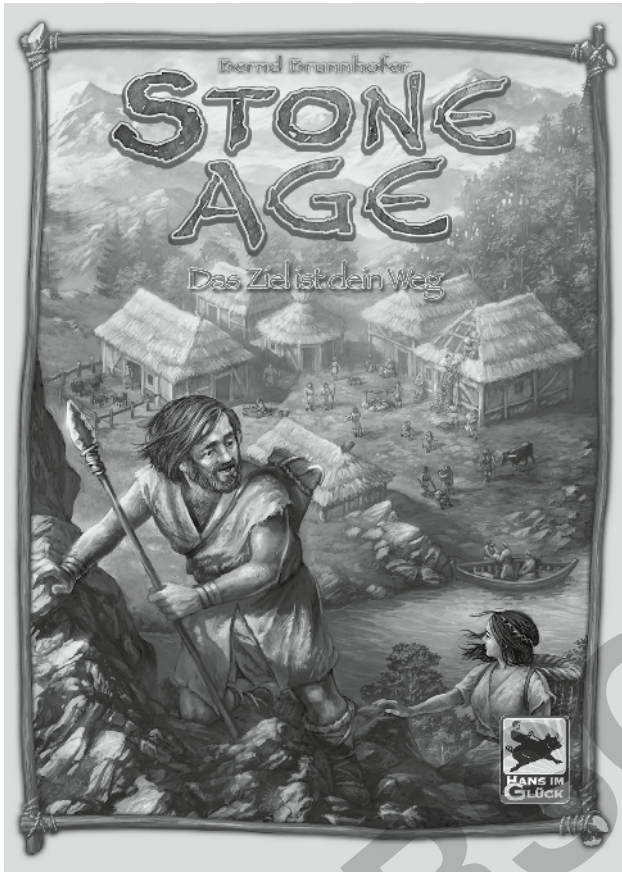


Beschreibt die Darstellung von Männern und Frauen auf dem Coverbild des Spiels *Stone Age*.

Welche Gegenstände tragen sie bei sich? Welche Tätigkeiten üben sie aus?

M1 *Stone Age* (2008)



*Stone Age* © Hans im Glück Verlag



M2 *Stone Age* Erweiterung (2011)



*Stone Age*

Bernsen/D. Behnke: Geschichte in Spielen: Was steckt dahinter?  
Auer Verlag





**Erstellt ein EduBreakout zum antiken Griechenland.**

- Codiert drei Begriffe.** Wählt drei zentrale Begriffe aus, die ihr mit dem antiken Griechenland verbindet und die jeder von euch aus dem Unterricht kennen sollte. Codiert diese Begriffe mithilfe der Tabelle. Fehlt ein Buchstabe, fügt ihr an dieser Stelle ein Fragezeichen ein. Aber Achtung: Mehr als zwei fehlende Buchstaben pro Begriff sind nicht erlaubt.  
Beispiel: ΔΕΜΩΚΡΑΤΙΕ heißt ...?

a	b	g	d	e	z	h	th	i	k	l	m
A	B	Γ	Δ	E	Z	H	Θ	I	K	Λ	M
n	x	o	p	r	s	t	y	ch	ph	ps	o
N	Ξ	Ο	Π	P	Σ	T	Υ	X	Φ	Ψ	Ω

*Hinweis: Wir nutzen für die Codierung zwar Buchstaben des klassischen griechischen Alphabets, ihr könnt damit aber nicht einfach deutsche Wörter in das Griechische übersetzen. Wenn ihr mehr über die Entstehung des Alphabets und die griechischen Buchstaben erfahren möchtet, recherchiert hierzu doch bei Gelegenheit im Internet.*

- Erstellt ein Kreuzworträtsel.** Wählt sechs weitere Begriffe, Namen oder Ereignisse aus, die ihr im Unterricht kennengelernt habt. Schreibt die Wörter so auf ein Blatt, dass sie sich wie in einem Kreuzworträtsel überkreuzen. Zeichnet das Rätsel mit leeren Kästchen anstelle der Buchstaben nach. Formuliert zu jedem Begriff eine Frage, mit der eure Mitschüler den Begriff erraten können.
- Erstellt ein Beschreibungsrätsel.** Beschreibt zwei Personen oder Dinge aus dem antiken Griechenland, ohne diese konkret zu nennen. Nutzt hierzu ggf. auch euer Schulbuch. Beschreibt die Begriffe so, dass eure Mitschüler sie erraten können.
- Bereitet das Lösungswort vor.** Wählt eine Polis, die ihr im Unterricht kennengelernt habt, aus. Sucht in den Lösungen der drei Rätsel die Buchstaben, die den Namen der Polis bilden. Formuliert passende Hinweise, durch die eure Mitschüler das Lösungswort herausfinden können.  
Beispiel: Rätsel Nr. 1: 3. Buchstabe im 1. Begriff = 1. Buchstabe des Lösungswortes
- Erfindet eine Einführungsgeschichte.** Überlegt euch, warum man die drei Rätsel lösen muss und wozu das Lösungswort dient, und schreibt eine kurze Geschichte, die etwas mit dem antiken Griechenland zu tun hat.  
Beispiel: Ihr seid mit eurer Zeitmaschine im antiken Griechenland gelandet. Leider öffnen sich die Türen nicht. „Systemfehler, bitte Zielort eingeben!“ lässt euch eure Zeitmaschine über die Lautsprecher wissen. Entschlüsselt die drei Rätsel, um herauszufinden, an welchen Ort es euch verschlagen hat.
- Und fertig!** Heftet eure Einführungsgeschichte, die Rätsel und das Blatt mit den Hinweisen zum Lösungswort zusammen und gebt eurer Rätselgeschichte einen Titel (Beispiel: Systemfehler in der Zeitmaschine). Notiert zuletzt die Lösungen zu euren Rätseln auf einem separaten Blatt.

