

Ein inklusives Spiel
für Globales Lernen

Ein inklusives Spiel für Globales Lernen



International e.V.





gefördert von
Landesministerium
für Wirtschaft
und Klimaschutz
des Saarlandes
in Zusammenarbeit
mit der
Saarland-
Hochschule
Saarbrücken

Vorwort - - - - - 3

Über die Zielgruppe - - - - - 4

Hintergrundwissen

Inklusive Bildung für nachhaltige Entwicklung - - - 5

Globale Ziele für nachhaltige Entwicklung - - - - - 7

Über die globale Textilkette

Baumwollanbau - - - - - 12

Spinnen - - - - - 13

Färben - - - - - 14

Weben - - - - - 15

Nähen - - - - - 16

Das Spiel

Hinweise zum Spielmaterial - - - - - 17

Didaktisch-methodische Hinweise - - - - - 18

Der Auftragszettel - - - - - 19

Abschluss des Spiels - - - - - 20

Vereinfachte Version - - - - - 26

Varianten- - - - - 20

Anhang

Materialien, Kopiervorlagen - - - - - 21

Bildnachweis- - - - - 42

Impressum - - - - - 43

Ausleihe - - - - - 43



Wir nehmen euch mit auf die Reise einer Jeans! Ein inklusives Spiel für alle

Wie können Jung und Alt spielerisch globale Zusammenhänge erkunden und ein kritisches Konsumverhalten entwickeln?

Spielende werden zu Jeans-Produzent*innen und erfahren, dass der Anbau von Baumwolle, die Weiterverarbeitung sowie die Herstellung einer Jeans global verflochten sind, ihre Kleidung oft weit entfernt, unter schlechten Bedingungen produziert wird und die Herstellung Auswirkungen auf die Umwelt hat. Durch die Anknüpfung an die Lebenswelt und die Alltagserfahrung der Spielenden ermöglicht das Spiel, sich Informationen und faire Alternativen anzueignen und die Komplexität der globalen Jeans-Produktion zu erfassen. Heterogene Gruppen werden dazu angeregt, ihre eigene Kleidung kritisch zu betrachten, ihre Perspektive zu wechseln und eigene Handlungsspielräume zu erkennen und nutzen.

Das Lernspiel ist auf unterschiedliche Unterstützungsbedarfe angepasst und ermöglicht, alle Menschen mit und ohne Beeinträchtigung/Behinderung über globale Zusammenhänge zu informieren und trägt so zur aktiven Gestaltung einer nachhaltigen Gesellschaft bei. Das Anrecht auf barrierefreie Information und gleichberechtigte Teilhabe leitet sich aus der VN-Konvention über die Rechte von Menschen mit Behinderung (VN-BRK) und aus dem im Jahr 2014 von der UNESCO ausgerufenen Weltaktionsprogramm Bildung für nachhaltige Entwicklung (BNE) ab. Diese verfolgen das Ziel, „Bildung und Lernen so zu gestalten, dass jeder Mensch das Wissen, die Fähigkeiten, Werte und Einstellungen erwerben kann, um zu einem gerechteren, friedlichen und nachhaltigeren gesellschaftlichen

Zusammenleben beitragen zu können“. Darüber hinaus trägt dieses Lernspiel auch zur Umsetzung von Ziel 4.7 der Agenda 2030 für nachhaltige Entwicklung bei. Demnach sollen alle Lernenden die notwendigen Kenntnisse und Qualifikationen zur Förderung nachhaltiger Entwicklung erwerben, unter anderem durch folgende Ansätze:

- ▮ Bildung für nachhaltige Entwicklung
- ▮ nachhaltige Lebensweisen
- ▮ Menschenrechte und
- ▮ Geschlechtergleichstellung.

Das Spiel Reise einer Jeans ist für bis zu fünf Spielende konzipiert. Das Spielmaterial ist barrierefrei angepasst, teilweise in Braille und Leichter Sprache verfügbar sowie durch eine leichte Version ergänzt.

Wir möchten allen Beteiligten, die an der Erstellung des inklusiven Lernspiels mitgewirkt haben, herzlich danken:

Christian Bauer, Katarina Roncevic
und Katharina Merz

AWO City gGmbH (Berlin)

AWO Falk Club (Berlin)

Sommerberg der AWO Mittelrhein (Rösrath)

Fritz-Driskes-Haus der AWO (Mülheim)

Für die finanzielle Unterstützung dieses Projekts bedanken wir uns herzlich bei Engagement Global, dem Bundesministerium für wirtschaftliche Zusammenarbeit und Entwicklung (BMZ) und der GIZ.

Wir wünschen Euch viel Spaß auf der Reise!

Roman Fleißner
AWO International e.V.

Marianna Svinos
bezev e.V.



Über die Zielgruppe



ieses Lernspiel richtet sich an alle Menschen, die Spaß am Spielen haben – besonders an diejenigen mit Behinderungen/Beeinträchtigungen, an ältere Menschen oder Schüler*innen *ab der Sekundarstufe I*. Das Begleitmaterial richtet sich an Multiplikator*innen sowie insbesondere an pädagogisch, pflegerisch oder ehrenamtlich Tätige im freizeitpädagogischen und betreuerischen Umfeld der Freien Wohlfahrtspflege (z.B. in Tagesstätten und Freizeitzentren, im Betreuten Wohnen etc.). Das Spiel kann außerdem im schulischen Bereich eingesetzt werden.

Über dieses Spiel

Das Lernspiel *Reise einer Jeans* von AWO International, das allerdings nicht von allen Menschen genutzt werden konnte, war Ausgangspunkt in der Erstellung: Kleine Quizkarten, ein komplexes Spielfeld, kleine Spielfiguren und hohe inhaltliche Komplexität erschwerten eine inklusive Nutzung. Als Fachverband der Arbeiterwohlfahrt haben wir uns zum Ziel gesetzt, unser entwicklungspolitisches Bildungsangebot so zu gestalten, dass alle Menschen, die mit Angeboten unseres Verbandes in Berührung kommen, teilhaben können. Deshalb erstellten wir mit unserem Projektpartner *bezev* eine *barrierereduzierte* und *inklusive* Version. Wir haben das bestehende Lernspiel gründlich unter die Lupe genommen und auf Zugänglichkeit getestet. Inhalt, Form und Spielablauf wurden nach und nach so angepasst, dass Spielmaterialien klar erkennbar und tastbar sind. Die Komplexität globaler Handels- und Produktionsabläufe bleibt im angepassten Spielablauf erkennbar, in dem Spieler*innen die Rolle von Jeans-Produzent*innen einnehmen. Sie sichern knappe Produkte auf dem

Weltmarkt und wägen ab, ob sie für ein nachhaltig hergestelltes Produkt längere Transportwege in Kauf nehmen. Die Spieler*innen erhalten einen Überblick über die einzelnen Produktionsschritte – die Textilkette – und erfahren dabei spielerisch, dass Textilkonsum eine sehr globale Angelegenheit geworden ist. Der Spaß am Spiel steht grundsätzlich im Vordergrund, um die beabsichtigte Nutzung vor allem im freizeit- und sonderpädagogischen Bereich zu ermöglichen.

Das Spielfeld und die Spielmaterialien können sowohl visuell als auch taktil erfasst werden. Gleichzeitig haben wir darauf geachtet, verständliche Sprache in der Spielanleitung und dem Spielmaterial zu verwenden. Es ist außerdem möglich, das Spiel in einer *leichten Version* zu spielen, wobei der Fokus auf dem Erkennen globaler Handlungszusammenhänge liegt, ohne über Punktekarten weitere Informationen zu vermitteln. Die Spielanleitung für die leichte Version liegt in *vereinfachter Sprache* vor. Wesentliches Spielmaterial in *Braille* ist Bestandteil des Spiels. Aufgrund der notwendigen Reduktion von Komplexität deckt das Spiel jedoch nicht alle Themen ab, die für die Produktion, den Transport und den Konsum von Textilien relevant sind. Wir haben uns auf die fünf Produktionsschritte *Baumwollanbau*, *Spinnen*, *Färben*, *Weben* und *Nähen* fokussiert. Somit bleiben Aspekte wie Veredelung (Sandstrahlen, Schlitzen etc.), Handel und Verkauf, Werbung und Altkleider-Entsorgung im Spielmaterial unberücksichtigt.





Protest bei Eröffnung einer Primark-Filiale in Berlin

Inklusive Bildung für nachhaltige Entwicklung



Die Beschlüsse der Weltkonferenz für Umwelt und Entwicklung im Jahr 1992 in Rio de Janeiro waren Ausgangspunkt für die internationale Anerkennung des Leitbilds einer nachhaltigen Entwicklung. Zur Unterstützung dieser Ziele haben die Vereinten Nationen für die Jahre 2005–2014 die Weltdekade Bildung für nachhaltige Entwicklung beschlossen. Das im Jahr 2014 von der UNESCO ausgerufene Weltaktionsprogramm *Bildung für nachhaltige Entwicklung* (BNE) verfolgt das Ziel, „Bildung und Lernen so zu gestalten, dass jeder Mensch das Wissen, die Fähigkeiten, Werte und Einstellungen erwerben kann, um zu einem gerechteren, friedlichen und nachhaltigeren gesellschaftlichen Zusammenleben beitragen zu können“ (UNESCO, 2018).

Mit BNE sollen Lernende und Lehrende dazu befähigt werden, ihr Handeln im Kontext einer nachhaltigen Entwicklung auszurichten und somit zur Erreichung der globalen Nachhaltigkeitsziele –



Versammlung von Gewerkschaftsaktivist*innen in Bangladesch

Sustainable Development Goals (SDG) – bis 2030 beizutragen. Deutschland leistet hierzu einen Beitrag mit dem Nationalen Aktionsplan für nachhaltige Entwicklung (2015–2019).

Im Rahmen der Bildung für nachhaltige Entwicklung (BNE) strebt das Bildungskonzept Globales Lernen eine Transformation pädagogischen Denkens



Protest bei Eröffnung einer Primark-Filiale in Berlin



und Handelns im Kontext einer sich globalisierenden Gesellschaft an. Mithilfe vielfältiger Lehr- und Lernmethoden werden globale Zusammenhänge mit Alltagssituationen der Lernenden verknüpft und somit eine Orientierung in der zunehmend globalisierten Welt ermöglicht. Lernende rücken ins Zentrum und erwerben die Fähigkeit, aktiv und eigenverantwortlich die Zukunft mitzugestalten sowie die Auswirkungen des eigenen Handelns auf die Welt zu verstehen. Themenbereiche einer BNE erstrecken sich von Klima, Wasser, Migration und Flucht über Gerechtigkeit, Ernährung bis hin zum Fairen Handel.

Aktuell haben 177 Länder die *VN-Konvention über die Rechte von Menschen mit Behinderung* (VN-BRK) ratifiziert und sich damit verpflichtet, die Menschenrechte von Menschen mit Behinderung in allen gesellschaftlichen Bereichen umzusetzen. Die Agenda 2030 setzt mit 17 globalen Nachhaltigkeitszielen (SDG) einen starken Akzent auf Inklusion, insbesondere in der Bildung (Ziel 4). Um allen Menschen die Mitgestaltung einer zukunftsfähigen Entwicklung zu ermöglichen, muss BNE inklusiv gestaltet werden, damit alle Menschen an gesellschaftlichen und globalen Prozessen gleichberechtigt teilnehmen und somit zur nachhaltigen Entwicklung unserer Einen Welt beitragen können. Für eine Bewusstseinsbildung gegenüber Ungerechtigkeiten und Auswirkungen des Welthandels sind anschauliche Themen sowie Konsumentscheidungen aus dem Alltag hilfreich. Globale Zusammenhänge und Verflechtungen lassen sich somit besser für jede Zielgruppe verdeutlichen. Gleichzeitig ist das Bewusstsein zur Herkunft von

Textilien in den letzten Jahren gewachsen, nicht zuletzt als Folge von tragischen Ereignissen in Textilfabriken in Asien. Am Beispiel einer Jeans lassen sich Arbeitskreisläufe hervorheben und die Bevölkerung für Menschenrechte und Umweltaspekte sensibilisieren.

Heterogene Gruppen lernen in diesem Lernspiel am Beispiel einer Jeans, dass

- ▮ der Anbau von Baumwolle, die Weiterverarbeitung sowie die Herstellung einer Jeans global verflochten sind,
- ▮ ihre Kleidung oft weit entfernt produziert wird
- ▮ ihre Kleidung unter sehr schlechten Bedingungen hergestellt wird,
- ▮ die Produktion zu negativen Auswirkungen auf die Umwelt beiträgt,
- ▮ es faire Alternativen gibt,
- ▮ es Möglichkeiten gibt, anders zu konsumieren.

Ferner ermöglicht dieses Spiel, dass Spielende ihre eigene Kleidung kritisch betrachten ihre Fähigkeiten zum Perspektivwechsel stärken eigene Handlungsspielräume erkennen und nutzen ihren Konsum kritisch hinterfragen.

Quellen:

BGZ. 2015. Globales Lernen inklusiv?! Theoretische und praxisrelevante Überlegungen.

http://be-fair.eu/files/broschuere_globales_lernen_inklusiv__global_fairness_1.pdf

KMK, BMZ. 2016. Orientierungsrahmen für den Lernbereich Globale Entwicklung im Rahmen einer Bildung für nachhaltige Entwicklung. 2. aktualisierte und erweiterte Auflage.

UNESCO. Weltaktionsprogramm.

www.bne-portal.de/de/weltweit/weltaktionsprogramm-international



Globale Ziele für nachhaltige Entwicklung

2015 wurde die „Agenda 2030 für nachhaltige Entwicklung“ von den 193 Mitgliedsstaaten der Vereinten Nationen (UN) verabschiedet, darunter auch Deutschland. Mit Hilfe der Agenda will die Weltgemeinschaft die globalen Herausforderungen wie Armut, Hunger und Klimawandel bewältigen. Kern der Agenda sind 17 Ziele für nachhaltige Entwicklung (Sustainable Development Goals, SDG), die bis 2030 erreicht werden sollen. Die Agenda 2030 ist universell gültig, d.h. alle Länder der Erde müssen die 17 SDG und ihre 169 Unterziele umsetzen, also auch Deutschland und die anderen Industrienationen. Über ihre Umsetzung sollen Staaten regelmäßig bei internationalen Treffen im Rahmen der UN berichten.

