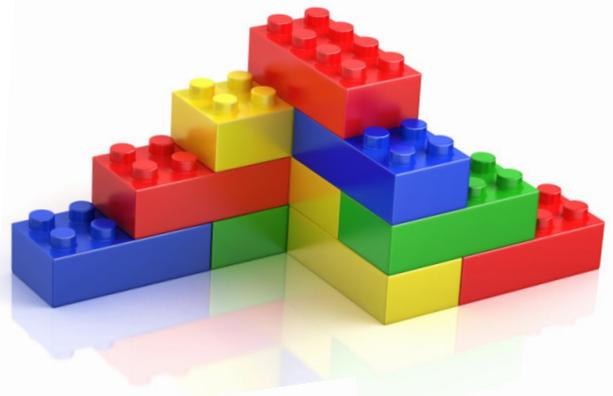


UNTERRICHTSEINHEIT

Faires Spielzeug & Spielzeugproduktion



weed

Weltwirtschaft, Ökologie & Entwicklung
World Economy, Ecology & Development

Herausgeber:

Weltwirtschaft, Ökologie & Entwicklung - WEED e.V.

Eldenaer Str. 60, 10247 Berlin

Tel.: +49 - (0)30 - 27 58 21 63

weed@weed-online.org

www.weed-online.org

Autorin: Juliane Kühnrich

Layout: Tina Gäbler

Erscheinungsjahr: **2017**

Diese Unterrichtseinheit ist Teil eines von ENGAGEMENT GLOBAL im Auftrag des Bundesministeriums für wirtschaftliche Zusammenarbeit und Entwicklung und der Berliner Landesstelle für Entwicklungszusammenarbeit (LEZ) finanzierten Projekts. Die Inhalte liegen in der alleinigen Verantwortung von WEED und können weder Engagement Global, dem BMZ oder der LEZ zugerechnet werden.



Bundesministerium für
wirtschaftliche Zusammenarbeit
und Entwicklung



Senatsverwaltung
für Wirtschaft, Energie
und Betriebe

UNABHÄNGIGE POLITISCHE ARBEIT BRAUCHT IHRE UNTERSTÜTZUNG!

Werden Sie Mitglied bei WEED e.V. oder unterstützen Sie unsere Arbeit mit einer Spende. Mehr Informationen dazu finden Sie auf www.weed-online.org

Besuchen Sie auch unsere Facebook-Seite:
www.facebook.com/weed.ngo



weed

Ziel der Unterrichtseinheit

Liebe Lehrerinnen und Lehrer,

dieses Material dient zur Durchführung einer ca. **90 minütigen** Unterrichtseinheit.

Diese verfolgt das **Ziel**, Schüler*innen der Klassenstufen 3 - 6 **globale Zusammenhänge** unseres Lebensstils und unserer Wirtschaftsweise näher zu bringen. Spielzeug und Sportbälle eignen sich dabei als Beispiele, da sie im Leben eines Kindes eine große Rolle spielen.

Ganz gleich, ob Modellauto, Puppe, Kuscheltier oder Bauklötze: Spielzeug wird heute zu einem Großteil in Niedriglohnländern produziert. Jedes zweite in Deutschland verkaufte Spielzeug kommt aus China. Dort werden oft Arbeitsrechte und Umweltaspekte vernachlässigt und in den Fabriken herrschen Bedingungen, die international anerkannte Menschenrechts- und Arbeitsstandards verletzen. Auf der anderen Seite entwickeln immer mehr Menschen ein Bewusstsein für die Herstellungsbedingungen und wünschen sich, dass Waren unseres täglichen Konsums, wie auch Spielzeug, unter menschenwürdigen Arbeitsbedingungen hergestellt werden. Will man beim Kauf darauf achten, stößt man jedoch schnell an Grenzen.

Neben dem spielerischen Kennenlernen globaler Zusammenhänge ist es uns deshalb besonders wichtig, **Handlungsmöglichkeiten aufzuzeigen**, die Kinder zum aktiv werden in ihrem Lebensumfeld befähigen.

Gern führen wir, noch bis Ende 2017, die Unterrichtseinheit an Ihrer Grundschule durch!

Vereinbaren Sie dazu einfach einen Termin mit

Tina Gäbler, Referentin für nachhaltige Produktion und Beschaffung
tina.gaebler@weed-online.de, 030-27596644

Auch bei Fragen zur Unterrichtseinheit können Sie sich jederzeit gern bei uns melden!

Das WEED-Team

Inhalt

Allgemeine Informationen	3
Hintergrundinformation	3
Zielgruppe.....	3
Bezug zum Lehrplan	3
Gliederung der Unterrichtseinheit.....	4
Dauer.....	4
Benötigte Materialien	4
Ablauf der Unterrichtseinheit	5
Vorbereitung	5
1 Einstieg ins Thema	5
Variante 1: Lieblingsspielzeug	5
Variante 2: Spielzeug hier und anderswo	5
2 Spielen ohne Spielzeug	7
3 Woher kommt mein Spielzeug?	8
Recherche.....	8
Weltkartenpuzzle.....	8
Zuordnung Herstellungsort	8
Zusatz 1: Herkunft der Materialien.....	9
Zusatz 2: Fragebrief an Hersteller	10
4 Arbeitsbedingungen	10
5 Arbeitsrechte.....	11
Diskussionsrunde.....	11
Stuhltanz Arbeitsrechte	12
6 Handlungsmöglichkeiten	13
7 Feedback-Runde	14
Weiterführende Ideen und Aufgaben	14
Materialien anderer Organisationen	16
Anhang	16

Allgemeine Informationen

Hintergrundinformation

Die Spielwarenindustrie ist eine der dynamischsten Branchen in Europa. Jährlich sind etwa 60% der Spielwaren auf dem Markt Neuheiten. Innerhalb der EU existieren rund 5.000 Spielwarenfirmen mit insgesamt 220.000 Beschäftigten in diesem Sektor. Der Großteil aller in der EU verkauften Spielwaren kommt aber aus China, welches mit 86% der Hauptlieferant für die europäischen Länder ist¹. Ein Grund für die Auslagerung der Spielzeugherstellung sind niedrige Produktionskosten. Deshalb liegt der Fokus der Bildungseinheit auf Herstellungs- und Arbeitsbedingungen in China.

Weitere Hintergrundinformationen finden Sie bei den jeweiligen Abschnitten bzw. in ausführlicher Form in unserer Broschüre [Spielregeln](#). Diese kann nicht nur auf der WEED-Website heruntergeladen werden, sondern auch kostenlos und in größerer Auflage, zum Beispiel für Eltern, bei uns bestellt werden. Wir berechnen lediglich das Porto.

Zielgruppe

Die Unterrichtseinheit ist für Kinder ab Klasse 3 geeignet, denn spätestens ab der 3. Klassenstufe entsteht ein erstes kindliches Verständnis für Konsum, Gerechtigkeit, Lebensumstände und globale Zusammenhänge. Spielzeug in der Schule ist v.a. bis zur 4. Klassenstufe für Schüler*innen in der Hortbetreuung relevant. Die Bildungseinheit kann mit Kindern bis zur 6. Klassenstufe durchgeführt werden. Auch wenn sie dann weniger mit Spielzeug spielen, können sie sich noch gut an ihr Lieblingsspielzeug erinnern oder haben kleinere Geschwister.

Bezug zum Lehrplan

Orientierungsrahmen Globales Lernen

Sachkunde oder Lebenskunde:

- Globalisierung von Wirtschaft und Arbeit
- Waren aus aller Welt: Produktion, Handel, Konsum
- Räume entdecken (Kartenverständnis)
- Zusammenleben (sich als Konsument verhalten, Beispiele für die globalisierte Produktion kennen und sich mit den Folgen auseinandersetzen)
- Vielfalt der Werte, Kulturen und Lebensverhältnisse: Diversität und Inklusion (wie leben Kinder hier und anderswo, z.B. in China)
- Lernen in globalen Zusammenhängen

Mögliche Anknüpfungspunkte außerdem

- Kunst: Spiele/Spielzeug selber basteln
- Sport: Bewegungsspiele der Welt, Faire Fußbälle, faire Volleybälle
- Mathe: Logik-, Denkspiele aus aller Welt

¹ Toy Industries of Europe. Facts and Figures, Januar 2013

Gliederung der Unterrichtseinheit

- Einstieg in das Thema
- Recherche im Klassenzimmer: Wissen wird durch handlungsorientiertes und entdeckendes Lernen vertieft und erweitert.
- Kennenlernen globaler Zusammenhänge durch Verortung der Spielsachenproduktion auf einer Weltkarte
- Auseinandersetzung mit Arbeitswelten hier und anderswo
- Nachbereitung und Erarbeiten von Handlungsmöglichkeiten (gegebenenfalls auch Themenerweiterung durch neue gedankliche Ansätze und Fragestellungen der Schüler*innen oder Lehrer*innen)

Dauer

90 Minuten oder länger, je nachdem wie gut die Kinder mitarbeiten und welche Themen bearbeitet bzw. vertieft werden.

Benötigte Materialien

Die Materialien sind nochmal für jeden Schritt einzeln aufgeführt. Wenn nicht alle Schritte bzw. Varianten durchgeführt werden, werden also nicht alle hier aufgeführten Materialien benötigt.

- Spielzeug und/oder Kärtchen mit Bildern von Spielzeug,
- Weltkartenpuzzle (Anhang I),
- Karten Arbeitstag Fabrikarbeiterin (Anhang II),
- Bilder von Fabrikarbeiter*innen (Anhang III),
- Lückentext (siehe Punkt 4),
- Karten mit Rechten (Anhang IV)
- Bilder von Siegeln und Logos, die auf Spielzeug zu finden sind (Anhang V)

Optional:

- Pfeifenreiniger
- Eventuell großes Tuch (für Zwischenspiel),
- Bilder von geschlechtsspezifischem Spielzeug,
- Kärtchen mit Firmenlogos (zum auf der Weltkarte verteilen),
- Kärtchen oder in 3D: Papier, Baum, Metall, Plastik, Stoff, Lacke (für Materialien aus denen Spielzeug besteht).
- Für weiterführende Arbeit eventuell Computer und Internetzugang sowie Fotoapparat,
- Koffer mit fairem Spielzeug (inkl. Hintergrundinfos)
- Spielzeugpuzzle für Gruppeneinteilungsspiel

Ablauf der Unterrichtseinheit

Vorbereitung

Eine Übersichtstabelle der kompletten 90 Minuten finden Sie im Anhang VII.
Geben Sie folgenden Auftrag an die Klasse: Bringe dein Lieblingsspielzeug mit! Wer sein Lieblingsspielzeug nicht mit in die Schule bringen möchte, kann auch ein Foto oder ein selbstgemaltes Bild davon mitbringen.

