Vorwort 5

Teil A: 66 Spielideen Latein

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

VORSCHAU

netzwerk lernen

zur Vollversion

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

VORSCHAU

netzwerk lernen
zur Vollversion

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.

VORSCHAU

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.

Florian Bartl: 66 + XV Spielideen Latein
© Auer Verlag – AAP Lehrerfachverlage GmbH, Augsburg

netzwerk lernen
zur Vollversion

3. Aenigma syllabarum (Silbenrätsel)

10 Min.

vorbereitete Folie mit Wortschatz, der in Silben zerlegt ist, sowie Fragen dazu

Der Lehrer präsentiert den aktuellen oder zu wiederholenden Wortschatz in Silben zerlegt mit Fragen dazu. Der Wortschatz kann natürlich auch in verschiedenen Formen abgefragt werden. Aufgabe ist es nun, die Fragen mithilfe der Silben richtig zu beantworten. Wem dies zuerst gelingt, ist der Sieger. Eine leichte Variante dieses Spieles ist es, zu einer Frage nur die zur Antwort passenden Silben zu zeigen. Anspruchsvoller ist es, wenn die Silben zu allen Antworten gemeinsam gezeigt werden und die Schüler die passenden Silben zur aktuellen Frage heraussuchen müssen.

4. Agitatio (Activity®)

15 – 30 Min.

Spielplan wie beim Spiel „Activity“ (Felder mit „Zeichnen“, „Erklären“, „Pantomime“), Spielsteine, vorbereitete Kärtchen mit Wortschatz (je nach Schwierigkeit des Wortes Zahlen von 1 – 4 hinter das Wort schreiben)

Die Schüler werden idealerweise in Vierergruppen eingeteilt. Eine Gruppe beginnt damit, dass ein Spieler ein lateinisches Wort zieht. Zu Beginn des Spieles darf entschieden werden, ob man den Begriff erklären, zeichnen oder pantomimisch darstellen möchte. Im weiteren Verlauf des Spiels entscheidet das Feld, auf dem der Spielstein landet, ob das lateinische Wort zu erklären, zu zeichnen oder pantomimisch darzustellen ist.
Der Schüler präsentiert den gezogenen Begriff entsprechend seiner Wahl. Schaffen es seine Mitspieler, das Wort innerhalb einer Minute zu erraten und sowohl lateinisch als auch deutsch zu nennen, dürfen sie auf dem Spielfeld so viele Felder vorrücken, wie es die Zahl hinter dem Begriff vorgibt. Dann ist die nächste Gruppe an der Reihe. Gewonnen hat, wer zuerst im Ziel ankommt.
Erschwerend kann hinter manche Begriffe „offen“ geschrieben werden. Dies bedeutet, dass nicht nur die eigene Gruppe raten darf, sondern alle Schüler.
Damit das Spiel nicht zu lange dauert, können statt des Spielplans auch einfach Karten gestaltet werden, auf denen entsprechende Symbole (Mund für Erklären, Stift für Zeichnen, Hand für Pantomime) stehen.

VORSCHAU

Florian Bartl: 66 + XV Spielideen Latein
© Auer Verlag – AAP Lehrerfachverlage GmbH, Augsburg

netzwerk lernen
zur Vollversion

5. Akronym bzw. Akrostichon

5 – 10 Min.

keines

Die Schüler sollen sich zum Lernstoff Akronyme bzw. Akrosticha überlegen, um z. B. Fachbegriffe oder auch den Wortschatz leichter lernen zu können. Sie stellen sich die gefundenen Wörter gegenseitig vor, um den Lernstoff nochmals zu vertiefen.

Beispiele:
IDEMA – Kunstwort für die „*officia oratoris*“ *inventio, dispositio, elocutio, memoria, actio*
IMRETUIN – Kunstwort aus den Anfangsbuchstaben der Deponentien *imitari, reverti, tutari, indignari*

VORSCHAU

6. Angulus aptus (Wortart-Eckenraten)

5 – 10 Min.

keines

Jeder Ecke des Klassenzimmers wird eine Wortart zugeordnet, z. B. Substantiv – Verb – Adjektiv – Präposition. Der Lehrer nennt dann Wörter aus dem Wortschatz, z. B. *dominus*. Die Schüler sollen sich in die Ecke begeben, die der Wortart entspricht, im Beispiel also zur Substantiv-Ecke. Wer eine falsche Ecke aufsucht, scheidet aus. Die Wörter sind außerdem zu übersetzen.
Erschwerend werden die Wörter nicht nur in der Lernform genannt, sondern mit verschiedenen Endungen gebraucht, z. B. *domino.*

Florian Bartl: 66 + XV Spielideen Latein
© Auer Verlag – AAP Lehrerfachverlage GmbH, Augsburg

netzwerk lernen
zur Vollversion

Beschreibung des antiken Spiels

Ein Quadrat wurde in neun kleine Quadrate unterteilt, die mit den Zahlen von eins bis neun beschriftet wurden. Für jedes dieser Quadrate gab es ein Kärtchen, mit dem es verdeckt werden konnte. Es wurde mit zwei Würfeln geworfen und nach jedem Wurf die Summe sowie die Differenz der Augen ermittelt (z. B. 2 + 3 = 5; 3 – 2 = 1). Der Spieler durfte die entsprechenden Felder dann abdecken (im Beispiel also Feld eins und fünf). Der Spieler würfelte so lange, bis er alle Felder abgedeckt hatte, der Mitspieler notierte die benötigte Anzahl an Würfen. Wenn alle Felder abgedeckt waren, war es die Aufgabe des Mitspielers, die Felder wieder auf dieselbe Weise zuzudecken. Gewonnen hatte derjenige, der insgesamt weniger Würfe benötigte.

