

ARBEITEN MIT DEM ARCHÄOLOGIE-KOFFER

1 Didaktische Absichten

Ein Archäologie-Koffer bietet die einzigartige Möglichkeit, weit zurückliegende Geschichte erlebbar zu machen. Die Objekte erlauben ein handelndes Lernen, das das erworbene Wissen nachhaltig verfügbar werden lässt. Die Faszination, die die Originalfunde ausstrahlen, ist durch nichts zu ersetzen: Es bleibt für die meisten Menschen ein einmaliges Erlebnis, ein echtes Steinzeitwerkzeug oder eine bronzene Fibel in der Hand gehalten zu haben!

Aus diesen Gründen lohnt es sich, einmal im Verlauf eines Klassenzuges die Arbeit mit einem Archäologie-Koffer auf sich zu nehmen, sich wie Forschende mit geschichtlichen Funden auseinander zu setzen und sich dadurch ein Bild von vergangener Zeit zu machen.

Wir gehen davon aus, dass die Epoche, zu der ein Koffer bestellt worden ist, Inhalt einer längeren Unterrichtssequenz ist und die Schülerinnen und Schüler bereits ein Vorwissen erworben haben. Sie kennen die vergangene Zeit aus Bildern und Texten und freuen sich nun auf die direkte Begegnung mit den Originalen. Sie sind weiter in der Lage, sich intensiv mit Objekten auseinander zu setzen und verfügen über Fähigkeiten und Fertigkeiten zu Beobachten, Protokollieren und Präsentieren. Sie sind sich gewohnt, auch selbstständig Informationen zu beschaffen und sind vertraut mit Bibliothek und Internet.

Damit die kurze Zeit, in der der Koffer zur Verfügung steht, auch optimal genutzt werden kann, haben Sie sich als Lehrperson intensiv mit dem Kommentar befasst und sich die Stundenabläufe zurecht gelegt. Das didaktische Hintergrundwissen, die vorgeschlagenen Methoden und die Liste aktueller Literatur und Lernmedien im Kapitel «Fachdidaktische Literaturhinweise» sollen Ihnen die Planung erleichtern.

Kernstück der Unterlagen ist die Checkliste (siehe weiter unten), die Ihnen die Grundlagen für eine eigene, auf die Bedürfnisse Ihrer Klasse zugeschnittene Arbeitsanleitung liefert. In den Ausführungen zur Didaktik können Sie nachlesen, warum es wichtig ist, das Vorwissen abzurufen und die Beziehung zum Objekt zu klären, bevor Vermutungen und auftauchende Fragen notiert werden. Erst dann soll – möglichst selbstständig – nach Antworten gesucht werden. Die beiliegenden Objektblätter sind mit dem Bewusstsein einzusetzen, dass sie in der Sprache der Erwachsenen verfasst sind. Das Verstehen bedingt also der Hilfe der Lehrperson. Dasselbe gilt für die Thementexte und die Ausführungen zur Wissenschaft der Archäologie.

Die methodischen Vorschläge sind als Anregung gedacht: In ihrer Anlage können sie für sämtliche Koffer verwendet werden. Das Ziel ist die Vertiefung und Vernetzung des erworbenen Wissens.

Projekt und Text: Peter Stöckli, Donatus Stemmler, Luigi Bazzigher

Geschichte zum Auspacken

Neben den Bild- und Textquellen sind Sachquellen der dritte grosse Bereich historischer Zeugnisse. Entsprechend den Objekten im Archäologie-koffer sind damit bewegliche Objekte, Gegenstände des alltäglichen oder

des kultischen Gebrauchs gemeint, die man nur ungefähr nach Oberbegriffen gliedern kann:

- Werkzeuge und Geräte aller Art
- Einrichtungsgegenstände
- Kleidung
- Spielzeug
- Geld

Im Unterricht spielen Sachquellen zu Unrecht nur eine bescheidene Rolle. Ein Archäologiekoffer vermag dies zu ändern und darüber hinaus bei den Schülern und Schülerinnen die Forscherneugier zu wecken. Denn gerade in der Andersartigkeit und Ungewohntheit von Sachquellen liegen vielfältige Unterrichtsmöglichkeiten. Bei Text- und Bildquellen eines Schulbuches handelt es sich nicht um Originale, sondern um Übertragungen und Reproduktionen. Objekte dagegen treten in ihrer natürlichen Gestalt, Grösse und Materialität in Erscheinung. Anders als die meisten sonstigen Quellen sind Objekte nicht durch eine ideologische historische Perspektive geprägt. Sie bieten (auch als Repliken) die einzigartige Möglichkeit, weit zurückliegende Geschichte «handfest» erlebbar zu machen. Sachquellen vermitteln meist die den Schülerinnen und Schülern zugänglichere Alltagsgeschichte. Und selbst wenn sie nur bruchstückhaft überliefert oder durch Gebrauch beschädigt sind, sind sie zugleich Hinweis auf vergangene Nutzungssituationen und Lebenszusammenhänge. Nie wird es nur um die technische Funktion oder das Objekt an sich gehen, so interessant es auch sein mag. Es geht darum, mit seiner Hilfe zu einer allgemeineren historischen Einsicht über die jeweilige Zeit zu gelangen und um die historische Bedeutung, die das Objekt hatte und zu deren Erforschung und Reflexion es Anstoss gibt.

Objektbetrachtung

Objekte, wie sie im Archäologie-Koffer zu finden sind, nehmen wir meist als Kunstobjekte wahr. Mitunter sind sie in ihrer Epoche zu solchen geworden, ihr ursprünglicher gesellschaftlicher Wert und das Prestige aber bleiben uns vorerst verschlossen. Deshalb sind über alle narrativen Forscher-Fragen hinaus zwei Punkte bedeutsam:

- Objekte rekonstruieren wie alle anderen Quellen nicht die historische Realität, sondern können lediglich Lehrpfad in der Betrachtung und Interpretation der Vergangenheit sein.
- Objekte sind andererseits nicht bloss Quellen. Ihre Objekthaftigkeit und Konkretheit, ihre Erscheinungsform als Gegenstand entfaltet erst nach der entsprechenden Betrachtung und Würdigung ihre besondere Aussagekraft.

