

Download

Claudia Schmitz

66 Spielideen Geschichte

Medienkompetenz und Verschiedenes

Downloadauszug
aus dem Originaltitel:



66 Spielideen Geschichte

Medienkompetenz
und
Verschiedenes

Dieser Download ist ein Auszug aus dem Originaltitel
66 Spielideen Geschichte

Über diesen Link gelangen Sie zur entsprechenden Produktseite im Web.

<http://www.auer-verlag.de/go/dl7643>



Bildquelle auf Folie



10 Minuten

Der Lehrer präsentiert den Schülern eine Bildquelle (Folie). Die Schüler haben ca. vier Minuten Zeit, um das Bild intensiv zu betrachten. Anschließend fragt der Lehrer die Schüler, was die abgebildete Person (z. B. ein König) in dieser Situation sagen könnte oder welche Gedanken ihr durch den Kopf gehen könnten. Die Schüler nennen ihre Ideen, sie beginnen jeden Satz mit: „Der König würde sagen: ...“ Auf diese Weise werden ganz unterschiedliche Interpretationen des Bildes gesammelt.

Tipp: Es können auch Gegenstände oder Gebäude zum Sprechen gebracht werden: Was hat die Burg schon alles erlebt? Was würde die Berliner Mauer sagen, wenn sie sprechen könnte? Was könnte die erste Eisenbahn alles erzählen?

1.2 Zeitfenster

Kl. 5–7



Bildquelle auf Folie



10 Minuten

Der Lehrer präsentiert den Schülern eine Bildquelle (Folie). Die Schüler haben ca. vier Minuten Zeit, um das Bild intensiv zu betrachten. Anschließend sucht sich der erste Schüler ein Detail des Bildes aus und flüstert es dem Lehrer zu. Nun beschreibt der Schüler das gesuchte Bildelement mit den Worten: „Ich sehe etwas, das ... ist“. Die Mitschüler müssen nun erraten, welches Detail gemeint ist. Der Schüler, der das gesuchte Bildelement errät, darf das nächste Detail, das von den Mitschülern erraten werden muss, umschreiben.



Geschichtskarte (im Schulbuch, im Atlas oder auf Folie), ggf. vorbereitete Wegbeschreibung



15 Minuten

Der Umgang mit Geschichtskarten kann auch auf spielerische Weise trainiert werden.

Die Schüler sehen sich zunächst die Geschichtskarte an. Dann wird ein gemeinsamer Startpunkt ausgemacht und ggf. markiert. Der Lehrer beginnt mit seiner Wegbeschreibung (ggf. imitiert er dabei die mechanische Computerstimme eines Navigationsgeräts). Die Schüler verfolgen die Route auf der Karte, bis der Lehrer schließlich stoppt und die Schüler fragt, in welcher Straße, in welchem Ort, in welchem Land, an welchem Gewässer, an welcher Grenze usw. sie nun sind. Werden unterschiedliche Zielpunkte genannt, muss geklärt werden, wo die Beschreibung von den Schülern falsch verstanden bzw. umgesetzt wurde. Anschließend können sich einzelne Schüler an einer Wegbeschreibung versuchen. Tipp: Auch Karten, die eine zeitliche Entwicklung darstellen, können auf diese Weise nachvollzogen werden (z. B. Missionsreisen im Römischen Reich, Reisekönigtum Karls des Großen, Kreuzzüge, Frontverläufe im Ersten und Zweiten Weltkrieg).





Bildquelle auf Folie, Mikrofon (ggf. gebastelt aus einer Klopapierrolle und einer Styroporkugel, mit Alufolie umwickelt), ggf. Requisiten



20 Minuten

Der Lehrer präsentiert den Schülern eine Bildquelle (Folie). Die Schüler haben ca. fünf Minuten Zeit, um das Bild intensiv zu betrachten und auszuwerten. Nun soll das Bild durch die Schüler nachgestellt und die Stimmung der dargestellten Szene nachempfunden werden. Der Lehrer ruft hierzu nacheinander einzelne Schüler zu sich nach vorne und bittet sie, eine Person des Bildes in ihrer Körperhaltung und Mimik darzustellen. Jeder Schüler verharrt stumm in seiner Position bis das Bild vollständig ist. Die Szene kann ggf. mit verschiedenen Requisiten ausgeschmückt werden. Anschließend reicht der Lehrer dem ersten Schüler ein Mikrofon. Der Schüler darf nun für seine Rolle sprechen. Er äußert z. B. Gedanken oder Gefühle der von ihm dargestellten Person (kann durch Stimmlage, Lautstärke und Betonung zusätzlich verdeutlicht werden). Das Mikrofon wird nun von Schüler zu Schüler weitergegeben, sodass jede dargestellte Person für kurze Zeit lebendig wird und ihre Gedanken und Empfindungen in der dargestellten Szene kundtun kann.

