

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Geschichtsrallyes im Paket

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de





Titel:	School-Scout-Rallye: Die Antike
Bestellnummer:	30917
Kurzvorstellung:	<ul style="list-style-type: none">• Gesucht werden immer wieder Möglichkeiten, sich spielerisch einen Überblick über bestimmte Wissensbereiche zu verschaffen: Warum nicht einmal zu mehreren in einer Rallye die Landschaft eines Spielplans abfahren und dabei in allerlei Situationen geraten, die einen zurückwerfen oder aber auch nach vorne bringen?!• Das liegt an den einzelnen Stationen, denen spannende oder auch unterhaltsame Ereignisse zugeordnet sind – und schon fiebert man mit, hofft auf ein bisschen eigenes Glück oder freut sich an kleinen Aussetzern oder Rückschlägen für die Konkurrenten.• In diesem Falle präsentieren wir Ihnen eine unterhaltsame Rallye durch die Antike. Mit diesem kleinen Spiel haben Ihre Schüler Gelegenheit, wesentliche Stationen des großen Umbruchs in gewisser Weise persönlich mitzuerleben. Wie immer ist es das Ziel der School-Scout-Rallye nach ein, zwei Durchläufen die Schüler zu motivieren, sich nun ihrerseits weitere Ereignisse einfallen zu lassen.• Im Material mitgeliefert wird ein Spielplan mit ca. 100 Feldern und 21 Ereignis-Stationen, den man sich leicht auf Din-A3 vergrößern kann. Die nötigen Würfel und Spielfiguren kann man sich leicht besorgen und dann immer wieder einsetzen.
Inhaltsübersicht:	<ul style="list-style-type: none">• Spielplan in Din A4-Größe zum Ausdrucken: Am besten vergrößert man ihn auf Din-A3 oder gar Din-A2.• Spielanleitung mit allgemeinen Hinweisen zum Spiel und der Beschreibung der einzelnen Stationen – sie lässt sich leicht durch eigene Ideen erweitern.
	Internet: http://www.School-Scout.de E-Mail: info@School-Scout.de

Allgemeine Hinweise zu diesem Spiel

Von der Modernität des scheinbar Unmodernen

Die Erfahrung zeigt, dass junge Menschen auch im Zeitalter von Computer, Spielkonsole und Internet immer noch Spaß daran haben, auf eher altertümlich wirkende Art und Weise ihr Kräfte und ihr Glück zu messen. Dazu gehört auch die weitere oder neu belebte Nutzung von Brettspielen.

Die Idee der School-Scout-Rallye

Was liegt da näher, als solche Mittel auch für einen besonders guten Zweck zur Verfügung zu stellen: Deshalb sind wir auf den Gedanken gekommen, eine spezielle School – Scout - Rallye zu entwickeln, die jeweils einen besonderen Gegenstandsbereich als Hintergrund hat und ihn auf möglichst unterhaltsame Art und Weise mit Leben erfüllt.

Was man für das Spiel braucht...

Gespielt wird auf einem ganz normalen Spielplan, den man sich ausdruckt und mit Hilfe eines geeigneten Kopierers auf die gewünschte Größe bringt. Die Erfahrung zeigt, dass das Din-A3-Format am günstigsten ist. Die nötige Anzahl von Figuren und Würfeln sollte man als Lehrer einmal besorgen und dann – in einer geeigneten Box – immer in seinem Fach bereit halten. Noch ein kleiner Tipp: Bei Kopierproblemen mit der Farbverteilung, einfach in Entwurfs-Qualität drucken (In Word für Windows: Datei / Drucken / Eigenschaften / Entwurf).

Die Vorteile von Vierergruppen

Geht man von 32 Schülern aus, die – aus Gründen der Lautstärke – möglichst in Vierergruppen spielen (3 Spieler und 1 Spielleiter, der wechselt), dann benötigt man 8 Würfel und 24 Spielfiguren in unterschiedlichen Farben. Sollte mal etwas fehlen, kann man leicht auf geeignete Kleinteile ausweichen.

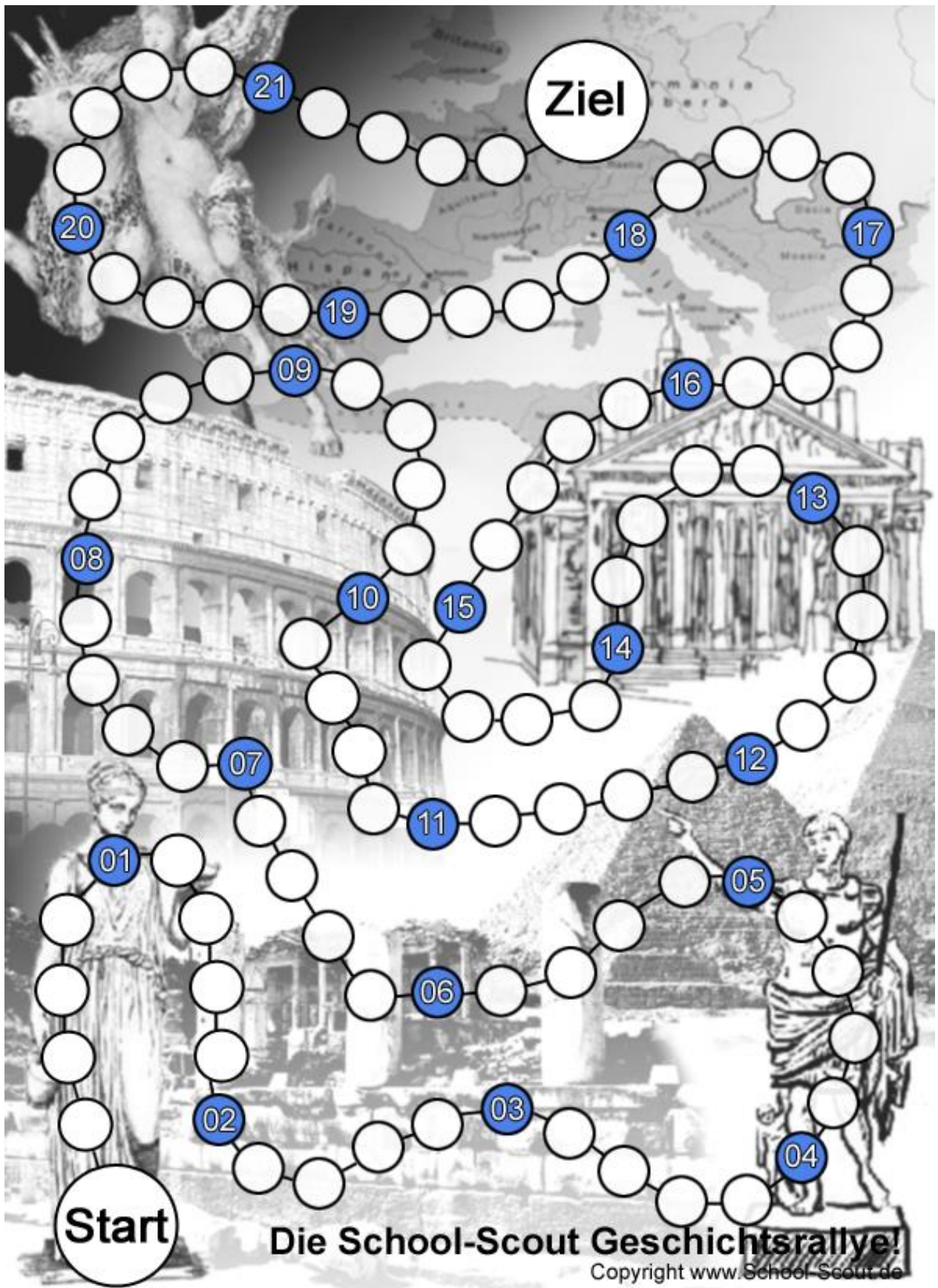
Das mit der Lautstärke ist insoweit ein wichtiger Punkt, als es bei diesem Spiel ja schon um Information und Kommunikation geht – die Hinweise zu den Ereignisfeldern sollen von allen Schülern wirklich wahrgenommen werden und nicht jeder Gruppenspielleiter ist ein geübter „Vorleser“. Von daher ist es schon sinnvoll, Tische bzw. Bänke so zusammenzustellen, dass die Spieler nicht allzu weit von einander entfernt sind – und das funktioniert am besten in Vierergruppen.

Anregung zur Kreativität: 1. Eigene Ereignisse

Ein gewisses Maß an Ruhe ist auch noch aus einem anderen Punkt sehr wichtig: Dieses Spiel ist bewusst auf Anregung zur Kreativität angelegt. Das heißt: Die präsentierten 21 Ereignisse auf den entsprechenden Feldern sollen Schüler motivieren, sich nun ihrerseits weitere Fälle auszudenken, die zum Beispiel bei einer zweiten oder dritten Runde alternativ eingeschoben werden. Das heißt: Die erste Runde wird genauso gespielt wie vorgesehen – bei einer zweiten Runde wird aber das Ereignisfeld x durch ein anderes ausgetauscht – diesen Prozess kann man soweit ausdehnen, bis man schließlich eine zweite Runde mit eigenen 21 Ereignissen spielen kann.

