



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	O	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.

- ★ 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.	https://www.minetest.net	Windows, macOS, Linux u. a., kostenlose Open-Source-Software

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

Benötigte Materialien und technische Voraussetzungen

- Computer mit Internetzugang und installierter *Minetest*-Software je Schüler*in/je Schüler*innenpaar
- Hinweis: Die Arbeit mit *Minetest* setzt fortgeschrittenes technisches Knowhow und Erfahrung mit der Anwendung von Open-Source-Software voraus (insbesondere bei der Installation). Zudem sollte die Lehrkraft über Kenntnisse im Umgang mit *Minetest* verfügen (siehe hierzu auch „Weiterführende Literatur und Links“).

Ablauf und Methode an einem konkreten Beispiel

Die hier vorgestellte Methode eignet sich für ein eigenständiges Projekt, das außerhalb des regulären Unterrichts realisiert wird, z. B. bei Projekttagen. Die Methode kann beliebig skaliert und z. B. auch kollaborativ ausgeführt werden (siehe hierzu auch „Möglichkeiten der Anknüpfung und Weiterführung“).

Hinweis: Die Lehrkraft sollte vorab alle Schritte auf der in der Schule zur Verfügung stehenden Hardware testen.

1. **Vorbereitung:** Bevor mit dem Projekt begonnen werden kann, muss die Software *Minetest* auf den im Unterricht/während des Projekts verwendeten Geräten, ggf. auch in Rücksprache mit dem*der zuständigen Systemadministrator*in, installiert werden.
2. **Einstieg:** Zunächst erkunden die Schüler*innen entweder jede*r für sich oder zu zweit eine *Minetest*-Welt im Kreativ-Modus, um sich mit der Funktionsweise des Spiels vertraut zu machen. Im Kreativ-Modus stehen den Spieler*innen alle *Minetest*-Materialien zur Verfügung, diese müssen nicht erst im Spiel gewonnen werden. Optional kann die Lehrkraft auch eine Welt bereitstellen, die bereits einige Beispiele für Dioramen enthält.

Eine Anleitung sowie weitere Hinweise zum Spiel und seiner Funktionsweise finden die Schüler*innen im *Minetest*-Wiki (1): https://wiki.minetest.net/Help:Getting_Started/de#Spielen

Daneben sollte aber auch die Lehrkraft die Schüler*innen bei der Erkundung der Grundfunktionen unterstützen und auf wichtige Funktionen aufmerksam machen. Zentral ist

- die Steuerung. So erleichtert z. B. der Flug-Modus, der separat aktiviert werden muss (siehe hierzu *Minetest*-Wiki), das kreative digitale Bauen enorm.
- das Bauen mit den Materialien aus dem Inventar (siehe Abb. 3). Zu diesen Materialien gehören auch Schilder, über die Textbotschaften und Beschreibungen in das Spiel aufgenommen werden können.



Abb. 3 Über das Inventar werden die Diorama-Baumaterialien, wie Steine oder Hölzer, ausgewählt.

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.



- ★ Klasse: 5–7
- ★ Schwierigkeitsgrad: einfach
- ★ Anwendungsbereich: Einstieg, Erarbeitung
- ★ Fachliche Voraussetzungen: keine
- ★ Kompetenzzschwerpunkt: eigene Fragen entwickeln, recherchieren, beobachten
- ★ Lehrplanbezug: das Römische Reich
- ★ Dauer: 3 Unterrichtsstunden

Kurzvorstellung

Das Spiel *Am Limes im Römischen Reich* wurde speziell für den Anfangsunterricht Geschichte entwickelt. Fachlich geht es um das Zusammenleben von und die Konflikte zwischen Römern und jenseits des Limes lebenden germanischen Gruppen. Dabei wird insbesondere auch die Frage nach den Funktionen des Limes in den Blick genommen. Die Schüler*innen erhalten einen Einblick in die Romanisierung, gleichzeitig werden aber auch Entscheidungsalternativen und ihre (möglichen) Folgen sichtbar und nachvollziehbar gemacht.