Soziale und ökologische Herausforderungen



Armut in jeder Form und überall beenden, Zugang zu Land und armutsreduzierenden Dienstleistungen garantieren.

700 Mio. Menschen verfügen über weniger als 1,90 US-\$ am Tag. Der reichere Teil der Weltbevölkerung (11%) verursacht die Hälfte aller CO₂-Emissionen, während die ärmere Weltbevölkerung stärker unter den Folgen des Klimawandels leidet. Phänomene wie Kinderarmut, Altersarmut und Armut trotz Arbeit sind auch in wohlhabenden Ländern allgegenwärtig.



Den Hunger beenden, Ernährungssicherheit und eine bessere Ernährung erreichen, nachhaltige Landwirtschaft fördern.

13% der Weltbevölkerung sind von Hunger betroffen. 1% der bereits verfügbaren Nahrungsmittel wird benötigt, um deren Bedarf zu decken. Überproduktion, Lebensmittelverschwendung und Landnutzungskonflikte verstärken globale Schief lagen und verursachen Ungleichheit.



Ein gesundes Leben für alle Menschen jeden Alters gewährleisten, Mütter- und Kindersterblichkeit senken, schwere Krankheiten bekämpfen. Zwei Mrd. Menschen haben keinen regelmäßigen Zugang zu medizinischer Versorgung. 90% aller verfügbaren Medikamente werden lediglich von 15% der Weltbevölkerung genutzt.



Inklusive, gerechte und hochwertige Bildung gewährleisten, lebenslanges Lernen fördern, Zugang zur Bildung für Nachhaltige Entwicklung gewähren. 61 Mio. Kinder und 62 Mio. Jugendliche gehen nicht zur Schule. In ärmeren Ländern profitieren im Durchschnitt 10% der Lernenden mit hohem Bildungsstand von 46% aller Bildungsausgaben. Bildung für nachhaltige Entwicklung muss in der schulischen, außerschulischen und lebenslangen Bildung verankert werden.



Geschlechtergerechtigkeit und Selbstbestimmung für alle Frauen und Mädchen erreichen. Diskriminierung und Gewalt gegen Frauen beenden. Frauen werden besonders häufig benachteiligt, entmachtet und Gewalt ausgesetzt. Sie stellen die Mehrheit unter Nicht-Besitzenden, Armen und Menschen, die nicht lesen und schreiben können.



Verfügbarkeit und nachhaltige Bewirtschaftung von Wasser und Sanitärversorgung für alle gewährleisten, wasserverbundene Ökosysteme schützen. Ca. 660 Mio. Menschen leben ohne Zugang zu sauberem Trinkwasser und 2,4 Mrd. ohne Toiletten- und Abwassersysteme (2015). Fehlender Zugang zur Nutzung von Wasser löst Konflikte aus und verstärkt Ungleichheit.



Zugang zu bezahlbarer, verlässlicher, nachhaltiger und moderner Energie für alle sichern. Anteil erneuerbarer Energien erhöhen. 1,1 Mrd. Menschen müssen Zugang zu gemeinwohlorientierter und umweltverträglicher Energie erhalten. Die Energieproduktion ist gegenwärtig für ein Drittel des Ausstoßes aller Treibhausgase verantwortlich. Insgesamt muss der Energieverbrauch gesenkt werden.





Dauerhaftes, breitenwirksames und nachhaltiges Wirtschaftswachstum, produktive Vollbeschäftigung und menschenwürdige Arbeit für alle fördern. Milliarden Menschen benötigen wirtschaftliche Perspektiven durch sozial- und ressourcenverträgliche Entwicklung, die planetare Grenzen berücksichtigt. Der Wachstumsbegriff muss hinterfragt werden, da weder der Zuwachs an materiellen Möglichkeiten noch der Rückgang der Erwerbslosigkeit die Armut in Deutschland verringert haben.



Eine nachhaltige Infrastruktur und Industrialisierung unter schonendem Ressourceneinsatz fördern. Ein großer Teil der öffentlichen Verkehrsinvestitionen fließt trotz gegenteiliger Ziele in den Straßenbau. Der bundesdeutsche Verkehrswegeplan (2016) opfert täglich 2,9 Hektar freie Landschaft für den Straßenbau. Die Kosten für den Erhalt dieser Infrastruktur belasten künftige Generationen.



Ungleichheit in und zwischen Ländern verringern. Globale Finanzmärkte regulieren und überwachen. Migration sicher und verantwortungsvoll gestalten. Investitionen und öffentliche Gelder fließen zum größten Teil in Produkte und Unternehmen, die unsere Lebensgrundlage zerstören und Ungleichheit verstärken. Weltweite Transparenzstandards zu ökosozialen Auswirkungen von Krediten und Investitionen müssen gestärkt werden. Verarmte, benachteiligte und ausgegrenzte Gruppen müssen besonders von Investitionen profitieren.



Städte und Siedlungen inklusiv, sicher und nachhaltig gestalten. Sicherung bezahlbaren Wohnraums und nachhaltiger Verkehrssysteme. Umweltbelastungen senken.

Derzeit werden in Städten weltweit rund 70% aller Ressourcen verbraucht und mehr als 75% aller CO₂-Emissionen erzeugt. Gleichzeitig konzentriert sich zunehmend Armut in städtischen Räumen.



Nachhaltige Konsum- und Produktionsmuster und effiziente Ressourcennutzung sichern. Nahrungsmittelverschwendung verringern. Öffentliche Beschaffung nachhaltig gestalten. Unsere Erde kann einem nach Wirtschaftswachstum und Konsum ausgerichteten Lebensstil nicht gerecht werden. Die Schere zwischen dem Ressourcenverbrauch der Menschheit und dem, was unser Planet leisten kann, klafft damit immer weiter auseinander. Leben wir unverändert weiter wie bisher, würden wir bis zum Jahr 2030 zwei komplette Planeten benötigen, um unseren Bedarf zu decken.



Umgehend Maßnahmen zur Bekämpfung des Klimawandels und seiner Auswirkungen ergreifen und in nationale Politiken und Strategien einbeziehen. Sog. Entwicklungsländer haben zusammengenommen bislang nur mit einem Anteil von 24% zum Klimawandel beigetragen, sind heute aber öfter von dessen Folgen betroffen. Somit stehen die Industrieländer mit hohen Lebensstandards in der besonderen Verantwortung.



Ozeane, Meere und Meeresressourcen im Sinne nachhaltiger Entwicklung erhalten und nachhaltig nutzen. Überfischung beenden, Küsten schützen. Fast 800 Mio. Menschen sind in der Fischereiindustrie tätig. Überfischung ganzer Küstenregionen bewirkt den Niedergang der Kleinfischerei, hat prekäre Arbeitsverhältnisse in der Fischereiwirtschaft und neue Wanderungsbewegungen zur Folge. Die Verschmutzung der Meere, insbesondere durch Plastikmüll, nimmt zu.



Landökosysteme schützen und wiederherstellen. Wälder nachhaltig bewirtschaften, Wüstenbildung bekämpfen, Bodenverlust und Verlust der Artenvielfalt beenden. Arme Menschen sind weltweit stärker von den lokalen Folgen von Klimawandel und Umweltzerstörung betroffen. Ihr Lebensunterhalt hängt oft von natürlichen Ressourcen ab und sie leben häufig in unmittelbar von Umweltzerstörung betroffenen Gebieten. Der Erhalt der Natur ist eine echte Frage der Generationengerechtigkeit.





Friedliche und inklusive Gesellschaften fördern, allen Menschen Zugang zur Justiz ermöglichen, leistungsfähige, rechenschaftspflichtige und inklusive Institutionen aufbauen.

Konflikte werden nicht nur durch gewaltsame Auseinandersetzungen, sondern auch durch die Nutzung natürlicher Ressourcen ausgelöst – vor allem, wenn diese Ungleichheit und Diskriminierung verstärkt. Der Umgang mit Waffenexporten steht im klaren Widerspruch zur eigenen Position Deutschlands während des SDG-Verhandlungsprozesses: Dort hatte sich Deutschland für eine Einschränkung der Kleinwaffen-Proliferation ausgesprochen.



Globale Partnerschaften aufbauen, 0,7% des BIP für internationale Zusammenarbeit ausgeben, Entschuldung, gerechte Handelssysteme und Politik-Kohärenz umsetzen.

Die EU hat gegenüber Afrika in den vergangenen zwei Jahren einen Überschuss mit dem Handel von teils hochsubventionierten Produkten erzielt. Dem Export im Wert von 145 Mrd. € stand ein Import im Wert von 117 Mrd. € gegenüber. Dies führt zu einer weiteren Verschuldung afrikanischer Staaten und die Existenzgrundlage insbesondere vieler Kleinbauern und -bäuerinnen wird zerstört.

Für entwicklungspolitische Bildungsarbeit lohnt es sich, einige Ziele genauer zu betrachten:

Ziel 4: Inklusive, gerechte und hochwertige Bildung gewährleisten, lebenslanges Lernen fördern, Zugang zur Bildung für nachhaltige Entwicklung gewähren

Soziale und ökologische Herausforderung:
61 Mio. Kinder und 62 Mio. Jugendliche gehen nicht zur Schule. In ärmeren Ländern profitieren im Durchschnitt 10% der Lernenden mit hohem Bildungsstandard von 46% aller Bildungsausgaben. Bildung für nachhaltige Entwicklung muss in der schulischen, außerschulischen und lebenslangen Bildung verankert werden.

Das fordert die Agenda:

Ziel 4.5: Bis 2030 geschlechtsspezifische Disparitäten in der Bildung beseitigen und gleichberechtigten Zugang der Schwachen in der Gesellschaft – namentlich von Menschen mit Behinderungen, Angehörigen indigener Völker und Kindern in prekären Situationen – zu allen Bildungs- und Ausbildungsebenen gewährleisten

Ziel 4.7: Bis 2030 sicherstellen, dass alle Lernenden die notwendigen Kenntnisse und Qualifikationen zur Förderung nachhaltiger Entwicklung erwerben, unter anderem durch Bildung für nachhaltige Entwicklung und nachhaltige Lebensweisen. Bildung ist sowohl ein Ziel als auch ein Mittel, um alle anderen Ziele zu erreichen. Es ist nicht nur ein wesentlicher Bestandteil einer nachhaltigen Entwicklung, sondern auch ein Schlüssel dazu:

Erkennen

Der kognitive Bereich umfasst Wissen und Denkvermögen, die erforderlich sind, um die SDG und die damit verbundenen Herausforderungen besser zu verstehen.

Bewerten

Der sozial-emotionale Bereich umfasst soziale Fähigkeiten, mit denen die Lernenden zusammenarbeiten, verhandeln und kommunizieren können, um die Umsetzung der SDGs zu fördern, sowie Selbstreflexionsfähigkeiten, Werte, Einstellungen und Motivationen, die es den Lernenden ermöglichen, sich selbst zu entwickeln.

Handeln

Der Verhaltensbereich beschreibt Handlungskompetenzen, um einen konkreten Beitrag zur Umsetzung der SDGs zu erreichen.

Aus: Education for Sustainable Development Goals, UNESCO (2017)

Ziel 8: Dauerhaftes, breitenwirksames und nachhaltiges Wirtschaftswachstum, produktive Vollbeschäftigung und menschenwürdige Arbeit für alle fördern

Soziale und ökologische Herausforderung:
Milliarden Menschen benötigen wirtschaftliche Perspektiven durch sozial- und ressourcenverträgliche Entwicklung, die planetare Grenzen berücksichtigt. Der Wachstumsbegriff muss hinterfragt



werden, da weder der Zuwachs an materiellen Möglichkeiten noch der Erwerbslosigkeit die Armut in Deutschland verringert haben.

Das fordert die Agenda:

Ziel 8.4: Bis 2030 die weltweite Ressourceneffizienz in Konsum und Produktion Schritt für Schritt verbessern und die Entkopplung von Wirtschaftswachstum und Umweltzerstörung anstreben, im Einklang mit dem Zehnjahres-Programmrahmen für nachhaltige Konsum- und Produktionsmuster, wobei die entwickelten Länder die Führung übernehmen

Ziel 8.7: Sofortige und wirksame Maßnahmen ergreifen, um Zwangsarbeit abzuschaffen, moderne Sklaverei und Menschenhandel zu beenden und das Verbot und die Beseitigung der schlimmsten Formen der Kinderarbeit, einschließlich der Einziehung und des Einsatzes von Kindersoldaten, sicherstellen und bis 2025 jeder Form von Kinderarbeit ein Ende setzen

Ziel 10: Ungleichheit innerhalb von und zwischen Staaten verringern

Soziale und ökologische Herausforderung:

Investitionen und öffentliche Gelder fließen zum Teil in Produkte und Unternehmen, die unsere Lebensgrundlage zerstören und Ungleichheit verstärken. Weltweite Transparenzstandards zu öko-sozialen Auswirkungen von Krediten und Investitionen müssen gestärkt werden. Verarmte, benachteiligte und ausgegrenzte Gruppen müssen besonders von Investitionen profitieren.

Das fordert die Agenda:

Ziel 10.2: Bis 2030 alle Menschen unabhängig von Alter, Geschlecht, Behinderung, Rasse, Ethnizität, Herkunft, Religion oder wirtschaftlichem oder sonstigem Status zu Selbstbestimmung befähigen und ihre soziale, wirtschaftliche und politische Inklusion fördern

Ziel 10.a: Den Grundsatz der besonderen und differenzierten Behandlung der sogenannten „Entwicklungsländer“, insbesondere der am wenigsten entwickelten Länder, im Einklang mit den Übereinkünften der Welthandelsorganisation anwenden

Ziel 12: Für nachhaltige Konsum- und Produktionsmuster sorgen

Soziale und ökologische Herausforderung:

Die Weltbevölkerung konsumiert gegenwärtig mehr Ressourcen, als die Ökosysteme bereitstellen können. Damit die soziale und wirtschaftliche Entwicklung im Rahmen der Tragfähigkeit der Ökosysteme stattfinden kann, muss die Art und Weise, wie unsere Gesellschaft Güter produziert und konsumiert, grundlegend verändert werden.