Bernsen/D. Behnke: Geschichte in Spielen: Was steckt dahinter?  
Auer-Verlag

# Digitale Dioramen – Schauplätze und Ereignisse der griechischen Antike nachbilden und vorstellen

- ★ Klasse: 5–7
- ★ Schwierigkeitsgrad: anspruchsvoll
- ★ Anwendungsbereich: Vertiefung, Projektarbeit
- ★ Fachliche Voraussetzungen: Das Lehrplanthema Griechenland muss im Unterricht bereits erarbeitet worden sein. Die Ereignisse oder Schauplätze, die nachgebildet werden sollen, müssen behandelt worden sein.
- ★ Kompetenzschwerpunkt: Geschichte medial darstellen
- ★ Lehrplanbezug: das antike Griechenland
- ★ Dauer: 8 Unterrichtsstunden, ggf. auch mehr

## Kurzvorstellung

*Minetest* ist ein freies Open-World- bzw. Sandbox-Spiel, das dem\*der Spieler\*in erlaubt, eigene Welten zu erstellen. Das Spiel bietet wie *Minecraft* eine einfache 3D-Block-Optik (siehe Abb. 1). In zufällig generierten Welten kann der\*die Spieler\*in verschiedene Rohstoffe (z. B. Kies, Erde, Sand, Bruchsteine, verschiedene andere Steine und Hölzer) abbauen und miteinander kombinieren und so die Welt nach eigenem Belieben gestalten (siehe Abb. 2). Das Spiel hat kein Ziel oder Ende, der Fokus liegt auf dem Konstruieren neuer Welten aus Blöcken mit verschiedenen Texturen. Im Geschichtsunterricht lassen sich mit *Minetest* vor allem historische Gebäude oder Schauplätze, aber auch historische Ereignisse und Szenen nachbilden.



Abb. 1 Die Spielumgebung in *Minetest* besteht aus 3D-Blöcken, sogenannten Voxeln.



Abb. 2 Die unterschiedlichen Rohstoffe können abgebaut, verarbeitet und neu verbaut werden.

## Daten zur Software

Name	Jahr	Entwickler	URL	Plattform
<i>Minetest</i>	2011/ 2020	Perttu Ahola u. v. m.	<a href="https://www.minetest.net">https://www.minetest.net</a>	Windows, macOS, Linux u. a., kostenlose Open-Source-Software

Weitere Informationen: <https://de.wikipedia.org/wiki/Minetest>

- ★ Klasse: 5–7
- ★ Schwierigkeitsgrad: einfach
- ★ Anwendungsbereich: Erarbeitung, Projektarbeit
- ★ Fachliche Voraussetzungen: Die Schüler\*innen sollten bereits Online-Recherchen durchgeführt und die notwendigen Kompetenzen für eine Online-Recherche erworben haben.
- ★ Kompetenzschwerpunkt: recherchieren und präsentieren
- ★ Lehrplanbezug: das Römische Reich
- ★ Dauer: 1–2 Unterrichtsstunden

### Kurzvorstellung

Historische Spiele können einen lebhaften Einblick in vergangene Epochen bieten, gleichzeitig aber auch aufzeigen, wie schwierig es ist, historische Sachverhalte zu rekonstruieren. Für diese Unterrichtsidee wurden Spiele aus dem alten Rom gewählt. Für die Zeit des Römischen Reiches gibt es sowohl Funde und Abbildungen von Spielmaterialien als auch rekonstruierte Spielregeln. Zudem können römische Spiele leicht „nachgespielt“ werden, da sie meist mit einfachen Mitteln umgesetzt werden können.

### Daten zum Spiel

-

### Benötigte Materialien und technische Voraussetzungen

- Anleitung und Hinweise für die Online-Recherche sowie zur Vorbereitung der Präsentation (siehe AB) je Schüler\*in
- Computer mit Internetzugang je Gruppe

### Ablauf und Methode an einem konkreten Beispiel

Bei der hier vorgestellten Methode erhalten die Schüler\*innen einen Arbeitsauftrag, den sie in Kleingruppen selbstständig außerhalb des Unterrichts bearbeiten, z. B. als größer angelegte Hausaufgabe oder im Rahmen eines Projekts. Die Ergebnisse werden schließlich im Unterricht präsentiert.

