

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Die Top 10 Lernspiele für den Geschichtsunterricht

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de



Einleitung	5
Methoden zur Gruppenbildung	9
Dreimal ist keinmal	11
Hinweise für die Lehrkraft	11
Grundbegriffe Geschichtswissenschaft	13
Die attische Demokratie	15
Lebendige Zeitleiste	17
Hinweise für die Lehrkraft	17
Wortgeländer für die Begründung der Reihenfolge	19
Zahlenkarten	20
Die römische Expansion	21
Die Reformation	23
4×4-Quiz	25
Hinweise für die Lehrkraft	25
Antwortbogen	27
Die römische Geschichte	28
Die Aufklärung	30
Deutsche Geschichte von 1815 bis 1871	32
Vier in einer Reihe	34
Hinweise für die Lehrkraft	34
Zahlenkarten	36
Vor- und Frühgeschichte	37
Leben im Mittelalter	39
Otto von Bismarck	43
Du siehst es nicht!	45
Hinweise für die Lehrkraft	45
Wortgeländer Bildbeschreibung	47
Spielanleitung für die Schüler	47
Aufbau mittelalterlicher Burgen	48
Die Verfassung des Deutschen Reichs 1871	49
Stille Post	50
Hinweise für die Lehrkraft	50
Wortgeländer Bildbeschreibung	52
Zahlenkarten	53
Spielanleitung für die Schüler	54
Die Jungsteinzeit	55
Ackerbau am Nil	55
Ludwig XIV.	56
Die Reichsgründung	57

Canossa	58
Hinweise für die Lehrkraft	58
Spielanleitung für die Schüler	60
Spielfeldkarten	65
Aktionskarten	68
Karten „Versammlung der Großen“	72
Fünf Richtige	74
Hinweise für die Lehrkraft	74
Spielanleitung für die Schüler	76
Die Karlsbader Beschlüsse	77
Die Französische Revolution	79
Herausforderungen des Jahrhunderts	80
Hinweise für die Lehrkraft	80
Zahlenkarten	82
„Wer-ist-wie“-Personenratespiel	83
Hinweise für die Lehrkraft	83
Spielanleitung für die Schüler	86
Spielblatt	87
Tippkarten	88
Die Weimarer Republik	90
BRD und DDR	90

Lernspiele im Geschichtsunterricht

Lernspiele sind eine besondere Form von Spielen. Es sind Spiele, die, wie der Name schon andeutet, speziell für das Lernen entwickelt wurden. Damit lassen sie sich zu der Kategorie der *Serious Games* hinzuzählen, die allerdings nicht nur im Bildungsbereich verankert sind, sondern auch z. B. in der Medizin und im Verbraucher- oder Umweltschutz.

Zu unterscheiden sind Lernspiele von „Gamification“-Angeboten. Gamification meint dabei, das Übertragen von Spielelementen, wie z. B. Punktevergabe oder Nutzung von Leveln oder Avataren, in einen spielfremden Kontext. Ein bekanntes und oft referenziertes Beispiel dafür sind Punktesysteme in Form von Karten als Bonus bei Einkäufen.

Spiele fristen im Geschichtsunterricht der Sekundarstufe I und noch stärker in der Sekundarstufe II ein Nischendasein trotz einschlägiger Publikationen. In den meisten Veröffentlichungen und Unterrichtsvorschlägen finden sich allerdings auch aus heutiger Sicht weniger attraktive, sondern oft altbacken wirkende Spiel- und Rätselformate, wie z. B. Memory-Spiele, Kreuzworträtsel oder Lauf- und Würfelspiele, in denen Fragen zu Unterrichtsinhalten beantwortet werden müssen. Zudem überwiegt bei vielen Angeboten der Lernaspekt so stark, dass die mit dem Medium Spiel einhergehenden Vorteile der Aktivierung und Motivation nur untergeordnet vorhanden sind oder sogar ganz verloren gehen.

