

Unterrichtsmaterialien zu **weil.**

Ausgabe 2024_01

Das Wirtschaftsmagazin für Kinder

Autorin: Birgit Hock



Themen der
Unterrichtsmaterialien:
individuelle Stärken,
Üben und Können

Vergünstigtes
weil.-Abo für Lehrer und
Schulen im Klassensatz oder
als Einzelheft unter:
<https://www.weil-magazin.de/schulen>

Inhaltsverzeichnis

Didaktische Hinweise	S. 3
Arbeitsblätter	S. 8
Einstieg ins Bewegtbild – Daumenkino (Arbeitsblatt 1)	S. 8
Checkliste: Eine Kaufentscheidung treffen (Arbeitsblatt 2)	S. 10
„Wie verdienen YouTube-Stars Geld?“ (Arbeitsblatt 3)	S. 12
Wissen und Geld (Arbeitsblatt 4)	S. 13
Wissen ist Macht (Arbeitsblatt 5)	S. 15
Welcher Lerntyp lernt wie? (Arbeitsblatt 6)	S. 16
Ein Fest-Budget planen (Arbeitsblatt 7)	S. 17
IMPRESSUM	S. 18

Didaktische Hinweise

Anhand von Situationen aus dem Alltag von Kindern vermittelt das Magazin **weil.** wirtschaftliches Grundwissen. In der dritten Ausgabe liegt der Fokus auf den individuellen Stärken und dem Üben und Können. Diese Unterrichtsmaterialien greifen ausgewählte Beiträge aus dem Magazin auf und liefern Ideen, die Themen zu vertiefen.

„Traumberuf Content Creator“

Der Beitrag „Traumberuf Content Creator“ (S. 6–11)¹ erzählt vier Erfolgsgeschichten von jungen Menschen, die es geschafft haben, mit Videos im Internet Geld bzw. ihren Lebensunterhalt zu verdienen. Doch welcher Aufwand steckt hinter einem Video, welche Technik ist notwendig und worauf muss ein Content Creator achten?

Um schon Schüler und Schülerinnen der dritten und vierten Klassenstufe dafür zu sensibilisieren, wie aufwändig Filmproduktionen sind, können Sie mit dem Basteln eines eigenen Daumenkinos in die Filmwelt einsteigen. Die Kinder zeichnen ca. 25–30 kleine, nur in Details veränderte Bilder, um den Eindruck von Bewegung zu bekommen. Das Daumenkino eignet sich außerdem hervorragend, Schülern und Schülerinnen bewusst zu machen, dass Schein und Sein unterschiedliche Dinge sind: Ein kleiner Trick, das schnelle Blättern nämlich, erzeugt den Eindruck von Bewegung. Wer möchte, kann nach dem Basteln des Daumenkinos in eine kurze Diskussion gehen, welche anderen Tricks und Effekte die Schüler und Schülerinnen denn bereits kennen (Atmosphäre erzeugen durch [gruselige/lustige/aufregende] Hintergrundmusik, Bildeffekte etc.).

► **Arbeitsblatt 1**

¹ Sofern nicht anders angegeben, beziehen sich die Seitenangaben auf **weil.**, Ausgabe 1, 2024.

Arbeitsblatt 2 wirft dann die Frage auf, wie man eine – möglichst gute – Kaufentscheidung trifft. Steigen Sie in die Bearbeitung des Arbeitsblatts ein, indem Sie mit der Klasse ein Unterrichtsgespräch führen: Nehmen Sie Bezug auf den Textabschnitt „Wie wird man Content Creator?“ (S. 8, ggf. gemeinsam mit der Klasse laut lesen) und bearbeiten Sie dann das Arbeitsblatt.

► **Arbeitsblatt 2**

Je nachdem, wie viel Zeit Sie mit dem Thema „Content Creator“ verbringen möchten, können Sie hier z. B. in einer Projektwoche weiterarbeiten und mit den Schülern und Schülerinnen zum Thema Film medienpädagogisch und medienpraktisch arbeiten. Auf der Internetseite planet-schule.de finden Sie dazu ausreichend Unterrichtsmaterial.

► **Vertiefung**

Linktipp

<https://www.planet-schule.de/thema/filmbildung-in-der-grundschule-unterricht-100.html>

Wer möchte, kann auch der Frage, wie YouTube-Stars ihr Geld verdienen, genauer nachgehen – die Schüler und Schülerinnen können die Angaben von Seite 9 im Magazin mit der Infografik der EU-Initiative klicksafe.de vergleichen: „Wie verdienen YouTube-Stars Geld?“.