Aus welcher Zeit stammt das Objekt? Wozu diente es, wer hat es früher einmal benutzt? Wie lange wurde es in dieser Form verwendet? Welchen Stand der Technik lässt es erkennen?

Jede neue Frage lässt ein Objekt in einem anderen Licht erscheinen. Objektarbeit ist wie jede historische Quellenarbeit einer «kontrollierten Imagination» gleichzusetzen. Und «an der Quelle soll die Wahrheit der

Geschichte entgegensprudeln», kühl und klar. Diese Analogie ist nur auf den ersten Blick eindeutig. Schauen wir nämlich in einen Quellgrund – was sehen wir? – uns selbst...

Objekte der Geschichte sind stumme Reste einer vergangenen Kultur. Erst durch die Entdeckung, beziehungsweise deren Interpretation, werden wir sie über unser Denken zum «Sprechen» bringen. Die nachhaltige Arbeit an und mit Objekten erfordert denn auch verhältnismässig viel Zeit. Lernwege und Lernergebnisse sind für Lehrpersonen wohl weniger klar definiert als etwa in der Arbeit mit Text und Bild in einem Lehrbuch. Die Faszination darüber aber wird dafür Schüler, Schülerinnen und Lehrperson für die Mehrarbeit umso mehr entlönnen!

Geschichte entsteht im Kopf

Das Besprechen von Objekten, selbst wenn es noch so fleissig und fantasievoll betrieben wird, garantiert aber noch nicht eine wahre Geschichte. In «unserer Geschichte» fliessen dann zweierlei zusammen: Objekte als Überreste der Geschichte und die Erzählung über sie. Es gilt zu bedenken, dass das, was «unsere Geschichte» zusammenhält, nie in der Vergangenheit ruht, sondern immer Projektion aus der Gegenwart ist und nie die beschriebene Epoche selbst sein kann. Deutung wird hier verstanden als Einordnung der Fundstücke zu einem der unzähligen «Geschichtsbilder».

Anders ausgedrückt heisst das: Objekte der Vergangenheit setzen wir als Überreste einer Epoche in Beziehung zueinander und füllen die Lücken zwischen ihnen mit unserer Vorstellungskraft. Eine «Geschichte an sich» existiert nie, denn Geschichtsbetrachtung ist das eine, Interpretation das andere. So entsteht ein Geschichtsbild immer durch gedankliche Konstruktion, abhängig von

- der Wahl der Objekte,
- der Qualität unseres Vorwissens,
- der Neugier und den damit verbundenen Fragen,
- der Sicht für das Ganze oder für das Detail,
- den Ergebnissen der Objektbetrachtung,
- der gewählten Zusatzinformationen und
- der Objektbetrachtung auch «gegen den Strich».

Beim Betrachten von Objekten ist weiter zu beachten, dass es in der Menschheitsgeschichte weder die reine Wiederholung noch die Idee eines permanenten Fortschritts gibt. Wesentlich scheint, dass angesichts der Primitivität einzelner Objekte wir uns vor der Vorstellung zu hüten haben, dass frühere Menschen lediglich «Dorftrottel» waren und eben noch nicht wie wir mit «Hightech» vertraut...

Weiterführende Literatur

- M. SAUER, Geschichte unterrichten (Kallmeyer, Seelze-Velber 2001), Kap. 5.1.3 Sachquellen.
G. SCHNEIDER, Sachzeugnisse. Steine zum Reden bringen.
In: Dittmer/Siegfried (Hg.), Spurensucher (Seinheim/Basel 1997).

2 Grundsätzliches zur Methodik

Arbeit am Objekt

In diesem Kapitel geht es um den methodischen Einsatz der Archäologie-Koffer. Neben einer allgemein einsetzbaren Checkliste als «Rückgrat» für die Ausarbeitung eigener Arbeitsanleitungen werden Vorschläge gemacht für eine weiter gehende Vertiefung und Vernetzung der Untersuchungen am Objekt, indem die Fundgegenstände in einen grösseren Zusammenhang gestellt werden. Diese Vertiefung verlangt allerdings eine längere Vorbereitungsphase vor dem Einsatz eines Archäologie-Koffers, eine grundsätzliche Auseinandersetzung mit der Zeit und dem Leben der Epoche.

Es ist uns wichtig, dass Sie sich vorgängig die Objekte anschauen und einige ausgewählte in die Hand nehmen. Vielleicht finden Sie Zeit, sich dieselben Gedanken zu machen wie später Ihre Schülerinnen und Schüler. Verschaffen Sie sich eine Übersicht über das beigelegte Bildmaterial und die Zeittafel.

Wir sind der Ansicht, dass die von den Archäologen und Archäologinnen verfassten Objektblätter den Schülerinnen und Schülern nicht zeitgleich mit den Objekten verteilt werden sollten, da sie die eigenständige Beobachtung sofort behindern würden und in der Regel nicht ohne Kommentar der Lehrperson verstanden werden können.

Der einleitende Text gibt eine aktuelle Übersicht über die Forschungsergebnisse der Epoche. Es bleibt Ihnen überlassen, inwiefern sie Ausschnitte daraus (z.B. für Gruppenarbeit) zur Verfügung stellen möchten. Dasselbe gilt für die Einführung in die Archäologie.

Ausarbeitung eigener Arbeitsanleitungen

Zu Beginn der Untersuchung arbeiten die Schülerinnen und Schüler nur mit dem Objekt, ohne weitere Unterlagen. Je nach Fähigkeit können sie skizzieren, beschreiben oder sich Fragen notieren. Sie sind allein auf ihr Vorwissen und auf ihre Neugier angewiesen. Das einfache In-die-Hand-Nehmen erschöpft sich aber, sobald der Begriff und die Funktion feststehen.

