Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Copy und Play Leben in der Jungsteinzeit

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de

I.C.6

Ur- und Frühgeschichte

Copy & Play: „Leben in der Jungsteinzeit" – Spiele für den Anfangsunterricht

Ein Beitrag von Daniel Bernsen, Ronald Hild
Illustrationen von Katharina Friedrich

© RAABE 2022

Spiele unterstützen das Lernen und die Lernfähigkeit der Schülerinnen und Schüler. Sie helfen, Wissen aufzubrechen, zu festigen und zu verfeinern. Vier alters-Brettspiele stellen interaktive Module dar, die helfen können, das Verständnis historischer Prozesse zu fördern. Dieses leicht einsetzbare Spiel gibt nicht nur einen guten Einblick in die Jungsteinzeit. Es verdeutlicht zugleich auch Entscheidungsalternativen und macht mögliche Folgen sichtbar und nachvollziehbar.

KOMPETENZPROFIL

Klassenstufe:	5–7
Dauer:	2 Unterrichtsstunden inklusive Spieldurchlauf und Nachbereitung
Kompetenzen:	Die Lernenden können auf der Basis historischer Fakten begründet strategisch sinnvolle Entscheidungen treffen, sie arbeiten in der Gruppe zusammen und stimmen sich ab, sie agieren strategisch sinnvoll entsprechend den Spielregeln, sie werten ihre Spielerfahrungen aus.
Thematische Bereiche:	Leben in der Jungsteinzeit
Medien:	Anleitung/Spielregeln; Spielplan und -materialien

© Copyright school-scout.de / e-learning-academy AG – Urheberrechtshinweis
Alle Inhalte dieser Material-Vorschau sind urheberrechtlich geschützt. Das Urheberrecht liegt, soweit nicht ausdrücklich anders gekennzeichnet, bei school-scout.de / e-learning-academy AG. Wer diese Vorschauseiten unerlaubt kopiert oder verbreitet, macht sich gem. §§ 106 ff UrhG strafbar.

I.C.6

Ur- und Frühgeschichte

Copy & Play: „Leben in der Jungsteinzeit“ – Spiele für den Anfangsunterricht

Ein Beitrag von Daniel Bernsen, Ronald Hild
Illustrationen von Katharina Friedrich

Zeichnung: Katharina Friedrich

© RAABE 2022

Spiele unterstützen das Lernen und die Lernfähigkeit der Schülerinnen und Schüler. Sie helfen, Wissen aufzufrischen, zu festigen und zu vertiefen. Vor allem Brettspiele stellen interaktive Modelle dar, die helfen können, das Verständnis historischer Prozesse zu fördern. Dieses leicht einsetzbare Spiel gibt nicht nur einen guten Einblick in die Jungsteinzeit. Es verdeutlicht zugleich auch Entscheidungsalternativen und macht mögliche Folgen sichtbar und nachvollziehbar.

KOMPETENZPROFIL

Klassenstufe:	5–7
Dauer:	2 Unterrichtsstunden inklusive Spieldurchlauf und Nachbereitung
Kompetenzen:	Die Lernenden können auf der Basis historischer Fakten begründet strategisch sinnvolle Entscheidungen treffen; sie arbeiten in der Gruppe zusammen und stimmen sich ab; sie agieren strategisch sinnvoll entsprechend den Spielregeln; sie werten ihre Spielerfahrungen aus
Thematische Bereiche:	Leben in der Jungsteinzeit
Medien:	Anleitung/Spielregeln; Spielplan und -materialien

Fachliche Hinweise

Was leisten Spiele im Geschichtsunterricht? – Eine motivierende Alternative

Tagtäglich sehen sich Geschichtslehrerinnen und -lehrer herausgefordert, ihren Unterricht nicht nur fachlich fundiert, sondern auch unterhaltsam und methodisch abwechslungsreich zu gestalten. Wie gelingt es, die Schülerinnen und Schüler für die zu vermittelnden Lerninhalte zu begeistern, auch und vor allem angesichts der Schwierigkeit, dass das historisch Vergangene nicht mehr beobachtbar ist, sondern nur noch indirekt über Quellen erschlossen werden kann? Spiele stellen im Geschichtsunterricht eine sinnvolle alternative Herangehensweise dar, historische Prozesse zu veranschaulichen und Handlungsalternativen zu reflektieren. Sie ermöglichen einen motivierenden Zugang zu komplexen Inhalten.

