

(Geschichtlicher) Spielenachmittag auf einer Klassenfahrt

Wie plant und führt man einen Spielenachmittag auf einer Klassenfahrt durch?

1. Einleitung

Auf den folgenden Seiten haben wir uns mit der Frage beschäftigt, wie man einen geschichtlichen Spielenachmittag auf einer Klassenfahrt zu einer mittelalterlichen Burg mit einer Schülerklasse erfolgreich planen und durchführen kann. Auf der Exkursion „Klassenfahrt auf eine mittelalterliche Burg“ konnten wir unseren im Vorhinein geplanten Spielenachmittag an unseren Kommilitoninnen und Kommilitonen ausprobieren. Dies half uns, Stärken und Schwächen der Spiele zu erörtern. Mit diesen Erkenntnissen sind wir nun in der Lage, einen optimierten Vorschlag für einen Spielenachmittag auf einer Klassenfahrt vorzustellen.

Zunächst wird eine Sachanalyse zum historischen Gegenstand dargelegt, in der historische Themen aufgegriffen werden, die in den Spielen zu finden sind. Anschließend folgt eine didaktische Analyse mit Lernzielen und den zu vermittelnden Kompetenzen. Danach wird in der methodischen Aufbereitung auf die Methodik eines Spielenachmittags eingegangen, es wird ein möglicher Aufbau geschildert und das soziale Lernen wird u.a. in Betracht genommen.

Im Anhang befindet sich eine Liste der Spiele des Nachmittags mit einer ausführlichen Spielerklärung, den Einleitungsgeschichten, einer Materialliste und Tipps zu den Spielen.

2. Sachanalyse/historischer Hintergrund der Spiele

Das Fliesenlegerspiel: Die Gestaltung eines Thronsaales

Im Fliesenlegerspiel geht es in der Geschichte darum, dass der König seinen Thronsaal mit neuen und edlen Fliesen ausstatten will.

Die Thronsäle waren in mittelalterlichen Burgen, stärker aber noch in den Schlössern späterer Epochen meistens sehr pracht- und prunkvoll eingerichtet. Als Beispiel habe ich das Schloss Neuschwanstein und dessen Architektur gewählt.

Der Thronsaal ist hierbei nach dem Vorbild der byzantinischen Kirche eingerichtet. Er besteht aus zwei Stockwerken im Hauptgebäude des Schlosses. Stufen aus Carraramarmor führen zu einem Podest, worauf früher der Thron stehen sollte. Außerdem existieren Mamorsäulen, die prachtvoll mit Mosaiken bemalt sind. Der Saal befindet sich dabei im Palas, welches das vierstöckige Hauptgebäude des Schlosses darstellt, im 3ten und 4ten Stock. Neben dem

Thronsaal gab es in solchen Schlössern noch viele andere wichtige Räumlichkeiten wie beispielsweise den Sängersaal, der Königswohnung oder auch das Ritterhaus.¹

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass die Thronsäle in Burgen und Schlössern mit am besten ausgestattet waren, da die Könige, Barone oder Fürsten stets Wert auf ihr äußeres Erscheinungsbild legten und somit auch auf die Räumlichkeiten, in denen sie selbst sich in ihrer Lebenszeit am meisten aufhielten. Prunkvolle Verzierungen und teures Baumaterial waren dabei fast unabdingbar für die Innenarchitektur ihrer Thronsäle, wie es in unseren Beispiel zu sehen ist.

Das Fliesenlegerspiel, "heiße Glut" und das Maurerspiel: Berufstypen im Mittelalter

In vielen unserer Spiele wurden verschiedene Berufstypen im Mittelalter behandelt. So gab es im Fliesenlegerspiel den Fliesenleger, im Maurerspiel den Maurer und im Spiel "heiße Glut" den Hufschmied. Hierbei entsteht die Frage, wie die Berufsbilder im Mittelalter um und innerhalb von Burgen aussahen. Gab es dabei Einschränkungen oder Vorschriften auf die geachtet werden musste?

Tatsächlich gab es schon im Mittelalter viele verschiedene und individuelle Berufstypen. Man unterschied hierbei zwischen ehrlosen Berufstypen und normal angesehenen Berufstypen.

Zu den ehrlosen Berufstypen zählten beispielsweise Henker, Prostituierte oder auch die Nachtwächter. All diese Berufsbilder hatten entweder etwas moralisch Verwerfliches oder was schaurig Ängstigendes an sich.

Unsere Berufstypen, die des Fliesenlegers, des Hufschmiedes oder des Maurers zählten zu den einfachen aber angesehenen Berufsbildern. Hierzu zählt auch eine Vielzahl anderer Berufe wie die des Bäckers, des Buchbinder, des Barbiers, des Hutmachers, des Metzgers und vieler anderer.

