



Auer

e book

Janine Sebb-Weppeler

Geschichte

KOOPERATIV!

Klasse 5/6

Kernthemen des Lehrplans
mit kooperativen Lernmethoden
erfolgreich umsetzen



Mit Kopiervorlagen und
methodischen Hinweisen



netzwerk
lernen

zur Vollversion

Vorwort		4
Auf der Suche nach den Spuren der Vergangenheit: Einstieg in das Fach Geschichte		5
Wir basteln eine Zeitleiste	(Gruppenpuzzle)	5
Spuren aus der Geschichte der Frühzeit der Menschen		15
Jagen und Sammeln – das Leben in der Altsteinzeit	(Rollenspiel)	15
Hausbau und Tierhaltung – das Leben in der Jungsteinzeit	(Gruppenpuzzle)	20
Handel und Verkauf – das Leben während der Metallzeit	(Rollenspiel)	27
Ägypten – Beispiel einer frühen Hochkultur		32
Einstieg in die Unterrichtseinheit „Ägypten“	(Placemat)	32
Das Leben am Nil	(Gruppenpuzzle)	34
Der Pharao – Herrscher über Ägypten	(Marktplatz-Interview)	41
Die Griechen – „Lehrmeister“ des Abendlandes		45
Leben, Haus und Familie im alten Athen	(Marktplatz-Interview)	45
Griechische Götterwelt – am Tisch des Zeus	(Rollenspiel)	49
Den Römern auf der Spur		54
Leben, Haus und Familie im Römischen Reich	(Marktplatz-Interview)	54
Wie die Römer ihr Weltreich regierten	(Placemat)	58
Die Ermordung von Gaius Julius Caesar	(Marktplatz-Interview)	64
Untergang des Römischen Reiches	(Marktplatz-Interview)	68
Lösungen		72
Methodensteckbriefe		77
Gruppenpuzzle		77
Marktplatz-Interview		78
Placemat		79
Rollenspiel		80

Was ist kooperatives Lernen?

Beim kooperativen Lernen arbeiten die Schüler¹ als gleichberechtigte Lernpartner in Kleingruppen zusammen. Dabei werden kognitives und soziales Lernen miteinander verbunden: Neben den Lerninhalten kommt den sozialen Prozessen eine besondere Bedeutung zu – die Gruppenmitglieder entwickeln eine positive gegenseitige Abhängigkeit in dem Wissen, dass sie nur als wirkliches Team erfolgreich sein können. In der Kooperation nehmen die Schüler abwechselnd die Rolle eines Lehrenden und die eines Lernenden ein.

Kooperative Arbeitsformen im Unterricht

Kooperatives Lernen stellt eine große Bereicherung für den Unterricht dar: Im Austausch mit anderen erreichen die Schüler ein tieferes Verständnis der Inhalte; sie argumentieren, sie entwickeln und reflektieren Begriffe und Vorgehensweisen, sie vergleichen unterschiedliche Lösungswege und verwenden verschiedene Darstellungsebenen für die Präsentation ihrer Ergebnisse. Wissen wird auf diese Weise flexibler und vom Kontext unabhängiger. Langfristig erlernen die Schüler beim kooperativen Arbeiten die grundlegenden sozialen Kompetenzen, um auch im Team erfolgreich zu arbeiten: sich abzusprechen, sich zu akzeptieren und miteinander zu kooperieren. Fachliches und soziales Lernen werden gleichermaßen gefördert – was auch im zukünftigen Arbeitsleben eine besondere Bedeutung hat.

Weitere Effekte kooperativen Lernens



- Die Schüler entwickeln eine positive Einstellung zum Lerngegenstand.
- Das soziale Klima in der Klasse verbessert sich.
- Die Fähigkeit zum selbstständigen Arbeiten wird auf- und ausgebaut.
- Die Kommunikations- und Kooperationsfähigkeit steigt.
- Das Selbstwertgefühl und die Bereitschaft zur Verantwortungsübernahme steigen an.
- Lernen wird umso effektiver, je aktiver die Schüler bei der Informationsaufnahme tätig sind. Individuelle Lernstrategien können entwickelt und ausprobiert werden. Neue Informationen müssen mit vorhandenen Informationen in Verbindung gesetzt werden.

Die Reihe „Geschichte kooperativ“

Kooperative Arbeitsformen werden im Unterricht häufig aus pragmatischen Gründen vernachlässigt: Es herrscht Unsicherheit bei der Umsetzung der Lernmethoden; der Aufwand für das Erstellen eigener Materialien ist hoch.

Die Reihe „Geschichte kooperativ“ geht genau diese Probleme an und bietet Abhilfe: praxiserprobte Materialien zum schnellen Unterrichtseinsatz mit Hinweisen, wie der Einsatz der Methoden erfolgreich funktioniert. Dabei werden Kernthemen des Lehrplans abgedeckt, die sich optimal für kooperatives Lernen eignen. Die einzelnen Bände bauen aufeinander auf: Bereits verwendete Methoden, mit denen die Schüler schon sicher umgehen können, werden wieder aufgegriffen und mit neuen Methoden kombiniert.

Zur Arbeit mit dem Band

Jedes Thema wird mit einer oder mehreren kooperativen Arbeitsform(en) verknüpft. Die Themen können Einzelstunden oder auch Teil einer Sequenz sein. Im Rahmen jeder Einheit werden der Lehrkraft zunächst die kooperative(n) Lernmethode(n) erläutert und deren Einsatz mit Bezug auf das konkrete Stundenthema begründet. Fachdidaktische Anmerkungen, Tipps und Hinweise zur Durchführung sowie eine Auflistung des benötigten Materials schließen sich an . Entsprechende Kopiervorlagen  werden direkt mitgeliefert. So kann fachlich fundiert, aber trotzdem ganz unkompliziert eine Einheit mit kooperativem Lernen umgesetzt werden.

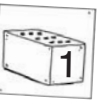
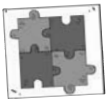
Die im Band verwendeten Methoden werden am Ende des Buches nochmals in kompakten Methodensteckbriefen erklärt und veranschaulicht. Lösungen zu den Arbeitsmaterialien runden den Band ab.

