

MARCO DRÄGER

Die Pharao-Verschwörung

45 Minuten Escape Game für den Geschichtsunterricht

Escape Games sind im Trend. Nicht nur im Privaten erfreuen sie sich großer Beliebtheit. Auch im Unterricht können sie gewinnbringend eingesetzt werden. Die Schüler:innen erarbeiten sich so historisches Wissen und haben dabei noch Spaß am Lernen.

Das Konzept

„Die Pharao-Verschwörung“ ist ein Escape-Spiel für den Unterricht, das inklusive Vor- und Nachbereitung innerhalb einer 45-minütigen Unterrichtsstunde gespielt werden kann. Außer dem beiliegenden Spielmaterial werden als zusätzliches Material lediglich Stifte und Zettel benötigt. Die Inhalte der Rätsel haben einen sehr starken Bezug zu den Unterrichtsinhalten zum Thema „Ägypten“ und erfordern neben fachlichem Wissen auch Logik, Abstraktionsfähigkeit und Kreativität. Gerade in jüngeren Jahrgangsstufen wirkt der Rätselcharakter faszinierend und motivierend. Das Konzept ist darauf ausgelegt, alle Lernenden einer Klasse gleichermaßen einzubeziehen.

Die Rahmenhandlung einer Verschwörung gegen den Pharao Ramses III. führt die Lernenden durch das Spiel und vermittelt dabei zugleich Einblicke in das Leben im Alten Ägypten. Jede Gruppe beschäftigt sich dabei mit einem Teil der Gesellschaft und sammelt zugleich Informationen und Hinweise, die für die gemeinsame Lösung des Abschlussrätsels notwendig sind.

Historischer Hintergrund der „Pharao-Verschwörung“

Das Spiel beruht auf wahren Begebenheiten. Ramses III. herrschte im 12. Jahrhundert v. Chr. mehr als 30 Jahre über Ägypten. Er gilt als letzter großer Herrscher des Neuen Reiches. Trotz seiner militärischen Erfolge im Kampf

gegen Libyer, Philister und Seevölker und zahlreicher Großbauten wie des Tempels von Medinet Habu wuchs während seiner Herrschaft die wirtschaftliche Not, es kam sogar zu Streiks. Er wurde schließlich in einer sogenannten „Haremsverschwörung“ ermordet; wahrscheinlich wurde ihm mit einem scharfen Messer die Kehle durchgeschnitten. Dies jedenfalls legen neuere Untersuchungen nahe, die im Jahr 2012 von Forschern im „British Medical Journal“ veröffentlicht wurden.

Das Attentat war zwar erfolgreich, aber die Verschwörung von Nebenfrau Teje und Nebensohn Pentawer scheiterte. Erhaltene Papyri belegen, dass Pentawer bei einem Gerichtsprozess nach dem Komplott wegen Mordes schuldig gesprochen wurde. Der Prinz soll sich nach dem Urteil selbst das Leben genommen haben, heißt es in den Papyri weiter. Die Forscher halten es jedoch auch für möglich, dass Pentawer stranguliert wurde. Die tatsächliche Todesursache bleibt weiterhin Spekulation. Sein Grab wurde aber mittlerweile identifiziert. Laut DNA-Untersuchungen ist er der bislang „Unbekannte Mann E“ aus einer Grabstätte der Pharaonen in Deir el-Bahari. Ungewöhnlich ist auch die Form seiner Bestattung: Der Leichnam des zum Zeitpunkt seines Todes ca. 18 bis 20 Jahre alten Prinzen wurde nur mit Ziegenhaut eingehüllt, seine inneren Organe und sein Gehirn wurden nicht wie gewöhnlich entfernt. Diese nicht standesgemäße Mumifizierung könnte auf eine Bestrafung wegen der Teilnahme an der Verschwörung gegen seinen Vater hinweisen. Andere an der Verschwörung beteiligte Personen wurden ebenfalls mit dem Tode oder mit Verstümmelungen bestraft. Im Übrigen existierte keine feste Erbfolgeregelung in Ägypten, etwa die Übergabe der

Krone an den ältesten Sohn. Sobald ein Prinz Nachfolger seines Vaters geworden war, „verschwanden“ seine Brüder und wurden durch Posten beim Militär oder in der Priesterschaft versorgt und dorthin abgeschoben. Das Gleiche galt für Nebenfrauen und Kinder, die ein Pharaon mit ihnen hatte. So ergriff der spätere Ramses IV., legitimer fünfter Sohn von Ramses III. und seiner „großen königlichen Gemahlin“ Isettahemdjert, nach dem Attentat die Gelegenheit, ließ die Verschwörer um Teje und den Prätendenten Pentawer verhaften und ihnen den Prozess machen, um selbst Pharaon zu werden.

