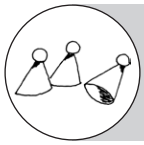
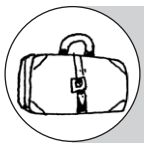
Commemorate Poetas Romanos

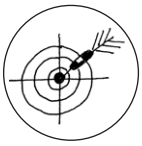


Experten (Lektürephase)

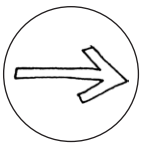
45 min



Arbeitsblatt, Scheren



Festigung und Erweiterung von Kenntnissen in der Literaturgeschichte durch die Zuordnung von Werken zu ihren Autoren



Arbeitsblatt kopieren

„Commemorate Poetas Romanos“ ist dem bekannten Memory©-Spiel nachempfunden und sollte als Partnerspiel stattfinden. Zunächst bilden die Schüler Spielerpaare. Jedes Spielerpaar bekommt die Arbeitsblätter mit den Spielkärtchen ausgehändigt und muss diese ausschneiden. Auf dem Tisch sollten dann links die Autorenkärtchen und rechts die Kärtchen mit den Werktiteln verteilt liegen. Die Spieler versuchen nun, immer von rechts und von links jeweils eine Karte aufzunehmen und dabei eine Zuordnung zu finden, wie beispielsweise „Cornelius Tacitus – Agricola; Annales“. Behalten darf ein Spieler seine gefundene Zuordnung erst, wenn er zu mindestens einem der Werke eine kurze Information (Thematik des Werkes / geschichtlicher Hintergrund / Gattung o. Ä.) geben kann. Wer am Ende die meisten Kartenpärchen besitzt, gewinnt das Spiel.

Eine Variante des Spiels ist es, im Partnerspiel Spieler 1 die Autorenkärtchen und Spieler 2 die Kärtchen mit den Werktiteln zuzuteilen. Abwechselnd müssen die Kärtchen zugeordnet werden. Beispiel: Spieler 1: „Ovid?“ – Spieler 2: „Metamorphosen!“ – Spieler 2: „Aeneis?” – Spieler 1 „Vergil!“ usw. Bei der Frage nach den Werken muss mindestens ein richtiges Werk genannt werden. Pro richtiger Antwort gibt es einen Punkt (Strich-/Punkteliste auf einem Zettel führen). Wer am Ende der Runde die meisten Punkte sammeln konnte, hat gewonnen. In der nächsten Runde können die Kärtchen getauscht werden.

Lösungen:

Gaius Iulius Caesar – Bellum Gallicum; Bellum civile
Gaius Valerius Catullus (Catull) – Carmina
Marcus Tullius Cicero – Epistulae ad Atticum; Orationes in Verrem / in Catilinam / pro Sestio / pro Milone; Tusculanae disputationes; De natura deorum; Laelius de amicitia
Aulus Gellius – Noctes Atticae
Quintus Horatius Flaccus (Horaz) – Oden; Epoden; Satiren; Episteln
Titus Livius – Ab urbe condita libri
Titus Lucretius Carus (Lukrez) – De rerum natura
Marcus Valerius Martialis (Martial) – Epigramme
Cornelius Nepos – De viris illustribus
Publius Ovidius Naso (Ovid) – Amores; Ars amatoria; Metamorphosen; Fasti; Epistulae ex Ponto
Titus Petronius (Petron) – Satyricon
Phaedrus – Fabeln
Titus Maccius Plautus – Mostellaria; Aulularia; Truculentus
Gaius Plinius Caecilius Secundus (Plinius der Jüngere) – Briefe
Gaius Sallustius Crispus (Sallust) – Coniuratio Catilinae; Bellum Iugurthinum; Historiae
Lucius Annaeus Seneca – De ira; De officiis; De vita beata; Epistulae morales ad Lucilium; Apokolokyntosis
Gaius Suetonius Tranquillus (Sueton) – De vita Caesarum
Cornelius Tacitus – Agricola; Germania; Annales
Publius Terentius Afer (Terenz) – Andria; Adelphoe; Heautontimoroumenos
Publius Ve