Möglichkeiten, die Kinder in Gruppen einzuteilen

- Puzzle von Spielzeug mit 3 bzw. 4 oder 5 Teilen (je nach geplanter Gruppengröße): Nachdem jede*r Schüler*in ein Puzzleteil gezogen hat, laufen die Schüler*innen im Raum herum und suchen zu ihrem Puzzle dazugehörige Schüler; wer seine Gruppe gefunden hat, setzt sich mit dieser in den Stuhlkreis².
- Einteilung mit Bindfäden: Es werden je nach gewünschter Gruppengröße gleich lange Bindfäden zusammengeknotet. Mit spezieller Verknotung ergeben sich 3er, 4er oder 5er Gruppen. Die Fäden werden von der Lehrer*in mittig in der Hand gehalten und jeder wählt sich ein Ende. Die Mitte der Fäden wird nun losgelassen und jeder kann schauen, welche*n Partner er am anderen Ende des Fadens hat.

1 Einstieg ins Thema

Variante 1: Lieblingsspielzeug

Dauer: ca. 10 Minuten

Material: Lieblingsspielzeug

Die Kinder bringen am Tag der Unterrichtseinheit eines ihrer Lieblingsspielsachen mit. Am besten in einem Stuhl- oder Sitzkreis erzählt nun jedes Kind der Reihe nach, welches Spielzeug es dabei hat und warum es gern damit spielt. Wer kein Spielzeug (und auch kein Bild oder Foto davon) dabei hat, kann sein/ihr Lieblingsspielzeug mündlich benennen und beschreiben. Hier kann eine Leitfrage (wie beispielsweise: Was magst du an deinem Lieblingsspielzeug besonders?) helfen, damit jede*r zu Wort kommt und die Vorstellungsrunde nicht zu lang wird. Wichtig bei der Vorstellung der Lieblingsspielsachen ist es, gut zu zuhören und herauszuarbeiten welche Aspekte für Kinder beim Spielzeug wichtig sind, welche Funktion Spielzeug für die Kinder hat und was ein Lieblingsspielzeug ausmacht. Diese Aspekte können an späterer Stelle noch einmal aufgegriffen werden.

Variante 2: Spielzeug hier und anderswo

→ *Diese Übung kann auch nach der Vorstellungsrunde mit dem Lieblingsspielzeug erfolgen.*

→

Dauer: ca. 10 Minuten

Material: Fotos von Spielzeug aus aller Welt (z.B. auf Anfrage von WEED e.V.)

² Für dieses Spiel können Sie Bilder von beliebigen Spielzeugen ausdrucken und diese dann in die entsprechende Anzahl der Teile schneiden.

Hintergrundinfo: Kinder spielen gern. Egal wo - auf der ganzen Welt wird gespielt. Wie gespielt wird unterscheidet sich aber von Kontinent zu Kontinent bzw. von Land zu Land. Grund dafür sind einerseits Traditionen, andererseits können aber auch Faktoren wie Klima oder Wohlstand eine Rolle spielen. Dort wo Menschen wenig Geld haben, um davon Spielzeug zu kaufen, sind Kinder besonders auf ihren Ideenreichtum angewiesen. Denn gespielt wird, egal ob arm oder reich, nur womit gespielt wird, unterscheidet sich³. Auch wenn in jedem Land unterschiedliche Spiele gespielt werden, ähneln sie sich häufig. Mit Bällen wird beispielsweise überall gespielt.

Für diese Variante werden Bilder von unterschiedlichem Spielzeug bzw. Spielen aus verschiedenen Ländern in die Mitte des Stuhlkreises gelegt⁴. Jedes Kind nimmt sich ein Bild und in einer anschließenden Runde sagt jedes Kind seinen Namen und stellt sein Bild kurz den anderen vor. Nun kann man mit den Kindern darüber ins Gespräch kommen.

Leitfragen:

- Warum hast du dieses Bild gewählt?
- Ist dir daran etwas aufgefallen bzw. was gefällt dir daran?
- Aus welchen Materialien bestehen die Spielsachen auf den Bildern? Erkennt ihr Unterschiede? (selbstgebaut, gekauft, aus Müll gebastelt,)

Mögliche weitere Fragen für beide Varianten:

- Aus welchen Materialien bestehen deine Spielsachen?
- Hast du dir schon Spielzeug selbst gekauft oder gebastelt? Welches?
- 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?
- Welches Spiel wird aktuell in der Klasse auf dem Pausenplatz gesammelt, gehandelt, getauscht oder gekauft?
- Braucht man unbedingt Spielzeug zum Spielen?
- Kannst du dir einen Tag ohne Spielsachen vorstellen?

Einschub: Genderaspekt bei Spielzeug

Spielen Jungs und Mädchen mit anderen Spielsachen?

Wenn das Thema von den Schüler*innen angesprochen wird, kann dies nochmal als Extra-Punkt aufgenommen werden. Hierfür eignen sich Bilder von Spielzeug, welches speziell für Jungen und welches speziell für Mädchen gemacht ist. Die Bilder können in die Mitte vom Stuhlkreis gelegt werden und dann lässt man die Schüler*innen zuordnen, ob sie speziell für ein Geschlecht sind oder ob sie von beiden gleichermaßen genutzt werden.

Zur weiterführenden Arbeit können auch Eltern und Großeltern befragt werden, ob es bei ihnen schon eine starke Einteilung von Spielzeug gab, welches speziell für Mädchen bzw. Jungen war.

³ Vlg. Auch Fotos in Anhang IV.

⁴ Noch mehr Bilder von Spielzeugen aus aller Welt schicken wir Ihnen sehr gern auf Anfrage zu.

2 Spielen ohne Spielzeug

Dauer: 5-10 Minuten

Um den Schüler*innen zu verdeutlichen, dass man zum Spielen nicht immer Spielzeug braucht, können eines oder mehrere der folgenden Spiele durchgeführt werden.

Aufwärmspiel 1: Impuls weitergeben: Klatschen à la Stille Post

Ein Kind oder die Lehrperson klatscht einmal in die Hände und richtet den Blick sowie die Arme dabei zu seinem rechten Sitznachbar im Stuhlkreis. Dieser tut es ihm gleich und sendet den Klatscher damit weiter nach rechts. Die Kinder sollen den Klatscher so schnell wie möglich eine Runde herumschicken, bis er wieder bei dem Kind (/Lehrer) ankommt, welches zuerst geklatscht hat. In der nächsten Runde kann der Klatscher die Richtung ändern, indem das Kind, welches an der Reihe ist, seine Hände beim Klatschen einfach statt nach rechts nach links richtet. In einer letzten Runde kann man auch zwei Klatscher gleichzeitig losschicken. Besonders lustig wird es, wenn diese sich dann kreuzen.

Aufwärmspiel 2: Prozessionsspinner (Energetikspiel)

Alle gehen im Kreis hintereinander her, wie zusammengekettete Raupen des Eichen-Prozessionsspinners. Am besten ist es, einen gemeinsamen rhythmischen Schritt zu finden. Wenn irgendjemand klatscht, müssen alle gleichzeitig die Laufrichtung ändern. Wenn das gut läuft, versuchen, das Ganze ohne Klatscher also ohne Vorankündigungen auszuführen.

Aufwärmspiel 3: Ich sehe etwas, was du nicht siehst

Ein Kind guckt sich ein Spielzeug im Raum aus und gibt dazu ein Stichwort in die Gruppe. Die anderen müssen raten, um welches Spiel/Spielzeug es sich handelt.

Aufwärmspiel 4: Spielzeug-Tabu

Man bereitet Kärtchen mit Wörtern, die bei der Beschreibung des Spiels nicht verwendet werden dürfen vor und lässt eine Gruppe oder ein Kind das Spiel erklären, während die anderen raten. Beispiel:

Barbie

Nicht verwenden: rosa,
Mädchen, Ken, Puppe

Aufwärmspiel 5: Sprechende Bilder

Material: großes Tuch, kleine Zettel mit Spielzeugnamen, evtl. Glocke

In der großen Gruppe werden verschiedene Begriffe zu Spielwaren (z.B. *Sammelkarten*, *Lego*, *Gameboy*, *Gummitwist*, ...) gesammelt und auf Zettel geschrieben, welche in eine Schachtel gesteckt werden (evtl. Begriffe direkt am Anfang bei der Vorstellungsrunde sammeln). Jeweils eine Dreier-Gruppe zieht einen Zettel, versteckt sich hinter einem Tuch und bespricht schnell und leise, wie sie dieses Spiel als „Standbild“ darstellen wollen. Die Klasse zählt 5-4-3-2-1-0 und wer das Tuch gehalten hat, lässt es fallen. Das „Standbild“ kann sich erst bewegen und zu sprechen beginnen, wenn die Lehrperson die kleine Szene mit

einem Klatschen oder einer Glocke abbricht. Nun darf das Publikum raten, um welches Spiel es sich handelt.

Fragen nach dem Zwischenspiel:

- Welche Spiele kennt ihr noch, für die kein Spielzeug gebraucht wird?
- Wie fandet ihr Spielen ohne Spielzeug?

3 Woher kommt mein Spielzeug?

Recherche im Klassenzimmer und Zuordnung des mitgebrachten Spielzeugs

Dauer: 20 - 25 Minuten

Material: Spielsachen aus der Schule/dem Klassenzimmer, Weltkartenpuzzle (Anhang I)

Ziel dieser Übung ist es, Informationen über Herstellungsorte von Spielzeug zu sammeln. Wie findet man heraus, woher ein Produkt kommt? Es sollen erste Zusammenhänge zwischen Spielzeughersteller und Spielzeugfabrikation hergestellt werden.

