

EISZEIT-JÄGERINNEN. ÜBERLEBE DIE ALTSTEINZEIT

DAS ACTION-ROLLENSPIEL – SO GEHT'S:

Spielstart

Die Säbelzahnkatzen bekommen Katzenohren und starten zuerst. Ihr besprecht Euch für drei Minuten und verteilt Euch in den Spielzonen. Die Menschen bekommen Glöckchenfußbänder und sammeln sich im Lager. Ihr startet drei Minuten nach den Säbelzahnkatzen.

Spielmaterial

Rohstoff-Chips: Markasit ●, Feuerstein ●, Zunder ●, Brennholz ●, Wasser ●, Fleisch-Streifen 🍖, Speere /

Spieltag

Ein Spieltag dauert 20 Minuten. Die Hälfte davon ist es Nacht. Nachts gelten andere Regeln als tagsüber, denn die Katzen können besser sehen und hören als die Menschen.

Spielende

Nach 60 Minuten ist das Spiel beendet. Die Wasser- und Fleischvorräte der Menschen und Katzen werden ausgezählt. Ihr trefft Euch zur Nachbesprechung. Die Ergebnisse Eurer Klasse veröffentlichen wir bei Facebook. Hier könnt Ihr Euch mit anderen vergleichen, Eure spannendsten Spielerlebnisse ansehen oder hochladen.

EISZEIT-JÄGERINNEN. ÜBERLEBE DIE ALTSTEINZEIT

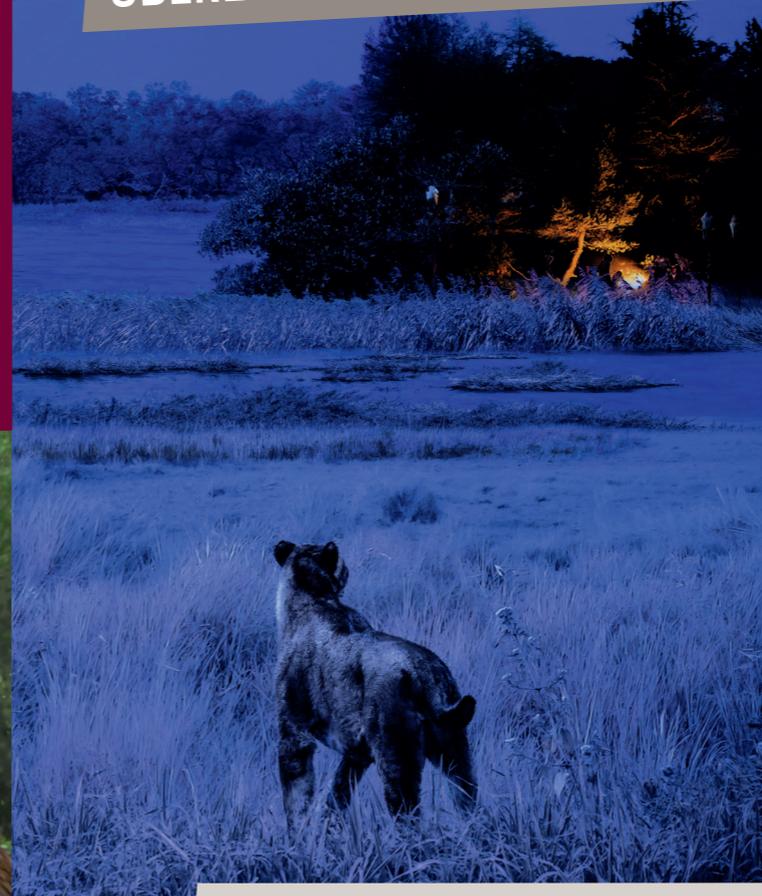
DAS ACTION-ROLLENSPIEL FÜR 5. KLASSEN IM PALÄON

Stell Dir vor, Du lebst in direkter Nachbarschaft mit einem der gefährlichsten Raubtiere der Altsteinzeit.

Für den Homo Heidelbergensis war das vor 300.000 Jahren normal. Er musste sich die Steppe und den See mit vielen Tieren teilen, auch mit der Europäischen Säbelzahnkatze.

Für beide Arten dürfte das nicht leicht gewesen sein. Beide brauchten zum Überleben Fleisch und Wasser und sie konnten sich gegenseitig richtig gefährlich werden.

ERLEBE DIE WELT DER URMENSCHEN UND -TIERE. IM PALÄON HAST DU DIE EINMALIGE GELEGENHEIT DAZU.



EISZEIT-JÄGERINNEN

ÜBERLEBE DIE ALTSTEINZEIT

DAS ACTION-ROLLENSPIEL
FÜR 5. KLASSEN

MIT FREUNDLICHER UNTERSTÜTZUNG VON



Förderverein
Schöninger Speere –
Erbe der Menschheit e.V.

