

Verantwortung zeigen – Fair Trade

Der globale Wirtschaftsmarkt ermöglicht den Menschen in den Industrienationen einen hohen Lebensstandard. Um den notwendigen Gewinn zu erwirtschaften und Konsumgüter möglichst billig anbieten zu können, wird an anderer Stelle gespart, nämlich bei den Arbeiterinnen und Arbeitern in der Produktion. Diese müssen unter schlechten Arbeitsbedingungen, ohne verbriefte Arbeitsrechte und adäquate Vorsorge für Hungerlöhne Leistung bringen. In Ländern Asiens und Afrikas, in denen es kein Sozialversicherungssystem gibt, wie wir es in Deutschland kennen, reicht der Arbeitslohn kaum zum Überleben. Oft fehlt uns jedoch das Bewusstsein für dieses Ungleichgewicht in der Welt und unsere Verantwortung für Veränderungen. Dieses Bewusstsein soll in der nachfolgenden Unterrichtseinheit geschaffen werden.

Die Schülerinnen und Schüler lernen, dass ein Sozialversicherungssystem, wie wir es in Deutschland haben, Arbeitnehmerinnen und Arbeitnehmern viele Vorteile bietet. Denn die meisten von ihnen werden hierzulande durch die gesetzliche Sozialversicherung vor Risiken wie Krankheit, Arbeitslosigkeit, Arbeitsunfällen und Pflege- oder Hilfebedürftigkeit abgesichert. Die gesetzliche Unfallversicherung als eine der fünf Säulen des deutschen Sozialversicherungssystems setzt sich für gesunde, gute Arbeitsbedingungen für alle Beschäftigten in Deutschland ein. Sie hat den Auftrag, gemeinsam mit dem Unternehmen arbeitsbedingte Gesundheits- und Unfallgefahren zu verhüten, sie berät und überwacht die Unternehmen bei ihren Maßnahmen zu Sicherheit und Gesundheit bei der Arbeit (siehe dazu die Unterrichtseinheit „Die gesetzliche Unfallversicherung“, www.dguv-lug.de, Webcode [lug873404](#)). Dass die Produktionskosten in Entwicklungsländern so niedrig sind, hat auch damit zu tun, dass die Arbeiter und Arbeiterinnen dort keinerlei Zugang zu vergleichbaren Leistungen haben.



DGUV Lernen
und Gesundheit

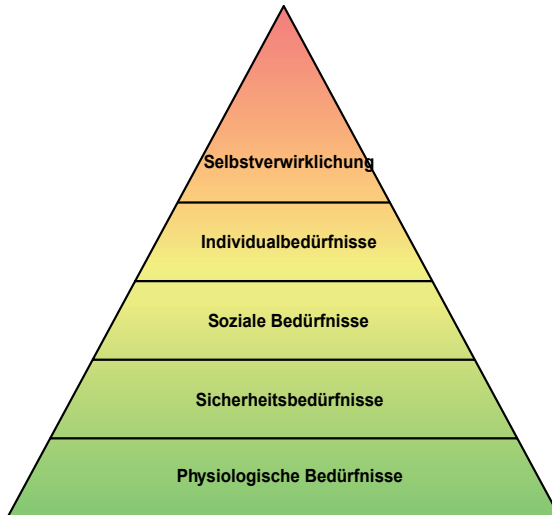
Besonderes Augenmerk soll daher bei der Unterrichtseinheit darauf liegen, eine erhöhte Sensibilität bei den Schülerinnen und Schülern zu erzeugen, welche Produktions- und Arbeitsbedingungen in der Welt mit dem eigenen Konsumverhalten einhergehen. Die Lernenden sollen selbstständig nach „Verbesserungsvorschlägen“ zur Bekämpfung der ungerechten Verteilung von Gütern, Ressourcen und Möglichkeiten suchen und erkennen, wie man mit einfachen Mitteln, fairem und nachhaltigem Handeln zu besseren Arbeitsbedingungen und gerechteren Löhnen beitragen kann. Ein konkretes Projekt gibt Raum, sich in diesem Umfeld schon einzubringen und zu betätigen.