Das fordert die Agenda:

Ziel 12.1: Den Zehnjahres-Programmrahmen für nachhaltige Konsum- und Produktionsmuster umsetzen, wobei alle Länder, an der Spitze die entwickelten Länder, Maßnahmen ergreifen, unter Berücksichtigung des Entwicklungsstands und der Kapazitäten der „Entwicklungsländer“

Ziel 12.3: Bis 2030 die weltweite Nahrungsmittelverschwendung pro Kopf auf Einzelhandels- und Verbraucherebene halbieren und die entlang der Produktions- und Lieferkette entstehenden Nahrungsmittelverluste einschließlich Nachernteverluste verringern

Ziel 12.6: Die Unternehmen, insbesondere große und transnationale Unternehmen, dazu ermutigen, nachhaltige Verfahren einzuführen und in ihre Berichterstattung Nachhaltigkeitsinformationen aufzunehmen

Ziel 12.8: Bis 2030 sicherstellen, dass die Menschen überall über einschlägige Informationen und das Bewusstsein für nachhaltige Entwicklung und eine Lebensweise in Harmonie mit der Natur verfügen

Zahlreiche bildungsbezogene Ziele und Indikatoren sind auch in anderen SDG enthalten.

Über die globale Textilkette



Unser Kleidungskonsum hat sich in den letzten Jahrzehnten bedeutend gewandelt. Wir profitieren von einem stetig größeren Angebot an immer günstiger werdender Kleidung. Doch für die modischen Schnäppchen wird anderswo auf der Welt ein hoher Preis bezahlt. Welche Folgen diese Billigpreispolitik für die Arbeiter*innen und die Umwelt in den Produktionsländern hat, ist zentrales Thema dieses Lernspiels.

Die Textilindustrie prägte im 19. Jahrhundert maßgeblich die industrielle und kapitalistische Entwicklung in Europa. Millionen Menschen gab sie, oft unter erbärmlichen Bedingungen, Arbeit und gab Anstoß zur Modernisierung und Rationalisierung industrieller Produktionsweisen. Sie hatte auf den kolonialen transatlantischen Dreieckshandel mit der Versklavung von Afrikaner*innen auf amerikanischen Baumwollplantagen maßgeblichen Einfluss. Doch die europäischen Zentren der Textilproduktion verloren im 20. Jahrhundert ihre Bedeutung. Stattdessen produzieren heute Millionen Menschen in sog. Sweatshops in Asien oder in der Maquila-Industrie in Lateinamerika: Fast Fashion sowie neue Materialien und Verschiebungen entlang der Wertschöpfungsketten dominieren heute das Geschehen.

Günstige Produktionsbedingungen, niedrige soziale Mindeststandards und geringe Umweltauflagen mögen für Firmen sehr lukrativ sein. Für Arbeiter*innen kann dies allerdings bedeuten, dass sie 18 Stunden am Tag schufteten und ihr Lohn nicht

oben: Nähfabrik in Bangladesch
unten: Jeans im Angebot

zum Leben ausreicht. Die Bevölkerung in der Umgebung leidet unter den Umweltschäden von Wasser, Luft oder Boden. Kernarbeitsnormen (acht Übereinkommen) bezeichnen die vier Grundprinzipien der Internationalen Arbeitsorganisation:

- ▮ Vereinigungsfreiheit und Recht auf Kollektivverhandlungen,
- ▮ Beseitigung der Zwangsarbeit,
- ▮ Abschaffung der Kinderarbeit,
- ▮ Verbot der Diskriminierung in Beschäftigung und Beruf.

Alle acht Übereinkommen wurden unter anderem von Deutschland ratifiziert. Das heißt allerdings noch nicht, dass sie automatisch auch eingehalten werden.



Baumwollanbau



Baumwolle wächst hauptsächlich in den USA, Indien und China. Da die Pflanze gute Saug- und Widerstandsfähigkeit zeigt, ist sie seit Jahrtausenden in unserer Kleidung enthalten. Um die Pflanze vor Schädlingen zu schützen, kommen jede Menge giftige Pflanzenschutzmittel zum Einsatz. Pro Saison wird Baumwolle durchschnittlich 20 bis 25 Mal mit Pestiziden aller Art besprüht. Für jedes Baumwoll-T-Shirt landen rund 150 Gramm Gift auf dem Acker. Auch bei der Entlaubung kommen Chemikalien zum Einsatz. Als Folge gelangen die Pflanzenschutzmittel bis ins Grund- und Trinkwasser. Gewässer und Böden werden verseucht. Zudem gibt es jedes Jahr Unfälle mit dem giftigen Spritzmittel, an deren Folgen jährlich Tausende Menschen sterben. Ein weiteres Problem ist der hohe Wasserverbrauch beim Baumwollanbau. Immer mehr Baumwolle wird in Gebieten mit Halbwüsten-Klima angebaut. Dort werden Oberflächengewässer oder Grundwasser auf die Felder geleitet. Doch auch das Grundwasser reicht



oft nicht aus. Der Rückgriff auf künstliche Bewässerung führt dazu, dass Wasser aus anderen Gebieten über weite Strecken in die Anbauggebiete gepumpt werden muss und somit auch das Grundwasser von außerhalb vermindert wird.

Baumwollernte bei AFARM, Projektpartner von AWO International in Indien



Erntereife Baumwolle

Maschinelle Baumwollernte



Spinnen



Spinnerin mit Mundschutz



Etwa 120.000 Arbeiterinnen sind in indischen Baumwollspinnereien Teil eines Systems, das Sumangali heißt, auf Deutsch: „Braut, die Wohlstand bringt“.

Mädchen ab 14 Jahren erhalten für meist drei Jahre einen Lohn von rund 20 Euro im Monat und eine größere Summe von etwa 500 bis 800 Euro am Ende ihrer Anstellung. Das Geld verwenden deren meist arme Familien als Mitgift für die Verheiratung der Töchter. Lohn und Bonus zusammen liegen unter dem gesetzlichen Mindestlohn für ungelernete Arbeiterinnen in Indien.

Zudem sind die Arbeitsbedingungen unzumutbar, Zwölf-Stunden-Schichten sind an der Tagesordnung. Die Mädchen würden außerdem „geschlagen und sexuell belästigt“, prangert die Menschen-



rechtsorganisation Terre des hommes an. Auch seien Selbstmordversuche als letzter Ausweg aus den Spinnereien keine Seltenheit.

Die deutschen Verbraucher*innen erfahren meist nichts über ihre Lebens-



Spinnmaschinen im Boott Cotton Mills Museum, Massachusetts

bedingungen. Nach derzeitiger Regelung müssen Firmen keine Informationen zu ihren Zulieferern veröffentlichen. Lediglich C&A reagierte bisher auf das Bekanntwerden des Sumangali-Systems. Die Modekette nannte es „ein illegales und menschenverachtendes System“ und engagiert sich vor Ort dagegen.





Indigo-Färberei in Morioka, Japan



Das Färben von Textilien erfolgt seit dem 19. Jahrhundert in industrieller Produktion. Den wässrigen Farbstofflösungen oder Farbstoffdispersionen werden weitere Chemikalien (Salze, Säuren, Alkalien) und Textilhilfsmittel zugesetzt. Gelangen sie unbehandelt in die Umwelt, wird diese mitunter stark belastet.

Vormals wurden die Restflotten und Abwässer direkt in Flüsse geleitet, die dann auch gefärbt waren. Heute ist dies in vielen Teilen Europas und der USA durch umfangreiche Investitionen in Abwasserbehandlungsanlagen und in den Einsatz moderner Farbstoffe sowie das Verbot problematischer Produkte als gelöst anzusehen.

In vielen anderen Teilen der Erde fehlen aber aufgrund niedriger Erlöse und Steuereinnahmen die finanziellen Möglichkeiten für diese Investitionen.



oben: Färbemaschine

unten: Färben in offenen Gefäßen in Marokko





oben: Weberin



ine Studie der Universität von Sussex zum Webmaschinen-Sektor in Tamil Nadu (Indien) hat festgestellt, dass die Arbeit schlecht bezahlt und von Zwölf-Stunden-Schichten in lauten, staubigen Räumen geprägt sei. Unfälle und schlechte gesundheitliche Verfassung seien nicht selten. In der Regel bedienen Männer die Webmaschinen und Frauen bereiteten die Garnspulen vor. Die Arbeiter*innen seien wegen Vorauszahlungen oft stark beim Arbeitgeber verschuldet, würden strikt überwacht und mit Gewalt bedroht, wenn sie ihren Job verlassen wollten.



oben: Webmaschine in England

unten: Weber am Webstuhl in Nord-Indien





oben: Nähfabrik in Bangladesch



ehn bis zwölf Stunden pro Tag an der Nähmaschine, dazu immer wieder Schläge, verbale Attacken und sexuelle Belästigung durch Vorgesetzte sowie ein Lohn, der weder soziale Sicherheit noch Bildung für die Familie ermöglicht: Laut der Dienstleistungsgewerkschaft Verdi sind die Arbeitsbedingungen in der globalen Textilproduktion multinationaler Konzerne in Asien immer noch menschenverachtend. Gewerkschafter*innen, die etwa die Verhältnisse bei Zulieferern in Indien, Bangladesch oder Sri Lanka anprangerten und in ihren Fabriken für fairere Bedingungen kämpften, seien besonders häufig Repressalien ausgesetzt und würden nicht selten entlassen.

Quellen:

BDKJ/DPSG. 2015. Arbeitshilfe Kritischer Konsum
<https://www.kritischerkonsum.de/textilien/baumwolle/>

Südwind. 2015. Harte Arbeit für weiche Fasern
<https://suedwind-institut.de/files/Suedwind/Publikationen/2015/2015-12%20Harte%20Arbeit%20fuer%20weiche%20Fasern.pdf>

Verdi/DGB/TIE Internationales Bildungswerk e.V. 2018. Ex-Chains
<http://www.exchains.org/>

Bundeszentrale für politische Bildung. 2009. Arbeits- und Menschenrechte in der Textilindustrie
<http://www.bpb.de/internationales/weltweit/menschenrechte/38751/textilindustrie?p=all>

taz. 2012. Die tatsächlichen Mode-Opfer
<http://www.taz.de/!5079913/>



oben: Nähsaal in China

unten: Demonstration in Bangladesch für bessere Sicherheitsbedingungen in den Fabriken



Das Spiel



Hinweise zum Spielmaterial

- ▮ Das Spielbrett besteht aus einer Weltkarte als Spielfeld. Hier sind 19 Länder in drei Farben und drei Haptiken markiert
- ▮ Farben und Haptiken finden sich auf dem Würfel wieder
- ▮ Pro Produktionsschritt ein Symbol
- ▮ Spielfiguren: fünf Schiffchen
- ▮ 43 Punktekarten (siehe auch S. 36–41) in vereinfachter Sprache in einem Ablagekarton und in 5 Braille-Büchern
- ▮ Spielanleitung der Basisversion (S. 25), auch in Braille
- ▮ Spielanleitung der vereinfachten Version (S. 26–27)
- ▮ 5 Spielaufbaupläne (S. 28) (einen pro Produktionsschritt)
- ▮ Entfernung-Scheibe und eine Entfernung-Tabelle in Braille
- ▮ 1 Steckbrett pro Spieler*in, um die Produkt-Symbole zu sammeln
- ▮ Auftragszettel für Basisversion (S. 29) und vereinfachte Version (S. 30), auch in Braille
- ▮ Wortspeicher für Fachbegriffe, die in den Punktekarten **fett** gedruckt sind (S. 22–24)

Die Spielanleitung muss Folgendes zusätzlich bereitstellen:

- ▮ Stifte
- ▮ einen ausreichend großen Tisch (min. 0,8 m x 1,5 m Platz für Spielplan und Ablagefläche) und, wenn benötigt, Stühle
- ▮ falls vorhanden: ein Klemmbrett pro Spieler*in

Transport-Kiste enthält:

1 taktiles Spielbrett (aus 3 Teilen)
5 Spielfiguren (Schiffchen)
5 x 12 Produktions-Symbole
1 taktiler Würfel
1 Punktekarten-Box mit diesem Inhalt: 1 Steckleiste 5 Fächer mit insgesamt 43 Punktekarten*
5 Steckleisten
1 Begleitheft mit allen Anleitungen und Hilfen
5 Aufbaupläne (Kopiervorlage)
1 Entfernung-Drehscheibe*
Auftragszettel* (Kopiervorlage) Auftragszettel vereinfachte Version (Kopiervorlage)
Spielregeln* Spielregeln vereinfachte Version

* Braille-Material:

43 Punktekarten: 5 kleine Bücher
1 großes Buch mit diesem Inhalt: - Vorwort - Spielregel (zusätzlich in Leichter Sprache) - Auftragszettel
1 Buch: Entfernungstabelle

Zusätzlich selbst besorgen:

Stifte, evtl. Klemmbretter
Tisch, mindestens 80 cm x 1,5 m, Stühle
Vereinfachte Version: Lineal, Schnur zum Abmessen

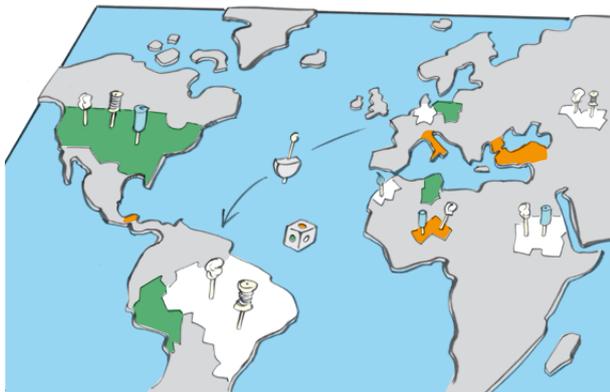


Didaktisch-methodische Hinweise

Das Spiel *Reise einer Jeans* ist für bis zu fünf Spielende/Teams konzipiert. Diese werden von einer Spielleitung im Aufbau und der Durchführung des Spiels begleitet. Die Spielleitung erklärt den Spielverlauf und gibt ggf. unterstützende, weiterführende Informationen. Das Lernspiel vermeidet bewusst, Spielentscheidungen als gut oder schlecht zu benennen. Bei den Spielenden sollte kein moralischer Druck entstehen.

Stattdessen bietet das Spiel Möglichkeiten, sich Informationen anzueignen und die Komplexität der globalen Jeans-Produktion zu erfassen. Es ist wichtig, den Spielenden klarzumachen, dass es in diesem Spiel kein Richtig oder Falsch gibt, sondern dass die Jeans-Produktion sehr komplex ist und immer wieder Abwägungen zwischen Ökologie, Ökonomie und Transport erfordert.

Nach Abschluss des Spiels ist eine gemeinsame Reflexion notwendig.



