

Infos zu eurem Elektro-Cup

Alles auf einen Blick – zum Aufhängen im Klassenzimmer



Worum geht's

Bis zu 10 Schulen sammeln 4 Wochen lang Elektroschrott. Dem Gewinner-Team winkt ein Ausflug, und für Platz 2 und 3 gibt's etwas für die Klassenkasse. Die größte Gewinnerin steht aber jetzt schon fest: unsere Umwelt! Wir von Das macht Schule kümmern uns um alles, kommen zu euch in die Schule und erklären euch, wie's funktioniert – und wie ihr mit eurem Einsatz wirklich etwas verändern und der Umwelt helfen könnt.

In diesem Aushang findet ihr jederzeit alle wichtigen Infos auf einen Blick.

Was, wann, wo

Doppelstunde zur Vorbereitung: «Doppelstunde_Datum», von
«Doppelstunde_Uhrzeit_Start» bis «Doppelstunde_Uhrzeit_End» Uhr
Sammelzeitraum: «Sammelzeitraum_von» bis
«Sammelzeitraum_bis», 10 Uhr
Letzter Tag Eintragung Bonuspunkte: **Sonntag der «Bonuspunkte_letzter_Tag»**
Preisverleihung Gewinnerschule: «Preisverleihung_Datum»,
«Preisverleihung_Uhrzeit» Uhr
Schulausflug Gewinnerschule: «Ausflugsziel» in «Ausflugsziel_Stadt»



Team Code:

«Teamcode_Passwort»

Förderer:

«Förderername»

Verwerter:

«Entsorger»



Zwischenleerung:

(bitte 3 Tage im Voraus anmelden)

Name: «Name»

Telefon: «Telefon»

E-Mail: «E-Mail»

Wen kann ich Fragen

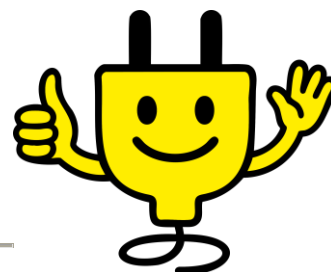
Uns von Das macht Schule! – Schreib uns einfach eine E-Mail an

kontakt@das-macht-schule.net oder ruf uns an **040 609 409 99**.



7 wichtige Punkte

Was jetzt zu tun und zu beachten ist



1. Begleitmaterial runterladen

Das findet ihr in unserer Mediathek: Themenhefte, Videos für den Unterricht, Spiel-Ideen und mehr. Hier ist der Link: www.das-macht-schule.net/elektro-cup/mediathek.

2. Auf der Website registrieren

Auf www.elektro-cup.de werden eure Punkte gutgeschrieben. Dazu müsst ihr euch registrieren und mit eurem Teamcode zuordnen lassen. Wir erklären euch in der Doppelstunde wie das geht und hier im Video www.elektro-cup.de/erklervideos.

3. Lieferung der Sammelbehälter

Informiert Sekretariat, Hausmeister/in und Schulleitung, dass der Verwerter in den nächsten Tagen die Sammelbehälter liefert und aufstellt. Nach Ende der Aktion werden sie wieder abgeholt (Termin nach Vereinbarung). Falls eine Zwischenabholung nötig ist, meldet euch spätestens 3 Tage vorher beim Verwerter.

4. Spielregeln lesen

Unsere Spielregeln findet ihr auf der Website unter www.elektro-cup.de/spielregeln und hier im Aushang. Nicht allein sammeln, immer unter Aufsicht und als Gruppe.

5. Alles sofort eintragen und Punkte sammeln

Tragt alle Geräte, die in der Schule abgegeben werden, sofort auf www.elektro-cup.de ein. Aber nur, was bereits in der Schule ist. Alles, was Nachbarn über die Website eingetragen haben, wird automatisch gezählt (also bitte nicht noch einmal eintragen!).

6. Nachweisfotos schicken

Damit wir einen fairen Wettbewerb garantieren können, brauchen wir Fotos eurer Sammelergebnisse. **Wer keine Fotos schickt, muss leider disqualifiziert werden.** Wie ihr uns Fotos schicken könnt, findet ihr auf der Seite „Nachweisfotos“.

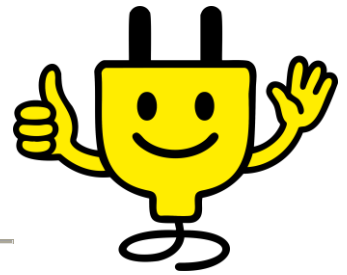
7. Bonuspunkte sichern

Wie ihr euch die Bonuspunkte sichert, erfahrt ihr in den Spielregeln. Letzter Tag zum Einreichen der Bonuspunkte ist **Sonntag der «Bonuspunkte_letzter_Tag»**.

