

MISEREREOR

Lehrerforum

Denkanstöße – Handlungsfelder

Nr. 88 / Mai 2013

Sekundarstufe I

Politik/Sozialkunde/Wirtschaft, Ethik, Religion



Foto: © Uwe Kleinert (Werkstatt Ökonomie)

SPIELZEUGPRODUKTION MIT **FAIREN** REGELN

Meine Meinung

Egal ob Stoffpuppen, Modellautos oder Plastikmonster: Rund zwei Drittel der Spielwaren auf dem deutschen Markt stammen aus der Volksrepublik China, in der EU sind es sogar 86 Prozent. Ausschlaggebend dafür ist ein einziger Grund: der Preis.

In den letzten Jahren geriet chinesisches Spielzeug immer wieder wegen gefährlicher Inhaltsstoffe und mangelhafter Produktsicherheit in die Schlagzeilen. Außerdem weisen Nichtregierungsorganisationen auf menschenunwürdige Arbeitsbedingungen hin, die gegen internationale Sozialstandards und das chinesische Ar-

beitsgesetz verstoßen.

Wenn sich Spielzeug als Produkt wie jedes andere entpuppt, irritiert uns das, weil es unserer gewohnten Wahrnehmung widerspricht: Mit Spielzeug verbinden wir in erster Linie positive Erfahrungen. Wir denken an unser Lieblingsspielzeug, an Spieleabende im Familienkreis, an Rollenspiele, mit denen sich Kinder die Welt erschließen ...

Zugleich bietet sich mit der Irritation die Chance für eine Auseinandersetzung mit Fragen, die unser Konsumverhalten insgesamt betreffen: Was ist mir wichtig, wenn ich etwas einkaufe? Hat mein eigenes Verhalten als Verbraucherin oder Verbraucher Auswirkungen, die ich eigentlich nicht gutheiße? Was kann ich tun, um das zu vermeiden?

Wer ist denn verantwortlich dafür, dass bei der Herstellung von Produkten zum Beispiel gegen grundlegende Arbeitsstandards verstoßen wird? Welche Verantwortung haben die beteiligten Unternehmen? Brauchen wir nicht verbindliche Regeln, damit Produkte menschenwürdig und umweltverträglich hergestellt werden – auch außerhalb Europas? Das Thema „Spielzeug“ bietet sich an, um sowohl in den sozialkundlichen Fächern als auch im Religions- oder Ethikunterricht Fragen von Gerechtigkeit, Menschenrechten und persönlicher Verantwortung zur Sprache zu bringen.

Ihr
Uwe Kleinert



Foto: © Uwe Kleinert (Werkstatt Ökonomie)

M1 Missstände in den Spielzeugfabriken

Aktuelle Studien zeigen: Nach wie vor wird in chinesischen Spielzeugfabriken gegen die Rechte der Arbeiterinnen und Arbeiter verstoßen. Bei Befragungen klagen sie vor allem über die sehr langen Arbeitszeiten von bis zu 14 Stunden pro Tag, an sieben Tagen die Woche – insbesondere, wenn die Produktion für das Weihnachtsgeschäft auf Hochtouren läuft. Dann müssen sie Überstunden machen und vielfach erhalten sie dafür nicht die gesetzlich vorgeschriebenen Zuschläge. Auch der gesetzliche Mindestlohn, der kaum zum Überleben reicht, wird nicht immer gezahlt, geschweige denn ein existenzsichernder Lohn. Um zu verhindern, dass Beschäftigte den Arbeitgeber wechseln, werden ihre Löhne einbehalten und oft erst mit wochenlanger Verspätung ausbezahlt. Durch Übermüdung und unzureichenden Arbeitsschutz kommt es immer wieder zu Arbeits-

unfällen und in den tristen Unterkünften der Wanderarbeiter(innen) herrschen zum Teil unzumutbare Bedingungen. Obwohl das alles auch gegen chinesische Gesetze verstößt, bleiben die Behörden allzu oft untätig.

Gründe für die schlechten Arbeitsbedingungen sind unter anderem der Kostendruck und der Termindruck. Die Konkurrenz auf dem Spielzeugmarkt ist groß, daher spielt der Preis eine wichtige Rolle. Außerdem kämpfen die Unternehmen mit vielen neu entwickelten Produkten um Marktanteile. Und schließlich ist Spielzeug ein Saisongeschäft: Vor allem vor Weihnachten müssen Spielzeughändler ihre Produkte an den Mann und die Frau bringen. Den Druck des Marktes geben sie an ihre Lieferanten weiter – und diese an ihre Arbeiterinnen und Arbeiter.

M2 Wie in chinesischen Spielzeugfabriken die Rechte der Arbeiter(innen) verletzt werden (Beispiele)

- Unabhängige Gewerkschaften sind verboten und gewerkschaftliche Aktivitäten werden behindert.
- Die Arbeitszeiten sind extrem lang: Mehr als 70 Stunden in der Woche sind die Regel.
- Die gesetzlichen Mindestlöhne werden unterschritten, Überstundenzuschläge verweigert, illegale Lohnabzüge vorgenommen.
- Der Arbeits- und Gesundheitsschutz ist unzulänglich, ebenso die Schulung der Arbeiter(innen) etwa im Umgang mit gefährlichen Stoffen.
- Als Opfer von Arbeitsunfällen erhalten Arbeiter(innen) oft erst nach jahrelangen Gerichtsverfahren Entschädigungen.
- Inzwischen muss es zwar für alle Arbeiter(innen) einen Arbeitsvertrag geben, sie bekommen aber oft keine Kopie ausgehändigt.
- Der Kündigungsschutz ist unzulänglich, deshalb droht bei Produktionsrückgängen Entlassung oder Zwangsurlaub.
- Die Fabrikwohnheime sind oftmals unhygienisch und bieten keinerlei Privatsphäre. Häufig wird auch die minderwertige Verpflegung in den Fabriken beklagt.

