

PLANSPIEL ZUR PRODUKTION VON JEANS

Für den Einsatz in der Konfi-Arbeit,
in Schule und Jugendarbeit

Hannah Geiger
Markus Häfele



EVANGELISCHE LANDESKIRCHE
IN WÜRTTEMBERG



Impressum

Herausgegeben von



Pädagogisch-Theologisches Zentrum (ptz) der Evangelischen Landeskirche in Württemberg
ptz@elk-wue.de | www.ptz-rpi.de



Pfarramt für Friedensarbeit der Evangelischen Landeskirche in Württemberg
Friedenspfarramt@elk-wue.de | www.friedenspfarramt.elk-wue.de



Demokratie stärken
Kirche zeigt Präsenz

Die Materialien entstanden im Rahmen des Projekts „Demokratie stärken – Kirche zeigt Präsenz“
der Evangelischen Landeskirche in Württemberg.

Autor/innen: Hannah Geiger, Referentin für Friedenspädagogik im ptz
Markus Häfele, Gemeindepfarrer in Ehingen-Mundingen

September 2020



Rahmenbedingungen

Zielgruppe:

- geeignet für Gruppen von 12-50 Jugendlichen, ab ca. 12 Jahren
- einsetzbar im Konfi-Unterricht, in Jugendgruppen und im Religionsunterricht

Zeitungsfang:

- Mindestdauer zwei Zeitstunden, eher länger, oder zwei Doppelstunden

Bildungsplanbezug und Kompetenzerwerb

Bildungsplan SEK 1:

Klasse 7/8/9 – Welt und Verantwortung:

Die Schüler/innen können (2)

- ethische Herausforderungen (Armut, Reichtum, Sexualität, Krieg und Frieden, Online-Verhalten, Lebensanfang und -ende) unter den Aspekten Nächstenliebe und Solidarität erläutern
- Möglichkeiten für einen christlich verantworteten Umgang mit ethischen Herausforderungen (z.B. Armut, Reichtum, Sexualität, Krieg und Frieden, Online-Verhalten, Lebensanfang und Lebensende) erläutern
- Kriterien (z.B. Nächstenliebe, Gerechtigkeit) für einen christlich verantworteten Umgang mit ethischen Herausforderungen (z.B. Armut, Reichtum, Sexualität, Krieg und Frieden, Online-Verhalten, Lebensanfang und -ende) erläutern

Bildungsplan Gymnasium:

Klasse 7/8 – Welt und Verantwortung:

Die Schüler/innen können (1)

- Kriterien für gerechtes Handeln (zum Beispiel Thora, Goldene Regel, jedem nach seiner Leistung, jedem das Gleiche, jedem nach seinem Bedarf) an Beispielen (z.B. Kleidung, Ernährung, Leistung, Besitz) überprüfen.

Im Planspiel erleben die Jugendlichen ausbeuterische Arbeitsbedingungen durch die eigene Produktion von Papierjeans. Sie können im Anschluss exemplarisch über die Arbeitsbedingungen in Ländern des globalen Südens berichten und diese reflektieren. Anhand dieser Erfahrung können sie weiterführend Möglichkeiten oder Kriterien für einen christlich verantworteten Umgang mit ethischen Herausforderungen erläutern oder bestehende Kriterien für gerechtes Handeln überprüfen.

THEOLOGISCH-DIDAKTISCHER KOMMENTAR

Theologisch-didaktischer Kommentar

Die Lebenswelt heutiger Jugendlicher unterscheidet sich in vielen Dimensionen grundlegend von derjenigen vorhergehender Generationen. Durch digitale Medien können bereits Kinder die Lebensgewohnheiten von Menschen auf den Philippinen kennenlernen und mit Verwandten in Australien in Kontakt treten. Gleichzeitig wachsen die Jugendlichen innerhalb dieser globalisierten Welt in Strukturen hinein, die soziale Ungerechtigkeit verfestigen und die das Leid und die Ausbeutung anderer Menschen verursachen. Wissentlich oder unwissentlich unterstützen die Jugendlichen als Konsument/innen diese Strukturen. Jugendliche wachsen damit im Kontext der Globalisierung in einem Spannungsverhältnis von struktureller Schuld und Verantwortung auf. Religiöse Bildung versteht ihre Aufgabe darin, orientiert an den Leitperspektiven von Frieden, Gerechtigkeit und Bewahrung der Schöpfung, ethische Herausforderungen unter den Aspekten von Nächstenliebe und Solidarität herauszuarbeiten sowie Möglichkeiten und Kriterien für einen christlich verantworteten Umgang zu erarbeiten.

