

I.D.31

Altertum

Copy & Play: „Hellenion“ – Ein Spiel zur griechischen Kolonisation

Daniel Bernsen, Ronald Hild

Illustrationen von Katharina Friedrich



© RAABE 2024

© Katharina Friedrich

Spiele als interaktive Modelle ermöglichen einen motivierenden Zugang zu komplexen Inhalten. Im Geschichtsunterricht veranschaulichen sie historische Prozesse und laden dazu ein, über deren Darstellung nachzudenken. In „Hellenion“ übernehmen Spielende die Rolle je eines griechischen Stadtstaates. Nahrung, Rohstoffe und Waren müssen produziert werden, damit die eigene Bevölkerung wächst. Wer baut die ersten Schiffe, handelt klug und gründet eine eigene Kolonie? Die erfolgreichste Polis gewinnt!

KOMPETENZPROFIL

Klassenstufe:	5–13
Dauer:	2 Unterrichtsstunden inklusive Spieldurchlauf und Nachbereitung
Kompetenzen:	auf der Basis historischer Fakten strategische Entscheidungen treffen; in der Gruppe zusammenarbeiten; entsprechend den Spielregeln agieren; Spielerfahrungen auswerten
Thematische Bereiche:	Antikes Griechenland, Polis, Kolonien
Medien:	Anleitung/Spielregeln; Spielplan und -materialien, Power Point



von verschiedenen Elementen angeht. Diese werden im Spiel anschaulich und verständlich. Daraus ergibt sich ein wesentlicher „Mehrwert“ der Arbeit mit Spielen im Vergleich zur Arbeit mit Texten.

Alternativen

Bei jüngeren Schülerinnen und Schülern können die Spielregeln vereinfacht werden, indem z. B. die Möglichkeit des Orakels und der Einfluss des Wetters weggelassen wird.

Bei älteren Spielerinnen und Spielern kann die Rundenzahl und damit die Spielzeit erhöht werden. Mehr Kolonie-Tableaus erhöhen die Komplexität des Spiels.

Nachbereitung

Im Anschluss erfolgt sinnvollerweise eine Reflexions- und Besprechungsphase. Je nach Lerngruppe, Einbettung in die Einheit, Kompetenzschwerpunkten bzw. Lernzielerwartungen kann dies in unterschiedlicher Form geschehen. Anhand der Spielelemente lassen sich sowohl die historischen Prozesse selbst als auch deren Darstellung in unterschiedlichen medialen Formen thematisieren. Folgende historische Themen könnten beispielsweise anhand der gemachten Spielerfahrung nachbesprochen werden:

- Lebensformen: Inwiefern beeinflussten die geografischen und klimatischen Gegebenheiten die Ausformung der antiken griechischen Gesellschaft? (Entstehung der Poleis, Wirtschaft)
- Herrschaftsformen: Wie war eine Polis in der griechischen Antike organisiert? (Monarchie, Aristokratie, Demokratie)
- Griechische Expansion: Welche Ursachen und Folgen hatte die griechische Kolonisation? Wie lief die Gründung einer Kolonie ab? (Politik, Wirtschaft, Kultur)

Je nachdem, welche Entscheidungen innerhalb der Gruppen getroffen werden, ergeben sich unterschiedliche Spielverläufe. Diese können Ausgangspunkt einer späteren Analyse und einer sich anschließenden Diskussion sein. Im Zuge dessen können die Jugendlichen anhand ihrer Spielerfahrungen Bedingungen für das Gelingen, aber auch das Scheitern historischer Entwicklungen herausarbeiten.

Das Spiel als Darstellung und Modell historischer Prozesse bietet weitere Anknüpfungspunkte für eine Reflexion: Ausgehend von einer mündlich oder schriftlich zusammenfassenden Erzählung der Geschichte, die sich durch den Spielverlauf ergeben hat, kann die Darstellung von Geschichte im Spiel mit der Darstellung des Themas im Schulbuch und anderen Medien verglichen werden: Welche Aspekte stimmen überein? Wo gibt es Unterschiede? Woran könnte das liegen? Mit leistungsstarken Lernenden kann und sollte darüber hinaus eine Analyse der durch das Spiel gesetzten Bedingungen geleistet werden: Sind diese historisch plausibel? Sind sie vollständig oder fehlt eventuell ein entscheidendes Element? Ausgehend von den Antworten lassen sich historische Fragestellungen entwickeln, die durch weitere Recherchen beantwortet werden können.