Darüber hinaus können auch Gegenstände, Gebäude, Tiere oder andere Bildbestandteile von den Schülern verkörpert und zum Sprechen gebracht werden. Auf diese Weise können auch Besonderheiten eines Gebäudes oder Gegenstandes oder Stimmungen des Bildes verbalisiert werden.



Filmwürfel (Würfelvorlage mit sechs formulierten Satzanfängen)



15 Minuten (+ ggf. Bastelzeit)

Der Filmwürfel eignet sich zur spielerischen Nachbereitung eines Films. Hierzu werden sechs Satzanfänge formuliert, die auf eine Würfelvorlage geschrieben werden. Es können sowohl die inhaltliche Ebene sowie die Charaktere als auch die Darstellungsformen (z. B. Musik, Kulisse, Kameraführung) des Films analysiert werden. Die Schüler arbeiten in Gruppen, jede Gruppe erhält einen Filmwürfel. Innerhalb der Gruppe wird reihum gewürfelt, die Schüler äußern ihre Eindrücke zum Film, indem sie jeweils den gewürfelten Satz vervollständigen. Die Gruppenarbeit wird nach vorgegebener Zeit aufgelöst. Anschließend werden die Ergebnisse im Plenum (z. B. Blitzlicht) vorgetragen.

Beispiele für Satzanfänge:

- *Verwundert hat mich ...*
- *Lustig fand ich ...*
- *Überrascht hat mich ...*
- *Überhaupt nicht gefallen hat mir ...*
- *Am besten gefallen hat mir ...*
- *Nicht verstanden habe ich ...*

1.6 Rallye durchs Geschichtsbuch



vorbereiteter Fragenkatalog, Geschichtsbuch



20 Minuten

Mit diesem Spiel entdecken die Schüler ein neues Lehrwerk auf spielerische Weise. Die Schüler gehen paarweise zusammen, jedes Paar bearbeitet den vorbereiteten Fragenkatalog. Das Paar, das als erstes alle Fragen beantwortet hat, ruft „Stopp“. Anschließend werden die Antworten im Plenum kontrolliert. Sind alle Antworten richtig, hat das Paar gewonnen. Sind Antworten falsch, dürfen die anderen Paare ihre Rallye fortsetzen. Hat das nächste Paar alle Fragen beantwortet, ruft es „Stopp“. Usw.

Mögliche Fragen könnten sein:

- *Welchen Zeitraum umfasst die Geschichtskarte auf Seite XY?*
- *Welche Person ist auf dem Gemälde auf Seite XY dargestellt?*
- *Nenne mindestens drei Begriffe aus dem Register, die das Wort „Burg“ beinhalten.*
- *Wann fand der Sturm auf die Bastille statt?*



Computer mit Internetzugang (pro Schüler ein Computer / pro Schülerpaar ein Computer)



30 Minuten

Ein moderner Geschichtsunterricht sollte auch auf neue Medien zurückgreifen. Die Schnitzeljagd durch das Internet eignet sich zur Wissenserweiterung rund um ein Thema. Die Schüler besuchen dabei gezielt gesteuert verschiedene seriöse und altersangemessene Internetseiten und bearbeiten auf diese Seiten zugeschnittene Aufgaben (Einzel- oder Partnerarbeit). Wie bei einer Schnitzeljagd bauen die einzelnen Aufgaben aufeinander auf und müssen folglich der Reihe nach gelöst werden. Als Einstiegsaufgabe empfiehlt sich die Stichwortsuche über eine Suchmaschine für Kinder und Jugendliche (z. B. fragfinn.de, blinde-kuh.de oder helles-koepfchen.de).