Mit diesen Materialien schaffen Sie erfolgreich eine kooperative Lernkultur, die zum Lernerfolg Ihrer Schüler beiträgt – gerade auch in heterogenen Klassen.

Viel Freude und Erfolg dabei wünschen Ihnen

Janine Sebb-Weppeler

¹ Aufgrund der besseren Lesbarkeit ist in diesem Buch mit Schüler auch immer Schülerin gemeint, ebenso verhält es sich mit Lehrer und Lehrerin etc.



- 1** Lies zunächst alleine die Informationstexte aufmerksam. Mache dir gegebenenfalls Randnotizen und unterstreiche Inhalte, die du besonders wichtig findest.
- 2** Wenn alle Mitglieder eurer Expertengruppe die Texte bearbeitet haben, tauscht ihr euch über den Inhalt aus. An dieser Stelle können Fragen und Unstimmigkeiten geklärt werden. Einigt euch gemeinsam auf Zahlen, die für die Steinzeit wichtig sind, und auf die wesentlichen Inhalte der Texte.
- 3** Tragt diese Informationen an der richtigen Stelle auf der Zeitleiste ein. Achtung: Ihr seid ein Team, daher solltet ihr den gleichen Inhalt aufschreiben.

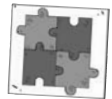
Alleer Anfang ist schwer – die Urgeschichte der Menschheit

Die Urgeschichte steht am Anfang der Menschheit. Sie lässt sich einteilen in drei Epochen: „Altsteinzeit“ (vor ca. 2 Mio. Jahren), „Jungsteinzeit“ (ca. 6000 v. Chr.) und „Metallzeit“ (ca. 3000 v. Chr.). Die ersten Menschen entwickelten sich jedoch schon vor der Altsteinzeit, man nannte sie „Vormenschen“ (vor ca. 4 Mio. Jahren).

Während der **Altsteinzeit** waren die Menschen noch Wanderer, sie hatten keinen festen Wohnsitz (Nomaden), zogen umher und stellten mit Holz, Steinen und Teilen der erbeuteten Tiere Waffen her, um zu jagen (Jäger). Außerdem sammelten sie Pilze, Früchte und Beeren im Wald, die ebenfalls wichtige Nahrungsquellen waren (Sammler). Die Menschen lebten in Horden zusammen. Die immer wiederkehrenden Eiszeiten erschwerten das Jagen und Überleben sehr. Diese Episoden machten eine Sesshaftigkeit unmöglich.

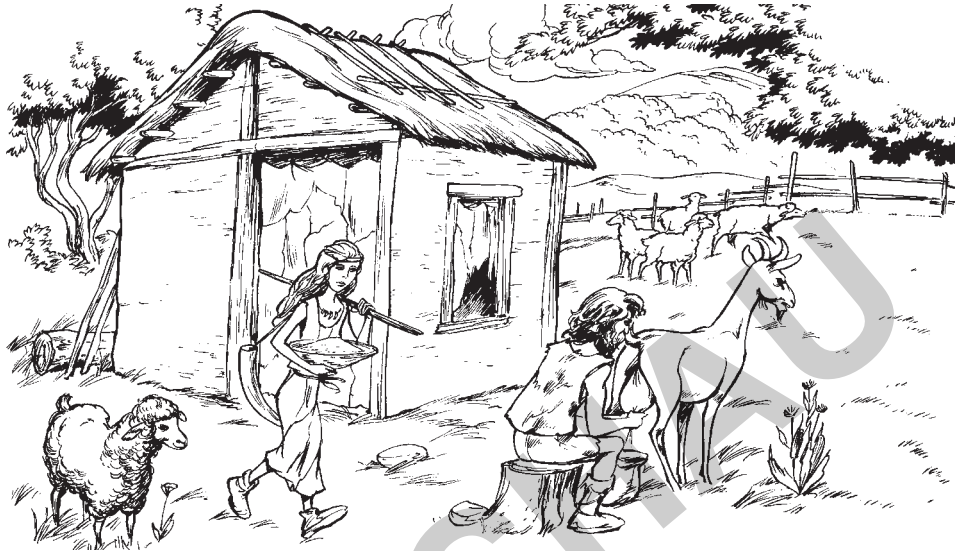
Sieh dir die Abbildung an, um noch mehr über das Leben der Altsteinzeitmenschen zu erfahren.





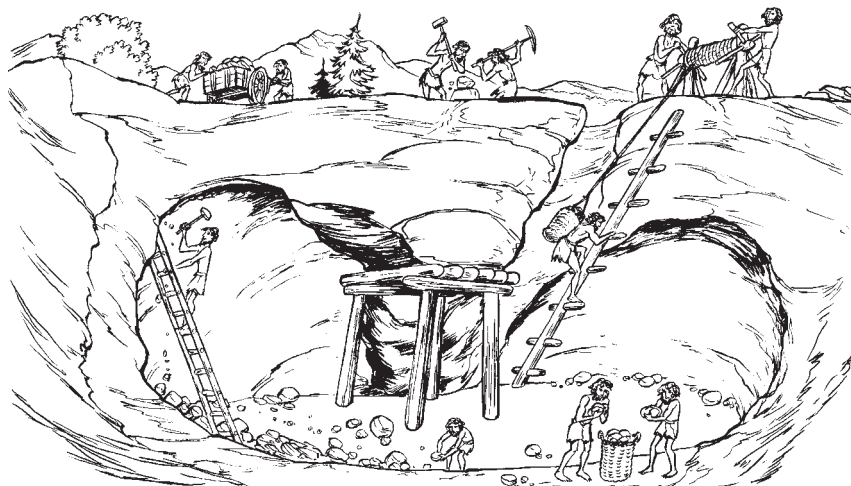
Die sich daran anschließende **Jungsteinzeit** brachte viele Neuerungen mit sich: Vor allem das Wanderleben war beendet, denn die letzte Eiszeit endete vor 12000 Jahren, sodass die Menschen feste Dorfgemeinschaften bildeten, einen Essensvorrat schufen und eigene Tiere bewirteten. Sie lebten als Feldbauern und Tierhalter, pflanzten selbst Dinge an und ernteten diese. Die Bevölkerung stieg durch diese Sicherheiten an und es entstanden immer neue Dörfer.