In diesem Heft finden sich Angebote zum spielebasierten Lernen, auch als Game-based Learning bezeichnet. Spiele werden dabei als Medium begriffen. Das Lernen im Geschichtsunterricht kann dabei wie bei anderen Medien auch an, mit, durch und in Spielen erfolgen (vgl. Bernsen/König/Spahn 2012). Dies gilt sowohl für analoge als auch digitale Spiele.

Heftkonzeption und Auswahl der Spiele

Die ausgewählten Spiele dieses Hefts sind ausschließlich analog. Ihre Auswahl erfolgte vor allem daran, dass sie eine kognitive Aktivierung und eine Vernetzung des Gelernten ermöglichen. Sie sollen Schüler*innen in Kontakt und Austausch bringen. Analoge Lernspiele eignen sich für die Präsenz im Klassenzimmer besonders gut. Digitale Lernspiele lassen sich oft allein und daher auch zu Hause spielen. Es ist eine wichtige vorausgehende Überlegung, wie man die gemeinsame Zeit an einem Ort nutzen möchte, was im Klassenzimmer gemeinsam mit den anderen möglich ist, was in derselben Form allein zu Hause nicht möglich wäre. Schule hat auch die Aufgabe, die wertvolle Zeit gemeinsamer Gegenwart so zu organisieren, dass sie möglichst sinnvoll genutzt werden kann. Analoge Spiele können dazu einen wichtigen Beitrag leisten.

Spiele werden gerade in weiterführenden Schulformen oft noch mit Spaß und Freizeit in Verbindung gebracht. Auch die Zweckfreiheit von Spielen wird gegen ihren Einsatz als Lernmedium angeführt. Das ist allerdings weniger ein Widerspruch, als es zunächst scheint. So kann ein Spiel Spaß machen und trotzdem funktional die Möglichkeit bieten, Inhalte zu lernen, zu wiederholen, zu vernetzen oder fachliche, soziale, motorische oder andere Kompetenzen zu fördern. In der Regel sind es auch mehrere Bereiche, die durch Spiele gleichzeitig angesprochen werden, sodass sich allenfalls ein oder zwei Aspekte als Schwerpunkte benennen lassen.

Alle Spiele sind so konzipiert, dass sie beispielhaft im Heft vorgestellt werden und mit fertigen Materialien direkt im Unterricht einsetzbar sind. Zugleich sind sie aber auch auf andere als die ausgewählten Epochen und Themen übertragbar. Die angegebenen Klassenstufen orientieren sich an den für das jeweilige Spiel aufbereiteten Materialien und Themen sowie zum Teil auch an der Komplexität des Spiels für das jeweilige Alter der Schüler*innen. Alle Spiele lassen sich jedoch

immer auch in höheren Jahrgangsstufen einsetzen. Viele der Spielmaterialien gibt es zusätzlich in Farbe als Download.

Die Übertragung auf ein anderes historisches Thema ist je nach Spiel unterschiedlich aufwendig, in der Regel jedoch relativ einfach möglich – einzige Ausnahme ist das Kartenspiel „Canossa“. Bei der Entwicklung der Materialien lag ein Augenmerk darauf, möglichst für alle Epochen von der 5. bis zur 9./10. Klasse Beispiele, die direkt einsetzbar sind, ins Heft aufzunehmen und zugleich unterschiedliche Kompetenzbereiche zu berücksichtigen.

Bei „Dreimal ist keinmal“ und dem „4×4-Quiz“ stehen die Wiederholung und das Einüben von fachlichen Begriffen und Inhalten im Vordergrund. „Lebendige Zeitleiste“ und „Vier in einer Reihe“ fördern die Orientierung in der Zeit mit unterschiedlichen Materialien – bei „Vier in einer Reihe“ wird mit Bildquellen oder Rekonstruktionszeichnungen gespielt.

Genau Bildbeschreibungen stehen im Fokus von „Stille Post“. „Du siehst es nicht!“ und „Fünf Richtige“ schulen neben der Wiederholung vor allem die richtige Anwendung von Fachbegriffen. „Canossa“ ist ein Beispiel für ein Spiel als Zeugnis gegenwärtiger Geschichtskultur, das die Anwendung des Gelernten in der Analyse des durch das Spiel vermittelten Geschichtsbilds erlaubt.

