

EISZEITJÄGERINNEN. Überlebe die Altsteinzeit

Manual für Lehrer und Vermittler



FÖRDERVEREIN SCHÖNINGER SPEERE
ERBE DER MENSCHHEIT E.V.

paläon

Forschungs- und Erlebniszentrum
Schöninger Speere

Worum geht es?

Fit für die Eiszeit? Das Rollenspiel „DIE EISZEITJÄGERINNEN. ÜBERLEBE DIE ALTSTEINZEIT“ konfrontiert die Spielenden mit den existenziellen Aufgaben der Urmenschen und Säbelzahnkatzen vor 300.000 Jahren. Die Arten spielen gegeneinander um wichtige Ressourcen und besetzen dabei das ganze Gelände des paläon. Dabei versetzen sich die Spieler in die Fähigkeiten ihrer Rollen und erleben wichtige Aspekte der Koexistenz von Mensch und Raubtier. Angelehnt an die Inhalte der Ausstellung, die sie zuvor auf einer Führung erfahren haben, reflektieren sie abschließend das Verhältnis von Mensch und Wildtier früher und heute.

Ablauf

Als erstes bekommt die Klasse eine thematische Führung durch die Sonderausstellung „Die Eiszeitjägerin. Säbelzahnkatzen – Die tödliche Gefahr“. Für das anschließende Rollenspiel teilt sich die Klasse in zwei Gruppen auf. Hier ist auch Zeit, offene Fragen zu den Spielregeln zu besprechen und die Weckfunktion am Mobiltelefon einzustellen. Das Spiel dauert 60 Minuten. Zum Abschluss trifft sich die Klasse im Foyer zu einer Nachbesprechung.

Schiedsrichter

Drei Schiedsrichter überwachen die Einhaltung der Regeln - zwei Lehrkräfte und ein Vermittler des paläons. Die Schiedsrichter bewegen sich durch die Dauerausstellung, im Foyer und Treppenhaus sowie draußen auf der Wiese. In den übrigen Bereichen müssen sich die SchülerInnen selbst reglementieren. Aus dem Spiel ausgeschiedene SchülerInnen unterstützen die Schiedsrichter.

Ziel

Menschen und Katzen müssen ausreichend Nahrung finden und sich voreinander schützen. Gewonnen hat die Art, von der am Ende des Spiels noch mindestens zwei Spieler übrig sind.

Material

Übersichtskarte mit Regelwerk, Handy (Timer), Zunderschwamm-Chips (gelb), Brennholz-Chips (beige), Markasit-Chips (grün), Feuerstein-Chips (rot), blaue Wasser-Chips, Taschenlampen (6 Stück), rote Flatterbänder, Katzenohren zum Aufsetzen, Glöckchenfußbänder.

Spieler

Zwei Gruppen spielen gegen- oder miteinander: Menschen und Säbelzahnkatzen im Verhältnis 3:1.

Spielzeit

Das Spiel dauert eine Stunde und läuft über drei Spieltage á 20 Minuten. Alle 10 Minuten wird es Tag und dann wieder Nacht. Alle Spieler nutzen ihre Handywecker als Timer, so dass alle gleichzeitig wissen, wenn der Beleuchtungsmodus wechselt.

Menschenregeln

Die Menschen können sich in Gruppen organisieren und absprechen. Sie können sich Nahrung mitbringen und gegenseitig helfen. Sie können Fleisch von Kadavern absäbeln, Fleischteile mitnehmen, Raubtiere vom Riss vertreiben und auch selbst jagen. In der Steppe liegt Fleisch (rote Flatterbänder). Das Fleisch wird mitgenommen, indem es sich die Menschen hinten in die Hose stecken, so dass das Band etwa 30 cm weit heraushängt.

Zwischen zwei Bandaufnahmen muss die Spielzone Steppe einmal verlassen worden sein. Mehrere Bänder können auf einmal transportiert werden. Aber Achtung! Die Katzen interessieren sich sehr für das Fleisch. Wenn ein Mensch einer Katze begegnet, ohne Feuer und Speer dabei zu haben, muss er ihr die Beute überlassen, sonst greift sie an. Erwischt die Katze die Beute und zieht das Band aus der Hose, dann ist die Beute unwiederbringlich verloren. Alle Spieler müssen mindestens einmal am Tag etwas essen. D.h. am Ende des Spiels muss jeder drei rote Streifen vorweisen können.

Menschen besitzen Distanzwaffen und sind gute Werfer. Allerdings darf jeder Speer nur einmal benutzt werden; es ist zu gefährlich und unpraktisch, ihn nach dem Wurf wiederzuholen.

Menschen sind ausdauernde Läufer (auf Langstrecke sogar ausdauernder als Katzen oder Pferde). Menschen können in der Steppe und an der Wasserstelle so lange laufen, wie sie wollen.

Im Dunkeln können Menschen nicht sehen und nicht mit Speeren werfen, d.h. sie können von Katzen im Dunkeln schnell angegriffen werden. Wenn sie die entsprechenden Rohstoffe gesammelt haben, dann können sie die Katzen mit Feuer (Taschenlampe) abschrecken. Dazu muss der Lichtstrahl direkt auf die Katze gelenkt werden. Wird die Katze davon getroffen, kann sie sich nur noch auf drei Schritte nähern. Wer in der Dunkelheit ohne Feuer unterwegs ist und nur drei Meter von einer Katze entfernt ist, scheidet aus dem Spiel aus.

