

# HistoSchool

## Station - Römervilla

### Stomachion

#### MATERIAL

- Anleitung für Lehrpersonal
- 14 geometrische Figuren (insgesamt stehen 5 Sets zur Verfügung im Format A2 (42x59,4cm))

#### DAUER

Hängt von der Auslegung des Spiels ab :

- Wettstreit
- Geduldsspiel
- Kreativitätsförderung
- Mit oder ohne Diskussion

#### INFORMATIONEN ZUM SPIEL

Das Stomachion ist das älteste Puzzle der Welt. Es wird auf den griechischen Wissenschaftler Archimedes zurückgeführt, der im 3. Jhdt. v. Chr. lebte. Auch die Römer liebten dieses Spiel.

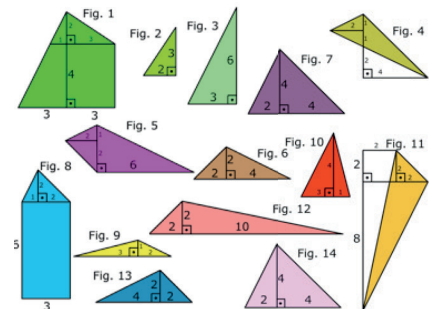
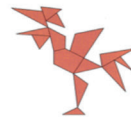
Die Grundfigur besteht aus insgesamt 14 Drei-, Vier- und Fünfecken, die sich auf verschiedene Arten zu einem Quadrat zusammensetzen lassen. Es gibt 536 Möglichkeiten das Puzzle zusammenzusetzen. Mit dem Stomachion lassen sich interessante Figuren zusammensetzen.

Das Stomachion fördert die Kreativität der Kinder, aber auch die Geduld oder den Teamgeist, wenn es in der Gruppe gespielt wird. Das Spiel kann als Wettbewerb ausgelegt werden oder als Einleitung eingesetzt werden, um über die Römer zu sprechen.

#### SPIELREGELN

Je nach Größe der Klasse und Anzahl der Schüler teilt das Lehrpersonal die Klasse in Vierer- oder Fünfergruppen ein. Jede Gruppe bekommt ein Stomachion und soll ein anderes Puzzle zusammensetzen.

Sämtliche Puzzlestücke müssen genutzt werden. Ziel des Spiels ist es dabei, möglichst interessante Figuren zu legen, die an bekannte Formen, wie zum Beispiel Tiere, Personen oder Gegenstände erinnern. Man kann aber auch nur das Quadrat legen.



# HistoSchool

## Station - Römervilla

### Alea - das Würfelspiel

#### MATERIAL

- Anleitung für Lehrpersonal
- 3 Würfel pro Spieler  
(Auf diesem link kann man typisch römische Würfel bestellen  
<https://www.der-roemer-shop.de/roemischer-wuerfel-alea-iacta-est>)
- Punktetabelle mit Namen der Kinder und Anzahl der Runden, die gespielt werden  
(im Vorfeld an die Tafel schreiben)

#### DAUER

Hängt von der Auslegung des Spiels ab:

- Wettstreit
- Mit oder ohne Diskussion

#### INFORMATIONEN ZUM SPIEL

„Alea“ heißt Würfel. Jeder kennt das Sprichwort „Alea iacta est“ - Der Würfel ist gefallen!

Die Römer liebten Gesellschaftsspiele und besonders Würfelspiele, obwohl diese offiziell nicht erlaubt waren. Im Römischen Reich waren Würfelspiele verpönt, weil Glücksspiele den Charakter schwächten.

#### SPIELREGELN

Je nach Größe der Klasse und Anzahl der Schüler teilt das Lehrpersonal die Gruppe in Vierer- oder Fünfer-Teams ein. Jede Gruppe bekommt ein Set Würfel. Gespielt wird mit den 3 Würfeln gleichzeitig. Sie werden zusammen in die Luft geworfen.

Ein Schüler hat die Aufgabe nach jeder Runde die Punkte aufzuschreiben. Dieser kann auch mitspielen.

Im Uhrzeigersinn werfen die Schüler die Würfel.

Zeigen alle Würfel die 6, also den Höchstwert, nennt man das «Venus» und der Spieler hat sofort gewonnen.

Zeigen alle Würfel nur eine 1, somit den kleinsten Wert, nennt man dies «Canis» (Hund) - dann hat man automatisch verloren. Wenn keine Venus gewürfelt wurde, gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten.