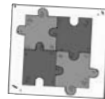
Sieh dir die Abbildung an, um noch mehr über die neue Lebensweise der Jungsteinzeitmenschen zu erfahren.



Die folgende **Metallzeit** brachte vor allem neue Werkzeuge: Die Entdeckung von Metall führte dazu, dass die Menschen viel stabilere und nützlichere Werkzeuge herstellen konnten, zuerst aus Kupfer („Kupferzeit“), später aus Bronze („Bronzezeit“). Durch die Förderung von Erzen (Metall in Gesteinsarten) konnte auch ein regelrechter „Arbeitsmarkt“ entstehen: In einem Bergwerk arbeiteten viele Bergleute, Holzfäller und „Erzzerkleinerer“ sowie Männer an Schmelzöfen und für den Transport der Erze. Die Metallzeit war richtig modern im Vergleich zur Alt- und Jungsteinzeit: Man erzeugte Metalle für den Eigenbedarf, den Überschuss vertrieb man an Händler, Schmiede, den Adel oder andere Stellen, sodass Handelsbeziehungen entstanden. Verkehrsnetze breiteten sich aus, Menschen unterschiedlicher Herkunft lernten sich kennen.

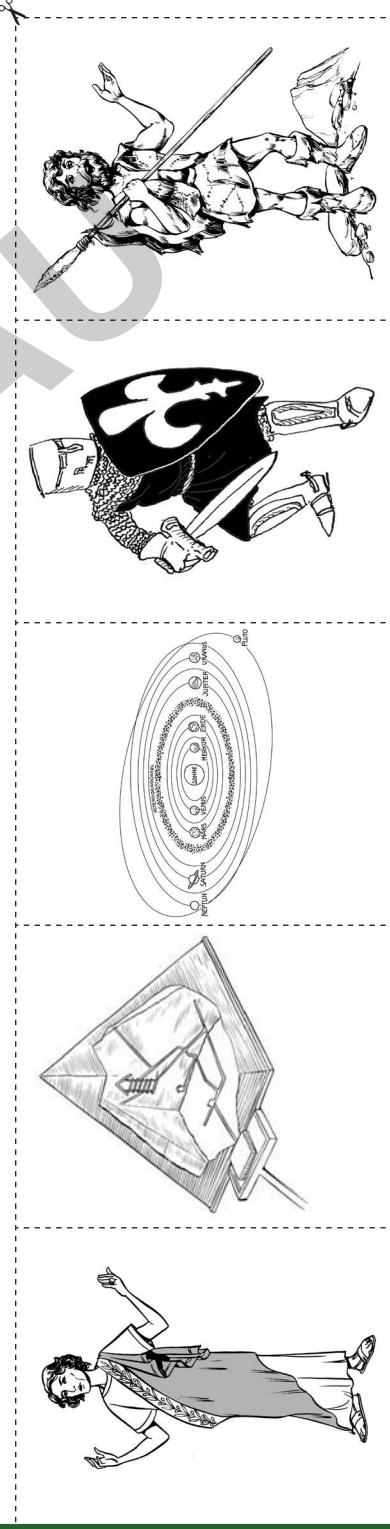
Sieh dir die Abbildung an, um etwas über die Förderung von Erzen in der Metallzeit zu erfahren.





1. Urgeschichte (____ - ____)	2. Frühe Hochkultur (____ - ____)	3. Antike / Altertum (____ - ____)	4. Mittelalter (____ - ____)	5. Neuzeit (____ - ____)

- Schneidet die Zeitleiste aus und klebt sie auf ein leeres Blatt Papier.
- Nachdem ihr die Infotexte gelesen und euch darüber ausgetauscht habt, findet jetzt die richtige Stelle für eure Epoche auf der Zeitleiste.
- Tragt den Zeitrahmen in die Klammer ein und ergänzt unter dem Pfeil die wichtigsten Daten und geschichtlichen Ereignisse. Zieht weitere Schreiblinien, wenn euch die vorgegebenen nicht ausreichen.
- Schneidet das Bild, das zu eurer Epoche passt, aus und klebt es unter eure Informationen.
- Ordnet auch die anderen Bilder den entsprechenden Epochen zu.





Methode

Die gegenseitige Abhängigkeit der Urmenschen und die damit verbundene Rollenverteilung werden mithilfe eines Rollenspiels fiktiv erlebt. Bei der Vorbereitung in Gruppen können die Schüler sich gegenseitig helfen und unterstützen. Eine Variante wäre, die Schüler in nur zwei Gruppen einzuteilen und dann die Rollen individuell, getrennt voneinander einzustudieren. Allerdings entfällt bei einer derartigen Vorbereitungsphase jegliche Kommunikation und gegenseitige Hilfe, die beim kooperativen Lernen aber eine essenzielle Rolle spielen.



Hinweise/Tipps

Fachdidaktische Anmerkungen

Da die Menschen in der Altsteinzeit noch nicht mit einer Sprache miteinander kommunizieren konnten, die mit unseren heutigen Sprachen vergleichbar ist, sondern sich einfacher Laute und Gestik bedienten, steht dies natürlich im Widerspruch zum verbalen Austausch im Rollenspiel. Daher sollte dies auf jeden Fall thematisiert werden, damit die Schüler keine falschen Schlüsse ziehen.

Ob in der Steinzeit Frauen und Männer unterschiedliche Aufgaben hatten, ist in der Forschung umstritten. Diese Übung geht von einer klassischen Rollenverteilung aus (Frauen = Sammler, Männer = Jäger), die man sich hier zunutze machen und geschlechtergetrennte Gruppen bilden kann, aber nicht muss. Egal, für welche Variante Sie sich entscheiden, sollte diese klassische Rollenverteilung im Vergleich zur Moderne ebenfalls zum Gesprächsthema werden.

