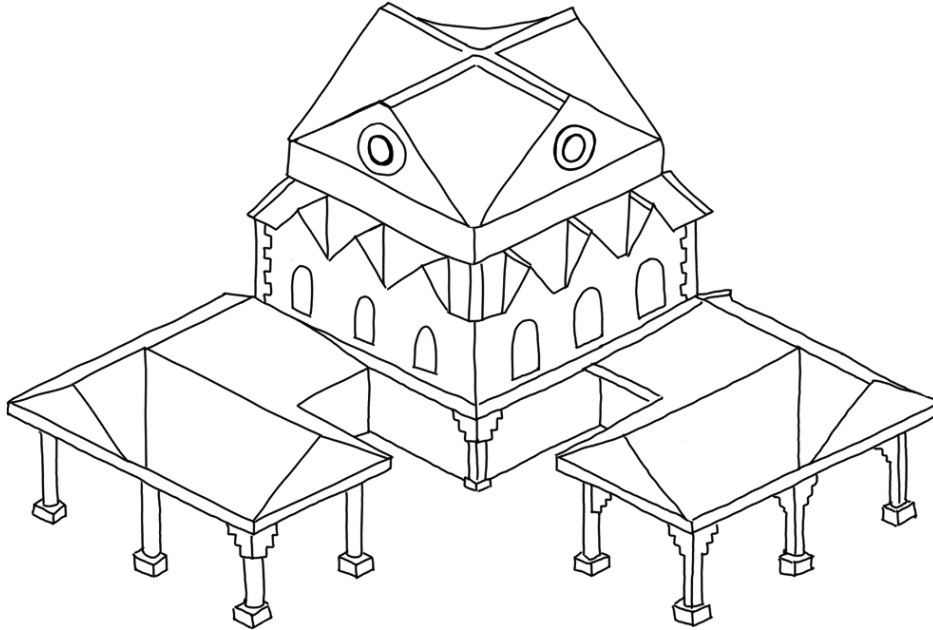


Lehrerheft

Aufbau und Struktur einer mittelalterlichen Stadt
Lernspiel „Age of Empires 2“



Ein Unterrichtsentwurf für die Fächer Geschichte und Geografie

Bundesland	Brandenburg	Brandenburg
Fach	Geschichte	Geografie
Jahrgang	7./8. Klasse	11./12. Klasse
Schulform	Gymnasium	Gymnasium
thematische Einordnung im Rahmenlehrplan	Epochenüberblick: Orientierung in der Zeit	Siedlungsentwicklung und Raumplanung

Age of Empires 2

Was ist das?

Bei *Age of Empires* handelt es sich um ein beliebtes Echtzeit-Strategiespiel. Im eigentlichen Spiel geht es darum alle Gegner zu besiegen, Artefakte zu sammeln oder ein Weltwunder zu errichten. Das Spiel ist während der Zeit des mittelalterlichen Altertums angelegt. Die Kinder haben allerdings in unserer Variante die Aufgabe eine mittelalterliche Stadt zu bauen, das heißt die eigentlichen Siegesbedingungen entfallen. Hierfür wird der Karteneditor vom Spiel genutzt.

Ablauf

1. Um Ihnen, sowie den Schülern, einen genaueren Einblick in die Funktionsweise des Spiels zu gewähren, empfehlen wir Ihnen das beigefügte Einführungsvideo anzuschauen. Es wäre von Vorteil, wenn das Spiel bereits auf dem Computer geöffnet ist, damit die einzelnen gezeigten Schritte nachvollzogen werden können.
2. Nach dem Einführungsvideo werden die Arbeitsblätter für die Schüler verteilt und gegebenenfalls Unklarheiten geklärt.
3. Für das Bearbeiten der Aufgaben, bilden die Schüler zweier Teams.
4. Nach 45 min präsentiert ein Team dem anderen Team, deren mittelalterliche Stadt. Dabei sollen positive sowie auch negative Kritikpunkte, zum Aufbau der Stadt des anderen Teams, erläutert werden (Besitzt die Stadt die geforderte Struktur? Wurden die geforderten Gebäude eingefügt? Wie wurde die Stadt gestaltet? usw.).



Kompetenzerwartung

Die Schülerinnen und Schüler ...