► **Arbeitsblatt 3**

Linktipp

https://www.klicksafe.de/fileadmin/cms/download/Material/Infografiken/Infografik_YouTuber_Geld_21.pdf

„Trampelpfade im Gehirn“

Auch zum Textbeitrag „Trampelpfade im Gehirn“ (S. 28–33) gibt es Möglichkeiten, das Thema „Wissen“ in Bezug zu wirtschaftlichen Fragen zu setzen. Zunächst erarbeiten sich die Schüler und Schülerinnen die unterschiedlichen Arten von Wissen: satzförmiges Wissen, praktisches Wissen, Erfahrungswissen. Im Anschluss daran geht es darum, ein Verständnis für die lebenspraktische – und damit auch wirtschaftliche – Bedeutung von Wissen zu reflektieren. Weil

► **Arbeitsblatt 4**

aber Geld alleine nicht glücklich macht, hat das folgende Arbeitsblatt einen eher philosophischen Ansatz: Die Schüler und Schülerinnen beschäftigen sich mit Redewendungen und Zitaten, in denen es um die Bedeutung von Wissen geht. Wissen ist ein großes, wichtiges Thema. Die Schüler und Schülerinnen setzen sich mit der Bedeutung der Redewendungen auseinander, sammeln weitere und können sie a) mit eigenen Skizzen oder Zeichnungen illustrieren oder b) in eine Tabelle schreiben und erklären. ▶ **Arbeitsblatt 5**

Die Zeichnungen und Tabellen können an der Wand im Klassenzimmer aufgehängt bzw. ausgestellt und im Rahmen eines Gallerywalks diskutiert werden.

Lösungshinweise

Die im Arbeitsblatt aufgeführten Redewendungen und Zitate stammen von:

- *Ich weiß, dass ich nichts weiß.* (Sokrates, griechischer Philosoph)
- *Wissen ist Macht* (Francis Bacon, englischer Philosoph)
- *Wer nichts weiß, muss alles glauben.* (Marie von Ebner-Eschenbach, österreichische Schriftstellerin)
- *Zwar weiß ich viel, doch will ich alles wissen.* (Johann Wolfgang von Goethe, deutscher Schriftsteller, aus: *Faust. Tragödie, erster Teil*)
- *Eine Investition in Wissen bringt immer noch die besten Zinsen.* (Benjamin Franklin, amerikanischer Schriftsteller, Naturwissenschaftler und Staatsmann)
- *Erst wissen, dann wägen, dann wagen.* (Deutsches Sprichwort)
- *Es ist besser, sein Wissen zu verheimlichen, als seine Dummheit zu offenbaren.* (Katalanisches Sprichwort)
- *Wissen ist ein Schatz, den man nicht verliert.* (Deutsches Sprichwort)
- *Wissen, das nicht an jedem Tag zunimmt, wird täglich abnehmen.* (Chinesische Weisheit)
- *Was wir wissen, ist ein Tropfen, was wir nicht wissen, ist ein Ozean.* (Isaac Newton, englischer Physiker und Astronom)

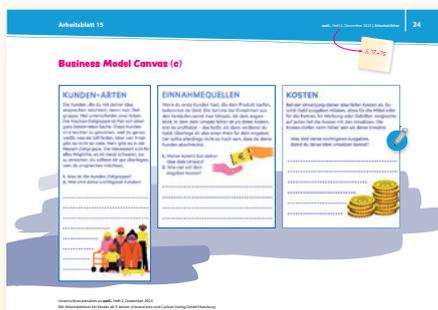
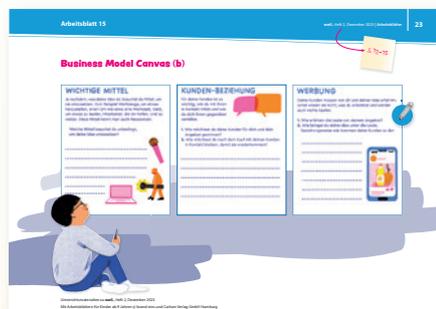
Erwähnt in der Randspalte werden auch die unterschiedlichen Lerntypen: Schüler und Schülerinnen, die gerne herausfinden möchten, welcher Lerntyp sie selbst sind, können einen Lerntypentest machen – siehe Linktipp. ▶ **Arbeitsblatt 6**