1. **Einstieg:** Um die Klasse auf den Arbeitsauftrag einzustimmen, wird zunächst in einem kurzen Brainstorming gesammelt, welche Arten von Spielen die Schüler\*innen kennen. Genannt werden hier vermutlich Videospiele (oder auch „Handspiele“), Ballspiele, Brettspiele, Kartenspiele o. Ä. Dann wird gefragt, ob die Schüler\*innen Spiele aus dem antiken Rom kennen. Hier dürften die Gladiatorenkämpfe und Wagenrennen genannt werden. Die Lehrkraft leitet schließlich zu den einfacheren Arten von alltäglichen Spielen im Römischen Reich über und gibt einen kurzen Überblick über die unterschiedlichen Arten. Genannt werden sollten hier v. a. Ballspiele, Nussspiele, Brettspiele, Würfelspiele, Fangspiele, Geschicklichkeitsspiele und Geduldsspiele.
2. **Erarbeitung:** Die Schüler\*innen bilden Kleingruppen (zwei bis vier Personen je Gruppe). Die Gruppen erhalten den Auftrag, jeweils ein Spiel aus dem antiken Rom auszuwählen, zu dem sie Nachforschungen anstellen und das sie ihren Mitschüler\*innen präsentieren möchten. Die Lehrkraft kann hierzu einzelne Spiele vorgeben (z. B. Orca-Spiel/*Ludus Orca*, Delta-Spiel/*Ludus Delta*, Zwölfpunktespiel/*Ludus Duodecim Scriptorum*, Rundmühle/*Mola Rotunda*, Soldatenspiel/*Ludus Militium* oder *Ludus Lantruculorum*, Tag und Nacht/*Dies et Nox*, Fingerschnellen/*Micare Digitis*) oder aber die Gruppen recherchieren selbst ein passendes Spiel. Wählen die Gruppen das Spiel selbst aus, sollte die Lehrkraft sicherstellen, dass die Gruppen unterschiedliche Spiele wählen.



Die eigentliche Erarbeitung findet außerhalb des Unterrichts statt. Hierzu erhalten die Schüler\*innen ein Arbeitsblatt, auf dem das Vorgehen Schritt für Schritt beschrieben ist. Sie recherchieren die Spielregeln und fassen diese zusammen, sie probieren das Spiel aus und sie versuchen, möglichst viele Hintergrundinformationen zu dem Spiel, seiner Entstehung und seiner gesellschaftlichen Bedeutung zu ermitteln (Kontextualisierung).

Beispiel: Das Würfelspiel war als Glücksspiel bei Erwachsenen sehr beliebt, gleichzeitig war es schon in der römischen Republik wegen seiner negativen sozialen Folgen (z. B. Streit um Spielschulden) verpönt und sogar verboten. Es wurde heimlich in den Tavernen gespielt – mit Spielchips anstelle von Geld. An besonderen Festtagen (den Saturnalien) aber war es erlaubt, das Würfelspiel zu spielen. Es wurde dann öffentlich und um Einsatz gespielt (Fittà, 1998).

3. **Präsentation:** Es bieten sich zwei Arten der Präsentation an. Es sollte jedoch bereits vor Beginn der Erarbeitung festgelegt werden, wie die Schüler\*innen die Spiele schließlich präsentieren sollen.
  - Kurzvortrag vor der Klasse: Die Gruppen präsentieren nacheinander ihr Spiel vor der Klasse – entweder gebündelt in einer / zwei Unterrichtsstunde(n) oder verteilt auf mehrere Stunden, sodass z. B. immer zu Unterrichtsbeginn eine Gruppe ihr Spiel vorstellt. Die Lehrkraft sollte die Präsentationsmaterialien vorab sichten.
  - Museumsgang: Die Gruppen stellen ihr Spiel im Klassenzimmer aus, d. h. es werden jeweils die Spielmaterialien, Spielregeln und Kontextinformationen ausgelegt, sodass sich die Mitschüler\*innen eigenständig ein Bild von dem Spiel machen können. Ein Gruppenmitglied bleibt bei dem Spiel, um eventuelle Fragen der Mitschüler\*innen beantworten zu können, die restlichen Gruppenmitglieder besuchen die anderen Stationen und schauen sich die dort ausgestellten Spiele an. Sofern ausreichend Zeit vorhanden ist, können die Schüler\*innen auch einzelne Spiele ausprobieren.
4. **Ergebnissicherung und Reflexion:** Die Schüler\*innen tauschen sich im Plenum aus, welche Erkenntnisse sie bei ihren Nachforschungen zu den römischen Spielen gewonnen haben, und fassen zusammen, welche Spielformen und -materialien im Römischen Reich verbreitet waren und eingesetzt wurden. Die Ergebnisse werden stichwortartig an der Tafel festgehalten. Abschließend stellen sie einen Vergleich mit Spielen von heute an und machen Ähnlichkeiten und Unterschiede aus.

