

# SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

## Auszug aus:

*Geschichte mit Wissen, Witz & Grips - Die Lernkarthothek*

Das komplette Material finden Sie hier:

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



# Inhalt

	<u>Seite</u>
<b>Vorwort</b>	<b>3</b>
<b>Einsatzmöglichkeiten der Lernkartothek</b>	<b>4</b>
<b>Geschichte (Einführung) (Nr. 1 – Nr. 16)</b>	<b>5 - 8</b>
<b>Frühgeschichte (Nr. 17 – Nr. 40)</b>	<b>9 - 14</b>
<b>Altertum: das alte Ägypten (Nr. 41 – Nr. 56)</b>	<b>15 - 18</b>
<b>Antike: das alte Griechenland (Nr. 57 – Nr. 80)</b>	<b>19 - 24</b>
<b>Antike: das Römische Reich (Nr. 81 – Nr. 104)</b>	<b>25 - 30</b>
<b>Germanen, Zeit der Völkerwanderung (Nr. 105 – Nr. 120)</b>	<b>31 - 34</b>
<b>Frühes Mittelalter (Nr. 121 – Nr. 144)</b>	<b>35 - 40</b>
<b>Hohes Mittelalter (Nr. 145 – Nr. 168)</b>	<b>41 - 46</b>
<b>Spätes Mittelalter (Nr. 169 – Nr. 192)</b>	<b>47 - 52</b>
<b>Frühe Neuzeit (Nr. 193 – Nr. 216)</b>	<b>53 - 58</b>
<b>Vom Absolutismus bis zum Zeitalter Napoleons I. (Nr. 217 – Nr. 248)</b>	<b>59 - 66</b>
<b>Geschichte 1800 – 1850 (Nr. 249 – Nr. 272)</b>	<b>67 - 72</b>
<b>Zeitalter Bismarcks, Imperialismus (Nr. 273 – Nr. 296)</b>	<b>73 - 78</b>
<b>Erster Weltkrieg (Nr. 297 – Nr. 312)</b>	<b>79 - 82</b>
<b>Weimarer Republik (Nr. 313 – Nr. 336)</b>	<b>83 - 88</b>
<b>Nationalsozialismus, Zweiter Weltkrieg (Nr. 337 – Nr. 360)</b>	<b>89 - 94</b>
<b>Geschichte nach Ende des Zweiten Weltkrieges (Nr. 361 – Nr. 400)</b>	<b>95 - 104</b>

## Vorwort

Liebe Kollegen,

in der vorliegenden Lernkartothek kommt es auf Kenntnisse, Denkfähigkeiten sowie Humor im Fach(gebiet) Geschichte an. Mit anderen Worten: Die Kartensammlung vereint „Wissen, Witz und Grips“. So manche scherzhafte, witzige Aufgaben, die herausfordernd und auflockernd wirken, sind in der Kartothek enthalten.

Insgesamt umfasst die Kartothek 400 Aufgaben. Die Lernkartothek behandelt historisches Grundwissen der Sekundarstufe I. Die thematisierten Bereiche reichen von der Ur- und Frühgeschichte, über das Altertum, das Mittelalter, die Neuzeit bis in das 21. Jahrhundert hinein.

Zielsetzungen des Bandes sind die Vermittlung, Festigung und Überprüfung historischer Kenntnisse sowie Erkenntnisse. Der Band dient als Bereicherung für den Geschichtsunterricht. Hervorgegangen ist der Band aus der langjährigen Unterrichtstätigkeit des Verfassers.

