

Nachhaltigkeit und Konsum vereinen:

Plane dein Event!

Unterrichts-
einheit für
die Sekundar-
stufe I



**FINANZ
BILDUNG**
für alle.

„Konsumania“: Ein digitales Spiel zur Finanzbildung von Jugendlichen – Informationen für die Lehrkraft	1
---	---

Unterrichtseinheit: Nachhaltigkeit und Konsum vereinen: Plane dein Event!	3
--	---

Übersicht über die Materialien der Unterrichtseinheit	5
--	---

Projektionsvorlage 1	6
-----------------------------	---

Arbeitsblatt 1	7
-----------------------	---

Arbeitsblatt 2	8
-----------------------	---

Hilfekarten zum Arbeitsblatt 2	9
---------------------------------------	---

Lösungen	11
-----------------	----



„Konsumania“: Ein digitales Spiel zur Finanzbildung von Jugendlichen – Informationen für die Lehrkraft

Didaktisch-methodischer Kommentar

Digitale Spiele sind Teil der Lebenswelt von Jugendlichen und jungen Erwachsenen. In der aktuellen JIM-Studie 2025¹⁾ gaben 71 % der befragten Jugendlichen (n=1.200; 12 bis 19 Jahre) an, täglich oder mehrmals wöchentlich zu spielen – je jünger, desto höher die Nutzungsdauer. Im Durchschnitt verbringen sie 88 Minuten pro Tag mit Spielen an Smartphone, Konsole und Co. Unterschiede zwischen Jugendlichen auf dem Gymnasium, der Real- bzw. Hauptschule gibt es kaum.

Der spielerische Ansatz des Serious Games knüpft somit an das alltägliche Mediennutzungsverhalten von Jugendlichen an und fördert durch Spielfreude die aktive Erarbeitung von Wissen und die differenzierte Reflexion neuer Themenfelder. Serious Games zeichnen sich dadurch aus, dass die Spiele zusätzlich zum Unterhaltungszweck die Vermittlung von Lerninhalten anstreben. Es handelt sich dabei – im Unterschied zur Gamification – um eigenständige Spiele mit eigener Spielmechanik. Sie beinhalten Lernziele, die durch das Spiel erreicht werden sollen, während ebenfalls die Spielfreude ein wichtiger Aspekt ist. Damit wird den Schülerinnen und Schülern ein innovatives Medium angeboten, mit dem sie sich eigenständig mit den Grundlagen von (nachhaltigem) Konsum, Marktfunktionen, Preisbildung und dem Wirtschaftskreislauf auseinandersetzen können. Hierdurch werden sowohl Wissensressourcen als auch das Selbstbewusstsein der Lernenden gesteigert und die erworbenen Kompetenzen nachhaltiger verankert.

Die folgende Unterrichtseinheit baut auf dem digitalen Serious Game „Konsumania“ auf, das in der Unterrichtseinheit „Kaufentscheidungen im Alltag und in Konsumania: Was beeinflusst deinen Kauf?“ gespielt wird. Daher ist es ratsam, diese Unterrichtseinheit vorher durchzuführen. Die Unterrichtseinheit richtet sich an Schülerinnen und Schüler der Sekundarstufe I.

Diese Unterrichtseinheit steht unter der Überschrift Ressourcenschonung vs. Bedürfnisbefriedigung: Wettbewerb und Nachhaltigkeit. Sie widmet sich ausführlich einer praktischen Aufgabe: Die Schülerinnen und Schüler sollen sich Gedanken über nachhaltigen Konsum machen und dabei ein fiktives Event planen. Ein Arbeitsblatt dient dazu, die Ideen und Strategien zu strukturieren. Anschließend stellen sie dem Plenum ihre Ideen vor, und gemeinsam wird abgestimmt, welche Idee als die beste gilt.

1) Quelle: Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (2025). JIM-Studie 2025 – Jugend, Information, Medien. Online abrufbar unter https://mpfs.de/app/uploads/2025/11/JIM_2025_PDF_barrierearm.pdf




Vorkenntnisse



Die Unterrichtsmaterialien orientieren sich an der Lebenswelt der Schülerinnen und Schüler und können ohne besondere Vorkenntnisse eingesetzt werden. Diese Unterrichtseinheit basiert auf dem Serious Game „Konsumania“. Es wird deshalb empfohlen, mit den Schülerinnen und Schülern das Serious Game „Konsumania“ vor dieser Unterrichtseinheit zu spielen und gegebenenfalls die Unterrichtseinheit „Kaufentscheidungen im Alltag und in Konsumania: Was beeinflusst deinen Kauf?“ mit den Schülerinnen und Schülern durchzuführen.