Obwohl es zahlreiche Informationen und Aufklärung zu Kinderarbeit, ausbeuterischen Arbeitsbedingungen und umweltzerstörender Produktion gibt, dringt dieses Wissen aus vielerlei Gründen nicht zum Konsumverhalten von Jugendlichen und Erwachsenen durch. Unter anderem bauen die Konsument/innen eine rationale und emotionale Distanz zu den Arbeiter/innen und dem Einfluss ihres Konsumverhaltens auf, das sie scheinbar aus der Verantwortung entlässt: „Unsere Einkäufe können ja doch nichts verändern!“ „Ich bin doch nicht verantwortlich für Menschen in Bangladesch. Die Verantwortung liegt bei der Politik.“ Diese Distanzierung ermöglicht Passivität und verhindert bewussten Konsum als verantwortliche Käufer/innen. Sie verhindert außerdem das Engagement als zivilgesellschaftliche und politische Akteur/innen. Das Planspiel zur Produktion von Jeans gibt einen exemplarischen Einblick in die Arbeitsbedingungen von Näher/innen und macht diese erlebbar. Es verlässt, jedenfalls für die Dauer des Planspiels, den Distanzraum von Konsumenten/innen und Arbeiter/innen. Im Sinn des globalen Lernens trägt dieses Planspiel deshalb dazu bei, Erfahrungen aus dem eigenen Alltag, globale Verknüpfungen und Fragen der sozialen Gerechtigkeit zueinander in Beziehung zu setzen.

Beachtet werden sollte, dass das Planspiel lediglich einen Einblick in die Jeansproduktion gibt und einige wenige der Strukturen und Arbeitsbedingungen widerspiegelt. Es wäre fatal, wenn die Jugendlichen im Anschluss die Bedingungen bagatellisieren würden, weil sie in ihrer Tischgruppe in einer fröhlichen Runde zusammen saßen und sich von ihren „Vorgesetzten“ nicht unter Druck setzen ließen, weil ihre persönliche Existenz zu keiner Zeit bedroht war. Daher ist die Reflexion im Anschluss wichtig und notwendig. Bagatellisierende Aussagen wie „Das war doch gar nicht so schlimm.“ Oder „wenn wir keine Kleidung kaufen würden, würden sie ja gar nichts verdienen.“ dienen häufig der Provokation der Lehrkraft und als eigene Schutzaussagen.

Bedeutend ist die Erarbeitung von Alternativen zur Fast-Fashion-Industrie. Gemeinsam mit den Jugendlichen müssen solche Alternativen erarbeitet werden, die für sie tatsächlich attraktiv sind und die sie bereit sind umzusetzen. Gute Erfahrungen wurde beispielsweise damit gemacht verschiedene Handlungsoptionen mit den Schüler/innen zu erarbeiten. Von diesen Optionen sollte eine von den Jugendlichen innerhalb eines bestimmten Zeitraums selbst erprobt werden. Vorbildhaft und motivierend ist, wenn auch die Lehrkraft mitmacht. Nach der Erprobungsphase berichten die Schüler/innen von ihren Erfahrungen.

Beispiele für Handlungsoptionen:

- Beim Einkaufen nach den Produktions- und Arbeitsbedingungen der Kleidung fragen.
- Den Kleiderschrank nach Teilen durchstöbern, die noch gut sind, aber nicht mehr getragen werden, und sich mit drei bis vier Freund/innen zum Kleider-tausch treffen.
- In einem Second-Hand-Laden einkaufen.
- In einem Laden oder Online-Handel für ökofaire Kleidung einkaufen bzw. bestellen.
- Den Kleiderschrank aussortieren und drei Wochen lang nur mit 40 Kleidungs-stücken leben (dazu gehören alle Bekleidungsstücke: Socken, Unterwäsche, Hosen, Shirts, Pullover, Schlaf- und Sportsachen, Jacken und Schuhe).

Erläuterung zum Spiel

Vorbereitung: Bevor die Schüler/innen ins Klassenzimmer kommen Tischgruppen für je 4 Personen (für die Wanderarbeiter/innen) stellen. Die veränderte Sitzord-nung ist ein stummer Impuls: Heute wird es anders sein. Es erleichtert den Schüler/-innen sich auf das Planspiel einzulassen.

Aus Papier produzieren die Arbeiter/innen an Tischgruppen zu je 4-8 Personen Papierjeans. Die Arbeiter/innen schneiden hierfür die Umrissse einer Jeans-Vorlage aus Papier aus. Für ordentlich produzierte (Papier-)Jeans erhalten die Arbeiter/-innen von ihren Chef/innen der Näherei einen Lohn, von dem sie ihre Miete und etwas zu essen (z.B. ein Stück Schokolade) einkaufen können. Die Einkaufs-Chef/-innen der Markenfirma „chic & Co“ aus Deutschland bestimmen, welches Jeans-modell (Standardjeans oder Shorts) produziert werden soll. Da die Kund/innen in Deutschland günstig und chic einkaufen wollen, achten die Chef/innen von „chic & Co“ auf Preis und Qualität. Mit den vorgegebenen Schnittmustern werden die Um-risse von Jeans auf Papier aufgemalt. Aus je zwei übereinander gelegten Blättern werden die Jeans dann ausgeschnitten und an den Nahtstellen zusammengeklebt.

Die Einkaufs-Chef/innen der Markenfirma „chic & Co“ und die Chef/innen der Nä-heriei in Bangladesch sowie der Vermieter/die Vermieterin sollten selbstbewusste Personen, evtl. Mitarbeitende, sein. Sie werden möglichst vorher mit ihren Rollen vertraut gemacht, damit das Spiel zügig beginnen kann.

