

Vorwort	4
----------------------	---

Einführung in das Fach Geschichte	6
--	---

1. Wie unsere Zeit vergeht – wir bauen unsere eigene Uhr	6
2. Gemeinsam durch die Zeit reisen – eine Zeitleiste erstellen	12
3. Auf den Spuren der Vergangenheit – wie arbeiten Archäologen?	17

Steinzeit	20
------------------------	----

1. Die Entstehung und Entwicklung des Feuers	20
2. Höhlenmalerei – der Ursprung der Kunst	25
3. Ein Tag in der Steinzeit	28

Griechen	32
-----------------------	----

1. Die Olympischen Spiele – wir feiern zu Ehren des Göttervaters Zeus	32
2. Perikles und das Scherbengericht	37

Rom	42
------------------	----

1. Römische Münzen erforschen	42
2. Alltagsleben im alten Rom – Kinderspiele I	49
3. Alle Wege führen nach Rom – wir bauen eine römische Straße	54
4. Kochen und Essen wie die Römer	57

Längsschnitt	61
---------------------------	----

1. Mode in der Antike und heute	61
2. Kindheit in unterschiedlichen Zeiten – Kinderspiele II	67



Inhalt: Die Schüler lernen die Bedeutung von Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft sowie den Beginn der Zeitrechnung und -messung kennen und bauen anschließend eine Auslauf- und eine Sonnenuhr nach.



Methodisch-didaktische Überlegungen: Durch die Rekonstruktion antiker Uhren wie der Auslauf- und der Sonnenuhr können die Schüler einerseits einen Gegenwartsbezug herstellen. Andererseits kann ihnen durch die Auseinandersetzung mit der Uhr als Erfindung die Tragweite gerade dieser Erfindung deutlich werden. Die Schüler erfahren außerdem, wie aufwendig Zeitmessung in früheren Zeiten war.

Da die Schüler beim Bauen der Sonnen- bzw. Wasseruhren mit Wasser und/oder der Sonne arbeiten müssen, eignet sich der Schulhof am besten als Unterrichtsort.

Mit dieser Stunde kann in das Fach Geschichte eingeführt werden. – Zeitbedarf: 2–3 Unterrichtsstunden.



Kompetenzen: Veränderungen anhand von Zeugnissen aus Vergangenheit und Gegenwart beschreiben



Benötigte Materialien/Vorbereitung: Einstiegsrätsel (► S. 8), 1 Informationstext (► S. 9) pro Team kopieren, 1 Arbeitsblatt (► S. 10) pro Team kopieren, 1 Bauanleitung Sonnenuhr und Wasseruhr (► S. 11) pro Gruppe kopieren und auseinanderschneiden (für jede Gruppe nur 1 Bauanleitung); pro Gruppe (Wasseruhr): 2 Wassereimer (mindestens 10 Liter), 1 scharfer, spitzer Gegenstand (z. B. 1 Schere), wasserfestes Klebeband, 1 Stuhl, 1 Uhr, 1 wasserfester Stift, 1 Kaugummi; pro Gruppe (Sonnenuhr): 1 quadratische Pappe, 1 Bleistift, 1 Lineal, 1 gerader Stock, 4 Steine

Durchführung / Aufgabenstellungen	Anmerkungen / Tipps
<p>Einstieg 1</p> <p>Im Klassenzimmer verliest der Lehrer das Uhrenrätsel (► S. 8) und lässt die Schüler raten, welches Thema in dieser Stunde behandelt wird. Ausgehend davon äußern sich die Schüler über die Bedeutung von Zeitmessung und -rechnung.</p>	<p><i>Lassen Sie alle Äußerungen zu, damit ein breitgefächertes Vorwissen aktiviert wird. So erkennen Sie auch, was die Schüler an Vorwissen mitbringen und können im Laufe der Einheit darauf zurückgreifen.</i></p>
<p>Erarbeitung 1</p> <p>Im Folgenden bearbeiten die Schüler in Partnerarbeit anhand des Informationstextes (► S. 9) die Arbeitsaufträge auf dem Arbeitsblatt (► S. 10) zu den Begriffen Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft und zu den Themenbereichen Zeitmessung und -rechnung.</p>	<p><i>Achten Sie auf unterschiedliche Lesetempi. Ggf. sollten schwachen Lesern stärkere Leser zur Seite gestellt werden.</i></p>



