

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: 7 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



Auf einen Blick

1.–2. Stunde

Thema:	Vorbereitung, Ablauf und Vorlagen
M 1	Hellenion: Spielvorbereitung – Spielleitung
M 2	Hellenion: Spielvorbereitung – Spielergruppen
M 3	Hellenion: Spielablauf – Spielleitung
M 4	Hellenion: Spielablauf – Spielergruppen
M 5	Herausforderungen und Aktionen – Runde 1 bis 3
M 6	Herausforderungen und Aktionen – Runde 4
M 7	Hellenion – Ergebnistabelle
M 8	Spielmaterial – Polis-Tableaus
M 9	Spielmaterial – Kolonie-Tableaus
M 10	Spielmaterial – Werften, Schiffe, Orakel
Kompetenzen:	Die Lernenden können auf der Basis historischer Fakten begründete, strategisch sinnvolle Entscheidungen treffen, sie können 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 3 und M 5–M 7 sowie die Spielleitung, M 2 und M 4 für alle Spielgruppen laminieren sowie die farbigen Vorlagen aus M 8–M 10 zuschneiden und ggf. laminieren
Benötigt:	<input type="checkbox"/> jeweils 15 Spielsteine in fünf unterschiedlichen Farben (blau, gelb, grün, rot, weiß) <input type="checkbox"/> 2 Würfel <input type="checkbox"/> Bleistifte und Radier- oder wasserlösliche Folienstifte, falls die Spielmaterialien laminiert wurden.

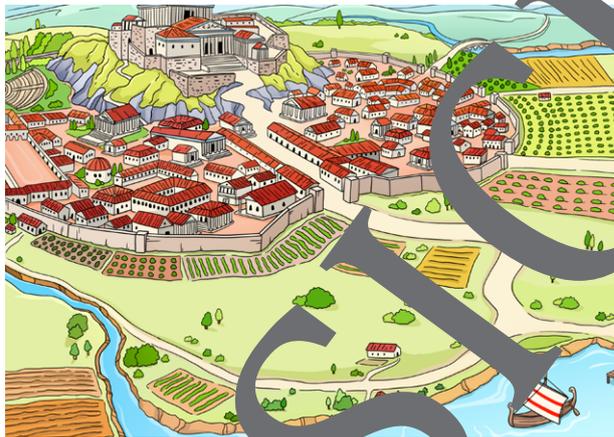
Hellenion: Spielvorbereitung – Spielergruppen

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 eurem 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			

M 3

Hellenion: Spielablauf – Spielleitung

Die Spielleiterin bzw. der Spielleiter beginnt die Runde, erklärt die jeweils neuen Herausforderungen und beendet die Runde.

1. Eine Runde beginnen

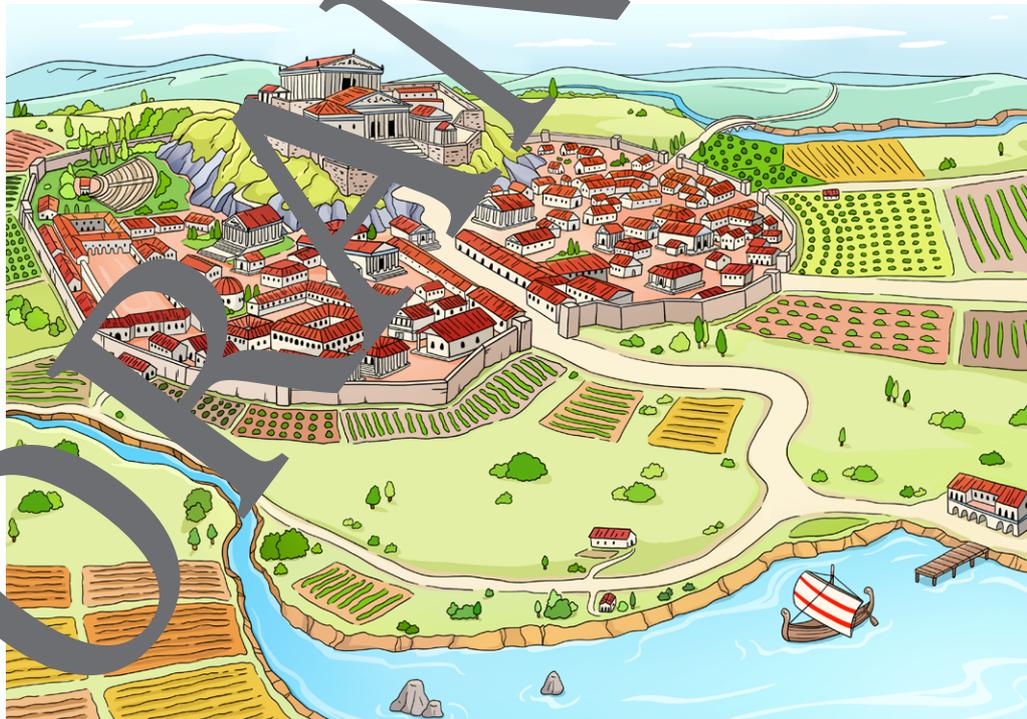
- Die Spielleitung beginnt die Runde, indem sie die Nummer der Runde ansagt und für alle sichtbar, z. B. auf der Tafel, notiert. Die Gruppen können diese auf ihrem Polity-Tableau festhalten.
- Das Wetter wird von der Spielleitung ausgewürfelt und das Ergebnis benannt (siehe unten). Es gilt für alle Städte und Kolonien.

