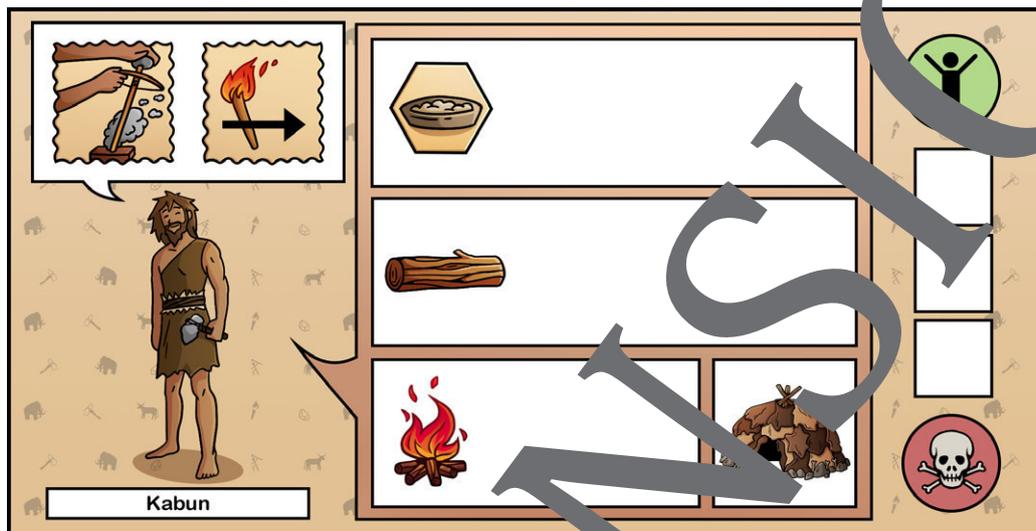


I.C.5

Ur- und Frühgeschichte

Copy & Play: „Leben in der Altsteinzeit“ – Spiele für den Anfangsunterricht

Ein Beitrag von Daniel Bernsen, Ronald Hild
Illustrationen von Katharina Friedrich



© RAABE 2022

Zeichnung: © Katharina Friedrich

Brettspiele machen nicht nur Spaß. Sie stellen zugleich auch interaktive Modelle dar, welche das Verständnis historischer Prozesse und Abläufe fördern können. Dieses leicht einsetzbare Spiel gibt darum nicht nur einen guten thematischen Einblick in die Altsteinzeit, es lässt darüber hinaus auch Entscheidungsalternativen und deren (mögliche) Folgen sichtbar und nachvollziehbar werden.

KOMPETENZPROFIL

Klassenstufe:

Dauer: 2 Unterrichtsstunden inklusive Spieldurchlauf und Nachbereitung

Kompetenzen: Die Lernenden können auf der Basis historischer Fakten begründet strategisch sinnvolle Entscheidungen treffen; sie arbeiten in der Gruppe zusammen und stimmen sich ab; sie agieren strategisch sinnvoll entsprechend den Spielregeln; sie werten ihre Spielerfahrungen aus

Thematische Bereiche: Leben in der Altsteinzeit

Medien: Anleitung/Spielregeln; Spielplan und -materialien

Auf einen Blick

1./2. Stunde

Thema: Vorbereitung, Spiel und Nachbereitung

- M 1** **Spielanleitung – Wie gelingt die Umsetzung?** / Was ist vor dem Spiel vorzubereiten? Welches Material wird benötigt? Eine bebilderte Vorlage informiert.
- M 2** **Spielablauf – Was ist im Lauf des Spiels zu tun?** / Gespielt werden jeweils drei Runden. Hier erfahren die Lernenden, welche Aktionen die Figuren währenddessen durchführen können, was das Ziel des Spiels ist und wann eine Gruppe gewonnen hat.
- M 3** **Die Aktionen – Welche Spielzüge sind möglich?** / Was kann gejagt gesammelt werden. Auf welchen Feldern ist das jeweils möglich? Wie werden Aktionen auf den Spielkarten vermerkt? Dies wird hier erläutert.
- M 4** **Hinweise zum Spiel und den Aktionen** / Wie wird während des Spiels miteinander kommuniziert? Wie kann Holz gesammelt und Feuer transportiert werden? Fähigkeiten und Aufgabenverteilungen werden hier definiert.
- M 5** **Die Ereignisse** / Wird ein Ereignisfeld betreten, informiert dieses Blatt darüber, was hier geschieht.
- M 6** **Tableaus – Wie sind diese zu kennzeichnen?** / Jedes Tableau stellt eine Figur des Stamms dar. Hier wird erläutert, wie vermerkt wird, was sie kann und wie es ihr geht.
- M 7** **Sommerhütte – Mammutherde – Vorlagen** / Hier findet sich die Kopiervorlage für die Mammutherde und die Sommerhütte.
- M 8** **Tableaus – Vorlagen** / Jedes Tableau stellt eine Figur des Stamms dar. Hier werden Kenntnisse und physischer Zustand vermerkt.
- M 9** **Spielabschluss** / Abschließen findet sich hier eine farbige, ganzseitige Vorlage des Spielplans.
- Kompetenzen:** Die Lernenden können auf der Basis historischer Fakten begründet strategisch sinnvolle Entscheidungen treffen; sie arbeiten in der Gruppe zusammen und treffen gemeinsam Entscheidungen; sie agieren strategisch und voll entsprechend den Spielregeln; sie werten ihre Spielerfahrungen aus.