Der Elektro-Cup wird von der gemeinnützigen Initiative Das macht Schule organisiert. Diese stellt kostenlos Projektformate zur Verfügung, die die Umsetzung von Praxisprojekten leicht machen und Selbstwirksamkeit, Lebenskompetenzen sowie das Bewusstsein für nachhaltiges Handeln fördern. So können Schülerinnen und Schüler wichtige Fähigkeiten und Kompetenzen für ihr späteres Leben erwerben und aktiv an einer positiven Entwicklung der Gesellschaft teilhaben. Sie lernen, Probleme zu lösen, um mit den globalen Herausforderungen der Zukunft umgehen zu können. Zusätzlich vermittelt die Initiative gebrauchte Hardware aus Unternehmen kostenlos an Schulen. „Das macht Schule“ ist seit 2007 online, deutschlandweit, gemeinnützig und wird durch Stiftungen und Spenden finanziert. Mehr unter www.das-macht-schule.net und www.das-macht-schule.net/ueber-uns.

Spielregeln (1)

Fair sein zeigt Größe...



Gesammelt wird

Nur Elektrogeräte mit **maximaler Kantenlänge von 50 cm**.
Zum Beispiel Toaster, Bügeleisen, Kaffeemaschinen,
Telefone, Fernbedienungen, Tastaturen, Ladekabel,
Lichterketten usw.



Nicht gesammelt wird

Aus rechtlichen Gründen darf **kein Elektroschrott von Firmen oder der Schule** angenommen werden (sonst gibt es Strafpunkte!). – Außerdem nicht:



Alle Arten von **Leuchtmitteln** und Glühlampen



Lose Akkus oder Batterien



Geräte mit fest **eingebautem Akku**

Flachbildschirme mit **kaputter Scheibe**



Bitte immer beachten



Batterien und Akkus
müssen immer raus*



Macht Kontrollfotos von
allem und schickt sie uns



Alles sofort auf der
Website eintragen



Nie allein sammeln – nur
mit Aufsicht und Erlaubnis



Nur eintragen, was
bereits in der Schule ist

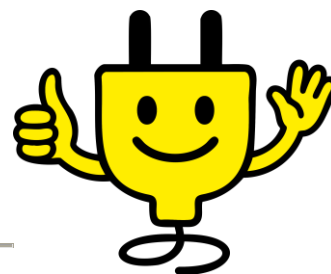


Alles in den Behältern
lagern, nicht daneben

* Batterien und Akkus dürfen nicht fest eingebaut sein und müssen getrennt entsorgt werden.

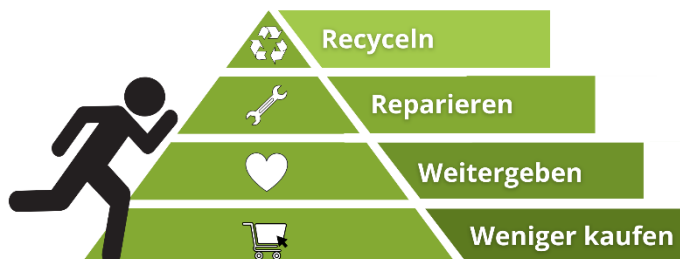
Spielregeln (2)

Fair sein zeigt Größe...



So sammelt ihr Punkte

- **Alles, was direkt in der Schule abgegeben wird:**
Tragt jedes Teil, das ihr selbst mitbringt oder von anderen abgegeben wird, auf www.elektro-cup.de ein – nur dann gibt's Punkte! Dazu müsst ihr euch auf der Website einloggen und die Teile eintragen. Eine weitere Person muss die Eingabe bestätigen.
- **Elektroschrott von Nachbarn:** Für Elektroschrott, der von Nachbarn über die Seite www.elektro-cup.de eingetragen und von euch abgeholt wird, werden automatisch die Punkte gutgeschrieben.
- **Bonuspunkte:** Ihr habt die Chance, Bonuspunkte zu bekommen, zum Beispiel wenn ihr mit dem Elektro-Cup in der Presse landet oder auch ein cooles Video hochladet, noch funktionierende Geräte weitergebt usw.



Bonuspunkte

Ihr könnt Bonuspunkte sammeln. Diese gibt es zusätzlich zu den Punkten für den gesammelten Elektroschrott. In den letzten **drei Tagen vor Cup-Ende könnt ihr keine Bonuspunkte** mehr eintragen. Dann zählt nur noch, wie viel Elektroschrott ihr sammelt.

Es gibt Bonuspunkte für YouTube **Videos**, fürs **Weitergeben** noch brauchbarer Dinge, fürs **Reparieren** und für **Veröffentlichungen** in Zeitungen, Radio oder im TV.

Weniger kaufen – YouTube Video

200 Punkte pro Klasse – einmalig

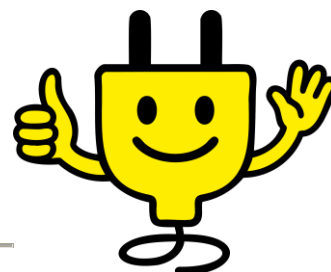
Der wichtigste Schritt ist, weniger zu kaufen – und anderen zu erzählen, was wir gelernt haben. Zeigt in einem Video, was ihr in der Doppelstunde gelernt habt. Erklärt auch, dass wir weniger neue Elektrogeräte brauchen, wenn wir unsere alten länger benutzen.