VORSCHAU

ia Umschaden: Die schnelle Stunde Latein
Auer Verlag – AAP Lehrerfachverlage GmbH, Augsburg

netzwerk lernen
zur Vollversion

Commemorate Poetas Romanos

Gaius Iulius Caesar	Gaius Valerius Catullus (Catull)	Marcus Tullius Cicero	Aulus Gellius
Quintus Horatius Flaccus (Horaz)	Titus Livius	Titus Lucretius Carus (Lukrez)	Marcus Valerius Martialis (Martial)
Cornelius Nepos	Publius Ovidius Naso (Ovid)	Titus Petronius (Petron)	Phaedrus
Titus Maccius Plautus	Gaius Plinius Caecilius Secundus (Plinius der Jüngere)	Gaius Sallustius Crispus (Sallust)	Lucius Annaeus Seneca
Gaius Suetonius Tranquillus (Sueton)	Cornelius Tacitus	Publius Terentius Afer (Terenz)	Publius Vergilius Maro (Vergil)

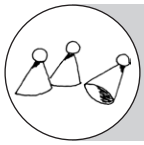
VORSCHAU

ia Umschaden: Die schnelle Stunde Latein
Auer Verlag – AAP Lehrerfachverlage GmbH, Augsburg

netzwerk lernen

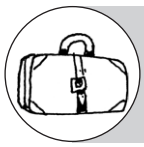
zur Vollversion

Faszination Mythos

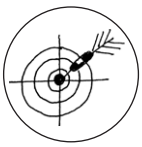


Anfänger/Fortgeschrittene

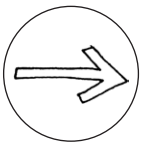
45/90 min



Internetzugang, 2–3 große Tonpapierbögen, Wollknäuel, Klebstoff



Wissenserwerb in griechischer Mythologie, Internetrecherche und Zusammenfassung gelesener Informationen



Materialien bereitstellen, Tonpapierbögen zusammenkleben

In dieser Stunde bekommen immer zwei Schüler zusammen einen Mythos zugeteilt, dessen Inhalt sie im Internet recherchieren und auf einer Art „Spickzettel“ stichpunktartig zusammenfassen sollen.

Anschließend kommt die Klasse in einem Gruppenkreis zusammen, in dessen Mitte die zusammengeklebten Tonpapierbögen liegen. Darüber rollen die Schüler Wollknäuel von einem Partnerpaar zum anderen. Die Partner, die an der Reihe sind, stellen den anderen anhand ihres Zettels den jeweiligen Mythos kurz vor und befestigen Schnur sowie Zettel auf dem Tonpapierbogen, sodass am Ende ein Netz aus den verschiedenen Mythen entsteht.

Mythen-Vorschläge: Prometheus, Die Menschenalter, Io, Phaeton, Europa, Perseus, Daedalus und Icarus, Niobe, Medea, Theseus und Ariadne, Tantalus, Sisyphos, Philemon und Baucis, Orpheus und Eurydike, Apoll und Daphne

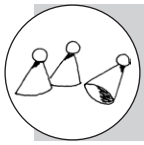
VORSCHAU

ia Umschaden: Die schnelle Stunde Latein
Auer Verlag – AAP Lehrerfachverlage GmbH, Augsburg

netzwerk lernen

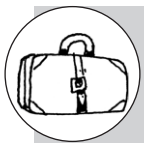
zur Vollversion

Olympische Spiele damals und heute

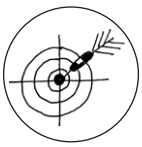


Fortgeschrittene

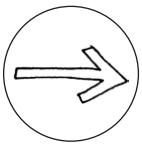
45/90 min



Internetzugang,
großer Tonpapierbogen



Informationsrecherche zum Thema, vergleichende Gegenüberstellung von Antike und Gegenwart



Tonpapierbogen beschaffen

In diesem Mini-Projekt sollen die Schüler in Gruppenarbeit (Vierergruppen) einen Vergleich zwischen den Olympischen Spielen der Antike und den heutigen anstellen. Im Internet sollen Informationen recherchiert und gesammelt werden. Die wichtigsten Aspekte müssen herausgefiltert und auf einem Blatt zusammengefasst werden. Die fertigen Informationsblätter werden auf dem Tonpapierbogen zusammengetragen. Steht eine zweite Unterrichtsstunde zur Verfügung, können die einzelnen Gruppen der Klasse ihre Ergebnisse vorstellen.