M 1

Spielanleitung – Wie gelingt die Umsetzung?

Was ist vor dem Spiel vorzubereiten?

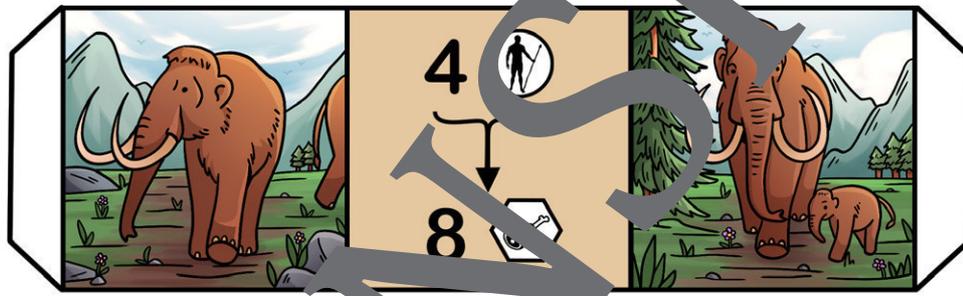
Bildet Gruppen, bestehend aus jeweils 5 Schülerinnen und Schülern. Ihr als Gruppe für ein gemeinsames euren Stamm.

Spielmaterial – Was benötigt ihr für das Spiel?

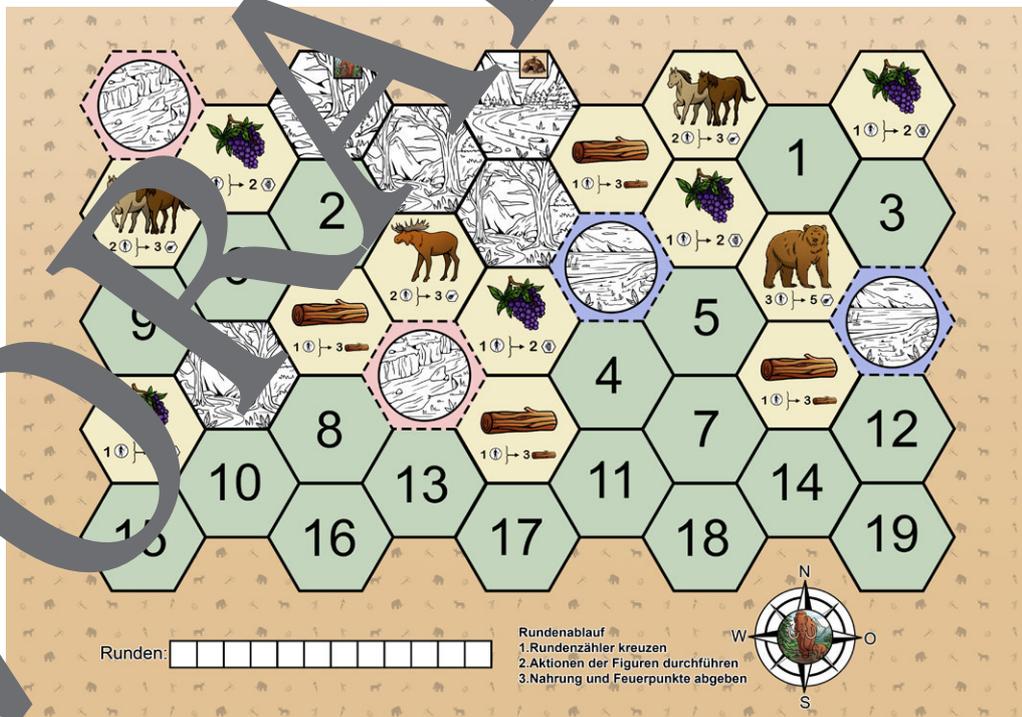
- 1 Spielplan
- 6 Tableaus
- 6 unterschiedliche Spielfiguren
- 1 Seite mit den Ereignissen
- Bleistifte oder gegebenenfalls wasserlösliche Folienstifte

Spielaufbau – Wie bereitet ihr das Spiel vor?