Hinweise zur Durchführung

Sie sollten bei dieser Methode zwei Unterrichtsstunden bzw. eine Doppelstunde einplanen. In der ersten Stunde bereiten Sie den Lernweg der Schüler durch einen geeigneten thematischen Einstieg vor. Dies könnten beim Thema „Jäger und Sammler“ Abbildungen als stumme Impulse sein. Lassen Sie anschließend die Schüler in Gruppen ihre Rollen vorbereiten und sich in sie hineinfinden. In der zweiten Stunde sollten die Gruppen dann noch einmal zusammenkommen, um sich abzusprechen. Es folgen die Präsentation und zum Ende der Stunde eine gemeinsame Reflexion. Zwei Einzelstunden haben den Vorteil, dass die Schüler als Hausaufgabe mögliche Utensilien (Früchte/Beeren, Holzstücke, Steine o. Ä.) mitbringen können, bevor sie in der zweiten Stunde ihr Rollenspiel präsentieren. Natürlich kann auch die Lehrkraft eine Art „Fundbox“ zur Verfügung stellen. Requisiten helfen den Kindern, sich in ihre Rolle einzufinden.

Einige Lehrkräfte lehnen Rollenspiele im Unterricht mit der Begründung ab, man könne den Lernzuwachs nicht in Form einer Sicherung im Heft festhalten. Beachtet man bei der Präsentation von Rollenspielen jedoch folgende Aspekte, gelingen diese in der Regel und brauchen nur einige Übung, um sich zu einem „Selbstläufer“ zu entwickeln:

- Halten Sie im Vorfeld Regeln fest, die während der Präsentation für alle gelten (z. B. nicht zu sprechen, Fragen nur im Anschluss zu stellen und die Spieler nicht zu unterbrechen).
- Verwenden Sie den Beobachtungsbogen (Materialseite 3). Dieser gewährleistet eine wertschätzende Präsentation der Arbeit der Schüler. Außerdem wird sichergestellt, dass gewisse Punkte angesprochen werden, die für ein produktives Arbeiten unerlässlich sind (auf der Wissens-ebene, aber auch auf der Handlungsebene). Der Beobachtungsbogen ermöglicht darüber hinaus, die Schüler, die gerade nicht präsentieren, sinnvoll in den Ablauf einzubinden. Dass bei einer Klassenstärke von ca. 30 Kindern natürlich nicht jeder vor der Klasse seine Rolle vorstellen kann, liegt in der Natur der Sache. Eine zu sehr ausgedehnte Präsentationsphase hätte Langeweile und dadurch bedingte Unruhe zur Folge. Die restlichen Klassenmitglieder, die Beobachter, haben einen konkreten Beobachtungsauftrag, den sie erledigen müssen. Ratsam ist es dabei, den Schülern direkt im Anschluss an eine Rollenspiel-Präsentation einige Minuten Zeit zu lassen, um den Beobachtungsbogen weiter auszufüllen, zumal es vielen Kindern schwerfällt, zuzuhören, zuzusehen und gleichzeitig Notizen anzufertigen.



- Die Beobachtungsbögen lassen sich im Anschluss im Plenum besprechen, sodass eine gelungene Abrundung des Stundenthemas erfolgt.

Da sich einige Schüler vermutlich schämen, eine Rolle vor der Klasse zu spielen, sollte man nur Freiwillige präsentieren lassen und niemanden dazu zwingen. So werden auch mögliche Hänseleien vermieden.

Um einen Rahmen vorzugeben, bietet die Situationskarte einen passenden Einstieg in das Rollenspiel. Die Lehrkraft sollte diesen vorlesen.

Gruppenanzahl/Gruppenkonzeption

- Möglichkeiten der Gruppeneinteilung sind die Verteilung von Spiel- oder Farbkarten oder einfaches „Durchzählen“ der Schüler.
- Im Optimalfall bilden vier Schüler eine Gruppe. Bevor aufgrund der Schülerzahl eine Gruppe mit fünf oder sechs Mitgliedern übrig bleibt, sollten lieber noch eine oder zwei kleinere Gruppen gebildet werden. Denn bei zu vielen Schülern in einem Team ist eine produktive Kommunikation nicht mehr gewährleistet.
- Achten Sie darauf, dass allgemein gültige Regeln für eine Gruppenarbeit eingehalten werden. Ebenso sollte eine entsprechende Sitzordnung an Gruppentischen geschaffen werden. Kein Kind sollte mit dem Rücken zur Tafel sitzen, um die volle Aufmerksamkeit zu gewährleisten, falls Sie die Arbeit doch einmal unterbrechen müssen, um etwas zu erklären.



Material

- Materialseite 1 oder 2 je Gruppe
- Materialseite 3 (Beobachtungsbogen)
- Situationskarte (s. unten) für die Lehrkraft



Situationskarte: Willkommen in der Altsteinzeit!

Die Sammler(innen) sind von ihrem Streifzug durch Wiesen und Wälder zurückgekehrt. Als sie das Lager betreten, sehen sie schon die Jäger, die bereits am Feuer sitzen und ein Mammut mit Steinkeil und anderem Werkzeug bearbeiten. Der warme Dampf in der Luft zeigt an, dass die Beute relativ frisch sein muss.

Einer der Jäger tritt an die Trinkstelle heran, um sich zu erfrischen. Eine Sammlerin kommt hinzu. Sie wollen sich über ihre Taten und Erfolge austauschen ...





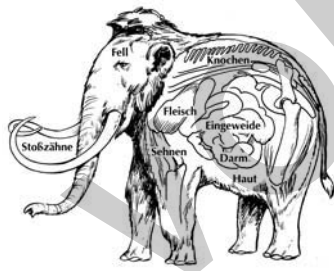
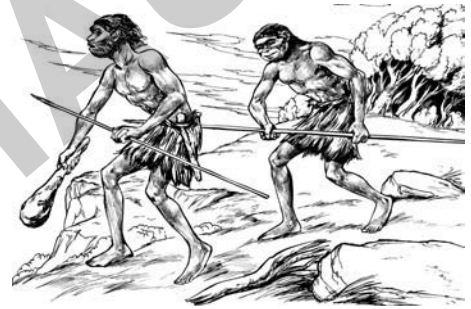
Jagen und Sammeln - das Leben in der Altsteinzeit: Ihr seid Jäger!