Vorbereitung auf das Spiel

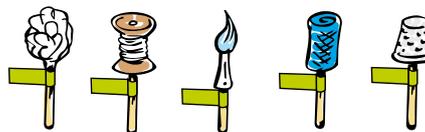
Der gemeinsame Aufbau des Spiels ist bereits Teil des Lern- und Reflexionsprozesses. Die Spielenden werden durch einen erzählenden Aufbau in das Spiel eingeführt und verstehen die fünf, für das Spiel relevanten, Produktionsschritte einer Jeans. Der gemeinsame Spielbau ist wichtiger Bestandteil und nimmt einige Zeit in Anspruch. Zum Einstieg können die Spielenden ihre eigene Kleidung auf Herstellungsetiketten untersuchen. Woher kommen ihre Jeans oder auch andere Kleidungsstücke? Die Spielleitung kann darauf verweisen, dass auf den Etiket-

ten nur der letzte Produktionsschritt vermerkt wurde und deshalb nicht die gesamte Produktionskette transparent wird. An dieser Stelle setzt das Spiel an und macht die gesamte Produktionskette sicht- und erfahrbar. Vor dem Spielen sollten die fünf Produktionsschritte erklärt werden.

Zur Unterstützung stehen ab S. 11 dieses Handbuchs Informationen und Bilder zu jedem Produktionsschritt sowie die Steck-Symbole im Spielmaterial zur Verfügung.

Es ist sinnvoll, vor Spielbeginn in die Thematik einzuführen und die fünf Produktionsschritte begreifbar zu machen. Auch eine Anknüpfung an die Lebenswelt und Alltagserfahrung der Spielenden ist sinnvoll: Woher sind ihnen die Produktionsschritte aus ihrem Leben/ihrer Tätigkeit bekannt, zum Beispiel durch Berufserfahrung, Beschäftigung in Werkstätten in der Produktion oder durch Hobbys?

Das **Spielfeld** wird gemeinsam aufgebaut. Dabei findet bereits eine erste Orientierung auf der Weltkarte statt. Wo liegt Deutschland, welche Länder wurden schon bereist? Welche Kontinente gibt es? In den 19 Ländern, die auf der Weltkarte farblich eingezeichnet sind, findet besonders viel Textilproduktion statt. Die verschiedenen Produktionsschritte sind allerdings in unterschiedlichem Umfang in allen Ländern der Welt zu finden.



Da es überall auch Betriebe gibt, die nachhaltiger arbeiten, sollten die grünen Symbole gleichmäßig verteilt werden, also höchstens **ein grünes Produktions-Symbol pro Land**.

Dass der Anteil an „grüner“, ökologischer/fairer/sozialer Produktion deutlich geringer ist als der konventionelle, spiegelt sich in der Menge der auf dem Spielfeld nutzbaren Ressourcen wieder. Auch der begrenzte Zugang zu den grünen Ressourcen zeigt die Realität, z.B. wenn Bio-Baumwolle aufgrund einer schlechten Ernte gerade nicht lieferbar ist.



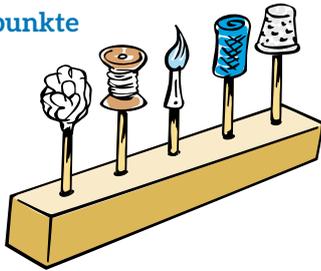
Start	Von Deutschland geht es weiter nach ...	Punkte	
		Produktion	Strecke
Baumwollanbau			
Spinnen			
Färben			
Weben			
Nähen			
Ziel	Zurück in Deutschland. Zahl der grünen Symbole mal 5 nehmen =		
		Summe 1	- Summe 2 = Summe 3
		Weniger als 30? 50 Extrapunkte!	+ 50
			= Ergebnis

Der Auftragszettel

Der Auftragszettel

Auf dem Auftragszettel gibt es zwei Wege, Punkte zu sammeln:

1) Produktionspunkte



Die fünf Produktionsschritte werden der Reihe nach durchlaufen und die entsprechenden Produktions-Symbole gesammelt. Zur Orientierung dient das persönliche Steckbrett für gesammelte Produktions-Symbole. Die Symbole werden in Löcher gesteckt, sodass für die Spielenden immer sichtbar ist, welche Produkte bereits gesammelt wurden. Auf dem Auftragszettel sowie am Kartenhalter kann geprüft werden, welcher Produktionsschritt als Nächstes ansteht.

Nach dem Würfeln entscheiden sich die Spielenden für eines der Länder mit der gewürfelten Farbe. Wenn die Spielenden Glück haben, können sie zwischen einer konventionellen und einer grün gekennzeichneten ökologischen/fairen/sozialen Ressource auswählen. Eventuell steht ihnen aber nur eine der beiden Ressourcen zur Verfügung. Die Spielenden entscheiden sich dann in den zur Auswahl stehenden Ländern für eine der Ressourcen und nehmen das entsprechende Produktions-Symbol an sich.



Wenn sich die Spielenden für ein Produkt (konventionell oder ökologisch/fair/sozial) entschieden haben, nehmen sie sich aus dem Kartenhalter eine Karte des entsprechenden Produktionsschritts und lesen entweder die weiße (konventionelle) oder die grüne (ökologische/faire/soziale) Seite laut für alle vor.

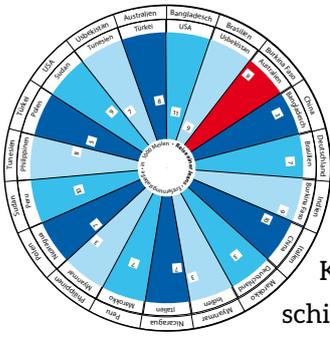
Um mehr Wissen zu vermitteln, können auch beide Seiten vorgelesen werden.

Auf der Karte wird eine Information zum jeweiligen Produktionsschritt vermittelt und eine Punktezahl vorgegeben. Die Vergabe der Punkte orientiert sich an folgendem Schema:

50	Gut für Menschen und Umwelt
45	Gut für Menschen
40	Gut für die Umwelt
35	Klingt gar nicht so schlimm, ist es aber vielleicht?
30	
25	Schlecht für die Umwelt
20	Schlecht für Menschen
15	Schlecht für Menschen und Umwelt

2) Streckenpunkte

Eine weitere Punkte-Komponente ist die zurückgelegte Entfernung. Die Streckenpunkte werden zum Ende des Spiels von der Gesamtpunktzahl abgezogen. Daher sollten die Spielenden darauf achten, nicht zu viel Strecke zurückzulegen. Die Spielleitung sollte beim Aufbau darauf hinweisen, dass lange Transportwege vor allem negative Auswirkungen auf das Klima – und durch Schiffstransporte auch auf maritime Ökosysteme) – haben. Kurze Transportwege (unter 30 Streckenpunkte) werden



mit 50 Bonuspunkten belohnt!
Den Entfernungsangaben der Scheibe/Tabelle liegen Schiffs-Kilometer zugrunde, da die verschiedenen Materialien in der Regel

mit Schiffen transportiert werden. Dies wird durch die Form der Spielfiguren noch mal verdeutlicht. Die Berechnung erfolgte zwischen Häfen, die Baumwollanbau- oder Textilindustriegebieten am nächsten liegen. In der Berechnung wurden allerdings auch Eisenbahnkilometer berücksichtigt, z.B. zwischen Ländern ohne Sezugang und den nächstgelegenen Häfen oder zwischen benachbarten Ländern. Grundsätzlich gilt, dass die Streckenpunkte sehr stark auf- bzw. abgerundet wurden. Jeder Entfernung zwischen zwei Ländern des Spiels ist eine Zahl zugeordnet. Diese wird nach jedem Spielzug abgelesen und in die zweite Spalte des Auftragszettels eingetragen. Dabei können sich die Spielenden gegenseitig unterstützen.

Abschluss des Spiels

Das Spiel ist beendet, wenn alle Spielenden die Produktion einer Jeans abgeschlossen haben und zum Startpunkt zurückgekehrt sind. Die Spielleitung unterstützt bei der Berechnung der Punkte und der Ermittlung der Gewinnerin oder des Gewinners. In der Reflexion und Abschlussdiskussion können folgende Leitfragen behilflich sein:

- 1. Welchen Reiseweg habt ihr genommen?
- 2. Warum habt ihr euch für eine nachhaltige Jeans entschieden?
- 3. Wolltet ihr kurze Strecken fahren?
- 4. Habt ihr euch für eine preiswerte Jeans entschieden, um schneller zu sein?

Wichtig ist es dabei, keine der Optionen als gut oder schlecht anzusehen, sondern darzustellen, dass diese Optionen einen möglichst wirklichkeitsnahen Überblick über die aktuelle Jeansproduktion darstellen.

Im Anschluss können persönliche Lernerfahrungen und Handlungsoptionen ausgetauscht werden:

- 1. Was habt ihr im Spiel gelernt?
- 2. Wem könnt ihr von euren Erfahrungen erzählen?
- 3. Wie viele Jeans besitzt ihr?
- 4. Wie oft kauft ihr Hosen oder andere Kleidungsstücke?
- 5. Repariert ihr Hosen oder andere Kleidungsstücke, oder kauft ihr lieber neue?
- 6. Habt ihr schon mal Kleidungsstücke getauscht, statt neue zu kaufen?
- 7. Habt ihr schon mal Secondhand-Kleidung gekauft?
- 8. Wisst ihr, was mit eurer Jeans passiert, wenn ihr sie weggebt?
- 9. Worauf könnt ihr beim nächsten Einkauf achten?
- 10. Wisst ihr, wo ihr ökologische/soziale/faire Kleidung kaufen könnt?

Der Ratgeber *Gerecht Einkaufen* gibt zudem in Leichter Sprache Antworten auf diese Fragen und kann den Spielenden mitgegeben werden. Der Ratgeber kann bei AWO International bestellt werden.

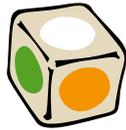
Vereinfachte Version

In dieser Version kommen die Spielkarten nicht zum Einsatz und eine Unterscheidung zwischen konventionellen und ökologischen/sozialen/fairen Ressourcen ist nicht notwendig, aber möglich. Die Spielleitung unterstützt dabei, den Reiseverlauf der Spielenden festzuhalten.

Varianten

Wenn das Spiel häufiger gespielt wird, kann der Spannungsgrad erhöht werden. Dazu gibt es zwei Möglichkeiten:

- 1. **Freiwilliges Aussetzen:** Eventuell hat man beim nächsten Würfeln eine grüne Ressource oder eine näher liegende Ressource zur Verfügung.
- 2. **Begrenzung der Anzahl der Würfe auf zwei.** Falls in beiden Würfeln kein Spielzug möglich ist, wird eine Runde ausgesetzt.



Wortspeicher - - - - -	22
Spielregeln Basisversion - - - - -	25
Spielregeln vereinfachte Version - - - - -	26
Spielaufbau - - - - -	28
Auftragszettel Basisversion - - - - -	29
Auftragszettel vereinfachte Version - - - - -	30
Spielbrett- - - - -	31
Spielbestandteile- - - - -	32
Entfernungs-Drehscheibe - - - - -	33
Entfernungs-Tabelle - - - - -	35
Punktekarten- - - - -	36

Wortspeicher

Im Spielmaterial sind folgende Begriffe **fett** markiert:

Arbeitsschutzorganisation	<p>Manchmal arbeiten Menschen mit giftigen oder gefährlichen Materialien oder viel Lärm. Dann brauchen sie bestimmte Kleidung, um den eigenen Körper zu schützen. Das nennt man Arbeitsschutz.</p> <p>Eine Arbeitsschutz-Organisation passt auf, dass Menschen sicher arbeiten können.</p>
Arbeitsbedingungen	<p>Arbeits-Bedingungen sind Umstände, unter denen Menschen ihre Arbeit machen.</p> <p>Dazu gehören zum Beispiel:</p> <ul style="list-style-type: none">• Anzahl der Pausen• Lohn• Arbeitsplatz
Betriebsrat	<p>Der Betriebs-Rat ist eine Gruppe von Mitarbeitern in einem Unternehmen. Sie dürfen mitentscheiden und setzen sich für ihre Kollegen ein.</p>
Betriebsleitung	<p>Die Betriebs-Leitung ist die Chefin eines Unternehmens.</p>
biologischer Anbau	<p>Beim ökologischen Anbau müssen bestimmte Regeln befolgt werden. Er schont die Umwelt und die Produkte sind ohne Schadstoffe. Pestizide sind nicht erlaubt.</p>
biologische Mittel	<p>Diese Mittel werden aus der Natur gewonnen. Sie sind nicht schädlich für die Umwelt und den Menschen.</p>
Chemikalien	<p>Chemikalien sind meistens flüssige Mittel für Pflanzen. Sie halten Schädlinge fern und töten sie. Chemikalien sind oft giftig.</p>
fair Fair-Trade-Ware	<p>„Fair Trade“ ist ein englischer Ausdruck und heißt übersetzt „Fairer Handel“. Fair Trade bedeutet, dass es Regeln für den Anbau und den Handel gibt.</p> <p>Diese sind zum Beispiel:</p> <ul style="list-style-type: none">• Keine Kinder-Arbeit• Gute Löhne <p>Fair-Trade-Produkte sind deshalb meist etwas teurer.</p>



<p>Farbstoffe:</p> <p>chemische Farbstoffe</p> <p>natürliche Farbstoffe</p>	<p>Chemische Farbstoffe werden von Menschen in Laboren hergestellt und kommen nicht aus der Natur.</p> <p>Natürliche Farbstoffe kommen aus Pflanzen oder von Tieren.</p>
<p>Fortbildung</p>	<p>Auf einer Fort-Bildung lernen Mitarbeiter Neues für ihren Beruf.</p>
<p>Großspinnerei</p>	<p>In einer Groß-Spinnerei arbeiten sehr viele Menschen. Sie machen Garn aus der Baum-Wolle. Sie machen viel Garn in kurzer Zeit.</p>
<p>Kleinbäuerin</p>	<p>Kleinbäuerinnen sind Bäuerinnen, die nur einen kleinen Bauernhof haben und wenig Gewinn machen.</p>
<p>Krankenversicherung</p>	<p>Jeder Arbeiter in Deutschland bezahlt Geld für eine Kranken-Versicherung. Die Versicherung bezahlt dann die Kosten für einen Arzt oder das Kranken-Haus. Der Arbeiter muss nicht selbst auf einmal so viel Geld haben.</p>
<p>kontrolliert</p>	<p>Jemand schaut sehr genau, ob alles richtig gemacht wird.</p>
<p>konventionell</p>	<p>In der konventionellen Land-Wirtschaft wird oft nur ein Produkt auf sehr großen Flächen angebaut. Oft werden Pestizide benutzt.</p>
<p>Kooperative</p>	<p>Eine Kooperative ist ein Zusammenschluss von Arbeiterinnen oder Familien. Das macht die Arbeit leichter.</p>
<p>Nährstoffe</p>	<p>Nährstoffe stecken in unserer Nahrung und geben unserem Körper Kraft und Energie. Nährstoffe zum Beispiel Zucker und Stärke.</p>
<p>Pestizide</p>	<p>Pestizide sind Gifte, die gegen Schädlinge auf Pflanzen eingesetzt werden. Sie werden auch Pflanzen-Schutz-Mittel genannt.</p>
<p>Plantage</p>	<p>Eine Plantage ist eine große Ansammlung von Feldern, auf denen ein Bauer etwas anbaut.</p>



