

ONE UP ISLAND

DIDAKTISCHES BEGLEITMATERIAL
FÜR DAS SERIOUS GAME ZUM SOZIALSTAAT



ONE UP ISLAND

HIER GEHT ES ZUM SPIEL UND ZU DEN
DIDAKTISCHEN BEGLEITMATERIALIEN:



Impressum

Autor: Lorenz Prager

Unter Mitarbeit von:

Martin Greunz, Vinzent Hilbrand und Christian Pörtl-Dienst

Redaktionelle und didaktische Begleitung:

Zentrum *polis* – Politik Lernen in der Schule (www.politik-lernen.at)

Herausgeber:

Arbeiterkammer Wien

Prinz Eugen Straße 20-22, 1040 Wien

Wien, 2025



VORWORT

LIEBE LEHRKRÄFTE!

Computerspiele boomen wie nie zuvor, darunter auch Serious Games.¹ Gemeinsam mit Social Media haben sie sich zu digitalen Leitmedien entwickelt und prägen die Lebenswelt von Kindern, Jugendlichen und jungen Erwachsenen. Mit dem Mobile Game *One Up Island* und dem didaktischen Material dazu setzt die Arbeiterkammer eigene Akzente, um Schüler:innen spielbasiert Themen wie Sozialstaatlichkeit, gewerkschaftliche Organisation und demokratische Teilhabe zu vermitteln. Über das Medium des digitalen Spiels wird dabei an der Alltagswelt der Schüler:innen angeknüpft, um eine motivierende Lernsituation zu schaffen.

Damit die Verwendung des Spiels im Unterricht keinen großen Mehraufwand für Sie mit sich bringt, hat die AK in Kooperation mit Zentrum *polis* – Politik lernen in der Schule diese praxisorientierte didaktische Handreichung entwickelt.

Zu Beginn finden Sie eine Spielbeschreibung sowie eine technische Bedienungsanleitung auf den Seiten 6 und 7. Eine inhaltliche Kontextualisierung finden Sie in Form eines Essays und einer Zeittafel zum Thema Sozialstaatlichkeit auf zwei Doppelseiten (Seite 8 bis 11).

Danach warten drei Unterrichtsbeispiele auf Sie – hier Lehr-Lern-Settings genannt:

- ➔ Im Basismodul wird das Spiel gespielt und mit Hilfe eines Zeitstrahls zur Entwicklung des Sozialstaats nachbereitet. Es ist für die Sekundarstufe I und II geeignet.
- ➔ Die Vertiefungsmodule dienen der Schwerpunktsetzung und können unabhängig voneinander an das Basismodul angeknüpft werden.
- ➔ Das Modul *Was ist gute Arbeit für mich?* stellt eigene Vorstellungen der Lernenden zu guten Arbeitsbedingungen sowie Strategien, um diese umzusetzen, ins Zentrum. Es ist für die Sekundarstufe I und II geeignet.
- ➔ Das Modul *Staatsformen und Arbeitsbedingungen* verknüpft Arbeitsbedingungen und politische Systeme im globalen Kontext anhand von vier fiktiven persönlichen Geschichten und ist für die Sekundarstufe II geeignet.

Wir wünschen Ihnen viel Spaß beim Spielen und gutes Gelingen beim Schmökern, Ausprobieren und Adaptieren.

¹ Dabei handelt es sich um Spiele, die nicht nur zur Unterhaltung dienen, sondern auch bestimmte Vermittlungsabsichten bzw. Lernziele verfolgen.



INHALT

- 4 Vorwort
- 6 Das Spiel und sein didaktisches Potenzial
- 7 Spielstart leicht gemacht! Eine technische Bedienungsanleitung
- 8 Vom Trucksystem zur KV-Verhandlung. Ein politisch-historischer Essay
- 10 Der Weg zum Sozialstaat – Fortschritte und Rückschritte
- 12 Infobox: Lehrplanbezüge gemäß Lehrplan Mittelschule (2023/24)
- 13 Lehr-Lern-Setting Basismodul: Gemeinsam für unsere Arbeitsrechte.
Spielen und Nachbereitung von *One Up Island*
- 18 Lehr-Lern-Setting Vertiefungsmodul: Was ist gute Arbeit für mich?
- 21 Lehr-Lern-Setting Vertiefungsmodul: Staatsformen und Arbeitsbedingungen
- 28 Projektimpulse

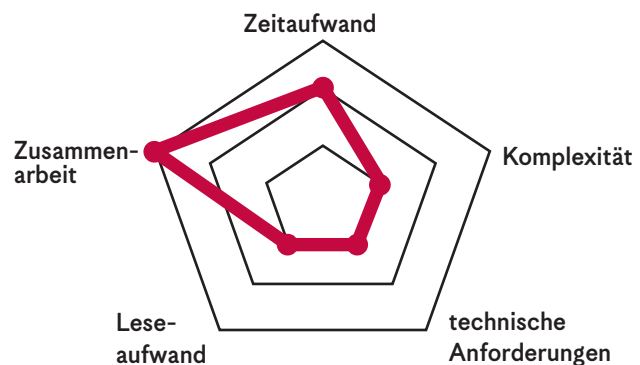


DAS SPIEL UND SEIN DIDAKTISCHES POTENZIAL

Beim digitalen Spiel *One Up Island* findet sich die Schulklass auf einer Insel wieder. Die Spieler:innen wurden mit dem Versprechen von guten Lebens- und Arbeitsbedingungen gelockt. Doch die Realität sieht anders aus, denn der eitle Kaiser Karl und der profitorientierte Unternehmer Cornelius wollen ihre Interessen auf Kosten der Arbeiter:innen durchsetzen. Gemeinsam versuchen die Schüler:innen, sich durch Abstimmungen und gemeinsames Verhandeln ein besseres Leben zu erspielen.

Das Spiel auf einen Blick

- **Anzahl Spieler:innen:** 4 bis 30 Personen
- **Spieldauer:** 30 bis 120 Minuten, für einen kompletten Durchgang ca. 90 Minuten
- **Genre:** kollaboratives Serious Game
- **Zielgruppe:** 13 bis 99 Jahre
- **Themen:** Solidarität, Verhandlungen und Streiks, Sozialpartnerschaft, Demokratie



One Up Island ist ein Multiplayer-Spiel (mehrere Personen spielen gemeinsam eine Partie), das als Serious Game spielbasiertes Lernen zu den Themen Sozialstaat und Solidarität ermöglicht. Insofern eignet es sich für den Einsatz in folgenden Fächern:

- Geschichte
- Politische Bildung
- Geographie und wirtschaftliche Bildung
- Economics & Economic Literacy
- Wirtschaft & Recht

Darüber hinaus kann das Spiel in allen Fächern und Schultypen über die übergreifenden Themen Politische Bildung, Wirtschafts-, Finanz- und Verbraucher:innenbildung sowie Medienbildung als Lerngegenstand genutzt werden.

Mit einem Videospiel lernen?

Digitale Spiele – vulgo Computer- oder Videospiele – haben sich seit den 1990er-Jahren als Massenmedium etabliert. Im Jahr 2024 spielten Jugendliche

durchschnittlich 91 Minuten pro Tag. Während digitale Spiele anfangs sehr skeptisch betrachtet wurden, haben sich in unterschiedlichen Fachdidaktiken mittlerweile Ansätze des spielbasierten Lernens etabliert.

Digitale Spiele eignen sich aufgrund ihrer Interaktivität nicht nur exzellent als Unterhaltungs- sondern auch als Lernmedien. Durch die Interaktion mit dem Spiel, kommt es zur Immersion (Eintauchen ins Spiel), die wiederum zu einem Flow-Erlebnis führt. Die daraus entstehende hohe Motivation, längere Beteiligung und erhöhte Aufmerksamkeit bei den Spielenden kann für didaktische Zwecke genutzt werden.

Diesem Ansatz folgt *One Up Island*, indem es als Serious Game Inhalte über die Spielhandlung vermittelt. Das gängige Format des Inselspiels hilft, bestimmte Aspekte hervorzuheben und so in vier Levels von der Monarchie zur Demokratie die Geschichte des Sozialstaats nachzuzeichnen und zur Reflexion über die Gegenwart anzuregen.



SPIELSTART LEICHT GEMACHT! EINE TECHNISCHE BEDIENUNGSANLEITUNG

One Up Island ist ähnlich wie ein Kahoot-Quiz organisiert: Auf einem Gerät wird ein Spiel erstellt, die anderen Geräte können per Code daran teilnehmen. Ein Spiel kann einfach in fünf Schritten erstellt werden, wobei die Bedienung intuitiv über das Tippen auf den Bildschirm des Smartphones erfolgt.

Checkliste für das Spiel *One Up Island*

- ✓ Die Handys haben eine aufrechte Internetverbindung.
- ✓ Die Handys haben ausreichend Akku (mindestens 75 Prozent).
- ✓ Die App *One Up Island* ist heruntergeladen und installiert (Datei hat weniger als 100 MB).

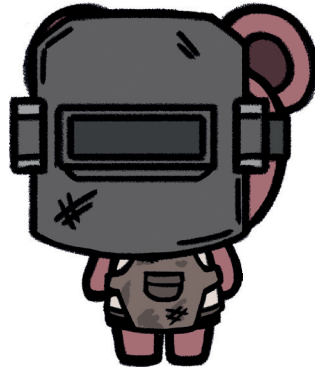
Anleitung zum Erstellen eines Spiels

1. Klicke auf den grünen Button, um ins Game Master Menü zu wechseln.	2. Wähle „neues Spiel erstellen“ aus.	3. Teile den Spielcode mit den Spielenden.	4. Wähle aus, ob das Spiel mit einem Tutorial starten soll und wie lange das Spiel laufen soll (Empfehlung: 80 Min.).	5. Starte das Spiel, sobald alle da sind.
--	--	---	--	--

Optionen für den:die Moderator:in

Während des Spiels kannst du durch das Anwählen des jeweiligen Felds: - das Spiel pausieren, - das Spiel sofort beenden, - den Ton auf allen Geräten deaktivieren, - die Zusammenfassung anzeigen (dazu müssen im Spiel zwei Tage vergehen), - einzelne Spieler:innen hinauswerfen.	1. Lade die App herunter. 2. Öffne die App. 3. Gib den Spielcode ein und klicke auf den grauen Button „Spiel beitreten“. Der Spielcode ist auf Schritt 3 zu finden.
--	--

Anleitung zum Beitritt als Spieler:in



VOM TRUCKSYSTEM ZUR KV-VERHANDLUNG. EIN POLITISCH-HISTORISCHER ESSAY

Traditionell beginnen in Österreich die Verhandlungen zu den Kollektivverträgen jeden Herbst mit der Metallbranche. Der dabei erzielte Abschluss hat Signalwirkung für alle anderen Branchen. Vor etwa 150 Jahren war Metall in Lohnfragen ebenfalls von Bedeutung, nämlich als Teil des Trucksystems.