- erfassen grundlegende Merkmale des Lebens der Menschen im Mittelalter und ihre kulturellen Leistungen. Sie nutzen ihre Erkenntnisse zur Orientierung in Geschichte und Gegenwart, um Unterschiede und Gemeinsamkeiten zur eigenen Lebenswelt einzuschätzen.
- erschließen unter Anleitung verschiedenartiger Quellen und Darstellungen, um typische mittelalterliche Lebens- und Wirtschaftsformen zu erfassen.
- untersuchen einfache Beispiele der Architektur sowie der höfischen Kultur und setzen sich in diesem Zusammenhang mit den Grenzen und Möglichkeiten von digitalen Quellen und Darstellungen auseinander.
- erkennen in der Struktur einer Altstadt ihre historische Anlage und verbalisieren auf der Basis ihrer Kenntnisse zur Stadt im Mittelalter verschiedene, das Stadtleben prägende Aspekte.
- erfassen äußere Bedrohungen wie z. B. Seuchen und beurteilen den Umgang der Menschen mit den Herausforderungen ihrer Zeit.
- wenden folgende grundlegende Daten und Begriffe bei kurzen eigenen Beschreibungen von historischen Zusammenhängen an: um 1200 kulturelle Blüte zur Zeit der Stauer, Stände, Grundherrschaft, Stadtrecht, Bürger, Ghetto, Kloster.

Inhalte zu den Kompetenzen:

- Struktur der mittelalterlichen Agrar- und Feudalgesellschaft: Stände, Grundherrschaft
- prägende Rolle der Klöster
- höfische Kultur der Stauferzeit, Rittertum; Romanik und Gotik
- Stadt im Mittelalter: Handel, Gesellschaft, Selbstverwaltung, Reichsstädte
- äußere Bedrohungen

Lernziele:

- Erlernung und Anwendung der Struktur und dem Aufbau einer mittelalterlichen Stadt
- Aneignung der Funktion der einzelnen Gebäude
- Fertigkeit zur Nutzung von Lernspielen im Unterricht
- Verbesserung der Teamfähigkeit

Städte im Mittelalter | Lehrerheft

Grundidee

Mithilfe des Szenario Editors von *Age of Empires 2*, sollen die Schülerinnen und Schüler eine eigene Mittelalterliche Stadt bauen. Bevor sie das Spiel starten, wird ihnen anhand bereitgestellter Materialien beigebracht, wie eine mittelalterliche Stadt aufgebaut war und welche Funktion die einzelnen Gebäude erfüllten.

Didaktische Funktion	Dauer	Schülertätigkeit	Lehrtätigkeit	Materialien
Einleitung	5min	zuhören	Schüler*innen in das Thema einführen <u>Achtung:</u> PC's sollten schon vor der Unterrichtsstunde eingeschaltet und das Spiel geöffnet sein - ein PC für jede Zweiergruppe. Dabei ist zu beachten, dass die Laptops zugeklappt beziehungsweise die Bildschirme der Computer ausgeschaltet sind (damit die Schüler*innen zu Beginn nicht abgelenkt werden)	-
Priming	15min	Zweierteams bilden, zuhören Lesen der Arbeitsblätter, Beschriftungen durchführen und schließlich vergleichen, offene Fragen der Lehrkraft stellen	Starten der Powerpoint und Einführung in das Thema Ausgeben der Arbeitsblätter, offene Fragen der Schüler*innen beantworten, nach 10 Minuten die Lösung der Beschriftung auf der Powerpoint zeigen	Powerpoint, Beamer, PC, Arbeitsblätter
Tutorial	10min	Video anschauen, gegebenenfalls Schritte im Video nachahmen	Mitteilung, dass Schüler*innen den PC nun benutzen dürfen Erklärung des Spielaufbaus mit Hilfe der Powerpoint, Abspielen eines kleinen Tutorial-Videos (mit Erklärung der Steuerung, des Ziels, usw.)	Beamer, Laptop/ Computer, PCs für jedes Zweierteam mit installiertem Spiel