- 1 Jeder von euch schlüpft in die Rolle eines Frühmenschen, der vor 800 000 Jahren in Europa gelebt hat. Lest euch die Erzählung durch, damit ihr versteht, wer ihr wirklich seid.
- 2 Tauscht euch im Anschluss daran im Team aus, indem ihr zu den unten abgedruckten Stichwörtern eure Leseerfahrungen miteinander teilt.
- 3 Bereitet das Rollenspiel vor – ihr habt den Rest der Stunde dafür Zeit. Jeder von euch sollte die Rolle des Jägers bei der Rückkehr in das Lager vor der Klasse spielen können.

Barfuß lauft ihr über die saftig grünen Wiesen. Die Umgebung blüht und Tiere beginnen nach dem harten Winter endlich wieder, draußen nach Futter zu suchen. In den vergangenen Monaten war die Jagd weniger erfolgreich für euch gewesen. Es war so kalt, dass viele Tiere sich nicht außerhalb ihres Rückzugsortes blicken ließen und ihr oft ohne Beute zurückgekehrt seid.

Ihr steht hinter Bäumen versteckt und beobachtet die Mammute, die nur einige Meter von euch entfernt grasen. Ihr wisst, dass ihr vorsichtig sein müsst, denn bei jedem noch so kleinen Geräusch wird die Herde aufschrecken und das Weite suchen. Die Jagd nach Mammuten ist jedoch leichter als die nach Füchsen, Rentieren oder anderem Wild, denn sie sind schwerfällig und langsamer in ihren Bewegungen. In der rechten Hand hält jeder von euch einen Speer. Diese sind am Vorabend mithilfe von Steinen angespitzt worden und dienen als Waffe. Ihr wartet alle auf das Signal des Mannes, der ganz vorne steht: Schlägt er zwei kleine Steine aneinander, bedeutet dies „Angriff“. Wenn dieses Signal ertönt, lauft ihr geradewegs auf die Herde zu. Die Mammute bemerken euch sofort und flüchten. Nur ein Mammut verliert die Herde und läuft langsam hinterher.



Es lahmt. Ihr wisst, dass dieses Mammut eure Chance ist. Ihr schleudert eure Speere und trefft das Tier an Rücken und Seite. Es schwankt und fällt zu Boden. Einer von euch erlegt es schließlich mit einem Keulenschlag. Zu viert zieht ihr das schwere Tier in euer Lager. Dort angekommen öffnet ihr mit dem Faustkeil (einem sehr spitzen Stein) das erlegte Tier, indem ihr das Fell mit der darunterliegenden Haut aufschneidet. Ihr wollt so viel wie möglich von dem Mammut verwenden, denn alles lässt sich gebrauchen. Teile wegzwerfen, wäre Verschwendung.

Es lahmt. Ihr wisst, dass dieses Mammut eure Chance ist. Ihr schleudert eure Speere und trefft das Tier an Rücken und Seite. Es schwankt und fällt zu Boden. Einer von euch erlegt es schließlich mit einem Keulenschlag. Zu viert zieht ihr das schwere Tier in euer Lager. Dort angekommen öffnet ihr mit dem Faustkeil (einem sehr spitzen Stein) das erlegte Tier, indem ihr das Fell mit der darunterliegenden Haut aufschneidet. Ihr wollt so viel wie möglich von dem Mammut verwenden, denn alles lässt sich gebrauchen. Teile wegzwerfen, wäre Verschwendung.

Tauscht euch aus über ...

... Vorgehen bei der Jagd

... Verwertung

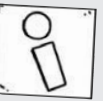
... Werkzeug

... Beute

... Jagd und Jahreszeit

... Rolle/Tätigkeit





Methode

Die Entstehung und vor allem die Beziehung zwischen Handel und Verkauf, die sich während der Metallzeit herauskristallisierte, wird den Schülern mithilfe eines Rollenspiels nähergebracht.

Diese Methode wurde Ihnen bereits bei der Unterrichtseinheit „Jagen und Sammeln – das Leben in der Altsteinzeit“ (ab S. 15) vorgestellt und deren Vorzüge erläutert.

Die wirtschaftlichen Veränderungen, die in der Metallzeit stattfanden (Herausbildung vieler verschiedener Berufe, Schaffen von Erzeugnissen für Eigen- und (!) Fremdbedarf, Entstehung von Zahlungsmitteln, Handel und Verkauf), sind tiefgreifend, da sie einen Meilenstein in der Geschichte der Menschheit darstellen und große Auswirkungen auf die Gegenwart haben. Für Schüler des 6. Jahrgangs ist dies jedoch nur schwer nachzuvollziehen. Durch das Annehmen einer Rolle und das fiktive Erleben von Sachverhalten dieser komplexen Art werden die Aufnahme und die Verarbeitung des Lernstoffes erleichtert.



Hinweise/Tipps

Fachdidaktische Anmerkungen

Es ist wichtig, dass Sie vor diesen „Rollenspiel-Stunden“ ein bis zwei Unterrichtsstunden einbauen, in denen Sie einen gemeinsamen Einstieg in das Thema „Metallzeit“ finden und den Anbruch des neuen Zeitalters thematisch erarbeiten. Hierbei sollten die neuen Werkstoffe an sich (Kupfer, Bronze, Eisen) und deren Verarbeitung im Zentrum stehen. Bedenken Sie, dass die Schüler zu dieser Zeit noch keinen Chemieunterricht besuchen, sodass auch dies für sie sehr abstrakt und schwer zu verstehen ist. Vor allem eine Bebilderung der Bearbeitungsmethoden und von Eisenwerkzeug ist zu empfehlen.

Hinweise zur Durchführung

Auch hier sollten Sie wieder eine Doppelstunde bzw. zwei Einzelstunden nutzen, die mit einem gemeinsamen Einstieg zu den neu auftretenden Phänomenen „Handel“ und „Verkauf“ und der Vorbereitung und Einübung der Rollen in Gruppen beginnt. Es folgen die Präsentation und zum Ende der Stunde eine gemeinsame Reflexion. Zwei Einzelstunden haben den Vorteil, dass die Schüler als Hausaufgabe mögliche Utensilien (aus Metall) mitbringen können, bevor sie in der zweiten Stunde ihr Rollenspiel präsentieren. Um einen Rahmen vorzugeben, bietet die Situationskarte einen passenden Einstieg in das Rollenspiel. Die Lehrkraft sollte diesen vorlesen. Natürlich kann auch die Lehrkraft eine Art „Fundbox“ zur Verfügung stellen. Requisiten helfen den Kindern, sich in ihre Rolle einzufinden.

