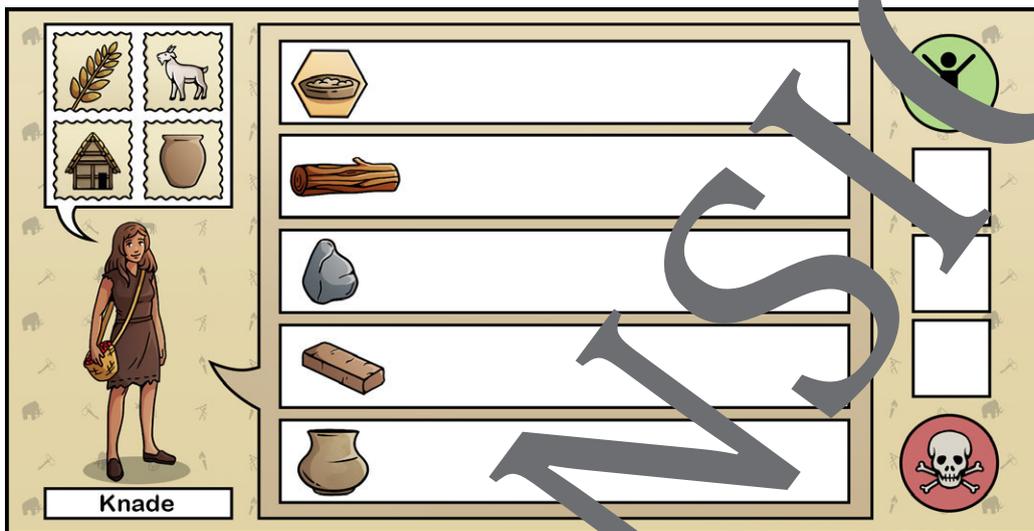


I.C.6

Ur- und Frühgeschichte

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

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



© RAABE 2022

Zeichnung: Katharina Friedrich

Spiele unterstützen das Lernen und die Lernmotivation der Schülersinnen und Schüler. Sie helfen, Wissen aufzufrischen, zu festigen und zu vertiefen. Vor allem Rollenspiele stellen interaktive Modelle dar, die helfen können, das Verständnis historischer Prozesse zu fördern. Dieses leicht einsetzbare Spiel gibt nicht nur einen guten Einblick in die Jungsteinzeit. Es verdeutlicht zugleich auch Entscheidungsalternativen und macht mögliche Folgen sichtbar und nachvollziehbar.

KOMPETENZPROFIL

Klassenstufe: 5–7

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 Jungsteinzeit

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 Laufe des Spiels zu tun?** / Gespielt werden zehn Runden in drei Schritten. 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?** / Es können Ressourcen gesammelt werden, Ackerbau oder Viehzucht betrieben werden. Auch dürfen Kultstätten errichtet werden. Auf welchen Feldern ist das möglich? Wie werden Aktionen auf den Spielkarten vermerkt?
- M 4** **Hinweise zum Spiel und den Aktionen** / Wie wird das Spiel und des Spiels miteinander kommuniziert? Wie kann Holz gesammelt, Keramik hergestellt oder ein Dorf erbaut werden? Fähigkeiten und Aufgabenverteilungen werden definiert.
- M 5** **Kärtchen für Kultstätte und Dorf** / Hier finden sich die beiden Kopiervorlagen für den Erbau einer Kultstätte oder eines Dorfes.
- M 6** **Höhlen- und Dorftableau** / Hier finden sich die beiden Kopiervorlagen für das Dorftableau und das Höhlen-Tableau.
- M 7** **Tableaus – Wie sind diese zu kennzeichnen?** / Wie kennzeichnet man die Figurenkärtchen? Wie viele Nahrung darf zurückgelegt werden? Das wird hier erläutert.
- M 8** **Figurenkärtchen** / Jedes Tableau stellt eine Figur des Stamms dar.
- M 9** **Spielplan** / Abschließend 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?

