

# Altes Ägypten (Edu Breakouts: Spielerisches Lernen im Geschichtsunterricht)



**CO  
LI  
LAB** **OPERATIVE  
BERAL  
ORATORY** *Szenarien*

## Rahmenbedingungen

### Die Klasse

- 6. Klasse einer Gemeinschaftsschule (Hauptsächlich 6-Niveau)
- Das Vorwissen ist bereits zu den jeweiligen Themen vorhanden → dient als eine Sicherungsrunde in einer Unterrichtseinheit
- Heterogene Klasse (auch mit „inkluisiven Kindern“ → Lese-Rechtschreibschwäche usw.)
- Durchführung im Klassenzimmer (Mittagsunterricht)

### Die Ausstattung

- iPads
- Etwas zum Schreiben
- Internetzugang
- Genially Zugang
- LearningApps.org Zugang

## Kurz zum Inhalt

Inhaltlich umfasst das Spiel das Übersetzen von Hieroglyphen, das richtige Anordnen der Schritte beim Pyramidenbau, die Mumifizierung, die Zuordnung der Bereiche des Nils, die gesellschaftliche Hierarchie im alten Ägypten sowie die Götter der alten Ägypter.

## Zielsetzung(en)

- Die SuS können die Grundstrukturen des Alten Ägyptens beschreiben und bewerten (Hierarchie, Pyramide, Mumie, Schrift, Leben am Nil)

Fachkompetenz Allgemein:

- Die SuS können ihr bereits vorhandenes Wissen, zum Thema „Altes Ägypten“ für verschiedene Aufgaben anwenden.
- Die SuS übersetzen die Hieroglyphen mithilfe einer Tabelle ins Deutsche.
- Die SuS kennen die richtige Reihenfolge des Pyramidenbaus und können diese zusammenfügen.
- Die SuS können die Schritte der Mumifizierung korrekt in die Reihenfolge bringen.
- Die SuS können Bilder der ägyptischen Götter den entsprechenden Namen zuordnen.
- Die SuS können Wörter und Begriffe korrekt dem Nil zuordnen.

## Didaktische Überlegungen

---

### **Multiperspektivität**

- Verschiedene Rollen (z.B. Archäologen, Ägyptologen, Pharaonen)
- Historische Ereignisse aus verschiedenen Blickwinkeln

### **Quellenarbeit**

- Arbeiten mit echten Artefakten, Texten und Bildern
- Förderung der Analyse- und Interpretationskompetenz

### **Handlungsorientierung**

- Aktive Beteiligung und Eigeninitiative
- Lösen von Aufgaben und Rätseln, Informationsrecherche

### **Narrative Kompetenz**

- Erzählen und Nachvollziehen von Geschichten
- Verständnis historischer Zusammenhänge und Entwicklungen

### **Schülerorientierung**

- SuS im Mittelpunkt des Lernprozesses
- Förderung individueller Lernprozesse und Eigenverantwortung

### **Steigerung der Motivation und des Engagements**

### **Visualisierung**

- Nutzung visueller Elemente (Karten, Bilder, Symbole)
- Unterstützung des Verständnisses historischer Inhalte

## Begründung des Medieneinsatzes

---

### **Multisensorisches Lernen**

- Nutzung verschiedener Sinneskanäle (Sehen, Hören, Handeln) fördert das ganzheitliche Lernen.

### **Differenziertes Lernen**

- SuS können in ihrem eigenen Tempo und entsprechend ihrer individuellen Fähigkeiten arbeiten.

### **Kritisches Denken und Problemlösung**

- SchülerInnen entwickeln Fähigkeiten im kritischen Denken und Problemlösen durch komplexe Rätsel.

### **Selbstwirksamkeit**

- Erfolgserlebnisse beim Lösen der Aufgaben stärken das Selbstvertrauen und die Selbstwirksamkeit der SuS.

### **Erfüllung curricularer Vorgaben**

### **Höhere Motivation – auch durch „Konkurrenzdenken“ → Wettbewerb**

## Methodische Überlegungen

---

### Einführung in die Stunde: (10 min)

- Kurze Wiederholung bzw. Fragerunde der wichtigsten Themen der vergangenen Stunden über das Alte Ägypten (Götterwelt, Nil, Pyramidenbau, Gesellschaftsstruktur, Hieroglyphen, Mumifizierung)
- Erklärung der Zielsetzung der Stunde, dass die SuS durch die Wiederholung mithilfe des EduBreakouts das Gelernte festigen und vertiefen.
- Lehrkraft erklärt kurz, was ein EduBreakout ist und wie dieses funktioniert. Die Funktion kann demonstriert werden.
- Die SuS erhalten iPads, auf denen sie über einen QR-Code Zugang zum Spiel erhalten. Der QR-Code wird auf die Tafel gescreent.

### Durchführung: (30 min)

- Die SuS lösen die Rätsel in Einzelarbeit.
- Die Lehrkraft steht für Rückfragen bereit und kann die SuS während des Spiels beraten.

### Sicherung am Ende der Stunde: (5 min)

- Am Ende der Stunde wird eine Reflexionsrunde durchgeführt, um das Gelernte zu festigen und sicherzustellen, dass die Lernziele erreicht wurden.
- Die SuS haben die Möglichkeit, ihre Erfahrungen zu teilen und offene Fragen zu klären.

## Stolpersteine des Medieneinsatzes

---

### Stolpersteine im Spiel:

- Verständnisprobleme bei Aufgabenstellungen: Aufgabenstellungen müssen konkret gestellt werden, damit die SuS auch ganz genau wissen, was sie in den jeweiligen Rätseln machen müssen.
- Merken von Buchstaben für das Lösungswort  
(den SuS eventuell ein kleines AB zu dem Spiel mitgeben, damit sie sich das eintragen können oder in einer Gruppe arbeiten lassen)