Von etwa 3.500 chinesischen Spielzeugfabriken mit Exportlizenz besitzen 1.500 ein Zertifikat, das ihnen bescheinigt, dass sie den ICTI-Kodex einhalten.

M3 Zahlen-Spiel

*Die Europäische Union ist mit einem Anteil von **27 %** der größte Spielzeugmarkt der Welt.*

16,5 Mrd. Euro gaben die Verbraucher(innen) in der EU 2011 für Spielzeug aus.

*In der Europäischen Union gibt es rund **78 Millionen Kinder** unter 14 Jahren.*

*Die Europäische Union importierte im Jahr 2011 Spielzeug im Wert von **5,5 Mrd. Euro**.*

86 % der europäischen Spielzeugeinfuhren kommen aus China.

50 bis 60 % des Branchenumsatzes entfallen auf das Weihnachtsgeschäft.

*Jedes Jahr sind **60 %** der Spielzeuge auf dem europäischen Markt Neuentwicklungen.*

Quelle: Toy Industries of Europe. Facts and Figures, Januar 2013

ARBEITSAUFTRÄGE ZU M1-3

- 1.** Schreibt auf, welche Missstände in Spielzeugfabriken vorkommen. Welche Gründe werden für diese Missstände genannt?
- 2.** Wer hat Einfluss darauf, die Arbeitsbedingungen zu verbessern?
- 3.** Diskutiert: Würdet ihr für ein Spielzeug mehr bezahlen, wenn ihr wüsstet, dass es unter menschenwürdigen Bedingungen hergestellt wurde?

M4 ICTI CARE-Prozess: ein Schritt in die richtige Richtung

Auf die Kritik an den Arbeitsbedingungen in den chinesischen Spielzeugfabriken reagierte der Weltverband der Spielzeugindustrie (International Council of Toy Industries, ICTI) Mitte der 1990er-Jahre mit einem Verhaltenskodex, der zunächst allerdings nur auf dem Papier stand. Erst seit 2003 gibt es ein Programm, den sogenannten ICTI CARE-Prozess, in dessen Rahmen sich Fabriken überprüfen lassen können, um nachzuweisen, dass sie den ICTI-Kodex einhalten.

Im Unterschied zu unternehmenseigenen Verhaltenskodizes soll der ICTI-Kodex für die gesamte Branche gelten. Aber wie bei anderen Programmen, mit denen Unternehmen ihre gesellschaftliche Verantwortung zeigen, ist die Beteiligung am ICTI CARE-Prozess freiwillig: Firmen können, müssen sich aber nicht an den Kodex ihres Branchenverbandes halten. Wegen der wirtschaftlichen Bedeutung Chinas und der Missstände in den dortigen Fabriken wurde zunächst in China mit dem Aufbau des ICTI CARE-Prozesses begonnen; in anderen Ländern wird er bisher nur in Ausnahmefällen angewendet.

Der ICTI CARE-Prozess stützt sich inzwischen auch auf die Mindeststandards für menschenwürdige Arbeitsbedingungen, die die Internationale Arbeitsorganisation formu-

liert hat (Kernkonventionen der ILO).

Vor allem orientiert er sich aber an den lokalen Gesetzen. So kann er in China einen Beitrag zur Verbesserung der Arbeitsbedingungen leisten, weil die recht anspruchsvollen Arbeitsgesetze dort in den Betrieben oft nicht eingehalten und von den Behörden nicht durchgesetzt werden.

Aktuell sind von den schätzungsweise 3.500 chinesischen Spielzeugfabriken mit Exportlizenz rund 2.300 für den ICTI CARE-Prozess registriert; fast 1.500 von ihnen haben nach erfolgreicher Überprüfung ein Zertifikat erhalten, das ihnen bescheinigt, dass sie den ICTI-Kodex einhalten. Das Zertifikat ist zunächst ein Jahr gültig. Die Namen der zertifizierten Spielzeughersteller werden unter <http://www.icti-care.org> veröffentlicht.

Die Auftraggeber der chinesischen Lieferanten – das sind vor allem westliche Spielzeughersteller und Handelsunternehmen – können sich im Rahmen des ICTI CARE-Prozesses dazu verpflichten, ab einem Zeitpunkt, den sie frei wählen können, nur noch bei zertifizierten Lieferanten einzukaufen. Aktuell haben rund 830 Firmen eine solche Date-Certain-Zusage gegeben. Deren Namen werden auch unter <http://www.fair-spielt.de> veröffentlicht.

M5 Das verlangt der ICTI-Kodex (Auszug)

- Einhaltung der gesetzlichen Arbeitszeiten
- Verbot von Kinder-, Zwangs- und Gefangenearbeit
- Zahlung der gesetzlich vorgeschriebenen Löhne und Überstundenvergütungen
- gesetzliche Leistungen bei Krankheit und Schwangerschaft
- Arbeitnehmervertretung entsprechend den örtlichen Gesetzen
- Diskriminierungsverbot
- Arbeits- und Gesundheitsschutz sowie Notfallvorsorge
- angemessene Hygieneeinrichtungen
- sichere Schlafräume
- Verbot seelischer und körperlicher Disziplinierung
- Bekanntgabe der Standards in der örtlichen Sprache



Foto: © Uwe Kleinert (Weikstart Ökonomie)

Arbeitsschutzmaßnahmen, wie hier beim Lackieren des Spielzeugs, sind in den Fabriken keine Selbstverständlichkeit.