Hört man das Wort *Truck* heutzutage, so denkt man wahrscheinlich an einen LKW. Dass Truck allerdings auch Blech in einer anderen Form meinen kann, wissen nur wenige. Und das ist auch gut so, denn es bezeichnet eine perfide Praxis der Entlohnung von Arbeiter:innen im 19. Jahrhundert. Statt in Form von Geld wird der Lohn in Sachleistungen oder Gutscheinen für diese „ausgezahlt“. Mit diesen an sich wertlosen Blechmünzen können ausschließlich in werkseigenen Geschäften Produkte – oft zu überhöhten Preisen – eingekauft werden. Victor Adler kritisiert jene Praxis in einem Zeitungsartikel aus dem Jahr 1888 folgendermaßen:

Die Ziegelarbeiter der Wienerberger Gesellschaft werden doppelt ausgebeutet. Als Produzenten durch die erbärmliche Niedrigkeit des Lohnes; als Konsumenten durch die Wohnungsbeistellung und durch das Blechwesen. (Wochenzeitung Gleichheit vom 1. Dezember 1888, Seite 2.)

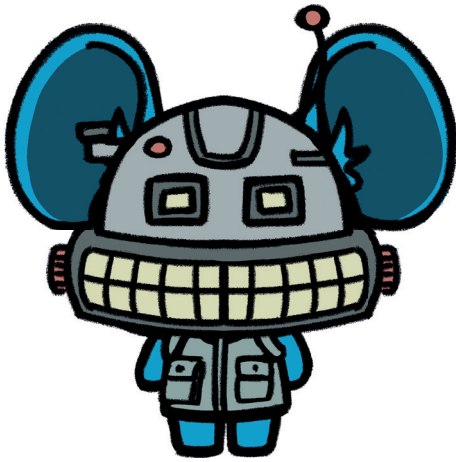
Was haben nun Blech und Metaller-Kollektivverträge miteinander zu tun? Dazwischen liegt eine lange Geschichte von graduellen Verbesserungen, aber auch Rückschritten, im Zuge einer gesellschaftspolitischen Entwicklung hin zu Demokratie und Sozialstaat. Der vorliegende Essay möchte diese Entwicklung anhand von Schlaglichtern nachzeichnen. Nicht der historischen Zahlen-, Daten- und Faktenkunde wegen, sondern um sie – wie das Geschichte so an sich hat – als Ausgangspunkt für die Orientierung in Gegenwart und Zukunft zu nutzen.

Ausgangspunkt dieser Geschichte ist die industrielle Revolution. Durch die breite Verwendung der Dampfmaschine konnte fossile Energie nicht mehr nur zum Heizen, sondern auch zum Transport und zur Produktion von Gütern verwendet werden. Ein Produktionsaufschwung von ungeahntem Ausmaß war die Folge, doch davon profitierten nicht alle gleichermaßen.

Teile des Bürgertums konnten mit den Ideen der französischen Revolution, der Aufklärung und des Liberalismus im Gepäck zum Großbürgertum aufsteigen. Mit verfügbarem Kapital wurden Fabriken gebaut und Maschinen angeschafft, dann Güter hergestellt und unter Einbehaltung des Mehrwerts verkauft, um mehr Kapital zu generieren. Je geringer der Arbeitslohn im Vergleich zum Verkaufspreis, desto höher der Mehrwert – ergo, desto mehr Gewinn für den Unternehmer.

Den Besitzenden stand ein ganzes Heer von Besitzlosen gegenüber, die nichts zu verkaufen hatten als ihre Arbeitskraft: das Proletariat. Zur Bildung dieser sozialen Klasse war es durch ein zunehmendes Bevölkerungswachstum, das Ende der Grundherrschaft und der damit einhergehenden starken Urbanisierung gekommen. Die Folgen dieses entfesselten frühindustriellen Kapitalismus waren für die Arbeiter:innen katastrophal. Dazu noch einmal Victor Adler im Original:

Da liegen denn in einem einzigen Raum 40, 50 bis 70 Personen. Holzpritschen, elendes altes Stroh, darauf liegen sie Körper an Körper hingeschlichtet. [...] Alte Fetzen bilden die Unterlage, ihre schmutzigen Kleider dienen zum Zudecken. Manche ziehen ihr einziges Hemd aus, um es zu schonen und liegen nackt da. Dass Wanzen und Läuse die steten Bettbegleiter sind, ist natürlich. Von Waschen, von Reinigen der Kleider kann ja keine Rede sein. (Wochenzeitung Gleichheit vom 1. Dezember 1888, Seite 2-3.)



Die Auswirkungen der schlechten Arbeits- und Wohnverhältnisse waren verheerend: Mangelnde Belüftung und schlechte hygienische Bedingungen führten zur raschen Verbreitung von Krankheiten wie Tuberkulose. Männer, Frauen und Kinder mussten arbeiten, da die Löhne am oder sogar unter dem Existenzminimum lagen. Mangels staatlicher Regulierung herrschte unternehmerische Willkür. Strenge Arbeitsdisziplin wurde durch drakonische Strafen und verpflichtende Arbeitsbücher erzwungen, in denen Verstöße vermerkt wurden. Sicherheitsvorkehrungen am Arbeitsplatz fehlten ebenso wie jede Form von Sozialgesetzgebung.

Versammlungen und Demonstrationen wurden gewaltsam von Polizei und Militär unterdrückt. Politische Mitbestimmung war Arbeiter:innen in den europäischen Monarchien verwehrt. Wahlen gab es – wenn überhaupt – nur für die vermögenden Teile der Bevölkerung: den Adel und das aufstrebende Bürgertum (Zensuswahlrecht).

Allerdings regte sich Widerstand gegen diese ausbeuterischen Verhältnisse. Die Schriften von Marx und Engels stießen auf großes Interesse und bildeten die Grundlage für Sozialismus und Kommunismus. Um bessere Lebensbedingungen und eine gerechtere Verteilung des Wohlstands zu erreichen, gründeten sich erste Arbeiterorganisationen. Leitgedanke der Arbeiterbildungsvereine war, dass sich Arbeiter:innen durch Bildung aus ihren Verhältnissen emanzipieren können. Gewerkschaften entstanden zunächst innerhalb einzelner Betriebe und breiteten sich dann überbetrieblich aus, um für die Rechte der Beschäftigten einzutreten, die durch große Organisationen besser durchzusetzen waren. Außerdem wurden Arbeiterparteien gegründet, um politischen Druck aufzubauen. 29 Tage nachdem der oben zitierte Artikel erschienen war, wurde in Österreich die Sozialdemokratische Arbeiterpartei unter Victor Adler ins Leben gerufen.

Gemeinsam wurden Schritt für Schritt bessere Sozialgesetze erkämpft: Kinderarbeit wurde mehr und mehr zurückgedrängt, Sozialversicherungen eingeführt, die wöchentliche Arbeitszeit reguliert. Der Fall der Monarchie 1918 ließ das Rote Wien erblühen, das international als sozialpolitische Musterstadt bekannt wurde. Betriebsräte wurden eingeführt, die Arbeiterkammern gegründet, Lehrlinge erhielten erstmals Anspruch auf ein Gehalt während ihrer Ausbildung. Diese Reihe an positiven Entwicklungen erfuhr unter dem Austrofaschismus und Nationalsozialismus jedoch einen jähen Rückschritt.

Nach der Befreiung durch die Alliierten kam es zu einem Wiederaufbau des Sozialstaats und der Etablierung der Sozialpartnerschaft, ein Modell, das in seinem Ausprägungsgrad ein österreichisches Spezifikum darstellt: Ein institutionalisiertes Verfahren ermöglicht den Interessenausgleich zwischen Arbeitgeber:innen und Arbeitnehmer:innen. Beteiligt sind Vertreter:innen der Gewerkschaften, Arbeiterkammern, Wirtschafts- und Landwirtschaftskammern. Darin eingebettet sind auch die Verhandlungen zu den Kollektivverträgen. So schließt sich der Kreis vom Blechwesen zu den Metallen.

Was bleibt, sind die Fragen nach der Verteilung von Wohlstand, fairen Arbeits- und damit letztlich Lebensbedingungen. In Anbetracht einer Welt, die von zunehmender Entdemokratisierung, Sozialstaatsabbau und der digitalen Transformation gekennzeichnet ist, gilt es über diese Fragen nachzudenken und auf Basis der gewonnenen Erkenntnisse zu handeln. Denn wie die Kollektivverträge muss soziale Gerechtigkeit stets neu ausgehandelt und erstritten werden.





DER WEG ZUM SOZIALSTAAT: FORTSCHRITTE UND RÜCKSCHRITTE

19. JAHRHUNDERT

1859 Gewerbeordnung

Verbot der Auszahlung von Teilen des Lohns in Sachleistungen, Verbot der Kinderarbeit bis zehn Jahre, zwischen zehn und 14 Jahren gilt eine Beschränkung der Arbeitszeit auf zehn Stunden am Tag.

1867 Gumpendorfer Arbeiterbildungsverein

Gründung des ersten österreichischen Arbeiterbildungsvereins, Kranken- und Invalidenkassa für Mitglieder.

1870 Aufhebung des Verbots zur Gründung von Gewerkschaften

Gewerkschaften können legal gegründet werden.

1885 Novelle des Gewerberechts

Einführung des Elf-Stunden-Tags in Fabriken, Sonntagsruhe, Verbot der Kinderarbeit bis 14 Jahre in Fabriken und in der Schwerarbeit, Arbeitsverbot für Mütter für vier Wochen nach der Geburt ihres Kindes.

1887/88 Kranken- und Unfallversicherung

Verpflichtende Versicherung für Arbeiter:innen.

1890 Erste internationale Maidemonstration

100 000 Arbeiter:innen demonstrieren im Wiener Prater für den Acht-Stunden-Tag.

1893 Erster österreichischer Gewerkschaftskongress

Festlegung von Streikregeln, Schaffung eines Streikfonds, 194 Gewerkschaften vertreten 50 000 Mitglieder.

