



# SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

## Auszug aus:

*66 + XV Spielideen Latein*

Das komplette Material finden Sie hier:

[School-Scout.de](http://School-Scout.de)



Florian Bartl



# 66+XV

## Spielideen



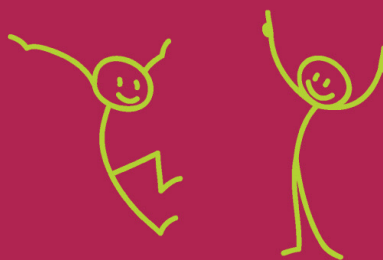
Alea  
iacta est.

## Latein



Mit Spielen aus dem Alten Rom, aufbereitet für den modernen Lateinunterricht

Panem et  
circenses!



Veni,  
vidi,  
vici.



## Quellenverzeichnis

- S. 58: Loculus Archimedium:  
<http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Ostomachion.svg>  
[Stand 29.04.2015]
- S. 75: Rundes Spielfeld Tris:  
<http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/0/0c/MuehlespielAlt.jpg>  
[Stand 29.04.2015]

© 2015 Auer Verlag, Augsburg  
AAP Lehrerfachverlage GmbH  
Alle Rechte vorbehalten.

Das Werk als Ganzes sowie in seinen Teilen unterliegt dem deutschen Urheberrecht. Der Erwerber des Werkes ist berechtigt, das Werk als Ganzes oder in seinen Teilen für den eigenen Gebrauch und den Einsatz im eigenen Unterricht zu nutzen. Downloads und Kopien dieser Seiten sind nur für den genannten Zweck gestattet, nicht jedoch für einen weiteren kommerziellen Gebrauch, für die Weiterleitung an Dritte oder für die Veröffentlichung im Internet oder in Intranets. Die Vervielfältigung, Bearbeitung, Verbreitung und jede Art der Verwertung außerhalb der Grenzen des Urheberrechtes bedürfen der vorherigen schriftlichen Zustimmung des Verlages.

Die AAP Lehrerfachverlage GmbH kann für die Inhalte externer Sites, die Sie mittels eines Links oder sonstiger Hinweise erreichen, keine Verantwortung übernehmen. Ferner haftet die AAP Lehrerfachverlage GmbH nicht für direkte oder indirekte Schäden (inkl. entgangener Gewinne), die auf Informationen zurückgeführt werden können, die auf diesen externen Websites stehen.

Illustrationen: Steffi Aufmuth, Steffen Jähde, Hendrik Krankenberg, Thorsten Trantow, Bettina Weller  
Satz: Typographie & Computer, Krefeld

ISBN: 978-3-403-37763-4  
[www.auer-verlag.de](http://www.auer-verlag.de)

<b>Vorwort</b>	5	<b>21. Eice adversarium! (Brennball)</b>	20
<b>Teil A: 66 Spielideen Latein</b>		<b>22. Emendatio currendo (Laufverbesserung)</b>	21
1. Aedificatio verborum (Wortbaustelle)	8	<b>23. Fabula agenda (Mitmachgeschichte)</b>	21
2. Aenigma partium verborum (Wortteipuzzle)	8	<b>24. Forum (Marktplatz)</b>	22
3. Aenigma syllabarum (Silbenrätsel)	9	<b>25. Fulgor (Blitzlicht)</b>	22
4. Agitatio (Activity®)	9	<b>26. Furcifer (Galgenmännchen)</b>	23
5. Akronym bzw. Akrostichon	10	<b>27. Heureka (Bingo)</b>	23
6. Angulus aptus (Wortart-Eckenraten)	10	<b>28. Histriones (Szenisches Spiel)</b>	24
7. Annexus (Domino)	11	<b>29. Ignis – Aqua – Fulmen (Feuer – Wasser – Blitz)</b>	24
8. Audiens / Legens pingere (Hören / Lesen und Zeichnen)	11	<b>30. In feriis mihi accidit (Ferienerlebnisse)</b>	25
9. Aulus amat (Aulus mag)	12	<b>31. Lagona vertens (Flaschendrehen)</b>	25
10. Certamen ordinis (Reihenduell)	12	<b>32. Locus vacuus (Das große Fragezeichen)</b>	26
11. Certamen populorum (Völkerball)	13	<b>33. Ludus atomorum (Atomspiel)</b>	26
12. Certamen singulare (Duell)	13	<b>34. Magister dicit (Kommando Pimperle)</b>	27
13. Certamen vocabularii (Wörterbuch-Duell)	14	<b>35. Mecum porto (Kofferpacken)</b>	27
14. Chironomon (Pantomime)	14	<b>36. Memoria teneamus! (Memory® mit Bewegung)</b>	28
15. Civitas – Finis – Flumen (Stadt – Land – Fluss)	15	<b>37. Motus metricus (Metrisches Gehen)</b>	29
16. Colloquium telephonicum (Telefonspiel)	15	<b>38. Naufragium (Formen versenken)</b>	29
17. Concessio dictandi (Vorsagen erlaubt)	16	<b>39. Ne iratus sis! (Mensch ärgere dich nicht!)</b>	30
18. Continuatio verborum (Endloswort)	17	<b>40. Nemo sine macula (Nobody's perfect)</b>	30
19. Cursus Honorum (Schnitzeljagd)	18	<b>41. Nugas videre (Ich sehe was, was du nicht siehst)</b>	31
20. Date significationes! (Hinweise erwünscht!)	20	<b>42. Pediludium verborum (Vokabelfußball)</b>	32

