

SCHOOL-SCOUT.DE

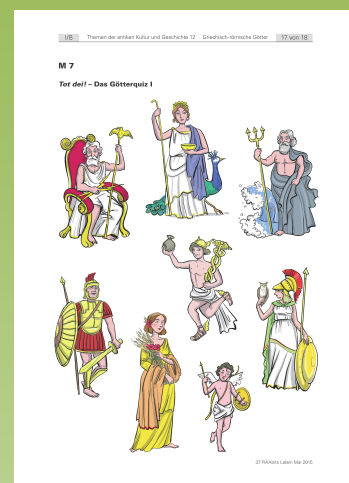
Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

*Antike VIPs - mit Götter-Karten griechisch-römische Gottheiten
kennenlernen (1. Lernjahr)*

Das komplette Material finden Sie hier:

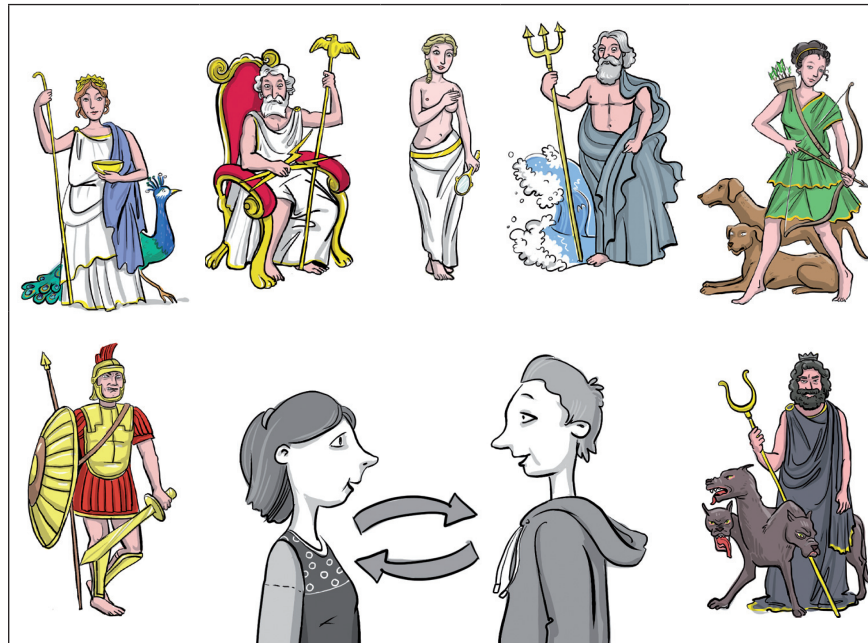
[School-Scout.de](https://www.school-scout.de)



Antike VIPs – mit Götter-Karten griechisch-römische Gottheiten kennenlernen (1. Lernjahr)

Nach Ideen von Monika Schäfers, Bergheim, und Christine Groß, Dillingen/Saar

Mit Illustrationen von Julia Lenzmann, Stuttgart



Ihre Schüler erzählen sich viel Spannendes über griechisch-römische Götter!

Auf den Spuren der römischen Religion erlebt Ihre Klasse eine spannende Reise in die geheimnisvolle Götterwelt. Mithilfe von Götter-Karten lernt sie griechisch-römische Gottheiten kennen: Ein Schüler stellt sich zum Beispiel als Iuppiter vor und lernt sein Gegenüber als Venus kennen. Beide erfragen Zuständigkeitsbereich und Attribute des anderen. Die Karten geben den Schülern Ideen, wonach sie fragen können, und liefern Informationen für die passenden Antworten. In einem Götterquiz stellen am Ende alle ihr neues Wissen unter Beweis!