Menschen können nicht so gut schleichen wie die Katzen und tragen deshalb Glöckchen am Fußgelenk.

Säbelzahnkatzenregeln

Katzen sind eher Einzelgänger, können aber im Rudel jagen und auch Menschen umstellen. Sie können sich miteinander verständigen, allerdings nicht mit Worten.

Sie sind sehr gute Sprinter. Das heißt im Spiel, auf kurzer Distanz dürfen die Menschen nur gehen, die Katzen dürfen rennen. Auf längere Distanz sind die Menschen aber nur schwer einzuholen.

Berührt eine Katze einen Menschen, dann scheidet dieser aus dem Spiel aus. Vom Speer getroffen scheidet aber eine Katze aus.

In der Dämmerung können sie auch dann noch sehen, wenn Menschen schon stark eingeschränkt sind. Den Feuerschein meiden sie. Wenn sie mit der Taschenlampe angestrahlt werden, können sie sich dem Menschen auf maximal drei Schritte nähern.

Die Säbelzahnkatzen können sehr gut hören und riechen. Sie bekommen eher mit, wenn sich ein Feind nähert und können eher die Flucht ergreifen. Mit ihren scharfen Zähnen können sich die Katzen schnell am Fleisch bedienen. D.h. sie stecken das Band komplett ein. Für die Menschen ist die Nahrung dann verloren, es sei denn, es gelingt ihnen, die Katzen vorher von der Beute fernzuhalten.

Im Nahkampf sind die Katzen durch ihre Körperkraft und Zähne überlegen. Kommt es zur direkten Konfrontation mit einem unbewaffneten Menschen, so wird dieser verletzt oder getötet und scheidet aus dem Spiel aus. Eine kleine Berührung reicht.

Spielzonen

Das paläon ist in unterschiedliche Zonen aufgeteilt, in denen bestimmte Regeln gelten und in denen die Spielergruppen mal im Vorteil und mal im Nachteil sind.

Wald (rot)

Wer hier rennt, rutscht leicht aus und knallt gegen einen Baum. Die nächsten drei Tage müssen sich verunglückte Menschen dann im Lager schonen und dürfen 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. Warum sollten Menschen hier überhaupt reingehen? Hier gibt es wichtige Rohstoffe: Zunderschwamm und Brennholz. Ein Schiedsrichter teilt die Rohstoff-Chips aus.

Gebirge (orange)

Auch hier dürfen Menschen nicht rennen, denn sonst stürzen sie ab oder verpassen die Kontaktperson (Schiedsrichter) 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 Betruhe, sonst droht eine tödliche Blutvergiftung!

Mit den richtigen Rohstoffen können Menschen hier ein Feuer entfachen. Dazu müssen sie vier verschiedene Rohstoff-Chips beim Schiedsrichter abgeben und erhalten dafür eine Taschenlampe. Das Feuer können sie in alle Zonen mitnehmen. Aber Achtung, es hält nur für einen Tag. Am nächsten Morgen müssen sie die Taschenlampe wieder abgeben.

Lager der Menschen (gelb)

Hier ist das Lager der Menschen, das Feuer brennt, die Katzen kommen nicht rein. Hier sind Menschen sicher. Allerdings nur, solange genug Wasser und Nahrung da ist und die gibt es nur draußen. Wer sich hier länger als 20 Minuten aufhält, verdurstet und scheidet aus dem Spiel aus.

Wasserstelle (blau)

Hier liegen die Wasserstellen. Menschen können hier trinken und können auch Wasser für ihre Mitmenschen mitnehmen. Auch Katzen können hier trinken. Werden sie von Menschen verjagt, dann müssen sie schnell wiederkommen. Rennen ist ausdrücklich erlaubt. Pro Besuch der Spielzone Wasserstelle darf jeder Spieler nur einen Chip mitnehmen. Trinkt eine Katze oder ein Mensch einen ganzen Spieltag lang nichts, verdursten sie. D.h. am Ende des Spiels muss jeder noch lebende Spieler drei blaue Chips vorweisen können, sonst scheidet er nachträglich aus.

Steppe (grün)

In der offenen Steppenlandschaft ist das Rennen sehr wichtig. Hier gibt es das Material für Speere (Schwimmnudeln). Nahrung gibt es in Form von roten Flatterbändern, die hier verteilt sind. Achtung, es sind immer zu wenig.

Spielende

Nach 60 Minuten ist das Spiel beendet. Die Chips und Stoffbänder der Spieler werden ausgezählt. Gemeinsam wird der Spielverlauf besprochen. Welche Art war im Vorteil und warum? Wie könnte dieses Verhältnis in der Vergangenheit ausgesehen haben?

Auf der Facebookseite des paläon können die Klassen ihre Spielergebnisse und Fotos von der Aktion hochladen.

paläon

Forschungs- und Erlebniszentrum
Schöninger Speere



FÖRDERVEREIN SCHÖNINGER SPEERE
ERBE DER MENSCHHEIT E.V.

paläon

Forschungs- und Erlebniszentrum Schöninger Speere
Paläon 1 · 38364 Schöningen
info@palaeon.de · Telefon 05352.96914-0

Öffnungszeiten

montags geschlossen
dienstags bis sonntag 10 bis 18 Uhr
Feiertage 10 bis 18 Uhr

Sie möchten mehr über uns erfahren?
Besuchen Sie uns im Internet unter:

www.foerderverein-palaeon.de

Wir freuen uns auf Sie.