### Mögliche Fallstricke und technische Hinweise

- Glücksspiele (v. a. Würfelspiele/*Ludi Alea*) sollten präventiv von der Recherche und Präsentation ausgeschlossen werden, wenn zu befürchten ist, dass diese die Schüler\*innen dazu verleiten könnten, um Einsatz zu spielen. Dieses „Genre-Verbot“ kann kontextualisiert werden, indem der Umgang mit Glücksspielen im antiken Rom erläutert wird.
- Sind die Schüler\*innen in der Online-Recherche nur wenig geübt, sollten vorab noch einmal die wichtigsten Punkte, die bei einer Online-Recherche beachtet werden müssen, wiederholt werden (vgl. Bernsen, 2018).

### Möglichkeiten der Differenzierung

- Die Lehrkraft kann die Spiele, die von den Gruppen untersucht werden sollen, vorgeben. Eine passende Auswahl findet sich z. B. in Spielesammlungen (vgl. LVR-Archäologischer Park Xanten/ LVR-RömerMuseum, 2009; Uebel/Buri, 2019). Die verschiedenen Spiele aus dem alten Rom sind unterschiedlich komplex. Auch dies kann bereits bei der Auswahl der Spiele berücksichtigt werden, sodass die Lehrkraft jeder Gruppe ihrem Leistungsniveau entsprechend ein passendes Spiel zuweisen kann.

## Möglichkeiten der Anknüpfung und Weiterführung

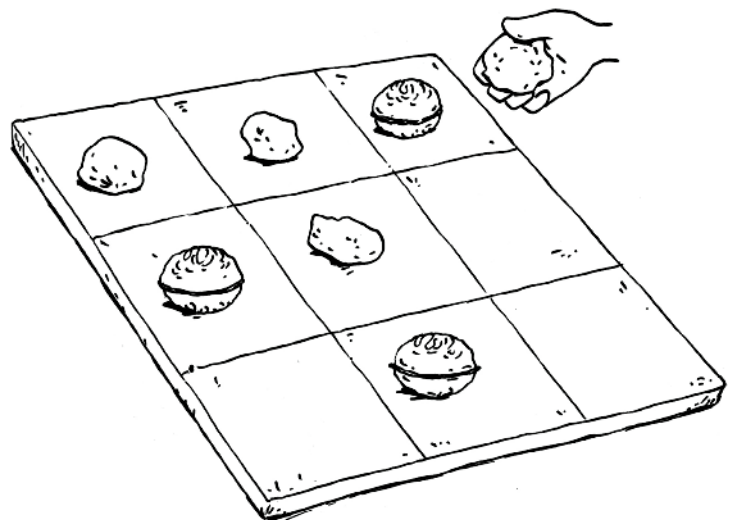
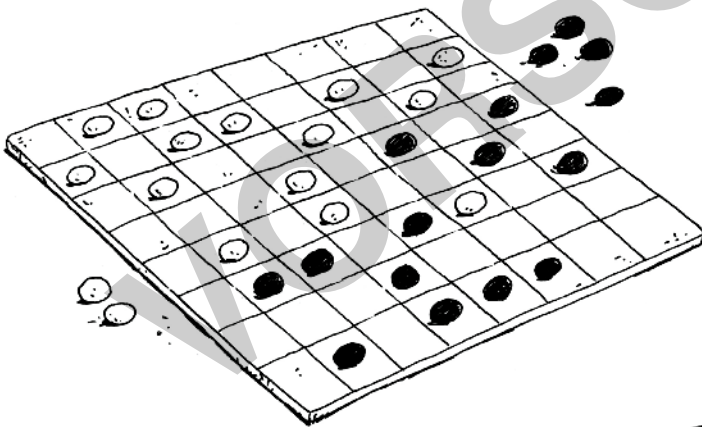
- Die von den Gruppen vorgestellten Spiele bzw. die erarbeiteten Materialien können zu einer Spielsammlung zusammengetragen werden, die ggf. auch auf der Schulhomepage veröffentlicht werden kann.
- Thematisch kann sich eine Diskussion über die Bedeutung von Spielen für die Gesellschaft (vgl. das Verhältnis von Freizeit und Arbeit, *Otium* und *Negotium*) anschließen.
- Hinsichtlich spielerischer Aspekte kann untersucht werden, welche heutigen Spiele und Spielmechaniken sich auf Spiele aus dem Römischen Reich zurückführen lassen.

## Alternative Spiele

- Die Methode kann ohne Weiteres auf andere Epochen übertragen werden. Die Lehrkraft sollte jedoch sicherstellen, dass ausreichend Informationen zu den Spielen für eine Online-Recherche verfügbar sind.