Vorschläge zur Gruppeneinteilung:

- Gruppe 1: Disziplinen im Vergleich (kurze Vorstellung und Beschreibung der Disziplinen damals und heute)
- Gruppe 2: Spielregeln und Kontrollen damals und heute (Vorschriften, Doping usw.)
- Gruppe 3: Vorbereitung auf die Spiele (Ausbildung und Training der Athleten)
- Gruppe 4: Eröffnungs- und Schlusszeremonie
- Gruppe 5: Finanzierung und Gelder
- Gruppe 6: Austragungsorte auch anderer Spiele in der Antike
- Gruppe 7: Funktion der Spiele für Staat und Politik

Damit die Gruppen voneinander profitieren und die Ergebnisse vorgestellt werden können, bietet es sich an, die Unterrichtseinheit auf 90 Minuten zu erweitern.

VORSCHAU

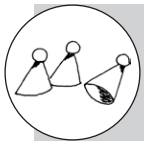
ia Umschaden: Die schnelle Stunde Latein
Auer Verlag – AAP Lehrerfachverlage GmbH, Augsburg

netzwerk lernen

Schn

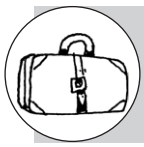
zur Vollversion

Rummikub® à la Romana

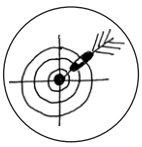


Anfänger

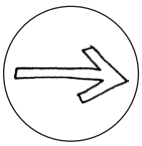
45 min



Arbeitsblätter mit den Spielkärtchen, Scheren



Schulung von Logik und Strategiedenken, Förderung von Kombinationsfähigkeit und Konzentration, Gewinnen von Sicherheit im Umgang mit den römischen Zahlen



Arbeitsblätter mit den Spielkärtchen kopieren (zweimal für jede Gruppe, die beiden Joker herausnehmen lassen, damit 104 Zahlenkärtchen und zwei Joker pro Spiel vorhanden sind)

Die Regeln zu Rummikub® à la Romana entsprechen im Wesentlichen denen des Original Rummikub®-Spiels. Die Spielkärtchen enthalten die Zahlen von I bis XIII. Statt der vier unterschiedlichen Farben des Originals gibt es in dieser Version die vier Symbole „Schwert“, „Helm“, „Speer“ und „Schild“.

Vor Beginn des Spiels muss jede Gruppe (2–3 Spieler) die Spielkärtchen ausschneiden und mischen. Dann kann es losgehen: Jeder Spieler zieht 14 Kärtchen und muss nun versuchen, diese abzulegen. Abgelegt werden dürfen:

- Zahlenreihen mit gleichen Symbolen, z.B. IV (Schwert), V (Schwert), VI (Schwert) usw. Jede Reihe muss mindestens drei Kärtchen enthalten.
- Zahlengruppen mit unterschiedlichen Symbolen, z.B. XI (Schwert), XI (Helm), XI (Speer). Jede Gruppe muss mindestens drei Kärtchen enthalten.

Die Reihen oder Gruppen werden für alle Spieler sichtbar auf dem Tisch abgelegt. Jeder Spieler darf bei seinem Spielzug auch an diese offenliegenden Kärtchen anlegen. Der Spieler, der als Erster alle Kärtchen abgelegt hat, gewinnt das Spiel.

Beim ersten Ablegen muss jeder Spieler mindestens 30 Punkte haben, danach spielt die Punktezahl für das Ablegen keine Rolle mehr.

Die beiden Joker dürfen als jede beliebige Zahl mit jedem beliebigen Symbol eingesetzt werden. Kann ein Spieler den Joker durch das „echte“ passende Kärtchen ersetzen, darf er ihn eintauschen. Der Joker muss dann jedoch im Spiel bleiben und darf nicht zu den eigenen Kärtchen genommen werden.

Wer nicht ablegen kann, muss ein Spielkärtchen vom Stapel nehmen.

Achtung: Nur, wer seine Zahlen auch auf Lateinisch benennen kann, darf sie ablegen.