Recherche

Die Schüler*innen erkunden in Kleingruppen das Klassenzimmer oder andere Räume (je nach Zeit und Disziplin der Schüler*innen) und suchen nach Spielzeug, mit welchem sie in der Schule spielen. Die Gruppen sollen nach dem Zufallsprinzip zusammengesetzt werden und maximal 4 Kinder umfassen.

(Dieser Schritt kann auch weggelassen werden, wenn die Kinder viele Spielzeuge von zu Hause mitgebracht haben.)

Wenn alle Schüler*innen mit ihrem Spielzeug zurück sind, soll zunächst das Weltkartenpuzzle zusammengesetzt werden.

Weltkartenpuzzle

Es wird ein Weltkartenpuzzle, welches aus den einzelnen Kontinenten besteht, auf den Boden gelegt und die Schüler*innen sollen die Puzzleteile (die Kontinente) in einen sinnvollen Zusammenhang bringen. Um bei den Schüler*innen ein Verständnis für Karten zu wecken, können im Anschluss verschiedene Fragen gestellt werden, wie bspw.: Wo wart ihr im Urlaub? Wie seid ihr dorthin gekommen (mit dem Auto, Bus, Zug, Flugzeug ...)? Wie lange hat die Fahrt gedauert?

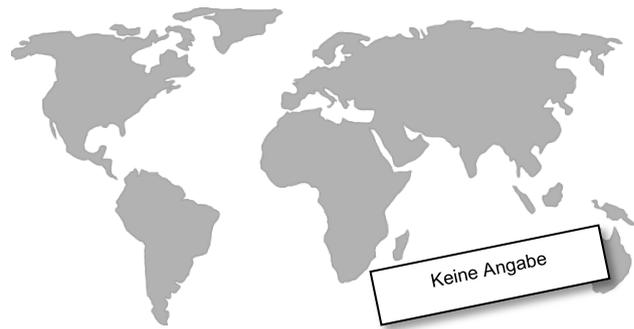
Zuordnung Herstellungsort

Made in... Unser Spielzeug – wo wird es hergestellt?

Wenn die Weltkarte auf dem Boden liegt, versuchen die Gruppen (oder der Reihe nach jedes Kind allein, je nachdem ob man den Schritt „Recherche“ durchgeführt hat) herauszufinden, wo ihr Spielzeug hergestellt wurde. Danach sollen die Schüler*innen das Spielzeug auf der Weltkarte auf das entsprechende Land legen. Da bei einigen Spielzeugen keine Angabe zu finden sein wird, kann auch noch ein Zettel mit „keine Angabe“ auf den Boden gelegt werden. So entsteht ein Bild von der Verteilung der Herstellungsorte für Spielzeug.

Mögliche Fragen, die dabei beantwortet werden sollen:

- Woher wisst ihr, wo das Spielzeug hergestellt wurde? Gibt es dazu einen Hinweis auf dem Spielzeug, der Verpackung etc.?
- Sieht man der Ware an, wo sie produziert wurde?



Im nächsten Schritt wird geschaut, wo das meiste Spielzeug hergestellt wird.

Leitfragen:

- Wo werden die meisten Produkte hergestellt und was denkt ihr warum?
- Wenn viele Spielzeuge bei „keine Angabe“ liegen: was denkt ihr, warum so viele Hersteller keine Angabe machen?

Mögliche weitere Frage:

- Was denkt ihr, auf welchen Kontinenten (bzw. in welchen Ländern) besonders viel Spielzeug gekauft wird?

Hintergrundinfo: Die meisten Spielsachen werden in Niedriglohnländern produziert, der Großteil in China. Um möglichst niedrige Preise für ein Spielzeug anbieten zu können, haben viele Firmen ihre Produktion in Länder verlegt, wo die Menschen weniger Geld für Ihre Arbeit bekommen, als in Deutschland. Die Produktion von Spielzeug ist sehr arbeitsintensiv. Ein Großteil der Spielsachen, die aus Niedriglohnländern kommen, wird von Menschen in Handarbeit (und nicht von Maschinen) hergestellt.

Ausgaben für Spielzeug pro Kind pro Jahr:

In Australien (ca. 524€) und Großbritannien (ca. 413 €) wird besonders viel für Spielzeug ausgegeben, gefolgt von USA (ca. 350 €) und Deutschland (ca. 317 €). In China sind es lediglich 28 €/Pro Kind und pro Jahr.

Hier könnte auch die [Liste von fairspielt](#) eingesetzt werden, falls die Schüler*innen danach fragen, welche Firmen wo produzieren lassen⁵.

Zusatz 1: Herkunft der Materialien

Nun kann man sich auch noch anschauen, aus welchen Materialien das Spielzeug besteht und mit den Schüler*innen besprechen, woher die Materialien kommen. Hierfür können Kärtchen (Papier/Baum, Metall, Plastik, Stoff/Plüsch/Baumwolle, Lacke) auf der Weltkarte

⁵ Die Werkstatt Ökonomie gibt jährlich eine Firmenübersicht zum Stand der Umsetzung des ICTI- Kodex bei chinesischen Lieferanten deutscher Spielwarenhersteller heraus. Diese kann unter <http://woek.de> -> fair spielt heruntergeladen werden.

verteilt werden, um zu verdeutlichen, dass die Materialien nicht immer aus dem Land kommen, in dem sie verarbeitet werden.

Hintergrundinfo *Viele Produkte werden heute global produziert – also an verschiedenen Orten dieser Welt, und zwar Schritt für Schritt. Das gilt auch für Spielzeug. Für Spielzeug werden unterschiedliche Materialien benötigt. Es gibt Spielzeug aus Pappe oder Papier, aus Holz, aus Stoff oder Metall. Ein Großteil des Spielzeugs besteht aus Plastik. Dieses wiederum wird vorwiegend aus Erdöl gewonnen. Entworfen wird ein Großteil des in Deutschland verkauften Spielzeugs in Deutschland. Hergestellt wird es häufig in Asien oder in Osteuropa. Die Bedingungen, unter denen das Spielzeug hergestellt wird, sind oft problematisch, da sie sowohl die Umwelt belasten (durch den Einsatz giftiger Chemikalien z.B. für Lacke, oder die Einleitung des schmutzigen Abwassers in saubere Gewässer, als auch die Gesundheit der Arbeiter*innen gefährden (überlange Arbeitszeiten, wenig Arbeitsschutz bei der Arbeit mit giftigen Stoffen, keine Krankenversicherung, etc.).*

Zusatz 2: Fragebrief an Hersteller

Wenn es keinen Hinweis auf dem Spielzeug darüber gibt, wo es hergestellt wurde, kann man, wenn möglich direkt eine E-Mail an die Hersteller schreiben und bei Ihnen nachfragen, ob sie Auskunft über den Herstellungsort des Spielzeugs geben können. Oder die Schüler*innen verfassen einen eigenen Brief. Diesen Teil kann man aber auch, wenn die Klasse eher unruhig ist, an das Ende der Unterrichtseinheit verschieben oder als Hausaufgabe mitgeben.

4 Arbeitsbedingungen

Dauer: 10 Minuten

Material: Kärtchen mit dem Arbeitsalltag einer Fabrikarbeiterin in einer chinesischen Spielzeugfabrik⁶

Ziel: Die Schüler*innen erhalten Einblick in die Lebens- und Arbeitsbedingungen einer jungen chinesischen Fabrikarbeiterin und es kommt zu einer ersten Auseinandersetzung mit den Herstellungsbedingungen eines Spielzeugs. Auseinandersetzung mit gerechtem und ungerechtem Handel.

Aufgabe

Jede*r Schüler*in erhält einen Zettel mit einem Satz aus dem Leben einer chinesischen Fabrikarbeiterin. Die Kinder sollen den Satz anschließend der Reihe nach laut vorlesen und in die Mitte legen. Danach haben sie die Aufgabe, die Sätze in die richtige Reihenfolge zu bringen. Es sind verschiedene Varianten möglich.

Fragen

- Wie sieht der Tagesablauf eines Fabrikarbeiters oder einer Fabrikarbeiterin in China aus?

⁶ Quelle: Ein Tag im Leben einer Arbeiterin in einer chinesischen Spielzeugfabrik, Solidar Suisse

- Wie viele Stunden muss die Arbeiterin am Tag arbeiten?
- Warum denkt ihr, kann sie ihre Tochter nur 1x im Jahr für 1 Woche sehen?⁷
- Wie findet ihr das? Ist das gerecht?
- Wie sieht ein Tagesablauf im Leben eines Fabrikarbeiters oder einer Fabrikarbeiterin in Deutschland aus?
- Wie viele Stunden werden in Deutschland gearbeitet und wie viele in China?
- Was wisst ihr über die Arbeit eurer Eltern? Arbeiten sie am Schreibtisch? Im Stehen? Im Sitzen? Immer das gleiche? Ist die Arbeit abwechslungsreich?
- Seht ihr eure Eltern, wenn ihr nach Hause kommt oder wachst ihr bei euren Großeltern auf? (für Kinder in China normal)
- Können eure Eltern zum Arzt gehen und zu Hause bleiben, wenn sie krank sind?

Es können außerdem Bilder herumgegeben werden, auf denen Fabrikarbeiter*innen bei der Arbeit zu sehen sind (siehe Anhang III)

Optionale Aufgabe: Lückentext

Diesen Text können die Kinder entweder in Gruppen oder einzeln ausfüllen.

Jin Han lebt bei ihrer _____. Ihre Oma Fu bringt sie und ihre Cousine jeden Morgen zum _____. Die Eltern von Jin Han und ihrer Cousine sind in eine große _____ gezogen, um dort zu arbeiten und um Geld zu verdienen. Die Stadt, in der ihre Eltern arbeiten, ist _____ km von ihrem Zuhause entfernt. Jin Han telefoniert täglich mit ihrer Mutter. Oft fragt sie „_____“ Einmal im Jahr sieht Jin Han ihre Eltern für eine Woche – im _____ zum chinesischen Neujahrsfest. Millionen anderer _____ geht es genauso wie Jin Han und ihrer Cousine⁸.