Empfohlen von:



Niedersächsisches
Kultusministerium

paläon

Forschungs- und Erlebniszentrum
Schöninger Speere

paläon

Forschungs- und Erlebniszentrum
Schöninger Speere

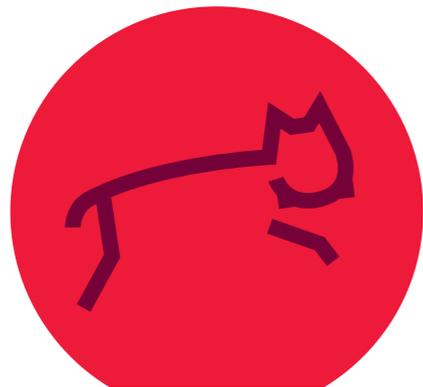
MENSCHENREGELN

- BILDE EINE GRUPPE.
- SEI LEISE, DAMIT DIE SÄBELZAHNKATZEN DICH NICHT BEMERKEN.
- DU MUSST DREIMAL AM TAG ETWAS ESSEN. DAS HEISST, AM ENDE DES SPIELS MUSST DU DREI STÜCK FLEISCH UND DREI WASSERCHIPS HABEN.
- SUCH FÜR DICH UND DEINE GRUPPE NAHRUNG UND SPEERE AUS DER STEPPE.
- FLEISCH IST KNAPP! DAS ZERLEGEN BRAUCHT ZEIT. FÜR EIN STÜCK BRAUCHST DU MINDESTENS 10 SEKUNDEN.
- BRING DAS FLEISCH INS LAGER. STECK ES DIR AM RÜCKEN IN DEN HOSENBUND. ABER SEI WACHSAM. DIE KATZEN KÖNNEN DIR DAS FLEISCH ABLUCHSEN.
- SCHÜTZE DICH MIT SPEER UND FEUER VOR DEN SÄBELZAHNKATZEN ODER RENN WEG. JEDER SPEER DARF NUR EINMAL BENUTZT WERDEN.
- DU BIST EIN AUSDAUERNDER LÄUFER. AUF LANGSTRECKE Sogar AUSDAUERNDER ALS KATZEN ODER PFERDE. LAUF IN DER STEPPE UND AN DER WASSERSTELLE SO LANG AM STÜCK, WIE DU KANNST. GEHE LANGSAM IM WALD UND GEBIRGE.
- IM DUNKELN KANNST DU NICHT SEHEN. SCHRECKE DIE SÄBELZAHNKATZEN MIT FEUER AB UND SEI VORSICHTIG.