Anregung zur Kreativität: 2. Eigene Spielregeln

Kreativität ist auch gefragt, was die Spielregeln angeht: So hat die Erfahrung gezeigt, dass einzelne Gruppen lieber mit einer K.o.-Regel spielen wollten: Kommt ein Spieler mit seiner Figur wie bei „Mensch-ärgere-dich-nicht“ auf ein schon besetztes Feld, muss die dort stehende Figur auf den Startplatz zurück. Eine Variante wäre, dass in einem solchen Fall „Angreifer“ und „Positionsinhaber“ ihre Plätze tauschen. Es gibt sicher noch viel mehr Möglichkeiten – auf jeden Fall sollte man die Schüler darauf hinweisen, dass sie nach Kräften und Ideen „ihr eigenes Spiel“ machen sollen.



Spielanleitung

- ⇒ 21 kleinere und größere Erlebnisse warten auch dich ...
- ⇒ Am besten spielen vier bis fünf Spieler gegeneinander – einer davon sollte in einem Durchgang als Spielleiter die Informationen zu den Ereignisfeldern vorlesen und für Gerechtigkeit sorgen.
- ⇒ In einer zweiten Runde kann er dann selbst mitspielen und ein anderer übernimmt seinen Job.
- ⇒ Wer am Anfang die höchste Augenzahl würfelt, fängt an. Dann geht es im Uhrzeigersinn weiter.
- ⇒ Ziel ist es, als erster nach ein, zwei oder mehr Durchläufen im Ziel anzukommen. Die Anzahl wird vor Spielbeginn gemeinsam festgelegt.
- ⇒ Grundsätzlich können mehrere Figuren auf einem Feld stehen.
- ⇒ Kommt man auf eins der 21 Ereignisfelder, dann ist das zu beachten, was in der zugehörigen Beschreibung steht. Ist das neue Feld wieder ein Ereignisfeld, geschieht dort nichts, es gilt dann als normales Spielfeld.
- ⇒ Bei einer Sechs wird nicht noch mal gewürfelt.

Viel Spaß!

Beschreibung der Ereignisfelder (Kurzfassung)

1. Geburt in der Antike

Bei einer 1: Du bist Demokrat – und damit liegst du, trotz der vielen Pharaos, Diktatoren und Caesaren, in der Antike voll im Trend! Denn die Demokratie wie die Menschen im 21. Jahrhundert sie kennen, wurde nicht in Frankreich oder den USA erfunden, sondern im antiken Athen!

2 Felder nach vorne.

Bei einer 2: Du bist Wissenschaftler durch und durch – den Großteil deines Lebens widmest du dich philosophischen oder naturwissenschaftlichen Fragen. Das Umfeld dafür ist ideal: schließlich bist du Mitglied der berühmten Platonischen Akademie vor den Toren Athens.

3 Felder vor!

Bei einer 3: Du bist Wissenschaftler durch und durch – den Großteil deines Lebens widmest du dich philosophischen oder naturwissenschaftlichen Fragen. Das Umfeld dafür ist ideal: schließlich bist du Mitglied der berühmten Platonischen Akademie vor den Toren Athens.

3 Felder vorwärts!

Bei einer 4: Als Sklave führst du ein Leben am Bodensatz der Gesellschaft – tausend Pflichten, keine Rechte. Und nicht nur du, sondern auch deine Kinder sind mit dem Fluch der Sklaverei belegt.

3 Felder zurück!

Bei einer 5: So ein Unglück – als Gallier geboren! Du bist der ständigen Angst ausgesetzt, durch einen römischen Legionär dein Leben zu lassen. Schließlich befindet sich das große Rom mit euch Galliern über

viele Jahre im Krieg – was Millionen Gallier das Leben kostet!

2 Felder zurück.

Bei einer 6: Du kannst zwar laut brüllen und bist von riesigem Wuchs, den Waffen der Menschen hast du jedoch nichts entgegenzusetzen – als wildes Tier in den Fängen der Römer und Griechen! Deine letzte Station: das Schlachthaus Kolosseum, von wegen „Brot und Spiele“!

3 Felder zurück!

2. Entdeckung der drei Jahreszeiten

Du bist ein Bauer am Nil im alten Ägypten und leidest unter den immer wiederkehrenden Überschwemmungen, die deine Ernte und deinen Besitz zerstören – bis man die drei Jahreszeiten entdeckt, die sich nach dem Wasserstand des Nils richten!

2 Felder vorwärts.

3. Pyramidenbau für die Pharaonen

Du willst gut vorbereitet sein für das Leben im Jenseits. Und was würde sich da besser eignen als ein schönes, großes Grab! Aber gleich so groß? Du ziehst es als ägyptischer Pharaon nämlich vor, gleich nach deinem Tod in eine riesige Pyramide zu ziehen!

3 Felder vorwärts!

4. Hatschepsuts Herrschaft

Im Schatten einer Frau, und das ein Leben lang! Als Sohn eines Pharaos darfst du trotzdem nie alleine regieren nie den Ruhm eines Herrschers ernten. Grund: deine Stiefmutter Hatschepsut, die um 1500 v. Chr. auf dem ägyptischen Thron Geschichte schreibt.

2 Felder zurück!

5. Zeus entführt Europa

Von einem Stier entführt! Was zunächst gruselig klingt, ist eigentlich eine Romanze. Und dein Verehrer niemand Geringeres als der Göttervater Zeus, der dich auf seinem verwandelten Rücken nach Kreta verschleppt. Einer Europa auf jeden Fall würdig!

1 Feld vor!

6. Der Untergang Trojas

Deine Prophezeiung wurde nicht erhört! Du hast es gewusst: das Pferd der Griechen bringt dir und deinen Trojanern nur Unglück. Was folgt, ist der Untergang Trojas und der Zorn der Götter, der dir, Laokoon, und deinen Kindern das Leben kostet!

4 Felder zurück!

7. Die ersten Olympischen Spiele

Du bist Sportler, und zwar ein sehr erfolgreicher! Du gewinnst bei den Olympischen Spielen im Jahr 776 v. Chr. den Speerwurfwettkampf und wirst somit auch in die offizielle Siegerliste eingetragen! Das ist ein Novum, diese Listen gibt es nämlich erst seit 776.

3 Felder vor!

8. Die Gründung Roms

Ausgesetztes Findelkind, Waise, Wolfskind, Mörder deines Bruders, Gründer Roms und erster König – du, Romulus, hast wirklich ein bewegtes Leben hinter dir. Und das sollte auch mit Bonusfeldern belohnt werden.

4 Felder vor!

9. Die Schlacht von Marathon

Der Sieg gegen die Perser in Marathon, ein langer Lauf nach Athen, die Verkündung des Sieges und der gleichzeitig eintretende Tod – das sind die Stationen deiner Heldentat! Doch wahrscheinlich alles nur erfunden, umsonst gestorben!

3 Felder zurück!

10. Die Reformen von Ephialtes und Perikles

Ephialtes und Perikles sei Dank: Athen entwickelt sich zu einer wirklichen Demokratie, der Adel ist entmachtet! Schlecht nur, dass gerade du derjenige bist, der darunter leidet. Als alteingesessenes Mitglied des Areopags musst du in dieser Zeit ganz schön was einstecken.

2 Felder zurück!

11. Die Zwölftafelgesetze

Rom versinkt Mitte des 5. Jahrhunderts v. Chr. in den Ständekämpfen zwischen Patriziern und Plebejern. Du als Goldschmied bist an der Lösung dieses Konflikts beteiligt: du fertigst die berühmten „Zwölf Tafeln“ an, die auf dem Forum Romanum platziert werden!