Um ihre eigenen Interessen besser vertreten zu können, bildeten viele dieser Handwerksberufstätigen im Spätmittelalter sogenannte Zünfte.

Außerdem wurde seitens der im Handel berufstätigen Personen die Gilde gegründet, die in etwa dieselbe Bedeutung hatte wie eine Zunft bei den Handwerkern.

Mit dem Wachsen der Zünfte stieg sowohl das Ansehen des einzelnen Zunftmitgliedes als auch die Macht der Zunft bezüglich Preis und Qualitätsfestlegung.

¹ file:///C:/Users/Jolle/Desktop/BAR%20Oberbayern%20-%20Julius%20Desing,%20Dagmar%20Zimdars,%20Bernhard%20Abend%20-%20Google%20Books.htm: Desing,Julius; Zimdars,Dagmar; Abend, Bernhard. 08.03.2013, 16:09 Uhr.

Weitere Aufgaben der Zünfte waren die Einkommenssicherung ihrer Mitglieder, Disziplinierung der neuaufkommenden Lehrlinge, das Erstellen eines eigenen Zunftgesetzes und eigener Zunftregeln, das Überwachen dieser Regeln, die Aufnahme von Hilfsbedürftigen und noch viele andere.

Im Grunde galten Zünfte für die einzelnen Berufsgruppierungen als etwas Positives. Jedoch gab es auch negative Eigenschaften. So durfte oftmals nur zunftintern geheiratet werden. Eine komplett freie Wahl bezüglich ihrer Bindung hatten die Zunftmitglieder also nicht.²

Gefährliche Überfahrt und verflixtes Mauerrätsel: Die Außendarstellung einer Burg im Mittelalter

In den Spielen „gefährliche Überfahrt“ und „verflixtes Mauerrätsel“ ging es zum einen um den Burggraben, der bei vielen Burgen außerhalb der Burg liegt und diese vor Eindringlingen schützen soll und zum anderen um einen Mauervorsprung einer Burg. Hierbei stellen wir uns die Frage, wie eine Burg überhaupt im Mittelalter aufgebaut war und welche Funktionen einzelne Gebäudestrukturen hatten.

Burgen dienten im Mittelalter vielen verschiedenen Zwecken. Daher gab es auch eine Vielzahl verschiedener Burgen, welche jede für sich einen eigenen Zweck erfüllte.

Es gab Höhenburgen, Niederungsburgen, Wasserburgen, Fluchtburgen und Adelsburgen.

Die Höhenburgen wurden, wie es der Name schon verrät, auf einem hohen Gebirge errichtet. Sie waren für eventuell feindlich gesinnte Ankömmlinge durch die unwegsamen Gebirgspässe in ihrem Umfeld nur schwer passierbar. Darüber hinaus war die Sichtweite rund um die Burg außergewöhnlich gut.

Die Niederungsburgen waren Burgen, die entweder als Wasserburg mit einem voll Wasser gefüllten Burggraben ausgestattet waren, oder Burgen, bei denen Erde aufgeschüttet wurde, um sich so ausreichend vor feindlichen Angriffen zu schützen.

Wasserburgen standen auf ebenem Terrain. Die Burg wurde wie oben erwähnt von einem breiten Wassergraben geschützt. Um ins Innere der Burg zu gelangen, wurde eine Zugbrücke daran befestigt, die sich nur von innen nach außen öffnen ließ. Fluchtburgen wurden zu Schutzzwecken verwendet. Sie waren dabei zumeist aus Stein gebaut, um einerseits Brandgefahren zu vermeiden und andererseits die Verteidigungsstärke zu erhöhen.

² <http://www.deutschland-im-mittelalter.de/berufe.php#berufe> , <http://www.deutschland-im-mittelalter.de/zuenfte.php#aufgaben> :08.03.2013, 16:59 Uhr.

Adelsburgen dienten weniger dem Sinn der Verteidigung, als vielmehr zum ständigen Wohnsitz des Adels. Von ihnen befehligte und beherrschte dieser sein Reich und seine Untertanen.

Abschließend lässt sich sagen, dass Burgen nicht nur Zufluchtsorte der Adelsherren waren, sondern darüber hinaus auch oftmals wichtige Verwaltungsstandorte und Statussymbole. Ihren taktischen Wert verloren die Burgen erst im 15. Jh. als Artillerie und schwere Geschütze eine gute Verteidigungslinie unmöglich machten.³

Die Burg brennt: Was wurde im Mittelalter bei einem Brand gemacht?

In unserer letzten Ausführung beschäftigen wir uns mit der Frage: kann eine Burg brennen und wenn ja, wie wurde mit solchen Situationen umgegangen.

