

I.10

Vor- und Frühgeschichte

Die Jungsteinzeit spielend erkunden

Daniel Bernsen, Ronald Hild



© RAABE 2023

© Katharina Friedrich

Erkunden Sie gemeinsam mit Ihrer Lerngruppe das Leben in der Jungsteinzeit mit einem Brettspiel, das Spaß macht und mit dem die Schülerinnen und Schüler sich aktiv in unterschiedliche Rollen hineinversetzen. Dadurch werden Handlungsalternativen und geschichtliche Prozesse nachvollziehbar. Das Spiel fördert zudem die Kommunikations- und Abstraktionsfähigkeit, die Empathiefähigkeit und ein Verständnis von Kulturen.

KOMPETENZPROFIL

Klassenstufe: 5-7

Dauer: 4 Unterrichtsstunden inklusive Spieldurchlauf und Nachbereitung

Kompetenzen: auf der Basis historischer Fakten begründet strategisch sinnvolle Entscheidungen treffen; in der Gruppe zusammenarbeiten und sich abstimmen; strategisch sinnvoll entsprechend den Spielregeln agieren; Spielerfahrungen auswerten

Thematische Bereiche: Leben in der Jungsteinzeit

Medien: Anleitung/Spielregeln; Spielplan und -materialien

Auf einen Blick

1.–4. Stunde

Thema: Vorbereitung, Ablauf, Regeln und Vorlagen

M 1	Spielvorbereitung
M 2	Spielablauf
M 3	Allgemeine Hinweise und Regeln
M 4	Hinweise zu den Tableaus
M 5	Hinweise zum Spielplan
M 6	Kärtchen für Kultstätte und Dorf
M 7	Höhlintableau und Dorftableau
M 8	Figurenkärtchen
M 9	Spielplan

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

Vorzubereiten: die Anleitungen M 1–M 5 für alle Lernenden kopieren sowie die farbigen Vorlagen M 6–M 9 jeweils ausschneiden und ggf. laminieren

Benötigt:

- jeweils Spielpläne in vier unterschiedlichen Farben pro Gruppe
- 1 Würfel
- Beamergerät und wasserlösliche Folienstifte, falls Spiel mehrfach verwendet werden soll

Spielvorbereitung

M 1

Gruppenbildung und Ziel des Spiels

Bildet Gruppen aus jeweils 5 Schülerinnen und Schülern. Jede Gruppe spielt einen Stamm, der noch vom Jagen und Sammeln lebt. Mammuts gibt es kaum noch, andere Jagdtiere sind jedoch in großer Zahl vorhanden. Einige Stammesgruppen sind bereits sesshaft geworden.

Entscheidungen werden gemeinsam getroffen und umgesetzt.

Ziel des Spiels ist es, eine **Kultstätte** zu errichten und dort Nahrung zu **opfern**. Für einen höheren Schwierigkeitsgrad könnt ihr zudem ein **Dorf** errichten, erlernen, wie man **Viehzucht** bzw. Ackerbau betreibt, oder die **Keramikherstellung** erlernen. Sichert dabei das Überleben eures Stammes mit ausreichend **Nahrung!**

Hinweis: Bestimmt einen Spielleiter, der die Runden zählt und das Eintragen von Ressourcen und Nahrung im Blick hat.

Benötigtes Spielmaterial

- 1 Spielplan
- 6 Tableaus (4 Figurentableaus, 1 Höhlentableau, 1 Dorftableau)
- 4 Spielfiguren in unterschiedlichen Farben
- Bleistifte oder wasserlösliche Folienstifte
- 1 Würfel
- Karten „Kultstätte“ und „Dorf“

Spielaufbau – Wie bereitet ihr das Spiel vor?

