

SCHOOL-SCOUT.DE



Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus: *Spiele zu den Ägyptern*

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de



Inhalt

	Seite
Vorwort	3
Spielanleitungen	4 - 6
1 Lückentext „Altes Ägypten“	7
2 Der Nil – ein Geschenk der Götter	8
3 Das Pyramidenspiel	9 - 16
4 Die altägyptische Schrift heute	17
5 Memory der Götter	18 - 19
6 Berufe raten	20
7 Wortschlange: Heutige Namen der Araber / Wortgitter	21
8 Legestern „Der Nil – ein Geschenk der Götter“	22
9 Bildpuzzle „Altes Ägypten“	23
10 Fadenspiel I	24
11 Fadenspiel II	25
12 Zusammenfassung	26
13 Quiz	27 - 29
14 Zahlenkreuzworträtsel	30
Die Lösungen	31 - 32

Vorwort

Liebe Kolleginnen und Kollegen,

die Spielsammlung zu den Griechen wurde von Ihnen gut angenommen, somit haben wir die Reihe um einen weiteren Band zu den Alten Ägyptern erweitert.

Geschichtsunterricht ist manchmal ein hartes Brot, da die Kinder heute nicht allzu viel über das Vergangene wissen möchten, bzw. es ihnen schwer fällt, sich Dinge vorzustellen, die schon etwas weiter in der Zeit zurückliegen. Durch diese Spielesammlung soll man sich aktiv mit dem Thema beschäftigen und so nebenbei das Faktenwissen festigen. Motivation und spielerisches Lernen und Knobeln stehen hier maßgeblich im Vordergrund. Ob die Arbeitsblätter in Einzelarbeit, Gruppenarbeit oder vielleicht in ein Stationenlernen eingebaut werden, bleibt ganz Ihrer Kreativität überlassen.

Bei einigen Rätseln finden Sie in den Lösungen noch mögliche Hilfestellungen, die Sie den Schülerinnen und Schülern während der Bearbeitung geben können; so kann das gleiche Material auch zur Differenzierung herangezogen werden.

Nun wünschen Ihnen viel Erfolg beim Einsatz unserer Spielesammlung zu den Ägyptern der Kohl-Verlag und

Peter Botschen

Spielanleitungen

Die vorliegenden Spielanleitungen sollen Ihnen Anregungen geben, wie Sie die Kopier-
vorlagen im Unterricht einsetzen können. Selbstverständlich können Sie aber mit dem
vorliegenden Material auch Ihre eigenen Spielideen umsetzen.

Dabei sollen Ihrer Fantasie und der Fantasie Ihrer Schülerinnen und Schüler keine
Grenze gesetzt sein.

2 Der Nil – ein Geschenk der Götter

Die Schüler sollen im Buchstabensalat die Begriffe zum Thema „Der Nil – ein
Geschenk der Götter“ finden.

Bei unseren Arbeitsblättern rund um den Buchstabensalat sind immer unten die
versteckten Wörter mit abgedruckt. Bei leistungsstarken Schülerinnen und Schü-
lern können diese abgedeckt oder umgeklappt werden.

Alle Wörter sind von links nach rechts oder von oben nach unten angelegt wor-
den.

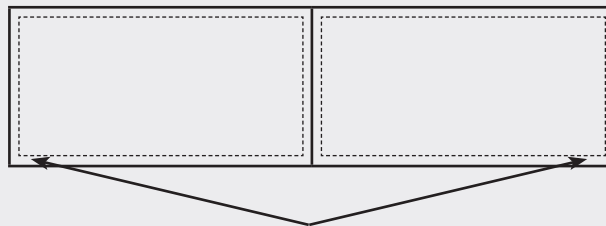
Die gesuchten Wörter: Wüstenlandschaft, Victoriasee, Quellfluss, Niltal, Wüste,
Schlammgebiet, Hochwasser, Getreide, Kagera, Bodenschätze, Nilschlamm,
Flachs, Götter.

3 Das Pyramidenspiel

Benötigtes Material: 3 Spielfiguren in unterschiedlicher Farbe

Spielplan auf DIN A 3 vergrößern

Fragekarten müssen ausgeschnitten und so geklebt werden:



Etwas Klebstoff auf die Rückseite verteilen, in der Mitte
falten und zusammendrücken, sodass auf der einen Seite das
Fragezeichen zu finden ist und auf der Rückseite die Frage.

Das Pyramidenspiel eignet sich maximal für 3 Spieler. Es werden so viele Spiel-
figuren auf die Startpyramide gesetzt, wie Spieler teilnehmen. Ein Spieler nimmt
eine Fragekarte vom Stapel und stellt die Frage dem Spieler zur linken Seite.
Wird die Frage richtig beantwortet, darf der antwortende Spieler seine Figur in
Pfeilrichtung ein Feld weiterschieben. Beantwortet er die Frage falsch, muss er
auf das zuletzt übersprungene Gruselfeld, auf dem ihn die Mumie festhält. Er
muss dann eine Runde aussetzen.

