

Maelene Carlotta „Mimi“ Lindgren

Der „Reste Retter“ – Wenn aus Müll ein Design wird

Ein bundesweiter Upcycling-Wettbewerb des Bundesverbands Produktionsschulen e. V.

Der zweistufige „Reste Retter“ des Bundesverbandes Produktionsschulen e.V. ist mehr als nur ein Wettbewerb. Er ist eine Einladung an junge Menschen, ihre Kreativität zu entfalten, ihre Kompetenzen zu entdecken und gemeinsam mit anderen sinnstiftend aktiv zu werden – zusammen für Nachhaltigkeit und eine ökologischere, bewusstere Gesellschaft, in der jede*r einen Teil beitragen kann. In einem zweistufigen Verfahren entwickeln Teams aus Produktionsschulen Ideen für Produkte, die vollständig oder überwiegend aus Resten, Abfallstoffen oder ausgemusterten Materialien bestehen – Dinge, die sonst entsorgt würden. Diese werden neu gedacht, weiterverarbeitet und so zu marktfähigen Produkten mit Nutzen, Designqualität und nachhaltigem Wert gemacht.

Der Wettbewerb kombiniert ökologische Bildung mit berufsorientierendem Lernen, unternehmerischem Denken und sozialpädagogischer Förderung. Jugendliche lernen nicht nur, wie aus „wertlosem“ Material neue Produkte entstehen, sondern erleben sich selbst als Menschen mit Ideen, Fähigkeiten und Wirksamkeit. Die Produkte sind dabei so vielfältig wie die Teilnehmenden: vom nützlichen Alltagshelfer über stylische Upcycling-Stücke bis hin zu innovativen Problemlösungen für soziale oder ökologische Herausforderungen.

Der Wettbewerb – Zweistufig zum Erfolg

Stufe 1: Die Ideenskizze

Alle Produktionsschulen, Jugendwerkstätten und produktionsschulorientierte Angebote in Deutschland sind im ersten Schritt eingeladen, in ihrer Einrichtung Teams zu bilden, gemeinsam zu brainstormen und anschließend eine kreative Produktidee einzureichen. Die Voraussetzung: Das Produkt soll vollständig oder größtenteils aus gebrauchten, überflüssigen oder aussortierten Materialien bestehen. Dabei sind nicht

nur Lebensmittel gefragt – auch Textilien, Holzreste, Metallabfälle, Elektroschrott, Plastikreste oder andere nicht mehr genutzte Ressourcen können eine neue Bestimmung finden. Der Fantasie und Innovationskraft sind hier keine Grenzen gesetzt. Wichtig ist auch – wie soll das Projekt vermarktet werden, wie heißt das Team, wie ist die Zusammenarbeit geplant und wie soll das Produkt heißen?

Ziel ist es, ein Pitch für Produkt zu skizzieren, das:

- einen konkreten Zweck erfüllt
- eine echte Marktfähigkeit mitbringt
- nachhaltig aus Resten produziert werden kann
- und durch ein ansprechendes, durchdachtes Design überzeugt

In der ersten Runde werden die eingereichten Skizzen von einer fachkundigen Jury, u.A. bestehend aus einem Designer, begutachtet. Die zehn überzeugendsten Ideen – gemessen an Originalität, Nachhaltigkeit, Umsetzbarkeit und Marktperspektive – werden für die zweite Runde ausgewählt. Alle Teams erhalten eine Rückmeldung der Jury – entweder mit einem Trostpreis und den Gründen der Ablehnung oder mit Optimierungshinweisen und Feedback für die zweite Runde.

Stufe 2: Prototyp entwickeln und präsentieren

Die ausgewählten Teams haben nun mehrere Wochen Zeit, ihren Prototyp umzusetzen. Dabei arbeiten sie in ihren Produktionsschulen, erhalten Unterstützung durch Fachanleitungen und können sich kreativ und handwerklich voll einbringen. Es geht nicht nur darum, ein schönes Produkt herzustellen – es geht darum, einen funktionalen, nachhaltigen und verkaufsfähigen Gegenstand zu schaffen, der zeigt: Wir haben verstanden, wie wir mit Ressourcen verantwortungsvoll umgehen und aus scheinbar „wertlosem“ Material etwas Bedeutungsvolles machen können.

Am Ende dieser Phase präsentieren die Teams ihre Ergebnisse – in Form einer Ausstellung, eines kleinen Markts oder digital. Bewertet werden dabei nicht nur Produktqualität und Design, sondern auch die Geschichte hinter dem Produkt, der Teamprozess und das unternehmerische Potenzial.

