

# **Konzept**

## **zur Lerneinheit über den**

# **Verschleiss von Lebensmitteln**

**erstellt von:**

Dino Imhof, Hannah Adams, Lukas Groth

**erstellt am:**

14. November 2012

## *Inhaltsverzeichnis:*

<i>1. Einleitung.....</i>	<i>3</i>
<i>2. Zielsetzung.....</i>	<i>4</i>
<i>3. Überblick.....</i>	<i>5</i>
<i>4. Praxis.....</i>	<i>6</i>
<i>5. Tool-Katalog.....</i>	<i>6</i>
<i>5.1 Appetizer.....</i>	<i>7</i>
<i>5.2 Theorieblätter.....</i>	<i>8</i>
<i>5.3 Leiterlispiel.....</i>	<i>10</i>
<i>5.4 Quiz.....</i>	<i>12</i>
<i>5.5 Poster.....</i>	<i>14</i>
<i>5.6 Film.....</i>	<i>15</i>

# 1. Einleitung

Ungefähr 30% aller produzierter Lebensmittel werden nicht verwertet, und zwar sowohl in der Schweiz als auch in anderen Industrienationen. Der rein moralische Aspekt fällt einem dabei zuallererst auf; wie können Menschen einen Drittel kostbarster, lebensstiftender Ressourcen wegwerfen, wenn in Afrika und anderen armen Teilen der Welt Kinder und Erwachsene an Unterernährung sterben! Auch in Afrika werden nicht sämtliche Lebensmittel verzehrt, die zur Verfügung stehen würden. Diese Abfälle fallen hauptsächlich aufgrund ungenügender Verpackung und Lagerung auf dem Weg zum Konsumenten an. In Industrieländern liegen die Ursachen für den Lebensmittelverschleiss jedoch andernorts.

Man könnte annehmen, in der Schweiz seien hauptsächlich die Detailhändler und Großverteiler mit ihren riesigen, dauernd mit möglichst frischen und optisch einwandfreien Produkten gefüllten Regalen die Hauptsünder in der Kette des Verschleisses von Lebensmitteln. Dem ist jedoch nicht so. Beinahe die Hälfte der entstandenen Abfälle sind den einzelnen Haushalten zuzuschreiben. Grossen Anteil an der Verschwendung in dieser Sparte hat das Einkaufsverhalten von Herrn und Frau Schweizer. Anstatt regional kauft man international, anstatt saisonal kauft man jene Produkte, auf die man gerade Lust hat. Die Großverteiler müssen, um ihre Konsumenten zufrieden zu stellen, eine Vielzahl an Produkten aus dem In- und Ausland bereitstellen. Nur uneingeschränkte Verfügbarkeit stellt den Kunden zufrieden. Nebst dem Einkaufsverhalten ist auch das Unvermögen zum Verwerten angefallener Reste ein wichtiger Faktor, warum die Haushalte so viel wegwerfen.

Es ist zwar vielen bekannt, dass Lebensmittel oft länger haltbar wären, als es das Ablaufdatum sagt. Trotzdem zieren sich viele davor, ein Joghurt auch über jenes bestimmte Datum hinaus zu essen. Das Problem umfasst auch den generellen Umgang mit Lebensmitteln.

Den Jugendlichen wollen wir durch das in diesem Konzept skizzierte Unterrichtsmodul die Augen zu öffnen versuchen, denn ihr Umgang mit Nahrungsmitteln wird die Zukunft prägen.

## 2. Zielsetzung

Die Zielgruppe sind Jugendliche im Oberstufenalter (13-15 Jahre alt). Unserer Meinung nach ist dieses Alter sehr geeignet, da die Schüler reif genug sind, um die Thematik zu verstehen und sich im Normalfall wohl noch nicht allzu viele Gedanken darüber gemacht haben. Obwohl im Haushalt die Hauptverantwortung für die vermeidbaren Lebensmittelabfälle bei den Eltern liegt, haben Jugendliche im Oberstufenalter doch einen gewissen Einfluss, indem sie ihre Eltern über die Problematik aufklären und selbst aktiv werden können, um die vermeidbaren Verluste im eigenen Haushalt zu vermindern. Was sich beispielsweise positiv auswirken könnte in Bezug auf Produkte, die bereits das Haltbarkeitsdatum überschritten haben, aber immer noch genießbar wären.

