

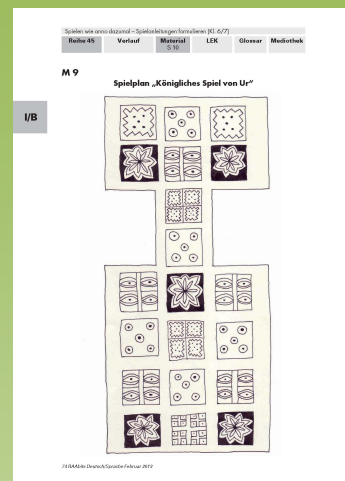
# SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

## Auszug aus: *Spielen wie anno dazumal*

Das komplette Material finden Sie hier:

[School-Scout.de](http://School-Scout.de)



## Spiele(n) wie anno dazumal

### Spielanleitungen zu antiken Spielen formulieren

Dr. Christoph Kunz, Rastatt

I/B



Foto: © Getty Images/2012 Thinkstock

Spiele(n) war schon immer eine beliebte Freizeitbeschäftigung. Das beweist auch diese antike Wandmalerei aus Ägypten, die Königin Nefertari (ca. 1290 bis 1255 v. Chr.) bei einer Partie „Senet“ zeigt.

**T**exterstellung und Textanalyse im Unterricht hat oft etwas Abstraktes: angefertigt in der Schule und nur ausgesucht für die Schule.

Der vorliegende Beitrag will aus diesem engen Kreis ausbrechen: Zu antiken Spielbrettern entwickeln die Schülerinnen und Schüler überraschende Spielideen, kleiden sie in verständliche und gut formulierte Regeln, überprüfen bestehende Spielanleitungen und korrigieren sie. Am Ende der Reihe steht eine selbstgemachte Spielesammlung, die zum gemeinsamen Spielen einlädt – in der Schule, im Schulandheim, zu Hause.

#### Das Wichtigste auf einen Blick

**Klasse:** 6/7

**Dauer:** 8 Stunden

#### Kompetenzen:

- Standards für verständlich formulierte Spielregeln untersuchen, überprüfen und anwenden
- die Verwendung von Illustrationen in ihrer funktionalen Sinnhaftigkeit untersuchen, prüfen und anwenden
- Spiele und Spielideen aus der Antike kennenlernen und als Teil der Kulturgeschichte verstehen und einordnen

## Fachwissenschaftliche Orientierung

### Die Wahl des Themas

Schreibaufträge und Schreibübungen im Deutschunterricht haben oft etwas Künstliches und „Weltfernes“ an sich. Begründet wird die Gestaltung der Übungsblätter oft mit der Konzentration auf bestimmte Probleme der Grammatik, die durch Wiederholung und einen hohen Grad an Abstraktion besser geübt werden können. Unbestritten ist aber, dass auch über das Verfassen von konkreten und lebensnahen Texten sprachliche und grammatikalische Fertigkeiten geübt werden können. Der vorliegende Beitrag geht diesen Weg, er thematisiert Aufbau und sprachliche Gestaltung von *Regeln zu antiken Spielen*.

Im Sinne eines integrativen Deutschunterrichts werden in der Einheit die unterschiedlichsten Arbeitsbereiche des Faches bedacht. Drei spezielle Zusatzaufgaben erweitern die Übungen zum Bereich „Sprache und Sprachgebrauch untersuchen“. Folgende Aspekte werden in den Zusatzaufgaben thematisiert:

- die Illustration von Texten;
- spezifische sprachliche (Gebrauch von Passiv und Aktiv) und grafische (Anordnung von Text und Bild) Gestaltungsmöglichkeiten von Spielregeln;
- die Satzfeldtheorie.

## Didaktisch-methodische Überlegungen

Der Beitrag teilt sich in fünf Abschnitte:

Im ersten Teil erfolgt ein Erfahrungsaustausch über den Umgang mit Regeln. Erwartungen an gute Regeln werden formuliert (= Stunde 1 der ersten Doppelstunde).

In einem zweiten Teil wird über die Analyse eines Schreibschule-Angebots eine Checkliste zum Überprüfen und Verfassen von guten Regeln erstellt, die dann an einem Spiel aus der Antike überprüft werden (= Stunde 2 der ersten Doppelstunde).

Im dritten Teil werden dann Spielregeln zu vier weiteren Spielen überprüft, korrigiert, variiert und ergänzt (= Stunden 3 bis 6 als zwei Doppelstunden). Dazu werden in der Klasse vier Gruppen gebildet, wobei jede Gruppe ein Spiel bearbeitet. Zur Durchführung und Auswertung der Gruppenarbeit werden neben den Kopien der Arbeitsblätter zusätzlich benötigt:

- Material für die Plakatgestaltung als Ergebnis der Gruppenarbeit: Tonpapier, Karton, Schere, Klebstift usw.
- Material für die Auswertung: pro Schülerin und Schüler jeweils vier rote Punkte für die Punktabfrage sowie ein bis vier Karten mit Fragezeichensymbol (Karten selbstklebend oder inkl. Pinnnadeln).

