Kostenloser Unterrichtsentwurf · Ziel 1 · Keine Armut

1 Was hilft wirklich gegen Armut?

Alter 14–17 · 60 Minuten



Illustration von Noemí Villamuza, aus Die Baumfrau · © Noemí Villamuza

Die Geschichte · *Die Baumfrau*

Abril, das Mädchen, das sich in ihr geheimes Versteck zurückzieht und ihrer Fantasie freien Lauf lässt, erzählt hier die Geschichte von Wangari Maathai. Vor einem Dorf in einem kargen afrikanischen Land steigt eine Frau aus dem Linienbus. Wo früher Bäume standen, ist die Gegend kahl, die Teiche sind leere Löcher, die Frauen schleppen Feuerholz und Wasser von immer weiter her, und die Kinder sind nur Haut und Knochen. Wangari will nicht zusehen. Im Wald der ältesten Bäume bittet sie die Erde um Erlaubnis, gräbt sieben Keimlinge aus und pflanzt sie im alten Gemüsegarten ihrer Familie. Zuerst macht die alte Nachbarin mit, dann die Frauen des Dorfes, die aus Stoffresten und krummen Stöcken ein Zelt für ihre Samen bauen, während die Männer spotten. Doch Wangari pflanzt nicht nur: Sie verhandelt mit dem Besitzer des Sägewerks und mit den Behörden. Am Ende des Buches stellt Ricardo Alcántara die echte Wangari Maathai und ihre Green-Belt-Bewegung vor.

Text von Ricardo Alcántara · Illustration von Noemí Villamuza

Diskussionsfrage

Wangari sagt: „Es sind die kleinen Details, die den Unterschied ausmachen.“ Stimmst du zu? Wann reichen kleine Schritte nicht aus?

Lernziele

- Erklären, wie ein Armutskreislauf von einer Generation an die nächste weitergegeben werden kann, mit mindestens 3 verknüpften Ursachen.
- Zwei reale Programme gegen Armut (Geldtransfers und Mikrokredite) anhand vereinbarter Kriterien bewerten.
- Einen realistischen 3-Punkte-Plan gegen Armut vor Ort vorschlagen und benennen, wer sich dagegen wehren könnte.

Das brauchen Sie

- Zwei ausgedruckte Faktenkarten zu Programmen (Bolsa Família, Brasilien; Grameen Bank, Bangladesch)
- Kriterienraster (Kosten, Reichweite, Wirkung auf Kinder, Gerechtigkeit, Risiken)
- Haftnotizen in zwei Farben
- Tafel

Schlüsselwörter

Armutskreislauf — wenn Armut Probleme verursacht, die es dann schwer machen, der Armut zu entkommen – oft über Generationen

bedingter Geldtransfer — Geld, das Familien bekommen, wenn sie Bedingungen erfüllen, etwa dass die Kinder zur Schule gehen

Mikrokredit — sehr kleine Darlehen für Menschen, die bei normalen Banken kein Geld leihen können

Politik (Maßnahme) — ein Handlungsplan einer Regierung oder Organisation

Beleg — Fakten oder Daten, die zeigen, ob etwas stimmt oder funktioniert

Zielkonflikt — auf eine Sache verzichten, um eine andere zu gewinnen

soziale Sicherung — öffentliche Unterstützung wie Renten, Kindergeld oder Arbeitslosengeld

Lehrplanbezüge

Naturwissenschaften: Gesundheit, Ernährung und kindliche Entwicklung; wie schlechte Gesundheit das Lernen beeinträchtigt.

Geographie: Entwicklungsindikatoren und globale Ungleichheit; Fallbeispiele aus Brasilien und Bangladesch.

Politische Bildung: Rolle von Staat, Hilfsorganisationen und Bürgerinnen und Bürgern; Gestaltung und Bewertung politischer Maßnahmen.

Mathematik: Prozentsätze und Quoten deuten; Kosten und Reichweite von Programmen vergleichen.

Sprache: Überzeugend sprechen und strukturiert argumentieren (Behauptung, Beleg, Erklärung).

UNESCO-BNE-Kompetenz: Strategische Kompetenz

Ablauf der Stunde

Der Kreislauf an der Tafel · 10 Minuten

Lehrkraft

- Schreiben Sie ‚niedriges Einkommen' in einen Kreis an die Tafel und fragen Sie: Wozu kann ein niedriges Einkommen führen? Bauen Sie mit Pfeilen einen Kreislauf auf: schlechte Ernährung → Krankheit → verpasster Unterricht → schlechter bezahlte Arbeit → niedriges Einkommen.
- Teilen Sie mit: Etwa 1 von 5 Kindern weltweit lebt in extremer Armut (UNICEF und Weltbank), und Kinder trifft es am härtesten, weil die ersten Lebensjahre das ganze weitere Leben prägen.
- Fragen Sie: An welcher Stelle könnten wir diesen Kreislauf durchbrechen?

Schülerinnen und Schüler

- Schlage Verbindungen für den Kreislauf vor.
- Markiere mit einer Haftnotiz, wo du versuchen würdest, den Kreislauf zu durchbrechen.