Klassenstufe: Sekundarstufe I, 1. Lernjahr, Latein als 1., 2. und 3. FS

Dauer: 1–2 Unterrichtsstunden

Bereich: griechisch-römische Gottheiten und griechisch-römische Mythologie

Fachliche Hinweise

Gottheiten ländlicher Herkunft und personifizierte Wertbegriffe

Numina ländlichen Ursprungs. Die Bewohner Latiums waren Bauern, deren religiöse Vorstellungen durch ihren Lebenskreis – Haus und Familie, Feld und Flur, Saat und Herden – bestimmt wurden. In diesen Bereichen fühlten sie sich von unfassbaren Mächten, **numina**, abhängig, die man mit Opfern, Festen, Gebeten und magischen Handlungen zu beeinflussen suchte.

Altitalische Gottheiten. Je wichtiger das Wirken eines *Numens* war, umso eher wurde es zu einer Gottheit erhoben, die Anspruch auf einen regelmäßigen Kult hatte: Im Bereich des Hauses waren vor allem **Vesta**, die Beschützerin des Herdfeuers, und **Ianus**, der über den Eingang des Hauses (*ianua*) wacht, wichtig. Eng verbunden mit ihnen waren die Schutzgötter des häuslichen Vorrats (*penus*), die **Penaten**, und die **Laren**, die ursprünglich die einzelnen Grundstücke beschützten und dort ihre Altäre hatten. Andere *Numina* begleiteten Geburt, Leben und Tod des Menschen: der **Genius** (*gignere*), der persönliche Schutzgeist des Mannes, und **Iuno**, die Schutzgöttin der (Ehe-)Frau, die vor allem über die Geburten wachte. Die Geister der verstorbenen Angehörigen verehrte man, wenn sie freundlich waren, als **Manes**, die zur Familie gehörten; waren sie aber unfreundlich, dann fürchtete man sie als **Larvae** oder **Lemures**. **Tellus** und **Ceres** sorgten für das Wachsen und Gedeihen der Saaten, die Waldgötter **Faunus** und **Silvanus** für Jagd und Herden. Bei anderen ländlichen Göttern zeigte sich das Bestreben, Einzelvorgänge einer besonderen Gottheit zu unterstellen, z. B. bei **Saturnus**, dem Gott der Aussaat, **Flora**, der Göttin des Blühens, **Pomona**, der Göttin der Früchte.

Ausweitung göttlicher Funktionen. Nach der Stadtgründung und dem Zusammenschluss ländlicher Gemeinden zu einem festen Stadtverband übertrug man den häuslichen Kult auf die „Staatsfamilie“. Die Götter der bäuerlichen Religion erhielten nun infolge der veränderten staatlichen Ordnung teilweise erweiterte Funktionen: **Ianus**, der zusammen mit **Iuppiter**, dem höchsten Himmels-gott, vor jedem Gebet und Opfer angerufen werden musste, war der Gott der Durchgänge, besonders der Stadttore. Die sprachlichen Wurzeln seines Namens (*Dies-piter*) kennzeichneten Iuppiter, der später leicht mit dem griechischen Zeus gleichgesetzt werden konnte, als Gott des lichten Tages; als Urheber der vielfältigen Erscheinungsformen des Himmels war er zugleich der Wettergott. Mit Iuppiter zusammen bildeten **Mars**, ursprünglich ein Gott, der Schaden von den Saaten abwehrte und den Herden Fruchtbarkeit schenkte, dann aber auch zum Kriegsgott wurde, und **Quirinus**, ebenfalls ein Kriegsgott, die Gruppe der ältesten Götter. Von den alten Hausgöttern bewahrte **Vesta**, die Göttin des Staatsherdes, am stärksten ihr ursprüngliches Wesen. Die dem persönlichen Leben zugeordneten Götter Genius und Iuno erhielten im Staatskult als *Genius populi Romani* und als *Iuno Regina*, die mit Iuppiter und Minerva die **kapitolinische Göttertrias** bildete, erweiterte Funktionen. Neben der Verehrung der **zwölf Hauptgötter** (**Di consentes**), denen der Schutz des Gemeinwesens oblag, war auch der **Kult personifizierter Abstrakta** verbreitet (z. B. Concordia – Eintracht, Fides – Vertragstreue, Fortuna – Glück, Spes – Hoffnung, Salus – Gesundheit, Virtus – kriegerische Tapferkeit, Victoria – Sieg).

