

SCHOOL-SCOUT.DE

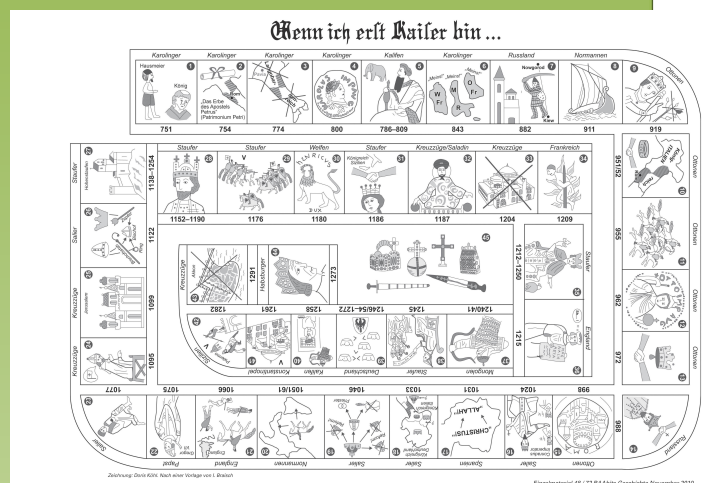
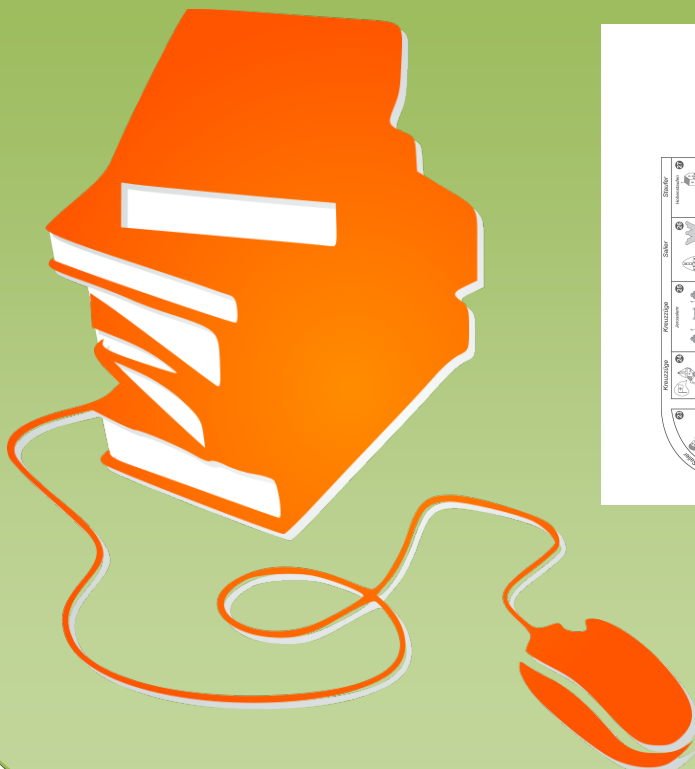
Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

"Wenn ich erst Kaiser bin ..." - ein Würfelspiel zum Mittelalter

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de



„Wenn ich erst Kaiser bin ...“ – ein Würfelspiel zur mittelalterlichen Königs- und Kaisergeschichte