Linktipp

<https://www.philognosie.net/lerntypen/lerntypen-test-welcher-lerntyp-bin-ich>

Themen „Business Model Canvas“ und „Taschengeld“²

Die Geschichte von Felix, der mit einem Brötchenservice Geld verdient (Seiten 36–41), greift Themen auf, die bereits in den beiden ersten weil.-Magazinen zur Sprache kommen: Sein Brötchenservice ist ein Beispiel für ein kleines Business, das „Business Model Canvas“ (= Arbeitsblatt 15 a–c) kann mit derselben Aufgabenstellung auch für diesen Artikel bearbeitet werden. ▶ **Arbeitsmaterialien zu weil., 2023_02, Arbeitsblatt 15 a–c**



2 Die Artikel „Mein erstes Geld“ und „Wie du dein erstes Geld verdienst“ können in der weil.-Ausgabe 1/2023 auf den Seiten 16–21 nachgelesen werden, der Artikel „Guter Plan“, der das „Business Model Canvas“ vorstellt, ist in der weil.-Ausgabe 2/2023 auf den Seiten 72–75 erschienen.

Auch für eine Diskussion zum Thema „Taschengeld“ liegen bereits Unterrichtsmaterialien vor: Die Arbeitsblätter 4 und 5 aus den Materialien zum ersten weil.-Magazin lassen sich hier ebenfalls einsetzen.

► **Arbeitsmaterialien zu weil., 2023_01, Arbeitsblätter 4 a–b, 5 a–b**

Arbeitsblatt 4 | Differenzierung | weil., 2023_01 | 12

Wozu ich (mein Taschen-)Geld brauche (a)

Überlege und notiere Bekannte, die Taschengeld? Wofür verwendest du es? Und was brauchst du denn Eltern für dich? Hast du auch eine Vorstellung davon, was die Dinge kosten? Falls nicht, kannst du gerne auch diese Eltern fragen.

Was ich von meinem Taschengeld brauche	Wie viel ich dafür ausgeben (in Euro)	Was meine Eltern für mich brauchen	Wie viel meine Eltern das kosten (geschätzt in Euro)

© Schöningh-Verlag, weil., 2023_01
Mit Arbeitsblättern für Kinder ab 9 Jahren | brand eins und Carlsen Verlag GmbH Hamburg

Arbeitsblatt 4 | Differenzierung | weil., 2023_01 | 12

Wozu ich (mein Taschen-)Geld brauche (b)

Überlege und notiere Bekannte, die Taschengeld? Wofür verwendest du es? Und was brauchst du denn Eltern für dich?

Was ich von meinem Taschengeld brauche	Wie meine Eltern für mich brauchen

© Schöningh-Verlag, weil., 2023_01
Mit Arbeitsblättern für Kinder ab 9 Jahren | brand eins und Carlsen Verlag GmbH Hamburg

Arbeitsblatt 5 | weil., 2023_01 | 14

Geld richtig einteilen (a)

1. Berechne das Geld, das du hast, was, um deine Wünsche zu erfüllen? Geld sparen können ist Übungsaufgabe.
2. Zuerst muss die ganze genaue Bedürfnisse, um für dein Taschengeld ausgeben.
3. Führe eine ganze Woche lang eine Liste über deine Ausgaben.
4. Schreibe dir nach einer Woche an, wofür du Geld ausgegeben hast.
5. Hat es dir Dinge sparsam gekauft, die du nicht wirklich brauchst? Hast du viel Geld für Süßigkeiten ausgegeben?
6. Überlege, welche Dinge dir so wichtig sind, dass du nicht auch zu wenig Geld ausgeben willst.
7. Übertrage die Tabelle rechts in dein Heft. Sprich deinen Taschengeld Eltern ab.

