

## Bewegtes Lernen im Fach Geschichte. 2. Auflage

Klassen 5 bis 10/12. Didaktisch-methodische Anregungen und Beispielübungen in Form von Karteikarten

von  
Christina Müller, Franziska Kösser

erweitert

Academia Verlag St. Augustin bei Bonn 2014

Verlag C.H. Beck im Internet:  
[www.beck.de](http://www.beck.de)  
ISBN 978 3 89665 642 1

Zu [Inhaltsverzeichnis](#)

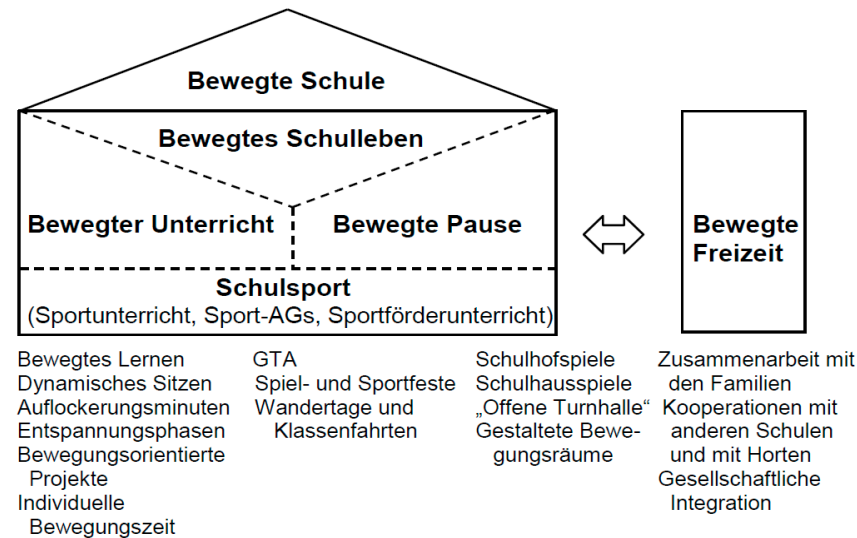
## Einleitung

### Bewegtes Lernen als Teilbereich einer bewegten Schule

**Kinder und Jugendliche brauchen die Bewegung**, um sich in ihrer Gesamtpersönlichkeit harmonisch entwickeln zu können. Bewegung ist das Medium, die Umwelt zu erkennen und zu gestalten (Grupe 1982, 72). Durch Bewegung nehmen die Heranwachsenden ihre Umwelt differenzierter wahr und sammeln vielfältige Erfahrungen. Bewegung unterstützt das kognitive Lernen (verbesserte Konzentrationsfähigkeit, zusätzlicher Informationszugang über den Bewegungssinn, Optimierung der Informationsverarbeitung u. a.). Bewegungssituationen bieten für Schülergruppen vielfältige soziale Lernmöglichkeiten, bei denen die Wechselseitigkeit von Geben und Nehmen ausgewogen realisiert wird. Des Weiteren besteht ein Zusammenhang zwischen als befriedigend erfahrenen Bewegungshandlungen und positivem emotionalen Erleben. Bewegung kann einmal aktivieren, hat aber auch eine beruhigende und stressabbauende Wirkung. Dadurch werden Gesundheit und Wohlbefinden gefördert. Bewegung ist eine Voraussetzung für die motorische und gesunde körperliche Entwicklung. Durch Bewegungssicherheit kann die Unfallhäufigkeit gesenkt werden. Die Erprobung von Bewegungsabläufen, eine realistische Selbsteinschätzung und das Erleben eigenen Könnens, aber auch eigener Grenzen, tragen wesentlich zu einer befriedigenden Selbsterfahrung bei. (Müller, 2010, 20-30)

**Kinder und Jugendliche haben aber zu wenig Bewegung**, denn sie sind in Abhängigkeit von ihren individuellen Bedingungen von einer zunehmend von Bewegungseinschränkungen charakterisierten Welt umgeben. Als zentrale Stichworte können gelten: Einengung und Spielfeindlichkeit der Bewegungsräume, Dominanz bewegungsarmer Freizeittätigkeiten, Tendenz zur „Verhäuslichung“ und damit Rückzug aus dem Bewegungsraum Natur u. a. Der Zustand dauernder Bewegungsunterdrückung wird noch verstärkt durch einen den Schulalltag häufig bestimmenden typischen „Sitzunterricht“. Folgen sind zunehmende gesundheitliche Schwächen und Schäden (Haltungsschwächen u. a.), Konzentrationsschwäche, Hyperaktivität, Auffälligkeiten im Arbeits- und Sozialverhalten, erhöhte Aggressivität, eingeschränkte Leistungsfähigkeit, Unfallhäufigkeiten. (Müller, 2010, 31-34)