Es spielen zwei Teams gegeneinander: die Römer gegen die „Germanen“. Die Schüler*innen können sich in dem Spiel für ein friedvolles Handeln miteinander entscheiden, was den Frieden im Römischen Reich sichert und den Wohlstand jenseits des Limes hebt, oder sie versuchen, ihre Interessen mit Gewalt durchzusetzen. Ziel der Römer ist es, den Frieden zu sichern, die germanischen Gruppen wollen ihren Wohlstand erhöhen. Es gibt vier mögliche Spielausgänge: Beide Gruppen gewinnen, beide Gruppen verlieren, die Römer oder die „Germanen“ gewinnen. Entscheidend ist der anschließende Vergleich, bei dem die unterschiedlichen Spielverläufe diskutiert werden. Aus diesen Beobachtungen ergeben sich schließlich weitere Fragen, die die Grundlage für die folgenden Unterrichtsstunden bilden können.

Daten zum Spiel

Name	Jahr	Autor*innen	Verlag
<i>Copy & Play: Am Limes im Römischen Reich</i>	2020	Daniel Bernsen/Ronald Hild	Raabe Verlag

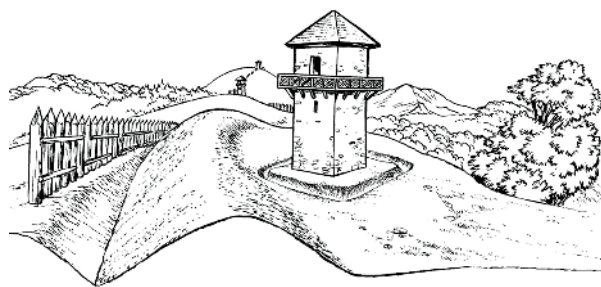
Den Spielplan und die Spielanleitung gibt es als Kopiervorlagen.

Benötigte Materialien und technische Voraussetzungen

- Spielplan und Spielanleitung des Spiels *Am Limes im Römischen Reich* (als Kopie) je Gruppe
- 6 Würfel, 3 Spielfiguren, 2 Textmarker, 2 Bleistifte und Radiergummis je Gruppe (Würfel und Spielfiguren sollten ggf. von den Schüler*innen mitgebracht werden.)
- Computer oder Tablet mit Internetzugang je Gruppe

Ablauf und Methode an einem konkreten Beispiel

- 1. Einstieg:** Die Lehrkraft führt die Schüler*innen zunächst in das Thema Limes bzw. das Zusammenleben von Römern und „Germanen“ am Limes ein – ohne jedoch allzu viel vorwegzunehmen. Je nach Region und Vorwissen der Lerngruppe kann auch in einem kurzen Blitzlicht gesammelt werden, was die Schüler*innen bereits über den Limes wissen (genannt werden hier vermutlich Begriffe wie Legionär, Kastell, Wachturm, Grenze, Verteidigung, Handel). Die einzelnen Stichpunkte können z. B. in Form einer Mindmap an der Tafel festgehalten werden.
- 2. Spielphase:** Die Schüler*innen bilden Kleingruppen (zwei bis vier Personen je Gruppe). Die Gruppen lesen zunächst die Spielanleitung, offene Fragen werden in der Gruppe geklärt. Alternativ kann auch die Lehrkraft die Spielregeln erklären. Anschließend spielen die Gruppen das Spiel. Dabei übernehmen jeweils ein*e bis zwei Schüler*innen die Rolle der Römer und ein*e bis zwei Schüler*innen die der „Germanen“. Die Spielzeit beträgt ca. 15 bis 20 Minuten.
- 3. Spielbesprechung und Erarbeitung 1:** Die Schüler*innen haben in dem Spiel unterschiedliche Rollen übernommen. Als Einstieg in die Spielbesprechung kann daher die Frage dienen, wie sich die Schüler*innen im Spiel gefühlt haben (mögliche Antworten sind: Gefühl der Unsicherheit; Problem, dem Gegenüber zu vertrauen, dessen Pläne und Absichten zu erkennen). Von den Spielerfahrungen ausgehend lassen sich dann aus dem Spielmaterial im Unterrichtsgespräch gemeinsam mit den Schüler*innen historische Fragen entwickeln, z. B.:
 - Gab es wirklich die Möglichkeit, fremde Völker im Römischen Reich anzusiedeln?
 - Wie hat das System der Wachtürme funktioniert?
 - Hatte der Limes eine militärische Funktion zur Verteidigung der Grenze?
 - Sah der Limes so aus, wie auf dem Spielplan dargestellt?
 - Hat sich der Limes im Lauf der Zeit verändert?Die Fragen werden an der Tafel festgehalten. Die Schüler*innen notieren die Fragen in ihrem Heft.
- 4. Erarbeitung 2:** Die Schüler*innen gehen wieder in ihre Gruppen. Die Lehrkraft ordnet den Gruppen jeweils einzelne der zuvor erarbeiteten historischen Fragen zu. Die Gruppen beantworten die Fragen mithilfe des Schulbuches oder einer Internetrecherche.
- 5. Ergebnissicherung:** Die Gruppen präsentieren ihre Fragen und Antworten ihren Mitschüler*innen.