<p>Die Schüler sollen nun die fertige Zeitleiste betrachten. Dabei erarbeitet der Lehrer mit den Schülern in einem Lehrer-Schüler-Gespräch die Besonderheiten einer Zeitleiste.</p>	<p><i>Sie können z. B. fragen, was den Schülern auffällt (Nähe und Distanz der Ereignisse/Erfindungen), wo sie ein Bild von sich selbst aufhängen würden, wo sie ihre Eltern und Großeltern einordnen würden etc.</i></p>
<p>Erarbeitung 1</p> <p>Die Schüler finden sich in Dreier- bis Fünfergruppen zusammen. Jede Gruppe erarbeitet anhand der Materialien (Arbeitsanleitung ► S. 15, Arbeitsblatt ► S. 16) die Entstehungsgeschichte des Fahrrads. Dazu informieren sich die Schüler über den Zeitpunkt der Entstehung und die Entwicklung des Fahrrads bis heute. Nach der Erarbeitung der einzelnen Ereignisse erstellen die Schüler in ihrer Gruppe eine eigene Zeitleiste mit den Fahrrad-Bildern (► S. 16) an einer Schnur.</p>	<p><i>Machen Sie die Schüler darauf aufmerksam, dass die komplette Schnurlänge sinnvoll genutzt werden sollte und dass sie sich über eine geschickte Zeiteinteilung Gedanken machen müssen.</i></p>
<p>Zwischenreflexion zum Stundenende</p> <p>Die Schüler betrachten die Zwischenergebnisse anderer Gruppen (Galeriegang). Danach gehen sie in ihre Gruppen zurück, tauschen Ideen für die Weiterarbeit aus und überlegen, was sie zu Hause vorbereiten oder nacharbeiten können, um in der Folgestunde gezielt weiterarbeiten zu können.</p> <p>Im Plenum äußern einige Schüler ihre Ideen und erhalten ggf. Tipps vom Lehrer.</p>	<p><i>Die Schüler können hier eigene inhaltliche oder gestalterische Ideen einbringen. Ihre Aufgabe besteht darin, die Realisierung abzuschätzen, die Umsetzung liegt jedoch in der Verantwortung der Schüler.</i></p>
<p>Einstieg 2</p> <p>Im Plenum auf dem Schulhof berichten die Schüler darüber, wie sie heute vorgehen möchten und setzen sich konkrete Umsetzungsziele.</p>	
<p>Erarbeitung 2</p> <p>Die Schüler arbeiten weiter an ihren Zeitleisten und stellen diese fertig.</p>	



Inhalt: Die Schüler suchen nach Vasenüberresten und lernen so die Arbeit eines Archäologen kennen.



Methodisch-didaktische Überlegungen: Gerade die Archäologie, als ein wesentlicher Bestandteil historischer Forschung, begegnet den Schülern meist nur in abstrakter Form. Durch diese Unterrichtseinheit wird die Arbeit eines Archäologen für die Schüler konkret, da sie einen realen Einblick in dessen Arbeitswelt gibt.

Das Zusammenfügen der Fundstücke zu einer Vase ist besonders spannend und motivierend, fordert jedoch zugleich eine gewisse Vorsicht, die Fundstücke nicht zu zerbrechen und sich bei der Arbeit vor allem nicht zu verletzen.

Die Schüler sollten in der vorangegangenen Stunde in die Arbeit eines Archäologen eingeführt werden. – Zeitbedarf: 2 Unterrichtsstunden.



Kompetenzen: die Arbeit und die Aufgaben eines Archäologen kennenlernen, einen Einblick in die Erschließung von Quellen gewinnen



Benötigte Materialien/Vorbereitung: 1 alte Vase oder 1 alter Blumentopf aus Ton/Keramik pro Gruppe (Achtung: kein Glas), evtl. Hammer, evtl. verschiedenfarbige Klebepunkte zur Markierung der Scherben, „Werkzeuge von Archäologen“/Ausgrabungswerkzeuge (z. B. 1 Schaufel, 1 Rechen, 1 Pinsel; es sind aber auch andere Werkzeuge möglich, beim Hausmeister oder bei den Kunstkollegen besorgen) pro Gruppe, 1 Paar Handschuhe pro Schüler, 1 Tüte zum Transportieren der Scherben pro Gruppe, Sekundenkleber, 1 Reflexionsbogen (► S. 19) pro Schüler kopieren