Ereigniskarten:

Wenn die Produktion in Gang gekommen ist, wird die Arbeit gelegentlich kurz un-terbrochen, um ein aktuelles Ereignis zu erläutern: siehe Ereigniskarten im Anhang

MATERIAL

Benötigtes Material

- viel Notiz- oder Schmierpapier zur Produktion der Jeans (ca. 500 Blatt oder mehr), evtl. verschiedene Farben für verschiedene Modetrends
- Scheren für alle Jugendlichen
- Klebstoff für alle Jugendlichen (flüssiger Klebstoff funktioniert besser als Klebestifte)
- je 1 Jeans-Schnittmuster auf dickerem Papier für jede Arbeiter/in von beiden Schnittmuster-Modellen. Das 2. Schnittmuster-Modell wird erst nach einiger Zeit eingeführt (siehe Anhang)
- Rollenbeschreibungen für alle Teilnehmenden kopiert (siehe Anhang)
- Ereigniskarten (siehe Anhang)

Beim „Arbeitsunfall“ werden z.B. Zeige- und Mittelfinger mit dem Verbandsmaterial (oder einem Kreppklebeband) eng zusammengebunden. Das ist hinderlich fürs weitere Arbeiten.
- Papiergeld für den Lohn und um Essen zu kaufen (siehe Anhang)
- 2-3 Tafeln fair gehandelte Schokolade oder ähnliches als Essen (Preis so festlegen, dass nur diejenigen, die ordentlich und schnell arbeiten, regelmäßig Lohn = Essen bekommen.)
- evtl. Hüte oder andere Accessoires für Näherei-Chef/innen und Chef/innen von „chic & Co“, sodass sie sich von den Arbeiter/innen abheben
- Materialien für die Ereigniskarten:

Mullbinde oder Kreppklebeband als „Verband“, Plakate oder DIN A3-Papier, Stifte oder Wachsmalkreide

Materialien

- **M1** – Rollenspielkarten
 - Wanderarbeiter/innen
 - Vorgesetzte/r im Zuliefererbetrieb in Bangladesh
 - Einkaufs-Chef/in der Markenfirma „chic und Co“ in Deutschland
 - Vermieter/in (Lehrkraft/Leitungsperson)
 - Polizei (Lehrkraft/Leitungsperson)
- **M2** – Ereigniskarten
 - Fabrikbrand
 - Arbeitsunfall
 - Weltwirtschaftskrise
 - Streik
- **M3** – Schnittmuster Hosen; Schnittmuster Shorts
- **M4** – Vorlage WC-Karte
- **M5** – Vorlage Geld

Verlaufsplanung

1	Begrüßung und Hinführung (Planspiel)	10 Min.	<p>Kurze mündliche Einführung in das Planspiel: „Wir tragen die Fasern täglich auf der Haut. Doch wir wissen nicht, wie unsere Kleidung hergestellt wurde. Wir wollen uns heute damit beschäftigen, aber nicht in der grauen Theorie, sondern das Thema soll praktisch erlebbar werden, am besten geschieht das in Form eines Planspiels. Ihr schlüpft nun (fast alle) in die Rolle einer Näherin oder eines Nähers in Bangladesch. Die Rollenkarte beschreibt eure Situation und Aufgabe. Eure Chef/innen werden euch im Detail erklären, wie ihr die Jeans herstellen müsst.“</p> <p>→ Rollenkarten ausgeben, Schüler/innen lesen die Rollenkarten</p>
2	Spielphase	60 Min.	<ol style="list-style-type: none">1) Die Näherei-Chef/innen erklären ihren Arbeiter/innen ihre Aufgaben und worauf sie achten müssen.2) Die Produktion beginnt: Fertige Jeans werden an einem separaten Tisch kontrolliert und verkauft (Qualitätskontrolle und Lohnbüro).3) Wenn die ersten Arbeiter/innen Lohn erhalten haben, geht der Vermieter / die Vermieterin herum und kündigt an, dass die erste Miete fällig ist. Sie/er sammelt dann tischweise ca. alle 10 Min. die Miete ein und verkauft Schokolade als Essen.4) Die Schnittmuster werden immer wieder gewechselt, zuvor produzierte Jeans mit dem falschen Schnittmuster können nicht mehr verkauft werden.5) Zwischendurch wird immer wieder eine Ereigniskarte verlesen (etwa alle 10-15 Min.).
3	Abschluss der Spielphase	5 Min.	<p>Das Ende der Spielphase wird deutlich benannt: Es kann nichts mehr produziert werden, nur noch bereits hergestellte Jeans dürfen verkauft werden. Alle Mitspieler/innen werden aus ihren Rollen entlassen. Dies ist wichtig und muss mit ganz klarer Ansage geschehen. Oft sind die Jugendlichen in ihre Rolle vertieft und hören nicht mehr auf zu produzieren.</p>
4	Aufräumen	10 Min.	<p>Der Raum wird aufgeräumt und in seinen vorherigen Zustand zurückgestellt. Alle helfen gemeinsam mit.</p>
5	PAUSE		

Verlaufsplanung – Fortsetzung

6 Auswertungsrunde 15-30 Min.

Gemeinsame Reflexion des Planspiels:

- Wie erging es euch in euren Rollen?
- Wie habt ihr euch gefühlt?

