

Fair Play – Fair Pay Fußball und Globalisierung



www.pixelio.de

Unter dem Motto „Fair Play – Fair Pay / Fußball und Globalisierung“ sollen die Schüler/innen im Fußballprojekt mit Spiel, Spaß und Information sowohl die schönen als auch die Schattenseiten des Fußballs kennen lernen. Im Mittelpunkt steht das Thema Kinderarbeit und die Fußballproduktion in Pakistan.

Das Projekt wurde bereits mit zwei Preisen ausgezeichnet: dem Otto Brenner Preis (Einsatz zur Verbesserung der Arbeitsbedingungen in der Sportartikelindustrie) und als offizielles Projekt der Weltdekade der Vereinten Nationen zur Bildung für Nachhaltige Entwicklung.

Aufbau und Inhalte der Unterrichtseinheit

1. Einführung und Informationen zum Phänomen Fußball
 - Woher (aus welchem Land) kommt das Fußballspiel?
 - Wie sind das Fußballspiel und seine Regeln entstanden?
 - Welche Rolle hatte Fair Play/Fairness früher, welche hat es heute?
2. Informationen zur Fußballproduktion
 - Woher (aus welchem Land) kommen die Fußbälle?
 - Wie und von wem werden Fußbälle hauptsächlich hergestellt?
 - praktische Einweisung ins Fußballnähen mit original Nähset aus Pakistan
- 3./4. Informationen zu Kinderarbeit und Sportartikelindustrie
 - Vorführung des Kurzfilms „Balljungs“
 - Diskussion zu Themen Kinderarbeit, Sportartikelindustrie, Fairness, Fußbälle

Für eine Durchführung sind drei bis vier Unterrichtsstunden (je nach Absprache) sinnvoll.

Zielsetzung

Beitrag zu Globales Lernen/Bildung für Nachhaltige Entwicklung (BNE), Förderung der Gestaltungskompetenz, Sensibilisierung für Themen Kinderarbeit, Fairer Handel, Fairness, Sportartikelproduktion, Produktions- und Handelbeziehungen in den Entwicklungsländern

Referent

Holger Heß-Borski

Kosten

bis vier Unterrichtsstunden: 20,00 €

Infos und Kontakt

Bremer Informationszentrum für Menschenrechte und Entwicklung (biz)

Bahnhofplatz 13

28195 Bremen

Tel.: 0421-171910

Homepage: www.bizme.de

Ansprechpartner/innen: Angelika Krenzer-Bass (a.krenzer-bass@bizme.de)

oder Holger Heß-Borski, Tel.: 0421-7948893