

SCHOOL-SCOUT.DE

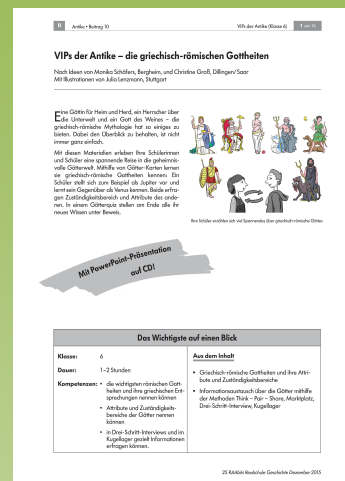
Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

VIPs der Antike - Die griechisch-römischen Gottheiten

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de

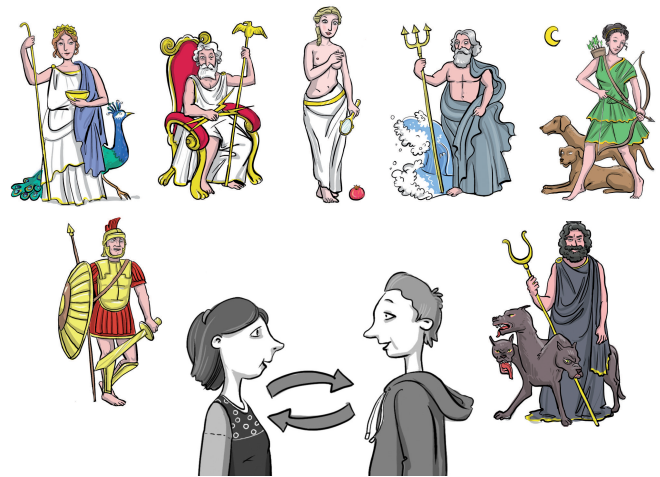


VIPs der Antike – die griechisch-römischen Gottheiten

Nach Ideen von Monika Schäfers, Bergheim, und Christine Groß, Dillingen/Saar
Mit Illustrationen von Julia Lenzmann, Stuttgart

Eine Göttin für Heim und Herd, ein Herrscher über die Unterwelt und ein Gott des Weines – die griechisch-römische Mythologie hat so einiges zu bieten. Dabei den Überblick zu behalten, ist nicht immer ganz einfach.

Mit diesen Materialien erleben Ihre Schülerinnen und Schüler eine spannende Reise in die geheimnisvolle Götterwelt. Mithilfe von Götter-Karten lernen sie griechisch-römische Gottheiten kennen: Ein Schüler stellt sich zum Beispiel als Jupiter vor und lernt sein Gegenüber als Venus kennen. Beide erfragen Zuständigkeitsbereich und Attribute des anderen. In einem Götterquiz stellen am Ende alle ihr neues Wissen unter Beweis.



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

Das Wichtigste auf einen Blick

Klasse: 6

Dauer: 1–2 Stunden

Kompetenzen:

- die wichtigsten römischen Gottheiten und ihre griechischen Entsprechungen nennen können
- Attribute und Zuständigkeitsbereiche der Götter nennen können
- in Drei-Schritt-Interviews und im Kugellager gezielt Informationen erfragen können.

Aus dem Inhalt

- Griechisch-römische Gottheiten und ihre Attribute und Zuständigkeitsbereiche
- Informationsaustausch über die Götter mithilfe der Methoden Think – Pair – Share, Marktplatz, Drei-Schritt-Interview, Kugellager

Rund um die Reihe

Warum wir das Thema behandeln

Griechisch-römische Mythologie ist erfahrungsgemäß ein Bereich der Antike, der die Schülerinnen und Schüler begeistert. Menschliche Eigenschaften und Schwächen machen uns die Göttinnen und Götter sympathisch. Sich alle Gottheiten zu merken, ist jedoch eine große Herausforderung. Der hier gewählte Ansatz eines Spiels, bei dem die Lernenden sich gegenseitig als Götter vorstellen, hilft, die zahlreichen Götter und ihre Zuständigkeitsbereiche zu verinnerlichen.

Was Sie zum Thema wissen müssen

Gottheiten 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 Janus wichtig, der über den Eingang des Hauses (*ianua*) wacht. 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, der persönliche Schutzgeist des Mannes, und Juno, 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 Saturn, dem Gott der Aussaat, Flora, der Göttin des Blühens, Pomona, der Göttin der Früchte.