Dass Burgen tatsächlich schnell Feuer fangen können, lässt sich an Hand eines Jugendstreiches in einer mittelalterlichen Burg zeigen. Hier zündelten zwei Jugendliche Teenager mit Streichhölzern innerhalb von einer Burg. Das Ergebnis der Zündeleyen war verheerend. Dieser Brand der Burg Krásna Hôrka zeigt, dass es in Burgen viele mögliche Brandherde gibt. Von daher herrscht auf Burgen stets eine akute Brandgefahr.

Man merkt, dass selbst in der Neuzeit Burgenbrände trotz sehr guter Technologien in der Ursachenbekämpfung immer noch möglich sind.

Nimmt man hierbei das Mittelalter und denkt in der Zeit zurück, wo nur mit Eimern und klapprigen Löschwägen das Feuer gelöscht werden konnte, kann man sich denken, dass ein Burgbrand gleichbedeutend mit dem Verlust der kompletten Burg einherging. Hierbei ging es bei den Burginsassen nur noch darum, sich lebend aus dem Feuerinferno zu befreien.⁴

Fazit der Sachanalyse

Abschließend lässt sich sagen, dass unsere Spiele sinnvoll mit historischem Material rund um das mittelalterliche Leben innerhalb und außerhalb der Burg ergänzt werden können. Dabei werden einige Themen bei den Spielen angerissen, welche später in einer umfangreichen Besprechung mit der Klasse weiter und genauer definiert werden sollten.

3. Didaktische Analyse

Bei der Planung und Gestaltung eines Spielenachmittags auf einer Klassenfahrt haben wir uns aufgeteilt, sodass die Teilnehmer in ihren Gruppen drei Spielstationen durchlaufen mussten. Somit wollten wir den gesamten Ablauf flüssiger gestalten und die Gruppen so

³ <http://www.deutschland-im-mittelalter.de/die-burg.php> : 08.03.2013, 18:25 Uhr.

⁴ <http://www.burgerbe.de/2013/02/17/feuer-auf-burgen-eine-toedlichee-gefahr/> : 08.03.2013, 18:43 Uhr.

klein wie möglich halten. Der Spielenachmittag sollte etwa den Zeitraum von eineinhalb Stunden umfassen, deshalb hat jeder in unserer Gruppe zwei Spiele vorbereitet, die etwa eine halbe Stunde in Anspruch nehmen würden. Die Spiele haben wir an drei verschiedenen Orten durchgeführt, um Abwechslung in den Nachmittag einzubauen und weil die Spiele unter anderem entweder nur draußen oder nur in einem Raum durchzuführen waren. Wir haben Spiele mit unterschiedlichem Schwierigkeitsgrad gewählt, um zu zeigen, welche Spiele eher für ältere und welche Spiele eher für jüngere SuS geeignet sind. Dabei ist es wichtig, zu entscheiden, dass ein Spiel dem Alter gerecht, also nicht zu schwer und nicht zu leicht, ist. Vor jedem Spiel haben wir eine kurze mittelalterliche Geschichte erzählt, die zum Spiel passt und somit einen Alltagsbezug zum historischen Lernort, der mittelalterlichen Burg, schaffen sollte. Außerdem haben wir uns bei unseren Spielen auf Kooperationsspiele spezialisiert, da die Teamarbeit im Vordergrund des geplanten Spielenachmittags stehen sollte. Anhand der Geschichten zu den jeweiligen Spielen wurde aber nichts Direktes über den historischen Lernort, der Burg Breuberg, gelernt, da keine Fakten oder Daten von den Teilnehmern erworben werden sollten. Die Kompetenz des sozialen Lernens stand während des Spielenachmittags im Vordergrund⁵. Es handelte sich um keinen Unterricht, sondern um eine aktive Erfahrung an einem historischen Lernort. Das soziale Lernen ist demnach ein Vorgang, bei dem die SuS lernen, mit anderen Menschen umzugehen, sie kennenzulernen und zu respektieren⁶. Dabei ist es wichtig, dass die SuS zusammen ein Ziel erreichen. Deshalb haben wir unsere Spiele nach diesen Kriterien ausgewählt. Bei jedem unserer Spiele stand die Zusammenarbeit der Gruppenmitglieder im Vordergrund. Die Teilnehmer mussten sich aufeinander abstimmen und gegebenenfalls miteinander diskutieren, wie sie die Aufgabe des Spiels gemeinsam bewältigen können. Besonders bei den Spielen „heiße Glut“ und „Fliesenleger“ ist es wichtig, dass die Spieler miteinander kommunizieren und sich einen Plan überlegen. Bei dem Spiel „die Burg brennt“ ist es wichtig, wie man miteinander umgeht und dass man einander vertrauen kann. Hierbei lernt man sich auch besser kennen. Bei dem Spiel „Maurer“ und „verflixtes Mauerrätsel“ muss man sich ebenfalls aufeinander abstimmen und als Gruppe ein Problem lösen. Auch das Spiel „gefährliche Überfahrt“ verlangt, dass im Team gehandelt wird. Die soziale Kompetenz, die bei diesem Spielenachmittag im Vordergrund steht, fördert die SuS darin, dass sie Bereitschaften und Fähigkeiten zur Zusammenarbeit erwerben⁷. Dies wird besonders durch die Gruppenarbeit erreicht, die in jedem Spiel des Spielenachmittags Bestandteil ist. Somit wird die soziale Kompetenz in sechs verschiedenen Kooperationsspielen gefördert, die unterschiedlich aufgebaut sind, aber alle das gleiche Ziel beinhalten. Es wird nicht nur Kooperation und Zusammenarbeit