Die Unterrichtseinheit kann im Rahmen von Projekttagen eingesetzt werden, sie eignet sich aber auch für einen mehrwöchigen Projektunterricht innerhalb des Ethik- oder Religionsunterrichts in der Sekundarstufe II, zum Beispiel zu den Themenschwerpunkten „Zukunft der Erde, Zukunft des Menschen“ oder „Recht und Gerechtigkeit“. Zudem ist es denkbar, die Einheit fächerübergreifend zu behandeln und etwa im Politikunterricht die Verantwortung der Politik im Welthandel zu beleuchten. Die am Ende vorgestellte Variante der Stop-motion-Filmtechnik bietet die Möglichkeit, die Ergebnisse zu sichern, zu reflektieren, zu bewerten und auch anderen zugänglich zu machen.

1. Einstieg (mindestens eine Doppelstunde)

„Der Marktplatz der Möglichkeiten“

Quelle: http://de.wikipedia.org/wiki/Datei:Maslowsche_Bedürfnispyramide.png



Die Maslow'sche Bedürfnispyramide

Skizzieren Sie zum Einstieg in das Thema folgendes Rollenspiel:

Der Klassenraum ist ein Marktplatz mit verschiedenen Marktständen. In den vier Ecken des Raumes wird jeweils ein den menschlichen Bedürfnissen entsprechendes Angebot gemacht. Erstellen Sie dazu im Vorfeld vier Plakate oder Marktschilder, auf denen die Bedürfnisse „**Medizinische Versorgung**“, „**Soziale Absicherung**“, „**Unterkunft/Wohnung**“ und „**Schutz vor Gefahren**“ notiert sind beziehungsweise verbunden mit dem Waren- und Dienstleistungsangebot zum Ausdruck kommen.

Sie können sich auch an den Grundbedürfnissen der Maslow'schen Bedürfnispyramide orientieren oder die Marktstände in den Ecken entsprechend der in den Wirtschaftswissenschaften üblichen Stufung nach Dringlichkeit (Existenzbedürfnisse, Grundbedürfnisse, Kulturbedürfnisse, Luxusbedürfnisse) gestalten.

Wichtig ist, dass die Lerngruppe sehr klar vor Augen hat, was Menschen – auch sie selbst – dringend brauchen oder aber auch einfach gern nutzen möchten. So können etwa am Stand, der die Gesundheitsversorgung anbietet, Medikamente gegen Kopf-, Zahn- oder ähnlich bekannte Schmerzen „verkauft“ werden, und in der Ecke, die Kommunikationsmittel vorhält, kann zum Beispiel mit Internetzugang oder Flatrate der Reiz dieser Möglichkeiten angepriesen werden.

Wichtig ist aber auch, dass nicht in allen Ecken alle menschlichen Bedürfnisse versorgt werden. In den „reicheren Ecken“ stehen für Menschen der Industrienationen alle Angebote bereit. Dann werden Güter und Tätigkeiten im Waren- und Dienstleistungskorb zunehmend reduziert, sodass in der „ärmeren Ecke“ für diejenigen, die immerhin noch über einen geringen Lohn verfügen, nur noch ein Dach über dem Kopf und eine kleine Mahlzeit am Tag bleiben. Da der von diesen genutzte Wohnraum oft mit vielen Familienangehörigen und anderen Personen geteilt werden muss, sollte der zur Verfügung stehende Platz in dieser Ecke des Klassenzimmers auch spürbar klein sein. In der Mitte des Raums kann sogar ein Ort für jene markiert werden, die in die Rolle der Wohnungs- und Obdachlosen schlüpfen.



Hintergrundinformationen für die Lehrkraft 2

Weitere praktische Hinweise zur Durchführung des Rollenspiels erhalten Sie in den Hintergrundinformationen für die Lehrkraft 2 „Organisatorisches und Tipps für das Rollenspiel“.