Wochentag	Ausgabe	Ausgabe	Ausgabe	Ausgabe	Ausgabe	Summe
Montag						
Dienstag						
Mittwoch						
Donnerstag						
Freitag						
Sonntag						

Tipp: *„Mach auch einen Betrag für Geldspende zum anschließenden Altespahren ein.“*

© Schöningh-Verlag, weil., 2023_01
Mit Arbeitsblättern für Kinder ab 9 Jahren | brand eins und Carlsen Verlag GmbH Hamburg

Arbeitsblatt 5 | Differenzierung | weil., 2023_01 | 14

Geld richtig einteilen (b)

3. Eine Liste mit einer Liste mit einer Liste? -
Tut dir nicht schwer denn, Liste zu haben. Denn kannst du auch keine Marmeladen geben mit Aufklebern beschriften und immer genau so viel Geld in eine Marmeladenglas packen, wie du für diesen Festen ausgeben möchtest. So bist du die letzten, nicht mehr Geld auszugeben, als du dir vorgenommen hast.

- Süßigkeiten
- Kino
- Kleidung
- Mein Hobby
- Geschenke für Freund*innen und Familie
- Überraschungs-Ausgaben
- Spargeld

© Schöningh-Verlag, weil., 2023_01
Mit Arbeitsblättern für Kinder ab 9 Jahren | brand eins und Carlsen Verlag GmbH Hamburg

Thema „Budgetplanung“

Auf den Seiten 60–63 im Magazin geht es dann um einen Heiratsschwindler und damit um das Thema Hochzeit bzw. Hochzeitsfest. Da die ganze Thematik für Kinder im Grundschulalter sehr umfassend ist, brechen diese Unterrichtsmaterialien das Thema auf die Organisation eines Fests im Allgemeinen und im Besonderen auf den Teilbereich „Budgetplanung“ herunter. Schließlich ist es immer wichtig, mit dem Geld, das einem zur Verfügung steht, auskommen zu können.

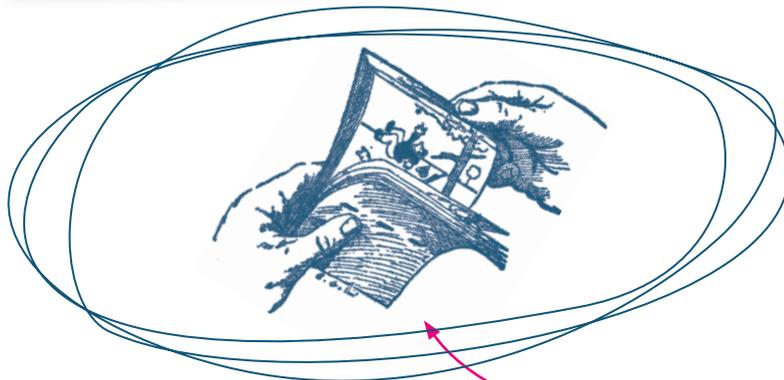
► **Arbeitsblatt 7**

Einstieg ins Bewegtbild – Daumenkino (a)

Ein Daumenkino ist ein kleines Buch zum schnellen Blättern:
Die Geschwindigkeit, mit der eine Abfolge von leicht veränderten Bildern vor dem Auge erscheint, sorgt dafür, dass das menschliche Auge eine Bewegung wahrnimmt.

Ihr braucht:

- 25–30 Papierstreifen, Breite ca. 10 cm, Höhe ca. 7 cm
- Bleistift
- bunte Stifte
- Fenster, durch das Licht fällt, oder Leuchttisch
- dicke Heftklammern oder Tacker



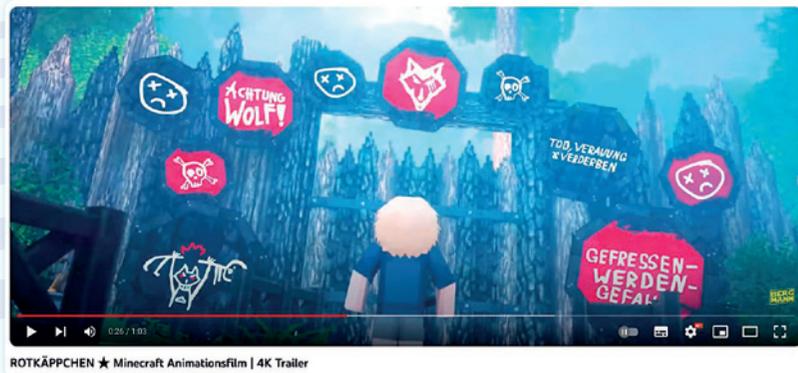
So geht's:

- Überlegt euch ein Motiv, das ihr gut zeichnen könnt und das sich leicht verändern lässt, z. B. einen Baum, der Blätter bekommt und dann wieder verliert.
- Zeichnet das Ausgangsmotiv am besten am rechten Rand des ersten Papierstreifens vor.
- Legt das nächste Stück Papier darüber und paust die erste Zeichnung z. B. an einer Fensterscheibe durch. Verändert sie dabei etwas, indem ihr z. B. erste Blätter an die Äste des Baums malt.
- Legt das nächste Stück Papier auf die neue Zeichnung und paust auch diese – wieder mit leichten Veränderungen – durch. Arbeitet weiter, bis ihr ca. 25–30 ähnliche Zeichnungen habt.
- Malt eure Zeichnungen nun farbig an, jedoch ohne die Reihenfolge zu verändern.
- Wenn ihr fertig seid, legt alle Zeichnungen passgenau übereinander. Die erste Zeichnung liegt oben, die letzte zuunterst.
- Überlegt euch einen Titel für euer Daumenkino und gestaltet ein passendes Cover, das ihr zuoberst auf den Papierstapel legt.
- Tackert oder heftet die Bilder und das Cover zusammen. Fertig!
- Viel Spaß beim Blättern!

S. 6–11

S. 6-11

Einstieg ins Bewegtbild – Daumenkino (b)



Schon gewusst?

Wenn auf das menschliche Auge in einer Sekunde ca. 14–16 Bilder auftreffen, nimmt es diese als eine bewegte Szene wahr. Deshalb braucht es in der Filmproduktion ca. 16 Bilder pro Sekunde, um den Eindruck von Bewegung zu erwecken – man nennt das die sogenannte Bildfrequenz bzw. Bildwechselfrequenz. Um „ruckelfrei“ zu laufen, arbeiten moderne Filme sogar mit einer Bildfrequenz von 22–26 Bildern pro Sekunde, Computerspiele mit einer Bildfrequenz von 60–90 Bildern pro Sekunde.

S. 6–11

Checkliste: Eine Kaufentscheidung treffen (a)

1. Lies den Abschnitt „Wie wird man Content Creator?“ (S. 8) noch einmal. Da heißt es: „Besorge dir [...], was du [...] brauchst [...]“. Doch woher weißt du, was du brauchst und welche Kamera, welches Mikrofon oder welche Software gut sind? Genau das sind die wirklich wichtigen Fragen, und zwar insbesondere für Kaufentscheidungen von technischen Produkten! Also:



- Sammle Informationen zu diesem Produkt, indem du Suchmaschinen nutzt oder z. B. auch einen Experten befragst. So findest du leichter heraus, welchen Anforderungen das Produkt genügen muss. 
- Überlege, wofür du das Produkt nutzen möchtest. Brauchst du die Kamera für Außenaufnahmen? Dann muss sie z. B. robust sein. Oder für Nahaufnahmen? Dann brauchst du ein besonderes Objektiv. Mach dir Notizen oder fertige, wie in der Aufgabe 2 (s. nächste Seite) eine Mindmap an. 
- Wie willst du die Kamera nutzen: unterwegs und auf die Schnelle? Dann ist vielleicht eine Handykamera gut. Oder willst du deine Filmaufnahmen richtig inszenieren? Dann brauchst du ggf. Zubehör, z. B. ein Stativ, Beleuchtung usw. 
- Wie einfach soll die Kamera zu bedienen sein?
- Wie teuer darf das Produkt sein? 
- Überlege auch, welchen Nutzen du unbedingt brauchst oder worauf du verzichten kannst, falls du Kosten sparen musst. Denke auch über Alternativen, z. B. den Kauf eines gebrauchten Produkts, nach. 

S. 6-11

Checkliste: Eine Kaufentscheidung treffen (b)

2. Welches Fahrrad ist das richtige? Nimm die Checkliste zu Hilfe und sammle Argumente für den Kauf eines Fahrrads. Erstelle dazu eine eigene Mindmap. Orientiere dich dabei an der Grafik rechts.



Tipp:
Du kannst auch eine andere Form der Darstellung, zum Beispiel eine Tabelle, wählen, wenn dir das leichter fällt.



S. 6-11

„Wie verdienen YouTube-Stars Geld?“

Wie verdienen YouTube-Stars Geld? \$

Social Media
Viele YouTube-Stars sind auch in anderen sozialen Medien aktiv. Diese nutzen sie oft auch für Werbung, gesponserte Beiträge oder Produktplatzierung.