Um das Objekt und seine Bedeutung zu entschlüsseln, braucht es eine weiter führende Anleitung und eine geschulte Fragehaltung. Die eigene Wahrnehmung reicht freilich nicht aus: In Partner- oder Gruppenarbeit werden zusätzliche Meinungen zusammen getragen. Trotzdem: Es werden zusätzliche Informationen zu Entstehung, Funktion und Geschichte gebraucht. Neben den im Schulzimmer bereits vorhandenen Lehrmitteln und Sachbüchern kann im Internet recherchiert werden. Im Koffer selber finden sich die Objektblätter mit Illustrationen und Texten.

Der Präsentation der Ergebnisse kommt eine grosse Bedeutung zu: Es interessiert nicht nur zu wissen, wie das Objekt heisst und wozu es dient, von Bedeutung ist auch, wie die Schülerinnen und Schüler zu ihren Ergebnissen gekommen sind. Dabei geht es darum darzustellen, welchen Hypothesen (Vermutungen) und Fragen nachgespürt wurde und was sich im Verlauf der Untersuchungen verändert hat.

Checkliste

Die Lehrperson soll aus der nachstehenden Checkliste eine Auswahl treffen und neu zusammenstellen:

- Das Vorwissen abrufen: Betrachten, untersuchen, beschreiben.
Worum handelt es sich bei diesem Objekt?
Aus welcher Zeit stammt es?
Wozu dient das Objekt?
Wie verwendet man es?
- Die eigene Beziehung zum Objekt klären.
Woran erinnert mich das Objekt?
Welches sind meine Assoziationen?
In welches Umfeld gehört es (persönliches Umfeld, Zeit, Kultur)?
Als Skizze anfertigen (und in einen Alltagszusammenhang stellen).
- Vermutungen anstellen, vorläufige Antworten suchen, Hypothesen bilden...
...zur Herkunft des Objekts.
...zum Gebrauch des Objekts.
...zu den verwendeten Materialien und Techniken.
...zur Funktion.
Wer stellte es her?
Welche technischen Voraussetzungen bedingte die Existenz des Objekts?
Welche Möglichkeiten eröffnete der Gebrauch des Objekts?
Und wenn es dieses Objekt nicht gäbe...?
- Fragen stellen.
Mit welchen Alltagsthemen kann das Objekt in Verbindung gebracht werden?
Wie lebte man in der Zeit, aus der dieses Objekt stammt?
Welche Rolle spielte das Objekt für die Gesellschaft?
Welcher Gesellschaftsschicht lässt sich das Objekt zuordnen?
Wie hat sich der Umgang mit dem Objekt im Laufe der Zeit – bis zum heutigen Tag – geändert?
Wo erhalte ich zusätzliche Informationen?
- Antworten finden.
In Medien, in Museen, im Kontakt mit Fachleuten, eventuell bei Zeitzeugen.
- Auswerten.
Antworten zusammentragen, vorstellen, diskutieren, vergleichen.
Überprüfen der Hypothesen: Welche der vorläufigen Antworten waren zutreffend?
Erkenntnisse gewinnen: Bild des Lebens in früheren Zeiten beschreiben.
Gruppieren und beschriften
(Material: Stein, Holz, Metall, Glas, Keramik, Papier, künstliche Stoffe).
Gruppieren und beschriften (Funktion).
Gruppieren und beschriften (Bedeutung einst und jetzt).
Rollenspiel.
Planspiel.
Übertragen: Fülle einen 2000-er Koffer!
Übertragen: Suche Gegenstände, die für die anderen ein Rätsel sind – jetzt beginnt die Arbeit der Archäologinnen und Archäologen!

3 Arbeitsvorschläge

Ein Beispiel aus der Literatur

Der Katalog zeigt auf, was aus der Arbeit mit Fundobjekten entstehen kann: Neben der Abbildung steht ein Text, der von Studierenden der Universität Zürich auf Grund einer intensiven Auseinandersetzung mit dem Gegenstand entstanden ist, indem vorhandenes Wissen mit der eigenen Beobachtung verbunden wird. Längst nicht alle Legenden bleiben beim reinen Faktenwissen stehen. Es werden Fragen aufgeworfen, Vermutungen angestellt, Zweifel eingeräumt. Es wird phantasiert, gestaunt, bewundert und verglichen.

Wenn die Lehrperson den Titel des Katalogs als Programm umsetzt und die Objekte durch die Schülerinnen und Schüler erzählen lassen will, soll ein Teil des Schulzimmers umgestaltet werden, um die Objekte auf geeignete Art auszustellen: auf Augenhöhe, gut beleuchtet und mit einer Legende versehen.

Wie in einem richtigen Museum gibt es zusätzliche Angebote: Ausstellungskatalog, Plakat und Führungen.

Nachdem sich die Schülerinnen und Schüler gegenseitig informiert haben, besteht die Möglichkeit, eine Parallelklasse zum Besuch einzuladen – selbstverständlich mit Führung – oder die Ausstellung am Besuchsmorgen zu präsentieren. Die Ergebnisse können fotografiert und auf die Homepage der Schule gestellt werden.

Es entsteht eine Dokumentation, die neben Skizzen auch die Legenden enthält, aber auch eventuelle Fotos, den Ausstellungskatalog, das Plakat. Die Lehrperson kann die Dokumentation zu einem Nachschlagewerk zum Thema ausbauen, indem sie geeignete Sachtexte und Bilder kopiert und eine weiterführende Literaturliste inkl. Websites anfügt. Für ihr persönliches Mensch und Umwelt-Heft (oder Ordner) zum Thema erhalten die Schülerinnen und Schüler eine Kopie des Ausstellungskatalogs.