Für Hinweise auf etwaige Fehler im Band und sonstige Verbesserungsvorschläge bedanken wir uns an dieser Stelle im Voraus. Viele Lernerfolge sowie Spaß beim Einsatz der Lernkartothek wünschen der Kohl-Verlag und

*Friedhelm Heitmann*

# Einsatzmöglichkeiten der Lernkartothek

## Die Lernkartothek ist unterschiedlich verwendbar:

1. Sie kann Heranwachsenden zum selbstständigen Erwerb von grundlegenden Kenntnissen und Erkenntnissen dienen.
2. Lehrkräfte können sich jeweils eine oder mehrere knifflige Aufgaben aus der Lernkartothek für einzelne Unterrichtsstunden aussuchen, z.B. als Unterrichtseinstieg oder Unterrichtsabschluss.
3. Die Möglichkeit besteht, Aufgabenkarten für Tests und Klassenarbeiten auszuwählen und den Schülern als Kopien vorzulegen.
4. Vielfältig einsetzbar sind die Karten in spielerischer Form als Quizspiele.

## Einige Beispiele:

- Die Spieler setzen sich um einen Tisch herum. Zu Beginn des Spiels werden die in das Spiel aufgenommenen Karten gründlich gemischt und sodann mit der Vorderseite nach oben in der Mitte des Tisches als Kartenstapel abgelegt.

Im Verlauf des Spiels sind die Spieler abwechselnd an der Reihe. Wer dran ist und die Aufgabe der oben auf dem Stapel liegenden Karte richtig beantwortet, darf diese Karte in Besitz nehmen. Spielsieger ist, wer schließlich die meisten Karten besitzt.

## Alternativen:

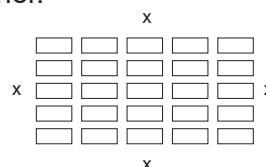
- Eine bestimmte Anzahl von Karten (z.B. 24) wird vor Spielbeginn auf dem Tisch mit der Vorderseite nach oben ausgelegt. Wer an der Reihe ist, darf sich eine im bisherigen Verlauf des Spiels noch nicht gelöste Aufgabe aussuchen:
- Die Aufgaben sind entsprechend der Reihenfolge der ausgelegten Karten zu beantworten.
- Quiz-Poker:

Der jeweilige Spieler setzt vorweg 1, 2 oder 3 Punkte ein, um eine Aufgabe zu beantworten. Im Fall der richtigen Beantwortung der Aufgabe, bekommt der Spieler die eingesetzte Punktzahl gutgeschrieben, bei nicht korrekter Beantwortung als Minuspunktzahl angerechnet. Wer am Spielende die höchste Gesamtpunktzahl aufweist, hat das Spiel gewonnen.

- Die Karten dienen als Felder eines Würfelspiels. Aus Karten wird auf einer Spielfläche (z.B. Tisch) ein Rundkurs mit Start und Ziel erstellt:  
Das erzielte Würfelergebnis (1, 2, 3, 4, 5, bzw. 6) bestimmt, um wie viele Felder der Spieler seinen Spielstein auf dem Kurs vorziehen darf, wenn der Spieler zuvor die Aufgabe gelöst hat, die auf der durch das Würfelergebnis bestimmten Karte notiert ist. Wer zuerst mit seinem Spielstein das Ziel erreicht, ist der Spielgewinner.

- 25 ausgelegte Karten:

x = Startplätze für die Spielsteine



2, 3 oder 4 Spieler/Teams mit jeweils 1 Spielstein;

Die Spieler dürfen jeweils 1 Feld geradeaus, seitwärts oder diagonal ziehen.

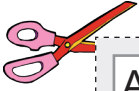
Wem gelingt es, die meisten Karten in Besitz zu nehmen?

Alternative: Wer erreicht mit seinem Spielstein zuerst die gegenüberliegende Seite?

...

# Geschichte

(Nr. 1 - Nr. 16)



## Aufgabe Nr. 1

Die Geschichte lässt sich chronologisch unterteilen in die 4 Hauptabschnitte:

- Ur- und Frühgeschichte,
- Altertum,
- Mittelalter und
- ?

## Aufgabe Nr. 2

Welcher Hauptabschnitt umfasst die Zeit der Menschen, aus der es (fast) keine schriftlichen Quellen gibt?

## Aufgabe Nr. 3

Welche Bezeichnung wird manchmal anstelle von Ur- und Frühgeschichte gebraucht?

## Aufgabe Nr. 4

Wo kommt das Altertum vor der Ur- und Frühgeschichte?