Zuerst dürfen sich die Arbeiter/innen äußern, dann die anderen.

Überleitung vom Planspiel zu realen Arbeitsbedingungen in der Modeindustrie:

- Vorwissen der Jugendlichen abfragen: Was wisst ihr bereits über die realen Arbeitsbedingungen in Fabriken, die Kleidung produzieren?
- Hintergrundinformationen erarbeiten über Texte oder Folien von www.saubere-kleidung.de.

Unter „Fast Fashion“ wird methodisches Material für Multiplikator/innen angeboten, ausgewählte Folien können mit den Jugendlichen betrachtet und erarbeitet werden.

Auf YouTube können mehrere Dokus zu „Fast Fashion“ und den Arbeitsbedingungen der Näher/innen gestreamt werden. Zum Beispiel:

- <https://www.youtube.com/watch?v=DiNJMN3eKg4>

(ARD: Die grausame Welt einer indischen Textilfabrik – Der Dokumentarfilm „Machines“)

- <https://www.youtube.com/watch?v=9hJSnCAo4FI>

(„Made in Bangladesh – Arbeitsbedingungen in der Textilbranche“)

- <https://www.youtube.com/watch?v=zUYQnSMZ54Q>

(WDR Doku: „Mode schlägt Moral – Wie fair ist unsere Kleidung?“, eventuell in Auszügen)

7 Alternativen benennen 15-45 Min.

Einige Ideen für die Nachbereitung und zur Erarbeitung von Alternativen zu „Fast Fashion“

Anregungen zur Veränderung des eigenen Konsumverhaltens:

- Jugendliche durchsuchen auf einigen Homepages Angebote von fairer und second-hand-Mode:

- <https://www.kleiderkreisel.de/>

(Website zum Kauf und Verkauf von Second-Hand-Kleidung: vom Hochzeitskleid zur Markensonnenbrille oder -jeans)

- <https://www.greenality.de/>

- <https://www.armedangels.de/>

- Jugendliche beschäftigen sich mit Fairtrade-Siegeln

<https://www.siegelklarheit.de/#textilien>

- In der Schule bzw. im Jugendwerk, vielleicht aber besser im Freundeskreis, veranstalten die Jugendlichen eine Kleidertauschparty

- Aktion „Klamottenkur“ – statt Süßigkeiten oder Fernsehen sieben Wochen Kleidung fasten:

- <https://www.klamottenkur.de/kurgarderobe>

Ziel: Der erste Schritt zu bewusstem, nachhaltigem und fairem Konsum ist weniger Konsum.

- Hinweis: Beim Einkaufen generell nachfragen, wie die Kleidung produziert wurde. Dieses Verhalten schafft in den Filialen und bei den Marken ein Bewusstsein, dass dem Kunden eine gerechte Produktion der Textilien wichtig ist.

Verlaufsplanung – Fortsetzung

Anregungen für Aktionen und Projekte mit (politischem) Statement:

- 26 Ideen von A wie aktiv werden bis Z wie zerstörte Werbung hat die Kampagne für saubere Kleidung zusammengetragen <https://saubere-kleidung.de/aktiv-werden/>
Welche Aktion können die Jugendlichen selbst umsetzen oder wodurch lassen sie sich für eigene Projekte inspirieren?

Hinweis zu den Rollenspielfkarten M1:

Die Anzahl der Sonderrollen muss an die Anzahl der Schüler/innen angepasst werden und kann entsprechend variiert werden.

So gibt es bei 30 Jugendlichen beispielsweise:

- 26x Arbeiter/innen
- 1x Einkaufs-Chef/in
- 3x Vorgesetzte/r im Zuliefererbetrieb
- 1x Vermieter/in (Leiter/in)
- eventuell 1x Polizei (Leiter/in)

Wer welche Rolle übernimmt, wird von dem/der Leiter/in festgelegt! Für die Sonderrollen sollten selbstbewusste Jugendliche ausgewählt werden, die ihre Rolle ausspielen und durchsetzen können.

Hinweis:

Einkaufs-Chef/in, Vermieter/innen und Polizei haben meist nicht sehr viel zu tun. Diese Rollen können von einer Leitungsperson übernommen werden. Ggf. hilft ein Rollenschild um den Hals oder auf der Brust der Orientierung.

Wanderarbeiter / Wanderarbeiterin

Du kommst vom Land und bist zum ersten Mal in dieser fremden Stadt. Endlich hast du Arbeit gefunden. Weil es billiger ist, wohnst du mit den anderen Arbeiter/innen an deinem Tisch in einem engen Zimmer im Wohnheim auf dem Fabrikgelände. Dafür musst du Miete bezahlen.

Produziere möglichst schnell und sauber die benötigten Jeans. Die fertigen Jeans verkaufst du bei der Qualitätskontrolle.

Von dem Geld kannst du etwas zu essen kaufen. Du willst aber einen Teil des Lohns sparen und deiner Familie auf dem Land überweisen. Du weist gar nicht, welche Rechte du hast.