Das Spiel „Herausforderungen des Jahrhunderts“ fördert die Orientierung in der Zeit. Im „Wer-ist-wie“-Personenratespiel wiederholen die Schüler*innen distinktive Merkmale historischer Personen.

Spiele statt Lernen in der Schule?

Dass es hier keinen Widerspruch gibt, wurde oben bereits kurz dargestellt. Trotzdem treffen Spiele noch auf viele Vorbehalte. Gegenüber Kolleg*innen in der Fachschaft kann es daher hilfreich sein, eher von „Methoden“ als von „Spielen“ zu sprechen, um sie von den Vorteilen und Chancen zu überzeugen. Auch im Hinblick auf mögliche Beschwerden von Eltern, die sich fragen, was die Lehrkraft da treibt, wenn ihr Kind zu Hause berichtet, dass sie im Geschichtsunterricht wieder „nur gespielt“ hätten, ist es durchaus eine Option, die Schulleitung in den Unterricht einzuladen, um sie durch Beobachtung der Effekte, was die Aktivierung und das Lernen der Schüler*innen angeht, von dem spielerischen Ansatz der Unterrichtsgestaltung zu überzeugen.

Zentral und trotzdem oft unbemerkt werden durch Spiele auch allgemeine Kompetenzen, die gleichfalls für das schulische Lernen und Miteinander sehr wichtig sind, gefördert und trainiert, wie z. B. die Konzentrationsfähigkeit, das Einhalten von Regeln und Abläufen, die Wahrnehmungs-, Beziehungs- und Kommunikationsfähigkeit oder die Frustrationstoleranz.

Deutschland hat eine lange und breite Tradition, was Spiele angeht. So gibt es kein anderes Land auf der Welt, in dem es unter anderem ein eigenes Archiv für Gesellschaftsspiele (in Nürnberg), ein Spielemuseum (in Chemnitz) und die jährlich größte Messe für Brett- und Kartenspiele (in Essen) gibt. Der deutsche Kritikerpreis „Spiel des Jahres“ gilt als eine Art „Oscar“ der Spielewelt. Eine bestimmte Art von Spielen in der Nachfolge von „Catan“ wurden weltweit zwischenzeitlich als „German games“ bezeichnet. Heute spricht man meist von „Euros“, weil auch Länder wie u. a. Frankreich, Spanien und Polen eine breite Spielkultur entwickelt haben.

Trotz dieser Tradition, die sich im Bild des Familienspiels unter dem Weihnachtsbaum verdichtet, was es so in keinem anderen Land gibt, ist zu beobachten, dass Kinder und Jugendliche aus unterschiedlichen Gründen nicht mehr mit dieser Tradition in Berührung kommen. Ein zunehmend großer Teil bringt grundlegende Spielfähigkeiten, wie das Halten und Mischen von Karten, zu verstehen, was die Spielreihenfolge „im Uhrzeigersinn“ bedeutet, oder eine Idee davon zu haben,

was ein „Stich“ sein könnte, nicht mehr in die Schule mit. Spielen in der Schule kann daher helfen, diese grundlegenden Fähigkeiten zu erwerben und sich auf diese Weise dem Spiel auch als Kulturgut zu nähern.

Je nachdem, welches Spiel eingesetzt werden soll, ist insbesondere in jüngeren Klassen gegebenenfalls entsprechend etwas mehr an Zeit vorzusehen – sodass die Schüler*innen voneinander als Peers auch die notwendigen Spielfähigkeiten lernen können. Die für dieses Heft ausgewählten Spielideen sind – mit Ausnahme von Canossa – sehr niedrigschwellig, was die spielerischen Voraussetzungen angeht, und daher in allen Klassen problemlos einsetzbar.

