

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Die Altsteinzeit spielend erkunden

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de

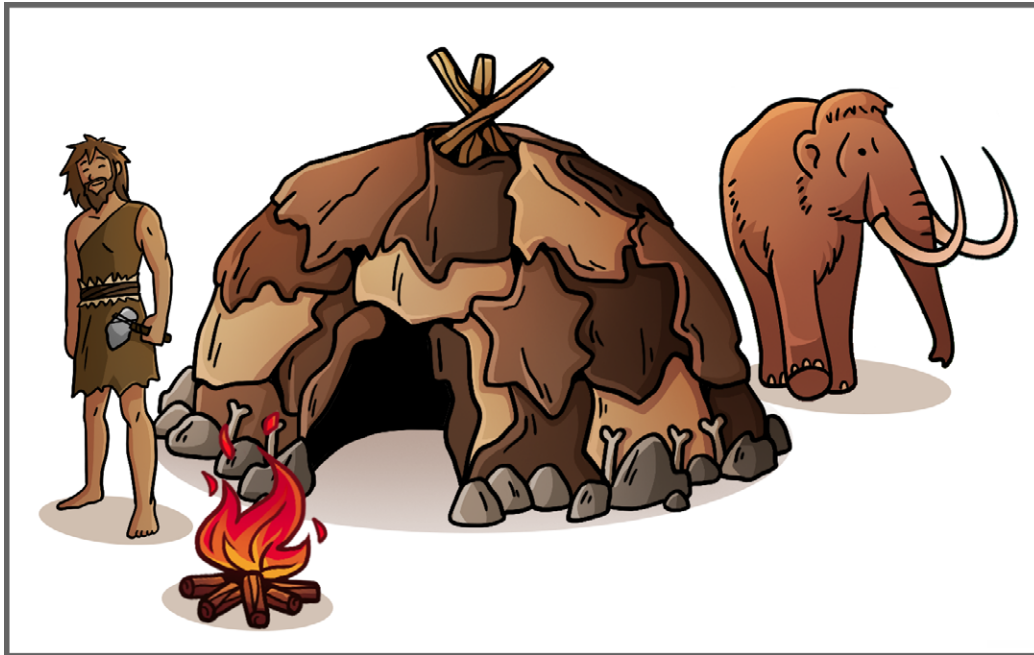


I.9

Vor- und Frühgeschichte

Die Altsteinzeit spielend erkunden

Nach einer Idee von Daniel Bernsen, Ronald Hild
Illustrationen von Katharina Friedrich



© RAABE 2022

Zeichnung: Katharina Friedrich

Erkunden Sie gemeinsam mit Ihrer Lerngruppe das Leben in der Altsteinzeit mit einem Brettspiel, das Spaß macht und mit dem die Schülerinnen und Schüler sich aktiv in unterschiedliche Rollen hineinversetzen. Dadurch werden Handlungsalternativen und geschichtliche Prozesse nachvollziehbar. Das Spiel fördert zudem die Kommunikations- und Abstraktionsfähigkeit, die Empathiefähigkeit und ein Verständnis von Multikausalität.

KOMPETENZPROFIL

Klassenstufe:	5–7
Dauer:	2 Unterrichtsstunden inklusive Spieldurchlauf und Nachbereitung
Kompetenzen:	auf der Basis historischer Fakten begründet strategisch sinnvolle Entscheidungen treffen; in der Gruppe zusammenarbeiten und sich abstimmen; strategisch sinnvoll entsprechend den Spielregeln agieren; Spielerfahrungen auswerten
Thematische Bereiche:	Leben in der Altsteinzeit
Medien:	Anleitung/Spielregeln; Spielplan und -materialien

Fachliche Hinweise

Was leisten Spiele im Geschichtsunterricht?

Täglich 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 im Geschichtsunterricht als interaktive Modelle

Bedeutet „Spiele im Geschichtsunterricht“ oft vor allem Rätsel, unterhaltsam gestaltete Wissensabfragen und auflockernde Varianten zur Wiederholung bereits erworbenen Wissens, eignen sich Brettspiele auch für komplexere Aufgaben. Sie helfen, Prozesse, Handlungsalternativen und deren Folgen 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 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.

Die Altsteinzeit – Zentrale Aspekte im Überblick

Die Altsteinzeit begann vor etwa 2,5 Millionen Jahren und endete um 12.000 v. Chr. Sie war geprägt von einer Entwicklung von Werkzeugen aus Stein und Knochen sowie anderen pflanzlichen und tierischen Materialien. Die Menschen lernten Feuer zu machen und zu transportieren. Sie lebten in Gruppen, bauten Hütten oder lebten in Höhlen. Frauen und Männer zogen als Jäger und Sammler umher. Sie folgten Tierherden und lebten als Nomaden. Es gibt keine Belege für eine Rollenteilung zwischen Männern und Frauen. Mit der Sesshaftwerdung der Menschen, einer Entwicklung, die sich vom Vorderen Orient in einem mehrtausendjährigen Prozess mit dem Abklingen der Eiszeit nach Westeuropa ausbreitete, endete die Altsteinzeit. Die Menschen wohnten nun dauerhaft in Häusern und betrieben Ackerbau und Viehzucht.

Didaktisch-methodisches Konzept

Wie bettet sich das Thema in den Lehrplan ein?