Um zur Toilette zu gehen, benötigst du eine WC-Karte, die es bei den Nähereichs gibt

Wanderarbeiter / Wanderarbeiterin

Du kommst vom Land und bist zum ersten Mal in dieser fremden Stadt. Endlich hast du Arbeit gefunden. Weil es billiger ist, wohnst du mit den anderen Arbeiter/innen an deinem Tisch in einem engen Zimmer im Wohnheim auf dem Fabrikgelände. Dafür musst du Miete bezahlen.

Produziere möglichst schnell und sauber die benötigten Jeans. Die fertigen Jeans verkaufst du bei der Qualitätskontrolle.

Von dem Geld kannst du etwas zu essen kaufen. Du willst aber einen Teil des Lohns sparen und deiner Familie auf dem Land überweisen. Du weist gar nicht, welche Rechte du hast.

Um zur Toilette zu gehen, benötigst du eine WC-Karte, die es bei den Nähereichs gibt

Wanderarbeiter / Wanderarbeiterin

Du kommst vom Land und bist zum ersten Mal in dieser fremden Stadt. Endlich hast du Arbeit gefunden. Weil es billiger ist, wohnst du mit den anderen Arbeiter/innen an deinem Tisch in einem engen Zimmer im Wohnheim auf dem Fabrikgelände. Dafür musst du Miete bezahlen.

Produziere möglichst schnell und sauber die benötigten Jeans. Die fertigen Jeans verkaufst du bei der Qualitätskontrolle.

Von dem Geld kannst du etwas zu essen kaufen. Du willst aber einen Teil des Lohns sparen und deiner Familie auf dem Land überweisen. Du weist gar nicht, welche Rechte du hast.

Um zur Toilette zu gehen, benötigst du eine WC-Karte, die es bei den Nähereichs gibt

Wanderarbeiter / Wanderarbeiterin

Du kommst vom Land und bist zum ersten Mal in dieser fremden Stadt. Endlich hast du Arbeit gefunden. Weil es billiger ist, wohnst du mit den anderen Arbeiter/innen an deinem Tisch in einem engen Zimmer im Wohnheim auf dem Fabrikgelände. Dafür musst du Miete bezahlen.

Produziere möglichst schnell und sauber die benötigten Jeans. Die fertigen Jeans verkaufst du bei der Qualitätskontrolle.

Von dem Geld kannst du etwas zu essen kaufen. Du willst aber einen Teil des Lohns sparen und deiner Familie auf dem Land überweisen. Du weist gar nicht, welche Rechte du hast.

Um zur Toilette zu gehen, benötigst du eine WC-Karte, die es bei den Nähereichs gibt

Vorgesetzte/r im Zulieferbetrieb in Bangladesch

(2-3 Personen für die Klasse gesamt)

Ihr erklärt den Arbeiter/innen zunächst, wie sie die Jeans produzieren sollen.

Die Arbeiter/innen kommen an euren separaten Tisch zur Qualitätskontrolle. Wurde sauber geschnitten? Sind die Nähte überall gut geklebt? Kann man eine Jeans auch anziehen, oder wurde das Hosenbein zugeklebt? (Zum Test Bleistift reinschieben)

Ihr zahlt den Lohn an die Arbeiter/innen aus: Für jede ordentliche Jeans 30 Takas.

Ihr beschwert euch, weil die Arbeiter/innen das vorgegebene Tempo nicht schaffen.

Die Arbeiter/innen dürfen nur mit der WC-Karte zur Toilette. Die Karte händigt ihr mit vorwurfsvollen Worten aus: „Das war aber heute das letzte Mal.“ Ihr droht, etwas vom Lohn abzuziehen.

Ihr beschwert euch darüber, wie die Arbeiter/innen die Haare tragen: zu lang, zu kurz, nicht zusammengebunden...

Ihr droht denjenigen, die sich nicht ruhig verhalten oder nicht schnell und sauber arbeiten: „Morgen brauchst Du nicht mehr zu kommen. Draußen stehen 300 Leute vor dem Fabriktor und warten auf deinen Job.“

Wenn nötig, entlässt du Arbeiter/innen. Sie müssen dann einige Minuten vorne im Klassenzimmer sitzen und zwischendurch Papierabfälle wegräumen. Miete müssen sie trotzdem bezahlen.

Vorgesetzte/r im Zulieferbetrieb in Bangladesch

(2-3 Personen für die Klasse gesamt)

Ihr erklärt den Arbeiter/innen zunächst, wie sie die Jeans produzieren sollen.

Die Arbeiter/innen kommen an euren separaten Tisch zur Qualitätskontrolle. Wurde sauber geschnitten? Sind die Nähte überall gut geklebt? Kann man eine Jeans auch anziehen, oder wurde das Hosenbein zugeklebt? (Zum Test Bleistift reinschieben)

Ihr zahlt den Lohn an die Arbeiter/innen aus: Für jede ordentliche Jeans 30 Takas.

Ihr beschwert euch, weil die Arbeiter/innen das vorgegebene Tempo nicht schaffen.

Die Arbeiter/innen dürfen nur mit der WC-Karte zur Toilette. Die Karte händigt ihr mit vorwurfsvollen Worten aus: „Das war aber heute das letzte Mal.“ Ihr droht, etwas vom Lohn abzuziehen.