Der Einfluss der griechischen Mythologie auf die römische Bauernreligion

Seit dem 5. Jahrhundert v. Chr. geriet die römische Bauernreligion durch Vermittlung der Etrusker unter den Einfluss der Götter und der Mythologie der Griechen, die in Unteritalien bis hinauf nach Neapel siedelten. Apollo, Castor und Pollux und andere Götter wurden „importiert“. In der Folge kam es zu einer immer stärkeren Überlagerung und Verschmelzung der römischen und griechischen Gottheiten (*interpretatio Romana*): Die italische **Diana**, vermutlich Göttin des lichten Himmels, nahm sehr früh Züge der griechischen **Artemis** an und galt als Göttin der Jagd und Schützerin der Tiere. Unter dem Einfluss der **Hera** wurde **Iuno** zur Gattin des kapitolinischen Iuppiter. **Minerva** erhielt Züge der griechischen **Athene**. **Mercurius**, der Gott der Kaufleute, wurde in Verbindung mit dem griechischen Handelsgott **Hermes** gesetzt. Der Kult der italischen **Venus** wurde durch den der griechischen **Aphrodite**, der Göttin der weiblichen Schönheit und der Liebe, überdeckt.

Didaktisch-methodisches Konzept

Zur Lerngruppe und thematischen Einbettung

Die vorliegende Unterrichtsreihe zu den griechisch-römischen Gottheiten kann in der **Lehrbuchphase** parallel bzw. in Ergänzung zu den jeweiligen Lehrbuchlektionen durchgeführt, variabel gekürzt oder in Korrelation zum Lernjahr und Leistungsstand der Lernenden modifiziert werden. Demnach ist ein Einsatz bereits im **ersten Lernjahr** und – als Vorgeschmack auf die lateinische Sprache – schon in Vertretungsstunden vor dem Spracherwerb möglich.

Zu den Methoden

Die Schülerinnen und Schüler* tauschen sich mithilfe von **Fragen und Antworten** gegenseitig über die Gottheiten, die sie darstellen, aus. Ihre (Lieblings-)Gottheit **präsentieren** sie einzelnen Mitschülern oder der ganzen Klasse. Dafür können Sie auf verschiedene Methoden zurückgreifen, die anhand des **Methodenblattes M 2** erläutert werden.

Beim **„Milling around“** (*discursus*) geht die Lerngruppe im Klassenraum umher. Wenn Sie „Stopp!“ rufen, finden sich jeweils die zwei Schüler, die sich am nächsten stehen, zu Gesprächspartnern zusammen und stellen sich ihre Gottheiten gegenseitig vor. Bei der Variante des **„Talk and Swap“** (*colloquium et commutatio*) tauschen die Partner nach jedem Gespräch ihre Götterkarten aus, sodass sie ihrem nächsten Partner eine andere Gottheit vorstellen.

Im **Drei-Schritt-Interview** (*interrogatio trium graduum*) interviewen jeweils zwei Partnergruppen einander und machen sich Notizen. In der gemeinsamen Vierer-Gruppe stellt dann jeder Schüler die Gottheit seines Partners vor.

Für das **Kugellager** (*circus duplex*) setzt sich die Klasse in einen inneren und einen äußeren Kreis. In der ersten Runde stellen die Schüler des inneren Kreises ihre Gottheit den Schülern des äußeren Kreises vor. Die Schüler des äußeren Kreises notieren sich dabei Stichpunkte und fassen zusammen, was ihre Mitschüler ihnen erzählt haben. Um neue Partner zu erhalten, setzen sich die Schüler des äußeren Kreises nun drei Plätze nach rechts. In der zweiten Runde stellen die Schüler des äußeren Kreises ihre Gottheit vor und die Schüler des inneren Kreises fassen zusammen.

* Im weiteren Verlauf wird aus Gründen der besseren Lesbarkeit nur der Begriff „Schüler“ verwendet.

