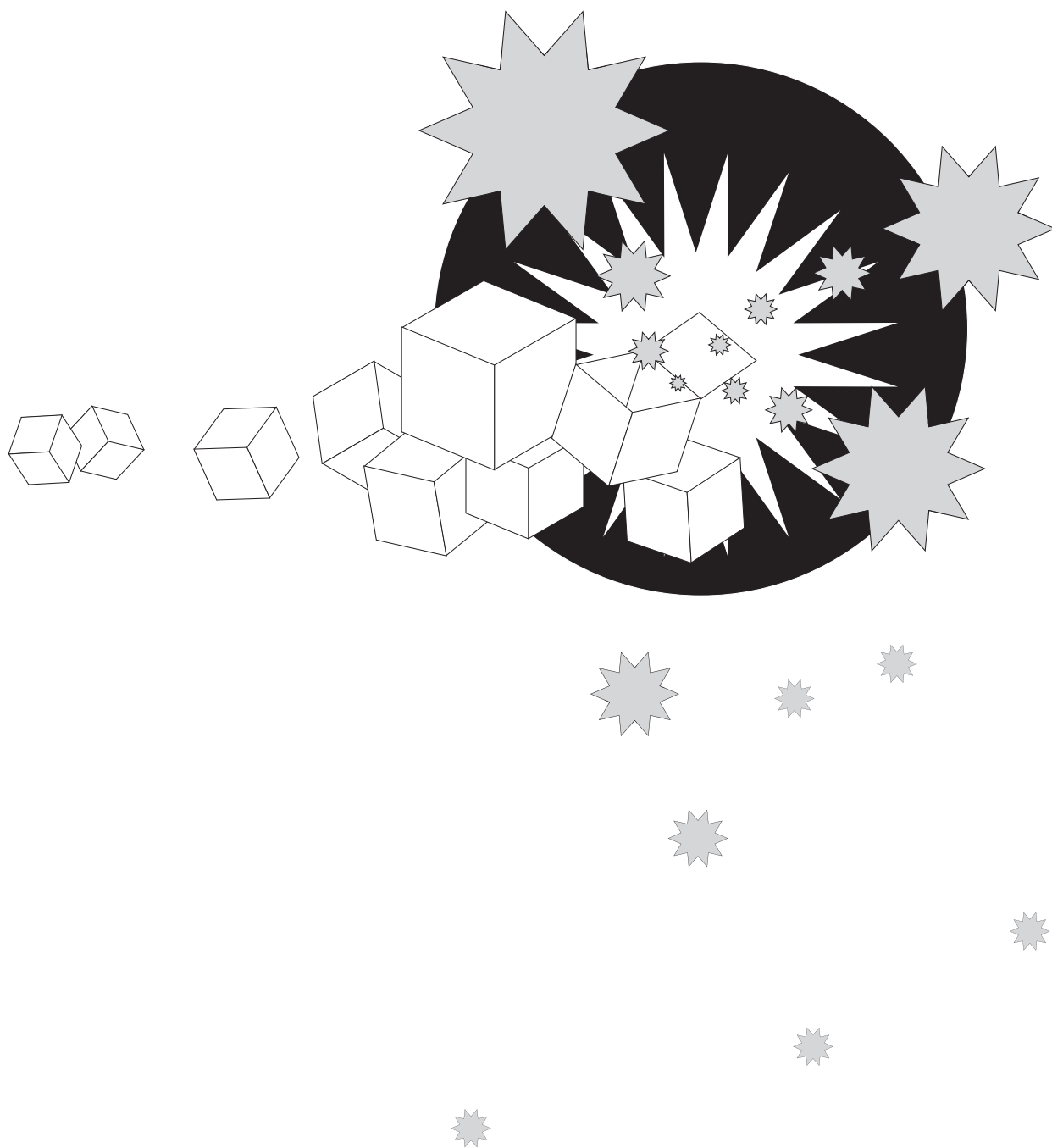


# BEGLEITDOSSIER

## ZUM THEATERSTÜCK «WAS GISCH MER FÜR D'WELT»

2./3. KLASSE



Die Geschichte befasst sich mit dem Thema Wirtschaft. Sie ermöglicht den Kindern eine Auseinandersetzung mit dem Wert von Ware, Wert und Verteilung von Geld (globale Vernetzung) und dadurch eine erste einfache Reflexion über Gerechtigkeit/Ungerechtigkeit. Im Stück werden die Kinder anhand des fiktiven Spiels „Saikoro“, welches Parallelen zu Pokémon Karten aufweist, mit einer Thematik konfrontiert, welche sie berührt und betrifft.

Das Begleitdossier enthält konkrete Ideen für Lehrpersonen, die im Anschluss an die Theateraufführung oder unabhängig vom Stück, die verschiedenen Schwerpunkte vertiefen möchten. Viele bestehende Unterlagen zum Thema Wirtschaft, Herstellung und Konsum von Ware, zu fairem Handel, ungleiche Verteilung von Ressourcen und Geld richtet sich an ein älteres Zielpublikum. Unsere Unterlagen sind eine Ergänzung dazu. Eine stufengerechte Arbeitsmappe wurde zusammengestellt: Es gibt ein Dossier für die 2.–3. Klasse und eines für die 4.–6. Klasse.

Mandarina&Co bietet ausserdem eine Vor- oder Nachbereitung (Workshop) zum Theaterbesuch für Lehrkräfte und Schulklassen an. Die Schauspielerinnen Diana Rojas und Brigitte Woodtli geben den Kindern die Möglichkeit, sich spielerisch zum abstrakten Thema zu äussern.

## **THEMA**

Mandarina&Co setzen sich in ihrem neuen Theaterstück „Was gisch mer für d'Welt?“ für Kinder ab 8 Jahren mit dem Thema Wirtschaft auseinander. Es geht um zwei Mädchen, Rosa und Lena, die sich das neue Spiel „Saikoro“ aus Japan wünschen – um jeden Preis. Ein erstes Saikoro wird von Lenas Vater bezahlt, doch sie wollen mehr. Rosa hat kein Geld, und Lenas Eltern wollen ihr kein zweites kaufen. Die beiden tun sich zusammen. Ihr Ziel: Sie wollen das ganze Spiel. Doch so einfach ist das nicht, denn niemand weiss, aus wie vielen Teilen das „Saikoro“-Spiel besteht und wie es überhaupt funktioniert. Das Einzige, was man weiss: Es kostet viel Geld. Also beginnen die Mädchen zu tauschen und zu handeln, sie arbeiten und stehlen. Dies stellt ihre Freundschaft auf eine harte Probe. Immer tiefer geraten sie in den Strudel des Haben-Wollens. Die Beschäftigung mit dem Spiel und seinen Regeln führt bei beiden Freundinnen zu einer Auseinandersetzung mit den Regeln, nach denen sie selber leben, und ihnen wird plötzlich klar: Sie befinden sich mitten in der Rätselwelt, die die Erwachsenen „Wirtschaft“ nennen. Was han i? Was hesch du? Was bechum i? Was gisch mer für d'Welt?

Dieses Begleitmaterial ist ein Projekt von

### **artlink, Büro für Kulturkooperation**

artlink ist die schweizerische Fachstelle für Kunst und Kultur aus Afrika, Asien, Lateinamerika und Osteuropa. Sie dokumentiert, fördert und vernetzt professionelle Kulturschaffende aus diesen Regionen der Welt, welche in der Schweiz aktiv sind, und unterstützt die interkulturelle Zusammenarbeit. artlink leistet einen Beitrag daran, für die komplexen Inhalte der weltweiten Zusammenhänge zu sensibilisieren. Zu spezifischen gesellschafts- oder entwicklungspolitischen Themen wie interkulturelle Konflikte und Begegnung, Identität, Heimat, Integration, Migration und weiteren erarbeitet artlink zusammen mit KünstlerInnen eigene Workshopangebote und Kulturprojekte.

artlink kann zu Rate gezogen werden für die Planung und Durchführung von Kulturprojekten mit KünstlerInnen aus dem Süden und Osten der Welt in Schulen, Vereinen und Kirchgemeinden.

Waisenhausplatz 30, Postfach 109, 3000 Bern 7, 031 311 62 60, [info@artlink.ch](mailto:info@artlink.ch), [www.artlink.ch](http://www.artlink.ch)

### **Weibliche/männliche Schreibweise**

Aus Gründen der besseren Lesbarkeit wurde in der Regel die männliche Schreibweise verwendet. Wir weisen an dieser Stelle ausdrücklich darauf hin, dass Frauen, Mädchen und weibliche Jugendliche selbstverständlich stets mitgemeint sind.

### **IMPRESSUM**

Autorin: Brigitte Woodtli

in Zusammenarbeit mit Markus Baumann, artlink, Büro für Kulturkooperation

Illustration und Layout: Eva Rolli, [www.evarolli.ch](http://www.evarolli.ch)

Pädagogische Beratung: Martin Woodtli, Primarlehrer, Praktikumslehrer Stufenspezialist Institut IVP NMS Bern

© artlink, Büro für Kulturkooperation 2011

Waisenhausplatz 30, 3000 Bern 7, [www.artlink.ch](http://www.artlink.ch)

### **Mit der freundlichen Unterstützung von:**

Stiftung Bildung und Entwicklung (SBE)

Ria und Arthur Dietschweiler Stiftung

## **INHALTSVERZEICHNIS**

### **1 INFORMATION ZUM STÜCK „WAS GISCH MER FÜR D’WELT?“**

Die Geschichte  
Entstehung des Stücks  
Biographien

### **2 KONSUM VON WARE/SPIELZEUG**

Bezug zum Theaterstück  
Anregungen für den Unterricht  
Information zum Spiel Pokémon  
Arbeitsblätter  
Ausgewählte Materialien, Links und Quellen

### **3 HERSTELLUNG VON WARE**

Bezug zum Theaterstück  
Anregungen für den Unterricht  
Informationen Arbeitsbedingungen China  
Arbeitsblätter  
Ausgewählte Materialien, Links und Quellen

### **4 BESCHAFFUNG VON WARE/GELD**

Bezug zum Theaterstück  
Anregungen für den Unterricht  
Informationen  
Arbeitsblätter  
Ausgewählte Materialien, Links und Quellen

### **5 GERECHT/UNGERECHT**

Bezug zum Theaterstück  
Anregungen für den Unterricht  
Informationen Spiele  
Arbeitsblätter  
Ausgewählte Materialien, Links und Quellen

## DIE GESCHICHTE

Rosa und Lena sind Freundinnen, gehen gemeinsam in eine Klasse und wünschen sich nichts so sehnlichst wie das neueste Spiel aus Japan. Von einer Werbung im Fernsehen angestachelt und motiviert durch das Wissen, dass alle in der Klasse das neue Spiel „Saikoro“ haben wollen, kauft Lena mit Vaters Geld einen ersten Würfel. Dieser sieht zwar interessant aus, verrät aber nichts über die Art und Weise, wie man mit ihm spielen kann. Die beiden schlagen die Gebrauchsanweisung auf, verstehen sie aber nicht. Sie ist aus dem Japanischen übersetzt und dies so schlecht, dass alles wie Kauderwelsch tönt. Entziffern können sie nur, dass das Spielzeug eigentlich aus ganz vielen Würfeln besteht. Sie wollen mehr, denn einer ist zum Spielen nicht genug. Rosa hat kein Geld, und Lenas Eltern wollen ihr keinen zweiten kaufen. Die beiden tun sich zusammen. Ihr Ziel: Sie wollen das ganze Spiel. Doch so einfach ist das nicht, denn niemand weiss, aus wie vielen Teilen das „Saikoro“ besteht und wie es überhaupt funktioniert. Das Einzige, was man weiss: Es kostet viel Geld. Aber wie kommt man dazu, wenn nicht gerade Geburtstag oder Weihnachten ist? Also beginnen die Mädchen zu tauschen und zu handeln, sie arbeiten und stehlen. Dies stellt ihre Freundschaft auf eine harte Probe. Immer tiefer geraten sie in den Strudel des „Haben-Wollens“. Die Beschäftigung mit dem Spiel und seinen Regeln führt bei beiden Freundinnen zu einer Auseinandersetzung mit den Regeln, nach denen sie selber leben und ihnen wird plötzlich klar: Sie befinden sich mitten in der Rätselwelt, die die Erwachsenen „Wirtschaft“ nennen. Was han i? Was hesch du? Was bechum i? Was gisch mer für d'Welt?

## ENTSTEHUNG DES STÜCKS

Diana Rojas (Kolumbien) und Brigitte Woodtli (Schweiz) arbeiten seit 2007 zusammen. Unter der Regie von Fabienne Hadorn haben sie das Stück „Y tu? Wer bisch du?“ kreiert. Dabei ging es um eine Kolumbianerin, die in die Schweiz kommt, um den Schnee zu entdecken. Sie stellten dar, wie eine Ausländerin in der Schweiz behandelt werden kann und welche Erfahrungen sie mit der Sprache und der Kultur macht. Im folgenden Stück „Choco Loco“, das Diana Rojas mit Markus Gerber unter Regie von Seraina Dür entwickelte, wird die andere Perspektive gezeigt, ein Schweizer im Ausland. Ein junger Schweizer begibt sich nach Kolumbien in der Hoffnung, die goldene Kakaobohne zu finden.

Im Stück „Was gisch mer für d'Welt?“ stehen nicht die unterschiedlichen Kulturen im Mittelpunkt. Inspiriert durch ihre Erfahrungen als Theaterpädagoginnen im schulischen Bereich (und Seraina Dür als Mutter eines 8-jährigen Sohns) wollten sich Mandarina&Co den Bedürfnissen und Wünschen von Kindern widmen. Die Theaterschaffenden begegnen immer wieder dem Phänomen Pokémon, welche seit Jahren auf dem Pausenplatz gehandelt und getauscht werden. Kinder werden zum Kaufen eines Spiels animiert, das sie oft selber nicht begreifen, durch dessen Besitz sie aber an Status und Ansehen gewinnen. Im kleinen Rahmen auf dem Pausenplatz und in der Klasse werden Kinder erstmals mit dem Thema Wirtschaft konfrontiert und unbewusst beeinflusst. Es war für Mandarina&Co Reiz und Herausforderung, das komplexe Thema zu entwirren und die Zusammenhänge und Mechanismen, nach denen Wirtschaft funktioniert, einfach, verständlich und spielerisch in eine Geschichte zu verpacken.

## BIOGRAPHIEN

### *Begleitmaterial:*

Autorin: Brigitte Woodtli in Zusammenarbeit mit  
Markus Baumann, artlink, Büro für Kulturkooperation, Leitung Fachbereich Kunst und Schule.

### **Illustration und Layout: Eva Rolli** (1975, Schweiz)

Lebt und arbeitet in Bern. Grafik- und Illustrationsstudium an der Scuola Superiore dell'Arte Applicata in Lugano. Seit 2005 eigenes Atelier für Visuelle Gestaltung im PROGR Zentrum für Kulturproduktion in Bern. Arbeitet in verschiedenen Bereichen des Grafik- und Webdesigns, der Illustration und der freien Kunst.

### *Theaterstück:*

### **Spiel, Produktion, Konzept: Diana Rojas-Feile** (1977, Kolumbien)

Nach ihrem Volkswirtschaftsstudium in Bogotá lebte sie in Paris, wo sie die Ecole Internationale de Théâtre Jacques Lecoq und Philippe Gaulier besuchte. In Kolumbien arbeitete sie in verschiedenen Produktionen als Schauspielerin und Produzentin. In Paris, Zürich und Freiburg (D) bildete sie sich bei Carlo Boso, Lilo Baur, Peter Honegger, Nigel Charnock und Ruth Zaporah weiter. Seit 2004 lebt sie in Zürich und arbeitet als Schauspielerin und Tänzerin in der freien Szene.

Im Jahr 2007 hat sie das Stück „Y tu? Wer bisch du?“ in Zusammenarbeit mit Brigitte Woodtli produziert und unter der Regie von Fabienne Hadorn gespielt. Sie ist Gründerin von Mandarina&Co. Erstes Stück: „Choco Loco“ (Koproduktion mit dem Schlachthaus Theater Bern und dem Theater Tuchlaube Aarau, 2009). Mit den Regisseuren Dani Levy und Markus Fischer hat sie zudem bei Werbung und TV-Produktionen von SF DRS Erfahrungen gesammelt. Diana Rojas ist sehr aktiv als Theaterpädagogin und Animatorin für Kinder und Jugendliche in Schulen, Integrationsprojekten und Freizeitangeboten.

### **Spiel, Konzept, Begleitmaterial: Brigitte Woodtli** (1974, Schweiz)

Nach ihrem Primarlehrerinnenabschluss in Thun unterrichtete sie 6 Jahre in diversen Primarschulen. 2002–2004 besuchte sie die Theaterschule Ilg in Zürich. Fortbildungen an der HKB Bern und Schlachthaus Theater Bern in Improvisation, und Clownkurse bei Thomas Scheidegger und Pierre Biland. Weiterbildungen absolvierte sie in Tanzimprovisation, neuem Tanz in Freiburg (D) bei Lilo Stahl, Step- und Stocktanz. Engagements: 2000/02 Schauspielerin bei StattLand Bern, 2004 „Zwischen Tür und Engel“, Regie Pierre Biland. 2004/05 Auftritte mit „Herr Albert schneit“, Regie: Daniel Ilg, und 2005/06 auf Tournee mit „Clowns“ für das TKB, Regie Hanspeter Incondi. Seit 2009 Schauspielerin in Zusammenarbeit mit dem Forumtheater Konfliktüre bei Rundgängen für „StattGewalt“. Eigene Produktionen: 2007 „Y tu? Wer bisch du?“ mit Diana Rojas, Regie: Fabienne Hadorn. 2008 „Grausam, ein Stück Animalität“ mit Manuel Furrer, Regie: Peter Zumstein, und 2008–2010 mit Theater Circuisine auf Tournee mit dem fahrenden Zirkuszelt, Theater „Camping Oase“, Regie: Jost Krauer. Brigitte Woodtli unterrichtet seit 2007 an der Theaterwerkstatt Ausserisihl in Zürich Kinder von 9–13 Jahren und arbeitet als Theaterpädagogin und Animatorin in Schulen, Freizeitangeboten, psychiatrischen Institutionen und Altersheimen.