Die Schüler, welche die gleiche Zahl würfeln, dürfen solange weiterspielen, bis der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.



LE GOUVERNEMENT  
DU GRAND-DUCHÉ DE LUXEMBOURG  
Ministère de l'Agriculture, de la Viticulture  
et du Développement rural

# HistoSchool

## Station - Römervilla

### Deltaspiel

#### MATERIAL

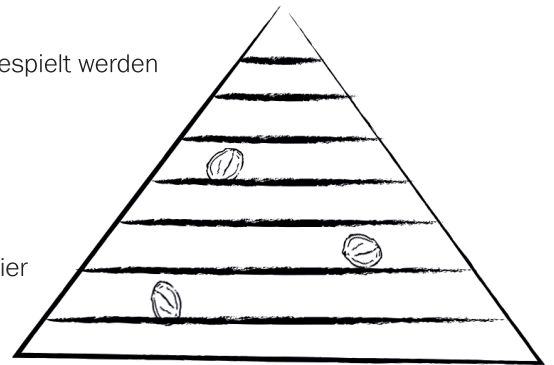
- Anleitung für Lehrpersonal
- 5 Nüsse pro Spieler
- Kreide
- Punktetabelle mit Namen der Kinder und Anzahl der Runden, die gespielt werden (im Vorfeld an die Tafel schreiben)

#### DAUER

Die Anzahl der Runden bestimmt die Dauer des Spiels. Sieger ist zum Beispiel der, der nach 5 Runden die meisten Punkte oder Nüsse hat. Hier muss auch die Zeit zur Vorbereitung einberechnet werden.

#### INFORMATIONEN ZUM SPIEL

Die Römischen Kinder kannten verschiedene Nussspiele. Das Deltaspiel ist eines davon. Es wurde schon vor 2000 Jahren im alten Rom gespielt. Auch heute werden noch Varianten des Deltaspiels mit Steinen gespielt. Das Spiel sieht aus wie der griechische Buchstabe Delta.



#### VORBEREITUNG

Punktetabelle vorbereiten und „Punktewächter“ bestimmen.

Die Kinder sollen mit Kreide ein großes Dreieck auf den Boden zeichnen. Die Länge der Seiten soll ungefähr 1 Meter betragen. Dann werden zehn Streifen von unten nach oben mit Römischen Ziffern von I bis X beschriftet. Auch die Wurflinie soll markiert werden. Diese kann 3 Meter vom Dreieck entfernt sein.

#### SPIELABLAUF

Jeder Spieler erhält 5 Nüsse und wirft nacheinander je eine Nuss. Er erhält so viele Punkte wie die Zahl anzeigt, auf der seine Nuss gelandet ist. Wer am Ende die meisten Punkte hat, hat gewonnen.

##### Spielvariante:

1. Nacheinander wirft jeder seine Nuss auf das Dreieck.
  2. Wer am meisten Punkte erzielt hat, bekommt von allen anderen Kindern eine Nuss.
  3. Dann wird erneut eine Nuss Richtung Dreieck geworfen.
  4. Wiederum erhält jene Person eine Nuss von den andern, welche am meisten Punkte erzielt hat. Wer keine Nuss mehr hat, ist ausgeschieden.
- Übrig bleibt am Schluss der Gewinner.



LE GOUVERNEMENT  
DU GRAND-DUCHÉ DE LUXEMBOURG  
Ministère de l'Agriculture, de la Viticulture  
et du Développement rural

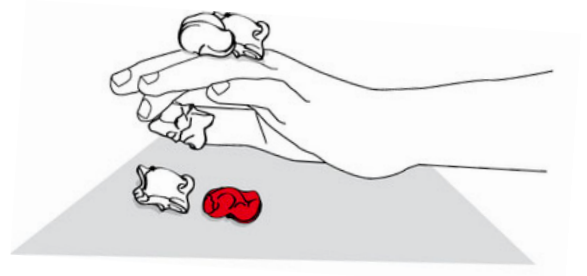
# HistoSchool

## Station - Römervilla

### Fünfsteinspiel

#### MATERIAL

- Anleitung für Lehrpersonal
- 2 bis 5 Nüsse oder Kieselsteine pro Spieler
- Punktetabelle mit Namen der Kinder und Anzahl der Runden die gespielt werden (im Vorfeld an die Tafel schreiben)



#### DAUER

Die Anzahl der Runden bestimmt die Dauer des Spiels. Sieger ist zum Beispiel der, der nach 5 Runden die meisten Punkte oder Nüsse hat. Hier muss auch die Zeit zur Vorbereitung einberechnet werden.