Hinweise zur Gruppenanzahl/Gruppenkonzeption

- Möglichkeiten der Gruppeneinteilung sind die Verteilung von Spiel- oder Farbkarten sowie einfaches „Durchzählen“ der Schüler.
- Im Optimalfall bilden vier Schüler eine Gruppe. Bevor aufgrund der Schülerzahl eine Gruppe mit fünf oder sechs Mitgliedern übrig bleibt, sollten lieber noch eine oder zwei kleinere Gruppen gebildet werden. Denn bei zu vielen Schülern in einem Team ist eine produktive Kommunikation nicht mehr gewährleistet.
- Achten Sie darauf, dass allgemein gültige Regeln für eine Gruppenarbeit eingehalten werden. Ebenso sollte eine entsprechende Sitzordnung an Gruppentischen geschaffen werden. Kein Kind sollte mit dem Rücken zur Tafel sitzen, um die volle Aufmerksamkeit zu gewährleisten, falls Sie die Arbeit doch einmal unterbrechen müssen, um etwas zu erklären.



Material

- Materialeseiten 1 oder 2 je Gruppe
- Materialeseite 3 (Beobachtungsbogen)
- Situationskarte für die Lehrkraft



Situationskarte: Willkommen in der Metallzeit!

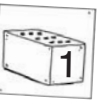
Ein Händler auf Durchreise erreicht mit Pferd und Wagen das Bergwerk. Er möchte aus Metall hergestellte Werkzeuge, Waffen und Dinge, die das Leben erleichtern, erwerben. Anschließend will er weiter durch das Land ziehen, um diese einzutauschen. Kein Arbeiter ist gerade draußen, alle sind in der Höhle und arbeiten. Rauch steigt aus dem Eingang heraus, der Händler vernimmt Lärm aus dem Inneren der Höhle. Er ruft einige Male, bis schließlich einer der Arbeiter aus dem Eingang herauskommt. Der Händler und der Arbeiter kommen miteinander ins Gespräch ...

VORSCHAU





Handel und Verkauf – das Leben während der Metallzeit: Ihr seid Arbeiter im Bergwerk und Erzeuger!



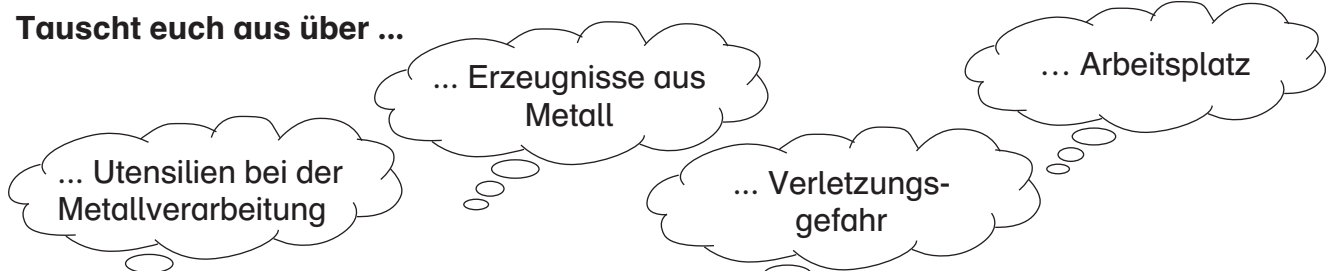
- 1 Jeder von euch schlüpft in die Rolle eines Menschen, der in der Metallzeit gelebt hat. Lest euch die Erzählung durch, damit ihr versteht, wer ihr seid.
- 2 Tauscht euch im Anschluss daran im Team aus, indem ihr zu den unten abgedruckten Stichwörtern eure Leseerfahrungen miteinander teilt.
- 3 Bereitet das Rollenspiel vor – ihr habt den Rest der Stunde dafür Zeit. Jeder von euch sollte die Rolle des Bergwerkarbeiters, der von einem Händler bei der Arbeit unterbrochen wird und mit ihm ins Gespräch kommt, vor der Klasse spielen können.

In der Höhlenwerkstatt ist es sehr heiß. Das ist kein Wunder, denn rechts von dir lodert ein Feuer, in das deine Arbeitskollegen das Erz in Brocken hineinwerfen und kräftig Luft hinzupusten. Du weißt, dass das sein muss, denn nur bei sehr hoher Temperatur schmilzt das Metall und wird flüssig, sodass man es beliebig bearbeiten kann. Du hältst eine kleine Schale über das Feuer. In ihr befindet sich flüssiges Metall. Neben dir steht eine Form, in die du das Metall gießen möchtest, um Meißel herzustellen. Werkzeuge, die man zum Essen nutzen kann, hast du schon vor Stunden gegossen, sie kühlen noch aus. Du weißt, dass du sehr vorsichtig sein musst, denn das flüssige Metall würde dich bei direktem Kontakt so sehr verletzen, dass du deinen Beruf nicht mehr ausüben könntest. Daher arbeitest du sehr konzentriert, denn als Bronze gießer bist du hoch angesehen in der Gesellschaft. Durch deinen Beruf verfügst du über viel Wissen und kannst deine Familie mit deinem guten Verdienst versorgen. Du arbeitest dennoch schnell, denn du weißt, dass Dinge aus Metall sehr begehrt sind. Sie werden für den Krieg, für Bauern, aber auch für das alltägliche Leben (wie Essbesteck oder Schmuck) hergestellt. Nachdem du das flüssige Metall in die Form gegossen hast, muss neues Erz gewonnen werden, damit du weiterarbeiten kannst. Dafür übergießt du den durch Feuer erhitzten Felsen mit kaltem Wasser, wodurch Risse entstehen. Dann kannst du kleine Felsbrocken mit der Hacke abschlagen. Gemeinsam mit einem anderen Arbeiter mahlt ihr das Felsstück zwischen Steinen zu kleinen Teilchen, um Kupfer herauszulesen. Du musst warten, bis das Erz im Feuer schmilzt, um es dann wieder gießen zu können.