Zu den Kompetenzzielen

Die Reihe ist auf den Erwerb und Ausbau der folgenden Kompetenzen ausgerichtet:

- **Sprachkompetenz:** ggf. Formulieren von Fragen und Antworten auf Latein
- **Kulturkompetenz:** Kennenlernen der wichtigsten römischen Gottheiten, ihrer griechischen Entsprechungen und Zuständigkeitsbereiche; Identifizieren griechisch-römischer Götter anhand von Steckbriefen und Bildmaterial
- **Methodenkompetenz:** Sammeln und Erfragen von Informationen; Vorstellen von sich selbst und anderen; Think-Pair-Share, Milling around, Talk and Swap, Drei-Schritt-Interview, Kugellager
- **personale und soziale Kompetenz:** Kommunikation, Präsentieren, Eigenständigkeit

Zur Vorgehensweise

Kopieren Sie in der **Vorbereitung** das **Aufgabenblatt M 1** und die **Notizvorlage M 6** im Klassensatz. Kopieren Sie das **Methodenblatt M 2** auf Folie. Kopieren und laminieren Sie die Götter-Karten **chartae deorum M 3** nach Anzahl der Schüler, z. B. bei 30 Schülern den doppelten Satz der 15 Karten. Kopieren und laminieren Sie für jeden Schüler beide Hilfekarten **auxilia linguae M 4** (*colloqui*) und **M 5** (*introducere*).

Fordern Sie Ihre Schüler im **Einstieg** auf, im Think-Pair-Share-Verfahren so viele griechisch-römische Götter wie möglich aufzulisten. Die Listen werden im Plenum verglichen. **Alternativ** können Sie eine Variante des Spiels „Ich packe meinen Koffer ...“ in Form von „*Im Olymp treffe ich ...*“ spielen. Der nächste Schüler setzt jeweils die Liste der genannten Gottheiten fort.

Teilen Sie die **Aufgabenblätter M 1** aus und stellen Sie die **Methode M 2** vor, die Sie für die jeweilige Phase verwenden möchten. Teilen Sie anschließend an jeden Schüler eine **charta dei / charta deae M 3** aus und weisen Sie darauf hin, dass stets zuerst der römische und dann der griechische Name des Gottes genannt wird, z. B. Iuppiter – Zeus. Bei den restlichen Angaben werden meist die römischen Namen verwendet. Teilen Sie auch die **auxilia linguae – colloqui (M 4 – Gespräch)** und die **auxilia linguae – introducere (M 5 – Präsentation)** aus. Als weitere Hilfe können die Schüler auf der **Notizvorlage M 6** Stichpunkte zu den verschiedenen Bereichen und im unteren Abschnitt weitere hilfreiche Fragen und Antworten oder Satzanfänge für die Präsentation notieren.

In der **Spielphase** erfragen die Schüler Informationen über die Gottheit, die ihr Gegenüber darstellt (M 1, Aufgabe 1). Dabei können die Lernenden ihre *auxilia linguae – colloqui* (M 4) nutzen. Anschließend oder alternativ stellen die Schüler ihre (Lieblings-)Gottheit zunächst einzelnen Mitschülern vor, später dann ggf. der ganzen Klasse (M 1, Aufgaben 2 und 3). Die *auxilia linguae – introducere* (M 5) helfen ihnen dabei.

Das Spiel können Sie um folgende Ideen erweitern:

Die Schüler entwerfen eine **eigene Götter-Karte** (M 1, Aufgabe 4). Als Bild können sie ein Foto aus dem Internet verwenden oder ein Bild zeichnen. Die Karten können dann in einer zweiten Spielrunde verwendet werden.

Ratespiel „Wer bin ich?“: Ein Schüler zieht eine Götter-Karte. Der Rest der Klasse ermittelt durch Ja-Nein-Fragen, um welche Gottheit es sich handelt. Die Lerngruppe kann hierzu auch in mehrere Gruppen eingeteilt werden. Dies führt zu einer höheren Sprechfrequenz der einzelnen Schüler.

