

Bildquelle auf Folie



10 Minuten

Der Lehrer präsentiert den Schülern eine Bildquelle (Folie). Die Schüler haben ca. vier Minuten Zeit, um das Bild intensiv zu betrachten. Anschließend fragt der Lehrer die Schüler, was die abgebildete Person (z. B. ein König) in dieser Situation sagen könnte oder welche Gedanken ihr durch den Kopf gehen könnten. Die Schüler nennen ihre Ideen, sie beginnen jeden Satz mit: „Der König würde sagen: ...“ Auf diese Weise werden ganz unterschiedliche Interpretationen des Bildes gesammelt.

Tipp: Es können auch Gegenstände oder Gebäude zum Sprechen gebracht werden: Was hat die Burg schon alles erlebt? Was würde die Berliner Mauer sagen, wenn sie sprechen könnte? Was könnte die erste Eisenbahn alles erzählen?

1.2 Zeitfenster

Kl. 5–7



Bildquelle auf Folie



10 Minuten

Der Lehrer präsentiert den Schülern eine Bildquelle (Folie). Die Schüler haben ca. vier Minuten Zeit, um das Bild intensiv zu betrachten. Anschließend sucht sich der erste Schüler ein Detail des Bildes aus und flüstert es dem Lehrer zu. Nun beschreibt der Schüler das gesuchte Bildelement mit den Worten: „Ich sehe etwas, das ... ist“. Die Mitschüler müssen nun erraten, welches Detail gemeint ist. Der Schüler, der das gesuchte Bildelement errät, darf das nächste Detail, das von den Mitschülern erraten werden muss, umschreiben.



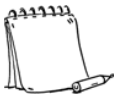
Bildquelle auf Folie, Mikrofon (ggf. gebastelt aus einer Klopapierrolle und einer Styroporkugel, mit Alufolie umwickelt), ggf. Requisiten



20 Minuten

Der Lehrer präsentiert den Schülern eine Bildquelle (Folie). Die Schüler haben ca. fünf Minuten Zeit, um das Bild intensiv zu betrachten und auszuwerten. Nun soll das Bild durch die Schüler nachgestellt und die Stimmung der dargestellten Szene nachempfunden werden. Der Lehrer ruft hierzu nacheinander einzelne Schüler zu sich nach vorne und bittet sie, eine Person des Bildes in ihrer Körperhaltung und Mimik darzustellen. Jeder Schüler verharrt stumm in seiner Position bis das Bild vollständig ist. Die Szene kann ggf. mit verschiedenen Requisiten ausgeschmückt werden. Anschließend reicht der Lehrer dem ersten Schüler ein Mikrofon. Der Schüler darf nun für seine Rolle sprechen. Er äußert z. B. Gedanken oder Gefühle der von ihm dargestellten Person (kann durch Stimmlage, Lautstärke und Betonung zusätzlich verdeutlicht werden). Das Mikrofon wird nun von Schüler zu Schüler weitergegeben, sodass jede dargestellte Person für kurze Zeit lebendig wird und ihre Gedanken und Empfindungen in der dargestellten Szene kundtun kann.

Darüber hinaus können auch Gegenstände, Gebäude, Tiere oder andere Bildbestandteile von den Schülern verkörpert und zum Sprechen gebracht werden. Auf diese Weise können auch Besonderheiten eines Gebäudes oder Gegenstandes oder Stimmungen des Bildes verbalisiert werden.



Computer mit Internetzugang (pro Schüler ein Computer / pro Schülerpaar ein Computer)

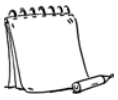


30 Minuten

Ein moderner Geschichtsunterricht sollte auch auf neue Medien zurückgreifen. Die Schnitzeljagd durch das Internet eignet sich zur Wissenserweiterung rund um ein Thema. Die Schüler besuchen dabei gezielt gesteuert verschiedene seriöse und altersangemessene Internetseiten und bearbeiten auf diese Seiten zugeschnittene Aufgaben (Einzel- oder Partnerarbeit). Wie bei einer Schnitzeljagd bauen die einzelnen Aufgaben aufeinander auf und müssen folglich der Reihe nach gelöst werden. Als Einstiegsaufgabe empfiehlt sich die Stichwortsuche über eine Suchmaschine für Kinder und Jugendliche (z. B. fragfinn.de, blinde-kuh.de oder helles-koepfchen.de).

