

## Historische Schlüsselbegriffe spielerisch wiederholen

Nach einer Idee von Kathrin Stoffregen, Hamburg

Während eines Schuljahres werden viele Themen im Geschichtsunterricht besprochen. Um welche Inhalte ging es dabei noch gleich? Was sind wichtige Schlüsselbegriffe? Und können die Schülerinnen und Schüler sich mit ihren Klassenkameraden im Gespräch austauschen? Anhand der vorliegenden Spiele können Ihre Schülerinnen und Schüler komplexe Themen wiederholen und ihr Wissen überprüfen.



© Gemeinfrei nach Wikicommons.

Wieso wurde das deutsche Kaiserreich im Spiegelsaal von Versailles proklamiert? Kennen Ihre Klassen den historischen Kontext noch?

Das Wichtigste auf einen Blick	
<p><b>Klasse:</b> 10</p> <p><b>Dauer:</b> 1–2 Stunden</p> <p><b>Kompetenzen:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ereignisse einordnen und zueinander in Beziehung setzen</li> <li>• zentrale historische Begriffe korrekt erläutern</li> <li>• sich an Regeln halten und auf andere reagieren</li> </ul>	<p><b>Aus dem Inhalt</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Wiener Kongress</li> <li>• Deutsches Kaiserreich</li> <li>• Schlacht von Verdun</li> <li>• Paul von Hindenburg</li> <li>• Zweiter Weltkrieg</li> <li>• Kalter Krieg</li> <li>• Vertrag von Maastricht</li> </ul>

## Rund um die Reihe

### Warum wir das Thema behandeln

In beiden Spielen geht es jeweils darum, anhand von geschichtlichen Schlüsselbegriffen die bereits ermittelten und bereits bekannten Sachverhalte wiederzugeben, neu in Beziehung zueinander zu setzen und in Reaktion auf die Mitschüler zu ergänzen. Somit kann am Ende einer Einheit ein ganzes Thema erneut aufgefüllt und präsentiert werden – die Spiele eignen sich also auch gut als Wiederholung zum Abschluss des Themas und zur Vorbereitung auf eine Lernerfolgskontrolle.

### Was Sie zum Thema wissen müssen

Die Schüler festigen in beiden Spielen erworbenes Wissen und setzen dabei geschichtliche Ereignisse, Personen und Orte miteinander in Verbindung. Indem sie Schlüsselbegriffe auf Englisch erklären, festigen sie den für das jeweilige Thema relevanten Wortschatz. Zudem werden die Gesprächs- und die Diskurskompetenz gefördert, da die Lernenden in beiden Spielen schnell und spontan entscheiden und kommunizieren müssen. Aufgrund einer gewürfelten Zahl („Talk um sechs!“) müssen sie entweder etwas zu den gewählten Oberthemen erzählen oder anhand eines erreichten Feldes („Talkrunde über ...“) bestimmte Sachverhalte bzw. Begriffe in vorgegebener Zeit erläutern.

### Vorschläge für Ihre Unterrichtsgestaltung

#### Voraussetzungen in der Lerngruppe

Die Spiele „Talk um sechs!“ und „Talkrunde über ...“ lassen sich in allen Lerngruppen gut einsetzen. Für die vorliegenden Materialien wurde das Thema *Französische Revolution* sowie geschichtliche Schlüsselbegriffe der Klassen 8, 9 und 10 gewählt. Blanko-Vorlagen ermöglichen es, beide Spiele zu jedem beliebigen Thema einzusetzen und gemeinsam mit den jeweiligen Klassen zu erarbeiten.

#### Aufbau der Reihe

Beide Spiele basieren auf Würfelglück.

„Talk um sechs!": Zunächst werden zu einem Oberthema (z. B. Französische Revolution) sechs Teilaspekte gesammelt. In Einzel- oder Partnerarbeit werden diese Teilaspekte um Stichworte, Daten und Fakten ergänzt. In Kleingruppen spielen die Schüler dann das Spiel.

Das Spiel „Talkrunde über ...“ entspricht einem klassischen Brettspiel mit Spielfiguren und Würfeln. Ziel des Spiels ist es, als Erster das STOP-Feld zu erreichen. Die Spieler müssen entweder einen wichtigen historischen Begriff, der vorgegeben ist, innerhalb von 30 Sekunden erklären, oder ein Thema oder eine Person frei wählen. Außerdem gibt es Felder mit Anweisungen, die einen Spieler schneller vorwärts bringen oder zurückwerfen. Aufgaben für die JOKER-Felder können vorab im Plenum gesammelt oder von Ihnen vorgegeben werden (z.B. ein Lied singen, Kniebeugen machen, ...). Auch für dieses Spiel muss pro Gruppe ein Schiedsrichter bestimmt werden. Er überwacht die Zeitvorgabe für die Erklärung der Schlüsselbegriffe und die Richtigkeit der Erklärungen. Hierzu können Sie den jeweiligen Erwartungshorizont zur Verfügung stellen.

