

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Altertum Geschichte: Antike Götterwelt

Das komplette Material finden Sie hier:

[School-Scout.de](https://www.school-scout.de)



I.D.32
Altertum
Antike Götterwelt – Griechisch-römische Gottheiten kennenlernen
Nach Ideen von Monika Schäfers und Christine Groß
Mit Illustrationen von Julia Lorenz



Jupiter heißt Zeus, Diana unterhält sich mit Apollo und Neptun flüstert mit Poseidon. Die Lernenden begeben sich auf eine spannende Reise in die griechisch-römische Gotterwelt. Die Antike Welt der Götter-Karten können sie spielerisch die griechisch-römischen Gottheiten kennen. Die Karten geben den Schülern und Schülern einen Überblick über die griechisch-römischen Gottheiten und liefern Informationen für die persönliche Arbeit. In einem Götterquiz stellen sie Ende alle ihr neues Wissen unter Beweis!

KOMPLETTSETZ:

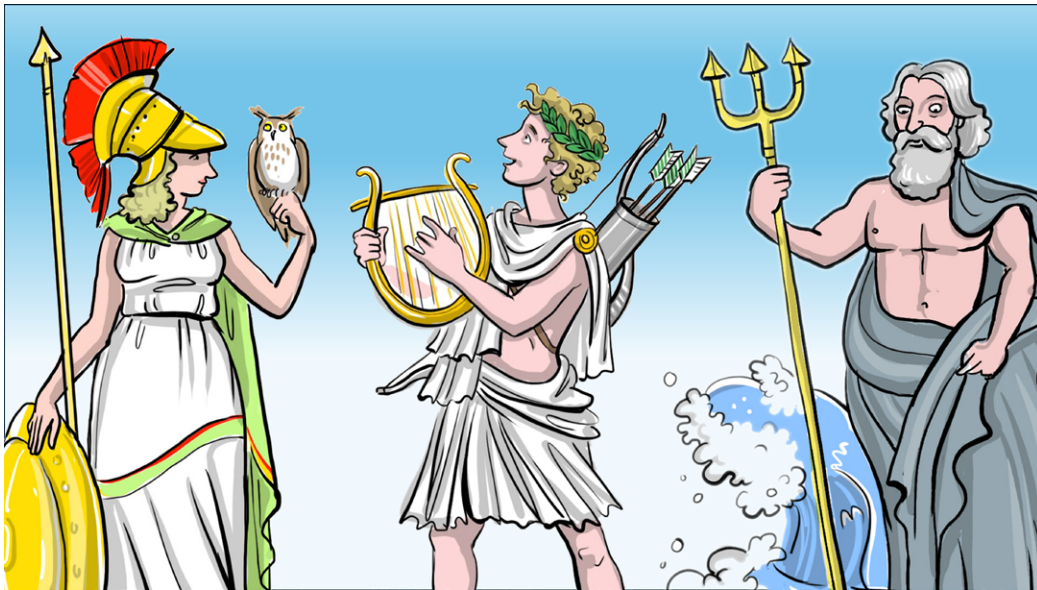
Klassenstufe:	5/6
Dauer:	3-2 Unterrichtsstunden
Komplexionen:	wichtige antike Gottheiten und ihre griechischen Entsprechungen kennen, die Rolle und die Zuständigkeitsbereiche der wichtigsten, göttlichen Informationen erfassen
Thematische Bereiche:	griechisch-römische Gottheiten und Mythologie
Medien:	Texte, Bilder, Powerpoint Präsentation

I.D.32

Altertum

Antike Götterwelt – Griechisch-römische Gottheiten kennenlernen

Nach Ideen von Monika Schäfers und Christine Groß
Mit Illustrationen von Julia Lenzmann



© RAABE 2024

Julia Lenzmann

Jupiter trifft Mars, Diana unterhält sich mit Apollo und Vesta flüstert mit Juno: Die Lernenden begeben sich auf eine spannende Reise in die geheimnisvolle Götterwelt der Antike. Mithilfe von Götter-Karten lernen sie spielerisch die griechisch-römischen Gottheiten kennen. Die Karten geben den Schülerinnen und Schülern Ideen, wonach sie fragen können, und liefern Informationen für die passenden Antworten. In einem Götterquiz stellen am Ende alle ihr neues Wissen unter Beweis!