Beispiele für Ideen zur Vernetzung

Weil wir der Ansicht sind, dass die Arbeit mit dem Archäologie-Koffer nicht isoliert, sondern in einer Unterrichtsreihe (z.B. Steinzeit) geschehen soll, stellen wir vier Beispiele als Ideenskizze vor. Dabei kann gleichzeitig die Absicht der Vernetzung verfolgt werden: Das Thema wird in einen grösseren Zusammenhang gestellt, die Arbeit mit dem Archäologie-Koffer ist eingebettet in eine Abfolge von Lektionen, Fragen werden dabei beantwortet, aber auch neue Fragen tauchen auf. Neben dem Generieren von Wissen werden auch Fähigkeiten und Fertigkeiten trainiert. Eine zusätzliche Vertiefung ist durch die Beschäftigung mit den Methoden der Archäologie möglich (Kapitel Archäologie – eine Einführung).

Steinzeit: Der Mann aus dem Eis

Seit der Entdeckung des Eismannes auf dem Similaungletscher (I) im Jahr 1991 ist die Faszination für «Ötzi» und sein Leben und Sterben ungebrochen: Kein Jahr vergeht ohne neue Forschungsergebnisse und immer wieder von neuem müssen die Zeittafeln korrigiert werden. Das Südtiro-

Literatur

Die Pfahlbauer – 150 Objekte erzählen 150 Geschichten. Begleitband zur Ausstellung im Schweizerischen Landesmuseum (Zürich 2004).
150 grossformatige Fotos von einzelnen Fundobjekten aus der Schweiz belegen den neusten Wissensstand der Feuchtbodenarchäologie auf einzigartige Weise.

Link

www.musee-suisse.ch

Literatur

G. SULZENBACHER (Hg.), Thema Ötzi – Didaktische Materialien zum Mann aus dem Eis (Folio-Verlag, Wien/Bozen 1999).

Link

www.iceman.it

ler Archäologiemuseum in Bozen publiziert ausgezeichnete Unterlagen für den Schulunterricht (siehe oben), die Website ist geeignet für Schülerinnen und Schüler, und die interessierte Lehrperson wird den Aufwand für einen (persönlichen) Besuch in Bozen nicht bereuen.

Diese Informationsmöglichkeiten und verschiedene Objekte aus dem Archäologie-Koffer, die aus dem Besitz des Eismannes stammen könnten, sind die Gründe für den Vorschlag, diese mit seiner Person zu verknüpfen. Die Schülerinnen und Schüler überlegen sich, ob ihr Objekt etwas mit «Ötzi» zu tun habe und begründen ihre Meinung in der Präsentation.

Festhalten des Wissens

Die Schülerinnen und Schüler gestalten in Partner- oder Gruppenarbeit eigene Hefteinträge zu verschiedenen Themen. Sie verwenden neben den genannten didaktischen Materialien Informationen aus dem Internet und aus zusätzlichem Unterrichtsmaterial (Werkstatt, Sach- und Schulbücher), aber auch aktualisiertes eigenes Wissen (Sachbücher, Museumsbesuche, Zeitungs- und Fachartikel etc.). Die Ergebnisse werden in geeigneter Form präsentiert und allen Schülerinnen und Schülern zugänglich gemacht (Dokumentation, Zusammenfassung, Ausstellung).

Varianten

- Planspiel: Der Eismann stellt seine Ausrüstung zusammen, bevor er aufbricht.
- Rollenspiel: Der Eismann begegnet auf seiner Wanderung verschiedenen Personen an verschiedenen Orten.

Bezug zur Umgebung

Vergleiche Anhang (Exkursionsziele, Museen).

Metallzeiten: Eine glänzende Idee

Literatur

DECURTINS, HUBER: *mitenand 1*, Geschichte und Gegenwart für Schweizer Primarschulen, Vom Zeltlager zum Alamannendorf. «thema» 2, S. 32ff. (mit Begleitband S. 66ff.).

Mit der Bronzeverarbeitung tritt ein neuer Handwerkszweig in den Siedlungen auf. Für den Abbau, das Schmelzen, Giessen und Schmieden waren spezialisierte Sachkenntnis und handwerkliche Begabung Voraussetzungen.

Neue Techniken sind oft Folge neuer Herausforderungen oder Bedürfnisse. Zudem gehören Handelsleute zu den wichtigsten Medien in der Entwicklungsgeschichte. Während der Bronzezeit erreichten Handelsströme eine geographische Weiträumigkeit, die für die vorangehenden Zeiten bisher nicht nachgewiesen werden konnte.

Neue Techniken können aber auch innerhalb einer Gruppe entwickelt werden. So sind Erfindungen vielfach das Resultat vieler kleiner Verbesserungen und Erkenntnisse. Entsprechend zeigen viele Alltagsgegenstände keinen plötzlichen technischen Fortschritt gegenüber der Jungsteinzeit. Vielmehr entwickelten sich die Objekte schrittweise. Was beispielsweise den Anstoss gab, Sicheln fortan aus Bronze anzufertigen, ist unklar, zumal mit den ersten Exemplaren möglicherweise weniger effektiv als mit den Steinsicheln gearbeitet werden konnte.

Der neue Werkstoff bedingte die Herausbildung von Berufen. Dazu gehört Wissen und Können, über das andere nicht (selbstverständlich) verfügen. Im Rahmen der Bearbeitung von Metall ist man auf Feuer angewiesen. Der Schmied gewinnt Metall aus Stein und stellt daraus einen

neuen Gegenstand her. Diese Verwandlung hat stets etwas Magisches an sich: So war die Metallverarbeitung in vielen Kulturen religiös eingebettet.

Das Thema «Eine glänzende Idee» ist gegliedert in Impulse von aussen, von innen, Berufe und die Kraft des Feuers. Der Begleitband liefert zu allen Texten und Bildern konkrete Vorschläge zur Umsetzung: Fragen, Anweisungen, Arbeitsmöglichkeiten, Hinweise im Sinne einer Ausweitung und Aktualisierung. Eine solche Text- und Bildarbeit erleichtert die Vernetzung mit den Objekten im Archäologiekoffer.