Ausweitung göttlicher Funktionen

Nach der Stadtgründung Roms 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: Janus, der zusammen mit Jupiter, 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 kennzeichneten Jupiter, 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. Die Gruppe der ältesten Götter bildete Jupiter zusammen mit 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. Von den alten Hausgöttern bewahrte Vesta, die Göttin des Staatsherdes, am stärksten ihr ursprüngliches Wesen. Die dem persönlichen Leben zugeordneten Götter Genius und Juno erhielten im Staatskult als Genius des römischen Volkes und als Königin Juno erweiterte Funktionen. Neben der Verehrung der zwölf Hauptgötter, denen der Schutz des Gemeinwesens oblag, war auch der Kult personifizierter Werte 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 von Göttern und 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: 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 Juno zur Gattin des kapitolinischen Jupiters. Minerva erhielt Züge der griechischen Athene. Merkur, 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.

Vorschläge für Ihre Unterrichtsgestaltung

Voraussetzungen in der Lerngruppe

Das vorliegende Spiel kann im Rahmen des Themenkomplexes „römische Antike“ eingesetzt werden. Da kein Vorwissen vorausgesetzt wird, eignet es sich auch sehr gut für Vertretungsstunden.

Aufbau der Reihe

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 M 3 nach Anzahl der Schülerinnen und Schüler, z. B. bei 30 Lernenden den doppelten Satz der 15 Karten. Kopieren und laminieren Sie für jedes Kind die Hilfekarten „Hilfen für eine göttliche Unterhaltung“ (M 4) und „Hilfen für eine göttliche Präsentation“ (M 5).

Fordern Sie Ihre Schülerinnen und Schüler zum 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 Lernende setzt jeweils die Liste der genannten Gottheiten fort.

Teilen Sie die Aufgabenblätter M 1 aus und stellen Sie die Methode von M 2 vor, die Sie für die jeweilige Phase verwenden möchten. Teilen Sie anschließend an jedes Kind eine Götter-Karte aus und weisen Sie darauf hin, dass stets zuerst der römische und dann der griechische Name des Gottes genannt wird, z. B. Jupiter – Zeus. Bei den restlichen Angaben werden meist die römischen Namen verwendet. Teilen Sie auch die „Hilfen für eine göttliche Unterhaltung“ (M 4) und die „Hilfen für eine göttliche Präsentation“ (M 5) aus. Als weitere Hilfe können die Lernenden 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 Lernenden Informationen über die Gottheit, die ihr Gegenüber darstellt (M 1, Aufgabe 1). Dabei können sie ihre „Hilfen für eine göttliche Unterhaltung“ (M 4) nutzen. Anschließend oder alternativ stellen die Schülerinnen und Schüler ihre (Lieblings-)Gottheit zunächst einzelnen Mitschülern vor, später dann ggf. der ganzen Klasse (M 1, Aufgaben 2 und 3). Die „Hilfen für eine göttliche Präsentation“ (M 5) unterstützen sie dabei.

Das Spiel können Sie um folgende Ideen erweitern:

Die Schülerinnen und 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 Kind 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 Schülerinnen und Schüler.

Spielen Sie zum Abschluss das Götterquiz, um das Erlernte spielerisch abzufragen: Legen Sie die Folie M 7 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 das Kind, das die jeweilige Gottheit seinen Mitschülern vorgestellt hat, nicht mitraten darf.

Methoden der Reihe

Die Schülerinnen und Schüler tauschen sich mithilfe von Fragen und Antworten über die Gottheite ^{CD 25} darstellen. 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 Marktplatz geht die Lerngruppe im Klassenraum umher. Wenn die Lehrkraft „Stopp!“ ruft, finden sich jeweils die zwei Lernenden, die sich am nächsten stehen, zu Gesprächspartnern zusammen und stellen sich ihre Gottheiten gegenseitig vor. Bei der Variante des „Unterhalten und tauschen“ tauschen die Partner nach jedem Gespräch ihre Götter-Karten aus, sodass sie ihrem nächsten Partner eine andere Gottheit vorstellen.