Ansätze zur Problemlösung zu finden, ist ein gesamtgesellschaftliches Anliegen, in das sich unterschiedliche Ebenen einzubringen haben. Schule sollte insgesamt den Bewegungsaktivitäten der Kinder und Jugendlichen mehr Raum bieten und konsequent ein Lernen mit allen Sinnen, also auch dem Bewegungssinn, ermöglichen. Deshalb muss Schule in diesem Sinne zu einer **bewegten Schule** werden. Folgende Bereiche einer bewegten Schule können ausdifferenziert werden (Müller & Petzold, 2014):



Die vorliegenden didaktisch-methodischen Anregungen beziehen sich auf den Teilbereich bewegtes Lernen, der in einen bewegten Unterricht eingeordnet werden kann. Verbindungen zu anderen Bereichen werden angedeutet. Die einzelnen Karteikarten können herausgetrennt und den jeweiligen Unterrichtsstunden zugeordnet werden.

## **Bewegung kann beim Lernen helfen**

### **Zusätzliche Informationszugänge durch Bewegung**

Als Lernkanäle werden hauptsächlich der akustische und der optische Analysator genutzt. Über den Bewegungssinn (kinästhetischer Analysator), dessen Rezeptoren über den gesamten Körper verteilt in den Muskeln, Sehnen, Bändern und Gelenken liegen, kann der Schüler zusätzlich Informationen zum Lerngegenstand erhalten. Diese Informationen erfolgen also nicht über die Umwelt, sondern über den Körper und die eigene Bewegung. (Müller, 2010, 54) Der Lernprozess im Fach Geschichte kann über folgende Möglichkeiten Unterstützung erfahren:

Geschichtliches und (chronologische) Zuordnungen lassen sich über den Bewegungssinn wahrnehmen (s. 3.1 „Zeitstrahl“). Geschichte kann über Bewegungshandlungen begriffen werden. (s. 3.4 „Die alten Rittersleut“). Es besteht die Möglichkeit Tätigkeiten von Menschen aus anderen Zeitepochen pantomimisch darzustellen (s. 1.2 „Wir sind Jäger und Sammler“) oder Geschichte szenisch nachzugestalten (s. 7.1 „Geschichte spielen“). Über Bewegungsaktivitäten kann Geschichte erlebt und nachgestaltet werden (s. 2.2 „Olympische Spiele der Antike“). Schließlich bieten sich Bewegungsformen auch an, um sich Spuren der Geschichte zu erschließen (s. 4.3 „Indianerforschung“).

Alle aufgeführten Möglichkeiten geben dem Schüler zusätzliche Informationen über den Lerngegenstand und unterstützen damit den Lernprozess.

Zusätzlicher Informationszugang	Beispiele	
Geschichtliches <i>wahrnehmen</i>	1.3 Fantasiereise - Höhlenmalerei 8.3 Zahlen spüren	8.10 Was verbirgt sich in der Kiste?
(chronologische) Zuordnungen über Bewegung <i>wahrnehmen</i>	2.4 Ordnet zu! 3.1 Zeitstrahl 3.7 Wer hat welche Privilegien? 4.4 Roter Faden 5.3 Frauen in der Geschichte	5.8 Herrscher und Beherrschte 6.3 Unsere Geschichte 7.3 Unsere Ortsgeschichte 7.5 Geschichts-OL 8.1 Vorher oder nachher?
Geschichte über Bewegungshandlungen <i>begreifen</i>	3.4 Die alten Rittersleut'	7.7 Ein Sack voll Fragen
Tätigkeiten von Menschen aus anderen Zeitepochen <i>pantomimisch darstellen</i>	1.2 Wir sind Jäger und Sammler 3.2 In unserer Stadt im Mittelalter	4.8 Standbilder gestalten 8.16 Activity
Geschichte szenisch <i>nachgestalten</i>	3.3 Kinderspiele	7.1 Geschichte spielen
Geschichte durch Bewegungsaktivitäten <i>erleben und nachgestalten</i>	2.2 Olympische Spiele der Antike	2.6 Antike Bauwerke
durch Unterrichtsgänge sich Spuren der Geschichte <i>erschließen</i>	4.3 Indianerforschung 5.5 Mit eigenen Händen gefertigt!	7.6 Spurensuche