#### INFORMATIONEN ZUM SPIEL

Das Fünfsteinspiel ist ein Geschicklichkeitsspiel. Die Römischen Kinder kannten verschiedene Wurfsteinspiele. Sie haben mit Nüssen, Steinen oder auch kleinen Knochen (Astragale) geworfen.

#### SPIELREGELN

Die Klasse bestimmt den „Punktewächter“ und erstellt eine „Punktetabelle“. Je nach Anzahl der Kinder kann die Klasse auch in Gruppen mit mehreren «Punktewächtern» aufgeteilt werden.

Nacheinander wirft jeder Spieler die 5 Nüsse mit einer Hand hoch. Diese müssen dann mit dem Handrücken aufgefangen werden. Dann werden die noch vorhandenen Nüsse, die sich auf dem Handrücken befinden, aus dieser Position wieder hochgeworfen und sollen nochmals mit dem Handrücken aufgefangen werden.

Gewonnen hat der, der noch die meisten Nüsse auf dem Handrücken hat. Weil Kieselsteine etwas kantiger sind, lässt es sich leichter mit diesen spielen.



LE GOUVERNEMENT  
DU GRAND-DUCHÉ DE LUXEMBOURG  
Ministère de l'Agriculture, de la Viticulture  
et du Développement rural

# HistoSchool

## Station - Römervilla

### Orca-Spiel

#### MATERIAL

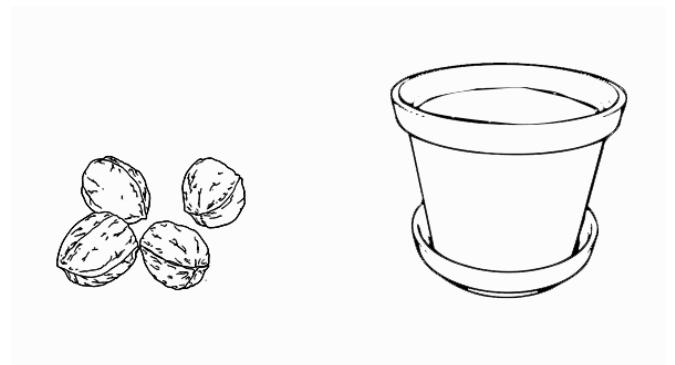
- Anleitung für Lehrpersonal
- Ein Gefäß oder eine Schüssel
- 5 Nüsse pro Spieler
- Punktetabelle mit Namen der Kinder und Anzahl der Runden die gespielt werden (im Vorfeld an die Tafel schreiben)

#### DAUER

Die Anzahl der Runden bestimmt die Dauer des Spiels. Sieger ist zum Beispiel der, der nach 5 Runden die meisten Punkte oder Nüsse hat. Hier muss auch die Zeit einberechnet werden zur Vorbereitung.

#### ZUM SPIEL

Das „Orca“ Spiel wurde nach dem schüsselförmigen Gefäß benannt. Auch die Griechen kannten dieses Wurfspiel welches etwas Geschicklichkeit erfordert. Die « Orca » wird in 2 Meter Distanz zum Spieler aufgestellt. Je weiter weg, umso schwieriger wird es natürlich.



#### SPIELREGELN

Die Klasse wird in Vierer- oder Fünfergruppen aufgeteilt. Jede Gruppe bestimmt seinen „Punktewächter“. Nacheinander versucht jeder Spieler, mit seinen 5 Nüssen die „Orca“ zu treffen. Gewonnen hat der Spieler mit den meisten Treffern.

Je nach zur Verfügung stehenden Zeit, können Viertel-, Halb- und Finalen organisiert werden.

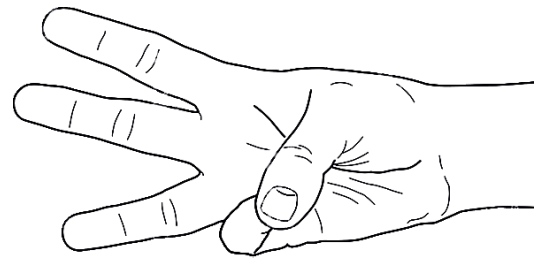


LE GOUVERNEMENT  
DU GRAND-DUCHÉ DE LUXEMBOURG  
Ministère de l'Agriculture, de la Viticulture  
et du Développement rural

# HistoSchool

## Station - Römervilla

### Mourre Spiel oder Micatio



#### MATERIAL

- Anleitung für Lehrpersonal
- Punktetabelle mit Namen der Kinder und Anzahl der Runden die gespielt werden (im Vorfeld an die Tafel schreiben)

#### DAUER

Die Anzahl der zu erreichenden Punkte und die Organisation bestimmt die Dauer des Spiels. Spielen alle Paare gleichzeitig oder nacheinander?

