



SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Taboo - guess the unspeakable

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de



III.A.21

History Skills – Methods

Taboo – guess the unspeakable

Nach einer Idee von Stephanie Harkcom



© RAABE 2020

© colourbox

Mit diesem Quiz erraten und erläutern Ihre Schüler themenübergreifend zentrale Begriffe aus den Bildungsplänen für die Klasse 8. Die „verbotenen Begriffe“ als Spielprinzip erschweren zwar die Erläuterungen, sorgen aber auch in ihrer Form als Schlüsselwörter für einen größeren Lerneffekt. Rätseln, raten, spielen und dabei den Stoff wiederholen – so macht Lernen Spaß.

KOMPETENZPROFIL

Klassenstufe:	8. Klasse
Dauer:	1 Unterrichtsstunde
Kompetenzen:	Historische Sachkompetenz: historische und methodische Begrifflichkeiten, Kenntnis von Fakten und Daten anwenden; Sozialkompetenz: Teamwork, in Gruppen arbeiten
Thematische Bereiche:	Mittelalter, Frühe Neuzeit, Revolutionen, Europa, Industrialisierung
Materialien:	Spielkarten

Didaktisch-methodisches Konzept

Zur Lerngruppe

Länderübergreifend bieten sich 8. Klassen an. Aufgrund des Spielprinzips werden durch das Erklären der historischen Begriffe nicht nur Sachwissen geschult und wiederholt, sondern auch die sprachlichen Fertigkeiten gefördert. Der spielerische Rahmen und die Tatsache, dass bei der Erklärung der Begriffe der Fantasie kaum Grenzen gesetzt sind, gewährleisten einen angemessenen Einstieg in das erste Jahr des bilingualen Geschichtsunterrichts. Die Materialien eignen sich aber in erster Linie als Wiederholung des Unterrichtsstoffes, da Sachwissen bereits vorausgesetzt wird. Dennoch werden die Schülerinnen und Schüler bei der Erklärung etwa von Begriffen wie *Manorialism* oder *Spring of Nations* durchaus gefordert. Die „verbotenen Wörter“ erschweren das Spiel zwar, können aber auch als Hilfestellung dienen und sorgen in ihrer Funktion als *key words* auch für einen längerfristigen Lernerfolg.

Zum Einsatz und Ablauf im Unterricht

Curricular orientiert sich das Material insbesondere an den Lehrplänen der Bundesländer Baden-Württemberg, Bayern, Nordrhein-Westfalen und Niedersachsen.

So ergeben sich verschiedene thematische Bereiche mit ausgewählten Schwerpunkten. **M 1** und **M 2** behandeln das Thema Europa im Mittelalter. Der Schwerpunkt liegt hier auf dem Leben in der Agrargesellschaft, den Ordnungsprinzipien von Herrschaft und Gesellschaft sowie auf mittelalterlichen Handelsbeziehungen und unterschiedlichen Formen des Kulturkontakts.

Ein weiterer Themenbereich ist der Epochenwechsel vom Mittelalter zur Neuzeit (**M 3**).

M 4 und **M 5** setzen sich mit Europa und den Entwicklungen vor und nach der Französischen Revolution auseinander. Mit der Industrialisierung und den folgenden Modernisierungsprozessen endet die Auswahl der Materialien (**M 6**).

Zum Spiel

- Anzahl der Spieler: zwei bis vier Teams zu je 5–8 Spielern
- Spieldauer: je nach Materialeinsatz 5–20 Minuten
- Spielanleitung: Team A wählt einen Tippgeber, der versucht, in einer Minute so viele Begriffe wie möglich zu umschreiben. Dabei darf er weder Teile des zu erratenden Begriffs noch der „Tabu-Wörter“ verwenden. Errät Team A einen Begriff, so wird die Karte auf den „Plus-Stapel“ gelegt und der Tippgeber nimmt die nächste Karte. Zwei Spieler aus Team B stehen neben dem Tippgeber aus Team A und betätigen die Hupe sobald der Tippgeber ein nicht erlaubtes Wort verwendet. Diese Karte wird ebenfalls auf den „Minus-Stapel“ gelegt. Ist die Sanduhr abgelaufen bzw. die Zeit von einer Minute um, so werden die Plus- und Minuspunkte gegeneinander aufgerechnet und die Anzahl der Punkte notiert. Dann ist Team B an der Reihe. Die Teammitglieder wechseln sich als Tippgeber ab. Gewonnen hat das Team, das zuerst eine vorher festgelegte Anzahl an Punkten hat bzw. nach einer zuvor festgelegten Zeit die meisten Punkte erzielt hat.
- Vorbereitung: Die Karten werden kopiert und ausgeschnitten. Zusätzlich werden eine Stoppuhr und eine Hupe (oder ein anderes akustisches Signal) benötigt.

Auf einen Blick

1. Stunde

Thema: Taboo – guess the unspeakable

M 1 Life in the Middle Ages

M 2 Trade relations and religious wars

M 3 Transition to modernity – new horizons and new thinking

M 4 The French Revolution

M 5 Europe – after the French Revolution

M 6 Industrialisation – breakthrough of modernity

Benötigt:

- Stoppuhr
- Hupe (akustisches Signal)

M 1 Life in the Middle Ages



	<p>Agrarian society</p> <ul style="list-style-type: none"> economy industrial society farmland 	<p>Knighthood</p> <ul style="list-style-type: none"> armour social rank horses
✂	<p>Castle</p> <ul style="list-style-type: none"> lord stronghold protection 	<p>Monastery</p> <ul style="list-style-type: none"> religious prayer pilgrim
✂	<p>Manorialism</p> <ul style="list-style-type: none"> feudal peasant serfdom 	<p>Three-field system</p> <ul style="list-style-type: none"> production Middle Ages agriculture
✂	<p>Fief</p> <ul style="list-style-type: none"> feudalism heritable vassal 	<p>Estates of the realm</p> <ul style="list-style-type: none"> social hierarchy clergy nobility
✂	<p>Fealty</p> <ul style="list-style-type: none"> duty feudalism two people 	<p>Corporation</p> <ul style="list-style-type: none"> monopoly business markets
✂	<p>Clergy</p> <ul style="list-style-type: none"> Christianity rank influence 	<p>Piety</p> <ul style="list-style-type: none"> virtue duty Christianity



SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Taboo - guess the unspeakable

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de