### **Optimierung der Informationsverarbeitung durch Bewegung**

Schule ist traditionell eine „Sitzschule“. Lernen scheint vorrangig nur im ruhigen Sitzen möglich. Dabei wurden bereits vor mehr als 2000 Jahren die Schüler von Aristoteles in Wandelhallen unterrichtet (Seele, 2012, 16), Mönche promenierte bei geistigen Gesprächen durch die Klostergänge und in früheren Zeiten schrieben Dichter und Gelehrte, wie z. B. J. W. v. Goethe, an Stehpulten und schritten beim Nachdenken im Zimmer auf und ab (Breithecker u. a., 1996, 24). Lehrer pflegen auch heute weniger im Sitzen zu arbeiten, sondern sie gehen durch den Unterrichtsraum. Nur die Schüler sollen noch zu häufig beim „Stillsitzen“ lernen. Dabei weisen Untersuchungen zu Grundgrößen der Informationsverarbeitung nach, dass bereits geringe fahrradergometrische Belastungen die Gehirndurchblutung anregen und dadurch die geistige Leistungsfähigkeit, insbesondere die Kurzspeicherkapazität und die Lerngeschwindigkeit, ansteigen (Lehr & Fischer, 1994, 182). Überwinden wir unsere pädagogischen Gewohnheiten und ermöglichen den Schülern, Lernen mit Bewegung zu verbinden. Zur Optimierung der Informationsverarbeitung reichen bereits Bewegungen mit geringer Intensität aus. (Müller, 2010, 67)

Die nachfolgenden Beispiele basieren auf diesen theoretischen Positionen, z. B. das Entscheiden über Zustimmung oder Ablehnung zu historischen Erzählungen mittels Bewegung (s. 8.6 „War das wirklich so?“). Beim Zuwerfen eines Balles können Sachfelder zu historischen Ereignissen bzw. Epochen gebildet oder sich Jahreszahlen eingeprägt werden (s. 1.4 „Geschichtsball“). Beim Gehen durch den Raum besteht die Möglichkeit, historische Sachverhalte zu erörtern (8.8 „Durch die Hallen wandeln“) oder Aufgaben zu lösen (s. 5.1 „Silbenrätsel“). Des Weiteren können Informationen zu geschichtlichen Ereignissen eingeholt (s. 4.1 „Erfindungen und Entdeckungen“) oder sich Begriffe, Jahreszahlen u. a. eingeprägt werden (s. 2.5 „Was merke ich mir?“). Gelernt werden kann auch beim Wechseln der Plätze (s. 2.8 „Mein rechter Platz ...“) oder in unterschiedlichen Arbeitshaltungen (s. 7.2 „Geschichte hören“). Solche und weitere Übungen können als Erweiterung traditioneller Formen des Unterrichtens eingeordnet werden. Neben der verbesserten Sauerstoffversorgung des Gehirns tragen psychische Komponenten (nicht mehr still sitzen zu müssen sowie die Motivationserhöhung durch eigene Aktivität) dazu bei, das Lernen zu erleichtern und eine Schule zu gestalten, die wirklich vom Schüler (und seinem Bewegungsbedürfnis) ausgeht.

Optimierung der Informationsverarbeitung	Beispiele	
durch <i>Bewegung</i> Zustimmung oder Ablehnung zu historischen Erzählungen oder Fragen signalisieren	1.5 A, B oder C?	8.6 War das wirklich so?
beim <i>Zuwerfen</i> eines Balles Sachfelder zu historischen Ereignissen bzw. Epochen bilden, sich Jahreszahlen einprägen, fachübergreifende Zusammenhänge herstellen u. a.	1.4 Geschichtsball 2.3 Staffelspiel des Wissens 5.6 Vergleiche!	8.2 Wann war ...? 8.5 Zielwurf
Beim <i>Gehen</i> (durch den Raum) - historische Sachverhalte erörtern  - Aufgaben lösen	2.1 Wegweiser 8.7 Reporter  1.1 Was ist das? 1.6 Das Leben am Nil 2.7 (Götter-)Memory 3.5 Wer bist du? 4.2 Lose ziehen 4.6 Geschichtsstaffel 5.1 Silbenrätsel 6.1 Wer oder was bin ich? 6.2 Bundeskanzler im Vergleich	8.8 Durch die Hallen wandeln  6.4 Mind map 6.6 Wir lesen Zeitung 8.11 Historisches in Zeitungen 8.12 Freies Lernen 8.13 Quellen-, Karikaturen- und Bilderrallye 8.14 Comics gemeinsam zeichnen