Classroom Management beim Einsatz von Spielen im Unterricht

Aufgrund jahrelanger Erfahrung wird von vielen Schüler*innen Spielen im Unterricht mit „Nicht-Lernen“, dem „Wir machen doch heute keinen Unterricht, oder?“, der letzten Stunde vor den Ferien oder vor der Zeugnisausgabe in Verbindung gebracht. Darum kann es auch gegenüber der Schüler*innen sinnvoll sein, gar nicht von einem „Spiel“ zu sprechen bzw. ein „Spiel“ anzukündigen, um keine falschen Erwartungen und Assoziationen zu wecken. Besser ist es, den Inhalt statt des Mediums in den Vordergrund zu stellen. Also: „Wir beschäftigen uns heute mit dem Investiturestreit.“ oder „... mit Bismarck.“, aber nicht: „Wir spielen heute mal ein Spiel!“ Kaum eine Lehrkraft würde wohl auch sagen: „Wir machen heute ein Arbeitsblatt.“ – an dem Austausch des Begriffs wird die mangelnde Sinnhaftigkeit der Aussage wohl am besten deutlich.

Für die weitere Organisation des Spieleinsatzes ist es relevant, ob das Spiel gemeinsam als Klasse oder in Kleingruppen gespielt wird. In beiden Fällen kann es hilfreich sein, die Regeln und den Ablauf einmal für alle zentral zu erklären. Dabei kann eine Aufbereitung z. B. als PowerPoint-Präsentation mit dem Text der wichtigsten Regeln und einer Visualisierung des Spielmaterials helfen. Nur wenn das Spiel auch in Kleingruppen gespielt werden soll, besteht die Möglichkeit, dass die Schüler*innen sich die Regeln selbst aneignen oder dass sie diese in Kopie zum Nachlesen ausgehändigt erhalten. Dabei ist zu berücksichtigen, dass je nach Alter und Vorkenntnissen geschriebene Regeln für Schüler*innen eine erhebliche Verständnishürde darstellen können. Wenn man die Klasse nicht kennt oder zum ersten Mal ein Spiel als Lernmedium einsetzt, ist es ratsam, mit einem sehr einfachen und schnell zu erklärenden Spiel (max. eine Minute Erklärzeit) mit wenig Material (z. B. nur einem Stift und einem Blatt) zu beginnen.

Für ein Spiel im Plenum lassen sich Anfang und Ende gemeinsam gut bestimmen. Beim Spielen in Kleingruppen wird dies herausfordernder. Spiele können motivieren und ein „Eintauchen“ in das Spielerlebnis (Immersion) ermöglichen. Durch die hohe Aktivierung von vielen, manchmal sogar allen Schüler*innen, die etwas gleichzeitig tun, kann es schwierig sein, die Aufmerksamkeit erneut auf einen gemeinsamen Punkt zu richten. Daher ist es gut, ein gemeinsames Zeichen für das Ende zu vereinbaren oder dies durch ein akustisches Signal (z. B. Glocke, Klangschale), ggf. in Kombination mit einem visuellen Signal und einem Timer (wie z. B. bei verschiedenen Online-Angeboten) zu setzen. Vorab gilt es beim Spielen in Kleingruppen auch zu bedenken, wie mit der voraussichtlich sehr unterschiedlichen Spieldauer pro Gruppe umgegangen wird. Dies kann eine gemeinsam festgelegte Zeit sein, nach der alle Gruppen aufhören zu spielen. Eventuell gibt es aber auch die Möglichkeit, dass schnelle Gruppen eine zweite Partie spielen oder schon den folgenden Arbeitsschritt der Analyse oder Erarbeitung vorbereiten.

Nach so viel Vorrede am Ende heißt es doch einfach mal machen und ausprobieren, selbst die Erfahrung machen, was Spiele leisten können, und daher nun ganz herzlich und einfach: Viel Spaß beim Spielen!

Literatur

- Behnke, Daniel/Bernsen, Daniel (2022): Geschichte in Spielen – Was steckt dahinter?, Augsburg: Auer Verlag.
- Bernhardt, Markus (2018): Das Spiel im Geschichtsunterricht, Frankfurt/M.: Wochenschau (3. Auflage).
- Bernsen, Daniel/König, Alexander/Spahn, Thomas (2012): Medien und historisches Lernen: Eine Verhältnisbestimmung und ein Plädoyer für eine digitale Geschichtsdidaktik. In: Zeitschrift für digitale Geschichtswissenschaft 1 (S. 1–27).
- Hauser, Bernhard (2021): Spiel in Kindheit und Jugend. Der natürliche Modus des Lernens, Stuttgart: utb GmbH – Klinkhardt.