Phase 1:

Die Schülerinnen und Schüler laufen über den Marktplatz und füllen ihren imaginären Warenkorb zunächst uneingeschränkt entsprechend den unterschiedlichen menschlichen Bedürfnissen. Voraussichtlich werden sich die meisten in der Ecke mit dem üppigen Angebot und der guten Versorgung aufhalten.

Phase 2:

Dann endet diese utopische Situation. Nicht alle Schülerinnen und Schüler erhalten nun weiter Zugang zu allem. Es wird willkürlich eine Auswahl getroffen. Die Lehrperson in der Rolle eines Marktschreiers oder einer Marktaufsicht fordert diejenigen Schüler und Schü-

lerinnen auf, die nicht über ein Einkommen von mehr als einem Dollar pro Tag verfügen, manche Marktstände zu verlassen; sie können aufgrund ihrer Kaufkraft nicht an allen Möglichkeiten des „Weltmarktes“ partizipieren.

Ähnlich wie durch die Geburt in eine solche Lebenssituation der Zufall entscheidet, soll auch im Klassenraum durch willkürliche Zuordnung entschieden werden, welcher Gruppe die einzelnen Schülerinnen und Schüler angehören.



Rollenkarten

Dazu erhalten alle Teilnehmenden vor Beginn des Rollenspiels Karten, auf denen mindestens die Kaufkraft und die Tätigkeit benannt sind. Auf den Karten sind auch Regieanweisungen für die Schülerinnen und Schüler notiert, die sich entsprechend der Rolle auf die verschiedenen Phasen beziehen. Vorschläge finden Sie in den Kopiervorlagen.

Cave!

Die Angabe einer Nationalität auf den Karten kann Probleme mit sich bringen, falls einzelne Schülerinnen und Schüler oder deren Herkunftsfamilien aus den genannten Ländern stammen. So sollten zumindest nicht beim Rollenspiel die Ab- und Ausgrenzung von den Möglichkeiten des Marktes mit einer Länderzugehörigkeit verknüpft werden. Die schlichte Benennung der Kaufkraft ist besser; sie kann später in einem reflektierenden Nachgespräch durchaus konkret den „Ländern des Südens“¹ zugeordnet werden.

An dieser Stelle sind nun verschiedene Vorgehensweisen möglich. Vor dem Hintergrund der unterschiedlichen Schwerpunkte der Schulfächer könnten von diesem Rollenspiel ausgehend auch die Problematik der Migration (hin zu den „reicheren Ecken“ im Klassenzimmer) oder Fragen des sozialen Friedens in den jeweiligen gesellschaftlichen Gruppen oder möglicherweise sogar das Thema Terrorismus aufgegriffen werden. Dies gilt für Fächer mit stärkerem Fokus auf Politik und Geschichte.

Das hier angedachte Modell will zunächst nur das Thema Konsum und Verantwortung der Industrienationen aufmerksam machen. Durch das Rollenspiel wird den Lernenden die Schieflage (und auch das Gefahrenpotenzial hinsichtlich sozialer Unruhen) bewusst. Die verschiedenen Gruppen im Raum reflektieren jeweils ihre Lage, formulieren Wünsche und Vorschläge, wozu sie die Lehrperson durch entsprechende Fragen einlädt: *Wie „lebt“ es sich an Eurem Ort? Seid Ihr zufrieden mit Eurer Wohnung? Wie läuft die Arbeit? Wie sieht's mit dem Freizeitangebot aus? Könnt Ihr Euch ohne Probleme über wichtige Zusammenhänge informieren und weiterbilden?*

Optional: In einer erweiterten Variante könnte jetzt ein Einblick in die Lebensumstände der „anderen Ecken“ erfolgen: durch Nachrichten in Zeitungen, Fernsehen oder online. Auch „Reisen“ und gegenseitige Besuche von Ecke zu Ecke sind denkbar. Weitere Impulse: *Wie geht es Euch nach den Begegnungen mit Menschen aus den anderen Orten des Klassenzimmers? Schreibt eine kurze E-Mail, um für die nette Begegnung zu danken und greift gegebenenfalls Themen aus Euren Gesprächen auf.*

¹ Aufgrund der Tatsache, dass sowohl die Gegenüberstellung von „Industrie- und Entwicklungsländern“ als auch von „Erster und Dritter Welt“ unangemessen erscheint, orientiert sich die Diktion in dem vorliegenden Text an dem Vorschlag, von „Norden und Süden“ zu sprechen, wobei das in geografischer Hinsicht nicht völlig zutreffend ist und eben nicht in einem solchen geografischen Sinn verstanden werden darf.