### **Regie, Beratung und Konzept: Seraina Dür** (1978, Schweiz)

Aufgewachsen in Tschlin, Seengen und Aarau. 2002–2006 Studium an der Hochschule für Musik und Theater (HMT) in Zürich. 2004 Schauspiel bei „ün giö al cunfin“ in Tschlin, Regie Philipp Stengele. 2005 Schauspiel bei „Atlas of Catastrophes. The Beauty of Disaster“ von Schauspielplatz International. 2006 Regie bei „Black Hole, Theater im Wald“. 2007 Schauspiel bei „Stadt des Schweigens. Inselrevue“ von Schauspielplatz International. 2007 Schauspiel und Assistenz bei „Der kleine Rocky 5610“ im Rahmen von Residenz U30 am Theater Tuchlaube in Aarau. 2008

Regie bei „Das grosse Graue“ im Rahmen von Freischwimmer 08, Plattform für junges Theater. 2008 Regie bei „Die Nordwestpassage“ im Rahmen von Residenz U30 am Theater Tuchlaube in Aarau. 2009 Regie bei „Choco Loco“, einem Kindertheaterstück von Mandarin&Co. 2009 Mitentwicklung und Spiel bei „Stadtrundgang“, einem interaktiven Stadtrundgang für Kinder durch Zürich.

**Dramaturgie, Text, Beratung und Konzept: Martin Bieri** (1977, Schweiz)

Dramaturg, Autor, Theaterwissenschaftler und Sportjournalist. Studium der Theaterwissenschaft, Theologie und Kunstgeschichte an der Universität Bern. Dramaturgische Lehre am Luzerner Theater, 2002 künstlerischer Leiter der zweiten Spielstätte UG. Seit 2002 Leitungsmitglied der freien Theatergruppe Schauspiel International. 2008 Dramaturg am Theater Neumarkt Zürich, gegenwärtig freischaffend. Autor diverser Stücke.

**Musik, künstlerische Beratung: Fabienne Hadorn** (1975, Schweiz)

1994 Handelsdiplom, 1998 Diplom der Theaterhochschule Zürich. Seither als Schauspielerin, Sängerin, Texterin und Tänzerin tätig im freien Theater bei Gruppen wie: Mass & Fieber („Bambification“, „Krazy Kat“), 400Asa, Barbara Weber, Cie. Sans Filtre. Und an festen Häusern: Theater Basel („Kirschgarten“, „Kleine Hexe“), Schauspielhaus Zürich („Paradiesgärtli“, „Hotel Angst“) und in eigenen Produktionen mit ihrer Gruppe Kolypan („SongsToEat“, „Vladimir Show“, „Alergia Alegría“, „Heidi“). Zudem Arbeiten als Sprecherin für Radio, Installationen und den Hörbuchverlag Kein & Aber („Lametta Lasziv“, „Heidi“) und als Schauspielerin in TV-Produktionen („Viktors Spätprogramm“, „PunktCH“, „Moritz“, „Piff, Paff, Puff“).

**Musik: Gustavo Nanez** (1963, Peru)

1979 Studium klassische Gitarre, 1985 Schauspielausbildung in Lima, 1996–98 Gesangs- und Perkussionsausbildung in Zürich. Seit 1991 als Perkussionist, Bassist, Sänger und Songwriter in Zürich. Er spielte in verschiedenen Rock- und Pop-Bands in Südamerika und macht Musik für Tanz und Theater. In der Schweiz spielt er in Latin-, Funk-, Pop- und Jazzformationen („Ten4Soul“, „Perrone“, „La Gorda“, „El Tiburon“). 2001 komponierte er die Filmmusik für „Die Taxifahrt“, Dokumentarfilm von Nico Gutmann, und für „Brombeerchen“, Spielfilm von Oliver Rihs. Seit 2001 spielt er mit seiner Gruppe Kolypan („Vladimir Show“, „Alergia Alegría“, „Heidi“, „Pussi und Pimmel“, „Pandabu“).

**Bühnenbild, Flyer: Mickry 3** (Schweiz)

Nina von Meiss (1978), Dominique Vigne (1981), Christina Pfander (1980) leben und arbeiten in Zürich. 1997–2001 F + F, Schule für Kunst und Mediendesign, Zürich. Preise: 2005 Kunststipendium Kiefer Hablitzel, 2004 Kunststipendium der Stadt, Atelier in Paris, Zürich, 2003 Kantonales Kunststipendium, Zürich, 2001 Städtisches Kunststipendium, Zürich.

**Kostüm: Bőzena Čivić** (1973, Schweiz)

Hochschule für Gestaltung und Kunst in Basel, VSUP Academy of Arts, Architecture and Design in Prag. Sie arbeitet regelmässig mit dem ex/ex theater zusammen. 2008 Kostüme für: „Vital etc. . . .“ nach Niklaus Schubert. Regie: Sasha Mazzotti, Theaterrundgang in den Gassen von S-chanf, „510m über Meer“, Kurzfilm, Regie: Kerstin Polte „Mundschutz“ von Sabine Harbeke, Regie: Sabine Harbeke, Theater Basel, „Das Verhör des Harry Wind“, Spielfilm mit Klaus Maria Brandauer und Sebastian Koch, Regie: Pascal Verdosci, „Endsieg“, Kurzfilm, Regie: Daniel Casparis/Niccolò Castelli. Preise: „Talente 2001“, 2000 Eidgenössischer Preis für Gestaltung, „fabric frontline Preis“, Sonderpreis „Young Swiss design“.

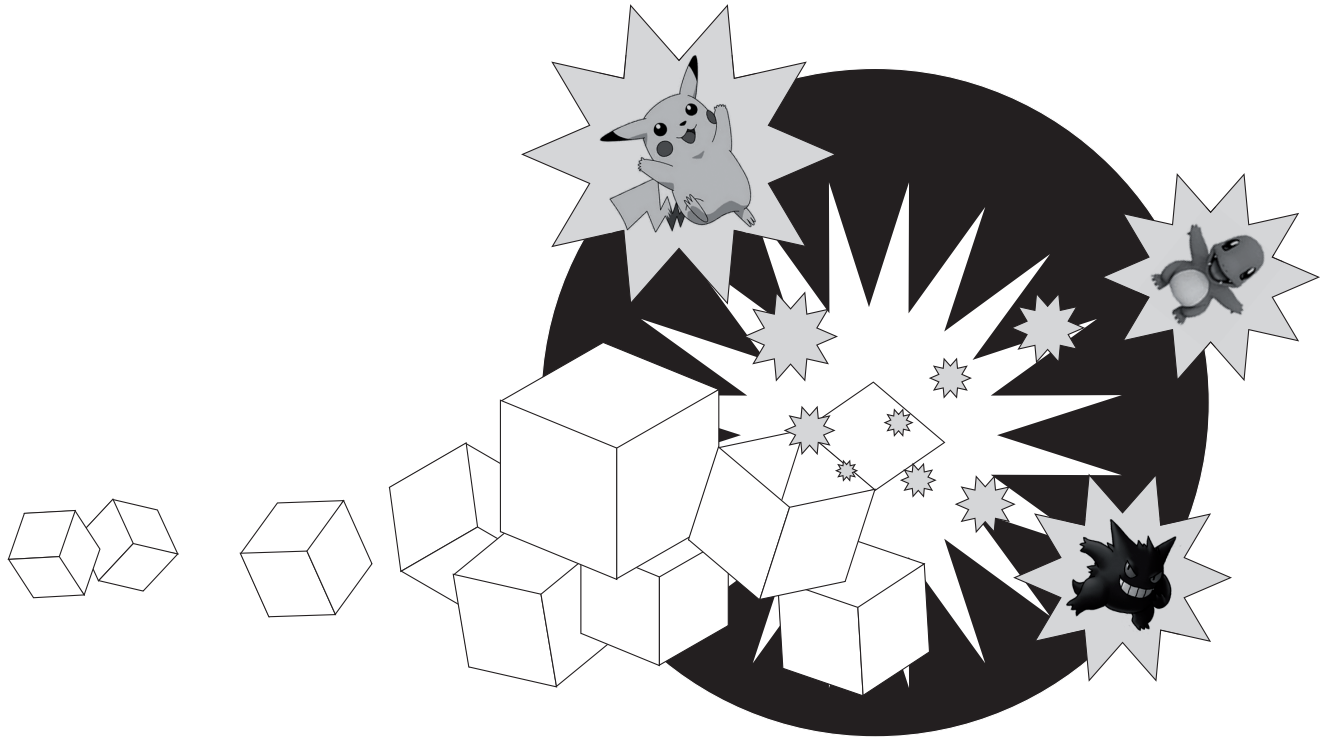
**Technik, Licht: Michael Studer** (1973, Schweiz)

Freischaffender Ton- und Theatertechniker und Musiker. Daneben arbeitet Michael Studer seit 2001 in einem Teilzeitpensum am Vorstadttheater Basel als Licht- und Tontechniker.

weitere Informationen zum Stück: [www.mandarina.ch](http://www.mandarina.ch)

## 2 KONSUM VON WARE/SPIELZEUG

2./3. KLASSE





## BEZUG ZUM THEATERSTÜCK

Zu Beginn des Stücks „Was gisch mer für d' Welt?“ schauen die zwei Mädchen Lena und Rosa fern und zappen sich durch das abendliche Programm. Bei einer japanischen Werbung für das neue Spiel „Saikoro“ bleiben sie hängen und geraten ins Träumen. Sie wissen zwar nicht, wie das Spiel funktioniert, doch in der Werbung sieht es vielversprechend aus, glitzert, und die anderen in der Klasse schwärmen seit Tagen vom neuen Saikoro. Lena und Rosa müssen es haben – um jeden Preis.

Doch bald bemerken sie, dass das Spielzeug eigentlich aus sehr vielen Würfeln besteht. Sie wollen mehr davon, denn einer ist zum Spielen nicht genug. Sie beginnen die 14 erstandenen Würfel untereinander zu tauschen und zu handeln, und es kommt zum Streit, denn jede möchte die grössten, schönsten und besten Saikoros für sich haben.

Altersstufe: 2.–3. Klasse

## ANREGUNGEN FÜR DEN UNTERRICHT

### Thema:

Das Spiel Saikoro und die zwei Hauptfiguren beschreiben, Spielwaren vergleichen, Einfluss der Werbung auf eigenes Kaufverhalten

### Ziel:

Figuren im Theaterstück und das Saikoro-Spiel beschreiben, Vergleiche ziehen mit eigenen Spielsachen, begründen, weshalb ein Spiel interessant oder langweilig sein kann, Einfluss der Werbung oder der Klassenkameraden auf Spielwünsche erkennbar/sichtbar machen

### Gespräch und Fragerunde (nach dem Stück):

*Material: Schüler bringen 1 Lieblingsspiel und 1 „langweiliges“ Spiel mit und stellen sie den anderen vor.*

- > Wie würdet ihr Lena und Rosa beschreiben, wie alt sind sie?
- > Warum möchten Lena und Rosa das Spiel Saikoro unbedingt kaufen?
- > Hat es sich für die zwei Mädchen gelohnt, das Saikoro zu kaufen, und würdet ihr es haben wollen?
- > Kennt ihr Spiele, die Gemeinsamkeiten mit diesem Produkt haben?
- > Welche Spielwaren habt ihr euch gewünscht oder gekauft, die ihr nur aus der Werbung kanntet?  
Spielt ihr sie immer noch?
- > Welche Spiele spielt ihr immer wieder zuhause? Welche werden schnell langweilig und warum?

---

**Thema:**

Spielwaren beschreiben und darstellen, einen Werbespot kreieren

**Ziel:**

Eigenschaften der Spielwaren erklären und theatral umsetzen können, erkennen, wie Werbung aufgebaut ist, eigene Werbespots erfinden und darstellen, Verhalten gegenüber Eltern bei Kaufwunsch

---

**Rollenspiele:****Spiel 1: Ich sehe etwas, was du nicht siehst**

auf ein Spielprodukt übertragen, die anderen müssen raten, um welches Spiel es sich handelt.

**Spiel 2: sprechende Bilder**

*Material: grosses Tuch, Papier, Glocke*

Lehrperson sammelt im Plenum verschiedene Begriffe zu Spielwaren (Gameboy, Gummitwist...) und schreibt sie auf Zettel, welche in eine Schachtel gesteckt werden. Jeweils eine Dreier-Gruppe zieht einen Zettel, versteckt sich hinter einem Tuch und bespricht schnell und leise, wie das Fotostandbild aussehen soll.

Publikum/Klasse zählt 5-4-3-2-1-0 und Lehrperson lässt das Tuch fallen. Fotostandbild kann sich erst zu bewegen und zu sprechen beginnen, wenn die Lehrperson in die Hände klatscht. Sie bricht die kleine Szene mit einem Zeichen wie Glocke, Triangel ab. Nun darf das Publikum raten, um welches Spiel es sich gehandelt hat.

**Spiel 3: Werbeagentur**

*Material: Gegenstände, Papier, Musik mit kurzen Jingles*

Die Klasse erfindet fiktive Produkte, die es noch nicht gibt, die man aber gerne haben möchte.

Beispiele: Super-Bleistift, der die Hausaufgaben von Zauberhand macht, ein Shampoo, das sich beim Auftragen auf den Kopf in die gewünschte Frisur verwandelt; usw.

Lehrperson bespricht mit Schülern bekannte Werbespots im Fernsehen, wie sie aufgebaut sind und worauf man achten kann. In 2-3-er Gruppen suchen die Kinder ein Wunschprodukt aus und studieren eine kleine Werbung ein. Die Lehrperson hat Musik mit mehreren kurzen Jingles bereit, um Werbespot zu unterstützen. Die Gruppen zeigen ihre Werbung den anderen vor. Die Klasse gibt danach konstruktives Feedback und bespricht, ob Kriterien einer Werbung erfüllt wurden und sie dieses Produkt kaufen würden.

(Spiel auch möglich mit bereits bekannten Werbespots aus TV)

*Info: Beispiel für Struktur einer fiktiven Werbung*

1. Situation, Ort und Personen: Schulzimmer, 1 Schüler und 1 Werbevertreter
2. Problem: Mathematiktest schwierig
3. Produkt wird angepriesen: Zauberstift für Mathematiktest
4. Problem wird gelöst: Erfolg, Zauberstift löst den Test von alleine
5. Information zum Kauf des Produkts: Zauberstift für nur 19.90 Fr. bei Toystoi Spielwarenladen

*Internet:*

unter [www.hibou-music.com](http://www.hibou-music.com) können kostenlos Jingles von 30 Sek. heruntergeladen werden.

Nachteil: Seite auf Englisch

**Spiel 4 (Rollenspiel): Ich wünsch mir was**

*Material: 3 verschiedenfarbige Tücher*

Die Lehrperson legt die Tücher vor der Klasse auf den Boden. Ein Schüler stellt sich auf 1. Tuch und übernimmt die Rolle der Mutter, ein Schüler auf 2. Tuch = Vater, ein Schüler auf 3. Tuch = Klassenkamerad.

Ein Schüler denkt sich ein Spielzeug aus, das er sich wünscht, und versucht Mutter und Vater zum Kauf zu überreden, wie er es auch zu Hause machen würde. Mit Partner 3 = Klassenkamerad spricht er darüber, warum er dieses Spielzeug unbedingt haben möchte.

Die Schüler in der Rolle als Mutter oder Vater reagieren vielleicht nicht gleich wie zuhause, was nach dem Improvisieren der Szene besprochen wird. Es werden weitere Varianten mit anderen Kindern gespielt.

*Info:*

Dieses Rollenspiel ist eine gute Basis für die Diskussion über die Art und Weise, wie Kinder Eltern vom Kauf eines Produktes überzeugen/nicht überzeugen und zu der Frage, wie unterschiedlich dies bei jedem Kind zuhause gehandhabt wird. Es geht nicht um Beurteilung von richtigen und falschen, sondern um das Bewusstwerden unterschiedlicher Haltungen.

---

**Thema:**

Konsum von Ware/Spielzeug am Beispiel Pokémon, Entstehung einer Spielidee, Parallelen zwischen Pokémon und Tieren, Preisvergleich von Spielwaren

**Ziel:**

Hintergrundinformationen erhalten über den Erfinder und die Entstehung von Pokémon. Vor- und Nachteile des Spiels erkennen und diskutieren. Preise zuteilen und vergleichen, welche Produkte wie viel kosten, und begründen.

---

**Gespräch und Fragerunde:**

- > Was wisst ihr über Pokémon?
- > Warum kauft und sammelt ihr Pokémon?
- > Welche Figuren und Games von Pokémon findet ihr besonders gut oder schlecht? Und warum?
- > Gibt es Schüler, die Pokémon nicht sammeln oder nie gesammelt haben? Warum?
- > In welchem Land wurde Pokémon erfunden?
- > Gibt es Spiele, die nach dem gleichen Schema verkauft oder vermarktet werden wie Pokémon?
- > Welches Spiel wird aktuell in der Klasse auf dem Pausenplatz gesammelt, gehandelt und gekauft?

**Arbeitsblatt 1**

(Einzelarbeit)

*Material: Bleistift, evtl. Weltkarte*

Anhand des Arbeitsblattes in Form eines Lückentextes erhalten die Schüler Informationen über den Erfinder von Pokémon und seine Ideen. Mit den Schülern kann im Klassenplenum auf der Weltkarte Japan/Tokio gesucht werden.

*Info:*

Im Vorfeld kann sich die Lehrperson unter „Informationen zum Spiel Pokémon“ einlesen und vor dem Ausfüllen des Arbeitsblattes den Schülern wichtige Hinweise geben.

**Arbeitsblatt 2**

(Partner- und Einzelarbeit)

*Material: Schreibmaterial, Tierbücher, Farbstift*

Die Schüler teilen mündlich in Zweiergruppen die Pokémon Tiere zu und suchen die entsprechenden Tiernamen in Tierbüchern, Lexikon. Danach füllen sie das Arbeitsblatt in Einzelarbeit aus und setzen jeweils den richtigen Artikel vor die Tiernamen.

Im zweiten Teil wählen sie zwei Tiere aus, die sie im Pokémon-Stil zeichnen.

*Internet:*

Wie zeichnet man ein Pokémon?

[www.tipdeck.com/de/how-to-draw-pokemon/](http://www.tipdeck.com/de/how-to-draw-pokemon/)

Test über Pokémon Wissen

[www.testedich.de/quiz25/quiz/](http://www.testedich.de/quiz25/quiz/) siehe unter Pokémontest

**Arbeitsblatt 3**

(Einzelarbeit)

*Material: Bleistift und Farbstifte*

Bei diesem Arbeitsblatt teilen die Schüler Spielwaren ein in: Spielwaren, die sie bereits besitzen, Spielwaren, die sie besitzen möchten, und Spielwaren, die sie nie kaufen würden. Sie ordnen die verschiedenen Preise den Waren zu.