Beispiel:

1. Besuche die Seite www.helles-koepfchen.de. Gib den Suchbegriff „Martin Luther“ ein.
2. Klicke den zweiten Treffer an. Notiere die Überschrift des Artikels.
3. Lies den Abschnitt „Werdegang Martin Luthers“. Warum trat Martin Luther in das Kloster in Erfurt ein?
4. Lies den ersten Satz des Abschnitts „Luthers 95 Thesen“. Trage das letzte Wort des Satzes als Suchbegriff ein.
5. Klicke den ersten Treffer an. Notiere den Namen der Internetseite, auf die du weitergeleitet wirst.
6. Lies den Text und beantworte die folgenden Fragen:
 - Was ist ein Ablass?
 - Warum förderte Papst Leo den Ablasshandel?
7. Klicke links auf den Button „Karte“. Welche Religionen waren um 1550 in Deutschland verbreitet?
8. Klicke anschließend auf den Button „Memospiel“ und spiele eine Runde Memory®. Notiere, wie viele Versuche du gebraucht hast.
9. Klicke nun rechts oben auf „Motive anschauen“. Klicke auf das Bild „Ablassbrief“ und notiere, welches Ereignis Martin Luther auslöste.
10. Besuche die Seite www.welt-geschichte.de und klicke am unteren Ende der Seite auf den Button „Geschichte von A–Z“. Suche nun das Ereignis, dass du in Aufgabe 9 notiert hast.



Zirkel, Schere, Kleber, Pappe, Korkplatte, Bleistift, Buntstifte für die Glücksräder (Anzahl der zu bastelnden Glücksräder je nach Anzahl der Kleingruppen, die schließlich gegeneinander antreten)

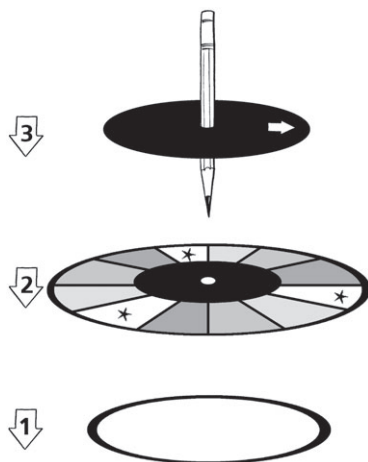


45 Minuten (inkl. Bastelzeit)

Die Schüler basteln zunächst ihre Glücksräder:

1. Mit dem Zirkel werden zwei Kreise auf der Pappe vorgezeichnet (\emptyset etwa 15 cm und 10 cm). Dann werden die Kreise ausgeschnitten.
2. Der größere Kreis wird in 10 bis 16 Felder eingeteilt. Die Schüler schreiben in jedes Feld einen Begriff, den es zu wiederholen gilt, sowie eine Punktzahl (5, 10, 15), je nach Schwierigkeitsgrad des Begriffs. Zwei bis drei Felder werden mit einem Stern gekennzeichnet. Diese Felder gelten als Joker (15 Punkte).
3. Anschließend wird der größere Kreis auf die Korkplatte geklebt. In die Mitte des Kreises wird mit der Zirkelspitze ein kleines Loch gestochen.
4. Nun zeichnen die Schüler auf den kleineren Kreis einen Pfeil, der nach außen zeigt. In die Mitte des Kreises wird mit der Zirkelspitze ein Loch gebohrt, in das ein Bleistift passt. (Achtung: Das Loch darf nicht zu groß sein, denn der Stift muss fest sitzen.)
5. Abschließend wird mit der Bleistiftspitze in das kleine Loch der Korkplatte gestochen und der Bleistift vorsichtig gedreht.

Die Schüler spielen in Kleingruppen. Die Schüler drehen der Reihe nach das Glücksrad und erklären sich gegenseitig die jeweils „erdrehten“ Begriffe. Für jede richtige Erklärung gibt es die entsprechend angegebene Punktzahl. Zeigt das Glücksrad auf einen Joker, erhält der Schüler 15 Punkte, ohne etwas erklären zu müssen. Gewonnen hat derjenige Schüler, der die meisten Punkte erspielt hat.





ggf. Karton als Fernseher (ohne Deckel und Boden)



25 Minuten

Zum Abschluss eines Themas/ einer Unterrichtsreihe erhalten die Schüler den Auftrag, eine passende Nachrichtenmeldung zu dem behandelten Thema zu verfassen. Der Lehrer fordert die Schüler auf: „Stellt euch vor, es hätte damals schon das Fernsehen gegeben. Was wäre heute wohl in den Nachrichten gekommen?“ Die Schüler überlegen sich eine passende Meldung (ggf. in Partnerarbeit). Anschließend tragen einzelne Schüler ihre Nachrichtenmeldung vor. Die Mitschüler bewerten im Anschluss, welche Nachrichtenmeldung ihnen am besten gefallen hat/welche Nachrichtenmeldung am seriösesten war usw. Die Schüler können auch arbeitsteilig ein ganzes Fernsehprogramm gestalten, das neben den Nachrichten noch Werbespots (z. B. zu typischen Kleidungsstücken der Zeit), kurze Dokumentationen, Reportagen o. ä. enthält.

