INHALTSVERZEICHNIS

LEHRERINFORMATION

Stationentraining Rom – methodische Einführung 4

Einführung, Durchführung und Ergebnissicherung 5

Materialaufstellung für den Lehrer 6

Regeln 7

SCHÜLERMATERIAL

Laufzettel 8

STATION 1 ▪ Die Sage von der Gründung Roms 9

STATION 2 ▪ Vom Dorf zum Weltreich – Rom und seine Provinzen 12

STATION 3 ▪ Flucht vor dem Vesuv 14

STATION 4 ▪ Das römische Volk – Patrizier und Plebejer 28

STATION 5 ▪ Wer regiert in Rom? 31

STATION 6 ▪ Warum wurde Caesar ermordet? 36

STATION 7 ▪ Römische Münzen 42

STATION 8 ▪ Römische Kleidung 46

STATION 9 ▪ Gladiatorenkämpfe im Amphitheater 50

STATION 10 ▪ Die römische Götterwelt 55

STATION 11 ▪ Leben in der römischen familia 60

STATION 12 ▪ Römische Gefäße töpfern 64

STATION 13 ▪ Baden in den Thermen 66

STATION 14 ▪ Ein römisches Mosaik 68

STATION 15 ▪ Spuren in der Gegenwart: römische Zitate 71

ANHANG

Lösungen 73

Weiterführende Ideen 80

VORSCHAU

netzwerk lernen

zur Vollversion

STATIONENTRAINING ROM – METHODISCHE EINFÜHRUNG

Das antike Römische Reich ist ein spannendes und gleichsam sehr umfangreiches Thema des Geschichtsunterrichts. Eine didaktische Reduktion auf die wichtigsten und vor allem bei jüngeren Schülern auch schülernahen Inhalte – um so das Interesse der Schüler[1] an dem Fach Geschichte zu wecken – ist somit unerlässlich. Der vorliegende Band umfasst daher, sowohl thematisch als auch methodisch, eine Auswahl abwechslungsreicher Materialien und lädt zur selbstständigen Auseinandersetzung mit der römischen Geschichte ein. An 15 Stationen erhalten die Schüler Informationen zur politischen Situation und geografischen Ausdehnung des Römischen Reiches sowie zum alltäglichen Leben der Bevölkerung. Die gewählten Lerninhalte bieten dabei verschiedene Möglichkeiten des kognitiven und affektiven Wissenserwerbs, die Materialien bedienen so zugleich verschiedene Lerntypen. Vielerlei Gegenwartsbezüge zeigen den Schülern, dass die Römer und ihre Geschichte auch in unserer heutigen Zeit noch immer präsent sind.

Viele Stationen enthalten Zusatzaufgaben 💡, die von leistungsstarken oder besonders schnellen Schülern zusätzlich bearbeitet werden können. Darüber hinaus ist eine Erweiterung des Stationentrainings jederzeit möglich, weitere Stationen können beliebig hinzugefügt werden. Ebenso können einzelne Stationen weggelassen oder es kann eine individuelle Einteilung in Wahl- und Pflichtstationen vorgenommen werden.

Für den Stationenlauf werden im Klassenzimmer Arbeitsplätze für die verschiedenen Stationen eingerichtet und die entsprechenden Materialien bereitgestellt. Jede Station besteht aus

▷ einer Auftragskarte,

▷ den dazugehörigen Arbeitsblättern und

▷ den gegebenenfalls benötigten Materialien.

Die Schüler arbeiten selbstständig in Einzel- oder Partnerarbeit. Einige Stationen können auch in Kleingruppen mit drei bis vier Schülern bearbeitet werden. Zu Beginn des Stationentrainings sollte den Schülern ein Zeitrahmen vorgegeben werden (z. B. insgesamt acht Unterrichtsstunden), eventuell auch feste Zwischenziele (z. B. vier Pflichtstationen müssen bis zum Ende der zweiten Unterrichtsstunde bearbeitet worden sein). Während der Arbeitsphasen können sich die Schüler ihre Zeit dann individuell einteilen und dem eigenen Lerntempo anpassen. Ebenso wählen die Schüler frei aus, in welcher Reihenfolge sie die Stationen bearbeiten möchten. Sind Wahl- und Pflichtstationen vorgegeben, sollten allerdings zunächst die Pflichtstationen durchlaufen werden. Die Wahlstationen bieten dann Zusatzangebote nach persönlichen Interessen oder für besonders lernstarke Schüler.

