

Inhalt

Vorwort	4
Spielanleitungen	5 - 7
1 Kreuzworträtsel <i>- Einführung in das Thema</i>	8 - 9
2 „Domino di Greca“ <i>- Die griechische Kolonisation</i>	10 - 11
3 Ratespiel „Wer bin ich denn wohl?“ <i>- In der Weltstadt Athen</i>	12 - 17
4 Memory® <i>- Götter und Göttinnen</i>	18 - 20
5 Das Rätsel der Götter <i>- Götter und Göttinnen</i>	21
6 Frage-/Antwortspiel „Wer es weiß, kommt weiter!“ <i>- Sparta</i> <i>- Das Familienleben in Athen</i> <i>- Philosophen und Wissenschaftler</i> <i>- Architektur und Bauwerke</i> <i>- Das griechische Theater</i>	22 - 30
7 Die Lösungen	31 - 32

Vorwort

Liebe Kolleginnen, liebe Kollegen,

Geschichtsunterricht ist schon ein hartes Brot. Die meisten Schülerinnen und Schüler sind demotiviert und möchten sich oftmals mit dem Vergangenen nicht weiter beschäftigen. Je geringer die Motivation ist, desto schwieriger wird es, den Schülerinnen und Schülern den Unterrichtsstoff zu vermitteln.

Mit den Kopiervorlagen des vorliegenden Bandes möchten wir Ihre alltägliche Vorbereitung auf einen spannenden und abwechslungsreichen Geschichtsunterricht unterstützen. Ergänzend zur ebenfalls im Kohl-Verlag erhältlichen Lernwerkstatt „Die Griechen“ (52 Kopiervorlagen, ISBN: 978-3-86632-679-8, 14,80 €) bieten wir nun diese Spielesammlung an, um Ihren Unterricht zu bereichern. Dabei greift die Spielesammlung auf die Inhalte der Lernwerkstatt zurück, sodass Sie die Arbeitsblätter parallel dazu einsetzen können und so keine weiteren Materialien mehr benötigen. Sie können also völlig unabhängig und dem jeweiligen Leistungsstand Ihrer Schülerinnen und Schüler angepasst arbeiten.

Diese Kopiervorlagen finden auch in einer unvorhergesehenen Vertretungsstunde dankbare Verwendung und eine willkommene Abwechslung. Zugleich wird das historische Grundwissen wiederholt, gefestigt und erweitert.

Viel Freude und Erfolg beim Einsatz der vorliegenden Spielesammlung zu den Griechen wünschen Ihnen der Kohl-Verlag und

Peter Botschen

Ebenfalls erhältlich:



Lernwerkstatt „Die Griechen“

Ein Themenheft, einsetzbar im 4. bis 7. Schuljahr. Hervorragend geeignet für die Freiarbeit und zum Stationenlernen.

Zum Inhalt: Die griechische Kolonisation; Seefahrer und Händler; Athen wird Weltmacht; In der Weltstadt Athen; Die Wiege der Demokratie; Sparta; Das Familienleben in Athen; Philosophen und Wissenschaftler; Architektur und Bauwerke; Das griechische Theater; Götter und Göttinnen; Olympiade im antiken Athen; Alexander der Große; Das Erbe der Griechen; Differenziertes Zusatzmaterial. Mit Lösungen zur Selbstkontrolle!

46 Kopiervorlagen, Nr. 10 679

Spielanleitungen

Die vorliegenden Spielanleitungen sollen Ihnen Anregungen geben, wie Sie die Kopiervorlagen im Unterricht einsetzen können. Selbstverständlich können Sie aber mit dem vorliegenden Material auch Ihre eigenen Spielideen umsetzen. Dabei sollen Ihrer Fantasie und der Fantasie Ihrer Schülerinnen und Schüler keine Grenzen gesetzt sein.