Festhalten des Wissens

Vier Teilthemen werden als Gruppenarbeit bearbeitet, die Ergebnisse auf Plakaten festgehalten und mit den entsprechenden Gegenständen aus dem Koffer in Verbindung gebracht.

Varianten

- Planspiel: Arbeitsvorgänge in der Schmiede nacherzählend spielen (Lage der Schmiede im Dorf, Einrichtung, Rohstoffe, Blasebalg, Feuer machen, Holzkohle, Gussform, Giessen, Gussstücke bearbeiten, Gedanken des Schmieds über seine Arbeit und sein Leben).
- Rollenspiel: Einer Gruppe, die abwesend war (auf Jagd, Vieh hüten, Beeren sammeln), vom Besuch der Händlerinnen erzählen. Die eingetauschten Gegenstände (aus dem Koffer) vorstellen und rühmen.

Bezug zur Umgebung

Vergleiche Anhang (Exkursionsziele, Museen).

Römische Epoche: Augst – Augusta Raurica

Die Lehrperson wird darauf hin arbeiten, dass sich die Schülerinnen und Schüler wie auf einem Stadtplan einer vertrauten Stadt zurechtfinden. In ihrer Vorstellungskraft füllt sich der Plan mit Häusern, Wohnungen, Plätzen, Menschen. Sie suchen sich Wege durch Gassen und Tore, stellen sich vor, wie sie sich in der Stadt bewegen würden zum Spielen, Einkaufen, auf dem Weg zur Schule. Sie überlegen sich, wo und wie sie selber mit ihren Eltern und Geschwistern wohnen würden und wie es im Haus und der unmittelbaren Umgebung aussähe.

Im Unterricht haben sie sich bereits mit dem Leben der Römer vertraut gemacht. Nun sind sie in der Lage, ihr Objekt aus dem Römerkoffer an einem selbst gewählten Ort zu platzieren. In der Präsentation legen sie dar, weshalb sie diesen Ort ausgewählt haben und was sie über ihr Objekt herausgefunden haben. Nach Möglichkeit sollen die Schüler Bezug nehmen auf die Ausführungen ihrer Mitschülerinnen.

Mit diesem Vorschlag nähern sich die Schülerinnen und Schüler der Arbeit der Archäologinnen und Archäologen, die sich aufgrund der Ausgrabung von Objekten, Mauern, Plätzen, Strassen etc. ein Bild einer Stadtanlage machen.

Festhalten des Wissens

Für ihr persönliches Mensch und Umwelt-Heft (oder Ordner) zum Thema «Römer» tragen die Schülerinnen und Schüler auf einer Kopie des Stadtplanes die Lage ihres Objektes ein und zählen auf, was man hier auch

Literatur

S. MARTIN-KILCHER, M. ZAUGG, Fundort Schweiz. Die Römerzeit, Bd. 3 (Verlag Aare, Solothurn 1983), S. 38-41 (vergriffen, aber in vielen Schulhäusern noch vorhanden). Die Doppelseite zeigt eine Ansicht der Stadt zur Römerzeit.

noch hätte finden können. Es ist der Lehrperson überlassen zu bestimmen, wie ausführlich diese Liste sein soll.

Varianten

- Planspiel: Das «Tourismusbüro von Augusta Raurica» plant eine Führung zu den Sehenswürdigkeiten der Stadt.
- Rollenspiel: Ein Mädchen macht einen Rundgang durch den Markt und trifft auf Marktleute, Handwerker, Soldaten, Händlerinnen, Gaukler...

Bezug zur Umgebung

Vergleiche Anhang (Exkursionsziele, Museen).

Mittelalter: Auf der Gasse und hinter dem Ofen

Literatur

J. MÜLLER, A. SIEGFRIED, J. SCHNEIDER, *Auf der Gasse und hinter dem Ofen: Eine Stadt im Spätmittelalter* (Verlag Sauerländer, Aarau 1995).

Dieses Lehrmittel ist im Archäologie-Koffer Mittelalter enthalten.

Das Lehrmittel enthält vier Gänge durch eine fiktive mittelalterliche Stadt. Zu jedem Gang gehören eine Erzählung und ein Bildausschnitt. Die Lesenden begleiten dabei die Hauptperson und können die Reise auf sehr detaillierten grossformatigen Bildern verfolgen. Die wechselweise Umsetzung Text-Bild-Text erhöht die Spannung dadurch, dass die Lesenden im Laufe der Zeit immer wieder den gleichen Personen begegnen und dabei erfahren, was aus ihnen geworden ist.

Diese Voraussetzungen prädestinieren die vier Gänge für Gruppenarbeiten: Es gibt in den einzelnen Bildern viel zu entdecken, und die Zusammenhänge halten das Interesse für das Ganze aufrecht.

Sowohl in den Erzählungen als auch in den Bildern tauchen Objekte auf, die die Schülerinnen und Schüler im Koffer Mittelalter auswählen. Es liegt also auf der Hand, in der Gruppenpräsentation Bild, Geschichte und Objekte zusammen zu fügen. Die Objekttexte vertiefen dabei die Zusammenhänge weiter. Damit ist die Gruppe in der Lage zu erklären, was für ein Gegenstand hier zu sehen ist, warum man ihn ausgerechnet hier findet, wie er funktioniert und welche Bedeutung er für das Leben der Bewohner der Stadt hatte.

Festhalten des Wissens

Für ihr persönliches Mensch und Umwelt-Heft (oder Ordner) zum Thema «Mittelalter» gestalten die Schülerinnen und Schüler einen eigenen Beitrag in der Gruppe in einer kopierfähigen Form, so dass er der ganzen Klasse zur Verfügung gestellt werden kann.