Im Klassenverband tauscht man sich über die Ergebnisse aus, diskutiert, welcher Preis die Ware hat und die Preisunterschiede und begründet es.

*Auflösung Arbeitsblatt 3:*

Kinderpost: 20.45 Fr. / Lego: 24.50 Fr. / Lerncomputer: 43.10 Fr. / Plüschtier: 15.50 Fr. / Tipp-Kick: 39.75 Fr. / Halma: 25.80 Fr. / Puzzle: 13.95 Fr. / Badetuch: 23.90 Fr. / Uno: 9.50 Fr. / Pokémon Sammelkarten: 15.10 Fr. / Nintendo Wii: 42.15 Fr. / Schach: 23.20 Fr.

## INFORMATIONEN ZUM SPIEL POKÉMON (FÜR LEHRPERSON)

### Satoshi Tajiri - der Erfinder von Pokémon (Die Lösungen von Arbeitsblatt 1 fettgedruckt)

Satoshi Tajiri gilt als der **Erfinder** von Pokémon. Der Einfall kam ihm beim Sammeln von **Insekten** in der Natur. Satoshi Tajiri wuchs als Sohn eines Autoverkäufers in der japanischen Millionenstadt **Tokio** auf. Er wollte weder studieren noch eine Lehre machen – viel lieber **sammelte** er Insekten. Nichts wünschte er sich mehr als Entomologe (Entomologie ist die Wissenschaft der Gliederfüßer, Insekten gehören zu der Gruppe der Gliederfüßer) zu werden. Satoshi jagte sie überall: Am **Ufer** der Tümpel, auf den Feldern oder im **Wald**. Er dachte sich immer wieder neue Techniken aus, um **Käfer** anzulocken. Von **Freunden** wurde er „Dr. Insekt“ genannt. Satoshi ging nicht gerne zur Schule. Sein Vater wollte, dass er den **Beruf** eines Elektrikers erlernte, doch Satoshi war dagegen. Tajiri musste in seinen Jugendtagen mit ansehen, wie ganze Landstriche zubetoniert wurden. Satoshi wollte den Kindern die Möglichkeit geben, Kreaturen zu jagen, wie er es selbst als **Kind** getan hatte. So entstand die Idee für **Pokémon**. Ken Sugimori **zeichnete** die ersten Pokémon.

In einer Entwicklungszeit von 6 Jahren konzipierte er die Grundzüge des heutigen Pokémon-Spiels. Mitverantwortlich war auch sein großes Interesse an Videospielen, über die er in seiner Elektronik-Fachausbildung viel lernte. 1982 gab Satoshi Tajiri zusammen mit einigen Gleichgesinnten eine Zeitschrift unter dem Namen „Game Freak“ heraus, mit Tipps, Strategien und Lösungen zu Videospielen. Unter den Machern war auch Ken Sugimori. Er würde später die ersten Pokémon zeichnen. Satoshi Tajiri war mit den Spielen, die angeboten wurden, bei weitem nicht zufrieden, worauf er beschloss, ein eigenes Spiel herauszugeben. Tajiri und seine Helfer legten das Konzept Nintendo vor, die nicht begeistert waren, obwohl sie der Idee Potential zugestanden. In dieser Zeit ging Tajiris Zeitschrift pleite, und er musste von seiner Familie finanziell unterstützt werden. Tajiri jedoch gab nicht auf und bastelte verbissen weiter. Er konnte dann Nintendo überzeugen, das Spiel zu entwickeln und zu veröffentlichen. Gleichzeitig entstand auch eine Comicserie. Am 27. Februar 1996 erschien die grüne und rote Edition. Die rote Edition wurde ein großer Erfolg, während die grüne ein Ladenhüter blieb. Heute gilt Pokémon als das meistverkaufte Spiel Nintendos.

### Die Entwicklung zum Markterfolg

Als am 27. Februar 1996 die ersten Pokémon-Spiele in Japan veröffentlicht wurden, lieferte Publisher Nintendo nur 200.000 Exemplare an den Handel aus, da man davon ausging, dass die Spiele lediglich eine begrenzte Käuferschicht ansprechen würden. Keiner der Beteiligten hatte auch nur ansatzweise damit gerechnet, dass diese Spiele nicht nur den tot geglaubten Game Boy wiederbeleben, sondern auch den Grundstein für eine der erfolgreichsten Videospielreihen aller Zeiten legen würden. Die Händleranfragen nach den Spielen nahmen in Japan ständig zu, so dass man durch die Vergabe von Lizenzen die Produktion einer Anime-Fernsehserie, eines Sammelkartenspiels und zahlreicher Merchandising-Artikel in die Wege leitete. Als die Pokémon-Spiele 1998 in den USA und 1999 schließlich in Europa veröffentlicht wurden, erschienen sie fast zeitgleich mit Anime, Karten und Merchandising, der erste Kinofilm folgte wenig später. Diese schlagartige Omnipräsenz der Pokémon in den Medien wird von vielen als mitverantwortlich für den internationalen Erfolg der Spiele gesehen, Medienforscher betrachten das Phänomen Pokémon gar als repräsentativ für eine ganze Generation. Addiert man die Verkaufszahlen aller Pokémon-Spiele, so ergibt sich nach Herstellerangaben eine Summe von inzwischen über 200 Millionen verkauften Spielen, aber auch Kinofilme, Sammelkarten und Merchandising-Artikel sorgten für Milliardenumsätze. Wenngleich der Höhepunkt des Pokémon-Booms in Europa und den USA wohl schon länger überschritten ist, sind die Ursachen für den Boom immer noch nicht ganz geklärt.

### **Zeitgemässes Rollenspiel**

Pokémon ist als Weiterentwicklung der beliebten Rollenspiele, bzw. als ihre Anpassung an die neuen technischen Möglichkeiten zu verstehen. Kinder können mit Pokémon in eine Welt eintauchen, die sich nicht an den Vorgaben und traditionellen Erziehungswünschen der Erwachsenen orientiert, sondern Raum zur eigenen freien Entfaltung in einer sich verändernden Erziehungswelt bietet. Zum erfolgreichen Spiel notwendige Elemente wie taktisches Geschick und Verantwortungsbewusstsein stoßen bei Jungen und Mädchen gleichermaßen auf große Resonanz. Die Spiele vermögen sowohl jüngere wie auch ältere Spieler zu fesseln, insbesondere bei den acht- bis zwölfjährigen Mädchen und Jungen sind sie beliebt.

### **Ambivalente Haltung der Eltern**

Viele Eltern haben Mühe, eine objektive Haltung zu dem Phänomen „Pokémon“ und seinen pädagogischen Auswirkungen zu gewinnen. Sie fürchten, dass diese Spiele zu Verdummung, zu Bildungszerfall, Gewalt und Verrohung ihrer Kinder beitragen. Eine differenzierte Betrachtung legte Prof. Dr. Jürgen Oelkers von der Universität Zürich in einem Vortrag im Mai 2001 vor, die den Eltern zu einer nüchterneren Betrachtungsweise verhelfen könnte, insbesondere auch deshalb, weil viele urteilende Erwachsene das Spiel überhaupt nicht kennen. Laut Prof. Oelkers ist festzustellen, dass

- > die Spiele in der Regel die Konzentration fördern
- > dass unter sehr komplexer Kompatibilität zwischen den einzelnen Elementen gespielt wird
- > und nicht mit dem Ziel der Vernichtung eines Gegners

Wie aus den nachstehenden genaueren Spielbeschreibungen hervorgeht, müssen die Kinder, um zum Erfolg zu kommen, 151 Spielcharaktere allein in der ersten Spielgeneration, später dann 251, 386 und zurzeit sogar 493 präzise unterscheiden können. Sie müssen große Ausdauer aufbringen, zwischen Treue und Kampf differenzieren und die Evolution einiger Arten befördern können. Diese – und Fertigkeiten wie das Management komplexer Spielsituationen – lernen die Kinder, auch wenn sie den Eltern suspekt sind, mit großer Geschwindigkeit. Natürlich treten laut Oelkers auch die von Nintendo gezielt verfolgten Lerneffekte wie Markentreue und Gewöhnung an japanische Computergrafik ein. Die Produktvariante „Pokémon“ ist also die Lernbegleiterin einer Generation, die exklusiv bedient wird. Damit sei die heutige Kindheit medialen Steuerungen ausgesetzt, die in früheren Epochen nicht nur unbekannt, sondern zugleich undenkbar waren, und wir haben uns daran gewöhnt, das unmittelbar schlimm zu finden.

Insgesamt rät Oelkers zu mehr Gelassenheit, womit nicht gemeint sei, die Kinder sich selbst zu überlassen. Die Kinder leben in einer „nicht mehr“ magischen Welt. An den Ersatz-Produkten, für die ein riesiger Fantasy-Markt geschaffen wurde, interessiert sie nicht die Magie, sondern die Geschwindigkeit. Und wenn die Kinder abhängig sind, dann eigentlich nur von der Langweile, die der Preis dafür ist, dass man sie in einer Unterhaltungsindustrie aufwachsen lässt. Ein Fazit des Vortrags drückt folgender Satz von Prof. Dr. Oelkers aus: Auf technologischen Wandel folgt zunächst immer pädagogische Kulturkritik, die solange andauert, wie die Harmlosigkeit der neuen Technologie nicht erwiesen ist.

### **Verbote an Schulen**

Das Pokémon Spiel, hauptsächlich in seiner Sammelkartenversion, wurde und wird weltweit an einigen Schulen, hauptsächlich Grundschulen (mit Ausnahme von Japan, seinem Ursprungsort) verboten. Ein explizites Verbot des Gameboy/DS-Spieles erfolgt meistens nicht, da elektronische Spiele an vielen Schulen ohnehin nicht erlaubt sind.

#### *Allgemeine Gründe:*

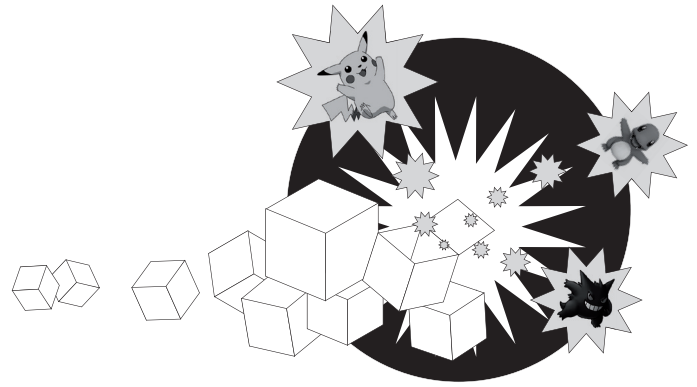
Hauptgrund für das Verbot ist für viele Lehrer Diebstahl und Gewalt, die in Folge der Sammelleidenschaft auf dem Schulhof Einzug hielten. Als Ursache hierfür werden unter anderem die hohen Werte der Karten von zum Teil mehr als 50 Fr. je Karte angesehen. Ein weiterer Grund ist der Vorwurf des Glücksspiels. Lehrer beklagen, dass die Karten die Schüler in den Pausen vom Essen abhalten und nach den Pausen so fesseln, dass sie den Stundenbeginn verpassen.

Information zum Spiel Pokémon (für Lehrperson) Quelle: <http://de.wikipedia.org/wiki/Pok%C3%A9mon>

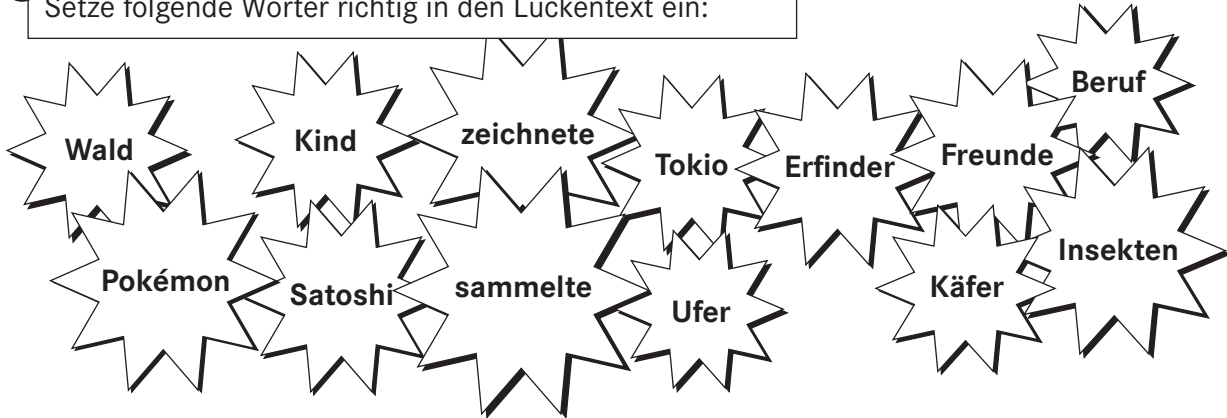
# ARBEITSBLATT 1

KONSUM VON WARE/SPIELZEUG

2./3. KLASSE



1 Setze folgende Wörter richtig in den Lückentext ein:

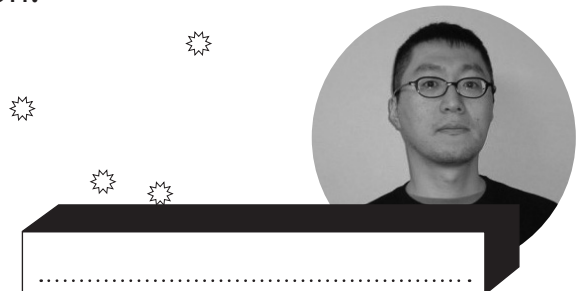


## Satoshi Tajiri – Der Erfinder von Pokémon

Der ..... von Pokémon ist Satoshi Tajiri. Die Idee kam ihm beim Sammeln von ..... in der Natur. Er wuchs in einem Vorort von ..... in Japan auf, wo er am liebsten Insekten ..... . Satoshi jagte sie überall, so auch am ..... der Tümpel, auf den Feldern oder im ..... . Er dachte sich immer wieder neue Techniken aus, um ..... anzulocken. Der Junge war von den Insekten so fasziniert, dass ihn seine ..... „Doktor Insekt“ nannten. .... ging nicht gerne in die Schule. Sein Vater wollte, dass er den ..... eines Elektrikers erlernte, doch Satoshi war dagegen. Später mussten die Felder und Tümpel Häusern und Strassen weichen. Satoshi wollte den Kindern die Möglichkeit geben, Kreaturen zu jagen, wie er es selbst als ..... getan hatte. So entstand die Idee für ..... . Ken Sugimori ..... die ersten Pokémon.



Wie heisst der Erfinder von Pokémon?



Wer zeichnet die Pokémon?