3 Felder vor!



Titel:

School-Scout-Rallye: Das Mittelalter

Bestellnummer:

Kurzvorstellung:

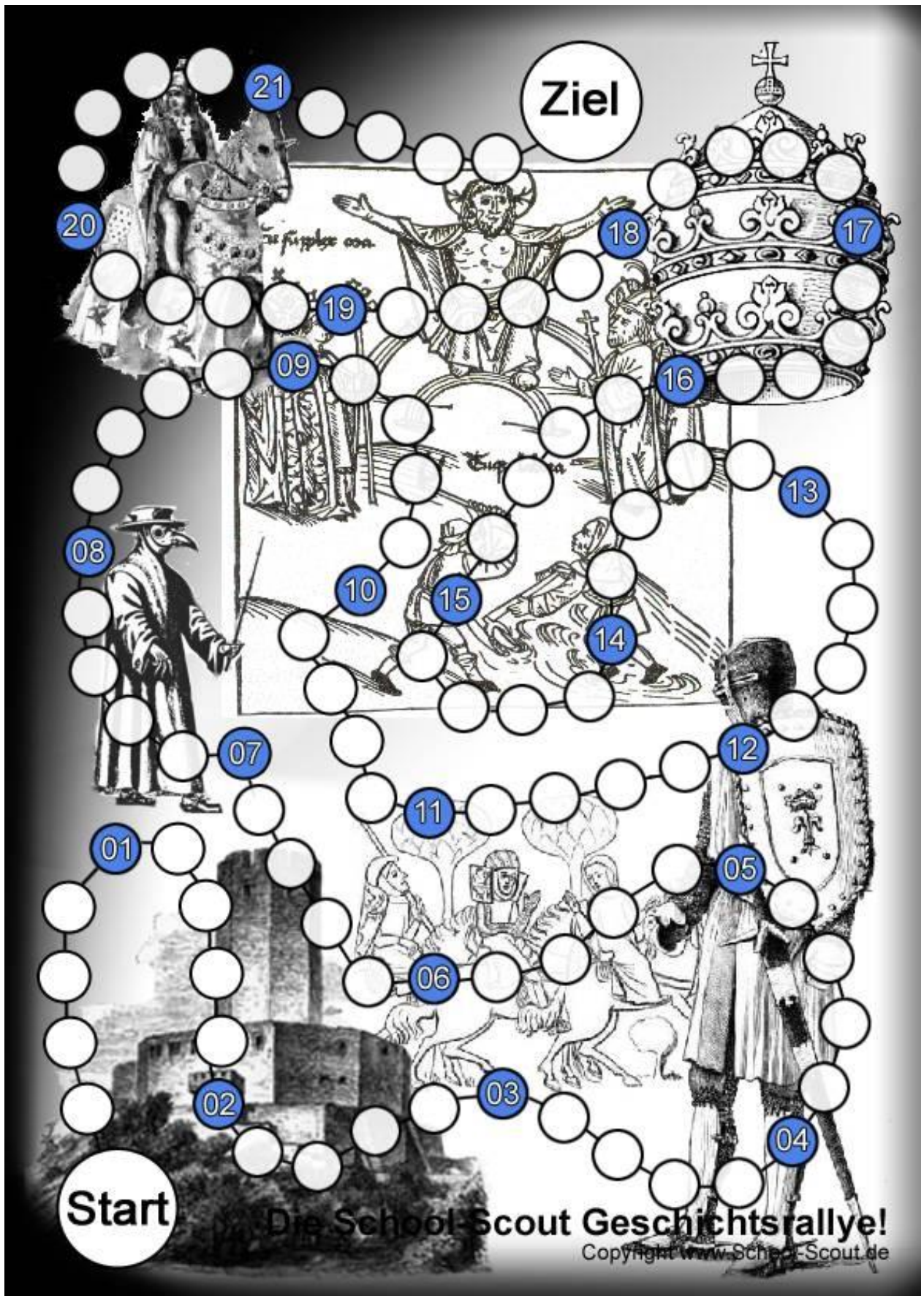
- Gesucht werden immer wieder Möglichkeiten, sich spielerisch einen Überblick über bestimmte Wissensbereiche zu verschaffen: Warum nicht einmal zu mehreren in einer Rallye die Landschaft eines Spielplans abfahren und dabei in allerlei Situationen geraten, die einen zurückwerfen oder aber auch nach vorne bringen?!
- Das liegt an den einzelnen Stationen, denen spannende oder auch unterhaltsame Ereignisse zugeordnet sind – und schon fiebert man mit, hofft auf ein bisschen eigenes Glück oder freut sich an kleinen Aussetzern oder Rückschlägen für die Konkurrenten.
- In diesem Falle präsentieren wir Ihnen eine unterhaltsame Rallye durch das Mittelalter. Mit diesem kleinen Spiel haben Ihre Schüler Gelegenheit, wesentliche Stationen des großen Umbruchs in gewisser Weise persönlich mitzuerleben. Wie immer ist es das Ziel der School-Scout-Rallye nach ein, zwei Durchläufen die Schüler zu motivieren, sich nun ihrerseits weitere Ereignisse einfallen zu lassen.
- Im Material mitgeliefert wird ein Spielplan mit ca. 100 Feldern und 21 Ereignis-Stationen, den man sich leicht auf Din-A3 vergrößern kann. Die nötigen Würfel und Spielfiguren kann man sich leicht besorgen und dann immer wieder einsetzen.

Inhaltsübersicht:

- Spielplan in Din A4-Größe zum Ausdrucken: Am besten vergrößert man ihn auf Din-A3 oder gar Din-A2.
- Spielanleitung mit allgemeinen Hinweisen zum Spiel und der Beschreibung der einzelnen Stationen – sie lässt sich leicht durch eigene Ideen erweitern.

SCHOOL-SCOUT.DE

Internet: <http://www.School-Scout.de>
E-Mail: info@School-Scout.de



Beschreibung der Ereignisfelder (Kurzfassung)

1. Geburt im Mittelalter

Bei einer 1: Die über Jahrhunderte im Mittelalter unbeantwortete Frage, wer dich denn nun benennen und einsetzen darf, hebt deinen Stellenwert als Bischof zwischen Papst und Kaiser immer weiter an. Glück für den, der als Diener Gottes im Mittelalter geboren wurde!

3 Felder nach vorne.

Bei einer 2: Du bist genau in das goldene Zeitalter deiner Religion hineingeboren: du bist nämlich ein im Mittelalter geborener Muslim und somit Anhänger und Zeuge der rasanten Ausbreitung dieser von Mohammed begründeten Religion, die auch in Europa kein Halt kennt!

2 Felder vor!

Bei einer 3: Im Grunde sind dir die Epochenenteilungen und Zeitalter, nach denen die Europäer ihre Geschichte einteilen, ziemlich egal. Du als Chinese hast eh deine eigene Zeitrechnung und weißt, dass die eigentliche Weltmacht des Mittelalters nur ein Land war – China!

4 Felder vorwärts!

Bei einer 4: Deinem (inoffiziellen) Titel nach hast du eine Vorliebe für Katzen – die ja bekanntlich die Tiere Satans sind! Deine angeblichen Verbrechen sind ebenso banal: Zweifel an der Kirchenlehre, Homosexualität – was der Heiligen Inquisition gar nicht gefällt, du Ketzer!

4 Felder zurück!

Bei einer 5: Das Leben als Magd im Mittelalter ist bestimmt durch Etikette, Unschuld und Verzicht. Alles ist ausgerichtet darauf, dass vielleicht irgendwann mal ein Ritter des Weges kommt, um dich jungfräuliches Mädchen zur Frau zu nehmen. Schade, so viel verpasst!

3 Felder zurück.

Bei einer 6: Die Liste deiner Gegner ist lang: Herkules, Achilles, Siegfried, Tristan, Beowulf – das Who is Who der antiken und mittelalterlichen Helden! Der Nachteil: allesamt haben sie dich getötet! Obwohl du doch so mächtig bist, Feuer speien und fliegen kannst – armer Drache.

3 Felder zurück!

2. Das Ende des Römischen Reiches

Rom ist tot – das Imperium ist am Ende! Wir schreiben das Jahr 476 und du, lieber Odoaker krönst dich zum König von Italien. Kurz zuvor hattest du den letzten weströmischen Kaiser Romulus abgesetzt. Das Zeitalter der Barbaren, Goten und Hunnen hat begonnen!

2 Felder vor.

3. Bonifatius

Das Christentum ist auf dem Vormarsch – und an der Spitze dieser Bewegung stehst du, ein junger Klosterschüler im Gefolge Bonifatius'! Du reist mit ihm durch ganz Europa, um das Wort Gottes allen Ungläubigen zu verkünden.

2 Felder zurück!

4. Die Pippinsche Schenkung

Das Christentum ist auf dem Vormarsch – und an der Spitze dieser Bewegung stehst du, ein junger Klosterschüler im Gefolge Bonifatius! Du reist mit ihm durch ganz Europa, um das Wort Gottes allen Ungläubigen zu verkünden.

3 Felder zurück!

5. Die Sachsenkriege Karls des Großen

Karl der Große als Henker tausender Sachsen. Das Ereignis ist historisch umstritten, doch du bist ein Zeitzeuge: Verden im Jahr 782 – die Sachsenkriege wüten, die Franken eröffnen das so genannte Blutgericht, du musst vor dem sicheren, tausendfachen Tod fliehen!

5 Felder zurück!

6. Die Karolingische Renaissance

Die Renaissance, und das schon im 9. Jahrhundert! Du hast sie erlebt, und zwar am Hofe des Karolingers Karl dem Großen. Du bist nämlich Gelehrter und kannst mit vielen deiner europäischen Kollegen unbeschwert und frei bei Karl dem antiken Wissen frönen!