Thema	Nachhaltigkeit und Konsum vereinen: Plane dein Event!
Schlagworte	Ressourcenschonung, Bedürfnisbefriedigung
Autorin	Miriam Elmers
Zeitbedarf	90 Minuten
Empfohlene Klassenstufe(n)	Sekundarstufe I / Klassenstufen 8–10
Kompetenzen	<p>Sachkompetenz Die Schülerinnen und Schüler</p> <ul style="list-style-type: none"> • beschreiben und reflektieren ihr Kaufverhalten in Bezug auf nachhaltige Faktoren und Möglichkeiten. • entwickeln eine Idee für ein nachhaltiges Event. <p>Medienkompetenz Die Schülerinnen und Schüler</p> <ul style="list-style-type: none"> • gestalten und präsentieren ein nachhaltiges Event. <p>Sozialkompetenz Die Schülerinnen und Schüler</p> <ul style="list-style-type: none"> • stärken durch die gemeinsame Erarbeitung von Inhalten ihre Kooperationsfähigkeit. • arbeiten konstruktiv in Gruppen an gemeinsamen Projekten zusammen. • stellen das Event der Klasse vor.
Differenzierung	Zur Erarbeitung des AB 2 stehen Hilfekarten zur Verfügung.
Benötigtes Material	<ul style="list-style-type: none"> • AB 1 • AB 2, ggf. Hilfekarten zum AB 2 • Smartphones oder Tablets zur Erstellung einer Präsentation, alternativ: Plakate und Stifte • ggf. Beamer o. ä. zum Vorführen von Präsentationen

Unterrichtseinheit: Nachhaltigkeit und Konsum vereinen: Plane dein Event!

Hinweis: Diese Unterrichtseinheit basiert auf dem Serious Game „Konsumania“. Dieses sollte in der Vorbereitung auf die Unterrichtseinheit von den Schülerinnen und Schülern gespielt werden (siehe Materialliste).

Phase	Inhalt	Material	Hinweise
Einstieg Plenum  10 Minuten	Reflexion über eigenes Kaufverhalten und Ressourcenverbrauch		<p>„Eigentlich wissen wir ja alle: Wir sollten nachhaltiger leben und konsumieren. Und dafür gibt es verschiedene Möglichkeiten, das wurde ja auch in den Dialogen thematisiert. Überlegen wir erstmal generell:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kauft ihr manchmal Dinge, die ihr nicht braucht, sondern weil ihr sie einfach haben wollt? Wenn ja, was für Dinge und wie geht es euch dabei? • Ist es euch wichtig, welche Ressourcen für Waren eingesetzt werden, die ihr kauft? • Wenn ja, welche Ressourcen und für welche Waren? • Welche Rolle spielt Bequemlichkeit beim Ressourcenverbrauch? Wie oft entscheidet ihr euch aus Bequemlichkeit gegen nachhaltige Optionen? • Was könnt ihr als Einzelpersonen bei der Ressourcenschonung tun – und was muss politisch geregelt werden?“ <p>Diese Fragen werden im Plenum diskutiert und reflektiert.</p>
Überleitung Plenum  5 Minuten	Überleitung zur Erarbeitung I	Projektionsvorlage 1	<p>„Stellt euch nun vor: In eurer Stadt gibt es einen neuen Wettbewerb für junge Menschen: „Einfach nachhaltig! – Dein Event für nachhaltigen Konsum“. Dabei sollt ihr eine Idee für ein privates Event entwerfen, das Nachhaltigkeit und Konsum verknüpft – zum Beispiel einen Upcycling-Workshop, eine Tauschparty, gemeinsames Reparieren von Geräten, einen Flohmarkt...“</p>
Erarbeitung I Plenum  5 Minuten	Erarbeiten von Beurteilungskriterien für ein Event	Tafel/Whiteboard	<p>Im Plenum werden Kriterien ausgearbeitet, nach denen die Event-Vorschläge später beurteilt werden können. Dabei kann zum Beispiel ein Punkte-System entwickelt werden, um die Bewertung transparent zu machen. Die Kriterien werden dabei schriftlich an der Tafel oder am Whiteboard gesammelt, sodass sie für die Schülerinnen und Schüler während der Erarbeitungsphase II und der Sicherung einsehbar sind.</p>
Alternative zur Erarbeitung I		AB 1	<p>Je nach Lerngruppe und Vorerfahrung der Lerngruppe zur Entwicklung von Bewertungskriterien, kann auch die vorgefertigte Liste (AB 1) mit Bewertungskriterien ausgeteilt werden. Hierbei wird pro Gruppe und Schülerin bzw. Schüler ein Arbeitsblatt benötigt.</p>