Ein entscheidender Vorteil der gewählten Zielgruppe ist auch, dass wir die Jugendlichen durch die Schule erreichen, und so findet die Botschaft der Vermeidung von Nahrungsmittelverlusten mit geringem finanziellem und organisatorischem Aufwand eine große Zielgruppe.

Die Botschaft ist simpel. Wir möchten das Verantwortungsgefühl der Jugendlichen für den Wert der Lebensmittel erwecken. Denn Lebensmittel sind etwas Kostbares und in vielen Ländern der Welt ein rares Gut. Daher sollte man nicht verschwenderisch mit ihnen umgehen, wie es momentan in unserer westlichen Gesellschaft der Fall ist. Das Lernmodul wird aus fünf Tools bestehen, durch welche die Schüler unter Zuhilfenahme verschiedener didaktischer Methoden über das Problem der Lebensmittelverschwendung aufgeklärt werden.

Die Tools sind so aufgebaut, dass ein möglichst effizientes Lernergebnis bei den Schülern resultieren kann. Vor allem wurde Wert darauf gelegt, dass die Tools spielerisch genutzt werden können. Das erhöht die Lernmotivation, welche ein wichtiger Faktor darstellt für die Langzeit-Verankerung der Information.

### 3. Überblick

Tool	Zielsetzung	Materialien	Zeit
Appetizer	Die Einführung soll den Schülern einen spannenden Einstieg ins Modul ermöglichen.	Aufgrund optischer Mängel aussortiertes Gemüse und Früchte	15'
Theorieblätter	Die Theorieblätter setzen alle Schüler auf den gleichen Wissensstand.	Theorieblätter für jeden Schüler	30'
Leiterlenspiel	Die Schüler erkennen das Ausmass der Energie- und Geldverschwendung, die durch den Lebensmittelverschleiss entsteht...	Ausdruck der PDF-Spielvorlage, Spielfiguren (oder ähnliche Gegenstände), ein Würfel, Ausdruck der Fragen	45'
Quiz	Das Quiz soll das angeeignete Wissen verfestigen und den Teamgeist stärken.	Vorlage von "Wer wird Millionär?" und eingespeiste Frage sowie Lösungsschlüssel.	15'
Poster	Die Schüler sollen auf Postern Möglichkeiten zur Verhinderung von Lebensmittelverlusten in verschiedenen Teilen der Versorgungskette ausarbeiten.	Poster Denkanstoss-Blätter	30'
Film	Der selbst gedrehte Film gibt den Schülern eine Take-Home Message mit, welche Ratschläge enthält, wie sie selbst aktiv werden können und dadurch zur Verminderung der vermeidbaren Lebensmittelverluste beitragen.	Download des Films, Beamer, Laptop	15'
Abschluss	Individueller Abschluss nach Geschmack der Lehrperson.	Je nach Gutdünken der Lehrperson.	30'

## **4. Praxis**

Die Lerneinheit wird ungefähr vier Lektionen à 45 Minuten in Anspruch nehmen. Sie eignet sich sowohl als Einstieg wie auch als abrundender Schluss für Biologie (Stoffwechselbiologie), Chemie (Gärungsprozesse, Verfall), Geographie (Demographie, Nord-Süd-Konflikt/Arm-Reich-Schere) oder Hauswirtschaft (richtiger Umgang mit Lebensmitteln). Zudem ist es möglich, nur einzelne Tools zu verwenden oder je nach Ermessen der Lehrperson Elemente zu einer Unterrichtseinheit zusammenzufassen.

## **5. Der Tool-Katalog**

Der Tool-Katalog beschreibt im Detail die einzelnen Tools, die als Werkzeuge dienen, um die Mentalitätsänderung herbeizuführen.

Speziell wird der Schwerpunkt auf die Herleitungen und Begründungen der einzelnen Tools gelegt. Diese werden im Hinblick auf ihre Relevanz in Bezug auf die Zielsetzung, ihren didaktischen Grundgedanken, auf ihre Umsetzung und Umsetzbarkeit sowie auf ihre zeitliche Eingliederung auf Herz und Nieren geprüft.

## 5.1 Der Appetizer

Im Appetizer werden den Schülern von der Lehrperson Lebensmittel gezeigt, die aufgrund optischer Mängel nicht verkauft werden. Diese können nach Möglichkeit auch probiert werden.

