

Deutung von Artefakten aus den Wikingersiedlungen

ÜBUNG

B

Fach Geschichte
Niveau mittel
Dauer 50 bzw. 80 - 180 Minuten

Lernziele

| Kompetenzbereich | Detaillierte Beschreibung |
|---|---|
| Lernkompetenz | Die Schülerinnen und Schüler entwickeln Fragen zur Besiedlung Grönlands durch die Wikinger und zeigen so Neugierde. Die Schülerinnen und Schüler können einige wichtige Aspekte des Lebens der Wikinger in Grönland benennen. |
| Grundlegende (natur) wissenschaftliche Kompetenz | Die Fähigkeit der Schülerinnen und Schüler zum analytischen und konzeptionellen Denken wird gefördert, indem Informationen aus Beobachtung kombiniert werden müssen. Sie lernen dabei in Teams mit unterschiedlichen Aufgaben und Rollen zu arbeiten. |
| Kulturbewusstsein und kulturelle Ausdrucksfähigkeit | Die Übung fördert das Bewusstsein dafür, wie die Interpretation durch die eigene kulturelle Perspektive beeinflusst wird. |

Überblick

| Dauer | Thema | Aufgabe Schüler/innen | Aufgabe Lehrkraft | Material |
|------------|---|---|---|---|
| 10 | Einführung in die Expedition | Formulieren von Forschungsfragen | Daten der Besiedlung und Hinweis auf Reste der Siedlungen geben | Tafel |
| 30 -130 | Variation: Outdoor Spiele zum Auffinden der Artefakte | GPS-Geo-Caching oder kooperative Abenteuerspiele | Informationen bereitstellen, Aufgaben anleiten | Geo-Cache: GPS, Filmrollen als Behälter für Hinweise Kooperationsspiele: hölzerne Zaunpfosten, Tafel, Seil, Besenstiele, ... |
| 15 | Interpretation eines Artefakts | Diskussion in Kleingruppen über jeweils ein zur Verfügung gestelltes Artefakt | Bereitstellen des Materials | Artefakte oder Bilder (Material B1), ergänzende Bilder (Material B2) und Arbeitsblätter für jede der Gruppen (B3) |
| 15 | Kombinieren der Informationen | Kombinieren der Informationen, die aus den jeweiligen Artefakten gewonnen wurden, Schlussfolgerungen über die jeweiligen Lebensbereiche, Ausarbeiten einer Präsentation | Gruppierung der Schüler/innen entsprechend den Lebensbereichen Handel, Ernährung und Gesellschaft | Historische Texte (Material B4) und Arbeitsblätter (B5) |
| 10 | Erstellen einer Mind-Map | Die Teilgruppen präsentieren ihre Informationen und gestalten gemeinsam eine Mind-Map | Unterstützung bei der Strukturierung der Mind-Map, ggf. Korrektur | Arbeitsblatt (B6) |

1.B VON DEN WIKINGERN NACHHALTIGKEIT LERNEN

Deutung von Artefakten aus den Wikingersiedlungen

Detaillierter Ablauf

SCHRITT 1

Erklären Sie Ihren Schüler und Schülerinnen, dass die Wikinger seit 985/986 auf Grönland siedelten und später sogar bis nach Amerika kamen, einige hundert Jahre vor Christoph Columbus. Zeigen Sie die Lage Grönlands und Amerikas, sowie die Routen der Wikinger auf der Karte. Überreste der Siedlungen wurden in zwei Gebieten gefunden, die auf der Karte markiert sind. Die Schüler und Schülerinnen sollen die Rolle der Forscher einnehmen, die die Geschichte der Wikinger auf Grönland erkunden. Bevor sie sich auf die Expedition machen, bitten Sie die Schülerinnen und Schüler Forschungsfragen zu benennen, die sich ihnen angesichts der ersten Informationen stellen. Diese werden an der Tafel oder über das Online-Programm SMILE (siehe Integration von Computerarbeit, S. 8) gesammelt.

