

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

*Genial! Geschichte 3 - Aktiv: Staaten, Verfassungen,
Revolutionen*

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de





1. Absolutismus	5
Kreuzworträtsel R1	
Stöpselspiel ST1	
2. Ludwig XIV.	9
Gummispannspiel G2	
3. Versailles	13
Legepuzzle LP3	
4. Merkantilismus	17
Textkarten TK4A	
Textkarten TK4B	
5. Frankreich – Vormacht und Vorbild	23
Buchstabenrätsel R5	
Zuordnungsspiel mit LÜK Z5	
6. Österreich im Absolutismus	27
Legepuzzle LP6	
Lerntasche und Fragen F6A	
Lerntasche und Fragen F6B	
7. England	33
Lückentext LT7	
8. Aufklärung 1	37
Stöpselspiel ST8	
9. Aufklärer	41
Kreuzworträtsel R9	
Text- und Bildkarten TB9	
10. Aufklärung 2	45
Gummispannspiel G10	
11. Aufklärung 3	49
Zuordnungsspiel mit LÜK Z11	
Textpuzzle TP11	
12. Barock	53
Würfelspiel WS12	
Ereigniskarten EK12	
13. Maria Theresia	57
Gummispannspiel G13	
14. Joseph II.	61
Zuordnungsspiel mit LÜK Z14	
Textpuzzle TP14	
15. Amerika 1	65



Domino D15	
16. Amerika 2.....	69
Stöpselspiel ST16	
17. Amerika 3.....	73
Lückentext L17	
Textkarten T17	
Zuordnungsspiel mit LÜK Z17	
18. Französische Revolution 1	81
Textkarte T18	
19. Französische Revolution 2	83
Zuordnungsspiel mit LÜK Z19	
Gummispannspiel G19	
20. Französische Revolution 3	87
Legepuzzle LP20	
Textkarten mit Bildstreifen T20, B20	
21. Der Wiener Kongress	93
Kreuzworträtsel R21	
Kartenspiel KS21	
22. Das Biedermeier	99
Würfelspiel WS22	
Ereigniskarten EK12	
Zuordnungsspiel mit LÜK Z22	



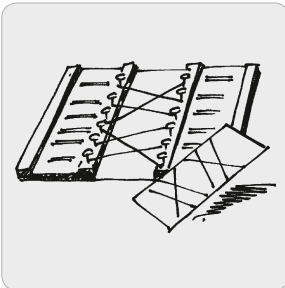
Die vorliegenden Kopiervorlagen zum Lehrbuch **Genial! Geschichte 3 (GIG 3)** von Christine Baumgartner-Lemberger sind in Aufbau und Konzeption als Arbeitsgrundlage für kreatives Unterrichten gedacht und erheben keinen Anspruch auf Vollständigkeit.

Nachstehend werden die verschiedenen Übungen vorgestellt, welche die Entwicklung von Kompetenzen der Schülerinnen und Schüler fördern. In altersadäquater Form werden die Jugendlichen eingeladen, sich selbstständig und aktiv mit Sachthemen und Problemen auseinander zu setzen.



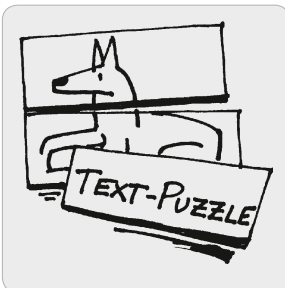
STÖPSELSPIEL (ST)

Stöpselkarten werden an den vorgesehenen Punkten gelocht und auf der Rückseite für die Kontrolle mit Verstärkerringen farbcodiert. Die Lochung sollte nicht zu groß sein, da sonst die Stöpsel beim Wenden der Karte herausfallen.



GUMMISPANNSPIEL (G)

Das Blatt wird an den markierten Stellen zerschnitten. Fragen und Antworten, Begriffe und Erklärungen oder Satzteile werden zugeordnet. Dazu müssen die beiden äußeren Teile in eine Gummispannplatte eingelegt werden. Mit Gummiringen wird eine Lösung „gespannt“. Nach Fertigstellung der Arbeit kann mit Hilfe des mittleren Streifens das Ergebnis kontrolliert werden.



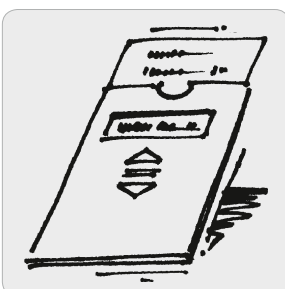
TEXTPUZZLE (TP)

Das Blatt wird an den markierten Stellen zerschnitten. Texte sind zu ordnen und im Anschluss daran zu wenden. Bei richtiger Lösung ergibt sich ein Bild.



