

Meinem Handy auf der Spur | Spielekette

Thema: Globale Zusammenhänge und Hintergründe am Beispiel Handy kennenlernen

Zielgruppe: Jugendliche ab 14 Jahren

Gruppengröße: bis 20 Teilnehmer/-innen

Dauer: ca. 2 Stunden

Einstieg:

Die Spielleitung erklärt den Teilnehmer/-innen das Thema und den Ablauf der Spielekette, eventuell anhand eines Plakates mit Schlagwörtern zu den Stationen.

Warm up:

Spots in movement

Ziel: Die Gruppe stimmt sich auf das Thema ein und setzt sich mit den eigenen Gewohnheiten im Umgang mit dem Handy auseinander.

Du brauchst: Musik, zum Beispiel:

- Carly Rae Jepsen: „Call me maybe“
- Max Raabe „Kein Schwein ruft mich an“
- Helge Schneider „Telephonmann“
- ABBA „Ring Ring“

So geht's:

Die Teilnehmer/-innen bewegen sich zur Musik. Sobald die Musik stoppt, gibt die Spielleitung einen Input und alle müssen sich in den entsprechenden Gruppen zusammenfinden. Beispiele: Findet euch nach eurem Mobiltelefonhersteller zusammen! Also gehen alle jene zusammen, die ein Handy vom selben Hersteller haben. Haben sich alle Teilnehmer/-innen in Gruppen gefunden, kann die Spielleitung nach den einzelnen Herstellern fragen.

Weitere Inputs:

- Handy oder Smartphone
- Anzahl der SMS am Tag (0-10, 10-20, 20-30...)
- Häufigste Beschäftigung mit dem Handy (telefonieren, chatten, spielen, surfen...)
- Dauer des Besitzes des jetzigen Handy (weniger als ein Jahr, länger...)
- Häufigste Person, die ihr anruft
- Häufigste Person, die euch anruft
- Anzahl der alten, nicht mehr gebrauchten Handys zu Hause

Erste Station: Fakten rund ums Handy

Ziel: Die Gruppe erfährt spielerisch Fakten rund ums Mobiltelefon, deren Herstellung und weltweiten Nutzung. Im Laufe des Spiels müssen die Teilnehmer/-innen das eigene Handy abgeben.

1, 2 oder 3

Du brauchst: Drei Blätter Papier nummeriert mit den Zahlen 1 bis 3, Fragen und Lösungen, eine Kiste für die Handys

So geht's:

Die Spielleitung legt die nummerierten Blätter auf dem Boden aus. Sie stellen die Felder für die Antwortmöglichkeiten dar. Die Frage wird vorgelesen und die Teilnehmer/-innen haben kurz Zeit, zwischen den Antworten zu entscheiden und stellen sich auf das dazugehörige Feld. Nach ablaufen der Zeit ruft die Spielleitung „1, 2 oder 3 – letzte Chance vorbei!“. Die Frage wird aufgelöst. Alle Jugendlichen die nicht auf dem richtigen Feld stehen scheiden nicht aus, müssen aber das eigene Handy der Spielleitung abgeben.

Wie hieß, im Jahr 2012, der weltweit größte Handyhersteller?

1. Apple
2. Nokia
3. Samsung

Lösung: Antwort 3. Im Jahr 2012 gelang es Samsung erstmals seit 14 Jahren Nokia von der Spitze des globalen Handygeschäfts abzulösen.

Aus ca. wie vielen Bauteilen setzt sich ein Mobiltelefon zusammen?

1. 100
2. 200
3. 300

Lösung: Antwort 3. Ein Mobiltelefon besteht aus ca. 300 Bauteilen, die aus verschiedenen Materialien hergestellt werden.

Wie viele Handys werden pro Sekunde auf der Welt hergestellt?

1. 9
2. 36
3. 78

Lösung: Antwort 2. Die Mobiltelefone werden vor allem in Ländern des asiatischen Kontinents produziert.

Wo auf der Welt steigt die Zahl der Mobiltelefonnutzer/-innen am schnellsten?

1. Australien
2. Afrika
3. Südamerika

Lösung: Antwort 2. Der afrikanische Kontinent verzeichnet in den letzten Jahren die größten Wachstumsraten am Mobilfunkmarkt.

Wie lange ist der durchschnittliche Lebenszyklus eines Mobiltelefons (inkl. Produktion)?

1. 1 ½ Jahre
2. 2 Jahre
3. 2 ½ Jahre

Lösung: Antwort 1. 18 Monate haben die Menschen durchschnittlich ihr Mobiltelefon in Gebrauch bevor sie zu einem neuen Gerät greifen.