M6 Interview mit Uwe Kleinert, Koordinator von fair spielt

Was tut die Spielwarenindustrie, um bessere Arbeitsbedingungen durchzusetzen?

Der Internationale Verband der Spielwarenindustrie ICTI hat einen Kodex erlassen, nach dem sich die Produzenten zertifizieren lassen können. Sie verpflichten sich, die Gesetze einzuhalten, keine Kinder- oder Zwangsarbeit zuzulassen, Mindestlöhne zu zahlen und Arbeitnehmervertretungen nicht zu behindern. Das geschieht auf freiwilliger Basis im sogenannten ICTI CARE-Prozess. Mit unangemeldeten Kontrollen in den Fabriken wird überprüft, ob die Vorgaben eingehalten werden.

Das klingt doch gut!

Es gibt ganz sicher Fortschritte. Allerdings ist die Teilnahme freiwillig und die Beteiligung ist nicht gerade hoch. Von den etwa 700 Spielzeugfirmen in Deutschland haben sich gerade einmal 30 verpflichtet, nur bei zertifizierten Herstellern einzukaufen. Das wird aber im Rahmen des ICTI CARE-Prozesses nicht kontrolliert. Wir [...] kritisieren auch, dass die Spielzeugfirmen die Verantwortung vollständig auf die Produzenten abwälzen. Über drei Viertel des Jahresumsatzes in der Spielzeugbranche werden im letzten Quartal gemacht. Produziert wird in einem ähnlich engen Zeitfenster. Dadurch entsteht ein enormer Zeitdruck, und auch der Kostendruck auf die Lieferanten schlägt sich direkt in den Produktionsbedingungen nieder. Hier müssten die importierenden Unternehmen dringend ihre Einkaufspraxis ändern. Kontrollieren lässt sich das allerdings nur schwer.

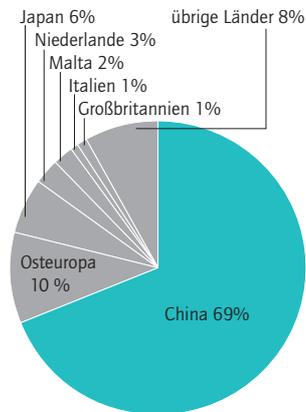
Quelle: spielen und lernen, 13.2012

ARBEITSAUFTRÄGE ZU M4-6

1. Kann der ICTI CARE-Prozess dazu beitragen, dass sich die schlechten Arbeitsbedingungen in den Spielzeugfabriken (vgl. M1-2) verbessern? Sammelt Argumente und diskutiert.
2. Auf welche Faktoren kann der ICTI CARE-Prozess Einfluss nehmen, auf welche nicht?
3. Was müsste eurer Meinung nach von wem getan werden, damit in den Spielzeugfabriken menschenwürdige Arbeitsbedingungen herrschen?
4. Was haltet ihr davon, dass sich manche Firmen „freiwillig“ für bessere Arbeitsbedingungen engagieren, andere nicht?

M7 Die deutschen Spielzeugimporte

Die deutschen Spielzeugimporte 2010



Quellen: BB-Jahresberichte, w. nostheide verlag gmbh; Statistisches Bundesamt; eigene Berechnungen

Der deutsche Spielzeugmarkt 1990 - 2010

Inlandsproduktion & Importe aus China und anderen Ländern (Mio. €)

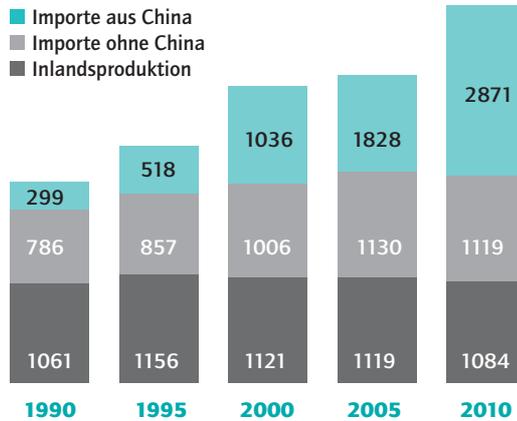


Foto: © Uwe Kleinert (Werkstatt Ökonomie)

Arbeiter auf dem Weg zur Mittagspause – getrennt von ihren Kolleginnen

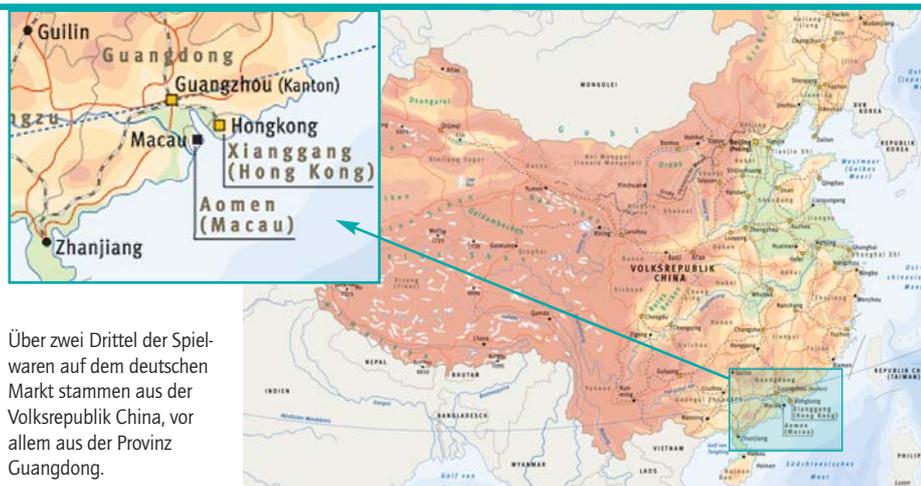
M9 Schwarzer Peter – das Verantwortungskarussell (fiktive Stellungnahmen)

