

## KULTUR & SCHULE

### WORKSHOP-ANGEBOT FÜR SCHULEN



STAAT DES SAARLANDES  
STADT FREIBURG

Mit Unterstützung des Programms Kultur & Schule des Staates Freiburg, der Freiburger Kantonalbank, der Loterie Romande und der Freiburgerischen Verkehrsbetriebe



## ATELIER

### SPIELEN WIE DIE RÖMER

Fachbereiche:

Deutsch; Bewegung und Sport;  
Natur, Mensch, Gesellschaft

Zielgruppe: Zyklus 2 (5H – 6H)  
Offen für alle Altersgruppen

Ganzjährig

Musée Romain Vallon

Carignan 6

1565 Vallon

[contact@museevallon.ch](mailto:contact@museevallon.ch)

026 667 97 97 (667 97 90)

Anfahrt: Schulbus

(privat organisierter Transport)

Bus TPF Nr. 556 (ab Domdidier, Bahnhof

Richtung Grandcour, Post, Haltestelle

Vallon, Musée romain)

In diesem Atelier geht es auf Entdeckungsreise in die Welt der römischen Spiele.

Zuerst machen sich die Schülerinnen und Schüler mit den Regeln der Spiele vertraut, danach stehen die verschiedenen Brett- und Strategiespiele zum freien Ausprobieren zur Verfügung (Spiel der kleinen Soldaten, Zwölf-Augen-Spiel, Kleine Mühle, Fünf-Linien-Spiel), ebenso wie verschiedene Spiele mit Knöchelchen und Würfeln. Ihre Geschicklichkeit können sie unter Beweis stellen beim Spielen mit Nüssen und Kreisel.

Pädagogisches Dossier: Valérie Martini  
Adaption und deutsche Übersetzung: Katja Schmitter  
Vallon 2018

## INHALTSVERZEICHNIS

Titelseite	S. 1
Inhaltsverzeichnis	S. 2
Präsentation des Kulturveranstalters und des Projekts	S. 3
Verbindung zum LP21 und dem entsprechenden Kompetenzbescrieb	S. 5
Vorschläge für Aktivitäten und Unterlagen für die Schülerinnen und Schüler	S. 7
Weitere Vorschläge für die Lehrperson	S. 8
Zusätzliche Unterlagen	S. 9



Das Spiel der kleinen Soldaten.

---

## PRÄSENTATION DES KULTURVERANSTALTERS UND DES PROJEKTES

### Der Kulturveranstalter

Das im Jahr 2000 eingeweihte Museum von Vallon steht auf den Überresten einer archäologischen Fundstätte aus der Römerzeit. Es dient dem Schutz und der Präsentation von zwei wunderbaren Mosaikböden, die in ausserordentlich gutem Zustand in situ, also an Ort und Stelle, wo sie früher ein prachtvolles römisches Landhaus schmückten, erhalten sind.

Das beinahe 100m<sup>2</sup> grosse Mosaik mit Motiven einer Schau-Jagd (venatio) schmückte einen prunkvollen Bankettsaal. Das kleinere, rund 30m<sup>2</sup> grosse Mosaik ist unter dem Namen «Bacchus und Ariadne» bekannt. Es zierte einen mit grossen Bibliotheksschränken ausgestatteten Arbeitsraum, wo der Hausherr seinen Geschäften nachging. In demselben Raum wurden die Wertsachen aufbewahrt und dort stand mit dem Lararium auch der Hausaltar für die wichtigsten Gottheiten.

Verschiedene Fundgegenstände vor Ort veranschaulichen die Spielgewohnheiten in der Zeit des 1. bis 3. oder 4. Jahrhunderts nach Christus: Murmeln sprechen von Kinderspielen, wie sie auch in Rom praktiziert wurden. Ein Astragal (Knöchelchen) ist Zeuge der alten, ganz typischen Spielkultur in griechischer und römischer Zeit. Spielsteine aus Glas und Bein, die an verschiedenen Orten der *villa* gefunden wurden, sind Beweis dafür, dass auch Brettspiele für Erwachsene üblich waren wie das Spiel der kleinen Soldaten oder das Zwölf-Augen-Spiel, dessen Spielbrett aus Marmor in Fragmenten noch gefunden werden konnte.



