

I.D.35

Altertum

Copy & Play: „Flut und Ernte“ – Ein Spiel zum Alten Ägypten

Daniel Bernsen, Ronald Hild

Illustrationen von Katharina Friedrich



Spiele als interaktive Modelle ermöglichen einen motivierenden Zugang zu komplexen Inhalten. Im Geschichtsunterricht veranschaulichen sie historische Prozesse und laden dazu ein, über deren Darstellung nachzudenken. In „Flut und Ernte“ übernehmen Spielende die Rolle eines Dorfes am Nil. Wie hoch steigt das Wasser des Nils in diesem Jahr? Wo werden Schleusen, Kanäle und Deiche gebaut? Und werden der Pharao und seine Beamtschaft die Ernte gerecht verteilen?

KOMPETENZPROFIL

Klassenstufe: 5-13

Dauer: 2 Unterrichtsstunden inklusive Spieldurchlauf und Nachbereitung

Kompetenzen: auf der Basis historischer Fakten strategische Entscheidungen treffen; in der Gruppe zusammenarbeiten; entsprechend den Spielregeln agieren; Spielerfahrungen auswerten

Thematische Bereiche: Altes Ägypten, Nilschwemme, hierarchische Gesellschaft

Medien: Anleitung, Spielplan und -materialien, PowerPoint

Auf einen Blick

1. Stunde

Thema: Vorbereitung, Ablauf und Vorlagen

M 1 Flut und Ernte: Spielvorbereitung

M 2 Flut und Ernte: Pharao und Beamtenschaft

M 3 Flut und Ernte: Die Dörfer am Nil

M 4 Flut und Ernte: Spielverlauf

M 5 Flut und Ernte: Übersicht Ereignisse

M 6 Flut und Ernte: Ergebnistabelle

M 7 Spielmaterial: Pharao-Tableau

M 8 Spielmaterial: Getreidespeicher- und Tempel-Tableau

M 9 Spielmaterial: Dorf-Tableau

Kompetenzen: Die Lernenden können auf der Basis historischer Quellen begründet strategische Entscheidungen treffen; sie arbeiten in der Gruppe zusammen und treffen Entscheidungen, die strategisch entsprechend den Spielregeln; sie werten ihre Spielerfahrungen aus.

Vorzubereiten: die Anleitungen M 1 für alle Spielgruppen kopieren; M 2, M 4, M 5 und M 6 für die Spielleitung und M 3 für die Mitspielenden kopieren; die farbigen Vorlagen M 7–M 9 ausdrucken und ggf. laminieren

Benötigt:

- ☐ 1 Pharao-Tableau
- ☐ 1 Getreidespeicher-Tableau
- ☐ 1 Tempel-Tableau
- ☐ 5 Dorf-Tableau
- ☐ 2 Spielfiguren
- ☐ 5 Marker (z. B. Holzklötzchen oder Spielchips, stapelbar)
- ☐ 1 Würfel
- ☐ Bleistifte und Radiergummi oder wasserlösliche Folienstifte

Auf einen Blick

1. Stunde

Thema: Vorbereitung, Ablauf und Vorlagen

M 1 Flut und Ernte: Spielvorbereitung

M 2 Flut und Ernte: Pharao und Beamtschaft

M 3 Flut und Ernte: Die Dörfer am Nil

M 4 Flut und Ernte: Spielverlauf

M 5 Flut und Ernte: Übersicht Ereignisse

M 6 Flut und Ernte: Ergebnistabelle

M 7 Spielmaterial: Pharao-Tableau

M 8 Spielmaterial: Getreidespeicher und Tempel-Tableau

M 9 Spielmaterial: Dorf-Tableau

Kompetenzen: Die Lernenden können auf der Basis historischer Quellen begründet strategische Entscheidungen treffen; sie arbeiten in der Gruppe zusammen und treffen Entscheidungen, die strategisch entsprechend den Spielregeln; sie werten ihre Spielerfahrungen aus.

