

# Handreichung für Lehrkräfte



## Einleitung

Wir sind nach ausführlichen Gesprächen und Tests überzeugt davon, dass es sehr gut möglich ist, die Grundprinzipien des Handels, der Warenketten und der damit verbundenen Werte auch Grundschulkindern zu vermitteln.

Die zahlreichen Besuche in den Klassen und die vielen bereichernden und tollen Diskussionen mit den Kindern haben gezeigt, dass es sehr spannend sein kann, sich mit Fragen rund um das Thema Werte in all seinen Facetten zu beschäftigen.

### Sie finden hier:

- Tipps und Tricks für die Arbeit mit dem Heft in der Klasse
- Hintergrundwissen zu den einzelnen Aufgaben
- Viele Vorlagen für die Tafel und einige zusätzliche Arbeitsblätter

Themenkomplex	Im Heft und zusätzliches Material	Seite
1: Werte I: Ideeller Wert. Werte erkennen.	Comic, Aufgaben 1-3	3-4
2: Werte II: Produktion, Material- und Tauschwert	Aufgaben 4-7, Spielidee	5-7
3: Wünsche und Bedürfnisse	Aufgabe 5	8
4: Arbeiten, Berufe und Lohn / Mit Geld haushalten	8, 9, 12, Spielidee und Arbeitsblätter	9-11
5: Werte III: Wertvorstellungen (moralisch)	Aufgaben 13-16	12
6: Welthandel / Arbeit in anderen Ländern	Aufgaben 17-23	13-14
7: Produktion: Werte und Wirtschaftlichkeit	25, Arbeitsblatt für eine Ausstellung	15

Die Themen bauen aufeinander auf und sind miteinander verknüpft. Wir empfehlen daher, das Heft von vorne nach hinten durchzugehen. Sie können die Themenkomplexe aber auch einzeln bearbeiten und neu kombinieren.

Durch die aktivierenden Aufgaben werden Kinder in die Lage versetzt, zu eigenen Schlüssen zu gelangen und damit Inhalte besser zu verinnerlichen.

Viele der Aufgaben machen in Gruppenarbeit besonders viel Spaß. Im Klassengespräch über Entscheidungen und Erfahrungen zu sprechen bietet viel Potenzial.

► **Zeit einplanen**

# Dürfen wir vorstellen: Oiko und Nomia

Die beiden Figuren leiten durch das Heft und die Arbeitsblätter. Sie sind zwei sehr unterschiedliche Charaktere. Oiko ist sparsam, vorausschauend und auf Sicherheit bedacht. Nomia ist auf Abenteuer aus und braucht nicht viel, um glücklich zu sein.

Beide stehen für unterschiedliche Lebensweisen, die beide ihre Berechtigung haben. Und sie verkörpern ein wichtiges Anliegen des Heftes: Wir haben alle Aufgaben so gestaltet, dass die Kinder sich ihre Meinung selbst bilden können. Wir wollen keine Wertungen vorgeben, sondern den Kindern Raum lassen.

Daher gibt es bei den Aufgaben oftmals auch kein Richtig oder Falsch, sondern verschiedene Ansichten, über die man sich austauschen kann.

Oiko und Nomia sind neugierige Charaktere, die den Dingen auf den Grund gehen wollen und das wünschen wir uns auch für Ihren Unterricht.



## HINTERGRUNDWISSEN

Die beiden Namen beruhen auf dem Ursprung des Begriff Ökonomie. Er setzt sich zusammen aus:

- Oikos (altgr.; Plural): „Haus“, „Besitz“, dies war im antiken Griechenland die Haus- und Wirtschaftsgemeinschaft, die den Lebensmittelpunkt bildete.
- Nomos „Gesetz“, „nach Gesetzen wirtschaften“

Wir haben uns bewusst dagegen entschieden, den Begriff Wirtschaft im Heft zu verwenden, da er für die Kinder keinerlei Aussage hat. Der Begriff beinhaltet zudem so viele unterschiedliche Dimensionen, dass er auch für Erwachsene schwer zu erklären ist. Die Namen der Maskottchen können dennoch einen Hinweis auf den Ursprung des Begriffs geben.

Themenkomplex 1:

# Werte, Teil 1: Ideeller Wert

Umfang: Comic und Aufgaben 1–3

Dauer: vorbereitende Hausaufgabe, 1–2 Schulstunden

## Ideeller Wert

Wertvoll, weil es MIR wichtig ist. Vielen anderen wäre es egal – aber für mich ist es wertvoll.

In den Schatzkisten der Kinder werden sich vor allem Dinge mit hohem ideellen Wert finden. Zum einen besitzen Kinder selten Dinge, die einen hohen Tauschwert haben, zum anderen agieren sie emotional.

„Ideell“ bedeutet so viel wie »auf einer Idee beruhend, nur gedanklich«.

Das Gegenwort zu »ideell« ist »materiell«. (Quelle: Duden)

### HINTERGRUNDWISSEN

Ein Gut bekommt nur für denjenigen einen Wert, der es besitzt oder besitzen möchte. Die Begriffe Preis und Wert werden oft gleichbedeutend verwendet, meinen jedoch nicht das Gleiche.

Der Begriff Wert hat zahlreiche Bedeutungen, selbst in der Wirtschaftswissenschaft wird er unterschiedlich definiert.

## Auftakt

In der Stunde zuvor erhält jedes Kind ein Entdeckerheft. Die Aufgaben 1–3 können gut als vorbereitende Hausaufgabe gemacht werden.

## Ablauf

**Einstieg:** Diskussion über Comic und die beiden Charaktere und ihren unterschiedlichen Umgang mit den „Supersteinen“. Was würden die Kinder mit dem Superstein machen?

**Aufgabe 1 und 2:** Alle Kinder nennen „Dinge“, die in ihrer Schatzkiste sind. Auch Immaterielles kann als Schatz genannt werden. An der Tafel werden diese Schätze gesammelt.

Haben mehrere Kinder die gleichen Schätze, wird eine Strichliste hinter dem Begriff angelegt.

Wurden weitere Personen gefragt (Aufgabe 2)?

Einige Dinge sammeln.



Vorlage für die Tafel

**Gemeinsame Reflexion:** Was wurde am häufigsten genannt? Das ist für viele in der Klasse besonders wertvoll. Spielt es auch eine besondere Rolle in der Klasse? (Zum Beispiel: Sammelkarten = in jeder Pause tauscht die halbe Klasse Karten).

Es gibt auch viele Dinge, die nur für einzelne Menschen wertvoll sind. Denn jeder Mensch ist verschieden und hat andere Vorlieben, Hobbys, Wünsche, Freunde.

Betrachtet man die Schatzkisten in den Heften der Kinder, ist keine Kiste gleich. Jede ist anders befüllt. Was man wertvoll findet, ist individuell.

► **Sich selbst als Individuum erkennen**

**Variante:** Die Kinder können ihre Schätze zu Hause auch in einer „echten“ Schatzkiste sammeln. Alles, was nicht in die Kiste passt oder will, wird auf einen Zettel geschrieben. Dieser wird dann in die Kiste gelegt.

**Aufgabe 3:** Gründe sammeln. Einstieg mit den Dingen, die für die Klasse besonders wertvoll sind. Welche anderen Gründe haben die Kinder noch gefunden?

**Was macht es wertvoll?**

einmalig      besondere Erfindung

viele wollen es haben.

Von Lieblingemenschen bekommen



Pindactica

Vorlage für die Tafel

**Abschluss:** Gesprächsrunde mit Blick auf die Schatzkiste und Sammlung der Gründe.  
Weitere Aspekte für das Gespräch:

- Emotionale Gründe („weil ich daran hänge“) zusammenfassen.  
Es sind ideelle Werte.
- Würde man das liebste Kuscheltier verkaufen, würde man praktisch kein Geld dafür bekommen. „Niemandem ist es so wichtig, wie dir.“
- Ein Wert, der nicht in Geld zahlbar ist.

### ZUSATZ

Gedankenspiele für die Gesprächsrunde: Luca will das Lieblings-T-Shirt anziehen, aber es ist nirgendwo zu finden. Papa erklärt: Das hat Dir doch nicht mehr gepasst. Das habe ich weggegeben.

Paul und Nelli spielen Tauziehen mit einem Springseil. Dabei reißt das Seil. Es war Jackys Seil. Sie hatte es von ihrer Omi geschenkt bekommen und in der Pause auf dem Schulhof vergessen. Jetzt kommt sie, um es zu holen.