43. Perturbatio litterarum (Shuffle-Wörter)	33
44. Perturbatio sententiarum (Satzsalat)	33
45. Pictor (Montagsmaler)	34
46. Poma varia (Obstsalat)	34
47. Primus adveniens (Erster im Ziel)	35
48. Primus sedens (Wer sitzt zuerst?)	35
49. Prohibitum (Tabu®)	36
50. Prohibitum retrorsum (Tabu® rückwärts)	37
51. Quadratum magicum (Magisches Quadrat)	38
52. Quaesitio parium (Paarsuche)	38
53. Quaestio angulorum (Eckenuntersuchung)	39
54. Quid putant alii? (Ruck-zuck)	39
55. Quis sum? (Wer bin ich?)	40
56. Salvete! (Halli-Hallo)	41
57. Sedes ardens (Heißer Stuhl)	42
58. Semaphorus (Ampelspiel)	42
59. Sententia mira (Fritz sitzt in der Badewanne)	43
60. Statuae moventes (Bewegtes Standbild)	43
61. Te libra! (Balanceakt)	44
62. Usque A ad Ω (Wortschatz-ABC)	44
63. Velocissime (Dalli-Dalli)	45
64. Verba apta (Outburst®)	45
65. Verba comparare (Halli-Galli)	46
66. Verumne an falsum? (Wahr oder falsch?)	46

## Teil B: XV antike Spiele

I. Aperire – Claudere	48
II. Ball-Mikado	50
III. Delta	52
IV. Dies et Nox	54
V. Harpastum	56
VI. Loculus Archimedium (Ostomachion)	58
VII. Ludus Latrunculorum	60
VIII. Morra	62
IX. Nuces Castellatae	64
X. Omilla	66
XI. Par – Impar	68
XII. Treppe	70
XIII. Trigon	72
XIV. Tris	74
XV. Würfelspiel	76

Friedrich Schiller hat sich in seinen Abhandlungen über die ästhetische Erziehung des Menschen dahingehend geäußert, dass der Mensch nur da ganz Mensch sei, wo er spielt.

Dieser versteckte Aufruf zum Spielen darf meines Erachtens auch und gerade vor dem Lateinunterricht nicht Halt machen, der schließlich auch der Persönlichkeitsentwicklung und damit der Menschwerdung dienen soll.

Schon in der Antike waren sich die Lehrer im Klaren darüber, dass das Spiel ein wesentlicher Bestandteil der Kindeserziehung sein muss, da es einen wichtigen Beitrag zum Lernen und der Kindesentwicklung leistet (siehe dazu die lateinischen Texte im zweiten Teil dieses Buches).

Zudem bieten Spiele die Möglichkeit, das in der Schule vorherrschende und anatomisch fragwürdige Sitzen einmal zu unterbrechen und dennoch Lernziele nachhaltig zu erreichen. Schon die Peripatetiker um Aristoteles wussten um die positive Wirkung der Kombination von Lernen mit Bewegung und zahlreiche Untersuchungen jüngerer Datums bestätigen diese Zusammenhänge.

Neben dem Aspekt der Bewegung schaffen Spiele mitunter auch völlig neue und lustige Zugänge zum Lernstoff, sodass eine kognitive Verarbeitung z. B. des Wortschatzes unter Einbeziehung ganz verschiedener Sinne sowie positiver Emotionen möglich wird. Auch dadurch tragen Spiele zu einem nachhaltigen Lernerfolg bei.

Die in diesem Buch aufgezählten Spiele wurden alle in unterschiedlichen Jahrgangsstufen und verschiedenen Varianten erprobt. Selbstverständlich ist es immer von der jeweiligen Klasse abhängig, ob ein Spiel gut oder schlecht funktioniert bzw. angenommen wird. Insgesamt habe ich aber die Erfahrung gemacht, dass die Schüler<sup>1</sup> dankbar für die Abwechslung im Unterrichtsgeschehen sind und auch von sich aus nach Spielen fragen, ja teilweise diese sogar selbst entwickeln.