Zur Differenzierung können die Fragekarten vorher durch die Lehrkraft ausge-
wählt werden. Man kann auch das System des „Jokers“ einbauen, sodass jeder
zwei Fragen falsch beantworten darf, ohne seinen Platz räumen zu müssen.

Spielanleitungen

4 Die altägyptische Schrift heute

Die altägyptische Schrift bestand aus Bildern. Die Aufgabe der Schüler ist, aus Bildern bestehende Sätze in normale Sprache zu übersetzen. Die Bilder und ihre Bezeichnung sind angegeben.

5 Memory der Götter

Die Karten sollen ausgeschnitten werden. Dann sollen sie gemischt und einzeln mit der bedruckten Seite nach unten gelegt werden. Es sollen Bildpaare gefunden werden.

Der erste Spieler deckt zwei Kärtchen auf, zeigt diese den Mitspielern und legt sie wieder verdeckt auf den gleichen Platz. Dann dürfen die anderen Mitspieler der Reihe nach zwei Kärtchen aufdecken. Wenn ein Spieler ein gleiches Paar aufdeckt, darf er es behalten. Gewonnen hat der Spieler, der am Ende die meisten Paare gesammelt hat.

Das Spiel ist für 2-3 Spieler geeignet.

6 Berufe raten

Die Kärtchen sollen ausgeschnitten werden. Der Schüler soll die zusammengehörenden Satzteile verbinden.

Wenn die Satzteile korrekt verbunden sind, ergibt sich aus den angegebenen Wortteilen ein sinnvoller Satz.

7 Wortschlange: Heutige Namen der Araber / Wortgitter

Die Schüler sollen in der Wortschlange arabische Namen finden und diese dann in weibliche und männliche sortieren.

In dem Wortgitter sind 7 Begriffe rund um Ägypten versteckt. Sie sind von links nach rechts oder von oben nach unten angelegt worden.

Die gesuchten Wörter: Asharaf, Shebab, Nil, Araber, Kairo, Omneya, Hakim.

8 Legestern

Die Schüler sollen die Dreiecke ausschneiden und so zusammenfügen, dass ein Stern entsteht. Das ist ganz einfach, denn die Sätze, die zusammengehören, werden aneinandergelegt. Es gibt nur eine mögliche Lösung für den Stern!

Spieleanleitungen

10 11 Fadenspiel

Die Vorlage wird **einseitig kopiert** und entlang der Linien ausgeschnitten. An der Mittellinie wird die Vorlage zusammengeklappt und geklebt. Die weißen Stellen werden aus der Vorlage geschnitten. Im Loch oben links wird ein dicker Wollfaden (ca. 80 cm) befestigt. Der Schüler kann jetzt mit Hilfe des Wollfadens die Satzanfänge auf der linken Seite mit dem passenden Satzende auf der rechten Seite verbinden. Dazu wird der Wollfaden in die passende Lücke eingefädelt. Über die Rückseite wird der Faden zum nächsten Satzanfang auf der linken Seite gezogen. Zum Schluss wird der Wollfaden in das letzte Feld „Ende“ gezogen.

Kontrolle: Bei korrekter Lösung sind auf der Rückseite die aufgezeichneten Linien mit dem Wollfaden deckungsgleich.

13 Großes Quiz „Altes Ägypten“

Spielform: Klasse, Kleingruppe oder Partnerarbeit.

Es werden Teams gebildet. Der Lehrer stellt die Fragen und liest die Lösungsmöglichkeiten vor. Ein Spieler der Gruppe hat nun die Aufgabe, diese zu beantworten. Ist die Antwort richtig, erhält die Gruppe einen Punkt. Danach ist die nächste Gruppe an der Reihe.

- Alternativ:
- Die Teams sind nicht abwechselnd an der Reihe, sondern ein Team kann so lange Fragen beantworten und folglich Punkte sammeln, bis es eine falsche Antwort nennt. Erst dann ist das nächste Team am Zug.
 - Bei falscher Beantwortung einer Frage hat/haben das/die gegnerischen Team(s) die Möglichkeit, zu antworten. Wird die Antwort richtig genannt, erhält dieses Team 1 Punkt.

Alternativ/Differenzierung: Je nach Leistungsstärke der Schüler werden die Lösungsmöglichkeiten nicht genannt.