Das Museum beleuchtet mit wechselnden Sonderausstellungen verschiedene Themenbereiche aus der Zeit der Römer.

### Das Projekt

Das aussergewöhnlich gut erhaltene Spielbrett eines Zwölf-Augen-Spiels im häuslichen Kontext lädt dazu ein, sich mit der Freizeitbeschäftigung der Römer auseinanderzusetzen. Spiele sind Teil der kulturellen Identität einer Gesellschaft und geben Auskunft über die Geschichte der sozialen Praktiken.



Wie all die übrigen Ateliers des Musée romain de Vallon vermittelt diese Animation Wissen und macht gleichzeitig Spass, ganz im Sinne des spielerischen Lernens. Die Wissensvermittlung erfolgt durch Beobachtung und Erklärung und festigt sich in der praktischen Anwendung, die je nach gewähltem Spiel Konzentration, logisches Denken, aber auch spielerisches Bluffen, Geschicklichkeit oder Kraft erfordert.

Wenn der Besuch im Museum mit Emotionen verknüpft ist, kann das Erlernen dieser Spiele aus der Antike und das Anfassen der Objekte (Spielsteine, Knöchelchen, Münzen, Kreisel, etc.) als positive Lernerfahrung mit nachhause genommen werden – Spassfaktor garantiert!



Das Delta-Spiel



Seilziehen

Knöchelchen

Orca



---

VERBINDUNG ZUM LEHRPLAN 21 UND DEM KOMPETENZBESCHRIEB

### **Während des Museumsbesuchs können die Schülerinnen und Schüler:**

- sich ein Vokabular und ein Grundwissen aneignen, welches das Leben der Menschen zur Zeit der Römer in der Schweiz beschreibt.
- die Spuren der Vergangenheit vor Ort wahrnehmen und beurteilen (Mosaiken, Ausstellungsobjekte im Museum, Einrichtung der *villa*). Sich Gedanken machen über den Ort und den Grund für die Erhaltung dieser Spuren, die Lage, die Voraussetzungen für eine Instandhaltung. Eine Interpretation vornehmen, welche Art von Informationen diese Spuren liefern (Lebensweise). Veränderungen wahrnehmen (Brandspuren).
- Sich damit auseinandersetzen, was aus der Zeit der Römer und von der *villa* von Vallon übrigbleibt: die Überreste, welche es ermöglichen, die Gebäude und Mosaiken zu lesen und zu verstehen. Sich damit auseinandersetzen, was erhalten wurde und warum.
- Sich mit der Chronologie der Ereignisse vertraut machen (was gab es vor und nach der *villa*: Ur- und Frühgeschichte (Bronze- und Eisenzeit), Zeit der Römer und Mittelalter (Hochmittelalter, Spätmittelalter). Die Ereignisse in der Zeit erkennen, welche zu einer Veränderung beigetragen haben (Brand, klimatische Veränderungen, etc.) und diese Erkenntnisse im Kontext der globalen Geschichte (Avenches, Rom) sehen.
- Rollen oder Gruppierungen identifizieren und beschreiben (Gutsherr, Gast, Sklave, Handwerker, etc.).