Kreuzworträtsel zu „Einführung in das Thema“

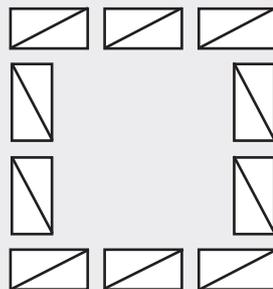
Seiten in der Lernwerkstatt: 5 - 7

- Das Kreuzworträtsel bezieht sich auf die Einführung in das Thema (Lernwerkstatt „Die Griechen“, Seite 5).
- Der Einführungstext aus der LWST „Die Griechen“ ist gekürzt und komprimiert worden; es fehlen diverse Wörter, die in dem Kreuzworträtsel ergänzt werden müssen.
- Die grau unterlegten Felder im Kreuzworträtsel ergeben ein Lösungswort.

Domino zu „Die griechische Kolonisation“

Seiten in der Lernwerkstatt: 8 - 10

- Die diversen Dominokarten müssen von den Schülerinnen und Schülern ausgeschnitten werden.
- Die Karten enthalten Informationen aus der Lernwerkstatt in verkürzter Form und müssen sinngemäß aneinander gelegt werden.
- Die Karten werden in einem Viereck gelegt (Abb. 1) oder der Reihe nach aneinander.



(Abb. 1)

Spielanleitungen

Ratespiel zu „In der Weltstadt Athen“

Titel: Wer bin ich denn wohl?

Seiten in der Lernwerkstatt: 17 - 19

- Sie kopieren das „Cäppie“ von Seite 17 auf festere Pappe. Dann schneiden Sie dieses aus und befestigen in den Löchern ein Gummiband. Weiterhin kopieren Sie die Namenskarten auf Papier und schneiden diese aus.
- Ein Schüler/eine Schülerin kommt nach vorne, stellt sich vor die Klasse und bekommt das „Cäppie“ aufgesetzt. Nun kleben Sie dem Schüler/der Schülerin ein Namensschild vorne auf das „Cäppie“. Die anderen Schülerinnen und Schüler müssen nun so viele Eigenschaften der Person (des Individuums oder des Gegenstandes) auf der Namenskarte nennen, sodass die das „Cäppie“ tragende Person schließlich errät, wer sie ist.
- Zum Raten können Personen, Gegenstände oder Bauwerke gewählt werden.

Memory® zu „Götter und Göttinnen“

Seiten in der Lernwerkstatt: 38 - 40

- Die Karten werden von den Schülerinnen und Schülern ausgeschnitten. Dabei arbeiten immer zwei Schülerinnen/Schüler in Partnerarbeit.
- Die Karten werden auf dem Tisch verdeckt verteilt.
- Die Schülerinnen und Schüler müssen nun abwechselnd zwei Karten aufdecken. Hier muss die Abbildung des jeweiligen Gottes/der jeweiligen Göttin mit dem geschriebenen Wort zusammenpassen. Trifft dies zu, darf der Schüler/die Schülerin diese Karten behalten und erneut zwei weitere Karten aufdecken. Ist dies nicht der Fall, werden die beiden Karten wieder umgedreht und der nächste Spieler ist an der Reihe, der erneut zwei Karten offenlegen darf.
- Dies wird sooft wiederholt, bis alle passenden Kartenpaare gefunden wurden. Gewonnen hat, wer die meisten Kartenpaare gesammelt hat.

Spielanleitungen

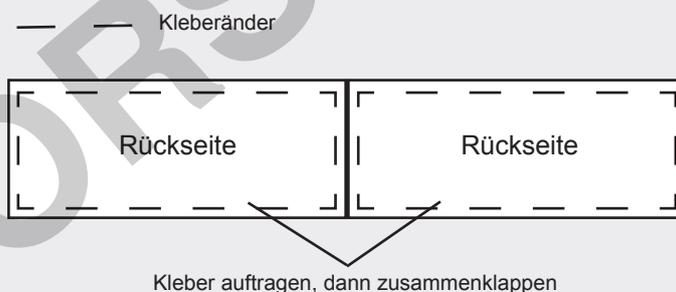
Frage-/Antwortspiel zu den Kapiteln „Sparta, Das Familienleben in Athen, Philosophen und Wissenschaftler, Architektur und Bauwerke sowie Das griechische Theater“

Titel: Wer es weiß, der kommt weiter!