Didaktische und methodische Hinweise zum Spielverlauf

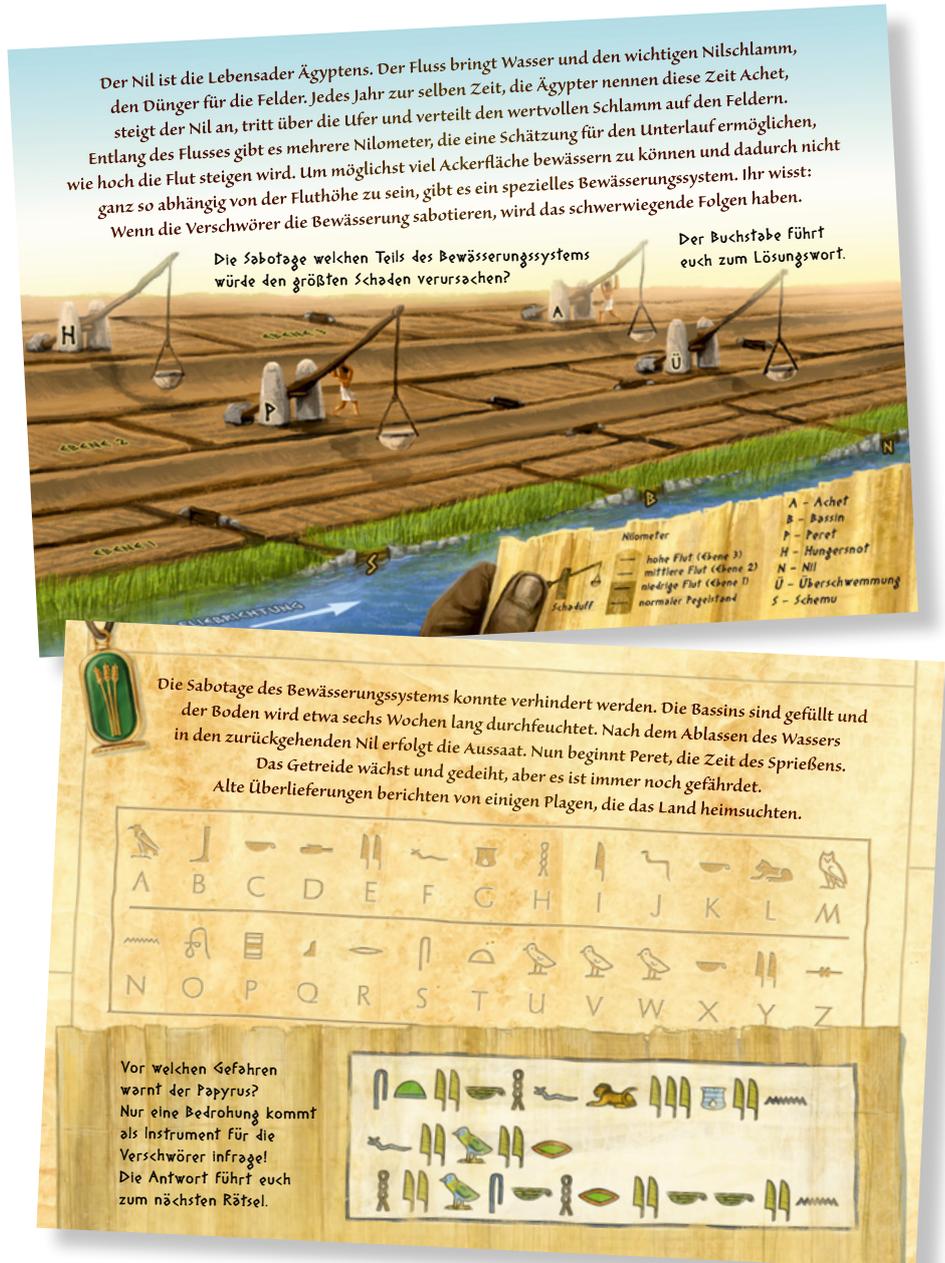
Das Spiel zeichnet sich durch seine thematische Vielfalt aus. Zahlreiche Bereiche des Alten Ägyptens werden in Form eines Epochenquerschnitts in fünf Gruppen angesprochen. Es empfiehlt sich daher, das Spiel am Ende der Sequenz zu Ägypten im Unterricht durchzuführen, damit die Schülerinnen und Schüler notwendiges Vorwissen bereits erworben haben und um die Unterrichtsinhalte in spielerischer Weise erneut umzuwälzen bzw. zu vertiefen. Es ist auch möglich, das Spiel zu Beginn zur Motivation einzusetzen und während oder am Ende der Unterrichtssequenz in anderer Gruppenzusammensetzung noch einmal zu spielen, um den Schüler:innen ihren Lernfortschritt zu veranschaulichen. In diesem Fall muss beim ersten Spieldurchgang damit gerechnet werden, dass Gruppen ihre Aufgaben nicht ohne Unterstützung lösen können, und stärker helfend eingegriffen werden.