Auf welchem Kontinent befinden sich mehr als die Hälfte aller weltweiten Mobiltelefone?

1. Amerika (Nord- und Südamerika)
2. Europa inkl. Russland
3. Asien inkl. Pazifik-Raum

Lösung: Antwort 3. Bald wird es so viele Mobiltelefone wie Menschen auf der Welt geben. Im Jahr 2013 wurden 6,8 Milliarden Mobiltelefone weltweit gezählt, 3,5 Milliarden entfallen davon auf den Asien-Pazifik-Raum.

Zweite Station: Rohstoffabbau

Ziel: Nach dem spielerischen Einstieg haben nun alle bzw. die meisten Teilnehmer/-innen ihr Mobiltelefon abgegeben. Bei der ersten Station geht es um die Bestandteile eines Handys, in welchen Ländern diese vorwiegend vorkommen und welche Auswirkungen der Rohstoffabbau haben kann.

Kobalt, Nickel, Aluminium und Co.

Du brauchst: Kärtchen mit Namen der Metalle

So geht's:

Die Spielleitung macht die Gruppe darauf aufmerksam, dass das Mobiltelefon aus ca. 300 Bauteilen besteht, die aus verschiedenen Materialien hergestellt werden. Sie fragt die Teilnehmer/-innen welche Materialien sie vermuten und sammelt die verschiedenen Antworten der Gruppe.

Schließlich löst sie die prozentuale Verteilung auf:

56% Kunststoff

16% Glas und Keramik

28% Metalle

und hakt beim Thema Metalle nach. Von den ca. 30 verschiedenen Metallen sind einige sogar sehr selten, ihre Gewinnung schwierig, sodass oftmals auch giftige Substanzen wie Quecksilber und Zyanid verwendet werden, um das Metall aus dem Erz leichter herauszutrennen.

Auswahl an Metallen, die im Mobiltelefon vor allem für Kabel, Kontakte, Leiterplatten und Akkus verwendet werden: Kupfer (Cu), Silizium (Si), Aluminium (Al), Kobalt (Co), Lithium (Li), Nickel (Ni), Eisen (Fe), Silber (Ag), Gold (Au), Beryllium (Be), Tantal (Ta), Platin (Pt), Zinn (Sn), Indium (In), Gallium (Ga). Die Spielleitung klebt die einzelnen Kärtchen an die Wand, sodass sie für die Gruppe sichtbar sind.

Rohstoffsalat

Du brauchst: Stuhlkreis

So geht's:

Einigt euch je nach Gruppengröße auf ein paar Metalle, zum Beispiel bei 20 Jugendlichen auf 5 Metalle. Die Gruppe sitzt im Stuhlkreis, ein Gruppenmitglied steht in der Mitte. Jede sitzende Person bekommt nun der Reihe nach ein Metall zugewiesen. Die Person in der Mitte nennt nun ein Metall, die jeweiligen Spieler/-innen müssen untereinander den Platz zu tauschen, die in der Mitte stehende Person versucht einen freien Sitzplatz zu ergattern. Der/ die Jugendliche, welcher keinen Sitzplatz mehr erwisch hat, steht nun in der Mitte und nennt wiederum ein Metall. Beim Kommando „Legierung“ müssen alle gleichzeitig einen neuen Sitzplatz suchen.

Hintergrundwissen

Du brauchst: Internetzugang, Computer, eventuell einen Beamer.

So geht's:

Die Spielleitung erzählt einleitend, dass der Abbau dieser Rohstoffe vorwiegend in Ländern des globalen Südens stattfindet. Teilweise werden die Menschen, die in diesen Gebieten leben, zwangs- abgesiedelt, um an die Rohstoffe zu gelangen. Das bringt unweigerlich Konflikte mit sich. Im industriellen und handwerklichen Bergbau, in den Minen arbeiten die Menschen hart und größtenteils unter schlechten Bedingungen (wenig Verdienst, fehlende soziale Sicherheit, geringe Sicherheitsvorkehrungen, fehlende Schutzkleidung, schlechte Belüftung...) und auch die Umwelt leidet unter dem Abbau. So gelangen teilweise große Mengen an Schadstoffen in die Luft sowie giftige Substanzen in den Boden und folglich auch ins Grundwasser. Die Folgen reichen von unbrauchbaren landwirtschaftlichen Flächen über giftiges Trinkwasser bis zu Gesundheitsschäden für die lokale Bevölkerung.