## Weiterführende Literatur und Links

- Bernsen, Daniel (2018): *33 Ideen Digitale Medien Geschichte*. Augsburg: Auer Verlag.
- Fittà, Marco (1998): *Spiele und Spielzeug in der Antike*. Stuttgart: Konrad Theiss.
- LVR-Archäologischer Park Xanten/LVR-RömerMuseum (2009): *So spielten die Alten Römer*. Köln: Rheinland Kultur.
- Uebel, Katharina/Buri, Peter (2019): *Römische Spiele* (15. Aufl.). Daun: Regionalia.



**Stellt Nachforschungen zu eurem Spiel aus dem antiken Rom an.**

1. Recherchiert online nach zuverlässigen Informationen/Quellen zu eurem Spiel.
  - Prüft dazu, wer der Anbieter und wer der Autor der Webseite ist.
  - Prüft, ob es ein Impressum gibt und wie aktuell die Seite ist.
  - Prüft, ob es Quellenangaben und einen Literaturnachweis gibt.
  - Prüft, ob die Informationen zu dem passen, was ihr bereits über das Spiel wisst.
  - Passt auf, wenn Informationen zu einseitig präsentiert werden oder wenn versucht wird, für irgendetwas Werbung zu machen.
2. Findet eine Beschreibung der Spielregeln und fasst diese in euren eigenen Worten zusammen. Notiert außerdem, was man über die Spielregeln weiß, woher man es weiß und ob irgendetwas ungewiss ist.

**Findet heraus, wie das Spiel funktioniert.**

3. Tragt die Materialien, die ihr für das Spiel braucht, zusammen. Steht euch etwas nicht zur Verfügung, ersetzt es durch einfache Gegenstände.
4. Spielt das Spiel. Funktioniert es? Stimmen die Spielregeln? Notiert alles, was euch auffällt.

**Tragt alle Hintergrundinformationen zu eurem Spiel zusammen.**

5. Tragt zusammen, was ihr über euer Spiel wisst, und fasst die Informationen zusammen.
  - Was ist über die Entstehung des Spiels bekannt?
  - Wer hat das Spiel gespielt?
  - Wo wurde das Spiel gespielt?
  - Wann wurde das Spiel gespielt? (z. B. zu bestimmten Anlässen)
  - Warum wurde das Spiel gespielt?
  - Welchen Einfluss hatte das Spiel auf den Alltag der Menschen?
  - Welche Bedeutung hatte das Spiel für das gesellschaftliche Leben?
  - War das Spiel beliebt oder verpönt?

**Bereitet eure Präsentation vor.**

6. Stellt sicher, dass ihr alle benötigten Spielmaterialien im Unterricht vorstellen könnt.
7. Schreibt die von euch formulierten Spielregeln ggf. noch einmal sauber auf, sodass ihr diese euren Mitschülern präsentieren könnt. Haltet die Spielregeln bereit.
8. Stellt die Hintergrundinformationen ggf. noch einmal übersichtlich für eure Mitschüler zusammen. Haltet die Übersicht bereit.
9. Überlegt, wie ihr das Spiel euren Mitschülern am besten präsentieren könnt, und bereitet euch darauf vor, euren Mitschülern zu zeigen, wie das Spiel gespielt wird.



Bernsen/D. Behnke: Geschichte in Spielen: Was steckt dahinter?  
Auer-Verlag

## Bloxels vs. Zivilisationen – historische Darstellungen des Mittelalters in verschiedenen Genres vergleichen

- ★ Klasse: 6–8 (mit erweiterten Fragestellungen auch in der Oberstufe)
- ★ Lehrplanbezug: Mittelalter
- ★ Schwierigkeitsgrad: mittel
- ★ Dauer: 2 Unterrichtsstunden
- ★ Anwendungsbereich: Erarbeitung
- ★ Fachliche Voraussetzungen: Das Lehrplanthema Mittelalter muss im Unterricht bereits erarbeitet worden sein.
- ★ Kompetenzschwerpunkt: Geschichtsdarstellungen untersuchen und bewerten

### Kurzvorstellung

Spiele lassen sich anhand der Interaktionsmöglichkeiten meist einem Genre, manchmal auch mehreren Genres gleichzeitig zuordnen (siehe hierzu auch <https://de.wikipedia.org/wiki/Computerspielgenre>). Genretypische Mechaniken und Interaktionen haben Einfluss darauf, wie Geschichte in einem Spiel zum Tragen kommen kann bzw. aus welcher Perspektive Geschichte präsentiert wird.

In dieser Unterrichtsidee werden ausgewählte Darstellungen vom Mittelalter in einem Open-World Sandbox-Game (*Minecraft*) und in einem rundenbasierten Strategiespiel (*Civilization*) miteinander verglichen. Als typische Vertreter ihrer Genres unterscheiden sich die beiden Spiele *Minecraft* und *Civilization* sowohl in spielerischer als auch in gestalterischer Hinsicht stark voneinander. Dies erlaubt einen kontrastreichen Vergleich, anhand dessen sich herausarbeiten lässt, inwiefern die Darstellung von Geschichte in Spielen auch von Gameplay-Elementen abhängt.