⁵ Irene Flemming, Jürgen Fritz: Kooperationsspiele, S. 5.

⁶ Ebd., S. 5.

⁷ Ebd., S. 5.

gefördert, sondern es werden auch Sozialerfahrungen gemacht, welche das soziale Lernen ausmachen⁸. Beim Kooperationsspiel besteht das Ziel darin, dass gemeinsam in einer Gruppe eine Aufgabe gelöst werden muss, die zugleich Spaß bereiten soll⁹. Daher haben wir unseren Spielenachmittag aus Kooperationsspielen zusammengesetzt. Denn Spiele sollen klassenfahrttauglich sein, also neben dem Lernerfolg auch Spaß bereiten. Bei diesem geplanten Spielenachmittag für eine Klassenfahrt lernen die SuS aber auch etwas den Unterricht in der Schule, denn Kooperation ist auch wichtig, wenn es darum geht, im Unterricht in Partner- oder Gruppenarbeit Aufgaben zu bewältigen.

4. Methodische Aufarbeitung

Ein Spielenachmittag erfordert eine gute Planung und wichtige Vorüberlegungen. Neben dem Aufbau sollte ebenfalls jedes Spiel gut durchdacht sein. Dabei sollte man sich auch die Frage stellen, was man mit dem jeweiligen Spiel bezwecken möchte.

Aufbau eines Spielenachmittags

Unser Vorschlag zu einem gelungenen Spielenachmittag wäre der Folgende. Zunächst einmal sollte eine kleine Einleitung stattfinden. In dieser wird der Ablauf erläutert, damit die Teilnehmer/innen wissen, was sie erwartet. Man muss dabei nicht die einzelnen Spiele erklären (dies würde sich keiner merken), sondern nur wie der Nachmittag aufgebaut ist. An dieser Stelle können auch Fragen beantwortet werden, damit ein möglichst reibungsloser Ablauf garantiert wird. Anschließend werden die Gruppen eingeteilt (falls nötig). Am besten durch ein Zufallsprinzip, um verschiedenartige oder abwechslungsreiche Gruppen zu erreichen. Nachdem die Gruppenunterteilung abgeschlossen ist, wird ein Laufzettel ausgeteilt. Dieser beschreibt, in welcher Reihenfolge welches Spiel zu erledigen ist und an welchem Ort sich das jeweilige Spiel befindet (jede Gruppe hat natürlich eine andere Reihenfolge, sodass immer eine Gruppe mit einem Spiel beschäftigt ist). Dabei ist besonders darauf zu achten, dass sich die Spielleiter im Vorhinein gut abgesprochen haben. Alle Spiele müssen circa gleich lange andauern, um zu vermeiden, dass sich zwei Gruppen zur gleichen Zeit an einer Spielstation befinden. Das heißt, man sollte vorher festlegen, wie lange sich jede Gruppe bei einem Spiel aufhält. Dieser Zeitplan sollte möglichst genau eingehalten werden. Wurden schließlich alle Spielstationen von jeder Gruppe durchlaufen, so sollte der Nachmittag nicht abrupt enden. Ein Treffen der Spielleitung und der Teilnehmer wäre sinnvoll, um eine eventuelle Siegerehrung durchzuführen und um das Geschehene zu reflektieren. Dabei sollten die Teilnehmer die Möglichkeit bekommen ihre Erlebnisse am Nachmittag gemeinschaftlich darzulegen. Die Spielleitung kann durch konstruktive Kritik

⁸ Ebd., S. 6.

⁹ Ebd., S. 7.

lernen und Verbesserungen nachgehen. Bei Bedarf kann der Sinn und Zweck der Spiele und die Hintergedanken erläutert werden. Somit wird der Spielenachmittag den Teilnehmer/innen transparent dargestellt und vieles kann so eventuell besser nachvollzogen werden.