Brettspiele – Interaktive Modelle helfen, Prozesse und Alternativen zu simulieren

Bedeuteten „Spiele im Geschichtsunterricht“ bisher vor allem Rätsel, unterhaltsam gestaltete Wissensabfragen und auflockernde Varianten zur Wiederholung bereits erworbenen Wissens, eignen sich Brettspiele auch für komplexere Aufgaben. Sie können helfen, Prozesse, Handlungsalternativen und deren (mögliche) Folgen sichtbar und nachvollziehbarer zu machen. Das vorliegende Brettspiel versteht sich als interaktives Modell zur Veranschaulichung historischer Entwicklungen. Es eröffnet den Lernenden die Möglichkeit, unterschiedliche, vor allem auch kontrafaktische Entwicklungen spielerisch zu erproben.

Die im Zuge dessen deutlich werdenden Bedingungen für Entwicklungen und Handlungsalternativen können während oder nach dem Spiel Gegenstand von Analyse und Kritik werden. Indem sich die Schülerinnen und Schüler im Spiel aktiv in die Rolle historischer Personen oder Gruppen versetzen, werden ihnen Prozesse und Strukturen verständlich. Darüber hinaus fördert dies ihre Kommunikations- und Abstraktionsfähigkeit, ihre Empathie, das Fremdverstehen sowie das Verständnis von Multikausalität.

© RAABE 2022

Die Jungsteinzeit – Zentrale Aspekte im Überblick

In der Jungsteinzeit wurden die Menschen sesshaft. Sie begannen mit dem Ackerbau, bauten Häuser, wilde Tiere wurden zu Haustieren. Zusammen mit ihnen lebten sie in größeren Gemeinschaften. Wann genau das geschah, ist unklar. Sicher ist aber, dass dieser Prozess der Sesshaftwerdung sich nicht überall zur gleichen Zeit ereignete. Früheste Zeugnisse von Ackerbau und Viehzucht reichen 10.000 Jahre zurück. Erste Belege fanden Archäologen in einem Gebiet, das heute fruchtbarer Halbmond genannt wird. Hier gab es Wildgetreide, Wildschafe und Ziegen. Genetische Nachfahren dieser Tiere kamen um das Jahr 5500 v. Chr. in unsere Breitengrade, mitgebracht von Bewohnern der Region des heutigen Syrien, der Türkei, des Iran und Irak.

Im Laufe des Übergangs von der Alt- zur Jungsteinzeit entwickelten sich neue Lebens- und Wirtschaftsweisen. Einerseits führten die planvolle Produktion von Nahrung und eine verbesserte Vorratshaltung zu mehr Unabhängigkeit von den natürlichen Rahmenbedingungen und zu einem Bevölkerungswachstum. Andererseits machten sich die Menschen abhängiger von den lokalen Klima- und Wetterbedingungen, dem Waldbestand, der Bodenbeschaffenheit und den natürlichen Ressourcen. Die Sesshaftigkeit ging einher mit dem Bau von Häusern aus Holz oder Stein, dem Errichten von Dörfern, mit Ackerbau und Viehzucht. Zeitlich sogar etwas früher als die frühesten Überreste von sesshaften Dorfgemeinschaften sind die ersten großen Heiligtümer und Tempelanlagen überliefert. Neben der Domestizierung von Tieren und Pflanzen wurden weiterhin Werkzeuge aus Holz und Stein genutzt. Neu hinzu kam die Ausweitung des Gebrauchs von Keramik, die als typisches Merkmal der

Jungsteinzeit gilt. Erst gegen Ende der Jungsteinzeit begannen Menschen Kupfer zu nutzen. Die Entdeckung des Eisens markierte das Ende der Steinzeit.

Didaktisch-methodisches Konzept

Wie bettet sich die Einheit in den Lehrplan?
Inhaltlich orientiert sich das Spiel an den Lehrplänen des Fachs Geschichte bzw. Gesellschaftslehre für die Klassen 5–7 (je nach Bundesland). Es ist einsetzbar an allen Schulformen.