## Aufgabe Nr. 5

In der Geschichte geht es um den Werdegang der M ...?

## Aufgabe Nr. 6

Auf welchem Erdteil lebten die ersten Menschen?



## Aufgabe Nr. 7

Womit fängt die Geschichte an, womit hört sie auf?

## Aufgabe Nr. 8

In welchen Seen findet man viele alte geschichtliche Gegenstände (vor)?

# Geschichte

(Nr. 1 - Nr. 16)



## Lösung Nr. 2

die Ur- und Frühgeschichte

## Lösung Nr. 1

- Ur- und Frühgeschichte (bis ca. 3000 v.Chr.),
- Altertum (von ca. 3000 v.Chr. bis ca. 500 n.Chr.),
- Mittelalter (von ca. 500 n.Chr. bis ca. 1450/1500),
- Neuzeit (ab ca. 1450/1500)

## Lösung Nr. 4

in (alphabetisch geordneten)  
Wörterbüchern

## Lösung Nr. 3

die Vorgeschichte

## Lösung Nr. 6

in Afrika  
Dies belegen zahlreiche Knochenfunde.  
Von Afrika aus besiedelten Menschen  
andere Erdteile.

## Lösung Nr. 5

In der Geschichte geht es um den  
Werdegang der Menschheit.

## Lösung Nr. 8

in Museen  
Der Museumswitz:  
Der Direktor eines Museums fragt am Ende  
des Arbeitstages den neuen als Aufseher  
eingestellten Mitarbeiter: „Wie ist denn  
ihr erster Arbeitstag verlaufen?“ Der neue  
Mitarbeiter im Museum: „Ich bin sehr zufrieden.  
Geschafft habe ich es, 1 Faustkeil, 2  
Schwerter und 3 Münzen zu verkaufen!“

## Lösung Nr. 7

Auf alle Fälle fängt die Geschichte mit dem  
Buchstaben „G“ an und endet mit „e“.

# Geschichte

(Nr. 1 - Nr. 16)



## Aufgabe Nr. 9

1. So nennt man Stellen, aus denen Wasser aus der Erde kommt.
2. So heißen (auch) Belege u.a. aus der Vergangenheit.

Wie heißt das gesuchte Wort?

## Aufgabe Nr. 10

Welche verschiedenen Arten von historischen Quellen gibt es z.B.?

## Aufgabe Nr. 11

Aus der Ur- und Frühgeschichte sind hauptsächlich nur diese Art von historischen Quellen vorhanden ...?

## Aufgabe Nr. 12

Das Gegenteil zu historischen Quellen sind ...?

## Aufgabe Nr. 13

Was ist ein Historiker?

## Aufgabe Nr. 14

Ein Witz:  
Was ist ein wesentlicher Unterschied zwischen Gott und einem Historiker?  
Antwort: Im Gegensatz zu einem Historiker kann Gott die Geschichte (= Vergangenheit) nicht (ver)ändern.  
Was ist mit dem Witz gemeint?

## Aufgabe Nr. 15

Archäologen erforschen vor allem die beiden Hauptabschnitte der Geschichte: ...?

## Aufgabe Nr. 16

Warum geht es Ehefrauen von Archäologen mit zunehmendem Alter immer besser?

# Geschichte

(Nr. 1 - Nr. 16)



## Lösung Nr. 10

- Sachquellen (z.B. Knochen von Lebewesen, Waffen, Werkzeuge);
- Bildquellen (z.B. Höhlenbilder, Reliefzeichnungen, Gemälde);
- schriftliche Quellen (z.B. Inschriften, Urkunden, Briefe);
- mündliche Quellen (Zeitzeugen, Tonaufzeichnungen ...)

## Lösung Nr. 9

Quellen

## Lösung Nr. 12

Das Gegenteil zu historischen Quellen sind historische Darstellungen.

Historische Darstellungen bauen auf historischen Quellen auf.

## Lösung Nr. 11

Sachquellen wie gefundene Knochen, Werkzeuge, andere Alltagsgegenstände, Waffen, Gräber, Ruinen ...