Im vierten Teil steht die Erfindung und anschließende Ausformulierung von Regeln im Mittelpunkt. In Augusta Raurica (Kaiseraugst) bei Basel wurde vor einigen Jahren ein steinerner Spielplan gefunden, zu dem bis heute keine Regeln aus der Antike gefunden wurden. Die Schülerinnen und Schüler sollen hierzu Regeln kreieren und ausformulieren.

Die sechs Spielfelder und Regelentwürfe zu den fünf bzw. sechs Spielen eröffnen Kooperationsmöglichkeiten mit dem Fach Geschichte, das in vielen Schularten und Bundesländern in Klasse 6 (hier mit dem Schwerpunkt auf der Antike) unterrichtet wird (Stunden 7 und 8).

Zum Abschluss, in einem fünften Teil, kann geprüft werden, ob ein Spieleabend veranstaltet werden soll. Dieser kann auch in Kooperation mit dem Fach Geschichte durchgeführt werden, das z. B. Einleitungen in die jeweilige antike Kultur, aus der das Spiel stammt, beisteuert oder den Spieleabend mit Modellbauten illustriert.

## Ziele der Reihe

Die Schülerinnen und Schüler

- formulieren Standards für gute Spielregeln;
- prüfen, korrigieren, erweitern und formulieren Spielregeln neu (für Spielfelder aus der Antike);
- lernen Prinzipien der Text-Bild-Kombination kennen und wenden diese an;
- entwickeln fächerverbindende Ideen zur Kooperation Deutsch und Geschichte.

I/B

## Bezug zu den KMK-Bildungsstandards

Mit Blick auf den fächerverbindenden Unterricht wird in den Bildungsstandards immer wieder das Fach *Geschichte* genannt. Die in der Einheit behandelten Spiele sind dem Sachfeld der Antike, die im Geschichtsunterricht der Klassenstufe 6 unterrichtet wird, zuzuordnen. Im Zusammenhang mit einem *integrativen* Deutschunterricht werden vier Arbeitsbereiche benannt, die in der folgenden Einheit alle abgedeckt werden:

*Bereich „Sprechen und Zuhören“*

- mit anderen sprechen: sich an einem Gespräch beteiligen, durch gezieltes Fragen notwendige Informationen beschaffen, Gesprächsregeln einhalten
- verstehend zuhören: Gesprächsbeiträge anderer verfolgen und aufnehmen

*Bereich „Schreiben“*

- über Schreibfertigkeiten verfügen: Texte dem Zweck entsprechend und adressatengerecht gestalten, sinnvoll aufbauen und strukturieren
- zentrale Schreibformen beherrschen und sachgerecht nutzen: informierende (berichten, beschreiben, schildern)
- produktive Schreibformen nutzen: z. B. umschreiben, weiterschreiben, ausgestalten
- Texte sprachlich gestalten: strukturiert, verständlich, sprachlich variabel und stilistisch stimmig zur Aussage schreiben

*Bereich „Lesen – mit Texten und Medien umgehen“*

- Sach- und Gebrauchstexte verstehen und nutzen: verschiedene Textfunktionen und Textsorten unterscheiden: instruieren: Gebrauchsanweisung
- Informationen zielgerichtet entnehmen, ordnen, vergleichen, prüfen und ergänzen

*Bereich „Sprache und Sprachgebrauch untersuchen“*

- grundlegende Textfunktionen erfassen
- Satzstrukturen kennen und funktional verwenden: Hauptsatz, Nebensatz/Gliedsatz, Satzglied, Satzgliedteil
- grammatische Kategorien und ihre Leistungen in situativen und funktionalen Zusammenhängen kennen und nutzen, insbesondere Aktiv/Passiv

## Schematische Verlaufsübersicht

### **Spiele wie anno dazumal** Spielanleitungen zu antiken Spielen formulieren

I/B

*Stunden 1/2*

Erfahrungen, Erwartungen, Erkenntnisse: Was macht eine gute Spielregel aus?

M 1–M 7

*Stunden 3/4 und 5/6*

Prüfen, korrigieren, variieren, ergänzen: Spiele und ihre Regeln im Test

M 8–M 18

*Stunden 7/8*

Wer, wie, was? Spielregeln zu einem unbekanntem Spiel kreieren

M 19

#### **Minimalplan**

Die Lehrkraft hat die Möglichkeit, die Einheit mit Blick auf alle vier genannten Aufgabenbereiche zu kürzen: Die Zahl der zu behandelnden Spiele kann im Extremfall auf ein Spiel (Senet: M 6, M 7) reduziert werden. Im Zusammenhang mit dem Erfahrungsaustausch und dem Erstellen einer Checkliste würden dabei nur die Bereiche „Sprechen und Zuhören“ sowie „Schreiben“ bedacht werden.

Werden die Arbeitsblätter zum Gebrauch des Aktiv-Passiv, der Wortstellung im Satz und der Text-Bild-Montage (M 16 bis M 18) ausgelassen, ist für die gruppenteilige Bearbeitung der Spiele (M 8 bis M 15) eine Doppelstunde ausreichend.

# SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

**Auszug aus:**  
*Spielen wie anno dazumal*

Das komplette Material finden Sie hier:

[School-Scout.de](http://School-Scout.de)

