



Du bist Rorak und jagst leidenschaftlich gerne. Der Erfolg, den du spürst, wenn du ein Tier erlegt hast, macht dich glücklich.



Du bist Moran und einer der älteren Jäger in der Horde. Es macht dich nachdenklich, dass die Zahl der zu jagenden Tiere immer mehr abnimmt. Warum das wohl so ist?



Du bist Hekan, ein junger Jäger. Du magst das Herumziehen deiner Horde, das Kennenlernen immer neuer Gebiete. An einem Ort sesshaft zu werden ist für dich nicht wünschenswert.



Du bist Marok. Du wunderst dich über die „Bauernmenschen“. Warum leben sie so lange am gleichen Ort, bauen Häuser, die dann durch Brände wieder zerstört werden?



Du bist Jeraschk. Es stört dich, dass die schönsten Landflecken und die für den Fischfang ergiebigsten Flüsse von den Bauern besetzt werden. Auch betreiben sie Brandrodung, was immer mehr Tiere zur Flucht treibt. Und die verbliebenen Tiere jagen die „Bauernmenschen“ selbst. Was bleibt da euch?!



Du bist Tarsok, der Magier und Künstler. Als solcher bist du für den Jagdzauber verantwortlich. Ob die Götter wohl mit der neuen Lebensweise einverstanden sind? Schließlich waren die Menschen doch geborene Jäger?



Du bist Joras. Eigentlich findest du es ganz gut, diese „Bauernmenschen“ mal zu treffen. Man hat ja schon viel von denen gehört. Vielleicht sind Kontakte zu ihnen ja nützlich, zum Beispiel wenn ...



Du bist Halduck. Aus der Ferne hast du die Siedlung schon mal beobachtet. Die Zelte der „Bauernmenschen“ sehen recht stabil aus. Vielleicht könnte man im Winter ...



Du bist Scharami. Du würdest dich über den Kontakt zu den „Bauernmenschen“ freuen. Sie sollen sich ja gut mit Pflanzen auskennen – vielleicht können sie dir ein paar Tipps geben, wie du genießbare Nahrung findest.



Du bist Narama. Als Mutter von vier kleinen Kindern hast du Angst vor einem Kontakt mit den Fremden. Wer weiß, wie das ausgeht ...



Du bist Loki. Dich würde interessieren, ob die „Bauernmenschen“ wirklich so interessante neue Werkzeuge haben. Sie sollen neue Geräte herstellen, in denen man Dinge aufbewahren kann.



Du bist Irin. Als Mutter von vier Kindern wäre es dir lieber, wenn deine Sippe so wie die Fremden leben würde. Den harten Winter können die Kleinen dort bestimmt besser überstehen.



Du bist Kara. Nachdem die Männer schon seit Wochen kein großes Wild mehr erlegt haben und auch die essbaren Pflanzen der Umgebung immer weniger werden, hast du wie die anderen auch, großen Hunger. Könnte das Treffen mit den Fremden helfen?



Du bist Zaris. Ein Vetter von dir hat vor einigen Jahren etwas vom Besuch einer solchen Siedlung mitgebracht. Die Siedler nannten es „Fladen“. Ob diese Menschen (sind es überhaupt Menschen wie du?) so etwas auch hatten? Und dann?



Du bist Baraka, auch „die Glitzernde“ genannt, weil du in den Bergen gerne und oft Bergkristalle sammelst. Ständig schimpfen die Männer: „Schön ist es ja, aber warum müssen wir so viel von dem Zeug herumschleppen?“ Wer weiß, wozu es mal gut ist ...



Du bist Makaui. Du bist froh, dass der Rückgang der Jagdtiere durch die ständig ansteigende Wärme dich nicht zum Verhungern bringt. Die Viehhaltung und Landwirtschaft ermöglicht eine Vorratshaltung und macht deine Siedlung unabhängiger von der Natur.



Du bist Solano, der Älteste hier. Du bist froh, nicht zu den Jägern zu zählen, denn die mussten beim Weiterziehen ihre kranken und gebrechlicheren Leute zurücklassen. Hier aber kümmert man sich um dich und zählt auf dein Wissen beim Ackerbau.