Wie gelingt die Umsetzung im Unterricht?
Das vorliegende Brettspiel ist als Kopiervorlage konzipiert. Es kann in entsprechender Anzahl vervielfältigt und an die Schülerinnen und Schüler ausgegeben werden. Bei der Entwicklung des Spiels wurde davon ausgegangen, dass es nur einmalig im Unterricht Einsatz findet. Spielen mehrere Gruppen das Spiel gleichzeitig, besteht die Möglichkeit, die im Spiel beobachteten Entwicklungen und unterschiedlichen Verläufe anschließend zu vergleichen, um so historische Erkenntnisse über die Bedingungen beispielsweise des Gelingens bzw. Scheiterns zu gewinnen.
Es ist vorgesehen, dass die Spielenden auf den Kopien mit einem Bleistift Elemente durchstreichen, Werte eintragen und verändern. Anstatt mit Papierkopien zu arbeiten, ist es darum einfacher und im Falle eines wiederholten Einsatzes in verschiedenen Klassen empfehlenswert, die Vorlage nach dem Kopieren einmalig zu laminieren und den Spielgruppen wasserlösliche Folienstifte zur Verfügung zu stellen.

© RAABE 2022

Welchen Prinzipien folgt diese Einheit?
Das vorliegende Brettspiel für den Geschichtsunterricht wurde auf der Grundlage folgender Prinzipien entwickelt:

1. Fachliche Korrektheit und Geschichtsdarstellung im Spiel
Die Darstellung historischer Fakten in diesem Spiel orientiert sich am aktuellen Stand der Wissenschaft. Geschichte kommt zum Tragen in der Rahmenhandlung, den Ressourcen und den geltenden Spielregeln und -mechaniken. Darüber hinaus müssen Spiele, wollen sie interessant sein, ergebnisoffen sein und Handlungsalternativen eröffnen, die auch kontrafaktische Geschichtserzählungen ermöglichen. Nur dann eröffnet das Spiel als Medium des Lernens im Geschichtsunterricht mit seinen spezifischen Darstellungsformen und Interaktionsmöglichkeiten einen Erkenntnisgewinn, der über den Wert eines Informationstextes beispielsweise im Schulbuch hinausgeht.
Das Spiel bildet in Form eines stark reduzierten Modells wissenschaftliche Rekonstruktionen von Geschichte ab. Deutlich werden die (räumlichen und zeitlichen) Bedingungen, die für das je spezifische Gelingen oder Misslingen historischer Entwicklungen verantwortlich sind, ebenso wie die grundsätzliche Offenheit von Prozessen, deren Vorhandensein in der Rückschau oft in Vergessenheit gerät. Bei dem vorliegenden Spiel handelt es sich also um ein „dynamisches Modell". Die Entscheidungen der Spielenden lassen die Bedingtheit von Verläufen als auch die wechselseitige Abhängigkeit verschiedener Faktoren und Interaktionen in Systemen und Strukturen deutlich und spielerisch beobachtbar werden.

2. Komplexität des Spiels und vorzubereitende Materialien
Damit das Spiel für junge Schülerinnen und Schüler spielbar ist, konzentrieren sich die Spielregeln auf die wesentlichen Informationen. Der Einstieg gelingt leicht. Die Materialien unterstützen die Regeln visuell und intuitiv. Kommt das Spiel nur einmal zum Einsatz, können die farbigen Vorlagen

ohne Kopieraufwand direkt laminiert werden. Die Fertigstellung kostet nicht viel Zeit. Die Spielgruppen benötigen nur wenige zusätzliche Materialien, die entweder in der Schule verfügbar sind oder von zu Hause mitgebracht werden können (z. B. Spielfiguren, Bleistifte, Radierer).

3. Begrenzter Zeitrahmen und variable Spielerzahl
Das Spiel erfordert eine Doppelstunde inklusive Lesen der Regeln, Aufbau des Spiels und Nachbereitung. Es ist innerhalb unterschiedlich großer Klassen, mit Schülerzahlen auch über 30 Schülerinnen und Schülern, in verschiedenen Gruppengrößen innerhalb von 90 Minuten spielbar.

4. Grundlegende Spielmechanik und Spiele als interaktive Modelle
Das Spiel kann ergänzend zum oder anstelle des Schulbuchs im Unterricht eingesetzt werden. Es eignet sich zur Wiederholung und Wissensvertiefung, kann aber auch dem Einstieg oder der Neuerarbeitung des Themas dienen.
Das Spiel bietet interaktive und dynamische Modelle historischer Prozesse. Ein „Spielen“ mit unterschiedlichen Variablen ist möglich. Da die historische Darstellung sowie die Komplexität des Spiels für die Zielgruppe stark vereinfacht wurden (es finden sich u. a. keine exakten Werte, wie z. B. Maßeinheiten und Währungen), handelt es sich nicht um eine Simulation im engeren Sinn. Neben dem spielerischen Zugang zu historischen Themen eröffnen sich grundlegende Erkenntnismöglichkeiten, was die Bedeutung einzelner Faktoren und die Zusammenhänge von verschiedenen Elementen angeht. Diese werden im Spiel anschaulich und verständlich. Daraus ergibt sich ein wesentlicher „Mehrwert“ der Arbeit mit Spielen im Vergleich zur Arbeit mit Texten.