Wer hat schon mal (unbeabsichtigt) den Schatz eines anderen missachtet?  
► **Respektvoller Umgang mit den Dingen anderer**

Themenkomplex 2:

# Werte, Teil 2: Produktion und Tauschwert

Umfang: Aufgaben 4–7, Spielidee: Tauschmarkt  
Dauer: 1 Einzelstunde und 1 Doppelstunde

## Materialwert

Der Wert des Materials, aus dem etwas gemacht wurde. Und: Menschen haben dafür gearbeitet.

In der „Wegwerfgesellschaft“, in der die Kinder groß werden, fehlt es oftmals an der Wertschätzung für Dinge. Es ist selbstverständlich, dass alles da ist, was man braucht. Was fehlt, bekommt man im Supermarkt. Die Aufgabe 5 eröffnet den Kindern einen Einblick in die „Herkunft“ von Produkten. Dieser Einblick ist auf andere Waren übertragbar und kann mitunter weiteres Hinterfragen auslösen und eine reflektiertere Wertschätzung ermöglichen.

## Ablauf Stunde 1: T-Shirtproduktion, Aufgaben 4 und 5

**Einstieg mit Aufgabe 4:** Das eigene T-Shirt untersuchen: Herausfinden aus welchem Material das T-Shirt/der Pullover ist, den die Kinder gerade anhaben. Am besten als Partneraufgabe (meist: Polyester, Baumwolle oder ein Gemisch).

**Aufgabe 5:** Wie viele Kinder haben ein T-Shirt aus Baumwolle? Und was ist Baumwolle?

Gruppenarbeit: Die einzelnen Arbeitsschritte zu benennen ist gar nicht so einfach und kann in der Gruppe spannende Gespräche auslösen.

Anschließend kann das Arbeitsblatt gemeinsam an der Tafel ausgefüllt werden.



Vorlage für die Tafel

**Gemeinsame Gesprächsrunde und Reflektion:** Wie viele Menschen haben an dem T-Shirt gearbeitet? Wie heißen ihre Berufe? Wie lange wird es wohl dauern, bis ein T-Shirt fertig ist? Was braucht man noch alles – außer Baumwolle – um das Shirt herzustellen? Dazu auch Oikos Erklärung über die Materialien, die für die Produktion aufgewendet wurden. ▶ **Wertschätzung für Produkte erlangen.**

**Optionaler Einschub Materialkunde:** Beispielhaft können gemeinsam noch andere Gegenstände untersucht werden. Woraus sind sie gemacht/was steckt drin (z.B. Plastikspielzeug, ein Buch, ein Tischbein). Damit sind dann auch die wichtigsten Grundstoffe erklärt: Stoff, Papier, Kunststoff, Metall, Holz.

**Abschluss:** Reflexion über die beiden Figuren im Comic. Warum freuen sie sich so über den Tausch?

Vorteile sammeln: Etwas Neues haben, ohne es kaufen zu müssen // es entsteht kein Müll // es muss nicht aufwändig etwas Neues hergestellt werden // ...

▶ **gefühlte Wertsteigerung**

**Ggf. Ankündigung:** In der nächsten Stunde etwas mitbringen, das die Kinder nicht mehr brauchen. Es gibt einen Tauschmarkt.

Vorher die Eltern fragen! Man bekommt es nicht wieder zurück!



Drei Seiten, Vorlagen für die Tafel

## Ablauf Doppelstunde Tauschmarkt

**Einstieg:** Um sich der Besonderheiten und des Werts des Tauschobjektes bewusst zu werden, hilft das Ausfüllen von Aufgabe 6 im Heft oder dem entsprechenden Arbeitsblatt (als Einzelblatt kann es gut immer bei der Ware liegen und weitergereicht werden). Einzelaufgabe.

**Tauschwert**<sup>6</sup>  
Wie viel  
Dein Ding auf dem  
Tauschmarkt wert ist.  
Meist wird der Tauschwert  
in Geld  
angegeben.

**Ablauf:** Die Kinder laufen herum und schauen sich die Waren der anderen auf den Tischen an. Wenn die Sitzordnung ein Um-die-Tische-herumgehen nur schwer zulässt, kann es hilfreich sein, für diese Stunde einen Basar aufzubauen (z. B. eine lange Tischreihe).

Wichtig ist, dass die Kinder wirklich nur einen Gegenstand mitbringen und auch bei Tauschrunde 2 nicht noch andere Dinge ins Spiel bringen.

**Tauschrunde 1:** Die Hälfte der Klasse präsentiert ihre Waren (z. B. pro Tisch ein Kind). Dabei können die Kinder wie Marktschreier die Besonderheiten anpreisen. Die andere Hälfte der Klasse schaut sich das Angebot an. Dann wird gewechselt. Jetzt haben die Kinder einen festen Zeitrahmen, um zu tauschen (z. B. 7 Minuten). Wer zufrieden ist mit seinem Tausch, setzt sich an seinen Platz. Auch Kettentauschen ist erlaubt.

**Gemeinsame Auswertung:** Wie viele Kinder konnten tauschen? Wer ist richtig glücklich mit seinem Tausch? Wer konnte nicht tauschen? Warum?

### HINTERGRUNDWISSEN

**Vergleich für die Kinder:** In der Jungsteinzeit, vor etwa 4.000 Jahren, tauschten die Menschen Sachen, die sie besaßen, gegen andere Sachen, die sie brauchten. Es ist nicht immer leicht, einen geeigneten Tauschpartner zu finden. Und manchmal sind die Bauern weit gereist, um drei schwere Säcke Körner gegen eine Ziege zu tauschen. Wenn es dann im Dorf aber gar keine Ziege gab, war der ganze Weg umsonst. Oder wenn die Ziegenhirten keine Körner wollten ...  
Darum haben die Menschen Geld als allgemein gültiges Tauschmittel erfunden: Muscheln, Steine, Perlen, Goldstücke ... (siehe Abbildungen im Heft).



Aufgabe 6 als Einzelblatt



Tauschmarkt in einer Klasse

**Tauschrunde 2:** Jetzt kommen Steine als Tauschwert ins Spiel. Alle Kinder bekommen 5 Steinchen o.ä. Mit den Steinen können sie nun Waren kaufen. Über den Preis muss jeweils verhandelt werden. Was in der ersten Stunde getauscht wurde, darf nun auch wieder verkauft werden, muss es aber nicht.  
Wer zufrieden ist mit seinem Kauf, setzt sich an seinen Platz.

**Gemeinsame Auswertung:** Wer hat nur noch Steine? Wer hat Steine und Dinge? Wer hat nur noch Dinge? Wer ist glücklich mit seinem Kauf? Wer ist nicht zufrieden? Warum?

**Ketten-Tausche:** Einzelne Kinder stellen vor der Klasse ihren neuen Gegenstand vor und erzählen, wie es dazu kam. Durch Nachfragen können weitere spannende Aspekte hervorgehoben werden: Warum wolltest Du es haben? War der Gegenstand schwer zu bekommen?

**Gemeinsame Auswertung und Reflexion:** War es einfacher ohne Geld oder mit Geld zu tauschen? Wie haben die Kinder es erlebt?

Das Tauschen mit Geld/einer Währung verändert den Tauschprozess. Durch einen Tausch bekommen die Dinge wieder einen Wert, einen neuen Wert (Preis spielt dabei nur gefühlt eine Rolle). Der Wert der Dinge ist davon abhängig, ob es jemand haben möchte und welchen Preis er dafür bezahlen möchte.

#### TIPP

Für Kinder, die vergessen haben etwas mitzubringen, empfiehlt es sich, ein paar Gegenstände dabei zu haben, die vergeben werden können. Einige Kinder schaffen es ggf. nicht ihren Gegenstand zu tauschen. Für diese (und nur diese) sollte am Ende das Angebot bestehen, mit ihren Steinen etwas von der Lehrkraft zu kaufen oder zu tauschen.

#### HINTERGRUNDWISSEN

Heutzutage haben wir uns daran gewöhnt, den Tauschwert einer Ware in Geld auszudrücken. Das Wirtschaftssystem funktioniert nur, wenn alle den Wert der Währung anerkennen und sich darauf einigen, dass es als Tauschwert eingesetzt wird.