- sich Informationen zu geschichtlichen Ereignissen einholen	4.1 Erfindungen und ...	8.4 Gedächtnistraining
	5.2 Was war damals neu?	8.15 Audio Guide
- sich Begriffe, Jahreszahlen u. a. einprägen und am Platz aufschreiben	2.5 Was merke ich mir?	
<i>Plätze wechseln</i> und dabei sich Geschichtsfakten einprägen	2.8 Mein rechter Platz ...	7.4 Puzzle
	3.6 Was stimmt?	8.9 Lückentext
	4.5 Von Tisch zu Tisch	
<i>unterschiedliche Arbeitshaltungen</i> beim Zuhören anwenden	4.7 Drei gewinnt	6.5 Diskutieren, einmal anders!
	5.4 Domino	
	5.7 Geschichte durch Musik erfahren	7.2 Geschichte hören
		8.17 Tabu



### **Hinweise der Autoren**

Die Beispiele der Materialsammlung wurden in den Versuchsschulen des Projektes „Bewegte Schule“ und durch Studenten bzw. Referendare in Sachsen basierend auf einem umfangreichen Literaturstudium entwickelt, erprobt und gemeinsam bearbeitet. Dies erschwert zum Teil den Nachweis der ursprünglichen Quellenangaben. Durch die Anbindung an das sächsische Projekt erfolgte eine Orientierung an den Lehrplänen in Sachsen, ergänzt durch eine Analyse von Lehrplänen/Richtlinien anderer Bundesländer. Da eine Reihe von Inhalten und Themen in den einzelnen Bundesländern in unterschiedlichen Klassenstufen aufzufinden ist, wird meist eine unverbindliche Spannbreite über mehrere Klassen angegeben. Beispiele der Jahrgangsstufen 11/12 könnten auch in der Klasse 13 zur Anwendung kommen. Insgesamt sind die Beispiele der Materialsammlung als Anregungen zu verstehen, die entsprechend der konkreten Bedingungen sowie der aktuellen Klassensituation ausgewählt und verändert werden müssen. Außerdem soll dazu angehalten werden, selbst neue Beispiele auszuprobieren und zu ergänzen.

Seit dem Erscheinen der 1. Auflage sind fast zehn Jahre vergangen, in denen das Konzept der bewegten Schule und der Schwerpunkt des bewegten Lernens in einer Reihe von Schulen erfolgreich umgesetzt werden konnten. Die dabei gesammelten Erfahrungen sowie neue Überlegungen bilden die Grundlage für die jetzt vorliegende Bearbeitung. Die 2. Auflage wurde vor allem durch neue Beispiele und Varianten sowie Konkretisierungen auf den Rückseiten der Karteikarten ergänzt. Im Anhang 1 befinden sich mögliche Vorlagen von Arbeitsblättern für die Hand der Schüler, z. B. im Rahmen von Freiarbeit. Beim bewegten Lernen im Fach Geschichte werden im Anhang 2 Vorschläge zur Entwicklung fachspezifischer Kompetenzen und möglicher Lernziele aufgezeigt.

Unser Dank gilt folgenden Wissenschaftlern und Kollegen, die mit ihren Ideen und fachlichen Rat-  
schlägen die Überarbeitung der Beispiele in der 1. bzw. 2. Auflage unterstützten:

Frau Ronny Hausold, Frau Sylke Petzold und Frau Birgit Maul, Frau Ines Schramm, Frau Beate Brendel, Frau Monika Putscher, sowie Geschichtslehrer aus folgenden Schulen:	Humboldt-Gymnasium Radeberg (Projektschule „Bewegte Schule“) Mittelschule Tharandt (Projektschule „Bewegte Schule“) Mittelschule Wiesa (Projektschule „Bewegte Schule“ 2000-2003) Förderschule (L) Großenhain (Projektschule „Bewegte Schule“) Förderschule (L) Flöha (Projektschule „Bewegte Schule“) Oberschule Lohsa, Robert-Schumann-Schule - Gymnasium Leipzig, Julius-Mosen-Gymnasium Oelsnitz/Vogtl.
--	---