1896 Erster Kollektivvertrag

Erster Kollektivvertrag für Buchdrucker.

20. JAHRHUNDERT

1905 Generalstreik für das allgemeine Wahlrecht
250 000 Menschen streiken.

1907 Einführung des allgemeinen Wahlrechts für Männer

Die Rechte des Parlaments sind jedoch beschränkt (konstitutionelle Monarchie).

1911 Erster Weltfrauentag

Frauenwahlrecht und die Gleichberechtigung von Frauen und Männern werden gefordert.

1914-1918 Erster Weltkrieg

- Entmachtung des Parlaments
- Aufhebung von: Arbeitsschutzgesetzen, Arbeitszeitregelungen, Sonntagsruhe und Nachtarbeitsverbot für Frauen
- Streikverbote
- Verbot von Gewerkschaften für Beamte, Schifffahrt und Eisenbahn

1918 Ausrufung der Ersten Republik

Österreich wird eine demokratische Republik, allgemeines, gleiches und geheimes Wahlrecht für Männer und Frauen ab 24 Jahren.

1918/1919 Erlass neuer Sozialgesetze

Absolutes Kinderarbeitsverbot unter zwölf Jahren (Ausnahme Landwirtschaft und Haushalt: hier nur bis zehn Jahre), Abschaffung der Arbeitsbücher, 48-Stunden-Woche, eine Woche Urlaubsanspruch, Sonn- und Feiertagsruhe.

1919 Betriebsrätegesetz

Die Selbstvertretung von Arbeiter:innen und Angestellten im Betrieb wird gesetzlich geregelt.

1920 Gründung der Arbeiterkammern

Gründung von Arbeiterkammern in jedem Bundesland, welche die Interessen von Arbeiter:innen und Angestellten auf überbetrieblicher Ebene vertreten.

1920 Arbeitslosenversicherung

Österreich führt, als einer der ersten europäischen Staaten (Großbritannien 1911, Italien 1919), eine verpflichtende Arbeitslosenversicherung für nahezu alle krankenversicherten Arbeitnehmer:innen ein.

1922 Lehrlingsentschädigung

Auf Druck von Gewerkschaften und Arbeiterkammern wird eine Bezahlung für Lehrlinge nach dem ersten Drittel der Lehrzeit verpflichtend eingeführt.

1923 Wohnbausteuer im Roten Wien

Einführung einer progressiven Steuer auf Mieten von Wohnungen (von 2,1 Prozent für Arbeiterwohnungen bis hin zu 36,6 Prozent für Luxuswohnungen) zur Finanzierung von Gemeindebauten im Roten Wien.

1933-1938 Austrofaschismus

- Putsch im Jahr 1933: Österreich wird von einer Demokratie zu einer Diktatur.
- Abschaffung der Wahlen für Arbeiterkammern und Betriebsräte, Streikverbot.
- Verhaftung von Arbeiterführer:innen und Gewerkschafter:innen, Verbot der freien Gewerkschaften/Gründung einer Einheitsgewerkschaft.
- Ständische Gewerbeordnung führt zu einer Abschwächung der Sozialgesetzgebung.

1938-1945 Nationalsozialismus und Zweiter Weltkrieg (ab 1939)

- NS-Terror und Shoah, Zwangs- und Sklavenarbeit für Menschen, die nicht als Teil der sogenannten Volksgemeinschaft gesehen werden.
- Auflösung der Arbeiterkammern, Zwangsmitgliedschaft in der Deutschen Arbeitsfront.
- Gehorsampflicht gegenüber dem Leiter des Betriebs (dem sogenannten Betriebsführer).

1957 Etablierung der Sozialpartnerschaft

Institutionalisierung des Interessenausgleichs zwischen Arbeitnehmer:innen und Arbeitgeber:innen durch Gewerkschaften und Arbeiterkammer, Wirtschafts- und Landwirtschaftskammer.

1957 Stärkung des Mutterschutzes

Ausdehnung des Beschäftigungsverbots von vier Wochen nach der Geburt des Kindes auf vier Wochen vor und nach der Geburt.

1972 Jugendvertrauensräte

Gewählte Vertreter:innen von Jugendlichen in Betrieben.

1975 Einführung der 40-Stunden-Woche

Nach langem Kampf der Gewerkschaften und einem Volksbegehren im Jahr 1969 wird die Arbeitszeit schrittweise reduziert und beträgt ab dem Jahr 1975 40 Stunden pro Woche.

1976 Familienrechtsreform

Frauen benötigen keine Erlaubnis des Ehemanns mehr, um arbeiten zu gehen.

1979 Gleichbehandlungsgesetz

Erlass des Gesetzes zur Gleichbehandlung von Frauen und Männern im Arbeitsleben: Frauen und Männer müssen für die gleiche Arbeit den gleichen Lohn bekommen.

1986 Erhöhung des Urlaubsanspruchs auf fünf Wochen

Im Jahr 1983 wird beschlossen, dass ab dem Jahr 1986 alle Arbeitnehmer:innen Anspruch auf fünf Wochen bezahlten Urlaub im Jahr haben.

1990 Karenzanspruch für Väter

Mit der Novelle des Karenzurlaubsgesetzes ist es möglich, dass Männer in bezahlte Kinderkarenzzeit gehen.

21. JAHRHUNDERT

2007 Mindestlohn von 1000 Euro

Generalkollektivvertrag über 1000 Euro Mindestlohn für Vollzeitarbeit.

2007 Sozialversicherung für freie Dienstnehmer:innen

Gleichstellung von freien mit echten Dienstnehmer:innen hinsichtlich der Unfall-, Kranken-, Pensions-, Arbeitslosen- und Insolvenzversicherung.

2011 Gesetz gegen Lohn- und Sozialdumping

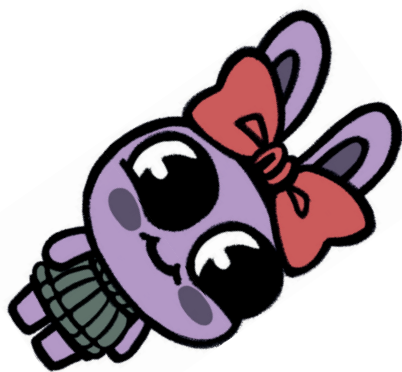
Sicherung von Abgaben und Sozialbeiträgen durch ausgeweitete Kontrollen, Bekämpfung von Unterentlohnung, Gleichberechtigung von aus- und inländischen Arbeitnehmer:innen.

2018 Novelle des Arbeitszeitgesetzes

Rückkehr zum 12-Stunden-Tag/60-Stunden-Woche unter bestimmten Auflagen.

2025 Ausweitung der Home-Office-Regelung zum „Arbeiten von überall“

Ausweitung von Regelungen für das Home-Office auf Telearbeit/ortsungebundenes Arbeiten, etwa in einem Kaffeehaus oder Co-Working-Space.



INFOBOX: LEHRPLANBEZÜGE GEMÄSS LEHRPLAN MITTELSCHULE (2023/24)

FACH	ZENTRALE FACHLICHE KONZEPTE	ANWENDUNGSBEREICHE
Geschichte und Politische Bildung	Zusammenhänge des menschlichen Zusammenlebens fokussieren insbesondere: Struktur, Macht, Kommunikation, Handlungsspielräume, Normen, Arbeit, Diversität und Verteilung	3. Klasse → Gesellschaftliche und wirtschaftliche Veränderungen in der Neuzeit insbesondere: Frühkapitalismus und seine Folgen – Reichtum und Armut, Wandel der Arbeitswelten → Geschlecht, Ethnien und soziale Klassen im Zeitalter der Industrialisierung insbesondere: Vergleich der Industriegesellschaft und gegenwärtiger Lebenswelten
		4. Klasse → Demokratie in der Zwischenkriegszeit insbesondere: Sozialgesetzgebung → Soziale Ungleichheiten und Strategien zu deren Überwindung insbesondere: Wohlfahrtsstaat, Interessenvertretungen, Sozialpartnerschaft, Wandel der Werthaltungen durch neue Politikfelder – u.a. Sozialstaat
Geographie und wirtschaftliche Bildung	Gemeinsamkeiten und Unterschiede, Veränderung und Wandel, Interessen und Macht, Kooperation und Konkurrenz	3. Klasse → Arbeit, Einkommen und Konsumentenschutz → Armut, Reichtum und Einkommensverteilung
		4. Klasse → Gemeinsame Herausforderungen in Gesellschaft, Wirtschaft, Politik und Umwelt → Eigene Chancen und Perspektiven in einer globalisierten Welt
Übergreifende Themen	→ Bildungs-, Berufs- und Lebensorientierung → Entrepreneurship Education → Medienbildung → Politische Bildung → Wirtschafts-, Finanz- und Verbraucher:innenbildung	





LEHR-LERN-SETTING BASISMODUL: GEMEINSAM FÜR UNSERE ARBEITS- RECHTE. SPIELEN UND NACHBEREITUNG VON ONE UP ISLAND

LERNZIELE

Grobziel: Die Schüler:innen vergleichen die Entwicklung von Sozialstaat und Demokratie im Spiel sowie in der Vergangenheit und Gegenwart. Darüber hinaus reflektieren sie deren Bedeutung für die eigene Lebenswelt.

Feinziele:

Schritt	Feinziel
2	Die Schüler:innen spielen gemeinsam One Up Island und koordinieren ihre Spielhandlungen.
3	Die Schüler:innen reflektieren die Spielhandlungen auf emotionaler Ebene und nehmen eine kritische Einordnung des Spiels vor.
4	Die Schüler:innen erstellen Bezüge zwischen Spielwelt, Vergangenheit und Gegenwart. Sie analysieren ein historisches Foto im Hinblick auf sozialpolitische Missstände.
5	Die Schüler:innen ordnen Ereignisse auf einem Zeitstrahl zu und erschließen sich so den Entwicklungsprozess des österreichischen Sozialstaats.
6	Die Schüler:innen nehmen Stellung zu ihren persönlichen Erkenntnissen aus Spiel und Material und diskutieren über deren Intention.