#### Tipps zur Differenzierung

„Talk um sechs!": Sie können das Spiel erleichtern, indem Sie den Spielern erlauben, das ausgefüllte Arbeitsblatt mit den Teilaspekten zu verwenden.

Anstatt die Spielgruppe einen Schiedsrichter auswählen zu lassen, können Sie diesen bestimmen. Grundsätzlich können Sie alle Inhalte vorgeben, wodurch die Vorbereitungsphase des Spiels seitens der Lerngruppe entfällt.

M 2

## Talk um sechs! – Die Französische Revolution

Erst die Arbeit, dann das Vergnügen. Nachdem ihr die letzten Stunden intensiv die Französische Revolution erarbeitet habt, ist es jetzt Zeit für ein Spiel zur Wiederholung!

Aspekt 1 Die drei Stände	Aspekt 2 Absolutismus	Aspekt 3 Aufklärung	Aspekt 4 Sturm auf die Bastille	Aspekt 5 Merkantilismus	Aspekt 6 Europa
Stichworte	Stichworte	Stichworte	Stichworte	Stichworte	Stichworte
Daten & Fakten	Daten & Fakten	Daten & Fakten	Daten & Fakten	Daten & Fakten	Daten & Fakten

### Aufgaben

1. Beschreibt die verschiedenen Aspekte der Französischen Revolution, indem ihr Stichworte sammelt.
2. Entscheidet euch für mindestens drei wichtige Daten und Fakten zu jedem Aspekt.

## Talk um sechs! – Spielregeln

M 3

Jetzt spielen wir ein Würfelspiel!



© Thinkstoc/istock



© Thinkstoc/istock

### Vorbereitung

1. Bildet Gruppen mit maximal sechs Personen.
2. Bestimmt einen Spielleiter – nur er/sie darf die Regeln anwenden.
3. Außerdem benötigt ihr einen Würfel und eine Uhr pro Gruppe.



© www.colourbox.com

### Aufgaben und Regeln

Entweder ihr stellt einen Wecker für die vorgegebene Spielzeit oder der Spielleiter behält die Zeit im Blick.

Der jüngste Mitspieler fängt an, er/sie darf einmal würfeln, die Augenzahl bestimmt, über welchen Aspekt ihr zuerst sprecht.

Nun würfeln die weiteren Mitspieler, jeder hat einen Wurf. Die erste Person, die eine sechs würfelt, fängt an über den Aspekt zu sprechen. Die anderen Mitspieler würfeln solange weiter, bis wieder eine sechs gewürfelt wird. Dieser Spieler löst nun den Sprecher ab.

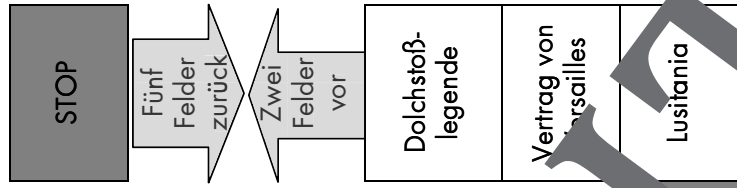
Der Spielleiter achtet auf Wiederholungen und Fehler. Außerdem entscheidet er über die Reihenfolge der weiteren Aspekte, über die die Spieler sprechen sollen.

Wenn jemand Daten, Fakten oder Stichworte wiederholt, notiert der Spielleiter für diesen Mitspieler einen Strich. Spieler mit drei Strichen scheiden aus dem Spiel aus.

Der Spieler, der als letztes innerhalb des vorgegebenen Zeitrahmens spricht, ist der Sieger.

# Talkrunde über... – Geschichte in Klasse 8

START	Restoration	Deutscher Bund	1848/49	Paulskirche Frankfurt	Einigungskriege	JOKER
Berliner Konferenz	Wiener Kongress	Vormärz	1871	Deutsch-Französischer Krieg	ein Thema deiner Wahl	Deutsche Einheit
Wilhelm II.	Imperialismus	Sozialistengesetz	Kulturkampf	Schlacht um Verdun	Grabenkrieg	Giftgas
eine Person deiner Wahl	Kolonie	Namibia	Herero-Krieg	Sarajevo		ein Thema deiner Wahl
		JOKER				



# Talkrunde über... – Geschichte in Klasse 8

M 5



# 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**