Fehlende Wörter: Kinder, Kindergarten, Oma, Stadt, Februar, 1.200, Wann kommst du wieder?

Fragen:

- Wie wäre es für dich, wenn du bei deinen Großeltern aufwachsen würdest?

5 Arbeitsrechte

Dauer: 10-20 Minuten

Diskussionsrunde

Das Thema Arbeitsrechte wird anhand von Bildern, die Arbeitsrechte symbolisieren, erarbeitet. Zunächst kann man mit den Schüler*innen folgende Fragen diskutieren:

⁷ In China lebt jedes 4. Kind bei den Großeltern. Die Eltern ziehen oft in die Stadt um zu arbeiten und haben weder Geld noch Zeit, um ihre Kinder zu besuchen.

⁸ Quelle: Zurückgelassene Kinder: <http://www.daserste.de/information/politik-weltgeschehen/weltspiegel/sendung/ndr/china-390.html>

- Was könnt ihr über die Arbeitsbedingungen der Fabrikarbeiterin sagen? Sollten sie verändert werden?
- Wie könnten Regeln aussehen, die helfen, Mensch und Umwelt zu schützen?

Überlegt gemeinsam, welche Regeln wichtig sind, damit das Spielzeug möglichst nicht die Umwelt gefährdet und damit Menschen fair behandelt werden. Notiert diese Regeln an der Tafel oder auf großen Zetteln.

Die Fragen könnten auch anhand einer Positionslinie bearbeitet werden. Dafür werden symbolisch im Raum eine Linie markiert, an deren einem Ende ja und am anderen Ende nein steht. Mögliche Fragen könnten sein: *Findet ihr die Bedingungen, unter denen die Arbeiterin Spielzeug herstellt richtig?* oder *Findet ihr es richtig, dass die Arbeiterin den Arztbesuch selbst bezahlen muss?* Nach der Positionierung der Schüler*innen könnten diejenigen, die bei nein stehen gefragt werden, was sie verändern würden. Die bei ja stehen könnten gefragt werden, was sie gut an den Bedingungen finden.

Stuhltanz Arbeitsrechte



Eine andere Möglichkeit besteht darin, einen Stuhltanz zum Thema Arbeitsrechte zu machen. Das funktioniert mit weniger als 15 Kindern am besten. Jedes Kind bekommt einen Zettel, auf dem ein Recht notiert ist (siehe Anhang). Danach wird ein Stuhlkreis mit 1 Stuhl weniger als Kinder zusammengestellt. Die Kinder laufen, während ein Lied abgespielt wird, um die Stühle. Sobald die Musik stoppt, muss sich jedes Kind auf einen Stuhl setzen. Das Kind, das keinen Platz bekommen hat, liest sein Recht laut vor. Die im Stuhlkreis verbliebenen Kinder diskutieren nun, ob dieses Recht wichtig ist und eigentlich im Kreis bleiben soll. Ist dies der Fall, soll sich ein Kind melden, was seiner Meinung nach ein unwichtige(re)s Recht auf seinem Zettel stehen hat. Die Zettel werden dann ausgetauscht. Für die nächste Runde wird wieder ein Stuhl entfernt und es geht weiter. Nach einigen Runden bzw. wenn die meisten, nach Meinung der Kinder, unwichtigen Rechte aussortiert wurden, kann das ganze abgebrochen werden. Die Rechte werden nun noch einmal auf dem Boden in die Kategorien wichtiges und unwichtiges Recht sortiert. Danach wird besprochen, welche Rechte wirklich existieren und welche nicht. Hierfür können die Zettel auf dem Boden wieder den beiden Kategorien zugeordnet werden



6 Handlungsmöglichkeiten

Optionales Auflockerungsspiel: Spielzeug selber herstellen

Dauer: 10 Minuten

Material: Pfeifenreiniger oder Zettel und Stift

Schließlich sollen die Schüler*innen überlegen, wie ein Spielzeug sein müsste, wenn sie es selbst kreieren würden. Die Aufgabe dient dem Rückblick auf den Workshop und soll integrieren, was Kinder gelernt haben und was sie in Bezug auf Spielzeug mitnehmen.

Aufgabe: Stell dir vor, du dürftest ein Spielzeug oder Spiel selbst herstellen. Wie müsste es sein?

Die Schüler*innen basteln, in der Gruppe oder allein, aus Pfeifenreinigern ein eigenes Spielzeug.

oder

Die Schüler*innen malen das entsprechende Spielzeug oder schreiben Stichworte dazu auf.

Im Anschluss stellt jede*r Schüler*in bzw. jede Gruppe sein/ihr Spielzeug vor und berichtet, was es für Eigenschaften hat und was besonders daran ist.

Fragerunde

Danach sollen die Schüler*innen noch einmal zusammentragen, was weitere Optionen sind, um etwas gegen die schlechten Bedingungen in der Spielzeugindustrie zu unternehmen. Die gesammelten Antworten werden am besten auf Kärtchen oder auf ein großes Blatt Papier geschrieben, welches später im Klassenzimmer aufgehängt werden kann.

- Lange mit einem Spielzeug spielen
- Beim Kauf darauf achten, dass das Spielzeug zum einen hochwertig ist und lange hält⁹ und zum anderen nicht zu schnell langweilig wird
- Draußen spielen, ohne Spielzeug
- Beim Kauf auf Siegel achten oder im Weltladen Spielzeug kaufen
- Auf „Made in Germany“ achten bzw. dass es in einem Land bzw. einer Fabrik hergestellt wurde, wo faire Arbeitsbedingungen Standard sind
- Das Material prüfen: am besten kein Spielzeug aus weichem Kunststoff kaufen, insbesondere nicht aus PVC! Bei Holzspielzeug ist unlackiertes Vollholz besser
- Spielzeug leihen (Ludothek)
- Spielzeug tauschen (zum Beispiel einen Tauschtag in der Schule organisieren)
- Second Hand kaufen, zum Beispiel in Kinder Second Hand Läden
- Postkarte oder E-Mail an Hersteller schreiben und darum bitten, dass die Bedingungen in den Fabriken verbessert werden
- Spiele ohne Spielzeug erfinden (Klatschspiele, Stuhltanz, Verstecken, Fangen etc.)
- Die Schulleitung bzw. die für den öffentlichen Einkauf zuständige Stelle auf das Thema aufmerksam machen und darum bitten, dass die Schule faires Spielzeug kauft (z.B. faire Sportbälle)¹⁰

⁹ Beispiel Longboard: ein gutes Longboard von kleinen Produzenten (Longboard-Fachgeschäft) fährt sich nicht nur besser, sondern man kann es auch zu einem hohen Preis wieder verkaufen, wenn man es nicht mehr nutzt.

Optional: Den Schüler*innen können im Anschluss Bilder mit verschiedenen Labeln gezeigt werden wie Spiel gut, FSC, GOTS oder Fairtrade. Die Spiele, die anfangs auf der Weltkarte verteilt wurden, können nun nochmals unter die Lupe genommen werden und es kann geschaut werden, ob eines der Label auch auf den Spielwaren zu finden ist.

7 Feedback-Runde

Dauer: 5 Minuten

Leitfragen: Was hat dir besonders gefallen? Was hat dir nicht gefallen? Was hast du gelernt bzw. fandest du interessant?

Weiterführende Ideen und Aufgaben

Im Rahmen einer Projektwoche lässt sich das Thema Spielzeug noch weiter ausbauen.

Stadtdetektive

So können die Kinder als Stadtdetektive los geschickt werden und ihren eigenen Kiez oder Bezirk erkunden:

Material: Stadtplan, Filzstift

In der Klasse werden anhand eines Stadtplans die verschiedenen Geschäfte eingezeichnet, in welchen es Spielwaren zu kaufen gibt (Drogerie (Rossmann, dm, Müller, ...) Supermarkt (Lidl, Aldi, Real...), Spielwarengeschäft usw.).

Die Schüler*innen 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.

In Dreiergruppen gehen die Schüler*innen nun in verschiedene Warenhäuser in ihrem Kiez/ihrer Stadt und schreiben in die Tabelle auf dem Arbeitsblatt: Wo sie Spielzeuge entdeckt haben, die Art des Spielzeugs, Hersteller, Herstellungsort und den Preis. Hier können die Schüler*innen auch darauf achten, welche weiteren Informationen wie zum Beispiel Label (z.B. Spiel gut, FSC, „Fair Trade“) auf dem Spielzeug zu finden sind. **Die Geschäfte sollten vorab informiert werden, dass die Kinder ihnen einen Besuch abstatten werden.**

Wo?	Was? (Art des Spielzeug)	Hersteller	Material	Made in (Herstellungs-ort)	Preis in Euro	Besondere Angaben/Labels auf der Verpackung
DM	Puzzle	Ravensburger	Pappe	Tschechien	10,00	-

¹⁰ Gern stehen wir von WEED Ihnen dabei beratend zu Seite. Auf unserer Website finden Sie außerdem eine Musterausschreibung zum Thema faire Fußbälle: <http://www.weed-online.org/themen/globaleslernen/spielzeug/index.html>

Anschließend stellen die Gruppen ihre Ergebnisse der Klasse vor. Vorab wird den Schülern*innen die Liste von Fair spielt vorgestellt, auf der Hersteller zu finden sind, die in China produzieren lassen (siehe Anhang VI)

Fragen:

- Welche Spielwaren von eurer Liste wurden in China oder in anderen asiatischen Ländern hergestellt?
- Sind auf eurer Liste Hersteller vermerkt, die Spielzeugteile in China fabriziert haben? (mit Liste von fairspielt vergleichen). Und steht auf dem Spiel „Made in China“ oder ein anderes Land?

