

## BERUF INFOBLATT

Version vom 10.02.2026

# Schuhmacher (m/w)

**Pumps, Stiefel, Halbstiefel, Ballerinen ... die einzelnen Schuhmodelle betreffen uns alle und sind Bestandteil der Mode.**

**Wenn du dich für dieses Universum und diese Accessoires interessierst, ist das Handwerk des Schuhmachers genau das Richtige für dich.**

Natürlich werden Schuhe heutzutage größtenteils industriell hergestellt. Der Schuhmacher stellt aber noch maßgeschneiderte Schuhe her: zum Beispiel Reitstiefel oder Schuhe, die anlässlich von Theateraufführungen oder von Kunden mit speziellem Bedarf (z. B. Schuhe in Sondergrößen) getragen werden.

Neben der Reparatur und der Herstellung wirst du als Schuhmacher ebenfalls andere diverse Aufgaben haben: Verarbeitung von Schuhen und Stiefeln aus der Serienproduktion, Einarbeitung von Fußstützen, um ein besseres Stehen und Gehen zu ermöglichen, Umfärben von Schuhen und Lederwaren.

Wenn du dich für diese Tätigkeit entscheidest, musst du über gute Kenntnisse der verwendeten Materialien wie Leder, Kunststoffe und Gummi verfügen. Zudem musst du alle mit der Herstellung von neuen Schuhen verbundenen Verfahren beherrschen: Fußumrisszeichnungen anfertigen, die Fußmaße übertragen, den Schaft und die Ledersohle zuschneiden, die Schnittkanten an Sohlen und Absätzen nähen, kleben und fräsen, die Brandsohle glätten.

Das Handwerk des Schuhmachers erfordert darüber hinaus das zur Bedienung und Wartung der verwendeten Werkzeuge, Maschinen und Spezialgeräte erforderliche technische Wissen. Außerdem musst du über Grundkenntnisse der menschlichen Anatomie, insbesondere der Anatomie des Fußes und des Beines und ihrer Erkrankungen verfügen.

## AUFGABEN UND TÄTIGKEITEN

## BERUF INFOBLATT

### Schuhmacher (m/w)

- Anfertigen von Fußumrisszeichnungen
- Zuschneiden von Schäften und Sohlen
- Nähen, kleben, fräsen, glätten
- Bedienen und Warten der Werkzeuge, Maschinen und Spezialgeräte
- Verarbeiten von Schuhen und Stiefeln aus der Serienproduktion
- Einarbeiten von Fußstützen
- Umfärben von Schuhen und Lederwaren

## FÄHIGKEITEN UND PROFIL

- über das zur Bedienung und Wartung der verwendeten Werkzeuge, Maschinen und Spezialgeräte erforderliche technische Wissen verfügen
- Grundkenntnisse der Anatomie des Fußes und des Beines und ihrer Erkrankungen besitzen
- geschickt mit deinen Händen sein
- kontaktfreudig sein und Sinn für Formen haben

## AUSBILDUNG

Diplome die auf den Beruf vorbereiten sind ein TRF (Grenzüberschreitende Ausbildung).

### TRF AUSBILDUNG

Die Ausbildung zum Erwerb eines dem DAP entsprechenden Diploms in diesem Handwerk wird derzeit in Form einer grenzüberschreitenden Ausbildung angeboten.

Die Mindestvoraussetzungen für den Zugang zu einer Ausbildung zum Erwerb eines dem DAP entsprechenden Diploms in diesem Handwerk werden von der jeweiligen schulischen Institution festgelegt, welche diese Ausbildung anbieten.

## BERUF INFOBLATT

### Schuhmacher (m/w)

Die Ausbildung zum Erwerb eines dem DAP entsprechenden Diploms in diesem Beruf erstreckt sich über 3 Jahre. Sie wird als sog. „duale Ausbildung“ (formation concomitante) im Rahmen eines Ausbildungsvertrags absolviert:

- sie findet demnach einerseits in einem Betrieb in Luxemburg (praktische Ausbildung)
- und andererseits in einer technischen Sekundarschule im Ausland (theoretische Ausbildung) statt.

Die Anerkennung des Diploms kann bei der Abteilung für Diplomanerkennung des Ministeriums für Bildung, Kinder und Jugend beantragt werden.

## BERUF INFOBLATT

### Schuhmacher (m/w)

## AUSBILDUNG

### AUSBILDUNGSVERGÜTUNG (INDEX 968.04)

Der Auszubildende erhält von seinem Ausbilder eine monatliche Ausbildungsvergütung.

#### Règlement grand-ducal du 15 juillet 2024

1. zur Festlegung der Berufe und Handwerke im Rahmen der Berufsausbildung
2. zur Festsetzung der Ausbildungsvergütungen in Handwerk, Handel, Gastgewerbe, Industrie, Landwirtschaft und Gesundheits und Sozialwesen (Index 968.04)

AUSBILDUNGEN ZUM ERWERB DES TRF	
Brutto:	Monatlich
1. Jahr:	804.34 €
2. Jahr:	1072.49 €
3. Jahr:	1340.64 €



QR-Code scannen um  
Beruf online  
anzusehen