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

© RAABE 2023

Runden:

Rundenablauf

1. Rundenzähler kreuzen
2. Aktionen der Figuren durchführen
3. Nahrung abgeben

Begegnungsfelder (grau)

1x würfeln, sobald eine Figur ein graues Feld betritt

1 oder 2: Aggression (-1 körperliche Verfassung)

3: Neutrale Reaktion, nichts passiert

4, 5 oder 6: freundliche Reaktion, Weitergabe von Wissen oder Erhalt von Ressourcen/Nahrung

→ Erwerb von Wissen

2 → Erhalt von Ressourcen / Nahrung

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

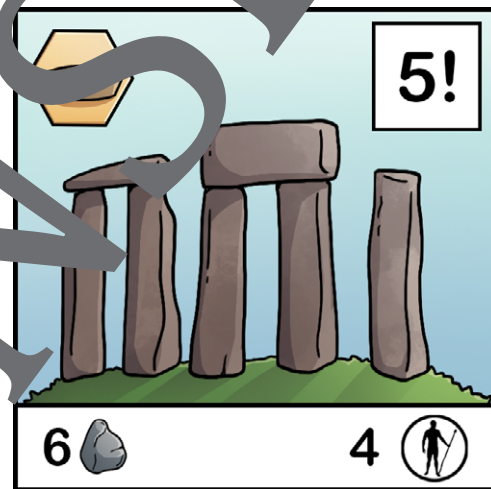
a) Dorftableau



b) Dorfkärtchen



c) Kultstätte



Schritt 7: Stellt die Spielfiguren in das Startfeld „Höhle“ auf dem Spielplan.



M 2

Spielablauf

Jede Runde erfolgt in drei Schritten:

1. Rundenzähler

Zu Beginn jeder Runde wird 1 Kästchen des Rundenzählers unten links auf dem Spielplan durchgestrichen. Nach 10 Runden endet das Spiel.

Runden:

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

2. Aktionen der Figuren durchführen

Plant die Aktionen eurer Stammesmitglieder gemeinsam. Jede Figur kann pro Runde auf drei Felder in beliebiger Richtung bewegt werden. Auf den Feldern können verschiedene Aktionen durchgeführt werden → M 5

Besprecht zu Beginn jeder Runde, wie ihr vorgehen möchtet. Lest euch dazu die allgemeinen Hinweise und Regeln (M 3) genau durch und klärt zum Beginn des Spiels folgende Fragen:

- Haben wir genug Nahrung oder müssen wir jagen bzw. sammeln? Wer soll jagen/sammeln?
- Haben wir genügend Ressourcen, um ein Dorf zu errichten und dort Nahrung zu spenden? Wer beschafft diese Ressourcen?

Für die erweiterte Variante

- Wollen wir ein Dorf errichten und welche Ressourcen brauchen wir dafür?
 - Wollen wir erlernen, wie man Ackerbau betreibt oder Keramik herstellt? Wie gehen wir vor?
- ⇒ *Setzt eure besprochene Strategie in die Tat um. Wenn alle Figuren 1x bewegt wurden, endet die Runde.*

3. Nahrung abgeben

Am Ende jeder Runde verbraucht jedes Stammesmitglied 1 x Nahrung. Die verbrauchten Gegenstände streicht ihr im jeweiligen Tableau aus und tragt die neue Anzahl ein. Stehen Figuren auf dem Feld mit der Höhle oder befinden sich im Dorf, könnt ihr Nahrung aus dem Vorrat der Höhle bzw. des Dorfes abgeben. Anderenfalls müsst ihr sie aus dem Vorrat der ersten Figur bzw. der anderen Figuren auf demselben Feld nehmen. Hat ein Stammesmitglied keine Nahrung mehr, so hungert es. Auf dem Tableau der Figur setzt ihr "körperlicher Verfall" ein Kreuz (Bild). Sobald ihr das dritte Kästchen ankreuzt, stirbt euer Steinzeitmensch. Die Figur wird aus dem Spiel genommen.



Das Spiel ist gewonnen, sobald alle folgenden Bedingungen erfüllt sind:

- Euer Stamm hat innerhalb von 10 Runden die Kultstätte errichtet.
- Ihr habt noch mindestens 3 Stammesmitglieder.
- Ihr habt 5 x Nahrung geopfert.

Fitte Schülerinnen und Schüler können außerdem noch folgende Ziele erreichen:

- Euer Stamm errichtet ein Dorf.
- Ihr habt zwei von drei Fähigkeiten erworben: Ackerbau betreiben, Viehzucht betreiben, Keramik herstellen.



M 5

Hinweise zum Spielplan

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 und 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, Stein und Ton 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 und Viehzucht von den sesshaften Stämmen erworben habt. Verfügt ihr über das jeweilige Wissen, könnt ihr die Felder unbegrenzt nutzen. Euer Zug endet nach der Aktion.



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