Schritt 1: Schneidet die „Mammutherde“ aus. Faltet sie in einem Dreieck und klebt sie an den Klebekanten zusammen.



Schritt 2: Legt den Spielplan in die Mitte des Tisches.



M 2

Spielablauf – Was ist im Lauf des Spiels zu tun?

Jede Runde erfolgt in drei Schritten:

1. Rundenzähler kreuzen

Zu Beginn jeder Runde wird 1 Kästchen des folgenden Rundenzählers auf dem Spielplan durchgestrichen. Nach 12 Runden endet das Spiel.

Runden:

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

2. Aktionen der Figuren durchführen

Ihr könnt jede Figur pro Runde bis zu 3 Felder weit bewegen. Hat ihr eure Figur auf das Zielfeld bewegt, führt ihr die Aktion des Felds durch. Die Übersicht mit den Aktionen findet ihr auf der nächsten Seite. Passiert ihr auf dem Weg zu eurem Zielfeld ein Feld mit einer Zahl, endet euer Zug dort. Lest euch das entsprechende Ereignis durch. Unter einem der Zahlenfelder befindet sich die gesuchte Höhle.

3. Nahrung und Feuerpunkte abgeben

Die Runde endet, wenn alle Figuren am Zug waren. Feuerpunkte sind abgegeben. Jedes Stammesmitglied verbraucht 1x Nahrung. Die verbrauchten Gegenstände streicht ihr im jeweiligen Tableau aus und tragt die neue Anzahl ein.

Stehen Figuren auf der Hütte, könnt ihr die Nahrung aus dem Vorrat der Hütte abgeben. Anderenfalls müsst ihr sie aus dem Vorrat einer anderen Figur auf demselben Feld nehmen. Verfügt ein Stammesmitglied über keine Nahrung (mehr), so hungert es. Auf dem Tableau der Figur setzt ihr bei „körperlicher Verfassung“ ein Kreuz. Sobald ihr das dritte Kästchen ankreuzen müsst, stirbt euer Steinmensch. Die Figur wird aus dem Spiel genommen.

4. Was ist die Aufgabe und was ist das Ziel des Spiels?

Findet für euren Stamm eine schützende Höhle für den bevorstehenden Winter. Zieht dorthin mit euren Vorräten und eurer Sommerhütte um. Erkundet auf eurem Weg die Landschaft. Sichert dabei das Überleben eures Stamms mit ausreichend Nahrung. Sorgt dafür, dass das Feuer nicht erlischt.

Das Spiel ist gewonnen,

sobald alle folgenden Bedingungen erfüllt sind:

Der Stamm hat innerhalb von 12 Runden die Höhle gefunden.

Alle noch lebenden Stammesmitglieder, mindestens jedoch 3, haben die Höhle erreicht.

Ihr habt die Hütte mit zur Höhle transportiert.

Ihr habt das Feuer ebenfalls zur Höhle transportiert oder dort neu entzündet.

Die Ereignisse

M 5

Die Seite mit den Ereignissen legt ihr verdeckt neben das Spielfeld. Betretet ihr ein Ereignisfeld, dreht ihr das Blatt um und lest das Ereignis mit der dazugehörigen Zahl.