Layout: Karla Edelmann, Leipzig; Stephanie Hirsch, Stollberg; Beratung: Markus Riedeberger, Leipzig

Zeichnungen:

H. Hoeht, Studio HALB & HALB Berlin (7.2); Martin Veit, Leipzig (Titelseite); Sebastian Kenner, Leipzig  
(1.1, 2.6); Stephanie Hirsch, Stollberg (2.6, 4.1, 4.3, 4.8, 5.5, 7.6, AB 1); Normann Schmidt, Leipzig (6.4);  
Ann Hamann, Leipzig (8.7)

Fotos:

Stephanie Hirsch, Stollberg (4.1, 7.4)

---

Anmerkung:

Männliche Personenbezeichnungen (Lehrer, Schüler) gelten in diesen didaktisch-methodischen  
Anregungen gleichermaßen für Personen weiblichen Geschlechts.

**Literatur:**

- Breithecker, D. et al. (1996). In die Schule kommt Bewegung. Haltung und Bewegung 16 (2), 5-47.
- Bucher, W. (Hrsg.). (2000). Bewegtes Lernen. Teil 3. Ab 7. Schuljahr. Schorndorf: Hofmann.
- Fuhrmann, H. (2002). Einladung ins Mittelalter. München: Beck.
- Grupe, O. (1982). Bewegung, Spiel und Leistung im Sport. Schorndorf: Hofmann.
- Illi, U. (1991). Sitzen als Belastung. Wäldi (Schweiz): Verlag SVSS.
- Handke, U. (2012). Mehr Erfolg im Unterricht. Ausgewählte Methoden, die Schüler motivieren. Berlin: Cornelsen Scriptor.
- Heinloth, B. (Hrsg.). (1982, 1983, 1984, 1985). Geschichte 1, 2, 3, 4. Ausgabe B. München: List/Oldenbourg.
- Höfer, A. et al. (1990). Lebendige Vergangenheit. Stuttgart: Klett.
- Kass, J. & Lukácsy, A. (1984). Die Kinderspiele. Nach dem berühmten Gemälde von Pieter Bruegel d. Ä. Budapest: Corvina Kiadó
- Knoch, P. (1992). Spurensuche Geschichte 4. Anregungen für einen kreativen Geschichtsunterricht. Von der Weimarer Republik bis zum Ende des Zweiten Weltkrieges. Stuttgart: Klett.
- Lehrl, S. & Fischer, B. (1994). Gehirn-Jogging. Selber denken macht fit (4. überarbeitete Aufl.). Ebersberg: VLESS.
- Müller, Chr. (2010). Bewegte Grundschule (3. Aufl.). Sankt Augustin: Academia.
- Müller, Chr. & Petzold, R. (2014). Bewegte Schule (2. Aufl.). Manuskript. Sankt Augustin: Academia.
- DOA (Deutsche Olympische Akademie. (Hrsg.). (2012). Olympia ruft. Donauwörth: Auer.
- Seele, K. (2012). Beim Denken gehen, beim Gehen denken. Die Peripatetische Unterrichtsmethode. Band 14 von Philosophie und Bildung. Berlin, Münster u. a.: LIT.
- Wenzel, B. (2012). Kreative und innovative Methoden. Geschichtsunterricht mal anders. Schwalbach/Ts.: Wochenschau-Verlag.
- Beleg-/Hausarbeiten von Studenten der Sportwissenschaftlichen Fakultät der Universitäten Leipzig, besonders von Andre Gottschalk, Markus Scheithauer, Sebastian Spiller, Matthias Großmann, Tony Höwler, Ulrike Szesni, Wiebke Köster, Anja Kanitz

### **Weitere Literatur zum Projekt „Bewegte Schule“ (in Sachsen)**

Müller, Chr. & Petzold, R. (2006). *Bewegte Schule*. St. Augustin: Academia.