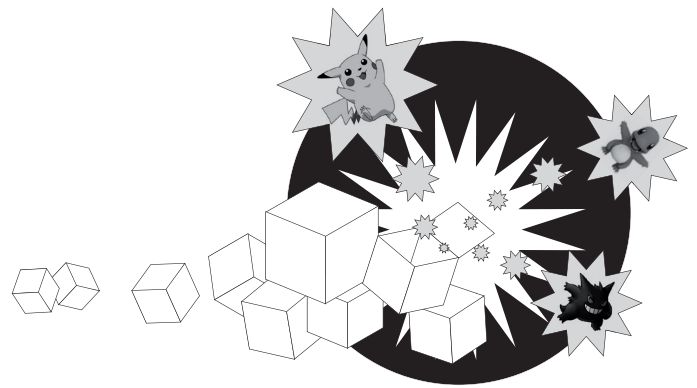




# ARBEITSBLATT 2

KONSUM VON WARE/SPIELZEUG

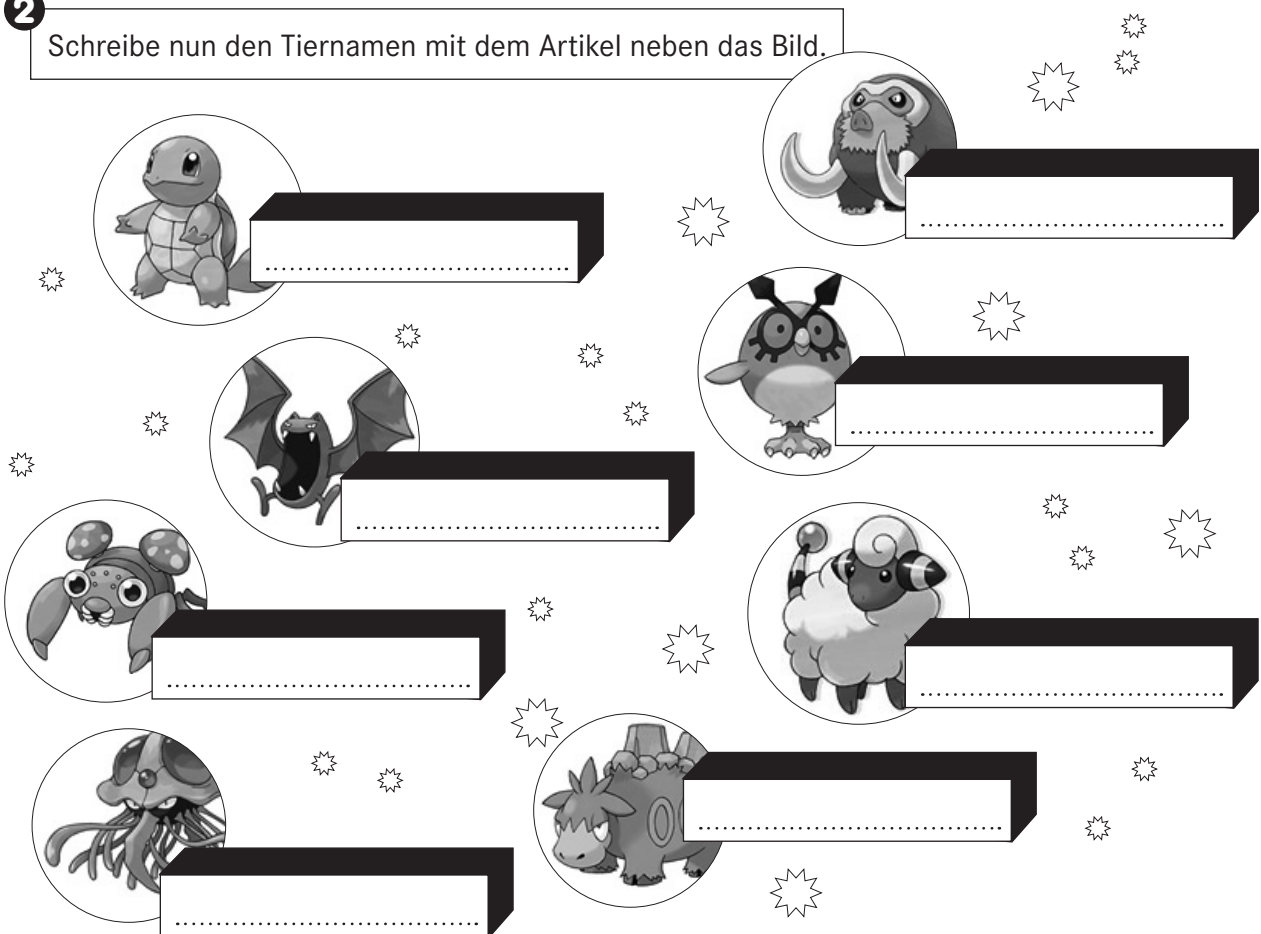
2./3. KLASSE



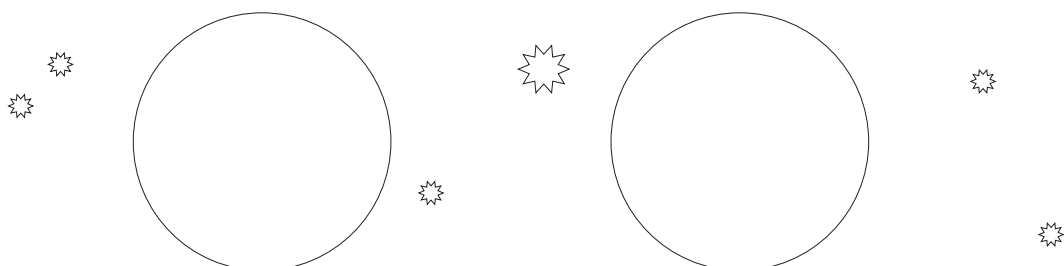
## VERGLEICH POKÉMON – TIERE

**1** Welche Tiere gleichen diesen Pokémon-Figuren? Besprecht zu zweit und schaut bei Fragen im Tierlexikon nach.

**2** Schreibe nun den Tiernamen mit dem Artikel neben das Bild.



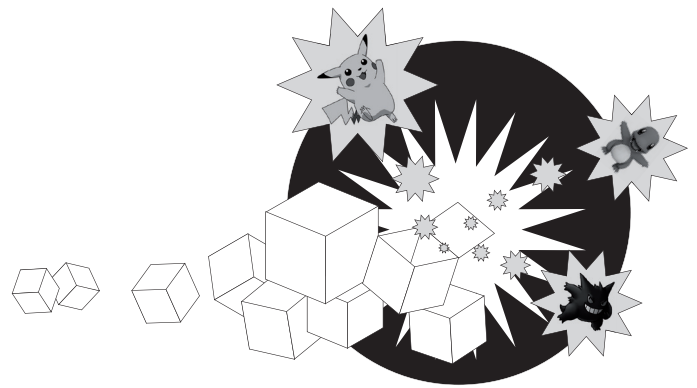
**3** Wähle zwei Tiere aus, die du in eigene Pokémon-Figuren verwandelst, indem du sie zu zeichnen versuchst, wie der Comiczeichner Ken Sugimori.



# ARBEITSBLATT 3

KONSUM VON WARE/SPIELZEUG

2./3. KLASSE



1

1. Umkreise alle Spiele mit roter Farbe, die du selber zu Hause hast.
2. Umkreise alle Spiele mit blauer Farbe, die du gerne haben möchtest.
3. Umkreise alle Spiele mit grüner Farbe, die du nie kaufen würdest
4. Schreibe die untenstehenden Preise beim entsprechenden Produkt hin.  
Hast du richtig getippt? Welche Preise überraschen dich?



Kinderpost: .....Fr.



Lego: .....Fr.



Lerncomputer: .....Fr.



Plüschtier: .....Fr.



Tipp-Kick: .....Fr.



Brettspiel: .....Fr.



Puzzle: .....Fr.



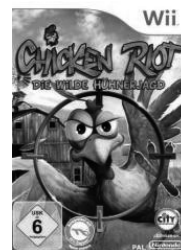
Badetuch: .....Fr.



Pokémon  
Sammelkarten: .....Fr.



Uno: .....Fr.



Nintendo Wii: .....Fr.



Schach: .....Fr.

42.15 Fr.

15.10 Fr.

13.95 Fr.

23.20 Fr.

9.50 Fr.

24.50 Fr.

43.10 Fr.

25.80 Fr.

39.75 Fr.

20.45 Fr.

23.90 Fr.

15.50 Fr.

## AUSGEWÄHLTE MATERIALIEN, LINKS UND QUELLEN

### Literatur

- Jürgen Oelkers: *Die Welt aus Lego und Pokémon. Kindererziehung im Konsumzeitalter.*  
In: *Universitas. Zeitschrift für interdisziplinäre Wissenschaft.* Schöningh, Stuttgart 59. Jg. 2002, Nr. 671, S. 473–481.
- *Medienkindheit – Markenkindheit. Untersuchungen zur multimedialen Verwertung von Markenzeichen für Kinder.*  
Schriftenreihe der: Hessischen Landesanstalt für privaten Rundfunk und neue Medien (LPR Hessen).  
München 2004.

### Museum

Spielmuseum Baden siehe unter [www.kindermuseum.ch](http://www.kindermuseum.ch)

### Links

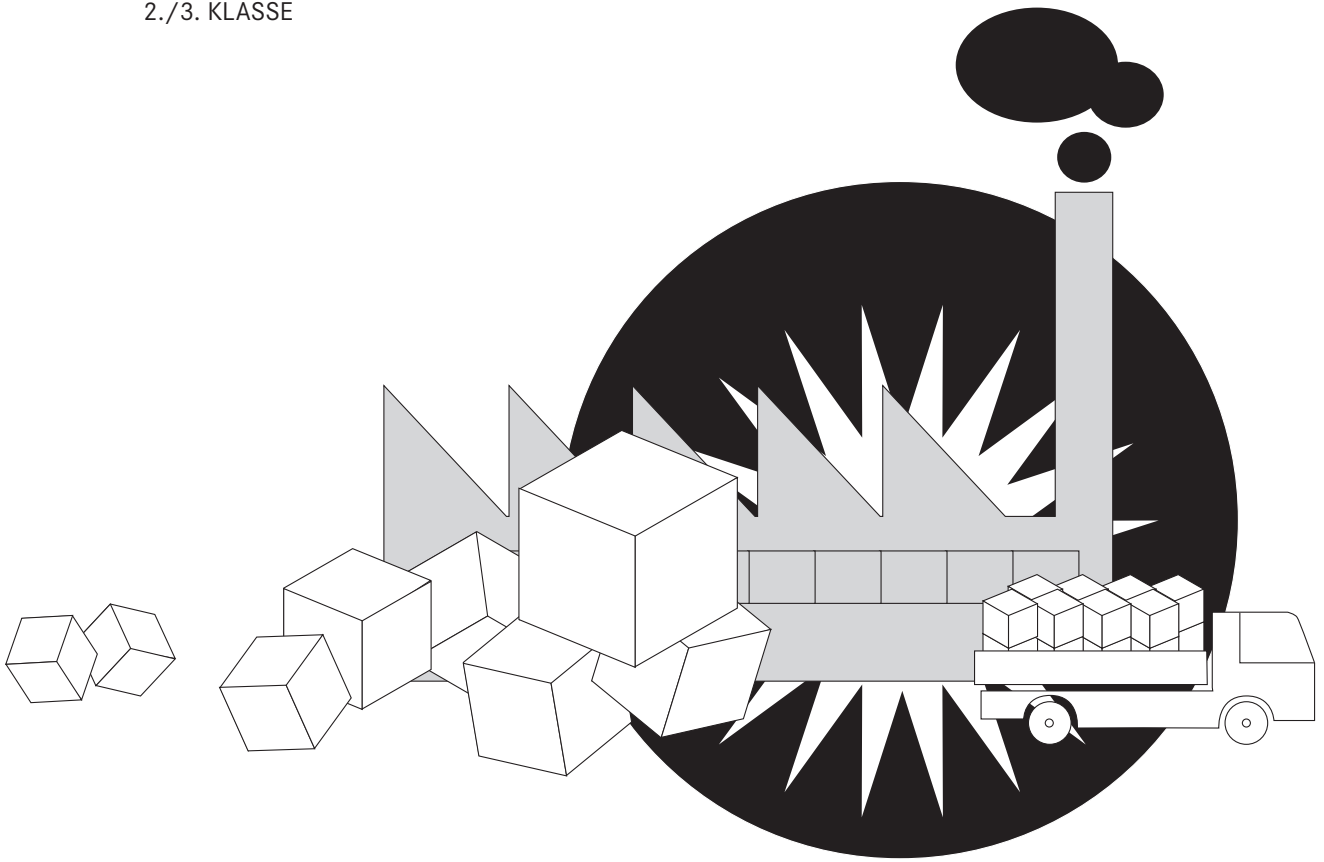
[www.pokemonexperte.de](http://www.pokemonexperte.de)  
[www.wikipedia.de](http://www.wikipedia.de) (siehe unter Pokémon)  
[www.europa-lehrmittel.de](http://www.europa-lehrmittel.de) Thema Medienfiguren  
[www.pokemon.nintendo.de](http://www.pokemon.nintendo.de) (offizielle deutsche Pokémon Webseite)

### Quellen

[www.pokewiki.de/Sugimori-Artwork](http://www.pokewiki.de/Sugimori-Artwork) (Zeichnungen von Pokémon)  
[www.testedich.de](http://www.testedich.de) (Pokémon Quiz)  
[www.tipdeck.com/de/how-to-draw-pokemon](http://www.tipdeck.com/de/how-to-draw-pokemon) (wie zeichne ich ein Pokémon)  
[www.hibou-music.com](http://www.hibou-music.com) (kostenlose Musikjingles downloaden)  
[www.wikipedia.org/wiki/Pok%C3%A9mon](http://www.wikipedia.org/wiki/Pok%C3%A9mon)

# 3 HERSTELLUNG DER WARE

2./3. KLASSE



**BEZUG ZUM THEATERSTÜCK**

Die Freude am ersten Saikoro lässt bei beiden Mädchen schnell nach, da sie nicht genau wissen, wie sie mit diesem schön verzierten Würfel spielen sollen. Sie diskutieren über den Herstellungsort des Spiels und stellen fest, dass die Gebrauchsanleitung aus dem Japanischen übersetzt und schwer verständlich ist. Rosa behauptet, es sei aus Japan, und Lena prahlt mit dem Wissen ihres Vaters: Er hat ihr gesagt, dass alle billigen Spielwaren aus China kommen, da die Leute dort kleinere Hände haben und weniger Schlaf brauchen. Rosa, eine fleissige Leserin, weiss es besser: Das Spiel wurde zwar in China hergestellt, weil die Leute dort weniger verdienen, und kommt trotzdem aus Japan. Doch Lena hört ihren Erklärungen gar nicht mehr zu. Sie will nur noch mehr Saikoros besitzen, denn nur so macht das Spiel Spass, glaubt sie.

Altersstufe: 2.–3. Klasse

**ANREGUNGEN FÜR DEN UNTERRICHT****Thema:**

Vermarktung von Saikoro in Japan, Herstellungsort von Saikoro in China – Zusammenhänge erkennen. Wie findet man heraus, woher ein Produkt kommt?

**Ziel:**

Am Beispiel von Saikoro erste Zusammenhänge zwischen Spielzeughersteller und Spielzeugfabrikation kennenlernen. Parallelen ziehen zu eigenen Spielsachen und erfahren, wie man zu Informationen über den Herstellungsort eines Produktes kommt.

**Gespräch und Fragerunde (nach dem Stück):**

- > Woher kommt das Spiel Saikoro, und wie viel hat es gekostet?
- > Findet ihr das Spiel Saikoro billig oder teuer (30 Fr. pro Stück)?
- > Wie findet man heraus, wo ein Produkt hergestellt wurde?
- > In welchem Land wurde das Saikoro fabriziert und warum?
- > Wie heisst der Spielwarenverkäufer im Stück? Beschreibt ihn.
- > Habt ihr auch bereits Spielwaren aus Japan gekauft, die in China produziert worden sind?

---

**Thema:**

Geräusche und Bewegungen darstellen, wie sie in der Fabrik bei der Herstellung von Spielzeug entstehen. Produkte aus dem Alltag wie Kleider und Schulsachen nach Made in-Etiketten absuchen. Spielsachen aus Recycling Material herstellen.

**Ziel:**

Einfache Bewegungsabläufe präzise wiederholen lernen und Geräusche produzieren, Bilder von Spielwaren aus Abfall betrachten und eigene Ideen entwickeln und Spiel erfinden und basteln.

---

**Rollenspiele:****Spiel 1: Maschine bauen**

Person A geht nach vorne auf die Bühne und stellt einen Teil einer Maschine dar, indem er eckige, gleichmässige Bewegungen vollführt und ein Geräusch von sich gibt. Person B stellt sich dazu und spielt einen weiteren Maschinenteil, ausbaubar bis zu 7 oder 8 Kindern.

*Erweiterung:*

In Sechsergruppen ziehen sie sich zurück und bauen eine eigene Maschine nach demselben Prinzip. Zusätzlich wird ein Gegenstand wie zum Beispiel Besen oder Ball weitergereicht und ein Fabrikarbeiter stellt die Maschine an, kann sie in verschiedenen Geschwindigkeiten laufen lassen und abstellen. Die Gruppen stellen ihre Maschine der Klasse vor, und der Fabrikarbeiter gibt eine wissenschaftliche Erklärung ab, für welchen Zweck sie in ihrer Fabrik gebraucht wird.

**Unterrichtsanregung 1: Made in?**

*Material: Weltkarte, Punkte*

In Zweiergruppen schauen sich die Schüler Kleider und Gegenstände, die sie auf sich tragen oder im Pult haben, an und schreiben auf ein Blatt Papier, woher das Produkt stammt. Beispiel: T-Shirt Made in Taiwan.

Nach 5-10 Minuten versammelt die Lehrperson die Klasse. Auf einer grossen Weltkarte wird pro Produkt ein farbiger Punkt auf das entsprechende Land geklebt.

*Fragen tauchen auf:*

- > Wo werden die meisten Produkte hergestellt und warum wohl?
- > Sieht man der Ware an, wo sie produziert wurde?

**Unterrichtsanregung 2: Spielzeug basteln aus Abfall**

*Material: Anschauungsmaterial, 2-3 selbstgebastelte Exemplare, Recyclingmaterial*

Aus Abfallresten und Recyclingmaterial wird ein Spielzeug gebastelt, das die Kinder der Klasse vorstellen. Wenn Sie eine solche Arbeit mit den Schülern planen, sollten Sie Spielzeuge aus Afrika, Asien und Lateinamerika als Anschauungsmaterial zeigen und auch das eine oder andere Modell selbstgebastelt haben. Denn die Faszination dieser Spielzeuge ist durch Bilder nur unvollkommen zu vermitteln. Insbesondere Bewegungsabläufe werden erst durch die direkte Anschauung deutlich.

*Info:*

Solche Spielzeuge kann man in Dritte-Welt-Läden kaufen.

Unter [www.reyclingbasteln.de](http://www.reyclingbasteln.de) finden Sie viele Bastelvorschläge aus Abfallresten

Webseite: [www.kulturnetz-hamburg.de/detail.php?kat\\_id=8](http://www.kulturnetz-hamburg.de/detail.php?kat_id=8). Afrikanische Kinder basteln aus Müll Spielwaren

---

**Thema:**

Informationen sammeln über Herstellungsort und Preise der Spielwaren, Auseinandersetzung mit rechtem und ungerechtem Handel. Einblick in die Arbeitsbedingungen einer jungen chinesischen Fabrikarbeiterin erhalten.

**Ziel:**

Erste Auseinandersetzung mit den Herstellungsbedingungen eines Spielzeuges. Kennenlernen von unterschiedlichen Spielzeugherstellern und unterscheiden lernen, welche Spielzeuge aus fairem/unfairem Handel stammen. Eigenes Konsumverhalten überdenken und Möglichkeiten aufzeigen, in welcher Form Kinder als Konsumenten Einfluss nehmen können. Lebens- und Arbeitsbedingungen einer chinesischen Fabrikarbeiterin betrachten.

---

**Vorarbeit:**

*Material: Stadt-/Dorfplan, Filzstift*

In der Klasse werden anhand eines Stadt- oder Dorfplans die verschiedenen Geschäfte eingezeichnet, in welchen es Spielwaren zu kaufen gibt (Migros, Coop, Claro, Interdiscount, Spielwarengeschäft usw.).

Die Schüler teilen sich in Dreiergruppen auf und bestimmen eine Spielzeugart, die sie in den verschiedenen Läden untersuchen werden. Jede Gruppe hat ein eigenes Thema: Babyspielwaren, Plüschtiere, Computerspiele oder andere. Vorinformation der Geschäfte, dass die Kinder ihnen einen Besuch abstatten werden, allenfalls notwendig.

**Arbeitsblatt 1**

(Gruppenarbeit)

*Material: Kartonunterlage, Bleistift*

In Dreiergruppen gehen die Schüler in verschiedene Warenhäuser in ihrem Dorf / ihrer Stadt und schreiben in die Tabelle auf dem Arbeitsblatt: Art des Spielzeugs, Hersteller, Made in und den Preis auf. Anhand einiger Beispiele zeigt die Lehrperson, wie man bei einem Spielzeug zu diesen Informationen kommt. Möglich ist, Labels wie „Fair Trade“ zu sammeln und den Schülern vorzustellen.

*Variante:*

Falls es keine grösseren Einkaufsgeschäfte mit Spielwaren im Dorf gibt, können die Schüler ihre Spielsachen zuhause nach diesen Kriterien untersuchen und im Internet Nachforschungen bezüglich Anbieter und Preis betreiben.

*Internet:* [www.swissmania.ch](http://www.swissmania.ch), [www.storyworld.ch](http://www.storyworld.ch), [www.toppreise.ch](http://www.toppreise.ch)

*Info:*

*Material: Liste Herstellung China*

Nachdem die Schüler die Ergebnisse gesammelt haben, steht der Lehrperson (siehe unter Information Lehrperson) eine Tabelle zur Verfügung, in welcher aufgelistet ist, welche Hersteller einen Grossteil ihrer Produkte in China herstellen lässt und welche zu fast 100% in Europa herstellen lassen.