Varianten

- Planspiel: Die Schicksale der dargestellten Personen werden weitergeführt.
- Rollenspiel: Die Erzählung wird in einem Rollenspiel dargestellt.

Bezug zur Umgebung

Vergleiche Anhang (Exkursionsziele, Museen).

4 Fachdidaktische Literaturhinweise

Alle Epochen

Links

www.archaeologie-online.de
www.pfahlbauten.ch
www.pfahlbauten.de
www.mediatime.ch/museum/pfahlbau
www.latenium.ch
www.wasistwas.de
www.blindekuh.de
www.milkmoon.de
www.aeiou.at

Zur Unterrichtsvorbereitung

- S. BOLLIGER SCHREYER, S. REBSAMEN (Hg.), Pfahlbau und Uferdorf. Leben in der Steinzeit und Bronzezeit, Glanzlichter aus dem Bernischen Historischen Museum 13 (Bern 2004), ISBN 3-0340-0653-5.
Inhalt: Einzigartiges Fenster in das Leben der Stein- und Bronzezeit (4300–800 v.Chr.).
- P. BROKEMPER, Projekt Geschichte. Vorgeschichte bis Mittelalter, Bd. 1 (Verlag an der Ruhr, Mühlheim 1993), ISBN 3- 86072-128-3.
Inhalt: I Wie Archäologen arbeiten, Methoden, Techniken; II Epochenteil; III Kreativ durch die Zeiten.
- CH. FOPPA, Urgeschichte. Der Weg unserer Heimat bis zu den Römern (Lehrmittelverlag Graubünden, Chur 1994).
Inhalt: Didaktische Hinweise und Materialien, Ortshinweise zur Bündner Geschichte.
- CH. FOPPA u.a., Urgeschichte, Leben in der Ur- und Frühgeschichte (Basel 2004), ISBN 3-908006-76-714.
Inhalt: Lebensbilder von den Rentierjägern der Altsteinzeit bis zu den frühmittelalterlichen Dorfbewohnern; 14 Farbfolien; Lesetexte, Bildlegenden, Erklärungen; konkrete Arbeitsaufträge und wissenschaftliche Informationen.
- U. HUBER, G. DECURTINS, Vom Zeltlager zum Alamannendorf, mitendand 1 (Sauerländer, Zürich und Aarau 1992), ISBN 3-252-05051-1 (-X).
Inhalt: Geschichte und Gegenwart, Viele Aktualisierungsaufgaben – handlungsorientiert.
- P. KNOCH, Spurensuche Geschichte. Vorgeschichte bis Frühmittelalter, Bd. 1 (Klett Verlag Balmer, Zug 1994), ISBN 3-12-42001 0-1.
Inhalt: Anregungen für einen kreativen Geschichtsunterricht.
- G. LÜSCHER, Wanderungen in die Urgeschichte der Schweiz (Ott Verlag, Thun 1986), ISBN 3-7225-6400-X.
Inhalt: 17 kommentierte Ausflüge zu Stätten der Stein- und Metallzeit.
- F. MÜLLER, Götter – Gaben – Rituale. Religion in der Frühgeschichte Europas (Zabern, Mainz 2002), ISBN 3-8053-2801-X.
- M. SAUER, Geschichte – Das Methodenbuch (Friedrich, Velber 2000), ISBN 3-617-92300-3.
Inhalt: Lernbox über das instrumentelle Lernen; Orientierung, Recherche, Quellen, Darstellung, Medien, Präsentation.

Zur Unterstützung und Animation zur Freiarbeit

- I. BAUER, S. KARG, R. STEINHAUSER, Kulinarische Reise in die Vergangenheit. Schriften des Kantonalen Museums für Urgeschichte Zug 44 (Zug 1995), ISBN 3-9520098-5-7.
Inhalt: Ein Kochbuch mit Rezepten von der Steinzeit bis ins Mittelalter.
- S. BOLLIGER, Kleidung und Schmuck in der Urgeschichte (Museum für Urgeschichte, Zug 1992), ISBN 3-9520098-2-2.
Inhalt: Leseheft mit anschaulichen Bildern.
- Mit Corax durchs Moor. Eine archäologische Spurensuche für Kinder von der Steinzeit bis ins Mittelalter, Kinder-CD, (Niedersächsisches Landesmuseum, Hannover 2002), ISBN 3-00-010073-3.
Inhalt: Hörspiel basiert auf der Ausstellung «Der Tempel im Moor».
- J. FITZSIMMONS U.A., Tolle Ideen. Arbeitsergebnisse präsentieren und ausstellen (Verlag an der Ruhr, Mülheim 1996), ISBN 3-86072-254-9.
- L. HALL, Tolle Ideen, Geschichte für Kinder (Verlag an der Ruhr, Mülheim 1987), ISBN 3-86072-015-5.
Inhalt: Methodische Tipps, Grundlagen für handlungsorientierten Unterricht.
- M. KINSKY, Pfahlbaumuseum Unterhuldigen. Lernort Pfahlbauten (Pfahlbaumuseum Unterhuldigen 1997), ISBN 3-0946-0519.
- H. J. MÜLLER, Ein Schultag im Pfahlbauland (Lehrmittelverlag, Zürich 1990).
Inhalt: Arbeitsblätter für Schüler.
- S. NOON, A. MILLARD, Die Geschichte einer Strasse. Eine Reise durch die Jahrtausende (Bibliographisches Institut Mannheim 1999), ISBN 3-411-07401-9.
Inhalt: Zeitreise aus der Steinzeit über die mittelalterliche Stadt zur heutigen Zeit.
- Die Pfahlbauer – 150 Objekte erzählen 150 Geschichten. Begleitband zur Ausstellung im Schweizerischen Landesmuseum (Zürich 2004).
Inhalt: 150 Jahre Entdeckung der schweizerischen Pfahlbauten.
- Verzauberte Welten. Göttinnen und Götter (Time Life, Amsterdam 1986), ISBN 90-6182-932-1.