LEGEPUZZLE (LP)

Das Blatt wird an den markierten Stellen zerschnitten. Fragekärtchen werden den Antworten auf einer Grundplatte zugeordnet. Bei richtiger Lösung ergibt sich durch das Wenden der Kärtchen ein Bild.



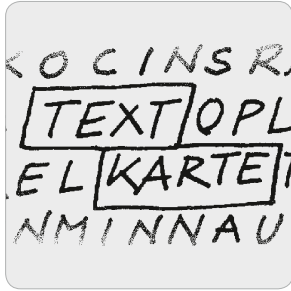
LERNTASCHE UND FRAGEN (F)

Zur Lerntasche gehören Fragekarten, die sich in der Tasche auf- und abschieben lassen, sodass immer nur eine Aufgabe im Sichtfenster erscheint. Nach Lösung der Aufgabe kontrolliert man durch Verschieben der Karte nach oben die Antwort. Lösungen können schriftlich fixiert werden.



LÜCKENTEXT (LT)

Vorgegebene Wörter sind in den Text mit wasserlöslichem Stift oder mit Bleistift sinngemäß einzusetzen.



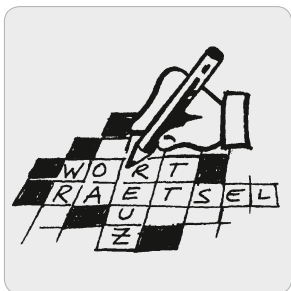
TEXTKARTE (T)

Im Text sind einzelne Wörter hinzugefügt, die vorerst keinen Sinn ergeben. Diese sollen eingekreist oder unterstrichen werden. Die Wörter ergeben einen eigenen Text.



WÜRFELSPIEL (WS) MIT EREIGNISKARTEN (EK)

Die Spielerinnen/Spieler spielen und würfeln im Uhrzeigersinn. Kommt eine Spielerin/ein Spieler auf ein graues Feld (E), wird eine Ereigniskarte gezogen. Der Text wird vorgelesen und die Anweisung befolgt.



SILBENRÄTSEL, KREUZWORTRÄTSEL (R)

Vorgegebene Silben sind im Raster zu sinnvollen Wörtern, die zu den Angaben passen, zusammensetzen. Beim Kreuzworträtsel ist das ohne Silbenvorgabe zu tun.



ZUORDNUNGSSPIEL (Z)

Zu diesem Spiel wird das LÜK-Kontrollgerät 978-3-89414-500-2 benötigt. Es enthält 24 Plättchen. Die Zahlen hinter den Lösungen geben an, auf welche Felder des Kontrollgerätes die Plättchen gelegt werden müssen. Sind alle Plättchen gelegt, wird das Kontrollgerät geschlossen und gewendet. Beim Öffnen wird das Kontrollmuster erkennbar.



DIE UNEINGESCHRÄNKTE HERRSCHAFT

Die Bezeichnung Absolutismus leitet sich vom lateinischen Wort „absolutus“ (ungebunden, uneingeschränkt) ab und kennzeichnet eine Regierungsform, bei der ein Herrscher ungehindert Macht ausübt. Er entscheidet letztlich in allen Belangen des Staates allein und ist niemandem Rechenschaft schuldig. Sein Wille ist Gesetz. Keine Volksvertretung darf mitbestimmen oder Kontrolle ausüben. Kein Gericht kann über den Herrscher urteilen.

Im 17. Jahrhundert machte sich Ludwig XIV. in Frankreich zum absoluten Herrscher. Es gelang ihm, Widerstände gegen diese Regierungsform zu brechen. Freiwillige Unterwerfung belohnte er. Heute würden wir eine derartige Regierungsform als Diktatur bezeichnen.



Lies in **G!G 3** die Seite 72 aufmerksam durch und betrachte die Grafik **1A**! Besprich die Aufgabe mit einer Partnerin/einem Partner!



