

SCHOOL-SCOUT.DE

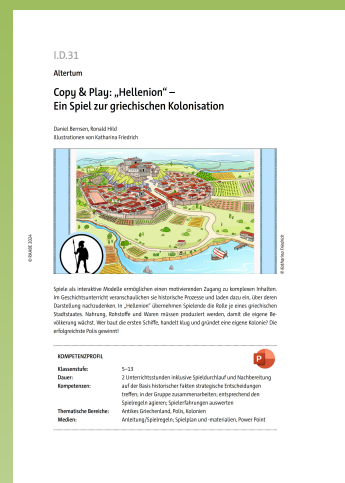
Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Altertum: Copy & Play: "Hellenion"

Das komplette Material finden Sie hier:

[School-Scout.de](https://www.school-scout.de)



I.D.31

Altertum

Copy & Play: „Hellenion“ – Ein Spiel zur griechischen Kolonisation

Daniel Bernsen, Ronald Hild

Illustrationen von Katharina Friedrich



© RAABE 2024

© Katharina Friedrich

Spiele als interaktive Modelle ermöglichen einen motivierenden Zugang zu komplexen Inhalten. Im Geschichtsunterricht veranschaulichen sie historische Prozesse und laden dazu ein, über deren Darstellung nachzudenken. In „Hellenion“ übernehmen Spielende die Rolle je eines griechischen Stadtstaates. Nahrung, Rohstoffe und Waren müssen produziert werden, damit die eigene Bevölkerung wächst. Wer baut die ersten Schiffe, handelt klug und gründet eine eigene Kolonie? Die erfolgreichste Polis gewinnt!

KOMPETENZPROFIL

Klassenstufe:	5–13
Dauer:	2 Unterrichtsstunden inklusive Spieldurchlauf und Nachbereitung
Kompetenzen:	auf der Basis historischer Fakten strategische Entscheidungen treffen; in der Gruppe zusammenarbeiten; entsprechend den Spielregeln agieren; Spielerfahrungen auswerten
Thematische Bereiche:	Antikes Griechenland, Polis, Kolonien
Medien:	Anleitung/Spielregeln; Spielplan und -materialien, Power Point



Fachliche Hinweise

Was leisten Spiele im Geschichtsunterricht? – Eine motivierende Alternative

Tagtäglich sehen sich Geschichtslehrerinnen und -lehrer herausgefordert, ihren Unterricht nicht nur fachlich fundiert, sondern auch unterhaltsam und methodisch abwechslungsreich zu gestalten. Wie gelingt es, die Schülerinnen und Schüler für die zu vermittelnden Lerninhalte zu begeistern, auch und vor allem angesichts der Schwierigkeit, dass das historisch Vergangene nicht mehr beobachtbar ist, sondern nur noch indirekt über Quellen erschlossen werden kann? Spiele stellen im Geschichtsunterricht eine sinnvolle alternative Herangehensweise dar, historische Prozesse zu veranschaulichen und Handlungsalternativen zu reflektieren. Sie ermöglichen einen motivierenden Zugang zu komplexen Inhalten.

Brettspiele – Interaktive Modelle helfen, Prozesse und Alternativen zu simulieren

Bedeutet „Spiele im Geschichtsunterricht“ oft vor allem Rätsel, unterhaltsam gestaltete Wissensabfragen und auflockernde Varianten zur Wiederholung bereits erworbenen Wissens, eignen sich Brettspiele auch für komplexere Aufgaben. Sie helfen, Prozesse, Handlungsalternativen und deren (mögliche) Folgen sichtbar und nachvollziehbarer zu machen. Das vorliegende Brettspiel versteht sich als interaktives Modell zur Veranschaulichung historischer Entwicklungen. Es eröffnet den Lernenden die Möglichkeit, unterschiedliche, vor allem auch kontrafaktische Entwicklungen spielerisch zu erproben.