## Lösung Nr. 14

Historiker können die Vergangenheit (= Geschichte) unterschiedlich darstellen, je nachdem welche Absichten sie haben.

So wurde z.B. die Geschichte nach Kriegen oft im Sinne der Siegermächte (um)geschrieben.

## Lösung Nr. 13

Ein Historiker ist eine Person, die sich (wissenschaftlich) mit der Vergangenheit (= Geschichte) befasst, sie untersucht (hat).

*historia (lat.) = Geschichte, Geschichtsforschung*

## Lösung Nr. 16

Je älter die Ehefrauen von Archäologen werden, desto mehr interessieren sich die Ehemänner (= Archäologen) für sie.

## Lösung Nr. 15

Archäologen erforschen vor allem die beiden Hauptabschnitte der Geschichte:

- Ur- und Frühgeschichte
- und Altertum.

*archaios (griech.) = alt*

+

*logos (griech.) = Kunde*

Z.B. untersuchen Archäologen Ausgrabungen.

# Geschichte mit Wissen, Witz & Grips

## Die Lernkartothek

1. Digitalauflage 2022

© Kohl-Verlag, Kerpen 2022  
Alle Rechte vorbehalten.

Inhalt: Friedhelm Heitmann  
Umschlagbild: © Dmitry Vereshchagin & mikolajn - AdobeStock.com  
Redaktion: Kohl-Verlag  
Grafik & Satz: Kohl-Verlag

**Bestell-Nr. P12 452**

**ISBN: 978-3-98558-595-3**

### Bildquellen: © AdobeStock.com

S. 5: singmuang; S. 9: Andy Ilmberger, blende11.photo; S. 11: leremy; S. 15: bluringmedia, S. 17, 25, 27, 29, 33, 37, 45, 47, 57, 59, 71, 77, 83, 91: strichfiguren.de; S. 39: fuwari; S. 47: castecodesign; S. 51: agrino; S. 63: Alexander Pokusay; S. 65: yuriytsirkunov; S. 73: artefacti;

© Kohl-Verlag, Kerpen 2022. Alle Rechte vorbehalten.

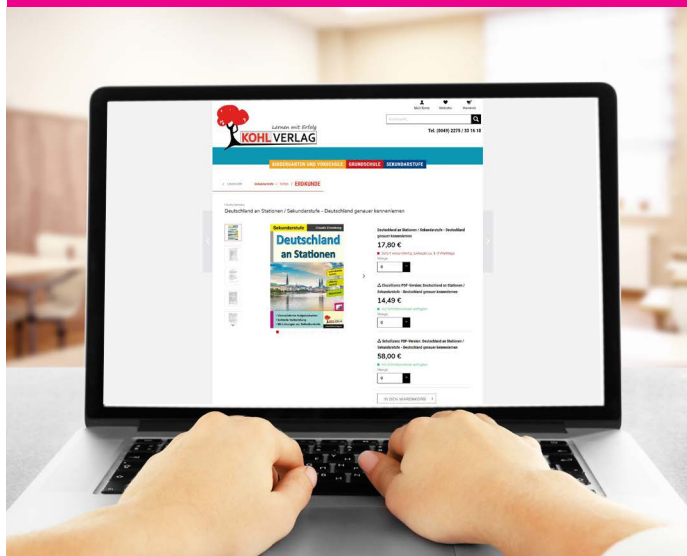
Das Werk und seine Teile sind urheberrechtlich geschützt und unterliegen dem deutschen Urheberrecht. Jede Nutzung in anderen als den gesetzlich zugelassenen Fällen bedarf der vorherigen schriftlichen Einwilligung des Verlages (§ 52 a UrhG). Weder das Werk als Ganzes noch seine Teile dürfen ohne Einwilligung 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. Lehr-auftrag 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 2022

## 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](http://www.kohlverlag.de) erhältlich.



# SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

## Auszug aus:

*Geschichte mit Wissen, Witz & Grips - Die Lernkarthothek*

Das komplette Material finden Sie hier:

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