Super Chat und Super Sticker
Im Live-Chat können Fans ihren Kommentar durch eine Geldzahlung besonders hervorheben. Je mehr Geld gezahlt wird, desto länger und prominenter ist der Kommentar zu sehen. Auch animierte GIFs (sog. Super Sticker) können gekauft werden.

Eigene Produkte
YouTube-Stars haben oft eigenes Merchandise (z. B. Kleidung, Pflegeprodukte), das sie in eigenen Online-Shops verkaufen und in Videos vorstellen.

Affiliate Links
In Videos vorgestellte Produkte werden oft in der Beschreibung in einem Online-Shop verlinkt. Über sogenannte Affiliate-Links erhalten die YouTube-Stars Geld, wenn etwas im verlinkten Shop gekauft wird.

Mitgliedschaften
Bei manchen Kanälen können Fans Mitglied werden. Für einen Betrag (oft ca. 5€ im Monat) erhalten Mitglieder exklusive Videos oder Rabattcodes für Merchandise-Artikel.

Events / Auftritte
Bei Events können Fans für Geld Autogramme erhalten oder mit ihren Idolen Selfies machen. YouTube-Stars werden auch dafür bezahlt, auf Events aufzutreten.

Produktplatzierung
Unternehmen können YouTube-Stars Produkte kostenfrei zuschicken oder dafür bezahlen, dass sie über Produkte sprechen. Gibt es für das Präsentieren Geld oder sind die kostenfreien Produkte teuer, muss das gekennzeichnet werden.

Werbung
Vor und während Videos können YouTuber Werbeclips anzeigen lassen. Wenn die Werbung abgespielt wird, ist an den gelben Strichen erkennbar. An Werbeeinnahmen werden die YouTube-Stars beteiligt.



Wissen und Geld (a)

Hast du dir den Artikel „Trampelpfade im Gehirn“ gut durchgelesen? Darin geht es ganz besonders um **praktisches Wissen**, also z. B. das Schwimmenkönnen, Fahrradfahren usw.

Aus der Schule kennst du das Wissen, das in Tests und Klassenarbeiten abgefragt wird, z. B., welche europäischen Hauptstädte es gibt, das Einmaleins usw. Dieses Wissen nennt man auch **satzförmiges Wissen**.

Und schließlich gibt es noch das sogenannte **Erfahrungswissen**: etwa, dass eine Schürfwunde schmerzt, wenn man hingefallen ist.

1. Überlege: Welches (Spezial-)Wissen hast du? Schreibe es jeweils in die Kästen rechts.

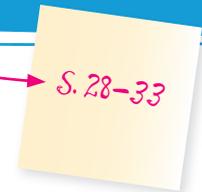


Satzförmiges Wissen

Praktisches Wissen

Erfahrungswissen

S. 28-33



Wissen und Geld (b)

2. Was hat Wissen mit Geld zu tun? Überlege und schreibe.
Benenne auch, um welche Art von Wissen es sich handelt.

Beispiel:

Wer weiß, wie man ein Fahrrad repariert, braucht keine teure
Fahrradwerkstatt. (Praktisches Wissen)



Wer weiß, wie ...



S. 28-33

Wissen ist Macht

Kennt ihr die folgenden Sprichwörter und Redewendungen rund um das Thema Wissen? Fallen euch noch andere ein? Diskutiert mit eurem Sitznachbarn / eurer Sitznachbarin über die jeweilige Bedeutung, forscht ggf. im Internet nach, von wem die Zitate stammen, und denkt euch zu mindestens einer der Redewendungen eine Skizze, eine Zeichnung oder eine andere grafische Form der Darstellung aus.

Erst wissen, dann wagen,
dann wagen.



Wissen ist Macht

Wer nichts weiß,
muss alles glauben.

Wissen ist ein Schatz,
den man nicht verliert.

Eine Investition in Wissen
bringt immer noch die besten Zinsen.

Ich weiß,
dass ich nichts weiß.



Wissen, das nicht an
jedem Tag zunimmt,
wird täglich abnehmen.



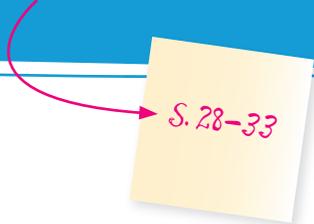
Zwar weiß ich viel,
doch will ich alles wissen.



