



SCHOOL-SCOUT.DE

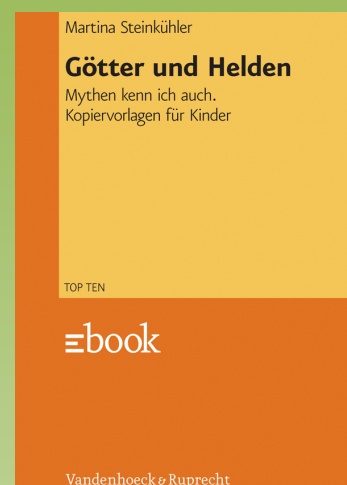
Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Götter und Helden - Mythen kenn ich auch

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de



TOP TEN

Erarbeitet von
Martina Steinkühler

Mit Zeichnungen von Katrin Wolff.

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

ISBN 978-3-525-79001-4

© 2007, Vandenhoeck & Ruprecht GmbH & Co. KG, Göttingen / www.v-r.de

Alle Rechte vorbehalten. Das Werk und seine Teile sind urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung in anderen als den gesetzlich zugelassenen Fällen bedarf der vorherigen schriftlichen Einwilligung des Verlages. Hinweis zu § 52a UrhG: Weder das Werk noch seine Teile dürfen ohne vorherige schriftliche Einwilligung des Verlages öffentlich zugänglich gemacht werden. Das gilt auch bei einer entsprechenden Nutzung für Lehr- und Unterrichtszwecke.









Printed in Germany.

Satz: Daniela Weiland, Göttingen


Druck und Bindung: Hubert und Co., Göttingen


Gedruckt auf alterungsbeständigem Papier.


Auf den Spuren der Göttinnen und Götter


	A. Philippos und Chloe besuchen Asklepios	8		A. Daphne wird Priesterin	28
	B. Asklepios, der göttliche Heiler	9		B. Hestia, Hüterin des Herdfeuers	29
	C. Die Klage des Hades	10		C. Prometheus und der Raub des Feuers	30
	D. Auf Leben und Tod	11		D. Aufgelehnt!	31
	A. Archaïos eröffnet die Olympischen Spiele	12		A. Ein Staatsmann bittet um Rat	32
	B. König Zeus, der Donnerer	13		B. Athene, die Göttin der Weisheit	33
	C. Kämpfen um die Palme	14		C. Eine Kopfgeburt	34
	D. Auf dass der Beste gewinnt?	15		D. Auf keinen Fall!	35
	A. Korinna betet um ein Kind	16		A. Ein Verliebter singt	36
	B. Königin Hera, Schutzherrin der Ehe	17		B. Aphrodite, die Göttin der Liebe	37
	C. Hera und die Eifersucht	18		C. Eine Schaumgeburt	38
	D. Auf immer und ewig?	19		D. Auf Du und Du	39
	A. Ein Erntefest	20		A. Philo will Schmied werden	40
	B. Demeter, Herrin der Felder	21		B. Hephaistos, der Gott der Schmiedekunst	41
	C. Der Raub der Persephone	22		C. Die Götter lachten	42
	D. Auf Gedeih und Verderb	23		D. Schön und gut?	43
	A. Ein Tyrann befragt das Orakel	24		A. Ein Schiff sticht in See	44
	B. Apollon, der Weise	25		B. Poseidon, der Erderschütterer	45
	C. Böse Vorzeichen für Theben	26		C. Große Seefahrer: Jason, Agamemnon, Odysseus	46
	D. Ausgeliefert?	27		D. Vielgestaltig	47

Die Welt der Götter


-  A. Der Olymp - ein Berg 48
B. Der Olymp - die Wohnungen der Götter 49


-  A. Das Meer - salzig und feindlich 50
B. Das Reich des Poseidon 51


-  A. Orkus - das Ende 52
B. Das Reich des Hades 53


-  A. Götterfamilie 62
B. Götterstammbaum 63
C. Göttertransfer 64

Die Wege der Heroen

-  A. Was mich nicht umbringt, macht mich stärker! 54
B. Herakles: Warum er so schuftet muss 55