Produktion Produktionsschritt	Die Produktion ist das Herstellen von Waren wie einer Jeans. Die Produktion besteht aus vielen kleinen Teilen (wie der Anbau von Baum-Wolle oder das Zusammen-Nähen), den Produktionsschritten.
Schädlinge	Schädlinge sind Insekten, die Pflanzen schädigen. Sie fressen zum Beispiel die Blätter auf.
Schädlingsbekämpfung	Schädlinge kann man mit chemischen Mitteln (Pestiziden) und biologischen Mitteln bekämpfen. Das Mittel wird meist auf die Pflanze aufgetragen.
Schicht	Eine Schicht ist eine bestimmte Zeit-Spanne auf der Arbeit. In Deutschland sind das meistens 8 Stunden. Früh-Schichten sind sehr früh morgens, Nacht-Schichten dauern die ganze Nacht.
Schwermetalle	Schwer-Metalle können giftig für Menschen sein. Sie sind oft in der Farbe, den Reiß-Verschlüssen oder Knöpfen von Kleidung.
Streik	Ein Streik ist, wenn die Mitarbeiterinnen nicht arbeiten, um mehr Geld oder bessere Bedingungen für ihre Arbeit zu bekommen.
Umweltbelastung	Viel Müll schädigt oder zerstört die Natur. Die Umwelt-Belastung ist dann hoch.
umweltfreundlich	Umweltfreundlich bedeutet, dass etwas die Natur nicht belastet.
Wasserkreislauf	Ein Wasser-Kreislauf ist die Reihenfolge, wie Wasser genutzt wird. Er beschreibt also, wo das Wasser herkommt und wo es hingehet.

1. Ziel des Spiels

Ihr stellt auf dem Weltmarkt eine Jeans her und reist dabei um die Welt. Eure Reise beginnt und endet in Deutschland. Ihr lernt die Herstellungsschritte einer Jeans kennen:

- Anbau und Ernte der Baumwolle
- Baumwolle zum Garn spinnen
- Das Garn einfärben
- Aus dem Garn den Stoff weben
- Die Jeans aus dem Stoff nähen

Man gewinnt, indem man dabei viele **Punkte für die Produktion** sammelt und so **kurze Strecken** wie möglich zurücklegt.

2. Spielaufbau

Nach den Aufbauplänen werden die **Symbole** auf die 18 Produktions-Länder verteilt:



Jede Spielerin und jeder Spieler bekommt:

- 1 Schiffchen als Spielfigur
- 1 Steckleiste, um die Produktions-Symbole zu sammeln
- 1 Auftragszettel

Für jeden Herstellungsschritt gibt es einen Stapel mit **Punktekarten**, die ihr verdeckt in der richtigen Reihenfolge auf den Kartenhalter legt. Außerdem steckt ihr für jeden Schritt ein Symbol in den Kartenhalter.

Es gibt „**konventionelle**“ Produkte und „**grüne**“ Produkte. Diese grünen Produkte haben soziale und ökologische Vorteile und geben mehr Punkte. Sie sind auch seltener.

Folgende Punkte gibt es:

50	Gut für Menschen und Umwelt
45	Gut für Menschen
40	Gut für die Umwelt
35	Klingt gar nicht so schlimm, ist es aber vielleicht?
30	
25	Schlecht für die Umwelt
20	Schlecht für Menschen
15	Schlecht für Menschen und Umwelt

3. Auftrag

- Eine Jeans herstellen, indem ein Symbol für jeden Schritt gesammelt wird
- Dabei möglichst viele Punkte durch die Punktekarten sammeln
- Dabei möglichst kurze Wege mit dem Schiff fahren

Das ist manchmal schwierig! Es kann passieren, dass ein grünes Produkt nur mit einem sehr weiten Weg erreicht werden kann. Vielleicht ist ein „konventionelles“ Produkt viel näher oder sogar im gleichen Land verfügbar!

4. Es geht los

Wir starten in Deutschland. Ihr legt eine Spielreihenfolge fest. Der oder die Erste fängt an und würfelt. Die Farben des Würfels bestimmen, in welche Länder ihr reisen könnt. Dann habt ihr einige Möglichkeiten:

- Es gibt nur in einem Land mit der gewürfelten Farbe das benötigte Symbol: Du musst dort hinfahren.
- Es gibt in mehreren Ländern mit der gewürfelten Farbe das benötigte Symbol: Du kannst dich entscheiden, wohin du fährst.
- In den Ländern mit der gewürfelten Farbe gibt es das benötigte Symbol nicht: Noch mal würfeln, bis du etwas findest.

Ihr nehmt das **Symbol**, welches ihr gerade braucht, steckt es in die Steckleiste und steckt euer **Schiff** in das Land.

Dann zieht ihr vom Stapel eine **Punktekarte** und lest die Karte laut vor. Einige Begriffe sind fett gedruckt und im Begleitmaterial genauer erklärt. Ist das Produkt **grün**, lest ihr den grünen Teil, sonst den anderen.

Dann notiert ihr auf eurem **Auftragszettel**:

- das Land, in das ihr gereist seid
- die Punktezahl aus der Punktekarte
- die zurückgelegte Entfernung (laut Entfernungstabelle)

Alle spielen diesen Schritt. Dann geht es in die nächste Runde, bis die Jeans fertig genäht sind.

5. Der letzte Schritt

Um nach Deutschland zurückzufahren, müsst ihr so lange warten, bis ihr weiß würfelt. Pro grünes Produkt gibt es **5 Extrapunkte**. Tragt diese Punkte und die Entfernung nach Deutschland auf dem Auftragszettel in der Zeile „Ziel“ ein.

6. Auswertung

Nachdem alle das Spiel beendet haben, rechnet ihr alle Punkte zusammen. Von den Punkten für die Produktion werden die Streckenpunkte abgezogen. Wer weniger als 30 Streckenpunkte verbraucht hat, bekommt einen „Kurzstrecken-Bonus“ von **50 Punkten**.

Die höchste Punktezahl gewinnt: Die Gewinner-Jeans hat wahrscheinlich einen leichteren öko-sozialen Fußabdruck hinterlassen als die anderen. Nun besprecht ihr das Ergebnis.

Die Reise einer Jeans

Vereinfachte Version

Ziel des Spiels:

Ihr lernt, wie eine Jeans entsteht.
Ihr erstellt Schritt für Schritt eine Jeans.

Spiel Aufbau:

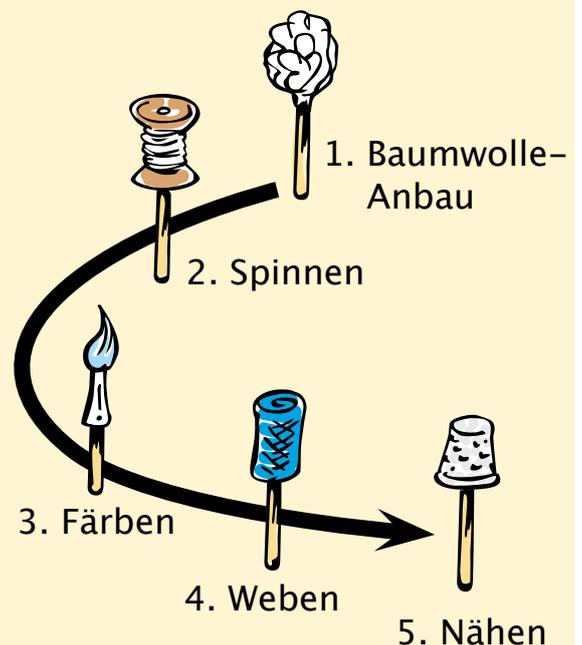
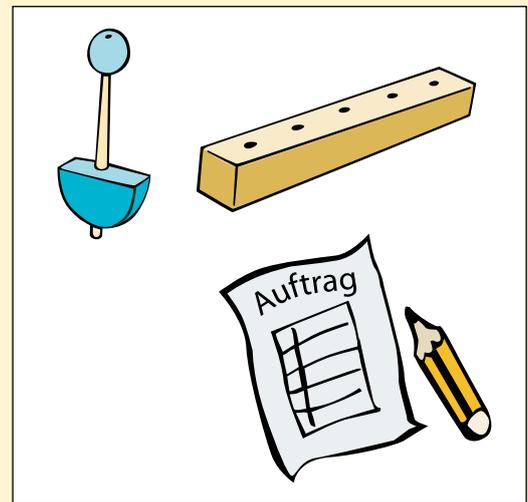
Jeder bekommt
1 Schiffchen als Spielfigur
1 Steckbrett für gesammelte Symbole
und 1 Auftragszettel.

Ihr verteilt die Symbole für
Anbau, Spinnen, Färben, Weben
und Nähen
auf die 18 Produktions-Länder.

Auftrag:

Ihr sollt durch die Welt reisen
und Schritt für Schritt
eine Jeans herstellen.

Für jeden Schritt sammelt ihr
ein Symbol und steckt es
in euer Steckbrett.

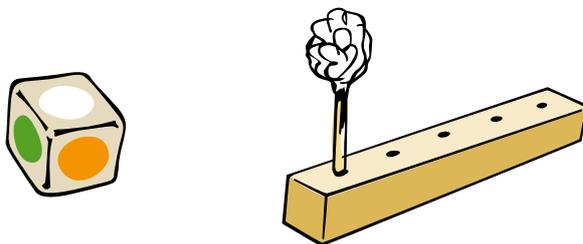
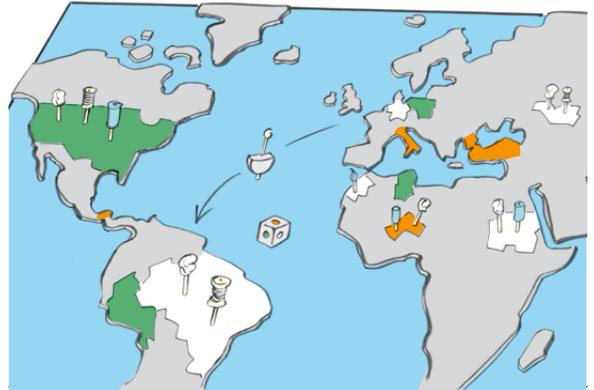


Es geht los:

Ihr würfelt
und sammelt in einem
der gewürfelten Länder
das Symbol für die Ware ein.

Wenn die Ware nicht verfügbar ist,
darf noch einmal gewürfelt werden.

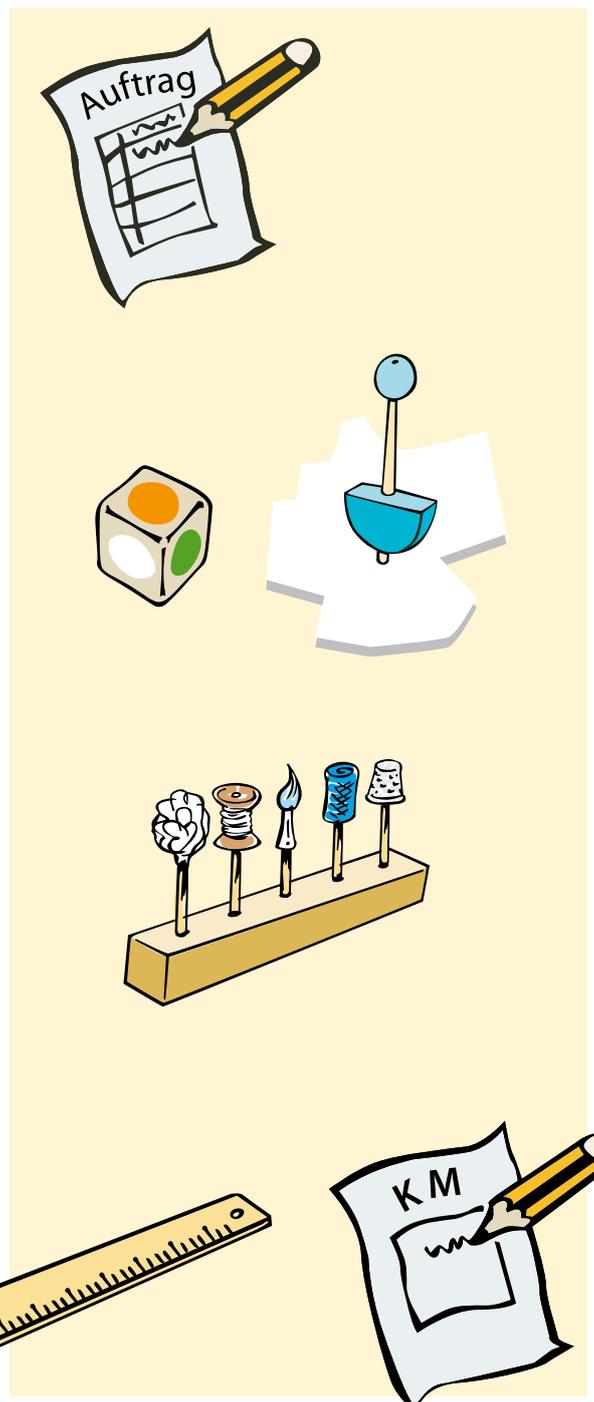
Ihr schreibt den Reiseweg auf
oder der Spielleiter hilft dabei.



Der letzte Schritt:

Sobald ihr alle Symbole
eingesammelt habt,
würfelt ihr.

Ihr könnt zurück,
sobald ihr weiss würfelt,
weil Deutschland weiss gemalt ist.