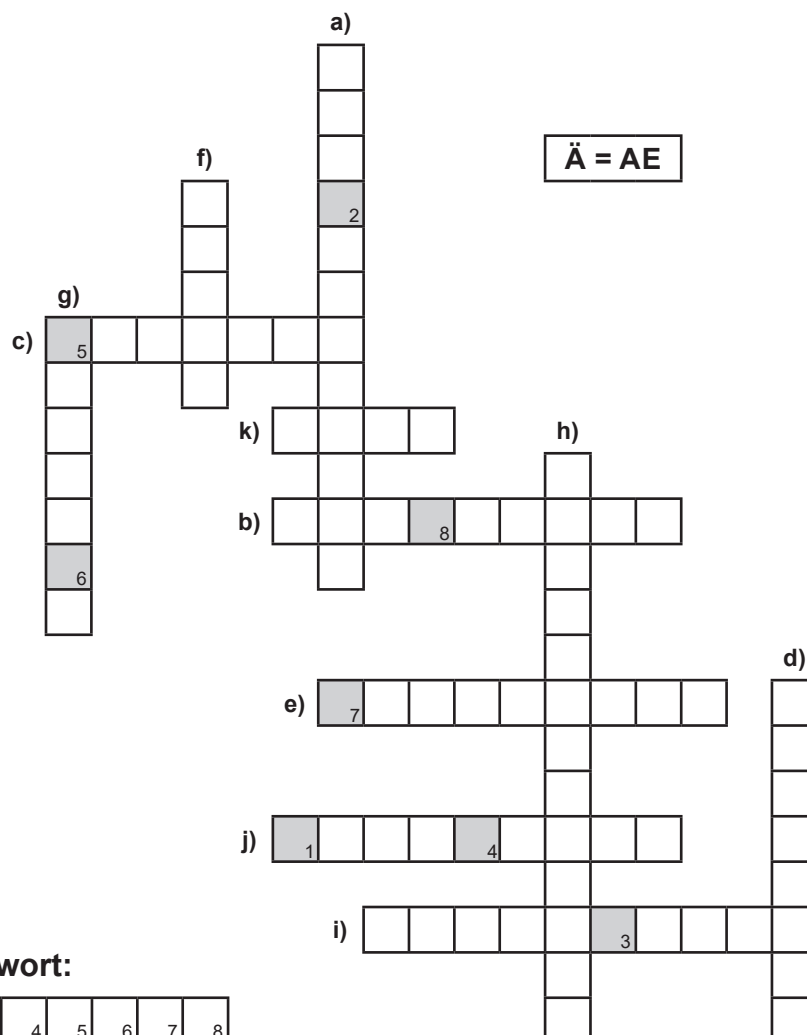
Auf den Blankokarten können eigene Fragen/Antworten entworfen werden.

Die Karten werden auf Tonkarton ausgedruckt. Sie können entweder mit Lösung auf der Rückseite oder mit Lösung separat ausgedruckt und laminiert werden.

1 Lückentext „Altes Ägypten“

Fülle den Lückentext mit sinnvollen Wörtern zum Thema „Ägypten“. Trage die Lösungen in das Kreuzworträtsel ein. Finde das Lösungswort.

Die Erforscher des alten Ägyptens, die sich seit Jahrhunderten damit beschäftigen, nennt man _____ (a). Diese Wissenschaftler zeigen uns auf, was für eine _____ (b) dieses Land in der damaligen Zeit besaß. Der erste Mensch, der das Wissen über den Glauben, das Leben und die Gebräuche der Ägypter berichtete, war der Oberpriester _____ (c). Er lebte im dritten Jahrhundert vor _____ (d). Dieser Oberpriester unterteilte die alt-ägyptische Geschichte in 30 _____ (e). Er begann mit seiner Niederschrift, als der König _____ (f) das Regime führte. Dieser König soll auch die Stadt _____ (g) gegründet haben. Von da an wurde Ägypten von der _____ (h) und der _____ (i) beeinflusst. Die Könige wurden auch _____ (j) genannt. Diese erhielten nach dem Glauben der Leute das Amt von _____ (k).



Lösungswort:

1 2 3 4 5 6 7 8

Spiele zu den ÄGYPTERN

Zusatzmaterial zur Lernwerkstatt „Die Ägypter“

2. Digitalauflage 2020

© Kohl-Verlag, Kerpen 2017
Alle Rechte vorbehalten.

Inhalt: Peter Botschen
Coverbild: © alexgres - fotolia.com
Cliparts: © clipart.com
Grafik & Satz: Kohl-Verlag

Bildnachweis: Seite 9: © clipart.com, Seite 21: © clipart.com, Seite 23: © Givaga - Fotolia.com,
Seite 26: © pandavector - Fotolia.com

Bestell-Nr. P11 975

ISBN: 978-3-96040-674-7

© Kohl-Verlag, Kerpen 2020. Alle Rechte vorbehalten.