Was ist vorzubereiten für den Einsatz des Spiels im Unterricht?

- Lesen Sie die Spielanleitung vorab. Erfahrungsgemäß benötigen immer einzelne Gruppen Hilfestellung beim Verständnis der Regeln. Es ist daher von Vorteil, das Spiel gemeinsam mit Kolleginnen und Kollegen vorzubereiten und es in der Fachschaft vorab zu erproben.
- Spielregeln folgen einer eigenen Textstruktur. Sie können für Kinder, die mit dieser Textart bisher wenig Erfahrungen gesammelt und grundsätzlich Schwierigkeiten mit dem Leseverstehen haben, eine große Hürde darstellen. Daher hat es sich als hilfreich erwiesen, den Aufbau und die Regeln des Spiels für alle Schülerinnen und Schüler im Plenum zu erklären, gegebenenfalls unterstützt durch eine Präsentation, die auch Bilder enthält.
- Teilen Sie jeder Spielgruppe eine kopierte Anleitung zum Nachlesen aus. Erfahrungsgemäß ist es sinnvoll, die Gruppen so zu mischen, dass sich in jeder Gruppe mindestens eine starke Leserin bzw. ein starker Leser findet, die/der in der Lage ist, bei Regelunklarheiten schnell nachzulesen und gezielt die gesuchte Information der Anleitung zu entnehmen.
- Achten Sie beim Vervielfältigen der Materialien darauf, dass diese genau passen. Sie müssen in der Regel für jede Spielgruppe nur einmal kopiert werden.
- Um die Materialien mehrfach einsetzen zu können, empfiehlt es sich, diese vorab zu laminieren. Die Schülerinnen und Schüler benötigen dann Folienstifte.
- Klären Sie vorab, ob die in der Anleitung genannten zusätzlichen Spielmaterialien wie Würfel oder Spielfiguren vorhanden sind. Ist ein wiederholter Einsatz der Spiele in einer Klasse oder in mehreren Klassen geplant, kann es sich lohnen, das benötigte Material in einer geeigneten Kiste zusammenzustellen oder die Materialien für das Spiel in kleinen Plastiktütchen abzupacken. Sie können mit den Lernenden auch vorab vereinbaren, dass sie das entsprechende Spielmaterial von zu Hause mitbringen. Es ist allerdings empfehlenswert, trotzdem Spielmaterial bereitzuhalten für die Schülergruppen, die ihre Unterlagen vergessen haben.
- Das Spiel benötigt inklusive Erklärung, Spiel und Nachbesprechung rund 90 Minuten. Steht

© RAABE 2022

Ihnen in der Klasse keine Doppelstunde zur Verfügung, ist zu überlegen, ob ein Stundentausch mit einer Kollegin oder einem Kollegen eines anderen Fachs möglich ist. Alternativ können die Spielstände am Ende der Unterrichtstunde gespeichert werden, z. B. durch Markieren der Positionen der Spielfiguren mit einem Bleistift oder Abfotografieren der letzten Spielsituation. Die einzelnen Tableaus zeigen darüber hinaus immer jeweils den letzten Stand an. Das Spiel bzw. die Spiele der jeweiligen Gruppen können anschließend eingesammelt, und in einem Fach oder im Schrank im Klassenraum bis zur nächsten Stunde aufbewahrt werden.

- Alternativ stellen Sie den Lernenden die Spielregeln in einer vorhergehenden Stunde zur Verfügung, sodass sich die Schülerinnen und Schüler bereits vorab zu Hause mit den Regeln des Spiels vertraut machen können.

Leben in der Jungsteinzeit – Eine Kurzbeschreibung des Spiels

Jede Gruppe spielt gemeinsam einen nomadisch lebenden Stamm, der versucht, sesshaft zu werden. Entscheidungen werden gemeinsam getroffen und umgesetzt.

Anregungen für den Einsatz im Unterricht

Nach einer Einführung in das Thema werden die Spielregeln geklärt. Entweder stellen Sie die Regeln vor, bestenfalls unterstützt durch eine visualisierende Präsentation, oder die Lernenden lesen und erarbeiten sich die Regeln selbst.

