

Modul 3 - Einführung

„Eckenraten – Globale Textilindustrie“



Altersgruppe



Dauer



Gruppengröße



Ort

■ Grundlegende Idee

Das Spielprinzip baut auf dem allseits bekannten Spiel Eckenraten auf. Teams von 2-3 Personen verteilen sich jeweils in einer Ecke des Raumes, sodass alle 4 Ecken besetzt sind. In der ersten Runde werden dann allgemeine Fragen zur internationalen Bekleidungsindustrie und zum Sport gestellt. Für jede richtige Antwort darf das Team eine Ecke weiter vorrücken. Es gewinnt, wer zuerst wieder in der Ursprungsecke angekommen ist (auch zwei Runden zum Sieg möglich). In der zweiten Runde kommen dann die Handicaps der einzelnen Teams dazu. Diese erschweren das Spiel für die Teilnehmenden maßgeblich. Nur ein Team ist freivon Handicaps und wird damit ganz klar bevorzugt. Das weckt ein Gefühl der Ungerechtigkeit bei den SuS, über das nach der Raterunde gesprochen werden sollte.

■ Lernziele

- Die Situation in der globalen Textilindustrie besser verstehen
- Ungerechtigkeiten im globalen (Wirtschafts-) System durch einen Perspektivwechsel kennenlernen
- Den Wunsch bekommen, etwas an der Situation zu verändern

■ Rolle der Lehrkraft

- Erklärt das Grundprinzip des Spiels und die Handicaps (zweite Runde)
- Versucht, Neugier auf das Thema zu wecken
- Wichtig: Der Spaß soll nicht zu kurz kommen
- Schafft eine harmonische Gruppenatmosphäre

■ Vorgehen

1. Teams aus 2-3 Personen werden ausgewählt und in jede der vier Ecken des Raumes gestellt.
2. **Die erste Runde:** Die Lehrkraft liest eine Frage vor. Das Team, das die Frage richtig beantworten kann, rückt eine Ecke vor. Antworten zwei oder mehr Teams gleichzeitig richtig, dürfen beide eine Ecke weiterziehen. Weiß niemand die richtige Antwort, bleiben alle stehen.
3. Die Lehrkraft liest solange Fragen vor, bis ein Team einen Durchgang (alternativ zwei Durchgänge) geschafft hat. Dieses Team gewinnt die Runde.
4. **Die zweite Runde:** Die Aufstellung bleibt gleich, die Teams können ausgetauscht werden. Nun erhalten alle Teams bis auf eines jedoch ein Handicap (Beschreibung unten), das die Gruppen im Verlaufe des Spiels deutlich einschränken wird. Auch hier gewinnt wieder das Team, das zuerst einen Durchgang vollendet hat.
5. Nach Abschluss des Spiels folgt eine Feedback-Runde (ganz wichtig!): „Wie hat es sich für euch angefühlt?“; „Warum gab es Handicaps für einzelne Teams?“; „Was hat das mit der Textilindustrie zu tun?“; „Was können wir dagegen tun?“

■ Die Handicaps

- **Team 1:** Ihr arbeitet in einer Fabrik, die viel zu geringe Löhne zahlt. Ihr könnt weder euch selbst noch eure Familie mit ausreichend Essen versorgen. Ihr seid sehr erschöpft und könnt euch nur langsam fortbewegen. Pro richtige Antwort dürft ihr daher nur die Hälfte der Strecke weitergehen.
- **Team 2:** Auch ihr seid Arbeiter*innen in einer Textilfabrik. Eure Auftragsmenge hat sich wegen der bevorstehenden Fußballweltmeisterschaft stark erhöht. Ihr müsst die Trikots noch schneller herstellen. Ihr habt keine Zeit für eure Antworten. Wenn ihr eure Antwort nicht sofort im Anschluss an die Frage gebt, dann zählt sie nicht.
(Es liegt hier im Ermessen der Lehrkraft, zu entscheiden, wann eine Antwort schnell genug gegeben worden ist. Im Zweifelsfall sollte gegen die Gruppe entschieden werden, damit sich das Gefühl der Ungerechtigkeit verstärkt.)
- **Team 3:** Ihr kommt aus einem sehr patriarchalischen Land. Das heißt, dass Männer bei euch eine bevorzugte Stellung im Staat und in der Familie besitzen. Ihr seid Frauen und eure Stimme zählt nicht so viel. Die Lehrkraft entscheidet, welche Antwort Gehör findet und welche nicht.
(Auch hier entscheidet die Lehrkraft, wann sie eine Antwort zählen lassen möchte und wann sie die Antwort einfach ignoriert. Um das Empfinden der Ungerechtigkeit zu verstärken, könnte sie beispielsweise eine Antwort überhören, obwohl kein anderes Team eine gegeben hat. Das könnte dann wie folgt kommentiert werden: „Niemand weiß die Antwort? Schade, dann müssen wir wohl zur nächsten übergehen.“
- **Team 4:** Ihr kommt aus einem reichen Industriestaat. Ihr genießt euer Leben und habt keinerlei Einschränkungen in diesem Spiel.

■ Hinweis

Den SuS sollte klar sein, dass die Lehrkraft in diesem Modul eine Rolle spielt und nicht sie selbst die SuS absichtlich unfair behandelt. Die Lehrkraft könnte dazu beispielsweise einen Hut aufsetzen oder ein anderes Kleidungsstück/Accessoire tragen, das sie etwas anders aussehen lässt.

■ Material

- Fragen Eckenraten (PDF Zusatzmaterial)