Durchführung / Aufgabenstellungen	Anmerkungen / Tipps
<p>Einstieg</p> <p>Ausgehend von den Informationen, die die Schüler (in der letzten Stunde) über die Arbeit eines Archäologen erhalten haben, erklärt der Lehrer die Aufgabe der Unterrichtsstunde. Auf dem Schulhof sind an vorgegebenen Orten verschiedene Blumentopf- bzw. Vasenüberreste und -scherben vergraben, die die Schüler ausgraben sollen. Hierfür können die Schüler die Werkzeuge eines Archäologen verwenden. Die Handhabung der Werkzeuge sollte vorab erklärt werden. Zudem sollte darauf hingewiesen werden, dass die Schüler Handschuhe tragen und vorsichtig arbeiten sollen und die anliegenden Pflanzen nicht beschädigt werden dürfen.</p>	<p><i>Bereiten Sie die Ausgrabungsstellen vor Unterrichtbeginn vor.</i></p> <p><i>Idealerweise teilen Sie die Kinder in Gruppen ein und weisen jeder Gruppe eine Ausgrabungsstelle zu. Ggf. können Sie die Scherben zuvor mit verschiedenen Farben markieren und den Schülern keine Ausgrabungsstellen zuordnen, sodass alle Gruppen überall ausgraben können.</i></p> <p><i>Sie können auch direkt in/mit dieser Stunde in die Arbeit eines Archäologen einführen.</i></p> <p><i>Weisen Sie darauf hin, dass die Ausgrabungsstellen wieder zugeschüttet werden sollen, wenn die Gruppen fertig sind.</i></p>



Wie funktioniert ein Streichholz?

Jeder hat schon einmal ein Streichholz benutzt oder dabei zugesehen, wie jemand ein Streichholz entzündet. Aber nur selten machen wir uns Gedanken über die Funktionsweise eines Streichholzes.



Der Streichholzkopf enthält Kaliumchlorat und Schwefel. Diese beiden Stoffe werden mit Leim zusammengehalten. Die Reibfläche auf der Streichholzschachtel besteht aus Glaspulver und rotem Phosphor. Wird ein Streichholzkopf nun über die Reibfläche einer Streichholzschachtel gezogen, verbindet sich der Phosphor der Reibfläche mit dem Kaliumchlorat auf dem Streichholzkopf. Außerdem entsteht durch den Druck, den wir beim Ziehen ausüben, Wärme. Durch diese gerät der Schwefel in Brand und entflammt das Streichholz.

Ein Feuer kann allerdings nur brennen, wenn es genügend Sauerstoff zur Verfügung hat. Diesen bekommt der brennende Schwefel vom Kaliumchlorat auf dem Streichholz. Dieser Stoff ist auch für den typischen Geruch verantwortlich, den wir beim Anzünden eines Streichholzes riechen können.

Streichhölzer waren übrigens nicht immer so sicher wie heute. Denn anfangs produzierte man Streichhölzer, auf denen sich Phosphor und Kaliumchlorat gemeinsam befand. So konnte es passieren, dass Streichhölzer in der Schachtel Feuer fingen, wenn sie aneinanderrieben. Deshalb wurden später Phosphor und Kaliumchlorat getrennt; der eine Stoff blieb am Streichholzkopf, der andere wurde auf die Reibfläche der Schachtel verbannt. Daher sind Streichhölzer auch nicht an jeder beliebigen Fläche entzündbar.

Material: 1 Streichholzschachtel mit Streichhölzern

Arbeitsaufträge:

1. Erklärt in eigenen Worten, wie sich Streichhölzer entzünden.

2. Erklärt, warum es früher gefährlich war, Streichhölzer in der Hosentasche zu tragen.

3. Entzündet ein Streichholz und beobachtet es genau. Notiert eure Beobachtungen auf einem Extrablatt, sodass ihr euren Klassenkameraden später genau beschreiben könnt, was beim Entzünden eines Streichholzes passiert.