3 vorwärts!

7. Die Reconquista auf der Iberischen Halbinsel

Du musst das Reich Gottes beschützen! Die Muslime besetzen die Iberische Halbinsel, die Christen ziehen den Kopf ein, doch du schreitest zur Tat – und ziehst mit dem Beistand des Apostels Jakobus 844 in die Schlacht von Clavijo. Die Reconquista beginnt, und wie!

3 Felder vor.

8. Die Herrschaft von Otto I., dem Großen

Das Zeitalter der Ottonen beginnt, und du bist ganz vorne mit dabei! Auch wenn du, Brun, als Erzbischof von Köln nicht im Mittelpunkt stehst. Aber das tut dein Bruder, Otto der Große! Kaiser des Heiligen Römischen Reiches, Reichskirchensystem – noch Fragen?

4 Felder vorwärts!

9. Das Leben in der Ständegesellschaft

Das Haus Gottes ist dreigeteilt, doch du lebst leider im Keller! Als einfacher Bauer vom Lande hast du in der mittelalterlichen Ständegesellschaft wenig zu sagen. Auf deiner Tagesordnung steht Arbeit und Kriegsdienst für deinen Lehnsherrn – sonst nichts!

3 Felder zurück.

10. Der Minnesang

Du bist ein Star, Ritter und Dichter, der die Herzen der Hofdamen im Sturm erobern kann! Und das alles mit deiner Minne, deiner ritualisierten und im Grunde nicht ernst gemeinten Liebeslyrik. Du bist nämlich Walther - nicht irgendeiner, sondern der von der Vogelweide!

3 Felder vor!

11. Die Teilung der Kirche in Katholizismus und Orthodoxie

Papst Leo IX. exkommuniziert den Patriarchen von Konstantinopel, Michael I., und schickt dich als Gesandten, um den geistlichen Führer im Osten Europas zum Umdenken zu bringen. Doch erfolglos: die Teilung der Kirche im Jahr 1054 ist nicht mehr abzuwenden!

2 Felder vor!

12. Der Gang nach Canossa

Ständig liegt sich dein Papa, Heinrich IV., mit dem „Papa“ der Menschheit in den Haaren! Alles nur aus Macht und der noch immer ungeklärten Investitur. Leidtragender bist du – du musst nämlich deinen Vater nach Canossa in Italien begleiten: zu Fuß, im Winter! Brrrr.

1 Feld zurück!

13. Das Wormser Konkordat

Endlich weißt du, wer dein richtiger Chef bzw. deine Chefs sind! Jahrelang wusstest du als deutscher Bischof nicht, ob nun der Kaiser oder der Papst für deine Wahl und Ernennung zuständig ist. Das Wormser Konkordat im Jahre 1122 schafft Abhilfe. Und? Beide.

2 Felder vorrücken!

14. Die Eroberung Jerusalems durch Saladin

Im Kampf gegen das Kreuz: 1187 gelingt es dir, die heilige Stadt Jerusalem von christlicher Herrschaft zu befreien – was den Papst Urban III. so schockiert, dass er kurz darauf stirbt. Nicht umsonst bist du, Sultan Saladin, eine der größten Persönlichkeiten des Mittelalters

4 Felder nach vorn!

15. Die Magna Charta

Der Adel revoltiert, und du hast keine Chance, dich diesen Forderungen zu entziehen. Als Johann Ohneland musst du schon 1215 in der „Magna Charta“ deinen Untergebenen Rechte einräumen, die in anderen Ländern Europas erst 500 Jahre später zugestanden wurden.

2 Felder zurück!

16. Das Interregnum

Das Aussterben der Dynastie der Stauer führt zu einem Vakuum, das du gerne füllen würdest, auch wenn du als Engländer nur indirekt etwas mit dem deutsch-römischen Thron zu tun hast. Und so wirst auch du kein mächtiger König, das Interregnum besteht von 1250 bis 1273.

2 Felder zurück!

17. Der Papst sitzt nun in Avignon

Philipp IV., der schöne und mächtiger König Frankreich macht's möglich: ab 1309 steht der Heilige Stuhl in Avignon, und auf ihm sitzt ein Franzose. Doch auch ein französischer Papst braucht ein Dach über dem Kopf: und das ist deine Aufgabe, als Bauherr des Papstpalastes!

2 Felder vor!

18. Die Pest – der schwarze Tod

Der Schwarze Tod lauert überall! Ganz Florenz ist verseucht, jeder fünfte Bürger stirbt an der Beulenpest, die sich Mitte des 14. Jahrhunderts über ganz Europa ausbreitet. Da hilft nur eine Flucht auf's Land und Hoffen auf ein baldiges Ende der Pandemie.

5 Felder zurück!

19. Die Goldene Bulle

Du schreibst Geschichte, und zwar urkundlich bestätigt: die „Goldene Bulle“ aus dem Jahr 1356 sichert dir und den anderen Fürsten im Reich das Recht, den Kaiser zu wählen und regelt das Krönungszeremoniell für die nächsten Jahrhunderte.

2 Felder vor!

20. Johanna von Orleans

Im Namen Gottes brachtest du die „Frau des Jahrtausends“ zur Strecke: du bist nämlich Inquisitor und leitest den Prozess gegen Johanna von Orleans, die letztendlich mit 19 Jahren den Tod auf dem Scheiterhaufen fand.

4 Felder zurück.

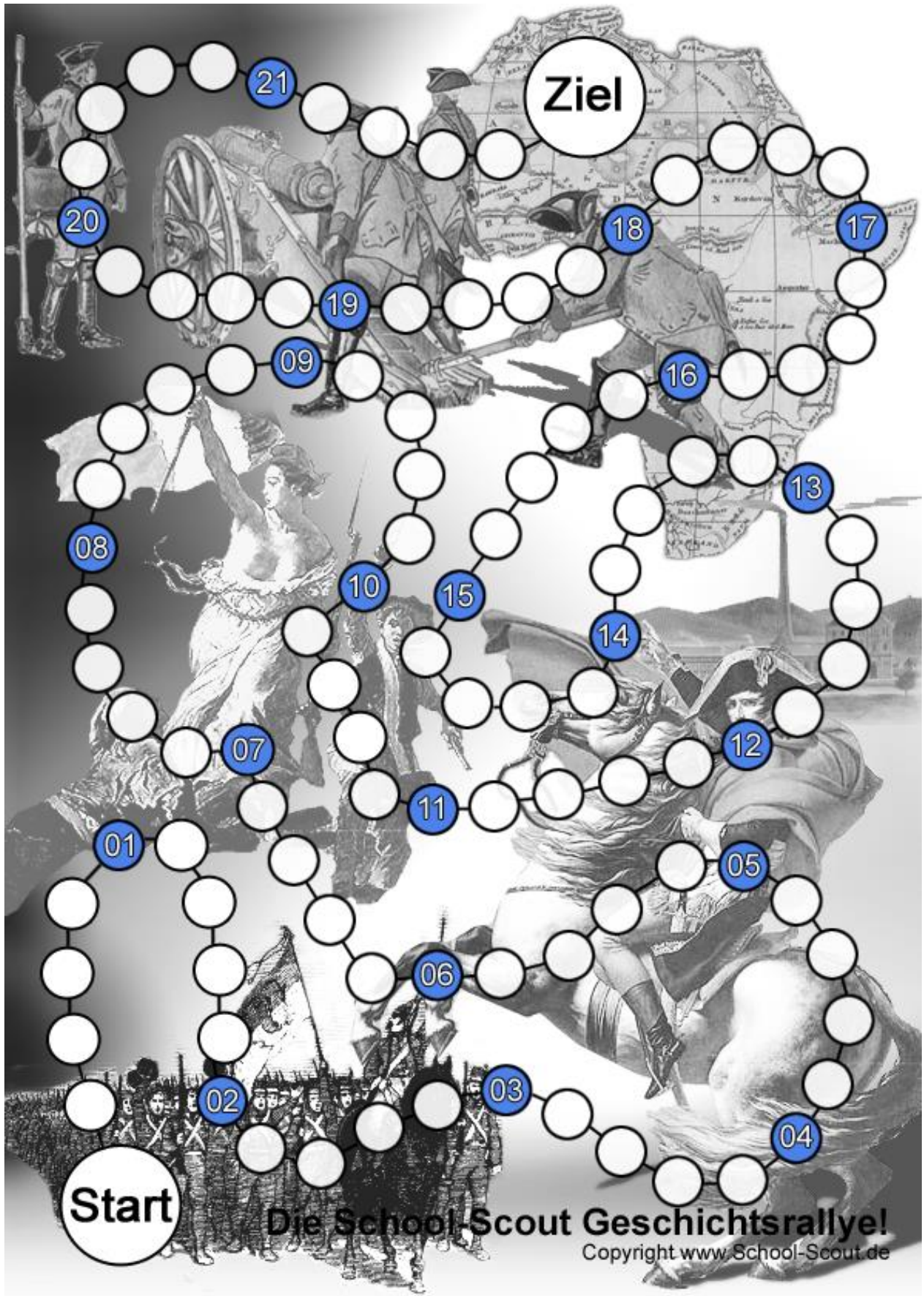
21. Die Erfindung des Buchdrucks

Das Jahr 1453 stellt in vielerlei Hinsicht eine Zäsur dar: Konstantinopel fällt an die Türken, Frankreich siegt im Hundertjährigen Krieg und du – du erfindest den Buchdruck mit beweglichen Lettern und druckst gleich einmal eine 100-seitige Bibel. Chapeau!