VORSCHAU

ia Umschaden: Die schnelle Stunde Latein
Auer Verlag – AAP Lehrerfachverlage GmbH, Augsburg

netzwerk lernen

zur Vollversion

Rummikub® à la Romana – Spielkärtchen

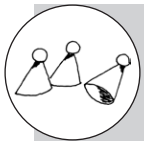
I	I	I	I	II	II
II	II	III	III	III	III
IV	IV	IV	IV	V	V
V	V	VI	VI	VI	VI
VII	VII	VII	VII	VIII	VIII
VIII	VIII	IX	IX	IX	IX
X	X	X	X	XI	XI
XI	XI	XII	XII	XII	XII
XIII	XIII	XIII	XIII	JOKER	JOKER

VORSCHAU

ia Umschaden: Die schnelle Stunde Latein
Auer Verlag – AAP Lehrerfachverlage GmbH, Augsburg

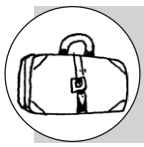
netzwerk lernen
zur Vollversion

Wer wird Millionär?

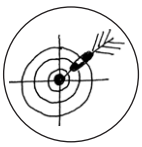


Fortgeschrittene/
Experten (Lektürephase)

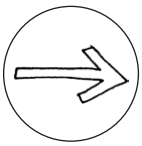
45 min



Arbeitsblätter, evtl. Lexika
und Internetzugang



Erweiterung und Testen von Realien-, Grammatik- und Wortschatzkenntnissen



Arbeitsblatt kopieren

Die Schüler sollen versuchen, die Aufgaben in Partnerarbeit zu lösen. Jeder Zweiergruppe stehen drei „50 : 50"-Joker zur Verfügung. Möchte eine Gruppe einen Joker einlösen, so meldet sie sich. Der Lehrer streicht dann zwei falsche Antworten. Sind alle Gruppen mit dem Fragebogen fertig, präsentiert der Lehrer die richtigen Antworten.

Für die Beantwortung der Fragen können Lexika sowie ein Internetzugang zur Verfügung gestellt werden.

VORSCHAU

Lösungen:
50 Sesterzen: A
100 Sesterzen: D
200 Sesterzen: A
300 Sesterzen: B
500 Sesterzen: D (Genitiv Singular von *ferrum* + Infinitiv Präsens Passiv von *ferre*)
1000 Sesterzen: B
2000 Sesterzen: B
4000 Sesterzen: D
8000 Sesterzen: C
16 000 Sesterzen: D
32 000 Sesterzen: A
64 000 Sesterzen: C
250 000 Sesterzen: A
500 000 Sesterzen: C
1 Million Sesterzen: C

ia Umschaden: Die schnelle Stunde Latein
Auer Verlag – AAP Lehrerfachverlage GmbH, Augsburg

netzwerk lernen
zur Vollversion

Wer wird Millionär?

50: Wie hieß der römische Gott Merkur bei den Griechen?

A: Hermes
B: DHL
C: FedEx
D: UPS

100: Zu welcher Deklinationsklasse gehört *amicus*?

A: a-Deklination
B: u-Deklination
C: konsonantische Deklination
D: o-Deklination

200: Welche der folgenden Sprachen ist keine romanische Sprache?

A: Russisch
B: Französisch
C: Portugiesisch
D: Rumänisch

300: Welcher der genannten Autoren ist kein römischer Schriftsteller?

A: Vergil
B: Homer
C: Caesar
D: Ovid

500: Welche dieser Formen kann sowohl ein Substantiv als auch ein Verb sein?

A: duxi
B: laudi
C: luci
D: ferri

1000: Die römische Göttin Diana war die Göttin…

A: … der Liebe
B: … der Jagd
C: … der Meere
D: … der Weisheit

2000: Wen bestrafte Jupiter damit, hungrig und durstig im Wasser stehen zu müssen und niemals an Wasser und Früchte zu gelangen?

A: Sisyphus
B: Tantalus
C: Odysseus

VORSCHAU

ia Umschaden: Die schnelle Stunde Latein
Auer Verlag – AAP Lehrerfachverlage GmbH, Augsburg

netzwerk lernen
zur Vollversion