

Die Höhle von Lascaux virtuell erkunden

1. Als Forscher begeben ihr euch in die Höhle von Lascaux (mithilfe der auf der Seite <https://code.klett.de/v43nh2> genannten Internetadresse).
Teilt euch zunächst in fünf Gruppen auf, um gleichzeitig verschiedene Teile der Höhle untersuchen zu können:
 1. Gruppe: Erkundet den „Saal der Stiere“.
 2. Gruppe: Erkundet den Raum „Axiale Divertikel“¹.
 3. Gruppe: Erkundet das „Schiff“.
 4. Gruppe: Erkundet die „Galerie der Feliden“².
 5. Gruppe: Erkundet das „Schwarze Pferd“
2. Euer Forschungsauftrag lautet:
 - a) Notiert, welche Tiere und Figuren an den Wänden eures Raumes zu sehen sind.
 - b) Untersucht, was euch an eurem Raum besonders auffällt und schreibt dies auf.
 - c) Zeichnet eine Skizze von dem Bild, das euch am besten gefällt.
3. Geht anschließend folgenden Fragen zur Höhle nach und macht euch dazu Notizen. Die Informationen hierzu finden sich auch auf der Website zu Lascaux:
 - a) Informiert euch, wann und von wem die Höhle entdeckt wurde.
 - b) Stellt fest, warum die Höhle viele Jahrhunderte lang unentdeckt geblieben ist.
 - c) In der Höhle war es stockfinster. Die frühen Menschen brauchten zum Zeichnen aber Licht. Findet heraus, wie es ihnen gelang, Licht in die Höhle zu bringen.
 - d) Wenn ihr früher fertig seid als die anderen Gruppen: Überlegt in eurer Gruppe, welchen Zweck die Höhlenbilder wohl hatten. Notiert eure Vermutungen. Überprüft die Vermutungen anschließend mithilfe eures Schulbuchs (VT-Abschnitt „Kunst und Glaube“ im Kapitel „Waren die Menschen der Altsteinzeit Überlebenskünstler?“). Stellt euer Ergebnis in den folgenden Expertengruppen vor. ●
4. Macht eure Rechner aus und setzt euch in Expertengruppen mit jeweils einem Forscher aus allen Höhlenteilen zusammen. Berichtet den anderen Forschern über eure Entdeckungen. Eure Notizen helfen euch dabei.

1 axial = entlang einer Achse ausgerichtet; Divertikel = Ausstülpungen
2 Feliden = Katzentiere

Name Klasse Datum