Geld hat den Handel vereinfacht. Durch die Währung konnten die Geschäfte zeitlich und örtlich voneinander entkoppelt werden; die Waren mussten also nicht mehr zur gleichen Zeit am gleichen Ort sein. Man konnte das Geld in der Tasche herumtragen und dann wieder einsetzen, wenn man etwas benötigt.

Die wichtigsten Fakten zur Geschichte des Geldes:

Bereits 2.000 Jahre v. Chr. tauschten die Menschen in Ostafrika und Asien Waren gegen Kaurischnecken. Diese wurden in Neuguinea noch bis 1960 als Zahlungsmittel anerkannt. In Europa tauschte man bis ins Mittelalter hinein Naturalien.

In der heutigen Türkei führte der Herrscher im 7. Jahrhundert v. Chr. Metallmünzen ein – er verbriefte ihren Wert.

Ab dem 12. Jhd. wurden in Italien Münzen zum Handeln benutzt. Ab dem 14. Jhd. entwickelte sich dort bereits der bargeldlose Zahlungsverkehr und die dazugehörige Buchführung.

Geldnoten haben sich aus Kreditscheinen entwickelt. Es dauerte lange bis die Menschen sie als Zahlungsmittel anerkannten. Gerade die Deutschen standen den Banknoten sehr kritisch gegenüber.

Die teuerste Ware kostet 5 Steine.  
Wie viel etwas kosten soll,  
handeln die Kinder selbst aus.  
Sie legen den Preis fest.



Themenkomplex 3:

# Wünsche und Bedürfnisse

Umfang: Doppelseite Aufgaben 10 und ggf. 11

Dauer: 1 Schulstunde oder Hausaufgabe und Besprechung im Unterricht

## Ablauf

**Einstieg:** Die drei Kategorien ggf. vorab erläutern. Für die Grundbedürfnisse ist ein Vergleich hilfreich: „Was suchst du als erstes, wenn du auf einer einsamen Insel landest?“ Ob etwas ein Grundbedürfnis ist, ist klarer definiert, als Wohlfühl- und Luxusbedürfnisse, da diese ganz individuell sind; ebenso die Zuordnung zu diesen beiden Kategorien.

## Nach dem Ausfüllen – Gesprächsrunde:

Sammeln der Bedürfnisse an der Tafel. Bei der Frage nach den Grundbedürfnissen kann eine spannende Diskussion entstehen (Luft, Schlaf, Essen, Trinken, Wärme/Kleidung/Wohnung). Die Dinge, die viele Kinder aufgeschrieben haben (z. B. die Hälfte der Klasse) können eingekreist werden (vgl. Aufgabe 11).

## Abschluss:

Gesprächsrunde: Was war eindeutig? Wo wurde viel diskutiert? Warum?

Bezug nehmen auf die Schatzkiste, Aufgabe 1 und 2:

Wer hat ein Grundbedürfnis in seiner Schatztruhe? Warum empfinden wir die Dinge, die wir am nötigsten zum Überleben brauchen, nicht als Schatz?

**Brauchen und genießen**

Grundbedürfnisse:  
Was brauchen wir zum Überleben?

Luft  
Bäume  
Wasser  
Essen

Was brauchen wir, um uns wohl zu fühlen?

Bett  
Fußball  
Kissen  
Decke  
PC  
Familie  
Kleidung  
Spielzeug

Und was ist für uns Luxus?

Auto  
Geld  
Hotel  
Goldene Toilete

Was davon kann man kaufen?

Zum Wohlfühlen brauche ich jeden Tag ein Drei-Gänge-Menü und ein Wasserbett.

die ganze Klasse

Pah, das brauche ich überhaupt nicht! Aber eine Reise pro Jahr, zum Wohlfühlen. Oder fünf! Das wäre Luxus...

Themenkomplex 4:

# Werte, Teil 1: Arbeiten / Beruf und Lohn / Mit Geld haushalten

Umfang: Aufgaben 8, 9, 12, Spielidee und Arbeitsblätter  
Dauer: 1–2 Stunden + Hausaufgabe und Reflexion

## Ablauf: Arbeiten, Berufe und Lohn

**Einstieg A:** Überleitung vom Tauschmarkt  
Gemeinsam das Comic von Aufgabe 8 anschauen.  
Dann Comic „Arbeiten für Geld“ als Tafelbild.

**Einstieg B:** Überleitung von Wünschen und Bedürfnissen.  
Viele der Wünsche und Bedürfnisse kann/muss man kaufen. Dazu braucht man Geld.



Vorlage für die Tafel

**Aufgabe 8:** Die Kinder tragen zusammen, bei was sie schon einmal geholfen und dafür Geld bekommen haben. An der Tafel sammeln.

Möchten die Kinder diese Aufgabe, später auch als Beruf ausüben?  
Berufswünsche an der Tafel sammeln.

**Wissenskästchen im Heft:** Arbeit und Lohn. Für ihre Arbeit erhalten Menschen Lohn.  
Mit diesem Geld wiederum können sie sich dann kaufen, was sie brauchen.

## HINTERGRUNDWISSEN

Wir arbeiten in diesem Heft mit Vereinfachungen, um den Kindern die verschiedenen Sachverhalte verständlich zu machen. Wir rechnen in Steinen, um hier etwas abstrakter zu bleiben und die Summen in einen Bereich zu holen, der für die Kinder überschaubar ist.

Wir gehen von einem mittleren Einkommen (dem Medianeinkommen und damit dem Einkommensmittel aller erwerbstätigen Personen) von 1.615 Euro Nettoeinkommen pro Monat aus (Stand 2016). Wir haben das auf 28 Steine umgerechnet. Das durchschnittliche Einkommen in Deutschland beträgt 28 Steine. (1 Stein = 65 Euro, = großes Legoset oder der Einkauf an Lebensmitteln für eine Woche für eine Person) Für die Darstellung von wenig Einkommen haben wir uns an der Armutsgefährdungsgrenze orientiert, die bei 60 % des Medianeinkommens liegt. Umgerechnet sind das 17 Steine. Für die Darstellung von viel Einkommen haben wir 200% des Medianeinkommens gewählt, also umgerechnet 56 Steine.

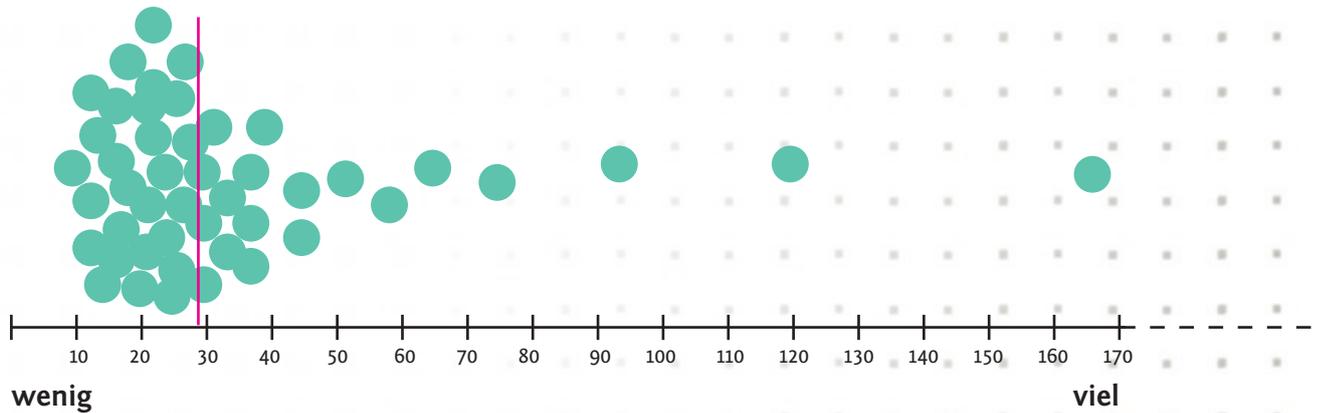
# Zusätzliche Einheit: Berufe und Lohn / Extra-Arbeitsblätter

(oder dies überspringen und weiter mit dem Haushaltspiel auf der nächsten Seite)

## Ablauf

**Einstieg:** Wie viel Lohn man bekommt, hängt davon ab, wie viel und was man arbeitet. WissenschaftlerInnen untersuchen regelmäßig, wie viel die Menschen verdienen.

