Unterrichtsmaterialien für Jahrgangsstufe 4

„Fluchtursache – Armut“

Kommentar für die Lehrkraft

Entwickelt von:

In safe hands e.V.
Winterstraße 2
50354 Hürth
info@insafehands.de

In Kooperation mit:

Fanprojekt Wuppertal
Wiesenstra0e 118
42105 Wuppertal
info@wichernhaus-wtal-de

Gefördert von:

Ministerium für Kinder, Familie, Flüchtlinge und Integration des Landes Nordrhein-Westfalen

Fluchtursache: Armut - Überblick

Ziel: Die Kinder beschäftigen sich mit dem Thema Armut als Fluchtursache und reflektieren, was Armut heißt und welche Faktoren der Begriff beinhaltet.

Lehrplan Sachunterricht Grundschule Nordrhein-Westfalen - Kompetenzerwartungen am Ende der Klasse 4:

...erkunden, vergleichen und erklären Zusammenhänge zwischen Arbeit, Lebensunterhalt und Lebensstandard

Aufgabenpool:

Einstieg/Hinführung:

- Übung: Häuser bauen

Erarbeitung:

- Spiel: Armut – Was heißt das eigentlich?

Vertiefung/Reflexion:

- ABs: Armut – Was heißt das eigentlich?

Übung: Häuser bauen

Mit dieser Übung wird den Kindern verdeutlicht, was es heißt in Armut zu leben. Armut ist eine zentrale Fluchtursache und soll den Kindern durch dieses Spiel greifbar gemacht werden.

Aufgabe 1: Baue mit deiner Gruppe zusammen ein Modell von einem Haus.

Material: Lego/Duplo, Eisstiele, Wattestäbchen, Watte, Alufolie, Wellpappe, Zahnstocher, Kleber, Tesafilm, Schere

Die Klasse wird in mehrere Gruppen aufgeteilt. Die Gruppengröße kann variieren, auch Partnerarbeit ist möglich. Die Aufgabe jeder Gruppe ist es, aus den ihr ausgeteilten Bausätzen das Modell eines Hauses zu bauen. Es gibt dabei zwei unterschiedliche Material-Bausätze, die gleich oft ausgeteilt werden sollten:

- Bausatz 1 (symbolisch für entwickelte Länder): Lego/Duplo
- Bausatz 2 (symbolisch für von Armut betroffenen Länder): Eisstiele, Wattestäbchen, Watte, Alufolie, Wellpappe, Zahnstocher, Kleber, Tesafilm, Schere

Beispiele für mündliche Reflexionsfragen:

- ***Was fällt dir an den unterschiedlichen Häusern auf? Was sind Vor- und Nachteile der Häuser (bspw: Witterung)?***
- ***Welchen Gruppen ist es schwieriger gefallen die Häuser zu bauen? Warum?***
- ***Für welche Länder könnten die unterschiedlichen Häuser stehen?***

Spiel „Armut – Was heißt das eigentlich?“

Durch dieses Spiel wird den Kindern verdeutlicht, was es heißt in Armut zu leben.

Material: Ereigniskarten, Münzen

Hinweis für Lehrkraft: Zu Beginn des Spiels können die Kinder helfen, die Ereigniskarten und Münzen für das Spiel auszuschneiden.

Ablauf: Es wird in Gruppen (3-4 Kinder) gespielt. Jede Gruppe ist eine Familie und erhält zum Spielstart 10 Münzen (Die Münzenanzahl kann auch auf 15 oder 20 erhöht werden). Jede Spielrunde steht für einen neuen Tag. Es werden so viele Runden gespielt, bis alle Gruppen ihre Münzen verloren haben.

Zu Beginn eines jeden neuen Tages müssen die Gruppen 1 Münze für Essen und Wasser abgeben. Die Münzen werden an einem zentralen Ort in der Klasse abgelegt. Anschließend zieht jede Gruppe eine der Ereigniskarten. Auf diesen Karten werden Ereignisse erklärt, die zur Folge haben, dass Münzen abgeben werden müssen oder hinzugewonnen werden. Jede Gruppe liest nacheinander ihre Karte laut vor und legt die abzugebenden Münzen weg bzw. nimmt dazugewonnene Münzen wieder auf. Haben alle Gruppen ihre Aktion ausgeführt, endet der Tag und damit auch die Spielrunde. Die Ereigniskarten werden zurückgelegt und für die nächste Runde neu gemischt.

Wenn eine Gruppe keine Münzen mehr hat, scheidet diese aus und wartet bis das Spiel vorbei ist. Wenn alle Gruppen keine Münzen mehr haben, ist das Spiel beendet.