Die im Zuge dessen deutlich werdenden Entwicklungen und Handlungsalternativen können während oder nach dem Spiel Gegenstand von Analyse und Kritik werden. Indem sich die Schülerinnen und Schüler im Spiel aktiv in die Rolle historischer Personen oder Gruppen versetzen, werden ihnen Prozesse und Strukturen verständlich. Darüber hinaus fördert dies ihre Kommunikations- und Abstraktionsfähigkeit, ihre Empathie, das Fremdverstehen sowie das Verständnis von Multikausalität.

Die Kolonisation in der griechischen Antike – Zentrale Aspekte im Überblick

In der zergliederten Gebirgs- und Küstenlandschaften Griechenlands entwickelten sich viele, territorial unabhängige Stadtstaaten, Poleis genannt. Politisch waren sie vielgestaltig. Die Griechen unterschieden zwischen der Tyrannis bzw. der Monarchie (Alleinherrschaft), der Aristokratie bzw. Oligarchie (Herrschaft der Besten bzw. von wenigen) und der Demokratie. Durch Sprache und Kultur waren sie miteinander verbunden.

Die sogenannte „große“ griechische Kolonisation begann Mitte des 8. Jahrhunderts v. Chr. und dauerte ca. 200 Jahre. Von den unterschiedlichen Poleis wurden im gesamten Mittelmeerraum sowie rund um das Schwarze Meer Kolonien oder Tochterstädte angelegt und aus der Herkunfts- bzw. Mutterstadt besiedelt. Die langen Schiffsreisen selbst waren ein gefährliches Unternehmen und ihr Erfolg stark abhängig von den Witterungsbedingungen. Die großen Entfernungen gaben den Kolonien zum Teil große Spielräume an Eigenständigkeit.

Die Gründe für die Kolonisation sind unterschiedlich. Kolonien konnten vorgelagerte Handelsstützpunkte sein oder zur Sicherung des Zugriffs auf wichtige Ressourcen, wie z. B. auf die Eisenerzvorkommen in Mittelitalien, dienen. Auslöser konnten aber auch eine durch schlechte Ernten ausgelöste Versorgungskrise oder angesichts der Kleinräumigkeit vieler Poleis eine lokale Überbevölkerung bzw. Landnot sein, die durch Erbteilung der Höfe verstärkt wurde. Auch politische Konflikte innerhalb einer Polis konnten zur Emigration der unterlegenen Partei und der Neugründung einer Polis an einem anderen Ort führen.

Friedlich waren diese Koloniegründungen in der Regel nicht, sondern gingen oft mit einer kriegeri-

schen Landnahme und Konflikten mit der lokalen Bevölkerung einher, die – falls erfolgreich – versklavt wurde. Nach der Landnahme wurde zunächst ein Altar errichtet. Von den vermutlich zahlreichen, aus militärischen oder wirtschaftlichen Gründen gescheiterten Gründungen schweigen die Quellen.

Eine zentrale Rolle spielte das Orakel von Delphi. Viele Auswanderungswillige begaben sich zur Vorbereitung dorthin. So liefen in Delphi Informationen aus der gesamten griechischsprachigen Welt zusammen, wodurch davon auszugehen ist, dass hier wichtige Informationen zur Geografie, Wirtschaft, Bevölkerung usw. der Siedlungsräume ausgetauscht und weitergegeben wurden.

Didaktisch-methodische Hinweise

Wie ordnet sich die Reihe curricular ein?

Inhaltlich orientiert sich das Spiel an den Lehrplänen des Fachs Geschichte für die Klassen 5–7 (je nach Bundesland). Es ist einsetzbar an allen Schulformen.

Wie gelingt die Umsetzung im Unterricht?

Das vorliegende Brettspiel ist als Kopiervorlage konzipiert. Die Materialien werden in entsprechender Anzahl vervielfältigt und an die Schülerinnen und Schüler ausgegeben. Mit Bleistiften werden Ressourcen und Errungenschaften auf den Spieltableaus ein- bzw. bei Verbrauch wieder ausgetragen. Alternativ kann das Spielmaterial laminiert werden.

