

Inhalt

Margarete Steiff	5
Schwere Zeiten für ein fröhliches Mädchen	5
Margarete steht gern im Mittelpunkt	7
Große Hoffnung auf Heilung	8
Margarete lernt nähen	9
Was wird aus Margarete werden?	10
Die Filzfabrik der Brüder Hähnele	11
Die Schwestern Steiff eröffnen ein Geschäft	13
Ein Leben geprägt von Mut und Arbeit	15
Eine besondere Frau lebt ein besonderes Leben	15
Margaretes eigenes Unternehmen	16
Das erste Spieltier erobert Kinderherzen	17
Margaretes Erfolg wächst weiter	19
Margaretes Neffen steigen in die Firma ein	21
Der Teddybär macht die Firma Steiff berühmt	22
Das Unternehmen wird zur Steiff GmbH	23
Übungen zum Leseverstehen	26
 Stofftiere als Spielzeug	 29
Die Geschichte des Spielzeugs	30
Spieltiere – Eine Errungenschaft für die Kinder	31
Kinderarbeit wird nach und nach abgeschafft	33
Spieltiere – Eine Errungenschaft für die Natur	34
Die Erfolgsgeschichte des Teddybären	36

Die Steiff GmbH und ihr Markenzeichen	38
Die Spieltiere als „kleine Heiler“	39
Die Firma Steiff im 20. Jahrhundert	41
Eine Marke im Wandel der Zeit	43
Übungen zum Leseverstehen	46

Spielen damals und heute **48**

Was ist „Spielen“?	49
Die Besonderheiten des digitalen Spielens	52
Das „Open World“-Spiel Minecraft	57
Kommunikation und digitales Spielen	60
Leben und Tod in digitalen Spielen	62
Fazit	63
Übungen zum Leseverstehen	66