<p>Einstieg 2</p> <p>Zu Beginn der nächsten Stunde bittet der Lehrer sechs Schüler nach vorne, die Ziegelsteine aneinanderreiben, Kreide zerreiben, Holzkohle zerstampfen und das Pulver jeweils in einem Gefäß mit Wasser auffüllen, um Farbe herzustellen. Die Farben werden mit etwas Eigelb abgebunden. Anschließend werden im Plenum Ideen gesammelt, aus welchen natürlichen Stoffen aus der Umgebung man Farbe gewinnen könnte.</p>	
<p>Erarbeitung 2</p> <p>Die Schüler werden in Kleingruppen auf den Schulhof entlassen, wo sie Blätter, Beeren u. Ä. sammeln, um daraus Farben herzustellen. An einer Station auf dem Schulhof stehen Gefäße zum Abmischen bereit, damit die Schüler ausprobieren können, ob sich die Materialien zur Farbherstellung eignen. Ausreichend Wasser zum Ausspülen der Gefäße sollte in Eimern bereitstehen.</p> <p>Haben die Schüler geeignete Materialien zur Farbherstellung gefunden, können sie ihre Skizze auf Gipsplatten oder Raufasertapeten übertragen; es eignen sich auch Schulhauswände, wenn die Schulleitung dies erlaubt. Gemalt werden darf – wie in der Steinzeit – nur mit den Fingern, mit Federn oder geeigneten Materialien, die die Schüler auf dem Schulhof finden.</p>	<p><i>Bereiten Sie die Station vorab vor und stellen Sie Eier, Ziegelsteine, Kreide, Holzkohle und möglichst auch Johannis- und Blaubeeren, die sich am besten zur Farbgebung eignen, bereit.</i></p> <p><i>Für eine Gipsplatte rühren Sie Gips an und gießen ihn in den Deckel eines Schuhkartons. Nach dem Trocknen erhalten Sie so ein eigenes Stück „Felswand“. Auch dies sollten Sie vorab vorbereiten.</i></p>
<p>Präsentation und Reflexion 2</p> <p>Die Schüler präsentieren ihre Ergebnisse. Ein Schwerpunkt liegt dabei auf der Schwierigkeit, unter diesen Umständen ein ordentliches Bild zu malen, ein weiterer auf der Sinnhaftigkeit der Motive, sowohl bei den Schüler- als auch bei den echten Steinzeitbildern. Mögliche Gründe für das Anfertigen von Malereien in der Steinzeit werden reaktiviert.</p>	<p><i>Die Schüler erkennen, dass es sich hierbei nicht um eine beiläufige Beschäftigung, sondern um Kunst/Arbeit handelt.</i></p>
<p>Sicherung</p> <p>Die Schüler schreiben einen kurzen Informationstext zur Wahl ihres Motives und zur Herstellung ihres Bildes und befestigen diesen an ihrem Bild, ähnlich einer Informationstafel im Museum.</p>	

**Möglichkeiten der Weiterarbeit:**

- Höhle mit Höhlenmalereien besuchen
- im Kunstunterricht die Höhlenmalerei thematisieren
- originale Bildquellen aus verschiedenen Zeiten besprechen und vergleichen



<p>3. Diskuswerfen (darauf achten, dass genügend Platz vorhanden ist)</p> <p>4. Laufen (einzelne Runden um den Sportplatz oder die römische Länge von 192,24 m)</p> <p>5. Ringen</p> <p>Die Schüler sollen ihre Wettkampflisten selbst führen.</p>	<p><i>Zwingen Sie die Schüler nicht zur Teilnahme, damit weniger sportliche Schüler keine Nachteile im Fach Geschichte befürchten müssen. Eine Auswahl innerhalb der Klasse funktioniert erfahrungsgemäß sehr gut. Die übrigen Schüler können beim Aufbau und der Kontrolle helfen.</i></p> <p><i>Wählen Sie nicht zu schwere Hanteln aus, auch Gewichtsscheiben (2,5 kg) sind möglich.</i></p> <p><i>Die Laufstrecke muss nicht genau 192,24 m betragen. Ggf. können die Schüler eine 100-m-Bahn hin- und zurücklaufen.</i></p>
<p>Reflexion</p> <p>Nachdem der Fünfkampf beendet ist, wird der Sieger gekürt und die Siegerurkunde (► S.36) wird überreicht.</p> <p>In einem Lehrer-Schüler-Gespräch sollten anschließend Gemeinsamkeiten und Unterschiede zwischen den Olympischen Sportarten von früher und von heute herausgearbeitet werden.</p> <p>Mögliche Reflexionsfragen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Worin seht ihr Gemeinsamkeiten zu heutigen Wettkämpfen/ Olympischen Spielen? • Worin seht ihr Unterschiede zu heutigen Wettkämpfen/ Olympischen Spielen? • Welche Stellung hatte der Teilnehmer damals in der Gesellschaft? • Wie beurteilt ihr die Rolle der Frau? 	<p><i>Die abschließende Besprechung lässt sich sowohl auf dem Sportplatz im Sitzkreis als auch im Klassenzimmer vornehmen. Letzteres bietet sich vor allem dann an, wenn das Thema bereits besprochen wurde und Materialien zu modernen Olympischen Spielen im Klassenzimmer vorhanden sind. Notieren Sie in diesem Fall die Reflexionsfragen evtl. an der Tafel.</i></p>
<p>Sicherung</p> <p>Gemeinsam wird im Klassenzimmer an der Tafel eine Tabelle erstellt, in der die Olympischen Spiele von früher und von heute miteinander verglichen werden und die die Schüler in ihr Heft übertragen.</p>	