Spiele

Spiele auf einer Klassenfahrt (auch im Unterricht einsetzbar) dienen dazu, Geschichte zu erleben, zu erfahren, Geschichte „selber zu machen“ und Sachen zu entdecken. Sie sollen auflockern, sowohl Kreativität als auch Phantasie fördern und natürlich Spaß machen. Durch sie soll die Lernbereitschaft der Teilnehmer/innen erhöht und möglichst viele Sinne sollen angesprochen werden.¹⁰ Wie oben im Text schon erwähnt, sollte man sich intensive Gedanken darüber machen, was für Spiele man einsetzen möchte. Der Begriff „Spiele“ ist hier in einem engeren Sinne zu verstehen: „Ein regelgeleitetes Agieren mit vorgegebenen Materialien bzw. innerhalb eines vorgegebenen situativen Rahmens.“¹¹ Da es sich um einen Spielenachmittag auf einer Klassenfahrt handelt, würden wir zunächst Kooperations-, Bewegungs- oder Kommunikationsspiele vorschlagen. Unsere Auswahl ist damit begründet, dass diese Spiele mit vielen Spielern durchgeführt werden können und auf das soziale Lernen abzielen.

„Der Begriff soziales Lernen wird zuweilen beschreibend verwendet und bezeichnet dann die Lernergebnisse, die sich beim Lernen in einem sozialen Kontext einstellen können, wie Toleranz, Kooperationsbereitschaft, Konfliktfähigkeit, aber auch Konkurrenzdenken, Durchsetzungsvermögen [...]“¹²

Beim sozialen Lernen sollen die Teilnehmer/innen erfahren, dass man oft in der Gruppe mehr erreichen kann als alleine, dass aber jeder individuell wichtig für einen Erfolg ist.¹³ Der Zusammenhalt soll gesteigert werden, indem die Teilnehmer/innen bei bestimmten Spielen gezwungen sind, miteinander zu kommunizieren. Sie sollen sich auf eine eventuell fremde mitspielende Person einlassen und auch andere Betrachtungsweisen annehmen.¹⁴

Die von uns ausgewählten Spiele beginnen alle mit einer fiktiven geschichtlichen Erzählung, die die Teilnehmer/innen auf das jeweilige Spiel einstimmen sollen. Die Gruppe könnte sich zum Beispiel in eine andere Person hineinversetzen und als diese Person das Spiel durchleben. Hierbei handelt es sich um eine Simulation. Simulationen sind „modellhafte

¹⁰ Klaus Bergmann, Klaus Fröhlich u.a. : Handbuch der Geschichtsdidaktik, 5. Auflage, Seelze- Velber 1997, S.447.

¹¹ Michael Sauer: Geschichte unterrichten- Eine Einführung in die Didaktik und Methodik, 7.Auflage, Seelze-Velber 2008, S.153.

¹² Soziales Lernen, <http://schulpaed.tripod.com/sozialeslernen.pdf> ,07.03.2013.

¹³ Peter Schrey: Soziales Lernen durch Erlebnispädagogik, <http://www.erziehungskunst.de/artikel/soziales-lernen-durch-erlebnispaedagogik/>, 07.03.2013.

¹⁴ Siehe Soziales Lernen.

*Konstruktionen, vorgestellte Ausschnitte aus einer noch nicht oder nicht mehr verfügbaren Welt, in denen die Schülerinnen und Schüler handelnd die Vergangenheit nacherleben können.*¹⁵ Diese Simulationen sind immer nur reduzierte Abbildungen und nie eine exakte Nachbildung. Es können verschiedene geschichtliche Merkmale weggelassen oder vereinfacht werden. Die Teilnehmer/innen sollen historische Erfahrungen nacherleben oder dazu befragt werden können.¹⁶ Um ein historisches Wissen zu garantieren kann man nach der Simulation bzw. nach den Spielen Unklarheiten aufklären oder Sachverhalte richtig stellen.

Weiterhin sollen durch bestimmte Spiele Alteritätserfahrungen gesammelt -, also die Erfahrung der Andersartigkeit bzw. des Fremdverstehens -soll gefördert werden. Die Teilnehmer/innen sollen ein Verständnis für andere Denkweisen und Wertevorstellungen entwickeln, ihr Selbstverstehen kann dadurch relativiert aber auch gefestigt werden. Durch das Simulieren von Situationen bekommt die Gruppe die Möglichkeit, bestimmte Sachverhalte aus der Perspektive des Fremden zu erproben.¹⁷