Die Arbeiterin in Südchina

„In der Hochsaison, wenn wir für das Weihnachtsgeschäft arbeiten, werden oft sehr viele Überstunden angeordnet. Das Management erwartet von uns, dass wir das machen, auch wenn wir dann wochenlang keinen freien Tag haben. Sicher: Wir wollen auch mehr Geld verdienen mit den Überstunden, aber jeden Tag so lange zu arbeiten, das ruiniert unsere Gesundheit. Ob unsere Arbeit gefährlich ist? Das wissen wir nicht so genau. Von den Plastikdämpfen, den Farben und den Lösungsmitteln, mit denen wir zu tun haben, wird mir manchmal schlecht. Es gibt aber auch viele Kolleginnen, die die Atemschutzmasken, die wir bekommen haben, bei der Arbeit nicht tragen, weil sie sie lästig finden. Ich meine, der Fabrikbesitzer müsste bessere Löhne zahlen. Und er müsste den Druck verringern und mehr Geld in unsere Kantine und die Schlafräume investieren. Aber wir haben ja keine Möglichkeit, unsere Meinung zu sagen. Dann heißt es gleich: ‚Wem das hier nicht passt, der kann gehen.‘“

Der Fabrikbesitzer aus Hongkong

„Ich weiß ja, dass die Arbeitsbedingungen in meinem Betrieb nicht so gut sind. Aber mir bleibt nichts anderes übrig, weil das meine Konkurrenten genauso machen. Wer im Wettbewerb nicht mithalten kann, fliegt raus aus dem Geschäft. So einfach ist das. Meine Kunden aus Europa und Amerika kaufen doch dort, wo es am billigsten ist. Ob dabei Geld

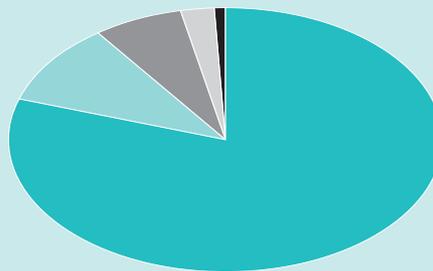


Karte: Fischer Weltatlas

M8 Wer verdient wie viel an einer Barbie?

15,00 Euro kostet eine Barbie im Einzelhandel. So setzt sich dieser Endpreis zusammen.

- 12,00 Euro Transport, Werbung, Spanne des Handels, Gewinn der Herstellerfirma
- 1,50 Euro Chinesische Produktionsfirma, innerchinesischer Transport
- 1,00 Euro Materialkosten
- 0,38 Euro Zölle
- 0,12 Euro Löhne der Fabrikarbeiter(innen)



ARBEITSAUFTRÄGE ZU M7-8

1. Was sind nach eurer Einschätzung die Gründe dafür, dass in den letzten Jahren immer mehr Spielzeug in China hergestellt wurde, während die Produktion in Deutschland stagniert?
2. Was spricht eurer Meinung nach dafür, dass Spielzeug in China produziert wird, was dagegen?
3. Welche Konsequenzen hätte es wohl, wenn in chinesischen Spielzeugfabriken bessere Arbeitsbedingungen herrschten und höhere Löhne gezahlt würden?

fair spielt



fair spielt setzt sich für menschenwürdige Arbeitsbedingungen in der Spielzeugindustrie ein. fair spielt fordert Spielzeughersteller und Handel auf, ihre Verantwortung für die Arbeitsbedingungen entlang ihrer Lieferkette zu übernehmen. fair spielt informiert Verbraucher(innen) und die Öffentlichkeit darüber, welche Unternehmen sich dieser Verantwortung stellen – und welche nicht, unter anderem mit einer laufend aktualisierten Firmenliste. Die Aktion fair spielt begann als Kooperationsprojekt von MISEREOR, der Katholischen Frauengemeinschaft Deutschlands (kfd), der Katholischen Arbeitnehmerbewegung Deutschlands (KAB), des Nürnberger Bündnisses fair toys und der Werkstatt Ökonomie. Die katholischen Organisationen haben die Verantwortung inzwischen an die beiden letztgenannten Partner abgegeben. MISEREOR stellte für die Weiterarbeit einen finanziellen Grundstock zur Verfügung.

fair spielt, c/o Werkstatt Ökonomie, im WeltHaus Heidelberg, Willy-Brandt-Platz 5, 69115 Heidelberg, E-Mail: info@fair-spielt

<http://www.fair-spielt.de>



übrig bleibt, um die vorgeschriebenen Überstundenzuschläge zu bezahlen oder anständige Unterkünfte zu bauen, interessiert die doch nicht. Hauptsache schnell und billig. Wir werden von unseren Auftraggebern geradezu gezwungen, die Arbeitsgesetze zu umgehen. Gleichzeitig kommen sie uns mit der Forderung, ihren Verhaltenskodex einzuhalten. Wie das gehen soll, sagen sie aber nicht.“

Der Spielzeughersteller aus Deutschland

„Wir können doch nicht einfach unsere hohen Arbeits- und Sozialstandards auf China übertragen. Das passt doch gar nicht in die chinesische Kultur. Und die Chinesen nehmen es doch selbst nicht so genau mit ihren Gesetzen. Die Unternehmen bringen es doch nur zu etwas, wenn sie mit der Konkurrenz mithalten und ihre Vorteile, zum Beispiel niedrige Arbeitskosten und hohe Produktivität, voll ausspielen können. Deshalb sagen auch die chinesischen Behörden nichts und drücken beide Augen zu, wenn das Geschäft brummt. Arbeiterrechte, die sind in China doch ganz unbekannt. Außerdem wollen die Mädchen doch gerne Überstunden machen. Die wollen doch möglichst schnell viel Geld verdienen, damit sie in ihre Heimatdörfer zurückkehren und heiraten können.“