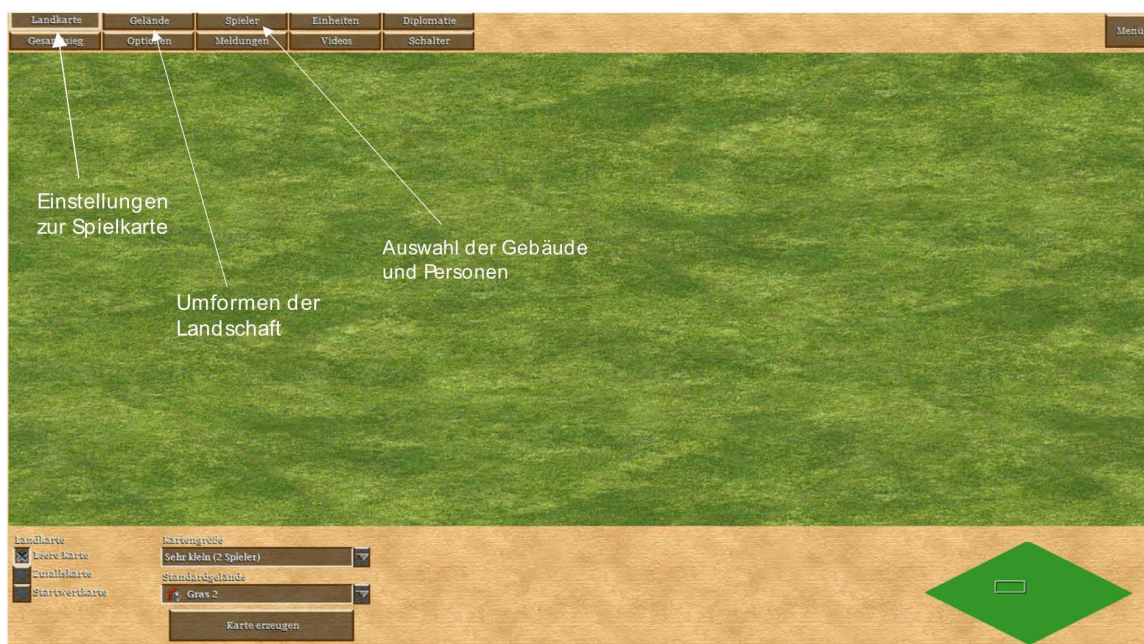
Städte im Mittelalter | Lehrerheft

Grundidee

Didaktische Funktion	Dauer	Schülertätigkeit	Lehrtätigkeit	Materialien
Play	30min	Erbauen einer mittelalterlichen Stadt in <i>Age of Empires 2</i> in diesen Kleingruppen	Bereitstellen bei Problemen	Laptops/ Computer, installiertes Spiel
Debriefing 1	15min	Gruppenpräsentation: Jede Gruppe präsentiert einer anderen Gruppe seine erbaute Stadt; die andere Gruppe füllt jeweils den Bewertungsbogen aus Tausch: die beiden Gruppen tauschen die Rollen	Anschauen aller gebauten Städte - welche groben Fehler gibt es?	Laptops/ Computer, installiertes Spiel, Bewertungsbögen
Debriefing 2	10min	Quiz, welches aus Powerpoint ist erledigen und Wissen testen	Folie mit Quiz zeigen, offene Fragen beantworten, Erinnern, dass Arbeitsblätter umgedreht sind	Powerpoint, Beamer, PC, Handys der Schüler
Abschluss	5min	Zuhören	Abschluss, Ausblick auf weitere Stunden geben Nach der Unterrichtsstunde: offen stehen, falls nochmals Fragen auftreten	-

Age of Empires 2

Bedienung des Editors



Städte im Mittelalter | Lehrerheft

Weiterreichende Links und Quellen zum Thema

Literaturquellen

Kirche im ausgehenden Mittelalter. (2017, 18. Januar). bpb: Bundeszentrale für politische Bildung.

<https://www.bpb.de/geschichte/deutsche-geschichte/reformation/235044/kirche-im-ausgehenden-mittelalter>

Herbst, D. K. (2020, 17. Juli). Wohnen im Mittelalter. Germanisches Nationalmuseum.

<https://www.gnm.de/blog/wohnen-im-mittelalter/>

Kinderzeitmaschine | Wie wichtig war der Marktplatz? (2020, 4. Dezember). Kinderzeitmaschine.

<https://www.kinderzeitmaschine.de/mittelalter/spaetmittelalter/lucys-wissensbox/handel-und-wirtschaft/wie-wichtig-war-der-marktplatz/>

Wikipedia-Autoren. (2002, 23. Oktober). Mühle. Wikipedia. <https://de.wikipedia.org/wiki/M%C3%BChle>

Behne, J. (2014, 1. September). Stadtbefestigung. Institut für vergleichende Städtegeschichte.

<https://www.uni-muenster.de/Staedtegeschichte/portal/einfuehrung/aspekte/stadtbefestigung.html>

Wikipedia-Autoren. (2004, 4. März). Burg. Wikipedia. <https://de.wikipedia.org/wiki/Burg>

Bilderquellen

Eigene Darstellung, an Anlehnung der Spielelemente