2.3 Rollenspiel

Kl. 7–10



vorbereitete Rollenkarten, ggf. Requisiten, vorbereitete Beobachtungsaufträge



30 Minuten

Die Schüler bereiten zunächst ihre Rolle mithilfe der ausgegebenen Rollenkarten vor, indem sie die wichtigsten Merkmale und Ziele der Rolle stichwortartig zusammenfassen. Die Vorbereitung kann auch in Kleingruppen erfolgen. Hier bereitet jede Gruppe eine Rolle vor und wählt dann einen Schüler aus, der die Rolle im anschließenden Spiel verkörpert. Ist die Klasse mit der Methode noch nicht vertraut, bietet es sich an, die Spielphase durch einen Moderator, der in das Spiel integriert ist, zu lenken. So wird gewährleistet, dass das Ziel des Spiels nicht aus den Augen verloren wird. Die Schüler, die nicht aktiv in das Rollenspiel integriert sind, erhalten unterschiedliche Beobachtungsaufträge, die die Grundlage der Auswertung des Rollenspiels bilden. Zum Schluss erhalten auch die Spieler die Möglichkeit, der Klasse ihre Eindrücke und Erfahrungen, die sie während des Rollenspiels gesammelt haben, mitzuteilen.



vorbereitete Entscheidungsfragen, drei Stühle



10 Minuten

Vor der Tafel stehen drei Stühle, ein Schüler nimmt auf dem mittleren Stuhl Platz (= Richter). Die Klasse wird in zwei Gruppen geteilt (linke Hälfte der Klasse und rechte Hälfte). Der Lehrer stellt den Gruppen eine Entscheidungsfrage und schreibt diese zusätzlich an die Tafel. Die Gruppe auf der linken Seite soll sich, unabhängig von ihrer eigenen Meinung, ablehnende Argumente überlegen, die Gruppe auf der rechten Seite zustimmende Argumente. Die Gruppen tragen abwechselnd ihre gefundenen Argumente vor, der Richter bewertet diese, indem er seinen Platz entsprechend wechselt. Überzeugt ihn ein zustimmendes Argument, wechselt er auf den rechten Stuhl, überzeugt ihn ein ablehnendes Argument, wechselt er auf den linken Stuhl. Zugleich muss er seine Entscheidung jeweils begründen. Es können auch mehrere Schüler nacheinander die Position des Richters übernehmen. Es ist interessant, zu sehen, ob sich alle Schüler gleich entscheiden, und wie sie ihre Entscheidung begründen.

2.5 Geschichte in Reimen

Kl. 7–10



ggf. Karteikarten



15 Minuten

Kurze, prägnante Reime (z. B. „7-5-3 Rom schlüpft aus dem Ei“) helfen den Schülern, sich bedeutende Ereignisse einzuprägen. Einige gängige Reime sind den Schülern sicherlich schon bekannt. Diese können ggf. als Einstimmung wiederholt werden. Im Anschluss gibt der Lehrer eine Jahreszahl und ein Ereignis/eine Person/einen Ort usw. vor. Die Schüler entwickeln dann in Partnerarbeit einen kurzen, einprägsamen Reim, der beide Vorgaben in Zusammenhang bringt. Arbeiten die Paare arbeitsteilig, können auch mehrere Reime zu unterschiedlichen Vorgaben, z. B. am Ende einer Unterrichtsreihe, entwickelt werden. Anschließend werden die Reime im Plenum präsentiert und bewertet, ggf. kann über den besten Reim abgestimmt werden.



vorbereitete Puzzles (z. B. Bildquelle, Karte, Zeitstrahl oder Text in einzelne Puzzleteile bzw. Abschnitte zerschnitten)



10 Minuten

Jeder Schüler erhält das gleiche Puzzle (jeweils gleiches Motiv, z. B. Bildquelle, Karte). Die Schüler treten gegeneinander an. Wer sein Puzzle als Erstes gelöst hat, hat gewonnen.