Phase	Inhalt	Material	Hinweise
Erarbeitung II Gruppenarbeit  40 Minuten	Entwurf und Darstellung einer Wettbewerbsidee	AB 2 Laptop oder Tablets für die Vorbereitung der Präsentation Alternative: Plakate Hilfefkarten zum AB 2	Die Schülerinnen und Schüler werden in Dreiergruppen eingeteilt. In Gruppenarbeit entwickeln die Schülerinnen und Schüler eine Idee für den Wettbewerb und für die Bewerbung. Leitfaden dafür ist das Arbeitsblatt 2. Dabei bereiten die Schülerinnen und Schüler auch einen konkreten Pitch von jeweils maximal 2 Minuten vor der Jury des Wettbewerbs (Klasse) vor. Differenzierung: <ul style="list-style-type: none"> Hilfekarten zum AB 2
Sicherung Plenum  30 Minuten	Präsentation der Wettbewerbsidee und Abstimmung	Beamer/Smartboard o.ä. zum Vorführen der Präsentationen	Die einzelnen Gruppen präsentieren ihr Event, die restliche Klasse ist die Jury. Gemeinsam diskutieren die Schülerinnen und Schüler als Jury, wie realistisch die Planung ist, und welchen Nachhaltigkeits- und Spaßfaktor sie jeweils bieten. Gemeinsam gleichen die Schülerinnen und Schüler als Jury die Präsentationen mit den Kriterien ab, die entwickelt wurden, oder nutzen dafür die Kriterien vom AB 1. Am Ende werden die für die Events vergebenen Punkte zusammengerechnet. Das Event mit der höchsten Punktzahl gewinnt.

Übersicht über die Materialien der Unterrichtseinheit

Stunde	Phase	Bezeichnung	Erklärung	Seite
1 und 2	Überleitung	Projektionsvorlage 1	Projektionsvorlage zur Verdeutlichung der Aufgabe	6
	Erarbeitung I	Tafel/Whiteboard	Sammlung Kriterien zur Bewertung eines nachhaltigen Events	
	Alternative zur Erarbeitung I	AB 1	Liste mit Bewertungskriterien für ein nachhaltiges Event	7
	Erarbeitung II	AB 2	Arbeitsblatt zur Planung eines nachhaltigen Events <ul style="list-style-type: none"> • Smartphones oder Tablets zur Erstellung einer Präsentation und Beamer o.ä. zur Vorführung der Präsentation • Alternativ: Plakate und Stifte, ggf. Magnete o.ä. zum Befestigen der Plakate 	8
	Erarbeitung II	Hilfekarten zum AB 2	Hilfekarten zur Differenzierung	9

Zusatzmaterial

Unterrichtseinheit „Kaufentscheidungen im Alltag und in „Konsumania“: Was beeinflusst deinen Kauf?“ (auf www.sparkassenschulservice.de, Code: lss9u7)

Lernspiel „Konsumania“



Code **lss9u7**



Projektionsvorlage 1

Einfach nachhaltig! – Dein Event für nachhaltigen Konsum

In eurer Stadt gibt es einen neuen Wettbewerb für junge Menschen:
„Einfach nachhaltig! – Dein Event für nachhaltigen Konsum“.

Aufgabe:

Entwickelt eine Idee für ein privates Event, das Nachhaltigkeit und Konsum verknüpft.
Präsentiert euer Event eurer Klasse.

Eine Tauschparty oder
ein Flohmarkt!

Ein Upcycling-
Workshop!

Gemeinsam reparieren
wir kaputte Dinge!

...