<b>Nutzen mit Blick auf das Gesamtziel:</b>	- soll den Schülern die teils übertriebenen Anforderungen an das Aussehen von Gemüse und Früchten zeigen - soll die Schüler zum Denken anregen
<b>Didaktischer Grundgedanke:</b>	- Problemstellung ohne vorherige Einführung soll dazu führen, dass sich alle dafür interessieren - Einbezug von eigenem Ungerechtigkeitsempfinden
<b>Benötigtes Material:</b>	- Gemüse und Früchte mit optischen Mängeln
<b>Dauer:</b>	15 Minuten

### Umsetzung

Dieser Einstieg in das Thema funktioniert aus verschiedenen Gründen.

Zuallererst besteht die Möglichkeit, dass die Schüler die Früchte und das Gemüse berühren, daran riechen und es essen können. Dies ermöglicht es ihnen hoffentlich, einen stärkeren persönlichen Bezug herzustellen und sich auch mehr für das zu interessieren, was ihnen später noch gezeigt wird.

Zusätzlich ist es auf diese Weise möglich, dass die Lehrperson eine persönliche Einleitung zu Beginn der Lerneinheit machen kann. Dies erhöht die Motivation bei den Schülern und führt dazu, dass die Lehrperson, die ja normalerweise die oberste Autorität ist, auch für die folgenden zwei Lektionen als jene Instanz betrachtet wird, die das Sagen hat. Ein Umstand, der dazu führen könnte, dass die Schüler eher bereit sind, diszipliniert zu arbeiten, als wenn sie wüssten, dass die nächsten Stunden gar nicht von ihrer gewöhnlichen Lehrperson geplant worden sind.

## 5.2 Theorieblätter

Die Theorieblätter enthalten eine Zusammenfassung über die zu behandelnde Thematik des Lebensmittelverschleisses und bringen dadurch alle Schüler auf den gleichen Wissensstand.

<b>Nutzen mit Blick auf das Gesamtziel:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- die Schüler bekommen einen theoretischen Überblick in das Thema Lebensmittelverschleiss</li><li>- sie erhalten Informationen, wie Lebensmittelverluste bei den verschiedenen Stufen der Wertschöpfungskette entstehen und wie man sie vermeiden könnte</li></ul>
<b>Didaktischer Grundgedanke:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- informierender Einstieg ins Lernmodul</li><li>- die erhaltenen Informationen dienen als Grundlage für die folgenden Tools</li><li>- bildet eine Zusammenfassung der Thematik</li><li>- Wissensvermittlung</li></ul>
<b>Benötigtes Material:</b>	A4-Blätter, die als PDF-Datei heruntergeladen werden können
<b>Dauer:</b>	30 Minuten

## **Umsetzung**

Dieses Tool setzt den Grundstein und das Herzstück des gesamten Lernmoduls. Das Wissen, welches die Schüler aus den Theorieblättern erhalten, wird in den nachfolgenden Tools erweitert und vertieft. Inhaltlich wird die Lebensmittelverschwendung bei den einzelnen Stufen der Wertschöpfungskette thematisiert wie auch die Auswirkung dieser Verschwendung in ethischer, ökonomischer und ökologischer Hinsicht sowie deren Vermeidungspotenzial. Die Theorieblätter sollen den Schülern einen Überblick bieten, auf den sie auch zurückgreifen können, falls ihnen etwas in den darauf folgenden Tools unklar sein sollte.

Der gesamte Aufbau der Theorieblätter ist sowohl didaktisch plausibel als auch inhaltlich logisch aufgebaut. Von der didaktischen Seite her unterstützt eine geeignete Strukturierung die Lernmotivation der Schüler.

Die Zusammenfassung wird in einem Dreischritt (Didaktischer Grundrhythmus) aufgebaut, dieser setzt sich aus dem Einstieg, der Erarbeitung und der Ergebnissicherung zusammen. Die verschiedenen Schritte sollten harmonisch aufeinander abgestimmt sein. Dabei sollten der Anfang und der Schluss klar ersichtlich sein, denn es ist von enormer Bedeutung, eine gute Strukturierung aufweisen zu können. Und so fällt es den Schülern leichter, neue Informationen aufzunehmen und abzuspeichern. Durch die gute Strukturierung der Theorieblätter wird den Schülern ebenfalls das Wiederfinden der Informationen erleichtert.