Holger Gebler: Geschichtsunterricht auf Schulhof & Co. Klasse 5/6
 © Auer Verlag – AAP Lehrerfachverlage GmbH, Augsburg



Möglichkeiten der Weiterarbeit:

- Sportarten der modernen Olympischen Spiele ausführen
- den Sinn der Olympischen Spiele von früher und von heute thematisieren
- die Anlage von Olympia und deren Nutzen besprechen



Inhalt: Die Schüler lernen das Scherbengericht als ein wesentliches Merkmal der athenischen Demokratie kennen.



Methodisch-didaktische Überlegungen: Mithilfe eines Rollenspiels üben die Schüler das Einnehmen und Vertreten von Meinungen und Haltungen. Sie simulieren das Scherbengericht, sodass dieses nicht nur abstrakt bleibt, sondern personalisiert erfahrbar wird. Der Schulhof eignet sich ideal, um die Situation eines Scherbengerichts auf dem Hügel Pnyx nachzustellen.

Zuvor sollten die Schüler die Entwicklung der Staatsformen Athens erarbeitet und den Begriff des Scherbengerichts dabei kennengelernt haben. – Zeitbedarf 1–2 Unterrichtsstunden.



Kompetenzen: frühe Lebensformen und Kulturen nachempfinden



Benötigte Materialien / Vorbereitung: Requisiten (Tonscherben, Kleidungsstücke, Waffen etc. aus dem alten Athen), 1 Informationstext (► S. 39) pro Gruppe kopieren, 1 Arbeitsblatt (► S. 40) pro Gruppe kopieren, 1 Rollenkarte (► S. 40–41) pro Gruppe kopieren und auseinanderschneiden, 1 Tonscherbe pro Schüler

Durchführung / Aufgabenstellungen	Anmerkungen / Tipps
<p>Einstieg</p> <p>Die Schüler werden zu Stundenbeginn zu einem vorbereiteten Platz auf dem Schulhof gebeten, wo zahlreiche Tonscherben auf dem Boden liegen (evtl. ist der Platz ausgeschmückt mit weiteren Requisiten aus dem alten Athen, z. B. Kleidungsstücken, Waffen etc.).</p> <p>Die Schüler werden gebeten, Vermutungen darüber zu äußern, was hier stattgefunden haben könnte.</p>	<p><i>Bereiten Sie den Ort vor Stundenbeginn vor.</i></p> <p><i>Falls die Schüler keine Ideen haben, können Sie auf das Scherbengericht hinweisen.</i></p>
<p>Erarbeitung</p> <p>Ausgehend von dem Informationstext (► S. 39) haben die Schüler die Aufgabe, ein eigenes Rollenspiel zu gestalten, s. Arbeitsblatt (► S. 40). Dazu gehen sie in sechs Gruppen zusammen, nehmen eine vorgegebene Rolle ein und setzen sich aus dieser Perspektive mit den Argumenten für und gegen die Ausweisung Perikles aus Athen auseinander. Hierfür füllen sie gemeinsam in der Gruppe die Rollenkarten (► S. 40–41) für ihre Rolle aus.</p>	<p><i>Durch die Auseinandersetzung mit den unterschiedlichen Argumenten wird den Schülern bewusst, welche Vor- und Nachteile das Scherbengericht hatte.</i></p>



Urkunde

Pentathlon

Es kann nur einen Sieger geben!

Ort, Datum



Inhalt: Die Schüler erforschen Spuren der Römer anhand ausgewählter römischer Münzen. Sie bestimmen deren Wert und erklären deren Funktion.