Ihr beschwert euch darüber, wie die Arbeiter/innen die Haare tragen: zu lang, zu kurz, nicht zusammengebunden...

Ihr droht denjenigen, die sich nicht ruhig verhalten oder nicht schnell und sauber arbeiten: „Morgen brauchst Du nicht mehr zu kommen. Draußen stehen 300 Leute vor dem Fabriktor und warten auf deinen Job.“

Wenn nötig, entlässt du Arbeiter/innen. Sie müssen dann einige Minuten vorne im Klassenzimmer sitzen und zwischendurch Papierabfälle wegräumen. Miete müssen sie trotzdem bezahlen.

Einkaufs-Chef/in der Markenfirma „chic und Co“ in D.

Ihr wollt die Jeans sehr schnell und sauber geliefert bekommen.

Ihr gebt Lieferzeiten vor, die am Anfang okay sind, dann muss immer schneller produziert werden, so dass die Arbeiter/innen das (fast) nicht mehr schaffen können.

Ihr bestellt neue Farben (andersfarbiges Papier) oder ein anderes Design (Schnittmuster wechseln).

Eure Aufgabe ist eine strenge Qualitätskontrolle! Wenn eure Erwartung (und die der anspruchsvollen Kund/innen) nicht erfüllt wird, senkt ihr den Preis oder droht, bei einer anderen Firma näher zu lassen.

Rollenspielkarte

Vermieter/in

(Lehrer/in/Leitungsperson – 1 Personen)

Wenn die ersten Arbeiter/innen Lohn erhalten haben, geht der Vermieter / die Vermieterin herum und kündigt an, dass die erste Miete fällig ist.

Sie / er sammelt dann tischweise ca. alle 10 Min. die Miete ein und verkauft Schokolade als Essen.

Die Mietpreise und Essenspreise sollten so festgelegt werden, dass nur der- oder diejenige, der oder die ordentlich und schnell arbeitet, regelmäßig etwas kaufen kann. Evtl. können Schuldscheine für die Miete geschrieben und ausgestellt werden. Die Arbeiter/innen unterschreiben diese dann.

Rollenspielkarte

Einkaufs-Chef/in der Markenfirma „chic und Co“ in D.

Ihr wollt die Jeans sehr schnell und sauber geliefert bekommen.

Ihr gebt Lieferzeiten vor, die am Anfang okay sind, dann muss immer schneller produziert werden, so dass die Arbeiter/innen das (fast) nicht mehr schaffen können.

Ihr bestellt neue Farben (andersfarbiges Papier) oder ein anderes Design (Schnittmuster wechseln).

Eure Aufgabe ist eine strenge Qualitätskontrolle! Wenn eure Erwartung (und die der anspruchsvollen Kund/innen) nicht erfüllt wird, senkt ihr den Preis oder droht, bei einer anderen Firma näher zu lassen.

Rollenspielkarte

Polizei

(Lehrer/in/Leitungsperson)

Die Polizei sorgt für Ordnung, wenn die Näherei-Chef/innen nicht mehr gut klarkommen.

Wenn „nötig“, können die Arbeiter/innen entlassen werden. Sie müssen dann z. B. vorne im Klassenzimmer sitzen und zwischendurch Papierabfälle wegräumen.

Rollenspielkarte

Ereigniskarte 1 – Fabrikbrand

Es gibt für die ganze Fabrik nur drei Feuerlöscher, die Arbeiter/innen, die von Januar bis März Geburtstag haben, erleiden eine Rauchvergiftung und kommen 2 Tage ins Krankenhaus (10 Min.). Für diese Zeit erhalten sie kein Geld. Die Miete müssen sie trotzdem bezahlen.

Ereigniskarte 2 – Arbeitsunfall

An den Nähmaschinen fehlen Schutzvorrichtungen. Die bzw. der älteste Näher/in pro Tischgruppe kommt mit dem Finger in die Nähmaschine, muss sich einen Verband anlegen und damit weiterarbeiten. Nach 10 Min. ist die Wunde glücklicherweise wieder verheilt.