Einfach nachhaltig! Dein Event für nachhaltigen Konsum – Bewertungskriterien der Präsentationen



Lies dir die folgenden Kriterien genau durch. Kreuze nun für jede Präsentation in der Tabelle eine Punktzahl an, je nachdem, wie gut das entsprechende Kriterium erfüllt wird. Am Ende kannst du die Punktzahl zusammenrechnen und damit die verschiedenen Präsentationen vergleichen.

Inhaltliche Kriterien:

Kriterium	Ja sehr: ●●●	Größtenteils: ●●○	Kaum: ●○○	Gar nicht: ○○○
Verbindet das Event Nachhaltigkeit und Konsum?				
Passt das Event zur Zielgruppe?				
Ist das Ziel des Events präzise und klar dargestellt?				
Ist die Idee kreativ und hebt sich von anderen Ideen ab?				
Wie hoch ist der Spaßfaktor des Events?				
Wie realistisch ist die Umsetzung?				

Präsentationskriterien:

Kriterium	Ja sehr: ●●●	Größtenteils: ●●○	Kaum: ●○○	Gar nicht: ○○○
Ist die Präsentation logisch gegliedert?				
Ist die Präsentation motivierend und engagiert vorgetragen?				
Ist die Präsentation visuell ansprechend gestaltet?				

Auswertung

_____ + _____ = _____

Punktzahl inhaltliche Kriterien

Punktzahl Präsentationskriterien

Gesamtpunktzahl

Einfach nachhaltig!

Dein Event für nachhaltigen Konsum

In eurer Stadt gibt es einen neuen Wettbewerb für junge Menschen: „Einfach nachhaltig! – Dein Event für nachhaltigen Konsum“. Dabei sollt ihr eine Idee für ein privates Event entwerfen, das Nachhaltigkeit und Konsum verknüpft – zum Beispiel einen Upcycling-Workshop, eine Tauschparty, gemeinsames Reparieren von Geräten, einen Flohmarkt ...

Mit diesem Leitfaden planst du zusammen mit deiner Arbeitsgruppe dein Event.



Bereitet eine Präsentation von maximal zwei Minuten für eure Klasse vor, um sie von eurem Event zu überzeugen!

Folgende Fragen können euch helfen:

- Um welche Art von Event handelt es sich?
- Wer ist die Zielgruppe des Events?
- Gebt dem Event einen kreativen Titel!
- Eckdaten zum Event
 - Art des Ortes (Wohnzimmer, Café...)
 - Ungefähre Teilnehmendenzahl
 - Tages- oder Uhrzeit
 - Länge
- Beschreibe das Event in maximal 5 Zeilen.
- Was sollen die Teilnehmenden mitbringen?
- Wie ist das Rahmenprogramm?
- Gibt es Essen und Getränke?
- Werden Eintrittsgelder verlangt? Falls ja, wofür werden sie genutzt?

Hilfekarten zum Arbeitsblatt 2

Bitte ausschneiden und auf dem Tisch der Lehrkraft hinterlegen.

Hilfekarte 1 zum Arbeitsblatt 2: Beispiel für ein nachhaltiges Event – Tauschpartys

Diese Karte hilft euch, die Tauschparty als ein mögliches, nachhaltiges Event kennenzulernen. Vielleicht könnt ihr euch dadurch für euer eigenes Event inspirieren lassen? Die Karte unterstützt euch bei der Bearbeitung des Arbeitsblattes 2.

Eine Tauschparty kann jede und jeder privat (oder auch öffentlich) veranstalten, zum Beispiel für Kleidung und Bücher, aber auch für alle anderen Gegenstände. Diese Fragen könnt ihr euch im Vorfeld stellen:

- Was soll auf der Party getauscht werden? Darf alles getauscht werden oder gibt es ein Motto (zum Beispiel nur Kleidung)?
- Wie viele Leute sollen maximal kommen? Gibt es eine Teilnehmerbegrenzung?
- Wo kann die Tauschparty stattfinden? Gibt es dort auch genug Platz, zum Beispiel um Kleidung anzuprobieren?
- Wie viele Gegenstände darf oder muss jede oder jeder mitbringen? Kann man auch ohne Gegenstände teilnehmen?
- Wie wird getauscht? Wird eins zu eins getauscht oder nimmt man einfach mit, was einem gefällt?
- Was passiert mit den Sachen, die übrig bleiben? Sollen die Eigentümerinnen und Eigentümer sie wieder mitnehmen oder können sie zum Beispiel gespendet werden?