5 Felder vorwärts!



Titel:	School-Scout-Rallye: Das 19. Jahrhundert
Bestellnummer:	30656
Kurzvorstellung:	<ul style="list-style-type: none"> • Gesucht werden immer wieder Möglichkeiten, sich spielerisch einen Überblick über bestimmte Wissensbereiche zu verschaffen: Warum nicht einmal zu mehreren in einer Rallye die Landschaft eines Spielplans abfahren und dabei in allerlei Situationen geraten, die einen zurückwerfen oder aber auch nach vorne bringen?! • Das liegt an den einzelnen Stationen, denen spannende oder auch unterhaltsame Ereignisse zugeordnet sind – und schon fiebert man mit, hofft auf ein bisschen eigenes Glück oder freut sich an kleinen Aussetzern oder Rückschlägen für die Konkurrenten. • In diesem Falle präsentieren wir Ihnen eine unterhaltsame Rallye durch das 19. Jahrhundert. Mit diesem kleinen Spiel haben Ihre Schüler Gelegenheit, wesentliche Stationen des großen Umbruchs in gewisser Weise persönlich mitzerleben. Wie immer ist es das Ziel der School-Scout-Rallye nach ein, zwei Durchläufen die Schüler zu motivieren, sich nun ihrerseits weitere Ereignisse einfallen zu lassen. • Im Material mitgeliefert wird ein Spielplan mit ca. 100 Feldern und 21 Ereignis-Stationen, den man sich leicht auf Din-A3 vergrößern kann. Die nötigen Würfel und Spielfiguren kann man sich leicht besorgen und dann immer wieder einsetzen.
Inhaltsübersicht:	<ul style="list-style-type: none"> • Spielplan in Din A4-Größe zum Ausdrucken: Am besten vergrößert man ihn auf Din-A3 oder gar Din-A2. • Spielanleitung mit allgemeinen Hinweisen zum Spiel und der Beschreibung der einzelnen Stationen – sie lässt sich leicht durch eigene Ideen erweitern.
	Internet: http://www.School-Scout.de E-Mail: info@School-Scout.de



Beschreibung der Ereignisfelder (Langfassung)

1. Geburt im 19. Jahrhundert

Bei einer 1:

Du bist **Anhänger Napoleons** und somit ein glücklicher Franzose. Napoleon **erobert** im ersten Jahrzehnt des 19. Jahrhunderts fast das gesamte **Europa**, krönt sich zum Kaiser und führt ein modernes Rechtssystem, den „Code Civil“ ein. Im Schatten dieses großen Herrschers rückst du gleich 2 Felder nach vorne.

Bei einer 2:

Du bist ein **deutscher Landesfürst** zu Beginn des 19. Jahrzehnts. Der so genannte Reichsdeputationshauptschluss“ im Jahre 1803 gewährt dir neue Hoheits- und Eigentumsrechte in weltlichen und geistlichen Bereichen. Diese **Mediatisierung** führt dazu, dass der Kaiser in Wien, der wenige Jahre später eh die Krone niederlegen wird, immer weniger Macht auf dich ausüben kann. Bravo, 3 Felder vor!

Bei einer 3:

Du bist ein **Biedermeier**, hast ein hübsches kleines Haus und führst ein sorgenfreies, kleinbürgerliches Leben. An der Wand deiner Stube hängt ein Porträt vom **Fürsten Metternich**, den du schon immer verehrt hast. Nationalgesinnte Studenten und Liberale sind dir mit ihren wirren Forderungen schon immer suspekt. Du fliehst vor armen Poeten, aber nicht auf die Wartburg, sondern 3 Felder vorwärts!

Bei einer 4:

Du bist schon seit vielen Jahren ein zuverlässiger **Beamter am Hofe des Kaisers** in Wien. Schon deine Vorfahren haben hier gearbeitet – seit vielen Jahrhunderten.

Doch gerade jetzt, im Jahr **1806**, bricht deine Welt zusammen. Das geliebte **Heilige Römische Reich zerbricht**, Kaiser Franz II. muss auf Drängen Napoleons das Reich auflösen – du verlierst deinen Job, 3 Felder zurück zum Arbeitsamt!

Bei einer 5:

Du bist ein **französischer Soldat** – und du frierst. Es hat dich nach **Russland** verschlagen, und das nur, weil dieser großwahnsinnige Napoleon nach all den Erfolgen auf den Schlachtfeldern Europas noch einen draufsetzen wollte. Von **Waterloo** kannst du ja noch gar nichts wissen...aber da wird es wenigstens nicht so kalt. Die vielen Siege bei früheren Schlachten kann dir aber keiner nehmen - und die „Grande Nation“ wird wieder zu alter Stärke finden. Deshalb geht's nur 1 Feld zurück.

Bei einer 6:

Du arbeitest als **Journalist** und hast Zeit deines Berufslebens mit vielen Hürden und Einschränkungen zu kämpfen, die staatliche **Zensur** und eine quasi nicht existente Meinungsfreiheit engen dich permanent ein. In deinen Alpträumen machst du eine Kur im schönen Karlsbad und organisierst Kongresse in Wien. Doch der **Kampf gegen die Restauration** lohnt sich, irgendwann wird auch sie begraben – Geduld und Idealismus sei Dank musst du nur 2 Felder zurück!

2. Napoleon krönt sich zum Kaiser

Du bist **Ludwig van Beethoven**, begeistert vom mächtigen und modernen **Napoleon**, bis dieser sich am 2. Dezember 1804 in Anwesenheit des Papstes Pius VII. selbst zum **Kaiser** krönt. Ursprünglich wolltest du Napoleon deine 3. Sinfonie widmen –

aus Verbitterung über Napoleons Größenwahn wird daraus nichts. Du nennst sie ab sofort nur „**Eroica**“ – tolle Musik, aber aufgrund fehlender Menschenkenntnis 1 Feld zurück.

3. Das Ende des Heiligen Römischen Reiches

Wir schreiben das Jahr 1806. Nach knapp 900 Jahren wird das Heilige Römische Reich auf Drängen Napoleons begraben. Der Kaiser in Wien, Franz II., legt die Reichskrone ab und erklärt eigenmächtig sein Reich für aufgelöst. Du bist **Abgeordneter des Reichstages** und wirst bei dieser Entscheidung ein letztes Mal übergegangen. Eine **Auflösung des Reiches** bedurfte normalerweise auch der Zustimmung des Reichstages. Dein Chef wird gestürzt, du bist deinen Job los – 3 Felder zurück!

4. Völkerschlacht bei Leipzig

Das Napoleonische Zeitalter neigt sich seinem Ende zu. Du bist ein **preußischer Soldat** und kämpfst an der Seite tausender junger Deutscher, Österreicher und Russen in der **Völkerschlacht** bei Leipzig im Oktober 1813 – Deutschland befreit sich bis zum Rhein von französischer Herrschaft, das Nationalbewusstsein wird gestärkt – 3 Felder vor!

5. Der Wiener Kongress

Der Kongress tanzt! Über ein halbes Jahr lang wird 1814 und 1815 in Wien über die Zukunft Europas verhandelt. Du bist ein **österreichischer Gesandter**, geprägt von den konservativen Einstellungen deines Vorgesetzten, des Außenministers Metternich, und lässt es dir bei geselligen Ballabenden und Vergnügungen gut gehen, während sich Europa **restauriert**. Die Großmächte sichern ihre Stellung, die Heilige Allianz wird ins Leben gerufen, liberale und demokratische Bewegungen werden

unterdrückt – alles bleibt zu deiner Freude beim Alten. 2 Felder vor!

6. Erstes Wartburgfest

Du bist **Student**, gehörst der **Jenaer Burschenschaft** an und vertrittst nationale und liberale Ansichten. Zusammen mit deinen Freunden veranstaltest du am 17. Oktober 1817 auf der berühmten **Wartburg** bei Eisenach ein Fest, zu dem hunderte Studenten aus ganz Deutschland kommen. Ihr schwenkt erstmals schwarz-rot-goldene Fahnen, fordert „**Ehre, Freiheit, Vaterland**“ und lehnt euch somit gegen die reaktionäre Politik der Restauration auf – 2 patriotische Felder vorwärts!