Seiten in der Lernwerkstatt: 23 - 37

- An diesem Spiel können 3-5 Mitspieler teilnehmen. Jeder Mitspieler benötigt eine eigene Spielfigur.
- Die Mitspieler würfeln der Reihe nach. Der Spieler mit der höchsten Augenzahl fängt an. Wenn er auf einem Feld stehenbleibt, zieht der rechte Sitznachbar eine Fragekarte vom Stapel und stellt seinem Mitspieler die abgedruckte Frage. Wird diese richtig beantwortet, darf der Spieler noch einmal würfeln und um diese Augenzahl vorwärts ziehen. Allerdings wird ihm keine weitere Frage gestellt. Stattdessen ist der nächste Mitspieler an der Reihe.
- Wer als erster das Zielfeld erreicht, der gewinnt.

Bastelanleitung: Schneide die Fragekarten aus und gib etwas Kleber auf die Rückseiten der Karten. Klebe diese dann zusammen, damit sie fester sind.



1 Kreuzworträtsel

Einführung in das Thema



In diesem Text hat der „Textkiller“ zugeschlagen und einfach ein paar Wörter gelöscht. Ergänze die fehlenden Wörter und trage sie in das Kreuzworträtsel ein. Die Buchstaben in den grau unterlegten Feldern ergeben, in die richtige Reihenfolge gebracht, mein Lieblingsgericht.

Vor 2500 Jahren war Griechenland der führende Staat auf dem Festland in 1. Die Griechen lebten meist in bergigen Gebieten.

Deshalb war der Anbau von Obst, Gemüse und Getreide nicht gerade einfach. Meist bauten sie Weizen, Gerste, Trauben und 2

an – und das in eher flacheren Gebieten, die in Griechenland jedoch selten sind. Die hohen Berge waren wie 3, die man nur

schwer überwinden konnte. Die Menschen lebten fast ausschließlich in 4.

Die Griechen vor 2500 Jahren waren sehr gute Handwerker. Sie errichteten viele 5, die noch heute zu

bewundern sind. Ebenso waren sie erfolgreiche 6

und schufen somit die Grundlage für zahlreiche 7.

Das Weltreich der Griechen reichte bis 8 und sie erbauten

Städte im gesamten 9. Aus der Zeit der alten

Griechen stammt auch die 10.

Götter und Göttinnen



- Schneide die Memorykarten sorgfältig aus.
- Spiele das Memoryspiel nach den üblichen Regeln mit einem Partner. Wer die meisten Kartenpaare gesammelt hat, der gewinnt.



Zeus

Göttervater

(Er hält einen gezackten Blitz in seinen Händen.)



Hera

Ehefrau von Zeus

(Sie hat eine lange Robe an und ein Zepter in der rechten Hand.)



Demeter

Schwester des Zeus

(Sie hat eine Robe an und einen Kranz auf dem Kopf.)

6

Frage-/Antwortspiel „Wer es weiß, kommt weiter!“

Sparta, Das Familienleben in Athen, Philosophen und Wissenschaftler, Architektur und Bauwerke sowie Das griechische Theater



- Schneide die Fragekarten aus und gib etwas Kleber auf die Rückseiten. Klebe die Kartenhälften dann zusammen.
- Besorge dir eine Spielfigur.



Was wurde im Gymnasium gemacht? Fünfkampf und Boxkampf.	?
Wer war Archimedes? Ein Mathematiker.	?
Wer war Hippokrates? Ein Arzt	?

7 Die Lösungen

4



Zeus

Göttervater



Hera

Ehefrau von Zeus



Demeter

Schwester des Zeus



Hermes

Bote der Götter



Athene

Tochter des Zeus



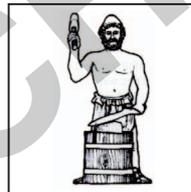
Hestia

Göttin der Familien



Apollon

Gott der Künste



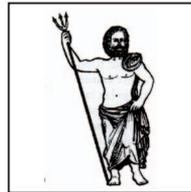
Hephaistos

Gott des Feuers



Aphrodite

Göttin der Liebe



Poseidon

Gott des Meeres



Ares

Gott des Krieges



Artemis

Göttin der Jagd

5

1 = Zeus; 2 = Hera; 3 = Demeter; 4 = Athene; 5 = Apollon; 6 = Aphrodite; 7 = Ares;
8 = Hermes; 9 = Hestia; 10 = Hephaistos; 11 = Poseidon; 12 = Artemis

Lösungswort: Olympia