SCHRITT 2

Die Schüler und Schülerinnen bilden 9 Kleingruppen. Jede Gruppe erhält eines der Artefakte oder eine Abbildungen davon (Material B1 sowie ein Arbeitsblatt B3). Ihre Aufgabe ist es, soviel wie möglich über das Leben der Wikinger auf Grönland herauszufinden, indem sie über das Artefakt, sowie seine Herstellung und mögliche Verwendung diskutieren. Hierfür haben die Gruppen 10 Minuten Zeit. Da manche von den Artefakten nicht ohne weiteres gedeutet werden können, ist es möglich nach und nach weiteres Material (Material B2) zu verteilen. Sie können auch Fragen stellen um Anregungen zu geben.

Um die Gruppenarbeit zu organisieren, sollte jede Gruppe bestimmte Rollen verteilen:
Dokumentation, Präsentation, Moderation und eventuell Zeitmanagement.

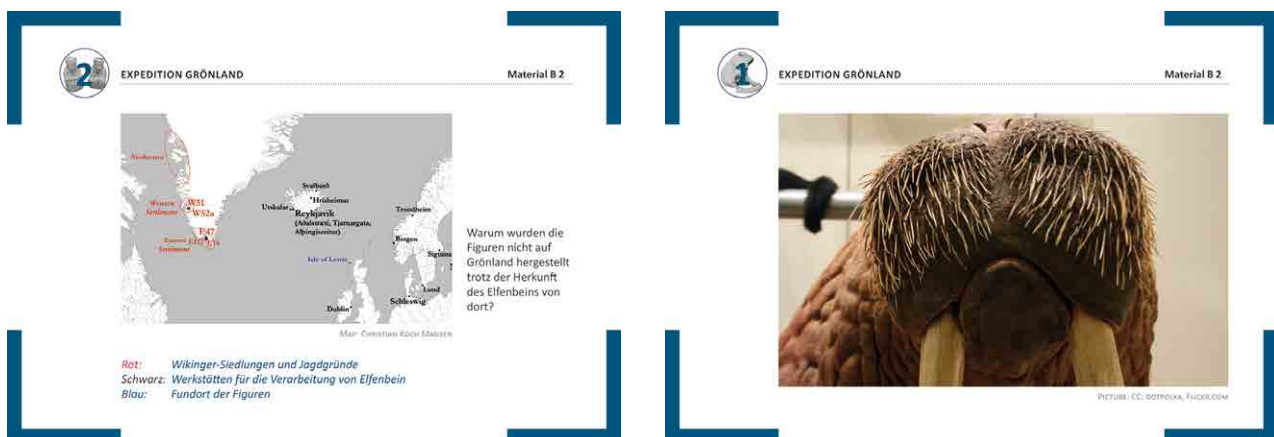


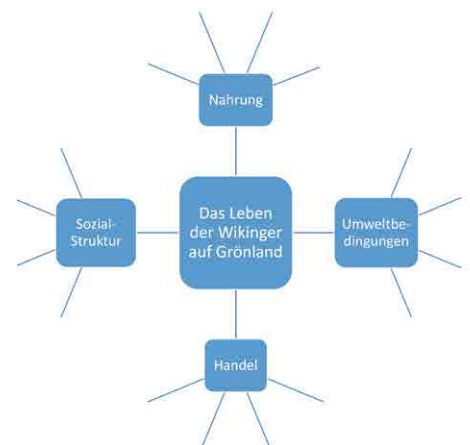
Abbildung: Material B2

SCHRITT 3

In einem weiteren Schritt kommen die Gruppen zusammen, die Artefakte aus den gleichen Lebensbereichen bekommen hatten. Sie erhalten das Arbeitsblatt B5 und den Auszug aus den historischen Dokumenten über Grönland (Material B4). Innerhalb der neuen Gruppe tauschen sich die Schüler und Schülerinnen über ihre Artefakte und über die Informationen aus dem Text aus. Dies ermöglicht es ihnen, ihre Annahmen über die Gesellschaft der Wikinger auf Grönland zu untermauern oder zu korrigieren und danach eine Präsentation zu erarbeiten. Dafür haben sie 15 Minuten Zeit. Auch hier sollen in den Gruppen die Verantwortlichkeiten für Moderation, Dokumentation und Präsentation verteilt werden.