7. Karlsbader Beschlüsse

Zwei Jahre zuvor feiertest du noch fröhlich und optimistisch auf der Wartburg, jetzt musst du ins Gefängnis. Du wirst wegen angeblicher „**Volksverhetzung**“ zu drei Jahren Zuchthaus verurteilt, gerade einmal einen Monat nach dem Inkrafttreten der Karlsbader Beschlüsse. Und nicht nur das: in Zukunft werden auch noch die Meinungsfreiheit massiv eingeschränkt, die Pressezensur verstärkt und deine Universität regelmäßig überwacht – 3 Felder zurück ins Gefängnis, für Journalisten wird es sogar noch schlimmer: 5 Felder!

8. Julirevolution

Du bist ein französischer Maler namens **Eugene Delacroix**. **1830** wird dein großes Jahr. Erst erlebst du mit, wie die Pariser Bevölkerung sich in der **Julirevolution** gegen die Monarchie Karls X. erhebt und das bürgerliche Zeitalter einläutet, dann verarbeitest du diese phänomenalen Eindrücke in deinem weltberühmten Gemälde „**Die Freiheit führt das Volk**“, das dich unsterblich macht. Du stehst auf der Seite der Sieger und darfst deshalb 2 Felder vor!



Titel: School-Scout-Rallye: Die Einigung des Deutschen Reiches 1870/71

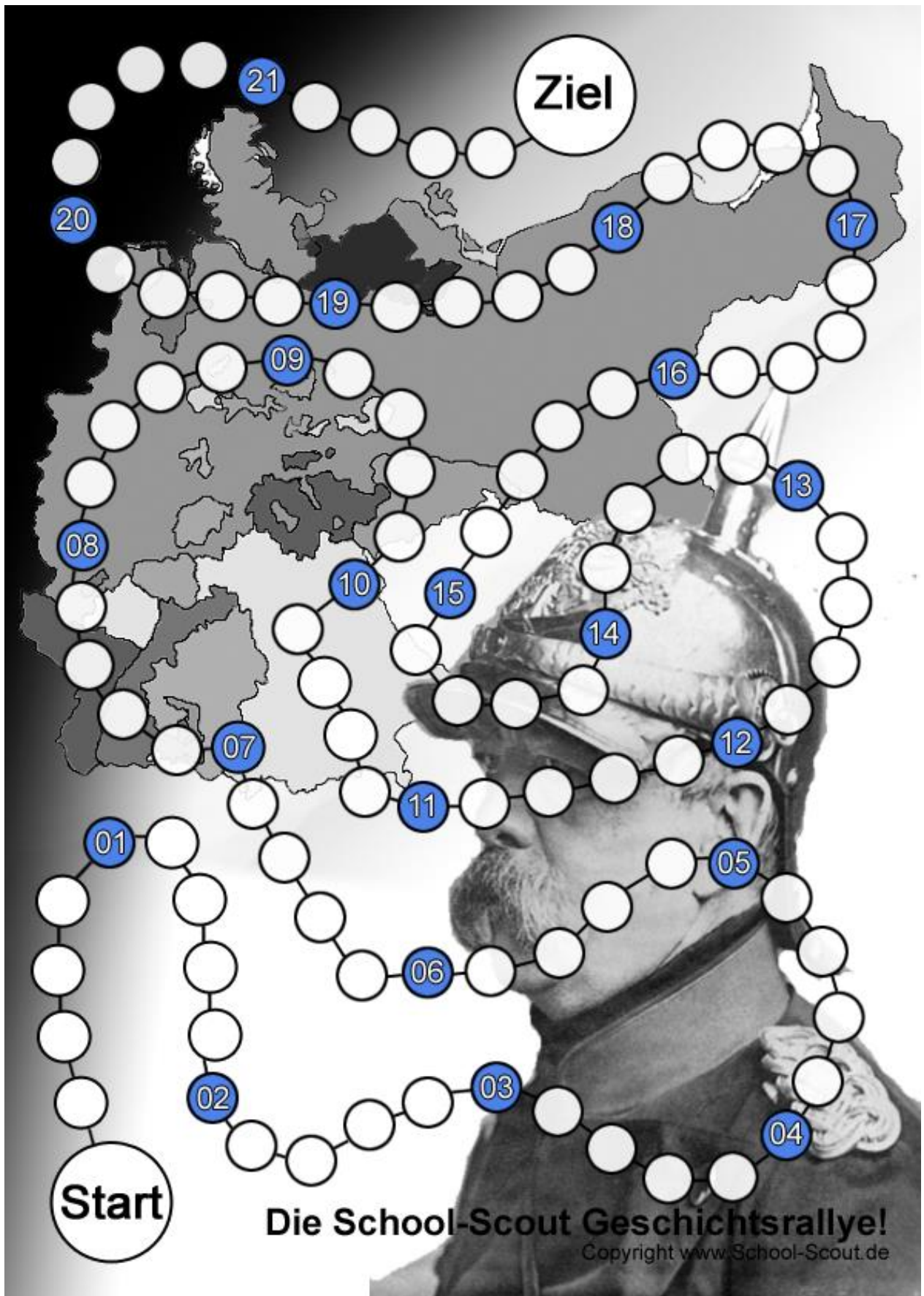
Bestellnummer: 30656

Kurzvorstellung:

- Gesucht werden immer wieder Möglichkeiten, sich spielerisch einen Überblick über bestimmte Wissensbereiche zu verschaffen: Warum nicht einmal zu mehreren in einer Rallye die Landschaft eines Spielplans abfahren und dabei in allerlei Situationen geraten, die einen zurückwerfen oder aber auch nach vorne bringen?!
- Das liegt an den einzelnen Stationen, denen spannende oder auch unterhaltsame Ereignisse zugeordnet sind – und schon fiebert man mit, hofft auf ein bisschen eigenes Glück oder freut sich an kleinen Aussetzern oder Rückschlägen für die Konkurrenten.
- In diesem Falle präsentieren wir Ihnen eine unterhaltsame Rallye durch die Einigung des Deutschen Reiches 1870/71. Mit diesem kleinen Spiel haben Ihre Schüler Gelegenheit, wesentliche Stationen dieser Zeit in gewisser Weise persönlich mitzuerleben. Wie immer ist es das Ziel der School-Scout-Rallye nach ein, zwei Durchläufen die Schüler zu motivieren, sich nun ihrerseits weitere Ereignisse einfallen zu lassen.
- Im Material mitgeliefert wird ein Spielplan mit ca. 100 Feldern und 21 Ereignis-Stationen, den man sich leicht auf Din-A3 vergrößern kann. Die nötigen Würfel und Spielfiguren kann man sich leicht besorgen und dann immer wieder einsetzen.

Inhaltsübersicht:

- Spielplan in Din A4-Größe zum Ausdrucken: Am besten vergrößert man ihn auf Din-A3 oder gar Din-A2.
- Spielanleitung mit allgemeinen Hinweisen zum Spiel und der Beschreibung der einzelnen Stationen – sie lässt sich leicht durch eigene Ideen erweitern.



Beschreibung der Ereignisfelder (Langfassung)

1. 1862 – Otto von Bismarck wird preußischer Ministerpräsident

Bei einer 1:

Alle Parteigänger Bismarcks dürften bei seiner Ernennung große Genugtuung empfunden haben. Denn der Gutsbesitzer aus Schönhausen hatte sich als erkonservativer **Abgeordneter im Vereinigten Landtag** bereits einen Namen gemacht, war **1848 Verfechter einer Gegenrevolution** sowie **preußischer Gesandter** beim Bundestag in **Frankfurt**. Zwischen **1851 und 1862** wurde er zunächst nach **St. Petersburg**, danach nach **Paris** geschickt. Als er dem König versicherte, den schwelenden **Verfassungskonflikt** um die anstehende **Heeresreform** zu lösen, wurde er von Wilhelm I. im **September 1862 zum preußischen Ministerpräsidenten** ernannt. Du bist sehr glücklich über diese Entwicklung und darfst Dich 1 Feld nach vorne bewegen. (Als deutscher Fürst von Feld Nummer 1 1 Feld zurück!)

Bei einer 2:

Als **preußischer Junker** erlebst Du die Vorgänge noch unter einem anderen Vorzeichen. Ein Standesgenosse bekleidet nun das höchste Amt im Staate. Zum einen kannst Du nun davon ausgehen, dass Deine **politischen und wirtschaftlichen Interessen** gewahrt und – entsprechend der Hartnäckigkeit Bismarcks – noch besser vertreten werden. Zum anderen kennst Du seine Einstellung zur „**Revolution von Oben**“ und erwartest neue Ansätze zur **Einigung Deutschlands unter preußischer Vorherrschaft**. Rücke also 3 gefestigte Felder vor!