Dr. Ingeborg Braisch, Hamburg

V

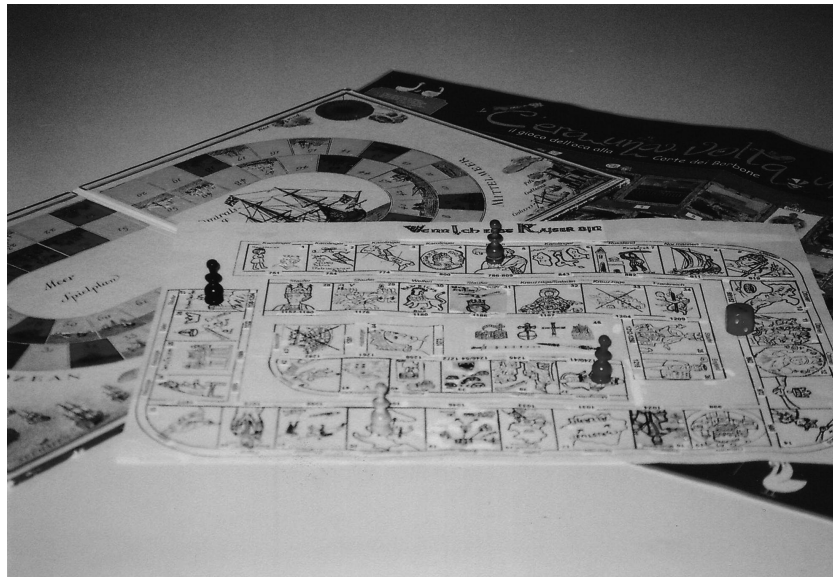


Foto: Ingeborg Braisch

Verschiedene Gänsespiele

In einem Spiel mit einfachen Regeln vollziehen die Lernenden in kleinen Gruppen die Ereignisgeschichte vom Aufstieg der Karolinger bis zur Wahl Rudolfs von Habsburg nach: Sie begleiten und erleben Kämpfe um Kronen, Fürstenhochzeiten ohne Liebe, Reichsgründungen und -zerstörungen, Romfahrten und Kreuzzüge. Dabei begegnen sie nicht nur den fränkischen und deutschen Königen, sondern auch Wikingern, Ungarn, Russen, Mongolen, Byzantinern und Muslimen. Ungeöhnliche und auch tragische Einzelschicksale sprechen ihre Empathie an.

Klassenstufe: 6./7. Klasse

Dauer: 1 Stunde

Aus dem Inhalt: Frühmittelalter, Hochmittelalter; Dynastien der Ottonen, Salier, Staufer; Investiturestreit, Wormser Konkordat; Kreuzzüge

Kompetenzen:

- Wichtige Ereignisse früh- und hochmittelalterlicher Geschichte wiederholen
- Einen chronologischen Überblick erstellen, um die im Unterricht behandelten Schwerpunkte einordnen zu können
- Historische Zusammenhänge im Spiel entdecken
- Mittelalterliche „globale“ Bezüge begreifen und über Details Bezüge zur Gegenwart herstellen

Auf eine fachwissenschaftliche Orientierung, die die umfangreiche Geschichte vom Aufstieg der Karolinger bis zur Wahl des ersten Habsburgers zum Thema haben müsste, wird hier verzichtet. Einen Überblick bieten der Spielkommentar und die Informationen für die Lehrkraft.

Didaktisch-methodische Überlegungen

I Begründung des Themas

Mittelalterliche Geschichte im Unterricht ist eine große Herausforderung

Die kompetente Vermittlung mittelalterlicher Geschichte ist eine Herausforderung selbst für die Lehrkräfte, die Mediävistik in den Mittelpunkt ihres Studiums gestellt haben: Es gilt, trotz der Auswahl weniger einzelner Themen eine ungeheure Stofffülle in recht kurzer Zeit zu bewältigen. Verwirrende Scharen von Ottos, Heinrichs und Friedrichs wechseln einander auf dem deutschen Königsthron ab. Die Terminologie ist selbst in offiziellen Handbüchern oft nicht korrekt, wenn vom „Kirchenstaat“ und „deutschen Kaisern“ oder schon in Bezug auf das Hochmittelalter vom „Heiligen Römischen Reich Deutscher Nation“ gesprochen wird. Komplizierte mittelalterliche Herrschafts- und Rechtsgefüge lassen die Beschäftigung mit der römischen Antike als Kinderspiel erscheinen. Außerdem soll ein uns teils sehr fremdes Wertesystem begreifbar gemacht werden.

Und wenn im Unterricht die Themen Dorf, Stadt, Kloster und Frauen im Mittelalter abgehandelt sind, haben die Lernenden nicht selten die Vorstellung von tausend Jahre lang gleichbleibenden Lebensweisen. Dass es auch Herrschaft oberhalb der erwähnten Bereiche gab, die in sehr fühlbarer Form in das Leben der Menschen eingriff, wird in manchen Lehrplänen außer Acht gelassen. Außerdem beklagen sich Schülerinnen und Schüler immer wieder darüber, gerade im Mittelalter nicht alles Gelernte richtig einordnen zu können.

Das hier vorgestellte Spiel „Wenn ich erst Kaiser bin ...“ kann natürlich der oben erwähnten Problematik nicht abhelfen. Es konzentriert sich bewusst auf die oft vernachlässigte Ereignisgeschichte. Es soll ermöglichen, behandelte Themen einzuordnen und im entdeckenden Lernen einen anderen Blick auf immerhin 600 Jahre Mittelalter zu gewinnen. Auch durch die Begegnung mit realen Gestalten kann Geschichte neu erlebt und Empathie geweckt werden.