Gruppenbildung mit Spielmaterialien

Was?

- ein blickdichter Beutel
- unterschiedlich gestaltete Spielfiguren in verschiedenen Farben in Anzahl der Schüler*innen und Gruppen



Wie?

- Entsprechend der Größe und Anzahl der geplanten Gruppen kommt in den Beutel eine bestimmte Anzahl an Spielfiguren. Beispiel: Für 24 Schüler*innen, die in sechs Gruppen à vier Personen aufgeteilt werden sollen, kommen 24 Spielfiguren in den Beutel in sechs verschiedenen Farben/Formen, von jeder Farbe/Form jeweils vier Figuren.
- Der Beutel wird durchgegeben. Die Schüler*innen ziehen, ohne zu gucken, eine Figur und bilden dann die Gruppen entsprechend der Vorgabe entweder mit gleicher Form oder gleicher Farbe.

Wofür?

- Diese Methode eignet sich v. a. für den zweistufigen Austausch: Im ersten Teil arbeiten die Schüler*innen in Gruppen mit Spielfiguren der gleichen Form. Anschließend gehen sie für den Austausch über die Ergebnisse in der zweiten Phase in Gruppen mit Spielfiguren der gleichen Farbe.

Gruppenbildung mit Spielkarten

Was?

- ein Set mit 32 Skatkarten



Wie?

- Entsprechend der Anzahl der Schüler*innen werden Karten aussortiert. Dabei ist darauf zu achten, dass die anschließend geplante Gruppenbildung noch funktioniert.
- Die Karten werden gemischt und alle Schüler*innen ziehen jeweils eine Karte.
- Nun können Zweiergruppen, z. B. die beiden roten 8er oder die beiden schwarzen Könige, oder Vierergruppen, z. B. alle Damen oder alle 10er, gebildet werden.
- Bei Klassengrößen, die nicht durch vier teilbar sind, ist es gut für die Bildung von Vierergruppen, auch einige Dreiergruppen vorzusehen, sodass man bei der Vorbereitung gezielt aus einer Vierergruppen eine Karte entfernt.

Wofür?

- Die Methode ist insbesondere für die Bildung von zufälligen Zweier- und Vierergruppen geeignet.
- Umsetzung für die Methode „Think-Pair-Share“: zunächst allein mit der eigenen Karte, dann in einer Zweiergruppe (Zahl/Person und Farbe, z. B. die beiden roten Assen), dann in einer Vierergruppen mit gleicher Zahl/Person (alle Assen).

Gruppenbildung durch Reihenbilden



Was?

- keine zusätzlichen Materialien notwendig

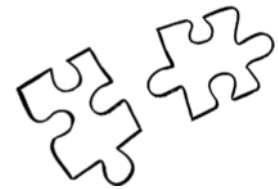
Wie?

- Entsprechend einem vorgegebenen Ordnungskriterium stellen sich die Schüler*innen in einer Reihe auf.
- Dabei muss angegeben werden, wo Anfang und Ende der Reihe sind, z. B. dass sich die am frühesten Geborenen bei Reihenbildung entsprechend des Geburtstags innerhalb des Kalenderjahrs auf die Seite mit der Tafel stellen.
- Anschließend zählen die Schüler*innen beginnend an einem Ende gemäß der gewünschten Gruppengröße ab und gehen in ihre Gruppe.
- Vorgaben für die Bildung der Reihen können z. B. sein: Schuhgröße (klein bis groß), Länge des Schulwegs in Minuten, Haarfarbe (hell bis dunkel), alphabetische Reihenfolge der Vornamen/Nachnamen, Lieblingsfarbe (hell bis dunkel), Haustiere

Wofür?

