

Einführung in die Arbeit mit Mini-Escape Rooms	4
★ Escape Rooms und Breakouts	4
★ Aufbau eines Mini-Breakouts	4
★ Einsatz im Unterricht	5
★ Gestaltung eigener Mini-Breakouts	6
Organisationshilfen	8
★ Checkliste zur Vorbereitung und Durchführung eines Mini-Breakouts	8
★ Leitfragen für die Reflexionsrunde	8
Mini-Breakouts: Deklinationen	9
★ a-, o- und 3. Deklination <i>m.</i>	9
★ 3. Deklination (Neutra, Mischdeklination, i-Stämme)	13
★ e- und u-Deklination	18
Mini-Breakouts: Verben im Indikativ	22
★ a- und e-Konjugation	22
★ i- und konsonantische Konjugation	28
★ Genus verbi	34
Mini-Breakouts: Verben im Konjunktiv	39
★ Bildung des Konjunktivs	39
★ Konjunktiv im Hauptsatz	45
★ Konjunktiv im Nebensatz	50
Mini-Breakouts: Weitere Grammatikphänomene	55
★ <i>Online-Breakout</i> : Acl	55
★ Partizipien und PC	57
★ <i>Online-Breakout</i> : Ablativus absolutus	62
★ <i>Online-Breakout</i> : Deponentien	64
★ nd-Formen	66
Mini-Breakouts: Kulturkunde	71
★ Römische Geschichte	71
★ Griechisch-römische Mythologie	76
★ Antike Philosophie	83
Mini-Breakouts: Literatur	87
★ <i>Online-Breakout</i> : Phaedrus, Fabeln	87
★ <i>Online-Breakout</i> : Martial, Epigramme	89
★ Ovid, Metamorphosen	91

ESCAPE-ROOMS UND BREAKOUTS

Seit Jahren erfreuen sich sogenannte Escape-Rooms – auch Exit-Games oder Exit-Rooms genannt – in vielen Großstädten weltweit einer immer größeren Beliebtheit.

Bei diesem Spiel wird eine Gruppe aus mehreren Personen für eine bestimmte Zeit – in der Regel zwischen 45 und 90 Minuten – in einem Raum eingeschlossen. Um die Mission zu erfüllen bzw. um rechtzeitig aus dem Raum herauszukommen, müssen Hinweise gefunden, verschiedene Rätsel gelöst, Gegenstände manipuliert und Schlösser, Geheimgänge und -türen geöffnet werden. Je besser man dabei als Team zusammenarbeitet, Aufgaben verteilt und miteinander kommuniziert, desto höher ist die Wahrscheinlichkeit, erfolgreich zu sein. Problemlösendes Denken und Teamwork stehen also im Vordergrund. In der Regel wird dabei jedes Team über Kameras beobachtet, sodass die Spielleiterin oder der Spielleiter gegebenenfalls eingreifen und Hinweise geben kann.

Die Grundidee der Escape-Rooms kann in abgewandelter und angepasster Form auf das Klassenzimmer übertragen werden – natürlich ohne jemanden im Klassenzimmer einsperren zu müssen. Man spricht in diesem Fall von einem (Edu-)Breakout, das seinen Ursprung in den USA hat.

Breakouts können durchaus unterschiedlich gestaltet sein, das zugrundeliegende Prinzip entspricht jedoch immer der Grundidee der Escape-Rooms: Die Schülerinnen und Schüler verfolgen in ihren Teams ein gemeinsames Ziel, das letztendlich darin besteht, sich durch das erfolgreiche Lösen des Breakouts, das sich aus verschiedenen Aufgaben und Rätseln zusammensetzt, von einer kniffligen Einstiegsaufgabe zu befreien. Die Lösung der ursprünglichen Aufgabe verbirgt sich in einer mit einem Zahlenschloss gesicherten Schatzkiste. Diesen Code gilt es zu knacken.

