

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

School-Scout-Rallye: Die Reichseinigung 1870/71

Das komplette Material finden Sie hier:

[Download bei School-Scout.de](http://www.school-scout.de)





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.

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.

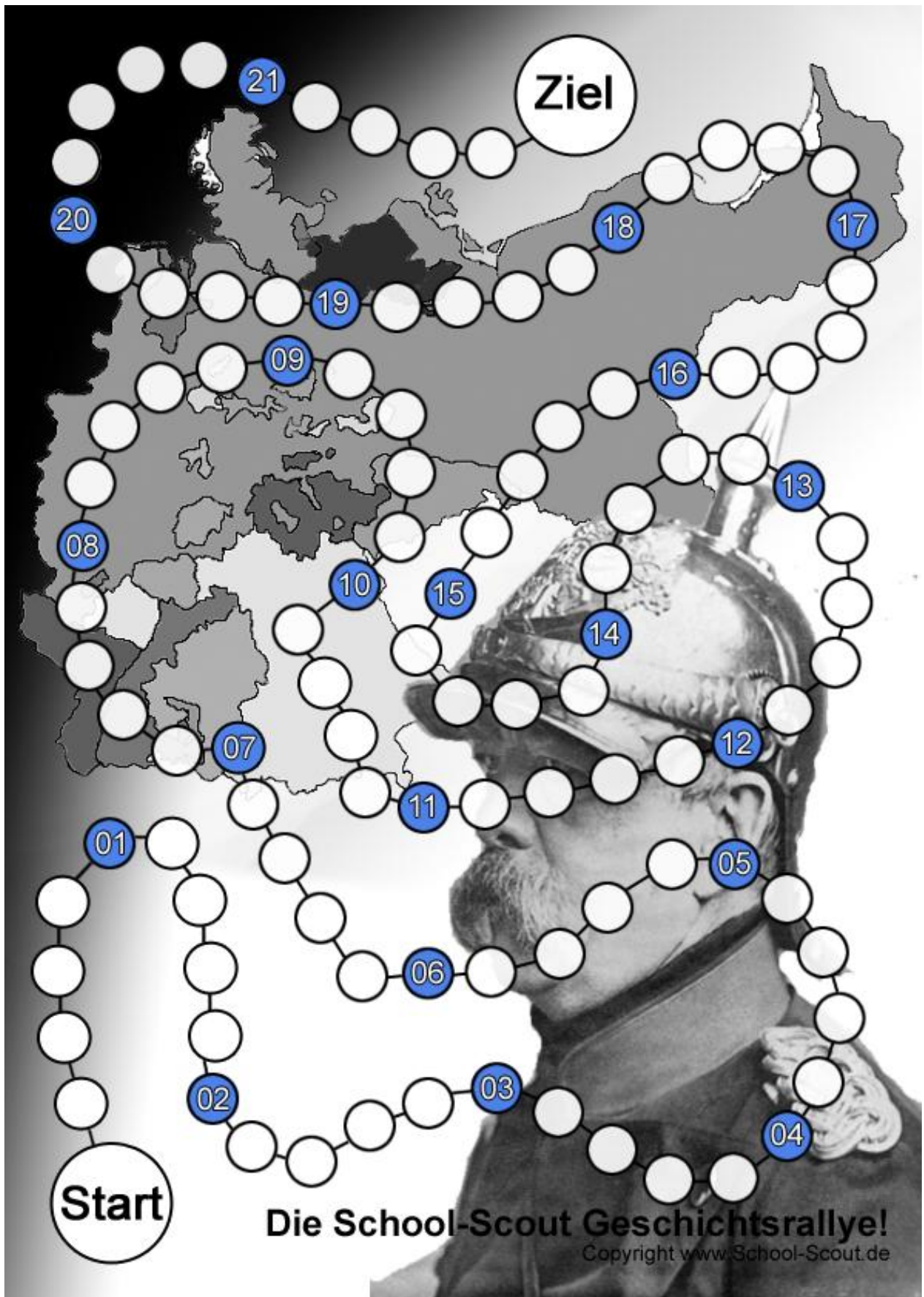
Das mit der Lautstärke ist insoweit ein wichtiger Punkt, als es bei diesem Spiel ja schon um Information und Kommunikation geht – die Hinweise zu den Ereignisfeldern sollen von allen Schülern wirklich wahrgenommen werden und nicht jeder Gruppenspielleiter ist ein geübter „Vorleser“. Von daher ist es 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.



Die School-Scout Geschichtsrallye!

Copyright www.School-Scout.de

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

School-Scout-Rallye: Die Reichseinigung 1870/71

Das komplette Material finden Sie hier:

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