Methodisch-didaktische Überlegungen: Durch die Einführung in die Münzarbeit als Teil der Archäologie wird die Motivation der Schüler am Gegenstand gesteigert. Die Schüler werden in dieser Unterrichtseinheit zu Geschichtswissenschaftlern, indem sie zunächst selbst nach Münzen graben und ihre Fundstücke anschließend gemeinsam erforschen.

Die Schüler sollten in den vorhergehenden Unterrichtsstunden die politische Geschichte des Römischen Reiches erarbeitet haben. Sinnvoll ist es, abhängig von den Münzen, die zur Verfügung stehen, dass die dort abgebildeten Herrscher schon im Unterricht behandelt wurden. – Zeitbedarf: 1 Unterrichtsstunde.



Kompetenzen: Quellen erschließen, Sachaussagen auf Grundlage von historischen Daten und Sachverhalten formulieren



Benötigte Materialien/Vorbereitung: 2 römische Münzduplikate mit unterschiedlichen Gewichten pro Gruppe (über das Internet günstig zu erhalten, Abbildungen und Beschreibungen in Münzkartei (► S. 47–48) einfügen/ergänzen); pro Gruppe: 1 Arbeitsblatt (► S. 44) kopieren, 1 römische Münze (vorab vergraben), 1 Schaufel bzw. 1 Rechen, 1 Pinsel, 1 Wachsmalstift/Bleistift; Station 1: 1 Arbeitsblatt Station 1 (► S. 45) pro Gruppe kopieren, 1 Münzkartei 1–2 (► S. 46–47) kopieren und laminieren; Station 2: 1 Arbeitsblatt Station 2 (► S. 48) kopieren, 1 Waage; Station 3: 1 1-Euro-Münze pro Gruppe, 1 Arbeitsblatt Station 3 (► S. 44) pro Gruppe kopieren

Durchführung / Aufgabenstellungen	Anmerkungen / Tipps
<p>Einstieg</p> <p>Der Lehrer empfängt die Schüler auf dem Schulhof, wo er ihnen von seinem „Fund“ erzählt. Er reicht ein bis zwei Münzen herum, lässt sie von den Schülern begutachten und ihre Meinung dazu äußern.</p> <p>Der Lehrer teilt den Schülern mit, dass sie heute selbst nach Münzen suchen sollen, und zwar an den Stationen, die er für sie vorbereitet hat.</p>	<p><i>Suchen Sie vorab einen entsprechenden Ort (z. B. Schulgarten, Sandkasten etc.) und präparieren Sie diesen entsprechend.</i></p> <p><i>Es bietet sich an, jede Station doppelt oder, bei großen Klassen, drei Mal anzulegen.</i></p>
<p>Erarbeitung</p> <p>Die Schüler werden in Dreier- oder Vierergruppen eingeteilt und erhalten je ein Arbeitsblatt mit den allgemeinen Arbeitsanweisungen für das Ausgraben (► S. 44) sowie die benötigten Materialien (Schaufel bzw. Rechen, Pinsel, Wachsmalstift/Bleistift). In ihren Gruppen begeben sie sich nun an eine der drei Stationen. Dort folgen sie den ausliegenden Anweisungen für die jeweilige Station (► S. 44, 45 und 48) und untersuchen römische Münzen auf drei verschiedene Arten. Die Ergebnisse halten sie schriftlich fest.</p>	<p><i>Weisen Sie die Schüler dezidiert darauf hin, dass an jeder Station nur ein Schüler der Gruppe gräbt, damit nicht mehrere Münzen von einer Gruppe ausgegraben werden.</i></p>

Holger Geßler: Geschichtsunterricht auf Schulhof & Co. Klasse 5/6
© Auer Verlag – AAP Lehrerfachverlage GmbH, Augsburg



Inhalt: Die Schüler spielen Kinderspiele, die im alten Rom gespielt wurden, und vergleichen diese mit Kinderspielen von heute.



Methodisch-didaktische Überlegungen: Gerade in jungen Jahren bietet sich die Alltagsgeschichte an, um das Interesse der Schüler an der Vergangenheit zu wecken. Spielen gehört zum Alltag von Kindern. In dieser Unterrichtseinheit werden die Schüler Unterschiede und Gemeinsamkeiten zwischen ihrer Spielweise und der von Kindern im alten Rom kennenlernen.

