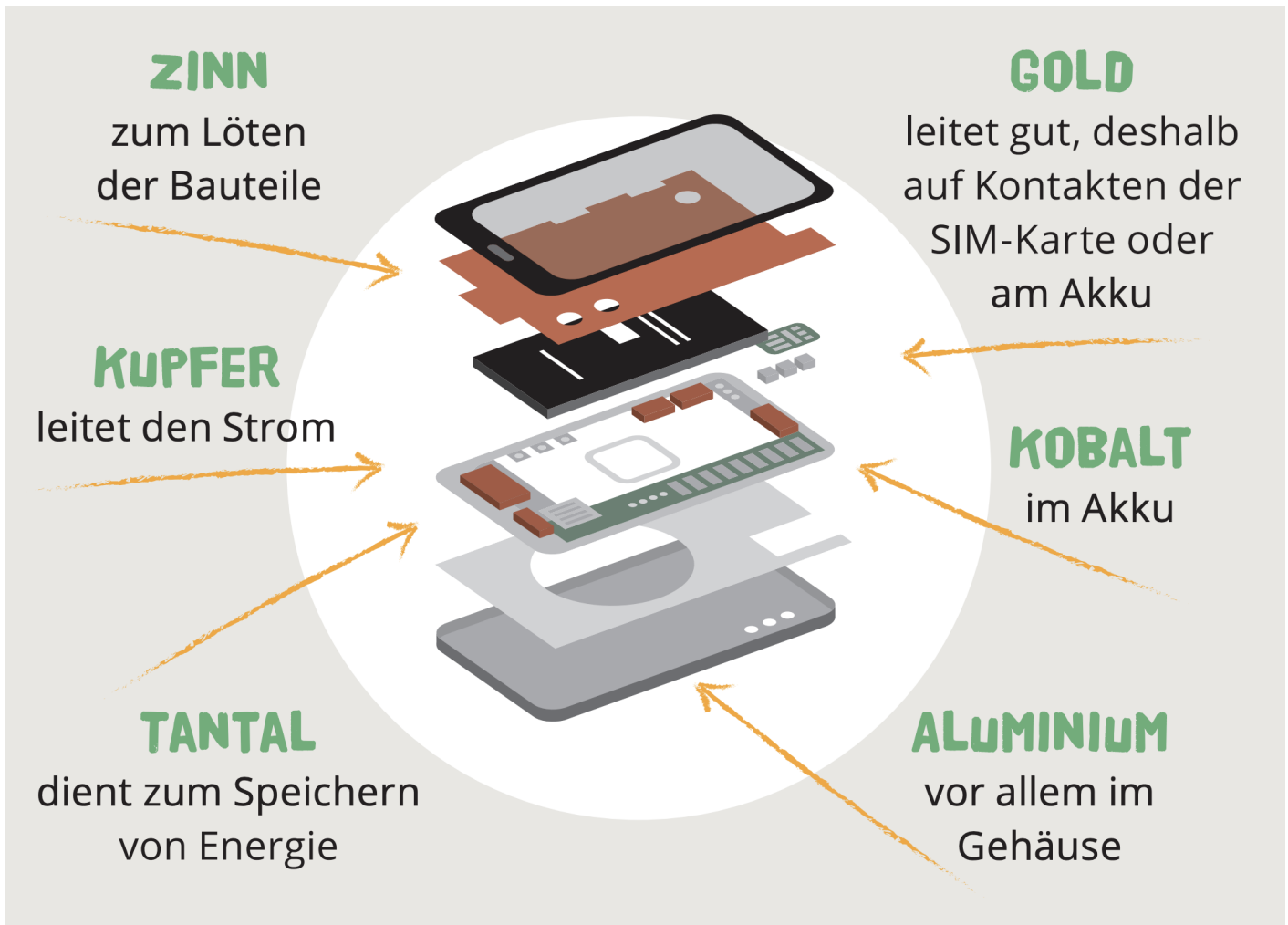


Gold im Handy?

Welche Metalle sind in Smartphones?

Eure Smartphones bestehen aus rund 100 verschiedenen Rohstoffen aus der ganzen Welt, zu den wichtigsten gehören:



Grafik von Abenteuer Regenwald e.V.

Aufgabe

Schaut euch die Infografik an:

- Welche Bestandteile kennt ihr schon?
- Welche überraschen euch?

Teilt eure Eindrücke und besprecht Beobachtungen, Sorgen sowie Ideen mit euren Sitzpartnerinnen und Sitzpartnern.

Infotext

Herstellung

Die Herstellung von Geräten wie dem Handy ist mit Belastungen für Umwelt und Klima sowie mit sozialen Problemen verbunden. In euren Smartphones sind zum Beispiel Eisen und Gold verbaut, aber auch Metalle, die man „Seltene Erden“ nennt. Diese heißen so, weil es sehr schwierig ist, an diese Rohstoffe zu gelangen. Dennoch sind sie notwendig, damit eure Handys funktionieren.

Rohstoffgewinnung

Einige dieser Rohstoffe werden als „Konfliktrohstoffe“ bezeichnet, da sie vor allem in Regionen wie Zentralafrika vorkommen, in denen Kinder arbeiten müssen. Da die Metalle tief unter der Erde liegen, holen die Kinder sie aus engen Gängen heraus, in die Erwachsene nicht hineinpassen. Diese Kinder können nicht zur Schule gehen und erhalten keine medizinische Versorgung. Zudem ist ihre Bezahlung sehr gering.

In anderen Gebieten, wie beispielsweise in China, werden ebenfalls Rohstoffe abgebaut. Dort haben die Arbeiterinnen und Arbeiter meist keine ausreichende Schutzkleidung. Somit sind sie bei der Arbeit Verletzungen und Krankheiten schutzlos ausgesetzt.

Umwelteinfluss

Die Herstellung von Elektrogeräten belastet die Umwelt stark. Während der Produktion wird viel Wasser benötigt und es werden giftige Chemikalien eingesetzt, um die Rohstoffe zu gewinnen und sie von anderen Materialien zu trennen.

Beim Transport der Rohstoffe wird zudem Kohlenstoffdioxid (CO₂) in die Atmosphäre abgegeben, zum Beispiel durch Frachtschiffe. Kohlenstoffdioxid ist dafür verantwortlich, dass sich das Klima erwärmt, und hat somit einen negativen Einfluss auf unsere gesamte Umwelt.