

# FARBIGE FLÜSSE – VERGIFTETE FELDER

## Umweltprobleme in der Sporttextilindustrie

### Anleitung zum Planspiel

**Zielgruppe:** 8-13 Klasse

**Zeit:** anpassbar 120-145 Minuten

**Ansprechpersonen:** Leonie Bröcheler (leonie.broecheler@weed-online.org) und Almut Ihling (almut.ihling@weed-online.org)

#### Beschreibung

In einem Planspiel erkunden Schüler\*innen am Beispiel Sporttextilien internationale Lieferketten, Produktionsverlagerung und deren soziale und ökologische Auswirkungen. Sie schlüpfen in die Rolle von Social Media Influencer\*innen, die mit einem ihrer Sponsoren an einen Produktionsstandort in Indien reisen und ihren Followern von ihren Erlebnissen berichten.

#### Ziel

Ausgehend von ihrem Alltag reflektieren die Schüler\*innen komplexe globale Zusammenhänge zwischen internationalen Lieferketten, Unternehmensverantwortung und der Zerstörung von Ökosystemen im Globalen Süden und dessen Auswirkungen. Die Schüler\*innen erschließen sich eigenständig multiperspektivisches Wissen in Bezug auf die Textilindustrie. Sie lernen, Dinge kritisch zu hinterfragen und zu bewerten.

#### Vorbereitung

##### Material

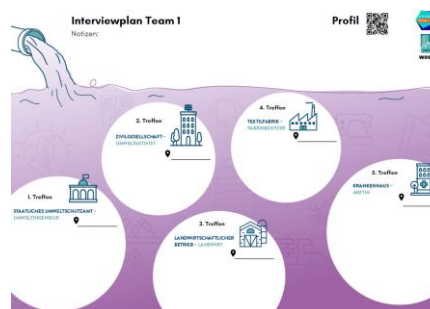
LapTop, White Board/Beamer, Smartphones oder Tablets, WLAN

Ausdrucken (siehe Anlagen ab S. 10): 5 Stationenkarten, 5 Interviewpläne, 5-mal Übersetzungstexte (Übersetzungen in 5 DIN A4 Umschlägen vorbereiten)

Beispiel Stationenkarte:



Beispiel Interviewplan:



Evtl. vorher kostenlos bestellen/downloaden: [Poster](#) und [Hintergrundbroschüre](#) zur Sporttextilindustrie

Die Schüler\*innen begeben sich selbstständig auf die Suche nach Informationen, das heißt sie suchen, möglichst außerhalb des Klassenraums, die Stationenkarten, auf welchen sich QR-Codes befinden. So gelangen sie zu ihren Informationen.

Pro Gruppe wird ein Internet-fähiges Endgerät benötigt (Smartphone oder Tablet), womit die TN die QR-Codes scannen können. Für den Auswertungsteil werden ein Laptop mit Internetverbindung und Beamer/Whiteboard benötigt.

Für das Planspiel werden 4-5 Stationenkarten benötigt (abhängig von Zeit und Alter der TN können einzelne Stationen weggelassen werden, insbesondere das „Umweltschutzamt“ eignet sich eher für ältere TN). Die Stationenkarten müssen vor Beginn ausgedruckt und dann an geeigneten Orten aufgehängt werden. Im Idealfall können die Stationenkarten an verschiedenen Orten außerhalb des (Klassen-)Raumes aufgehängt werden, sodass die TN zwischen jeder Station einen kurzen Weg zurücklegen müssen.

Die Orte der jeweiligen Stationen werden auf einer Tafel / Flipchart notiert.

Jede Gruppe erhält einen eigenen Interviewplan, auf dem die Reihenfolge der Stationen festgelegt ist, damit sich an jeder Station jeweils nur eine Gruppe aufhält. Hier werden die 4-5 Stationen-Orte eingetragen (bspw. „Haupteingang“- siehe Plan), an dem die TN die Stationenkarte auffinden können.