SCHRITT 4

Zum Abschluss soll jede der Gruppen die Anderen über ihre Erkenntnisse unterrichten. Die verschiedenen Ergebnisse werden zu einer gemeinsamen Mindmap zusammengefügt. Für die Mindmap empfehlen sich vier Hauptkategorien: Nahrung, Handel, soziale Struktur und Umweltbedingungen (siehe Arbeitsblatt B6). Abhängig von der Erfahrung der Schülerinnen und Schüler mit Mindmaps kann diese entweder komplett von den Schülerinnen und Schülern gestaltet werden, oder Sie als Lehrkraft zeichnen die Mindmap, während die Schülerinnen und Schüler ihre Ergebnisse präsentieren.



GRAFIK: ANDREAS JOPPICH

Variationen

Um die archäologische Forschung zu simulieren, ohne zu tief in ihre Arbeitsweise einzutauchen, können verschiedene Outdoor-Elemente genutzt werden.

Eiersuche

Ein Gebiet wird als Ausgrabungsstätte definiert. Den Schüler und Schülerinnen wird erklärt, dass in diesem Gebiet einige Artefakte versteckt sind, die auf Grönland gefunden wurden und altnordischen Ursprungs sind. Die Schüler und Schülerinnen sollen sich umsehen und unter all den anderen Sachen, diejenigen Artefakte aufspüren, die wahrscheinlich aus dem Mittelalter stammen. Die Schülerinnen und Schüler erhalten einen Bezugspunkt und ein Raster (Arbeitsblatt B7) oder eine Karte des Gebiets. Stellen Sie ihnen folgende Aufgabe:

- Sucht Artefakte, die aus dem Mittelalter stammen könnten.
- Tragt die Fundorte im Raster bzw. auf der Karte ein. Für die Eintragung im Raster müsst ihr die Entfernung vom Referenzpunkt ausmessen.

Geocaching

Als Vorbereitung werden einige Hinweise versteckt (z.B. in Filmdöschchen). Die Koordinaten werden aufgeschrieben und in den Hinweisen stehen die Koordinaten des jeweils nächsten Fundortes. Der letzte Hinweis führt zum Artefakt. Jede Gruppe erhält nun die Ausgangskordinaten und ein GPS- Gerät, um nach dem Artefakt zu suchen. Beispiele für Hinweise auf Basis der alten Navigationsrouten finden Sie im Material B8.

Weitere Informationen zu Geo-Caching: <https://de.wikipedia.org/wiki/Geocaching>

Abenteuerparcours

Die Klasse absolviert einige Gruppenspiele, die die Reise nach Grönland und die Ausgrabung simulieren. Um die verschiedenen Aktivitäten zu organisieren, ist es sinnvoll drei Gruppen zu bilden. Einige Aufgaben können nur von den Kleingruppen erledigt werden, andere können von allen Schüler und Schülerinnen gemeinsam absolviert werden. Nach jeder gelösten Aufgabe erhalten die Schüler und Schülerinnen ein Artefakt zur späteren Analyse.