Man kann sich zum Beispiel vorstellen, dass die Klasse in Vierergruppen eingeteilt wird: 2 Spieler und 2 Schiedsrichter. Bei der ersten Runde sollen 16 Punkte erreicht werden. Bei der zweiten Runde werden die Rollen gewechselt, die Spieler werden zum Schiedsrichter. Es können so viele Runden gedreht werden, wie Zeit vorhanden ist.

#### ZUM SPIEL

Das Spiel erinnert an unser „Schere, Stein, Papier“.

Bei den Römern war Micatio ein verbreitetes Glücksspiel. Micatio bedeutet „Fingerfunkeln“. Ein römisches Sprichwort beschrieb eine ehrenwerte Person mit: dignus est quicum in tenebris mices (eine Person, mit der man Micatio im Dunkeln spielen kann).

Beobachtungsgabe und ein gutes Gedächtnis sind nötig zur Einschätzung des Gegners. Ein übermäßig vorhersagbarer Spieler wird gegen einen Gegner verlieren, der zu Lebhaftigkeit, Aufmerksamkeit, Intuition und Beobachtung fähig ist.

#### SPIELREGELN

Gespielt wird in Zweiergruppen. Es ist wichtig einen oder zwei Schiedsrichter zu bestimmen, welche die Punkte zählen und genau aufpassen welcher Spieler am schnellsten reagiert.

Ziel des Spieles ist die Zahl der Finger zu erraten die der Gegner und der Spieler selbst mit einer Hand anzeigen. Dazu strecken beide Spieler gleichzeitig ihre rechte Hand aus. Im selben Moment ruft jeder Spieler eine Zahl zwischen 2 und 10.

Gewinnen tut der, der die Summe der ausgestreckten Finger an den 2 Händen errät.

Wenn ein Spieler die Fingersumme errät, bekommt er einen Punkt. Erraten beide Spieler die Summe, wird kein Punkt vergeben. Es wird solange gespielt, bis ein Spieler eine vereinbarte Gesamtpunktzahl (oft 16 oder 21) erreicht hat.



LE GOUVERNEMENT  
DU GRAND-DUCHÉ DE LUXEMBOURG  
Ministère de l'Agriculture, de la Viticulture  
et du Développement rural

# HistoSchool

## Station - Römervilla

### Nuss-Pyramiden

#### MATERIAL

- Anleitung für Lehrpersonal
- 20 Walnüsse für die Pyramiden pro Team
- Pro Mitspieler 5 Nüsse
- Punktetabelle mit Namen der Kinder und Anzahl der Runden die gespielt werden an die Tafel schreiben

#### DAUER

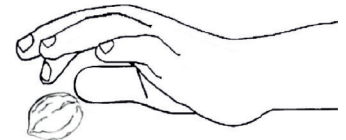
Die Anzahl der Runden bestimmt die Dauer des Spiels. Sieger ist zum Beispiel der, der nach 4 oder 5 Runden die meisten Punkte oder Nüsse hat. Hier muss auch die Zeit einberechnet werden zur Vorbereitung.

#### VORBEREITUNG

Aus den Walnüssen werden pro Team 5 Pyramiden gebaut: jeweils 3 Nüsse bilden die Grundlage für eine weitere Nuss obendrauf.

#### SPIELREGELN

Am einfachsten ist es in Teams von Vier oder Fünf Spielern zu spielen, wobei ein Spieler die Punkte aufschreibt und die anderen die Pyramiden wiederaufbauen. Der „Punktewächter“ kann auch gerne wechseln. Die Pyramiden sollen von einer Linie aus 2m Entfernung abgeschossen werden. Gewonnen hat der, der die meisten (oder alle), Pyramiden zerstört hat. Sollte der Punktestand gleich sein, können die Schüler solange gegeneinander antreten, bis der Gewinner ermittelt wurde.



LE GOUVERNEMENT  
DU GRAND-DUCHÉ DE LUXEMBOURG  
Ministère de l'Agriculture, de la Viticulture  
et du Développement rural