Es ist besser, sein Wissen zu verheimlichen,
als seine Dummheit zu offenbaren.



Was wir wissen, ist ein Tropfen,
was wir nicht wissen, ist ein Ozean.



Welcher Lerntyp lernt wie?

Lies dir den Text im Kasten auf Seite 33 im Magazin noch einmal durch.

- Nimm die Lernmethoden aus dem Kasten unten und ordne sie dem jeweils richtigen Lerntypen zu.
- Ergänze weitere Methoden, die dir das Lernen erleichtern.

Lernstoff laut vorlesen • spaziergehen / durchs Zimmer laufen beim Auswendiglernen • etwas in die Hand nehmen • eine Mindmap anfertigen • ein Lernposter gestalten • Lernstoff als Podcast aufnehmen • in Lerngruppen arbeiten • Lerninhalte ausprobieren • Skizzen anfertigen



Auditiver Lerntyp



.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Visueller Lerntyp



.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Haptischer/Motorischer Lerntyp



.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Kommunikativer Lerntyp



.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



Ein Fest-Budget planen

Ein Fest kostet Geld – wie viel, kannst du im Voraus planen.

- Fülle die Tabelle aus und vergleiche dann mit deinen Klassenkameraden und Klassenkameradinnen. Diskutiert, was eine realistische Planung ist.
- Überlege, wo du sparen möchtest, falls das Geld nicht reicht. Was ist dir wichtig? Trage diese Ideen (Sonderangebote, Preisvergleiche usw.) in die dritte Spalte der Tabelle ein.

	Kosten (Euro)	Alternative Lösung
Veranstaltungsort (Raummiete?)		
Anzahl Personen):		
Einladungen (Basteln? Fotodruck		
o. Ä.):		
Deko-Material:		
Essen:		
Getränke:		
Sonstiges (evt. Leihgebühren für		
Geschirr, Tische usw.):		
Summe:		

IMPRESSUM

Herausgeber

brand eins Medien AG, Friesenweg 4, 22763 Hamburg 2024;
CARLSEN Verlag GmbH, Völckersstraße 14–20, 22765 Hamburg 2024

Autorin

Birgit Hock

Redaktion

Meike Beurer, Christian Gogic, Carolin Osmer, Gabriele Hansen

Layout und Gestaltung

Elke Junker

Deckblatt

Umschlagbild von Julia Praschma

S. 8

Illustration des Daumenkinos: https://de.m.wikipedia.org/wiki/Datei:Linnet_kineograph_1886.jpg [16.02.2024]

S. 8–9, 13–14, 16–17

Gestaltung der Icons von Deborah Tylack

S. 9

Videopanel © Minecraft Animationsfilm

S. 9–12

3D-Illustrationen: Adobe Stock

S. 12

- Grafik „Wie verdienen YouTube-Stars Geld?“:
Download unter: https://www.klicksafe.de/fileadmin/cms/download/Material/Infografiken/Infografik_YouTuber_Geld_21.pdf [13.02.2023]
- Icons (Herz und Like): Adobe Stock

S. 13:

Dollarzeichen: Adobe Stock

S. 14 und 17

Illustration des Sparschweins: Adobe Stock

S. 15

Abbildungen der Köpfe und Porträts unter Verwendung folgender Quellen:

- Sokrates: https://de.wikipedia.org/wiki/Datei:Domenico_Anderson_-_Socrate_-_Museo_Nazionale_di_Napoli.jpg [16.02.2024]
- Francis Bacon: https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Portraits_of_Francis_Bacon?uselang=de#/media/File:Francis_Bacon.jpg [16.02.2024]
- Marie von Ebner-Eschenbach: https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Marie_von_Ebner-Eschenbach?uselang=de#/media/File:Ebner-Eschenbach.jpg [16.02.2024]
- Johann Wolfgang von Goethe: https://de.m.wikipedia.org/wiki/Datei:Silhouette_of_Johann_Wolfgang_von_Goethe.svg [16.02.2024]
- Benjamin Franklin: [https://en.m.wikipedia.org/wiki/File:Franklin_-_ita,_1825_-_766672_R_\(cropped\).jpeg](https://en.m.wikipedia.org/wiki/File:Franklin_-_ita,_1825_-_766672_R_(cropped).jpeg) [16.02.2024]
- Isaac Newton: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:DBP_1993_1646_Isaac_Newton.jpg [16.02.2024]