Die Schüler sollten in der vorhergehenden Unterrichtsstunde das Leben in einer römischen Familie erarbeitet haben. Grundsätzlich ist die Stunde in einer Einheit zum Thema Alltagsleben im alten Rom geeignet. – Zeitbedarf: 2 Unterrichtsstunden.



Kompetenzen: frühe Lebens- bzw. Spielformen und Kulturen nachempfinden, über früher und heute reflektieren



Benötigte Materialien/Vorbereitung: Spielmaterialien (Haselnüsse, Walnüsse, Münzen, 1 Gefäß mit einem engen Hals, 1 Brett, evtl. kleine Steine); pro Gruppe: Spielanleitungen 1–2 (► S. 51–52) kopieren, auseinanderschneiden und laminieren, 1 Gefäß mit einem engen Hals, viele Haselnüsse, 50 Walnüsse, evtl. 1 Brett, evtl. 25 Münzen, Kreide, 1 Reflexionsbogen (► S. 53) für jeden Schüler kopieren

Durchführung / Aufgabenstellungen	Anmerkungen / Tipps
<p>Einstieg</p> <p>Der Lehrer bittet die Schüler auf den Schulhof. Es wird ein Sitzkreis gebildet. Der Lehrer legt die mitgebrachten Spielmaterialien (Haselnüsse, Walnüsse, Münzen, ein Gefäß mit einem engen Hals, ein Brett, evtl. kleine Steine) in die Mitte. Er verkündet, dass die Schüler heute spielen werden wie die Kinder im alten Rom.</p> <p>Die Schüler werden gebeten, Ideen dazu zu äußern, was bzw. wie man mit den mitgebrachten Materialien kurzweilige Spiele spielen könnte.</p>	<p><i>Weisen Sie die Schüler darauf hin, dass sie aufmerksam zuhören sollen, da sie einige der Ideen später brauchen könnten.</i></p>
<p>Erarbeitung</p> <p>Die Klasse wird in Gruppen von bis zu fünf Schülern eingeteilt und erhält den Auftrag, die verschiedenen Spiele (► S. 51–52) auszuprobieren.</p> <p>Dabei sollen sie auf dem Reflexionsbogen (► S. 53) und ggf. auf einem Blatt Papier ihre Eindrücke und den Spaßfaktor notieren.</p> <p>Zur Differenzierung sollen sie versuchen, aus den Materialien zu einem Spiel und evtl. zusätzlichen Gegenständen, die sie in der Umgebung problemlos finden können, ein Spiel um- oder vollkommen neu zu gestalten.</p>	<p><i>Die Materialien sollten in ausreichender Anzahl bereitliegen.</i></p> <p><i>Die Felder für das Deltaspiel könnten schon als Vorbereitung auf dem Schulhof aufgezeichnet sein, damit die Schüler mehr Zeit zum eigenständigen Ausprobieren haben.</i></p>



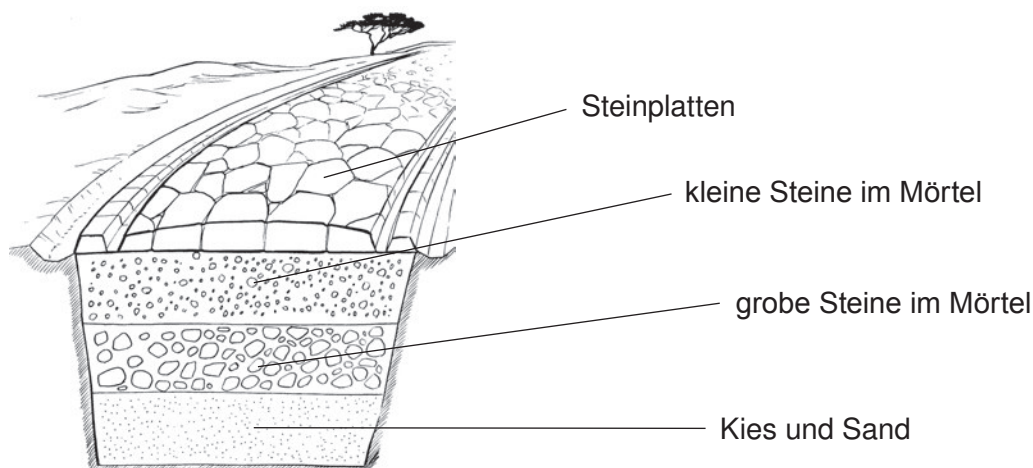
Bauanleitung – wir bauen uns einen römischen Fußweg