Die Lehrkraft übernimmt die Spielleitung, jede Spielrunde wird von dieser moderiert. Regeln und Elemente werden im Laufe des Spiels eingeführt und von der Spielleitung erklärt. Anleitungen für die Spielvorbereitung und den Spielablauf sowie eine Power-Point-Präsentation unterstützen den Spielprozess.

Es spielen maximal fünf Gruppen gleichzeitig, weshalb die Möglichkeit besteht, die im Spiel beobachteten Entwicklungen und unterschiedlichen Verläufe anschließend zu vergleichen, um so historische Erkenntnisse über die Bedingungen (beispielsweise des Gelingens bzw. Scheiterns) zu gewinnen.

Spielziel

Jede Gruppe spielt einen griechischen Stadtstaat. Ziel des Spiels ist es, seine Polis weiterzuentwickeln, Handel zu treiben und Kolonien zu gründen. Wer innerhalb von zehn Runden die Stadt mit den meisten Bewohnerinnen und Bewohnern und Ressourcen hat, gewinnt. Eine Ergebnistabelle erleichtert das Addieren der Siegpunkte.

Zeitraumen und variable Spielerzahl

Das Spiel erfordert eine Doppelstunde inklusive Aufbau des Spiels und Nachbereitung. Es ist innerhalb unterschiedlich großer Klassen in verschiedenen Gruppengrößen spielbar.

Grundlegende Spielmechanik

Das Spiel eignet sich zur Wiederholung und Wissensvertiefung, kann aber auch dem Einstieg oder der Erarbeitung des Themas dienen. Da die historische Darstellung sowie die Komplexität des Spiels für die Zielgruppe stark vereinfacht wurden (es finden sich u. a. keine Namen historischer Poleis oder exakte Werte wie z. B. Maßeinheiten und Währungen), handelt es sich nicht um eine Simulation im engeren Sinn. Neben dem spielerischen Zugang zu historischen Themen eröffnen sich grundlegende Erkenntnismöglichkeiten, was die Bedeutung einzelner Faktoren und die Zusammenhänge

von verschiedenen Elementen angeht. Diese werden im Spiel anschaulich und verständlich. Daraus ergibt sich ein wesentlicher „Mehrwert“ der Arbeit mit Spielen im Vergleich zur Arbeit mit Texten.

Alternativen

Bei jüngeren Schülerinnen und Schülern können die Spielregeln vereinfacht werden, indem z. B. die Möglichkeit des Orakels und der Einfluss des Wetters weggelassen wird.

Bei älteren Spielerinnen und Spielern kann die Rundenzahl und damit die Spielzeit erhöht werden. Mehr Kolonie-Tableaus erhöhen die Komplexität des Spiels.

Nachbereitung

Im Anschluss erfolgt sinnvollerweise eine Reflexions- und Besprechungsphase. Je nach Lerngruppe, Einbettung in die Einheit, Kompetenzschwerpunkten bzw. Lernzielerwartungen kann dies in unterschiedlicher Form geschehen. Anhand der Spielelemente lassen sich sowohl die historischen Prozesse selbst als auch deren Darstellung in unterschiedlichen medialen Formen thematisieren. Folgende historische Themen könnten beispielsweise anhand der gemachten Spielerfahrung nachbesprochen werden:

- Lebensformen: Inwiefern beeinflussten die geografischen und klimatischen Gegebenheiten die Ausformung der antiken griechischen Gesellschaft? (Entstehung der Poleis, Wirtschaft)
- Herrschaftsformen: Wie war eine Polis in der griechischen Antike organisiert? (Monarchie, Aristokratie, Demokratie)
- Griechische Expansion: Welche Ursachen und Folgen hatte die griechische Kolonisation? Wie lief die Gründung einer Kolonie ab? (Politik, Wirtschaft, Kultur)

Je nachdem, welche Entscheidungen innerhalb der Gruppen getroffen werden, ergeben sich unterschiedliche Spielverläufe. Diese können Ausgangspunkt einer späteren Analyse und einer sich anschließenden Diskussion sein. Im Zuge dessen können die Jugendlichen anhand ihrer Spielerfahrungen Bedingungen für das Gelingen, aber auch das Scheitern historischer Entwicklungen herausarbeiten.