Zur Erklärung des „Durchschnittlichen Lohnes“ kann dieses Tafelbild helfen:



www.entdeckerhefte.de/werte

## A Wenig Lohn

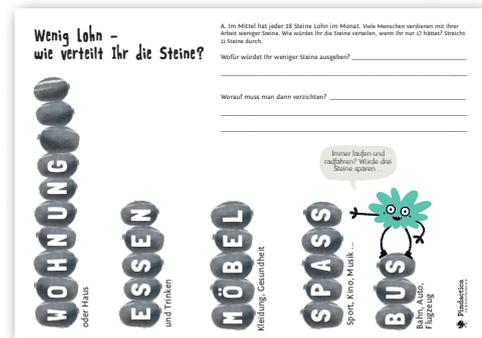
**Gruppenarbeit:** Die Kinder überlegen gemeinsam, wo sie etwas „weglassen“ würden (Stellt euch vor, ihr würdet als Familie oder WG zusammen leben und müsstet das gemeinsam entscheiden.).

Das Arbeitsblatt gibt es in zwei Varianten:

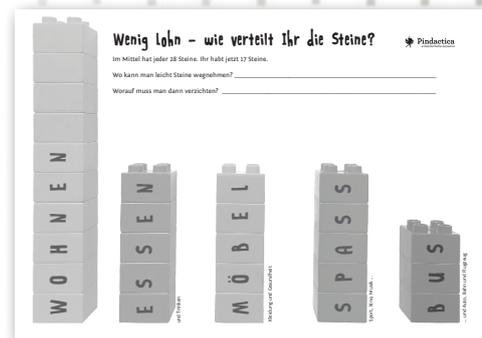
1. Steine durchstreichen
2. Wenn Sie viele Duplosteine zur Verfügung haben: Jede Gruppe bekommt 17 Duplosteine und verteilt sie auf dem Arbeitsblatt.

**Gesprächsrunde:** Alle Gruppen stellen ihre Ergebnisse vor. Dann vergleichen. Was wäre leicht / schwer verzichtbar?

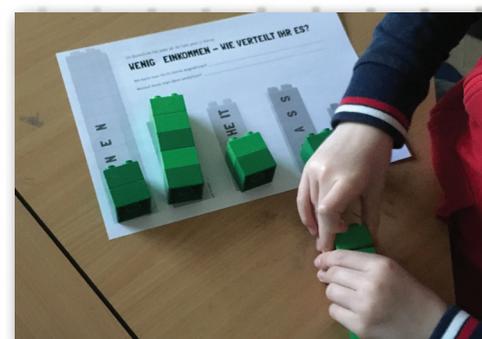
**Abschluss:** Gemeinsam überlegen, was man noch machen kann, wenn man wenig Geld hat:  
Impulse für die Ideensammlung: Sachen ausleihen, tauschen, Flohmarkt, Gemüse selbst anbauen etc.



Arbeitsblatt



Variante des Arbeitsblattes



Anwendungsbeispiel

## B Viel Lohn

**Einstieg:** Gemeinsam überlegen, was man mit Geld machen kann, wenn alle Bedürfnisse bereits gedeckt sind. An der Tafel sammeln.

Impulse für die Ideensammlung: Luxus leisten können, sparen, teilen, spenden, verleihen, Freunde einladen, goldene Kloschüssel kaufen, 1 Million Eiskugeln schlecken, darin baden ...

**Ablauf:** Arbeitsblatt wieder in der Gruppe oder als Einzelarbeit ausfüllen.

**Abschluss und Reflexion:** Vergleiche zu den beiden extremen Lohnsituationen und mögliche Auswirkungen.

**Viel Lohn - wie verteilt Ihr die Steine?** Pindactica

Wohin würden die 50 Steine im Motor ausgehen? Macht 50 Felder leer aus.

Ich fahre ans Meer und laufe spaziert und gehe jeden Tag im Meer schwimmen.

Ich würde alles sparen. Im den Fall, dass ich es mal brauche.

Wohnen Essen Gesundheit Spaß Auto

Arbeitsblatt

## Extra: Beruf und Lohn

**Einstieg:** Je nachdem, was, wie viel und für wen man arbeitet, verdient man unterschiedlich viel. Dafür gibt es zahlreiche Gründe, nicht immer ist die Bezahlung fair.

**Ablauf:** Arbeitsblatt Berufe und Löhne in Partner- oder Gruppenarbeit. Auseinandersetzung mit den vorgestellten Berufen.

Anschließend Aufgabe A gemeinsam an die Tafel übertragen.

Aufgabe B gemeinsam Gründe sammeln: Warum machen manche Menschen einen Beruf, bei dem sie nur wenig Geld verdienen (keine Option / Beruf ist Leidenschaft / brauchen nicht viel Geld ...)?

**Berufe und Löhne**

Wie viel Lohn man bekommt, hängt davon ab, wie viel und was man arbeitet. Der mittlere Lohn beträgt 20 Steine im Monat.

A. Ordne zu Welche Aussagen gehören zu welchem Beruf? Verbinde.

B. Warum machen manche Menschen einen Beruf, bei dem sie wenig Geld verdienen? Überlege und schreibe.

Einzig: Chirurgie  
Entscheid. Programm, die Spiel machen oder helfen  
Bring Menschen von A nach B  
Kaufmannschaft im Einzelhandel  
App-Entwickler für Apps entwickeln  
Sportlehrer im Gymnasium  
Lektoren oder Lehrer  
Kassierer oder Kassier  
Arzt oder Arzt  
14 Steine  
15 Steine  
23 Steine  
37 Steine  
20 Steine  
12 Steine

Stad immer nur am Computer  
produziert Dinge  
Vermittlung für viele Kinder gleichzeitig  
Vermittlung für Menschenleben  
Hilft Kranken und Patienten  
Hilft dabei, dass Dinge für uns verfügbar sind  
Vermittlung für Musikbegeisterte  
Vermittelt Kindern Wissen  
Wissenschaftliche Arbeitsergebnisse auch nutzbar

Arbeitsblatt

Wieder im Heft:

## Haushaltsspiel Aufgabe 12

Zusätzlich benötigt: Spielfiguren und Würfel für alle Kinder. In Gruppen spielen und anschließend in einer Gesprächsrunde über die verschiedenen Strategien austauschen. Wenn man das Heft etwas gegenfaltet, liegt es flach auf dem Tisch.

Themenkomplex 5:

# Werte, Teil 3: Wertvorstellungen

Umfang: Aufgaben 13, 14, 15, 16

Dauer: 1 Stunde, ggf. teilweise als vorbereitende Hausaufgabe

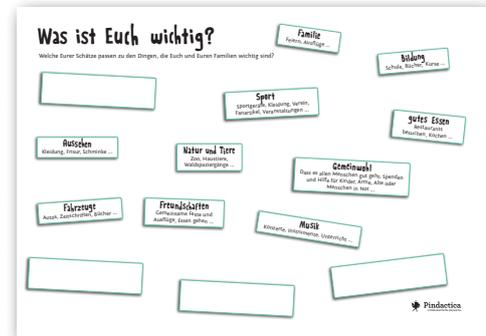
## Ablauf

**Aufgabe 13 und 14:** in Einzelarbeit oder als Hausaufgabe.

Gemeinsame Auswertung und Reflexion: Schwierig zu erkennen? Andere Sachen aufgeschrieben?

Gab es Übereinstimmungen von Schätzen und den Punkten, die besonders wichtig sind?

An der Tafel sammeln.



**Aufgabe 15 und 16:** Man kann nur ahnen, was Oiko und Nomia wichtig ist, welche Hobbies sie haben. Die inneren Werte sind von außen gar nicht erkennbar.

Wertvorstellungen sind wichtig für ein glückliches Zusammenleben. Jedem ist etwas anderes besonders wichtig.

**Abschluss:** Gesprächsrunde: Wovon hängt es ab, was uns besonders wichtig ist? Gibt es einen Wert, den die ganze Klasse besonders wichtig findet? Inwiefern könnte man sich als Klassengemeinschaft dafür einsetzen?

**Wertvorstellungen**  
 Ideale, nach denen Menschen versuchen sich zu verhalten.

Themenkomplex 6:

# Welthandel / Arbeit in anderen Ländern

Umfang: Aufgaben 16–23

Dauer: 1 Doppelstunde

## Aufgabe 17: Woher kommt das?

Aufgabe 17 als Hausaufgabe oder in Gruppen-Stationenarbeit. Für letzteres: Jede Station bekommt ein unterschiedliches „Ding“, bei dem die Herkunft erkennbar ist (Banane, Spielzeug, Buch, Walnüsse, Nudeln, Gewürze, Oliven ...)