Vorzubereiten: die Anleitungen M 1 für alle Spielgruppen kopieren; M 2, M 4, M 5 und M 6 für die Spielleitung und M 3 für die Mitspielenden kopieren; die farbigen Vorlagen M 7–M 9 ausdrucken und ggf. laminieren

Benötigt:

- ☐ 1 Pharao-Tableau
- ☐ 1 Getreidespeicher-Tableau
- ☐ 1 Tempel-Tableau
- ☐ 5 Dorf-Tableau
- ☐ 2 Spielfiguren
- ☐ 5 Marker (z. B. Holzklötzchen oder Spielchips, stapelbar)
- ☐ 1 Würfel
- ☐ Bleistifte und Radiergummi oder wasserlösliche Folienstifte

Flut und Ernte: Spielvorbereitung

M 1

„Flut und Ernte“ ist ein Spiel zur Entstehung der Hochkultur im Alten Ägypten. Der Nil bestimmt das Leben der Menschen. In der Zeit der Überschwemmung flutet er die Felder. Geht das Wasser zurück, beginnt für die Dorfgemeinschaft die Zeit der Aussaat. In der Trockenzeit wird die Ernte eingeholt. Der Pharao und seine Beamtenschaft verteilen die Ernte unter der Bevölkerung. Wie hoch wird das Wasser des Nils im neuen Jahr steigen? Gibt es eine reiche Ernte und gelingt es, alle gut zu versorgen? Und schließlich: Werden die Ägypter es schaffen, einen Tempel zu bauen, um die Götter und den Nil gewogen zu stimmen?

Ziel des Spiels

Ziel ist es, innerhalb von 10 Runden möglichst viele der zentralen Speicher mit Getreide zu füllen. Die Dorfbewohner gewinnen, wenn mindestens 2 Getreidespeicher gefüllt sind. Der Pharao gewinnt, wenn das große Bauprojekt, der Tempel, fertig gebaut ist. Welches Dorf einer Spielgruppe erntet am meisten? Welche Spielgruppe füllt die meisten Speicher? Welche schafft es, den Tempel zu bauen?

Spielablauf

- Das Spiel geht über 10 Runden. Jede Runde steht für 1 Jahr.
- Jedes Jahr hat 3 aufeinanderfolgende Jahreszeiten: die Zeit der Überschwemmung, der Aussaat und der Ernte.
- In jeder dieser Spielphasen finden Spielaktionen statt. Für jede Aktion wird eine Anzahl an Handwerkern, Arbeitern und Bauern benötigt, die diese ausführen.

Benötigtes Spielmaterial pro Spielgruppe

- ☐ 1 Pharao-Tableau
- ☐ 1 Getreidespeicher-Tableau
- ☐ 1 Tempel-Tableau
- ☐ 5 Dorf-Tableaus
- ☐ 2 Spielfiguren
- ☐ 5 Marker (z. B. Holzklötzchen oder Spielchip)
- ☐ 1 Würfel
- ☐ Bleistifte und Radiergummi oder wasserlösliche Folienstifte

Gruppenbildung und Rollenverteilung

- Bildet Gruppen mit jeweils 6 bis 8 Spielenden. Die Mitglieder einer Gruppe setzen sich an einen Tisch.
- Spielleitung: Bestimmt ein Gruppenmitglied, das die Rolle der Pharaonin oder des Pharaos und der Beamtenschaft übernimmt. Die Spielleitung bekommt 1 Pharao-Tableau, 1 Getreidespeicher-Tableau, 1 Tempel-Tableau sowie 1 Spielfigur, 3 Marker, 1 Würfel und 1 Stift.
- 5 Spielende der Gruppe übernehmen die Rolle jeweils eines Dorfes am Nil. Jedes Dorf bekommt jeweils 1 Dorf-Tableau, 1 Spielfigur, 2 Marker und 1 Stift.
- Bei mehr als 6 Gruppenmitgliedern können auch 2 bis 3 Spielende die Rolle der Spielleitung übernehmen.

Flut und Ernte: Spielverlauf

M 4

Es kann sofort gespielt werden. Die Spielleitung liest in der ersten Runde die folgende Anleitung für die jeweilige Jahreszeit vor. Die begleitende PowerPoint-Präsentation visualisiert die Spielelemente auf den Tableaus. Die Spielenden folgen den Anweisungen. Wenn alle Gruppen ihre Aufgaben erledigt haben, wird die nächste Jahreszeit vorgelesen und die Spielgruppe interagiert.

Ein Jahr beginnt

- Der Pharao beginnt die Runde, indem er den Beginn eines neuen Jahres verkündet. Die Spielfigur wird in das entsprechende blaue Feld auf dem Pharao-Tableau gesetzt.
- Falls es in diesem Jahr ein Ereignis gibt, liest der Pharao dieses laut vor (siehe Übersicht Ereignisse). Die Folgen werden durchgeführt.

Zeit der Überschwemmung

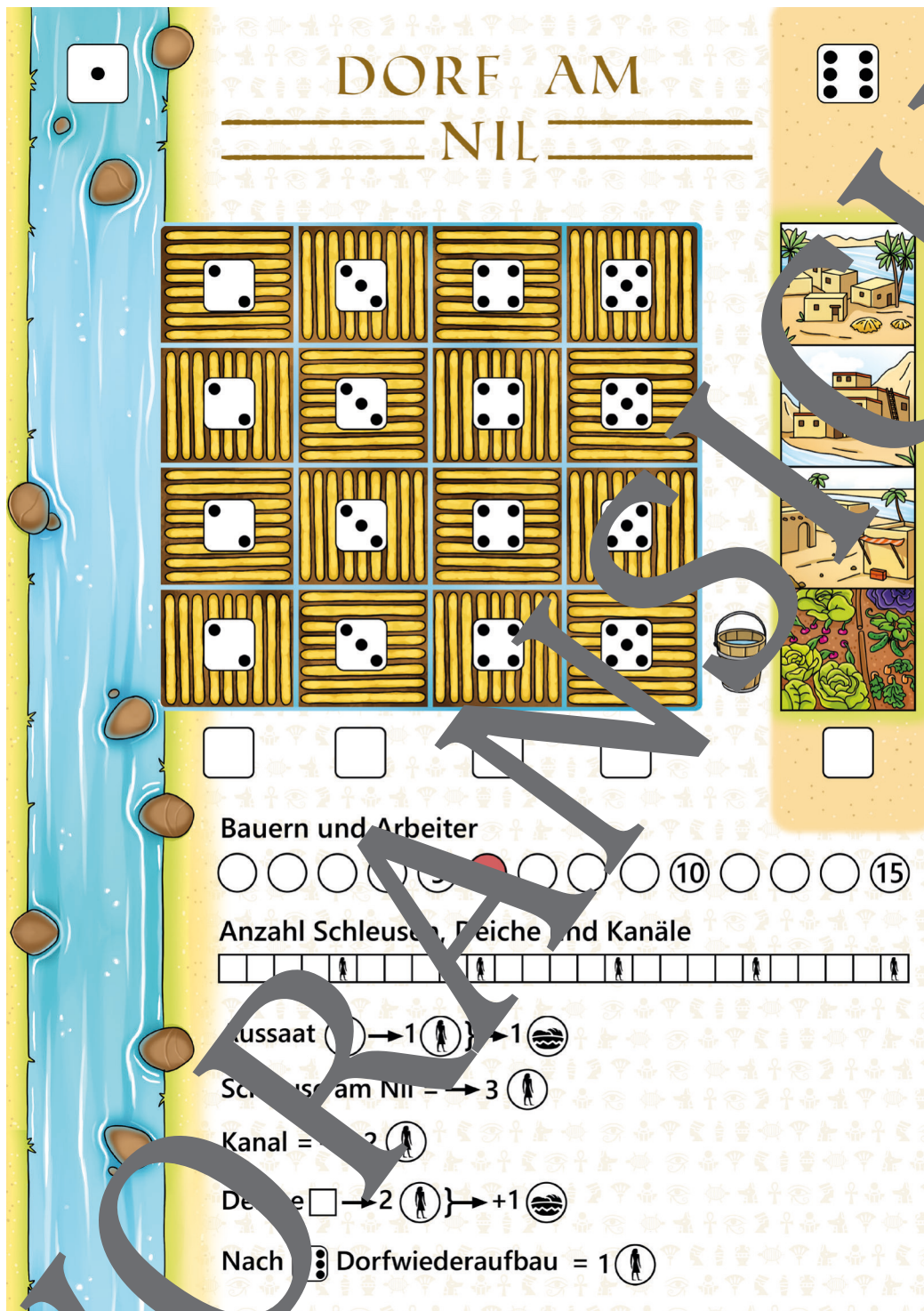
- Der Pharao würfelt. Der Zahlenwert wird oben in der Leiste auf dem Pharao-Tableau getragen. Auf den Dorf-Tableaus kann die Spielfigur entsprechend verschoben werden. Der Würfel bestimmt die Höhe der Flut des Nils und damit die Ernte. Entsprechend der Würfelzahl werden die Getreidefelder auf den Dorf-Tableaus am Ufer überschwemmt und können anschließend zum Anbau von Getreide verwendet werden. Das Würfelresultat gilt für alle Dörfer.
- Wird eine 1 gewürfelt, bleibt das Hochwasser aus. Es findet keine Überflutung am Ufer statt.
- Wird eine 6 gewürfelt, erreicht das Hochwasser des Nils die höhergelegenen Dörfer.
- **Aktion „Bau Tempel und Getreidespeicher“:** Während der Zeit der Überschwemmung können Bauarbeiten für den Pharao durchgeführt werden. Der Pharao entscheidet, ob seine Arbeiter einen neuen Getreidespeicher bauen, Steine für den Tempel herstellen oder als Bauern in ein Dorf gehen.

Zeit der Aussaat

- Der Pharao rückt die Spielfigur auf das grüne Feld auf dem Pharao-Tableau.
- **Aktion „Aussaat“:** Die Bauern kümmern sich um die Aussaat. Auf jedem mit Nilwasser versorgten Feld (durch die Flut oder bereits vorhandene Bewässerung) kann gesät werden. Für die Aussaat wird ein Kreis um das betreffende Getreidefeld gemalt. Es ist 1 Arbeiter pro Feld notwendig.
- **Aktion „Bau von Schleusen und Kanälen“:** Die Bauern legen Schleusen und Kanäle an, um das Wasser des Nils auf nicht gesäte Felder zu leiten. Für den Bau einer Schleuse werden zwei parallele Striche zwischen Nil und einem benachbarten Feld gezogen. Es sind 3 Arbeiter nötig. Für den Bau eines Kanals werden zwei parallele Striche zwischen zwei Feldern gezogen. Es sind 2 Arbeiter nötig. Es ist mindestens eine Schleuse notwendig, um einen Kanal bauen zu können. Jede gebaute Schleuse und jeder Kanal wird auf dem Dorf-Tableau auf der Zählleiste eingetragen.
- **Aktion „Bau von Deichen“:** Deiche sorgen dafür, dass das Wasser länger auf einem Getreidefeld stehen bleibt und sich mehr fruchtbare Erde ablagert. Die Ernte auf jedem eingedeichten Feld wird sich verdoppeln. Für den Bau eines Deiches wird in einem Feld ein Rechteck um den Kreis gemalt, der die Aussaat anzeigt. Es werden 2 Arbeiter benötigt. Jeder gebaute Deich wird auf dem Dorf-Tableau auf der Zählleiste eingetragen.

Spielmaterial: Dorf-Tableau

M 9



Grafiken: © Katharina Friedrich

Mehr Materialien für Ihren Unterricht mit RAAbits Online

Unterricht abwechslungsreicher, aktueller sowie nach Lehrplan gestalten – und dabei Zeit sparen.

Fertig ausgearbeitet für über 20 verschiedene Fächer, von der Grundschule bis zum Abitur: Mit RAAbits Online stehen redaktionell geprüfte, hochwertige Materialien zur Verfügung, die sofort einsetz- und editierbar sind.

- ✓ Zugriff auf bis zu **400 Unterrichtseinheiten** pro Fach
- ✓ Didaktisch-methodisch und **fachlich geprüfte Unterrichtseinheiten**
- ✓ Materialien als **PDF oder Word** herunterladen und individuell anpassen
- ✓ Interaktive und multimediale Lerneinheiten
- ✓ Fortlaufend **neues Material** zu aktuellen Themen



Testen Sie RAAbits Online
14 Tage lang kostenlos!

www.raabits.de