Programme bewerten · 22 Minuten

Lehrkraft

- Teilen Sie die zwei Faktenkarten aus. Bolsa Família: Brasilien zahlt Familien mit niedrigem Einkommen regelmäßig Geld, wenn die Kinder zur Schule gehen und zu Vorsorgeuntersuchungen kommen; das Programm erreicht Millionen Haushalte. Grameen Bank: von Muhammad Yunus in Bangladesch gegründet, verleiht sie kleine Beträge ohne Sicherheiten, vor allem an Frauen; Yunus und die Bank erhielten gemeinsam den Friedensnobelpreis 2006.
- Die Gruppen bewerten jedes Programm im Kriterienraster (1–5) und müssen zu jeder Bewertung einen Beleg oder eine Frage angeben.
- Weisen Sie darauf hin, dass die Belege uneinheitlich sein können (zum Beispiel Debatten über die Zinsen bei Mikrokrediten) und dass dies in der echten Politik normal ist.
- Jede Gruppe stellt ihr stärkstes Argument für und gegen eines der Programme vor.

Schülerinnen und Schüler

- Lies beide Karten und unterstreiche Fakten, die eine Wirkung zeigen.
- Bewerte jedes Kriterium und begründe es in einer Zeile.
- Entscheide, welches Programm den Kreislauf an den meisten Stellen durchbrechen würde, und warum.

Die Mission: „🏛️ Mayor for a Day“ (Bürgermeister für einen Tag) · 18 Minuten

Lehrkraft

- Stellen Sie die Mission vor und setzen Sie für den Schritt „Do“ ein Zeitlimit von 12 Minuten: eine Ursache von Armut vor Ort und ein 3-Punkte-Plan.
- Erinnern Sie daran, Ideen aus der Bewertung zu nutzen (Bedingungen, Zielgruppen, Kosten) und zu überlegen, wer sich dagegen wehren könnte.
- Wählen Sie zwei Gruppen aus, die ihren Plan in 60 Sekunden vorstellen.

Schülerinnen und Schüler

- Lies den „Spark“ und wähle eine Ursache vor Ort (zum Beispiel Wohnkosten, fehlende Arbeitsplätze, Verkehrsanbindung).
- Schreibe einen 3-Punkte-Plan.
- Stelle ihn ‚als Bürgermeisterin oder Bürgermeister‘ vor oder hör zu und stelle eine kritische Frage.

Wer wehrt sich und warum? · 10 Minuten

Lehrkraft

- Stellen Sie die „Reflect“-Frage der Mission laut: Wer könnte sich gegen diesen Plan wehren und warum?
- Geben Sie das Exit-Ticket aus.

Schülerinnen und Schüler

- Nenne eine Gruppe, die sich wehren könnte, und einen Weg, sie zu überzeugen.
- Beantworte das Exit-Ticket.

Exit Ticket

Wähle ein Programm gegen Armut. Nenne eine Stärke und eine Schwäche, jeweils mit Begründung.

Musterantwort: Bolsa Família: Eine Stärke ist, dass an den Schulbesuch gekoppeltes Geld Einkommen und Bildung gleichzeitig angeht; eine Schwäche ist, dass es auf Schulen und Kliniken in der Nähe angewiesen ist und deshalb in abgelegenen Gegenden weniger Menschen erreicht.

Zu Hause

Die Schülerinnen und Schüler fragen einen Erwachsenen zu Hause, welche Unterstützung es gab, als er oder sie jung war (Schulessen, Kindergeld, Gesundheitsversorgung), und ob sie etwas bewirkt hat – und berichten in der nächsten Stunde von einem Ergebnis.

Differenzierung · Unterstützung

- Stellen Sie ein teilweise ausgefülltes Kreislaufdiagramm und ein Kriterienraster mit Satzanfängen bereit.
- Lassen Sie die Präsentation in Paaren halten: Eine Person präsentiert, die andere hält die Notizen.

Differenzierung · Vertiefung

- Herausfinden, was ‚Zielgenauigkeit' (targeting) in der Sozialpolitik bedeutet und ob allgemeine oder gezielte Unterstützung gerechter ist.
- Die internationale Armutsgrenze der Weltbank mit der Armutsmessung des eigenen Landes vergleichen.

Erfolgskriterien

- Ich kann einen Armutskreislauf mit verknüpften Ursachen erklären.
- Ich kann ein Programm mit Belegen bewerten, nicht nur mit meiner Meinung.
- Ich kann einen realistischen Plan vorschlagen und Widerstand vorhersehen.

Mit Feingefühl behandeln

Manche Schülerinnen und Schüler in Ihrer Klasse leben vielleicht gerade mit sehr wenig Geld. Bitten Sie sie nie, ihr eigenes Zuhause, das Einkommen ihrer Familie oder ihren Besitz zu beschreiben; arbeiten Sie stattdessen mit der ausgedachten Figur. Vermitteln Sie, dass Armut mit ungleichen Chancen zu tun hat und nicht damit, dass Menschen faul oder weniger klug sind, und achten Sie darauf, dass niemand sagen muss, zu welcher Gruppe er gehört.

Kostenlos online, ohne Konto

- Sehen Sie das Missionsvideo zu Ziel 1: **eco-heroes.org/de/sdg/1/**
- Spielkapitel zu Ziel 1 spielen: **eco-heroes.org/game/?lang=de**
- Quiz zu Ziel 1 spielen: **eco-heroes.org/de/trivia/?sdg=1**
- Kostenlosen Lesebegleiter lesen: **eco-heroes.org/de/library/die-baumfrau/**
- Lehrermaterial zu Ziel 1: **eco-heroes.org/de/teachers/goal-1-pack/**

Quellen

- UN — Goal 1: End poverty (auf Englisch) — https://www.un.org/sustainabledevelopment/poverty/
- UNICEF — Child poverty (auf Englisch) — https://www.unicef.org/social-policy/child-poverty
- World Bank — Poverty overview (auf Englisch) — https://www.worldbank.org/en/topic/poverty/overview

© 2026 Eco Heroes International SL · CC BY-NC-ND 4.0 · creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/