Um das Genannte praktisch anzuwenden möchte ich ein exemplarisches Spiel verwenden. Ich bediene mich dem Spiel „heiße Glut“, das ebenso wie alle anderen Spiele im Anhang erläutert wird. Bei diesem Spiel ist es wichtig, anfangs den Mitspielern/Mitspielerinnen keine oder nur wenige Tipps zu geben. Dies ist ein Kooperationsspiel und die Gruppe soll durch Kommunikation und Zusammenarbeit das Spiel erfolgreich lösen. Das soziale Lernen wird hier sehr deutlich, da neben der Kommunikation auch Konfliktfähigkeit gefordert wird. Da alle „an einem Strang ziehen müssen“, kann es passieren, dass jeder eine andere Meinung hat und diese durchsetzen möchte. Dies ist auch sinngemäß, denn dadurch lernt die Gruppe, dass eine Meinungsvielfalt wichtig ist, aber dass man am Ende einen gut ausgewogenen Kompromiss benötigt um erfolgreich zu sein.

Auch die Simulation spielt hier eine Rolle. Die Gruppe soll sich in die Rolle des Schmieds hineinversetzen und stellvertretend sein Problem lösen. Durch diesen Perspektivenwechsel wird gleichzeitig das Fremdverstehen gefördert.

Methodisch ist also bei einem Spielenachmittag sehr viel zu beachten, doch mit einer intensiven Vorbereitung und Besprechung kann jedem ein freudiger und lernreicher Nachmittag gelingen.

¹⁵ Klaus- Ulrich Meier: Simulation, in: Handbuch Methoden im Geschichtsunterricht, 2. Auflage, Schwalbach 2007, S. 344.

¹⁶ Ebd. S.344-345.

¹⁷ Sauer 2008, S.76-77.

5. Vorstellung der Spiele

„Heiße Glut“

Spielerklärung:

An einem Ring (Durchmesser ca. 4cm) werden der Teilnehmerzahl entsprechend ca. 2m lange Schnüre gebunden. Auf den Ring wird ein Hartgummiball mit einem Durchmesser von ca. 10cm gelegt. Die Gruppe muss nun versuchen gemeinsam den Ball zu transportieren, ohne dass dieser aus dem Ring fällt. Dabei sollte die Gruppe über Hindernisse (z.B. gespannte Seile) hinüber und darunter durch gehen um die Schwierigkeit zu erhöhen.



Geschichte:

Der Hufschmied bittet euch um Hilfe. Sein Freund, der Waffenschmied bekam vom König einen Sonderauftrag, er solle 50 Schwerter herstellen. Doch er besitzt nur genug Eisen für 30 Schwerter. Da das Ganze schnell gehen muss, hat der Hufschmied das Eisen schon erhitzt. Alleine kann er dieses schwere Gefäß nicht tragen und er hat auch sonst keine andere Möglichkeit das flüssige Eisen zu seinem Freund zu bekommen. Also seid ihr nun gefragt!

- Helft dem Hufschmied und transportiert gemeinsam das Eisen zum Waffenschmied! Da das Gefäß zu heiß ist, um es mit bloßen Händen anzufassen, müsst ihr die Seile benutzen.

Zum Spiel:

- Je nach Größe der Gruppe, kann man weitere Seile verwenden
- Ball- und Ringgröße können variiert werden, dabei sollte man jedoch das Alter der Teilnehmer/innen beachten.

Material:

- Schnüre/Seile (Teilnehmerzahl)
- 1 Ball
- 1 Ring + Seile

„Die Burg brennt“

Spielerklärung:

Die Gruppe teilt sich in Zweierteams. Einer der Teamkollegen bekommt die Augen verbunden und ist somit ein Blinder, der andere ist sein Leiter. In der Burg bricht ein Feuer aus und die Blinden müssen gerettet werden. Der Leiter muss deshalb seinen blinden Kollegen nun durch einen Parcours führen, ohne ihn dabei anzufassen. Nur durch mündliche Kommandos darf den Blinden geholfen werden.

Die Leiter stehen dabei nicht direkt neben dem Blinden, sondern etwas entfernt, damit es nicht all zu leicht wird. Durch die Kommandos der anderen Leiter wird es noch schwieriger! (Nach einer Runde werden die Rollen gewechselt).

Geschichte:

Ihr, Prinz/Prinzessin vom Odenwald seid mit eurer kleinen Schwester, die blind ist, in der Burg und spielt zusammen. Um etwas zu holen, verlasst ihr kurz den Raum. In dieser Zeit bricht plötzlich ein Feuer aus, welches euch daran hindert, eure Schwester zu holen. Um sie zu retten, müsst ihr ihr nun durch Anweisungen den Weg ins Freie erklären.

- Rettet eure Schwester aus der Burg!