In diesem Buch werden grundsätzliche Positionen, eine Vielzahl von Beispielen sowie Hinweise zur methodisch-organisatorischen Gestaltung vorgestellt - über das bewegte Lernen hinaus für weitere Bereiche einer bewegten Schule, wie Auflockerungsminuten, Entspannungsphasen, individuelle Bewegungszeiten, bewegungsorientierte Projekte, bewegte Pausen, bewegtes Schulleben. Ergänzt werden die Ausführungen zum Konzept der bewegten Schule durch die Ergebnisse einer Längsschnittstudie zu den Wirkungen.

Müller, Chr. et al. (2004, 2005, 2013, 2014). *Bewegtes Lernen in den Klassen 5 bis 10/12. Fächer: Fremdsprachen, Biologie, Geschichte, Sozialkunde/Gemeinschaftskunde/Politik, Evangelische Religion, Mathematik, Deutsch, Kunst, Musik, Physik, Geografie, Ethik, Chemie*. St. Augustin: Academia.

Müller, Chr. & Dinter, A. (2013). *Bewegte Schule für ALLE*. St. Augustin: Academia.

Modifizierungen eines Konzeptes der bewegten Schulen für die Förderschwerpunkte Lernen, geistige Entwicklung, körperliche und motorische Entwicklung, emotionale und soziale Entwicklung sowie Sprache. Meißen. Unfallkasse Sachsen.

Müller, Chr. (2010). *Bewegte Grundschule. Aspekte einer Didaktik der Bewegungserziehung als umfassende Aufgabe der Grundschule* (3. neu bearbeitete Aufl.). St. Augustin: Academia.

Müller, Chr. (Hrsg.). (2006). *Bewegtes Lernen in den Klassen I bis IV. Didaktisch-methodische Anregungen für die Fächer Mathematik, Deutsch und Sachunterricht* (3. erweiterte und überarbeitete Aufl.). St. Augustin: Academia. Ergänzung durch: Müller, Chr. et al. (2003, 2009). *Bewegtes Lernen in den Fächern: Ethik, Englisch Anfangsunterricht, Kunst, Musik*. St. Augustin: Academia.