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

VORSCHAU

Claudia Schmitz: Stationentraining ROM
© Auer Verlag – AAP Lehrerfachverlage GmbH, Donauwörth

netzwerk lernen
zur Vollversion

MATERIALAUFSTELLUNG FÜR DEN LEHRER

Neben den Arbeitsblättern in ausreichender Anzahl werden folgende Materialien an den Stationen benötigt:

STATION 1 weiße DIN-A5-Blätter; Scheren; Kleber; alphabetische Namensliste der Schüler, fortlaufend durchnummeriert von 1–12 (ggf. mehrmals hintereinander)

STATION 2 Buntstifte, Atlas

STATION 3 auf DIN A3 vergrößerter und laminierter Spielplan, Spielanleitung, laminierte Ereigniskarten (im Umschlag), 1 Würfel, 3 farbige Spielfiguren, mind. 1 Bimsstein, mind. 1 Kieselstein, Schüssel mit Wasser, Küchenwaage

STATION 4 –

STATION 5 Scheren, Kleber

STATION 6 Scheren, Kleber

STATION 7 Scheren, Kleber, Euro- und Cent-Münzen, ggf. römische Münzen

STATION 8 Buntstifte

STATION 9 Buntstifte

STATION 10 laminierte Memory®-Karten (im Umschlag), Buntstifte

STATION 11 Scheren, Kleber, Buntstifte

STATION 12 Modelliermasse (z. B. Keramiplast terrakotta), Zeitungspapier, Schürze, Schaschlikspieße, Nudelholz

STATION 13 Plakate, Buntstifte/Filzstifte, schwarzer Filzstift

STATION 14 Buntstifte

STATION 15 Textmarker

VORSCHAU

Claudia Schmitz: Stationentraining ROM
© Auer Verlag – AAP Lehrerfachverlage GmbH, Donauwörth

netzwerk lernen
zur Vollversion

© Auer Verlag – AAP Lehrerfachverlage GmbH, Donauwörth

netzwerk lernen

STATION 1

DIE SAGE VON DER GRÜNDUNG ROMS

VORSCHAU

1. Schneide die Textstreifen sorgfältig aus.
2. Lies die Textstreifen genau und ordne sie in der richtigen zeitlichen Reihenfolge. Lege sie in der richtigen Reihenfolge auf das Arbeitsblatt.
3. Kontrolliere den Merksatz, bevor du die Textstreifen auf das Arbeitsblatt klebst. Klebe anschließend die Textstreifen auf.
4. Sieh in der Namensliste nach, welcher der zwölf Textstreifen dir zugeordnet ist. Zeichne diese Szene als Comic auf ein DIN-A5-Blatt.

Material:

- weißes DIN-A5-Blatt
- Schere
- Kleber
- alphabetische Namensliste, fortlaufend durchnummeriert von 1–12

zur Vollversion

netzwerk lernen

STATION 1

DIE SAGE VON DER GRÜNDUNG ROMS – TEXTSTREIFEN

VORSCHAU

Die beiden Knaben Romulus und Remus – der Sage nach Kinder des Gottes Mars und der Rhea Silvia, der Frau Numitors – setzte er in einem Rindenkahn auf dem Fluss Tiber aus, damit sie ihm später nicht die Herrschaft streitig machen würden.	O
Es kam zum Kampf und Romulus tötete Remus.	M
Romulus gründete nun die nach ihm benannte neue Stadt auf dem Hügel Palatin und wurde der erste König Roms.	E
Der Trojaner Äneas aber rettete sich aus der brennenden Stadt und fand nach langer Reise eine neue Heimat in Latium, einer Landschaft in Mittelitalien.	O
Der machtbesessene Bruder Numitors, Amulius, aber wollte die Herrschaft an sich reißen und vertrieb Numitor, den König.	R
Bald aber gerieten die Brüder in Streit, weil sie sich nicht einigen konnten, wer der Stadt den Namen geben sollte.	E
Der Rindenkahn blieb jedoch an einem Feigenbaum hängen. Dort, in der Nähe des Hügels Palatin, fand eine Wölfin die beiden Knaben und fütterte sie.	C
Die Römer zählten die Jahre „seit der Gründung Roms". Nach dieser Zählung müsste Rom im Jahre 753 v. Chr. gegründet worden sein.	I
Schließlich entdeckte ein Hirte die Zwillinge und zog sie groß. Sie wurden Hirten wie ihr Pflegevater.	U
Die ahnungslosen Trojaner wurden gefangen genommen, ihre Stadt brannte lichterloh.	R
Als die beiden Knaben erwachsen waren, beschlossen sie, an der Stelle, an der sie einst gerettet wurden, eine Stadt zu gründen.	S
Äneas' Sohn, Numitor, gründete dort eine Stadt und herrschte als friedliebender König. Seine Enkel waren die Zwillinge Romulus und Remus.	M

