

SCHOOL-SCOUT.DE

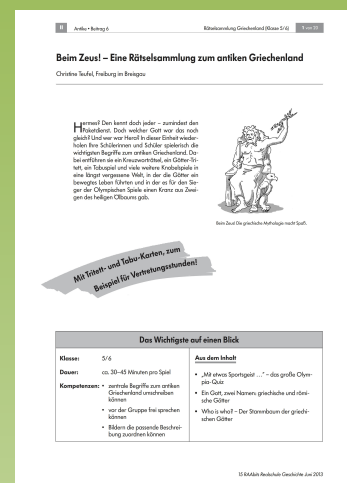
Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Beim Zeus! - Eine Rätselsammlung zum antiken Griechenland

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de



Beim Zeus! – Eine Rätselsammlung zum antiken Griechenland

Christine Teufel, Freiburg im Breisgau

Hermes? Den kennt doch jeder – zumindest den Paketdienst. Doch welcher Gott war das noch gleich? Und wer war Hera? In dieser Einheit wiederholen Ihre Schülerinnen und Schüler spielerisch die wichtigsten Begriffe zum antiken Griechenland. Dabei entführen sie ein Kreuzworträtsel, ein Götter-Tritett, ein Tabuspiel und viele weitere Knobelspiele in eine längst vergessene Welt, in der die Götter ein bewegtes Leben führten und in der es für den Sieger der Olympischen Spiele einen Kranz aus Zweigen des heiligen Ölbaums gab.



Beim Zeus! Die griechische Mythologie macht Spaß.

Mit Tritett- und Tabu-Karten, zum Beispiel für Vertretungsstunden!

Das Wichtigste auf einen Blick

Klasse: 5/6

Dauer: ca. 30–45 Minuten pro Spiel

Kompetenzen:

- zentrale Begriffe zum antiken Griechenland umschreiben können
- vor der Gruppe frei sprechen können
- Bildern die passende Beschreibung zuordnen können

Aus dem Inhalt

- „Mit etwas Sportsgeist ...“ – das große Olympia-Quiz
- Ein Gott, zwei Namen: griechische und römische Götter
- Who is who? – Der Stammbaum der griechischen Götter

Rund um die Reihe

Warum wir das Thema behandeln

Anfang 2014 finden erneut die Olympischen Spiele statt, welche ihren Ursprung im antiken Griechenland hatten. Doch jenes antike Griechenland begegnet uns nicht nur im Rahmen der Olympischen Spiele immer wieder. Auch wenn der Paketbote von Hermes vor der Türe steht, wird ein wenig das antike Griechenland vorstellig.

In dieser Einheit festigen und vertiefen die Schülerinnen und Schüler auf spielerische und abwechslungsreiche Weise ihr Wissen über die Antike beziehungsweise das antike Griechenland.

Was Sie zum Thema wissen müssen

Griechische Religion

Götter, deren Stärken und Schwächen denen der Menschen ähneln – das war das Gottesbild im antiken Griechenland. Die Griechen glaubten an eine Vielzahl von Gottheiten, die alle durch Abstammung oder Ehe miteinander verbunden waren.

In der Vorstellung der alten Griechen lebten die Götter auf dem heiligen Berg Olymp, zu dem kein Sterblicher Zugang hatte. Dort spielten sich recht menschliche Dramen ab: Die Mythologie erzählt von Liebe, Eifersucht, Hass, Rache und vielen anderen menschlichen Gefühlen, die die Gottheiten untereinander hegten, aber auch den Menschen entgegenbrachten.

Jede Gottheit war für jeweils unterschiedliche Lebensbereiche zuständig. So galt beispielsweise Aphrodite als Göttin der Liebe und der Schönheit. Die Menschen wiederum verehrten die antiken Götter und brachten dies in Form von Opfern zum Ausdruck. Reichte das den Göttern jedoch nicht, wurden sie zornig, und es kam – nach Meinung der Griechen – zu verheerenden Unglücken, durch welche die Menschen bestraft wurden. Auf diese Weise wurden beispielsweise Unwetter oder Kriegsniederlagen gedeutet. Ebenso brachte man bei besonderen Wünschen wie zum Beispiel dem Wunsch nach Kindern der entsprechenden Gottheit ein Opfer dar.