Jede Gruppe hat für jede Station eine bestimmte Zeitspanne, um das Objekt zu untersuchen, die Herkunft herauszufinden und aufzuschreiben (2 Minuten). Klingelzeichen für den Wechsel.

Was ist es?	Aus welchem Land?

Arbeitsblatt

**Gesprächsrunde:** Wie viele Länder wurden gefunden? Gibt es Kinder in der Klasse, die Verwandte in einem der Länder haben?

## Aufgaben 20–23: Rund um die Welt

Einzelarbeit in den Heften und/oder gemeinsam an der Tafel: Die gefundenen Herkunftsländer eintragen und Aufgaben 22 und 23 lösen.

**Abschluss:** Gesprächsrunde und Reflexion: Warum reisen die Dinge um die Welt?

Einige Antwortmöglichkeiten: wächst nur dort, Material gibt es nur dort, Menschen dort können es besonders gut herstellen, Herstellung ist dort billiger ...

**Überleitung:** Transportieren ist aufwendig – Schiffe, Flugzeuge und Autos verbrauchen Benzin, was wiederum schädlich für die Umwelt ist ...



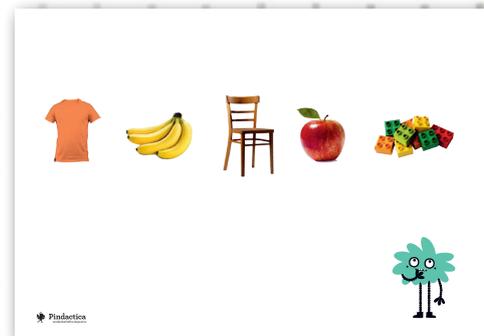
Vorlage für die Tafel

## Aufgabe 18: Bananen aus Deutschland?

**Gesprächsrunde:** Der Transport ist aufwendig. Könnte es auch aus Deutschland kommen?

Es gibt keine eindeutige Antwort.

Z. B. könnten Bananen auch in einem speziellen Gewächshaus angebaut werden. Löhnen würde es sich jedoch nicht.



Vorlage für die Tafel

## Aufgabe 19: Warum so weit?

**Aufgabe 19:** In Einzel- oder Gruppenarbeit ausfüllen.

**Gesprächsrunde:** Warum spielt es für uns überhaupt eine Rolle, dass Nazma schlecht bezahlt wird? Kann man nicht auch hier Leute schlecht bezahlen und dann die T-Shirts hier produzieren?

Weil es „unfair“ ist, gibt es viele Initiativen, die sich für den Schutz und die Rechte der Näherinnen und Näher einsetzen. Sie prüfen, wie ein Kleidungsstück hergestellt wurde und wenn es alle Anforderungen erfüllt, bekommt es einen Stempel, ein Siegel.

Die Siegel stehen für verschiedene Anforderungen: Keine Kinderarbeit, keine überlangen Arbeitszeiten, Sicherheit und Gesundheitsschutz, existenzsichernder Lohn, ökologisch nachhaltig.



Vorlage für die Tafel



Wie viele T-Shirts brauchen wir? Ist in teures statt zwei billigen eine Option?  
 Wenn wir gebrauchte T-Shirts tragen (--> Tauschmarkt) oder uns selbst welche nähen – hat Nazma dann noch genug Arbeit?  
 Wir wissen wenig über Nazma, obwohl sie für uns arbeitet.

### HINTERGRUNDWISSEN

Auf der Webseite Siegelklarheit.de des Bundesministerium für wirtschaftliche Zusammenarbeit und Entwicklung, Unterbereich Textilien, erfährt man, wofür welches Siegel steht und was es garantiert.

Bangladesch ist ein so genanntes Billiglohnland. Um das Einkommen von Nazma mit dem deutschen Einkommen vergleichbar zu machen, haben wir auch den sogenannten Kaufkraftindex berücksichtigt.

Der Lohn für Nazmas Arbeit macht nur den kleinsten Teil des Preises eines T-Shirts aus:

## Preisaufschlüsselung eines T-shirts



\*einschließlich aller Kosten wie Beschäftigung, Miete, Gewinn, USt.

Prozentsätze gerundet

Quelle: Fairwear Foundation

Themenkomplex 7:

# Produktion: Werte und Wirtschaftlichkeit

Umfang: Aufgaben 24 und 25

Dauer: 1 Stunde

## Ablauf

**Einführung:** Welche Faktoren beeinflussen den Preis und die Werte, die im T-Shirt stecken?

„Ihr seid jetzt T-Shirt-Produzenten. Wie entscheidet ihr euch?“

Die Kinder können zuerst die Entscheidungen treffen und anschließend das T-Shirt auf das Extra-Arbeitsblatt malen. Dann kann aus allen T-Shirts eine kleine Ausstellung entstehen.



Arbeitsblatt für eine Ausstellung

Es gibt wahrscheinlich nicht das perfekte T-Shirt. Wenn es fair und umweltfreundlich ist, ist es teuer. Wenn es cool aussieht und günstig ist, ist es vielleicht unfair produziert worden. Es ist nicht verwerflich, ein günstiges T-Shirt zu kaufen!

Aber man sollte sich darüber bewusst sein, dass es vielleicht einen Grund hat, dass es so günstig ist. Hinterfragen hilft weiter!

Wie würden sich die Kinder ein perfektes T-Shirt vorstellen?

# Anhang

## Tafelbilder

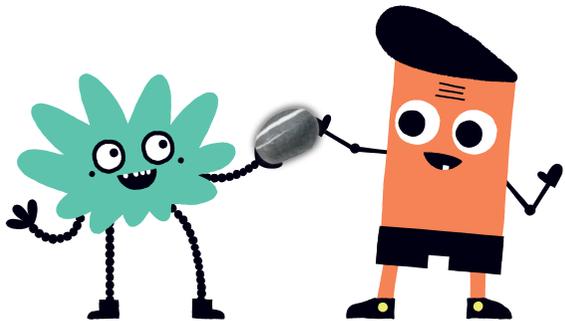
Aufgaben aus dem Heft zum gemeinsamen Besprechen an der Tafel.  
Den Begriff Tafel benutzen wir hier synonym für alle Varianten, die in Klassenräumen derzeit vorhanden sind.

Ob Smartboard, Beamer oder klassisch mit dem Overheadprojektor – die Vorlagen können gleichermaßen verwendet werden und schaffen schnell ansprechend illustrierte Tafelbilder und bilden eine Verbindung zum Heft.

## Arbeitsblätter

Zum Ausdrucken und Vervielfältigen.

# Klassen-Schatzkiste



# Was macht es wertvoll?

[Empty box]

[Empty box]

einmalig

besondere Erfindung

Viele wollen es haben.

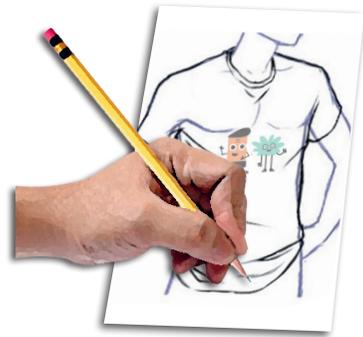
[Empty box]

von Lieblingsemenschen bekommen

[Empty box]



# Vom Strauch zum T-Shirt



designen



Baumwollstrauch



Ey Nomia, was wirfst Du da weg?

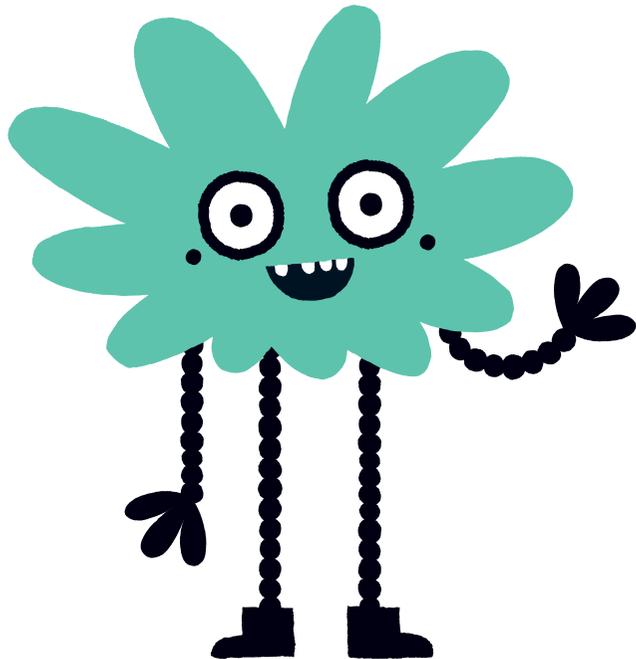


Ein T-Shirt. Ist mir zu klein und ich mag es nicht mehr. Wertlos ...



