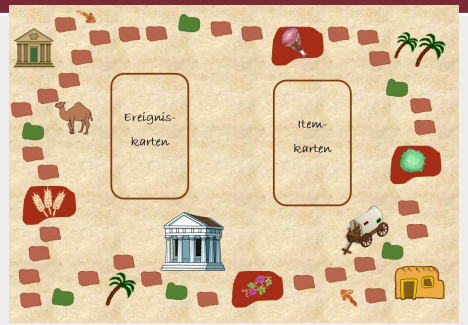
“Once upon a time in Jerusalem”

Geschichte / Religionsunterricht / Mathematik - Gymnasium - 5. Klasse

von: Anna Victoria Herrmann, Lea Anna Elisabeth Luther, Stephan Friedek



Umfang

- 90 Minuten

Lernziel der Einheit

- Die SuS festigen ihr Wissen über das Leben in Jerusalem im 1. Jh. n. Chr.

Lernsequenz

- Abschluss eines Projekttages zum Leben zur Zeit Jesu

Kompetenzen

- Geschichte: Zusammenleben verschiedener Kulturen im Römischen Weltreich untersuchen
- Mathematik: Natürliche Zahlen, Größen
- ev. Religion: Christologie: Reich - Gottes - Gleichnisse interpretieren, Ekklesiologie: Kirche in ihren Anfängen wahrnehmen
- kath. Religion: Kirche als Volk Gottes: In der Nachfolge Jesu - Anfänge der Kirche und kirchliches Leben heute

Technische Voraussetzungen

- Hardware: Tablet für jede Gruppe mit Internetzugang, Spielmaterial
- Software / Apps: H5P - Inhalte

weiterführende Literatur

- Gehrke, H. – J.; Schneider, H. (Hrsg.): Geschichte der Antike: Ein Studienbuch, 5. Auflage Berlin 2019.
- Knauf, E. A.; Niemann, H. M.: Geschichte Israels und Judas im Altertum, Berlin 2021.
- Piepenbrink, K: Antike und Christentum, 2. Auflage Darmstadt 2010.
- Fellmeth, U.: Brot und Politik, Ernährung, Tafelluxus und Hunger im antiken Rom, Stuttgart 2001.
- Gerlach, G.: Zu Tisch bei den alten Römern: eine Kulturgeschichte des Essens und Trinkens, in: Archäologie in Deutschland; Sonderheft 2001.
- Herrmann, D.: Die antike Mathematik, Geschichte der Mathematik in Alt-Griechenland und im Hellenismus, 2. Auflage Berlin 2020.

Vorbereitung

- Spielmaterial ausdrucken, ausschneiden, (laminieren) und mit Tablets an Gruppen verteilen
- Internetzugang der Geräte sicherstellen
- Themen, die in den Minispielen verwendet werden, im Unterricht / Projekttag behandeln

Durchführung

Zeit	Handlung	Sozialform
ca. 5 min	LuL leitet Spiel zum Abschluss des Projekttages ein und teilt in Vierergruppen mit Zweierteams ein	
ca. 5 min	LuL verteilt Spielmaterial etc. und SuS lesen Einleitung / Spielregeln	
ca. 70 min	SuS spielen Spiel	Gruppenarbeit
ca. 10 min	LuL leitet Auswertung Projekttag und Spielreflexion	Unterrichtsgespräch

Tipp

- vor Verwendung im Unterricht selber zunächst spielen

Link zur vollständigen Lehrer*innenhandreichung (inklusive Spielmaterial)

Lehrer*innenhandreichung.pdf

CC BY NC SA