- (1) Du stürzt in eine Schlucht. Kreuze 2 Kästchen bei der körperlichen Verfassung durch. Dein Zug ist beendet. Die Mammutherde läuft 1 Feld nach Süden.
- (2) Du begegnest dem Mitglied eines anderen Stamms, das sich verirrt hat. Geschwächt und verwundet bittet es dich um Hilfe. Wenn du es in dieser Runde pflegst, ist dein Zug beendet. Das fremde Stammesmitglied schließt sich deinem Stamm in der nächsten Runde an. Nehmt das zur Seite gelegte Tableau sowie die sechste Spielfigur hinzu. Euer Stamm hat jetzt ein Mitglied mehr.
- (3) Du verbesserst dein Wissen in der Beherrschung des Feuers: Markiere das Wissenskästchen auf deinem Tableau. Beim Transport von Feuer geht euch ab jetzt kein zusätzlicher Feuerpunkt am Ende der Runde mehr verloren.
- (4) Euer Stamm wird von einem fremden Stamm überfallen. Entschidet, was ihr wollt: Wenn ihr euch verteidigt, werden zwei Mitglieder verletzt. Kreuzt in diesem Fall jeweils ein Kästchen bei der körperlichen Verfassung an. Wenn ihr flieht, verliert ihr 3x Nahrung.
- (5) Es setzen starker Regen und Wind ein. In dieser Runde können alle Mitglieder eures Stamms nichts mehr tun. Ihr verliert zwei Feuerpunkte. Die Mammutherde läuft ein Feld nach Südwesten.
- (6) Es wird kälter, die Mammuts ziehen weiter. Die Mammutherde läuft ein Feld nach Süden.
- (7) Ein schweres Unwetter bricht über euren Stamm. Ein Tag aus dem allgemeinen Vorrat der Hütte und ein Feuerpunkt gehen verloren.
- (8) Du lernst, wie man Feuer entzündet: Markiere das Wissenskästchen auf deinem Tableau. Dein Zug endet hier. Es wird kälter, die Mammuts ziehen weiter. Die Mammutherde läuft ein Feld nach Süden.
- (9) Ihr entdeckt, dass euer Nahrungsvorrat verdorben ist. Verliert 3x Nahrung ab.
- (10) Du entdeckst versteckte Sträucher mit Beeren und bekommst 2x Nahrung dazu.
- (11) Du wirst durch einen Schlagenbiss verletzt. Kreuze ein Kästchen bei deiner körperlichen Verfassung an. Dein Zug endet hier.
- (12) Euer Stammesältester erkrankt. Dein Zug endet hier. In der nächsten Runde pflegst du den Ältesten. Du kannst keine Aktion ausführen und dich nicht mehr bewegen.
- (13) Es wird kälter. Ihr verliert zwei Feuerpunkte pro Runde. Die Mammutherde läuft ein Feld nach Süden.
- (14) Ein fremder Stamm bittet eure Hilfe. Wenn ihr 4x Nahrung abgibt, erhaltet ihr von ihm Informationen über die Umgebung: Ihr dürft euch die Ereignisse zu zwei angrenzenden Feldern durchlesen, ohne dass ihr vorher das Feld betreten müsst.
- (15) Eine Schneelawine zwingt dich zu einer Rast. Dein Zug ist beendet.
- (16) Es ist eisig kalt. Du erfrierst. Der Steinzeitmensch stirbt und wird aus dem Spiel genommen.
- (17) Eisige Winde peitschen über die Landschaft. Durch den Sturm können alle Mitglieder eures Stamms in dieser Runde nur höchstens ein Feld weiterlaufen. Die Mammutherde läuft ein Feld nach Süden.
- (18) Eine Höhle. Du hast sie gefunden! Hier kann euer Stamm den Winter verbringen.
- (19) Du hast dich verirrt. Dein Zug endet hier.

Tableaus – Vorlagen

M 8

Das Hüttentableau

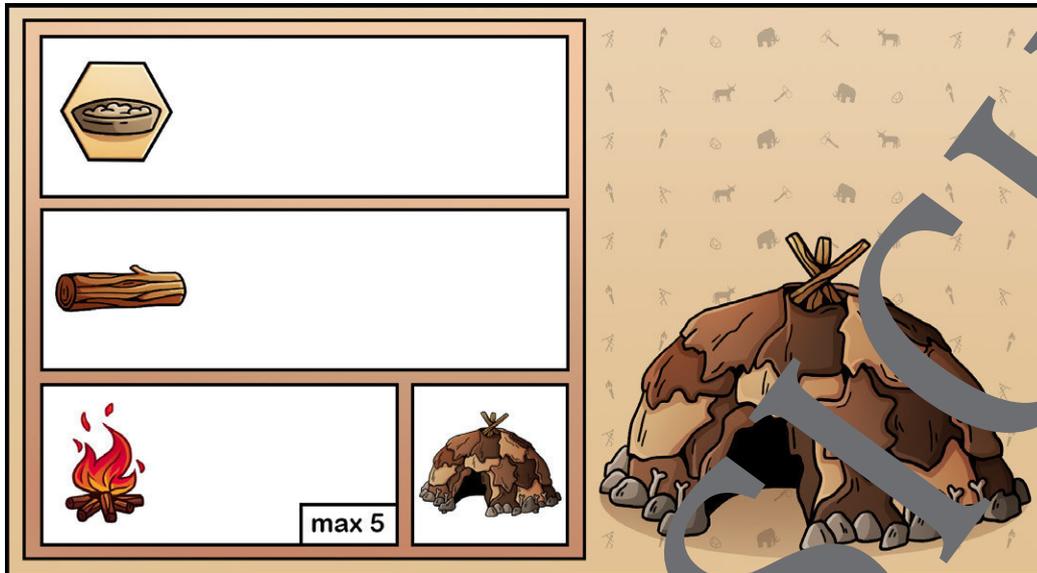


Tableau Steinzeitmensch 1



© RAABE 2022

Sie wollen mehr für Ihr Fach?

Bekommen Sie: Ganz einfach zum Download im RAABE Webshop.



Über 5.000 Unterrichtseinheiten
sofort zum Download verfügbar



Webinare und Videos
für Ihre fachliche und
persönliche Weiterbildung



Attraktive Vergünstigungen
für Referendar:innen
mit bis zu 15% Rabatt



Käuferschutz
mit Trusted Shops



Jetzt entdecken:
www.raabe.de