Weitere Ideen:

- Spiel Geschenke würfeln: Die Schüler*innen bringen Spielzeug, welches sie nicht mehr wollen bzw. auf welches sie gern verzichten, eingepackt mit in die Schule. Durch ein Würfelspiel („Wichteln“) können sie dann Spielzeug tauschen ¹¹
- Spiele aus anderen Ländern spielen (Bewegungsspiele (z.B. Sportunterricht), Logikspiele (z.B. Matheunterricht) etc.)
- Besuch in einer Ludothek oder Ausleihen von Spielzeug aus der Bibliothek
- Besuch eines Weltladens
- Eltern/Großeltern-Interview über Spielzeug früher/heute; notieren der Inhalte des Interviews
- Einbezug der Schüler*innen beim nächsten Kauf von Spielsachen für die Schule
- Spielzeugbingo: Kleingruppen erhalten eine Vorlage, auf der in Tabellenform verschiedenes Spielzeug zu sehen ist. Moderation zieht eine Spielzeugkarte. Nun legen die Kinder diese Karte auf ihre Vorlage. Wer zuerst eine Reihe voll hat, hat gewonnen.

FEEDBACK an uns

Wenn Sie die Unterrichtseinheit in Ihrer Klasse durchgeführt haben, würden wir uns sehr freuen, wenn Sie uns darüber in einer kurzen E-Mail oder per Telefon informieren. Wir würden gern erfahren, wer das Material nutzt, um zu sehen wie es ankommt und ob wir es ausreichend verbreitet haben. Gern können Sie uns auch Kritik, Anregungen und Verbesserungsvorschläge senden. Ihre Daten werden nicht veröffentlicht oder an Dritte weitergegeben.

Tina Gäbler, tina.gaebler@weed-online.de
030 - 030-27596644

¹¹ Ein denkbarer Ablauf wäre, dass alle Spielzeuge zunächst abgelegt werden und dann reihum gewürfelt wird. Bei einer Eins darf man sich ein Paket nehmen. Dies wird so lange wiederholt, bis alle Kinder ein Paket haben bzw. das letzte zugeteilt wurde. Dann wird zeitgleich oder der Reihe nach ausgepackt und die jeweiligen Gegenstände kurz vorgestellt. Danach wird erneut gewürfelt innerhalb einer definierten Zeitspanne von beispielsweise zehn Minuten. Bei festgelegten Zahlen (beispielsweise einer Eins und einer Sechs) muss man sein aktuelles Geschenk mit dem Geschenk eines anderen tauschen; bei einer Drei werden alle Geschenke an den jeweils rechten Nachbarn weitergegeben. Die zuvor festgelegte Zeit sorgt dafür, dass am Ende alle Teilnehmer ein zufälliges Geschenk haben.

Materialien anderer Organisationen

Unicef: Spiele rund um die Welt:

<https://www.unicef.de/blob/10560/bc863992e19de55ce81c1d967e583791/spiele-rund-um-die-welt-2009-pdf-data.pdf>

Zzzebra (Internetseite für Kinder): Spiele aus aller Welt:

<http://www.labbe.de/zzebra/index.asp?themaid=522&titelid=4385>

Fotoserie: Kinder aus aller Welt zeigen ihr Spielzeug

<http://www.giga.de/extra/kinderfotografie/specials/kinder-aus-aller-welt-zeigen-ihr-kinderspielzeug/>

Spiel zu Kinderrechten: Kinder-Rechtivity (3. – 8. Klasse)

https://www.plan.de/fileadmin/website/03_Engagieren/Fuer_Schulen/Fuer_den_Unterricht/PI_an_20161202_Kinder-Rechtivity_Spiel_Unterrichtsmaterial_Kinderrechte_Begleitheft.pdf#Kinder-Rechtivity---Spiel-und-Begleitheft

Kurze Lernvideos

<http://zuspieler.de/spiele-aus-aller-welt/>

Spiele aus aller Welt für den Sportunterricht

http://dfb.vibss.de/fileadmin/Medienablage/Vereinspraxis/PfP_Spiele/2012_Spiele_Bewegungsspiele_Spiele_aus_aller_Welt.pdf

50 Spiele aus aller Welt (Süd- und Nordamerika, Afrika, Asien, Australien, Europa)

http://www.globaleslernen.de/sites/default/files/files/research_material/50-spiele-aus-aller-welt_broschre.pdf

Interkulturelle Spielesammlung (Projekt aus Wien)

<http://www.iz.or.at/be350ta350-interkulturelle-spielesammlung>

Website über Spiele der Welt (einzelne Länder können angeklickt werden, dann werden Spiele des jeweiligen Landes angezeigt)

<http://www.planet-schule.de/spielederwelt/>

Anhang

Anhang I – Weltkarte

Anhang II – Ein Tag im Leben einer Fabrikarbeiterin

Anhang III – Fotos aus Spielzeugfabriken in China

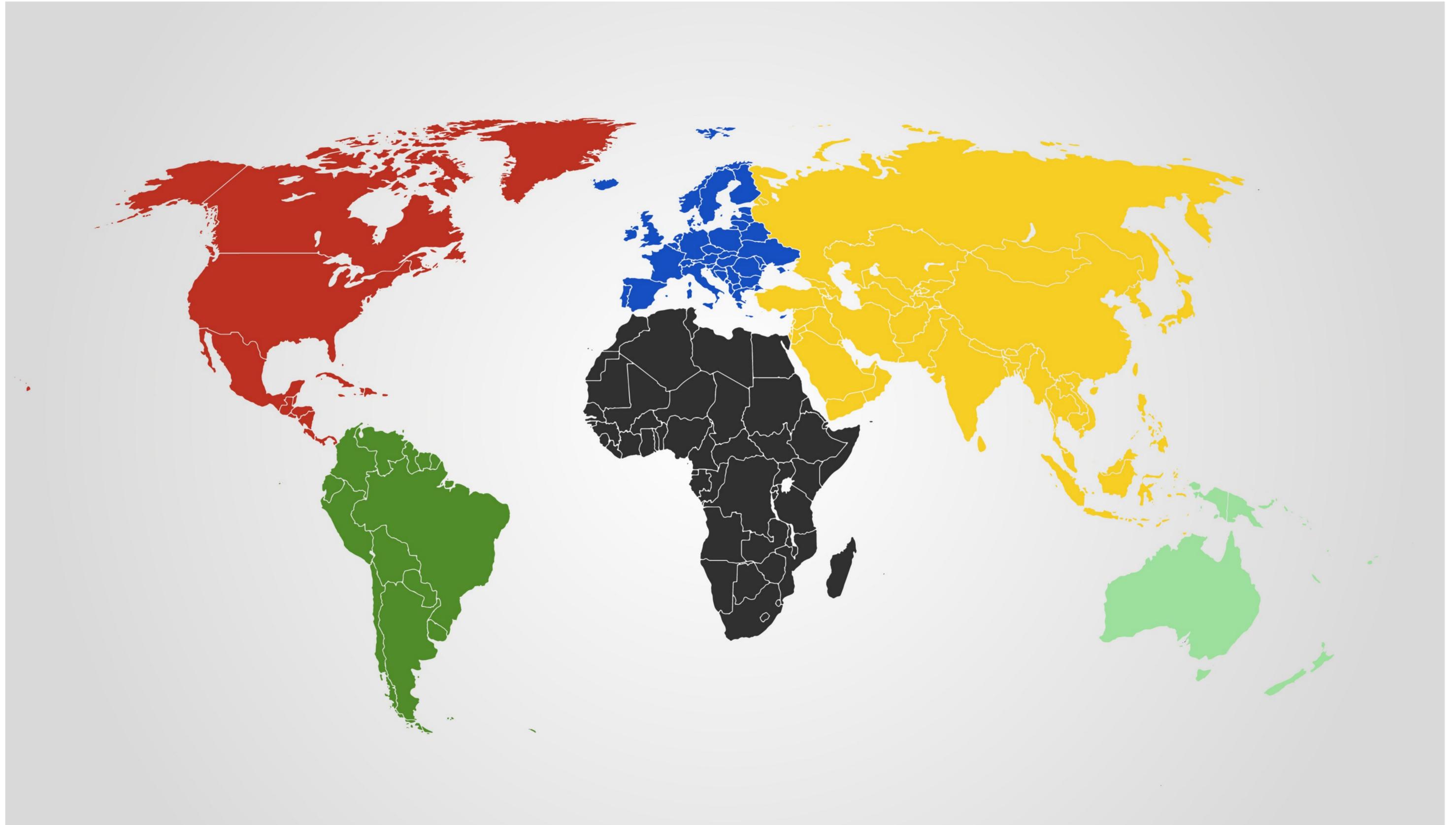
Anhang IV – Arbeitsrechte (für Stuhltanz)

Anhang V – Siegel faires Spielzeug

Anhang VI – Liste mit Spielzeugherstellern von Fair spielt

Anhang I: Weltkarte

Die Karte kann ausgedruckt und die einzelnen Kontinente getrennt werden, um sie von den Kindern wieder „zusammenpuzzeln“ zu lassen.





In der Fabrik, in der ich arbeite, werden Puppen hergestellt.



Spätestens 7:30 Uhr muss ich aufstehen.

The image shows a factory worker's time card. At the top, it has fields for 'M.N.' (Matr.Nr.), 'NAME', and '1'. Below that, the word 'Schicht!' is written in a stylized font. There are fields for 'ABTEILUNG' and 'MONAT'. The main part of the card is a grid with columns for 'VORMITTAG' (Morning) and 'NACHMITTAG' (Afternoon), each with sub-columns for 'KOMMT' (Arrives) and 'GEHT' (Leaves). There are also columns for 'UNTERRECHNUNG' (Calculation) and 'STO.' (Other). The grid rows are numbered from 1 to 15. At the bottom, there are fields for 'STUFE' (Level), 'GESAMT-STUFE' (Total Level), 'SOHL-ZEIT' (Sole Time), 'DIFFERENZZEIT +/-' (Difference Time +/-), and 'LERNSTUNDEN' (Learning Hours).

Die Schicht beginnt 8:00 Uhr.
Ich muss etwas früher da sein,
um meine Karte abzustempeln.



Die Nachmittagsschicht dauert
von 13:30 – 17:30 Uhr.