-  A. Von seidenen und von roten Fäden 56
B. Theseus: Aufgeben gilt nicht! 57

-  A. Macht Krieg unsterblich? 58
B. Troja: Am Ende nur Verlierer 59

-  A. Hinaus in die Ferne ... 60
B. Odysseus: Will ich wirklich heim? 61

Hinweise zum Arbeiten, Staunen und Spaßhaben mit Göttern und Helden

Die Frage, was die Welt im Innersten zusammenhält, beschäftigt Menschen von klein auf. Warum geht nicht alles nach meinen Wünschen, sondern scheinbar ganz im Gegenteil! Was gibt mir Halt, wenn's dunkel wird, wenn's donnert und blitzt? Kommt die Sonne jeden Morgen wieder? Und dann: Wozu bin ich überhaupt auf der Welt? Die Erfahrungen und Empfindungen wechseln zwischen: „Ich bin wunderbar“ und „Keiner mag mich.“

Menschen antworten auf diese Fragen nach ihren Erfahrungen - beobachtend und deutend, wertend und aneignend. Weltbilder entstehen. Viele von ihnen rechnen mit Übersinnlichem, einer „Macht, die über uns wacht“.

Vor der „Erfindung“ der Philosophie haben die Griechen Geschichten von Göttern erzählt. Ihre Götter hatten Namen. Sie fühlten wie Menschen - und doch auf einer anderen Ebene. Gewaltiger. Sie lebten in einer eigenen Welt. Sie erlebten Abenteuer, miteinander und gegeneinander. Es gab Parteien, auch wechselnde Allianzen. Für Menschen interessierten sie sich nur, wenn es ihnen „einfiel“. Später ordnete man die Götter zu Familien. Man gab ihnen einen König. Das machte sie greifbarer, zum Beispiel im Kult. Der Gläubige wusste, an wen er sich in welcher Sache wenden konnte. Er konnte vermeiden, andere Gottheiten durch Nichtbeachtung zu verärgern. Er kannte seine „Pflichten“.

Götter und Mythos sind nicht spurlos verschwunden. Der Alltag wimmelt von Zitaten und Andeutungen: Sisyphosarbeit, der seidene Faden der Schicksalsgöttinnen, Athenes Eule, der Stab des Asklepios, der Botendienst Hermes, ein wahrer Herkules, das Lächeln der Sphinx - alle reden davon, doch wer wissen will, was dahintersteckt, sollte bei den Göttern und Mythen der Griechen nachfragen. Hinzu kommen die vielen Motiv-Anleihen in Kinder- und Jugendliteratur: dreiköpfige Wächterhunde, geflügelte Pferde, magische Fesseln, Verwandlungen, Opfer, Orakel. Ganz abgesehen davon, dass man Tragödien, Schauspiele, Opern nicht versteht, wenn man nichts von der Schönen Helena, von Ödipus und Antigone, von Ariadne und Iphigenie gehört hat. Romeo und Julia, My Fair Lady, ja, sogar der „König der Löwen“ haben antike Wurzeln. Die Welt und die Verwobenheit des Menschen in Geschick und Gewissen erklären die überlieferten Mythen bis heute.

Das Material nimmt die Kinder unmittelbar mit in die Welt der Götter und Helden hinein. Die Entdeckungen setzen da ein, wo Götter für den Menschen bedeutsam werden: im Kult. Von dort wird weiter gefragt: Was bringen Gläubige

dieser Gottheit? Was erhoffen sie? Warum trauen sie dieser Gottheit zu, die Hoffnung zu erfüllen?

Das können Kinder, die mit diesem Material gearbeitet haben:

- Geschichten von Göttern und Heroen erzählen;
- den Götternamen Attribute zuordnen;
- die Götternamen in einen Stammbaum einordnen.

Sie können aber noch mehr:

- Mythische Zeit erklären.
- Mythische Räume beschreiben.
- Im Mythos darüber nachdenken,
wie die Welt entstanden ist;
wie Lasten getragen werden können;
wie Liebe und Hass zusammengehören;
wie eine bessere Welt aussehen müsste;
welchen Wert Leben hat.

Die Kopiervorlagen können Blatt für Blatt eingesetzt werden; dabei stehen die Blätter mit einem gemeinsamen Symbol in einem inneren Zusammenhang.

