**A6: Arbeitsblatt für Schülerinnen und Schüler zur „Brille von Wazi Vision“**

**Methodik:** Mindmap, Recherche, Einzel- oder Paararbeit, Kreativaufgabe

**Aufgabe:**

Die Gründerin und Geschäftsführerin von Wazi Recycling Industries, Brenda Katwesigye, kam nicht urplötzlich auf ihre innovative Idee für die Wazi-Vision-Brille aus recyceltem Plastik. Brenda durchlebte vor ihrer Idee schon viele Höhen und Tiefen. Sie sah Probleme in ihrer Umwelt und wollte Lösungen finden.

Wie hat sie das geschafft? Stellt Brendas Leben als Grafik dar: Erzählt ihre Geschichte, indem ihr die Stationen ihres Lebens aufzeichnet und verbindet. Stellt dar, wie sie aufgewachsen ist und was es für Hoch- und Tiefpunkte in ihrem Leben gab. Findet heraus, was sie inspiriert und beeinflusst hat und wie sie mit der Brille das Leben von anderen Menschen verändert.

1. **Recherchiert im Internet** zu Brenda und ihrem Leben, zu Uganda, und wie die Brille das Leben von Menschen verändert hat. Beispielsweise in der Infothek auf unserer Website: [www.gemeinsam-fuer-afrika.de/infothek/](file:///C%3A%5CUsers%5CParadise%5CDocuments%5CDATEIEN%20Brigitte%5CHOME%20OFFICE%20GEMEINSAM%20F%C3%9CR%20AFRIKA%5C02%20D008%5CLernkoffer%5CGegenstandsbeschreibungen%5CZusammengef%C3%BChrte%20Beschreibungen%5Cwww.gemeinsam-fuer-afrika.de%5Cinfothek%5C)

Mögliche Fragen:

* 1. Hatte Brenda schon andere Geschäftsideen? Welche?
	2. Ist Brenda schon einmal mit einer Idee gescheitert?
	3. Welche Probleme lösen die Brillen von Wazi Vision?
	4. Wem helfen die Brillen von Wazi Vision besonders?
	5. Wie viele Menschen in Uganda haben einen Zugang zu einer Ärztin oder einem Arzt?
	6. Wie viel Plastik wird in Uganda produziert und recycelt? (Wisst Ihr, wie viel es in Deutschland ist?)
1. (Tauscht euch untereinander aus.)
2. **Bildet mindestens fünf Stationen von Brendas Leben auf der Mindmap ab.** Fügt hinzu, was Brenda beeinflusst und wie sie Einfluss auf das Leben anderer nimmt. Was waren Hoch- und Tiefpunkte in Brendas Leben? Probiert dies durch Stichwörter, Farben, Zeichnungen und Pfeile darzustellen. (Ideen: Zeitstrahl, Mindmap, Flussdiagramm…)
3. **Stellt Euch gegenseitig Eure Grafiken vor.**