*Fragen:*

- > Welche Spielwaren von eurer Liste wurden in China oder anderen asiatischen Ländern hergestellt und warum?
- > Sind auf eurer Liste Hersteller vermerkt, die Spielzeugteile in China fabriziert haben? Und steht auf dem Spiel „Made in China“ oder ein anderes Land? (siehe Liste Lehrperson)
- > Wie sind die Preisverhältnisse der unterschiedlichen Produkte?
- > Welche Produkte mit einem Label für fairen Handel wurden gefunden und wo kann man sie kaufen?
- > Ist es in der Migros beispielsweise günstiger als im Spielwarengeschäft Franz Carl Weber und warum?

**Arbeitsblatt 2**

(Einzelarbeit)

Die Schüler lesen die Texte durch und suchen das dazu passende Bild auf dem Arbeitsblatt. Der Buchstabe auf dem Bild wird in das Kästchen neben dem entsprechenden Text eingefügt. Die Buchstaben werden unten der Reihe nach ins Feld Lösungswort eingesetzt. Das Lösungswort lautet: **Nintendo**.

Nach dem Ausfüllen des Arbeitsblattes kann über die Arbeitsverhältnisse China/Schweiz diskutiert werden.

*Fragen:*

- > Wie sieht ein Tagesablauf im Leben eines Fabrikarbeiters in der Schweiz aus?
- > Wie viele Stunden werden in der Schweiz gearbeitet und wie viele in China?
- > Was können wir als Kinder unternehmen, um derartige Arbeitsverhältnisse zu verhindern?

*Info:*

Zusatzinformationen zu Arbeitsbedingungen China sind im Anhang unter Information Lehrperson zu finden.



### INFORMATIONEN ARBEITSBEDINGUNGEN CHINA (FÜR LEHRPERSON)

Beim Thema Herstellung der Ware liegt in den Unterrichtsunterlagen der Fokus im Bereich Herstellungs- und Arbeitsverhältnisse in China, da China mit 56% der Hauptlieferant für die europäischen Länder ist.

Die Informationen wurden im Internet recherchiert und unter Quellenangabe können weitere Informationen bezogen werden.

#### Spielzeugfirmen ohne (nennenswerte) Zulieferungen aus Asien (Info zu Arbeitsblatt 1)

In der folgenden Übersicht werden Spielzeughersteller aufgelistet, die ganz oder fast ausschließlich (98% des Produktionswertes oder mehr) in der Europäischen Union produzieren (lassen) und bei denen sich deshalb die Frage menschenunwürdiger Arbeitsbedingungen aller Voraussicht nach weniger stellen dürfte.

123 Lehrmittel, AHS-Spielzeug, Andrea Moden, Auhagen, Beck, Bruder, Cle'o für Kinder, D-Toy, Duo-Plast, eibe, Elka, Engel-Puppen, Ferbedo, FG Modellsport, Fischertechnik, Grossmann, Hein, Heli, Hermann, Heros, Hesmer, Heye Verlag, Kersa, Kibri, LRP electronic, Massoth, Naef, Nic, Ostheimer, plasticart, Puky, Rietze, Rolly Toys, Rülke, Schaaf, Schopper, Schulze, Selecta, Seuthe, Sina, Uhlenbrock, Wader, Wileco, Ökonorm

Weitere Informationen finden sich unter: [www.fair-spielt.de](http://www.fair-spielt.de) (Januar 2011)

#### Infos zum Schweizer Spielzeughersteller Carlit

Der Importeur von Ravensburger-Spielen in der Schweiz produziert unter dem Label „Carlit“ Spiele wie „Eile mit Weile“ und „Schwarzpeter“. Die Firma ist der Tradition verpflichtet. Wie bei den Holzkühen aus dem Berner Oberland handelt es sich bei diesen Spielen, die während des letzten Weltkriegs kreiert wurden, um Dauerbrenner. Bei der Fabrikation arbeitet Carlit eng mit verschiedenen Eingliederungswerkstätten zusammen.

Quelle: *Handelszeitung*, 02.12.2003, Pirmin Schillinger

#### Hersteller, die teilweise in China produzieren lassen (Info zu Arbeitsblatt 1)

<i>Firmen</i>	<i>Produkte/Marken</i>	<i>Anteil China</i>
Althans	Plüschtiere	90%
Bachmann	Modelleisenbahn	100%
Bauer	Plüsch- und Holzspielwaren	80%
Bandai	Power Ranger, Pokemon	99%
Beleduc	Lernspiele, Puzzles	95%
Bemo	Modelleisenbahn	8%
Erich Bohl	Plüschspielwaren	65%
Bullyland	Tiere, Figuren	50%
Cornelissen	Spielzeuge	80%
CreCon	Babyspielzeug, Ankleidepuppen	60%
Faller	Modellbau	3%
Franckh- Kosmos	Bücher, Spiele, Experimentierkästen	25%
Götz Puppenmanufaktur	Spielwaren	100%
Habermas	HABA, JAKO_O, Wehrfritz	30%
HaPe	Spielzeug aus Holz	100%
Heunec	Plüschtiere	90%

Hoffman Spielwaren	Spielwaren	99%
Hutter Trade	Kartenspiele, Brettspiele	42%
Klein	Imitationsspielzeug	43%
Kuenen	Spielwaren	50%
Käthe Kruse	Puppen, Plüschtiere	5%
Lego	Systemspielzeug	10%
Mattel	Puppen, Plüsch, Miniaturautos	75%
Nici	Stoff- und Plüschtiere	100%
Noch	Modellbahnzubehör	30%
Paul's Model Art	Modellautos	90%
Piatnik	Spielkarten, Puzzles	6%
Playgo	Spielzeug aus Kunststoff	100%
Playmobil	Spielfiguren, Zubehör	3%
Ravensburger	Spielwaren	15%
RC2	Spielwaren, Collectibles	100%
Revell	Autorennbahnen	40%
Schaffer	Plüschtiere	100%
Schleich	Tiere	70%
Schmidt Spiele	Spiele, Spielkarten	5%
Sieper	SIKU Spielzeugmodelle	70%
Sigikid	Plüsch für Babys	59%
Simba-Dickie	Schuco, Eichhorn	70%
Simm Marketing	Magic World Toys	52%
Stadlbauer	Carrera	100%
Sterntaler	Babyartikel, Stoffpuppen	20%
Tolo Toys	Babyspielwaren	100%
Trigon	Plüschtiere	50%
VTech	Spielcomputer	100%
Zapf Creation	Puppen, Baby Born	100%
Zoch	Kindergeschichten	25%

Quelle: [www.fair-spielt.de](http://www.fair-spielt.de) (Stand: 31. Januar 2011)

(Aktuelle Liste siehe unter: Hintergrund/Firmenübersichten/Wie deutsche Spielzeugfirmen den ICTI-Kodex umsetzen)

### Arbeitsbedingungen in asiatischen Spielwarenfabriken (Info zu Arbeitsblatt 2)

Spielzeug wird heute weit entfernt von dem Ort produziert, an dem es gekauft wird. Spielzeug ist zu einem typischen Sweatshop-Produkt geworden: Unter Sweatshops versteht man große Handarbeitsfabriken. In diesen arbeiten meist Frauen für sehr geringe Löhne und bei sehr hoher körperlichen Belastung. Wochenarbeitszeiten von 60–70 Stunden sind keine Seltenheit, die Pausen sind sehr beschränkt und es gibt eine strenge Aufsicht. In manchen Fabriken dürfen die Arbeiterinnen während der langen Arbeitsschichten weder trinken, noch gähnen, noch zur Toilette gehen. Aufgrund der oftmals herrschenden Hitze (Sweatshop kann mit Schwitzhütte übersetzt werden) und mangelnden Hygiene, ist die Arbeit in diesen Fabriken gesundheitsschädigend. Sexuelle Diskriminierung und Übergriffe sind häufig. Unter diesen Bedingungen werden Barbie-Puppen hergestellt, genauso wie Spielfiguren von Walt Disney oder auch Gesellschaftsspiele.

1995 gab es in England die erste Kampagne gegen „blutig“ produzierte Spielsachen. Seitdem reißen die Nachrichten über die miserablen Arbeitsbedingungen nicht ab. Es drang immer öfter an die Öffentlichkeit, dass, obwohl die offiziellen Kontrollen nichts zu beanstanden hatten, die Arbeitsbedingungen so schlecht wie vor der Kampagne

waren: eine 60-Stunden-Woche, giftige Dämpfe in der Atemluft, 40°C Raumtemperatur.

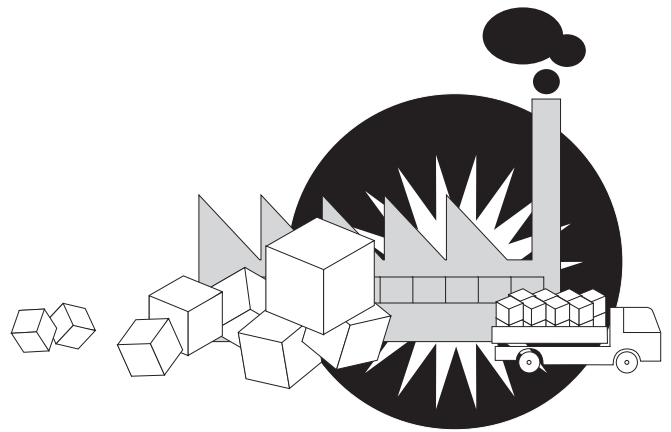
2008 erfuhr die Öffentlichkeit, unter welchen Bedingungen Spielwaren in der „Kai Da Toy Factory“ in China produziert werden, darunter Lizenzprodukte der Sesamstraße. In der Fabrik mussten Arbeiterinnen bis zu 100 Stunden pro Woche arbeiten, die längste Schicht dauerte 23 Stunden. Sie wurden um Teile ihres Lohns betrogen und die Sicherheits- sowie Hygienestandards missachtet. Die Konzerne reagieren empfindlich auf diese Kritik. Sie stellten bereits 1996 einen eigenen Kodex auf, der Kinderarbeit verbietet und Mindeststandards für Produktionssicherheit einführte, den ICTI-Kodex (Kodex des Weltverbandes der Spielzeugindustrie). Erst ab 2003 wurden erste Kontrollen durchgeführt, allerdings mit bislang schwachen Ergebnissen. Viele Verpflichtungen sind freiwillig und werden umgangen, Überprüfungen werden manipuliert, festgestellte Mängel werden oft nicht behoben. Insgesamt fehlt es an Transparenz und Verbindlichkeit: „Die Wirksamkeit des Programms – die faktische Verbesserung der Arbeitsbedingungen in den Fabriken – muss sich in vielen Bereichen noch erweisen.“\*

\* Klaus Heidel und Uwe Kleinert (Werkstatt Ökonomie)(1997): *Die Spielwarenindustrie. Anmerkungen zu Produktion und Handel unter besonderer Berücksichtigung der Arbeitsbedingungen in der asiatischen Spielzeugherstellung*. Studie im Auftrag des bischöflichen Hilfswerkes Misereor, Heidelberg.

# ARBEITSBLATT 1

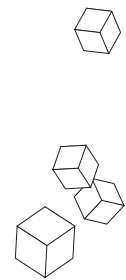
## HERSTELLUNG DER WARE

2./3. KLASSE



1

In Dreiergruppen geht ihr in verschiedene Warengeschäfte in eurem Dorf oder Stadt, bei denen man Spielwaren kaufen kann. Schreibt in die untere Tabelle Warenhaus, Art des Spielzeuges, Hersteller, Made in und den Preis auf. Falls eines der 3 unten gekennzeichneten Label wie „Fairtrade“, „Spiel gut“ oder „FSC“ auftaucht, vermerkt es bei der Sparte Hersteller. Es vereinfacht die Recherche, wenn ihr vorher eine Spielzeugart wie Computerspiele, Brettspiele, Plüschtiere usw. auswählt.



Warenhaus	Art des Spielzeuges	Hersteller	Made in	Preis
Franz Carl Weber	Experimentierkasten Meister Detektive	Kosmos	Deutschland	56.95 Fr.

Das Fairtrade-Label gibt es für Produkte aus Fairem Handel, der menschenwürdige Lebens- und Arbeitsbedingungen für die Hersteller unterstützt, etwa durch die Zahlung von Löhnen, die die Lebenshaltungskosten der Arbeiterinnen decken.



Das „Spiel gut“-Zeichen kennzeichnet Kinderspielzeug, das auf seine Funktion, den Spielwert und ökologische bzw. gesundheitliche Aspekte geprüft wurde.



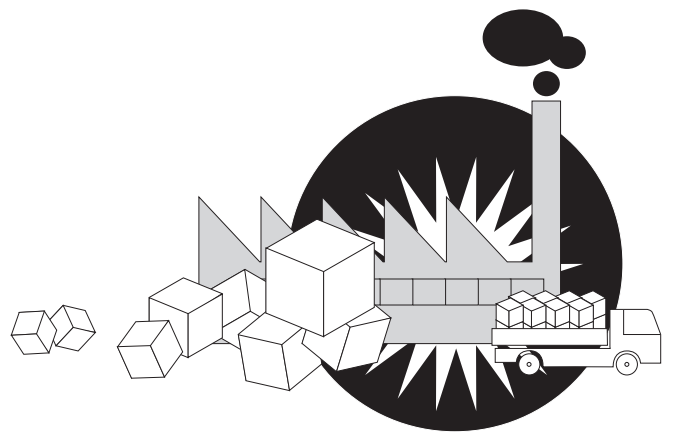
Das „FSC“-Zeichen bietet Orientierung für Holzprodukte (zum Beispiel Holzspielzeug), deren Holz aus verantwortungsvoller Waldbewirtschaftung stammt.



# ARBEITSBLATT 2

HERSTELLUNG DER WARE

2./3. KLASSE



1

Setze den Buchstaben des Bildes zum passenden Text ein.  
Dann erhältst du ein Lösungswort.



Die junge Frau Sui, 18 Jahre alt, erzählt von ihrer Arbeit in der Spielzeugfabrik in China.



N



„Ich bin wie viele andere junge Frauen und Männer aus einem kleinen Dorf in China in die grosse Stadt gezogen, da es hier viel mehr Arbeit gibt.“



O



„Das wenige Geld, das ich nicht zum Leben in der Stadt brauche, schicke ich meiner Familie. So kann mein kleiner Bruder die Schule fertig machen.“



T



„In der Spielzeugfabrik arbeite ich 10–12 Stunden am Fließband und fertige Babypuppen an.“



I



„Ich verdiene pro Stunde meist weniger als 35 Rappen, doch das Leben ist teuer. Für eine Flasche Duschshampoo muss ich 1.80 Fr. bezahlen.“



N



„Mit acht anderen Frauen schlafe ich in einem billigen Schlafraum gleich neben der Fabrik.“



N



„Oftmals fühle ich mich krank. Die Augen schmerzen und mir ist schwindlig. Doch ich arbeite weiter, sonst werde ich bestraft.“



D



„Ich versuche bei der Arbeit keine Fehler zu machen, denn sonst erhalte ich weniger Geld oder sie könnten mir die Stelle kündigen.“



E

Lösungswort:



## AUSGEWÄHLTE MATERIALIEN, LINKS UND QUELLEN

### Sachbücher für Erwachsene

- Hahn Martina/Hermann Frank (2009): *Fair einkaufen aber wie?* Brandes & Apsel.  
Wer sich über den fairen Handel informieren will, findet hier alles Wichtige, inkl. Einschätzung und Bezugsadressen einzelner Produkte. Bereiche Kleidung/Reisen und Geldanlagen.
- Werner-Lobo Klaus (2010): *Uns gehört die Welt! Macht und Machenschaft der Multis.* Dtv.  
In einer anschaulichen Sprache finden sich hier Hintergrundinformationen über Reichtum und Armut, Wirtschaft und Krieg, sowie über die Konsumbereiche Mode, Spielzeug, Elektronikartikel u.a.
- Grimm, Fred (2006): *Shopping hilft die Welt verbessern. Der andere Einkaufsführer.*  
Ein sehr praktisches Buch: der Einkaufsführer mit eher kurzen Hintergrundinfos und vielen Adressen, Checklisten, Erklärungen zu Siegeln, Labels und Abkürzungen.
- Werner/Weiss (2006): *Das neue Schwarzbuch der Markenfirmen.* Deutsche Verlagsgesellschaft, S. 189  
Zum Thema Spielwarenproduktion und Arbeitsbedingungen, diverse Dokumente und Hintergrundberichte. Es findet sich auch eine Firmenliste über die Zusage von Kodizes.

### DVD

*Spielzeug mit Zukunft – Fortschritte der Aktion fair spielt*

DVD von Peter Wingert (2010), 21:51 min.

Die DVD informiert über die Auswirkungen, Erfolge und Defizite des ICTI CARE-Prozesses anhand von Interviews mit Arbeiterinnen und Arbeitern, Auditoren und Verantwortlichen der ICTI CARE Foundation. Sie eignet sich für Informationsveranstaltungen mit Eltern und als Hintergrundinformation für Lehrpersonen. Die DVD kann bei der Aktion fair spielt kostenlos ausgeliehen werden (Telefon +49 (0) 6221-4333611, E-Mail [info@fair-spielt.de](mailto:info@fair-spielt.de))

### Unterrichtsunterlagen

*Ausstellung Fair spielt – Faire Regeln in der Spielzeugproduktion*

erstellt vom Eine Welt Zentrum Herne. Die Ausstellung kann ausgeliehen und vor Ort eingesetzt werden, die Fotos geben aber auch Anregungen für eine eigene Ausstellung. Kontakt: Werkstatt Eine Welt, Eine Welt Zentrum Herne, Overwegstr. 31, D-44625 Herne, Telefon 02323/99497-0, E-Mail [ewz-info@kk-ekvw.de](mailto:ewz-info@kk-ekvw.de)

*Globalisierung zum Anfassen. Für faire Regeln ... in der Spielzeugproduktion*, Misereor Lehrerforum Nr. 51, November 2003, 8 S. (von Regina Riepe)

Heft mit knappen Hintergrundinformationen zum Thema, Anregungen für den Unterricht, Aktionsbeispielen und Hinweisen auf weiterführendes Material.

