



Plakat (mit einem historischen Ereignis beschriftet),  
Karten (mit historischen Ereignissen beschriftet), Tafelmagnete



15 Minuten

In der Mitte des Klassenzimmers wird ein Plakat, das mit einem historischen (Ziel-) Ereignis beschriftet ist (z. B. „28.07.1914 – Ausbruch des Ersten Weltkrieges“), ausgelegt. An der Tafel werden Karten befestigt, die verschiedene Ereignisse enthalten, die zeitlich vor oder nach diesem zentralen Ereignis geschehen sind. Vor und hinter dem ausgelegten Plakat werden in gerader Linie so viele Stühle angeordnet, wie Ereigniskarten an der Tafel sind. Die Aufgabe der Schüler ist es, die zeitliche Distanz der einzelnen Ereignisse zu dem Zielereignis (Plakat) einzuschätzen und sich dann auf den entsprechenden Stuhl vor oder hinter dem Plakat zu setzen. Hierzu nimmt der erste Schüler eine Karte, er nennt das Ereignis (z. B. „Attentat von Sarajewo“) und setzt sich mit seiner Karte auf den von ihm ausgewählten Stuhl. Anschließend zieht der nächste Schüler eine Karte (z. B. „Kriegseintritt der USA“) usw. Bei der Wahl des Sitzplatzes müssen die Schüler berücksichtigen, welche anderen Ereignisse noch eingeordnet werden müssen (anhand der Karten an der Tafel). Muss ein Schüler aufrutschen oder seinen Stuhl verlassen, weil er sein Ereignis falsch eingeordnet hat, scheidet er aus und legt seine Karte auf den „richtigen“ Stuhl. Gewonnen haben die Schüler, die bis zum Ende auf ihrem Stuhl sitzen bleiben konnten.





vorbereitete Fragen mit drei Antwortmöglichkeiten, Karton mit Murmeln o. Ä., Stoppuhr



15 Minuten

Der Lehrer schreibt die Buchstaben A, B und C mit ausreichend Abstand gut lesbar an die Tafel. Am Pult steht ein Karton mit Murmeln bereit. Die Schüler bilden Kleingruppen, jede Gruppe wählt einen Schüler aus, der die erste Runde spielt. Der Lehrer stellt eine Frage und gibt drei Antwortmöglichkeiten (A, B, C) vor. Die von den Gruppen jeweils ausgewählten Schüler haben nun fünf Sekunden Zeit, sich für eine Antwort zu entscheiden und sich vor den entsprechenden Buchstaben an der Tafel zu stellen. Wichtig ist, dass dabei nicht gesprochen wird. Anschließend nennt der Lehrer die richtige Antwort. Die Schüler, die vor dem richtigen Buchstaben stehen, nehmen sich eine Murmel. Nun werden die Spieler der nächsten Runde bestimmt. Das Spiel endet, wenn jeder Schüler einmal an der Reihe war. Gewonnen hat die Gruppe mit den meisten Murmeln.

## 2.4 Zugfahrt in die Geschichte



Folie mit einem vorbereiteten Zeitstrahl (historische Ereignisse / Zeiträume mit Jahreszahlen)



15 Minuten

Der Lehrer präsentiert den Schülern einen vereinfachten Zeitstrahl. Jedes Ereignis bzw. jeder Zeitraum symbolisiert dabei einen Bahnhof, der Zeitstrahl selbst steht für die Bahnlinie. Haben sich die Schüler den Zeitstrahl eingeprägt, wird dieser abgedeckt. Der Lehrer stellt nun Fragen, wie z. B. „Welche Bahnhöfe liegen auf dem Weg vom Ausbruch des Ersten Weltkrieges bis zu dessen Ende?“. Die Schüler versuchen nun, die einzelnen Ereignisse in der richtigen Reihenfolge zu nennen. Wird eine Station ausgelassen oder falsch genannt, können sich die Schüler gegenseitig korrigieren. Die Folie wird Stück für Stück wieder aufgedeckt. Im weiteren Verlauf des Unterrichts kann der Zeitstrahl dann um neu erlernte Ereignisse ergänzt werden.