Das Geschrei von draußen lässt dich die Arbeit unterbrechen. Du siehst durch den Höhleneingang, dass ein Mann mit Pferd und Wagen gekommen ist. Das ist gut, denn vielleicht kauft er Ware ab ...

Tauscht euch aus über ...





(4) Entstehung des Staates

(3) Was bedeutet „Niljahr“?



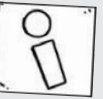
Blank area for notes related to the 'Dreigliedriges Niljahr' diagram.

(1) Lage des Nils

(1) Bedeutung des Nils

(2) Wirtschaft am Nil – Wieso?

(2) Neue Aufgaben und Tätigkeiten



Methode

Das Thema wird mithilfe der sehr kommunikativen Methode des Marktplatz-Interviews erarbeitet und im Anschluss daran auf einem Protokollbogen gesichert. Die Methode erinnert stark an ein Rollenspiel und lässt die Schüler so in eine längst vergangene Zeit schlüpfen. Bei einem Marktplatz-Interview handelt es sich um eine Kombination aus Partnerinterview, Rollenspiel und Marktplatz-Situation, die so die Vorzüge von Einzel- und Partnerarbeit vereint. Durch die Komponente „Rollenspiel“ wird (vergangene) Lebenswirklichkeit spielerisch vermittelt. Gerade durch die Kombination mit dem Partnerinterview wird die narrative Kompetenz geschult, die Fähigkeit, Geschichte zu verstehen und diese selbst erzählen zu können.



Hinweise/Tipps

Hinweise zur Durchführung

Wie bereits der Methodensteckbrief erklärt, sollte darauf geachtet werden, dass ...

- ... die Lautstärke kontrolliert und ggf. mit Ritualen („Flüsterreden“, akustischen Abbruchsignalen) gelenkt wird.
- ... keine Außenseiterpositionen verstärkt werden, indem Schüler am Ende der Partnerfindungsphase übrig bleiben und eventuell gehänselt werden.
- ... farbliche oder symbolische Hilfen die Schüler als Interviewer oder als Experte kennzeichnen.

Bei dieser Methode ist keine klassische Präsentation vorgesehen, da die Schüler individuell Fragen und entsprechende Antworten formulieren. Die Inhalte sind jedoch identisch, da alle über die gleichen Texte verfügen. Daher bietet es sich auf jeden Fall an, im Anschluss an das Ausfüllen der Protokollbögen einige Paare ihr Interview vor der Klasse führen zu lassen und daran jeweils eine kurze Feedbackrunde anzuschließen. Eine Vorgabe für diese Reflexion könnte sein, dass die Schüler jeweils zwei positive Aspekte sowie einen Aspekt benennen sollen, der verbesserungswürdig ist. Hier ist auf konstruktive Kritik zu achten. Wichtig ist, dass man den Schülern eine „Probezeit“ von ca. 10–15 Minuten einräumt, sodass das komplette Interview noch einmal durchgesprochen und einstudiert werden kann.

Es kann durchaus passieren, dass die leistungsstärkeren Schüler, die die umfangreiche Materialseite 1 bearbeiten sollten, länger beschäftigt und die Klassenmitglieder, die mit der Materialseite 2 arbeiten, schneller fertig sind. Daher sollte ein zeitlicher Puffer eingeplant werden. Es bietet sich beispielsweise an, die Schüler etwas zu den Göttern erarbeiten zu lassen, an die die Ägypter glaubten (Amun-Re, Anubis, Isis, Osiris). Auch könnten die Schüler Tutanchamun – um den es vorrangig in dieser Unterrichtseinheit geht – bzw. dessen Mumienmaske nachzeichnen oder ausmalen. Entsprechende Vorlagen finden sich im Internet. Zeichnen die Schüler selbstständig eine Vorlage, kann ein Kästchen-Raster nützlich sein. Weisen Sie bei dieser Gelegenheit darauf hin, dass die Künstler im frühen Ägypten strenge Regeln beim Anfertigen ihrer Kunstwerke befolgen mussten. Die genannten möglichen Zusatzaufgaben scheinen auf den ersten Blick zwar minimalistisch, jedoch ist es wichtig, die Schüler mit Zusatzmaterialien nicht „zu bestrafen“.



Material

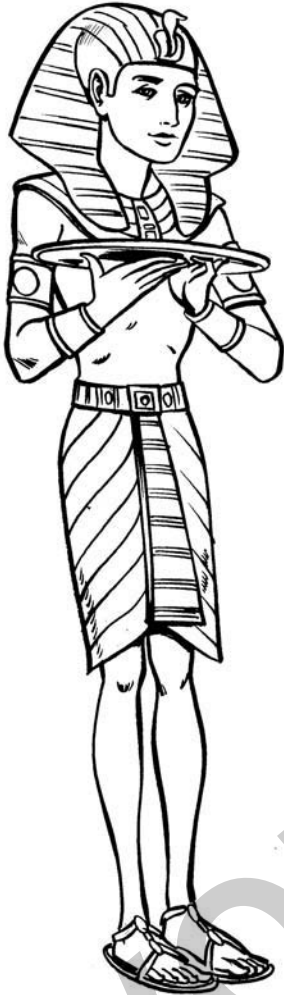
- Materialseiten 1 und 2 in halber Klassenstärke
- Materialseite 3 (Protokollbogen)



Der Pharao - Herrscher über Ägypten: Du bist Experte!



Lies den Text, der dir hilft, dich in die Rolle des Dieners Menas zu versetzen, der mit dem Pharao Tutanchamun in dessen Palast lebt.
 Präge dir die Inhalte sorgfältig ein, denn später bist du Experte für den ägyptischen Pharao und beantwortest die Fragen eines zeitreisenden Interviewers. Als Hilfe kannst du dir Notizen anfertigen.



Du bist Menas, ein Diener des Königs bzw. Pharaos Tutanchamun und lebst mit weiteren Bediensteten in seinem Palast. Tutanchamun siehst du immer mit Kopftuch, das am Hinterkopf gebunden ist, den Symbolen für die „Schlangengöttin“ und für die „Geiergöttin“ an der Stirn. Dies ist ein Schutz gegen Feinde. Du siehst ebenfalls den künstlichen Bart am Kinn und den Krummstab sowie die Geißel in den beiden Händen. Jeder Ägypter weiß, dass dies Tutanchamuns Macht ausdrücken soll.