Der Vertreter einer Handelskette aus Europa

„Der Wettbewerb wird von Jahr zu Jahr schärfer. Alles dreht sich um den Preis. Gerade die Deutschen sind ein Volk von Schnäppchenjägern. Unsere Handelsspanne wird immer kleiner. Viele Artikel lohnen sich für uns eigentlich nicht mehr. Deshalb müssen wir die Kosten senken. Etwas anderes bleibt uns gar nicht übrig. Das heißt: Wir müssen möglichst billiger einkaufen als die Konkurrenz. Da spielen wir auch einmal unsere Marktmacht aus und zwingen unsere Lieferanten zu günstigeren Preisen. Wir müssen aber auch unsere eigenen Kosten senken: Die Ware muss sich schnell drehen, darf nicht lange im Lager oder in den Regalen liegen. ‚Just in time‘ heißt auch für uns die Strategie, möglichst nah am Kunden und entsprechend den Nachfragetrends einzukaufen. Heute City-Roller, morgen Pokemons. Wir können es uns heute nicht mehr erlauben, Ware länger auf Vorrat zu halten. Wer auf die aktuellen Trends in der Kundennachfrage nicht schnell reagiert, hat das Nachsehen und kann seinen Laden dicht machen. Von unseren Lieferanten verlangen wir, dass sie ordentliche Arbeitsbedingungen gewährleisten. Wir sind schließlich ein an Grundwerten orientiertes Unternehmen.“

Die Kundin

„Also, ich kaufe, was mir und meinen Kindern gefällt. Trendy muss es sein – man will ja schließlich nicht abgehängt werden. Bestimmte Spielsachen sind einfach ein Muss. Ich verstehe schon, dass unsere Kinder nach Hause kommen und sagen: ‚Das will ich auch haben!‘ – wenn alle das haben und sie sonst nicht mitspielen können. Zu viel kosten dürfen die Sachen natürlich nicht. Zum Glück gibt es die Großmärkte, sogar speziell für Spielzeug. Die haben immer ganz günstige Angebote – jedenfalls billiger als der Einzelhandel in der Stadt. Wenn man darauf achtet, dann kann man eine Menge Geld sparen. Wo das Spielzeug hergestellt wird, interessiert mich nicht sonderlich. Kinderarbeit und Ausbeutung finde ich natürlich nicht gut. Darauf sollten die Hersteller schon achten, dass so was nicht passiert.“

ARBEITSAUFTRÄGE ZU M9

1. Welche der genannten Argumente könnt ihr nachvollziehen?
Welche Argumente sind eurer Meinung nach nicht stichhaltig?
2. Was wären Ansatzpunkte für eine Verbesserung der Situation?
3. Spielt das „Hutspiel“: Es gibt fünf Hüte (Mützen), einen für die Arbeiterin, einen für den Fabrikbesitzer etc. Die Spieler(innen) nehmen einen Hut und vertreten die jeweilige Person. Dann werden Argumente ausgetauscht, zum Beispiel zum Thema „Höhere Löhne für die chinesischen Arbeiterinnen“. Die Diskussion wird nach drei Minuten unterbrochen, die Hüte werden getauscht und jeder vertritt eine andere Person ... Die anderen Schüler(innen) beobachten die Diskussion, anschließend wird besprochen: Wer konnte welche Person am besten vertreten? Kann jemand jetzt die Argumente der anderen besser verstehen? Hat jemand seine Meinung sogar geändert? Lässt sich eine Lösung finden?



Foto: © Ulve Kleinert (Werkstatt Ökonomie)

In solchen Fabrikunterkünften sind die Arbeiter(innen) untergebracht.

SpieloPoly

Ein Unterrichtsmaterial für die 4. bis 7. Klasse

„SpieloPoly“ ist eine Handreichung für die Projektarbeit an Schulen. Sie besteht aus einer 16-seitigen Broschüre und einer CD-ROM mit zahlreichen Arbeitsmaterialien, die direkt im Unterricht eingesetzt werden können. SpieloPoly umfasst je nach Intensität drei bis sechs Doppelstunden.

Durch das Unterrichtsprojekt SpieloPoly gewinnen die Schüler(innen) auf vielfältige Weise Einblick in die komplexe Welt der Spielzeugproduktion und setzen sich mit dem Thema „(Nachhaltiger) Konsum“ auseinander. Verschiedene Methoden wie Sta-

tionenlernen, Interviews oder das Weltcafé ermöglichen unterschiedliche Zugänge zu dem Thema.

Die Handreichung (mit CD-ROM) kann gegen eine Versandkostenpauschale von 2,50 Euro beim Bremer Informationszentrum für Menschenrechte und Entwicklung bestellt werden: Bremer Informationszentrum für Menschenrechte und Entwicklung (biz), Bahnhofplatz 13, 28195 Bremen, Telefon 0421/171910, Fax 0421/171016, E-Mail info@bizme.de.



SpieloPoly – oder: Woher kommen unsere Spiele?

Spielzeug unter die Lupe genommen: Wie spielen wir? Woher kommen unsere Spielsachen? Was kaufen wir? Mit verschiedenen Methoden beleuchten die Schülerinnen und Schüler soziale, ökologische und ökonomische Aspekte von Spielzeug. Da Kinder mit Spielsachen aus ihrem Alltag vertraut sind, ist das Thema für sie leicht zugänglich und bietet gute Anknüpfungspunkte für die Auseinandersetzung mit den verschiedenen Aspekten im Sinne einer Bildung für nachhaltige Entwicklung.