Während der Arbeit
dürfen wir nicht reden.



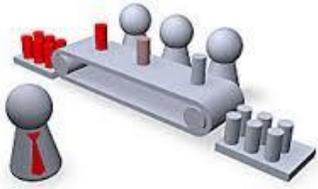
An einem Spielzeug
verdiene ich nicht einmal
2 Cent (0,015 Cent).



12 Uhr ist Mittagspause. In der Regel muss man dafür anstehen, da alle gleichzeitig Pause machen.



Oft arbeite ich mit knurrendem Magen.



Von 8:00 – 12:00 stehe ich am Fließband.



Das Essen in der Cafeteria ist schlecht und unhygienisch. Oft sind Haare im Gemüse.



Am Tag setze ich etwa
1.500 Puppen
zusammen.



13:15 Uhr muss ich wie-
der los, um mich einzu-
stempeln.



Während der Arbeit darf ich maximal für 3 Minuten meinen Platz verlassen.



Meine Tochter wächst bei den Großeltern auf. Ich sehe sie einmal im Jahr für eine Woche.



Das Geld, das ich für meine Arbeit bekomme, reicht kaum zum Leben.



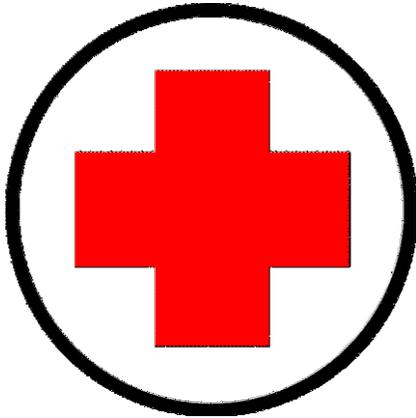
19:30 Uhr bis 21:30 Uhr machen wir Überstunden. Dies tun alle Arbeiter*innen in meiner Abteilung.



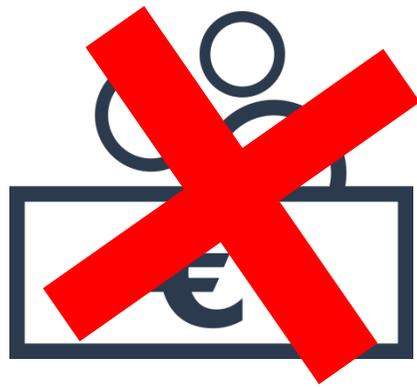
Wenn ich am Abend in mein
Wohnheim komme, tun mir
die Augen weh. Auch meine
Hüfte schmerzt durch die ewig
gleiche Haltung.



Ich habe nur 1 Tag in der Woche frei.



Wenn ich krank bin und Medizin brauche oder zum Arzt muss, muss ich alles selbst bezahlen.



Wenn ich, weil ich krank bin,
nicht arbeiten gehen kann,
verdiene ich kein Geld.



Spielzeugzusammenbau mit Aufseher



Barbies zusammensetzen



Bewachter Fabriкеingang

Recht auf Freizeit und Spiel

(Artikel 31, Abs. 1 UN-Kinderrechtskonvention)

Recht auf Eltern

(Artikel 7, Abs. 1 UN-Kinderrechtskonvention)

Recht auf einen Lohn, der zum Leben reicht.

(Artikel 7 des Internationalen Pakts über wirtschaftliche, soziale und kulturelle Rechte) (UN-Sozialpakt)

Recht Arbeit freiwillig zu wählen. Niemand darf zur Arbeit gezwungen werden.

(ILO-Übereinkommen 29 über Zwangsarbeit)

Recht auf sichere und gesunde Arbeitsbedingungen.

(Artikel 7 des Internationalen Pakts über wirtschaftliche, soziale und kulturelle Rechte) (UN-Sozialpakt)

Recht unter 15 Jahren nicht arbeiten zu müssen.

(ILO-Übereinkommen 138 über die Abschaffung ausbeuterischer Kinderarbeit)

Recht auf bezahlten Urlaub

(ILO-Übereinkommen 132)

Recht auf medizinische
Grundversorgung.

(ILO-Übereinkommen 102 über soziale Sicherung)

Recht auf sauberes Trinkwasser.

(Artikel 11, Abs.1 des Internationalen Paktes über wirtschaftliche, soziale und kulturelle Rechte)

Recht auf saubere
Sanitäreinrichtungen.

(Artikel 11, Abs.1 des Internationalen Paktes über wirtschaftliche, soziale und kulturelle Rechte)

Recht auf ein Auto.

Recht auf ein Spielzeug.

Recht darauf, den ganzen Tag
spielen zu dürfen.

Recht auf geregelte Arbeitszeiten mit Pausen.

(ILO-Übereinkommen 67)

Männer und Frauen verdienen gleich viel für die gleiche Arbeit.

(ILO-Übereinkommen 111 Diskriminierungsverbot)

Recht so lange zu schlafen, wie ich will.

Recht sich zu organisieren und zu streiken.

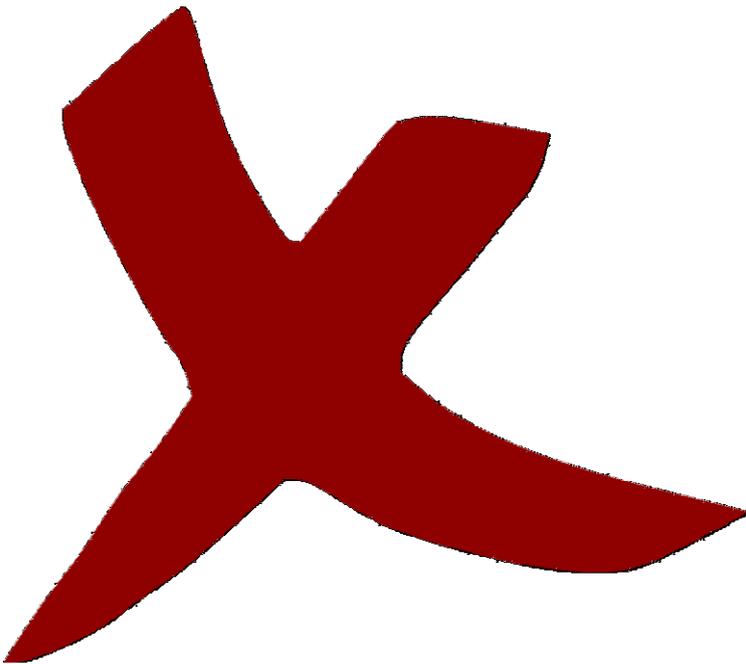
(ILO-Übereinkommen 87 und 98 Vereinigungsfreiheit und Kollektivverhandlungen)

Recht auf eine saubere Umwelt

Recht auf Gesundheit

(Artikel 12 des Internationalen Pakts über wirtschaftliche, soziale und kulturelle Rechte) (UN-Sozialpakt)

Recht so viel Geld zu verdienen wie ich will.







Zu den Siegeln:

1) Das spiel gut-Zeichen kennzeichnet Spielzeug für Kinder von 0 bis 14 Jahren und wird von einem unabhängigen Expertengremium vergeben. Beurteilt werden unter anderem die pädagogische Qualität des Spielzeugs, das Material, die Umweltverträglichkeit und Langlebigkeit sowie die Einhaltung der relevanten Sicherheitsvorschriften. www.spielgut.de

2 & 3) Der Faire Handel unterstützt menschenwürdige Lebens- und Arbeitsbedingungen für die Hersteller*innen im Globalen Süden, etwa durch angemessene Preise, langfristige Lieferbeziehungen, Vorfinanzierung und Prämien für Sozialprojekte. Bei Weltläden und den Importorganisationen des Fairen Handels gibt es eine kleine, aber feine Auswahl von Spielzeug, im gesiegelten Fairen Handel vor allem Sportbälle.

www.weltladen.de

www.fairtrade-deutschland.de

4) Das Label des gemeinnützigen Forest Stewardship Council (FSC) steht für nachhaltige Waldbewirtschaftung nach anspruchsvollen ökologischen und sozialen Kriterien. Nur zertifizierten Unternehmen ist es erlaubt, ihre Endprodukte aus FSC-Materialien mit dem Label zu versehen. Welches Unternehmen hinter dem jeweiligen Produkt steckt, erfährt man unter <http://info.fsc.org>.
www.fsc-deutschland.de

Diese und weitere Siegel, zum Beispiel für Textil, sind in dem sehr übersichtlichen Faltblatt „Teddy, Puppe, Puzzle & Co. Was ist wichtig beim Spielzeugkauf?“ der Werkstatt Ökonomie beschrieben. Es kann unter folgendem Link abgerufen werden:

http://woek.de/web/cms/upload/pdf/beschaffung/publikationen/woekdeab_2013_teddy_puppe_puzzle_und_co.pdf

fair spielt.

Für faire Regeln in der Spielzeugproduktion



Firmenübersicht zum Stand der Umsetzung des ICTI-Kodex bei chinesischen Lieferanten deutscher Spielwarenhersteller

(Stand: 15. Januar 2016)

Mit einem freiwilligen Verhaltenskodex versucht der Weltverband der Spielzeugindustrie (*International Council of Toy Industries; ICTI*) in den Spielzeugfabriken der Welt menschenwürdige Arbeitsbedingungen durchzusetzen. Begonnen hat der Verband mit der Umsetzung des Programms zur Kontrolle der Betriebe in China: Von dort kommen mehr als drei Viertel der auf dem Weltmarkt gehandelten Spielsachen und von dort erreichen die Öffentlichkeit nach wie vor erschütternde Berichte über Verstöße gegen nationale Arbeitsgesetze und internationale Mindeststandards. Inzwischen sind Zertifizierungen auch in anderen asiatischen Ländern und Afrika möglich.

Seit November 2004 – etwa ein Jahr nach den ersten Kontrollinspektionen nach dem ICTI-Kodex in chinesischen Spielzeugfabriken – veröffentlicht *fair spielt* eine laufend aktualisierte Firmenübersicht, die Verbraucherinnen und Verbraucher darüber informiert, wie deutsche Spielzeughersteller und ihre Lieferanten den Verhaltenskodex umsetzen. Leider gibt nämlich die vom Verband mit der Kontrolle beauftragte ICTI CARE Foundation darüber keine Auskunft.