Weitere Informationen unter: <http://www.bewegte-schule-und-kita.de>

## 1 Ur- und Frühgeschichte

Klasse: 5

**Thema:** Arbeits- und Jagdgegenstände (Steinzeit – Metallzeit)

### 1.1 Was ist das?

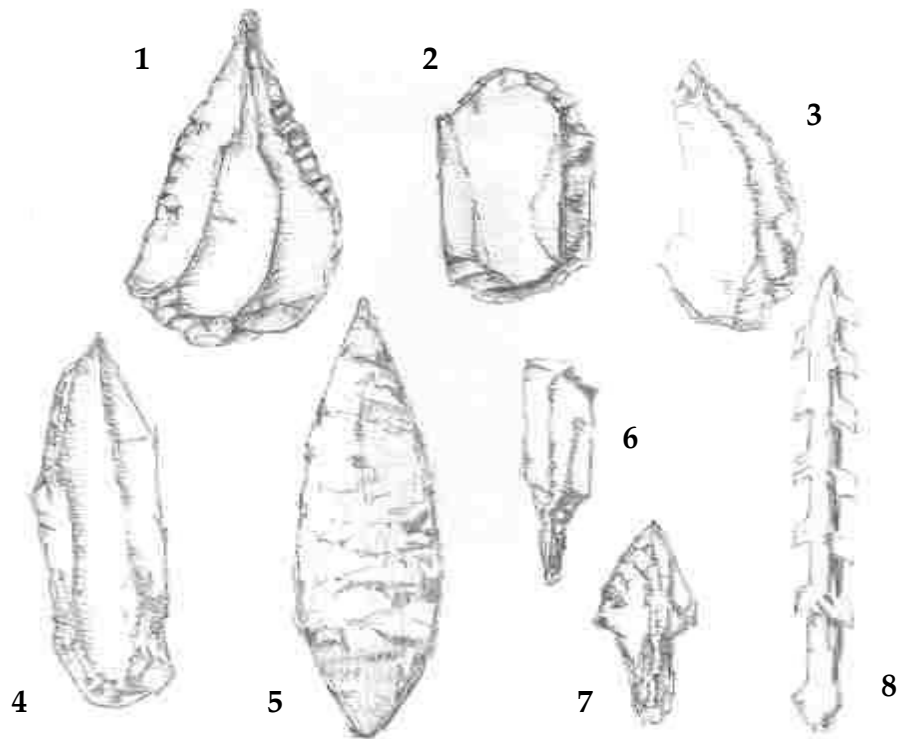
**Ort:** Unterrichtsraum

**Material:** Bildkarten

**Beschreibung:** Im Zimmer hängen/liegen Bildkarten aus. Auf der Vorderseite sind Werkzeuge, Waffen aus der Stein- oder Metallzeit abgebildet. Auf der Rückseite steht der dazugehörige Begriff. Paarweise gehen die Schüler nacheinander zu den Bildkarten, nennen sich gegenseitig den Begriff, kontrollieren diesen anhand der Rückseite und ordnen ihn am Platz in eine vorgegebene Tabelle ein. Diese wird am Schluss mit dem Tafelbild verglichen. (s. Rückseite)

**Varianten:**

- als Bankwechsel möglich
- mit den Karten ein Tafelbild erstellen
- s. Arbeitsblatt 1



**1 - Faustkeil**

**2 - Schaber**

**3 - Feuerstein-  
klinge**

**4 - Messer**

**5 - Speerspitze**

**6 - Bohrer**

**7 - Pfeilspitze**

**8 - Harpune**

## 1 Ur- und Frühgeschichte

Klasse: 5

**Thema:** Jäger und Sammler (Altsteinzeit – Jungsteinzeit)

### 1.2 Wir sind Jäger und Sammler

**Ort:** Unterrichtsraum

**Material:** -

**Beschreibung:** In Kleingruppen überlegen sich die Schüler, welche Tätigkeiten von Jägern und Sammlern ausgeführt wurden und stellen diese pantomimisch dar. Zum Abschluss zeigen sich die Kleingruppen gegenseitig ihre Darstellungen, erraten die entsprechenden Tätigkeiten und ahmen diese alle gemeinsam nach. (s. Rückseite)

**Variante:** Die Schüler gehen durch den Raum, der Lehrer nennt eine Tätigkeit, welche von den Schülern spontan dargestellt wird.

### Ausgewählte Tätigkeiten von Jägern und Sammlern

• Kräuter, Beeren, Pilze, Wurzeln und Kleingetier sammeln	• an der Wasserstelle trinken
• Tieren, die zur Wasserstelle kommen, auflauern	• Tiere mit Steinen und Keulen jagen
• Werkzeuge anfertigen	• getötete Tiere zerlegen
• Feuer machen	• Feuer hüten
• Bekleidung mit Tierfellen herstellen	• Nahrung zubereiten, Fleisch braten
• Fische mit Speer, Angelhaken und Netzen fangen	• Höhlen als Behausung einrichten
• Fellhütten oder Wohngruben bauen	• Höhlenmalerei anfertigen
• Kleinkinder stillen	• erlegte Tiere transportieren
• Holz sammeln	• bestimmte Holzarten und Knochen im Feuer härten
• Nähnadeln aus Knochen herstellen	• Fische mit Harpunen jagen



## 1 Ur- und Frühgeschichte

Klasse: 5

**Thema:** Altsteinzeit

### 1.3 Fantasiereise - Höhlenmalerei

**Ort:** Unterrichtsraum

**Material:** Geschichte Fantasiereise, Tafel, Kreide, Papier (A1), Stifte

**Beschreibung:** Der Lehrer liest eine Fantasiereise (Bsp. s. Rückseite) vor. Die Schüler nehmen eine bequeme Position ein, um zu entspannen.  
Danach finden sich die Schüler in Kleingruppen zusammen. Jede Gruppe gestaltet eine „Höhlenwand“ (Tafel oder Plakat) im Stile einer Höhlenzeichnung und anhand ihrer Erinnerungen an die Geschichte. Dargestellt werden können z. B. Jagdszenen („Jagdzauber“) oder andere alltägliche Situationen.

**Varianten:**

- Schüler beschreiben bei einem Rundgang die dargestellten Szenen.
- Lehrer präsentiert eine Bildauswahl  
(z. B. <http://www.kinderzeitmaschine.de/index.php?id=182&ht=1>)  
und die Schüler schreiben selbst eine Fantasiereise.

### **Fantasiereise:**

Du liegst ganz bequem mit locker ausgestreckten Armen und Beinen. Deine Augen sind geschlossen und du konzentrierst dich völlig auf deine Atmung und atmest ganz bewusst. Ein ... aus ... ein ... aus ...