Link: [http://www.woek-web.de/web/cms/upload/pdf/aktion\\_fair\\_spielt/publikation/riepe\\_2003\\_globalisierung\\_zum\\_anfassen.pdf](http://www.woek-web.de/web/cms/upload/pdf/aktion_fair_spielt/publikation/riepe_2003_globalisierung_zum_anfassen.pdf)

*Globalisierung zum Anfassen Spielzeug made in China: Materialien für die Schule* (von Regina Riepe)

aus: *alle sollen gewinnen*, S. 67–84. Der Beitrag enthält 10 Arbeitsblätter mit verschiedenen Zugängen, die am Beispiel „Spielzeug“ Folgen der Globalisierung sichtbar machen. Die Materialien sind für Kinder unterschiedlichen Alters ebenso geeignet wie für Erwachsene und lassen sich gut auf unterschiedliche Zielgruppen übertragen.

*Link:*

[http://www.woek-web.de/web/cms/upload/pdf/aktion\\_fair\\_spielt/publikation/aktion\\_fair\\_spielt\\_2003\\_alle\\_sollen\\_gewinnen\\_riepe.pdf](http://www.woek-web.de/web/cms/upload/pdf/aktion_fair_spielt/publikation/aktion_fair_spielt_2003_alle_sollen_gewinnen_riepe.pdf)

*Spielzeug und Konsum*

Heft Nr. 42 von *Grundschule Sachunterricht* (2009). Hg. von Kallmeyer bei Friedrich in Velber, Seelze, 40 S.

Das Themenheft enthält eine Reihe von Beiträgen zum Thema „Spielzeug und Konsumentenbildung“, unter anderem einen Beitrag von Tina Gottmann und Bernd Wagner mit dem Titel „Wo kommt unser Spielzeug her? Herstellungsbedingungen von Spielzeug als Bildungsanlass im Sachunterricht“.

unter <http://fair-spielt.de/> siehe unter: „fair spielen in der Kita“ finden sich weitere Unterrichtsmaterialien zum Thema Spielzeug/Konsum und fairem Handel.

*Tour de Fair* (8–12 Jahre). Brettspiel zum Thema „Fairer Handel“

siehe unter [www.star-kids.de/starkids/spielen/tourdefair.html](http://www.star-kids.de/starkids/spielen/tourdefair.html)

*Bastelvorschläge aus Abfallresten* [www.reyclingbasteln.de](http://www.reyclingbasteln.de)

Afrikanische Kinder basteln aus Müll Spielwaren [www.kulturnetz-hamburg.de/detail.php?kat\\_id=8](http://www.kulturnetz-hamburg.de/detail.php?kat_id=8)

**Links**

[www.unicef.ch](http://www.unicef.ch) siehe Kinderrechte

[www.aktiv-gegen-kinderarbeit.de/produkte/spielzeug](http://www.aktiv-gegen-kinderarbeit.de/produkte/spielzeug)

hier finden sich Preise für Spielwaren (vgl. Arbeitsblatt 1):

[www.swissmania.ch](http://www.swissmania.ch)

[www.storyworld.ch](http://www.storyworld.ch)

[www.toppreise.ch](http://www.toppreise.ch)

**Quellen**

[www.fair-spielt.de](http://www.fair-spielt.de)

[www.woek.de](http://www.woek.de) (dort „Aktion spielt“) – Informationen der Werkstatt Ökonomie

[www.ci-romero.de](http://www.ci-romero.de)

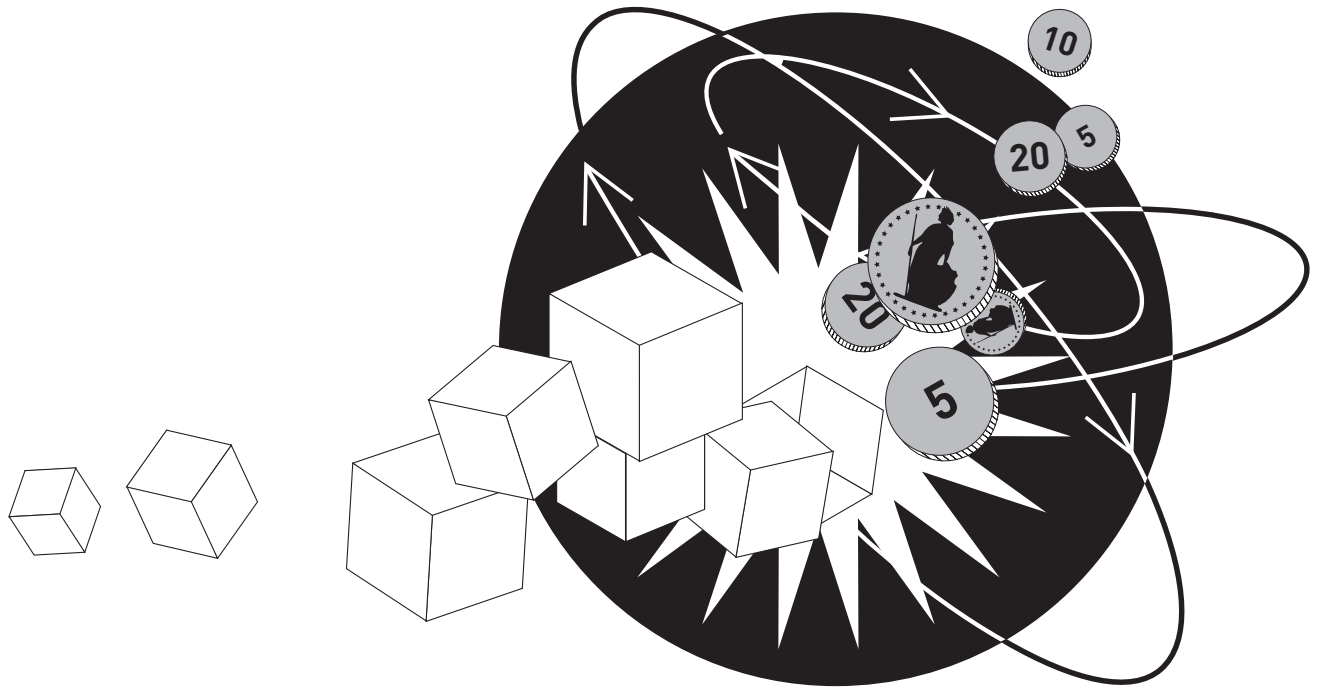
[www.transfair.org](http://www.transfair.org)

[www.wikipedia.org](http://www.wikipedia.org)

[www.spielgut.de](http://www.spielgut.de)

# 4 BESCHAFFUNG DER WARE/GELD

2./3. KLASSE





**BEZUG ZUM THEATERSTÜCK**

Lena und Rosas Eltern kommen aus unterschiedlichen Gesellschaftsschichten. Lenas Vater arbeitet „irgendetwas mit Geld in einem Büro“. Er schlägt seiner Tochter selten eine Bitte ab. Rosas Mutter ist alleinerziehend, arbeitet oft nachts, putzt die Häuser anderer Leute und hat kein Geld für Sonderwünsche ihrer Tochter. Ein erstes Saikoro wird von Lenas Vater bezahlt. Doch sie wollen mehr. Ein zweites wollen auch Lenas Eltern nicht bezahlen. Die beiden Mädchen tun sich zusammen. Rosa weiss, wie man mit tauschen, „Händele“ und kolumbianischen Tricks und Charme zu viel Geld kommt. Mit Bierflaschen sammeln, Haare schneiden, Verkauf von alten „wertlosen Sachen“ etc. bringen sie so viel Geld zusammen, dass sie sich 13 weitere Saikoros kaufen können.

Altersstufe: 2.–3. Klasse

**ANREGUNGEN FÜR DEN UNTERRICHT****Thema:**

Informationen über die Eltern der Mädchen sammeln. Ihre Strategien aufzählen, um an Geld zu kommen, über Taschengeld und Hausarbeit sprechen.

**Ziel:**

Unterschiede erkennen zwischen Lenas Haus und Rosas Eltern. Parallelen zwischen sich und den zwei Figuren finden, die mit unterschiedlichen Mitteln Geld beschaffen; über Taschengeld, Hausarbeit und Geldleihen sprechen.

**Gespräch und Fragerunde (nach dem Stück):**

- > Welche Berufe üben die Eltern von Lena und Rosa aus? Wie unterscheiden sie sich?
- > Welche Strategien wenden die zwei Mädchen an, um an Geld zu kommen?
- > Wie kommt ihr zu Geld?
- > Bekommt ihr Taschengeld und was müsst ihr dafür tun?
- > Leiht ihr bei Kollegen, Geschwistern, Eltern oder Verwandten Geld aus?

---

**Thema:**

Berufe und Tätigkeiten pantomimisch darstellen, kurze Szenen zu den Themen stehlen, tauschen, handeln, erpressen, arbeiten spielen.

**Ziel:**

Verschiedene Berufe und Handlungen darstellen lernen, spielerisch alltägliche Situationen auf dem Pausenplatz, dem Schulweg und zuhause in Rollenspielen umsetzen. Anregung zur Diskussion über die unterschiedlichen Möglichkeiten der Beschaffung von Ware und Geld.

---

**Rollenspiele:****Spiel 1: Berufe raten**

Die Lehrperson sammelt in der Klasse Berufsbezeichnungen. Jeder Schüler wählt einen Beruf, den er pantomimisch darstellen möchte, und das Publikum / die Klasse kann am Schluss raten.

**Spiel 2: Was machst du?**

Schüler spielen paarweise. A fragt B: Was machst du? B antwortet z.B. Rasen mähen, woraufhin A beginnt, Rasen zu mähen, dann fragt B A: Was machst du? Diskus werfen. B beginnt Diskus zu werfen.

A fragt B – B fragt A. Während des Fragens dürfen die jeweiligen Tätigkeiten nicht unterbrochen werden.

**Spiel 3: Zappen**

Drei verschiedene Szenen werden gespielt.

*Beispiel:*

- |                     |                             |
|---------------------|-----------------------------|
| 1. Ort: Pausenplatz | Handlung: tauschen          |
| 2. Ort: Schulweg    | Handlung: erpressen         |
| 3. Ort: Zuhause     | Handlung: Hausarbeit machen |

Zwei Schüler beginnen die erste Szene zu spielen und werden von der Lehrperson nach 2–3 Minuten gestoppt. Nach dem gleichem Schema werden die weiteren Situationen gespielt. Handlungen: tauschen, stehlen, verkaufen, erpressen, überreden, arbeiten, „Aemtli“ erledigen, belohnen, sparen, drohen ...

*Erweiterung:*

Nachdem alle drei Szenen gespielt wurden, gehen die sechs Spieler wieder auf die Bühne und spielen die Situationen weiter und werden von der Lehrperson überraschend gestoppt. Sie bleiben eingefroren in ihrer Haltung stehen, und es wird zur nächsten Szene weitergezappt, die wiederum unterbrochen wird. So findet ein schneller Wechsel zwischen den drei Szenen statt.

*Info:*

Diese Szenen können Anregungen zur Diskussion über Verhalten auf dem Pausenplatz, auf dem Schulweg bieten.

*Fragen:*

- > Habt ihr ähnliche Erfahrungen gesammelt auf dem Pausenplatz, Schulweg oder an weiteren Orten?
- > Wie reagiert ihr, wenn ein Kind von einem anderen Schüler erpresst oder bedroht wird?
- > Wo kann man sich Hilfe holen, falls man selber bedroht wird?

**Spiel 4: Speedy**

*Material: Stoppuhr*

Ausgangssituation ist eine Szene wie aus Spiel drei.

Ort: Schulzimmer, Handlung: stehlen, Figuren: Lehrer und zwei Schüler.

In der Klasse werden kurz Ideen für die Figuren und die Handlung gesammelt. Das Publikum / die Klasse zählt 5-4-3-2-1-0, und die Szene wird von einem Spieler eröffnet (nicht alle drei gleichzeitig beginnen!). Die Lehrperson stoppt die Szene genau nach einer Minute. Den letzten Satz, der gesagt wurde, muss sich dieser Spieler merken. Nun wird die genau gleiche Szene in 30 Sekunden nachgespielt. Es wird wieder eingezählt von 5-0 und die LP stoppt die Szene erst, wenn der Spieler den entsprechenden letzten Satz gesagt hat. Haben die Spieler die 30 Sekunden eingehalten oder wie viel Sekunden Differenz lag zwischen den beiden Szenen? Nach gleichem Schema wird die Szene nun in 7 Sekunden nachgespielt.

---

**Thema:**

Liste aufstellen von Wunschprodukten und ihren Preisen, Einteilen von Geld, Buch führen über eigene Taschengeldausgaben.

**Ziel:**

Sich orientieren und bewusst werden über die Preise von Wunschprodukten, spielerisch Erfahrungen sammeln im Einteilen von Spielgeld. Sich einschätzen und beobachten, lernen, wie eigenes Taschengeld verwaltet wird.

---

**Mögliche Vorarbeit für Schüler:**

(Partnerarbeit)

Als Hausaufgabe gehen sie in Zweiergruppen in ein Spielwarengeschäft, an den Kiosk, ins Sportgeschäft oder schauen im Internet, oder sammeln Spielwarenkataloge und notieren die Preise von ihren Topfavoriten/Wünschen, die den Preiswert von 50 Franken nicht übersteigen, auf.

**Arbeitsblatt 1**

(Einzelarbeit)

*Material: Schere, Leimstift, Preisliste, Farbstift, Spielgeld*

Sparschweinvorlage ausschneiden, anmalen und zusammenkleben. Sie erhalten von der Lehrperson 50 Franken Spielgeld in Münzen und Noten. Auf der unteren Hälfte des Arbeitsblattes wird nun von jedem Schüler eigenständig aufgeteilt, wie er das Geld nutzen würde. (Falls im Vorfeld keine Preise recherchiert wurden, können sie im Internet oder im Spielzeugkatalog nachschlagen). Es werden zwei unterschiedliche Beispiele aufgeschrieben und der Betrag mit dem Spielgeld gelegt.

Nach dem Ausfüllen des Arbeitsblattes werden die Beispiele der Schüler angeschaut und diskutiert.

**Arbeitsblatt 2**

Fragen zum Thema Taschengeld, die in der Diskussionsrunde besprochen wurden, können nun bei Arbeitsblatt 2 vertieft werden. Je nach Altersstufe macht es Sinn, die Taschengeldausgaben einer Woche oder bei grösserem Budget eines Monats zu beobachten und aufzulisten. Im Vorfeld könnten die Schüler auch einen Tipp abgeben, wie sie das Geld einteilen werden. Als Auswertung werden Tipp und Liste verglichen.

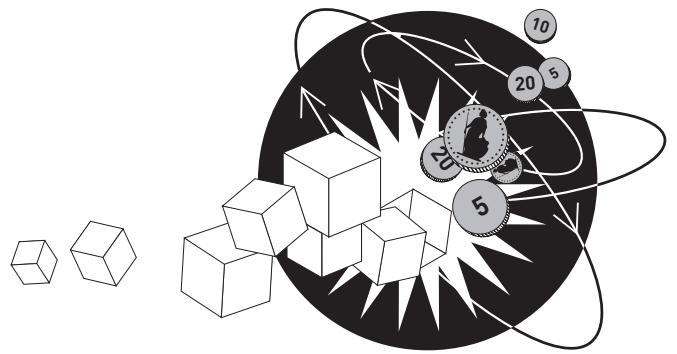
*Anregungen:*

gemeinsame Aktionen planen wie Kuchen backen, Sponsorenlauf, Basar zum Sammeln von Geld für eine Organisation oder eine Anschaffung in der Klasse.

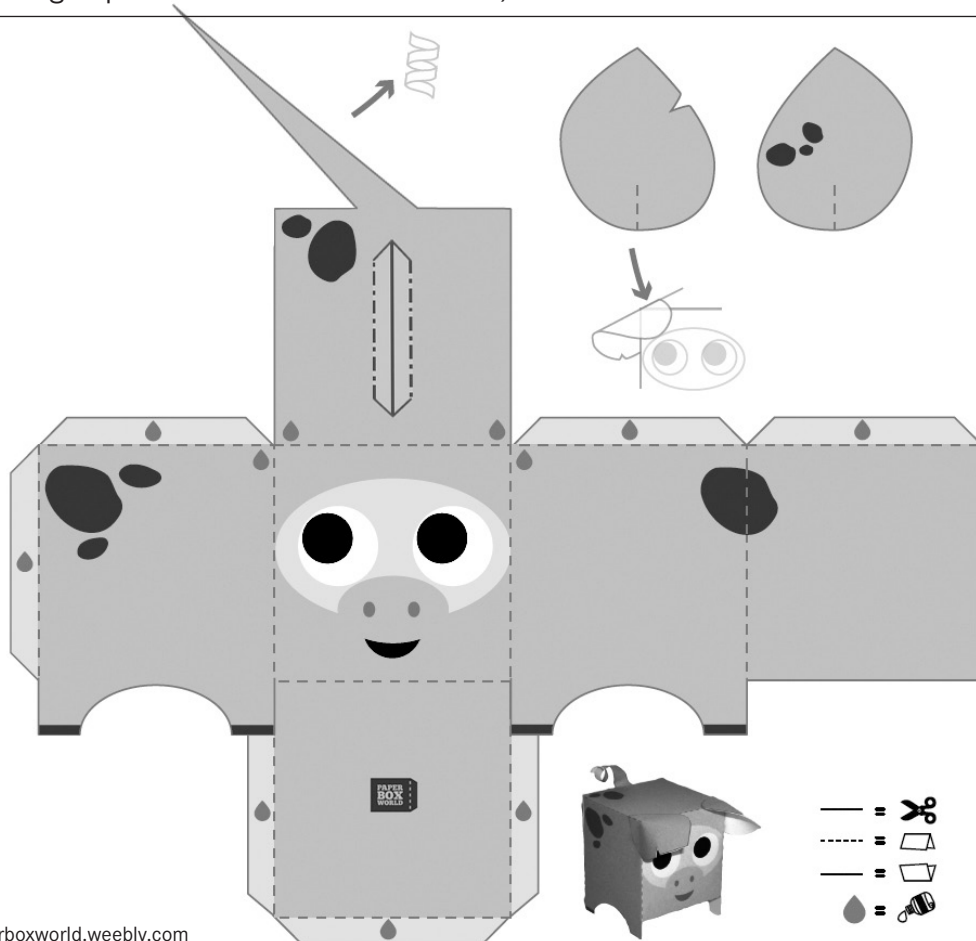
# ARBEITSBLATT 1

BESCHAFFUNG DER WARE/GELD

2./3. KLASSE



**1** Bastelvorlage Sparschwein zum Ausschneiden, Zusammenkleben und Anmalen



Quelle: paperboxworld.weebly.com

**2** Wie würdest du die geschenkten 50 Franken nutzen? Mach zwei Beispiele. Teile die Beträge mit dem Spielgeld richtig in Noten und Münzen auf. Die Preise für deine Wünsche findest du im Internet, in Katalogen, im Warenhaus usw.