Bei allen Spielen, die Fragekarten benötigen, halte ich es für besonders sinnvoll, dass die Schüler diese Karten selbst erstellen. Dadurch werden sie nämlich dazu gebracht, den Lernstoff noch einmal genau zu durchdringen, ohne dabei das Gefühl zu haben, „lernen zu müssen“. Allerdings stellt sich dann das Problem, dass nicht alles richtig sein wird. Bei Spielen, die vom Lehrer angeleitet werden, kann dieser beim Vorlesen der Fragen entsprechende Verbesserungen vornehmen. Doch auch bei Spielen in Gruppen sehe ich kein allzu großes Problem. Die Erfahrung hat nämlich gezeigt, dass sich die Schüler beim Spielen sehr gut gegenseitig kontrollieren können und somit etwaige falsche Lösungen korrigiert werden. Im Zweifel besteht außerdem noch die Möglichkeit, dass sie den Lehrer um Rat fragen.

Neben den positiven Effekten für Schüler kann der geschickte Einsatz von Spielen im Unterricht auch für den Lehrer eine Entlastung darstellen, wenn Spiele

---

1 Aufgrund der besseren Lesbarkeit ist in diesem Buch mit Schüler auch immer Schülerin gemeint, ebenso verhält es sich mit Lehrer und Lehrerin etc.

mit wenig Vorbereitungsaufwand herangezogen werden, ohne dass dadurch die Unterrichtsqualität leidet. Meiner Einschätzung nach ist eher das Gegenteil der Fall, da die zumeist lockere Atmosphäre bei den Spielen lernförderlich wirkt und auch die Schüleraktivität sehr hoch ist.

Den Spielen ist jeweils ein lateinischer Name vorangestellt, der bei den Schülern Neugier wecken soll, auch wenn sich zumeist altbekannte Spiele dahinter verbergen.

Um Ihnen die Auswahl und Vorbereitung der Spiele zu erleichtern, können Sie sich an folgenden Symbolen orientieren:



= Dauer



= Material / Voraussetzungen

Die angegebene Spieldauer ist nur ein grober Richtwert, je nach Klasse bzw. Einsatz des Spieles kann und sollte variiert werden. Gleiches gilt für die Regeln der Spiele, die meist automatisch einem Wandel unterliegen.

Beenden möchte ich dieses Vorwort mit einem Zitat von Friedrich Rückert:

*Ein Weiser ist, wer Scherz und Ernst zu sondern weiß,  
und sich am heiteren Spiel neu stärkt zu strengem Fleiß.*

Bei allem Vergnügen, die die Spiele in den Lateinunterricht bringen können, ohne Fleiß und Lerneifer kann sich der Erfolg im Lateinischen nur schwer einstellen. In diesem Sinne wünsche ich Ihnen viel Spaß beim Einsatz der folgenden Spiele im Unterricht.

*Florian Bartl*

**Teil A:**  
**66 Spielideen Latein**



# 1. Aedificatio verborum (Wortbaustelle)



5–10 Min.



vorbereitete Kärtchen mit Wortbestandteilen (Wortstamm, Kasusendungen, Tempuszeichen, Moduszeichen, Personenendungen, ...)

Den Schülern werden Kärtchen ausgeteilt, auf die Teile von Wörtern geschrieben sind. Die Aufgabe besteht nun darin, sich so mit anderen Schülern zusammenzutun, dass korrekte Formen entstehen, vielleicht sogar kleine Sätze gebildet werden. Sowohl Formen als auch Sätze müssen dann noch richtig übersetzt werden. Die Schüler sollen möglichst viele Kombinationsmöglichkeiten finden, sodass ihnen klar wird, wie leicht sich im Lateinischen Wörter allein durch die Endungen in ihrer Bedeutung verändern.

# 2. Aenigma partium verborum (Wortteilpuzzle)



5 Min.



vorbereitete Kärtchen mit Wortbestandteilen (Wortstämme plus Endungen)

Die Klasse wird in Mannschaften eingeteilt. Jede Mannschaft bekommt die gleichen Wortbestandteile ausgehändigt. Aufgabe ist es nun, aus den einzelnen Teilen so viele vollständige Wortformen wie möglich zu bilden und korrekt zu übersetzen.

**Beispiel:** Die Gruppen erhalten folgende Bausteine:

*clam* *a* *re* *o* *s* *t* *mus* *tis* *nt* *m* *te*

Die Gruppe, die die meisten richtigen Formen und deren Übersetzungen notiert hat, gewinnt.

Um die Aufgabe zu erschweren, können beliebig viele Bestandteile zur Verfügung gestellt werden.



# SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

## Auszug aus:

*66 + XV Spielideen Latein*

Das komplette Material finden Sie hier:

[School-Scout.de](http://School-Scout.de)