Auswertung:

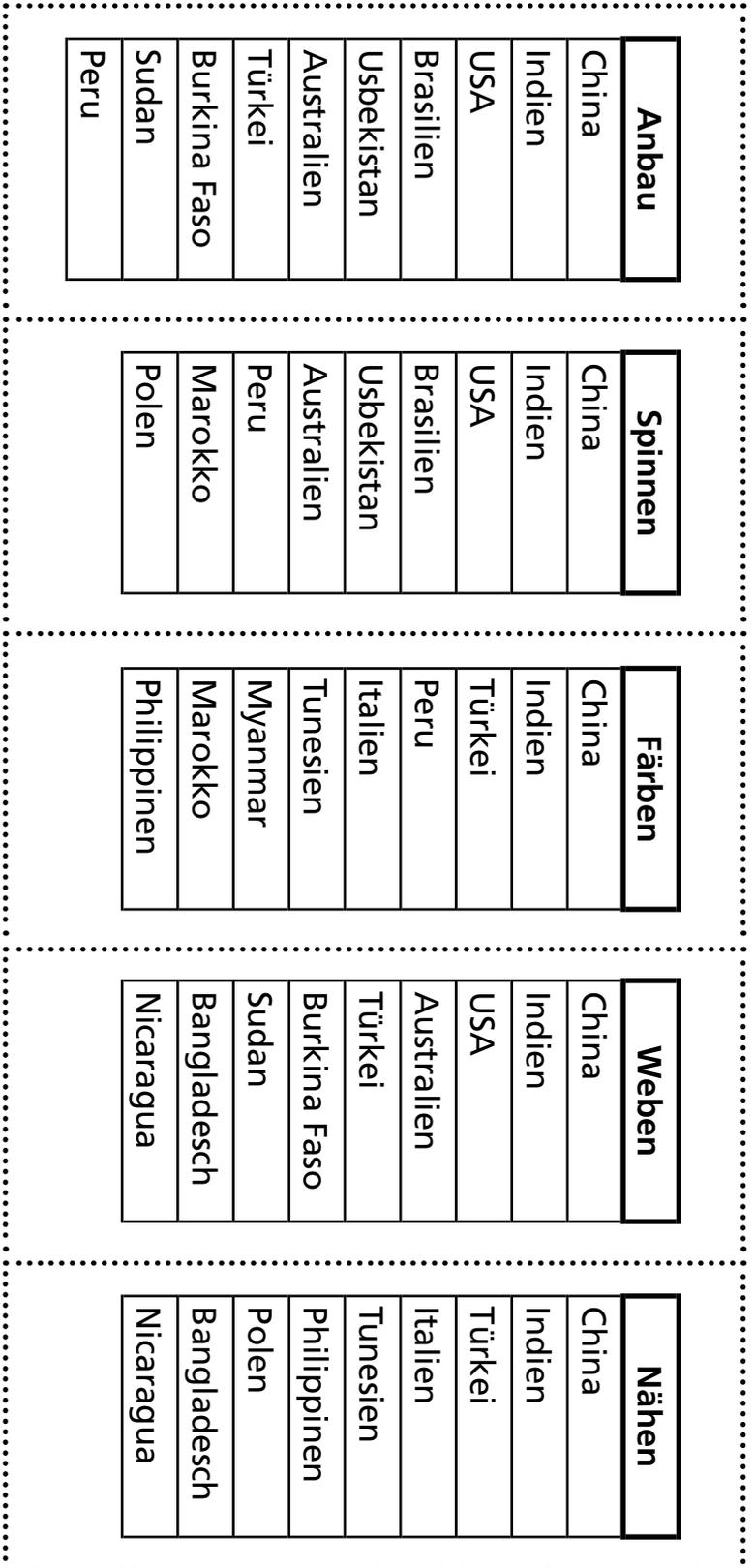
Ihr schaut noch mal zurück:
Wie weit seid ihr gereist,
um die Jeans herzustellen?



Spielaufbau

nur 1 „grünes“ Produkt pro Land

	Anbau	Spinnen	Färben	Weben	Nähen
China	x	x	x	x	x
Indien	x	x	x	x	x
USA	x	x		x	
Brasilien	x	x			
Usbekistan	x	x			
Australien	x	x		x	
Türkei	x		x	x	x
Burkina Faso	x			x	
Sudan	x			x	
Peru	x	x	x		
Italien			x		x
Tunesien			x		x
Myanmar			x		
Marokko		x	x		
Philippinen			x		x
Polen		x			x
Bangladesch				x	x
Nicaragua				x	x



Die Reise einer Jeans. Auftragszettel

Vereinfachte Version

	Die Reise geht los in Deutschland	So heißt das Land , in das du gereist bist: 
	Erste Station: Baumwolle-Anbau	
	Zweite Station: Spinnen	
	Dritte Station: Färben	
	Vierte Station: Weben	
	Fünfte Station: Nähen	
	Die Reise endet in Deutschland.	

Wie weit bist du gereist?

<p>Spanne eine Schnur von Land zu Land und messe sie dann mit einem Lineal ab.</p> <p>4 cm auf dem Spielplan sind ungefähr 1000 km in Wirklichkeit.</p>	<p>Länge der Schnur:</p> 
---	--

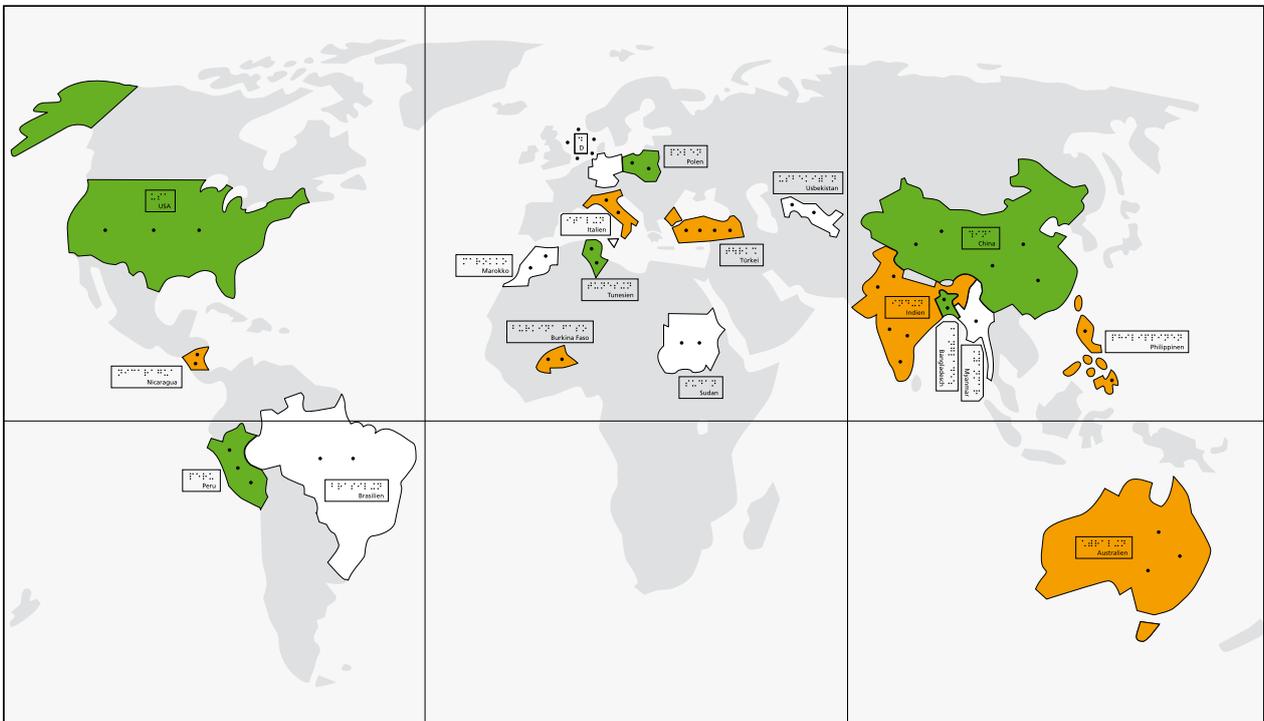
Spielbrett

1,5 m x 80 cm

- 3 gleichgroße Teile,
- Kontinente und Länder als Relief,
- Länder sind markiert mit Farben und Haptiken (entsprechend dem Würfel)

Farbe	Haptik
grün	erhaben/glatt
weiß	erhaben/mit Noppen
orange	erhaben/mit Linien

- Bohrungen für Symbole und Spielfiguren (Schiffchen)



Zum Maßstab:

Die Projektion kann nicht streckentreu sein.

Als Hilfs-Kompromiss kann für die leichte Version für die Streckenbestimmung so gerechnet werden:

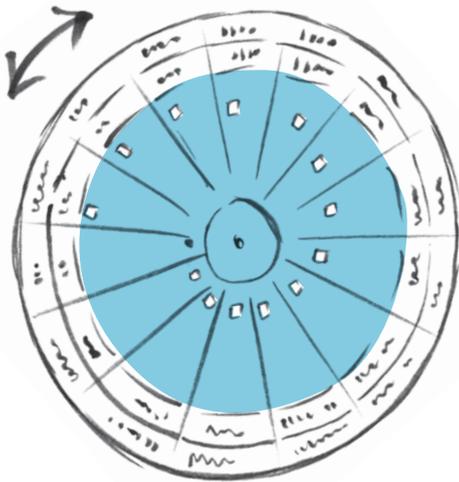
4 cm ≈ 1000 km

1 cm ≈ 250 km

Spielbestandteile



1 Farb-Würfel (dreifarbig: jede Farbe doppelt)



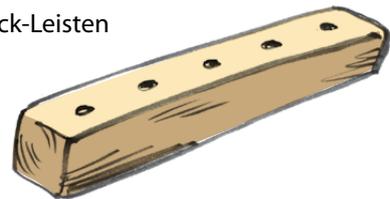
1 Entfernung-Scheibe

Produktions-Symbole, je 12

5 Spiel-Figuren



5 Steck-Leisten



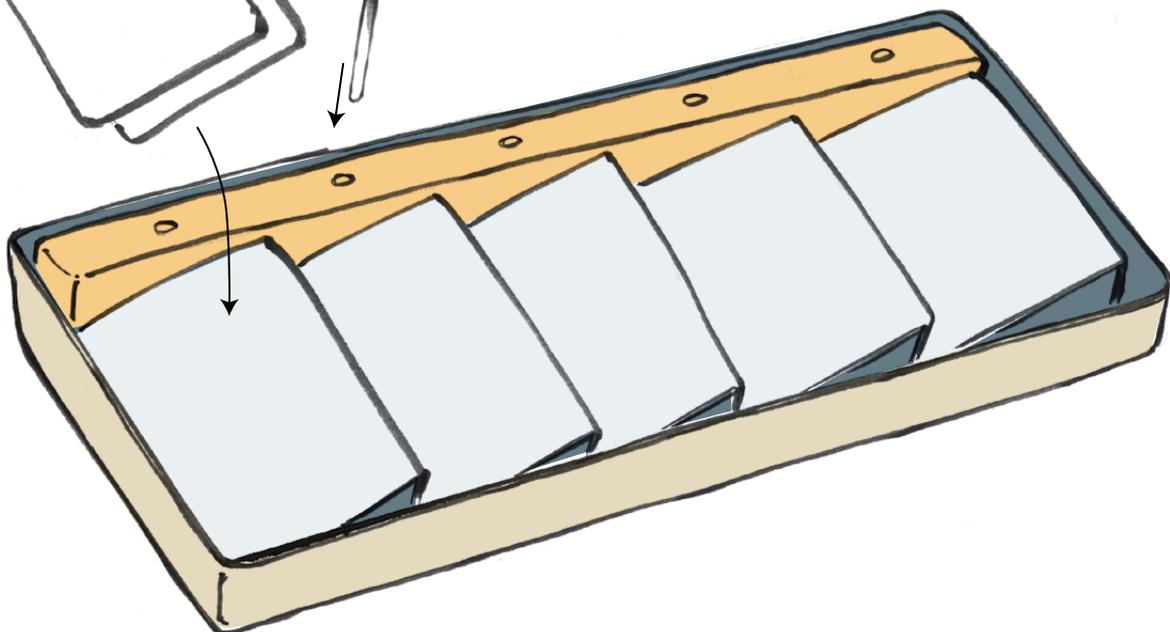
Schachtel (Karten-Halter) für die Punkte-Karten, pro Fach 8 oder 9 Karten



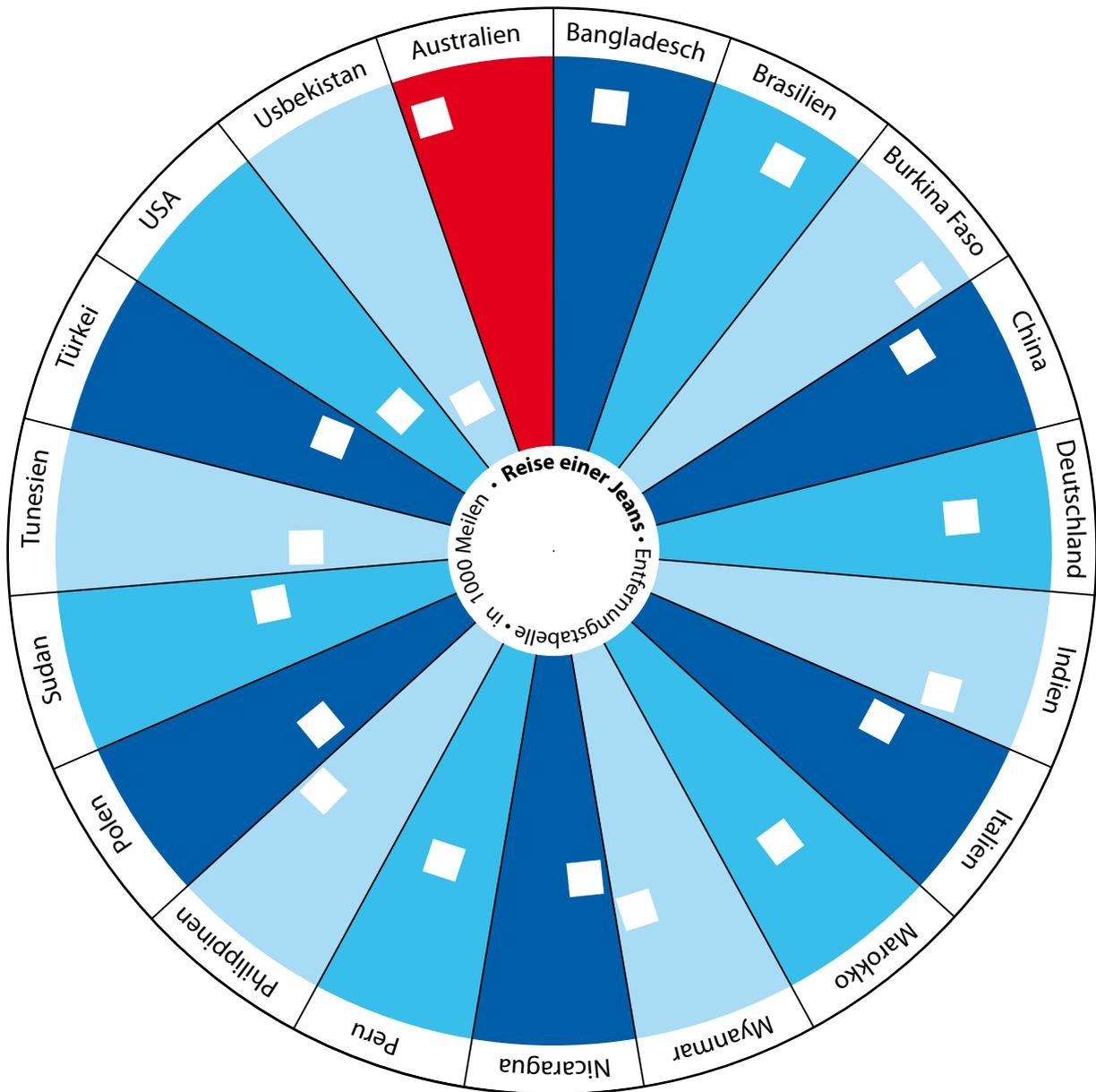
Punktekarten
nach Produktions-Schritten
einsortieren