STRUKTUR UND ZEITPLAN

Schritt	Zeit (Min.)	Inhalt	Sozialform/Methode	Material
1	0-5	Spiel erstellen, beitreten und starten	Lehrer-Schüler-Gespräch (LSG)/Plenum	Technische Bedienungsanleitung (Seite 7), Smartphones mit installierter Spiele-App
2	5-50 50-55	Spielphase Zusammenfassung ansehen	Sesselkreis Plenum	Spiel
Guter Zeitpunkt für eine Pause				
3	55-65	Emotionale Reflexion und Reflexion über das Medium	LSG/Plenum	Arbeitsblatt M1
4	65-70	Übergang von Spielwelt zur Vergangenheit	Partnerarbeit, Plenum	Arbeitsblatt M1 , Zeitstrahl
5	70-90	Zeitstrahl zur Entwicklung des Sozialstaats	Einzelarbeit, Plenum	Arbeitsblatt M3 , Zeitstrahl
6	90-100	Abschluss	Plenum	Zeitstrahl

ABLAUFBESCHREIBUNG

Hinweis für die Stunde davor

Besprechen Sie rechtzeitig mit ihren Schüler:innen, dass sie für die kommende Doppelstunde ihr **Handy mit ausreichend Akku (mindestens 75 Prozent)** und einer aufrechten Internetverbindung sowie der installierten **Spieleapp One Up Island** benötigen. Erfahrungsgemäß sorgt der Hinweis, dass diese Vorbereitungen für ein Spiel getroffen werden, für eine höhere Motivation bei der Umsetzung.

Schritt 1: Einstieg

Starten Sie die App auf Ihrem Gerät und **erstellen ein Spiel** (die Anleitung finden Sie auf Seite 7 der Handreichung). Schreiben Sie den **Spielcode** auf die Tafel, damit Ihre Schüler:innen dem Spiel beitreten können. Weisen Sie die Schüler:innen dazu an, die App zu öffnen und ins bestehende Spiel einzusteigen. Sobald alle Schüler:innen bereit sind, können Sie das Spiel starten. Es wird empfohlen, das Spiel in einem **Sesselkreis** zu spielen, um Interaktionen und die Kommunikation zwischen den Spielenden zu erleichtern.

Schritt 2: Spielphase

Nun beginnt die Spielphase. In den meisten Fällen kommt es nach etwa zehn Minuten zu einem Flow-Erlebnis für die Spielenden, auch Immersion genannt (das Eintauchen in das Medium). Diese Immersion ist mit hoher emotionaler Beteiligung und damit viel – meist lauter – Kommunikation verbunden. Dies ist ganz im Sinn des Spiels und sollte nur, wenn es wirklich notwendig ist, unterbunden werden. Zum Ende der Spielphase ist das Spiel meist noch nicht durchgespielt, was jedoch kein Problem für die Nachbereitung darstellt. Idealerweise befindet sich das **Spiel in Epoche 3 oder 4** (von insgesamt vier Epochen), dem Zeitalter der Demokratie.

Wenn Sie das Spiel beenden, erscheint eine **zusammenfassende Statistik**. Nehmen Sie sich Zeit, diese mit den Schüler:innen gemeinsam oder individuell zu betrachten, um dem Spielerlebnis einen Abschluss zu

bieten und den Übergang zur Reflexion zu schaffen. Danach bietet sich ein guter Zeitpunkt für eine Pause.

Schritt 3: Emotionale und mediale Reflexion

Bitten Sie nun die Schüler:innen, ihre **Smartphones wegzupacken**, damit sie nicht abgelenkt werden. Beginnen Sie nun die emotionale Reflexion, indem Sie die **Leitfragen aus M1 mit den Schüler:innen im Plenum diskutieren**. Dazu erläutern Sie die Fragen in einem Lehrer-Schüler-Gespräch. Das Gleiche gilt für die **kritische Einordnung des Mediums**. Die Feststellung, dass das Spiel dazu dient, die Bedeutung von Organisation, Verhandlungen und sozialstaatlichen Errungenschaften darzustellen, sollte den Abschluss dieses Schrittes bilden.

Schritt 4: Vom Spiel in die Vergangenheit

Nun beginnt die fachliche Aufbereitung des Spiels. Den Übergang zwischen Spielwelt und realer Welt bildet die **Einstiegsfrage M2** (Erwartungshorizont: Ressourcenknappheit im Sinne von „kein Geld für Essen und Unterkunft“). Besprechen Sie mit den Schüler:innen deren Antworten und leiten Sie dann zum Arbeitsauftrag 2 über. Das Material für den Zeitstrahl finden Sie online (siehe QR-Code auf der Seite 13). Legen Sie nun die **Zeitkarte 1 „Industrielle Revolution“** des Zeitstrahls auf. Das Bild auf der linken Seite der Zeitkarte ist auch auf der Rückseite des Arbeitsblatts zu finden. Die Schüler:innen sollen es in Partnerarbeit analysieren (siehe auch Infobox auf der Folgeseite) und erörtern, ob und in welcher Form es heute noch Kinderarbeit gibt. Geben Sie den Schüler:innen den **Arbeitsauftrag 1 und etwa fünf bis zehn Minuten Zeit**, um ihn auszuführen. Diskutieren Sie dann kurz die Ergebnisse im Plenum. Dabei soll deutlich werden, dass zumindest in der westlichen Welt eine Veränderung stattgefunden hat, da Kinderarbeit als Phänomen weitgehend verschwunden ist. Diese Veränderung thematisiert der Zeitstrahl.

INFOBOX: M2 HISTORISCHES BILD

Hierbei handelt es sich um eine Fotografie aus dem Jahr 1911, die sogenannte „breaker boys“ in der Kohlemine Ewen Breaker zeigt.

Quelle: Library of Congress, online unter: <https://www.loc.gov/resource/nclc.01131/>.



Schritt 5: Zeitstrahl zur Entwicklung des Sozialstaats

Der letzte Teil der Doppelstunde widmet sich der Entwicklung des Sozialstaats (im Spiel und in der Vergangenheit). Legen Sie die **restlichen Zeitkarten des Zeitstrahls auf und erklären Sie diese kurz**. Je nachdem wie viel Zeit noch bleibt und wie leistungsstark die Klasse ist, können Sie die Lernenden paarweise oder einzeln eine Ereigniskarte ziehen lassen. Es gibt 25 Karten, die zwölf wichtigsten Karten sind in der Lösungsliste fett markiert. Besprechen Sie **Arbeitsauftrag 2** mit den Schüler:innen und geben Sie ihnen **fünf bis zehn Minuten Zeit**, um sich Notizen zu machen. Danach werden die Ereigniskarten präsentiert und in den Zeitzonen zwischen den Zeitkarten platziert. Ordnen Sie gemeinsam mit den Schüler:innen die Ereigniskarten mit Hilfe des Lösungsblattes chronologisch (innerhalb der Zeitzonen).

Variante für Sekundarstufe II: Lassen Sie die Schüler:innen nach der Platzierung der Ereigniskarten selbstständig als Gruppe die zeitliche Zuordnung kontrollieren und gegebenenfalls verändern.

Schritt 6: Abschluss

Bitten Sie die Schüler:innen, Stellung zu nehmen, was sie aus dem Spiel und dem Material gelernt haben. Alternativ können Sie die Schüler:innen auch dazu auffordern, die Intention des Spiels und Materials zu diskutieren. Diese lautet: Demokratie, Selbstorganisation und Sozialstaatlichkeit sind wichtige Garanten für ein faires Miteinander.

DIDAKTISCHE ÜBERLEGUNGEN

Das Lehr-Lern-Setting bedient sich des didaktischen Prinzips der **Problemorientierung**, indem es auf gesellschaftliche Probleme fokussiert. Folgt man Klafkis Ausführungen zu epochaltypischen Schlüsselproblemen, so kann Verteilungsgerechtigkeit als zentraler Problembereich des Lehr-Lern-Settings identifiziert werden. Weitere Bezüge gibt es zu den Problembereichen der Demokratisierung sowie Gleichberechtigung beziehungsweise zu Menschenrechten.

Damit in Verbindung stehen die **zentralen fachlichen Konzepte Zeit und Zusammenhänge des menschlichen Zusammenlebens** (insbesondere Macht, Arbeit und Verteilung). Ersteres wird durch den Entwicklungsprozess des Sozialstaats in Österreich über einen Zeitstrahl bedient, wobei der Zeitverlauf und die Zeiteinteilung im Mittelpunkt stehen. Letzteres wird über die Thematisierung von sozialen Problemen und Machtverhältnissen innerhalb einer Gesellschaft aufgegriffen.

Über die **Perspektivenreflexion** im Zuge der kritischen Einordnung des Spiels wird einer monoperspektivischen Darstellungsweise vorgebeugt und die Herkunft des Mediums transparent gemacht. So wird Indoktrination vermieden und Raum für Kontroversen geschaffen, um den Beutelsbacher Konsens zu erfüllen.

M1 ARBEITSBLATT ONE UP ISLAND

Name:

Datum:

Spielreflexion

Beantwortet und **diskutiert** folgende Fragen gemeinsam:

- ➔ Wessen Spielfigur ist es gut ergangen und weshalb?
- ➔ Wessen Spielfigur ist es schlecht ergangen und weshalb?
- ➔ Wie hat das Sparschwein das Spiel verändert?
- ➔ Falls ihr so weit gekommen seid: Hat es für euch einen Unterschied gemacht, ob ihr in einer Monarchie (Epoche 1 und 2) oder in einer Demokratie (Epoche 3 und 4) gelebt habt?



Perspektivenreflexion

- ➔ **Benennt** die soziale Gruppe, der eure Spielfigur angehört hat.
- ➔ **Zählt auf**, welche weiteren sozialen Gruppen es noch im Spiel gegeben hat.
- ➔ **Erläutert**, wie sich euer Blick auf das Spiel verändern würde, wenn ihr eine dieser anderen Rollen eingenommen hättet.
- ➔ Das Spiel wurde von der Arbeiterkammer entwickelt. Sie vertritt die Interessen von Arbeiter:innen und Angestellten. **Formuliert** eine Vermutung, zu welchem Zweck die Arbeiterkammer dieses Spiel entwickelt hat.

M2 VOM SPIEL IN DIE VERGANGENHEIT

Eingangsfrage: Welche Probleme hast du in deiner Rolle im Spiel erlebt und gab es diese Probleme in der Vergangenheit auch?

Arbeitsauftrag 1:

1. **Beschreibt** das Bild. (Was ist auf dem Bild zu sehen?)
2. **Erklärt**, was auf dem Bild dargestellt wird. (Wer könnten die Personen sein? Was tun die Personen auf dem Bild? Wie ist es zu diesem Bild gekommen?)
3. **Erörtert**, ob das dargestellte Phänomen in der Gegenwart auch existiert. (Gibt es das, was das Bild zeigt, heute auch noch? Wenn ja, wo und wie?)