Ereigniskarte 3 – Weltwirtschaftskrise

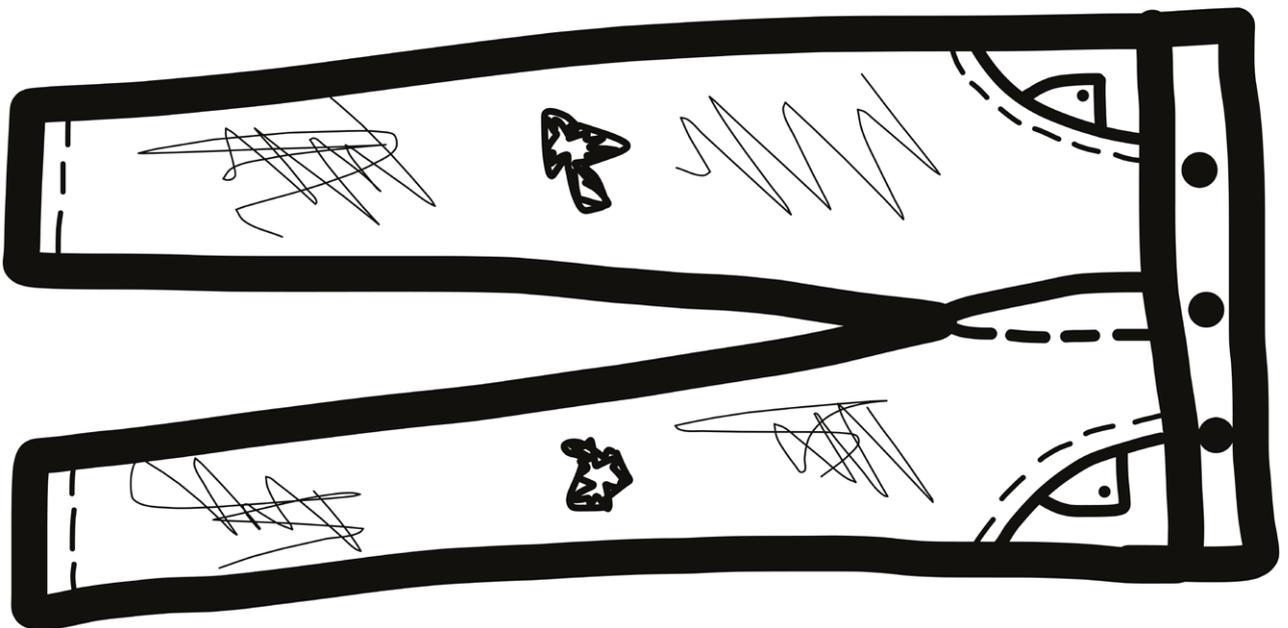
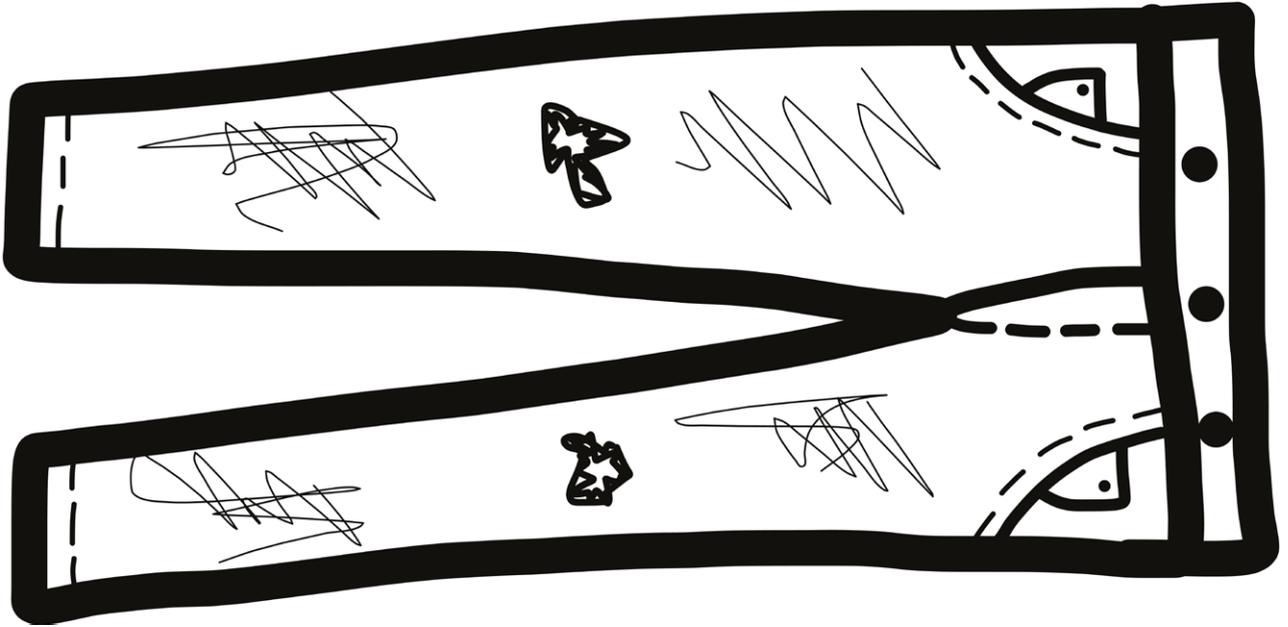
Eine weltweite Wirtschaftskrise verringert das Kaufverhalten der Menschen in Deutschland. Ihr müsst eine Runde (10 Min.) weniger arbeiten und bekommt nur den halben Lohn.