Archäologie-Koffer Steinzeit

Zur Unterrichtsvorbereitung

- CH. OSTERWALDER, Von den Fundort Eiszeitjägern zu den ersten Bauern, Fundort Schweiz Bd. 1 (Aare Verlag, Solothurn 1990), ISBN 3-7260-0168-0.
Inhalt: Bilder, Illustrationen, Quellen, Texte.
- U. STODIEK, H. PAULSEN, Mit dem Pfeil, dem Bogen... Techniken der steinzeitlichen Jagd (Isensee Verlag, Oldenburg 1996), ISBN 3-89598-388-8.
Inhalt: Technik der steinzeitlichen Jagd.

Zur Unterstützung und Animation zur Freiarbeit

- F. SEEBERGER, Steinzeit selbst erleben! Waffen, Schmuck und Instrumente – nachgebaut und ausprobiert. Mit einem Vorwort von E. KEEFER (Theiss Verlag, Stuttgart 2003), ISBN 3-8062-1861-7.

Archäologie-Koffer Metallzeiten

Zur Unterrichtsvorbereitung

- S. BOTHEROYD, P. BOTHEROYD, Lexikon der keltischen Mythologie (Diederichs, München 1992), ISBN 3-424-01077-4.
- K. BRODERSEN, Asterix und seine Zeit. Die grosse Welt des kleinen Galliers (Ehapa, München 2001), ISBN 3-406-45944-7.
- A. FURGER, F. MÜLLER (Hg.), Gold der Helvetier. Ausstellungskatalog des Schweizerischen Landesmuseums (Zürich 1991).
- A. FURGER-GUNTI, Die Helvetier. Kulturgeschichte eines Keltenvolkes (NZZ Verlag, Zürich 1984), ISBN 3-85823-152-5.
- R. GROSSE, Der Silberkessel von Grundestrup. Ein Zeugnis des Läuterungs- und Einweihungsweges bei den Kelten (Goetheanum, Dornach 1983), ISBN 3-7235-0296-2.
- L. LENGYEL, Das geheime Wissen der Kelten. Druidisch keltische Mythik und Symbolik (Bauer, Freiburg i. Breisgau 1988), ISBN 3-7626-0-0200-X.
- CH. OSTERWALDER, Von den ersten Bronzegießern zu den Helvetiern, Fundort Schweiz Bd. 2 (Aare Verlag, Solothurn 1991), ISBN 3-7260-0176-X.
Inhalt: Bilder, Illustrationen, Quellen, Texte.
- O. SCHERTLER, Die Kelten und ihre Vorfahren. Burgenbauer und Städtebauer (Battenberg, Augsburg 1999), ISBN 3-89441-424-3.
- G. SULZENBACHER (Hg.), Thema Ötzi. Didaktische Materialien zum Mann aus dem Eis (Lernmaterialien) (Folio Verlag, Wien/Bozen 2000), ISBN 3-85256-153-1.
Inhalt: Kopiervorlagen, Folien, Rekonstruktionen, Memory, Quartett, Zeitleiste.
- B. VERHAGEN, Götter – Kulte und Bräuche der Nordgermanen. Kulturelle Wurzeln des Abendlandes in der nordeuropäischen Bronzezeit (Grabert Verlag, Tübingen 1983), ISBN 3-88199-291-X.

Zur Unterstützung und Animation zur Freiarbeit

- I. BAUER, W. H. SCHOCH, Geräte und Werkzeuge aus Holz in der Bronzezeit (Museum für Urgeschichte, Zug 1993), ISBN 3-9520098-3-0.
Inhalt: Informationen und Anleitungen.
- I. BAUER, Feuer am See. Eine Geschichte aus der Bronzezeit (Metz Verlag, Gaggenau 1999), ISBN 3-927655-31-7.
- H. EGGMANN, Die Helvetier – ein Keltenvolk. «thema» 1 (Lehrmittelverlag SG, Rorschach 1993).
Inhalt: Arbeits- und Leseheft.
- M. SÉNÉCHEAU, Die Zeit der Kelten in Kinder- und Jugendbüchern (Museum für Ur- und Frühgeschichte, Freiburg i. Breisgau 1998), Tel. 0049 761 201 2500.
Inhalt: 21 Sach- und Geschichtenbücher werden ausführlich vorgestellt.
- A. SIEGFRIED, Mond im Kreis (Sauerländer, Aarau 1993), ISBN 3-293-21054-6.
Inhalt: Roman über die junge Keltin Macha und dem etruskischen Händler Laris.
- J. VLADISLAV, Keltische Märchen (Breitschopf, München 1992), ISBN 3-7004-0196-5.
Inhalt: Märchen zum Lesen und Spielen und Diskutieren.

Archäologie-Koffer römische Epoche

Zur Unterrichtsvorbereitung

Alltag im antiken Rom, Geschichte lernen, Heft 45 (Friedrich in Velber 1995), Best.Nr.17045.

Inhalt: Handlungsorientierte Praxisberichte, mit Modellbaubogen.

W. DRACK, R. FELLMANN, DIE SCHWEIZ ZUR RÖMERZEIT. FÜHRER ZU DEN DENKMÄLERN (ARTEMIS, ZÜRICH 1991), ISBN 3-7608-1045-4.

Inhalt: Führer zu den Denkmälern; Anregungen für kulturhistorische Ausflüge; 300 römische Fundorte im Gelände sowie Führer zu den Museen.

W. HÜRBIN, Römisches Brot. Mahlen, Backen, Rezepte. Augster Blätter zur Römerzeit 4 (Römermuseum Augst 1994), ISBN 3-7151-2204-8.

U. LASSERT, Die Menschen damals. Bei den Römern – Kopiervorlagen zur Freiarbeit (Auer Verlag, Donauwörth 1998), ISBN 3-403-02757-0.