Mehr als ein Wettbewerb – Persönlichkeitsbildung und Empowerment

Der „Reste Retter“ ist bewusst als projektorientierter Lernprozess konzipiert. Er richtet sich an Jugendliche, die oft nicht den geradlinigen Weg durch das Bildungssystem

gegangen sind. Viele von ihnen haben Brüche in ihrer Bildungsbiografie, stehen vor besonderen Herausforderungen oder erleben sich selbst – nicht zuletzt durch gesellschaftliche Zuschreibungen – als „weniger leistungsfähig“ oder „weniger fähig“. Genau hier setzt der Wettbewerb an.

Was bewirkt der Wettbewerb bei den Jugendlichen?

- **Selbstwert stärken**
Viele Jugendliche erleben im „Reste Retter“-Projekt zum ersten Mal, dass ihre Ideen zählen. Sie bringen sich ein, sehen konkrete Ergebnisse ihrer Arbeit und bekommen Rückmeldung von außen. Das stärkt das Vertrauen in die eigenen Fähigkeiten und vermittelt ein positives Selbstbild: Ich kann etwas. Ich habe Ideen. Ich bin wichtig.
- **Teamarbeit erleben**
In den Teams lernen die Teilnehmenden, gemeinsam zu planen, Konflikte zu lösen, sich gegenseitig zu unterstützen und Verantwortung zu übernehmen. Sie erleben, wie sich unterschiedliche Talente ergänzen und wie durch Zusammenarbeit mehr entsteht als allein.
- **Kreativität und Problemlösekompetenz fördern**
Aus Müll ein verkäufliches Produkt machen – das fordert die Jugendlichen heraus, über den Tellerrand hinauszudenken. Welche Materialien passen zusammen? Welche Werkzeuge und Techniken braucht es? Was wünschen sich potenzielle Kund:innen? Der kreative Prozess fördert analytisches Denken, Erfindergeist und das Verständnis für funktionale Gestaltung.
- **Berufliche Orientierung ermöglichen**
Die Jugendlichen sammeln praktische Erfahrungen in Design, Produktion, Nachhaltigkeit und Vertrieb – zentrale Themen, die auch für viele Ausbildungsberufe und Berufsfelder wichtig sind. Einige entdecken dabei ganz neue Interessen und Stärken, die sie in ihrer Berufswahl weiterbringen können.
- **Nachhaltigkeitsbewusstsein schärfen**
Die Teilnehmenden setzen sich mit Fragen des Konsums, der Ressourcenverwertung und des ökologischen Fußabdrucks auseinander. Sie lernen, welche Alternativen es zum Wegwerfen gibt – und wie wichtig es ist, Verantwortung für die Welt von morgen zu übernehmen.
- **Sinn und Wirkung erleben**
Wer einen „Reste Retter“-Prototyp in den Händen hält, sieht mehr als nur ein Produkt. Die Jugendlichen erkennen, dass ihre Arbeit Sinn macht – für sich selbst, für andere und für die Umwelt. Dieses Gefühl der Sinnhaftigkeit ist ein starker Motivator, gerade für junge Menschen in instabilen Lebensphasen.

Entstehung des Wettbewerbes: Der Reste Retter entstand ursprünglich durch das von den beiden bereits verstorbenen Unterstützern des Konzept Produktionsschule Arnulf Bojanowski und Bernd Reschke gestiftete Talentstipendium. Seit 2023 wurde der zweistufige Wettbewerb eingeführt. Der Wettbewerb findet alle 1.5 Jahre statt, jeder Wettbewerbszyklus dauert ca. 9 Monate. Zur Durchführung wird um Unterstützung durch Fördermittel geworben, mit denen z.B. das Jugendcamp finanziert wird.

Rückblick auf das Reste Retter Jugendcamp 2024 in Kooperation mit dem Japanischen Palais Dresden:

Im Juni verwandelte sich Dresden in das Zentrum eines inspirierenden Treffens junger ProduktionsschülerInnen: Das Jugendcamp „Reste Retter“ lockte Jugendliche aus allen Ecken Deutschlands in die sächsische Landeshauptstadt. Sie kamen aus Eschweiler, aus Hamburg, aus Fulda, aus Hannover, aus der Nähe – 60 junge Menschen aus Produktionsschulen, die bereits Großes geleistet hatten: Ihre eigenen Produkte designt – nachhaltig, aus Dingen, die andere in den Müll geworfen hätten. Eine Jury hatte im Vorfeld die drei Siegerteams gekürt – doch psst, zu Beginn des Camps war DAS noch streng geheim. Die TeilnehmerInnen quartierten sich in einem gemütlichen Hostel ein und begannen ihre spannende Reise in die Welt der Nachhaltigkeit – nach dem Deutschlandspiel, welches am ersten Abend parallel stattfand ;-).