Das Spiel als Darstellung und Modell historischer Prozesse bietet weitere Anknüpfungspunkte für eine Reflexion: Ausgehend von einer mündlich oder schriftlich zusammenfassenden Erzählung der Geschichte, die sich durch den Spielverlauf ergeben hat, kann die Darstellung von Geschichte im Spiel mit der Darstellung des Themas im Schulbuch und anderen Medien verglichen werden: Welche Aspekte stimmen überein? Wo gibt es Unterschiede? Woran könnte das liegen? Mit leistungsstarken Lernenden kann und sollte darüber hinaus eine Analyse der durch das Spiel gesetzten Bedingungen geleistet werden: Sind diese historisch plausibel? Sind sie vollständig oder fehlt eventuell ein entscheidendes Element? Ausgehend von den Antworten lassen sich historische Fragestellungen entwickeln, die durch weitere Recherchen beantwortet werden können.

Welchen Prinzipien folgt diese Einheit?

Das vorliegende Brettspiel für den Geschichtsunterricht wurde auf der Grundlage folgender Prinzipien entwickelt:

1. Fachliche Korrektheit und Geschichtsdarstellung im Spiel

Die Darstellung historischer Fakten in diesem Spiel orientiert sich am aktuellen Stand der Wissenschaft. Geschichte kommt zum Tragen in der Rahmenhandlung, den Ressourcen und den geltenden Spielregeln und -mechaniken. Darüber hinaus müssen Spiele, wollen sie interessant sein, ergebnisoffen sein und Handlungsalternativen eröffnen, die auch kontrafaktische Geschichtserzählungen ermöglichen. Nur dann eröffnet das Spiel als Medium des Lernens im Geschichtsunterricht mit seinen spezifischen Darstellungsformen und Interaktionsmöglichkeiten einen Erkenntnisgewinn,

der über den Wert eines Informationstextes beispielsweise im Schulbuch hinausgeht. Das Spiel bildet in Form eines stark reduzierten Modells wissenschaftliche Rekonstruktionen von Geschichte ab. Deutlich werden die (räumlichen und zeitlichen) Bedingungen, die für das spezifische Gelingen oder Misslingen historischer Entwicklungen verantwortlich sind, ebenso wie die grundsätzliche Offenheit von Prozessen, deren Vorhandensein in der Rückschau oft in Vergessenheit gerät. Bei dem vorliegenden Spiel handelt es sich also um ein „dynamisches Modell“. Die Entscheidungen der Spielenden lassen sowohl die Bedingtheit von Verläufen als auch die wechselseitige Abhängigkeit verschiedener Faktoren und Interaktionen in Systemen und Strukturen deutlich und spielerisch beobachtbar werden.

2. Komplexität des Spiels und vorzubereitende Materialien

Damit das Spiel auch für junge Schülerinnen und Schüler spielbar ist, konzentrieren sich die Spielregeln auf die wesentlichen Informationen. Der Einstieg gelingt leicht. Die Materialien unterstützen die Regeln visuell und intuitiv. Kommt das Spiel nur einmal zum Einsatz, können die farbigen Vorlagen ohne Kopieraufwand direkt laminiert werden. Die Fertigstellung kostet nicht viel Zeit. Die Spielgruppen benötigen nur wenige zusätzliche Materialien, die entweder in der Schule verfügbar sind oder von zu Hause mitgebracht werden können (z. B. Spielfiguren, Bleistifte, Radierer).

3. Begrenzter Zeitrahmen und variable Spielerzahl

Das Spiel erfordert eine Doppelstunde inklusive Lesen der Regeln, Aufbau des Spiels und Nachbereitung. Es ist innerhalb unterschiedlich großer Klassen, mit Schülerzahlen auch über 30 Schülerinnen und Schülern, in verschiedenen Gruppengrößen innerhalb von 90 Minuten spielbar.