AUFBAU EINES MINI-BREAKOUTS

Ein Mini-Breakout beginnt mit einer **Rahmengeschichte** bzw. einem **Einstieg**, die bzw. der eine doppelte Funktion hat. Zum einen sollen diese zum Thema hinführen, zum anderen definiert der Einstieg eine Lücke, die es zu schließen gilt: entweder durch das Erledigen einer für die Schülerinnen und Schüler meist eher „unangenehmen“ Aufgabe oder aber durch das Lösen der verschiedenen Aufgaben und Rätsel des entsprechenden Mini-Breakouts.

So kann als Einstieg beispielsweise eine Szene aus dem Unterricht oder Alltag, in dem einem Latein begegnet, gewählt werden, die mit einem Problem endet, das man durch Nachschlagen in einer Lateingrammatik oder einem Lexikon lösen könnte.

Von dieser eher langweiligen Aufgabe können sich die Teams „befreien“, indem sie die Aufgaben und Rätsel des Mini-Breakouts erfolgreich meistern. Knacken sie auch den letzten Code, erhalten sie in der Schatztruhe die Auflösung des Problems und z. T. weitere Informationen zu diesem Thema.

Die Idee der „Befreiung“ von Aufgaben ist dem Grundgedanken des Entkommens aus einem Escape-Room geschuldet. Natürlich sollte dies nur als kleiner Anreiz gelten. Die Grundmotivation der Kinder bzw. Jugendlichen sollte schon allein aus der Rätselspannung sowie ggf. dem Wettbewerbscharakter der Methode entstehen.

Der Einstieg kann den Gruppen entweder als Kopie ausgehändigt oder mittels Dokumentenkamera für die ganze Klasse projiziert werden. Im Anschluss an den Einstieg erhält jedes Team jeweils alle einzelnen **Rätselblätter** als Kopie (z. B. in einem geschlossenen Umschlag).

Die Teams beginnen mit dem **Starträtsel**, dem als einziges Rätselblatt kein Code zugeordnet ist. Das Starträtsel ist verhältnismäßig leicht zu lösen und verschafft damit schnell ein erstes Erfolgserlebnis und führt im Idealfall zur Erhöhung der Motivation.



CHECKLISTE ZUR VORBEREITUNG UND DURCHFÜHRUNG EINES MINI-BREAKOUTS

Benötigte Materialien:

- Schatzkiste (ggf. je Team)
- dreistelliges Zahlenschloss mit verstellbarer Kombination (ggf. je Team)
- ggf. Smartphone / Tablet (je Team)
- ggf. Umschlag für die Rätselblätter (je Team)
- ggf. Taschenrechner (je Team)
- „Belohnung“ für das schnellste Team
- _____
- _____
- _____
- _____

Kopiervorlagen (je Team):

- Einstieg
- Starträtsel
- Rätsel _____
- Rätsel _____
- Rätsel _____
- Abschlussrätsel
- Lösung des Einstiegs für die Schatzkiste

LEITFRAGEN FÜR DIE REFLEXIONSRUNDE



Mögliche Leitfragen:

- ★ Wie habt ihr als Team zusammengearbeitet?
- ★ Wie habt ihr die Aufgaben in eurem Team aufgeteilt?
- ★ Warum seid ihr beim Mini-Breakout (nicht) erfolgreich gewesen?
- ★ Wie sieht gute Teamarbeit aus?
- ★ Was habe ich über mich und mein Team beim Mini-Breakout gelernt?
- ★ Was würde ich beim nächsten Mini-Breakout wieder genauso machen, was würde ich anders machen?
- ★ Welche Aufgabe(n) war(en) für mich besonders leicht, welche war(en) besonders schwer? Begründe.
- ★ Was habe ich inhaltlich während des Mini-Breakouts gelernt? Fasse den Inhalt in fünf Sätzen zusammen.
- ★ Welche Erfahrungen aus dem Mini-Breakout könnt ihr auch auf andere Situationen übertragen?