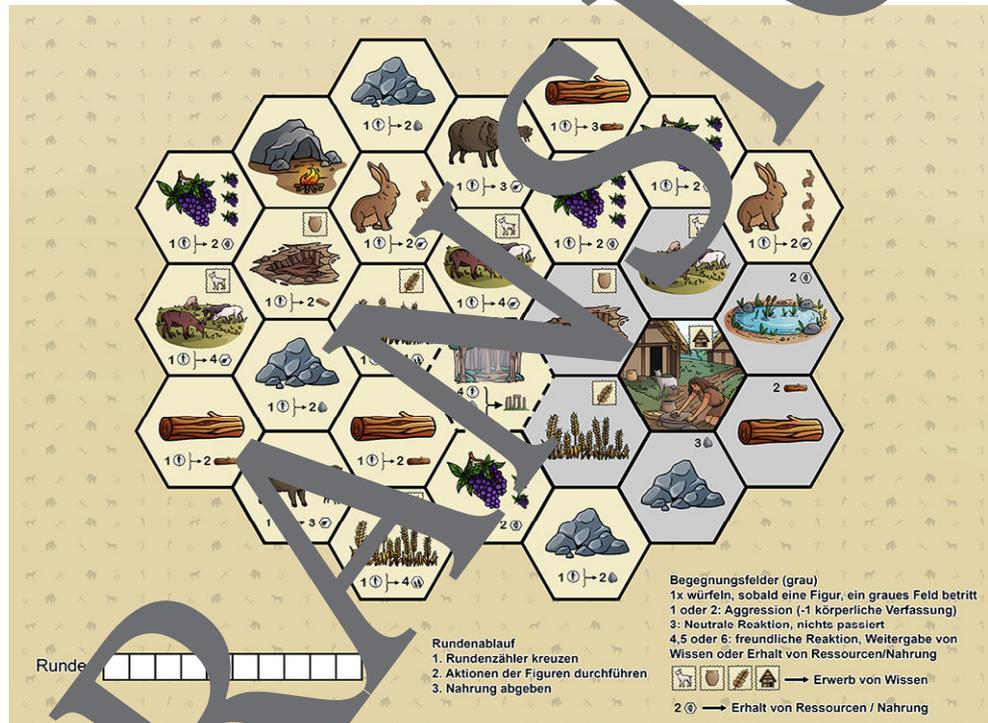
Bildet Gruppen, bestehend aus jeweils 5 Schülerinnen und Schülern. Ihr als Gruppe für einen gemeinsamen Stamm.

Spielmaterial – Was benötigt ihr für das Spiel?

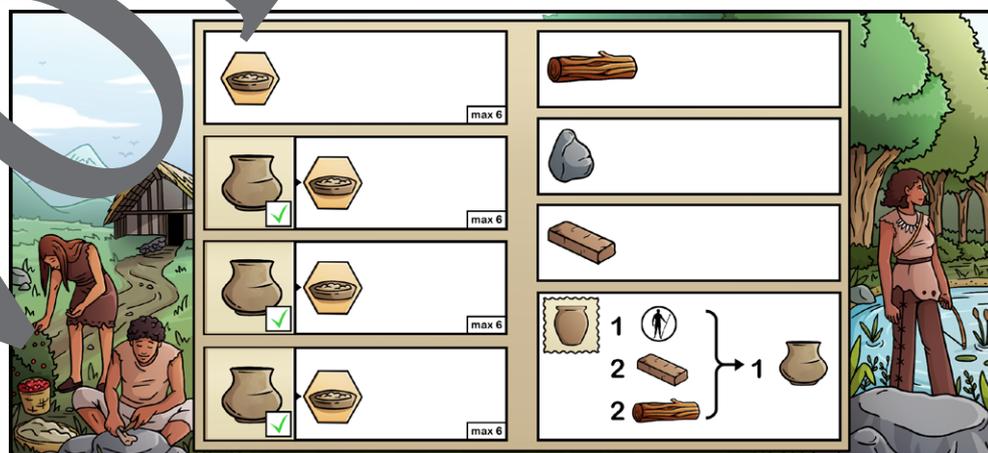
- 1 Spielplan
- 6 Tableaus
- 4 unterschiedliche Spielfiguren
- Bleistifte oder gegebenenfalls wasserlösliche Folienstifte
- 1 Würfel

Spielaufbau – Wie bereitet ihr das Spiel vor?

Schritt 1: Legt den Spielplan in die Mitte des Tisches.



Schritt 2: Legt das Dorftableau, das Dorfkärtchen und das Kärtchen für die Kultstätte beiseite.



Die Aktionen – Welche Spielzüge sind möglich?