Spiele im Unterricht

Es bedarf für diese Reihe wohl nicht ausführlicher Erörterungen zur Rolle des Spiels für die Menschheit, über die Johan Huizinga 1930 sein Buch „Homo ludens – Vom Ursprung der Kultur im Spiel“ schrieb.¹ Die Einbindung des Spiels in den Unterricht hat jedoch auch Tücken: Die Lehrkraft benötigt nicht selten sehr viel Zeit für die Vor- und Nachbereitung und kostbare Schulstunden gehen scheinbar verloren.²

Dennoch zeigt die Erfahrung: Spiele lockern den Unterricht auf und vermitteln ein ganz anderes Lerngefühl, ob es sich nun um römische Kinderspiele auf dem Schulhof handelt oder um das improvisiert nachgespielte Lever Ludwigs XIV. mit einem recht beleibten kleinen König, der die Bedienung durch seine Klassenkameraden sichtlich genießt. Kinder, die mit komplizierten PC-Spielen vertraut sind, haben erstaunlich viel Spaß bei ganz einfachen Spielen auf dem Schulhof, für die man nur ein bisschen Kreide und ein paar Kastanien braucht. Manche kritisieren die Regeln des vorgelegten Spiels und erklären sich bereit, selbst ein besseres zu entwickeln. Dabei kann ein hohes Kreativitätspotenzial ausgeschöpft werden.

Konzept des vorgestellten Spiels

Bei dem Spiel „Wenn ich erst Kaiser bin ...“ handelt es sich um eine Variante des alten Gänsespiels: Dies besteht aus einer Spirale mit 63 Feldern, die das menschliche Leben mit un-

vorhergesehenen Glücks- und Unglücksfällen abbildet. Der Spieler kommt mit seinem Spielstein in Form einer Gans auf spezielle Ereignisfelder und wird auch mit dem Tod, d. h. einem Fuchs, konfrontiert.

Statt der 63 Felder (63 als das gefährlichste Jahr im Leben eines Menschen) wurden hier 45 Felder gewählt: Feld 45 mit den Kaiserinsignien symbolisiert das Ziel; die Spielsteine sind Könige. Die erste Inspiration zum vorliegenden Spiel entspringt einem liebevoll und farbenprächtig aufgemachten Spiel über die Bourbonen im Königreich Neapel, das in einem Museumsshop in Baia verkauft wird.³ Beim Konzept des vorliegenden Spiels wurde versucht, einige Gesichtspunkte zu berücksichtigen, die für ein geeignetes Lernspiel wichtig erscheinen:⁴ möglichst wenig Vorbereitungszeit für die Lehrkraft, Unterhaltungswert, unkomplizierte Spielregeln und Kontrollmöglichkeiten, viele Bilder, die auch farbig gestaltet werden können, Wettkampf mit Mensch-ärgere-dich-nicht-Effekt und Vorteile durch Wissen.⁵

II Welche inhaltlichen Schwerpunkte setzt das Spiel?

Im Spiel stehen Ereignisse im Frankenreich, in Deutschland und Italien im Mittelpunkt. Um den Horizont der Lernenden zu erweitern, wurden auch einige wichtige Fakten russischer und islamischer Geschichte einbezogen. Neben Eckdaten, die in Lehrplänen erwähnt werden, gibt es auch Felder mit „unwichtigen“ Daten, die den Lernenden bei der Vorbereitung und beim Spiel selbst zumindest einmal Zusammenhänge verdeutlichen, die im Unterricht nicht berücksichtigt werden können.

III Wie lässt sich das Spiel in den Lehrplan einordnen?

Vor dem Einstieg ins Spätmittelalter spielt die Klasse oder Lerngruppe in einer Stunde das gesamte Spiel. Möglich, wenn auch nicht ganz so reizvoll, ist ein etwa 20-minütiges Spielen in Teilabschnitten von 1 bis 15 nach der Behandlung des Frühmittelalters, von 16 bis 32 nach der Behandlung der Kreuzzüge, von 33 bis 44 vor dem Einstieg ins Spätmittelalter, falls der Lehrplan eine derartige Einteilung noch vorsieht.

IV Wie geht die Reihe methodisch vor?

Die Lernenden erhalten zur Vorbereitung die Schülerinformationen, mit deren Hilfe sie in mehreren Abschnitten die Ereignisgeschichte von 751 bis 1291 wiederholen. Es lohnt sich, vor dem Spiel noch einmal die Informationen insgesamt durchzulesen. Die Überschriften zu den Spielfeldern sollen durch rätselhafte Andeutungen, durch Assoziationen an Filmtitel oder Zeitungsmeldungen die Neugier wecken. Die Zeichnungen selbst sind fast alle, soweit es sich nicht um Landkarten und Grafiken handelt, möglichst zeitgenössischen Miniaturen mittelalterlicher Handschriften nachempfunden. Nahezu alle Schülerinformationen zu den Spielfeldern enthalten kursiv gedruckte zusätzliche Informationen, die wie die Zahlen keinesfalls gelernt werden sollen, jedoch durch manche lebendigen Details erfahrungsgemäß ermöglichen, dass man sich die Ereignisse leichter merkt. Zugleich zieht ein Teil dieser Details die Verbindung zur Gegenwart.