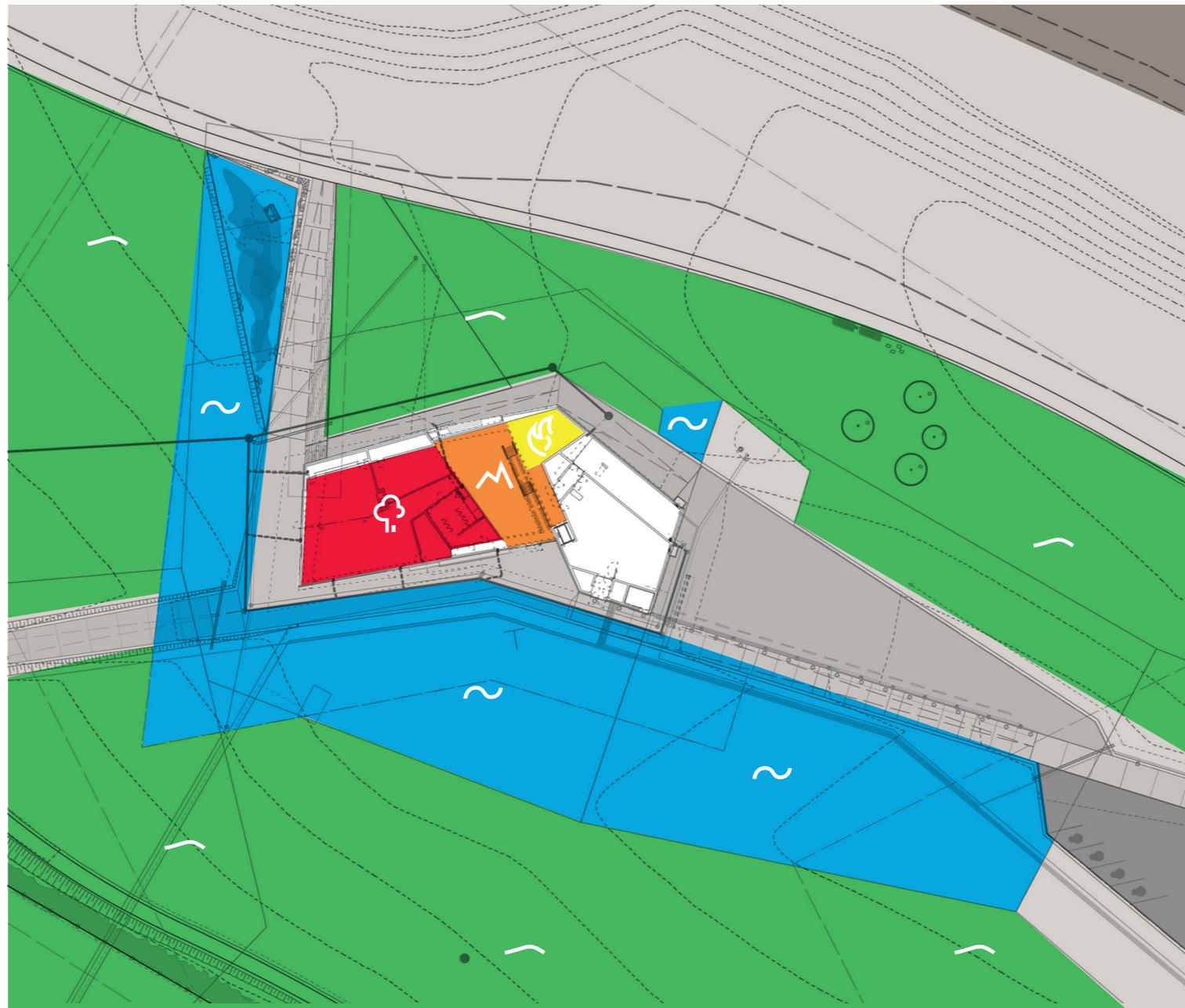


SÄBELZAHNKATZENREGELN

- BILDE RUDEL, UM ZU JAGEN.
- VERSTÄNDIGE DICH MIT KÖRPERSPRACHE.
- DU MUSST DREIMAL AM TAG ETWAS ESSEN. DAS HEISST, AM ENDE DES SPIELS MUSST DU DREI STÜCK FLEISCH UND DREI WASSERCHIPS HABEN.
- FLEISCH IST KNAPP! DEINE SCHARFEN ZÄHNE HELFEN DIR BEIM ZERLEGEN. ISS ES DIREKT. STECK DEN FLEISCHSTREIFEN IN DIE TASCHE.
- DU KANNST SEHR GUT SCHLEICHEN, HÖREN UND RIECHEN. SEI WACHSAM UND ACHE AUF MENSCHEN IN DEINER NÄHE.
- MIT MUSKELKRAFT UND SCHARFEN ZÄHNEN SCHLÄGST DU JEDEN MENSCHEN. EINE KLEINE BERÜHRUNG REICHT. ABER NIMM DICH IN ACHT VOR DEN SPEEREN DER MENSCHEN. WIRST DU GETROFFEN, SCHEIDEST DU AUS DEM SPIEL AUS.
- IM SPRINT BIST DU UNSCHLAGBAR. IM WALD UND IM GEBIRGE DARFST DU RENNEN.
- DU KANNST IM DUNKELN SEHEN. NUTZE DEINE VORTEILE IN DER NACHT. MEIDE DEN FEUERSCHEIN. FEUER DARFST DU DICH NUR AUF DREI SCHRITTE NÄHERN.



KARTIERER ABT RENNEN



SPIELPLAN



WALD

Wer hier rennt, rutscht leicht aus und knallt gegen einen Baum. Die nächsten drei Tage musst Du Dich dann im Lager schonen und darfst nicht raus. Wer hier unbewaffnet einer Katze begegnet, ist wirklich in Gefahr. Die Katzen dürfen rennen, Menschen dürfen hier nur gehen. Sprechen und Rufen ist da nicht ratsam, die Katzen finden Dich sofort. Warum solltest Du hier überhaupt reingehen? Hier gibt es wichtige Rohstoffe: Zunderschwamm und Brennholz.



GEBIRGE

Auch hier darfst Du nicht rennen, denn sonst stürzt Du ab oder verpasst die Kontaktperson für Markasit und Feuerstein. Wer hier laut ist, macht sofort Raubtiere auf sich aufmerksam, wird gebissen und muss für den Rest des Spiels seine Verletzung im Lager auskurieren. Es gilt strenge Bettruhe, sonst droht eine tödliche Blutvergiftung! Mit den richtigen Rohstoffen kannst Du hier ein Feuer entfachen. Dazu musst Du vier verschiedene Rohstoff-Chips beim Schiedsrichter abgeben und erhältst dafür eine Fackel. Das Feuer kannst Du in alle Zonen mitnehmen. Aber Achtung, es hält nur für einen Tag. Dann brauchst Du wieder neue Rohstoffe.



LAGER DER MENSCHEN

Das Feuer brennt, Katzen kommen hier nicht rein. Ohne Wasser und Nahrung kann ein Mensch hier höchstens zwei Spieltage überleben.



WASSERSTELLEN

Trinken für Menschen und Katzen. Menschen nehmen Wasser für Ihre Mitmenschen mit, Katzen nicht. Pro Besuch der Wasserstelle darf jeder Spieler aber nur einen blauen Wasser-Chip mitnehmen. Trink eine Katze oder ein Mensch einen ganzen Spieltag lang nichts, verdursten sie. Am Ende des Spiels muss jeder noch lebende Spieler drei blaue Chips vorweisen können, sonst scheidet er nachträglich aus.



STEPPE

Hier musst Du auch mal schnell sein. Es gibt Speere und Fleisch. Aber Achtung, es sind immer zu wenig! Menschen können Vorräte anlegen, die Säbelzahnkatzen nicht. Sie können dafür den Menschen ihre Beute wieder abluchsen.