Phase 3:

Vor dem Hintergrund der ungerechten Zustände kommen nun Gefühle von Bedauern, vielleicht auch Neid oder Angst vor Streit und sozialen Unruhen auf; Fragen der Gerechtigkeit werden schon im Ansatz thematisiert. Erste Lösungen bestehen darin, dass manche der „Reicheren“ der Not der „Ärmeren“ durch Spenden und Hilfsmaßnahmen begegnen wollen. Alles das wird von verschiedenen Schülerinnen und Schülern anhand der Regieanweisungen ausgeführt (siehe Rollenkarten).

Phase 4:

Ein abermaliger Austausch der verschiedenen Gruppen „arm“ und „reich“ setzt ein. Die Schülerinnen und Schüler erkennen, dass vor dem Hintergrund der abhängigen Stellung der „Ärmeren“ vom Wohlwohlen der „Reicheren“ die Situation keinesfalls fair ist, Fortschritt und Entwicklung keinesfalls erzielt wurden – weder in der einen noch in der anderen Ecke.

Mit dem Bezug zur Geschichte des fairen Handels (siehe www.forum-fairer-handel.de/fairer-handel/geschichte/ und <https://www.fairtrade.de/index.php/mID/1.4/lan/de>) und zu den Studentenprotesten der 1960er-Jahren, die auch unter dem Motto Trade not Aid geführt wurden, leiten die Rollen mit der Überschrift „Engagierte Zivilgesellschaft“ den zweiten Lösungsansatz ein: die Möglichkeiten des fairen Handels.



Forum Fairer Handel



Schülertext 1

An dieser Stelle kann Infotext für die Schülerinnen und Schüler 1 „Kurzer geschichtlicher Überblick“ an die Lerngruppe ausgeteilt und gegebenenfalls kurz erläutert werden.

Dann werden diejenigen Personen, die die Rolle „Protestierende Studierende/ Schülerinnen/Schüler“ ausfüllen, in der Gruppe der „reicheren Ecke“ (ähnlich der Studierenden in den 1960er-Jahren oder anderen Personen mit zivilgesellschaftlichen Engagement) Ideen einbringen und die übrigen Mitschülerinnen und Mitschüler von ihren Positionen zu überzeugen versuchen. Sie sind engagiert, denken quer und versuchen, einen zivilgesellschaftlichen Einsatz zu initiieren. Hier kann es nun im Rollenspiel kleine Demonstrationen, Plakataktionen und Diskussionsrunden geben.



Schülertext 2

Der Infotext für die Schülerinnen und Schüler 2 „Gerechtigkeit und Gleichheit“ wird nun an die Zugehörigen aller Gruppen verteilt.

Optional: Die Gruppen in den anderen Ecken verfolgen die Vorgänge in der „reicheren Ecke“ möglicherweise durch kommentierte Fernsehberichterstattung (ein oder zwei Gruppenmitglieder berichten journalistisch über die Vorgängen in den anderen Ecken).

Anhand der Informationen der protestierenden Gruppenmitglieder in der „reicheren Ecke“ wird zumindest angedeutet, was Verteilungsgerechtigkeit, Verhältnis-, Lohn-, Chancen- und Rechtsgleichheit bedeuten und welche Schwierigkeiten sich angesichts der Notlage einer Person bei dem Versuch ergeben können, einen gerechten Lohn oder einen fairen Preis festzulegen.