Bei einer 3:

Sollte die **Heeresreform**, wie von Bismarck versprochen, auch **gegen den Willen des Parlaments** durchgeführt werden, wärest Du als Offizier endlich Teil einer starken und **fortschrittlichen Armee**. Dann könnten die vor Dir liegenden Aufgaben geradezu mit Leichtigkeit gelöst werden. Egal, ob die deutsche Einheit **friedlich oder militärisch** entschieden werden sollte. Im Gleichschritt geht es 2 Felder vorwärts March!

Bei einer 4:

Du ahnst natürlich, dass Du es in Zukunft nicht leicht haben wirst, egal wie engagiert Du Deine Arbeit auch verrichten magst. Wenn Du die Zeichen der Zeit richtig deutest, läuft alles auf eine „**kleindeutsche Lösung ohne die Beteiligung Österreichs**“ hinaus. Dir bleibt natürlich noch das **eigene Kaiserreich**, um Karriere zu machen, deshalb hält sich die Enttäuschung in Grenzen und es geht nur 1 Feld zurück!

Bei einer 5:

Schlimmer konnte es nicht kommen! Kleindeutsche Lösung hin oder her. Du weißt aus Erfahrung, dass sich ein Preußen unter Bismarck langfristig nicht mit **zwei getrennten Staatsterritorien** abfinden wird und Du, dessen Reich nun leider dazwischen liegt, den Preis dafür bezahlen wirst. Der Gedenke lässt Dich nicht los, dass Du der letzte Fürst auf diesem Thron sein wirst. Voller Sorge und Angst gehst Du in Deckung (3 Felder zurück).

Bei einer 6:

In Deiner Position hast Du natürlich Wind davon Bekommen, dass **Ferdinand Lassalle** bald eine **neue Vereinigung** gründen wird. Gleichwohl hast Du Dir diesen Bismarck etwas genauer angeschaut und vermutest, dass Harte Zeiten anbrechen. Erst kürzlich musstest Du nämlich während einer seiner Reden vernehmen, dass **alle Sozialisten Landesverrätern gleichzustellen** und im gleichen Maße zu verfolgen seien. Obwohl Du Dir, als guter Patriot, die deutsche Einigung wünschst, tauchst Du also erst einmal ab und wartest, ob sich die Lage beruhigt. Es geht 2 Felder zurück!

2. Frankfurter Fürstentag

Während dieses Treffens im **August/September 1863** versuchten die geladenen **deutschen Fürsten** unter dem **Vorsitz** des österreichischen **Kaisers Franz Joseph I.** die **Verfassung des Deutschen Bundes zu reformieren**. Du bliebst als König von Preußen dem Treffen fern, da Dich Dein Ministerpräsident diesbezüglich so beraten hatte. Auch Dir schien ein deutscher Bund unter dem Vorsitz Österreichs nicht mehr zeitgemäß und es lohnte sich nicht, weitere Zeit dafür zu verschwenden. Das Treffen wurde denn auch **ergebnislos abgebrochen**, weil sich die übrigen Fürsten ohne Preußen nicht einigen wollten. Du hast also alles richtig gemacht und darfst deshalb gleich 2 Felder vorrücken.

3. Deutsch-Dänischer Krieg

Es kam wie es kommen musste. Als König von Dänemark hattest Du zwar einen **Anspruch auf Schleswig und Holstein**, musstest aber nach dem ersten Schleswig-Holsteinischen Krieg (1848-51) und dem Londoner Protokoll (1852) einige Zugeständnisse machen. So solltest Du die betreffenden Herzogtümer als Teil Deines Reiches nicht ihrer **Selbstständigkeit** berauben. Zu dumm, dass Du in der **Verfas-**

sung von 1863 Schleswig in Deinen Staat **integriert** hast. Im darauffolgenden Krieg, während dessen die Preußen bei den „**Düppeler Schanzen**“ (18. April) einen **entscheidenden Sieg** erringen können, verlierst Du Schleswig, Holstein und Lauenburg; es geht 3 Felder zurück! (Als preußischer Offizier natürlich 2 Felder vor!)


4. Gasteiner Konvention

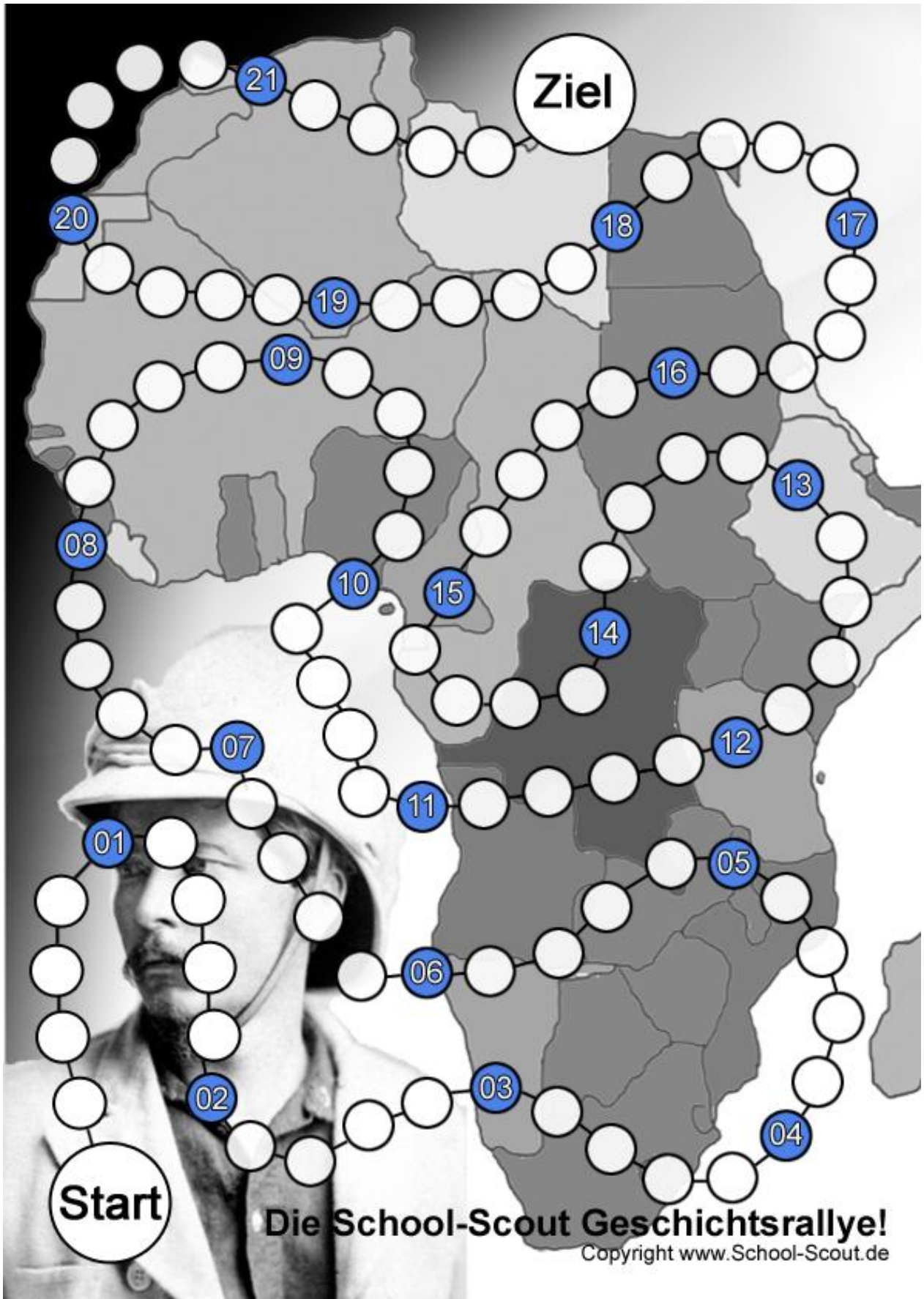
Natürlich hast Du schon lange vermutet, dass Dein Vorgesetzter, der deutschstämmige Graf **Gustav von Blome** einem Otto von Bismarck nicht gewachsen ist. Dass er aber bei dem Treffen in **Bad Gastein** die gemeinsame preußisch-österreichische Kontrolle aufgeben würde, damit hattest Du nicht gerechnet. **Schleswig und Lauenburg unterstehen nun Preußen**, für Österreich bleibt nur Holstein übrig. Nur wie lange noch, fragst Du Dich, während du mit gesenktem Haupt 2 Felder zurückgehst!