M 3

Felder mit Tieren oder Früchten

Hier könnt ihr jagen oder Nahrung sammeln. Euer Zug endet nach der Aktion. Für jeden Steinzeitmenschen, der auf dem Feld jagt oder sammelt, streicht ihr eines der abgebildeten Ernte- oder Jagdsymbole durch. Wurden alle Symbole durchgestrichen, ist das Feld erschöpft. Hier kann nichts mehr gesammelt werden. Tragt die gesammelte Nahrung auf den Tableaus der jeweiligen Steinzeitmenschen ein. 1 Steinzeitmensch kann 2 x Früchte oder 2 x Fleisch sammeln.



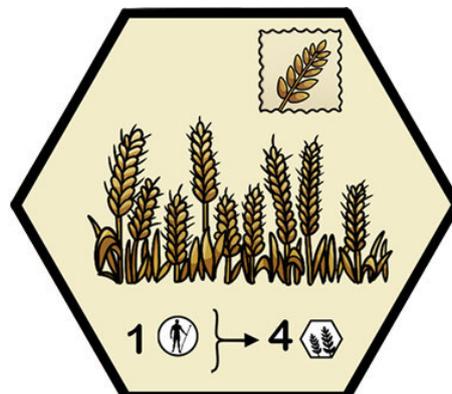
Felder mit Holz oder Stein

Hier könnt ihr Ressourcen sammeln. Euer Zug endet nach der Aktion. Holz und Stein könnt ihr beliebig oft sammeln. Notiert eure Ausbeute auf den Tableaus der jeweiligen Steinzeitmenschen.



Felder für Ackerbau, Viehzucht oder Tongewinnung (für die Keramikherstellung)

Diese Felder könnt ihr erst nutzen, wenn ihr das Wissen über Ackerbau, Viehzucht oder Ton in sesshaften Stämmen erworben habt. Verfügt ihr über das jeweilige Wissen, könnt ihr diese Felder unbegrenzt nutzen. Euer Zug endet nach der Aktion.



Hinweise zum Spiel und den Aktionen

M 4

Wie gelingt der Austausch untereinander? – Kommunikationsregeln

In der Jungsteinzeit konnten Informationen und Wissen nur mündlich in direktem Kontakt weitergegeben werden. Nur die Steinzeitmenschen, die auf dem gleichen Feld stehen, können Wissen oder Gegenstände tauschen.

→ Ihr als Spielerinnen und Spieler könnt natürlich miteinander kommunizieren und eure Strategie absprechen, egal, wo eure Figuren stehen.

Wie transportiert ihr Holz und Nahrung?

Die Anzahl der zu transportierenden Gegenstände notiert ihr auf dem Tableau des jeweiligen Steinzeitmenschen. Jeder/jede darf maximal fünf Dinge transportieren.

Wie baut ihr ein Dorf?

Habt ihr das notwendige Wissen über Siedlungsbau und Ackerbau von dem sesshaften Steinzeitmenschen erworben, könnt ihr ein Dorf bauen. Für das Dorf benötigt ihr 6 Holz und 4 Steinzeitmenschen. Alle Steinzeitmenschen müssen am Ende der Runde auf dem Bauplatz stehen. Der Bauplatz kann ein beliebiges Feld sein abgesehen vom Feld „Heiliger Ort“ und dem Gebiet des bereits sesshaften Stammes. Legt das Kärtchen „Dorf“ anschließend auf das entsprechende Geländefeld. Tauscht dann das Höhlentableau gegen das Dorftableau. Euer Stamm ist nun sesshaft.

→ **Achtung:** Nach dem Bau des Dorfes kann jeder Steinzeitmensch pro Runde nur noch 2 Felder weit laufen. Am Ende der Runde kehrt er automatisch ins Dorf zurück, die Spielfigur wird also ins Dorf gestellt.

Keramikherstellung

Habt ihr das Wissen zur Keramikherstellung vom sesshaften Stamm erworben und ein Dorf gebaut, könnt ihr Keramik herstellen. Zur Keramikherstellung benötigt ihr Ton und Holz. Die Arbeit findet im Dorf statt. Ein Steinzeitmensch, der Keramik herstellt, kann in dieser Runde keine andere Aktion ausführen. Die Keramikherstellung ist wichtig für euch, denn in diesen Gefäßen mehr Nahrung gelagert werden kann.

Ackerbau und Viehzucht

Wie man ein Dorf baut und Keramik herstellt, könnt ihr nur von dem sesshaften Stamm erlernen.

Figurenkärtchen

M 8

Figur 1

Carnac

Figur 2

Neolith

© 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