Ihr benötigt:

- Arbeitskleidung (z. B. Kittel etc.)
- Arbeitshandschuhe
- 1 Schaufel
- 1 Sack mit Kies
- 1 Sack mit Sand
- 2 Eimer
- Zementpulver zum Anrühren
- Wasser
- 1 Sack mit faustgroßen Steinen
- 1 Sack mit kleinen Steinen (daumen- bzw. fingergroß)
- Steinplatten oder Pflastersteine

So geht ihr vor:

1. Zieht eure Arbeitskleidung und -handschuhe an. Zwischen den einzelnen Schichten solltet ihr immer 10 Minuten zum Trocknen geben.
2. Für die erste Schicht braucht ihr Kies und Sand, die ihr in einem gleichen Verhältnis in einem Eimer verrührt.
3. Tragt nun eine erste Schicht des Kies-Sand-Gemisches von ca. 10 cm mit einer Schaufel auf dem Boden auf. Wichtig ist, dass ihr die erste Schicht gut platt drückt.
4. In einem nächsten Schritt bereitet ihr die zweite Schicht vor. Hierfür mischt ihr in einem zweiten Eimer Kies mit Zement. Diese Mischung bildet den Mörtel. Das Mischungsverhältnis beträgt 2,5 Schaufeln Kies und 1 Schaufel Zement. Gebt so viel Wasser hinzu, dass die Mischung etwas breiig wird, aber nicht flüssig ist. Seid bei der Arbeit mit dem Zement besonders vorsichtig.
5. Nun fügt ihr eurem Mörtel faustgroße Steine bei und verteilt eine zweite Schicht von ca. 10 cm auf die erste Schicht, bis eurer Eimer leer ist.
6. Die dritte Schicht erfolgt nach dem gleichen Prinzip, nur dass ihr den Mörtel mit kleinen Steinen mischt.
7. Nach dem Auftragen der dritten Schicht setzt ihr nun Steinplatten oder Pflastersteine auf und drückt diese kräftig in die dritte Schicht hinein.





Die Mode der Griechen

Die griechische Mode war verglichen mit der heutigen Vielfalt an Kleidungsstücken eher schlicht. Natürlich veränderte auch sie sich mit der Zeit, aber die Art des Einkleidens blieb im Prinzip gleich: Die Griechen versuchten, sich in Tücher zu wickeln und diese zu befestigen. Farben und Muster variierten dabei. Es gab weiße, einfarbige, bunte und gemusterte Stoffe.

Direkt am Körper trugen sowohl Männer als auch Frauen ein Untergewand, das **Chiton** hieß. Dieser bestand aus zwei rechteckigen Leinen-Stoffteilen, die über der Schulter zusammengenäht oder -gesteckt wurden. So konnte man in der Mitte den Kopf durchstecken. Während der Chiton für die Frauen bis zum Knöchel reichte, war der der Männer kürzer. Variiert wurde der Chiton, indem er mal enger, mal weiter getragen wurde. Ein Gürtel rundete das Gesamtbild ab.



Über diesem Untergewand trugen Frauen häufig den **Peplos**. Dieser bestand ebenfalls aus einem rechteckigen Stoff, der aber viel länger war als beim Chiton, da der Peplos aus nur einem Stück Stoff bestand und ebenfalls bis zu den Knöcheln reichte. An der Seite konnte der Peplos offen oder geschlossen sein. Um ihn zu befestigen, steckte man Nadeln durch die Schulterteile und raffte somit den Stoff.

Männer hingegen trugen ein **Himation**. Da dieses meist aus Wolle bestand, wurde es vor allem im Winter bevorzugt. Das lange rechteckige Tuch wurde kunstvoll um den Körper geworfen, wobei die rechte Schulter frei blieb. So entstand ein einfacher Mantel. Auf das Tragen des Chitons konnte beim Himation verzichtet werden.



Neben dem Himation gab es die **Chlamys**, die ab dem 5. Jahrhundert v. Chr. verbreitet war. Wie bei dem längeren, wärmeren Himation wurde der rechte Arm hier offen getragen. Der Stoff wurde mit einer **Fibel**, einer Spange, oberhalb der Schulter zusammengehalten.