Zielgruppe

Das Projekt richtet sich an Schüler(innen) der 4. bis 7. Klasse.

Inhaltlicher Schwerpunkt

Mit SpieloPoly gewinnen die Schüler(innen) auf vielfältige Weise Einblick in die komplexe Welt der Spielzeugproduktion und sie setzen sich mit der Thematik (nicht) nachhaltigen Konsums auseinander. Dabei werden die drei Dimensionen der Nachhaltigkeit sinnvoll verknüpft: Soziale Aspekte werden über die Reflexion des persönlichen Spielverhaltens und entsprechender Vorlieben sowie über die Auseinandersetzung mit den Lebens- und Arbeitsbedingungen in den produzierenden Ländern vermittelt. Die Beschäftigung mit Ressourcen zur Materialgewinnung, mit Herstellung, Transport und darüber hinaus die Gestaltung eines eigenen Spielzeugs berühren vor allem die ökologische Dimension. Die wirtschaftliche Per-

spektive wird vermittelt, indem die Schüler(innen) selbst zu Aspekten der industriellen Spielzeugproduktion recherchieren und in die Rollen der verschiedenen Akteure schlüpfen. Sie befassen sich darüber hinaus aktiv mit Fragen von Werbung und Marketing. Nicht zuletzt werden Möglichkeiten erarbeitet, wie jeder Einzelne den Konsum von und den Umgang mit Spielsachen bewusster und nachhaltiger gestalten kann.

Projektart

SpieloPoly kann im Regelunterricht eingesetzt werden. Es lässt sich ebenso als eigene Projektwoche oder Schüler-AG organisieren.

Didaktischer Rahmen

Die Schüler(innen) können eigene Kriterien zur Beurteilung von Spielzeug benennen und begründen. Die Erarbeitung verschiedener Sichtweisen der Akteure entlang der Produktionskette, aber auch der Kinder untereinander in Bezug auf Spielen, ermöglicht Perspektivwechsel und fördert Empathie. Die Kinder nehmen sich als Konsument(inn)en wahr und erkennen die Auswirkungen ihres Kaufverhaltens. Sie sind sich der Zusammenhänge von Ereignissen und Entscheidungen bewusst und können Handlungsoptionen entwickeln. Sie werden in ihrem Bewusstsein darüber gestärkt, mitverantwortlich für eine gerechte Zukunft zu sein.

Der Wechsel von Plenum, Gruppen- und Einzelarbeit ermöglicht verschiedene Lernformen und stärkt Team- und Kommunikationsfähigkeiten. Die Schüler(innen) üben sich in interdisziplinärer Wissenserarbeitung und in Präsentationstechniken.

Beim Stationenlernen erkunden sie verschiedene Spiele und Spielsachen und formulieren anschließend die Unterschiede zwischen funktionalen, sportlichen, strategischen, die Fantasie anregenden sowie Geschicklichkeit fördernden Spielen. Um ihr eigenes Spielverhalten zu reflektieren, erstellen sie gemeinsam ein Meinungsbild der Klasse. Auf einer Pinnwand werden entsprechend der Vorlieben Punkte auf Felder geklebt, sodass die verschiedenen Neigungen in der Gruppe visualisiert werden.

Um die Vernetzung der Akteure zu verdeutlichen, beginnen die Schüler(innen) mit dem Erstellen eines Plakates. Sie benennen zunächst sich selbst als beteiligte Personengruppe. Das Plakat zieht sich als roter Faden durch den Unterricht und wird in den nächsten thematischen Abschnitten um weitere Akteure entlang der Produktionskette erweitert.

Bei der Erarbeitung der Thematik „Material und Herstellung“ kommt ein Gruppenpuzzle zum Einsatz. In Kleingruppen werden ausgewählte Gegenstände unter die Lupe genommen und hinsichtlich ihrer Bauweise und Produktionsart untersucht. Dafür erhalten die Kinder Arbeitsbögen und Literatur. Auch die eigene Kreativität ist hier gefragt, wenn aus Natur- und Recyclingmaterialien selbst Spielzeug oder Spiele hergestellt werden sollen.

Modulübersicht

Inhalt	Methoden	U-Std.
1. Spielzeug unter die Lupe genommen: Womit spielen wir?	Stationen erkunden, Meinungsbild erstellen, Vernetzungsplakat (durchgängig)	2
2. Material und Herstellung	Gruppenpuzzle	2
3. Spielzeug selbst herstellen	Kreative Arbeit	2
4. Made in ...? Woher kommen unsere Spielsachen?	Medienrecherche, Steckbriefe, Akkordarbeit	2
5. Handelswege und Werbung	Interviewmethoden, Recherche und Analyse, optional: Exkursion	2 (2)
6. Alle Akteure zusammenführen, Transfer anregen	Visualisierung, Rollenspiel	2
7. Abschlusspräsentation	Präsentationstechniken	2-4

Die Herkunft verschiedener Spielsachen wird von Zweiergruppen in Druckmedien und auf ausgewählten Internetseiten recherchiert. Dabei liegt ein Schwerpunkt auf den Lebens- und Arbeitsbedingungen der Arbeiter(innen) in den Produktionsländern. Zur Anschauung wird ein kleiner Wettkampf durchgeführt, um Akkordarbeit persönlich zu erfahren: Können sich die Kinder vorstellen, immer dieselben Handgriffe stundenlang zu wiederholen? Die Ergebnisse der Recherche werden in Form von Steckbriefen präsentiert und für alle sichtbar aufgehängt. Das Vernetzungsplakat wird um die genannten Akteure erweitert.