Das Video muss:

- Mindestens 1 Minute lang sein
- erklären, warum es wichtig ist, weniger neue Elektrogeräte zu kaufen (Ressourcenverbrauch, Umweltfolgen, schlechte Arbeitsbedingungen)
- Beispiele zeigen: länger nutzen, richtig entsorgen oder noch funktionierendes verschenken (z. B. über Kleinanzeigen)
- Mach das Video ansprechend: mit einem schönen Hintergrund, mit echten Geräten und einer klaren Botschaft.

Spielregeln (3)

Fair sein zeigt Größe...



Weitergeben – über Kleinanzeigen verschenken

5 Punkte pro Anzeige – unbegrenzt

Wir schützen die Umwelt, wenn wir Elektrogeräte so lange wie möglich benutzen. Wenn etwas noch funktioniert, aber nicht mehr benutzt wird, dann lieber weitergeben statt wegwerfen oder es rumliegen lassen. Verschenken über [kleinanzeigen.de](https://www.kleinanzeigen.de) oder [nebenan.de](https://www.nebenan.de) bringt Bonuspunkte. Als Nachweis einfach einen Screenshot hochladen.

Reparieren: im Repair-Café

100 Punkte pro Klasse – einmalig

Kaputte Dinge im Repair-Café gemeinsam reparieren bringt Punkte. Ob Lampe, Mixer, Toaster oder Föhn – oft reichen ein paar Handgriffe, und die Helfer im Repair-Café unterstützen euch gern.

Ladet zum Nachweis einfach Vorher-/Nachher-Fotos hoch.

Ein Repair-Café in eurer Nähe findet ihr unter: www.repaircafe.org.

Selbst reparieren – aber sicher: Nur im Repair-Café oder unter Anleitung einer qualifizierten Lehrkraft im Unterricht oder als betreutes Projekt. Auf www.repaircafe.org findet ihr Reparaturanleitungen, die sich ideal zur Vorbereitung einer Reparatur und einen Besuch im Repair-Café eignen.

Bekannt machen

5 - 200 Punkte pro Klasse/Material

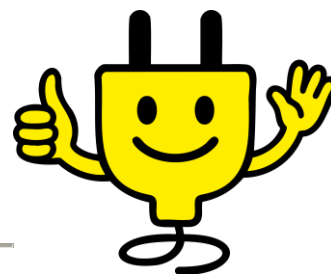
Sprecht Zeitungen, lokale Radio- und TV-Sender an und erzählt, was ihr macht, warum ihr mitmacht, wie eure Nachbarn mitmachen können – und wie wichtig das für die Umwelt ist.

Macht Flyer, Poster, einen Beitrag für die Schul-Homepage oder postet auf Social Media. Beantwortet mindestens eine dieser Fragen: Was ist der Elektro-Cup und warum ist er sinnvoll? Was ist das Besondere an Elektroschrott? Was sollte man über Recycling wissen?

- TV-Beitrag: 200 Punkte pro Klasse – unbegrenzt
- Zeitung oder Radio: 150 Punkte pro Klasse – unbegrenzt
- Projekttagbuch oder [Projektbericht](#): 100 Punkte pro Klasse – einmalig
- Materialien wie z.B. Plakate: 5 Punkte pro Material – unbegrenzt

Spielregeln (4)

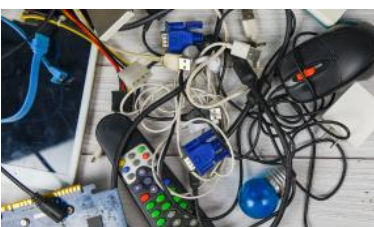
Fair sein zeigt Größe...



Nachweisfotos schicken



Bitte so, dass man die einzelnen Teile gut erkennen kann.



Nicht so, also nicht jedes Teil einzeln und auch nicht als „wilder Haufen“.



Und so könnt ihr die Fotos an „Das macht Schule“ schicken:

- **In eine Cloud Hochladen** und den Link schicken (z.B. Google Drive, Dropbox).
- **Per Mail** an kontakt@das-macht-schule.net.
- **Per Handy über WhatsApp**.



Schreibt dazu, **zu welcher Schule die Fotos gehören**. Alles, was fotografiert und auf der Website eingetragen wird, muss bereits gesammelt – **also in der Schule sein**.

Schummeln gibt Strafpunkte

- Teile eintragen, die **nicht gesammelt** wurden.
- Gesammeltes **zurückhalten** und erst kurz vor Schluss eintragen.
- E-Schrott zur Abholung bei Nachbarn reservieren aber **nicht abholen**.
- Elektroschrott von **Firmen** oder der **Schule** sammeln.
- Kabel **ab- oder durchschneiden**.

Es wird die **doppelte Punktzahl abgezogen**. Also zum Beispiel:

Für 5 dazu geschummelte Computer (= 200 Punkte) gibt es 400 Punkte Abzug!

Disqualifiziert werdet ihr, wenn ihr uns keine Fotos vom gesammelten E-Schrott schickt. Die brauchen wir, um zu prüfen, dass alles stimmt. Sonst können wir keinen fairen Wettbewerb garantieren.