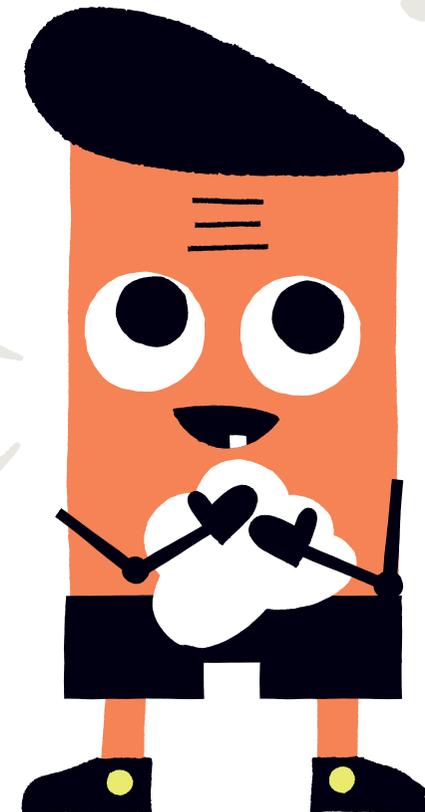
Nein, gar nicht! Stopp!

Neben der ganzen Arbeit stecken im T-Shirt:  
2.000 Liter Wasser zum Gießen, Farbe für den Druck,  
Strom für die Maschinen, 150 Gramm Baumwolle,  
Öl und Benzin für den Transport ...



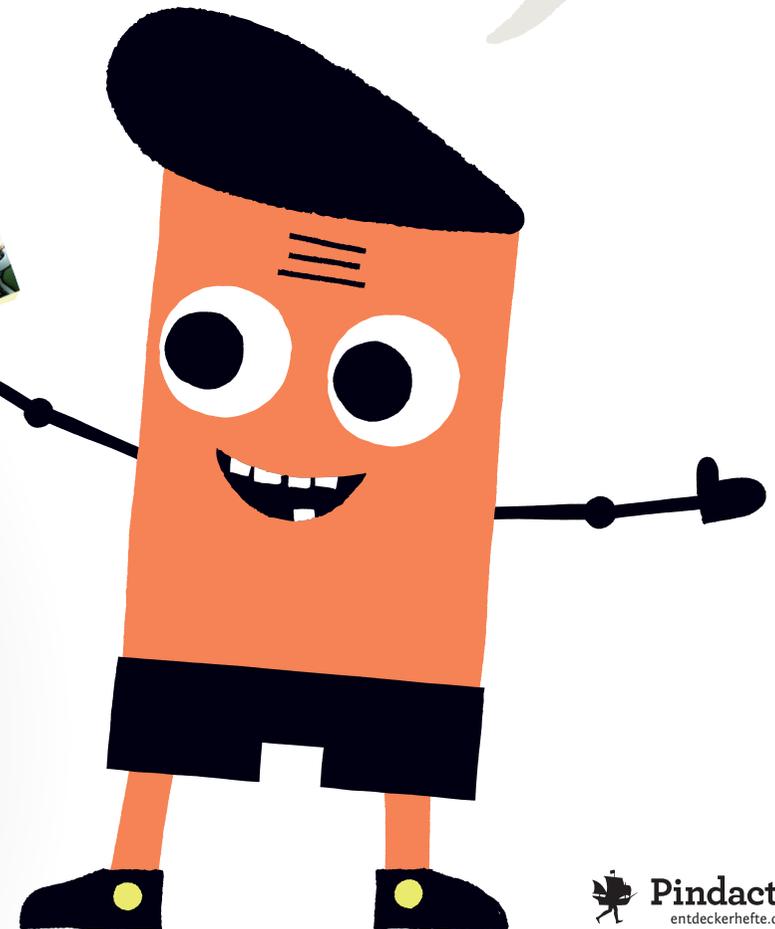
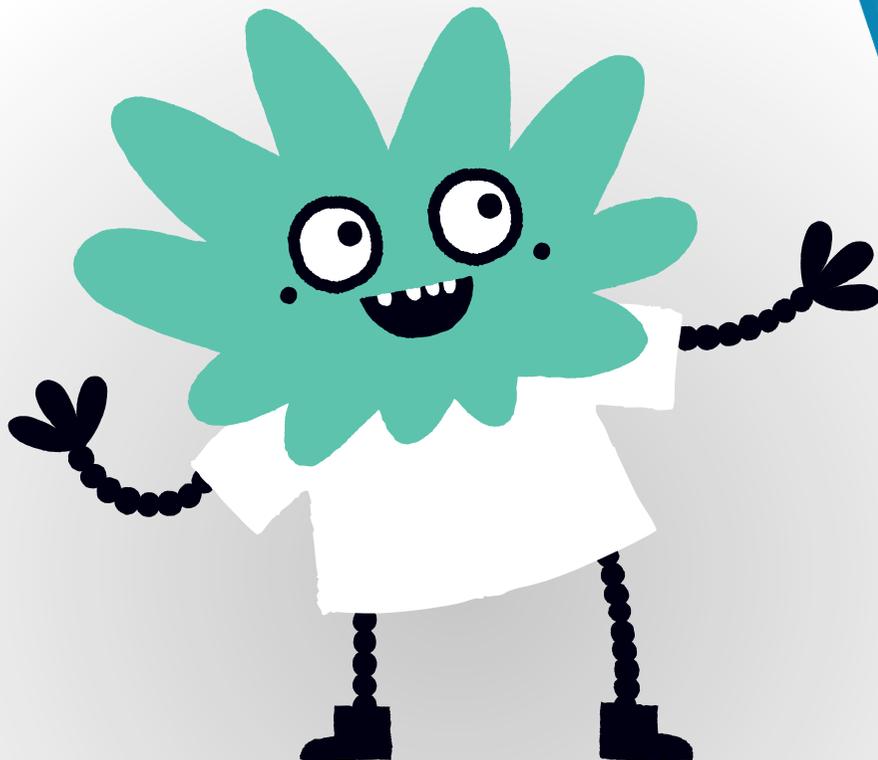
Als ich es mir gekauft  
habe, war ich auch sehr  
glücklich damit.

Oiko, ich  
habe eine  
Idee!



Super, es passt mir!  
Komm, wir tauschen.  
Hier, das habe ich  
schon ausgelesen.

Oh, super!!!  
Das kenne ich  
noch nicht!



# Tauschmarkt

Was ist es? \_\_\_\_\_

Was kann man damit machen? \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Aus welchem Material? \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Es ist:  wie neu  halb neu  schon ein bisschen kaputt

Was könnte jemand anderes daran toll finden? \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Super, es passt mir!  
Komm, wir tauschen.  
Hier, das habe ich  
schon ausgelesen.



Oh, super!!!  
Das kenne ich  
noch nicht!



# Tauschmarkt

Was ist es? \_\_\_\_\_

Was kann man damit machen? \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Aus welchem Material? \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Es ist:  wie neu  halb neu  schon ein bisschen kaputt

Was könnte jemand anderes daran toll finden? \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Super, es passt mir!  
Komm, wir tauschen.  
Hier, das habe ich  
schon ausgelesen.