Das Nürnberger Bündnis Fair Toys betreibt in der „Spielzeugstadt“ Aufklärungsarbeit.

Wie kommen die Spielsachen zu uns? Wer ist an diesem Prozess beteiligt? Die Schüler(innen) recherchieren in ihrem Umfeld und teilen sich dabei thematisch in Gruppen auf. Eine Gruppe durchforstet Zeitungsanzeigen und untersucht Werbestrategien. Andere überlegen sich Interviewfragen und setzen diese bei der Befragung ihrer Eltern, Großeltern, in Supermärkten, Spielzeugläden etc. ein. Gegebenenfalls kann dies auch mit einer Exkursion zu einem Spielzeugmuseum oder einem Spielzeugproduzenten verknüpft werden. Die Ergebnisse werden zusammengetragen und gemeinsam analysiert. So kann das Beziehungsgeflecht der Akteure weitergesponnen werden.

Ein Rollenspiel fasst die Schritte der Produktionskette zusammen. Die Schüler(innen) schlüpfen in die unterschiedlichen Rollen der

Akteure und spielen eine vorgegebene Situation durch. Die verschiedenen Standpunkte können so besser verstanden werden, die Kinder üben sich im Perspektivwechsel. In der anschließenden Reflexionsrunde werden die einzelnen Akteure mit Bezug auf das Vernetzungsplakat durchgesprochen und folgende Fragen erörtert: Konnte ich mich in die Sichtweise meiner Rolle hineinversetzen? Wie sind die Beziehungen der Akteure untereinander? Was ist mir bei meinem nächsten Einkauf wichtig? Welche Handlungsoptionen haben Konsument(inn)en? Der anschließende Vergleich zu anderen Produkten des Alltags, wie zum Beispiel T-Shirts, regt den Transfer an und bietet Ausblick auf weitere Handlungsfelder.

Zum Abschluss konzipieren, organisieren und erstellen die Kinder gemeinsam eine Präsentation. Dies kann in Form einer Ausstellung der Ergebnisse und des selbst gefertigten Spielzeugs oder eines Zeitungsartikels geschehen und wird mit der Lehrkraft und der Schule abgestimmt.

Zeit

SpieloPoly füllt etwa 6 bis 8 Doppelstunden. Als Projektwoche oder Halbjahres-AG ist das Angebot aufgrund seiner Ausbaufähigkeit ebenfalls geeignet. Die Durchführung bietet sich an im Sachunterricht (Grundschule) und im Fachbereich Wirtschaft/Arbeit/Technik/Umweltkunde (Sek. I). Fächerübergreifendes Arbeiten ist möglich und erwünscht.

Organisatorisches

Entsprechend der Gruppengröße sollten die Räumlichkeiten Platz für Präsentationen bieten. Die benötigten Materialien zu Präsentationszwecken sind alltagsübliche Pappen und Papiere, Pinnwände u. a. Die Recherche im Internet sollte möglich sein. Für die kreative Abschlussarbeit wird gemeinsam mit den Kindern überlegt, welche Materialien zur Verfügung stehen oder organisiert werden können. Auch der zur Verfügung stehende Zeitrahmen wird besprochen.

Ressourcen

Das Angebot wird im Klassenraum von ein bis zwei Lehrkräften oder wahlweise mit einem außerschulischen Partner durchgeführt. Bei einer Gruppengröße von mehr als 16 Schüler(inne)n wird eine zweite Betreuungsperson empfohlen.

Birte Kuttler

zum Thema:

Lesehinweise

- Aktion fair spielt (2010): **Spielzeug verantwortlich einkaufen/fair beschaffen.** Eine Handreichung für Eltern, Verwandte, Kita-Teams & Träger, Faltblatt 10 S.
 - Aktion fair spielt (2012): **Spielzeugindustrie am Scheideweg.** Stellungnahme der Aktion fair spielt zum Stand des ICTI CARE-Prozesses, 4 S.
 - Werkstatt Ökonomie (Hg., 2012): **So bringen Sie Menschenrechte ins Spiel!** Eine Handreichung von fair spielt für Verbraucherinnen & Verbraucher. 24 S.
- Alle Publikationen online verfügbar unter www.fair-spielt.de (> Eigene Publikationen).

Film

Spielzeug mit Zukunft – Fortschritte der Aktion fair spielt (2010), DVD von Peter Winger, drei Versionen mit einer Laufzeit von 9, 15 und 19 Minuten. Die DVD informiert in der 15- und der 19-minütigen Fassung über die Auswirkungen, Erfolge und Defizite des ICTI CARE-Prozesses anhand von Interviews mit Arbeiterinnen und Arbeitern, Fabrikinspektoren und Verantwortlichen der ICTI CARE-Foundation. Die Filme eignen sich für Informationsveranstaltungen und als Hintergrundinformation für Lehrer(innen) und Erzieher(innen) im Ganztage. Die 9-minütige Fassung führt kurz ins Thema ein und konzentriert sich dann auf die Aktivitäten einer Schulklasse im Rahmen eines Schülerwettbewerbes der Bundeszentrale für politische Bildung zum Thema. Die DVDs können (einzeln oder im Set) kostenlos bei der Werkstatt Ökonomie ausgeliehen werden (Tel. 0 62 21/ 4 33 36-11, E-Mail: info@fair-spielt.de)



