

# Aktivitätsplan Zeitrahl Kreisau

Autorin: Karolina Osiecka

## THEMA

---

Dieser Unterrichtsplan bietet eine Idee für den spielerischen Umgang mit dem Zeitstrahl Krzyżowa. Er konzentriert sich auf Schlüsselmomente und wichtige Ereignisse im Zusammenhang mit diesem historischen Ort, die für die heutige Stiftung Kreisau für Europäische Verständigung von grundlegender Bedeutung sind.

## KONTEXT

---

In einer Art Zeitreise-Spiel treten die Schüler\*innen/Teilnehmer\*innen in kleinen Teams gegeneinander an. Jedes Team erhält Karten aus dem Zeitstrahl, die durch abwechselndes Auslegen in eine chronologische Reihenfolge gebracht werden sollen. Dabei kann die Wahl der vorherigen Gruppe in Frage gestellt werden, was zu einer spannenden Auseinandersetzung mit den Inhalten führt.

## ZIELE

---

Die Schüler\*innen/Teilnehmer\*innen sollen durch die Spielsituation angeregt werden, sich die dargestellten Ereignisse und Inhalte anzueignen, sie zeitlich einzuordnen und durch interaktive Aktionen und Gespräche einen lebendigen Bezug zur Kreisauer Geschichte aufzubauen.

## METHODIK

---

Play and discussion

## BENÖTIGTES MATERIAL & EQUIPMENT

---

"Just Now-Zeitstrahl Kreisau" und Klebeband

## Überblick über die Unterrichtsaktivitäten

**Dauer:** Ca. 45 Minuten

---

### **Vorbereitung: 10 Minuten**

Es wird eine größere Fläche auf dem Boden oder auf Tischen benötigt. Die Lehrkraft deckt vor Spielbeginn die Daten auf den Ereigniskarten mit Klebeband oder Ähnlichem ab, damit die Schüler\*innen sie zunächst nicht sehen können.

Die Schüler\*innen/Teilnehmer\*innen werden in kleine Teams (3 - 5 Personen) eingeteilt. Die Karten werden gemischt und gleichmäßig an die Teams verteilt (Ereignis- und Bildkarten). Die Spielteams legen ihre Karten vor sich ab. Wichtig ist, dass mindestens drei Ereigniskarten auf einem allgemeinen Stapel liegen bleiben. Eine dieser Ereigniskarten wird nun zusammen mit der Bildkarte in die Mitte der Spielfläche gelegt.

### **Spielzeit: 35 Minuten**

Nach einer kurzen Beratung legt Team 1 nun eine seiner Ereigniskarten mit Bildkarte in chronologischer Reihenfolge aus. Wenn dieses Ereignis früher in der Geschichte stattgefunden hat als das von der Lehrkraft ausgelegte, wird es links ausgelegt, wenn es später stattgefunden hat, wird es rechts ausgelegt. Die Gruppe muss begründen, warum sie diese Karte an diese Stelle gelegt hat. Hier ist Taktik gefragt, d.h. wenn die Gruppe nicht genau weiß, wo sie die Karte hinlegen soll, kann sie die anderen täuschen, indem sie vorgibt, sich sicher zu sein.

Dann ist Team 2 an der Reihe und überlegt sich, ob sie eine ihrer Ereigniskarten chronologisch in die Zeitleiste einordnen oder, wenn sie Zweifel an der Richtigkeit der eingeordneten Ereigniskarte haben, das Klebeband von den Karten entfernen und die Daten überprüfen. Bevor die Daten aufgedeckt werden, muss die zweifelnde Gruppe begründen, warum sie die Richtigkeit der Reihenfolge anzweifelt.

Wenn die nun aufgedeckten Ereigniskarten tatsächlich alle fehlerfrei in chronologischer Reihenfolge sind, muss das Team, das gezweifelt hat, eine Karte vom Stapel mit den übrigen Karten nehmen.

Liegt jedoch ein Fehler in der Reihenfolge der gelegten Ereignisse vor, muss die Gruppe, von der die letzte Karte gelegt wurde, zwei Karten nehmen.

Es ist nicht entscheidend, von wem eine falsche Ereigniskarte gelegt wurde. Die Gruppe, die zuletzt eine Karte gelegt hat, übernimmt die Verantwortung für alle bereits gelegten Ereigniskarten. Die nachfolgende Gruppe hat die Möglichkeit, eine ihrer Ereigniskarten in die Zeitleiste zu legen oder, wenn sie Zweifel an der Richtigkeit der Reihenfolge hat, die Daten aufzudecken. Nach einer geprüften Reihe werden alle Daten wieder verdeckt und die ausgelegten Karten werden gemischt und auf den allgemeinen Stapel gelegt. Von diesem Stapel wird wieder eine Ereigniskarte (mit Bild) ausgelegt und das Team, das gezweifelt hat, spielt weiter.

Ziel ist es, so schnell wie möglich alle Karten loszuwerden.

## ONLINE-ANPASSUNG

---

Die Verwendung dieses Unterrichtsplans in einer Online-Umgebung erfordert einige Anpassungen. Die Lehrkraft muss zunächst die Daten in den Ereigniskarten mit Hilfe eines Bildbearbeitungsprogramms "verstecken" und dann das PDF-Dokument in die einzelnen Ereignisse unterteilen. Auf diese Weise kann das Spiel auch online gespielt werden. Die Überlegungen der Teams finden in Gruppenräumen statt, das Ausspielen der Karten im Plenum mit Hilfe eines Jamboards.



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

Der Inhalt dieser Materialien gibt nicht die offizielle Meinung der Europäischen Union wieder. Die Verantwortung für die Informationen und Ansichten, die in den Materialien zum Ausdruck gebracht werden, liegt allein bei den Autor\*innen.