Inhaltsverzeichnis

Vorwort 2

1. Die Kreuzzüge – der historische Hintergrund der Simulation 3

2. Die Konzeption des Planspiels – Vorbereitung und didaktische Hinweise zur Einbettung in Unterrichtseinheiten 5

Grundlegendes zur Methode Planspiel: Aufbau, Besonderheiten und Gefahren . . 5
Didaktische Anregungen zur Einbettung der Simulation in eine Unterrichtseinheit 7

3. Spielanleitung mit Steuerungsratschlägen 10

Konstellationen und Fraktionen im Planspiel: Die Ausgangslage 10
Simulationsaufbau und Spielregeln 15

4. Literaturhinweise 24

5. Simulationsmaterial 25

Folien zur Einführung und Phasenverknüpfung 26
Hausaufgabenkärtchen zur Rollenvorbereitung 28
Rollenprofilbögen mit Handlungsanweisungen und Siegbedingungen 29
Vordrucke: Urkunden, Sendschreiben, Beförderungsvereinbarungen, Gunst- und Missgunstkarten, Kreuzfahrerkreuze 50
Ereigniskärtchen und mögliche Antworten auf kreative Schülerideen 54

6. Möglichkeiten der Leistungsmessung 58

Grundsätzliches zur Leistungsmessung bei Simulationen 58
Fragebögen zur Evaluation 61
Quellen 63

Muster zur Ansicht - NETZWERK-LERNEN

OL-Verlag, Buxtehude

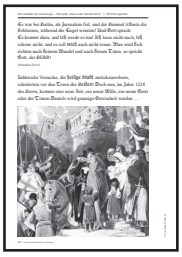
netzwerk lernen

zur Vollversion

5. Simulationsmaterial

Das eigentliche Planspielmaterial ist auf den folgenden Seiten 26–57 enthalten:

▶ Folien zur Einführung und Phasenverknüpfung (S. 26–27)

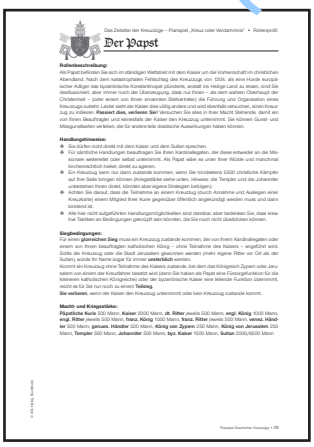


Die Folien werden der gesamten Lerngruppe in der Vorbereitungsphase (siehe S. 8) bzw. während der Entscheidungsphase vor Beginn des Konzils (siehe S. 19) gezeigt, z. B. per Beamer oder OH-Projektor.

▶ Hausaufgabenkärtchen zur Rollenvorbereitung (S. 28)

Mittels der Hausaufgabenkärtchen bereiten sich die Schüler nach der Rollenverteilung (siehe S. 8) individuell auf die Informations- und Erarbeitungsphase vor.

▶ Rollenprofilbögen (S. 29–49)

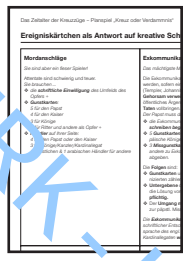


Die den jeweiligen Spielern ausgeteilten Rollenprofilbögen leiten die Informations- und Erarbeitungsphase (siehe S. 8 und 15) ein. Auf den Bögen erleichtern die Rollenbeschreibung, Handlungshinweise und Siegbedingungen für die Rolle sowie Angaben über die Macht- und Kriegsstärke eines jeden Spielteilnehmers den Schülern die Orientierung im Spielgeschehen. Sämtliche Rollen und ihre Beziehungen zueinander sind in der Konstellationsskizze (Abb. 1 auf S. 11) veranschaulicht.

▶ Vordrucke: Urkunden, Sendschreiben, Beförderungsvereinbarungen, Gunst- und Missgunstkarten, Kreuzfahrerkreuze (S. 50–53)

Die Formulare dienen dazu, den Spielablauf und die schriftliche Kommunikation zu vereinfachen und für die spätere Auswertungsphase (siehe S. 19f.) nachvollziehbar zu gestalten. Schriftlich wird über die Sendschreiben kommuniziert, ausgehandelte Verträge oder Überfahrten werden auf den Urkunden oder Beförderungsvereinbarungen dokumentiert (siehe S. 16). Allen Tischgruppen sollten zu Beginn der Informations- und Erarbeitungsphase jeweils 5–10 Urkunden und Sendschreiben zur Verfügung gestellt werden, die italienischen Händler bekommen ebenso viele Beförderungsformulare. Die Kreuzfahrerkreuze zeigen allen Spielteilnehmern an, wer sich bereits zur Teilnehme an einem Kreuzzug bereiterklärt hat. Sie werden zu Beginn den kirchlichen Werbern/Missionaren ausgeteilt und sind während des Spielgeschehens nur bei diesen erhältlich (siehe S. 11 und 15). Gunst- und Missgunstkarten zeigen den Einfluss eines jeden Herrschers an (siehe S. 10f. und 15) und sind entsprechend den Angaben auf Abb. 1 zusammen mit den anderen oben genannten Spielmaterialien den einzelnen Rollen zuzuteilen.