Am Ende des Rollenspiels steht ein Vertrag, ein Memorandum of Understanding, eine Absichtserklärung hinsichtlich des fairen Handels, den die Lerngruppe gemeinsam formuliert.

Erläuterung des Einstiegs in das Thema

Dieser Einstieg umfasst in der kürzesten Form – also ohne Nutzung aller angebotenen Erweiterungsangebote – eine Doppelstunde und erlaubt das Erkennen des aktuellen „State of the World“ – jedoch nicht bloß auf einer kognitiven, sondern auch auf einer emotionalen Ebene: Manchen Schülern und Schülerinnen werden die Waren und Dienstleistungen vorenthalten, die Ungerechtigkeit, vielleicht auch Enttäuschung und Wut dieser Gruppe, werden spürbar.

Zugleich erfolgt eine Konzentration auf die Thematik, Vorkenntnisse der Lerngruppe werden aktiviert sowie neues Wissen und Fachbegriffe spielerisch eingeführt.

Für alle geschilderten (Reflexions-)Phasen dieses Rollenspiels gilt: Sie werden durch die Regieanweisungen auf den Rollenkarten gesteuert, bedürfen an der ein oder anderen Stelle aber möglicherweise auch der Moderation durch die Lehrperson; die Impulsfragen sind ohnehin fest eingeplant.

Jedoch sind die Regieanweisungen und Impulsfragen nur als Vorschläge zu verstehen. Für die jeweilige Lerngruppe und deren emotionale, intellektuelle, aber auch darstellerische Fähigkeiten muss das Rollenspiel angepasst, vielleicht gekürzt oder auch erweitert werden. Weitere Hinweise zum Rollenspiel erhalten Sie in den Hintergrundinformationen für die Lehrkraft 2 „Organisatorisches und Tipps für das Rollenspiel“.



Hintergrundinformationen für die Lehrkraft 2

Verlauf: Das Projekt

Nach dem Rollenspiel, kombiniert mit einem ersten Theorie-Input (Geschichte des fairen Handels und Fragen der Gerechtigkeit), erfolgt der Hauptteil der Unterrichtseinheit – das Schülerprojekt.

Es ist nicht angedacht, dass die Gruppenzugehörigkeiten beibehalten werden und das Rollenspiel fortgesetzt wird, etwa in dem Sinne, dass die Gruppe des „Nordens“ mit der des „Südens“ fairen Handel treibt. Aber auch hier versteht sich der vorgelegte Entwurf als anpassungs- und ausbaufähig. Nach Wunsch der Lehrperson oder auch der Lernenden ließe sich ein fortgesetztes Rollenspiel in die Aktionen des Hauptteils hinein sicher auch ohne allzu großen Aufwand realisieren.

Grundsätzlich ist es am Beginn der Projektphase besonders wichtig, transparent zu machen, was in welchem Zeitraum von den Lernenden erwartet wird. Mithilfe von Meilensteinen kann ein Gesamtprojekt in Teilprojekte untergliedert werden. Den Meilensteinen werden Zeitvorgaben zugeordnet, bis zu denen die Teilergebnisse erreicht werden müssen. Auch wenn der zeitliche Rahmen sicherlich von Schülergruppe zu Schülergruppe im Blick auf die Zielsetzungen, die Einsatzbereitschaft und die Möglichkeiten vor Ort variiert, ist doch von einem Grundumfang von **drei bis vier Doppelstunden** auszugehen.

Die Schülerinnen und Schüler werden in ihrer Persönlichkeitsbildung gefördert, indem sie sich bei der Projektarbeit innerhalb der Kleingruppen intensiv und eigenständig mit einem Thema auseinandersetzen, organisieren und Verantwortung übernehmen. Im Sinne der Guten Gesunden Schule sind viel Bewegung und Betätigung außerhalb des Klassenzimmers vorgesehen. **Übrigens:** Es besteht in der Regel der gesetzliche Unfallversicherungsschutz, auch wenn außerhalb des Schulgeländes recherchiert wird, solange ein klarer Zusammenhang zu schulischen Aufgaben ersichtlich ist (siehe auch DGUV Pluspunkt: www.dguv-lug.de, Webcode: lug1001810).