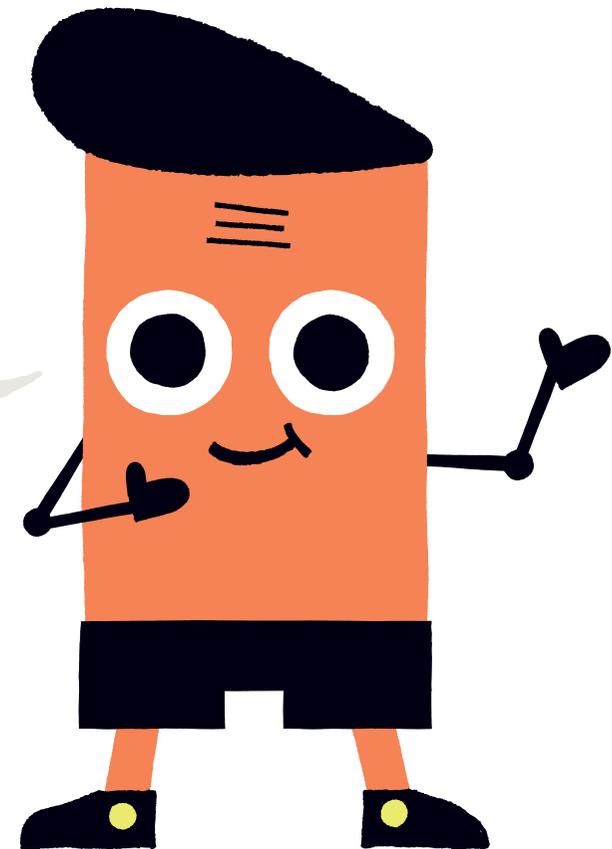
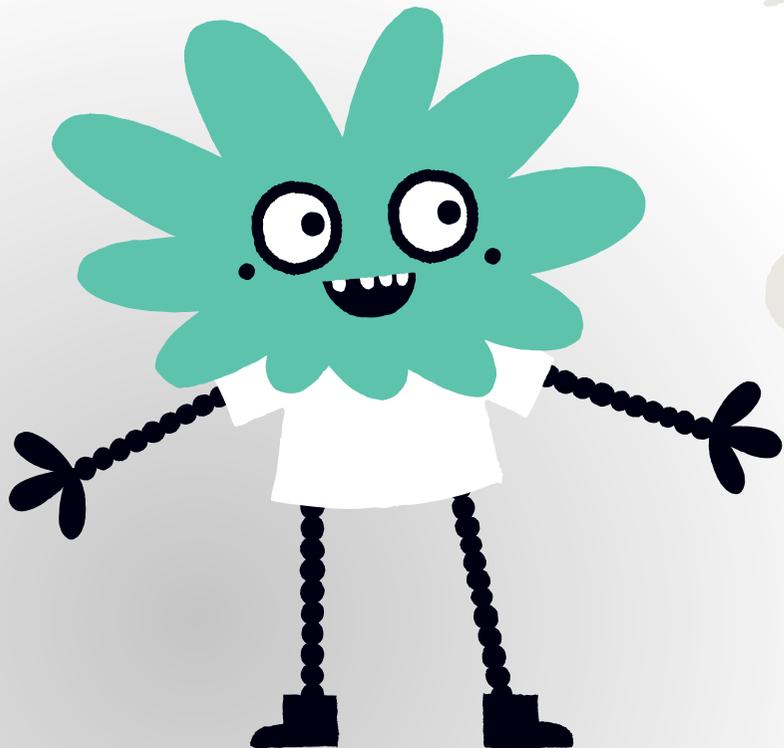


Oh, super!!!  
Das kenne ich  
noch nicht!



Wenn du mir die Wäsche  
wäschst, gebe ich dir  
zwei Steine.

Einverstanden!



# Brauchen und genießen

Was brauchen wir, um uns wohl zu fühlen?

Und was ist für uns Luxus?

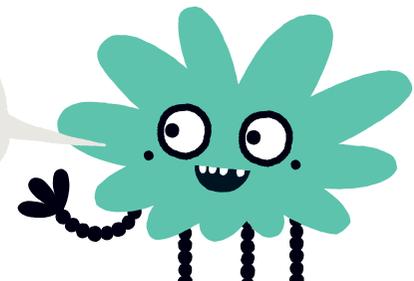
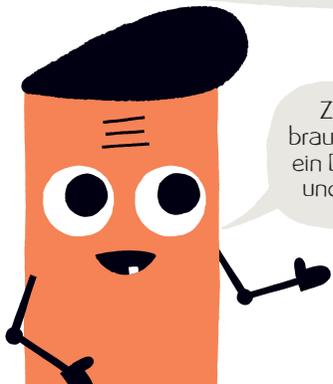
Grundbedürfnisse:  
Was brauchen wir  
zum Überleben?

Was davon kann  
man kaufen?

Zum Wohlfühlen  
brauche ich jeden Tag  
ein Drei-Gänge-Menü  
und ein Wasserbett.

die ganze  
Klasse

Pah, das brauche ich über-  
haupt nicht! Aber eine Reise  
pro Jahr, zum Wohlfühlen.  
Oder fünf! Das wäre Luxus...



# Wenig Lohn - wie verteilt Ihr die Steine?

WOHNUNG

oder Haus

ESSEN

und Trinken

MÖBEL

Kleidung, Gesundheit

SPASS

Sport, Kino, Musik ...

BUS

Bahn, Auto,  
Flugzeug

Immer laufen und radfahren? Würde drei Steine sparen ...

A. Im Mittel hat jeder 28 Steine Lohn im Monat. Viele Menschen verdienen mit ihrer Arbeit weniger Steine. Wie würdet Ihr die Steine verteilen, wenn Ihr nur 17 hättet? Streicht 11 Steine durch.

Wofür würdet Ihr weniger Steine ausgeben? \_\_\_\_\_

Worauf muss man dann verzichten? \_\_\_\_\_

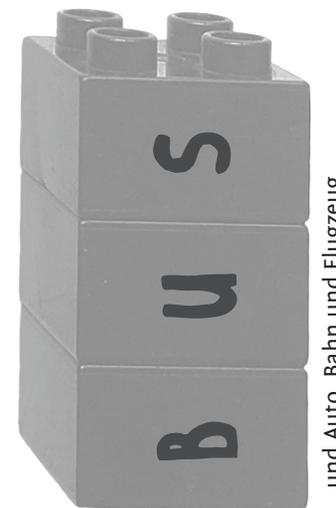
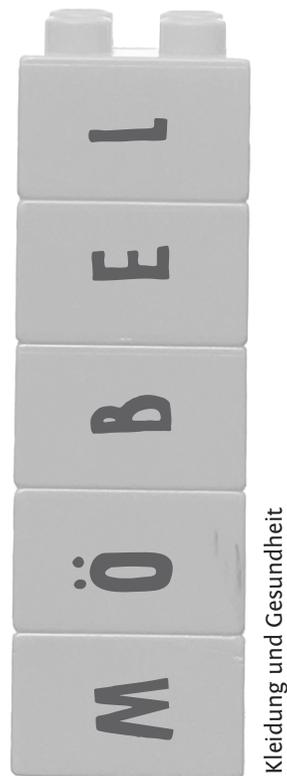


# Wenig Lohn - wie verteilt Ihr die Steine?

Im Mittel hat jeder 28 Steine. Ihr habt jetzt 17 Steine.

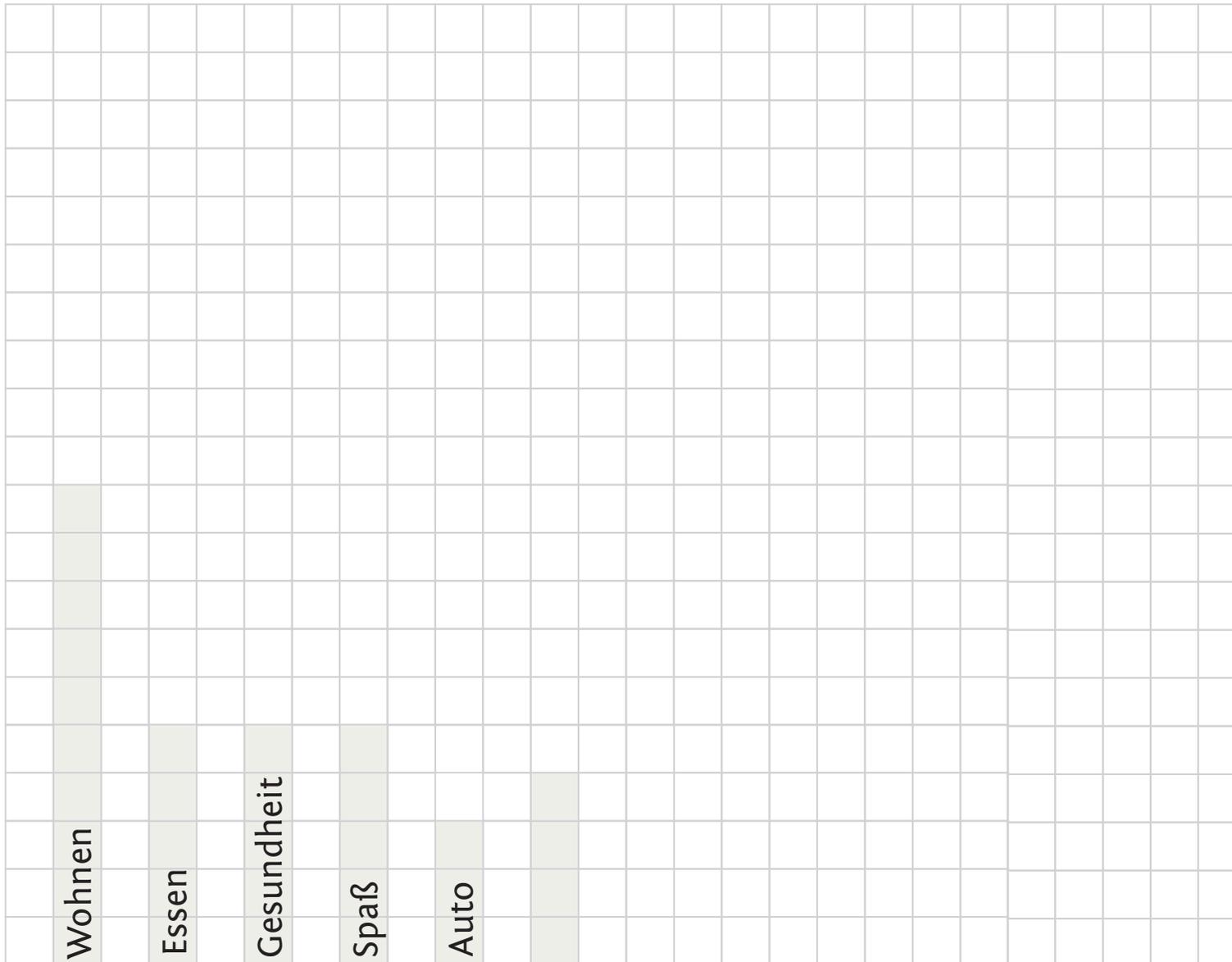
Wo kann man leicht Steine wegnehmen? \_\_\_\_\_