Die Olympischen Spiele

Die Verehrung der Götter fand nicht nur im Privaten statt, sondern wurde auch öffentlich zelebriert. So waren die Olympischen Spiele ein öffentlicher Akt der Götterverehrung. Zu Ehren des Göttervaters Zeus fanden sportliche und musische Wettkämpfe statt, an denen jeder freie männliche Grieche teilnehmen durfte. Zu Beginn der Feierlichkeiten gab es eine Opfergabe, und auch zwischen den verschiedenen Wettkämpfen wurden immer wieder Feiern zu Ehren der Götter inszeniert.

Die Disziplinen der Olympiade umfassten Laufwettbewerbe, den Pentathlon (Diskus, Weitsprung, Speerwurf, Stadionlauf und Ringkampf), Schwerathletik (Ring- und Faustkämpfe) und Pferdesportwettbewerbe.

Der ruhmreiche Sieger erhielt eine lebenslange Versorgung sowie einen Kranz aus Zweigen des heiligen Ölbaums. Die Verlierer wiederum wurden verhöhnt und verspottet. Für die Zeit der Spiele wurde der olympische Friede ausgerufen, das heißt, dass sämtliche Kriegshandlungen zwischen den Städten unterbrochen wurden, um Zuschauern wie Athleten eine gefahrlose An- und Abreise zu ermöglichen.

Vorschläge für Ihre Unterrichtsgestaltung

Die Rätsel eignen sich im Anschluss an die Unterrichtsreihe „Hier geht's olympisch zu! – Das antike Griechenland!“ (II/5), erschienen im Juni 2012, für Vertretungsstunden oder als Auflockerung für zwischendurch.

Voraussetzungen der Lerngruppe

Die Rätsel und Spiele in M 1, M 2 und M 4 erfordern jeweils Vorwissen zu den wichtigsten griechischen Gottheiten. Das Kreuzworträtsel erfordert darüber hinaus Kenntnisse zum heutigen Griechenland (zum Beispiel zur Landeswährung, Hauptstadt etc.).

Die Rätsel in M 3, M 5 und M 6 erfordern keinerlei Vorkenntnisse, sondern lediglich ein gutes Augenmerk und ein gutes Gedächtnis. Diese Spiele können beispielsweise in Vertretungsstunden zum Einsatz kommen, wenn das Niveau der Klasse nicht bekannt ist.

Tipps zur Differenzierung

Mit Hinblick auf leistungsschwächere Lerngruppen respektive Lernende kann es sinnvoll sein, bereits im Vorfeld Hilfestellung zu geben, indem man beispielsweise beim Kreuzworträtsel einige Kästchen ausfüllt oder gegebenenfalls ein Nachschlagewerk bereithält.

Diese Kompetenzen trainieren Ihre Schüler

Die Schülerinnen und Schüler können ...

- zentrale Begriffe zum antiken Griechenland umschreiben.
- vor der Gruppe frei sprechen.
- Bildern die passende Beschreibung zuordnen.
- einen Stammbaum „lesen“.

Medientipps

Sinn, Ulrich: Das Antike Griechenland. Götter, Spiele und Kunst. München: C. H. Beck ³2007.

Mit diesem Buch können sich Lehrkräfte eine fundierte Grundlage über die Olympischen Spiele verschaffen. Der Zusammenhang zwischen Göttern und Olympia, die Organisation der Spiele und die antiken Kunstwerke werden, ausgeschmückt mit vielen Bildern, auf 276 Seiten verständlich vorgestellt.

Roberts, Katherine: Gefahr für Olympia. Abenteuer der 7 Weltwunder. München: Deutscher Taschenbuchverlag 2007.

Dieser Jugendroman handelt von Theron, der für die 113. Olympischen Spiele im Jahr 328 vor Christus trainiert, sich dabei verletzt und nun auf die Hilfe seines Bruders Sosie angewiesen ist. Doch dabei haben sie die Rechnung ohne den Gott Zeus gemacht!

Der Autorin gelingt es sehr gut, geschichtliche Fakten mit der Erzählung um die beiden Brüder zu verbinden und so einen spannenden Abenteuerroman für Leser zwischen 11 und 13 Jahren zu schaffen.