Foto aus den USA, 1911, von Lewis W. Hine in der Kohlemine Ewen Breaker.

M3 VON DER VERGANGENHEIT IN DIE GEGENWART: ZEITSTRAHL ZUR ENTWICKLUNG DES SOZIALSTAATS

Arbeitsauftrag 2:

1. **Ordne** die Ereigniskarten einem Zeitraum am Zeitstrahl zu. Sieh dir die Karte genau an, oft findest du Hinweise oder sogar Jahreszahlen auf der Karte.
2. **Fasse** das Ereignis für den Rest der Klasse in maximal drei Sätzen **zusammen**.
3. **Erkläre**, ob und – falls ja – wie das Ereignis im Spiel dargestellt wurde.

Meine Zusammenfassung:



LEHR-LERN-SETTING VERTIEFUNGSMODUL: WAS IST GUTE ARBEIT FÜR MICH?

LERNZIELE

Grobziel: Die Schüler:innen entwickeln eigene Vorstellungen, wie Arbeitsbedingungen in der Zukunft gestaltet sein sollen und entwerfen Strategien, wie sie ihre Vorstellungen realisieren können.

Feinziele:

Schritt	Feinziel
1	Die Schüler:innen beschreiben ihre Vorstellungen zur Arbeitswelt in der Zukunft.
3	Die Schüler:innen beschreiben ihre Vorstellungen zur gegenwärtigen Arbeitswelt und formulieren Wünsche für die zukünftige.
4	Die Schüler:innen entwickeln Strategien, um ihre Wünsche für die Arbeitswelt der Zukunft umzusetzen.
5	Die Schüler:innen beschreiben ihre eigenen Strategien in Form einer Präsentation und beurteilen die Strategien anderer im Hinblick auf deren Plausibilität.

STRUKTUR UND ZEITPLAN

Schritt	Zeit (Min.)	Inhalt	Sozialform/Methode	Material
1	0-10	Einstieg	Lehrer-Schüler-Gespräch (LSG)/Plenum	Bild M1
2	10-15	Zuteilung der Berufe	LSG/Einzelarbeit	Arbeitsblatt M2
3	15-25	Arbeitsbedingungen heute und in der Zukunft	Einzelarbeit	Arbeitsblatt M2
4	25-35	Strategien entwickeln	Partnerarbeit	Arbeitsblatt M2
5	35-50	Strategien präsentieren und Feedback	Plenum	

DIDAKTISCHE ÜBERLEGUNGEN

Dieses Lehr-Lern-Setting bedient sich des didaktischen Prinzips der **Subjektorientierung** und der damit verbundenen **Lebensweltorientierung**, indem es die Vorstellungen der lernenden Subjekte zum Thema Arbeitsbedingungen zum Gegenstand des Unterrichts macht.

Über die Entwicklung von Strategien zum Erreichen der eigenen Ziele wird die im Beutelsbacher Konsens geforderte **Adressatenorientierung** umgesetzt. Diese soll sicherstellen, dass der:die Lernende in die Lage versetzt wird, eine politische Situation und seine:ihre eigene Interessenlage zu analysieren sowie diese Situation in seinem:ihrer Interesse zu beeinflussen.

ABLAUFBESCHREIBUNG

Schritt 1: Einstieg

Zeigen Sie der Klasse das Bild M1 Arbeitswelt der Zukunft. Fragen Sie die Schüler:innen, wie sie sich Arbeit in Zukunft vorstellen. Sammeln Sie die **Antworten an der Tafel**.

Schritt 2: Zuteilung der Berufe

Teilen Sie den Schüler:innen **Berufe zu** und stellen Sie sicher, dass diese ihre zugeteilten Berufe **am Arbeitsblatt M2 notieren**. Alternativ dazu können Sie auch Kärtchen mit den Berufsbezeichnungen austeilen.

Berufsvorschläge: Krankenpfleger, Bauarbeiter:in, Kindergartenpädagog:in, Forstarbeiterin, Kellner, LKW-Fahrerin, Webdesigner, Softwareentwicklerin, Köchin, Paketbot:in, Polizistin, Einzelhandelskaufmann:frau, Architekt:in, Lehrer:in

Schritt 3: Arbeitsbedingungen

Gehen Sie mit den Schüler:innen den **Arbeitsauftrag 1** am Arbeitsblatt M2 durch. Die Schüler:innen sollen notieren, wie sie die gegenwärtigen Arbeitsbedingungen in ihrem Beruf einschätzen und was sie sich für die Zukunft wünschen.

Schritt 4: Strategien entwickeln

Lassen Sie die Schüler:innen **Paare oder Kleingruppen** bilden. Erklären Sie den Schüler:innen **Arbeitsauftrag 2** am Arbeitsblatt. Diese sollen gemeinsam Strategien (Was müssen wir tun, damit unsere Wünsche wahr werden?) entwickeln, um ihre Wünsche umzusetzen. **Informieren** Sie die Schüler:innen, dass sie die Strategien nach der Arbeitsphase **vor der Klasse präsentieren** müssen.

Schritt 5: Strategien präsentieren

Lassen Sie die Lernenden nun ihre jeweiligen **Strategien präsentieren**. Fordern Sie die Klasse auf, die Strategien zu kommentieren und **Feedback zu geben**. Sie können plausible Strategien stichwortartig an der Tafel festhalten, die als Ergebnissicherung weiter genutzt werden können.

MATERIAL

M1 ABBILDUNG ARBEITSWELT DER ZUKUNFT

Arbeitswelt der Zukunft



M2 ARBEITSBLATT: ARBEITSWELT DER ZUKUNFT

Name:

Datum:

„Mein“ Beruf:

Arbeitsauftrag 1: Fülle die Tabelle aus.

1. **Beschreibe** in der ersten Spalte die Arbeitsbedingungen in „deinem“ Beruf heute.
2. **Formuliere** dann in der zweiten Spalte Wünsche, wie die Arbeitsbedingungen in der Zukunft sein sollen.

Arbeitsbedingungen	Heute	Das wünsche ich mir für die Zukunft
Arbeitsort (Wo arbeitet man?)		
Arbeitszeit (An welchen Wochentagen, wie lange und zu welcher Uhrzeit wird gearbeitet?)		
Lohn (Wie viel Geld bekommt man für die Arbeit?)		
Arbeitsklima (Wie soll miteinander in der Arbeit umgegangen werden?)		
Sicherheit und Gesundheit (Was wird getan, damit man gesund bleibt und keine Unfälle passieren?)		

Arbeitsauftrag 2: Einigt euch auf zwei Forderungen, die ihr euch für die Zukunft wünscht. **Entwickelt** dann gemeinsam Strategien, wie sich diese beiden Wünsche erfüllen lassen. (Was müsstet ihr tun, damit eure Wünsche wahr werden?) Denkt dabei an das Spiel und die Ereignisse auf dem Zeitstrahl. Macht euch Notizen!

Notizen:





LEHR-LERN-SETTING VERTIEFUNGSMODUL: STAATSFORMEN UND ARBEITSBEDINGUNGEN

LERNZIELE

Grobziel: Die Schüler:innen beurteilen anhand von Beispielen, wie sich unterschiedliche Staatsformen auf Arbeitsbedingungen auswirken.

Feinziele:

Schritt	Feinziel
1	Die Schüler:innen ermitteln Bezüge zwischen dem Spiel und der Realität im Hinblick auf Staatsformen.
2	Die Schüler:innen erschließen sich die jeweilige Geschichte und beurteilen die Arbeitsbedingungen.
3	Die Schüler:innen diskutieren und bewerten die These, dass Demokratie eine Voraussetzung, aber keine Garantie für faire Arbeitsbedingungen ist, in der Gruppe.
4	Die Schüler:innen diskutieren ihre Bewertungen im Plenum.

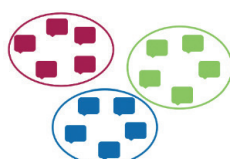
STRUKTUR UND ZEITPLAN

Schritt	Zeit (Min.)	Inhalt	Sozialform/Methode	Material
1	0-10	Einstieg; Fragen zu Spiel und Staatsformen; Gruppeneinteilung	Lehrer-Schüler-Gespräch/ Plenum	Mindmap, Tafel
2	10-25	Gruppenphase 1	Gruppenarbeit/Gruppen-Puzzle	Geschichte, Arbeitsblatt M1
3	25 -40	Gruppenphase 2	Gruppenarbeit/ Gruppen-Puzzle	Geschichte, Arbeitsblatt M1
4	40-50	Abschlussdiskussion	Plenum/Positionslinie	

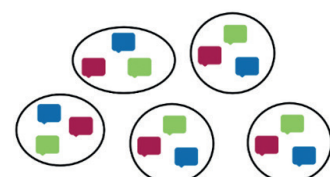
METHODENBESCHREIBUNG: GRUPPEN-PUZZLE

Die Methode des Gruppen-Puzzles eignet sich, um unterschiedliche Inhalte zu erschließen und zu diskutieren. Dazu werden Gruppen gebildet (z.B. drei Gruppen à fünf Schüler:innen). Die Schüler:innen erhalten Arbeitsaufträge, wobei jede Gruppe einen anderen Inhalt bekommt (Gruppenphase 1). Sobald die Aufträge bearbeitet sind, werden neue Gruppen gebildet, wobei aus jeder alten Gruppe genau eine Person in die neue Gruppe kommt (Das wären im genannten Fall fünf Gruppen à drei Schüler:innen.) (Gruppenphase 2). Damit ist jeder Inhalt in der neuen Gruppe durch eine Person vertreten.

Gruppenphase 1



Gruppenphase 2





ABLAUFBESCHREIBUNG

Schritt 1: Einstieg zum Thema Staatsformen und Gruppenbildung (etwa 10 Min.)

Fragen Sie die Schüler:innen zum Einstieg, welche **Staatsformen** sie kennen und halten Sie die Antworten auf der Tafel als **Mindmap** fest. Im Anschluss daran fragen Sie die Schüler:innen, welche dieser Staatsformen im Spiel dargestellt wurden und ob dieser Wechsel das Spiel verändert hat. Erklären Sie den Schüler:innen, dass es im nächsten Schritt um den **Zusammenhang von Staatsform und Arbeitsbedingungen in der Realität** geht, indem **fiktive Geschichten** von Bauarbeiter:innen verglichen werden. (Fiktiv bedeutet hier, dass die Geschichten auf Basis von Berichten geschrieben wurden, aber keine der Geschichten genau so passiert ist.) Lassen Sie die Schüler:innen vier gleich große Gruppen bilden und erklären Sie ihnen den Ablauf des Gruppen-Puzzles.