3. Deklination (Neutra, Mischdeklination, i-Stämme)

HINWEISE FÜR DIE LEHRKRAFT

Übersicht über die Rätsel und Lösungen

★ 2. Lernjahr
★ Dauer: 30 Minuten

3. Deklination (Neutra, Mischdeklination, i-Stämme): STARTRÄTSEL

benötigte Materialien	★ Starträtsel
Lösung	Die korrekte Formenbestimmung ist: Gen. Sg., Akk. Pl., Akk. Sg., Dat. Sg., Dat./ Abl. Pl. Anzahl der Kreuze: 1: 1x, 2: 2x, 3: 2x, 4: 1x, 5: 3x, 6: 2x → Code: 213

3. Deklination (Neutra, Mischdeklination, i-Stämme): CODE 213

benötigte Materialien	★ Rätsel Code 213 ★ ggf. Taschenrechner
Lösung	Die korrekten Formen lauten: <i>corporis</i> (N), <i>criminibus</i> (I), <i>agmen</i> (I), <i>itineribus</i> (M), <i>marium</i> (N), <i>animali</i> (S), <i>carmini</i> (A), <i>tempora</i> (O) Nom. Pl. von <i>nomen</i> : NOMINA Buchstaben, die übrig bleiben: I (Stelle im Alphabet: 9) und S (Stelle im Alphabet: 19) Rechnung: $9 \cdot 19 = 171$

3. Deklination (Neutra, Mischdeklination, i-Stämme): CODE 171

benötigte Materialien	★ Rätsel Code 171 ★ ggf. Taschenrechner
Lösung	Lösungen: (1) <i>turrim</i> , (2) <i>turrium</i> , (3) <i>turri</i> , (4) <i>moenia</i> , (5) <i>mare</i> , (6) <i>vi</i> , (7) <i>pontem</i> , (8) <i>navi</i> , (9) <i>animali</i> , (10) <i>animalia</i> , (11) <i>animalium</i> , (12) <i>maris</i> , (13) <i>marium</i> , (14) <i>urbium</i> , (15) <i>pontium</i> Lösungswort: PHA(3)ROS VON A(10)LEXA(14)NDRIA(19) Rechnung: $(3 \cdot 10 \cdot 14 \cdot 19) - 7531 = 449$

3. Deklination (Neutra, Mischdeklination, i-Stämme): CODE 449

benötigte Materialien	★ Rätsel Code 449 ★ Rätsel Code 171 ★ ggf. Taschenrechner
Lösung	<i>m.</i> : <i>mons</i> , <i>pons</i> , <i>orbis</i> (längstes Wort → 5 Buchstaben), <i>fons</i> <i>f.</i> : <i>pars</i> , <i>vis</i> , <i>gens</i> , <i>urbs</i> , <i>navis</i> , <i>turris</i> (längstes Wort → 6 Buchstaben) Ort, an dem der Leuchtturm stand: Alexandria (10 Buchstaben, aus Rätsel Code 171) Rechnung: $5 \cdot 6 \cdot 10 = 300$ → Abschlusscode

Für die Schatzkiste

Na, habt ihr inzwischen herausgefunden, wie beide Substantive dekliniert werden? In jedem Rätsel war ein Hinweis für die Lösung versteckt. Tragen wir alle zusammen:

Das Substantiv *nomen*, *nominis* n. gehört zur 3. Deklination. Somit lautet die Deklinationsreihe wie folgt: *nomen*, *nominis*, *nomini*, *nomen*, *nomine* (Singular) und *nomina*, *nominum*, *nominibus*, *nomina*, *nominibus* (Plural).

Turris, *turris* f. gehört zu den i-Stämmen. Wie der Name schon sagt: In fast allen Endungen kommt ein *-i-* vor. Die Reihe lautet also: *turris*, *turris*, *turri*, *turrim*, *turri* (Singular) und *turres*, *turrium*, *turribus*, *turris* (*turres*), *turribus* (Plural).