Das Spielen in kleinen Gruppen zu 4 bis 6 Personen verlangt ständig die aktive Beteiligung aller Teilnehmer und die Durchführung in eigener Regie, vom Spielleiter Fairness gegenüber allen, die Fähigkeit, rasch zu reagieren, Fragen auszuwählen und bei Streitigkeiten zu schlichten. Reizvoll ist es, den jeweiligen Siegern ein großes Eis aus der Schulkantine zu spendieren und auch eine kleine Belohnung für die Spielleiter bereitzustellen wie z. B. Erlassen der Hausaufgaben.

Was müssen Sie für diese Reihe vorbereiten?

Durchsichtiges Klebeband, einfache Pappe (falls das Spiel haltbar gestaltet werden soll), eventuell Farbstifte.

M 3: Der Spielkommentar für die Schüler wird ein paar Stunden vor dem Spiel für jeden Spielteilnehmer kopiert, damit in Abschnitten wiederholt werden kann.

M 1, M 2 und M 4: Der Spielplan, die Spielanweisungen für die einzelnen Felder (M 1), die Spielregeln (M 2) und Fragen für den Spielleiter (M 4) müssen so oft kopiert werden, wie Spielgruppen geplant sind. Der Bogen für den Spielplan kann mit Pappe verstärkt werden. Die Schüler können ihren Spielbogen farbig gestalten und sollten dafür auch Gold- und Silberfarbe verwenden. **M 1** und **M 2** können als ein auf Vorder- und Rückseite bedrucktes Blatt gestaltet werden oder sie werden einzeln kopiert und wie der Spielplan an den Längsseiten mit Klebeband zusammengefügt. **M 4** sollte unbedingt auf zwei einzelne Blätter kopiert werden, damit die Spieler nicht auf die Rückseite schauen können.

Ebenso kann der Spielplan mit einem weiteren DIN-A3-Blatt an einer Längsseite zusammengeklebt werden. Auf diesem Blatt haben die Anweisungen und die Spielregeln Platz.

Jeder Spieler benötigt eine beliebige Spielfigur, die er notfalls markiert, um sie von denen seiner Mitspieler zu unterscheiden. Außerdem wird pro Gruppe ein Würfel benötigt (für den Notfall sollte die Lehrkraft ein paar Reservewürfel zur Hand haben).

Anmerkungen

- ¹ Zur Definition des Spieles, seiner Rolle als universales Phänomen und auch seinem religiösen und mythologischen Charakter siehe Pöschko, Hans H.: „... dann treibt es nicht zu weit!“ Spielen im Geschichtsunterricht. In: Praxis Geschichte 2/1996, S. 4–7.
- ² Rohlfes, Joachim: Editorial. In: Geschichte in Wissenschaft und Unterricht 1/2004, S. 3.
- ³ Angelillo, Fiorella; Arciprete, Caterina: „C’era una volta un regno.“ Il gioco dell’oca alla corte dei Borbone. Electa: Neapel 2000.
- ⁴ Hermann, Gunnar: Lernspiele im handlungs- und erfahrungsorientierten Geschichtsunterricht. In: Geschichte in Wissenschaft und Unterricht 1/2002, S. 6 f.; S. 9 f.
- ⁵ Zu derartigen Formen siehe Neubauer, Martin: „History“ – ein Würfelspiel. Von wichtigen und unwichtigen Ereignissen. In: Praxis Geschichte 2/1996, S. 37.

Materialübersicht

Stunde 1	„Wenn ich erst Kaiser bin ...“
M 1 (Ta)	Anweisungen für die Spielfelder
M 2 (Tx)	Spielregeln für „Wenn ich erst Kaiser bin ...“
M 3 (Tx)	Spielkommentar: die Ereignisse zwischen 751 und 1291
M 4 (Tx)	Fragen und Antworten für den Spielleiter
M 5 (Tx)	Informationen für die Lehrkraft
Beilage	Spielplan: „Wenn ich erst Kaiser bin ...“

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

"Wenn ich erst Kaiser bin ..." - ein Würfelspiel zum Mittelalter

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de