Hilfekarte 2 zum Arbeitsblatt 2: Beispiel für ein nachhaltiges Event – Upcycling-Workshop

Diese Karte hilft euch, den Upcycling-Workshop als ein mögliches, nachhaltiges Event kennenzulernen. Vielleicht könnt ihr euch dadurch für euer eigenes Event inspirieren lassen? Die Karte unterstützt euch bei der Bearbeitung des Arbeitsblattes 2.

Kunst aus Müll entwerfen, Kleidung verändern und verzieren, Dosen kreativ bekleben, Möbel neu streichen: Es gibt viele Möglichkeiten, alte Gegenstände aufzuwerten und zu modernen Einzelstücken zu machen. Dies kann man privat mit Freundinnen und Freunden machen, in vielen Städten gibt es mittlerweile dafür auch Workshops. Diese Fragen könnt ihr euch vorher stellen:

- Soll es ein Workshop zu einem bestimmten Thema sein (zum Beispiel Schmuck aus Müll gestalten)?
- Gibt es eine Person, die den Workshop leitet oder helfen sich alle Teilnehmenden gegenseitig?
- Wer besorgt die Materialien? Bringen die Teilnehmenden diese selbst mit?
- Wo findet der Workshop statt?
- Wie viele Leute können teilnehmen? Gibt es eine Teilnehmerbegrenzung?



Hilfekarte 3 zum Arbeitsblatt 2: Beispiel für ein nachhaltiges Event – Repair Cafés

Diese Karte hilft euch, das Repair Café als ein mögliches, nachhaltiges Event kennenzulernen. Vielleicht könnt ihr euch dadurch für euer eigenes Event inspirieren lassen? Die Karte unterstützt euch bei der Bearbeitung des Arbeitsblattes 2.

Der Föhn funktioniert nicht mehr, die Box bleibt stumm, die Gangschaltung am Fahrrad ist kaputt: Irgendwann geben Gegenstände ihren Geist auf. Häufig sind es aber nur kleine Defekte, die – unter fachkundiger Anleitung oder durch Fachleute – schnell behoben werden können. In vielen Städten gibt es mittlerweile sogenannte Repair Cafés: In schöner Atmosphäre und bei einer Tasse Kaffee wird gemeinsam geschraubt und gebastelt – und viel gelernt. Diese Fragen könnt ihr euch stellen, wenn ihr ein Repair Café planen möchtet:

- Was soll repariert werden? Gibt es ein Thema des Repair Cafés (zum Beispiel Fahrräder) oder können alle Gegenstände mitgebracht werden?
- Wo findet das Repair Café statt? Je nach Gegenständen, die repariert werden sollen, braucht es vielleicht mehr Platz.
- Wer bringt die benötigten Gegenstände, wie Werkzeuge, zum Reparieren mit? Brauchen manche Werkzeuge einen Stromanschluss? Ist dieser vor Ort vorhanden?
- Welche Fachleute sind da, die bei der Reparatur helfen können? Bekommen diese dafür Geld oder ist es ehrenamtlich?
- Was soll drum herum angeboten werden (zum Beispiel Tee, Kuchen, ...)?

Lösungen

Erarbeitung I: Mögliche Kriterien zur Bewertung der Events

Inhaltliche Kriterien

- Verbindet das Event Nachhaltigkeit und Konsum?
- Passt das Event zur Zielgruppe?
- Ist das Ziel des Events präzise und klar dargestellt?
- Ist die Idee kreativ und hebt sich von anderen Ideen ab?
- Ist der Titel des Events ansprechend?
- Wie hoch ist der Spaßfaktor des Events?
- Wie realistisch ist die Umsetzung?

Kriterien zur Bewertung der Präsentation

- Ist die Präsentation logisch gegliedert?
- Ist die Präsentation motivierend und engagiert vorgetragen?
- Ist die Präsentation visuell ansprechend gestaltet?

Erarbeitung II: Nachhaltiger Konsum

Tauschpartys, Upcycling-Workshops und Repair Cafés gibt es tatsächlich schon in vielen Städten – mal privat, mal als Vereine oder öffentliche Angebote. Hier finden Sie die wichtigsten Anhaltspunkte dazu.