Symbole der Produktions-Schritte
bei Spiel-Beginn sichtbar einstecken



Entfernungs-Drehscheibe / Teil 2



Anleitung zum Nachbauen

Beide Seiten unverkleinert ausdrucken auf starkes Papier (120 gr oder höher).

Teile 1 und 2 ausschneiden.

Auf Teil 2 die weißen Fensterquadrate ausschneiden.

Exakt in der Mitte mit Postbeutelklammer o.Ä. verbinden.

Fertig!

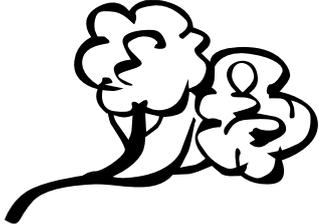
Entfernungs-Tabelle

Info: Die Ziffern bedeuten 1000 Meilen und sind von den bestehenden Schiffs- und Landverbindungen abgeleitet.

In 1000 Meilen	Australien	Bangladesch	Brasilien	Burkina Faso	China	Deutschland	Indien	Italien	Marokko	Myanmar	Nicaragua	Peru	Philippinen	Polen	Sudan	Tunesien	Türkei	USA	Usbekistan
Australien		4	9	9	4	11	5	9	10	4	9	8	3	12	6	9	8	8	7
Bangladesch	4		10	10	3	9	2	7	7	1	14	14	10	10	4	7	6	11	5
Brasilien	9	10		4	12	7	9	6	5	10	6	6	12	7	8	6	7	6	9
Burkina Faso	9	10	4		11	6	9	5	4	10	7	8	12	6	9	5	7	7	8
China	4	3	12	11		16	5	10	11	3	11	12	1	16	7	10	9	14	4
Deutschland	11	9	7	6	16		13	1	3	14	7	8	13	1	5	3	4	6	2
Indien	5	2	9	9	5	13		5	6	3	14	15	4	8	3	5	4	14	1
Italien	9	7	6	5	10	1	5		1	7	7	8	9	2	3	1	2	7	5
Marokko	10	7	5	4	11	3	6	2		8	6	7	10	2	3	1	2	6	6
Myanmar	4	1	10	10	3	14	3	7	8		13	14	3	10	5	7	6	16	4
Nicaragua	9	14	6	7	11	7	14	7	6	13		2	11	7	14	7	8	3	15
Peru	8	14	6	8	12	8	15	8	7	14	2		12	8	10	8	9	3	17
Philippinen	3	3	12	12	1	12	4	9	10	3	11	12		12	7	8	9	13	6
Polen	12	10	7	6	16	1	8	2	2	10	7	8	12		5	3	5	7	2
Sudan	6	4	8	9	7	5	3	3	3	5	14	10	7	5		2	1	9	4
Tunesien	9	7	6	5	10	3	5	1	1	7	7	8	9	3	2		2	7	7
Türkei	8	6	7	7	9	4	4	2	2	6	8	9	8	5	1	2		8	4
USA	8	11	6	7	14	6	14	7	6	16	3	3	13	7	9	7	8		11
Usbekistan	7	5	9	8	4	2	1	5	6	4	14	17	6	2	4	7	4	11	

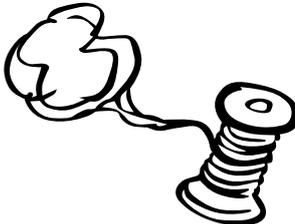


Punktekarten

 <p>Baumwolle-Anbau</p>		<p>Ich kann günstig einkaufen. Es gibt mehr Baumwolle als KäuferInnen. Der Preis ist gerade weltweit gefallen.</p> <p>30 Punkte</p> <p>Karte Nr. 4</p>	<p>Ich kaufe seit Jahren bei einer Kooperative. Der Preis bleibt immer gleich.</p> <p>50 Punkte</p>
<p>Ein Händler vermittelt mir eine Schiffsladung Baumwolle. Er sagt aber nicht, wo sie herkommt. Ich frage nicht nach und freue mich über den günstigen Preis.</p> <p>15 Punkte</p> <p>Karte Nr. 1</p>	<p>Ich frage, wo die Baumwolle herkommt. Vieles gefällt mir nicht: niedrige Löhne, hohe Umweltbelastung. Ich kaufe auf einem anderen Bauernhof.</p> <p>50 Punkte</p>	<p>Ich bekomme eine sehr günstige Lieferung Baumwolle. Die Qualität ist mir egal!</p> <p>15 Punkte</p> <p>Karte Nr. 5</p>	<p>Ich kaufe Baumwolle von Kleinbäuerinnen. Sie unterstützen sich gegenseitig und können damit ihre Familie ernähren.</p> <p>45 Punkte</p>
<p>Riesige Felder, Schädlingsbekämpfung mit Flugzeugen und Ernte mit Maschinen. Das macht die Baumwolle billig, ist aber schlecht für die Umwelt. Ich kaufe sie trotzdem.</p> <p>25 Punkte</p> <p>Karte Nr. 2</p>	<p>Ich kaufe lieber mit der Hand gepflückte Baumwolle in guter Qualität. Dafür zahle ich mehr.</p> <p>35 Punkte</p>	<p>Anbau von Baumwolle verbraucht viel Wasser. Für eine Jeans etwa 8000 Liter: 50 volle Badewannen!</p> <p>25 Punkte</p> <p>Karte Nr. 6</p>	<p>Die Biobaumwolle wächst auf besserer Erde mit mehr Nährstoffen. Sie braucht viel weniger Wasser.</p> <p>40 Punkte</p>
<p>Flugzeuge sprühen Pestizide auf die Baumwolle. Manchmal gehen kurz danach schon wieder Menschen auf die Felder. Das ist schlecht für ihre Gesundheit und gefällt mir nicht. Ich kaufe die Baumwolle aber trotzdem.</p> <p>15 Punkte</p> <p>Karte Nr. 3</p>	<p>Die Baumwollfarm ist ziemlich groß. Aber der Anbau ist umweltfreundlich. Schädlinge werden mit biologischen Mitteln bekämpft.</p> <p>40 Punkte</p>	<p>Auf der riesigen Plantage wächst sehr billige Baumwolle. Es gibt dort keine Gewerkschaft. Niemand setzt sich für die Rechte der Arbeiter ein!</p> <p>20 Punkte</p> <p>Karte Nr. 7</p>	<p>Eine Kooperative liefert gute Baumwolle. Der Anbau ist konventionell. Aber die Arbeiter erhalten guten Lohn.</p> <p>35 Punkte</p>



Punktekarten

<p>Ich besuche eine Plantage. Dort sehe ich Kinder auf dem Feld arbeiten. Sie helfen bestimmt nur aus – oder?</p> <p>20 Punkte</p> <p>Karte Nr. 8</p>	<p>Die Schule ist aus. Auf dem Bauernhof spielen Kinder. Die Erwachsenen sind noch auf dem Feld bei der Ernte. Hier kaufe ich ein.</p> <p>45 Punkte</p>	<p>Gerade gibt es nicht so viel Arbeit. Die Spinnerei entlässt sofort 50 Arbeiter</p> <p>20 Punkte</p> <p>Karte Nr. 11</p>	<p>Wenn weniger zu tun ist, pflegen die Arbeiter die Maschinen, verschönern den Betrieb und lernen Neues.</p> <p>45 Punkte</p>
 <p>Spinnen</p>		<p>In der Spinnerei ist viel Staub in der Luft. Du musst husten. Wie halten das die Arbeiter nur jeden Tag 10 Stunden aus? Aber das Garn ist billig.</p> <p>20 Punkte</p> <p>Karte Nr. 12</p>	<p>In der Spinnerei ist eine gute Raumluft. Überall sind Luftfilter eingebaut und die Arbeiter tragen Atemschutzmasken. Sie machen auch regelmäßig Pause.</p> <p>45 Punkte</p>
<p>Diese Spinnerei steht niemals still. Die Arbeiterinnen arbeiten auch nachts und oft zu viel. Hier arbeiten nur junge Frauen. Warum nur?</p> <p>20 Punkte</p> <p>Karte Nr. 9</p>	<p>Eine Lieferung Baumwolle ist noch nicht eingetroffen. Deshalb liefert meine Lieblingsspinnerei etwas weniger Garn. Egal. Ich komme mit weniger aus.</p> <p>35 Punkte</p>	<p>Die Spinnerei hat keinen Betriebsrat. Einige Arbeiterinnen wollten einen gründen. Die Chefin der Fabrik hat sie dann einfach entlassen.</p> <p>20 Punkte</p> <p>Karte Nr. 13</p>	<p>Es gibt hier einen Betriebsrat. Dieser arbeitet gut mit der Betriebsleitung zusammen.</p> <p>45 Punkte</p>
<p>Es gibt einen Streik. Die Fabrikleitung entlässt die Anführerinnen und viele Arbeiter Aber die Produktion ruht nur ein paar Tage.</p> <p>20 Punkte</p> <p>Karte Nr. 10</p>	<p>Nahrungsmittel kosten jetzt mehr. Deshalb gibt es höhere Löhne.</p> <p>45 Punkte</p>	<p>Die Fabrikleitung hat einen zusätzlichen Auftrag angenommen. Das sichert Arbeitsplätze, sagt die Leitung. Die Arbeiter bekommen aber nicht mehr Lohn für die Zusatzarbeit.</p> <p>20 Punkte</p> <p>Karte Nr. 14</p>	<p>Die Jeans sollen lange halten, deshalb achte ich auf gute Qualität und faire Bedingungen bei jedem Arbeitsschritt. Außerdem liegt Fair Trade voll im Trend.</p> <p>50 Punkte</p>



Punktekarten

<p>Die Großspinnerei verarbeitet sehr viel Baumwolle und kann jederzeit große Mengen Garn ausliefern. Das finde ich toll!</p> <p>30 Punkte</p> <p>Karte Nr. 15</p>	<p>Die kleine Spinnerei macht gutes, festes Garn. Die wenigen Kunden zahlen dafür einen höheren Preis. Die Qualität stimmt und der gute Lohn sorgt für gute Arbeit.</p> <p>45 Punkte</p>	<p>Der Farbstoff wird zusätzlich mit Chemikalien versetzt. Die machen das Garn geschmeidiger.</p> <p>30 Punkte</p> <p>Karte Nr. 18</p>	<p>Das Garn wird nur gefärbt. Weitere chemische Zusätze gibt es nicht.</p> <p>45 Punkte</p>
<p>Es hat einen Unfall gegeben. Eine Arbeiterin hat sich an einer Maschine verletzt. Jetzt ist ihr Arm ganz blau und sie kann nicht arbeiten. Solange bekommt sie keinen Lohn.</p> <p>20 Punkte</p> <p>Karte Nr. 16</p>	<p>Wenn hier jemand krank wird, gibt es eine Krankenversicherung. In der Fabrik gibt es kaum Unfälle. Die Maschinen sind gut abgesichert und die Räume belüftet.</p> <p>45 Punkte</p>	<p>In diesem Großbetrieb stehen viele Menschen in einer blauen Brühe und sehen sehr krank aus. Au weiah. So habe ich mir das Färben nicht vorgestellt!</p> <p>20 Punkte</p> <p>Karte Nr. 19</p>	<p>Die Arbeiterinnen färben in großen Behältern im Freien. Die Färberpflanzen werden biologisch angebaut.</p> <p>40 Punkte</p>
 <p>Färben</p>		<p>Du möchtest grüne Jeans herstellen und kaufst dafür grünes Garn. Das enthält Schwermetalle und ist nicht gut für die Gesundheit. Aber das will die Mode eben zurzeit.</p> <p>15 Punkte</p> <p>Karte Nr. 20</p>	<p>Die Arbeiterinnen färben das Garn anstatt dunkelblau nur himmelblau. Das ist besser für die Umwelt.</p> <p>40 Punkte</p>
<p>Der chemische Farbstoff ist schlecht für die Haut. Käuferinnen müssen die Jeans vor dem Tragen waschen.</p> <p>20 Punkte</p> <p>Karte Nr. 17</p>	<p>Diese Färberei färbt mit natürlichem Indigo-Farbstoff. Das ergibt tiefe schöne Blautöne.</p> <p>35 Punkte</p>	<p>Hier arbeiten viele Menschen ohne Ausbildung. Auch sehr junge Menschen. Ob die nicht lieber in die Schule möchten? Aber das Färben ist hier sehr billig.</p> <p>20 Punkte</p> <p>Karte Nr. 21</p>	<p>Die Fabrik bildet aus. Deshalb haben alle Arbeiter eine Berufsausbildung.</p> <p>45 Punkte</p>