Zum Spiel:

- Manche Kinder wollen sich die nicht Augen verbinden, das muss man akzeptieren.
- Bei einer Klasse, in der viele „Quatsch-Macher“ sind, ist ein Spiel, bei dem es um Vertrauen geht, anfangs nicht zu empfehlen. Die Kinder sollen zwar lernen zu vertrauen, aber wenn ihr Vertrauen missbraucht wird, haben sie keinen Spaß mehr daran.
- Je nach Alter kann man verschieden schwierige Hindernisse mit einbauen.

Material:

- Augenbinden/ Schals für die Hälfte der Gruppe
- Absperrband/Seile/ Kreide etc. um einen Parcours darzustellen (oder Hilfsmittel vor Ort □ Stühle, Tische etc.)

„Fliesenlegerspiel“

Spielerklärung:

Zwei Gruppen mit je drei Teilnehmern bekommen jeweils ein Blatt Papier. Eine Strecke von mindestens 6 m wird markiert und mit einem Start- und einem Zielpunkt versehen. Die Aufgabe der Teilnehmer besteht darin, sich in ihrer Gruppe zu überlegen, wie sie die Strecke meistern können. Ohne dabei den Boden direkt mit den Füßen zu berühren und ohne dabei den Kontakt zum Blatt zu verlieren. Gewonnen hat nicht die Gruppe, bei der ein Teilnehmer das Ziel erreicht, sondern die Gruppe, die gemeinsam das Ziel erreicht. Verloren hat außerdem die Gruppe, deren Papier kaputt geht.

Geschichte:

Der König will in seinem Rittersaal einen Boden verlegen lassen. Allerdings hat er nicht viel Material zur Verfügung, daher ist jede Bewegung der Arbeiter vorher genau zu bedenken, damit kein Material zu Schaden kommt. Da das Material kostbar ist, bezahlt der König nur diejenigen Arbeiter, die ihre Arbeit schnell und richtig ausführen.

Zum Spiel:

- Nicht für Grundschüler geeignet, da Gruppenkommunikation sehr wichtig ist und Strategien entwickelt werden müssen
- Man kann auch festeres Material als Papier nehmen, damit es nicht zu schnell reißt
- Strecke mit Hindernissen versehen, um den Schwierigkeitsgrad anzuheben

Material:

- Papier

„Maurerspiel“

Spielerklärung:

Zwei Gruppen mit mindestens je drei Teilnehmern stellen sich mit dem Rücken zueinander in einer Reihe auf. Die Teilnehmer sollen nun ihre Arme mit ihren Hintermännern verschränken und müssen langsam in die Knie gehen und sich wieder aufstellen. Nach mehreren Durchgängen sollen die Teilnehmer dabei ein Bein anheben oder länger in der Hocke verharren. Ziel ist es, dass keiner hinfällt oder die Gruppe aus dem Gleichgewicht bringt.

Geschichte:

Der König braucht eine Burgmauer und lädt aus den umliegenden Städten einige Maurerzünfte an. Er veranstaltet einen Wettbewerb, bei dem die beste Maurerzunft entdeckt werden soll, die die Burgmauer errichten darf.

Zum Spiel:

- Schwierigkeitsgrad kann angehoben werden, indem Gruppe verschiedene Bewegungen ausüben muss, während sie in die Hocke geht.

Material:

- -

„Gefährliche Überfahrt“

Spielerklärung:

Es werden 2 stabile Spahnholzplatten, an welchen jeweils ein stabiles Seil befestigt ist, auf den Boden gelegt. Es wird eine Strecke von circa 50-100 Metern ausgelegt. Daraufhin werden zwei 3-4er Gruppen gewählt, die zusammen in einem Team spielen. Dabei muss einer der Spieler die Platte hinter sich herziehen während die restlichen Teammitglieder auf der Platte stehen. Diese Spieler müssen, wenn der Zugführer am Seil zieht, kurz hochspringen und wieder stabil auf der Platte landen. Verfehlt einer der Spieler die Platte, muss die Gruppe wieder am Startpunkt der Aufgabe neu beginnen. Ziel ist es, mit seiner Gruppe als erster das Ende der Strecke zu erreichen. Bei einer größeren Gruppe (z.B. 30 Schüler) unterteilt man die Schüler anfangs in 2 Gruppen auf, die wiederum mehrere 3er Gruppen unter sich ausbilden. So hätte man hier jeweils fünf 3er Gruppen pro Mannschaft. Die Mannschaften würden abwechselnd nach den obengenannten Spielverlauf die Spahnplatte hoch- und runterziehen. Die Gruppierungen, die als erste fertig werden, hätten dann das Spiel gewonnen.