Du bist Warong, einer der Töpfer der Siedlung. Der Überschuss an Getreide, den deine Mitmenschen auf den Feldern erzielen, macht es möglich, dass sich einige Bewohner (wie du) anderen Tätigkeiten widmen und sich stets darin verbessern.



Du bist Ramk. Eigentlich würdest du dich aus Abenteuerlust gerne einmal den Jägern anschließen – aber du bist nunmal der beste Hüttenbauer der Siedlung, du wirst hier gebraucht.



Du bist Tomax. Du weißt zwar nicht, ob du den Fremden trauen kannst, aber es würde dich schon interessieren, ob sie, die viel herumkommen, geeignete Plätze wissen, wenn der Boden hier ausgelaugt ist und deine Gruppe weiterziehen muss.



Du bist Garak. Warne deine Freunde vor den Fremden! Schließlich hast du in der Jugend erlebt, wie eine Siedlung von einer Gruppe wilder Jäger überfallen und ausgeraubt wurde. Nur wenige haben überlebt, die Arbeit eines Jahres war zerstört.



Du bist Feleg, einer der Kinder. Du bist neugierig auf die Fremden. Ob das, was man sich von ihnen erzählt, stimmt? Angeblich leben sie im Winter in Höhlen!



Du bist Juschki. Als derjenige, der in der Siedlung die Kleider nähte, würdest du dich über ein paar schöne Felle freuen. Aber ob die Fremden sie dir überlassen?



Du bist Malawi. Deine kleine Tochter ist krank. Vielleicht ist bei den Fremden ein Heiler, der einen guten Kontakt zu den Göttern hat und ihn gesund macht?



Du bist Urana. Als eine der Älteren bist du stolz auf die vielen neuen Entwicklungen (nämlich ...?), die euch von den primitiven Jägern unterscheiden.



Du bist Horana. Du hast eine Tragtasche aus gewebtem Flachs gemacht, mit der man Vielleicht haben die Fremden ja Interesse daran und wollen es gegen etwas tauschen, was du brauchen kannst ...



Du bist Moreni. Mit deiner selbstgebastelten Tonflöte (sie kann drei verschiedene Töne!) nervst du ständig deine Mitbewohner. Vielleicht haben die Fremden mehr Verständnis dafür!



Du bist Mörjana. Du erwartest gerade dein siebtes Kind. Vielleicht haben die Fremden das sagenhafte „Kraut aus den Bergen“ dabei, dass die Entbindung erleichtern soll?



Du bist Janisa. Du hast Angst vor den Fremden. Aber vielleicht kann man sie mit einfachen Geschenken besänftigen? Etwas Milch, ein bisschen geräuchertes Fleisch ...



Du bist Uri. Du möchtest die Fremden hier nicht haben. Mit ihrer veralteten und primitiven Lebensweise sollen sie doch im Gebirge hinter den Wäldern leben. Hauptsache, sie lassen eure Siedlung in Ruhe.



Du bist die achtjährige Menata. Deine größte Sorge gilt deinem Lieblingshaustier, deiner kleinen Hündin. Endlich hast du sie so weit, dass sie auf deinen Befehl hin Pfötchen gibt. Hoffentlich tun die Fremden ihr nichts!

Steinzeit

Neolithische Revolution: Erarbeitung im Rollenspiel

Was passiert, wenn Menschen, die noch wie in der Altsteinzeit leben, auf ein jungsteinzeitliches Dorf treffen? Anhand von Rollenkärtchen sollen die Schüler verschiedene Möglichkeiten der Auseinandersetzung durchspielen und die Vor- und Nachteile der jeweiligen Lebensweise erkennen.

Beispiel eines Rollenkärtchens:



Mögliche Argumente

Jäger

Glücksgefühl bei der Jagd
Häuser könnten niederbrennen
Herumziehen gefällt einem besser
Man kennt auch Pflanzen aus den
entfernten Bergen
Man kennt entferntere Gebiete

Bauern

Man muss nicht alles mittragen
Die Hütten sind stabiler als Zelte
Neue Werkzeuge
Einfachere Überwinterung
Vorräte anlegen
Spezialisierung der Aufgaben
Gefässe für Vorräte
Man muss nicht kranke und gebrechliche Leute
zurücklassen
Neue Entwicklungen
Zeit für Musik, Kultur, etc.