Schritt 2: Gruppenphase 1 – gute oder schlechte Arbeitsbedingungen (etwa 15 Min.)

Teilen Sie die **Materialien** (Arbeitsblatt und jeweils das Geschichtenblatt) an die Gruppen aus und gehen Sie mit den Schüler:innen den **Arbeitsauftrag aus M1** durch. Danach beginnt das Gruppen-Puzzle (siehe auch Methodenbeschreibung auf Seite 21) mit der Gruppenphase 1, in der die Schüler:innen sich ihre Fallgeschichte erschließen. Zuerst lesen sie in Einzelarbeit die Fallgeschichte, um dann in der Gruppe die dargestellten Arbeitsbedingungen zu beschreiben und zu beurteilen.

Schritt 3: Gruppenphase 2 – Arbeitsbedingungen und Staatsformen (etwa 15 Min.)

Sobald die erste Phase abgeschlossen ist, werden die neuen Gruppen gebildet. Um dabei Chaos zu vermeiden, können Sie Gruppe für Gruppe aufteilen und zuordnen. Gehen Sie dann den **Arbeitsauftrag aus M2** mit den Schüler:innen durch. Eventuell erklären Sie ihnen die **Bedeutung des Wortes Garantie**, damit sie die Aussage *Demokratie ist eine Voraussetzung, aber keine Garantie für gute Arbeitsbedingungen* verstehen. Nach dem Ende der Gruppenphase 2 werden die Gruppen aufgelöst.

Schritt 4: Abschließende Diskussion (etwa 10 Min.)

Lassen Sie die Schüler:innen jetzt eine **Positionslinie** bilden, je nachdem in welchem Ausmaß sie der Aussage aus M2 zustimmen oder nicht. Ein Punkt im Raum bildet den Pol „stimme vollkommen zu“, gegenüber liegt der Pol „stimme gar nicht zu“.

Fragen Sie die Schüler:innen nach ihren **Begründungen für die Zustimmung oder Ablehnung** und diskutieren Sie diese. Sollte die Diskussion nicht Fahrt aufnehmen, bitten Sie die Schüler:innen um Reaktionen zu Begründungen oder hinterfragen Sie diese.

Variante: Wenn nicht mehr viel Zeit sein sollte oder nicht genug Raum für eine Positionslinie ist, kann die Diskussion im Klassenplenum stattfinden.

DIDAKTISCHE ÜBERLEGUNGEN

Dieses Lehr-Lern-Setting **orientiert sich am Konzeptuellen Lernen** und zieht dazu das zentrale fachliche Konzept Macht aus dem Bereich Zusammenhänge des menschlichen Zusammenlebens heran. Konkret fokussiert es auf unterschiedliche Herrschaftsformen und vergleicht diese in ihren Auswirkungen auf die Menschen, die unter diesen Machtverhältnissen leben. Darüber hinaus ist das Lehr-Lern-Setting **am geschichtsdidaktischen Prinzip der Personifizierung ausgerichtet**. Es zieht also fiktive Biographien von Menschen, die jeweils für eine soziale Gruppe stehen, heran. In diesem Fall handelt es sich dabei um Bauarbeiter:innen.

M1 ARBEITSBLATT: GUTE ODER SCHLECHTE ARBEITSBEDINGUNGEN?

Name:

Datum:

Arbeitsauftrag 1: Lies die Fallgeschichte alleine durch. Sobald alle den Text gelesen haben, beginnt ihr in der Gruppe mit folgenden Arbeitsaufträgen:

1. **Fasst** die Geschichte gemeinsam kurz und knapp zusammen. Geht dabei auf folgende Themen ein:
 - a. Ort der Handlung und Staatsform (Wo spielt die Geschichte, welche Staatsform gibt es in dem Land, in dem der Ort liegt?)
 - b. Personen, die in der Geschichte vorkommen (Wer sind die Hauptpersonen?)
 - c. Ablauf der Geschichte (Was passiert?)
2. **Beschreibt** und **beurteilt** die Arbeitsbedingungen, die in eurer Geschichte dargestellt werden. Nutzt dazu die Tabelle. Beschreibt die jeweilige Bedingung und entscheidet dann gemeinsam, wie ihr sie beurteilt. Kreuzt dann an.

Staatsform:					
Arbeitsbedingungen	<i>sehr gut</i>	<i>gut</i>	<i>mittel</i>	<i>schlecht</i>	<i>sehr schlecht</i>
Sicherheit am Arbeitsplatz					
Medizinische Versorgung					
Rechte von Arbeiter:innen					
Einhaltung dieser Rechte					
Wohnen/Unterkunft					

M2 ARBEITSBEDINGUNGEN UND STAATSFORMEN

Arbeitsauftrag 2:

1. **Präsentiere** deine Geschichte der Gruppe und erkläre mit Hilfe der Tabelle aus M1, wie ihr die Arbeitsbedingungen beurteilt habt.
2. **Begründet** mit Hilfe der Geschichten, ob ihr dieser Aussage zustimmt: *Demokratie ist eine Voraussetzung, aber keine Garantie für gute Arbeitsbedingungen.*
3. **Diskutiert**, was gute Arbeitsbedingungen garantieren könnte. Nehmt dabei Bezug auf die Geschichten.

Begründung:

GESCHICHTSBLATT 1: KATAR

INFOBOX: KATAR

Staatsform: absolute Monarchie

Arbeitszeit: 48 Stunden pro Woche, auf die Einhaltung wird jedoch gerade bei ausländischen Arbeiter:innen nicht geachtet

Urlaub: drei Wochen, nach einem Jahr durchgehender Beschäftigung

Krankenversicherung und Pension: Arbeitgeber:innen sind verpflichtet, für ausländische Arbeiter:innen eine private Krankenversicherung abzuschließen. Für Staatsbürger:innen gibt es ein Pensionssystem, für ausländische Arbeiter:innen nicht.

Rajesh – Alles für die Fußball-WM

Der Morgen beginnt wie jeder andere. Die Sonne steht tief über Doha, der Hauptstadt von Katar. Rajesh, 28, stammt aus einem kleinen Dorf in Nepal. Seit neun Monaten arbeitet er am Bau des al-Bayt-Stadion für die kommende Fußball WM.

Rajesh kam voller Hoffnung nach Katar. Man hatte ihm versprochen, er würde gutes Geld verdienen – viel mehr als daheim. Doch die Realität sieht anders aus: Gleich bei der Ankunft wurde ihm der Reisepass abgenommen. Man hatte ihm 900 Riyal versprochen, aber sein Lohn kam verspätet oder gar nicht. Überstunden blieben unbezahlt.

Schon am Vormittag steigen die Temperaturen rasch über 45 Grad. Zu Mittag bricht sein Kollege Abdullahi aus Bangladesch zusammen. Rajesh vermutet einen Hitzschlag. Der Vorarbeiter lässt Abdullahi unter das Gerüst legen, dort soll er sich erholen und dann weiterarbeiten. Zwei Stunden später ist Abdullahi tot. Neben Unfällen, die oft passieren, weil es kaum Sicherheitsvorkehrungen auf der Baustelle gibt, ist die große Hitze für die Arbeiter lebensgefährlich. Denn die Arbeitstage dauern lange, es gibt wenig Wasser zu trinken und kaum Schatten.

Trotz der Trauer und Wut über den Tod Abdullahis geht die Arbeit weiter. Ein pakistanischer Kollege warnt Rajesh: „Beschwerst du dich, wirst du nach Hause geschickt und das Flugticket musst du selbst bezahlen. Außerdem interessiert das die Behörden sowieso nicht.“ Zu einer anderen Firma wechseln? Fehlanzeige. Das ist im Kafala-System, das die Rechte der Gastarbeiter:innen regelt, nicht vorgesehen.

Mit dem Sonnenuntergang endet der Arbeitstag. Rajesh geht nachdenklich in Richtung der alten Baracke, in der er wohnt. Gemeinsam mit sieben anderen Männern muss er sich ein enges Zimmer teilen. Die Luft ist stickig und heiß. Das findet Rajesh mittlerweile schlimmer als die Tatsache, dass es im Zimmer nur vier Betten gibt. Seit einer Woche hustet ein Zimmerkollege ununterbrochen. Rajesh vermutet, dass er krank ist. Es gibt aber keinen Arzt, zu dem kranke Arbeiter gehen können. Rajesh vermisst seine Familie, die glaubt, er führe ein besseres Leben.

Ende der Woche ist Zahltag und diesen Monat wird der Lohn sogar ausgezahlt. Es fehlen allerdings 300 Riyal. Verwaltungskosten heißt es.

Eines Abends sitzt Rajesh auf dem Dach der Unterkunft. Die Skyline von Doha glänzt in der Ferne. Hochhäuser, Glasfassaden, klimatisierte Einkaufszentren – Symbole des Reichtums. Rajesh weiß: Es sind die Hände von Männern wie ihm, die all das errichtet haben. Doch andere werden damit reich.

GESCHICHTSBLATT 2: ÖSTERREICH

INFOBOX: ÖSTERREICH

Staatsform: Demokratie

Arbeitszeit: 40-Stunden-Woche, die unter bestimmten Bedingungen auf eine 60-Stunden-Woche erhöht werden kann

Urlaub: 25 Tage bezahlter Urlaub pro Jahr, das heißt etwa zwei Tage pro Monat

Krankenversicherung und Pension: verpflichtende staatliche Kranken-, Unfall-, Pensions- und Arbeitslosenversicherung

Theodora – Renovierung des Gemeindebaus

Die Sonne ist schon aufgegangen, als Theodora aus der U-Bahn steigt. Sie ist auf dem Weg zu ihrer Baustelle, um 07:30 Uhr ist Arbeitsbeginn. Theodora kommt aus Serbien und arbeitet für eine österreichische Baufirma. Der Auftrag: einen Gemeindebau renovieren. Das Dach und die Fassade werden erneuert.

Theodora arbeitet in Österreich, weil die Bezahlung und die Arbeitsbedingungen in Österreich besser sind als in vielen anderen Ländern. Gemeinsam mit einem Freund namens Dragan hat sie deshalb beschlossen, für ein Jahr nach Österreich arbeiten zu gehen. So wollen die beiden etwas Geld sparen und an ihre Familien schicken.