Welchen Prinzipien folgt diese Einheit?

Das vorliegende Brettspiel für den Geschichtsunterricht wurde auf der Grundlage folgender Prinzipien entwickelt:

1. Fachliche Korrektheit und Geschichtsdarstellung im Spiel

Die Darstellung historischer Fakten in diesem Spiel orientiert sich am aktuellen Stand der Wissenschaft. Geschichte kommt zum Tragen in der Rahmenhandlung, den Ressourcen und den geltenden Spielregeln und -mechaniken. Darüber hinaus müssen Spiele, wollen sie interessant sein, ergebnisoffen sein und Handlungsalternativen eröffnen, die auch kontrafaktische Geschichtserzählungen ermöglichen. Nur dann eröffnet das Spiel als Medium des Lernens im Geschichtsunterricht mit seinen spezifischen Darstellungsformen und Interaktionsmöglichkeiten einen Erkenntnisgewinn,

Auf einen Blick

1.–2. Stunde

Thema:	Vorbereitung, Ablauf und Vorlagen
M 1	Hellenion: Spielvorbereitung – Spielleitung
M 2	Hellenion: Spielvorbereitung – Spielergruppen
M 3	Hellenion: Spielablauf – Spielleitung
M 4	Hellenion: Spielablauf – Spielergruppen
M 5	Herausforderungen und Aktionen – Runde 1 bis 3
M 6	Herausforderungen und Aktionen – Runde 4
M 7	Hellenion – Ergebnistabelle
M 8	Spielmaterial – Polis-Tableaus
M 9	Spielmaterial – Kolonie-Tableaus
M 10	Spielmaterial – Werften, Schiffe, Orakel
Kompetenzen:	Die Lernenden können auf der Basis historischer Fakten begründet strategisch sinnvolle Entscheidungen treffen; sie arbeiten in der Gruppe zusammen und treffen gemeinsam Entscheidungen; sie agieren strategisch sinnvoll entsprechend den Spielregeln; sie werten ihre Spielerfahrungen aus.
Vorzubereiten:	die Anleitungen M 1, M 3 und M 5–M 7 einmal für die Spielleitung, M 2 und M 4 für alle Spielgruppen kopieren sowie die farbigen Vorlagen aus M 8–M 10 zuschneiden und ggf. laminieren
Benötigt:	<input type="checkbox"/> jeweils 15 Spielsteine in fünf unterschiedlichen Farben (blau, gelb, grün, rot, weiß) <input type="checkbox"/> 2 Würfel <input type="checkbox"/> Bleistifte und Radierer oder wasserlösliche Folienstifte, falls die Spielmaterialien laminiert wurden.

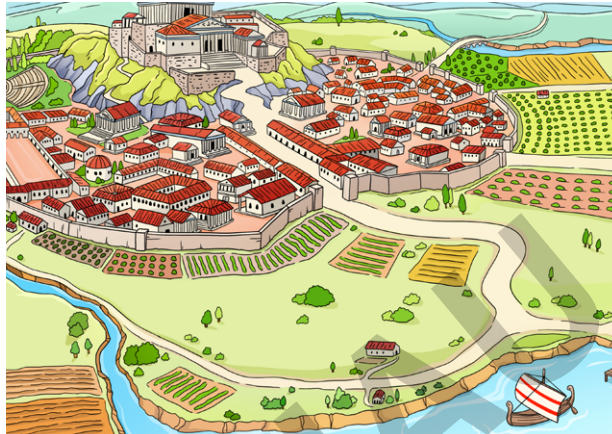
Hellenion: Spielvorbereitung – Spielergruppen

M 2

„Hellenion“ ist ein Spiel zur antiken griechischen Kolonisation im 8. Jahrhundert v. Chr. Bis zu fünf Spielergruppen spielen je einen Stadtstaat, die Polis. Diese sichert für ihre Bewohnerinnen und Bewohner die Versorgung mit Nahrung, gewinnt Rohstoffe und produziert Waren. Mit dem Bau einer Werft für Schiffe kann die Polis mit anderen Stadtstaaten Handel treiben und Kolonien gründen.