Gemeinsam schaut sich die Gruppe nun folgenden Videoclip an, oder ihr recherchiert gemeinsam nach weiteren Kurzfilmen.

Kleines Handy- große Wirkung

http://csr.jugend-und-bildung.de/webcom/show_article.php/_c-849/i.html

Dritte Station: Wie Fair kann ein Handy sein?

Ziel: Die Gruppe hinterfragt die Nachhaltigkeit von Handys.

Utopie und Wirklichkeit

Du brauchst: Kopie von Aussagen

So geht's:

Die Spielleitung liest den Teilnehmer/-innen die verschiedenen Aussagen vor. Die Gruppe ist aufgefordert zwischen Utopie und Wirklichkeit zu unterscheiden, indem die Teilnehmer/-innen entweder aufstehen, wenn sie glauben es

handle sich um ein umsetzbare Tätigkeit bzw. ein anwendbares Projekt oder eben sitzen bleiben, wenn sie der Meinung sind, dass es sich dabei um eine noch nicht realisierte Idee handelt. Diskutiert im Anschluss Möglichkeiten zu eigenem Handeln.

- Ich kann mein Handy/Smartphone zu Hause selbst zerlegen und die wertvollen Metalle für mein neues Mobiltelefon verwenden. **U**
- Ich kann Smartphones mit herausnehmbarem Akku kaufen und dadurch die Lebensdauer meines Mobiltelefons entsprechend erhöhen. **W**
- Ich kann bei allen großen Mobilfunkanbietern faire Mobiltelefone kaufen! **U**
- Jedes neue Smartphone das ich im Geschäft kaufe, ist durch ein Nachhaltigkeitssiegel gekennzeichnet, das mir die Auswirkungen des Mobiltelefons auf Umwelt und Gesellschaft zusammenfasst. **U**
- Ich kann mich für ein Leben ohne Mobiltelefon entscheiden, indem ich in ein spanisches Dorf ziehe, dessen Bewohner/-innen sich gegen die Errichtung eines Sende- und Empfangsmasten einsetzen, um weiterhin in Funkstille leben zu können. **W**
- In Deutschland gibt es Mobilfunkanbieter, die ihren Kund/-innen beim Kauf von Mobiltelefonen sogenannte Eco-Indices oder Eco-Ratings anbieten. Diese Nachhaltigkeits-Rankings bewerten die Handys/ Smartphones auf ihre Nachhaltigkeit hin. **W**
- Die Mobiltelefonhersteller legen auf ihren Websites die Produktionsketten offen und informieren die Konsument/-innen darüber, wo und wie ihre Produkte hergestellt wurden. **U**
- Ich kann mein altes Handy/ Smartphone kostenlos zur Wiederverwertung abgeben und für einen guten Zweck spenden. **W**
- Bei einer Vertragsverlängerung kann ich mich leicht gegen ein neues Modell entscheiden, da mir die Mobilfunkanbieter große Anreize für eine längere Nutzung des Handys/ Smartphones bieten. **U**
- Ich kann mich auf die Einhaltung von Sozial- und Umweltstandards in der Elektronikindustrie verlassen. **U**
- Ich kann übers Internet ein Fairphone aus konfliktfreien Rohstoffen bestellen, das unter fairen Arbeitsbedingungen hergestellt wurde und gut recycelbar ist. **W**
- Ich kann grüne und faire Mobiltelefone bei den Mobilfunkanbietern und Herstellern einfordern. **W**

Abschluss

Feedbackspiel

Du brauchst: Plakat mit aufgemaltem Handy mit Zahlentastatur 1 bis 9, Klebepunkte in unterschiedlichen Farben, pro Frage eine Farbe;

So geht's:

Die Spielleitung stellt verschiedene Fragen, die Gruppenmitglieder geben ihr Feedback dazu ab, indem sie je nach Zustimmung ihre Klebepunkte auf die Tasten des Handys kleben. Die 9 steht für völlige Zustimmung, die 1 für gar keine. Beispiele für Fragen:

Wie viel Spaß hattet ihr während der Spielekette?

Wie viel Neues habt ihr erfahren?

Wird die Spielekette dein Kaufverhalten von Handys beeinflussen?

Quellen:

- *Bund der Deutschen Katholischen Jugend (BDKJ), www.bdkj.de; www.kritischerkonsum.de;*
- *Netzwerk für ethischen Konsum, www.ishopfair.net*
- *Stiftung Jugend und Bildung, Projekt „MitVerantwortung – Sozial und ökologisch handeln“, www.csr.jugend-und-bildung.de*

Andrea Lantschner

Aus: SKJinfos Nr.2 2013/2014