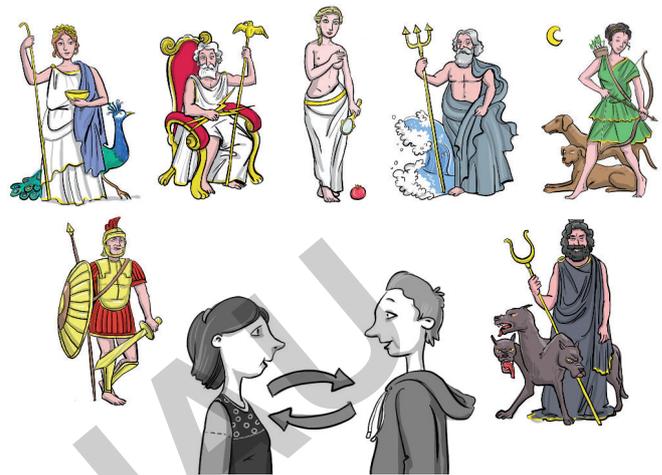


VIPs der Antike – die griechisch-römischen Gottheiten

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.

Mit PowerPoint-Präsentation
auf CD!

Das Wichtigste auf einen Blick

Klasse:	6
Dauer:	1–2 Stunden
Kompetenzen:	<ul style="list-style-type: none"> • 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.

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 und CD 25 (PowerPoint-Präsentation)
Stundenziel: Griechisch-römische Götter, ihre Attribute und Zuständigkeitsbereiche kennen		

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

Auf **CD 25** finden Sie alle Materialien im **Word-Format** sowie die PowerPoint-Präsentation „Götterquiz“ (PPT)



Abkürzungen

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



**netzwerk
lernen**

25 RAAbits Realschule Geschichte Dezember 2015

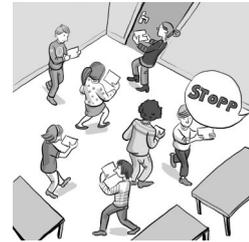
zur Vollversion

M 2

Methoden für den Einsatz der Götter-Karten

Marktplatz

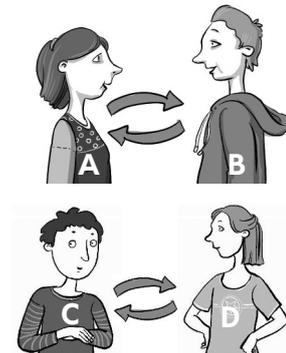
- Geht im Klassenraum umher, bis euer Lehrer „Stopp!“ ruft.
- Der Mitschüler, der euch am nächsten steht, ist euer Partner. Unterhaltet euch über eure Gottheiten.
- Geht nach der Unterhaltung wieder umher und findet einen neuen Partner.

**Unterhalten und tauschen**

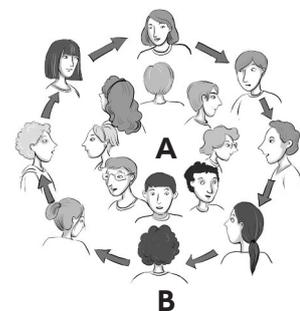
- Geht umher wie beim „Marktplatz“.
- Tauscht nach jedem Gespräch eure Götter-Karten aus.

**Drei-Schritt-Interview**

- Arbeitet in Vierer-Gruppen (ABCD). Teilt euch in zwei Partnergruppen auf (AB + CD).
- A und B interviewen einander über ihre Gottheit, genauso C und D. Macht euch Notizen.
- Kommt wieder in eurer Vierer-Gruppe zusammen. A beschreibt nun die Gottheit von B und umgekehrt. So verfahren auch C und D.

**Kugellager**

- Setzt euch in zwei Kreise: einen inneren Kreis (As) und einen äußeren Kreis (Bs).
- Die As stellen ihre Gottheit den Bs vor. Die Bs machen sich Notizen. Dann fassen die Bs zusammen, was ihnen die As gerade erzählt haben.
- Jetzt setzen sich die Bs drei Plätze nach links. Sie haben neue As als Partner.
- Dieses Mal stellen die Bs ihre Gottheit vor. Die As machen sich Notizen und fassen zusammen, was ihnen die Bs erzählt haben.





CERES ★ DEMETER

Göttin der Fruchtbarkeit und des Ackerbaus • Schwester von Jupiter

Wohnort	Olymp • Felder
Interessen	Erde • Getreide • Saat • Feldfrüchte • Jahreszeiten
Besondere Kennzeichen	Ährenbündel • Fackel • Korb oder Füllhorn mit Früchten oder Blumen
Gut zu wissen	Pluto hat meine Tochter Proserpina in die Unterwelt entführt. Auf der Suche nach ihr war ich so traurig, dass ich den Pflanzen befahl, nicht mehr zu wachsen, und den Tieren, sich nicht mehr zu vermehren. Erst nach ihrer Rückkehr konnte ich die Erde wieder fruchtbar werden lassen.



MERKUR ★ HERMES

Götterbote • Seelenbegleiter • Sohn von Jupiter und der Nymphe Maia

Wohnort	Olymp • auf Reisen
Interessen	Markt, Handel und Verkehr • Schutz von Kaufleuten, Reisenden und Dieben • Begleiten der Toten in die Unterwelt
Besondere Kennzeichen	Flügelkappe und -schuhe • Stab und Reisehut
Gut zu wissen	Ich kann ein ganz schöner Langfinger sein ... Zu meinem Diebesgut gehören unter anderem die Rinder von Apollo, der Dreizack von Neptun, das Schwert von Mars, das Zepter von Jupiter und der Gürtel von Venus.



MINERVA ★ ATHENE

Göttin der Weisheit • Tochter von Jupiter und Metis

Wohnort	Olymp • Schlachtfeld
Interessen	Weisheit • Handwerk • Künste • Kriegstaktik • Schutz von Städten sowie Handwerkern, Dichtern und Lehrern
Besondere Kennzeichen	Schild, Helm und Speer • Eule • Olivenbaum
Gut zu wissen	Ich bin keusch und eine stolze Jungfrau. Ich liebe das Weben und das taktische Denken, wie z. B. im Trojanischen Krieg. In Rom bin ich neben Jupiter und Juno eine der drei Stadtgottheiten. Unsere Tempel stehen auf dem Hügel Kapitol, weshalb wir als „kapitolinische Trias“ bezeichnet werden.

Notizzettel

M 6

Macht euch Notizen zu eurem Partner.



Name

(röm./ griech.)

Verwandtschaft

Wohnort

Interessen

(Zuständigkeit)

Besondere Kennzeichen

(Attribute)

Gut zu wissen

Hilfreiche Fragen ★ Antworten ★ Stichpunkte ★ Sätze