Sandra und Juliane lernen in der Pause die neuen Vokabeln und wollen sie auch gleich deklinieren, um sie sich besser merken zu können. Sandra fängt an: „*turris, turris, turri, ...* Äh, wie geht das denn weiter, Juliane?“ „Hmm ...“, überlegt ihre Freundin, „Meinte unsere Lateinlehrerin nicht, dass dieses Wort zu den i-Stämmen gehört?“ Weil die beiden aber nicht genau wissen, was sie mit dieser Information anfangen sollen und die Pause ohnehin zu Ende ist, gehen sie ins Klassenzimmer zurück. Dort angekommen soll Juliane zum Stundenbeginn eines der neuen Wörter deklinieren und zwar *nomen*. Juliane denkt: „Puh, zum Glück nicht *turris!*“ und beginnt: „*nomen, nominis, nomini, ...* Äh ...“ Die Lehrerin seufzt: „Kann denn irgendjemand weiterhelfen?“ Ratlos schauen sie alle anderen Schüler an.

Um zu erfahren, wie die Substantive denn nun zu Ende dekliniert werden, könntet ihr euch natürlich euer Lateinbuch oder eine lateinische Grammatik schnappen und recherchieren. Bedeutend spannender und schneller geht es aber, wenn ihr die nachfolgenden Rätsel löst, denn dann findet ihr die richtigen Deklinationsreihen in der Schatzkiste! Auf geht's!



3. Deklination (Neutra, Mischdeklination, i-Stämme): STARTRÄTSEL

Schritt 1: Entscheidet euch in jeder Zeile für einen Kasus und einen Numerus.

Achtung Ausnahme: In einer Zeile sind zwei Kasus möglich.

Tipp: Zu Beginn wurde *nomen* nicht vollständig dekliniert. Ihr kommt hier also der Auflösung des Einstiegsrätsels einen Schritt näher!

Schritt 2: Zählt pro Spalte die Anzahl der Kreuze und tragt sie in das entsprechende Kästchen ein.

Schritt 3: Aus der Anzahl der Kreuze unter den Ziffern 3, 4 und 5 (von links nach rechts gelesen) ergibt sich der Code.

	1	2	3	4	5	6
capitis pulchri	<input type="checkbox"/> Gen.	<input type="checkbox"/> Dat.	<input type="checkbox"/> Akk.	<input type="checkbox"/> Abl.	<input type="checkbox"/> Sg.	<input type="checkbox"/> Pl.
vulnera nova	<input type="checkbox"/> Gen.	<input type="checkbox"/> Dat.	<input type="checkbox"/> Akk.	<input type="checkbox"/> Abl.	<input type="checkbox"/> Sg.	<input type="checkbox"/> Pl.
nomen magnum	<input type="checkbox"/> Gen.	<input type="checkbox"/> Dat.	<input type="checkbox"/> Akk.	<input type="checkbox"/> Abl.	<input type="checkbox"/> Sg.	<input type="checkbox"/> Pl.
pectori duro	<input type="checkbox"/> Gen.	<input type="checkbox"/> Dat.	<input type="checkbox"/> Akk.	<input type="checkbox"/> Abl.	<input type="checkbox"/> Sg.	<input type="checkbox"/> Pl.
sceleribus malis	<input type="checkbox"/> Gen.	<input type="checkbox"/> Dat.	<input type="checkbox"/> Akk.	<input type="checkbox"/> Abl.	<input type="checkbox"/> Sg.	<input type="checkbox"/> Pl.
Anzahl der Kreuze						

Code



3. Deklination (Neutra, Mischdeklination, i-Stämme): CODE 213

Schritt 1: Kreuzt die jeweils gesuchte Form der genannten Substantive an.

Schritt 2: Im Einstieg wurde *nomen* nicht vollständig dekliniert. Löst ihr diese Aufgabe richtig, kommt ihr eurem Ziel schon einen Schritt näher. Notiert alle Buchstaben neben den angekreuzten Formen, bringt sie in die richtige Reihenfolge und ihr erhaltet die Nominativ-Plural-Form von *nomen*. Achtung: Zwei Buchstaben bleiben übrig!

Schritt 3: Notiert nun die beiden übrig gebliebenen Buchstaben und deren Stelle im Alphabet. Multipliziert die beiden Zahlen miteinander und ihr erhaltet den Code.