Wechsel von Lernen und Spiel (Livius, Ab urbe condita 5, 27)	**Übersetzung**
Mos erat Faliscis eodem magistro liberorum et comite uti, simulque plures pueri, quod hodie quoque in Graecia manet, unius curae demandabantur. Principum liberos, sicut fere fit, qui scientia videbatur praecellere erudiebat. Is cum in pace instituisset pueros ante urbem lusus exercendique causa producere, nihil eo more per belli tempus intermisso, [dum] modo brevioribus modo longioribus spatiis trahendo eos a porta, lusu sermonibusque variatis, longius solito ubi res dedit progressus (…).	Die Faliscer hatten den Brauch, denselben Mann als Lehrer und Begleiter der Kinder zu nehmen und zugleich wurden mehrere Knaben, was auch heute noch in Griechenland praktiziert wird, der Sorge eines Mannes anvertraut. Die Kinder der Vornehmen erzog derjenige, der an Wissen hervorzustechen schien, wie es in der Regel ja geschieht. Weil dieser im Frieden begonnen hatte, die Knaben zum Spielen und Üben vor die Stadt zu führen und diese Gewohnheit auch in Kriegszeiten nicht unterbrochen wurde, schritt er, sie vom Tor wegziehend, bald mit kürzeren, bald mit längeren Strecken weiter als gewohnt weg, sobald sich ihm Gelegenheit bot, wobei sich Spiel und Gespräch abwechselten (...).

VORSCHAU

Florian Bartl: 66 + XV Spielideen Latein
© Auer Verlag – AAP Lehrerfachverlage GmbH, Augsburg

netzwerk lernen
zur Vollversion

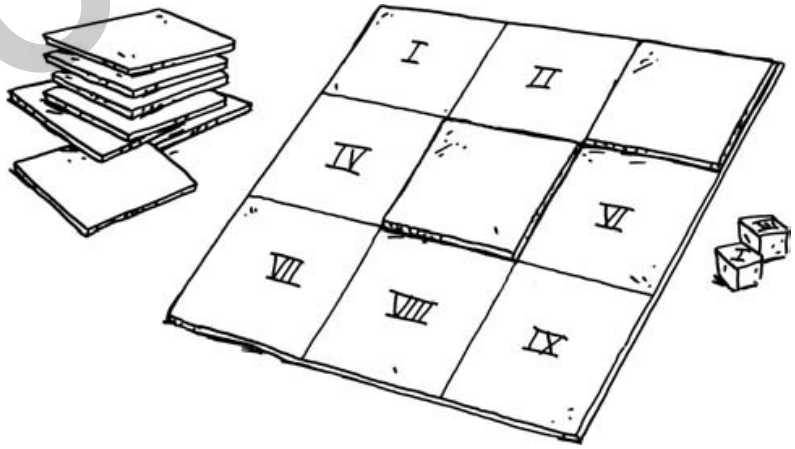
vorbereitetes Spielfeld, Würfel, vorbereitete Kärtchen mit Fragen

Beschreibung des Spiels heute

Für den Unterricht kann dieses Spiel zur Abfrage von Wortschatz, Grammatik oder Sachwissen genutzt werden. Als Material werden zwei Würfel sowie vorbereitete Fragekarten benötigt. Die Karten können zum einen vom Lehrer im Vorfeld gestaltet werden. Für eine bessere Durchdringung des Lernstoffes bietet es sich aber auch an, dass die Schüler selbst Fragen entwerfen. Allerdings ist dann darauf zu achten, dass die Schüler wirklich sinnvolle Fragen stellen, die auch ein angemessenes Schwierigkeitsniveau haben.

Außerdem kann es hilfreich sein, ein Raster mit den Maßen drei auf drei Kästchen zu erstellen, in dem die Kästchen mit den Nummern eins bis neun beschriftet sind. Im Freien kann dieses Raster einfach auf den Boden gezeichnet werden. In jedes Kästchen wird verdeckt eine Fragekarte gelegt. Es wird nach dem im antiken Spiel beschriebenen Muster gewürfelt. Beim Wurf einer Drei und einer Zwei dürfen also die Felder eins und fünf geöffnet werden. Kann der Spieler die Fragen richtig beantworten, gehören die Karten ihm, die Felder bleiben dann leer. Ist die Antwort falsch, wird die Karte wieder umgedreht.

Gespielt wird, bis alle Karten abgeräumt sind. Gewonnen hat der Spieler mit den meisten Karten.



VORSCHAU

Florian Bartl: 66 + XV Spielideen Latein
© Auer Verlag – AAP Lehrerfachverlage GmbH, Augsburg

netzwerk lernen

zur Vollversion

Beschreibung des antiken Spiels

Als Materialien wurden in der Antike mehrere kleine Bälle sowie ein Korb bzw. ein Netz benötigt. Es wurde ähnlich unserem heutigen Mikado gespielt. Man musste versuchen, einen Ball aus dem Korb oder Netz zu holen, ohne dass sich die anderen Bälle dabei bewegten. Gelang dies nicht, war ein anderer Spieler an der Reihe.

Textbeleg **(Ov. Ars 3, 361 f.)**	**Übersetzung**
Reticuloque pilae leves fundantur aperto, Nec, nisi quam tolles, ulla movenda pila est.	Und in einem offenen Netz sollen leichte Bälle verteilt werden und kein Ball, außer der, den du herausnehmen möchtest, darf sich bewegen.

VORSCHAU

Florian Bartl: 66 + XV Spielideen Latein
© Auer Verlag – AAP Lehrerfachverlage GmbH, Augsburg

netzwerk lernen
zur Vollversion