Foto: © Kopp/MISEREOR

„Gutes Leben für alle – Utopie und Widerstand“

Einladung zur MISEREOR-Jahrestagung am 14./15. Juni 2013 in Aachen

Dass alle Menschen in Süd und Nord jetzt und künftig „gut“ leben können, auch wenn die Welt faktisch zerteilt und zerrissen ist, dafür setzt sich MISEREOR mit seinen Partnern ein. Die Vision ist da, aber es gibt Widerstände. Gerade unter den Bedingungen der Globalisierung fragt sich, ob „gutes Leben für alle“ wirklich gewollt ist und worin es bestehen kann. MISEREOR lädt zu diesem Thema fachkundige Referent(inn)en ein und befragt am Freitagabend Kandidatinnen und Kandidaten zur Bundestagswahl. Der Samstag steht unter dem Leitthema „Inspiration“. In Workshops wird über das „gute Leben“ diskutiert mit Blick auf die Inspirationsquellen Theater, Literatur, Musik, Meditation, Ernährungskultur und Internet. Verbände, kirchliche Initiativen sowie Nichtregierungsorganisationen stellen im Sinn einer „Austauschbörse“ ihre Ansätze vor. Information auf <http://www.misereor.de/jahrestagung>.

Unterrichtsbausteine zum kostenlosen Download

<http://www.misereor.de/unterrichtsbausteine>

- für die Grundschule: „Wasser schenkt Leben“ – über die Bedeutung des Lebensgutes Wasser in Kenia, Brasilien und Thailand
- für Kl. 3–6: „Indira und der Steinbruch“ – vom Leben arbeitender Kinder in indischen Granitsteinbrüchen
- für Sek. II: „Stärkung indigener Völker in Lateinamerika“ – Ursprungsvölker und ihre Rolle im modernen Staat
- für Sek. I: „Für mehr Ernährungssicherheit: Getreidebanken im Tschad“ – Lernen aus Entwicklungsprojekten.



Jetzt online: die MISEREOR-Schülerseite

Auf www.1welt4you.de sind Zahlen, Fakten und Bilder zu Entwicklungsthemen anschaulich aufbereitet, um Schülerinnen und Schüler der Klassen 5–8 sowie der Jahrgangsstufen 9–13 bei der Erarbeitung von Referaten, Facharbeiten und Projekten zu unterstützen.

Widersprüchliches zur Welternährung

Schaubilder und Arbeitsblätter für Oberstufe und Erwachsenenbildung

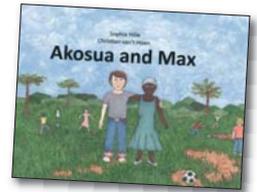
Reicht es, die Weltgetreideernte einfach nur gerechter zu verteilen, um alle Menschen satt zu machen? Und wie könnte das bewerkstelligt werden? Die vom Welthaus Bielefeld erstellten Materialien laden Schüler(innen) der Sek. II und Erwachsene ein, sich kritisch mit Themen wie Landgrabbing, Fleischerzeugung, Bioenergien und Agrarsubventionen auseinanderzusetzen. Broschüre (48 S.) mit 10 Schaubildern, Textseiten, 15 Arbeitsmaterialien und didaktischen Hinweisen, 2013, € 5,00, zu bestellen über <http://www.welthaus.de/publikationen-shop>.

Akosua and Max

Wie leben Kinder in Ghana und Deutschland?

Sophia Hille und Christian van't Hoen

(Illustrationen) haben mit dem Kinderbuch „Akosua and Max“ ein Bildungsmaterial für kleine Dorfschulen in Ghana entwickelt, das ebenso auch in deutschen Grundschulen (vor allem im Englischunterricht) eingesetzt werden kann, um die Lesefähigkeit zu stärken und den kulturellen Austausch zu fördern. Die siebenjährige Akosua aus dem ländlichen Ghana und der achtjährige Max aus einer Großstadt in Deutschland erzählen einander von ihrem Leben: über den Tagesablauf, die Schule, das Einkaufen, das Essen, über Freizeitaktivitäten und die Jahreszeiten. Das Buch kann im Unterricht vorgelesen oder gemeinsam gelesen und angeleitet erarbeitet werden. € 12,00. Info: sophiahille@yahoo.de.



Der Autor dieses Lehrerforums, **Uwe Kleinert**, ist Mitarbeiter der Werkstatt Ökonomie in Heidelberg und arbeitet dort vor allem zu den Themen „Unternehmen und Menschenrechte“ und „Verantwortliche öffentliche Beschaffung“. Mit den Arbeitsbedingungen in der Spielzeugproduktion beschäftigt er sich seit über zehn Jahren, u. a. als Koordinator der Aktion fair spielt, die von MISEREOR initiiert und getragen wurde.

Impressum

Herausgeber: Bischöfliches Hilfswerk MISEREOR e.V., Mozartstr. 9, 52064 Aachen, in Zusammenarbeit mit dem Lehrerarbeitskreis „Eine Welt“ bei MISEREOR

Herstellung und Vertrieb: MVG Medienproduktion und Verlagsgesellschaft mbH, Boxgraben 73, 52064 Aachen, Tel: 0241 479 86-0

Autoren dieser Ausgabe: Uwe Kleinert unter Mitarbeit von Birte Kuttler

Redaktion: Rüdiger Horn, Lektorats- u. Redaktionsbüro, Olpe

Gestaltung: Yvonne Schröder, Graphik- u. Werbedesign, B-Eupen

Erscheinungsweise: Viermal jährlich, Bezug kostenlos

BESTELLUNGEN der MISEREOR-Schulmaterialien

MVG Medien | Postfach 10 15 45 | 52015 Aachen | E-Mail: bestellung@eine-welt-shop.de

Telefon: 0241 47986-100 | Fax: 0241 47986-745 | www.misereor-medien.de