Die Spielzeit beträgt je nach Gruppe zwischen 30 und 60 Minuten. Im Anschluss erfolgt sinnvollerweise eine Reflexions- und Besprechungsphase. Je nach Lerngruppe, Einbettung in die Einheit, Kompetenzschwerpunkten bzw. Lernzielerwartungen kann dies in unterschiedlicher Form erfolgen. Im Folgenden finden sich Ideen, wie das Spiel in den Unterricht eingebunden werden kann:

- Da die Schülerinnen und Schüler im Spiel „Rollen“ übernehmen, kann als Einstieg in die Nachbereitung die Frage danach dienen, wie sie sich während des Spiels gefühlt haben. In Bezug auf die Jungsteinzeit wird meist angeführt, dass das Organisieren des Überlebens als mühselig empfunden wurde. Ausgehend von den Antworten der Lernenden lassen sich dann historische Fragestellungen entwickeln, die entweder mithilfe des Schulbuchs oder im Zuge einer Internetrecherche beantwortet werden.
- Es bestehen zwei Optionen. Sie können die Klasse in mehrere Kleingruppen unterteilen, die das Spiel unabhängig voneinander spielen. Oder Sie lassen die Gruppen jeweils eine Rolle innerhalb eines gemeinsamen Spiels der Klasse übernehmen. Je nachdem, welche Entscheidungen innerhalb der Gruppen getroffen werden, ergeben sich unterschiedliche Spielverläufe. Diese können Ausgangspunkt einer späteren Analyse und einer sich anschließenden Diskussion sein. Im Zuge dessen können die Jugendlichen anhand ihrer Spielerfahrungen Bedingungen für das Gelingen, aber auch das Scheitern historischer Entwicklungen herausarbeiten. In erfahrenen Klassen oder mit leistungsstarken Schülerinnen und Schülern kann und sollte darüber hinaus eine Analyse der durch das Spiel gesetzten Bedingungen geleistet werden: Sind diese historisch plausibel? Sind sie vollständig oder fehlt eventuell ein entscheidendes Element? Usw.
- Ausgehend von einer mündlich oder schriftlich zusammenfassenden Erzählung der Geschichte, die sich durch den Spielverlauf ergeben hat („Wir haben die Rolle eines Stamms in der Jungsteinzeit übernommen. Wir haben als erstes …“), oder alternativ etwas abstrakter, nur mit der Spielregel und dem Spielmaterial, kann die Darstellung von Geschichte im Spiel mit der Darstellung des Themas im Schulbuch verglichen werden: Welche Aspekte stimmen überein? Wo gibt es Unterschiede? Woran könnte das liegen? Bis hin zur Urteilsbildung, z. B.: „Begründe, ob das Spiel eine plausible Darstellung der historischen Epoche bietet.“ Oder: „Erläutere,

© RAABE 2022

aus welcher Darstellung du mehr über die Epoche gelernt hast – aus dem Spiel oder aus dem Schulbuch?“

Weiterführende Medien

Literatur

- Bernhardt, Markus: Das Spiel im Geschichtsunterricht. 3. Auflage. Wochenschau Verlag, Schwalbach/Ts. 2018.
  Geschichte wird von den Schülerinnen und Schülern häufig als distanzierter Lerngegenstand empfunden. Vor allem Spiele können ihnen den Eindruck vermitteln, dass Geschichte etwas mit ihnen zu tun hat. Dieser Band zeigt sechs Spielformen und viele unterrichtserprobte Beispiele auf, die helfen, historisches Lernen zu befördern.
- Bernsen, Daniel; Meyer, T.: Geschichte in Gesellschaftsspielen. In: Hinz, Felix; Körber, A. (Hrsg.): Geschichtskultur – Public History – Angewandte Geschichte. Geschichte in der Gesellschaft: Medien, Praxen, Funktionen. UTB, Stuttgart 2020.
  Vertretende aus Wissenschaft und Praxis stellen verschiedene Formen und Funktionen des Geschichte-Betreibens vor, zeigen Ähnlichkeiten, Überschneidungen sowie Unterschiede zwischen ihnen auf und erörtern ihre Bedeutung für gesellschaftliche Verständigungs- und (nicht nur schulische) Lernprozesse. So entstand ein systematischer, praxisnaher Überblick, der sowohl für die Wissenschaft als auch für den Unterricht zahlreiche Anregungen liefert.