Mögliche Fallstricke und technische Hinweise

- Bei dieser Unterrichtseinheit ergeben sich in der Regel keine größeren Schwierigkeiten.

Möglichkeiten der Differenzierung

- Je Gruppe wird eine Person bestimmt, die selbst nicht mitspielt, sondern das Spiel beobachtet. Dabei kann der Fokus sowohl auf dem Spielverlauf als auch auf dem Agieren der Spieler*innen liegen. Der*die Spielbeobachter*in macht sich Notizen und berichtet anschließend bei der Spielbesprechung, was er*sie beobachtet hat.

Möglichkeiten der Anknüpfung und Weiterführung

- Ausgehend von den unterschiedlichen Spielverläufen der Gruppen kann das Spiel mit der Darstellung des Themas im Schulbuch verglichen werden: Welche Ähnlichkeiten und Unterschiede gibt es? Wie lassen sich diese erklären? Dies kann weiterführend auch in einen Vergleich der Medialität von Spiel und Buch münden: Was lässt sich mit einem Spiel, was mit einem Buch besser lernen bzw. verstehen? Warum ist das so?
Eine mögliche Antwort ist: Im Spiel können verschiedene Verläufe abgebildet werden. Diese sind zwar in der Regel kontrafaktisch, machen aber – sofern die Bedingungen fachlich korrekt gesetzt sind und die Komplexität didaktisch sinnvoll reduziert ist – modellhaft und anschaulicher als ein Text deutlich, welche Faktoren für die Erklärung einer historischen Entwicklung eine Rolle spielen können. Bei einem analogen Brettspiel sind diese Bedingungen, anders als bei einem digitalen Computerspiel, in den Spielregeln offen nachvollziehbar.
- Bei leistungsstarken und interessierten Klassen bietet sich folgende weiterführende Aufgabe mit durchaus hohem Abstraktionsgrad an: Die Schüler*innen sollen sich Gedanken machen, welche Bedingungen ausschlaggebend sein können, ob eine historische Entwicklung gelingt oder scheitert, und ihre Überlegungen anhand von Beispielen aus den Spielverläufen erläutern und begründen (z. B. die Notwendigkeit gegenseitigen Vertrauens, ggf. auch vorausgehender vertrauensbildender Maßnahmen für eine Kooperation zwischen zwei Gruppen wie für die Ansiedlung germanischer Gruppen im Römischen Reich).

Alternative Spiele

- *Limes* (2014)
- *Das Römische Reich in der Krise* (2016)
Das Spiel ist nur online veröffentlicht (verfügbar unter <https://geschichtsunterricht.wordpress.com/2016/06/07/brettspiel-reichskrise/>). Die Anleitung und alle Spielmaterialien können kostenlos als PDF heruntergeladen werden.
- *Pandemic: Untergang Roms* (2018)

Weiterführende Literatur und Links

- Moschek, Wolfgang (2010): *Der Limes. Grenze des Imperium Romanum*. Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft.
- Schallmayer, Egon (2016): *Der Limes: Geschichte einer Grenze* (3. Aufl.). München: C.H. Beck.