Geschichte:

Um heimlich zu der Burg einer holden Maid oder eines hübschen Junkers zu gelangen, müsst ihr euch in einer Nacht- und Nebelaktion über den Burggraben wagen. Dieser ist mit Wasser gefüllt und es lauern gefährliche Krokodile darin. Zum Glück wartet auf der anderen Seite einer eurer Kompanen auf euch. Er kann euch auf einem Floß Stück für Stück über das Wasser ziehen. Bei den Zügen eures treuen Freundes dürft ihr jedoch nicht die Krokodile wecken. Also müsst ihr bei jedem Zug aufspringen um möglichst unauffällig zur Burg zu gelangen. Ihr dürft bei euren Sprüngen auf keinen Fall das Floß verlassen. Stürzt ihr ins Wasser, ist es um euch geschehen.

Material:

- 2 stabile Spahnholzplatten
- 2 stabile Seile
- Messband oder einer langer Pfaden zur Streckenfestlegung

„Verflixtes Mauerrätsel“

Spielerklärung:

In einer mittelalterlichen Burg wird eine Mauer oder ein Mauervorsprung gesucht, der ungefähr so breit ist, dass jeder der Teilnehmer/innen genügend Platz zum Stehen hat, aber auch nicht viel mehr als diesen. Außerdem ist es wichtig, dass die Mauer auf beiden Seiten nicht so weit nach unten reicht. Der Abstand sollte sowohl rechts als auch links von der Mauer nicht wesentlich höher als ein Meter sein. Nun stellt sich die Gruppe von circa 5-10 Personen einer nach dem anderen nebeneinander auf die Mauer. Ziel des Spieles ist es, die zuvor wild sortierte Gruppierung in eine bestimmte Reihenfolge zu bringen, ohne dass dabei ein Gruppenmitglied den Boden berührt. Die Art der Reihenfolge kann dabei beliebig gewählt werden (z.B. Schuhgröße, alphabetische Ordnung der Vornamen, alphabetische Ordnung der Nachnamen, etc.).

Geschichte:

Ihr seid unterwegs auf einer alten, brüchigen Burg und wollt gemeinsam einen verwunschenen Schatz finden. Als ihr auf einer dünnen und gefährlich hohen Mauerwand balanciert, geschieht ein Unglück. Kurz bevor der vorderste Kamerad in eurer Gruppe eine Tür erreicht hat, die euch ins Innere des Turmes, indem ihr den Schatz vermutet, führen soll, bricht hinter euren letzten Kompanen die alte brüchige Treppe weg, die euch den Weg auf die Mauer ermöglicht hat. Euer einziger Ausweg ist das Betreten des Turmes. Zu allem Überfluss erkennt euer vorderster Mann, dass ihr die Tür nur betreten könnt, wenn ihr euch vorher in einer speziellen Reihenfolge auf der Mauer plaziert. Hierbei müsst ihr euch so absprechen und untereinander helfen, dass keiner von euch in die Tiefe stürzt. Sollte dies passieren, bleibt die Tür auf ewig verschlossen und ihr alle seid verloren.

Material:

Wenn möglich eine geeignete Mauer finden.

6.Literaturverzeichnis und Internetquellen

Annette Reiners: Praktische Erlebnispädagogik, 2.Auflage, Augsburg 2007.

Klaus Bergmann, Klaus Fröhlich u.a. : Handbuch der Geschichtsdidaktik, 5. Auflage, Seelze-Velber 1997.

Klaus- Ulrich Meier: Simulation, in: Handbuch Methoden im Geschichtsunterricht, 2. Auflage, Schwalbach 2007.

Michael Sauer: Geschichte unterrichten- Eine Einführung in die Didaktik und Methodik, 7.Auflage, Seelze-Velber 2008.

Soziales Lernen, <http://schulpaed.tripod.com/sozialeslernen.pdf> 07.03.2013.

Peter Schrey: Soziales Lernen durch Erlebnispädagogik, <http://www.erziehungskunst.de/artikel/soziales-lernen-durch-erlebnispaedagogik/>, 07.03.2013.

Flemming, Irene & Fritz, Jürgen: Kooperationsspiele. Mainz 1995.

http://de.academic.ru/pictures/dewiki/78/Neuschwanstein_singer%27s_hall_00185u.jpg : 08.03.2013.

<http://www.deutschland-im-mittelalter.de/berufe.php#berufe> , <http://www.deutschland-im-mittelalter.de/zuenfte.php#aufgaben> :08.03.2013.

<http://www.deutschland-im-mittelalter.de/die-burg.php> : 08.03.2013.

<http://www.burgerbe.de/2013/02/17/feuer-auf-burgen-eine-toedliche-gefahr/> : 08.03.2013.

<file:///C:/Users/Jolle/Desktop/BAR%20Oberbayern%20-%20Julius%20Desing,%20Dagmar%20Zimdars,%20Bernhard%20Abend%20-%20Google%20Books.htm>: Desing,Julius; Zimdars,Dagmar; Abend, Berhnhard. 08.03.2013