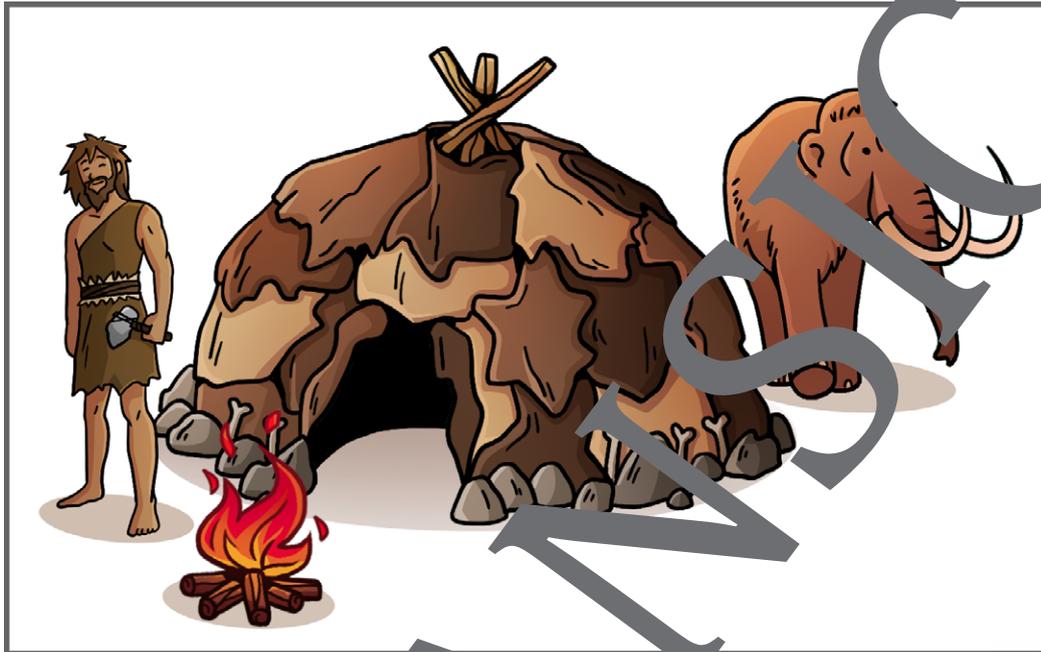


I.9

Vor- und Frühgeschichte

Die Altsteinzeit spielend erkunden

Nach einer Idee von Daniel Bernsen, Ronald Hild
Illustrationen von Katharina Friedrich



Zeichnung: Katharina Friedrich

Erkunden Sie gemeinsam mit Ihrer Lerngruppe das Leben in der Altsteinzeit 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 Multikausalität.

KOMPETENZPROZESS

Klassenstufe: 5–7

Dauer: 2 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 Altsteinzeit

Medien: Anleitung/Spielregeln; Spielplan und -materialien

Auf einen Blick

1./2. 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 Ereignisse

M 7 Vorlagen: Sommerhütte und Mammuthaus

M 8 Vorlagen: Hüttentableau und Jagdtableaus

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 6 für alle Lernenden kopieren sowie die farbigen Vorlagen M 7–M 9 jeweils einmal zuschneiden und ggf. laminieren

Benötigt:

- jeweils Spielpläne in sechs unterschiedlichen Farben pro Gruppe
- Laminiergerät und wasserlösliche Folienstifte, falls Spiel mehrfach verwendet werden soll

Spielvorbereitung

M 1

Gruppenbildung und Spiel des Ziels

Bildet Gruppen aus jeweils 5 Schülerinnen und Schülern. Jede Gruppe spielt einen nomadisch lebenden Stamm. Entscheidungen werden gemeinsam getroffen und umgesetzt.

Ziel des Spiels ist es, eine schützende **Höhle** für den bevorstehenden Winter zu finden und dort mit euren **Vorräten** und eurer **Sommerhütte** überzusiedeln. Sichert dabei das Überleben eures Stammes mit ausreichend **Nahrung** und sorgt dafür, dass das **Feuer** nicht erlischt!

Benötigtes Spielmaterial

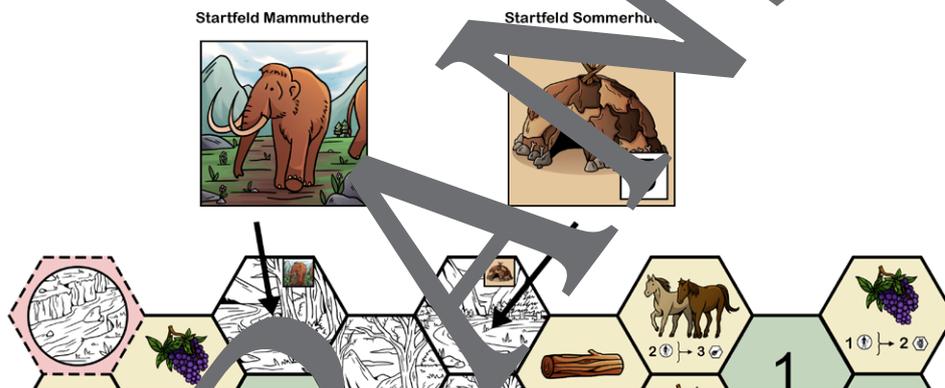
- 6 Spielfiguren in unterschiedlichen Farben
- Bleistifte oder wasserlösliche Folienstifte
- 1 Spielplan
- 6 Tableaus
- Karten „Sommerhütte“ und „Mammutherde“
- 1 Seite mit den Ereignissen, die ausgeschnitten werden

Spielaufbau

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

Schritt 2: Legt zunächst eines der sechs Tableaus „Steinzeitmenschen“ und 1 Spielfigur beiseite.

