

SCHOOL-SCOUT.DE

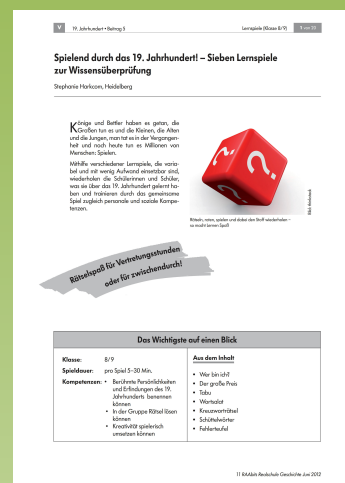
Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Spielend durch das 19. Jahrhundert

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de



Spielend durch das 19. Jahrhundert! – Sieben Lernspiele zur Wissensüberprüfung

Stephanie Harkcom, Heidelberg

Könige und Bettler haben es getan, die Großen tun es und die Kleinen, die Alten und die Jungen, man tat es in der Vergangenheit und noch heute tun es Millionen von Menschen: Spielen.

Mithilfe verschiedener Lernspiele, die variabel und mit wenig Aufwand einsetzbar sind, wiederholen die Schülerinnen und Schüler, was sie über das 19. Jahrhundert gelernt haben und trainieren durch das gemeinsame Spiel zugleich personale und soziale Kompetenzen.



Bild: thinkstock

Rätseln, raten, spielen und dabei den Stoff wiederholen – so macht Lernen Spaß

**Rätselspaß für Vertretungsstunden
oder für zwischendurch!**

Das Wichtigste auf einen Blick

<p>Klasse: 8/9</p> <p>Spieldauer: pro Spiel 5–30 Min.</p> <p>Kompetenzen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Berühmte Persönlichkeiten und Erfindungen des 19. Jahrhunderts benennen können • In der Gruppe Rätsel lösen können • Kreativität spielerisch umsetzen können 	<p>Aus dem Inhalt</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wer bin ich? • Der große Preis • Tabu • Wortsalat • Kreuzworträtsel • Schüttelwörter • Fehlerteufel
---	--

Rund um die Reihe

Warum wir das Thema behandeln

Spiele besitzen einen großen Motivationsfaktor im Schulunterricht und können zudem eine emotionale Verbindung zwischen den Lernenden und dem Unterrichtsgegenstand herstellen. Auch für den Geschichtsunterricht gibt es eine Vielzahl möglicher Spiele. Im Gegensatz zu Simulations- oder Rollenspielen sind Lernspiele reproductiv angelegt. Ihr Ziel ist die spielerische Wiederholung des zuvor Erlernten und zugleich die Entwicklung persönlicher und sozialer Kompetenzen, wie Kreativität, Teamarbeit und Selbstständigkeit.

Was Sie zum Thema wissen müssen

Unter Historikern stellt sich das 19. Jahrhundert gemeinhin als ein besonders „langes“ dar, das vom Ausbruch der Französischen Revolution 1789 bis zum Beginn des Ersten Weltkrieges 1914 dauerte. Die große Dichte der Ereignisse und Entwicklungen macht es zu einem besonders spannenden Jahrhundert. Aus rein deutscher Perspektive könnte man jedoch auch behaupten, das Jahrhundert habe vom Sieg über Napoleon 1814 bis zur Gründung des Kaiserreiches 1871 gedauert – und somit nur 57 Jahre. In diesem Beitrag geht es daher hauptsächlich um diese Jahre des Umbruchs in der deutschen Geschichte, wobei wichtige Erfindungen von nicht deutschen Personen natürlich trotzdem in den Blick genommen werden.

Vorschläge für Ihre Unterrichtsgestaltung

Voraussetzungen der Lerngruppe

Die Spiele dienen der Wissensüberprüfung und werden am Ende der Unterrichtseinheit „19. Jahrhundert“ eingesetzt. Inhaltlich liegen dabei vier Ebenen zugrunde:

1. Ereignisse

Befreiungskriege 1813–1815 – Wiener Kongress 1814/15 – Wartburgfest 1817 – Karlsbader Beschlüsse 1819 – Hambacher Fest 1832 – Rheinkrise 1840 – Aufstand der schlesischen Weber 1844 – Revolution von 1848/49 – Kaiserproklamation 1871

2. Arbeitsbegriffe

Burschenschaften – Code Civil – Demokratie – Dreifelderwirtschaft – Dreikaiserbündnis – Emigration – Gewerkschaft – Imperialismus – Industrialisierung – Kapitalismus – Kommunismus – Kulturkampf – Nationalismus – Nationalversammlung – Proletariat – Reichsgründung – Rückversicherungsvertrag – Republik – Revolution – Säkularisierung – soziale Frage – Sozialgesetze – Sozialistengesetze – Verfassung – Vormärz – Zollverein

3. Persönlichkeiten

Erfinder (z. B. Edison, Benz) – Politiker (z. B. Metternich, Bismarck) – Herrscher (z. B. Napoleon, Wilhelm II.) – Philosophen (z. B. Engels, Marx) – Vorreiterinnen der Frauenbewegung (z. B. Peters, Suttner) – Repräsentanten der Arbeiterbewegung (z. B. Lassalle, Bebel)

4. Erfindungen

Dampfmaschine/-schiff – Kino – Telefon – Dynamomaschine – Eisenbahn – Automobil – Glühbirne – „Spinning Jenny“

Für die Teamspiele (M 1–M 3) ist es ratsam, die Gruppen sorgsam zusammenzusetzen, da die Spiele in der Wettbewerbssituation unter Umständen starke Emotionen freisetzen.