Die Gruppen können heterogen zusammengesetzt sein; die Schwierigkeitsgrade sind innerhalb der

einzelnen Gruppen vergleichbar. In der Gruppenphase kommt (arbeitsteilige) Gruppenarbeit als kooperative Sozialform zum Einsatz. Die Schüler:innen werden so in den Bereichen des sozial-kommunikativen und des methodisch-strategischen Lernens gefördert. Die kooperative Arbeitsweise ermöglicht es der Lehrkraft, als Lernbegleitung und Spielleitung („Wesir“) einzelne Gruppen individuell und nach Bedarf zu unterstützen – dafür werden jedoch von der Lehrkraft „Verschwörerpunkte“ vergeben und gezählt. Je nach Leistungsstärke der Lerngruppe kann die Anzahl der zum Scheitern notwendigen „Verschwörerpunkte“ gegebenenfalls individuell variiert und auf diese Weise differenziert werden. Die Sicherung erfolgt immanent, da nur mit der richtigen Lösung die nächste Spielkarte gefunden werden kann. Bei einer falschen Lösung muss die Gruppe noch einmal neu überlegen.

Am Ende werden die Ergebnisse der einzelnen Teilgruppen zusammengeführt, um das Abschlussrätsel zu lösen. Eventuelle Hemmungen bei schwächeren Lernenden reduzieren sich dadurch, dass die Kommunikation auf Augenhöhe stattfindet. Die Schüler:innen übernehmen Verantwortung für Lernprozess und Lernergebnis. Durch die Peer-Situation werden alle aktiviert und in das Abschlussrätsel involviert, indem sie ihre Vermutungen äußern, begründen und diskutieren. Erst dann treffen sie gemeinsam eine Entscheidung, in welcher gesellschaftlichen Gruppe sie die Verschwörer vermuten und wen sie der Verschwörung bezichtigen.

Dabei besteht die Möglichkeit, dass die Lernenden bei der Aufdeckung der Verschwörung scheitern, indem sie entweder zu viele Hilfen in Anspruch nehmen und die Höchstgrenze der zulässigen „Verschwörerpunkte“ überschreiten oder indem sie die falsche Person beschuldigen. Damit wird der Kontingenz historischer Entwicklungen Rechnung getragen. Im letzten Fall sind die Spieler:innen gescheitert und das Attentat auf Ramses III. war erfolgreich. Im Falle zu vieler „Verschwörerpunkte“ ist das Attentat ebenfalls erfolgreich, die Lernenden können jedoch mithilfe der bis dahin gesammelten Erkenntnisse und Indizien



Neben Fachwissen ist auch logisches Denken bei der Lösung der Rätsel gefragt. Auch die bei Lernenden beliebten Hieroglyphen kommen in einigen Rätseln vor und müssen entziffert werden.

noch versuchen, die Verschwörer zu identifizieren.

Sind die Lernenden erfolgreich, indem sie die Intrige aufdecken und damit das Attentat verhindern, bietet es sich als abschließende Vertiefung an, unter Berücksichtigung der Kenntnisse über das ägyptische Totengericht über eine gerechte Bestrafung der Verschwörer zu diskutieren. Als Differenzierung können hierzu verschiedene Optionen wie z. B. Verstümmelung, Verbannung oder Todesstrafe vorgegeben werden, die abgewogen und begründet werden müssen.

Literatur

Bernhardt, Markus: Das Spiel im Geschichtsunterricht, Schwalbach/Ts. 3. Aufl. 2018.
 Dodson, Aidan: Rameses III, King of Egypt. His Life and Afterlife, Kairo und New York 2019.
 Grandet, Pierre: Ramsès III. Histoire d'un règne, Paris 1993.
 Hawass, Zahi u. a.: Who killed Rameses III? Revisiting the harem conspiracy and death of Rameses III: anthropological, forensic, radiological, and genetic study, in: British Medical Journal 345 (2012), S. 39–40.
 Mathes, Judith: Tage des Seth. Roman aus dem alten Ägypten, Mainz 2010.
 Redford, Susan: The Harem Conspiracy. The Murder of Rameses III, Dekalb 2002.