

Simulation der Veränderungen im Altnordischen Grönland

ÜBUNG

D

Fach Geschichte
Niveau leicht
Dauer 75 Minuten

Lernziele

Kompetenz	Detaillierte Beschreibung
Soziale Kompetenz und Bürgerkompetenz	Die Schüler und Schülerinnen können auf Grundlage erlebter, vielfältiger Einflüsse auf die grönländische Gesellschaft Strategien der individuellen und gesellschaftlichen Anpassung entwickeln. Dabei erkennen sie auch auftretende Schwierigkeiten.
Lernkompetenz	Die Simulation mit spielerischen Elementen erlaubt ein Lernen über die Entwicklungen in Grönland jenseits von Textarbeit. Erleben und Reflexion des Erlebten werden als Lernform anerkannt.

Überblick

Dauer	Thema	Aufgabe Schüler/innen	Aufgabe Lehrkraft	Material
5	Einführung in die Besiedlung Grönlands zu Zeiten der Wikinger		Vorstellung der Geschichte von Erik dem Roten, Verteilung der Höfe	Präsentation D1
60	Die Simulation	Entscheiden sich in jedem Zeitabschnitt für eine Strategie, übertragen die Ergebnisse in ihr Logbuch	Steuerung der Geschwindigkeit, mit der die Reise durch die Geschichte Grönlands zwischen den Jahren 1010 bis 1460 geht.	Präsentation D2 Karten für die Strategiewahl (Material D3) Logbuch für die Besiedlung Grönlands (Arbeitsblatt D4)
10	Nachbesprechung und Diskussion im Plenum			

Detaillierter Ablauf

SCHRITT 1

Sofern dies nicht in Übung C geschehen ist, erzählen Sie die Geschichte von der Landung Eriks des Roten unter Zuhilfenahme der Präsentation D1.

Weisen Sie den Schülerpaaren einen der 3 Hoftypen zu – Gutsherr (hoher Status), Freibauer (mittlerer Status) und hörige Bauern (niedriger Status). Diese Kategorisierung ist vereinfacht, spiegelt aber dennoch die Realität der gesellschaftlichen Strukturen auf Grönland wieder. Sofern die Verteilung der Höfe nicht in der Übung C geschehen ist, verteilen Sie an jeweils 2 Schüler und Schülerinnen einen Hof. Die unten stehende Tabelle zeigt die Verhältnisse, abhängig von der Schülerzahl.

- 30 Schüler/innen = 15 Höfe = 3 groß / 5 mittel / 7 klein
- 28 Schüler/innen = 14 Höfe = 3 groß / 4 mittel / 6 klein
- 26 Schüler/innen = 13 Höfe = 2 groß / 4 mittel / 7 klein
- 24 Schüler/innen = 12 Höfe = 2 groß / 4 mittel / 6 klein

Jede Gruppe bekommt ein Logbuch für das Management der Höfe (Arbeitsblatt D4) zusammen mit den drei Strategiekarten (Material D3)

SCHRITT 2

Starten Sie Präsentation D2.

Erklären Sie den Schülerinnen und Schülern die Notwendigkeit, die jährliche Arbeitszeit einzuteilen. Zeigen Sie ihnen, die Ausgangslage für die einzelnen Höfe. Die Schülerinnen und Schüler tragen die Werte in ihr Logbuch ein. Bis zum Jahr 1010 ist die Strategie festgelegt auf den Fokus Landwirtschaft, weil die Siedler ihren Lebensstil aus Island importierten. Dann zeigen Sie die Auswirkungen auf die einzelnen Bestände des Hofes und die Schülerinnen und Schülern übertragen die Werte in ihr Logbuch. Für die nächste Zeitperiode müssen die Schülerinnen und Schüler erst ihre Strategie auswählen bevor sie die tatsächlichen Ereignisse in der Power-Point- Präsentation sehen. Erst wenn sie sich für eine Strategie entschieden haben, zeigen Sie die Folie mit den Ergebnissen und lassen Sie die Schülerinnen und Schülern diese in ihr Logbuch übertragen.

Wiederholen Sie diese Vorgehensweise für jede der Zeitperioden wie folgt:

- 1. Spielen Sie die Jahre 1010 - 1110 durch.** (Präsentation D2, Folien 8-22)
- 2. Kritische Reflexion des vorangegangenen Zeitabschnitts:** Bitten Sie die Schülerinnen und Schüler ihre Erfahrungen zu beschreiben. Sie sollen zudem erklären, wie diese möglicherweise von den Wikingern interpretiert wurden und welche Reaktionen möglich sind.
- 3. Spielen Sie die Jahre 1110 bis 1160 durch.** (Präsentation D2, Folie 23-29)
- 4. Diskutieren Sie die Auswirkungen des dargestellten Ereignisses.** Ein neuer Bischof für Grönland kommt nach Grönland(1153). Er bringt verschiedene Luxusgüter, von denen die reicheren Farmer profitieren. Er besteht jedoch darauf, dass alle Gruppen ihre Kirchensteuer bezahlen.

-
5. **Spielen Sie die Jahre 1185-1285 durch.** (Präsentation D2, Folie 30-43)
 6. **Kritische Reflexion des vorangegangenen Zeitabschnitts.**
Anmerkung:
Um 1260 hatte eine mittlere Farm nur noch in etwa die Ressourcen, die eine kleine Farm im Jahre 985 hatte.
 7. **Spielen Sie das Jahr 1310 durch.** (Präsentation D2, Folie 44-46)
 8. **Diskutieren Sie die Auswirkungen des dargestellten Ereignisses.**
Der Preis für Walross-Elfenbein ist eingebrochen. Die Händler wollen es nicht mehr kaufen. In der religiösen Kunst in Europa werden andere Materialien oder Elfenbein, das von Elefanten stammt, verwendet.
 9. **Spielen Sie die Jahre 1335-1360 durch.** (Präsentation D2, Folie 47-52)
Wenn im Laufe der Simulation auf einem Hof nur noch eine Person lebt, so muss die Gruppe eine Entscheidung treffen. Sie hat zwei Optionen:
 - a) Sie bleibt in Grönland und zieht zu einer größeren Farm, die noch überlebensfähig ist.
 - b) Sie versucht nach Island oder Norwegen zu emigrieren. Das schlechte Wetter im Jahre 1360 wird die Menschen jedoch vorerst davon abhalten zu emigrieren. Sie können sich jedoch im Jahr 1385 erneut dazu entschließen, falls Schiffe aus Europa kommen.
 10. **Diskutieren Sie die Auswirkungen des dargestellten Ereignisses.**
Schwere Stürme im Nordatlantik hindern Boote daran Grönland zu erreichen – kein Handel ist mehr möglich. Auch die Jagd auf Robben wird riskanter.
 11. **Spielen Sie die Jahre 1410-1460 durch.** (Präsentation D2, Folien 56-64)
 12. **Kritische Reflexion der vorangegangenen Zeitspanne. Anmerkung:**
Um 1410 hatte eine große Farm nur noch in etwa die Ressourcen, die eine kleine Farm im Jahre 985 hatte.

SCHRITT 3

In der Abschlussreflexion sollen die Schülerinnen und Schüler die Probleme benennen, die auftraten, und die Anpassungen beschreiben, die sie vornehmen mussten. Sie sollen erklären, welche Faktoren in ihrer Kontrolle bzw. außerhalb ihrer Kontrolle lagen. Eine detailliertere Reflexion sowie der Abgleich mit Erkenntnissen archäologischer Forschung kann mit Übung E erfolgen.