

Auf einen Blick

1./2. Stunde

Thema: Vorbereitung, Ablauf, Regeln und Vorlagen

M 1 Spielvorbereitung

M 2 Spielablauf

M 3 Allgemeine Hinweise und Regeln

M 4 Hinweise zu den Tableaus

M 5 Hinweise zum Spielplan

M 6 Ereignisse

M 7 Vorlagen: Sommerhütte und Mammutherde

M 8 Vorlagen: Hüttentableau und Figurentableaus

M 9 Spielplan

Kompetenzen: Die Lernenden können auf der Basis historischer Fakten begründet strategisch sinnvolle Entscheidungen treffen; sie arbeiten in der Gruppe zusammen und treffen gemeinsam Entscheidungen; sie agieren strategisch sinnvoll entsprechend den Spielregeln; sie werten ihre Spielerfahrungen aus.

Vorzubereiten: die Anleitungen M 1–M 6 für alle Lernenden kopieren sowie die farbigen Vorlagen aus M 7–M 9 je Gruppe einmal zuschneiden und ggf. laminieren

Benötigt:

- jeweils Spielfiguren in sechs unterschiedlichen Farben pro Gruppe
- Laminiergerät und wasserlösliche Folienstifte, falls Spiel mehrfach verwendet werden soll

VORSCHEU

Spielvorbereitung

M 1

Gruppenbildung und Spiel des Ziels

Bildet Gruppen aus jeweils 5 Schülerinnen und Schülern. Jede Gruppe spielt einen nomadisch lebenden Stamm. Entscheidungen werden gemeinsam getroffen und umgesetzt.

Ziel des Spiels ist es, eine schützende **Höhle** für den bevorstehenden Winter zu finden und dorthin mit euren **Vorräten** und eurer **Sommerhütte** überzusiedeln. Sichert dabei das Überleben eures Stammes mit ausreichend **Nahrung** und sorgt dafür, dass das **Feuer** nicht erlischt!

Benötigtes Spielmaterial

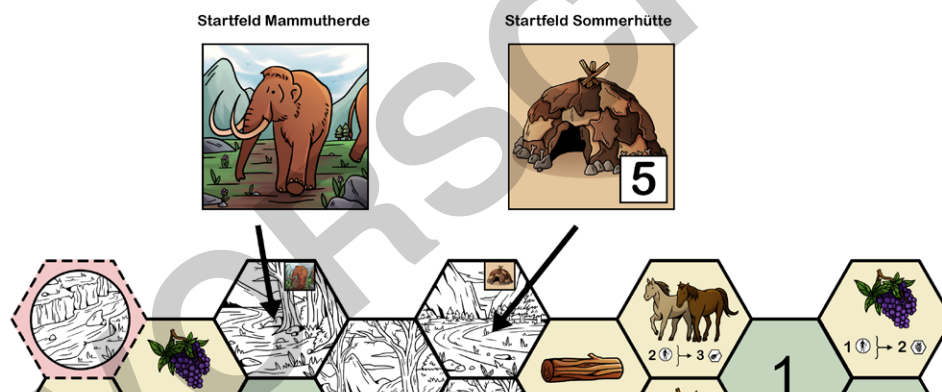
- 6 Spielfiguren in unterschiedlichen Farben
- Bleistifte oder wasserlösliche Folienstifte
- 1 Spielplan
- 6 Tableaus
- Karten „Sommerhütte“ und „Mammutherde“
- 1 Seite mit den Ereignissen, die ausgeschnitten werden

Spielaufbau

Schritt 1: Legt den Spielplan in die Mitte des Tisches.

Schritt 2: Legt zunächst eines der sechs Tableaus „Steinzeitmensch“ und 1 Spielfigur beiseite.

Schritt 3: Positioniert die Mammutherde auf dem entsprechenden Startfeld „Mammutherde“.



Schritt 5: Stellt die 5 verbliebenen Spielfiguren auf das Startfeld mit dem Bild der Sommerhütte.

Legt die Karte mit der Sommerhütte hinzu.

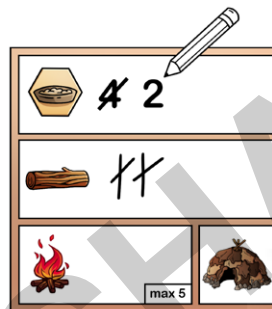
Hinweise zu den Tableaus

M 4

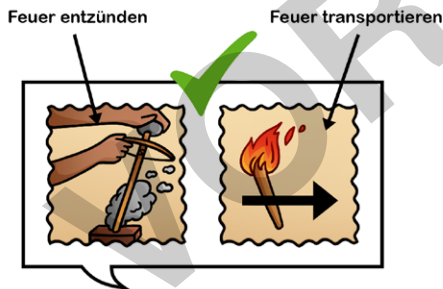
Für jedes **Figurentableau** wählt ihr eine Spielfigur in einer anderen Farbe und markiert das Tableau mit derselben Farbe.



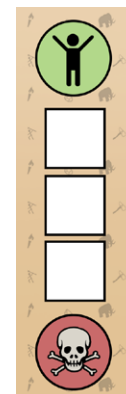
Transportfelder (in der Mitte): Hier tragt ihr die Anzahl der transportierten Gegenstände ein. Kommt ein Gegenstand hinzu, wird verbraucht bzw. abgegeben, streicht ihr die Anzahl durch und tragt den neuen Wert ein. Jede Figur darf maximal 5 Gegenstände tragen.



Wissensfelder (oben links): Erlernt eine Figur neues Wissen, markiert ihr das entsprechende Feld mit einem Häkchen.



Verfassungsfelder (rechts): Die drei Felder zeigen, wie es eurer Figur geht. Müsst ihr das dritte Feld ankreuzen, stirbt die Figur. Sie wird aus dem Spiel genommen.



Auch auf dem **Hüttentableau** tragt ihr die Anzahl der Gegenstände ein.

