



Zum Spiel

# Old EGYPT

## Lernziele

Die SuS lernen Voraussetzungen der altägyptischen Zivilisation kennen. Insbesondere die Nilflut, Vorratshaltung, religiöse Unterthemen, Außenhandel und die Zentralgewalt des Pharaos werden spielerisch thematisiert. Das Spiel dient in erster Linie zum Einstieg in die Thematik, um Fragen zu entwickeln und die Breite des Themas ohne Überforderung einzuführen.

## Dauer

ca. 45min in einer Einstiegsstunde

## Material

- Einen oder mehrere Computer
- Zettel & Stift für alle
- Internet

## Spielregeln

Die Spieler:innen werden mit Entscheidungen (Karten) konfrontiert.

Durch klicken mit der Mouse links oder rechts von der Karte wird eine Antwortoption ausgewählt.

Es gilt, die vier Parameter im Gleichgewicht zu halten. Bewegt sich einer der Parameter auf Min. oder Max. ist das Spiel verloren.

Ziel ist es, möglichst gute Entscheidungen zu treffen um lang zu regieren.

## Stundenablauf

Verschiedene Einsatzszenarien sind denkbar. An dieser Stelle wird ein thematischer Einstieg empfohlen.

Dazu am Stundenbeginn das Spiel gemeinsam per Lehrercomputer, oder in Gruppen spielen (ca. 15min).

Anschließend eine erste Auswertung an der Tafel, per Wortwolke. Es werden Interessen und Fragwürdiges zusammengetragen, eine erste, verbale Ergebnissicherung erfolgt (ca. 20 Minuten).

Abschließend können anhand der Themen Lernziele für die folgende Unterrichtssequenz (ca. 6UE) abgestimmt und beispielsweise Kurzvorträge verteilt werden.

## Literatur

- Baines/Málek, Weltatlas der Alten Kulturen. Ägypten
- Busigny, Das Altertum
- Bommas, Das Alte Ägypten