Beispiele für Gruppenspiele, die die Ausgrabung simulieren:

1. **Bootsfahrt:** Eine Gruppe von 5 Schülerinnen und Schülern erhält ein robustes Brett mit den Maßen 120 x 50 cm, 6 runde Zaunpfähle, ein Seil und einen Besenstiel. Ihre Aufgabe ist es, alle Mitglieder der Gruppe über eine Distanz von 6 Metern zu befördern, ohne den Boden mit Händen oder Füßen zu berühren. Aus Sicherheitsgründen ist es wichtig, dass keine Objekte geworfen werden.
2. **Landung:** Die Gruppe bekommt einige hölzerne Besenstiele, sodass jeder einen Stiel hat. Die Schüler und Schülerinnen nehmen eine Position in zwei gegenüberliegenden Reihen ein. Jeder reicht ein Ende seines Besenstiels der Person gegenüber, sodass eine Brücke gebildet wird. Einer nach dem anderen überquert die Brücke zwischen den beiden Reihen und löst eine Mitschülerin/einen Mitschüler in der Brücke ab.
3. **Schneesturm:** Die Gruppe betrachtet einen Pfad (ca. 200 m) vom Startpunkt bis zum Ziel. Sie müssen sich diesen Pfad einprägen und sollen sich darüber austauschen, wie es am besten gelingt ihn „blind“ wiederzufinden. Nach 5 Minuten Bedenkzeit werden ihnen die Augen verbunden. Die Aufgabe ist es, das Ziel zu erreichen, indem die Schüler und Schülerinnen so gut wie möglich zusammenarbeiten.
4. **Berghang:** Die Schüler und Schülerinnen müssen einen steilen Hügel erklimmen, wobei sie verschiedenen Beeinträchtigungen zugewiesen bekommen (einbeinig, mit verbundenen Augen, ohne Erlaubnis mit Sprache oder Händen zu kommunizieren). Sie werden am Fuß des Hügels verteilt und erhalten Karten mit ihren jeweiligen Beeinträchtigungen. Es ist ihre Aufgabe herauszufinden, wie sie am besten gemeinsam auf den Hügel gelangen.

5. **Suche nach Ausgrabungsstellen:** Eine Serie von Fotos führt die Schüler und Schülerinnen zu der Stelle, wo das Artefakt versteckt ist. Anhand der Fotos sollte es jeweils möglich sein, die nächste Stelle zu finden. Doch es sind so kleine Einzelheiten dargestellt, dass es nicht leicht ist, sie zu entdecken.
6. **Ozeanüberquerung:** Eine Gruppe von 5 Schülern und Schülerinnen muss eine Strecke von ca. 10 Metern überqueren. Als Material stehen ihnen 6 kleine Holzbrettchen (10 cm x 20 cm) zur Verfügung. Es ist ihnen nur erlaubt auf den Brettern die Strecke zu überqueren. Wenn ein Brett auf den Boden (ins Wasser) gelegt wird, ohne dass es von einem Schüler oder Schülerin berührt wird, selbst wenn dies nur für eine Sekunde passiert, so verschwindet es und steht nicht mehr zur Verfügung. Die Übung kann auch in flachem Wasser durchgeführt werden, wobei dann anstatt Brettchen leere Getränkekisten verwendet werden.
7. **Meereis:** Auf dem Boden liegen einige Blatt Papier an zwei Seiten markieren Linien das Ufer. Zwei Gruppen stellen sich auf die gegenüberliegenden Ufer, eine Gruppe bekommt die Augen verbunden. Diejenigen, die sehen können, führen die Anderen über das Meer. Wenn ein Schüler/eine Schülerin der Gruppe mit den verbundenen Augen den Boden außerhalb der Blätter berührt, so muss dieser/diese von vorne anfangen. Insgesamt haben die Gruppen 5 Minuten Zeit.
8. **Objekte auf dem Eis:** Eine Gruppe startet in einem Kreis (z. B. Reifen). Einige Objekte wurden im Umkreis von max. 12 Metern verteilt und teilweise versteckt. Die Gruppe soll alle Objekte einsammeln, ohne die Verbindung mit dem Kreis zu verlieren. Sie können eine Menschenkette bilden, um die Verbindung zu erhalten, doch andere Hilfsmittel wie z.B. Gürtel dürfen nicht benutzt werden. Zusätzlich darf sich kein Gruppenmitglied länger als 60 Sekunden außerhalb des Kreises befinden, falls dies doch passiert, werden diesem Gruppenmitglied die Augen verbunden. Falls die Menschenkette reißt, so werden dem Ersten in der Reihe die Augen verbunden.
9. **Gletscherüberquerung:** Eine „Slackline“ (Spanngurt) verbindet eine Distanz von 5-6 Metern. Die Aufgabe der 5er Gruppe ist es, diese Distanz zu überqueren ohne herunterzufallen. Wenn jemand aus der Gruppe absteigen muss, so beginnt die Gruppe von vorne.