Magazin DGUV Pluspunkt

Ähnlich wie schon das Rollenspiel zu Beginn, ist das Projekt als ausbaubar und veränderbar zu verstehen; Bausteine können weggenommen oder auch hinzugefügt werden. In der Grundgestalt ist es als Stadtspiel oder Stadtrallye konzipiert. Um durch den Wettkampfcharakter die Motivation der Teilnehmenden zu erhöhen, ist es ratsam, nicht nur die Lerngruppe aufzulösen und Kleingruppen zusammenzustellen, sondern diese auch gegeneinander konkurrieren zu lassen.

Teilen Sie die Lerngruppe in Kleingruppen von 4 bis 6 Schülerinnen und Schülern ein. Diese Gruppen bleiben im Verlauf der weiteren Unterrichtsschritte zusammen und sind gemeinsam für die Dokumentation und Organisation ihrer Lernergebnisse zuständig.

Die Aufgaben

Entsprechend dem methodischen Dreischritt „Sehen – Urteilen – Handeln“ besteht die erste Aufgabe der Gruppen in der Recherche, was in der eigenen Stadt angeboten wird.

Mögliche Fragen sind:

- Gibt es Fair-Trade-Läden für Textilien (nur für Frauen oder auch für Männer)?
- Wie sieht das Angebot bei fair gehandelten Lebensmitteln aus, sind elektronische Geräte (auch Handys) als fair produzierte Produkte erhältlich?
- Wo liegen die Schwierigkeiten des fairen Handels?
- Was hat es mit den Labels auf sich?
- Was ist von dem steigenden Angebot an Fair-Trade-Produkten in den Discountern zu halten?
- Warum ziehen nicht noch mehr Geschäfte nach?

Im Anschluss an die Erarbeitungsphase, in der die Lernenden sich mit dem Arbeitsauftrag auseinandergesetzt und sich eine Aufgabe und einen zugehörigen Plan selbst erstellt haben, erfolgt die Online-Recherche. Die Schülerinnen und Schüler sollen dabei den oben aufgeführten Fragen nachgehen, um grundsätzlich eine Vorstellung von fairem Handel und von den konkreten Gegebenheiten vor Ort zu bekommen.

Die Recherchearbeiten erfolgen unter Einbeziehung digitaler Medien, aber auch bei den Geschäftsleuten vor Ort. In einem Stadtplan und in Gesprächsprotokollen, die den im Stadtplan markierten Orten zugeordnet sind, werden die Ergebnisse gesichert.

Um selbstständig recherchieren zu können, benötigen die Lernenden einen Internetzugang. Idealerweise sollte ihnen in der Schule über mehrere Unterrichtsstunden ein Computer zur Recherche und Dokumentation der Ergebnisse zur Verfügung stehen.

Für den nächsten großen Schritt – nach dem Sichten und Beurteilen der Gegebenheiten – ist das aktive Tun gefragt. Hier bestehen zwei Möglichkeiten – auch kombinierbar:

a) Die verschiedenen Kleingruppen sollen auf Grundlage der Stadtkarte Geschäfte aufsuchen, die noch keinen fairen Handel betreiben, und dort so viele wie möglich von dessen Chancen überzeugen: Geeignet sind beispielsweise Blumenläden und Cafés oder ähnliche Geschäfte, die immerhin wenigstens ein Produkt in ihr Sortiment aufnehmen könnten. Mit Filialen großer Ketten ist das Anliegen natürlich schwieriger zu realisieren. Aber auch eine E-Mail an die Marktleitung und eine Unterhaltung mit Verantwortlichen vor Ort, in der die jungen Konsumenten und Konsumentinnen ihr Anliegen schildern, können Punkte für den Wettkampf bringen.

b) Die zweite Variante ist etwas leichter. In Anlehnung an den in vielen Städten verbreiteten „Schlemmerblock“ könnten die Schülerinnen und Schüler einen fairen Shoppingblock erstellen, was verschiedene Tätigkeiten beinhaltet: Ausgehend von der bereits erfolgten Recherchearbeit werden nun diejenigen Läden aufgesucht, die schon über ein Fair-Trade-Angebot verfügen. Hier muss in einem persönlichen Gespräch mit der verantwortlichen Person besprochen werden, ob es machbar ist und sich für sie lohnt, an dieser Shoppingblock-Aktion teilzunehmen.