Du entspannst dich mit jedem Atemzug immer tiefer. Dein Körper wird jetzt immer schwerer. Zunächst deine Beine: Du spürst, wie sie schwer werden. Jetzt werden auch deine Arme schwer ... mit jedem Atemzug ein bisschen mehr.

Nun entsteht vor deinem inneren Auge ein Bild. Du stehst in einem grünen Wald. Du bist völlig allein. Du hörst, wie der Wind das Laub über dir bewegt. Es raschelt. Ab und zu zwitschert ein Vogel. Sonnenstrahlen fallen auf dein Gesicht und wärmen deine Haut. Die angenehme Wärme gibt dir ein Gefühl von Sicherheit. Plötzlich erstreckt sich eine Felswand vor dir. Du tastest an ihr mit den Händen entlang und spürst den von der Sonne aufgeheizten Stein. Du fühlst die Risse und Löcher im Stein. Doch was ist das? Du spürst ein großes Loch, so groß, dass du hindurchpassen würdest. Es ist eine Höhle!

Vor lauter Aufregung hörst du dein Herz schlagen. Es ist dunkel. Gut, dass du eine Taschenlampe dabei hast. Du leuchtest in das Loch, aber der Lichtstrahl wird von der Dunkelheit verschluckt. Du verspürst ein bisschen Angst, aber deine Neugier überwiegt und du kriechst in die Höhle hinein. Ein schmaler Gang führt dich Stück für Stück in den Felsen hinein. Endlich öffnet sich die Steindecke nach oben und du kannst dich aufrichten. Du stehst in einem großen Raum. Rings um dich nur Felsen. Es ist kühl. Kein warmer Sonnenstrahl dringt in diese Tiefen vor. Stille.

Du leuchtest an den Felswänden entlang und entdeckst etwas Ungewöhnliches. Kein grauer Fels, sondern Farben. Wenn du genauer hinsiehst, kannst du viele Bilder an den Felswänden entdecken. Es sind Tiere: Ein Mammut mit riesigen Stoßzähnen und zottigem Fell. Eine Art Ziege mit Hörnern am Kopf. Im Lichtstrahl zittern die Tiere als wären sie lebendig. Du erkennst auch Abdrücke von großen und kleinen Händen. Unglaublich, denkst du! Ob jemand schon vor mir diese Malereien entdeckt hat?

Langsam verschwindet das Bild vor deinen Augen wieder. Du kehrst wieder in die Schule und ins Klassenzimmer zurück. Öffne langsam die Augen. Strecke Arme und Beine. Bewege dich ein wenig, bis du wieder wach bist! (Stephanie Hirsch)

## 1 Ur- und Frühgeschichte

Klasse: 5

**Thema:** Jäger und Sammler, Ackerbau und Viehzucht („Jungsteinzeitliche Revolution“)

### 1.4 Geschichtsball

**Ort:** Unterrichtsraum

**Material:** Softball

**Beschreibung:** In Kleingruppen spielen sich die Schüler einen Ball zu und bilden Sachfelder. Die benannten Beispiele können anschließend zur Systematisierung einer Epoche und Kategorie (s. Tabelle Rückseite) zugeordnet werden.

**Varianten:**

- Anzahl der gefundenen Wörter festhalten und mit anderen Gruppen vergleichen
- Problemfälle mit Lehrer diskutieren
- Tabelle als Tafelbild festhalten (Ergebnissicherung)

### Ausgewählte Sachfelder und Kategorien

	Jäger	Sammler	Ackerbau	Viehzucht
Epoche	• Altsteinzeit bis Jungsteinzeit (vor ca. 2,5 Mio. Jahren bis ca. 10.000 v. Chr.)		• Übergang zur Jungsteinzeit (ca. 5.000 v. Chr.) bis ca. 3.000 v. Chr.	
Nahrungsquellen		• Wurzeln • Vogeleier • Kleintiere	• Getreide • Fischfang	• Rinder • Schafe • Ziegen
Werkzeuge, Waffen	• Pfeil • Bogen • Harpune • „Jagdzauber“		• Vervollkommnung Steinwerkzeuge • Waldrodung • Hakenpflug • Sichel	
Zusammenleben	• Horden		• Entwicklung Großfamilien	
Glaubenshandlungen	• Kulthandlungen, Riten, Mythen, Symbole			
Siedlungsform			• Sesshaftwerdung • Dörfer, städtische Siedlungen	