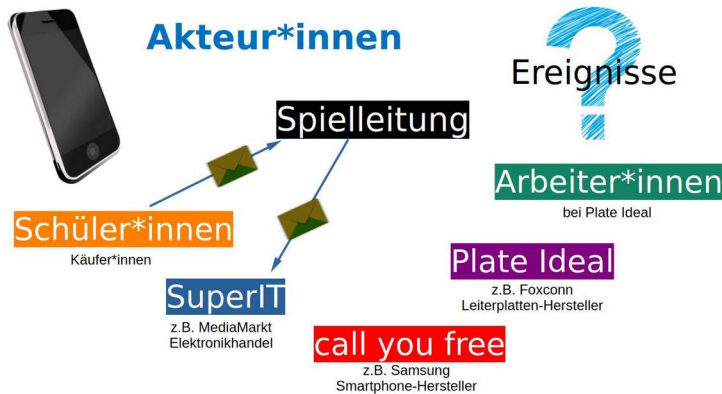


Planspiel „SmartChainReaction: Die Wertschöpfungskette eines Smartphones“

Abhängigkeiten, Markt- und Machtstrukturen in der Elektronikproduktion spielerisch erleben



~90 Minuten



Ab 9. Klasse/ 15 Jahre
10-25 TN, pro Akteur*in 2-5



Tische & Stühle
Smartboard oder weiße
Wand/ Leinwand

KURZBESCHREIBUNG

Im Verlauf des Spiels versuchen verschiedene an der Wertschöpfungskette eines Smartphones beteiligte Gruppen ihre Interessen durchzusetzen:

Arbeiter*innen in einer Leiterplatten-Fabrik, ihr Arbeitgeber Plate Ideal und der Smartphone-Hersteller call you free. Call you free möchte ein neues günstiges Smartphonemodell auf den Markt bringen und muss mit Plate Ideal und dem Elektronikgeschäft SuperIT Preise aushandeln. SuperIT verkauft die Smartphones wiederum an eine Gruppe Schüler*innen, die das neueste Smartphone zwar haben wollen, jedoch für den Kauf nur ihre Ersparnisse zur Verfügung haben.

Die Gruppen kommunizieren über selbst formulierte Briefe miteinander, die im Spielverlauf über das

Postamt (die Spielleitung) versendet und ausgeliefert werden.

Die aufkommenden Interessenkonflikte werden durch die Spielleitung in Form von Zeitungsartikeln und Notizen an die Gruppen verstärkt.

ERKENNTNISZIELE

Teilnehmende ...

- ... erleben Abhängigkeiten und lernen Markt- und Machtstrukturen in der Elektronikproduktion kennen
- ... nehmen verschiedene Perspektiven auf Prozesse der Elektronikproduktion ein
- ... reflektieren Erfahrungen und übertragen diese in die Realität

DURCHFÜHRENDE

Ein Angebot auf Grundlage des „Planspiel IT“ des Nager IT e.V. aus ihrem Methodenheft „Faire Elektronik“ (2019) durchgeführt von:

Aktionsgruppe Eine Welt e.V. Schwerin

Ralf Göttlicher, Bildungsreferent

Mobil: 0151 20 20 42 49

bildung@weltladen-schwerin.de

Das Bildungsprojekt der Aktionsgruppe Eine Welt e.V. wird gefördert durch:



Bundesministerium für
wirtschaftliche Zusammenarbeit
und Entwicklung



mit Mitteln des
Kirchlichen
Entwicklungsdienstes

**WELTLADEN
SCHWERIN**