Die Übersicht ist nach Angaben der Unternehmen, des Deutschen Verbandes der Spielwaren-Industrie (DVSI) und der ICTI CARE Foundation zusammengestellt. Als Nachweis für eine Zertifizierung nach dem ICTI-Kodex verlangt *fair spielt*, dass die Unternehmen Kopien der Zertifikate ihrer chinesischen Zulieferer oder Produktionsbetriebe vorlegen. Trotz sorgfältiger Prüfung der Unterlagen kann *fair spielt* keine Gewähr für die Richtigkeit der Angaben übernehmen. Informationen, die älter sind als zwei Jahre, werden bei der Zusammenstellung der Liste nicht mehr berücksichtigt.

Die Spalte „Selbstverpflichtung“ weist das Datum aus, ab dem das jeweilige Unternehmen gegenüber der ICTI CARE Foundation zugesichert hat, bei chinesischen Lieferanten nur noch dann einzukaufen, wenn sie nach dem ICTI-Kodex zertifiziert sind. Ein fehlender Eintrag in dieser Spalte bedeutet, dass ein Unternehmen eine solche Selbstverpflichtung nicht abgegeben hat. Ein fehlender Eintrag in der Spalte zum Produktionsanteil in China bedeutet dagegen, dass das jeweilige Unternehmen dazu keine (aktuellen) Angaben gemacht hat.

Legende:

□□□□ Kein chinesischer Lieferant ist nach dem ICTI-Kodex zertifiziert.

■□□□ Mindestens ein chinesischer Lieferant ist nach dem ICTI-Kodex zertifiziert.

■ ■ □ □ Mindestens ein Drittel der chinesischen Lieferanten (oder des Einkaufswertes) ist zertifiziert.

■ ■ ■ □ Mindestens zwei Drittel der chinesischen Lieferanten (od. des Einkaufswertes) sind zertifiziert.

■ ■ ■ ■ Mindestens 95% der chinesischen Lieferanten (oder des Einkaufswertes) sind zertifiziert.



Gibt auf Anfrage keine Auskunft über die Umsetzung des ICTI-Kodexes.



Gibt auf Anfrage gelegentlich Auskunft über die Umsetzung des ICTI-Kodexes.



Gibt auf Anfrage regelmäßig Auskunft über die Umsetzung des ICTI-Kodexes.

Firmen, die unaufgefordert über die Umsetzung des ICTI-Kodex berichten, werden aufgewertet.

Kontakt & Ansprechpartner:

fair spielt, c/o Werkstatt Ökonomie, Uwe Kleinert, im WeltHaus Heidelberg, Willy-Brandt-Platz 5, 69115 Heidelberg, Telefon (06221) 43336-11, info@fair-spielt.de, www.fair-spielt.de

Weitere Informationen: unter www.fair-spielt.de/firmenliste/

Firmenübersicht zum Stand der Umsetzung des Kodex des Weltverbandes der Spielzeugindustrie (ICTI) bei Zulieferunternehmen deutscher Spielwarenhersteller

Stand: 15. Januar 2016

Firma (Produkte und/oder Marken)	Anteil China	Zertifikate	Selbstverpflichtung	Transparenz
Althans GmbH & Co. KG (Plüschtiere)	100 %	■ ■ ■ ■ □		
Amscan Europe GmbH (Dekorations-, Party- und Karnevalsartikel)	45 %	■ □ □ □ *		
Artsana Germany GmbH (Babyausstattung und -spielzeug)	90 %	■ ■ ■ ■ *		
Autec AG (Autorennbahnen)		□ □ □ □	15.12.2009	
Bachmann Europe plc, Ndl. Deutschland (Modelleisenbahnen, u.a. Liliput)		□ □ □ □	31.12.2005	
Bandai GmbH (Power Ranger, Pokemon, Tamagotchi, Ninja Turtles, Digimon, u.a.)		□ □ □ □		
Heinrich Bauer GmbH & Co. KG (u.a. Plüsch-, Holzspielwaren, Modellautos)	60 %	■ ■ ■ ■	30.06.2006	
Sieglinde Bayer CHIC 2000 GmbH (Puppenwagen, Schaukelpferde, Puppenhäuser ...)	98 %	■ ■ ■ ■ □		
Beleduc Lernspielwaren GmbH (Lernspiele und Puzzles)	95 %	■ ■ ■ ■		
BEMO Modelleisenbahnen GmbH & Co. KG		□ □ □ □		
BLS GmbH (Bastel-, Lern- und Spielbedarf)	60 %	■ ■ □ □	30.6.2014	
Erich Bohl Plüschspielwaren GmbH & Co. KG		□ □ □ □		
BRAWA – Arthur Braun Modellspielwaren GmbH & Co. (Modelleisenbahnen)		□ □ □ □	31.12.2005	
BRIO GmbH (Holzspielwaren, Plüschtiere, Puppen)	98 %	■ ■ ■ ■	01.01.2007	
Bullyland AG (Tier- und andere Figuren aus Kunststoff)	70 %	■ ■ ■ ■	30.04.2006	
Clementoni GmbH (Spiele, Puzzles, Würfel)	6 %	■ ■ ■ □	31.12.2010	
Coppenrath Verlag GmbH & Co. KG (Kinderbücher, z.B. Felix, Lillyfee)	76 %	■ □ □ □		
F. Cornelißen Geschenkartikel (Spielzeuge, Souvenirs, Geschenkartikel)	100 %	■ □ □ □	31.12.2012	
CreCon Spiel und Hobby GmbH (Babyspielzeug, Ankleidepuppen)	63 %	■ ■ ■ ■	31.03.2006	
Depesche Vertriebs GmbH & Co. KG (Diddl-Maus, Diddl- und Pimboli-Produkte)		□ □ □ □	31.10.2006	

Firma (Produkte und/oder Marken)	Anteil China	Zertifikate	Selbstverpflichtung	Transparenz
duo schreib & spiel (Schreib- und Spielwaren)		□□□□		
Dusyma Kindergartenbedarf GmbH (Kindergartenausstattung u.a.)	2,3 %	■□□□		
edukativ direkt AG (Fahrzeuge, Puzzle, Plüsch, Spiele, Bastelmaterial)	60 %	□□□□		
Eichsfelder Technik eitech GmbH (Metall-, Solarbaukästen, Konstruktionsspielzeug)		□□□□	31.12.2009	
Epoch Traumwiesen GmbH (Spielzeugreihe Sylvanian Families u.a.)	100 %	■ ■ ■ ■		
ESU electronic solutions ulm GmbH & Co. KG (Modellbauzubehör)		□□□□		
Gebr. Faller GmbH (Modellbau: Anlagen, Gebäude, Fahrzeuge ...)	4,9 %	■□□□	31.12.2007	
Ferrero Deutschland GmbH (Süßwaren, u.a. Überraschungsei)		□□□□		
FKW Keller GmbH (Feuerwerksartikel, Kostüme)		□□□□		
Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG (u.a. Spiele, Experimentierkästen)	26 %	■ ■ □ □	31.10.2006	
Friedola Gebr. Holzapfel GmbH (u.a. Schwimmhilfen u. andere Kunststoffartikel)		□□□□		
Fritz Fries & Söhne GmbH & Co. KG (Karnevals- und Partybedarf)	40 %	■□□□		
Götz Puppenmanufaktur International GmbH (Künstler-, Manufaktur- und Spielpuppen)		□□□□		
Gollnest & Kiesel KG (HEIMESS, goki, 'cause, Toys pure)		□□□□		
Graupner GmbH & Co. KG (Modellbau-Artikel und –Zubehör)		□□□□		
Paul Günther GmbH & Co. KG (Flugspiele)	70 %	■□□□		
Habermaas GmbH (HABA, JAKO-O, Wehrfritz)		□□□□	30.06.2006	
Happy People GmbH & Co.KG (Spielzeuge aller Art)		□□□□		
Hasbro Deutschland GmbH (u.a. MB, Parker, Playskool, Monopoly)	97 %	■ ■ ■ ■ *	01.01.2006	
Heunec Plüschspielwarenfabrik GmbH & Co. KG	95 %	■ ■ □ □	31.12.2005	
Horizon Hobby Deutschland GmbH (Modellflugzeuge, -boote und -autos)		□□□□		
Hudora GmbH (Outdoor-Sportartikel)		□□□□		

Firma (Produkte und/oder Marken)	Anteil China	Zertifikate	Selbstverpflichtung	Transparenz
Hutter Trade GmbH & Co. KG (Kartenspiele, Brettspiele u.a.)	30 %	■ ■ ■ ■		
idee+spiel Fördergemeinschaft Spielwaren Fach-einzelhandels-GmbH & Co. KG		□ □ □ □		
IMC Toys Deutschland GmbH (Spielwaren aller Art)	77 %	■ ■ ■ ■		
JAMARA e. K. (Modelltechnik und Modellbau)		□ □ □ □		
John Handels- GmbH & Co. KG (Bälle u.a.)		□ □ □ □		
The Joker Group – Joker Entertainment (eigene Produkte und Vertrieb anderer Marken)		□ □ □ □		
Jumbo Spiele GmbH (Spiele und Puzzles)		□ □ □ □		
Käthe Kruse Puppen GmbH (Puppen, Kuscheltiere)		□ □ □ □		
Heinz Kettler GmbH (Fahrräder und Outdoor-Kinderspielzeug)		□ □ □ □		
Theo Klein GmbH (Imitationsspielzeug)		□ □ □ □		
KnorrPrandell GmbH (Bastelmaterial, Farben und Zubehör)		□ □ □ □		
Knorrtoys.com GmbH (u.a. Spielwaren, Puppenwagen, Rutscheautos, Schaukeltiere)		□ □ □ □		
C. Kreul GmbH & Co. KG (u.a. Bastel- und Fingerfarben)	10 %	□ □ □ □		
Krick Modelltechnik (Auto-, Schiffs- und Flugmodelle)		□ □ □ □	31.12.2010	
Louis N. Kuenen GmbH (Spielzeuge aller Art)	90 %	□ □ □ □		
Lego Gruppe (Systemspielzeug)		□ □ □ □	01.01.2006	
Wolfgang Lemke GmbH (Modelleisenbahnen)		□ □ □ □		
Lissi Dolls and Toys (Puppen und Zubehör, Plüschtiere)		□ □ □ □		
Gebr. Märklin & Cie. GmbH (Modelleisenbahnen)	19 %	□ □ □ □		
Mattel GmbH (u.a. Barbie, Matchbox, Fisher Price, Hot Wheels)		□ □ □ □	01.01.2006	
Edwin Mieg GmbH (Tipp-Kick)	80 %	■ ■ ■ ■ *		
Millenium 2000 GmbH (elektronische und edukative Spiele)	90 %	■ □ □ □ *		