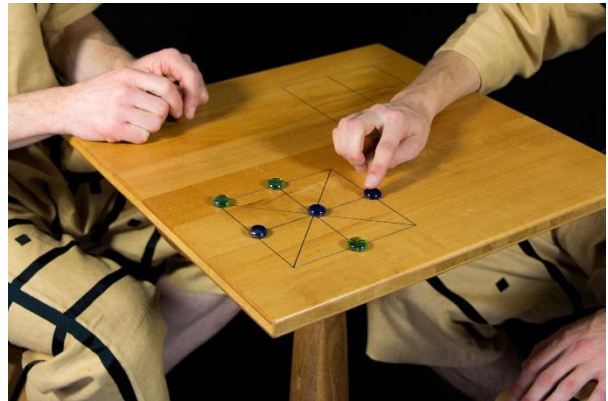
### **Während dem Atelier «Spielen wie die Römer» können die Schülerinnen und Schüler:**

- **D 2.B.1.d:** aus kurzen, mit Titel und Absätzen übersichtlich strukturierten und illustrierten Sachtexten wesentliche Informationen entnehmen (Spielregeln).
- **D 2.B.1.e:** in kurzen Sachtexten mit Unterstützung Wesentliches markieren und Unklarheiten kennzeichnen.
- **NMG 9.3.c:** aus Funden und alten Gegenständen (Spielbretter, Würfel, etc.) Vorstellungen über das Leben einer früheren Gesellschaft gewinnen (Römer).
- **NMG 9.3.d:** können sich aus Geschichten, Erzählungen, Bildern ein Bild über eine vergangene Kultur machen (Spielkultur im römischen Reich).
- **NMG 10.1.e:** lernen, Konflikte in der Gruppe fair zu lösen und verschiedene Strategien anwenden (Einhaltung von Spielregeln, Konsens finden bei Unstimmigkeiten).
- **NMG 11.3.e:** Werte und Normen verschiedener Generationen vergleichen (Bedeutung materieller Güter, Spielverhalten).

- **BS 4.A.1b:** in unterschiedlichen Rollen an Spielen teilnehmen und die Regeln einhalten (Geschicklichkeitsspiele, Seilziehen).
- **BS 4.A.1e:** faires Verhalten und Regelübertretungen bei sich und anderen erkennen und signalisieren.
- **BS 4.A.1f:** Spiele weiterentwickeln, erfinden (z.B. Spielidee, Regeln, Material), selbstständig und fair spielen (freies Spiel mit Kreisel, Geschicklichkeitsspiele).



Knöchelchen-Spiel. (Astragale)



Kleine Mühle

---

VORSCHLÄGE FÜR AKTIVITÄTEN UND UNTERLAGEN FÜR DIE SCHÜLERINNEN UND SCHÜLER

### Kurzbeschreibung des Kulturprojektes

Dauer: ca. 1 ½ bis 2 Std.

Die angegebene Zeit beinhaltet das Atelier, den Museumsbesuch und eine Zwischenverpflegung.

#### 1. Museumsbesuch

Bei einem Rundgang durch das Museum tauchen die Schülerinnen und Schüler in die Geschichte des Ortes ein: Die Dauerausstellung im Erdgeschoss mit dem Modell dieses stattlichen römischen Landhauses (im Format 1:50) und rund zehn Vitrinen vermittelt einen Überblick über die Stätte. Die originalgetreue Nachbildung eines Arkadenbogens des bemalten Portikus sowie eine Auswahl von thematisch gegliederten Fundgegenständen aus Vallon verleihen ebenso einen Eindruck wie die eigentlichen Prunkstücke des Museums, die beiden prächtigen Mosaikböden.

#### 2. Das Atelier « Spielen wie die Römer »

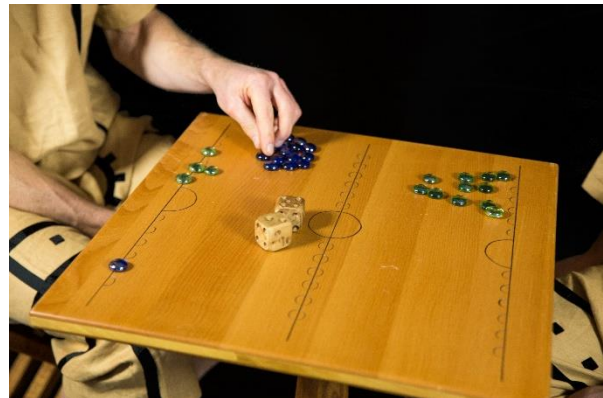
Die Animatorin/der Animator stellt sämtliche Spiele vor. Er erklärt den Kindern die Regeln der Brettspiele (*Spiel der kleinen Soldaten, Kleine Mühle, zwölf Augen, fünf Linien, Venuswurf, etc.*), ebenso wie das Funktionieren der Geschicklichkeitsspiele oder der Handspiele (*Delta, Kreisel, Knöchelchen, Morra, etc.*).