Tauschpartys

Eine Tauschparty kann jede und jeder privat (oder auch öffentlich) veranstalten, zum Beispiel für Kleidung und Bücher, aber auch für alle anderen Gegenstände. Wichtige Fragen sollten im Vorfeld beachtet und geklärt werden:

- Wie viele Leute sollen maximal kommen?
- Wo kann das stattfinden? Wo ist zum Beispiel auch Platz, um Kleidung anzuprobieren?
- Darf jede oder jeder so viele Gegenstände mitbringen, wie sie oder er will?
- Soll eins-zu-eins getauscht werden, oder nimmt jede und jeder einfach mit, was ihr oder ihm gefällt?
- Was geschieht mit den Dingen, die übrig bleiben? Können sie zum Beispiel zu einer Kleiderkammer gebracht werden?

Tipps dazu finden sich zum Beispiel unter:

<https://www.bundjugend.de/mitmachen/aktionsideen/tauschpartys-aktionsanleitung/>

Upcycling

Kunst aus Müll entwerfen, Kleidung verändern und verzieren, Dosen kreativ bekleben, Möbel neu streichen: Es gibt viele Möglichkeiten, alte Gegenstände aufzuwerten und zu modernen Einzelstücken zu machen. Dies kann man privat mit Freundinnen und Freunden machen, in vielen Städten gibt es mittlerweile dafür auch Workshops.

Beispiele für Upcycling-Workshops:

https://www.frankfurter-stadtevents.de/Themen/Kreatives-Workshops/Upcycling-Workshop_20012538/

Repair Cafés

Der Föhn funktioniert nicht mehr, die Box bleibt stumm, der Mixer ist defekt: Irgendwann geben Elektrogeräte ihren Geist auf. Aber sind sie wirklich kaputt? Häufig sind es nur kleine Defekte, die – unter fachkundiger Anleitung oder durch Fachleute – schnell behoben werden können. In vielen Städten gibt es mittlerweile so genannte Repair Cafés: In schöner Atmosphäre und bei einer Tasse Kaffee wird gemeinsam geschraubt und gebastelt – und viel gelernt.

Beispiele:

<https://www.repaircafe.org/de/mitmachen/selbst-starten/>

<https://proklima-wiesbaden.de/informieren/konsum-ernaehrung/repair-cafes-reparieren-statt-wegschmeissen/>

Weiterführendes Material

Link zum Serious Game „Konsumania“:

Hierfür den QR-Code scannen oder zu www.sparkassen-schulservice.de gehen und in der Suchleiste den alphanumerischen Shortcode eingeben.

Lernspiel
„Konsumania“



Code **c5dv7b**

IMPRESSUM

Alle Angaben wurden sorgfältig ermittelt, für Vollständigkeit oder Richtigkeit kann jedoch keine Gewähr übernommen werden.

© 2026 Deutscher Sparkassen- und Giroverband DSGV e.V., Berlin

Alle Rechte vorbehalten.

Dieses Werk, einschließlich aller seiner Teile, ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung außerhalb der engen Grenzen des Urheberrechtsgesetzes ist ohne Zustimmung des DSGV unzulässig und strafbar. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen. Der Nutzer darf die Inhalte des Werks oder seiner Bestandteile aber für seinen persönlichen Gebrauch nutzen. Er erwirbt damit keinerlei Rechte an den Inhalten des Werks oder seiner Bestandteile. Für Lehrkräfte erstreckt sich die Nutzungsberechtigung auf sämtliche Nutzungshandlungen, die für eine Verwendung als Unterrichtsmaterial erforderlich sind.

Herausgeber	Deutscher Sparkassen- und Giroverband e.V. (DSGV), Charlottenstraße 47, 10117 Berlin, vertreten durch die Verbandsleitung: Prof. Dr. Ulrich Reuter, Dr. Joachim Schmalzl, Karolin Schriever
Vereinsregister	Amtsgericht Berlin Charlottenburg, VR 35468 B
Redaktion	Sparkassen-Schulservice im Deutschen Sparkassen- und Giroverband e. V., www.sparkassen-schulservice.de ; sparkassen-schulservice@dsgv.de
Autorin	Miriam Elmers
Realisierung und Layout	Arbeitsgemeinschaft Jugend und Bildung
Stand	02/2026