Tutanchamun steht an der Spitze des Staates, da euer Volk ihn als Sohn eines Gottes ansieht. Er hat entsprechend viel Macht, da er anordnet, welche Felder bestellt werden, Aufgaben an Bedienstete verteilt (z. B. das Anlegen von Deichen, den Bau von Schiffen oder Tempeln, das Jagen von Tieren) und festlegt, wie groß der Anteil der Ernte ist, der von den Bauern abzugeben ist. Er hatte viel Macht, aber auch viele Pflichten zu erfüllen. Darum beneidest du ihn ganz und gar nicht: Der Pharao musste dafür sorgen, dass seine Gesetze eingehalten werden. Er war auch für den Schutz und die Verteidigung des ganzen Landes verantwortlich, d. h. er musste die „Maat“ herstellen (= Gerechtigkeit, Ordnung).

Du und deine Freunde, die auch als Diener im Palast tätig sind, habt den Pharao schon immer bewundert, da er von den Göttern selbst in dieses Amt berufen wurde und den Willen der Götter auf der Erde durchsetzen soll. Ihr glaubt auch daran, dass es Ägypten gut geht, solange Tutanchamun auf die Wünsche des Volkes achtet. Tut er dies nicht, seid ihr wie alle anderen davon überzeugt, dass Ägypten von Dürre oder Hungersnöten heimgesucht wird.

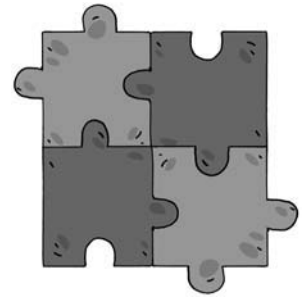


Tutanchamun

Als Diener ist euer Platz in der Rangordnung ganz unten. Ganz oben steht der Pharao selbst, unter ihm der oberste Beamte, der sich Wesir nennt, die Feldvermessung sowie die Steuerzahlungen des Volkes überwacht und Bericht erstattet. Unter ihm stehen die hohen Beamten und einfachen Beamten (Schreiber), an die er die Befehle des Pharaos weitergibt. Du weißt, dass Beamte schreiben können und beneidest sie darum. Aber ohne diese Fähigkeit wäre es nicht möglich, die komplexen Aufgaben des Pharaos zu bewältigen. Dir ist bewusst, dass erst auf der Ebene darunter – neben euch Dienern – die Händler, Arbeiter, Soldaten, Handwerker und Bauern angesiedelt sind.



Gruppenpuzzle



Ziele

- Mehrere Perspektiven und Lösungsmöglichkeiten werden in der Gruppe besprochen.
- Die Schüler helfen sich gegenseitig, was eine sinnvolle Differenzierung ermöglicht.
- Die Lehrkraft tritt in den Hintergrund, das eigenständige Erarbeiten und Organisieren in einer Gruppe wird gefördert.
- Die Motivation der Schüler wird gesteigert.
- Die Schüler werden im Argumentieren und Kommunizieren geschult. Es entstehen Redeanlässe.

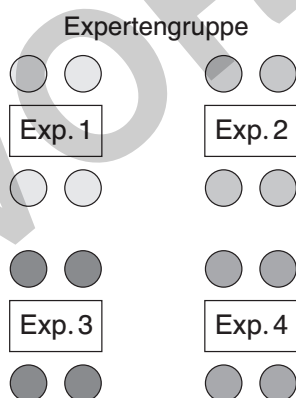
Voraussetzungen

- Die Schüler sollen die Methoden der Partner- und Gruppenarbeit kennen.
- Die Schüler sollten es gewohnt sein, selbstverantwortlich und selbstständig zu arbeiten.

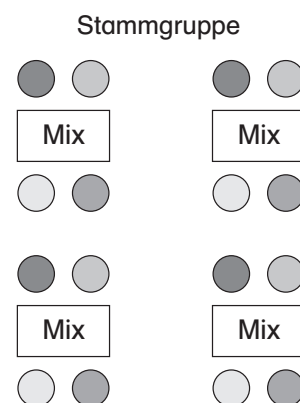
Vorgehensweise

Es werden zunächst verschiedene Stammgruppen gebildet. In jeder Stammgruppe sitzen ca. 3 bis 6 Schüler. Optimal wäre es, wenn es x verschiedene Arbeitsaufträge gäbe und daher auch x Schüler eine Stammgruppe bilden. Jedes Mitglied der Stammgruppe erhält einen anderen Arbeitsauftrag. Anschließend werden sogenannte Expertengruppen gebildet. In jeder Expertengruppe sitzen nur Schüler, die zuvor den gleichen Arbeitsauftrag erhalten haben. Jeder Schüler liest zunächst alleine seinen Arbeitsauftrag und macht sich erste Gedanken zur Lösung. In den Expertengruppen werden gemeinsam die Erkenntnisse der vorherigen Einzelarbeitsphase verglichen, gegebenenfalls verbessert und ergänzt. Bevor jeder Schüler zurück in seine ursprüngliche Stammgruppe geht, macht man sich in der Expertengruppe Gedanken, wie die Lösung anschließend präsentiert werden soll. Wieder zurück in der Stammgruppe, stellt jeder Schüler die Ergebnisse seiner Expertengruppe vor.

Veranschaulichung



Hier werden die Experten ausgebildet



Die Stammgruppe: Jeder lernt von jedem

Hinweise/Tipps zur Durchführung

- Die Anzahl der Gruppen wird oft durch die Klassengröße und die Anzahl der verschiedenen Aufgaben bestimmt. Manchmal können allerdings auch mehrere Expertengruppen das gleiche Thema bearbeiten.
- Die Gruppenzusammenstellung kann nach dem Zufallsprinzip erfolgen. Die Lehrkraft kann diese aber auch bestimmen (z. B. nach Interesse oder Leistungsfähigkeiten der einzelnen Schüler). Dabei können sowohl leistungshomogene als auch leistungsheterogene Gruppen gebildet werden.