### Daten zum Spiel

Name	Jahr	Entwickler	URL	Plattform
<i>Minecraft</i>	seit 2009	Mojang/ Microsoft	<a href="https://www.minecraft.net/de-de/">https://www.minecraft.net/de-de/</a>	kostenpflichtige Software für diverse Plattformen
<i>Civilization</i> (Reihe)	1991 bis 2016	Microprose, Activision, Fireaxis	<a href="https://www.civilization.com/de-DE/">https://www.civilization.com/de-DE/</a>	kostenpflichtige Software für diverse Plattformen

Altersfreigabe *Minecraft*: USK ab 6 Jahren

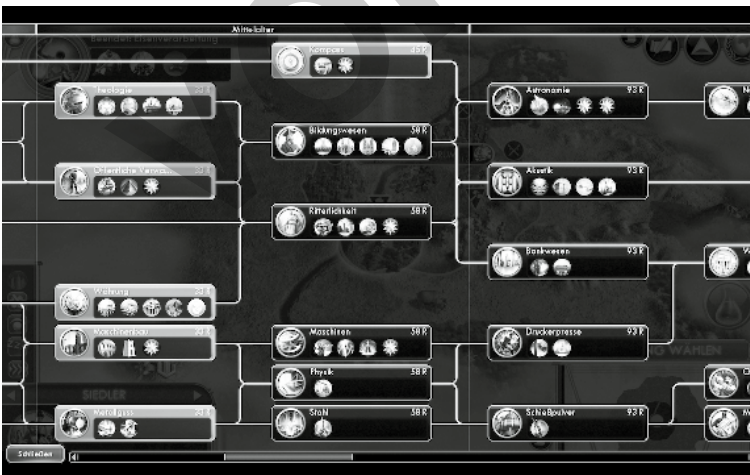
Altersfreigabe *Civilization* (Reihe): USK ab 6/12 Jahren, je nach Titel

### Benötigte Materialien und technische Voraussetzungen

- Screenshots aus dem Spiel *Civilization* (siehe KV und digitales Zusatzmaterial)
- Links zu Online-Videomitschnitten und Rollenkarten (siehe AB) je Gruppe
- Computer und Beamer oder interaktives Whiteboard mit Internetzugang
- Computer oder Tablet mit Internetzugang je Gruppe



Screenshots aus dem Spiel *Civilization*



Bernsen/D. Behnke: Geschichte in Spielen: Was steckt dahinter?  
Auer Verlag



Screenshots aus dem Spiel *Civilization*: erstellt von Daniel Behnke

netzwerk  
lernen

Mittelalter

zur Vollversion



Untersucht den Videomitschnitt des Spiels *Minecraft* bzw. *Civilization*.





1. Seht euch den eurer Gruppe zugewiesenen Videomitschnitt an.
2. Untersucht den Videomitschnitt mithilfe der Rollenkarten. Jeder von euch übernimmt eine Rolle.
3. Tauscht euch in eurer Gruppe über euer Spiel und eure Erkenntnisse aus.
4. Bei Bedarf könnt ihr auch noch weitere Videos oder Texte zu eurem Spiel recherchieren.

<p><b>Minecraft:</b> Kenilworth Castle In Minecraft   Part 1: Exterior, User: English Heritage  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=Ddd8qBeQMfg">https://www.youtube.com/watch?v=Ddd8qBeQMfg</a></p>	
<p><b>Civilization:</b> Let's Play Sid Meier's Civilization VI #007 Das Mittelalter, User: Tohrwarneth, ab Minute 10:30 bis Minute 18:30  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=XC1AROAAB4w">https://www.youtube.com/watch?v=XC1AROAAB4w</a></p>	

**Rollenkarten**

<p><b>Du bist ein Level-Designer:</b>                  Wie ist die Spielwelt gestaltet, wie würdest du sie beschreiben?                  Aus welcher Perspektive betrachtet man das Spielfeld?</p>
<p><b>Du bist ein Game-Artist:</b>                  Wie sieht das Spiel aus, wie würdest du die Darstellung und Stimmung beschreiben?</p>
<p><b>Du bist ein Programmierer:</b>                  Was kann man im Spiel hauptsächlich machen?                  Welche Handlungsmöglichkeiten hat man?                  Was sind die grundsätzlichen Spielmechaniken?</p>
<p><b>Du bist ein Game-Designer:</b>                  Was ist das Spielziel?                  Vor welchen Herausforderungen steht man im Spiel?</p>
<p><b>Du bist ein Story-Designer:</b>                  Wie erzählt das Spiel Geschichte?</p>
<p><b>Du bist ein beratender Historiker:</b>                  Wo werden im Spiel historische Fakten erwähnt?                  Wie werden sie präsentiert?                  Erfährt man, ob es sich hierbei um historische Fakten handelt?</p>
<p><b>Gilt für jede Rolle zusätzlich, wenn euch das Minecraft-Video zugewiesen wurde:</b>                  Welche Möglichkeiten bietet das Spiel in diesem Bereich noch, um mittelalterliche Elemente im Spiel einzubringen?</p>

