

1. Das Stein(zeit)-Spiel – ein Quizspiel

Spielerzahl: möglichst 2–6 Spieler oder Teams

Spielmaterialien:

48 Spielkarten (siehe Vorlagen S. 8–15), mindestens 150 Spielmarken (siehe Vorlage S. 6), möglichst eine (kleine) Schachtel zur Aufbewahrung der Spielmarken.

Die Vorlage für die Spielmarken ist auf härteren Untergrund zu kopieren. Anschließend müssen die „Steine“ ausgeschnitten und ggf. laminiert werden. Auch die Spielkarten sind auf einen härteren, möglicherweise farbigen Untergrund zu übertragen. Dann werden sie ausgeschnitten, an der Knicklinie gefaltet und schließlich laminiert oder Rücken an Rücken zusammengeklebt.

Spielregeln:

Im Spiel werden von den Spielern Kenntnisse über die Steinzeit verlangt, der ersten Epoche der Ur- und Frühgeschichte.

Spieleröffnung:

Die 48 Spielkarten werden – mit der Vorderseite nach oben zeigend – als Kartenstapel in der Mitte einer Spielfläche (z. B. ein Tisch) abgelegt, entweder in der vorgegebenen Reihenfolge oder durcheinander gemischt. Jeder Spieler/jedes Team erhält zu Beginn dieselbe Anzahl von Spielmarken, auf denen jeweils ein Stein dargestellt ist. Vorschlag: Jeder Spieler/jedes Team bekommt 5 Spielmarken, die übrigen Spielmarken werden neben dem Kartenstapel, möglichst in einer kleinen Schachtel, als „Pool“ bereitgehalten. Dann wird die Reihenfolge der Spieler/Teams festgelegt.

Wer an der Reihe ist und versuchen will, eine Frage zu beantworten, muss zunächst einmal bekannt geben, wie viele seiner Spielmarken er setzen will – natürlich ohne die Frage zu kennen! Nachdem der Einsatz feststeht, dürfen die Gegenspieler die Aufgabe präsentieren. Sie befindet sich auf der obersten Karte des Stapels.

Beantwortet der Spieler/das Team die gestellte Aufgabe richtig, dürfen so viele Spielmarken aus dem „Pool“ entnommen und in den eigenen Besitz genommen werden, wie eingesetzt, also riskiert wurden. Wird die Aufgabe nicht (richtig) gelöst, müssen die eingesetzten Spielmarken abgegeben und in den „Pool“ gelegt werden. Vorschlag: Wer an der Reihe ist, darf 0, 1, 2, 3, 4 oder 5 Spielmarken einsetzen. Ob die Aufgaben richtig beantwortet worden sind, lässt sich jeweils auf der Rückseite der Spielkarten erkennen.

Spielkarten, deren Aufgaben richtig beantwortet worden sind, sollten aus dem Spiel genommen werden. Falsch bzw. unbeantwortete Karten sollten im Spiel verbleiben und unter den Stapel gelegt werden. Wer keine Spielmarken mehr besitzt, scheidet aus dem Spiel aus.

Spielsieg:

Sieger ist, wer nach Ablauf einer vereinbarten Spielzeit bzw. nach Durchführung einer bestimmten Anzahl von Spielrunden die meisten Spielmarken besitzt. Alternative: Es gewinnt, wer zuerst über eine bestimmte Anzahl von Spielmarken (z. B. 25 Spielmarken) verfügt.

Spielvariationen:

- Dem jeweiligen Spieler/Team wird die Aufgabe genannt. Erst danach muss der Punkteinsatz festgesetzt werden.
- Alle Spieler/Teams haben je Spielrunde ihren Punkteinsatz gleichzeitig anzuzeigen, z. B. indem sie die eingesetzten Spielmarken in eine geschlossene Hand nehmen. Wer die anschließend gestellte Aufgabe zuerst richtig beantwortet, erhält alle Spielmarken, die in dieser Runde gesetzt worden sind. Bei dieser Spielvariation empfiehlt sich ein neutraler Spielleiter (z. B. Lehrer).
- Alle 48 Spielkarten werden zu Spielbeginn nebeneinander offen – d. h. mit der Vorderseite nach oben – auf einer Spielfläche (z. B. Tisch) ausgelegt. Wer an der Reihe ist, muss sich jeweils eine noch unbeantwortete Spielkarte aussuchen und diese lösen.
- Ein paar „Glückskarten“ werden in das Spiel aufgenommen. Wird eine solche Karte gezogen, braucht der Spieler/das Team diesmal keine Aufgabe zu beantworten.
- „Quiz paradox“: Die Spieler/Teams müssen zu den Lösungen, die sich auf den Rückseiten der Karten befinden, die passenden Fragen bzw. Aufgaben formulieren.
- Jeder Spieler/jedes Team bekommt zu Spielbeginn dieselbe Anzahl von Spielkarten, deren Aufgaben im Laufe des Spiels beantwortet werden müssen, ohne dabei zuvor auf die Antwortseiten geschaut zu haben.
- Aufgaben zu einem anderen Thema (z. B. „Römische Geschichte“) werden gestellt. Als Hausaufgabe könnten die Schüler z. B. Aufgaben und Lösungen auf Blanko-Karten (siehe Vorlage S. 16) notieren. Als Spielmarken (siehe Vorlage S. 7) könnten z. B. Münzen gezeichnet werden.

Aufgabenseite	Lösungsseite
<p>Warum fürchteten sich die Menschen, die in der Steinzeit lebten, nicht vor den Dinosauriern?</p> 	<p>Die Steinzeitmenschen kannten keine Dinosaurier. Die Dinosaurier sind vor etwa 65 Millionen Jahren auf der Erde ausgestorben. Damals lebten noch keine Menschen.</p> 
<p>Wie lautete der Name des größten Landtieres in der Steinzeit?</p> 	<p>Mammut (ausgestorben)</p> 
<p>Nenne 3 große Tiere, die von den Steinzeitmenschen gejagt wurden!</p> 	<p>Mammute, Wisente (Wildrinder), Wollnasenhörner, Auerochsen, Stiere, Elche, Bären, Rentiere ...</p> 
<p>Führe 3 verschiedene Methoden an, mit denen die Steinzeitmenschen Tiere jagten!</p> 	<ul style="list-style-type: none"> - Bau von Fallgruben, - Treibjagd, - Anschleichen, - Hetzjagd, - Auflauern, - ... 
<p>Welches Tier wird als erstes gezähmtes Tier (= Haustier) der Menschen betrachtet?</p> 	<p>Hund (= vom Wolf abstammend); nach neueren Forschungsergebnissen schon vor ca. 140 000 Jahren</p> 
<p>In welchem Zeitabschnitt der Steinzeit gelang es dem Menschen erstmals Feuer zu erzeugen?</p> 	<p>In der Altsteinzeit (Paläolithikum). Genauer gesagt und nach neueren Forschungsergebnissen bereits in der älteren Altsteinzeit (vor über 450 000 Jahren).</p> 