Gen. Sg. (corpus)	I <input type="checkbox"/> corpus	U <input type="checkbox"/> corpori	N <input type="checkbox"/> corporis	E <input type="checkbox"/> corpore
Abl. Pl. (crimen)	I <input type="checkbox"/> criminibus	B <input type="checkbox"/> criminis	M <input type="checkbox"/> crimina	N <input type="checkbox"/> crimini
Akk. Sg. (agmen)	M <input type="checkbox"/> agminum	I <input type="checkbox"/> agmen	U <input type="checkbox"/> agmine	N <input type="checkbox"/> agmina
Dat. Pl. (iter)	N <input type="checkbox"/> itineris	S <input type="checkbox"/> itineri	I <input type="checkbox"/> itinera	M <input type="checkbox"/> itineribus
Gen. Pl. (mare)	O <input type="checkbox"/> maribus	N <input type="checkbox"/> marium	M <input type="checkbox"/> maria	I <input type="checkbox"/> maris
Abl. Sg. (animal)	O <input type="checkbox"/> animalis	N <input type="checkbox"/> animal	S <input type="checkbox"/> animali	M <input type="checkbox"/> animalia
Dat. Sg. (carmen)	A <input type="checkbox"/> carmini	O <input type="checkbox"/> carminis	M <input type="checkbox"/> carmine	N <input type="checkbox"/> carmina
Akk. Pl. (tempus)	M <input type="checkbox"/> temporum	N <input type="checkbox"/> temporis	I <input type="checkbox"/> temporibus	O <input type="checkbox"/> tempora

Nominativ Plural von *nomen*: _____

Übrig bleibende Buchstaben: _____ und _____ Stelle im Alphabet: _____ und _____

Rechnung: _____ • _____ = _____



3. Deklination (Neutra, Mischdeklination, i-Stämme): CODE 171

Schritt 1: Bildet zu folgenden fettgedruckten Worten die lateinische Form. Behaltet Kasus und Numerus bei. Tipp: Ihr erhaltet hier schon einige Hinweise für die Lösung des Einstiegsrätsels!

Schritt 2: Füllt mithilfe der Buchstaben, die ihr gefunden habt, das Lösungswort aus.

Schritt 3: Multipliziert nun alle Zahlen miteinander, über denen ihr im Lösungswort ein „A“ notiert habt. Zieht von dieser Lösung 7531 ab und ihr erhaltet den Code.

Immer wenn ich Ruhe brauche, gehe ich **1** zu einem bestimmten **Turm**. Auf der Liste der schönsten **2 Türme**, die ich kenne, steht dieser Turm ganz oben. Denn man hat **3** von diesem **Turm** aus einen wunderschönen Ausblick **4** auf die **Stadtmauern**, aber auch **5** auf das **Meer**. **6** Mit beeindruckender **Kraft** schleudern die Wogen das Wasser **7** gegen eine **Brücke**. **8** Dem schönsten **Schiff**, das vorbeifährt, widme ich immer ein Gedicht. Heute war eines **9** mit einem **Tier** beladen – gut, es waren sicher noch mehr **10 Tiere**, doch ich sah nur eines. Neben dem Schiff schwamm ein Delfin, das eleganteste aller **11 Tiere** **12** des **Meeres**. Das **Blau** **13** der **Meere** im Kontrast zum sandigen **Beige** **14** der **Städte** und zum **Grau** **15** der **Brücken** fasziniert mich immer wieder. Beeindruckt mache ich mich an den Abstieg. Unten angekommen vermisse ich schon jetzt meinen **Turm** und die wunderschöne Aussicht ...