Spielen Sie zum **Abschluss** das **Götterquiz**, um das Erlernte spielerisch abzufragen: Legen Sie nacheinander die **Folien M 7** und **M 8** auf. Decken Sie zuvor die einzelnen Gottheiten z. B. mit Klebezetteln ab. Decken Sie nun nach und nach die einzelnen Gottheiten auf und lassen Sie die Klasse raten, um welche Gottheit es sich handelt. Hierbei können Sie die Einschränkung geben, dass der Schüler, der die jeweilige Gottheit seinen Mitschülern vorgestellt hat, nicht mitraten darf. Als **Zusatzmaterial auf CD 13** erhalten Sie das **Götterquiz** auch als **Powerpoint-Präsentation**, in der die Bilder nach und nach aufgedeckt werden. Betrachten Sie zusätzlich die im Einstieg gesammelten Listen von Gottheiten. Die Schüler können nun griechische und lateinische Namen einander zuordnen und ggf. genannte Sagen-gestalten aussortieren. **Alternativ** können Sie die **Folien** auch im **Einstieg** als Bildimpuls einsetzen, um das Thema bestimmen oder daran möglichst viele Götternamen finden zu lassen.



CD 13

Zur Differenzierung

Alle Aufgaben lassen sich auf **drei Merkmale** (Namen/Zuständigkeit/Attribute) **begrenzen** und dann **erweitern** (Verwandtschaft/Wohnort/Gut zu wissen). Die *auxilia linguae* (M 4 und M 5) werden von den Schülern nur nach Bedarf in Anspruch genommen. Je nach Leistungsniveau Ihrer Klasse können Sie das Spiel auch mit **lateinischen Sätzen** und **Satzanfängen** spielen, die von den Schülern selbst formuliert und gemeinsam in der gesamten Klasse erarbeitet werden.

Sekundärliteratur und Medienhinweise

Sekundärliteratur

Fink, Gerhard: Who's who in der antiken Mythologie. München 2002: dtv.

Das ausführliche, gut verständliche Lexikon Finks informiert in übersichtlicher Form über mehr als 800 bedeutende Figuren der griechischen und römischen Mythologie und bezieht dabei auch literarische, musikalische und kunstgeschichtliche Aspekte ein. Für Schüler eignet sich das Nachschlagewerk hervorragend zur Recherche für Referate und Hausarbeiten.

Grant, Michael; Hazel, John: Lexikon der antiken Mythen und Gestalten. Berlin 2009: List.

Sehr ausführlich mit zahlreichen Bildern, Karten und Stammbäumen vermittelt das auch für Schüler geeignete Lexikon einen guten Einblick die antike Sagenwelt.

Köhlmeier, Michael: Das große Sagenbuch des klassischen Altertums. München 2002: Piper.

Der österreichische Bestsellerautor erweist sich als wahrer Kenner der antiken Mythologie. In moderner, humorvoller Sprache lässt er die Sagenhelden lebendig werden und animiert auch Schüler ab zwölf Jahren zur Beschäftigung mit der Antike.

Peterich, Eckart; Grimal, Pierre: Götter und Helden: Die Mythologie der Griechen, Römer und Germanen. Mannheim 2011: Bibliographisches Institut/Albatros.

Hervorragend geschriebene Nacherzählungen des Altphilologen Grimal und des Kunsthistorikers Peterich, die anschaulich und präzise mit ausführlichem Sach- und Namensregister über die „menschlichen“ Götter und „göttlichen“ Helden der Antike informieren.

Bildband

Mythologie. Götter – Halbgötter – Helden. Aus dem Franz. übers. von Heike Angele. Köln 2001: Könemann.

Ein origineller, bebildeter Mythologieführer mit kurzen Informationen zu Herkunft, Eigenschaften und Attributen der wichtigsten griechisch-römischen Götter sowie zu einigen mythologischen Gestalten und Redewendungen (Argusaugen, Tantalusqualen u. Ä.).