Worauf muss man dann verzichten? \_\_\_\_\_

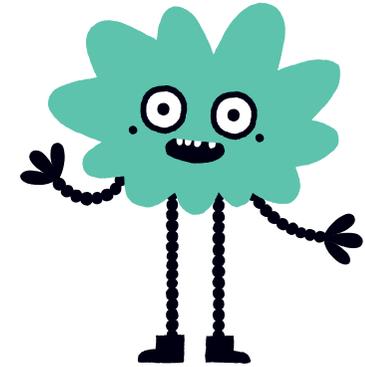


# Viel Lohn - wie verteilt Ihr die Steine?

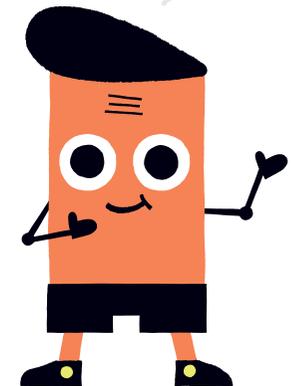
Wofür würdest Du 56 Steine im Monat ausgeben? Male 56 Felde bunt aus.



Ich fahre ans Meer und lerne segeln und gehe jeden Tag im Meer schwimmen.



Ich würde alles sparen, für den Fall, dass ich es mal brauche.



# Berufe und Löhne

Wie viel Lohn man bekommt, hängt davon ab, wie viel und was man arbeitet. Der mittlere Lohn beträgt 28 Steine im Monat.

A. Ordne zu: Welche Aussagen gehören zu welchem Beruf? Verbinde.

B. Warum machen manche Menschen einen Beruf, bei dem sie wenig Geld verdienen? Überlege und schreibe.

---



---



---

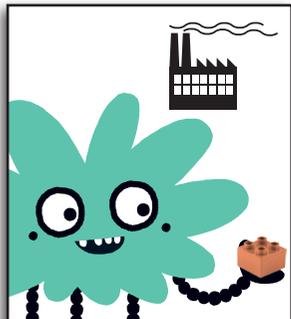


---

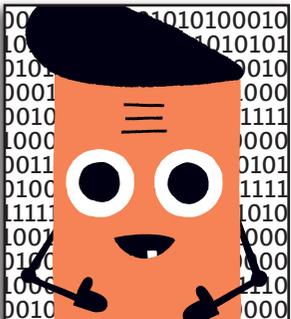
Eintönig. Genervte Menschen in der Schlange.

Bringt Menschen von A nach B.

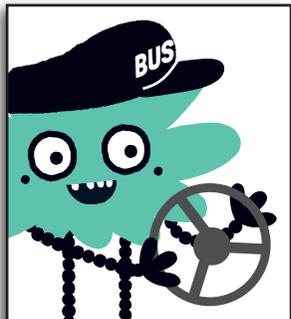
Entwickelt Programme, die Spaß machen oder helfen.



Fabrikbesitzerin oder Fabrikbesitzer  
114 Steine



App-Entwicklerin oder App-Entwickler  
35 Steine



Busfahrerin oder Busfahrer  
23 Steine



Lehrerin oder Lehrer  
37 Steine



Kassiererin oder Kassierer  
20 Steine



Ärztin oder Arzt  
52 Steine

Sitzt immer nur am Computer.

Produziert Dinge.

Verantwortung für viele Kinder gleichzeitig.

Verantwortung für Menschenleben.

Hilft Kranken und Verletzten.

Sorgt dafür, dass Dinge für uns verfügbar sind.

Verantwortung für Mitarbeiter.

Vermittelt Kindern Wissen.

Wechselnde Arbeitszeiten, auch nachts.

# Was ist Euch wichtig?

Welche Eurer Schätze passen zu den Dingen, die Euch und Euren Familien wichtig sind?

**Familie**  
Feiern, Ausflüge ...

**Bildung**  
Schule, Bücher, Kurse ...

**Sport**  
Sportgeräte, Kleidung, Verein,  
Fanartikel, Veranstaltungen ...

**gutes Essen**  
Restaurants  
besuchen, Kochen ...

**Aussehen**  
Kleidung, Frisur, Schminke ...

**Natur und Tiere**  
Zoo, Haustiere,  
Waldspaziergänge ...

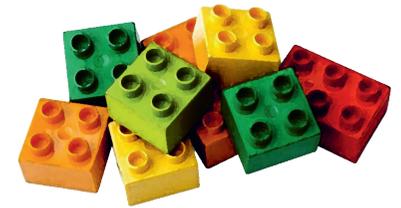
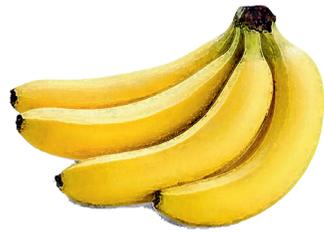
**Gemeinwohl**  
Dass es allen Menschen gut geht: Spenden  
und Hilfe für Kinder, Arme, Alte oder  
Menschen in Not ...

**Fahrzeuge**  
Autos, Zeitschriften, Bücher ...

**Freundschaften**  
Gemeinsame Feste und  
Ausflüge, Essen gehen ...

**Musik**  
Konzerte, Instrumente, Unterricht ...









# Das T-Shirt von .....



Das Tolle an meinem T-Shirt ist, dass \_\_\_\_\_

---

---

---

---

# Impressum

## Heft und Handreichung entwickelt von:

Pindactica e. V.  
Pappelallee 44  
10437 Berlin  
[www.pindactica.de](http://www.pindactica.de)

## Oiko und Nomia-Illustrationen von:

von Zubinski  
[www.vonzubinski.de](http://www.vonzubinski.de)

## Bild von Nazma von:

Südwind Verein für Entwicklungspolitik und globale Gerechtigkeit  
[www.saubere-kleidung.de](http://www.saubere-kleidung.de)

## Heft und Handreichung gefördert durch:

***PwC-Stiftung***

***Jugend • Bildung • Kultur***

## Kontaktieren Sie uns!

Rückmeldungen erwünscht: Sind noch Fragen offen? Zu lang, zu kurz, es fehlt noch ein Tafelbild? Helfen Sie uns, diese Handreichung zu verbessern! Erzählen Sie uns Ihre Wünsche und Verbesserungsvorschläge.

E-Mail: [info@pindactica.de](mailto:info@pindactica.de)  
Telefon: 030 - 340 83 124

Wenn Sie Interesse an einer Weiterbildung zur Anwendung des Heftes haben, können Sie sich ebenfalls gerne melden.