Die Arbeit auf der Baustelle beginnt mit dem Anlegen der PSA (der persönlichen Schutzausrüstung). Bauhelm und Sicherheitsschuhe sind Pflicht, darauf wird geachtet. Trotz aller Sicherheitsvorkehrungen passiert zu Mittag ein Unfall auf der Baustelle. Dragan stolpert über ein Stromkabel am Baugerüst. Er verliert das Gleichgewicht und stürzt, dabei prallt er mit dem Kopf gegen eine Metallstange. Seine Lippe ist aufgesprungen und blutet. Außerdem hat er sich ein Stück eines Zahns ausgeschlagen. Der Vorarbeiter ruft die Rettung, die den Verletzten in ein Krankenhaus bringt und der Arbeitsunfall wird dokumentiert.

In der Mittagspause schimpft der Vorarbeiter. Kabel müssen ordentlich befestigt werden. Außerdem steigt mit jedem Unfall die Wahrscheinlichkeit, kontrolliert zu werden. Am Nachmittag ist Dragan wieder da. Seine Lippe wurde genäht und sein Zahn mit einer Füllung behandelt. „Haben sie dich sofort wieder arbeiten geschickt?“, fragt Theodora. „Nein, sie haben gesagt, ich soll zwei Tage zuhause bleiben. Aber du weißt ja, dass es der Vorarbeiter nicht mag, wenn man krank ist.“

Der Tag ist anstrengend auf der Baustelle und um 16:30 Uhr sind Theodora und Dragan froh, dass der Feierabend beginnt. Sie fahren in ihre Unterkunft, eine Wohnung, die sie gemeinsam mit zwei anderen Bauarbeitern gemietet haben. Sie ist nicht besonders schön oder groß, aber jeder hat ein eigenes Bett.

Heute sind sie aufgeregt, weil der Lohn überwiesen wurde. Der kommt pünktlich und regelmäßig, wie im Kollektivvertrag festgehalten. Nur Überstunden werden nicht immer bezahlt. Ein Kollege hat Theodora einen Tipp gegeben: „Es gibt eine Organisation, die heißt Arbeiterkammer. Die helfen dir und kontrollieren am Ende deines Jobs, ob der Lohn richtig ausgezahlt und das Gesetz eingehalten wurde. Du musst deine Arbeitszeiten genau aufschreiben. Wenn du das tust, bringen sie die Firma dazu, dich fair zu bezahlen oder verklagen sie.“

GESCHICHTSBLATT 3: USA

Infobox: USA

Staatsform: Demokratie

Arbeitszeit: nicht geregelt

Urlaub: kein Anspruch auf bezahlten Urlaub

Krankenversicherung und Pension: Es gibt ausschließlich freiwillige private Krankenversicherungen. Ein staatliches Pensionssystem existiert zwar, aber um ausreichend Pension zu bekommen, muss man privat oder betrieblich vorsorgen.

Ramon – Ein Leben auf der Baustelle

Ramon ist in den USA geboren, seine Familie stammt aus Mexiko. Seit er denken kann, arbeitet er auf Baustellen im Süden der USA. Momentan ist er auf einer Großbaustelle in Houston, Texas beschäftigt. Dort entsteht ein neues Bürogebäude mit Glasfassade und Tiefgarage. Ramon kennt die Arbeit, die Hitze, den Staub, das Geräusch der Bohrmaschinen. Es ist kein leichter Job, aber einer, den er gut kann.

Noch vor Sonnenaufgang trinkt Ramon einen schnellen Kaffee, schlüpft in seine Arbeitskleidung und fährt mit dem alten Pickup-Truck zur Baustelle. Um 06:30 Uhr ist Arbeitsbeginn. Es wird ein heißer Tag, die Temperaturen sollen auf über 35 Grad steigen. Doch Ramon denkt an seine Tochter, die bald mit dem College beginnt. Um das Schulgeld zu bezahlen, arbeitet er. Er will ihr ermöglichen, was ihm selbst nie möglich war: Bildung, ein besseres Leben, eine sichere Zukunft.

Gegen 10 Uhr passiert es: Ramon hebt gemeinsam mit einem Kollegen schwere Gipsplatten, als er ausrutscht und sich am Unterarm eine lange Schürfwunde zuzieht. Kein schwerer Unfall – aber die Wunde müsste versorgt werden. Doch Ramon zuckt nur mit den Schultern. Eine medizinische Behandlung kann er sich nicht leisten. Ein Kollege, der früher bei der Armee Sanitäter war, versorgt ihn mit altem Verbandsmaterial aus dem Baucontainer. „Wenigstens kein Bruch“, sagt er.

Rein rechtlich hätte Ramon Ansprüche – es gibt ein Arbeitsrecht und Schutzvorschriften. Aber das Problem ist: Wer seine Rechte durchsetzen will, braucht einen Anwalt. Und Anwälte sind teuer. „Wenn du klagst, wirst du ersetzt. Ganz einfach“, sagt ein älterer Kollege. Ramon kennt das System. Die Regeln existieren, aber sie nützen wenig, wenn man kein Geld hat.

Am Abend kehrt Ramon heim. Er wohnt mit seiner Familie in einem kleinen Haus am Stadtrand. Es ist nichts Besonderes, aber sauber und ruhig. Das Beste daran ist: Er ist bei seiner Frau und seiner Tochter. Für viele Aufträge war er monatelang unterwegs. Jetzt, für einige Monate, ist er endlich daheim.

Der Lohn kommt pünktlich – jede Woche, bar oder per Scheck. Aber die Bezahlung ist niedrig. Ramon muss seinen Stundenlohn selbst mit dem Bauleiter aushandeln. Und obwohl er erfahren ist, fehlt ihm die Ausbildung, um einen besseren Job zu bekommen. Mehr zu verlangen, traut er sich nicht. „Ich nehme, was ich kriegen kann“, sagt er. „Ich habe keine Wahl.“

GESCHICHTSBLATT 4: BELARUS

Infobox: BELARUS

Staatsform: Diktatur

Arbeitszeit: 40-Stunden-Woche, die unter bestimmten Bedingungen auf eine 48-Stunde-Woche erhöht werden kann

Urlaub: 24 bezahlte Urlaubstage pro Jahr, das heißt etwa zwei Tage pro Monat

Krankenversicherung und Pension: staatliche Kranken- und Pensionsversicherung, die eine minimale Versorgung bieten

Boris – Im Schatten der Brücke

Die Sonne ist noch nicht aufgegangen, als Boris die Baustelle erreicht. Er arbeitet an einer neuen Eisenbahnbrücke außerhalb von Brest, im Westen von Belarus. Das Bauwerk ist Teil eines größeren Projekts der „Neuen Seidenstraße“, die China mit Europa verbinden soll. Die Baustelle ist riesig. Boris, 46, stammt aus einem kleinen Ort in der Nähe von Gomel. Er hat früher als Schlosser gearbeitet, doch jetzt ist er auf dem Bau. Die Arbeit ist hart, aber es gibt kaum Alternativen.

Boris tut das für seinen Sohn. Der ist 17 Jahre alt und wird in einem Jahr zum Militär eingezogen. Boris will genug Geld verdienen, um seinen Sohn freikaufen zu können. Bestechung nennt man das. Bestechung ist eigentlich verboten, aber weit verbreitet in Belarus. Es braucht nur den richtigen Kontakt und ein paar tausend Rubel. Er will nicht, dass sein Sohn die brutale Ausbildung in der Armee durchlaufen muss. Außerdem hat er Angst, dass sich Belarus am Krieg Russlands gegen die Ukraine beteiligen könnte.

Im Laufe des Tages passiert ein Unfall: Ein junger Kollege stürzt beim Schweißen von einem Gerüst. Er verletzt sich an der Schulter und kann nicht mehr weiterarbeiten. Der Krankenwagen kommt spät, niemand scheint sich wirklich zu kümmern. Der Vorarbeiter winkt ab: „Passiert halt.“ Später hört Boris, dass der Verletzte schon am nächsten Tag ohne Lohn entlassen wurde.

Rechte gibt es zwar auf dem Papier: Arbeitsschutz, Krankenversicherung, Unfallversicherung. Doch in der Realität läuft alles über Kontakte und Bestechung. Der Chef der Baufirma kennt Leute in der Stadtverwaltung – wer sich beschwert, wird ersetzt. „Wenn du ruhig bleibst, kannst du arbeiten. Wenn du dich widersetzt, bist du weg“, sagt ein älterer Kollege. Wer zahlt, schafft an.

Um 18:00 Uhr ist Arbeitsschluss und Boris und seine Kollegen machen sich auf den Weg in ihre Unterkunft. Sie wohnen in einem alten Plattenbau aus den 1980er-Jahren. Vier Männer teilen sich eine Wohnung, jeder hat ein kleines Zimmer. Die Wände sind feucht, die Heizung fällt oft aus. Aber die Miete ist billig und die Baustelle ist zu Fuß erreichbar.

Der Lohn kommt meist pünktlich, aber er ist niedrig. Gerade genug für Essen, Miete und eine kleine Ersparnis. Der Großteil des Geldes landet ohnehin anderswo: bei den Firmenchefs, bei reichen Menschen mit Verbindungen nach Moskau oder Peking. Boris weiß das. Aber ändern kann er es nicht.

PROJEKTIMPULSE

Diese Angebote sollen Ihnen als Anregung für Ihren Unterricht und die weitere inhaltliche Vertiefung des Spiels dienen.

EMPFEHLUNG:
SEK. I+II



ROLLENSPIEL: SO KANN ES NICHT WEITER GEHEN!

Folgende Szene aus dem Spiel wird als Rollenspiel nachgespielt: Rosa und die Arbeiter:innen verhandeln mit Cornelius über fairere Arbeitsbedingungen. Dabei gibt es zwei Durchgänge: Zu Beginn (Runde A) sind alle beteiligt und es gibt keine expliziten Regeln, beim zweiten Mal (Runde B) bereiten sich die Arbeiter:innen vor und Rosa führt die Verhandlungen mit Cornelius.