## Beispiel-Plan mit Erklärungen


QR-Code zum Instagram-Pofil

### Interviewplan Team 1

Notizen: *Hier können die TN die Leitfragen notieren: Wer ist das? Was macht die Person?  
Von welchen Problemen spricht die Person? Schlägt die Person Lösungen vor, wenn ja welche?*

**Profil**





## Ablauf

Bei Bedarf kann vor dem Planspiel eine Einführungsübung gemacht werden (siehe Workshop-Plan S.6, 1.). Je nach Wissensstand der Gruppe, sollten die Begriffe Lieferkette, Wertschöpfungskette und Tirupur (Ort in Indien – hier „reisen“ die Schüler\*innen hin) vor Spielbeginn geklärt werden (siehe Workshop-Plan 2.).

Die TN werden in 4-5 Teams eingeteilt (so viele Gruppen wie es Stationen gibt). Jede Gruppe bekommt einen **Interviewplan**. Nun werden die 4-5 **Stationenorte** bekannt gegeben, die die Gruppen auf ihren Interviewplänen eintragen müssen. In jeder Gruppe sollte es eine\*n **Time-Keeper\*in** geben, um darauf zu achten, dass die 10 Minuten eingehalten werden. Außerdem sollte jede Gruppe eine\*n **Übersetzer\*in** bestimmen, die einen DINA4 Umschlag mit den Übersetzungen bekommt. Falls die Gruppe Verständnisschwierigkeiten hat, dürfen die Übersetzer\*innen in den Umschlag gucken.

Über den QR-Code auf dem Interviewplan gelangen die TN zu ihrem Instagram Profil. Sie begeben sich in die Rolle von Sport-Influencer\*innen. Dazu schauen sie sich zunächst „ihren“ Instagram-Account an. Anschließend wird die Aufgabenstellung erläutert.

### Aufgabenstellung:

Ihr seid Sport-Influencer\*innen und macht euch auf den Weg nach Tirupur, Indien und trifft dort verschiedene Menschen. Schreibt euch auf, was diese berichten. Danach sollt ihr eine 1- minütige Story (=Videoclip) für eure Follower erstellen:

Was habt ihr in Tirupur erlebt?

Welche Message habt ihr für eure Follower?

Wie können sie einen Beitrag leisten, damit sich die Situation für die Menschen in Tirupur verbessert?

*Anmerkung: Ggf. kann man darauf hinweisen, dass keine Person im Video erscheinen muss, wenn das den TN unangenehm ist, da das Video dann später in der großen Gruppe gezeigt wird.*

Um relevante Infos für den Story-Dreh zu sammeln, werden die TN aufgefordert, die Interviews zu dokumentieren. Folgende **Leitfragen** sollen ihnen dabei helfen:

*Wer ist das? Was macht die Person?*

*Von welchen Problemen spricht die Person? Schlägt die Person Lösungen vor, wenn ja welche?*

Die TN werden eingeladen sich diese Leitfragen auf ihrem Interviewplan zu notieren.

## Planspiel Durchführung

Die Gruppen besuchen anhand ihrer Interviewpläne die verschiedenen Stationen. Jede Gruppe startet an einer anderen Station, sodass alle gleichzeitig beginnen können. Pro Station haben die TN ca. 10 Minuten Zeit, um sich mit den Inhalten zu befassen, ggf. untereinander Verständnisfragen zu klären und sich Notizen zu machen. Nachdem alle

Gruppen die Stationen besucht haben, kehren sie in den (Klassen)-Raum zurück. Nun haben sie ca. 15-25 Minuten Zeit, um ein Skript zu schreiben und die Story zu drehen (wenn möglich können sie für den Dreh den Raum auch verlassen, um sich gegenseitig nicht zu stören.). Hier sollte nochmal an die Aufgabenstellung erinnert werden (siehe oben).

## Auswertung

Alle Gruppen werden gebeten ihre Clips an eine Emailadresse zu schicken/in eine Cloud zu laden, sodass über den Laptop alle Clips heruntergeladen werden können. Anschließend werden alle Videos gemeinsam angeschaut. Die TN können Feedback zu den Videos geben und Nachfragen können geklärt werden.

Hier besteht die Möglichkeit, auch noch einmal Verständnisfragen zum Thema und inhaltliche Fragen zu klären sowie in die Diskussion zu kommen. So können z.B. die TN die anderen Gruppen nach ihrer Position befragen.

Vor allem bei jüngeren Gruppen bietet es sich an, hier wichtige Punkte zu visualisieren, z.B. auf Moderationskarten, und bei wichtigen Punkten nachzuhaken, wenn sie nicht von sich aus genannt werden:

- Wer trägt Verantwortung?
- Warum werden Verfahren, die im Globalen Norden verboten sind, in anderen Ländern trotzdem durchgeführt für Produkte, die wir konsumieren wollen?
- Was können wir selbst verändern?