Alternativ kann der Puzzlewettbewerb auch im Team durchgeführt werden. Die Klasse wird hierzu in vier bis acht gleichstarke Gruppen geteilt, jede Gruppe erhält das gleiche Puzzle, jeder Schüler der Gruppe erhält ein Puzzleteil (je nach Gruppengröße auch mehrere). Die Gruppe muss nun gemeinsam das Puzzle zusammensetzen. Gewonnen hat die Gruppe, die sich am besten organisiert und das Puzzle als Erstes fertigstellt.

2.7 Historische Spiele spielen

Kl. 5/6



je nach Spiel unterschiedlich



je nach Spiel unterschiedlich

Vor allem jüngere Schüler spielen gerne und sie tauchen gerne in die vergangene Zeit ein. Eine Möglichkeit, beide Aspekte miteinander zu verbinden, ist, die Schüler typische Spiele der jeweiligen Zeit nachspielen zu lassen.

Oft liefert bereits das Schulbuch einige Anregungen, recherchiert man im Internet, stößt man auf vielerlei Spielideen, die meist mit geringem Aufwand umzusetzen sind. Vielleicht entdecken die Schüler sogar Spiele, die auch heutzutage noch gespielt werden oder die als Vorlage für moderne Spiele dienen.

Beispiele für Spiele der Antike: Senet, Orca-Spiel, Delta-Spiel



vorbereitete Fragebögen, Klemmbretter, Stifte



45 Minuten

Eine Museumsrallye bietet den Schülern die Möglichkeit, eine Ausstellung oder ein Museum selbstständig anhand eines vorbereiteten Fragebogens zu erkunden. Viele Museen bieten bereits fertig ausgearbeitete Rallyes an, die vor Ort erworben oder im Vorfeld per Post angefordert werden können. Häufig können die Materialien auch kostenfrei im Internet heruntergeladen werden. Zur optimalen Anknüpfung an den eigenen Unterricht bietet sich aber eine selbst konzipierte Rallye an. Während der Rallye arbeiten die Schüler in Kleingruppen (zwei bis vier Schüler) zusammen, so können sie die Aufgaben besprechen und gemeinsam nach Hinweisen und Antworten suchen. Die Ergebnisse notiert dann jeder Schüler für sich auf seinem Aufgabenblatt. Um Staus an einzelnen Stationen zu vermeiden, können die Gruppen an unterschiedlichen Stationen starten. Anschließend werden die Ergebnisse im Plenum zusammengetragen und ausgewertet.

2.9 Blätterflut

Kl. 5–10



leere Blätter, Stifte



20 Minuten

Die Schüler bilden einen Kreis. Jeder Schüler hat ein leeres Blatt, auf das er eine Idee, gewonnene Einsicht, Frage usw. zu dem zuvor im Unterricht behandelten Thema schreibt. Anschließend wird das Blatt im Uhrzeigersinn an den nächsten Schüler weitergegeben. Dieser liest nun, was sein Mitschüler geschrieben hat, und erweitert, kommentiert oder beantwortet dies. Die Blätter werden solange weitergereicht, bis jeder Schüler wieder sein eigenes Blatt vor sich hat. Dann haben die Schüler Zeit, die Kommentare ihrer Mitschüler zu lesen und zu überdenken. Ein Austausch im Plenum ist ebenfalls möglich.

Download
zur Ansicht

Impressum

© 2016 Auer Verlag
AAP Lehrerfachverlage GmbH
Alle Rechte vorbehalten.

Das Werk als Ganzes sowie in seinen Teilen unterliegt dem deutschen Urheberrecht. Der Erwerber des Werkes ist berechtigt, das Werk als Ganzes oder in seinen Teilen für den eigenen Gebrauch und den Einsatz im Unterricht zu nutzen. Die Nutzung ist nur für den genannten Zweck gestattet, nicht jedoch für einen weiteren kommerziellen Gebrauch, für die Weiterleitung an Dritte oder für die Veröffentlichung im Internet oder in Intranets. Eine über den genannten Zweck hinausgehende Nutzung bedarf in jedem Fall der vorherigen schriftlichen Zustimmung des Verlages.

Die AAP Lehrerfachverlage GmbH kann für die Inhalte externer Sites, die sie mittels eines Links oder sonstiger Hinweise erreichen, keine Verantwortung übernehmen. Ferner haftet die AAP Lehrerfachverlage GmbH nicht für direkte oder indirekte Schäden (inkl. entgangener Gewinne), die auf Informationen zurückgeführt werden können, die auf diesen externen Websites stehen.

Autorin: Claudia Schmitz
Illustrationen: Steffen Jähde
Umschlagfoto: Fotolia

www.auer-verlag.de