Beispiel:

1. Besuche die Seite www.helles-koepfchen.de. Gib den Suchbegriff „Martin Luther“ ein.
2. Klicke den zweiten Treffer an. Notiere die Überschrift des Artikels.
3. Lies den Abschnitt „Werdegang Martin Luthers“.
Warum trat Martin Luther in das Kloster in Erfurt ein?
4. Lies den ersten Satz des Abschnitts „Luthers 95 Thesen“. Trage das letzte Wort des Satzes als Suchbegriff ein.
5. Klicke den ersten Treffer an. Notiere den Namen der Internetseite, auf die du weitergeleitet wirst.
6. Lies den Text und beantworte die folgenden Fragen:
 - Was ist ein Ablass?
 - Warum förderte Papst Leo den Ablasshandel?
7. Klicke links auf den Button „Karte“. Welche Religionen waren um 1550 in Deutschland verbreitet?
8. Klicke anschließend auf den Button „Memospiel“ und spiele eine Runde Memory®. Notiere, wie viele Versuche du gebraucht hast.
9. Klicke nun rechts oben auf „Motive anschauen“. Klicke auf das Bild „Ablassbrief“ und notiere, welches Ereignis Martin Luther auslöste.
10. Besuche die Seite www.welt-geschichte.de und klicke am unteren Ende der Seite auf den Button „Geschichte von A–Z“. Suche nun das Ereignis, dass du in Aufgabe 9 notiert hast.



ggf. Karton als Fernseher (ohne Deckel und Boden)



25 Minuten

Zum Abschluss eines Themas/ einer Unterrichtsreihe erhalten die Schüler den Auftrag, eine passende Nachrichtenmeldung zu dem behandelten Thema zu verfassen. Der Lehrer fordert die Schüler auf: „Stellt euch vor, es hätte damals schon das Fernsehen gegeben. Was wäre heute wohl in den Nachrichten gekommen?“ Die Schüler überlegen sich eine passende Meldung (ggf. in Partnerarbeit). Anschließend tragen einzelne Schüler ihre Nachrichtenmeldung vor. Die Mitschüler bewerten im Anschluss, welche Nachrichtenmeldung ihnen am besten gefallen hat/welche Nachrichtenmeldung am seriösesten war usw. Die Schüler können auch arbeitsteilig ein ganzes Fernsehprogramm gestalten, das neben den Nachrichten noch Werbespots (z. B. zu typischen Kleidungsstücken der Zeit), kurze Dokumentationen, Reportagen o. ä. enthält.

2.3 Rollenspiel

Kl. 7–10



vorbereitete Rollenkarten, ggf. Requisiten, vorbereitete Beobachtungsaufträge



30 Minuten

Die Schüler bereiten zunächst ihre Rolle mithilfe der ausgegebenen Rollenkarten vor, indem sie die wichtigsten Merkmale und Ziele der Rolle stichwortartig zusammenfassen. Die Vorbereitung kann auch in Kleingruppen erfolgen. Hier bereitet jede Gruppe eine Rolle vor und wählt dann einen Schüler aus, der die Rolle im anschließenden Spiel verkörpert. Ist die Klasse mit der Methode noch nicht vertraut, bietet es sich an, die Spielphase durch einen Moderator, der in das Spiel integriert ist, zu lenken. So wird gewährleistet, dass das Ziel des Spiels nicht aus den Augen verloren wird. Die Schüler, die nicht aktiv in das Rollenspiel integriert sind, erhalten unterschiedliche Beobachtungsaufträge, die die Grundlage der Auswertung des Rollenspiels bilden. Zum Schluss erhalten auch die Spieler die Möglichkeit, der Klasse ihre Eindrücke und Erfahrungen, die sie während des Rollenspiels gesammelt haben, mitzuteilen.



vorbereitete Puzzles (z. B. Bildquelle, Karte, Zeitstrahl oder Text in einzelne Puzzleteile bzw. Abschnitte zerschnitten)



10 Minuten

Jeder Schüler erhält das gleiche Puzzle (jeweils gleiches Motiv, z. B. Bildquelle, Karte). Die Schüler treten gegeneinander an. Wer sein Puzzle als Erstes gelöst hat, hat gewonnen.

Alternativ kann der Puzzlewettbewerb auch im Team durchgeführt werden. Die Klasse wird hierzu in vier bis acht gleichstarke Gruppen geteilt, jede Gruppe erhält das gleiche Puzzle, jeder Schüler der Gruppe erhält ein Puzzleteil (je nach Gruppengröße auch mehrere). Die Gruppe muss nun gemeinsam das Puzzle zusammensetzen. Gewonnen hat die Gruppe, die sich am besten organisiert und das Puzzle als Erstes fertigstellt.

2.7 Historische Spiele spielen

Kl. 5/6



je nach Spiel unterschiedlich



je nach Spiel unterschiedlich

Vor allem jüngere Schüler spielen gerne und sie tauchen gerne in die vergangene Zeit ein. Eine Möglichkeit, beide Aspekte miteinander zu verbinden, ist, die Schüler typische Spiele der jeweiligen Zeit nachspielen zu lassen.

Oft liefert bereits das Schulbuch einige Anregungen, recherchiert man im Internet, stößt man auf vielerlei Spielideen, die meist mit geringem Aufwand umzusetzen sind. Vielleicht entdecken die Schüler sogar Spiele, die auch heutzutage noch gespielt werden oder die als Vorlage für moderne Spiele dienen.

Beispiele für Spiele der Antike: Senet, Orca-Spiel, Delta-Spiel