## Ablegen der Rolle

Die Abschlussübung wird angekündigt. Dazu werden die TN eingeladen die Rolle der Influencer\*innen abzulegen, indem sie aufstehen und anfangen sich durch den Raum zu bewegen. Während sie sich bewegen wird die letzte Übung erklärt:

Es gibt nun zwei imaginäre Pole, einen „Ja-ich stimme zu“-Pol an der Seite mit Tür und einen „Nein- ich stimme nicht zu“-Pol an der gegenüberliegenden Raumseite. Es werden nun verschiedene Fragen gestellt zu denen die TN sich zwischen den Ja-Nein Polen verorten sollen (bei vollkommener Zustimmung an der Tür-Seite stehen bleiben, bei vollkommener Ablehnung auf der gegenüberliegenden Seite, oder wenn die Meinung zwiesgespalten ist irgendwo dazwischen verorten).

Nach jeder Frage werden 2-3 TN eingeladen ihre Positionierung zu erklären.

Fragen:

1. Ich habe viel Neues erfahren?
2. Unsere Gruppenarbeit hat gut geklappt, ich habe mich im Team die meiste Zeit wohl gefühlt?

3. Was ich erfahren habe hat mich zwischendurch bedrückt/traurig/wütend gemacht?
4. Ich sehe viele Möglichkeiten, wie die Sporttextilindustrie nachhaltiger gestaltet werden kann.

## Abschluss

Bei Bedarf kann zum Abschluss noch eine Blitzlichtrunde gemacht werden (siehe Workshop-Plan 8.)

## Workshop-Plan (Zeitangaben müssen je nach Gruppe angepasst werden)

	Min. (ca.)	Thema/Inhalte	Methode	Ablauf, Arbeitsschritte und Aufgabenstellungen (z.B. 1., 2.,3.)	Materialien, Links, Infos etc.
	5 min	Vorstellung des Planspiels, Übersicht über den Ablauf		<p>Agenda vorstellen:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Einführungsspiel Austauschwalk</li> <li>2. Klärung Begriff Lieferkette (wahlweise (ww))</li> <li>3. Teameinteilung &amp; Aufgabenstellung</li> <li>4. Planspiel PAUSE (wahlweise)</li> <li>5. Story-Dreh</li> <li>6. Story-Show</li> <li>7. Auswertung</li> <li>8. Abschlussübung (wahlweise)</li> </ol>	Flipchart oder Tafel mit Agenda
1.	10 min	Eigener Bezug zum Thema Sport und Sportkleidung und der Mitschüler*innen	Austausch Walk	<p>Durch den Raum gehen, ankommen, umschauen, den Raum ganz bewusst wahrnehmen</p> <p>Wenn Musik ausgeht (oder ein Zeichen gegeben wird) stehen bleiben sich mit einer Person in der Nähe zusammentun und die erste Frage besprechen. Ein Team teilt den Austausch mit der Gruppe und stellt Partner*in vor. Insgesamt drei Runden:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Machst du gerne Sport? Welchen? Was brauchst du dafür?</li> <li>2. Wo kaufst du deine Sportklamotten, wo kommen die Produkte her?</li> <li>3. Wie fühlst du dich wenn du an die Klimakrise denkst?</li> </ol>	Musik

