

# ICH KAM, SAH UND KAPIERTE:

**„Zeiten“ der Archäologie**  
(Foto: Die Menschenarten Europas)  
Foto: GDKE, U. Pfeuffer)



## Vorschläge für Deine Beschäftigung mit den Zeiten:

### 1. Der Zeitstrahl Deines eigenen Lebens!

- Fertige auf einem großen Blatt einen Zeitstrahl mit mindestens so vielen Abschnitten an, die Deinem Alter entsprechen. Einige mehr können nicht schaden.
- Schreibe am Beginn des Strahls Deinen Namen und Dein Geburtsjahr ein. Dann schreibst Du fortlaufend an die nächsten Einteilungen die auf Dein Geburtsjahr folgenden Jahre.
- An diese kannst Du nun eintragen: die Geburtsdaten von Deinen Geschwistern, wichtige Ereignisse aus Deinem Leben, etwa Einschulung, das Bekommen eines Haustieres, Urlaube, Vereinseintritt, Kommunion/Konfirmation, Siege bei Wettbewerben, Krankenhausaufenthalt, ...  
Dir wird sicherlich noch viel mehr einfallen!
- Zu den Ereignissen Deiner ersten Lebensjahre frage Deine Eltern, Großeltern, Tanten, Onkel, .... Sie werden Dir bestimmt hierzu Ereignisse nennen können, z.B. Taufe, ersten Zähne, erste Worte, erster Milchzahn ausgefallen, .....
- Natürlich kannst Du diesen Zahlenstrahl in den kommenden Jahren fortführen, indem Du ihn durch Ankleben von Blättern verlängerst. Oder nimmst gleich zu Beginn eine Tapetenrolle.

## 2. Spielt Euch durch die Steinzeit!

(Etwa ab Klasse 5)

Der lange, lange Weg durch die Steinzeit war für die verschiedenen Menschenarten mit körperlichen Entwicklungen, mit Erfindungen, Veränderungen und Entdeckungen verbunden. Er barg aber auch viele gefährliche Risiken sowie Veränderungen des Klimas.

Entwickelt in der Klasse in Kleingruppen von etwa fünf Spieler\*innen jeweils Euer eigenes Spiel für den Weg durch diese steinigen Jahrtausende der Menschheitsgeschichte.

Dazu braucht Ihr pro Gruppe:

- einen **Würfel**
- für jede/n Mitspieler\*in einen **Kieselstein**: Diesen kennzeichnet jeder mit einem Faserstift durch ein besonderes Symbol.
- einen **Spielplan**: Zeichnet auf einem großen Karton (mindestens Zeichenblockgröße) einen Weg von gut 60 „Steinen“. Kennzeichnet den Start und das Ziel. In ungleichen Abständen zeichnet Ihr statt eines Steins eines von insgesamt sechs „**Ereignisfeldern**“. Denkt Euch Ereignisse aus und schreibt sie darauf, etwa „Du kommst ohne Nahrung ins Lager zurück. Setze einmal aus.“ oder „Du hast ein gutes Höhlenbild gemalt. Rücke vier Felder vor.“ oder „Du hast das Fell schlecht abgeschabt. /Gehe fünf Felder zurück.“

Weiterhin zeichnet Ihr etwa nach 15, 30 und 45 Steinen eine **Feuerstelle** neben den Steinweg.

Und nach etwa allen sechs Steinen zeichnet Ihr einen Stein von **besonderer Form** (Fragenstein).

- 30 **Karteikarten** in DIN A6 (halbe Postkartengröße): Denkt Euch 30 Fragen zum Leben in der Steinzeit aus. Dazu könnt Ihr Euer Geschichtsbuch oder andere Bücher nehmen, im Internet nachsehen oder weitere Filme von „Ich kam, sah und kapierte“ ansehen. Schreibt je eine Frage auf eine Karte und unbedingt die Antwort auf der gleichen Kartenseite dazu.

Beispiele:

„Aus welchem Kontinent sind zwei Menschenarten nach Europa eingewandert? – Aus Afrika“ oder

„Wie nennen Archäologen heute das Universalwerkzeug der Steinzeit? – Faustkeil“ oder „

Aus welchem kostbaren Material haben Steinzeitler Kunstwerke hergestellt? – Mammutelfenbein“.

- Tauscht dann Eure Fragekarten mit einer anderen Gruppe; die Gruppen spielen also nicht mit ihren eigenen Karten!

## **Spielregeln:**

- Jeder legt seinen Kieselstein an den Start.
- Die Fragekarten mischen und mit der Rückseite nach oben legen.
- Wer eine Vier würfelt, darf beginnen; die anderen Spieler\*innen folgen im Uhrzeigersinn.
- Kommt ein Spieler mit seinem Wurf auf einen Fragenstein, stellt ihm ein/e Mitspieler\*in die Frage der obersten Fragenkarte. Kann der/die Gefragte die Frage beantworten, bleibt er auf dem Feld stehen, der/die Nachbar\*in darf würfeln. Kann der/die Gefragte nicht beantworten, muss er zurück zur letzten Feuerstelle; der/die Nachbar\*in darf würfeln.
- Trifft ein Kieselstein auf ein Ereignisfeld, muss er den dortigen Anweisungen folgen und den Stein entsprechend ziehen.

Wenn Ihr das Spiel mit den Karten von allen Gruppen gespielt habt, seid Ihr sicher alle Experten für das Thema Steinzeit.

Und jetzt:

Viel Spaß und Erfolg beim Spielen!