Der Donnerstag war das Herzstück des Camps und fand in Kooperation mit dem Japanischen Palais statt. Kennen Sie noch nicht? Ab nach Dresden, denn das Japanische Palais ist ein Museum, welches für alle da ist: Mitmachen, gestalten, malen, genießen und sogar feiern? Und das so nachhaltig wie möglich? Im Japanischen Palais wird das gelebt.

Nach einer lustigen Anmoderation durch Kai Steinecke als Moderator luden verschiedene Workshops die Jugendlichen dazu ein, tief in Themen wie Upcycling und Zero Waste sowie nachhaltige Kleidungsherstellung einzutauchen. Mit Eifer und Kreativität bastelten sie aus alten Materialien neue Dinge, lernten, warum ihre Jeans bereit tausende Kilometer gereist ist und tauschten sich über ihre eigenen nachhaltigen Projekte aus. Die Workshops waren lebendig und interaktiv, und überall war das Knistern von neuen Ideen zu spüren, der gegen Mittag vom Duft der leckeren Snackboxen abgelöst wurde.

Den krönenden Abschluss bildete die feierliche Preisverleihung im beeindruckenden Japanischen Palais – auf einer Bühne. Einen Preis in einem Palast erhält man schließlich auch nicht alle Tage!

In der prachtvollen Kulisse des historischen Gebäudes wurden die drei Projekte mit Preisen ausgezeichnet, die alle Kriterien der Jury erfüllt hatten und diese geschlossen überzeugten.

Diese Begeisterung fasste Ariane Flick vom Bundesverband zuvor in treffende Worte. „Feuchte Augen und viel Begeisterung“, so beschrieb Martin Mertens, Vorstandsvorsitz BVPS, die vermutliche Reaktion derer, die durch ihren Nachlass das sogenannte „Talentstipendium“, die Grundlage des Reste-Retter-Wettbewerbes, ins Leben gerufen hatten. Dahinter steht die Auffassung, dass Jugendliche in Produktionsschulen und Jugendwerkstätten keineswegs Systemsprenger sind, wie sie von der Gesellschaft oft abwertend betitelt werden, sondern clevere junge Menschen, die dieser Welt viel zu geben haben und sie aktiv durch ihren Einsatz gestalten können. Die Produkte, die am 21. Juni nach einem mehrmonatigen Projektprozess auf der Bühne lagen, bestätigten genau dies.

Die Spannung und Aufregung waren förmlich greifbar, als die drei Preise an die engagierten jungen Menschen überreicht wurden, die mit ihren innovativen Ideen und ihrem Einsatz für die Umwelt beeindruckten.

Die Laudation für Platz 3 begann mit Oma – der Oma von Laudator Willem Heins, die auch begeistert gewesen wäre von dem prämierten Produkt: Einem Hocker aus Fahrradgabeln, der in einem Gemeinschaftsprojekt der Dortmunder Produktionswerkstätten entstanden ist.

Weiter ging es mit einem Produkt, welches den Designer Edgar Wilkening, der die Laudatio hielt, optisch wie auch von der Funktionalität überzeugte – auch, wenn es erst Liebe auf den zweiten Blick war: Eine Schreibtischauflage der Produktionsschule Weser-Solling aus Holzminen. Nerviges Kopfverrenken ist nun für alle die Geschichte, die regelmäßig mit Akten und einem PC arbeiten.