Beispiel:

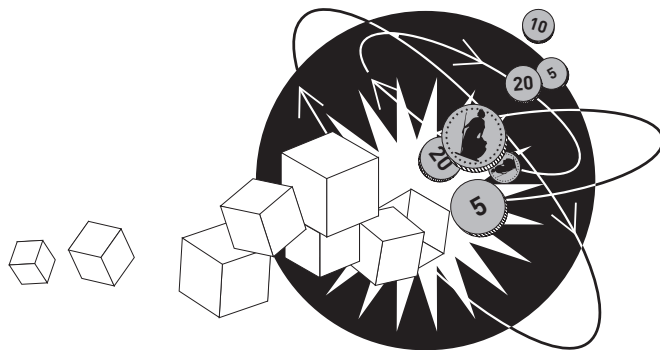
1. T-Shirt	14.90 Fr.
2. Schleckwaren Kiosk	2.50 Fr.
3. Handyrechnung	15.00 Fr.
4. Spare im Sparschwein für eine neue Playstation	17.60 Fr.
<b>Total</b>	<b>50.00 Fr.</b>

1.	.....
2.	.....
3.	.....
4.	.....
<b>Total</b>	<b>50.00 Fr.</b>

# ARBEITSBLATT 2

BESCHAFFUNG DER WARE/GELD

2./3. KLASSE



Wie viel Taschengeld erhältst du in einem Monat / in einer Woche?

.....

Für welche Arbeiten zuhause erhältst du Taschengeld?

.....

Was bezahlst du alles selber von deinem Taschengeld?

z. B: Schleckwaren, Pokémon Karten, Spielzeug, Games, Handyrechnung, Kleider etc.

.....

Trage während einem Monat / einer Woche im Detail in die untere Tabelle ein, wofür du das Geld ausgegeben hast.

Betrag Taschengeld: ..... Monat/Woche: .....

Datum	Preis/Ausgaben	Gekaufte Ware
Beispiel: 14. Mai	1.20 Fr.	Schleckwaren am Kiosk



Wie viel hast du in diesem Monat / in dieser Woche ausgegeben? .....

Was machst du mit dem restlichen Geld? .....

Hast du von jemandem zusätzlich Geld geliehen, wenn ja, wie viel? .....

## AUSGEWÄHLTE MATERIALIEN, LINKS UND QUELLEN

### Museen

- MoneyMuseum, 8006 Zürich, Tel: 044 350 73 80, [www.moneymuseum.com](http://www.moneymuseum.com)
- Münzkabinett Winterthur, Vermittlungsangebot der Museumspädagogik für alle Schulstufen von der 2. Primarschulklasse bis zur Mittelschule und Berufsschule. [www.muenzkabinett.winterthur.ch](http://www.muenzkabinett.winterthur.ch)

### Literatur

#### *Sachbuch für Kinder:*

- Geld - Zaster, Mäuse und Moneten (2008) (Band 136): Vom Naturgeld zur Kreditkarte, Kinderleicht Wissen Verlag, Regensburg.
- Angela Weinhold (2001): *Unser Geld (Wieso? Weshalb? Warum?)*. Ravensburger Buchverlag, Ravensburg.
- Rebekka Heeb (2009): *Potztuusig: Rund ums Geld für Gross und Klein*. pro juventute und plusminus (hsg).

#### *Sachbuch für Erwachsene:*

- Christine Teil (2003): *Kinder, Geld und Konsum*. Kindheiten Band 24, Juventa Verlag GmbH, Weinheim.
- Imbke Behuken / Ulrich Boldt / Christine Feil / Christian Palentien / Carsten Rohlf (2008): *Geld: Aufwachsen in der Konsumgesellschaft*. Friedrich Verlag, Seelze.

### Links

#### *kostenloses Unterrichtsmaterial zum Downloaden:*

[www.budgetberatung.ch](http://www.budgetberatung.ch) (Unterrichtsmaterial für Unter- und Mittelstufe)

[www.kinder-cash.ch](http://www.kinder-cash.ch): unter Zusatzmaterial gute Arbeitsblätter zum Thema Geld und Konsum ab Mittelstufe

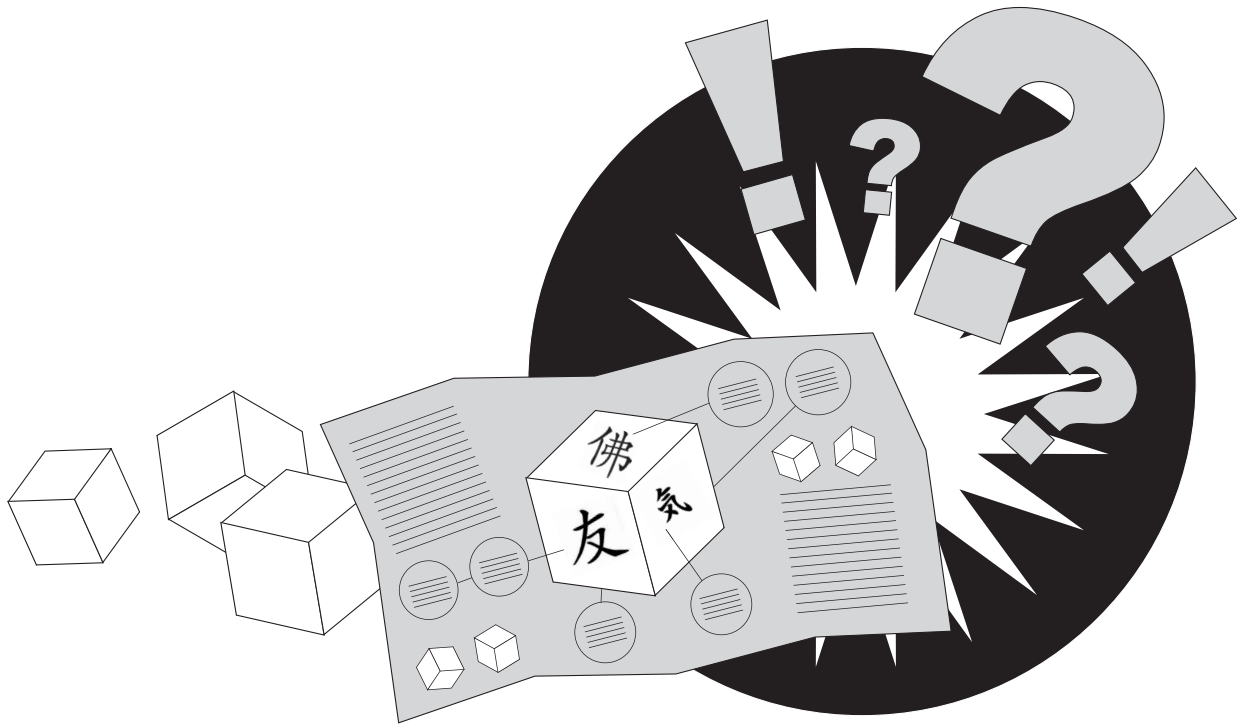
### Quellen

[www.beobachter.ch/geld-sicherheit/artikel/taschengeld-ab-der-ersten-klasse-gut-bei-kasse/](http://www.beobachter.ch/geld-sicherheit/artikel/taschengeld-ab-der-ersten-klasse-gut-bei-kasse/)  
[www.kinder-cash.ch](http://www.kinder-cash.ch)

Marianne Miami Andersen (1996): *Theatersport und Improtheater*. Impuls-Theater-Verlag, Planegg.

# 5 GERECHTIGKEIT UND UNGERECHTIGKEIT IM SPIEL

2./3. KLASSE



**BEZUG ZUM THEATERSTÜCK**

14 neue Saikoros sind nun aus der gemeinsamen Kasse gekauft worden. Voller Eifer stürzen sich Lena und Rosa auf die neuen Würfel. Während Rosa mit einem ferngesteuerten Würfel spielt, nutzt Lena die Gelegenheit und nimmt die Sieben schönsten und grössten für sich in Anspruch. Für Rosa bleiben nur noch Sieben kleine übrig. Ist doch gerecht, behauptet Lena: Sieben für dich und sieben für mich. Erste Unstimmigkeiten tauchen auf, doch Rosa weiss sich zu helfen. Geschickt lenkt sie Lena mit einem Würfel ab. Rosa nimmt alle restlichen 13 Saikoros auf ihre Spielseite. Nun eskaliert der Streit. Rosa sei fies und ungerecht, findet Lena. Rosa hat ihre eigene Logik: „Wieso nicht gerecht? Was gerecht ist, kann ich selber bestimmen. Das machen alle so. Händele kennsch? Wenn einer genug blöd ist mir zu glauben, dann habe ich gewonnen.“

Altersstufe: 2.–3. Klasse

**ANREGUNGEN FÜR DEN UNTERRICHT****Thema:**

Unfares Verhalten der zwei Figuren betrachten. Auseinandersetzung mit Situationen im Umfeld der Schüler, die gerecht/ungerecht sind.

**Ziel:**

Anhand des Stückes über unfaire Handlungen nachdenken und mögliche faire Varianten vorschlagen. Eigene Erlebnisse aus dem Alltag betrachten und eigenes Verhalten in der Schule, auf dem Pausenplatz reflektieren.

**Gespräch und Fragerunde (nach dem Stück):**

- > Was passiert, als Lena und Rosa mit den 14 Saikoros zu spielen beginnen?
- > Haben sie die Würfel gerecht aufgeteilt?
- > Rosa nimmt alle Saikoros für sich und erklärt, das würden alle so machen, stimmt das?
- > Könnt ihr Beispiele nennen, wo es euch oder anderen gleich ergangen ist wie Lena?



---

**Thema:**

Schadenfreude erkennen, verschiedene Formen von Ausgrenzung spielerisch erfahren.

**Ziel:**

Mit theatralen Mitteln in die Rolle des Opfers und des Täters schlüpfen, mit Distanz und Humor Situationen zum Thema Ausgrenzung, Auslachen, kleinen Gemeinheiten spielen und betrachten. Ereignisse aus dem Alltag mit den Improvisationsspielen vergleichen und über die Wahrnehmungen als Spieler oder Zuschauer sprechen.

---

**Rollenspiele:****Spiel 1: Killerspiel**

Drei Schüler begeben sich nach vorne auf die Bühne. Die Lehrperson gibt eine Spielsituation vor: Beispielsweise im Skilager, in der grossen Pause, in der Turnstunde usw. Zwei Spieler kehren dem Publikum den Rücken zu und halten ihre Ohren zu, während der 3. Spieler die Klasse fragt: wem von den zwei Spielern soll ich etwas antun? (Brennnessel, auskitzeln, er muss ein Lied singen, 20 Liegestützen machen usw.) Die Schüler bringen Vorschläge, bestimmen das Opfer. Nun wird der Reihe nach für alle 3 Spieler ein Opfer und eine schlechte Tat bestimmt, ohne dass die anderen Mitspieler es hören. Das Publikum zählt von 5–0 und die Szene beginnt.

*Info:*

Wichtig ist, dass die Schüler zuerst eine Situation mit 3 Figuren aufbauen, die eine kleine Geschichte verbindet. Die schlechte Tat darf nicht sofort und zusammenhangslos ausgeführt werden. Das Spiel ist fertig, wenn alle 3 Spieler ihre schlechte Tat vollbracht haben.

*Sinn und Zweck:*

Die grösste Freude am Spiel wird wohl das Publikum haben. Man weiss mehr als die Spieler selber. Kann mit Schadenfreude beobachten, wie Spieler versuchen einander mit schlechten Taten ein Bein zu stellen.

*Fragen:*

- > Wie sieht es im richtigen Leben aus?
- > Kenne ich auch solche Situationen und schaue mit Schadenfreude zu?
- > Beteilige ich mich manchmal an solchen Aktionen?
- > Warum hat man Freude, wenn dem anderen etwas misslingt oder Schaden zugefügt wird?
- > Was wäre eine faire Haltung?

**Spiel: 2 Tratschen***Material: Klebestreifen, Filzstift*

4–5 Schüler begeben sich auf die Bühne. Jeder erhält von der Lehrperson ein Wort auf die Stirn geklebt, das sie selber nicht lesen dürfen. Darauf steht eine Anweisung wie der entsprechende Schüler von den anderen behandelt werden soll (ein Handicap). z. B: Ignoriere mich, ehre mich, halte mich für doof, gib mir Recht, ... Nun wird entweder eine Szene gespielt oder ein Thema wie in einer Talkshow diskutiert. (Beispiel Szene: Lehrer und Schüler während des Unterrichts, Talkshow: Der Moderator hat bekannte Personen eingeladen; sie diskutieren über Themen wie Gewalt auf der Strasse, Tiermisshandlung, Schönheitsoperation) Das Spiel ist zu Ende, wenn die Teilnehmer herausgefunden haben, welches Handicap sie haben.

*Fragen:*

- > Wie hast du dein Handicap herausgefunden, war es einfach/schwierig?
- > Wie fühlte sich deine Rolle während des Spiels an?
- > Waren die Spieler konsequent und haben die Vorgaben der Zettel eingehalten? (Frage an Publikum)
- > Welche Möglichkeiten gibt es, jemanden in einer solchen Situation zu ignorieren?
- > Gab es Ereignisse in eurem Leben, in denen ihr unbewusst eine solche Rolle eingenommen habt?

**Thema:**

Eigenes Würfelspiel erfinden und Regeln aufstellen. Warum brauchen wir Regeln? Zum Thema unfair/fair Situationen zeichnen und in Partnerarbeit darüber diskutieren, Verbesserungsvorschläge bringen.

**Ziel:**


Kreative Vorschläge bringen für ein Würfelspiel, das gerecht ist und Spass macht. Regeln erklären und konstruktives Feedback an Spielpartner geben. Bekannte Situationen zum Thema Ausgrenzung, Auslachen, Ausnutzen und Ausschiessen zeichnen, ihre Wirkung auf das Opfer und faire Lösungsmöglichkeiten aufschreiben. Bezug zum Schulalltag betrachten und über Regeln in der Klasse oder im Schulhaus diskutieren.

**Arbeitsblatt 1**

(Einzelarbeit und Partnerarbeit)

*Material: Farbstifte, Schere, Leim, Papier*

Jeder Schüler erhält ein Arbeitsblatt mit einer leeren Würfelvorlage, die ausgeschnitten, bemalt und zusammengeklebt wird. Für alle sechs Seiten denken sie sich je ein Symbol/Zeichen aus, das eine Regel symbolisiert.

*Beispiel:*  = ein Gegenstand aus dem Pult dem anderen geben.

Wenn der Würfel fertig ist, beginnen die Pultnachbarn mit dem Würfel zu spielen. Danach werden Erfahrungen mit dem Würfelspiel in der Klasse ausgetauscht.

*Fragen:*

- > War das Spiel interessant, spannend oder langweilig? Warum?
- > War das Spiel gerecht?
- > Welche Regeln braucht es, damit das Spiel funktioniert und spannend bleibt?
- > Welche Dinge muss man beachten, wenn man ein Spiel erfindet?

**Anregung:**

(Gruppenarbeit)

*Material: Diverse Spiele, Bastel-Baumaterial*

Lehrperson schaut mit Schülern unterschiedliche Spiele und ihre Regeln an.

Worauf gilt es zu achten? In Dreiergruppen erfinden, bauen, basteln die Kinder ein Spiel. Es kann sich um ein Brettspiel, Ratespiel, Knobelspiel usw. handeln. Die Kinder dürfen sich von einem gegebenen Spiel inspirieren lassen, es aber nicht 1 zu 1 kopieren. Sie geben dem Spiel einen Namen und schreiben eine Spielanleitung. Sie stellen das Spiel der Klasse vor, es wird gespielt und von der Klasse nach unterschiedlichen Kriterien beurteilt: Spassfaktor, Originalität, ansprechendes Aussehen, Regeln sinnvoll und gerecht ...

**Arbeitsblatt 2**

(Partnerarbeit)

*Material: Farbstifte, Bleistift*

Die Schüler zeichnen in Zweiergruppen Situationen zum Thema Auslachen, Ausgrenzen, Ausschliessen und Ausnutzen im Schulalltag. Im Vorfeld kann die Lehrperson mit der Klasse mögliche Situationen besprechen. Unter Punkt 2–4 schreiben sie in Stichworten 3–4 Beispiele auf. Anschliessend werden die Vorschläge im Klassenverband besprochen.

*Fragen:*

- > Gibt es mögliche Regeln, die diese Situationen verhindern könnten?
- > Kommen solchen Situationen oft in unserer Klasse vor?
- > Betrifft es immer die gleichen Schüler und wenn ja warum?
- > Kommt es im Zusammenhang mit anderen Klassen zu solchen Problemen?
- > Wie könnten wir als Lehrer und Schüler gemeinsam diese Situationen verbessern?

**INFORMATION SPIELE (FÜR LEHRPERSON)**

---

**Thema:**

Liste von Spielideen unterteilt in Kategorien: „Gemeinsam sind wir stark“, „Alle gegen alle“ und „Alle gegen einen, einer gegen alle“ spielerisch erfahren.

**Ziel:**

Weitere Spielvorschläge für Lehrperson für den Unterricht/Turnstunde unterteilt in Gruppenspiel, Einzelspiel, Einer gegen alle. Gerechtes/ungerechtes Verhalten vertiefen und im Spiel erfahren, welche Regeln und Abmachungen für ein Fair Play notwendig sind.

---

**1. GEMEINSAM SIND WIR STARK****Spiel 1: Sträfling (Warm Up)**

Alle gehen im Kreis hintereinander her, wie zusammengekettete Sträflinge im Ausgang. Am besten einen gemeinsamen rhythmischen Schritt finden. Wenn irgendjemand klatscht, müssen alle gleichzeitig die Laufrichtung ändern. Wenn das gut läuft, versuchen, das Ganze ohne Klatscher, resp. Vorankündigungen auszuführen.

*Sinn und Tipps für Spielleiter:* Energetikspiel, das instinktive Verbundenheit der Gruppe schafft.

**Spiel 2: Blatt wenden**

*Material:* Decken, evtl. Videokamera

Die Gruppe stellt sich auf eine Decke oder einen Teppich. Die Aufgabe besteht nun darin, die Decke zu wenden, ohne dass dabei jemand den Boden berührt. Sollte das doch geschehen, beginnt das Spiel von neuem.