Im Drei-Schritt-Interview interviewen jeweils zwei Tandems einander und machen sich Notizen. In der gemeinsamen Vierer-Gruppe stellt dann jeder Schüler die Gottheit seines Partners vor.

Für das Kugellager setzt sich die Klasse in einen inneren und einen äußeren Kreis. In der ersten Runde stellen die Schülerinnen und Schüler des inneren Kreises ihre Gottheit ihren Gegenübern im äußeren Kreis vor. Die Schülerinnen und 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 Lernenden des äußeren Kreises nun drei Plätze nach links. In der zweiten Runde stellen die Schülerinnen und Schüler des äußeren Kreises ihre Gottheit vor und ihre Gegenüber im inneren Kreis fassen zusammen.

Tipps zur Differenzierung

Alle Aufgaben lassen sich auf drei Merkmale (Namen/Zuständigkeit/Attribute) begrenzen und dann erweitern (Verwandtschaft/Wohnort/Gut zu wissen). Die „Hilfen für eine göttliche Unterhaltung/Präsentation“ (M 4 und M 5) werden von den Lernenden nur nach Bedarf in Anspruch genommen.

Für zwischendurch, in Vertretungsstunden oder zum selbstständigen Lernen genügt es, nur das eigentliche Spiel als Marktplatz oder „Unterhalten und tauschen“ durchzuführen. Bei Bedarf kann man 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.

Diese Kompetenzen trainieren Ihre Schüler

Die Schülerinnen und Schüler können ...

- die wichtigsten römischen Gottheiten und ihre griechischen Entsprechungen nennen.
- Attribute und Zuständigkeitsbereiche der Götter nennen.
- griechisch-römische Götter anhand von Steckbriefen und Bildmaterial identifizieren.
- in Drei-Schritt-Interviews und im Kugellager gezielt Informationen erfragen.
- wichtige Informationen zu griechisch-römischen Gottheiten präsentieren.

Verlaufsübersicht

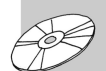
Material	Verlauf	Checkliste
ggf. M 7	<i>Teste dein Wissen! – Ein Götterquiz</i> Bildeinstieg: Sammeln von griechisch-römischen Gottheiten im Think – Pair – Share-Verfahren (PA/ PI)	OHP
M 1	<i>Götter-Karten – griechisch-römische Gottheiten kennenlernen</i> Lesen der Aufgabenstellungen für das Götter-Kartenspiel (EA/ PI)	M 1 im Klassensatz
M 2	<i>Methoden für den Einsatz der Götter-Karten</i> Vorstellen der verwendeten Methode (LV)	M 2 auf Folie, OHP
M 3	<i>VIPs der Antike – Götter-Karten</i> Erfragen von Informationen über die Gottheit des Partners; Vorstellen der eigenen Gottheit (PA)	eine Götter-Karte pro Schüler
M 4 und M 5	<i>Hilfen für eine göttliche Unterhaltung/Präsentation</i> Nutzen von Hilfekarten für das Gespräch oder die Präsentation	jeweils eine Karte pro Schüler
M 6	<i>Notizzettel</i> Notieren von Stichpunkten zu verschiedenen Bereichen (EA)	M 6 im Klassensatz
M 7	<i>Teste dein Wissen! – Ein Götterquiz</i> Erraten von Gottheiten anhand von Abbildungen; Zuordnen von römischen und griechischen Götternamen (UG)	OHP oder PC-Beamer-Einheit/ Whiteboard
<i>Stundenziel: Griechisch-römische Götter, ihre Attribute und Zuständigkeitsbereiche kennen</i>		

Die Reihe im Überblick

- M 1 (Tx) Götter-Karten – griechisch-römische Gottheiten kennenlernen
- M 2 (Tx) Methoden für den Einsatz der Götter-Karten
- M 3 (Sp) VIPs der Antike – Götter-Karten
- M 4 (Tx) Hilfen für eine göttliche Unterhaltung
- M 5 (Tx) Hilfen für eine göttliche Präsentation
- M 6 (Ab) Notizzettel

Lernerfolgskontrolle

- M 7 (Fo) Teste dein Wissen! – Ein Götterquiz



Abkürzungen

Ab = Arbeitsblatt, **Fo** = Farbfolie, **Sp** = Spiel, **Tx** = Text

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

VIPs der Antike - Die griechisch-römischen Gottheiten

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de