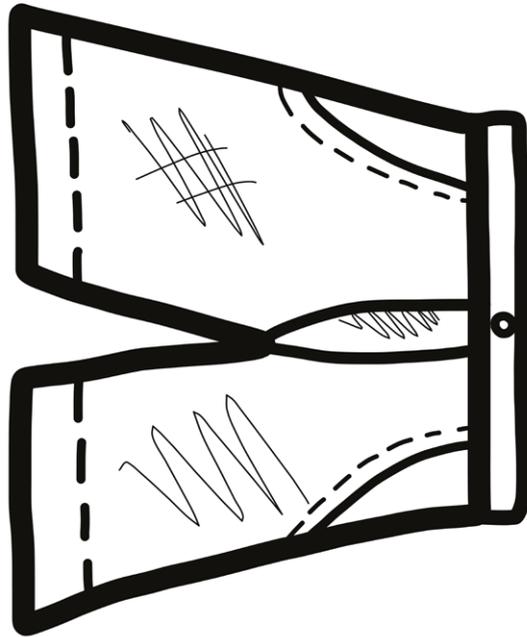
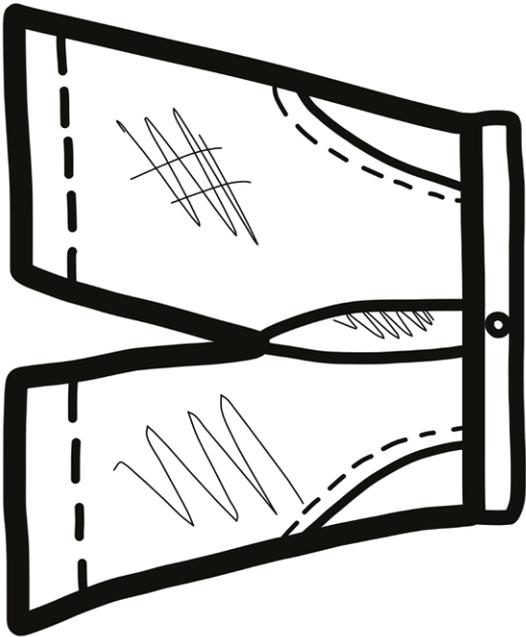
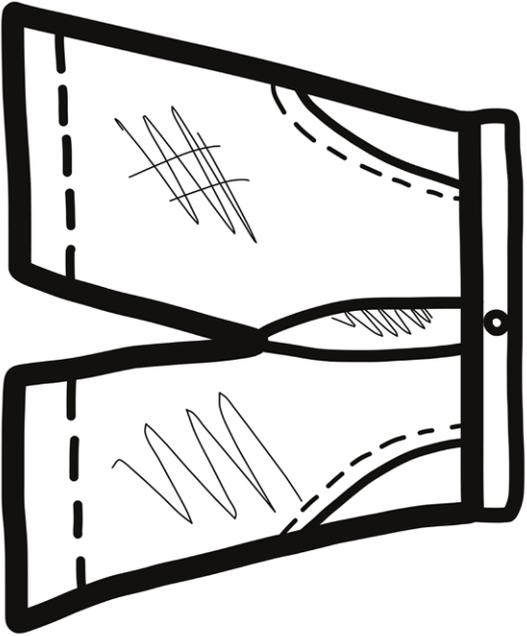
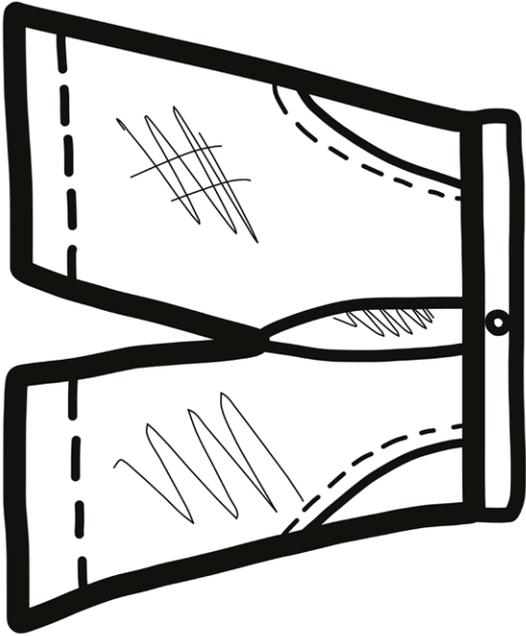
Ereigniskarte 4 – Streik

Ihr beschließt zu streiken. Was fordert ihr?
Schreibt Plakate und klebt sie ans Fenster.
Während ihr streikt, erhaltet ihr kein Geld, die Miete wird trotzdem fällig.

M3 - Schnittmuster Standard-Jeans

© shutterstock.com





WC-KARTE

- 1) Auf WC-Karte sorgfältig achten.
Ohne diese Karte ist das WC nicht zugänglich.
- 2) Nach Gebrauch unbedingt wieder bei dem/der Vorgesetzten abgeben!
- 3) Zeit ist Geld und Zeit auf dem WC ist verlorenes Geld!

WC-KARTE

- 1) Auf WC-Karte sorgfältig achten.
Ohne diese Karte ist das WC nicht zugänglich.
- 2) Nach Gebrauch unbedingt wieder dem/der Vorgesetzten abgeben!
- 3) Zeit ist Geld und Zeit auf dem WC ist verlorenes Geld!

WC-KARTE

- 1) Auf WC-Karte sorgfältig achten.
Ohne diese Karte ist das WC nicht zugänglich.
- 2) Nach Gebrauch unbedingt wieder dem/der Vorgesetzten abgeben!
- 3) Zeit ist Geld und Zeit auf dem WC ist verlorenes Geld!

<p>10 J-Taka Bank of Bangladesh</p>				
<p>20 J-Taka Bank of Bangladesh</p>				
<p>50 J-Taka Bank of Bangladesh</p>				
<p>100 J-Taka Bank of Bangladesh</p>				