Dann sind die kreativen und technischen Geschicke der Schülerinnen und Schüler gefragt: das Layout des Shoppingblocks muss gestaltet werden, Logos und Infos der Läden, mit denen die Zusammenarbeit beschlossen wurde, müssen eingearbeitet werden, und gegebenenfalls kann nach Verabredung mit Sponsoren oder Sponsorinnen und dem Einholen günstiger Angebote auch ein professioneller Druck zumindest in kleiner Auflage in Auftrag gegeben werden.

Ziel beider Aktionen ist es, den fairen Handel in der eigenen Stadt konkret kennenzulernen sowie zu unterstützen und damit das Bild auf der Stadtkarte zu verändern: Möglichst viele Punkte, die den fairen Handel markieren, sollen die Karte prägen; entweder als für Fair Trade hinzugewonnene Geschäfte oder als solche, die an der Shoppingblock-Aktion teilnehmen.

Ende

Am Ende wird das Ergebnis in jeder Gruppe mithilfe eines Videos, das als eine Variante der Stop-Motion-Methode zu verstehen ist, zusammengefasst. Die Schülerinnen und Schüler erstellen kleine Zeichnungen von allem Relevantem auf Papier: etwa vom Rollenspiel zu Beginn, von den handelnden Personen (bei Variante a), der Stadtkarte, den gesammelten Informationen, dem gedruckten Shoppingblock. Ein Handy mit Kamera wird an einem Stativ etwa im Abstand von 30 Zentimetern über einer Fläche (z. B. dem Schultisch) befestigt. Auf dieser Fläche werden mithilfe der kleinen Zeichnungen, die ins Bild hinein- und wieder herausgeschoben werden, alle Vorgänge, alles Erlebte und Erlernte nach- und dargestellt. Gesprochene Kommentierungen und Dialoge der Schüler und Schülerinnen, möglicherweise sogar Musik (Achtung Urheberrecht!), machen die Bewegung der Bilder nachvollziehbar und lebendig. (Zur Methode Stop Motion siehe auch: <https://de.wikihow.com/Eine-Stop-Motion-Animation-erstellen>.) So kann das Projekt anderen leicht zugänglich gemacht werden und die Erfolge – aber auch mögliche Hindernisse – werden sichtbar.



Stop Motion Animation



Wikihow

Hinweis auf ergänzende Unterrichtsmaterialien

Zur Vernetzung des Wissens sowie als ergänzende didaktische Hilfe liefern folgende Unterrichtsmaterialien unter www.dguv-lug.de zusätzliche Informationen:

- **Die gesetzliche Unfallversicherung** (Sek II) *Webcode: lug873404*
- **Arbeiten in Zeiten der Globalisierung** (Sek II) *Webcode: lug1001853*

Impressum

DGUV Lernen und Gesundheit, Verantwortung zeigen: Fair Trade, Juli 2019

Herausgeber: Deutsche Gesetzliche Unfallversicherung (DGUV), Glinkastraße 40, 10117 Berlin

Redaktion: Andreas Baader, Sankt Augustin (verantwortlich); Stefanie Richter, Wiesbaden

Text: Patrick Miesen, Michael Conradi, Wiesbaden

Verlag: Universum Verlag GmbH, 65175 Wiesbaden, Telefon: 0611/9030-0, www.universum.de



Internet-
hinweis



Arbeits-
blätter



Arbeits-
auftrag



Präsentation



Video



Didaktisch-
methodischer
Hinweis



Lehrmaterialien