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. Die Materialien werden in entsprechender Anzahl vervielfältigt und an die Schülerinnen und Schüler ausgegeben. 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.

Grundlegende Informationen zum vorliegenden Brettspiel

Spielziel

Jede Gruppe spielt gemeinsam einen nomadisch lebenden Stamm. Ziel des Spiels ist es, eine Höhle für den bevorstehenden Winter zu finden und dorthin überzusiedeln. Entscheidungen werden gemeinsam getroffen und umgesetzt.

Zeitraumen und variable Spielerzahl

Das Spiel erfordert eine Doppelstunde inklusive Lesen der Regeln, Aufbau des Spiels und Nachbereitung. Es ist innerhalb unterschiedlich großer Klassen in verschiedenen Gruppengrößen spielbar.

Grundlegende Spielmechanik

Das Spiel eignet sich zur Wiederholung und Wissensvertiefung, kann aber auch dem Einstieg oder der Erarbeitung des Themas dienen. 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 vorab die Spielvorbereitung, den Spielablauf und die Hinweise. Am besten führen Sie auch einen Probelauf mit Kolleginnen und Kollegen, Familienmitgliedern oder im Freundeskreis durch.
- Erklären Sie Aufbau und Regeln des Spiels im Plenum, gegebenenfalls unterstützt durch eine Präsentation, die auch Bilder enthält.
- Stellen Sie allen Lernenden eine kopierte Anleitung zur Verfügung. Es ist 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, Regeln schnell nachzulesen und gezielt die gesuchte Information der Anleitung zu entnehmen.
- Achten Sie auf die korrekte Anzahl beim Vervielfältigen der Materialien. Einzelne Materialien, die in der Anleitung extra ausgewiesen sind, sind mehrfach zu kopieren.

- Um die Materialien **mehrfach** einsetzen zu können, laminieren Sie diese vorab. Die Schülerinnen und Schüler benötigen dann Folienstifte.
- Wird das Spiel nur **einmal** gespielt und werden die Materialien nicht laminiert, brauchen die Spielenden einen Bleistift für Eintragungen auf den Materialien.
- Spielfiguren vorab bereitstellen. Ist ein wiederholter Einsatz geplant, stellen Sie das benötigte Material in einer Kiste zusammen oder packen es in kleinen Plastiktütchen ab.
- Das Spiel benötigt inklusive Erklärung und Nachbesprechung rund 90 Minuten. Steht Ihnen keine Doppelstunde zur Verfügung, klären Sie, ob ein Stundentausch mit einer Kollegin oder einem Kollegen eines anderen Fachs möglich ist. Ansonsten können Sie ...
 - a) die Spielstände am Ende der Unterrichtsstunde speichern, z. B. durch Markieren der Positionen der Spielfiguren mit einem Bleistift oder Abfotografieren der letzten Spielsituation. Die einzelnen Tableaus zeigen den letzten Stand an. Das Spiel bzw. die Spiele der Gruppen können anschließend eingesammelt und bis zur nächsten Stunde aufbewahrt werden.
 - b) den Lernenden die Spielregeln in einer vorhergehenden Stunde zur Verfügung stellen, sodass diese sich vorab zu Hause mit den Regeln des Spiels vertraut machen können.

Anregungen für den Einsatz im Unterricht

Die Spielzeit selbst beträgt je nach Gruppe zwischen 45 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 Altsteinzeit 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 („Bei uns hat das mit der Jagd gut geklappt, weil ...“).
- Ausgehend von einer zusammenfassenden Erzählung der Geschichte, die sich durch den Spielverlauf ergeben hat („Wir haben die Rolle eines Stamms in der Altsteinzeit übernommen. Wir haben als erstes ...“) oder etwas abstrakter nur mit den Spielregeln 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, aus welcher Darstellung du mehr über die Epoche gelernt hast – aus dem Spiel oder aus dem Schulbuch?“

Weiterführende Medien

- ▶ Bernhardt, Markus: Das Spiel im Geschichtsunterricht. 3. Auflage. Wochenschau Verlag, Schwalbach/Taunus 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 entsteht ein systematischer, praxisnaher Überblick, der sowohl für die Wissenschaft als auch für den Unterricht zahlreiche Anregungen liefert.

Auf einen Blick

1./2. Stunde

Thema: Vorbereitung, Ablauf, Regeln und Vorlagen

M 1 Spielvorbereitung

M 2 Spielablauf

M 3 Allgemeine Hinweise und Regeln

M 4 Hinweise zu den Tableaus

M 5 Hinweise zum Spielplan

M 6 Ereignisse

M 7 Vorlagen: Sommerhütte und Mammutherde

M 8 Vorlagen: Hüttentableau und Figurentableaus

M 9 Spielplan

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.

Vorzubereiten: die Anleitungen M 1–M 6 für alle Lernenden kopieren sowie die farbigen Vorlagen aus M 7–M 9 je Gruppe einmal zuschneiden und ggf. laminieren

Benötigt:

- jeweils Spielfiguren in sechs unterschiedlichen Farben pro Gruppe
- Laminiergerät und wasserlösliche Folienstifte, falls Spiel mehrfach verwendet werden soll

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Die Altsteinzeit spielend erkunden

Das komplette Material finden Sie hier:

[School-Scout.de](https://www.school-scout.de)