Firma (Produkte und/oder Marken)	Anteil China	Zertifikate	Selbstverpflichtung	Transparenz
Modelleisenbahn GmbH (Modelleisenbahnen der Marke Roco)		□□□□		
moses. Verlag GmbH (Lern- und Sachbücher, Spiele)		□□□□		
Festartikel- Müller GmbH (Karnevals-, Party- und Weihnachtsartikel)		□□□□	30.06.2007	
myToys.de (Online-Shop für Spielzeug, Kindermode und Babysachen)	80 %	■ ■ □ □		
Nici AG (u.a. Stoff- und Plüschtiere)		□□□□	31.12.2006	
Paul's Model Art GmbH & Co. KG (Modellautos)		□□□□	01.01.2008	
Piatnik Deutschland GmbH (Spielkarten, Puzzles, Familienspiele, Kinderkarten)	6 %	■ ■ ■ ■	30.06.2006	
Piko Spielwaren GmbH (Modelleisenbahnen, Zubehör)		□□□□		
Playmobil (Spielfiguren und Zubehör)	3 %	■ ■ ■ ■	31.12.2005	
Ravensburger Spielverlag GmbH (Spiele, Puzzles, Plüschtiere, Bücher ...)	8 %	■ ■ ■ ■	30.03.2006	
RCEE GmbH (Im-/Export u.a. von Spielwaren)		□□□□		
Revell GmbH & Co. KG (Modell-Autorennbahnen, Metallmodelle, Modellbau)	45 %	■ ■ ■ □	30.11.2005	
ROFU Kinderland Spielwarenhandels GmbH (Spielwaren- und Babyfachmarkt)		□□□□		
Rubies Deutschland GmbH (Faschingsutensilien)	77 %	■ □ □ □ *		
Sablon Germany GmbH (u.a. Spiderman, Ninja Turtles, Air Hogs, Geomag)		□□□□		
Saitek Elektronik Vertriebs GmbH (Zubehör für Computerspiele)		□□□□		
Rudolf Schaffer Collection (Plüschtiere & -anhänger)	100 % °	■ ■ ■ ■ °		
Schleich GmbH (Tier- und andere Figuren aus Kunststoff)	57 %	■ ■ ■ □ *	30.06.2006	
Schmidt Spiele GmbH (Puzzles, Spiele, Spielkarten, Plüschtiere)		□□□□	31.12.2005	
Sieper GmbH (SIKU-Spielzeugmodelle)	74 %	■ ■ ■ ■ *	31.12.2005	
sigikid, H. Scharrer & Koch GmbH & Co. KG (Plüschprodukte für Babys und Kinder u.a.)	49 %	■ ■ ■ □		
Silverlit e.K. (Ferngesteuerte Fahrzeug- und Flugzeugmodelle)		□□□□		

Firma (Produkte und/oder Marken)	Anteil China	Zertifikate	Selbstverpflichtung	Transparenz
Simba-Dickie-Gruppe (u.a. Schuco, Eichhorn, BIG, Smoby, Steffi Love)	64 %	■ ■ ■ □	01.01.2008	
Simm Marketing GmbH (u.a. Lena, Magic World Toys, Darda und Bolz)	42 %	■ ■ □ □		
Spiel & Spaß GmbH (Einkaufsverband)		□ □ □ □		
Spielwelle Vertriebs GmbH (Produkte für Krippe, Kiga, Hort und Schule)	60 %	□ □ □ □		
Stadlbauer Spiel und Freizeitartikel GmbH (Autorennbahnen der Marke Carrera)	100 %	■ ■ ■ ■	31.10.2005	
Sterntaler GmbH & Co. KG (u.a. Baby-Artikel, Stoffpuppen und -tiere)	100 % °	■ ■ ■ ■ °	30.06.2006	
Sunkid GmbH (Teddybären und Plüschtiere)		□ □ □ □		
team-d Import-Export Warenvertriebs GmbH (Werbeartikel, darunter Spielwaren)	100 %	■ ■ □ □		
TOMY Deutschland (Spielzeug und Babyartikel)		□ □ □ □		
Toys „R“ Us GmbH (Spielzeug-Fachhandelskette)		□ □ □ □		
Trudi GmbH Spielwarenvertrieb (Plüschspielwaren, Sevi-Holzspielzeug)		□ □ □ □		
Universal Trends (Spielwaren, Trendartikel)		□ □ □ □		
Vedes AG (Fachhandelsorganisation)	86,5 %	■ ■ ■ □	30.06.2010	
Vivid Deutschland GmbH (Plüschtiere, Beschäftigungsspielzeug)		□ □ □ □		
VTech Electronics Europe GmbH (u.a. Spielcomputer, elektronisches Spielzeug)		□ □ □ □	07.11.2005	
Berthold Widmaier GmbH & Co. KG (Schul- und Kindergartenbedarf)		□ □ □ □		
Wilbers Karnaval BV (Karnevalskostüme, Hüte, Perücken)		□ □ □ □		
Wirth Figuren GmbH (Heimdeko, Schaufensterdeko, Promotionsfiguren, ...)		□ □ □ □		
Zapf Creation AG (Puppen, u.a. Baby Born, Chou-Chou, My Model, Missy Milly)	90,9 %	■ ■ ■ ■	30.06.2006	
Zoch GmbH (Kinder-, Familien- und Geschicklichkeitsspiele)		□ □ □ □	31.12.2007	

Anmerkungen

* Nachweise dafür liegen *fair spielt* nicht vor.

° Die Angaben beziehen sich auf Fernost insgesamt.

Spielzeughersteller und -handel, die (fast*) nur in Deutschland oder der Europäischen Union produzieren (lassen)

Abacusspiele Verlags GmbH & Co • **AHS-Spielzeug** GmbH & Co. KG • **Argentum** Verlag Roman Mathar • **Aurednik** GmbH • **Bruder** Spielwaren GmbH & Co. KG • Die **Buntspechte** HolzSpielFiguren • Fritz **Canzler** GmbH • **D-Toy** • **eibe** Produktion+Vertrieb GmbH & Co. KG • **Engel**-Puppen GmbH • **entia**[®] – Media diSain Internet GmbH • **fagus** Holzspielwaren • **fischertechnik** GmbH • **Heli** Plüschspielwaren Inh. K. Masching e.K. • **Hermann**-Spielwaren GmbH • Edeltraud **Hofmann** GmbH & Co. KG • **Loquai** Holzkunst GmbH • **Ludo Fact** GmbH • **Naef** Spiele AG • **Nic** Spiel- und Art GmbH • **ökoNORM** GmbH • Margarete **Ostheimer** GmbH • **PlayMais** – Loick Biowertstoff GmbH • Marco **Porta** Faschingskostüme Ltd + Co. KG • **Puky** GmbH & Co. KG • Josef **Roitsch** • **Rülke** GmbH • Johann Gg. **Schopper** KG • **Selecta** Spielzeug AG • **Seuthe** GmbH • **Siwek** GmbH • **spielstabil** – Martin Fuchs Spielwaren GmbH & Co. KG • **Viessmann** Modellspielwaren GmbH • **Weidenzauber** • **Winzki** GmbH & Co. KG

* Von außerhalb der Europäischen Union kommen maximal zwei Prozent des Produktionswertes.

Erstellt mit freundlicher Unterstützung durch

Bischöfliches Hilfswerk MISEREOR

Für den Inhalt ist ausschließlich die
Werkstatt Ökonomie verantwortlich.

Weltwirtschaft, Ökologie & Entwicklung e.V. wurde 1990 gegründet und ist eine unabhängige Nichtregierungsorganisation.

Die sozialen und ökologischen Auswirkungen der Globalisierung verlangen nach einer Wende in der Finanz-, Wirtschafts- und Umweltpolitik hin zu mehr sozialer Gerechtigkeit und ökologischer Tragfähigkeit. WEED will dabei die Mitverantwortung der Industrienationen und multinationaler Konzerne stärker ins Zentrum der Arbeit sozialer Bewegungen und Nichtregierungsorganisationen rücken. Bei der Analyse lenkt WEED den Blick auf die weltwirtschaftlichen Rahmenbedingungen und die relevanten Institutionen. Dabei erschöpft sich unsere Arbeit nicht in der Kritik an den Akteuren, sondern wir entwickeln Reformvorschläge und Alternativkonzepte.

WEED setzt sich seit langem für gerechte Arbeitsbedingungen in globalen Lieferketten ein. Ein wichtiger Schwerpunkt liegt dabei auf den Produktions- und Arbeitsbedingungen in der Elektro- und Spielzeugproduktion sowie der Einhaltung von sozialen Kriterien bei der öffentlichen Beschaffung. WEED ist aktives Mitglied im CorA-Netzwerk für Unternehmensverantwortung und koordiniert das FAIRgabe-Bündnis Berlin.

UNABHÄNGIGE POLITISCHE ARBEIT BRAUCHT IHRE UNTERSTÜTZUNG!

Werden Sie Mitglied bei WEED e.V. oder unterstützen Sie unsere Arbeit mit einer Spende. Mehr Informationen dazu finden Sie auf www.weed-online.org

Besuchen Sie auch unsere Facebook-Seite:
www.facebook.com/weed.ngo



weed