Inhalt: Alltagswelt der Römer erleben; Handlungs-, Spiel- und Bastelanleitungen.

D. SIMKO, Die Maskenspiele im römischen Theater. Geschichte für Kinder und Jugendliche. Augster Museumshefte 11 (Römermuseum Augst 1989).

SYNAULIA. Musik des antiken Rom, CD 1 und 2 (Amiata Records DDD, Florenz 1996), ISBN 8-015297 139601 / 8-015297 0302 05.

Inhalt: Nachempfundene Musik auf nachgebauten Instrumenten.

Zur Unterstützung und Animation zur Freiarbeit

H. EGGMANN, Römer in Helvetien. «thema» 4 (Lehrmittelverlag SG, Rorschach 1994).

Inhalt: Arbeits- und Leseheft.

S. HOJER, Antike Spiele (Museumspädagogisches Zentrum, München 1996).

Inhalt: Diverse Spiele mit Anleitungen, Material und Hintergrundinformationen.

H. HUBER, Lernspiele Römerzeit (Verlag an der Ruhr, Mülheim 1999), ISBN 3-86072-408-8.

Inhalt: 10 Spiele, die das alte Rom (fast) wieder lebendig werden lassen.

D. SIMKO, Prisca und Silvanus, Comics, 2 Bde. (Unruhige Zeiten in Augusta Raurica/Die Zerstörung von Augusta Raurica), Augster Museumshefte 15 und 18 (Römermuseum Augst 1995 und 1996), ISBN 3-7151-1015-5 und 1018-X.

Archäologie-Koffer Mittelalter

Zur Unterrichtsvorbereitung

U. ANDRAE, Projektmappe Mittelalter. Materialien für einen handlungsorientierten Unterricht (Cornelsen, Berlin 2001), ISBN 3-464-64861-3.

M. BLACK, Küchegeheimnisse des Mittelalters. Kulinarische Entdeckungen und Rezepte (Flehsig, Würzburg 1998), ISBN 3-88189-240-0.

Inhalt: Faszinierender Streifzug durch die mittelalterliche Kochkunst. Mehr als 50 für heute bearbeitete Rezepte.

F. BÜNZLI, M. ILLI, Hirsebarden und Heldenbrei (Zytglogge, Bern 1995), ISBN 3-7296-0519-4.

Inhalt: Comics und Hintergrundinformationen

- H. HOEFS, *Durchblick – Freies Lernen in Projekten. Ritter, Bauern, Bürger* (Verlag an der Ruhr, Mülheim 2002), ISBN 3-86072-089-9.
- J. MÜLLER, A. SIEGFRIED, J. E. SCHNEIDER, *Auf der Gasse und hinter dem Ofen. Eine Stadt im Spätmittelalter* (Verlag Sauerländer, Aarau 1995), ISBN 3-7941-3890-2.
Inhalt: Bilder, Texte, Erzählungen.
- H. SCHNEIDER, *Entdecken und Verstehen, Arbeitshefte. Vom Mittelalter bis zur Frühen Neuzeit* (Cornelsen, Berlin 1997), ISBN 3-464-64158-9.
- D. STEMMLE, *Die Bauern und die Herren, mitenand 2* (Sauerländer, Zürich und Aarau 1994), ISBN 3-252-05052-8-6.
Inhalt: Schülerband und Begleitband, 500 Vorschläge zur Aktivierung.
- J. TAUBER, F. HARTMANN, *Das Hochmittelalter, Fundort Schweiz Bd. 5* (Aare Verlag, Solothurn 1988), ISBN 3-7260-0296-0.
Inhalt: Von den Karolingern bis zur grossen Pest; Bilder, Illustrationen, Quellen, Texte.

Zur Unterstützung und Animation zur Freiarbeit

- L. CARLSON, *Wir spielen Mittelalter. Eine Mappe zum Basteln, Malen, Kochen, Spielen, Lernen* (Verlag an der Ruhr, Mülheim 1998), ISBN 3-86072-380-4.
- I. FLOERKE, B. SCHÖN, *Markt, Musik und Mummenschanz. Stadtleben im Mittelalter* (Münster 1999), ISBN 3-931902-43-9.
Inhalt: Zum Singen, Tanzen, Spielen, Schmökern, Basteln und Kochen (mit CD).
- K. HOFFMANN-PIEPER U.A., *Das grosse Spectaculum. Kinder spielen Mittelalter* (Ökotoxia, Münster 1997), ISBN 3-925169-78-4.
- CH. JACKWERTH, E. RÜGER, *Mittelalter. I like Geschichte 1* (AOL-Verlag, Lichtenau 2002), ISBN 3-89312-561-2.
Inhalt: Geschichtswerkstatt, ungewöhnliche/einfallreiche Arbeitsblätter.
- R. PERNOUD, *Ein Tag im Leben eines Troubadours. Welt des Mittelalters, von Hof zu Hof, von Burg zu Burg, von Stadt zu Stadt* (Echter, Würzburg 1996), ISBN 3-429-01844-7.
- Die Stadt im Mittelalter*, CD-Rom (Sauerländer, Aarau 1995), ISBN 3-7941-3977-1.
Inhalt: Alltagsleben hinter Turm und Mauern. Die Welt einer mittelalterlichen Stadt wird in den detailreichen Bildern durch eine multimediale Anwendung und Interaktionen sowie zeitgenössische Bilder lebendig.
- F. STEPHAN-KÜHN, *Viel Spass im Mittelalter* (Arena; Würzburg 1984), ISBN 3-401-04089-8.
Inhalt: Handlungsorientierter Umgang mit Quellen, Bildern und Fiktionen.
- H.-J. VAN DER GIETH, *Leben und Alltag im Mittelalter. Alltagsgeschichte handlungsorientiert aufbereitet* (Buch Verlag, Kempen 2003), ISBN 3-932519-13-2.