zur Vollversion

Claudia Schmitz: Stationentraining ROM
© Auer Verlag – AAP Lehrerfachverlage GmbH, Donauwörth

netzwerk lernen

STATION 3

FLUCHT VOR DEM VESUV

VORSCHAU

1. Lies die Spielanleitung sorgfältig.
   Suche dir einen oder zwei Mitspieler und spiele gemeinsam mit deinen Mitspielern das Spiel.
2. Bearbeite das Arbeitsblatt und führe das Experiment durch.

Material:

- ▷ Spielplan
- ▷ Spielanleitung
- ▷ Ereigniskarten
- ▷ 3 farbige Spielfiguren
- ▷ Würfel
- ▷ Bimsstein und Kieselstein
- ▷ Schüssel mit Wasser
- ▷ Küchenwaage

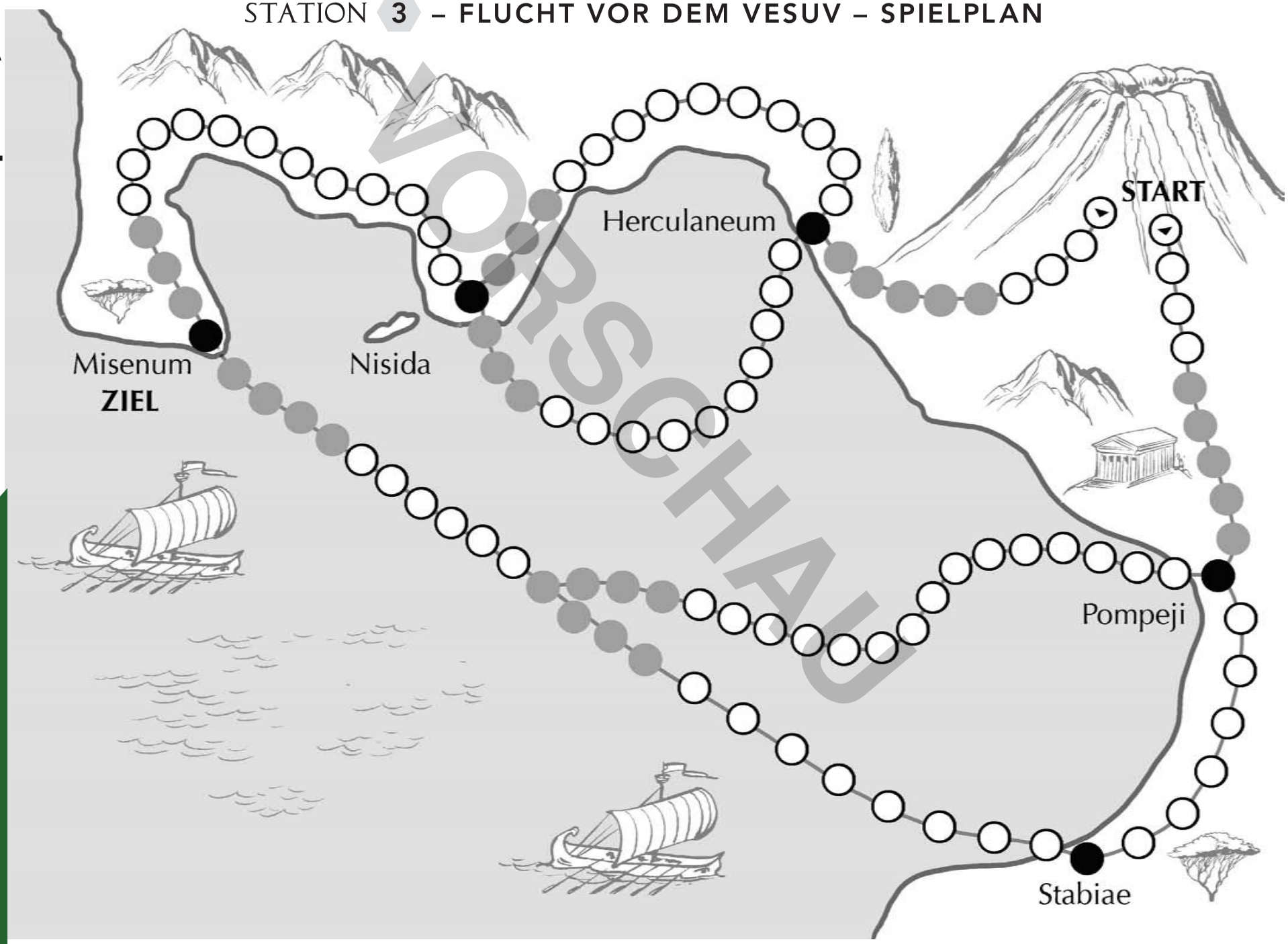
zur Vollversion

Claudia Schmitz: Stationentraining ROM
© Auer Verlag – AAP Lehrerfachverlage GmbH, Donauwörth

Claudia Schmitz: Stationentraining ROM
© Auer Verlag – AAP Lehrerfachverlage GmbH, Donauwörth

netzwerk lernen

STATION 3 – FLUCHT VOR DEM VESUV – SPIELPLAN



VORSCHAU

zur Vollversion

STATION 3 – FLUCHT VOR DEM VESUV

SPIELANLEITUNG

▷ 2–3 Spieler
▷ Dauer ca. 15–20 Minuten

Vorbereitung und Ziel des Spiels
Jeder Spieler erhält eine Spielfigur. Alle Figuren stehen auf dem Startfeld, dem Vesuv. Ziel des Spiels ist es, schnellstmöglich zur Stadt Misenum, dem Ziel, zu gelangen und dem Vulkanausbruch zu entgehen.
Jeder Spieler kann den Weg nach Misenum frei wählen.
Die Ereigniskarten werden nach den Orten (Vorderseite) sortiert. Die einzelnen Stapel werden außerhalb des Spielplans bereitgelegt.

Verlauf des Spiels
Vor Spielbeginn liest ein Spieler den kurzen Einführungstext (siehe unten) vor, die übrigen Mitspieler hören aufmerksam zu.
Dann würfeln alle Spieler der Reihe nach, wer die höchste Zahl würfelt, darf beginnen.
Der erste Spieler würfelt und rückt seine Spielfigur entsprechend der gewürfelten Augenzahl in eine beliebige Richtung vor. Wird eine 6 gewürfelt, darf der Spieler nochmals würfeln. Danach würfelt der nächste Spieler.