<http://www.planet-schule.de/wissenspool/olympische-spiele/inhalt/hintergrund.html>

Die Website informiert ausführlich über die Olympischen Spiele. Es werden die antiken Spiele, deren Rituale sowie die Olympischen Spiele der Neuzeit bis hin zur Kommerzialisierung detailliert mit Bildern vorgestellt. Diese Seite ist für die Einarbeitung in das Thema geeignet und kann auch von Schülerinnen und Schülern in Eigenarbeit genutzt werden.

<http://www.die-goetter.de/griechische-goetter>

Hier kann man vieles rund um die griechischen Götter erfahren. Die einzelnen Gottheiten werden ausführlich vorgestellt; außerdem gibt es ein Quiz zur griechischen Mythologie, bei dem man sein Wissen testen kann. Sowohl Lehrkräfte als auch Schülerinnen und Schüler können sich auf dieser Seite informieren.

Verlaufsübersicht

Material	Verlauf	Checkliste
M 1	„Mit etwas Sportsgeist ...“ – das große Olympia-Quiz Lösen des Buchstabensalats (EA) / Besprechung des Lösungswortes im Plenum (UG)	M 1 im Klassensatz
Ziel: Das Vorwissen der Schülerinnen und Schüler zu den Olympischen Spielen soll aktiviert werden.		
M 2	Ein Gott, zwei Namen: griechische und römische Götter Verbinden der römischen und griechischen Götter und ihrer Attribute (EA) / Notieren ihrer Zuständigkeitsbereiche (EA) / Sammeln von Gottheiten, die uns im Alltag begegnen (PA) / Besprechung der Lösungen (UG)	M 2 im Klassensatz
M 3	Who is who? – Der Stammbaum der griechischen Götter Lösen der Knobelaufgabe (EA) / Besprechung im Plenum (UG)	M 3 im Klassensatz
Ziel: Die Schülerinnen und Schüler sollen die griechische Götterwelt kennenlernen beziehungsweise ihr Vorwissen dazu vertiefen.		
M 4	Er ist der Herrscher auf dem Olymp! – Ein Tabuspiel zum antiken Griechenland. Einteilung der Klasse in zwei Gruppen (UG) / Durchführen des Spiels (UG)	Stoppuhr M 4 laminierte Tabukarten
Ziel: Die Schülerinnen und Schüler sollen Schritt für Schritt ihre Kenntnisse der griechischen Götterwelt vertiefen.		
M 5	Wer wird von einer Eule begleitet? – Ein Tritett zu den griechischen Göttern	M 5 im Klassensatz
M 6	Bild, Name und Beschreibung – Die Tritettkarten zu den griechischen Göttern Einteilung von Spielgruppen und Erklären der Spielregeln (UG) / Verteilen der Spielkarten (UG) / Durchführen des Spiels (GA)	M 6 laminierte Kartensätze (ein Kartensatz für vier bis sechs Schüler)
Ziel: Es werden die wichtigsten Begriffe zur Einheit „griechische Götter“ wiederholt.		
M 7	Ein Kreuzworträtsel zum antiken und modernen Griechenland Lösen des Kreuzworträtsels (EA) / Besprechung der Lösung (UG)	M 7 im Klassensatz

Abkürzungen

EA = Einzelarbeit; GA = Gruppenarbeit; LV = Lehrervortrag; PA = Partnerarbeit; SV = Schülervortrag; UG = Unterrichtsgespräch

Die Reihe im Überblick

- M 1 (Sp) „Mit etwas Sportsgeist ...“ – das große Olympia-Quiz
- M 2 (Sp) Ein Gott, zwei Namen: griechische und römische Götter
- M 3 (Sp) Who is who? – Der Stammbaum der griechischen Götter
- M 4 (Sp) Er ist der Herrscher auf dem Olymp! – Ein Tabuspiel zum antiken Griechenland
- M 5 (Tx) Wer wird von einer Eule begleitet? – Ein Tritett zu den griechischen Göttern
- M 6 (Sp) Bild, Name und Beschreibung – Die Tritettkarten zu den griechischen Göttern
- M 7 (Sp) Ein Kreuzworträtsel zum antiken und modernen Griechenland

Abkürzungen

Tx = Text, **Sp** = Spiel

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Beim Zeus! - Eine Rätselsammlung zum antiken Griechenland

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de