- In neu zusammengesetzten Klassen fördert dieses Verfahren zugleich das Kennenlernen.
- Diese Art der Gruppenbildung bietet etwas mehr Bewegungsmöglichkeiten, insofern eignet sie sich besonders gut in jüngeren Klassenstufen nach einer längeren Phase des Sitzens.

Gruppenbildung mit Puzzleteilen



Was?

- Bilder (z. B. Karikaturen, Fotos, Landkarten)
- Benötigt werden so viele Bilder (unterschiedliche oder dasselbe in Kopie), wie Gruppen gebildet werden sollen. Wenn dasselbe Bild mehrfach verwendet wird, sollten die Kopien unterschiedliche Schnittlinien (gerade, eckig, in Wellen) haben, um eine eindeutige Zuordnung zu ermöglichen.
- Alternativ können Wörter auch zu Buchstaben oder Silben zerschnitten werden, die dann zusammengesetzt werden müssen.

Wie?

- Die Bilder werden entsprechend der Gruppengröße in drei, vier, fünf oder sechs Teile zerschnitten.
- Die Puzzle-Teile werden gemischt und mit der Bildseite nach unten auf einen Tisch gelegt. Alle Schüler*innen nehmen sich ein Puzzleteil und suchen die Schüler*innen mit den passenden Teilen für die Gruppenbildung.

Wofür?

- Diese Methode ist besonders dann sinnvoll, wenn mit dem Bild anschließend weitergearbeitet wird, z. B. für eine Bildanalyse, da die Schüler*innen durch die Gruppenbildung ihr Bild bereits genauer betrachtet haben.

Hinweise für die Lehrkraft

- ★ Themen: (1) Grundbegriffe Geschichtswissenschaft, (2) Die attische Demokratie
- ★ Klasse: 5 bis 7
- ★ Anzahl der Spieler*innen: 4 bis 6 Personen pro Gruppe
- ★ Dauer: ca. 10 Minuten
- ★ Schwierigkeit: einfach
- ★ Lernfokus: Aussprache von Fachbegriffen üben und diese verinnerlichen

Spielidee

Die Lernenden wiederholen verschiedene relevante Fachbegriffe.

Benötigte Materialien

- 1 Kartenset mit allen Fachbegriffen pro Gruppe

Spielablauf

- 1) Es wird eine Spielzeit festgelegt, z. B. fünf oder zehn Minuten.
- 2) Die Klasse wird in ungefähr gleichgroße Gruppen von ca. vier bis sechs Schüler*innen eingeteilt.
- 3) Jede Gruppe erhält das komplette Kartenset zum Thema. Jede*r Schüler*in zieht zufällig eine Karte. Übrige Begriffe werden beiseitegelegt.
- 4) Die Schüler*innen stellen sich in einem Kreis auf und halten die Karte mit dem Fachbegriff gut sichtbar vor sich.
- 5) Ein*e Startspieler*in wird zufällig bestimmt. Diese*r nennt dreimal hintereinander den Fachbegriff, der auf der Karte eines*einer Mitspielers*Mitspielerin steht.
- 6) Der*die Angesprochene muss nun reagieren und den eigenen Begriff einmal laut sagen.
- 7) Gelingt dies, muss der*die erste Spieler*in einen anderen Begriff dreimal laut sagen. Reagiert der*die Angesprochene nicht rechtzeitig, wird er*sie nun zum*zur aktiven Spieler*in und muss einen der anderen Begriffe dreimal laut sagen.
- 8) Das Spiel endet nach der vorher festgelegten Zeit.

Differenzierungsmöglichkeiten

- Der Schriftzug mit dem Fachbegriff kann weggelassen oder so umgeknickt werden, dass er nicht zu sehen ist. Dadurch müssen die Fachbegriffe allein anhand der Bilder benannt werden. Dies eignet sich für starke Gruppen oder zur Wiederholung, wenn die Begriffe bereits gut eingeübt sind.
- Wenn die Gruppe kleiner als sechs Schüler*innen ist, können die einzelnen Schüler*innen auch zwei Begriffe gleichzeitig nehmen und hochhalten.

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Die Top 10 Lernspiele für den Geschichtsunterricht

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de