2. Runden-Herausforderungen und Spielaktionen

- In den ersten vier Runden werden neue Elemente und Regeln eingeführt (siehe unten).
- Die Spielleitung nennt diese Herausforderungen und erklärt sie. Die begleitende Power-Point-Präsentation visualisiert die Spielelemente für die Spielergruppe.
- Die Spielergruppen führen ihre Aktionen durch.

3. Eine Runde beenden

- Die erste Polis, die alle ihre Aktionen und die Bevölkerungsentwicklung ausgeführt hat, meldet der Spielleitung, dass sie die Runde beendet.
- Danach haben die übrigen Gruppen noch maximal drei Minuten Zeit, gleichfalls die Runde zu beenden und dies der Spielleitung zu melden.
- Insgesamt werden zehn Runden gespielt. Danach ist das Spiel beendet.



Herausforderungen und Aktionen – Runde 1 bis 3

M 5

Während der Spielrunden können die Poleis verschiedene Aktionen ausführen. Um den Spielenden den Einstieg zu erleichtern, werden die Regeln und Elemente als Herausforderungen im Laufe des Spiels eingeführt.

Aktionen

- Pro Runde kann jede aktive Spielfigur, die sich auf dem Figurenfeld befindet, für eine Aktion verwendet werden. (Liegende hungrige und kranke Spielfiguren setzen eine Runde aus. Verlorene und verstorbene Spielfiguren sind nicht mehr auf dem Figurenfeld.)
- Für eine Aktion werden die Spielfiguren auf dem entsprechenden Tableaufeld platziert.
- Für manche Aktionen braucht es zwei Spielfiguren.
- Bei einigen Aktionen werden zusätzlich Werkzeuge oder Ressourcen benötigt.
- Jedes Geländefeld darf pro Runde nur einmal benutzt werden. Bei den Produktionsaktionen gibt es keine Beschränkung.
- Die Aktionen der Figuren können nacheinander durchgeführt werden. Alle Ressourcen stehen jeweils sofort nach der Aktion zur Verfügung und werden auf dem Tableau eingetragen.

	Herausforderung – Neues Element
1. Runde:	Aktionen Nahrungsversorgung
2. Runde:	Aktionen Rohstoffgewinnung und Produktion
3. Runde:	Aktionen Werften und Schiffe
4. Runde:	Aktionen Handel, Kolonien und Tempel, Orakel von Delphi

Nahrungsversorgung, Rohstoffgewinnung und Produktion (Runde 1 und 2)

Nahrungsversorgung:	Getreideanbau, Viehzucht und Fischerei für Nahrung	
Rohstoffgewinnung:	Holzschlag, Tongewinnung, Erzabbau	
Produktion:	Keramikgefäße, Werkzeuge	

- Bei jeder Rohstoffgewinnung wird jedes Mal, wenn ein Rohstoff abgebaut wird, ein Rohstoffsymbol gestrichen. Die Anzahl der Rohstoffe pro Geländefeld ist somit begrenzt.
- Erworbenes Nahrung, Rohstoffe und hergestellte Produkte werden auf dem Polis-Tableau eingetragen. Verwendete werden gestrichen.

M 9 Spielmaterial – Kolonie-Tableaus

1 (P) → 5 (P)	1 (P) → 3 (P)	2 (P) → 4 (P)	max.8	max.8	1 (P) → 1 (K)
					2 (P) → 1 (K)
2 (P) → 4 (P)	1 (P) → 4 (P)	1 (P) → 4 (P)			1 (P) → 1 (K)
					2 (P) → 5 (K)
2 (P) → 4 (P)	2 (P) → 3 (P)	2 (P) → 3 (P)			

Runden:

1 (P) → 3 (P)	2 (P) → 3 (P)	2 (P) → 3 (P)	max.8	max.8	1 (P) → 1 (K)
					2 (P) → 2 (K)
2 (P) → 4 (P)	1 (P) → 4 (P)	1 (P) → 3 (P)			1 (P) → 1 (K)
					2 (P) → 5 (K)
2 (P) → 4 (P)	2 (P) → 3 (P)	2 (P) → 3 (P)			3 (P) → 1 (K)

Runden:

1 (P) → 5 (P)	1 (P) → 3 (P)	2 (P) → 4 (P)	max.8	max.8	1 (P) → 1 (K)
					2 (P) → 2 (K)
2 (P) → 4 (P)	1 (P) → 4 (P)	1 (P) → 3 (P)			1 (P) → 1 (K)
					2 (P) → 5 (K)
3 (P) → 3 (P)	2 (P) → 3 (P)	2 (P) → 4 (P)			3 (P) → 1 (K)

Runden:

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