Ziel des Spiels

Ziel ist es, innerhalb von zehn Runden die reichste Polis zu werden. Dazu werden in jeder Stadt Nahrung und Rohstoffe (je 1 Punkt), Werkzeuge und Keramikgefäße (je 3 Punkte), Schiffe und Einwohner (je 5 Punkte) addiert. Die wirtschaftlich erfolgreichste Stadt gewinnt.













Gruppenbildung

- Verteilt alle Tische zufällig und einzeln im Raum.
- Bildet maximal fünf Gruppen aus jeweils vier bis sechs Spielerinnen und Spielern und setzt euch an einen der Tische.
- Legt ein Polis-Tableau und farblich passende Spielsteine auf euren Tisch.

Erste Schritte

- Setzt vier Spielsteine als **Start-Bewohner** eurer Polis in das Figurenfeld unten. Die übrigen Spielsteine legt ihr zunächst beiseite.
- Tragt eure **Startressourcen** als Zahlen oder Striche auf eurem Polis-Tableau ein: 4 Werkzeuge, 4 Holz, 2 Ton, 1 Keramik und 2 Nahrung.
- Bestimmt ein Gruppenmitglied zum „**König**“. Dieser fällt später im Spiel nach Beratung mit den anderen Gruppenmitgliedern die Entscheidung, wie die Aktionen pro Runde aufgeteilt werden.



 →  2	 →  max.8
 4	
	
	
	
 1	

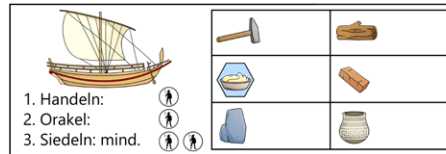
Herausforderungen und Aktionen – Runde 4

M 6

Ab der vierten Runde geht es auf hohe See: Mit dem eigenen Schiff kann Handel getrieben oder eine neue Kolonie gegründet werden. Das Orakel von Delphi hilft dabei!

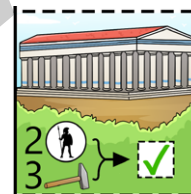
Handeln mit anderen Städten




- Mindestens eine Spielfigur reist mit dem Schiff zu einer beliebigen anderen Stadt, um dort zu handeln.
- Die Waren zum Tauschen müssen vom Polis-Tableau gestrichen und auf der Schiffkarte eingetragen werden.
- Den Tauschwert der Waren bestimmen die beteiligten Spieler selbst.
- Eine Reise zu einer Stadt und der Handel dauern eine Runde.
- Die erhaltenen Waren werden auf dem Polis-Tableau vermerkt.



Eine Kolonie gründen

- Die Gruppe oder ein Teil der Gruppe können entscheiden, die eigene Stadt zu verlassen und auf einem Siedlungsplatz eine neue Stadt als Kolonie zu gründen. Dies kann mit Billigung oder gegen den Willen des „Königs“ geschehen.
- Jede Polis kann mehrere Kolonien gründen. Auch Kolonien können Kolonien gründen.
- Zur Gründung einer Kolonie ist ein Schiff mit mindestens zwei Spielfiguren notwendig sowie drei Werkzeuge.
- Die Gruppe entscheidet gemeinsam, wie viele Spielfiguren und welche Ausstattung (Werkzeuge, Keramik etc.) die Siedlerinnen und Siedler aus der Mutterstadt in die Kolonie mitnehmen.
- Reisen und Siedeln erfolgt innerhalb einer Runde.
- Die Spielergruppe entscheidet gemeinsam, in welchem Verhältnis die Kolonie zur alten Mutterstadt steht. Es gibt drei Möglichkeiten. Bei der Endabrechnung werden die Ressourcen unterschiedlich gezählt. Das Verhältnis kann auf dem Kolonie-Tableau markiert werden:



			
Verhältnis	Die Kolonie ist abhängig von der Mutterstadt. Diese kann Waren und Rohstoffe einfordern.	Die Kolonie regiert sich selbst, wählt einen eigenen „König“, gibt aber einen vereinbarten Teil der produzierten Waren an die Mutterstadt ab.	Die Kolonie ist vollständig unabhängig, behält alle Produkte und versucht, das Spiel als eigenständige Stadt zu gewinnen.
Ressourcen	Die Ressourcen in der Kolonie werden zur Mutterstadt dazugezählt.	Die Ressourcen der Kolonie werden nur mitgezählt, wenn sie in die Mutterstadt transportiert wurden.	Die Ressourcen der Kolonie zählen nur für diese selbst.