Bernsen/D. Behnke: Geschichte in Spielen: Was steckt dahinter?  
 Auer Verlag

<p>1</p>  <p>Ludwig XIV.</p>	<p>1638–1715</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ab 1643 König von Frankreich und Navarra</li> <li>• Beiname: Sonnenkönig</li> <li>• festigte die Macht der Krone und etablierte Frankreich als europäische Großmacht</li> </ul>
<p>2</p>  <p>Jean-Baptiste Colbert</p>	<p>1619–1683</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Finanzminister unter Ludwig XIV.</li> <li>• Begründer des Wirtschaftssystems des Merkantilismus (Colbertismus)</li> <li>• schuf die Grundlagen der französischen Wirtschafts- und Kolonialpolitik</li> </ul>
<p>3</p>  <p>Jules Mazarin</p>	<p>1602–1661</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kardinal</li> <li>• zwischen 1642 und 1661 regierender Minister Frankreichs für den minderjährigen Ludwig XIV.</li> <li>• mitverantwortlich für den Aufstieg Frankreichs zur europäischen Großmacht</li> </ul>
<p>4</p>  <p>Schloss Versailles</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ab Mitte des 17. bis Ende des 18. Jahrhunderts Hauptresidenz der französischen Könige</li> <li>• eine der größten Palastanlagen Europas</li> <li>• gilt als Vorbild für zahlreiche weitere Schlossbauten</li> </ul>
<p>5</p>  <p>Sonnenkönig</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Beiname Ludwigs XIV., den er erwarb, als er im Ballett die aufgehende Sonne tanzte</li> <li>• Sonne als wichtiges Symbol der Herrschaft Ludwigs XIV.: So wie die Sonne im Zentrum des Sonnensystems steht, stand Ludwig im Zentrum Frankreichs.</li> </ul>

Quellennachweis:

- ① Ludwig XIV.: © akg-images/Erich Lessing
- ② Jean-Baptiste Colbert: © akg-images
- ③ Jules Mazarin: © akg-images
- ④ Schloss Versailles: © ThomasLENNE - stock.adobe.com



<p>11</p>  <p>Gottesgnadentum</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ist eine Begründung für monarchische Herrschaftsansprüche</li> <li>• Der Begriff entwickelte sich aus dem lateinischen Titelzusatz <i>Dei gratia</i> („von Gottes Gnaden“): Gott selbst habe den König zum Herrscher gemacht.</li> </ul>
<p>12</p>  <p>Zeremoniell</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• feierlich-festlicher Akt mit festen Regeln bzw. feststehenden Handlungen, die oft Symbolcharakter besitzen</li> </ul>
<p>13</p>  <p>Stehendes Heer</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• stand dauerhaft unter Waffen und war deshalb sofort einsatzbereit (im Unterschied zu Heeren, die nur bei Bedarf aufgestellt wurden)</li> <li>• Weiterentwicklung des Militärwesens</li> </ul>
<p>14</p>  <p>Minister</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• stehen an der Spitze einer modernen Staatsverwaltung, die in unterschiedliche Aufgabengebiete (Innen-, Außen-, Wirtschaftspolitik usw.) unterteilt ist</li> </ul>
<p>15</p>  <p>Manufaktur</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Werkstätte/Produktionsstätte von mehreren, auf ein Teilgebiet spezialisierten Handwerkern, die arbeitsteilig unterschiedliche Arbeitsschritte ausführen, mit dem Ziel, am Ende ein gemeinsames Produkt (z. B. Uhren) zu haben</li> </ul>

Quellennachweis:

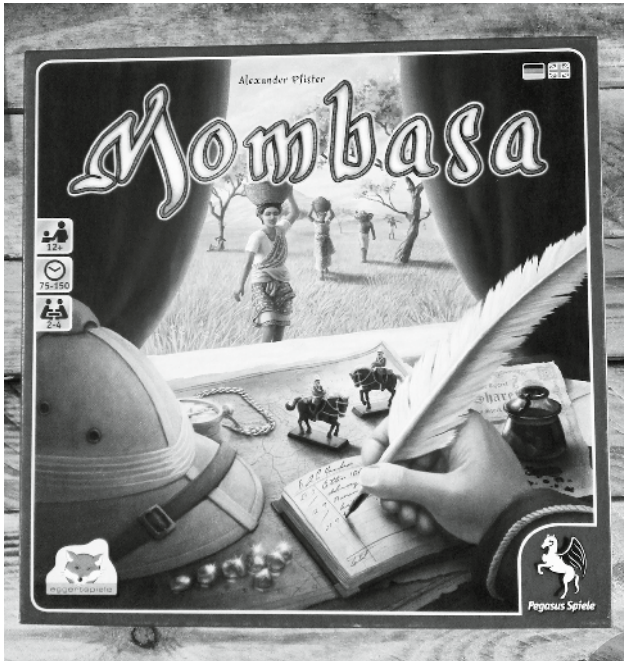
- ① Gottesgnadentum: © Heritage Images/Fine Art Images/akg-images
- ② Zeremoniell: © akg-images/De Agostini Picture Lib./G. Dagli Orti
- ③ Stehendes Heer: [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Plan\\_citadelle\\_Neuf\\_Brisach.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Plan_citadelle_Neuf_Brisach.jpg), Sébastien Le Prestre de Vauban, Public domain, via Wikimedia Commons
- ④ Minister: © akg-images/De Agostini Picture Lib./G. Dagli Orti