HINWEISE FÜR DIE LEHRKRAFT

Übersicht über die Rätsel und Lösungen

★ 3. Lernjahr
★ Dauer: 30 – 45 Minuten

Konjunktiv im Hauptsatz: STARTRÄTSEL

benötigte Materialien	★ Starträtsel	★ ggf. Taschenrechner
Lösung	Einzusetzen sind: 1. P. Pl. (4), Präsens (2), -a- (8), -e- (1) korrekte Endungen: -emus (2), -amus (7) Rechnung: $4 \cdot 2 \cdot 8 \cdot 1 \cdot 2 \cdot 7 = 896$	

Konjunktiv im Hauptsatz: CODE 896

benötigte Materialien	★ Rätsel Code 896	
Lösung	korrekte Verbformen: b) <i>audiānt</i> , a) <i>taceat</i> , b) <i>faciant</i> , a) <i>studeat</i> , b) <i>praestent</i> Lösungssatz: <i>Fulgur te iciat!</i> Anzahl der Buchstaben: 2x a), 3x b), 0x c) → Code: 230	

Konjunktiv im Hauptsatz: CODE 230

benötigte Materialien	★ Rätsel Code 230	★ ggf. Taschenrechner
Lösung	Einzusetzen sind: 2. P. Sg./Pl. (6), Perfekt (3), -eri- (8) Rechnung: $6 \cdot 3 \cdot 8 = 144$ falsche Formen: <i>dictus esses</i> (E) (→ <i>dixeris</i>), <i>pergeres</i> (W) (→ <i>perrexeris</i>), <i>disputetis</i> (R) (→ <i>disputaveritis</i>), <i>fuissetis</i> (E) (→ <i>fueritis</i>), <i>acti sitis</i> (B) (→ <i>egeritis</i>) Nachname des Lehrers: WEBER	

Konjunktiv im Hauptsatz: CODE 144

benötigte Materialien	★ Rätsel Code 144	★ Rätsel Code 230
Lösung	Die richtigen Übersetzungen lauten: <i>Was sollen wir nur tun?</i> (V); <i>Hoffentlich ist der Lehrer nicht wütend!</i> (E); <i>Das glaubt wohl keiner.</i> (N); <i>Wenn Julius nicht so gemein wäre, hätte er viele Freunde.</i> (I); <i>Wenn uns doch der Lehrer nicht gehört hätte!</i> (A); <i>Wenn wir gute Freunde gewesen wären, dann hätte der Lehrer uns nicht schimpfen müssen.</i> (M) → VENIAM Nachname des Lehrers (aus Rätsel Code 230): WEBER Lösungssatz: Herr Weber denkt sich insgeheim: „ <i>Veniam petant!</i> “ („Sie sollen um Verzeihung bitten!“) Anzahl der Buchstaben: 3x e, 1x b, 1x m = 311 → Abschlusscode	

Für die Schatzkiste

Ist euch aufgefallen, dass alle Sätze bereits in den Rätseln übersetzt wurden?
Lisa hat es bemerkt und trägt noch einmal alles zusammen:

- *Te, Constantine, fulgur iciat!* → Jussiv (Konstantin, der Blitz soll dich treffen!)
- *Ne dicere perrexeris!* → Prohibitiv (Sprich nicht weiter!)
- *Nisi tam sordidus esses, plures amicos haberes!* → Irrealis (Wenn du nicht so gemein wärst, hättest du mehr Freunde!)
- *Ludum intremus et de ea re dicamus!* → Hortativ (Lasst uns in die Schule gehen und über die Angelegenheit sprechen!)

Gott sei Dank haben sich Julius und Konstantin wieder versöhnt.
Nachdem Herr Weber den Streit geschlichtet hatte, waren sich beide Streithähne einig:
Veniam petamus! (Lasst uns um Verzeihung bitten!)

Lisa wird auf dem Schulhof Zeugin eines Streits zwischen Julius und Konstantin: „Konstantin, der Blitz soll dich treffen!“ – „Was? Sprich nicht weiter! Wenn du nicht so gemein wärst, hättest du vielleicht auch mehr Freunde!“ Der Lateinlehrer, der gerade Pausenaufsicht hat, schaltet sich ein: „Es reicht jetzt! Lasst uns in die Schule gehen und über die Angelegenheit sprechen!“

Lisa hört nicht mehr hin, denn sie stellt verblüfft fest, dass dieser Streit nahezu nur aus Sätzen bestand, die im Lateinischen mit einem Konjunktiv im Hauptsatz wiedergegeben werden. Sie kommt ins Grübeln und überlegt, wie man wohl diesen Streit damals auf Latein ausgetragen hätte.