Um die Motivation der Schüler hoch zu halten, ist es wichtig, den Text so simpel wie möglich zu gestalten. Daher sollten wenig Fremdwörter und eine einfache Satzstellung verwendet werden. Das Lesen darf den Jugendlichen keine Probleme bereiten. Durch Diagramme und Bilder kann man den Text auflockern und es für den Schüler attraktiver machen, sich mit dem Inhalt auseinander zu setzen.

## 5.3 Leiterlispiel

Bei diesem Tool handelt es sich um ein herkömmliches Leiterlispiel, das für den pädagogischen Zweck adaptiert wurde. Während dem rund 45-minütigem Spiel begegnen die Schüler verschiedenen Fragen über den Lebensmittelverschleiss, die ihnen das Vorwärtkommen erleichtern oder erschweren.

<b>Nutzen mit Blick auf das Gesamtziel:</b>	- die Schüler erkennen die Kosten und den Energieverlust des Lebensmittelverschleisses
<b>Didaktischer Grundgedanke:</b>	- die Schüler erkennen die unsinnigen Vorgaben der Detailhändler - Spielerische Herangehensweise an das Thema - Teilrepetition des in den Theorieblättern präsentierten Stoffes - Fakten sollen die Schüler emotional berühren
<b>Benötigtes Material:</b>	Ausdruck der PDF-Spielvorlage, Spielfiguren (oder ähnliche Gegenstände), ein Würfel, Ausdruck der Fragen
<b>Dauer:</b>	45 Minuten

### Umsetzung

Ziel dieses Tools ist es, die Schüler spielerisch an das Thema Lebensmittelverschleiss heranzuführen. Es bildet dabei zusätzlich einen geeigneten Übergang von den Theorieblättern, durch die sie die Informationen auf die herkömmliche Weise erlangen, zum Quiz, bei dem das erworbene Wissen "getestet" wird. Es wird dabei also gleichzeitig schon erworbenes Wissen verfestigt und neues hinzugefügt.

Auf der praktischen Ebene sieht das Tool wie folgt aus:

Das "Spielbrett", welches als PDF-Datei zum Download bereitsteht, wird von der Lehrperson ausgedruckt und bereitgestellt. Wird es öfters gebraucht, kann es zusätzlich mit Karton verfestigt und laminiert werden. Des Weiteren werden die Fragen ausgedruckt und ausgeschnitten. An Stelle der Spielfiguren können an sich beliebige Gegenstände verwendet werden, jedoch sollten mehrere davon auf einem Spielfeld Platz finden.

Die Anzahl Spieler pro Brett ist beliebig, optimalerweise jedoch zwischen 3 - 4 Schülern.

Weniger als 3 Spieler macht nur wenig Sinn, da sonst kein geeigneter Spielfluss entstehen würde und mehr als 4 Spieler verlängert die Wartezeit zwischen den einzelnen Fragen und dezimiert die Spielzeit pro Spieler, was gleichermaßen die Aufmerksamkeit mindert. Nun würfeln alle Spieler. Der mit dem höchsten Würfelwert darf beginnen und die gewürfelte Anzahl Felder vorrücken.

Die Würfelweitergabe findet im Uhrzeigersinn statt. Auf dem Weg zum Ziel begegnen die Schüler leeren Feldern, sowie auch solchen mit Fragen, die in zwei Kategorien unterteilt sind. Die Anzahl der leeren Felder wird möglichst gering gehalten, da sonst das didaktische Ziel verfehlt wird, jedoch sollte auch etwas Erholungszeit ermöglicht werden.

Die Farbe des Feldes bestimmt die Art der Frage. Bei der ersten Kategorie (Farbe Grün) handelt es sich um Wissensfragen, die aus dem Inhalt der Theorieblätter zusammengestellt sind und mit weiteren Fakten ergänzt werden. Je nach Schwierigkeitsgrad gibt es eine Auswahl von Antworten, jedoch beinhaltet diese Kategorie auch Fragen, die ohne vorgegebene Antworten beantwortet werden sollten. Wird eine Frage richtig beantwortet, so darf eine gewisse Anzahl Felder vorgerückt werden. Es werden Fakten thematisiert mit dem Ziel, den Schülern ein Grundwissen über den Lebensmittelverschleiss zur Hand zu geben.