© RAABE 2022

Auf einen Blick

1./2. Stunde

Thema: Vorbereitung, Spiel und Nachbereitung

M 1 **Spielanleitung – Wie gelingt die Umsetzung? /** Was ist vor dem Spiel vorzubereiten? Welches Material wird benötigt? Eine bebilderte Vorlage informiert.

M 2 **Spielablauf – Was ist im Laufe des Spiels zu tun? /** Gespielt werden zehn Runden in drei Schritten. Hier erfahren die Lernenden, welche Aktionen die Figuren währenddessen durchführen können, was das Ziel des Spiels ist und wann eine Gruppe gewonnen hat.

M 3 **Die Aktionen – Welche Spielzüge sind möglich? /** Es können Ressourcen gesammelt werden, Ackerbau oder Viehzucht betrieben werden. Auch dürfen Kultstätten errichtet werden. Auf welchen Feldern ist das möglich? Wie werden Aktionen auf den Spielkarten vermerkt?

M 4 **Hinweise zum Spiel und den Aktionen /** Wie wird während des Spiels miteinander kommuniziert? Wie kann Holz gesammelt, Keramik hergestellt oder ein Dorf erbaut werden? Fähigkeiten und Aufgabenverteilungen werden definiert.

M 5 **Kärtchen für Kultstätte und Dorf /** Hier finden sich die beiden Kopiervorlagen für den Erbau einer Kultstätte oder eines Dorfes.

M 6 **Höhlentableau und Dorfableau /** Hier finden sich die beiden Kopiervorlagen für das Dorftableau und das Höhlentableau.

M 7 **Tableaus – Wie sind diese zu kennzeichnen? /** Wie kennzeichnet man die Figurenkärtchen? Wie viel Nahrung darf zurückgelegt werden? Das wird hier erläutert.

M 8 **Figurenkärtchen /** Jedes Tableau stellt eine Figur des Stamms dar.

M 9 **Spielplan /** Abschließend findet sich hier eine farbige, ganzseitige Vorlage des Spielplans.

Kompetenzen: Die Lernenden können auf der Basis historischer Fakten begründet strategisch sinnvolle Entscheidungen treffen; sie arbeiten in der Gruppe zusammen und treffen gemeinsam Entscheidungen; sie agieren strategisch sinnvoll entsprechend den Spielregeln; sie werten ihre Spielerfahrungen aus.

© RAABE 2022

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Copy und Play Leben in der Jungsteinzeit

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de

I.C.6

Ur- und Frühgeschichte

Copy & Play: „Leben in der Jungsteinzeit" – Spiele für den Anfangsunterricht

Ein Beitrag von Daniel Bernsen, Ronald Hild
Illustrationen von Katharina Friedrich

© RAABE 2022

Spiele unterstützen das Lernen und die Lernfähigkeit der Schülerinnen und Schüler. Sie helfen, Wissen aufzubrechen, zu festigen und zu verfeinern. Vier alters-Brettspiele stellen interaktive Module dar, die helfen können, das Verständnis historischer Prozesse zu fördern. Dieses leicht einsetzbare Spiel gibt nicht nur einen guten Einblick in die Jungsteinzeit. Es verdeutlicht zugleich auch Entscheidungsalternativen und macht mögliche Folgen sichtbar und nachvollziehbar.

KOMPETENZPROFIL

Klassenstufe:	5–7
Dauer:	2 Unterrichtsstunden inklusive Spieldurchlauf und Nachbereitung
Kompetenzen:	Die Lernenden können auf der Basis historischer Fakten begründet strategisch sinnvolle Entscheidungen treffen, sie arbeiten in der Gruppe zusammen und stimmen sich ab, sie agieren strategisch sinnvoll entsprechend den Spielregeln, sie werten ihre Spielerfahrungen aus.
Thematische Bereiche:	Leben in der Jungsteinzeit
Medien:	Anleitung/Spielregeln; Spielplan und -materialien

© Copyright school-scout.de / e-learning-academy AG – Urheberrechtshinweis
Alle Inhalte dieser Material-Vorschau sind urheberrechtlich geschützt. Das Urheberrecht liegt, soweit nicht ausdrücklich anders gekennzeichnet, bei school-scout.de / e-learning-academy AG. Wer diese Vorschauseiten unerlaubt kopiert oder verbreitet, macht sich gem. §§ 106 ff UrhG strafbar.