Anschliessend probieren die Kinder je nach Vorliebe verschiedene Spiele aus, wechseln dabei regelmässig den Platz mit dem Ziel, möglichst vieles ausprobiert zu haben.

Der Animator/die Animatorin zirkuliert dabei zwischen den verschiedenen Gruppen und sorgt dafür, dass alle von möglichst verschiedenen Erfahrungen profitieren können. Je nach Ablauf kann so auch eine spontane Spielaktivität im Klassenverband eingeschoben werden (*Seilziehen, Ballspiel, etc.*).



Das Fünf-Linien-Spiel (Heilige Linie).



Zwölf-Augen-Spiel.



## WEITERE VORSCHLÄGE FÜR DIE LEHRPERSON

### **1. Als Vorbereitung in der Klasse, vor dem Besuch:**

Das Musée romain de Vallon liegt im Kanton Freiburg im Broyebezirk. Es ist gleichzeitig archäologische Stätte und Museum und beherbergt die Überreste eines Landsitzes aus gallorömischer Zeit, 6 Kilometer westlich der Römerstadt Aventicum (Avenches) gelegen, der Hauptstadt des römischen Helvetiens.

Die beiden aussergewöhnlich gut erhaltenen Mosaikböden – das «Jagd-Mosaik» und das «Mosaik von Bacchus und Ariadne» - sind der eigentliche archäologische Schatz der Örtlichkeit. Es ist ein so genanntes In-situ-Museum: die sichtbaren archäologischen Überreste des gallorömischen Landsitzes befinden sich an ihrem ursprünglichen Standort.

### **2. Zurück im Klassenzimmer**

- a. Was fandest du besonders lustig, schwierig oder interessant im Atelier « Spielen wie die Römer »?
  - b. Könntest du von einem der Spiele, die du ausprobiert hast, die Spielregeln nochmals erklären sowie das Spielbrett nachzeichnen? Du kannst das Spiel nochmals spielen mit Hilfe von bemalten Steinen.
- s. auch unsere Bibliographie  
(zusätzliche Unterlagen, Lektüreempfehlungen, S. 9).



ZUSÄTZLICHE UNTERLAGEN

**Empfohlene Lektüre :**

- C. Agustoni, E. Clivaz, V. Martini, U. Schädler, *Veni, vidi, ludique : les jeux sont faits! Spielregeln*, 2015.



- L. Tissot, C. Olivier et B. Reymond, « Vallon, vivre à la campagne au temps des romains », *Les guides à pattes*, vol. 2.

Auch in deutscher Sprache erhältlich (« Vallon, Leben auf dem Lande in römischer Zeit »)



- L. Tissot et B. Reymond, « Augusta Raurica, que le spectacle commence! », *Les guides à pattes*, vol. 6.

Auch in deutscher Sprache erhältlich (« Bühne frei für Augusta Raurica! »)



- F. Dao, L. Tissot et B. Reymond, « Aventicum : en vadrouille dans la capitale », *Les guides à pattes*, vol. 5, p. 15.



## Zur Vertiefung

Als Lektüre :

- Archéothéma n° 31, « Jeux et jouets gréco-romains »,  
Oktober 2013, français.  
<http://www.archeothema.com/numero/jeux-et-jouets-greco-romains.htm>



Als Ausflug und Erlebnis :

- Schweizer Spielmuseum in La Tour-de-Peilz (Suisse):  
<http://www.museedujeu.ch>