Bei der zweiten Kategorie (Farbe Orange) handelt es sich um Schätzfragen. Dabei wird ein Lebensmittel vorgestellt, das im Müll landet. Die Schüler müssen nun erraten, wie viel Energie oder Geld dabei verschwendet wird. Damit dies etwas besser ersichtlich ist, wird der Energieverbrauch anhand von alltäglichen Beispielen wie Autofahren, Duschen etc. dargestellt. Die Schüler bekommen dann also zum Beispiel eine Frage, bei der sie herausfinden müssen, wie weit man mit der Energie von 1kg Bananen hätte fahren können. Gegeben sind drei bis vier Antworten, arrangiert im "Multiple Choice"-Stil.

Die richtige Antwort ermöglicht das Weiterkommen um zwei Felder. Durch diese alltäglichen Beispiele wird den Schülern der Lebensmittelverschleiss so dargelegt, dass sie sich die Ausmaße

besser vorstellen können. Wir hoffen so die Schüler etwas zu schocken, was in diesem Falle dem Lernerfolg und der Einprägsamkeit förderlich ist.

Zwar ist die Absicht dieses Spieles, das Ziel als Erste/Erster zu erreichen, jedoch geht es mehr darum, auf dem Weg dorthin etwas zu lernen, als so schnell wie möglich durchzukommen.

Wünschenswert wäre, dass die Schüler nicht zu schludern beginnen, sondern sich Gedanken zu den gestellten Fragen machen.

## 5.4 Das Quiz

Das Quiz dient der Verfestigung von Gelerntem und bietet für die Lehrperson die Möglichkeit zu testen, ob die Schüler die Informationen aufgenommen und verstanden haben.

<b>Nutzen mit Blick auf das</b>	- Repetition von bereits Gelerntem
<b>Gesamtziel:</b>	- Überlegungen anstellen, die auf gelerntem Stoff aufbauen und weiterführend Brücken zu anderen Themenkreisen schlagen
<b>Didaktischer</b>	- Kontrollpunkt
<b>Grundgedanke:</b>	- Teamarbeit/Wettbewerb
<b>Benötigtes Material:</b>	Vorlage von „Wer wird Millionär“ mit Fragen und Lösungsschlüssel
<b>Dauer:</b>	15 Minuten

## Umsetzung

Dieses Tool ist als Gruppenarbeit gestaltet. Daraus ergeben sich verschiedene Vorteile.

Eine kurze Vorbemerkung zum didaktischen Teil: Zuvor haben die Schüler ein Leiterlenspiel gespielt, wobei es unter Umständen (hoffentlich) auch etwas leidenschaftlicher und wettkampforientierter zu und hergegangen ist. Diese gute Stimmung soll auf keinen Fall zerstört werden, vielmehr noch angeheizt, indem ein weiteres spielerisches Tool präsentiert wird. Diesmal jedoch wird die Klasse in zwei Gruppen geteilt, was Teamgeist und Gruppenarbeit stärken soll. Das Quiz ist folgendermassen aufgebaut: Der Lehrer wird den Schülern Fragen präsentieren, in elektronischer Form. Die Frage-Maske wird an „Wer wird Millionär“ angelehnt sein, da der TV-Show Effekt zusätzliche Motivation geben kann. Die Fragen sind teils identisch mit vorher bereits im Leiterlenspiel gestellten Fragen, teils grundsätzlicher Natur. Das Thema, das mittlerweile mittels drei verschiedener Tools bearbeitet worden ist, wird hiermit ein letztes Mal abgefragt. Die Lehrperson kann anhand der abgegebenen Antworten sofort überprüfen, ob die Schüler bis zum Kern des Themas vorgedrungen sind oder den Sinn der Lerneinheit nicht verstanden haben.

## 5.5 Poster

Als nächstes sollen sich die Schüler nun zum ersten Mal direkt mit der Frage auseinandersetzen, was gegen die Verschwendung getan werden kann. Sie sollen dazu Poster herstellen, in denen sie Vorschläge zu gegebenen Bereichen der Lebensmittelkette liefern.