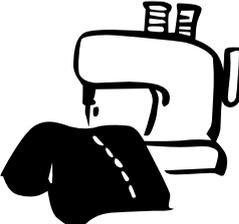


Punktekarten

<p>Die Garne liegen in riesigen Farbbädern. Draußen vor der Fabrik ist alles blau und schlammig.</p> <p>25 Punkte</p> <p>Karte Nr. 22</p>	<p>Die Farbbäder stehen auf dichten Untergründen. Abwasser geht zurück in den Wasserkreislauf.</p> <p>40 Punkte</p>
<p>Oh, das stinkt hier aber übel. Hier wird nichts abgesaugt. Die Luft steht im Raum.</p> <p>20 Punkte</p> <p>Karte Nr. 23</p>	<p>Die Färbebehälter sind geschlossen. Abwasser wird gefiltert und aufbewahrt.</p> <p>40 Punkte</p>
<p>Die Maschinen arbeiten schnell. Es wird sehr viel Wasser benötigt.</p> <p>25 Punkte</p> <p>Karte Nr. 24</p>	<p>In dieser Färberei ist alles noch Handarbeit. Das Wasser wird sehr gut und sparsam genutzt.</p> <p>40 Punkte</p>
<p>Rings um die Fabrik wächst nichts mehr. Was ist hier los? Zu wenig Wasser? Zu viel Gift?</p> <p>25 Punkte</p> <p>Karte Nr. 25</p>	<p>Neben der Färberei ist ein Maisfeld. Kein Problem, sagt die Chefin. Wir haben einen eigenen Wasserkreislauf.</p> <p>40 Punkte</p>

<div data-bbox="933 309 1316 515" data-label="Image"> </div> <p style="text-align: center;">Weben</p>	
<p>Hier gibt es viele Webereien. Jede versucht, billiger als die andere zu sein. Deshalb sind die Löhne hier niedrig und die Stoffe billig. „Wenn nicht wir, tun es eben die anderen“, sagt der Chef.</p> <p>30 Punkte</p> <p>Karte Nr. 26</p>	<p>Ich entscheide mich für eine Weberei mit guten Löhnen für die Arbeiter. Schließlich will ich keinen Skandal erleben, wenn Journalisten nachfragen.</p> <p>45 Punkte</p>
<p>Hier arbeiten viele Leute rund um die Uhr. Und es ist ganz schön stickig hier. Das wäre nichts für mich.</p> <p>20 Punkte</p> <p>Karte Nr. 27</p>	<p>Hier weben Arbeiter mit der Hand. Das kann man am Produkt sehen. Dieser Stoff sieht unregelmäßiger aus, ist aber viel dichter.</p> <p>35 Punkte</p>
<p>Dieser Betrieb bildet nicht aus. Menschen werden sehr schnell eingearbeitet. Sie müssen für wenig Lohn sehr viel arbeiten.</p> <p>20 Punkte</p> <p>Karte Nr. 28</p>	<p>Hier wird nicht nur gearbeitet, sondern auch ausgebildet. In einer Weberei gibt es viele Fachberufe, zum Beispiel Lagerist oder Kauffrau!</p> <p>45 Punkte</p>

Punktekarten

<p>In der Halle ist kein Tageslicht. Viele Leute arbeiten an den Maschinen. Diese werden ganz schön heiß. Ziemlich anstrengend.</p> <p>20 Punkte</p> <p>Karte Nr. 29</p>	<p>Die Weberei ist so gebaut, dass viel Tageslicht hereinkommt. Die Lüftung sorgt für gutes Klima im Raum.</p> <p>45 Punkte</p>	<p>Wer hier krank wird, hat Pech gehabt. Er verliert dann sofort seine Arbeit. So bleiben die Löhne und der Stoff billig!</p> <p>20 Punkte</p> <p>Karte Nr. 33</p>	<p>Es gibt in dieser Weberei eine Krankenstation und eine Krankenversicherung. Niemand muss Angst haben, krank zu werden!</p> <p>45 Punkte</p>
<p>Die Webstühle sind gigantisch groß und schnell. Der Stoff ist nicht sehr gut, aber mir reicht's.</p> <p>30 Punkte</p> <p>Karte Nr. 30</p>	<p>Diese Weberei stellt auf kleinen Webstühlen einen besonders schönen und haltbaren Jeansstoff her.</p> <p>35 Punkte</p>	<p>Die Webstühle stehen niemals still. Die Arbeiterinnen arbeiten im Schichtbetrieb: Am Tag und in der Nacht.</p> <p>30 Punkte</p> <p>Karte Nr. 34</p>	<p>Diese Weberei hat einen normalen Acht-Stunden-Betrieb. Trotzdem bleibt genügend Zeit, um den fertigen Stoff zu kontrollieren.</p> <p>45 Punkte</p>
<p>In dieser Gegend sind fast alle Menschen abhängig von den Webereien. Sie arbeiten dort, wohnen dort und kaufen dort ein. Viele Menschen haben Schulden bei der Fabrik.</p> <p>30 Punkte</p> <p>Karte Nr. 31</p>	<p>In der Region gibt es Schulen, Landwirtschaft, Krankenhäuser und bezahlbaren Wohnraum. Zu Hause bleibt noch Zeit für Familie und Freunde.</p> <p>45 Punkte</p>	 <p>Nähen</p>	
<p>Das Weben macht die Luft ziemlich staubig. Eigentlich müssten hier alle Masken tragen. Tut aber niemand.</p> <p>20 Punkte</p> <p>Karte Nr. 32</p>	<p>Die kleine Weberei webt sehr gute Baumwolle zu Jeansstoffen. Die Luft ist gut: Es gibt eine Lüftung, wo es sein muss.</p> <p>45 Punkte</p>	<p>Die Nähfabrik ist groß und alle Tische stehen eng beieinander. Den ganzen Tag rattern die Nähmaschinen. Es ist heiß und stickig. Das würde mich krank machen.</p> <p>20 Punkte</p> <p>Karte Nr. 35</p>	<p>Mein Nähstudio hat große helle Räume. An allen Tischen stehen kostenlose Getränke. Hier lasse ich gerne arbeiten.</p> <p>45 Punkte</p>

Punktearten

<p>Ich besuche eine riesige Fabrik mit zehn Stockwerken. Die Nähstische stehen eng beisammen. Dort arbeiten Frauen ohne Pause. Sie verdienen sehr wenig.</p> <p>20 Punkte</p> <p>Karte Nr. 36</p>	<p>Hier zahle ich etwas mehr, aber ich weiß wofür. Ich möchte mit gutem Gefühl ein gutes Produkt anbieten. Meinen Kundinnen ist das auch wichtig.</p> <p>35 Punkte</p>	<p>Hier gibt es keine Fortbildung für die Näherinnen. Wozu auch? Die Fabrik braucht billige Arbeitskräfte. Bildung macht die Arbeit teurer!</p> <p>30 Punkte</p> <p>Karte Nr. 40</p>	<p>Die Nähfabrik ist etwas teurer, aber sie produziert Fair-Trade-Ware. Die Näherinnen verdienen genug, arbeiten nicht zu viel und besuchen Fortbildungen.</p> <p>50 Punkte</p>
<p>Meine Jeans wird endlich zusammengenäht. Jetzt habe ich nur noch wenig Geld und lasse ganz billig nähen. Ich frage nicht nach, warum es so billig ist.</p> <p>15 Punkte</p> <p>Karte Nr. 37</p>	<p>Jetzt will ich beim Nähen nicht sparen, das ist doch der wichtigste Schritt. Ich suche eine Näherei, die kontrolliert und fair arbeitet.</p> <p>50 Punkte</p>	<p>Es hat in dieser Näherei mal einen Unfall gegeben. Darüber haben Zeitungen und Fernsehen berichtet. Jetzt interessiert es fast niemanden mehr und es gibt sehr billige Angebote!</p> <p>15 Punkte</p> <p>Karte Nr. 41</p>	<p>Die Nähfabrik hier ist groß. Aber sie wird ständig kontrolliert und verbessert. Es gibt sichere Arbeitsplätze, guten Lohn und Kinderbetreuung.</p> <p>45 Punkte</p>
<p>Die Fabrik will nicht kontrolliert werden. Ich weiß nicht, wie die Arbeitsbedingungen aussehen. Egal. Ich will einfach nur billig nähen.</p> <p>15 Punkte</p> <p>Karte Nr. 38</p>	<p>Die Näherei wird von einer Arbeitsschutzorganisation regelmäßig und spontan kontrolliert. Ich bin sicher, dass die Arbeitsbedingungen gut sind.</p> <p>45 Punkte</p>	<p>Hier wird sehr schnell gearbeitet. An jedem Tisch wird nur ein kleiner Produktionsschritt ausgeführt. Das ermüdet die Näherinnen schnell.</p> <p>20 Punkte</p> <p>Karte Nr. 42</p>	<p>In dieser Fabrik näht eine Näherin die komplette Hose. Ich finde, das Produkt ist dann einfach besser. Und die Näherinnen können sich ein bisschen unterhalten.</p> <p>35 Punkte</p>
<p>Schnelligkeit ist in dieser Fabrik das Wichtigste. Die Arbeiterinnen nähen in Schichten, auch in der Nacht. Die Fabrik steht niemals still.</p> <p>30 Punkte</p> <p>Karte Nr. 39</p>	<p>Dieses Nähstudio liefert sehr gute Qualität. Die Näherinnen verdienen genug!</p> <p>45 Punkte</p>	<p>Diese Näherei ist sehr günstig. Immerhin haben die Näherinnen Arbeit. Urlaub ist Luxus.</p> <p>20 Punkte</p> <p>Karte Nr. 43</p>	<p>Gerade hat die Näherei Ferien. Aber egal: Ich liege mit meiner Jeans gut in der Zeit. Und Urlaub ist ja wichtig.</p> <p>45 Punkte</p>



Bildnachweis

Seite 5

oben: AWO International

unten: AWO International

Seite 6

links: AWO International

rechts: AWO International

Seite 11

oben: AWO International

unten: AWO International

Seite 12

oben: AWO International

mitte: David Nance, Public Domain

unten rechts: AWO International

Seite 13

oben: © Austin Yoder, Lizenz: Creative Commons, Attribution, Share Alike

unten rechts: © Kirk Kittell 2010, Looms at work inside Boott Cotton Mills Museum, Lowell National Historical Park. kirkkittell.com/node/981, Lizenz: Creative Commons, Attribution, Non Commercial

Seite 14

oben: © Akihito Fujii, Indigo Dye Factory at Morio-ka Hand-made Factory

<https://www.flickr.com/photos/afujii/6229116382/in/album-72157627859628560/>, Lizenz: Creative Commons, Attribution, Share Alike 2.0

mitte: © Natural Resources Defense Council (NRDC) © NRDC/ Julia Bovey, Lizenz: Creative Commons, Attribution, Non Commercial, Share Alike

unten rechts: © Ry Tweedie-Cullen, 2008, rytc Dye pits in the Fes Tannery, Lizenz: Creative Commons, Attribution, Non Commercial, Share Alike

Seite 15

oben: © Austin Yoder, 2010, IMG_4270, Lizenz: Creative Commons, Attribution, Non Commercial

mitte: AWO Working_cotton_gin_Bill_Murray_Lizenz-Link.jpg

unten rechts: © J.P. Davidson, Lizenz: Creative Commons, Attribution 2.0

www.flickr.com/photos/jpdavidsonimages/4657151654/sizes/l

Seite 16

oben: AWO naehfabrik_in_bangladesch_5_CCC_oneWorld.jpg

mitte: © Blaine O'Neill, 2010, machine line sewing machines and workers in garment factory, Lizenz: Creative Commons, Attribution, Non Commercial

unten rechts: AWO demonstration_bangladesch2_CCC_oneWorld.jpg

Seite 17

oben: Roman Fleißner, AWO

Alle anderen Fotos und Illustrationen:

Christian Bauer, 2018



Impressum

Herausgeberin:

AWO International e.V.
Blücherstr. 62/63
10961 Berlin
T 030 252 927 71
F 030 252 925 71
mail@awointernational.de
www.awointernational.de

in Zusammenarbeit mit
Behinderung und
Entwicklungszusammenarbeit e.V.
Altenessener Straße 394-398
45329 Essen
info@bezev.de
www.bezev.de

Verantwortlich für den Inhalt: Ingrid Lebherz
Text: Katarina Roncevic, Katharina Merz,
Marianna Svinos, Roman Fleißner
Redaktion: Marianna Svinos, Roman Fleißner

Verantwortlich für den Inhalt: Ingrid Lebherz
Text: Katarina Roncevic, Katharina Merz,
Marianna Svinos, Roman Fleißner
Redaktion: Marianna Svinos, Roman Fleißner
Layout, Grafik, Illustration: Christian Bauer,
Studio für Gestaltung
Fotos: AWO International
Lektorat: Patrick Schär (Torat)
Gesamtauflage: 1000
Erschienen: März 2020
Druck/Herstellung: Die Umweltdruckerei



Ausleihe

Das Spiel kann bei
AWO International e.V., Berlin
und Behinderung und
Entwicklungszusammenarbeit e.V., Essen
ausgeliehen werden.

Förderhinweise

Dieses Projekt wurde im Rahmen des Projektes „Make Europe Sustainable for All“ mit Mitteln der Europäischen Union kofinanziert. Die hier vertretenen Ansichten decken nicht unbedingt die Ansichten der Fördermittelgeberin.



Gefördert durch ENGAGEMENT GLOBAL und die GESELLSCHAFT FÜR
INTERNATIONALE ZUSAMMENARBEIT mit Mitteln des



Für den Inhalt dieser Publikation ist allein AWO International e.V. verantwortlich;
die hier dargestellten Positionen geben nicht den Standpunkt von Engagement Global gGmbH,
der GIZ und dem Bundesministerium für wirtschaftliche Zusammenarbeit und Entwicklung wieder.



Dieses inklusive Spiel ist ein Einstieg, um globale Zusammenhänge zu erkunden und ein kritisches Konsumverhalten zu entwickeln.

Die Spielenden erfahren, wie eine Jeans produziert wird und welche Auswirkungen dies auf Mensch und Umwelt haben kann.

Das Spiel ist taktil und anschaulich. Es ist konzipiert, um gemeinsames Spielen in heterogenen Gruppen zu ermöglichen. Alle haben Spaß und alle gewinnen: Wissen!