Weitere Informationen zu kooperativen Abenteuerspielen: <https://de.wikipedia.org/wiki/Abenteuerspiele> und Gilsdorf und Kistner: „Kooperative Abenteuerspiele 1-3“, 1995, 2000, 2013

1.B VON DEN WIKINGERN NACHHALTIGKEIT LERNEN

Deutung von Artefakten aus den Wikingersiedlungen

Hintergrundinformationen für die Lehrkraft

Artefakte zur Ernährung



FOTO: DANISH NATIONAL MUSEUM

Ausrüstung für die Seehundjagd

Beispiele für Pfeilspitzen aus Karibugeweih. Die linke Pfeilspitze stammt aus V51 und entstand um 1300 n. Chr., die rechten drei aus der östlicheren Siedlung Nr. Ø17a stammen aus der Wikingerzeit (ca. 1000 n. Chr.). Die Jagdausrüstung erscheint auf den ersten Blick wie Waffen, was zu dem tradierten Bild der Wikinger als Räuber und Krieger passt. Die meisten Schüler und Schülerinnen werden die Wikinger so vor Augen haben. Diese Vorstellung wird durch die Frage provoziert, mit wem und warum die Wikinger auf Grönland gekämpft haben sollten. Wenn man die Gründe erörtert, wieso die Artefakte als Waffen gedeutet wurden, kann die Klasse lernen, dass man nicht unbedingt von den eigenen Vorstellungen ausgehen kann, wenn es darum geht, andere Kulturen zu verstehen.



FOTO: DANISH NATIONAL MUSEUM

Das Modell eines Bootes

Das Modellschiffboot ist den Booten, die in nordischen Siedlungen genutzt wurden, wahrscheinlich sehr ähnlich. Es wurde während der Ausgrabung von V52a in der westlichen Siedlung gefunden. Das Boot ist für die Jagd wichtig. Es gibt einige Fragen, die man mit den Schülern zu diskutieren kann, damit sie einen Einblick in das Leben der Wikinger bekommen, z. B.: „Ist dieses Boot in der Lage den Ozean Richtung Island zu überqueren?“, „Wie viele Menschen wurden benötigt, um es zu steuern?“ Die Schüler und Schülerinnen werden verstehen, dass die Wikinger von Schiffen aus Norwegen abhängig waren, um Handel treiben zu können. Und sie können ebenfalls verstehen, dass die Seehundjagd eine gemeinschaftliche Anstrengung war.



FOTO: DANISH NATIONAL MUSEUM

Sichel

Beispiel für eine Eisensichel (V53). Die Sichel weist auf eine bestimmte Art von Landwirtschaft hin. Sie könnte für Getreide genutzt worden sein, ist jedoch typischer für die Herstellung von Heu. Die geringe Größe der Sichel kann von den Schüler und Schülerinnen interpretiert werden. Sie können erkennen, dass die Wachstumsperiode zu kurz war, um hohes Getreide oder Gras hervorzubringen.