Aufbau der Reihe

Die Reihe beinhaltet Teamspiele (M 1–M 3) und Spiele, die in Einzel- oder Partnerarbeit gespielt werden können (M 4–M 7).

Die Spiele können eingesetzt werden:

- zum Unterrichtseinstieg: z. B. eine „Tabu-Karte“ (M 3), die von einer Schülerin oder einem Schüler erklärt wird oder ein „Schüttelwort“ (M 6), das an die Tafel geschrieben wird oder den „Wortsalat“ (M 4), das als Folie aufgelegt wird.
- als Abschluss einer Unterrichtsstunde, indem eines der Spiele gespielt wird.
- als Freiarbeit zur Wiederholung oder Vorbereitung auf eine Klassenarbeit. Die Spiele werden in diesem Fall auf unterschiedlich farbiges Papier kopiert und als Lerntheke oder Lernzirkel angeboten. Die Schülerinnen und Schüler sollten in diesem Fall jedoch daran gewöhnt sein, selbständig zu arbeiten.
- zum schnellen Einsatz in einer Vertretungsstunde. Insbesondere die Materialien M 4–M 7 können als Kopiervorlage unmittelbar eingesetzt werden.
- als Anregung zur Erstellung eigener Lernspiele durch die Schülerinnen und Schüler.

Tipps zur Differenzierung

Was überprüft wird, hängt letztlich davon ab, was im Unterricht behandelt wurde. Die Lehrkraft kann alle Materialien diesbezüglich abändern und passgenau auf die jeweilige Klasse zuschneiden, indem einzelne Materialien oder Bausteine geändert, ergänzt oder weggelassen werden.

Diese Kompetenzen trainieren Ihre Schüler

Die Schülerinnen und Schüler können ...

- Erlerntes anwenden.
- ihr Wissen festigen.
- wichtige Arbeitsbegriffe wiederholen.
- Sozialkompetenz und Teamfähigkeit trainieren.
- ihre Ausdrucksfähigkeit entwickeln.
- ihre Kreativität fördern.
- ihre visuelle Wahrnehmung schulen.

Medientipps

Bernhardt, Markus: Das Spiel im Geschichtsunterricht. Schwalbach/Ts.: Wochenschau Verlag, 2. Aufl. 2010.

Neben einer didaktisch-theoretischen Fundierung des Spielbegriffs werden sechs verschiedene Spielformen erklärt und durch praktische Unterrichtsbeispiele ergänzt.

Heitmann, Friedhelm: Spiel mal Geschichte. Spielend durch das Mittelalter und die Frühe Neuzeit, Band 2. Donauwörth: Auer Verlag, 2001.

In zwei Bänden von der Frühgeschichte bis zur Neuzeit werden pro Band jeweils 14 themenbezogene Spiele dargeboten – abwechslungsreich und unmittelbar einsetzbar. Für den Themenschwerpunkt der vorliegenden Reihe ist Band 2 von Interesse.

Wenzel, Birgit: Kreative und innovative Methoden. Geschichtsunterricht einmal anders. Schwalbach/Ts.: Wochenschau Verlag, 3. Aufl. 2010.

Von „advance organizer“ bis „Zielscheibe“ werden auf gut 200 Seiten spielerische Methoden für den Geschichtsunterricht übersichtlich und gut strukturiert dargestellt – ideal für „alte Hasen“ und „junge Hüpfen“.

Die Reihe im Überblick

Teamspiele

- M 1 (Ab) Wer bin ich? – Berühmte Persönlichkeiten des 19. Jahrhunderts
- M 2 (Ab) Der große Preis – Quiz zum 19. Jahrhundert in sechs Kategorien
- M 3 (Ab) Tabu – Arbeitsbegriffe zum Thema „19. Jahrhundert“

Einzel- und Partnerspiele

- M 4 (Ab) Wortsalat – Erfinder und Erfindungen des 19. Jahrhunderts
- M 5 (Ab) Kammrätsel – Ereignisse und Persönlichkeiten des 19. Jahrhunderts
- M 6 (Ab) Schüttelwörter – Arbeitsbegriffe zum Thema „19. Jahrhundert“
- M 7 (Bd) Fehlerteufel – Original und Fälschung

Abkürzungen

Ab = Arbeitsblatt, **Bd** = Bild

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Spielend durch das 19. Jahrhundert

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de