Schritt 3: Positioniert die Mammutherde auf dem entsprechenden Startfeld „Mammutherde“.



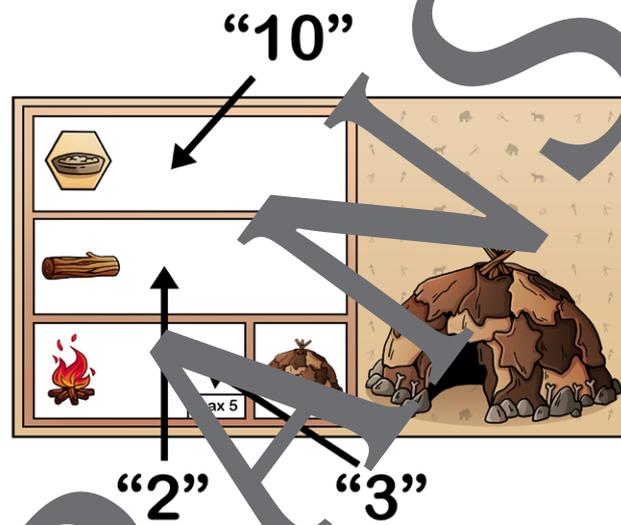
Schritt 5: Stellt die 5 verbliebenen Spielfiguren auf das Startfeld mit dem Bild der Sommerhütte.

Legt die Karte „Sommerhütte“ auf das Startfeld.

Schritt 6: Kennzeichnet, welches Tableau zu welcher Spielfigur gehört, z. B. „grün“.



Schritt 7: Tragt die Startressourcen (10x Nahrung, 3x Holz, 2x Feuerholz, 1x Sommerhütte) in das Hüttentableau ein. Wird die Sommerhütte transportiert, wird das Kärtchen vom Spielfeld genommen und auf das Tableau eines Mitspielers gelegt.

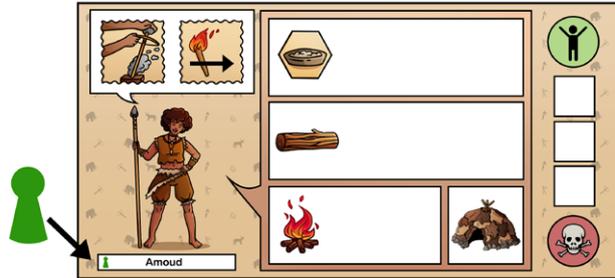


Schritt 8: Legt die ausgeschnittenen Ereignisse verdeckt neben den Spielplan.

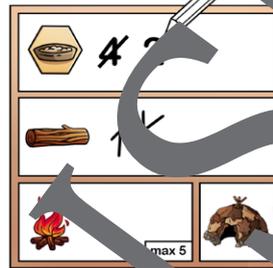
Hinweise zu den Tableaus

M 4

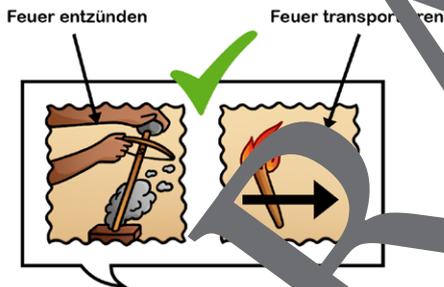
Für jedes **Figurentableau** wählt ihr eine Spielfigur in einer anderen Farbe und markiert das Tableau mit derselben Farbe.



Transportfelder (in der Mitte): Hier tragt ihr die Anzahl der transportierten Gegenstände ein. Kommt ein Gegenstand hinzu, wird verbraucht bzw. abgegeben, streicht ihr die Anzahl durch und tragt den neuen Wert ein. Jede Figur darf maximal 5 Gegenstände tragen.



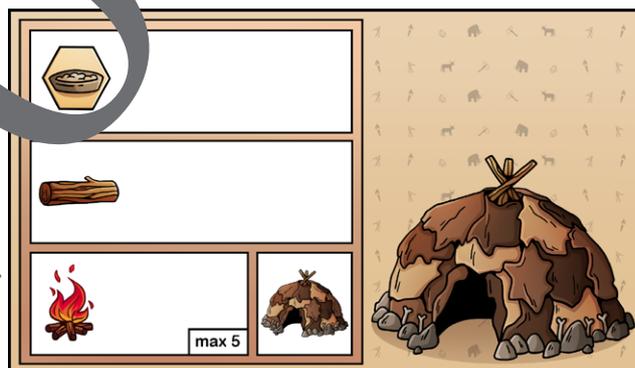
Wissensfelder (oben links): Erlernt eine Figur neues Wissen, markiert ihr das entsprechende Feld mit einem Häkchen.



Verfassungsfelder (rechts): Die drei Felder zeigen, wie es eurer Figur geht. Müsst ihr das dritte Feld ankreuzen, stirbt die Figur. Sie wird aus dem Spiel genommen.



Auch auf dem **Huttableau** tragt ihr die Anzahl der Gegenstände ein.



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