Schlussendlich blieb noch ein Platz übrig, der heiß begehrte erste Platz: Hier erwartete die Teilnehmenden das höchste Preisgeld. Moderator Kai Steinecke bat die Geschäftsführerin des Bundesverbandes Produktionsschulen, Mimi Lindgren, auf die Bühne – die Laudatio beschrieb, worauf es im Leben ankam und zeigte auf, welche unterschiedlichen Fähigkeiten und Fertigkeiten im Produkt steckten: Einer Kollektion aus wasserresistenten Designertaschen – und Rucksäcken aus Annaberg-Buchholz. Das Team „Erzgebirgische Polarfüchse“ bezog ihre Materialien aus einer Firmenkooperation und tüftelte mehrere Monate an ihrer Kollektion. Von Marketingideen

über unterschiedliche Designs, intensivste Produkttests bis hin zum Logo-Branding hatte dieses Team wirklich an ALLES gedacht. Neben der herausragenden Qualität der Produkte und des Innovationscharakters hat zudem die Teamorganisation und Zusammenarbeit beeindruckt – jeder hatte eine Aufgabe, erweiterte eigene Fähigkeiten. Ausgelaufene Shampooflaschen im Koffer finden zukünftig ebenso eine sichere und stylische Hülle wie die nasse Badehose nach dem Schwimmbad oder der Laptop auf dem Weg durch den Regen. Schick, nachhaltig und funktional: Wir sind begeistert.

Hervorgehoben wurden ebenfalls die Leistungen aller Teams: Mit Mut, Neugier, Kreativität und Raffinesse haben sie sich in den Wettbewerb gestürzt – ausprobiert, verworfen, sich sortiert, gestaltet, inspiriert, bemüht: Bis nach 7 Monaten die fertigen Produkte und die Teams in Dresden ankamen. Alle Teams, die teilgenommen haben, egal ob in der ersten Phase, in der nur die Projektskizze gefragt war oder auch in der zweiten Phase, in der das Produkt dann hergestellt werden durfte, können stolz auf sich sein. Ihr habt es gewagt, ihr habt es getan und ihr seid ein aktiver Teil der Gesellschaft – eure Ideen haben das Zeug, eine nachhaltige Zukunft zu gestalten. Macht weiter so!

Die drei Tage in Dresden waren geprägt von neuen Freundschaften, inspirierenden Gesprächen und der gemeinsamen Vision, die Welt ein bisschen besser zu machen. „Reste Retter“ war mehr als nur ein Camp – es war eine lebendige Gemeinschaft von jungen Menschen, die zusammenkamen, um die Zukunft nachhaltiger zu gestalten – als aktiver Teil davon. Das Siegerprodukt bestand aus einer ganzen Kollektion an nachhaltig bedruckten Taschen und Rucksäcken aus Planen, die immer weiter entwickelt wurden und ein eigenes Markenlogo hatten. Weiterhin wurden beispielsweise Schreibtischablagen aus Holz, Möbel aus alten Skateboards, Schutz für Bücher oder ein Kindersessel des Hamburger Sessels präsentiert – ein Team widmete sich dem Essen und verwertete Lebensmittel der Tafel essbereit für ältere Menschen auf. Insgesamt nahmen an der Runde 23/24 des Reste Retter Wettbewerbs 34 Teams teil.

Fazit: Bildung. Nachhaltigkeit. Zukunft – und du trägst dazu bei. Der „Reste Retter“-Wettbewerb verbindet ökologische Bildung mit konkretem Tun, fördert handwerkliche und gestalterische Kompetenzen und macht junge Menschen zu aktiven Gestalter:innen einer nachhaltigeren Welt. Gleichzeitig schafft das Projekt Räume, in denen Jugendliche Selbstwirksamkeit erleben, soziale Kompetenzen trainieren und persönliche Erfolgserlebnisse sammeln können.

In einer Zeit, in der ökologische und gesellschaftliche Herausforderungen komplexer werden, zeigt der „Reste Retter“ eindrucksvoll, dass kreative Ideen, ressourcenschonendes Handeln und soziales Lernen Hand in Hand gehen können – und dass jede:r etwas beizutragen hat.

Das Qualitätssiegel Produktionsschule (QPS)

Das QPS bescheinigt der auditierten Produktionsschule, dass das erreichte Arbeits- und Entwicklungsniveau den Anforderungen des Bundesverbandes Produktionsschulen entspricht. Es ist der Abgleich zwischen pädagogisch gelebter Praxis einer Produktionsschule mit den vom Bundesverband formulierten Qualitätsstandards.

Das QPS dokumentiert die bisher erreichte Entwicklung der Produktionsschule, bietet Ansatzpunkte für die Weiterentwicklung und ist ein Instrument der inhaltlich-pädagogischen Qualitätssicherung und -entwicklung. Perspektivisch wird mit dem Qualitätssiegel Produktionsschule Beliebigkeit und Unverbindlichkeit in der Gestaltung von Produktionsschulen vermieden.



Den QPS-Materialienband können Sie unter
www.bv-produktionsschulen.de herunterladen.