Es dürfen mehrere Spielfiguren auf einem Spielfeld stehen. Die Spielfiguren dürfen außerdem beliebig vor- und zurückgesetzt werden.
Erreicht eine Spielfigur ein graues oder schwarzes Feld, so muss der Spieler eine Ereigniskarte ziehen. Der Ort, an dem sich die Spielfigur befindet, entscheidet, von welchem Stapel die Karte gezogen werden muss (z. B. graue Felder im Meer = Stabiae). Der Spieler liest die Ereigniskarte vor und befolgt die Anweisung. Erreicht er dabei erneut ein graues oder schwarzes Feld, muss keine weitere Ereigniskarte gezogen werden. Die Karte wird wieder unter den Stapel gelegt. Das Ziel muss mit passender Augenzahl erreicht werden. Wird eine zu hohe Augenzahl gewürfelt, muss der Spieler seine Figur über das Ziel hinaus weiterrücken. Beim nächsten Würfeln muss er wieder zurück, Richtung Ziel, gehen usw.

Ende des Spiels
Gewonnen hat derjenige Spieler, der als Erster die Stadt Misenum mit passender Augenzahl erreicht hat.

Einführungstext
Im August des Jahres 79 n. Chr. ereigneten sich in Italien in der Nähe der Stadt Pompeji mehrere Erdbeben. Die Menschen waren es gewohnt, dass immer wieder leichte Erdbeben auftraten und verkannten daher die Katastrophe, die ihnen bevorstand. Am 24. August schließlich brach der Vulkan Vesuv aus und schleuderte Asche und Bimsstein in die Luft. Eine große schwarze Wolke verdunkelte den Himmel und zog Richtung Pompeji. Als die Bewohner die Explosion sahen, flüchteten viele in Panik aus der Stadt.
Auch du fliehst zu deinem Freund nach Misenum …

VORSCHAU

Claudia Schmitz: Stationentraining ROM
© Auer Verlag – AAP Lehrerfachverlage GmbH, Donauwörth

netzwerk lernen
zur Vollversion