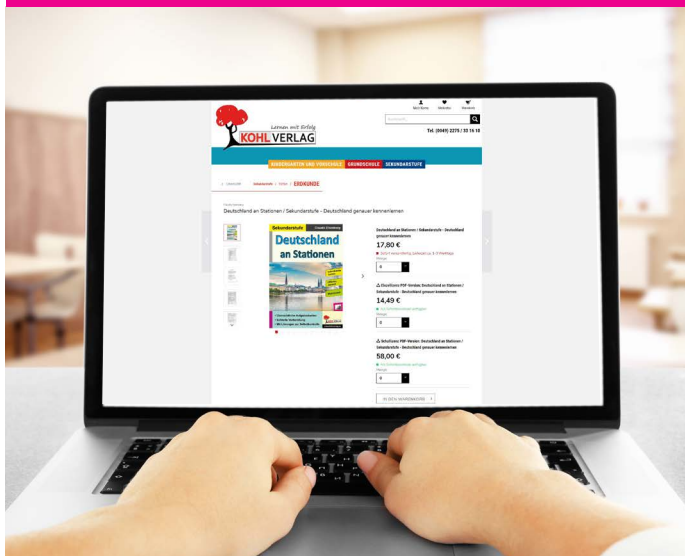
Das Werk und seine Teile sind urheberrechtlich geschützt und unterliegen dem deutschen Urheberrecht. Jede Nutzung in anderen als den gesetzlich zugelassenen Fällen bedarf der vorherigen schriftlichen Einwilligung des Verlages (§ 52 a UrhG). Weder das Werk als Ganzes noch seine Teile dürfen ohne Einwilligung des Verlages an Dritte weitergeleitet, in ein Netzwerk wie Internet oder Intranet eingestellt oder öffentlich zugänglich gemacht werden. Dies gilt auch bei einer entsprechenden Nutzung in Schulen, Hochschulen, Universitäten, Seminaren und sonstigen Einrichtungen für Lehr- und Unterrichtszwecke. Der Erwerber dieses Werkes in PDF-Format ist berechtigt, das Werk als Ganzes oder in seinen Teilen für den Gebrauch und den Einsatz zur Verwendung im eigenen Unterricht wie folgt zu nutzen:

- Die einzelnen Seiten des Werkes dürfen als Arbeitsblätter oder Folien lediglich in Klassenstärke vervielfältigt werden zur Verwendung im Einsatz des selbst gehaltenen Unterrichts.
- Einzelne Arbeitsblätter dürfen Schülern für Referate zur Verfügung gestellt und im eigenen Unterricht zu Vortragszwecken verwendet werden.
- Während des eigenen Unterrichts gemeinsam mit den Schülern mit verschiedenen Medien, z.B. am Computer, Tablet via Beamer, Whiteboard o.a. das Werk in nicht veränderter PDF-Form zu zeigen bzw. zu erarbeiten.

Jeder weitere kommerzielle Gebrauch oder die Weitergabe an Dritte, auch an andere Lehrpersonen oder pädagogische Fachkräfte mit eigenem Unterrichts- bzw. Lehrauftrag ist nicht gestattet. Jede Verwertung außerhalb des eigenen Unterrichts und der Grenzen des Urheberrechts bedarf der vorherigen schriftlichen Zustimmung des Verlages. Der Kohl-Verlag übernimmt keine Verantwortung für die Inhalte externer Links oder fremder Homepages. Jegliche Haftung für direkte oder indirekte Schäden aus Informationen dieser Quellen wird nicht übernommen.

Kohl-Verlag, Kerpen 2020

Unsere Lizenzmodelle



Der vorliegende Band ist eine PDF-Einzellizenz

Sie wollen unsere Kopiervorlagen auch digital nutzen? Kein Problem – fast das gesamte KOHL-Sortiment ist auch sofort als PDF-Download erhältlich! Wir haben verschiedene Lizenzmodelle zur Auswahl:



	Print-Version	PDF-Einzellizenz	PDF-Schullizenz	Kombipaket Print & PDF-Einzellizenz	Kombipaket Print & PDF-Schullizenz
Unbefristete Nutzung der Materialien	X	X	X	X	X
Vervielfältigung, Weitergabe und Einsatz der Materialien im eigenen Unterricht	X	X	X	X	X
Nutzung der Materialien durch alle Lehrkräfte des Kollegiums an der lizenzierten Schule			X		X
Einstellen des Materials im Intranet oder Schulserver der Institution			X		X

Die erweiterten Lizenzmodelle zu diesem Titel sind jederzeit im Online-Shop unter www.kohlverlag.de erhältlich.

SCHOOL-SCOUT.DE



Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus: *Spiele zu den Ägyptern*

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de