<b>Nutzen mit Blick auf das Gesamtziel:</b>	- Ansätze zur Lösung des Problems selbständig erarbeiten - Verständnis für die Probleme der verschiedenen Glieder der Kette stärken
<b>Didaktischer Grundgedanke:</b>	- selbständiges Denken fördern
<b>Benötigtes Material:</b>	Poster und Denkanstoß-Blätter
<b>Dauer:</b>	30 Minuten

### Umsetzung

Dieses Tool stellt nun zum ersten Mal mögliche Lösungsansätze zur Eindämmung der Verschwendung von Lebensmitteln vor. Respektive, die Schülerinnen und Schüler müssen sich diese erarbeiten. Dazu formieren sie sich in Gruppen von 3-4 Schülern je nach Klassengröße. Diese sollen sich dann jeweils Gedanken machen zu möglichem Vermeidungspotenzial durch Vorgaben des Staates, in Restaurants oder Haushalten. Zur Verkürzung der Überlegungen können sich die Schüler auch inspirieren lassen von zur Verfügung gestellten Hilfestellungen und Denkanstößen, die auf einem A4-Blatt jeder Gruppe beigegeben werden. Die Resultate werden anschließend in der Klasse kurz vorgetragen. Je nach Timing kann die Lehrperson mehr helfen oder weniger und zusätzlich auch die Vorträge selbst übernehmen.

## 5.6 Film

Ein kurzer, selbstgedrehter Film soll den Schülern eine Take-Home-Message mitgeben, bei der sie Tipps bekommen, wie sie selbst aktiv werden können gegen den Lebensmittelverschleiss.

<b>Nutzen mit Blick auf das Gesamtziel:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Vermittlung der Kernbotschaft, der Sensibilisierung bezüglich Lebensmittelverschleiss</li><li>- runder Abschluss der Lerneinheit</li><li>- Ratschläge zur Verbesserung des Umgangs mit Lebensmitteln</li></ul>
<b>Didaktischer Grundgedanke:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Stimulierung mehrerer Lernkanäle</li><li>- Verwendung eines beliebten Lehrmediums</li><li>- bietet eine Auflockerung und eine Abwechslung</li><li>- gibt Lösungsansätze zum Problem des Lebensmittelverschleisses</li></ul>
<b>Benötigtes Material:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>Abspielgerät (z.B. Laptop)</li><li>Beamer</li><li>Film auf Youtube</li></ul>
<b>Dauer:</b>	15 Minuten

### Umsetzung

Bei diesem letzten Tool kommt die ganze Klasse zusammen und sieht sich einen Film an, der von uns selbst gedreht wurde. Darin geben wir Ratschläge, die den Schwerpunkt legen auf das Vermeidungspotenzial in den Haushalten

Dieses Tool ist gleichzeitig der Höhepunkt des gesamten Unterrichtsmoduls, denn hier wird das eigentliche Ziel auf den Punkt gebracht. Die Schüler, die ja ebenfalls Konsumenten sind, werden direkt angesprochen und dazu bewegt, sich weitere Gedanken darüber zu machen.

Die Tipps mögen simpel wirken, aber wenn sie alle tatsächlich angewendet werden, würden viel weniger Lebensmittel weggeworfen. Zudem könnte man in diesem Fall sehr viel als Individuen verändern. Dieser Gedanken wird den Jugendlichen zusätzlich eingepflanzt. Auch wenn sich einige vielleicht bereits der Problematik bewusst sind, liegt es in der menschlichen Natur, oft zu warten, bis die Allgemeinheit das Problem erkannt hat und darauf reagiert. Wenn wir die Jugendlichen nun aber beibringen können, dass sie einen konkreten Beitrag gegen den Lebensmittelverschleiss leisten, haben wir unser Endziel, die Sensibilisierung der Jugendlichen, bereits erreicht.

Die Hälfte der vermeidbaren Lebensmittelverluste wird von privaten Haushalten verursacht. Daher liegt in diesem Bereich enormer Handlungsbedarf. Sprich, am einfachsten ist es, in diesem Segment anzusetzen. Indirekt würden auf diese Art und Weise nämlich auch die anderen Glieder der Lebensmittelkette angesprochen, die gezwungen würden, auf die Veränderungen des Kaufverhaltens der Konsumenten zu reagieren.

In diesem Tool wird auch speziell die praktische Umsetzung angesprochen. Das heißt, während in den anderen Tools die Probleme aufgezeigt werden, wird hier gezeigt, was eigentlich besser gemacht werden könnte. Dies bietet eine gute Möglichkeit, die Unterrichtseinheit abzurunden und zu einem Schluss zu führen.