Für zehn Götter gibt es je vier Karten - wenn man sie entsprechend verkleinert und kopiert, kann damit auch Quartett gespielt werden. Die Heldenkarten laden zu Memory und Quiz ein.


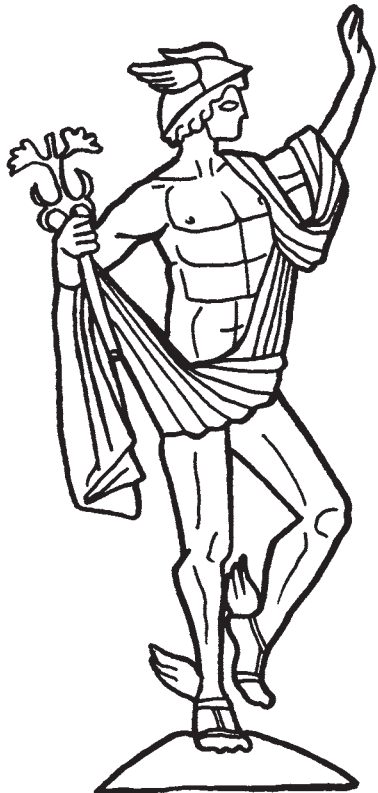
Zuerst sollte das Blatt „Was wir machen“ besprochen und der „Hermes“ gebastelt werden - Hermes trägt die Lösungen der Multiple-Choice-Aufgaben, eine Möglichkeit der Selbstkontrolle. Wer vergleicht, entdeckt: Nicht immer ist nur eine Lösung richtig.

Die Bearbeitungszeit kann variieren - während die Multiple-Choice-Aufgaben rasch zu lösen sind, ist das, was dahinter steckt, aufwändig: Die Texte sollen gelesen, bedacht, gestaltet werden.

Nicht vergessen: Man kann die Vorlagen ausmalen - über die angesprochenen Geschichten ins Gespräch kommen, dazu Texte vorlesen, die Situationen im szenischen Spiel nachgestalten, Requisiten basteln, singen, tanzen, ...

Die Kopiervorlagen sind vielseitig einsetzbar: in der Projektwoche, für Freiarbeitsphasen, in der Nachmittags-AG, für Spiele-Nachmittage, ... Die Materialien sind so vorbereitet, dass sie auch in Stillarbeit gut funktionieren; mit Partnern oder in Gruppen entfalten sie ihre volle Dynamik.

Was wir machen

	
<p>Asklepios Zeus Hera Demeter Apollon Hestia Athene Aphrodite Hephaistos Poseidon Olymp Meer Hades Herakles Theseus Troja Odysseus Götterfamilie</p>	<p>Ac. Bb. Ccbaed. D1d.2b.3c.4a Accb. Bdf. Cb(c) Da Ab/a. Bac/b/b/c. C1a.2c./a. Dad Ac. Bc/c/a. Cb. Dc. Ab(?) Bd.Cbfg(?) Ab. Ba. Ccba. D1c.2d.3a.4b Ac. Bd. Cc. D1c.2a.3b Ad. Bb. C.d/a(b?). Dc Ab. Bh. C1b.2a. Dd Aa. Bcd. C1c.2b.3a. D.Pferd Acg/abcd. Babc Aabc/ac. B1d.2c.3a.4b/Fisch A1c.2a.3b/ab. B.4.6.7.9.1.5.8.3./b A-. B- A1a.2b.3b. B- Abfcgedhia. B1a.2d.3h.4f.5g.6e.7c.8b.9i Aa. B.1fII.2gI.3b.4.e.5.d.6a.7cIII. A-. B-.C-</p>

Das ist Hermes, der Bote der Götter. Schneid ihn aus und kleb ihn zusammen - am besten verstärkst du ihn, indem du ihn auf Pappe klebst, und machst ihn haltbar, indem du ihn mit Folie überziehst.

Das Schild, das ihm unter den geflügelten Sohlen hängt, ist dein Laufzettel. Da streichst du an, was du schon gemacht hast - und siehst, ob es richtig ist.



SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Götter und Helden - Mythen kenn ich auch

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de