2. ww	15 min	Lieferkette verstehen  Was gehört dazu und worauf gehen wir später ein.	Diskussion und Sammeln von Wissen	<p>Erarbeitung der Lieferkette eines Trikots durch Zurufen, wo einzelne Schritte stattfinden, Visualisierung und Verortung auf der Weltkarte, die am Boden liegt</p> <p><i>Design:</i> welche Sportmarken kennt ihr? Woher kommen die? (bspw. Nike aus den USA, Adidas aus Deutschland)</p> <p><i>Rohstoffe:</i> Welche Rohstoffe werden benötigt? Erdöl für Polyester bspw. aus Arabischen Staaten, Baumwollanbau in Indien, China, USA</p> <p><i>Produktion:</i> Spinnen von Garnen &amp; Färben in Indien und China, Nähen in China, Bangladesch, Indien</p> <p><i>Konsum:</i> teure Sportmarken werden g.T. im Globalen Norden (Europa, Nordamerika, Australien) vermarktet</p> <p><i>Entsorgung:</i> Verbrennung in Müllverbrennungsanlagen in Deutschland oder Versand von Altkleidern in Länder des Globalen Südens, wo in den letzten Jahren riesige Kleiderfriedhöfe entstanden sind</p>	<p>Große Weltkarte, Begriffe auf Zetteln ausgedruckt/geschrieben: <i>Design, Rohstoffe, Produktion, Konsum, Entsorgung</i></p> <p><a href="#">Hintergrundbroschüre zur Sporttextilindustrie</a></p>
3.	15 min	Planspiel Vorbereitung  Textilproduktion in Indien	Instagram Profil mit Videos und Beiträgen	<p>Einteilung 5 Kleingruppen</p> <p>Kurze Vorstellung des Planspiels, Zeit den Influencer*innen-Account kennenzulernen (Videos und Posts)</p> <p><i>Aufgabenstellung:</i> Ihr seid Sport-Influencer*innen und macht euch auf den Weg nach Tirupur &amp; trifft dort verschiedene Menschen. Schreibt euch auf, was diese berichten,</p>	<p>Mind. 5 Handys, WLAN, Stationenkarten, 5 Interviewpläne, Stifte</p>

				<p>Danach sollt ihr eine 1- minütige Story für eure Follower erstellen:</p> <p>Was habt ihr in Tirupur erlebt?</p> <p>Welche Message habt ihr für eure Follower? Wie können sie einen Beitrag leisten, damit sich die Situation für die Menschen in Tirupur verbessert?</p>	
4.	50 min (bei 4 Stationen 40 min	Umweltprobleme in der Sporttextilindustrie in Tirupur	Planspiel, Kg Arbeit Videos mit O-Tönen	<p>die KGs besuchen die verschiedenen Stationen und erhalten dort von verschiedenen Akteur*innen in Video Infos diese sollen anhand von Leitfragen stickpunktartig festgehalten werden</p> <p>(Wer ist das? Was macht die Person? Von welchen Problemen spricht die Person? Schlägt die Person Lösungen vor, wenn ja welche?)</p>	Siehe 3.
	15 min	PAUSE			
5.	15 min	Benennen von Umweltproblemen und ihre Auswirkungen auf Menschen /Lösungen, sich selbst verorten	Planspiel, KG Arbeit Sammeln von Wissen, Video-Dreh	<p>kurzes Skript schreiben (welche Inhalte sollen in das Video)</p> <p>Aufnehmen eines 1-minütigen Videos</p> <p>Dieses wird dann in Cloud hochgeladen</p>	Handys, Stifte, Papier, Cloud/Email Adresse für Video Upload
6.	15 min	Das Gelernte wiederholen,	Story-Show	Im Plenum werden alle Videos angeschaut, Nachfragen können geklärt werden	Beamer, Laptop



		Handlungsoptionen kennlernen			
7.	10 min	Ablegen der Rolle und Auswertung	Aufstellungs- Barometer und Diskussion	<p>Die Schüler*innen verorten sich im Raum zwischen den Polen „ich stimme zu“ und „ich stimme überhaupt nicht zu“</p> <p>3 Fragen werden gestellt:</p> <p>Ich habe viel Neues erfahren?</p> <p>Unsere Gruppenarbeit hat gut geklappt, ich habe mich im Team die meiste Zeit wohl gefühlt?</p> <p>Ich habe mich zwischendurch bedrückt/traurig/wütend gefühlt?</p> <p>Ich sehe viele Möglichkeiten, wie die Sporttextilindustrie nachhaltiger gestaltet werden kann.</p> <p>Jeweils 2-3 TN werden zu ihrem Standpunkt befragt</p>	Pole, Stifte
8. ww	5 min	Abschluss	Blitzlicht	<p>Zum Abschluss versammelt die Gruppe sich im Kreis. Die TN werden eingeladen auf der Frage „Was nehme ich mit?/ Was habe ich gelernt?“ nur ein Wort zu sagen, das ihnen als erstes in den Kopf kommt. Die Blitzlicht-Runde startet bei einer Person und geht reih um, bis alle dran waren.</p>	