Lisa könnte jetzt natürlich erst einmal lange eine Lateingrammatik durcharbeiten, aber sie löst lieber folgende Rätsel, da in jedem Rätsel eine Teillösung versteckt ist und sie so in kürzester Zeit alle obigen Sätze übersetzt hat. Helft ihr Lisa dabei?



Konjunktiv im Hauptsatz: STARTRÄTSEL

Schritt 1: Vervollständigt den Lückentext, indem ihr die passenden Ergänzungen aus dem Wortspeicher einsetzt. Tragt im Anschluss die Zahlenwerte der ergänzten Teile in die untenstehende Rechnung ein.

Schritt 2: Ermittelt nun die Übersetzung der Aufforderung des Lehrers, indem ihr den lateinischen Satz mit den korrekten Endungen vervollständigt. Notiert auch hier die Zahlen in der untenstehenden Rechnung.

Schritt 3: Um den Code zu bekommen, multipliziert alle sechs Zahlen miteinander, die ihr in den vorherigen Schritten erhalten habt.

-e- (1) – Präsens (2) – 1. P. Sg./Pl. (3) – 1. P. Pl. (4) – 3. P. Sg./Pl. (5) – 2. P. Sg. (6) –
Perfekt (7) – -a- (8) – Imperfekt (9)

Der **Hortativ** stellt eine Aufforderung an die _____ dar, die mit dem Konjunktiv _____ gebildet und im Deutschen mit „Lasst uns“ übersetzt wird. Der eben genannte Konjunktiv wird in der Regel mit dem Moduszeichen _____, in der a-Konjugation aber mit _____ als Moduszeichen gebildet.

„Lasst uns in die Schule gehen und über die Angelegenheit sprechen!“

Ludum intr _____ et de ea re dic _____ !

1	2	3	4	5	6	7	8	9
-umus	-emus	-emur	-imur	-imus	-amur	-amus	-omus	-umur

Rechnung: _____ · _____ · _____ · _____ · _____ · _____ = _____



Konjunktiv im Hauptsatz: CODE 896

Schritt 1: Vor dem Streit auf dem Schulhof hatten Lisa und die beiden Streithähne Latein. Die Klasse war sehr unruhig und wurde vom Lateinlehrer ständig mithilfe von Imperativen ermahnt. Wandelt die Imperative des Lehrers in Jussive um, indem ihr die fehlenden Buchstaben bei der jeweils richtigen von den drei zur Auswahl gestellten Formen einsetzt. Behaltet dabei den Numerus bei. (Die ersten beiden Formen sind Beispiele.)

Schritt 2: Vervollständigt den gesuchten lateinischen Satz, indem ihr die eingesetzten Buchstaben der Reihe nach eintragt.

Schritt 3: Tragt zuletzt in die Tabelle ein, wie oft eine der drei zur Auswahl stehenden Formen – a), b) oder c) – gewählt wurde. So erhaltet ihr den Code.

Imperativ (Aufforderung an die 2. P. Sg. / Pl.)	Jussiv (Aufforderung an die 3. P. Sg. / Pl.)
Scribe! (<i>Schreib!</i>)	Scribeat! (<i>Er / Sie soll schreiben!</i>)
Laudate Lisam! (<i>Lobt Lisa!</i>)	Lisam laudent! (<i>Sie sollen Lisa loben!</i>)
Audite!	a) Aud__at! b) Aud__ant! c) Aud__atis!
Tace!	a) Ta__eat! b) Ta__eant! c) Ta__eas!
Facite!	a) Fac__at! b) Fac__ant! c) Fac__atis!
Stude!	a) Stude__t! b) Stude__nt! c) Stude__s!
Officia praestate!	a) Officia praeste__! b) Officia praesten__! c) Officia praeste__is!

Der Blitz soll dich treffen! *Fulgur te* _____ !

	a)	b)	c)
Anzahl der gewählten Buchstaben (= Code)			