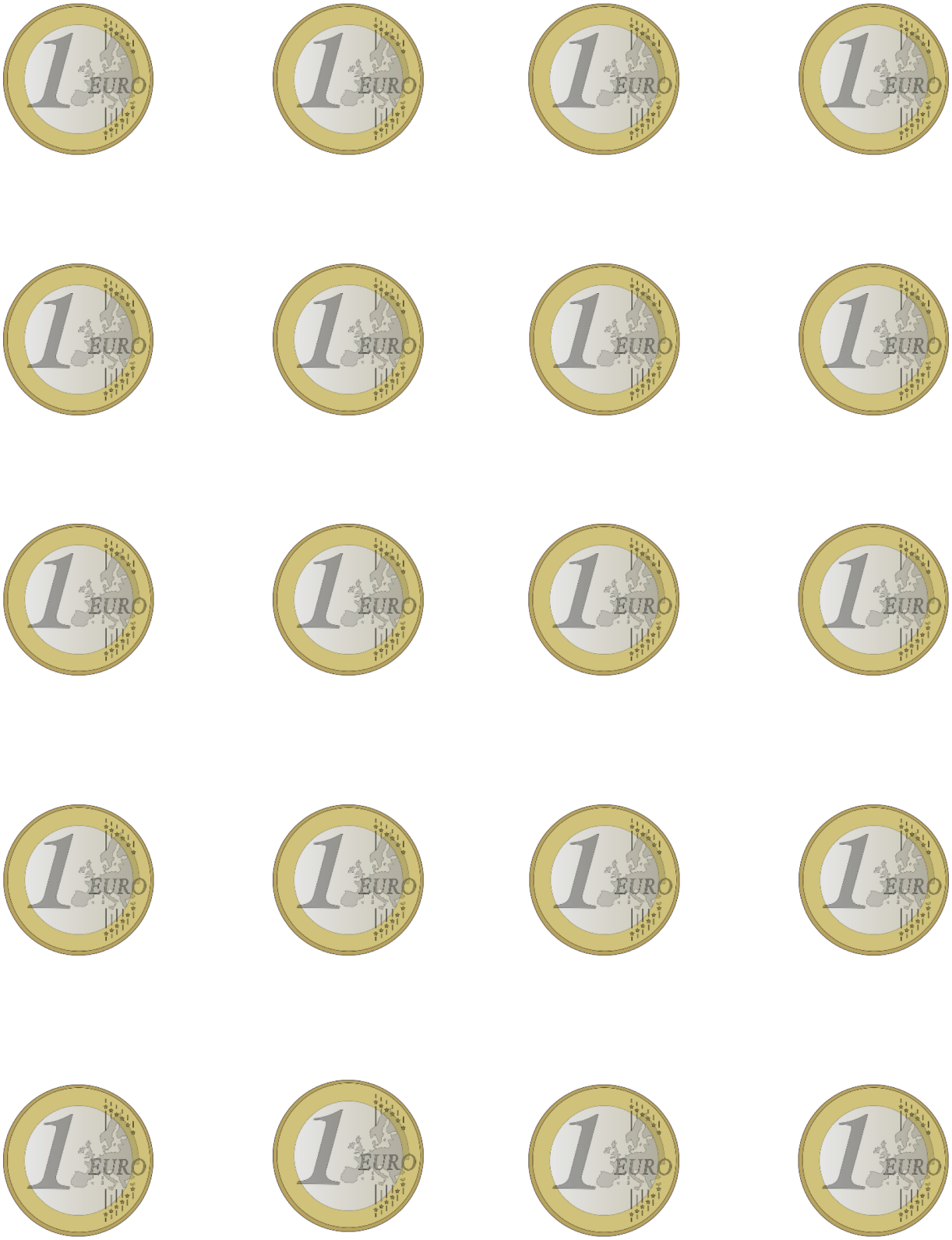
<u>Beispiele für mündliche Reflexionsfragen:</u>

- ***Was fällt dir an dem Spiel auf? Was ist so schwierig oder sogar unfair?***
- ***Wie fühlt sich das an, wenn du nicht genug Geld zur Verfügung hast?***

Spiel „Armut – Was heißt das eigentlich?“ - Ereigniskarten

Du musst für deine Kinder Schulbücher kaufen. **Zahle: 2 Münzen**	Heute ist es besonders heiß. Du musst mehr Wasser kaufen als gestern. **Zahle: 1 Münze**	Du hast Glück. Du verkaufst die Eier deiner Hühner. **Du bekommst: 1 Münzen**
Du musst für deine Kinder Schulgeld bezahlen. **Zahle: 2 Münzen**	Du musst Kleidung für deine Familie kaufen. **Zahle: 2 Münzen**	Ein Freund schickt dir Geld. **Du bekommst: 2 Münzen**
Deine Mutter wird krank und du musst Medizin kaufen. **Zahle: 3 Münzen**	Dein Kind wird krank. Du musst den Arzt bezahlen. **Zahle: 3 Münzen**	Du verkaufst dein selbst angebautes Gemüse. **Du bekommst: 2 Münzen**
Du musst wegen eines Sturms dein Haus reparieren. **Zahle: 2 Münzen**	Eine Überschwemmung zerstört dein Haus. Du musst dein Haus wieder aufbauen. **Zahle: 2 Münzen**	Ein soziales Projekt schenkt deinem Dorf Trinkwasser und Lebensmittel. **Du bekommst: 1 Münze**
Deine Ernte fällt aus. Heute musst du mehr Essen kaufen, damit deine Familie satt wird. **Zahle: 1 Münze**	Deine Essensvorräte werden gestohlen. Du musst heute mehr Essen kaufen, damit deine Familie satt wird. **Zahle: 1 Münze**	Durch ein Projekt lernst du, Reis anzubauen und kannst davon etwas verkaufen. **Du bekommst: 1 Münze**

Spiel „Armut – Was heißt das eigentlich?“ - Münzen



Vertiefung und Reflexion der Fluchtursache Armut

ABs: Armut – Was heißt das eigentlich?

Die Kinder setzen sich anhand einer Tabelle und anhand der Grafiken mit der Lebenserwartung und dem durchschnittlichen Einkommen pro Tag in verschiedenen Ländern auseinander.

Hinweis für die Lehrkraft: Die Werte der Tabelle basieren auf dem „Human Development Report 2013“. Die originalen Werte des Bruttonationaleinkommens pro Kopf sind in PPP $ angegeben. Aus Praktikabilitätsgründen wurden diese von US $ in Euro € umgerechnet mit dem Wechselkurs: 1 € = 1,17 US $.