*Hinweis:* Je enger die Spieler stehen, desto schwieriger ist die Aufgabe.

*Variante:* Mehrere Gruppen spielen auf Zeit.

*Sinn und Tipps für Spielleiter:* Zusammenarbeit fördern, möglich per Videoaufnahme aufzeichnen und im Nachhinein mit der Klasse diskutieren und betrachten, wie sich die Gruppe als Ganzes und die Einzelnen während des Spiels verhalten haben.

**Spiel 3: Knoten im Seil**

*Material:* Seil, dicke Schnur mit einfachen Knoten

Die Spieler stellen sich in ca. 1m grossen Abstand voneinander entfernt in einem Kreis auf und halten das Seil. Der Kreis ist an einer Stelle offen und im Seil befinden sich mehrere einfache Knoten. Aufgabe der Spieler ist nun, die Knoten zu entfernen, ohne dabei das Seil loszulassen. Das geht nur mit ganz viel Körpereinsatz, denn die Spieler müssen durch Seilschlaufen gehen.

*Sinn und Tipps für Spielleiter:* Geduld und Geschicklichkeitsspiel in der Gruppe.

**Spiel 4: Gemeinsam Wörter bilden**

Die Kinder stehen im Kreis. A dreht sich zum linken Nachbarn B und sagt ihm eine Wortsilbe wie „Vor“ oder „Haus“. B ergänzt, indem er nur den zweiten Teil des Wortes sagt, also „-wahl“ oder „-dach“. Nun sprechen beide gleichzeitig das zusammengesetzte Wort aus, also „Vorwahl“ oder „Hausdach“. Danach gibt B an C einen Wortanfang auf.

*Sinn und Tipps für Spielleiter:* Altes „Sesam-Strassen“-Spiel. Fördert das assoziative Denken.

**2. ALLE GEGEN ALLE****Spiel 1: Reise nach Jerusalem (Warm Up)**

*Material: Stühle, Musik*

Bei diesem Spiel gibt es einen Stuhl weniger als Spieler vorhanden sind. Die Stühle werden im Raum verteilt. Dann wird die Musik eingeschaltet und alle Spieler tanzen, gehen durcheinander und um die Stühle herum. Sobald der Spielleiter die Musik stoppt, setzen sich alle auf die Stühle. Derjenige, der sich keinen Platz ergattern konnte, scheidet aus. Gewonnen hat der Spieler, der am Schluss übrig bleibt.

**Spiel 2: Stratego**

*Material: Jasskarten Uno*

Jeder Spieler erhält eine Karte. Aufgabe ist es, seine Karte vom Ausgangspunkt ins Lager (zum anderen Ende der Turnhalle) zu bringen. Allerdings fängt jeder jeden und versucht seinen Mitspieler daran zu hindern, ins Lager zu kommen. Hat ein Spieler einen anderen gefangen, zeigen beide ihre Karten vor. Derjenige, der die niedrigere Karte besitzt, muss seine abgeben und zum Standpunkt zurückkehren und erhält eine neue. Gewonnen hat, wer am Schluss die höchste Karten-Punkteanzahl hat.

*Sinn und Tipps für Spielleiter:* Zu Beginn bewusst nur wenig Regeln erklären, wie man den anderen fangen kann. Wird evtl. kleine Unstimmigkeiten geben. So erfahren die Kinder, was passieren kann, wenn keine klaren Regeln festgelegt werden.

**Spiel 3: Luftballon-Treten**

*Material: 1 Luftballon pro Spieler, ein Stück Schnur je Ballon*

Allen Spielern wird ein Luftballon an den Fuss gebunden. Gibt der Spieler das Startsignal, so versuchen alle die Luftballons der Mitspieler zu zertreten. Sobald der eigene Ballon kaputt ist, scheidet man aus.

*Variante:* Es kann auch als Mannschaftsspiel gespielt werden. Dazu erhält jede Gruppe eine bestimmte Luftballonfarbe. Gewonnen hat bei dieser Variante die Mannschaft, die nach einer vorgegebenen Zeit noch am meisten Luftballons hat.

*Sinn und Tipps für Spielleiter:* Mit den Schülern im Vorfeld besprechen, welche Regeln gelten, was sind faire/unfaire Handlungen, um an den Ballon des Gegners zu kommen.

**Spiel 4: Schimpfwörter**

*Material: grosses Papier und Filzstifte*

Jemandem so richtig die Meinung zu sagen, tut gut. Aber es will auch geübt sein. Stellt mit der Klasse gemeinsam ein Schimpfwörter ABC auf und wählt einige Kraftausdrücke aus. Lernt sie gut sprechen.

Ein paar Beispiele: du abgetakelter Aprilscherz, du birnenförmige Bohnenstange, du chronisches Chamäleon ...

*Variante 1:* Geht nun auf einen Partner zu und beschimpft ihn mit euren Schimpfwörtern, begleitet von entsprechender Mimik und Gestik.

*Variante 2:* Begrüssst einige Mitschüler mit euren Schimpfwörtern, diesmal aber überaus freundlich.

*Variante 3:* Stellt euch in grosser Distanz einander gegenüber auf. Abwechslungsweise beschimpft ihr einander im Chor lautstark mit einem Schimpfwort, das ihr in der Gruppe abgesprochen habt. Auf ein Zeichen hin darf nur geflüstert werden.

*Sinn und Tipps für Spielleiter:* sich lustvoll beschimpfen, die Wörter mit unterschiedlichen Emotionen aussprechen und beobachten, wie sie auf den anderen wirken.

### 3. ALLE GEGEN EINEN, EINER GEGEN ALLE

#### **Spiel 1: Blinde Kuh**

*Material:* Augenbinde, diverse Gegenstände (Koffer, Stuhl...)

Im Vorfeld werden mit der Klasse 4–5 Standbilder festgelegt wie z.B. der Tiger (alle stehen still und stellen pantomimisch einen Tiger dar). Einem Spieler wird wie im klassischen Blinde-Kuh-Spiel die Augen verbunden. Die anderen 4–6 Mitspieler verteilen sich im Raum und versuchen die blinde Kuh auszutricksen, indem sie als Gruppe gemeinsam zusammenarbeiten und der Blinden Kuh Gegenstände in den Weg legen. Die blinde Kuh versucht die anderen einzufangen. Auf Wunsch der Blinden Kuh müssen sich die Mitspieler in ein bestimmtes Standbild verwandeln und so während 5 Sekunden verharren. Wenn die blinde Kuh einen Mitspieler gefangen hat, wird derjenige Spieler zur blinden Kuh.

*Hinweis:* Die Spieler entscheiden sich gemeinsam für einen Gegenstand. Es geht nicht darum, den anderen zu verletzen, sondern ihn zu foppen. Die blinde Kuh geht mit langsamen kleinen Schritten ihre Beute fangen.

*Sinn und Tipps für Spielleiter:* Das Vertrauen unter den Spielern sollte gross sein. Wenn gefährliche Momente für die blinde Kuh entstehen, sollen Mitspieler Stopp rufen, oder Bemerkungen wie: Achtung Wand!

#### **Spiel 2: Der Aussenseiter**

Auf der Bühne befinden sich die ganze Zeit über vier Spieler – keiner darf abgehen. Drei schliessen sich zu einer Gruppe zusammen. Der Vierte muss versuchen, zu dieser Gruppe Zugang zu finden. Nach einer Weile schafft er es und aus der Gruppe muss ein anderer rausfliegen, da, wie zuvor definiert, die Gruppe nur aus drei Personen bestehen kann.

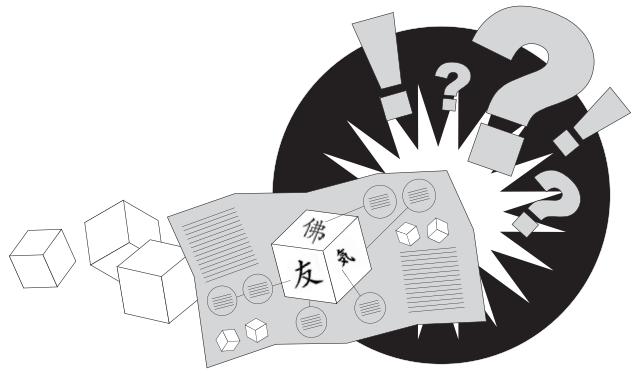
*Sinn und Tipps für Spielleiter:* spannendes Spiel um das Aussenseitergefühl zu vermitteln. Die Gruppe sollte nicht zu lange in derselben Gruppenzusammenstellung verharren.

Spielanregungen aus:

- Martin Deubelbeiss, Heinz Schmid (2008): *10 X 10 Theaterkicks*. Erle Verlag, Zofingen.
- Radim Váček (2000): *Workshop Improvisationstheater, Übungs- und Spielesammlung für Theaterarbeit, Ausdrucksfindung und Gruppendynamik*. Auer, Donauwörth.
- [www.jamadu.ch](http://www.jamadu.ch)

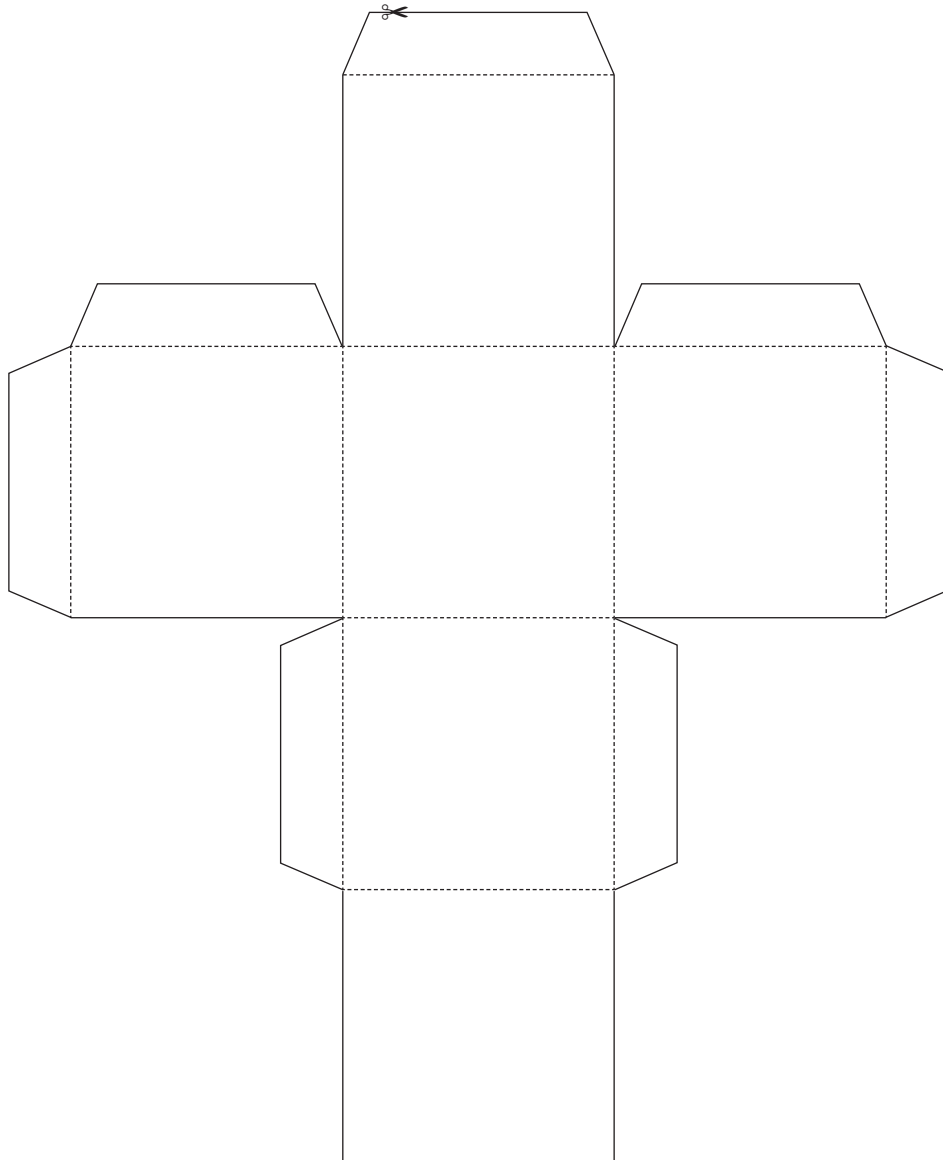
# ARBEITSBLATT 1

GERECHTIGKEIT UND  
UNGERECHTIGKEIT IM SPIEL  
2./3. KLASSE



1

Bastelvorlage Würfel zum Ausschneiden, Zusammenkleben und Bemalen



Für jede Würfelseite denkst du dir ein Symbol/Zeichen aus, das eine Regel bedeutet, und schreibst auf ein Blatt Papier die Spielanleitung. Nun werdet ihr zu zweit mit diesem Würfelspiel, das du erfunden hast, spielen. Macht es Spass? Sind die Regeln klar und abwechslungsreich? Tauscht eure Meinungen aus. Zwei mögliche Beispiele:



Du musst eine Minute lang auf einem Bein stehen, ohne umzukippen. Wenn du das kannst, bekommst du 3 Punkte.

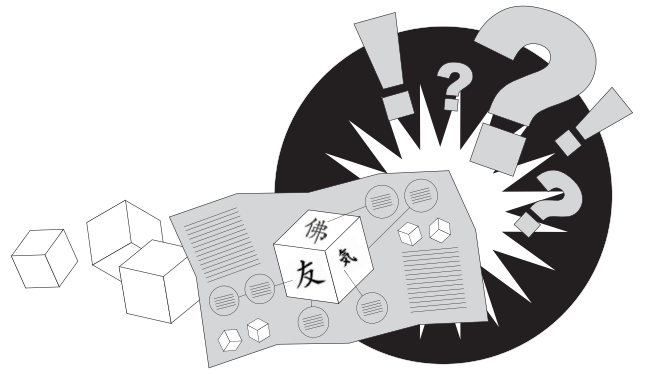


Innerhalb 30 Sekunden schreibst du so viele Substantive wie du kannst auf ein Blatt Papier – zu einem Thema, das ich dir vorgebe. Anzahl Substantive = Anzahl Punkte

# ARBEITSBLATT 2

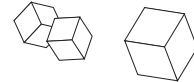
GERECHTIGKEIT UND  
UNGERECHTIGKEIT IM SPIEL

2./3. KLASSE



1

Zeichnet zu den Themen: Auslachen, Ausschliessen, Ausnützen, ich bin immer der Letzte, eine Situation aus dem Schulalltag. Bei Punkt 1, 3 und 4 schreibt ihr in Stichworten 3–4 mögliche Beispiele.



1 Welche Situationen fallen euch dazu ein?	2 Zeichne eine Situation	3 Was denkt der Betroffene?	4 Was kann ich dagegen unternehmen?
Auslachen			
Ausschliessen			
Ausnützen			
Ich bin immer der/die Letzte!			



## AUSGEWÄHLTE MATERIALIEN, LINKS UND QUELLEN

### Literatur

*Sachbuch mit Theaterspielen für Lehrkräfte:*

- Martin Deubelbeiss, Heinz Schmid (2008): *10 X 10 Theaterkicks*. Erle Verlag, Zofingen.
- Radim Vlcek (2000): *Workshop Improvisationstheater, Übungs- und Spielesammlung für Theaterarbeit, Ausdrucksfindung und Gruppendynamik*. Auer, Donauwörth.
- Marianne Miami Andersen (1996): *Theatersport und Improtheater*. Impuls-Theater-Verlag, Planegg.

*Sachbuch für Erwachsene:*

- Schweizerischer Olympischer Verband (Hsg.)(1998): *Erziehung zu mehr Fairplay, Praxisanleitung für Lehrpersonen*. Paul Haupt, Bern.
- Miriam Bouverat, Anne Chevalley (2006): *Engel oder Teufel? Die Wahl des Fair Play*. Olympisches Museum, Lausanne. Vertrieb: Stiftung Bildung und Entwicklung. (Was bedeutet der Begriff Fair Play – im Sport, im Alltag? Wie gewinne ich einen Wettkampf ohne Gewalt. Reflektieren, diskutieren, nachforschen, spielen und gestalten).

### Unterrichtsanregungen

Achim Bröger (1993): *Nickel spielt Lehrerin*, Arena Verlag, Würzburg. Edition Bücherbär Band 7137.  
Neue Materialien für 1.–4 Klasse siehe unter [www.arena-verlag.de/pdf/7137.pdf](http://www.arena-verlag.de/pdf/7137.pdf)

Unterrichtsmaterial zum Thema *Fair Play im Sport* siehe unter [www.sportunterricht.de/fairplay/fairtext.html](http://www.sportunterricht.de/fairplay/fairtext.html).  
Einfache und bekannte Gruppen- und Partnerspiele zur Auflockerung finden sich unter [www.jamadu.ch](http://www.jamadu.ch)

### Links

[www.fairstyria.at/cms/ziel/28811321/DE/](http://www.fairstyria.at/cms/ziel/28811321/DE/) siehe unter fairer Woche  
[www.fairnessaward.at](http://www.fairnessaward.at)

### Quellen

[www.sportunterricht.de/fairplay/fairtext.html](http://www.sportunterricht.de/fairplay/fairtext.html)  
[www.jamadu.ch](http://www.jamadu.ch)  
Buch: *10X10 Theatertricks* (s.o. unter Literatur)  
Buch: *Workshop Improvisationstheater* (s.o. unter Literatur)

## **IMPRESSUM**

Autorin: Brigitte Woodtli

in Zusammenarbeit mit Markus Baumann, artlink, Büro für Kulturkooperation

Illustration und Layout: Eva Rolli, [www.evarolli.ch](http://www.evarolli.ch)

Pädagogische Beratung: Martin Woodtli, Primarlehrer, Praktikumslehrer Stufenspezialist Institut IVP NMS Bern

© artlink, Büro für Kulturkooperation 2011

Waisenhausplatz 30, 3000 Bern 7, [www.artlink.ch](http://www.artlink.ch)

## **Mit der freundlichen Unterstützung von:**

Stiftung Bildung und Entwicklung (SBE)

Ria und Arthur Dietschweiler Stiftung

Dieses Begleitmaterial kann kostenlos unter [www.artlink.ch](http://www.artlink.ch) oder  
[www.mandarina.ch](http://www.mandarina.ch) bezogen werden.

Kontakt: [www.artlink.ch](http://www.artlink.ch) / [www.mandarina.ch](http://www.mandarina.ch)