▶ Ereigniskärtchen und mögliche Antworten auf kreative Schülerideen (S. 54–57)



Die Ereigniskärtchen und vorbereiteten Antworten auf antizipierte kreative Ideen ihrer Schüler (siehe S. 16) in der Informations- und Erarbeitungsphase helfen dabei, das Spiel einfacher und schneller steuern zu können, ohne dabei als Spielleiter improvisieren zu müssen. Die Ereigniskärtchen werden den Teilnehmern im Falle einer an Sie herangetragenen Strategie verdeckt gezeigt und enthalten die Bedingungen, die erfüllt werden müssen, um die Idee in die Tat umzusetzen. In den Antworten werden Ihnen adäquate Reaktionen als Spielleiter darauf vorgeschlagen und mögliche Konsequenzen für den weiteren Spielverlauf aufgezeigt.

Muster zur Ansicht – NETZWERK LERNEN

OL-Verlag, Buxtehude

netzwerk lernen

zur Vollversion

Der Kaiser

Rollenbeschreibung:
Als Kaiser befinden Sie sich im ständigen Wettstreit mit dem Papst um die Vorherrschaft im christlichen Abendland. Nachdem es Ihnen gerade erst gelungen ist, die innenpolitische Situation im Reich zu stabilisieren, brauchen Sie unbedingt einen gelungenen Kreuzzug, um den anderen mächtigen Herrschern und natürlich der römischen Kurie zu zeigen, dass nur Ihnen – als dem wahren Oberhaupt der Christenheit – die Führung und Organisation eines Kreuzzugs zusteht. Leider sieht der Papst dies völlig anders und wird ebenfalls versuchen, einen Kreuzzug zu initiieren. **Passiert dies, verlieren Sie!** Versuchen Sie alles in Ihrer Macht Stehende, damit Sie und keinesfalls der Papst oder ein von ihm Beauftragter den Kreuzzug unternimmt. Ihre Voraussetzungen sind recht gut. Sie sind mit der Tochter des Königs von Jerusalem verheiratet und haben darüber hinaus gute Verbindungen zum byzantinischen Kaiser. Allein die starken familiären Bindungen Ihrer Frau zu deren alter Heimat stören Sie ein wenig, da Sie wissen, wie wichtig es ihr ist, die Königreiche Zypern und Jerusalem im Besitz ihrer Blutsverwandten zu belassen. Sie können aber Gunst- und Missgunstkarten verteilen, die für andere teils drastische Auswirkungen haben.

Handlungshinweise:
- Sie dürfen nicht direkt mit dem Papst sprechen.
- Für sämtliche Handlungen (ausgenommen Verhandlungen mit dem engl. und dem franz. König sowie dem byz. Kaiser) beauftragen Sie Ihren Kanzler, der diese entweder an Ihre Ritter weiterleitet oder selbst unternimmt. Als Kaiser wäre es weit unter Ihrer Würde, direkt zu agieren.
- Sollten Sie Ihrem Kanzler per Missgunstkarte das Vertrauen entziehen, so wird dieser zum gewöhnlichen kirchlichen Missionar und der bis dahin erfolgreichste deutsche Ritter folgt ihm in seinem Amt nach.
- Sie können Ihren Untergebenen (den Rittern) und Ihrer Frau die Erlaubnis verweigern, Ihren Hof zu verlassen.
- Ein Kreuzzug kann nur dann zustande kommen, wenn Sie mindestens 7000 christliche Kämpfer auf Ihre Seite bringen können (Kriegsstärke s. u.).
- Achten Sie darauf, dass die Teilnahme an einem Kreuzzug (durch Annahme und Auslegen einer Kreuzkarte) einem Mitglied der Kurie gegenüber öffentlich angekündigt werden muss und dann bindend ist.
- Alle hier nicht aufgeführten Handlungsmöglichkeiten sind denkbar, aber bedenken Sie, dass kreative Taktiken an Bedingungen geknüpft sein könnten, die Sie noch nicht überblicken können.

Siegbedingungen:
Für einen **glorreichen Sieg** muss ein Kreuzzug zustande kommen, der von Ihnen – ohne Teilnahme des Papstes oder eines von ihm Beauftragten – angeführt wird. Überdies müssen Sie das Königreich Zypern unter Kontrolle bringen (durch schriftliche Vereinbarung mit dem zyprischen König oder durch mehr Ritter auf Ihrer Seite vor Ort als jeder andere Akteur, der Anspruch darauf erhebt). Sollte der Kreuzzug oder die Stadt Jerusalem gewonnen werden (mehr eigene Ritter vor Ort als der Sultan), würde Ihr Name sogar für immer **unsterblich** werden.
Kommt ein Kreuzzug ohne Teilnahme des Papstes oder eines von ihm Beauftragten zustande, bei dem das Königreich Zypern nicht von Ihnen unter Kontrolle gebracht werden kann, reicht es für Sie nur noch zu einem **Teilsieg**.
Sie verlieren, wenn der Papst oder ein von ihm Beauftragter den Kreuzzug unternimmt oder kein Kreuzzug zustande kommt.

Macht- und Kriegsstärke:
Päpstliche Kurie 500 Mann, **Kaiser** 2000 Mann, **dt. Ritter** jeweils 500 Mann, **engl. König** 1000 Mann, **engl. Ritter** jeweils 500 Mann, **franz. König** 1000 Mann, **franz. Ritter** jeweils 500 Mann, **venez. Händler** 500 Mann, **genues. Händler** 500 Mann, **König von Zypern** 250 Mann, **König von Jerusalem** 250 Mann, **Templer** 500 Mann, **Johanniter** 500 Mann, **byz. Kaiser** 1500 Mann, **Sultan** 2000/6500 Mann

Muster zur Ansicht - NETZWERK-LERNEN

OL-Verlag, Buxtehude

netzwerk lernen
zur Vollversion