Vorbereitung	Runde A	Runde B	Nachbereitung
→ Der Spielablauf wird geklärt. → Die Rollen werden verteilt und die Rollenkärtchen gelesen.	Alle verhandeln gemeinsam mit Cornelius. 	Alle Arbeiter:innen haben fünf Minuten Zeit, sich auf zwei Forderungen zu einigen. Dann verhandelt Rosa mit Cornelius.	→ Die Beobachtungsfragen werden im Plenum besprochen und die Ergebnisse von Runde A und B verglichen. → Reflexionsfrage an das Plenum: Was können wir aus diesem Rollenspiel für das echte Leben lernen?

Rolle	Beschreibung
Cornelius	Du bist stolz auf deinen Reichtum und willst weiterhin hohe Gewinne erzielen. Du findest, die Arbeiter:innen sollten dankbar sein für die Arbeit und die Möglichkeit, Cornelius-Sandwiches zu kaufen. Dein Ziel: höchstens eine kleine Pausenverlängerung oder jedes 50. Cornelius-Sandwich ist gratis, möglichst keine Lohnerhöhung. Vergiss nicht, dass du ohne arbeitende Arbeiter:innen keine Gewinne machst!
Rosa	Du bist mutig und handelst überlegt. Du findest es ungerecht, wie Cornelius euch behandelt. Dein Ziel: Die Gruppe zusammenhalten und eine Lohnerhöhung verhandeln. Dein zusätzliches Ziel für Runde B: Die anderen überzeugen, Cornelius mit Streik zu drohen, um die eigenen Forderungen durchzusetzen.
Friedrich	Du bist ein Familienvater. Deine Frau ist krank, deshalb brauchst du Geld für Medizin. Du hast Angst, deinen Job zu verlieren. Deshalb möchtest du nicht streiken.
Vladimir	Du bist ein erfahrener Arbeiter. Du bist wütend, kämpferisch und bereit zu streiken. Du möchtest mehr Lohn und längere Pausen.
Jenny	Du bist eine junge Arbeiterin. Außerdem bist du die Schnellste am Fließband, weshalb du mehr Geld für dich selbst forderst.
Erich	Du bist ein junger Arbeiter, der bald Vater wird. Du bist noch unsicher und vorsichtig. Deine Forderung: längere Pausen.
Beobachter:innen	Du beobachtest die Verhandlungen und machst dir Notizen zu folgenden Fragen: Wer bringt welches Argument? Wer ist am überzeugendsten? Vergleiche den Verhandlungsverlauf von Runde A und B!

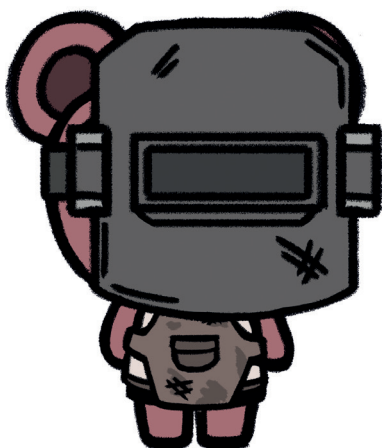
**EMPFEHLUNG:
SEK. II**

GAMEDESIGN-WETTBEWERB: FAIRE ARBEIT UND DEMOKRATIE

Die Schüler:innen entwickeln in Gruppen – am besten mit Hilfe eines Plakats – Spielkonzepte zum Thema „faire Arbeit und Demokratie“ und präsentieren diese in einem Wettbewerb. Um die Konzeption zu erleichtern, bekommen sie die Kategorien für das Gamedesign (siehe unten) und die Ereigniskarten des Zeitstrahls aus dem Basismodul zur Verfügung gestellt. Jede Gruppe präsentiert, andere dürfen Fragen stellen und die Jury (z.B. Lehrkräfte) bewertet das Konzept.

Kategorien für das Gamedesign

Spieltitel	Wie heißt das Spiel?
Zielgruppe	Für wen ist das Spiel gedacht?
Plattform	Auf welchem Gerät wird das Spiel gespielt? (PC, Konsole, Handy ...)
Genre	Was für einen Typ von Spiel entwickelt ihr? (Rollenspiel, Simulation, Echtzeitstrategie, Rundenstrategie, Jump'n'Run ...)
Spielmodus	Welche Spielmodi gibt es? Einzelspielermodus, Mehrspielermodus (wenn ja, wie viele?), lokal oder online?
Spielwelt und Handlung	Beschreibt die Welt, in der das Spiel stattfindet (real, erfunden, historisch, in der Zukunft ...). Welche Geschichte wird erzählt?
Charaktere	Wen spielt man? Welche anderen Charaktere gibt es? Wie sehen sie aus und was können sie? Wie stehen sie zueinander?
Grafikstil	Wie soll das Spiel aussehen? Soll es wie ein Comic gezeichnet sein oder möglichst fotorealistisch aussehen? Beschreibt den Stil.
Spielmechanik	Was macht man im Spiel? Welche Regeln gibt es?
Besonderheit	Was macht euer Spiel, im Vergleich zu anderen Spielen, besonders?



EMPFEHLUNG:
SEK. I+II

VERGLEICH: EIN TAG IM LEBEN VON JAMES

Die Schüler:innen vergleichen ihren Tagesablauf mit dem von James, einem fiktiven Jugendlichen in Manchester im Jahr 1835. Nachdem Unterschiede und Gemeinsamkeiten im Plenum besprochen wurden, werden die Schüler:innen in Gruppen eingeteilt. Nun sollen sie historisch begründen, weshalb bestimmte Unterschiede bestehen und dabei, wenn möglich, Bezug auf die Ereigniskarten des Zeitstrahls nehmen.

Ein Tag im Leben von James, einem 13-jährigen Fabrikarbeiter in Manchester des Jahres 1835

04:30 Uhr – aufstehen	Der Tag beginnt früh. James ist 13 Jahre alt. Er lebt mit seinen Eltern und vier jüngeren Geschwistern in einer kleinen, feuchten Wohnung in einem der ärmeren Viertel von Manchester. Der Raum ist eng und die Luft ist von Rauch erfüllt. Seine Mutter weckt ihn, denn um 5 Uhr muss er in der Stofffabrik sein.
5:00 Uhr – Arbeitsbeginn in der Fabrik	James läuft durch die dunklen Straßen zur Fabrik. Die Luft ist voller Ruß aus den Schornsteinen der Textilmöhlen. In der Spinnerei angekommen, reiht er sich mit anderen Kindern und Erwachsenen ein, um seine Schicht zu beginnen. Seine Aufgabe ist es, lose Baumwollfasern aus den Maschinen zu entfernen. Es ist eine gefährliche Arbeit, da die Maschinen in Bewegung bleiben.
8:00 Uhr – erste Pause (15 Minuten)	Nach drei Stunden harter Arbeit gibt es eine kurze Pause. James isst schnell ein Stück Brot, das er von zu Hause mitgebracht hat. Die Fabrikhalle ist heiß und staubig. Viele Kinder husten wegen der feinen Baumwollfasern in der Luft.
8:15 Uhr – weiterarbeiten	Die Maschinen sind laut und die Aufseher achten darauf, dass niemand trödeln. Wer nicht schnell genug arbeitet, wird mit Schlägen oder Lohnabzug bestraft. James hat Angst, sich die Finger in den Maschinen zu verletzen. Das passiert leider sehr oft in den Fabriken.
12:00 Uhr – Mittagspause (30 Minuten)	James verlässt kurz die Fabrik, um draußen frische Luft zu schnappen. Sein Mittagessen besteht aus einer dünnen Hafersuppe. Manchmal kann er sich mit anderen Jungen unterhalten, aber die Pause ist kurz.
12:30 Uhr – zweite Hälfte der Schicht	Die Arbeit geht weiter. Die Luft wird immer stickiger, und James wird müde. Einige Kinder schlafen im Stehen ein. Schlafen wäre für James jetzt verlockend, aber das Risiko, erwischt zu werden, ist zu groß.
17:00 Uhr – Schichtende	Nach zwölf Stunden harter Arbeit darf James endlich gehen. Erschöpft verlässt er die Fabrik und atmet tief durch, als er die dreckige, aber kühlere Luft Manchesters einatmet.
17:30 Uhr – kleine Aufgaben	Zuhause angekommen, hilft er seiner Mutter mit kleineren Arbeiten – oft muss er Wasser holen oder Holz für das Feuer sammeln.
19:00 Uhr – Abendessen	Die Familie isst gemeinsam eine einfache Mahlzeit: Brot, Kartoffeln und manchmal etwas Kohl. Fleisch gibt es nur selten.
19:30 Uhr – Freizeit	Wenn er nicht zu müde ist, spielt James mit seinen jüngeren Geschwistern oder lauscht den Gesprächen der Erwachsenen. Manche sprechen über die schlechten Arbeitsbedingungen in den Fabriken und dass man etwas unternehmen muss. Andere trinken Schnaps oder Bier.
21:00 Uhr – Schlafenszeit	James legt sich auf eine alte Strohmattmatratze. Der Tag war anstrengend, morgen wird es wieder genauso sein. Er schläft schnell ein. In ein paar Stunden muss er wieder aufstehen.

ONE UP ISLAND

HIER GEHT ES ZUM SPIEL UND ZU DEN
DIDAKTISCHEN BEGLEITMATERIALIEN:



Digitale Spiele prägen den Alltag junger Menschen. Diese Handreichung bietet Material für Lehrkräfte, um dieses Medium zur Vermittlung von Themen wie Sozialstaatlichkeit und demokratischer Teilhabe zu nutzen.

Mit dem Mobile Game „One Up Island“ und praxisorientiertem didaktischem Begleitmaterial bietet die Arbeiterkammer einen innovativen Ansatz für den Unterricht. Das Spiel ermöglicht einen motivierenden Zugang zu gesellschaftspolitischen Themen und fördert das Verständnis für soziale Gerechtigkeit.

Die Handreichung enthält eine Spielbeschreibung, eine technische Anleitung sowie einen historischen Überblick zur Entwicklung des Sozialstaats. Drei modular aufgebaute Unterrichtsbeispiele ermöglichen eine flexible Integration in den Unterricht.

- *Was ich durch das Spiel gelernt habe? Dass die Welt sich verändern kann, wenn man zusammenarbeitet. (Schülerin)*
- *War eine coole Abwechslung zum normalen Unterricht. (Schüler)*
- *Mir hat das gruppensdynamische Miteinander beim Spielen besonders gut gefallen. (Lehrkraft)*
- *Mir hat besonders gut gefallen, dass immer wieder Parallelen zwischen dem Spiel und der Realität hergestellt wurden. (Lehrkraft)*



Hier geht es zum Spiel:

