

45 MINUTEN

Escape

Geschichte
Klasse 5–7



Kallmeyer



LERNSPIELE



45min Escape – Latein

„Die Irrfahrten des Odysseus“

Bestell-Nr: 13116



45min Escape – Biologie

„SOS: Rettet den Wald!“

Bestell-Nr: 13119

Erscheint im
Frühjahr 2021

Über das Konzept

„Die Pharao-Verschwörung“ ist ein Escape-Spiel für den Unterricht, das inklusive Vor- und Nachbereitung innerhalb einer 45-minütigen Unterrichtsstunde gespielt werden kann. Außer dem beiliegenden Spielmaterial werden als zusätzliches Material lediglich Stifte und Zettel benötigt. Die Inhalte der Rätsel haben einen sehr starken Bezug zum Unterrichtsinhalt und erfordern neben fachlichem Wissen auch Logik, Abstraktionsfähigkeit und Kreativität. Das Konzept ist darauf ausgelegt, alle Lernenden einer Klasse gleichermaßen einzubeziehen.

Die Rahmenhandlung einer Verschwörung gegen den Pharao Ramses III. führt die Lernenden durch das Spiel und vermittelt dabei zugleich Einblicke in das Leben im Alten Ägypten. Jede Gruppe untersucht einen Teil der Gesellschaft und sammelt Informationen und Hinweise, die für die gemeinsame Lösung des Abschlussrätsels notwendig sind.



Spielmaterial:

- 1 Einleitungskarte, auf der Vorderseite mit „Düstere Zeichen“ überschrieben, auf der Rückseite mit „Einleitung“ gekennzeichnet
- 5x5 Rätselkarten, gekennzeichnet durch verschiedene Gruppensymbole: Säule, Getreide, Pharao(neninsignien), Thot, Schriftrolle.
Auf der Startkarte befinden sich auf der Rückseite das Gruppensymbol sowie die Aufforderung „Beginnt mit dieser Karte“. Auf den weiteren Rätselkarten ist auf der Rückseite ein Code zu finden.
- 3 Karten Abschlussrätsel „Verschwörung“
- 1 Karte „Alternatives Ende“ & 1 Karte „Ende“
- 1 Übersicht „Hilfe und Verschwörerpunkte“, S. 12–23 in diesem Begleitheft
- Die Karten, die bei der Lehrkraft verbleiben, sind auf der Rückseite gekennzeichnet durch eine blau-goldene Randdekoration.



**Gruppensymbole:
Säule, Getreide, Pharao,
Thot, Schriftrolle**



1 Einleitungskarte



3 Karten Abschlussrätsel



5x5 Rätselkarten



Rückseite Startkarte



Rückseite Rätselkarte

↑
Code

Historischer Hintergrund „Die Pharao-Verschwörung“

Das hier präsentierte Spiel beruht auf wahren Begebenheiten. Ramses III. herrschte im 12. Jahrhundert v. Chr. mehr als 30 Jahre über Ägypten. Er gilt als letzter großer Herrscher des Neuen Reiches. Trotz seiner militärischen Erfolge im Kampf gegen Libyer, Philister und Seevölker und zahlreicher Großbauten wie des Tempels von Medinet Habu wuchs während seiner Herrschaft die wirtschaftliche Not, es kam sogar zu Streiks. Er wurde schließlich in einer sogenannten „Haremsverschwörung“ ermordet; wahrscheinlich wurde ihm mit einem scharfen Messer die Kehle durchgeschnitten. Dies jedenfalls legen neuere Untersuchungen nahe, die im Jahr 2012 von Forschern im „British Medical Journal“ veröffentlicht wurden.

Das Attentat war zwar erfolgreich, aber die Verschwörung von Nebenfrau Teje und Nebensohn Pentawer scheiterte. Erhaltene Papyri belegen, dass Pentawer bei einem Gerichtsprozess nach dem Komplott wegen Mordes schuldig gesprochen wurde. Der Prinz soll sich nach dem Urteil selbst das Leben genommen haben, heißt es in den Papyri weiter. Die Forscher halten es jedoch auch für möglich, dass Pentawer stranguliert wurde. Die tatsächliche Todesursache bleibt weiterhin Spekulation.

Sein Grab wurde mittlerweile identifiziert. Laut DNA-Untersuchungen ist er der bislang „Unbekannte Mann E“ aus einer Grabstätte der Pharaonen in Deir el-Bahari. Ungewöhnlich ist auch die Form seiner Bestattung: Der Leichnam des zum Zeitpunkt seines Todes ca. 18 bis 20 Jahre alten Prinzen wurde nur mit Ziegenhaut eingehüllt, seine inneren Organe und sein Gehirn wurden nicht wie gewöhnlich entfernt. Diese nicht standesgemäße Mumifizierung könnte auf eine Bestrafung wegen der Teilnahme an der Verschwörung gegen seinen Vater hinweisen. Andere an der Verschwörung beteiligte Personen wurden ebenfalls mit dem Tode oder mit Verstümmelungen bestraft.

Im Übrigen existierte keine feste Erbfolgeregelung in Ägypten, etwa die Übergabe der Krone an den ältesten Sohn. Sobald ein Prinz Nachfolger seines Vaters geworden war, „verschwanden“ seine Brüder und wurden durch Posten beim Militär oder in der Priesterschaft versorgt und dorthin abgeschot-

ben. Das Gleiche galt für Nebenfrauen und Kinder, die ein Pharao mit ihnen hatte. So ergriff der spätere Ramses IV., legitimer fünfter Sohn von Ramses III. und seiner „Großen Königlichen Gemahlin“ Isettahemdjert, nach dem Attentat die Gelegenheit, ließ die Verschwörer um Teje und den Prätendenten Pentawer verhaften und ihnen den Prozess machen, um selbst Pharao zu werden.

Literatur

- Bernhardt, Markus: Das Spiel im Geschichtsunterricht, Schwalbach/Ts. 2003.
Dodson, Aidan: Rameses III, King of Egypt. His Life and Afterlife, Kairo und New York 2019.
Grandet, Pierre: Ramsès III. Histoire d'un règne, Paris 1993.
Hawass, Zahi u. a.: Who killed Ramesses III? Revisiting the harem conspiracy and death of Ramesses III: anthropological, forensic, radiological, and genetic study, in: British Medical Journal 345 (2012) Nr. 7888, S. 39–40.
Mathes, Judith: Tage des Seth. Roman aus dem alten Ägypten, Mainz 2010.
Redford, Susan: The Harem Conspiracy. The Murder of Ramesses III, Dekalb 2002.



Didaktische und methodische Hinweise zum Spielverlauf

Das Spiel zeichnet sich durch seine thematische Vielfalt aus. Zahlreiche Bereiche des Alten Ägyptens werden in Form eines Epochenquerschnitts in fünf Gruppen angesprochen. Es empfiehlt sich, das Spiel am Ende der Sequenz zu Ägypten im Unterricht durchzuführen, damit die Schülerinnen und Schüler notwendiges Vorwissen bereits erworben haben und um die Unterrichtsinhalte in spielerischer Weise erneut umzuwälzen bzw. zu vertiefen.

Es ist auch möglich, das Spiel zu Beginn zur Motivation einzusetzen und während oder am Ende der Unterrichtssequenz in anderer Gruppenzusammensetzung noch einmal zu spielen, um den Schülerinnen und Schülern ihren Lernfortschritt zu veranschaulichen. In diesem Fall muss beim ersten Spieldurchgang damit gerechnet werden, dass Gruppen ihre Aufgaben nicht ohne Unterstützung lösen können, und stärker helfend eingegriffen werden.

Neben Fachwissen sind auch Logik, Kreativität, Abstraktions- und Kombinationsfähigkeit gefragt, um die jeweiligen Rätsel zu lösen. Insbesondere in jüngeren Jahrgangsstufen kann der Rätselcharakter faszinierend und motivierend sein.

Die Gruppen können heterogen zusammengesetzt sein; die Schwierigkeitsgrade sind innerhalb der einzelnen Gruppen vergleichbar. In der Gruppenphase kommt (arbeitsteilige) Gruppenarbeit als kooperative Sozialform zum Einsatz. Die Schülerinnen und Schüler werden so in den Bereichen des sozial-kommunikativen und des methodisch-strategischen Lernens gefördert. Die kooperative Arbeitsweise ermöglicht es der Lehrkraft, als Lernbegleiter und Spielleiter einzelne Gruppen individuell und nach Bedarf zu unterstützen.



Die Sicherung erfolgt immanent, da nur mit der richtigen Lösung die nächste Karte gefunden werden kann. Bei einer falschen Lösung muss die Gruppe noch einmal neu überlegen.

Am Ende werden die Ergebnisse der einzelnen Teilgruppen zusammengeführt, um das Abschlussrätsel zu lösen. Eventuelle Hemmungen bei schwächeren Lernenden reduzieren sich dadurch, dass die Kommunikation auf Augenhöhe stattfindet. Die Schülerinnen und Schüler übernehmen Verantwortung für Lernprozess und Lernergebnis. Durch die peer-Situation werden alle aktiviert und in das Abschlussrätsel involviert, indem sie ihre Vermutungen äußern, begründen und diskutieren. Erst dann treffen sie gemeinsam eine Entscheidung, in welcher gesellschaftlichen Gruppe sie die Verschwörer vermuten und wen sie der Verschwörung bezichtigen.

Dabei besteht die Möglichkeit, dass die Lernenden bei der Aufdeckung der Verschwörung scheitern, indem sie entweder zu viele Hilfen in Anspruch nehmen und die Höchstgrenze der zulässigen „Verschwörerpunkte“ überschreiten. Im diesem Fall sind die Spieler gescheitert und das Attentat auf Ramses III. war erfolgreich. Die Lernenden können jedoch mithilfe der bis dahin gesammelten Erkenntnisse und Indizien noch versuchen, die Verschwörer zu identifizieren. Je nach Leistungsstärke der Lerngruppe kann die Anzahl der zum Scheitern notwendigen „Verschwörerpunkte“ ggf. individuell variiert und auf diese Weise differenziert werden.

Sind die Lernenden erfolgreich, indem sie die Intrige aufdecken und damit das Attentat verhindern, bietet es sich als abschließende Vertiefung an, unter Berücksichtigung der Kenntnisse über das ägyptische Totengericht über eine gerechte Bestrafung der Verschwörer zu diskutieren. Als Differenzierung können hierzu verschiedene Optionen wie z.B. Verstümmelung, Verbannung oder Todesstrafe vorgegeben werden, die abgewogen und begründet werden müssen.

Vorbereitung (Dauer: ca. 3 – 5 Minuten):

- Die Einleitungskarte („Düstere Zeichen“) wird laut vorgelesen. Sie führt in das Thema ein und erklärt den Lernenden den Spielablauf.
- Die Klasse wird in 5 Gruppen aufgeteilt. Jede Gruppe erhält ihre Startkarte, die zunächst verdeckt vor die Gruppe gelegt wird. Zusätzlich benötigt jede Gruppe Stifte und Papier für eventuelle Notizen.
- Die übrigen Karten werden mit den Codes (Rückseiten) nach oben auf einen für alle Gruppen zugänglichen Tisch gelegt.
- Die Karten „Verschwörung“ (Codes: Pharao, Pschent, Teje), „Alternatives Ende“ und „Ende“ verbleiben bei der Lehrkraft. Die Lehrkraft sollte einen Stift und Papier bereithalten, um Verschwörerpunkte notieren zu können, falls die Schülerinnen und Schüler Hilfe benötigen.

Spielablauf (Dauer: ca. 25 – 30 Minuten):

- Auf ein Startzeichen hin beginnen die Lernenden, in ihren Gruppen die Rätsel zu lösen.
- Die Lösung eines Rätsels führt zu einem Code, der aus einem Begriff oder auch einer Zahl bestehen kann. Dieser Code muss auf einer der ausliegenden Karten zu finden sein. Die Gruppe rätselt dann mit dieser Karte weiter.

Hilfe und Verschwörerpunkte:

- Wenn die Lernenden bei einem Rätsel nicht weiterkommen, so haben sie die Möglichkeit, den „Wesir“ (die Lehrkraft) um Hilfe zu bitten.
- Für jede Hilfe, die in Anspruch genommen wird, erhalten jedoch die Verschwörer Punkte: Für die erste Hilfe, die eine Gruppe in Anspruch nimmt, gibt es 1 Verschwörerpunkt, für die zweite Hilfe dieser Gruppe 3 und für die dritte Hilfe sogar 5 Verschwörerpunkte. Nehmen also die Gruppen „Säule“, „Pharao“ und „Schriftrolle“ je einmal Hilfe in Anspruch und die Gruppe „Thot“ dreimal, sind es 12 Verschwörerpunkte. Sollte die Klasse auf insgesamt 15 oder mehr Verschwörerpunkte kommen, ist die Verschwörung erfolgreich. Das Spiel wird unterbrochen und die Karte „Alternatives Ende“ vorgelesen.
- Ggf. kann bei 10 Verschwörerpunkten ein kleiner Hinweis erfolgen: „Euch beschleicht eine düstere Vorahnung, dass der Pharao in größter Gefahr schwebt!“

- Leichtere Variante: Die Lehrkraft kann die Höhe der Verschwörerpunkte an das eingeschätzte Leistungsniveau der Klasse anpassen. Als leichtere Variante kann bis 25 Verschwörerpunkte gespielt werden.

Abschlussrätsel „Verschwörung“

- Das Abschlussrätsel wird von der ganzen Klasse gemeinsam gelöst. Genau wie die Gruppenrätsel ergeben die Abschlussrätsel einen Code, der jeweils zur nächsten Karte führt. Diese verbleiben bei der Lehrkraft und werden nach der Nennung des richtigen Codes nach und nach laut vorgelesen.
- Die letzte Karte der Gruppe „Pharao“ gibt den entscheidenden Hinweis, der zu den Abschlussrätseln überleitet.
- Die letzte Karte jeder Gruppe – außer „Thot“ – enthält zwei Hinweise für die Lösung der Abschlussrätsel, Gruppe „Thot“ nur einen. Auch wenn auf diesen letzten Karten keine konkrete Aufgabe genannt wird, sollten sich die Schülerinnen und Schüler die Informationen gut durchlesen.
- Bei den Abschlussrätseln gibt es keine Hilfe mehr, sodass mehrere Lösungsvorschläge genannt werden können. Für jeden falschen Vorschlag erhalten die Verschwörer jedoch einen weiteren Punkt.

Hinweise:

- Das Konzept ist darauf ausgelegt, dass die Klasse gemeinsam zu einem erfolgreichen Abschluss gelangt. Dies ist nur möglich, wenn jede Gruppe ihre Rätsel bis zum Ende löst. Sollte eine Gruppe deutlich langsamer vorankommen als die anderen, so kann die Lehrkraft als Spielleitung die Hilfe auch unaufgefordert zur Verfügung stellen. Auch dafür werden Verschwörerpunkte vergeben.

Nachbereitung (Dauer: 5–10 Minuten):

- Da sich jede Gruppe nur mit einem Teilaspekt der ägyptischen Geschichte auseinandersetzt, können im Anschluss an das Spiel die Gruppen ihre Erkenntnisse kurz zusammenfassen, sodass dadurch ein Gesamtbild entsteht.
- Ein Glossar mit Fachbegriffen und Namen steht Ihnen online zur Verfügung. Um das Material herunterzuladen, geben Sie unter www.friedrich-verlag.de in der Suchmaske den Code d13118cn ein.

IMPRESSUM

Autoren:

Ronald Hild, Dr. Marco Dräger

Illustrationen:

Christian Opperer

Redaktion:

Nele Schmidtke, Claudia Imwalle

Grafik:

Frederieke Ruberg

Druck:

Zimmermann Druck + Verlag GmbH, 58802 Balve

Bestell- Nr.:

13118

© 2021 KALLMEYER LERNSPIELE

Friedrich Verlag GmbH

Luisenstraße 9

30159 Hannover

www.kallmeyer-lernspiele.de