5. Karl von Hohenzollern-Sigmaringen wird Fürst von Rumänien

Du bist zwar nur der Abkömmling einer unbedeutenden Nebenlinie des Hauses Hohenzollern, aber eben doch ein Familienmitglied. Deshalb bist Du hoch erfreut, dass Dein Großcousin 4. Grades, Prinz **Karl Eitel Friedrich von Hohenzollern-Sigmaringen** am 20. April 1866 zum **Fürsten von Rumänien** berufen wurde. Die rumänische provisorische Regierung hatte zwar zunächst Prinz Leopold II. Philipp von Flandern, den Bruder des belgischen Königs gewählt, dieser lehnte aber Gott sei Dank ab. Mit einem weiteren gekrönten Familienmitglied geht es 1 Feld vor!



Titel:	School-Scout-Rallye: Der deutsche Kolonialismus
Bestellnummer:	30656
Kurzvorstellung:	<ul style="list-style-type: none">• Gesucht werden immer wieder Möglichkeiten, sich spielerisch einen Überblick über bestimmte Wissensbereiche zu verschaffen: Warum nicht einmal zu mehreren in einer Rallye die Landschaft eines Spielplans abfahren und dabei in allerlei Situationen geraten, die einen zurückwerfen oder aber auch nach vorne bringen?!• Das liegt an den einzelnen Stationen, denen spannende oder auch unterhaltsame Ereignisse zugeordnet sind – und schon fiebert man mit, hofft auf ein bisschen eigenes Glück oder freut sich an kleinen Aussetzern oder Rückschlägen für die Konkurrenten.• In diesem Falle präsentieren wir Ihnen eine unterhaltsame Rallye durch die Ära des deutschen Kolonialismus. Mit diesem kleinen Spiel haben Ihre Schüler Gelegenheit, wesentliche Stationen dieser Zeit in gewisser Weise persönlich mitzuerleben. Wie immer ist es das Ziel der School-Scout-Rallye nach ein, zwei Durchläufen die Schüler zu motivieren, sich nun ihrerseits weitere Ereignisse einfallen zu lassen.• Im Material mitgeliefert wird ein Spielplan mit ca. 100 Feldern und 21 Ereignis-Stationen, den man sich leicht auf Din-A3 vergrößern kann. Die nötigen Würfel und Spielfiguren kann man sich leicht besorgen und dann immer wieder einsetzen.
Inhaltsübersicht:	<ul style="list-style-type: none">• Spielplan in Din A4-Größe zum Ausdrucken: Am besten vergrößert man ihn auf Din-A3 oder gar Din-A2.• Spielanleitung mit allgemeinen Hinweisen zum Spiel und der Beschreibung der einzelnen Stationen – sie lässt sich leicht durch eigene Ideen erweitern.
	Internet: http://www.School-Scout.de E-Mail: info@School-Scout.de



Beschreibung der Ereignisfelder (Langfassung)

1. Die Frage der Sichtweise

Bei einer 1:

Die deutsche Marine ist bei der Gründung des Reiches nicht besonders groß. Und dennoch. Du bist in der Vergangenheit für schon so manche Entdeckungs- und Erkundungsfahrt angeheuert wurden und kennst Dich in vielen Gewässern mehr als gut aus. Als Kapitän weißt Du auch instinktiv, wann und unter welchen Umständen mehr zu holen ist als nur Deine übliche Bezahlung. Schließlich konntest Du auch früher schon die eine oder andere Kostbarkeit fremder Stämme – sagen wir – beiseiteschaffen. Nun kann es nur besser werden wo doch zu hoffen ist, dass weitere Fahrten unter dem Schutz des Staates stehen werden. Also schipperst Du geduldig 3 Felder voraus.

Bei einer 2:

Eigentlich hast Du Dich, solange Du denken kannst, nicht mit Fremden befassen müssen. Das Leben in den kleinen Dörfern, denen Dein Vater als Oberhäuptling vorstand, ging immer seinen gewohnten Gang. Jagen, Fischen, manchmal gab es auch Auseinandersetzungen mit benachbarten Stämmen. Aber alles in allem verlief das Leben doch gewohnt friedlich. Das Änderte sich schlagartig mit den ersten Neuankömmlingen, die von weit her gekommen sein mussten, weil sie so anders waren. Sie trugen viele Stoffe um den Körper und hatten auch etwas in ihren Füßen und Köpfen, das gar nicht nach Schmuck aussah.

Und das schlimmste. Mit ihren langen Rohren konnten sie auf große Entfernung töten. Du machst Dir immer mehr Sorgen und ziehst Dich 2 Felder zurück, um in Deiner Hütte über all das nachzudenken.

Bei einer 3:

Als Du Dein Geschäft begannst, handeltest Du mit Eisenwaren. Im Grunde nicht schlecht, aber die Konkurrenz in Deiner kleinen Stadt schlieft nicht. Nachdem Du Dich mit ein paar Freunden beraten hattest, kam Dir die Idee: Ein Kolonialwarenladen. Es dauerte zwar ein wenig, die entsprechenden Genehmigungen und Verträge unter Dach und Fach zu bringen, aber am Ende hattest Du ein ausgewogenes Sortiment verschiedenster Ware vorrätig: Tee und exotische Gewürze, Tabak, Kaffee und Kakao, Zucker und Schokolade. Jetzt, wo der Ruf nach deutschen Kolonien immer größer wird hoffst Du, dass Du in Zukunft mehr dieser Produkte und zudem zu günstigeren Preisen anbieten kannst. In Erwartung neuer Gewinne geht es 2 Felder nach vorne.

Bei einer 4:

Seit den 1830er Jahren hast Du die Weiten der Welt bereist. Durch die großzügige finanzielle Unterstützung gleichgesinnter Gönner konntest Du so Teile Mittel- und Südamerikas sowie den Großteil Afrikas bereisen und dabei viel Interessantes erfahren. Nicht nur die schier unendliche Tier- und Pflanzenwelt beider Kontinente hat es Dir dabei angetan, obwohl die tatsächliche Begegnung mit Elefanten, Giraffen oder Nashörnern natürlich unvergleichlich ist. Nein, auch die dort lebenden Völker haben Dich beeindruckt. Sie lebten fernab jedweder „Zivilisation“, ohne Lärm und ohne die vermeintlicher Errungenschaften unserer Zeit. Leider, so befürchtest Du, wird es damit bald vorbei sein und rückst ein Feld zurück, um mehr Platz zu schaffen.

Bei einer 5:

Du bist Mitglied in allen möglichen Vereinigungen und ein begeisterter Anhänger eines „deutschen“ Fortschritts. Da Du ja zudem bereits Unterstaatssekretär geworden bist, glaubst Du Dich an der richtigen Stelle um die Dinge auch selbst in die entsprechende Richtung beeinflussen zu können. So verfasst Du eine Denkschrift nach der anderen, in denen Du die Wichtigkeit eines Kolonialreiches, einer starken Hochseeflotte und sonstiger militärischer Vorkehrungen unterstreichst. Die allgemeine Stimmung im Reich kommt Dir sehr zu pass, denn Du kannst die allgemeine Begeisterung der „Gründerjahre“ und den Geist des Aufbruchs förmlich greifen. Erhobenen Hauptes bewegst Du Dich auf der Karriereleiter 4 Felder nach vorne.

Bei einer 6:

Bei den Reichstagswahlen zwischen 1871 und 1887 bleiben die Sozialisten bzw. Sozialdemokraten eine Partei von vielen und somit relativ unbedeutend. Das Bündnis aus Konservativen und Nationalliberalen

ist tonangebend und unterstützt die Bismarcksche Heeres- und Außenpolitik. Du bist nicht nur Sozialdemokrat sondern auch überzeugter Pazifist und somit weder vom einen noch vom anderen besonders angegan. So musst Du tatenlos mit ansehen, wie die Begeisterung für Heer und Kolonien in den nächsten Jahren um sich greift. Da heißt es in Deckung gehen und abwarten, auf jeden Fall aber schon mal 3 Felder rückwärts bewegen.

2. Gründerjahre

Schon recht früh nach der 1871 erfolgten Gründung des Deutschen Reiches wird in der Gesellschaft der Ruf nach einem eigenen Kolonialreich laut. Schließlich will man nicht die einzige Großmacht in Europa sein, die leer ausgeht. Sowohl die Briten als auch die Franzosen besitzen bereits ausgedehnte Gebiete in Afrika und Asien und gegen diese beiden Staaten gilt es vor Allem, sich zu behaupten. Frankreich gilt schon lange als „Erbfeind und das immer größer werdende britische Weltreich“ bleibt ein Dorn im Auge. Du bist ein begeisterter Patriot und ergreifst sofort die Gelegenheit zur Teilnahme. Du wirst 1873 Mitglied in der Afrikanischen Gesellschaft in Deutschland denn es gilt, den Kontinent für das Reich zu erkunden und vielleicht die eine oder andere Kolonie zu Gründen. Noch ist ja nicht alles vergeben. Strotzend vor Eifer gehst Du vorsichtsalber schon mal ein Feld vor.



SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Geschichtsrallyes im Paket

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de