Bernsen/D. Behnke: Geschichte in Spielen: Was steckt dahinter? Auer Verlag



Untersucht das Coverbild des Spiels *Mombasa* (M1) bzw. das Spielbrett (M2).  
Welches Bild wird hier von Afrika und den Afrikanern gezeichnet, welches von Europa und den Europäern?

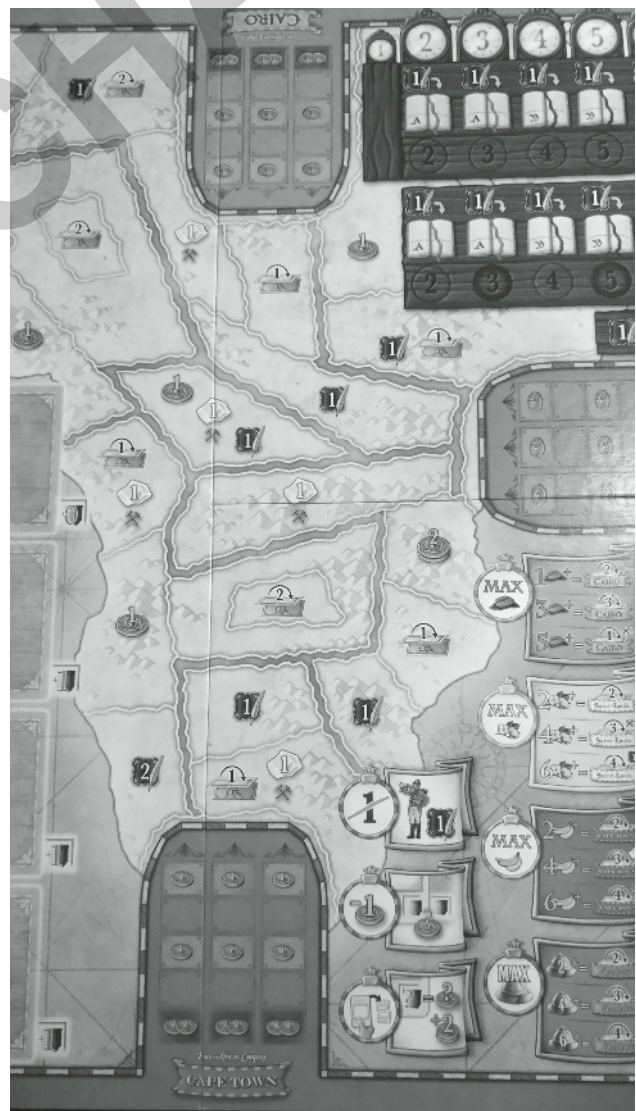
M1 *Mombasa* Spielcover



Mombasa © Deep Print Games



M2 *Mombasa* Spielbrett (Ausschnitt)



Mombasa

zur Vollversion



Through the Darkest of Times – Vorschläge für Beobachtungsaufträge



Welche historischen Ereignisse werden im Spiel genannt oder gezeigt? Notiere.

Welche Orte und Räume kommen im Spiel vor? Notiere.

Welche Rollen können die Spieler übernehmen? Notiere.

Welche Auswirkungen haben die Eigenschaften der fiktiven Charaktere auf den Spielverlauf? Notiere.

Welche Musik und Geräusche werden im Spiel eingesetzt? Welche Effekte werden damit erzielt? Notiere.

Welche Formen und Farben kommen im Spiel vor? Welche Wirkung wird damit erzielt? Notiere.

Welche Entscheidungen der Gruppe erscheinen (im Rückblick) als Fehler? Aus welchem Grund schätzt du das so ein? Notiere.

Wie werden Bewegung und Zeit im Spiel abgebildet? Notiere.

Wie funktioniert das Spiel? Was können/was müssen die Spieler tun? Welche Entscheidungs-/ Handlungsoptionen haben sie? Notiere.

Wie verlaufen die Diskussionen in der Gruppe? Wie trifft die Gruppe ihre Entscheidungen? Notiere.

Was ist das Ziel des Spiels? Wie erreicht man dies? Notiere.

Was kann man im Spiel über den Widerstand im Dritten Reich lernen? Notiere.  
Tipp: Achte auf die gesellschaftlichen Gruppen, die politischen Orientierungen, die Handlungsspielräume, Schwierigkeiten und Probleme.

Bernsen/D. Behnke: Geschichte in Spielen: Was steckt dahinter?  
Auer-Verlag