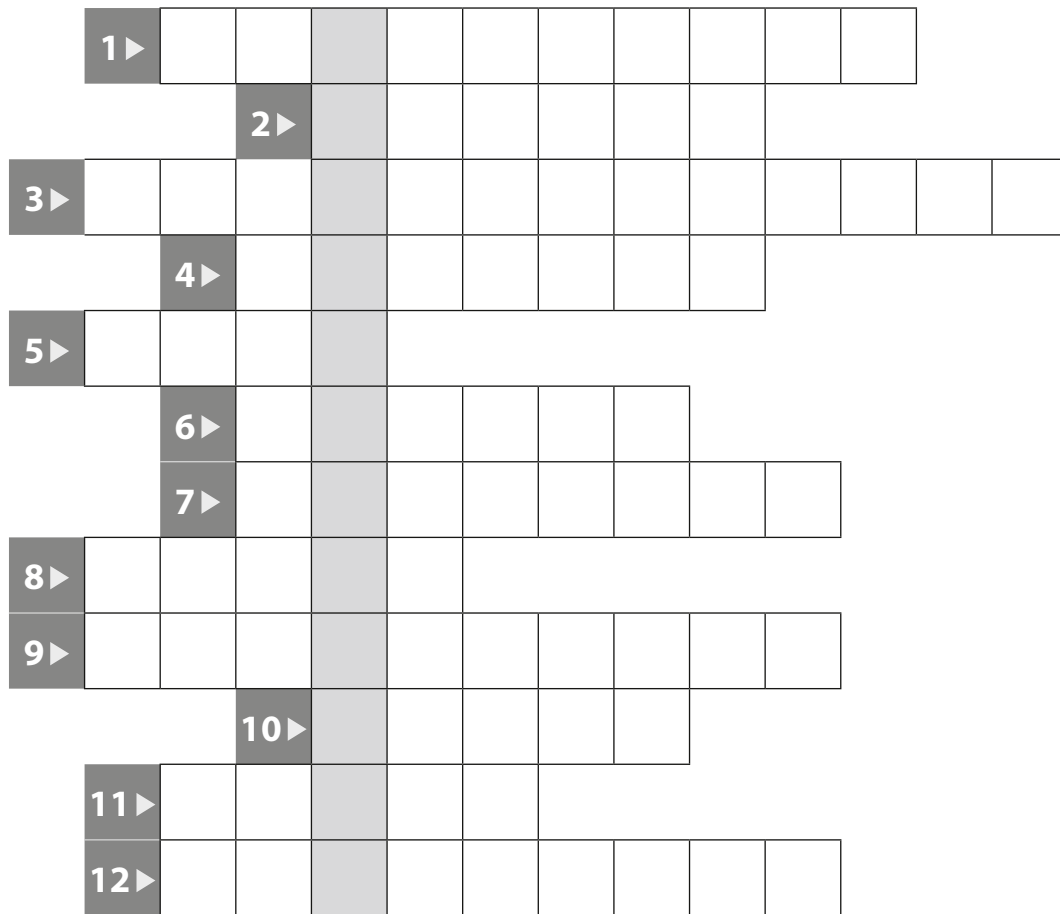
Verwende das Stöpselspiel **ST1** und unterscheide zwischen absoluter und demokratischer Herrschaftsform!

Gestalte eine Gegenüberstellung als Merktext für dein Heft/deine Mappe!

Absolutismus	Demokratie
.....



Löse das Kreuzworträtsel **R1**!



- 1 europäisches Land, in dem der König unumschränkt herrschte
- 2 Vertreter des dritten Standes
- 3 Vertreter der Kirche im ersten und zweiten Stand
- 4 Finanzminister des Königs
- 5 weltliche Vertreter des ersten und zweiten Standes
- 6 König von Frankreich
- 7 französisches Wort für Verhaltensweisen am Hof
- 8 Hauptstadt von Frankreich
- 9 Schloss des Königs in der Nähe der Hauptstadt
- 10 Was wollte der König unumschränkt ausüben?
- 11 übertriebene Ausstattung
- 12 lateinisches Wort für unumschränkt

LÖSUNG

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

**ABSOLUTISMUS – DEMOKRATIE****ST1**

Markiere die Aussagen, die den Absolutismus betreffen, gelb und jene, die auf die Demokratie Bezug nehmen, rot!

Die Bürger wählen eine Volksvertretung, die ihre Interessen wahrnimmt.



Der Herrscher ist im Besitz der gesamten Staatsgewalt und unterliegt keiner Kontrolle.



Der Herrscher ist Gesetzgeber und oberster Richter zugleich.



Die Volksvertreter beschließen im Parlament Gesetze.



Gesetzgebung und Rechtsprechung sind voneinander getrennt.



Die Beamten führen den Willen des Herrschers aus.



Minister dürfen keine eigenen Entscheidungen treffen.



Die Ausführung der Gesetze durch die Regierung wird von den Abgeordneten (Volksvertretern) überwacht.



Durch Volksabstimmung oder Volksbegehren kann das Volk direkt mitbestimmen.



Die Religion wird vom Herrscher vorgegeben und er greift in die Wirtschaft „lenkend“ ein.



Die Bürger besitzen vom Staat zugesicherte Freiheiten. Die Staatsgewalt geht vom Volk aus.



Prunkvolle Bauten sollen Macht und Selbstbewusstsein des Herrschers ausdrücken.





SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

*Genial! Geschichte 3 - Aktiv: Staaten, Verfassungen,
Revolutionen*

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de