Informationen im Internet

www.sagengestalten.de

Das umfangreiche Online-Lexikon nicht nur zu den griechischen und römischen Götter- und Sagengestalten lässt durch Klick auf den Anfangsbuchstaben des gesuchten Namens kurze Informationen zu allen Gottheiten von A–Z erscheinen.

www.griechische-sagen.de

G. Bosolds übersichtlich gestaltete Website mit Namensverzeichnis und Auflistung von Attributen ordnet die griechische Götterwelt nach Urgottheiten, Titanen, Göttern des Olymp, Geliebten des Zeus und weiteren Sagengestalten.

www.imperiumromanum.com → Religion → Antike Religion

Die ansprechend gestalteten Seiten des Internetportals „Imperium Romanum“ ermöglichen eine umfassende Recherche zur römischen Religion. Ausgehend von der Übersichtsseite gelangt der Besucher u. a. zu bebilderten Seiten über große und kleinere Götter, Priesterkollegien und Kultvereine.

Verlaufsübersicht

Material	Verlauf
ggf. M 7 und M 8	Einstieg / Sammeln von griechisch-römischen Gottheiten im Think-Pair-Share-Verfahren
M 1	Götter-Karten – griechisch-römische Gottheiten kennenlernen / Lesen der Aufgabenstellungen für das Götter-Kartenspiel
M 2	Götter-Karten – Methoden zum Einsatz der <i>chartae deorum</i> / Vorstellen der verwendeten Methode
M 3	Götter-Karten – <i>chartae deorum</i> / Erfragen von Informationen über die Gottheit des Partners; Vorstellen der eigenen Gottheit
M 4 und M 5	<i>auxilia linguae</i> / Nutzen von Hilfekarten für das Gespräch oder die Präsentation
M 6	Götter-Karten – <i>annotationes</i> / Notieren von Stichpunkten zu verschiedenen Bereichen
M 7 und M 8	<i>Tot dei!</i> – Das Götterquiz / Erraten von Gottheiten anhand von Abbildungen; Zuordnen von römischen und griechischen Götternamen
Zusätzlich benötigtes Material: M 2 auf Folie kopiert / M 3 in passender Menge und M 4 im viertel Klassensatz kopiert, laminiert und zerschnitten / OH-Projektor (oder PC-Beamer-Einheit/Whiteboard und CD 13) / ggf. PC-Beamer-Einheit/Whiteboard und CD 13 (Powerpoint-Präsentation)	

Minimalplan

Wenn Sie das Material für **zwischendurch**, in **Vertretungsstunden** oder zum **selbstständigen Lernen** nutzen möchten, führen Sie nur das eigentliche Spiel als „Milling around“ (*discursus*) oder „Talk and Swap“ (*colloquium et commutatio*) durch. Bei Bedarf können Sie das Spiel um jede der Aufgaben (M 1) erweitern. Auch für einen späteren Durchgang – wenn die Regeln bekannt sind – bietet es sich an, nur das Spiel einzusetzen.

Materialübersicht

M 1 (Ab)	Götter-Karten – griechisch-römische Gottheiten kennenlernen
M 2 (Fv)	Götter-Karten – Methoden zum Einsatz der <i>chartae deorum</i>
M 3 (Sp)	Götter-Karten – <i>chartae deorum</i>
M 4 (Wo)	<i>AUXILIA LINGVAE – colloqui</i>
M 5 (Wo)	<i>AUXILIA LINGVAE – introducere</i>
M 6 (Ab)	Götter-Karten – <i>annotationes</i>
M 7 (Fo)	<i>Tot dei!</i> – Das Götterquiz I
M 8 (Fo)	<i>Tot dei!</i> – Das Götterquiz II



SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

*Antike VIPs - mit Götter-Karten griechisch-römische Gottheiten
kennenlernen (1. Lernjahr)*

Das komplette Material finden Sie hier:

[School-Scout.de](https://www.school-scout.de)