Artefakte zur Sozialstruktur



FOTO: DANISH NATIONAL MUSEUM

Bischofsstab

Der Bischofsstab wurde in einem Grab in der Kathedrale in Gardar (Ø47), in der östlichen Siedlung gefunden. Er wurde in Norwegen aus Walross-Elfenbein geschnitzt und kam mit dem Bischof von dort wieder nach Grönland. Das Fundstück verdeutlicht, dass die Wikinger Christen waren. Zudem können die Schüler und Schülerinnen die Hierarchie der Kirchen nachvollziehen, mit dem Bischofssitz in Gardar als bedeutendste Kirche.



FOTO: DANISH NATIONAL MUSEUM

Silberring

Typischer Ring aus der Wikingerzeit, der in einer östlichen Siedlung (Ø47) gefunden wurde. Er ist einer der wenigen Gegenstände aus wertvollem Metall, die jemals in Grönland gefunden wurden.

Die Schüler können daran nachvollziehen, wie wichtig importierte Luxusgüter waren, um Reichtum und Status zu verdeutlichen.

Gold, wie in den Funden aus der Wikingerzeit in Dänemark und Norwegen auftauchte, gab es auf Grönland nicht. Die Siedlungen waren insgesamt eher arm.



FOTO: DANISH NATIONAL MUSEUM

Kleidung

Eine der typischen mittelalterlichen Kapuzen aus Herjolfsnes/Ikigaat in der südlichsten Siedlung im Osten (Ø111). Je länger der Zipfel der Mütze, desto moderner galt sie; hier folgten die Wikinger in Grönland der Mode im mittelalterlichen Europa. Die Wikinger bewahrten ihre europäische kulturelle Identität auch in der neuen Umgebung.

1.B VON DEN WIKINGERN NACHHALTIGKEIT LERNEN

Deutung von Artefakten aus den Wikingersiedlungen

Artefakte zum Handel



FOTO: MRJOHNCUMMINGS,
WIKIPEDIA COMMONS

Walrossschnauze

Wenn die Schüler und Schülerinnen anfangen das Objekt zu beschreiben, bemerken sie wahrscheinlich die Stelle wo sich einst die Stoßzähne befanden. Wenn man fragt, was dort ansetzte, könnte sie dies auf die richtige Spur führen. Weitere Fragen zum Objekt helfen bei der Interpretation z. B.: „Warum glaubt ihr wurden nur Teile des Schädels gefunden und keine anderen Walrossknochen?“ Die Schüler und Schülerinnen können daraus schließen, dass die Wikinger nur wegen des Elfenbeins Walrösser gejagt haben und nicht wegen ihres Fleisches. Es wurde jedoch nur ein einziges, aus Elfenbein geschnitztes Objekt auf Grönland gefunden. Das Elfenbein war für die Wikinger nur Handelsware; sie haben es nicht selbst genutzt.

Der Schädel wurde im 3D-Druck durch
Mack-Technik rekonstruiert (www.mack-technik.com)



FOTO: DANISH NATIONAL MUSEUM

Runenstein

Dieser Runenstein wurde, weit nördlich der Wikingersiedlungen, bei Kingittorsuaq gefunden. Er nennt die Namen einiger Jäger und wann sie an dieser Stelle waren. Die Schüler und Schülerinnen können erkennen, wie weit die Wikinger sich in den Norden wagten, um Walrösser zu jagen. Wenn sie die Entfernung bedenken, so wird ersichtlich warum die Jäger nur die Schnauze mitnahmen und nicht den ganzen Körper, auch wenn er eine gute Fleischquelle gewesen wäre. Der Transport war einfach zu aufwändig.



FOTO: ANDREW DUNN,
WIKIPEDIA COMMONS

Schachfiguren

Diese Schachfiguren wurden auf der Isle of Lewis gefunden und wahrscheinlich in Schottland, Island oder Norwegen aus grönländischem Elfenbein geschnitzt. Die Schüler und Schülerinnen können erkennen, dass Walross-Elfenbein ein wertvolles Handelsgut gewesen ist. Es wird außerdem ersichtlich, dass es keine Weiterverarbeitungsmöglichkeit in Grönland gab; sie lieferten nur den Rohstoff.