4. Grundlegende Spielmechanik und Spiele als interaktive Modelle

Das Spiel kann ergänzend zum oder anstelle des Schulbuchs im Unterricht eingesetzt werden. Es eignet sich zur Wiederholung und Wissensvertiefung, kann aber auch dem Einstieg oder der Neuerarbeitung des Themas dienen. Das Spiel bietet interaktive und dynamische Modelle historischer Prozesse. Ein „Spielen“ mit unterschiedlichen Variablen ist möglich. Da die historische Darstellung sowie die Komplexität des Spiels für die Zielgruppe stark vereinfacht wurden (es finden sich u. a. keine exakten Werte, wie z. B. Maßeinheiten und Währungen), handelt es sich nicht um eine Simulation im engeren Sinn. Neben dem spielerischen Zugang zu historischen Themen eröffnen sich grundlegende Erkenntnismöglichkeiten, was die Bedeutung einzelner Faktoren und die Zusammenhänge von verschiedenen Elementen angeht. Diese werden im Spiel anschaulich und verständlich.

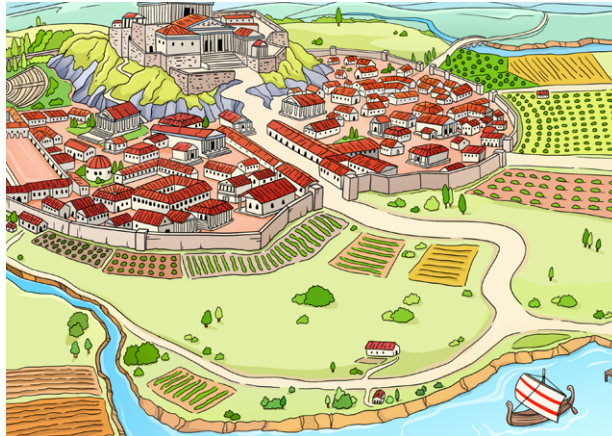
Hellenion: Spielvorbereitung – Spielergruppen

M 2

„Hellenion“ ist ein Spiel zur antiken griechischen Kolonisation im 8. Jahrhundert v. Chr. Bis zu fünf Spielergruppen spielen je einen Stadtstaat, die Polis. Diese sichert für ihre Bewohnerinnen und Bewohner die Versorgung mit Nahrung, gewinnt Rohstoffe und produziert Waren. Mit dem Bau einer Werft für Schiffe kann die Polis mit anderen Stadtstaaten Handel treiben und Kolonien gründen.

Ziel des Spiels

Ziel ist es, innerhalb von zehn Runden die reichste Polis zu werden. Dazu werden in jeder Stadt Nahrung und Rohstoffe (je 1 Punkt), Werkzeuge und Keramikgefäße (je 3 Punkte), Schiffe und Einwohner (je 5 Punkte) addiert. Die wirtschaftlich erfolgreichste Stadt gewinnt.













Gruppenbildung

- Verteilt alle Tische zufällig und einzeln im Raum.
- Bildet maximal fünf Gruppen aus jeweils vier bis sechs Spielerinnen und Spielern und setzt euch an einen der Tische.
- Legt ein Polis-Tableau und farblich passende Spielsteine auf euren Tisch.

Erste Schritte

- Setzt vier Spielsteine als **Start-Bewohner** eurer Polis in das Figurenfeld unten. Die übrigen Spielsteine legt ihr zunächst beiseite.
- Tragt eure **Startressourcen** als Zahlen oder Striche auf eurem Polis-Tableau ein: 4 Werkzeuge, 4 Holz, 2 Ton, 1 Keramik und 2 Nahrung.
- Bestimmt ein Gruppenmitglied zum „**König**“. Dieser fällt später im Spiel nach Beratung mit den anderen Gruppenmitgliedern die Entscheidung, wie die Aktionen pro Runde aufgeteilt werden.



 →  2	 →  max.8
 4	
	
	
	
 1	

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Altertum: Copy & Play: "Hellenion"

Das komplette Material finden Sie hier:

[School-Scout.de](https://www.school-scout.de)