vorbereitete Ereigniskarten (ggf. mehrmals), Seile

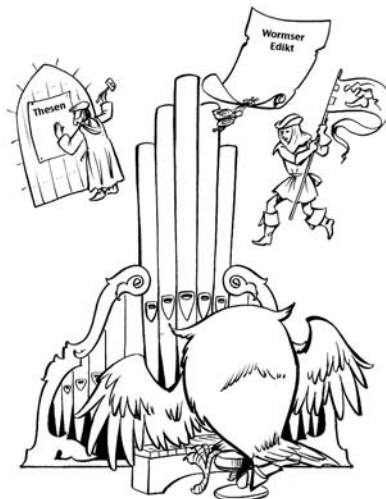


5–10 Minuten

Dieses Spiel eignet sich, um im Anschluss an eine Erarbeitungsphase die zeitlichen Abläufe eines historischen Ereignisses zu festigen.

Der Lehrer verteilt die vorbereiteten Ereigniskarten, die unterschiedliche Informationen zu einem historischen Ereignis enthalten (z. B. Thema „Reformation“: „Thesenanschlag“, „Wormser Edikt“, „Bauernkriege“ usw.), an einzelne Schüler. Die Schüler stellen sich nebeneinander auf (= Pfeifen einer Orgel). Jeder Schüler bekommt ein Seil, das er an einem Ende festhält. Die anderen Seilenden werden über einen Tisch gehängt, der mit etwas Abstand parallel zu den Schülern aufgestellt wird. Aus den übrigen Schülern wird ein Schüler ausgewählt, der den Organisten spielt. Er stellt sich vor den Tisch mit den Seilenden. Seine Aufgabe ist es, die Orgelpfeifen in der richtigen Reihenfolge erklingen zu lassen. Zunächst aber muss er herausfinden, was auf den einzelnen Ereigniskarten steht. Hierzu zieht er nacheinander an den einzelnen Seilen, die Schüler nennen jeweils das Ereignis, das auf ihrer Karte steht. Nun muss sich der Organist merken, welcher Schüler welche Karte hat und in welcher Reihenfolge er an den Seilen ziehen muss, damit die einzelnen Ereignisse sinnvoll bzw. chronologisch richtig zusammengesetzt werden. Dabei kann er jede Orgelpfeife beliebig oft ertönen lassen. Das Spiel ist beendet, wenn alle Ereignisse einmal in der richtigen Reihenfolge genannt wurden.

Tipp: Es können auch mehrere Gruppen gebildet werden, die dann gegeneinander antreten. Welcher Organist hat als erster die richtige Reihenfolge gespielt?





Buchstaben (DIN-A4-Blätter, jeweils mit einem großen Buchstaben bedruckt), vorbereitete Fragen samt Lösungswort (ggf. mehrmals)



15 Minuten

Jeder Schüler erhält einen Buchstaben, den er gut sichtbar vor seinen Körper hält. Die Auswahl der Buchstaben richtet sich nach den Lösungswörtern, d. h. bestimmte Buchstaben müssen ggf. mehrfach besetzt werden. Der Lehrer stellt nun die erste Frage. Die Schüler beantworten die Frage, indem sie das Lösungswort „zusammenbauen“, d. h. die Schüler ordnen sich so an, dass sich das Lösungswort ergibt.

Das Spiel kann mit der gesamten Klasse oder in Gruppen durchgeführt werden.

## 5.2 Wer steht wo im Volk?



5 Minuten

Dieses Spiel bietet sich im Anschluss an die Erarbeitung verschiedener Gesellschaftsgruppen (z. B. der Ägypter) und ihrer Stellung/ihrer Rang innerhalb der Gesellschaft an.

Der Lehrer nennt nacheinander verschiedene Gesellschaftsgruppen, die Schüler symbolisieren deren Stellung jeweils, indem sie eine passende Körperhaltung einnehmen. Die Schüler verharren jeweils kurz in ihrer gewählten Körperhaltung, bis der Lehrer eine neue Gesellschaftsgruppe nennt.

*Beispiel: Die Ägypter*

- *Niedere Gesellschaftsgruppen (Sklaven, Arbeiter, Bauern): auf dem Boden liegen/sitzen, in die Hocke gehen usw.*
- *Ranghohe und angesehene Gesellschaftsgruppen (Pharao, Wesir, Hohe Beamte usw.): in die Höhe recken, auf Zehenspitzen stehen usw.*