KOMPETENZPROFIL

Klassenstufe:	5/6
Dauer:	1–2 Unterrichtsstunden
Kompetenzen:	wichtige römische Gottheiten und ihre griechischen Entsprechungen kennen; Attribute und Zuständigkeitsbereiche beschreiben; gezielt Informationen erfragen
Thematische Bereiche:	griechisch-römische Gottheiten und Mythologie
Medien:	Texte, Bilder, PowerPoint Präsentation

Fachliche Hinweise

Altitalische Gottheiten

Die frühen 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.

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, der über den Eingang des Hauses (ianua) wacht, wichtig. 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 (gignere), 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 Saturnus, dem Gott der Aussaat, Flora, der Göttin des Blühens, Pomona, der Göttin der Früchte.

Ausweitung göttlicher Funktionen

Nach der Gründung 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 Himmelsgott, vor jedem Gebet und Opfer angerufen werden musste, war der Gott der Durchgänge, besonders der Stadttore. Die sprachlichen Wurzeln seines Namens (Dies-piter) 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. Mit Jupiter zusammen bildeten 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, die Gruppe der ältesten Götter. 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 populi Romani und als Juno Regina, die mit Jupiter und Minerva die kapitolinische Göttertrias bildete, erweiterte Funktionen. Neben der Verehrung der zwölf Hauptgötter (Di consentes), denen der Schutz des Gemeinwesens oblag, war auch der Kult personifizierter Abstrakta 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 der Götter und der 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 (interpretatio Romana): 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 Jupiter. Minerva erhielt Züge der griechischen Athene. Mercurius, 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.

Didaktisch-methodische Hinweise

Wie ist die Unterrichtseinheit aufgebaut?

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.

Vorbereitungen

Kopieren Sie zur Vorbereitung das Aufgabenblatt M 1 und die Notizvorlage M 6 im Klassensatz. Kopieren und laminieren Sie die Götter-Karten M 3 nach Anzahl der Schüler, z. B. bei 30 Schülern den doppelten Satz der 15 Karten. Kopieren und laminieren Sie für die Schüler bei Bedarf die beide Hilfekarten M 4 und M 5.

Welche Kompetenzen werden gefördert?

Die Schülerinnen und Schüler können...

- die wichtigsten römischen Gottheiten und ihre griechischen Entsprechungen nennen.
- die Zuständigkeitsbereiche der Göttinnen und Götter beschreiben.
- Informationen eigenständig erfragen und anhand von Steckbriefen verschriftlichen.
- wichtige Informationen zusammenhängend präsentieren.

Mögliche Alternativen oder Erweiterungsmöglichkeiten

Alle Aufgaben lassen sich auf drei Merkmale (Namen/Zuständigkeit/Attribute) begrenzen und dann erweitern (Verwandtschaft/Wohnort/Gut zu wissen). Die Karten mit Formulierungshilfen (M 4 und M 5) können von den Schülern nach Bedarf in Anspruch genommen werden. Das Götterquiz kann mithilfe der Abbildungen (M 7 und M 8) oder der PowerPoint-Präsentation durchgeführt werden. Das Spiel können Sie zudem um folgende Ideen erweitern:

- Die Schülerinnen und Schüler entwerfen eine eigene Götter-Karte (M 1, Aufgabe 5). 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 Schüler 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.

Weiterführende Medien

I. Bücher und Zeitschriften

- ▶ Fink, Gerhard: Who's who in der antiken Mythologie. dtv. München 2002.
Das ausführliche, gut verständliche Lexikon Finks informiert in übersichtlicher Form über mehr als 800 bedeutende Figuren der griechischen und römischen Mythologie und bezieht dabei auch literarische, musikalische und kunstgeschichtliche Aspekte ein. Für Schülerinnen und Schüler eignet sich das Nachschlagewerk hervorragend zur Recherche für Referate und Hausarbeiten.
- ▶ Grant, Michael; Hazel, John: Lexikon der antiken Mythen und Gestalten. List. Berlin 2009.
Sehr ausführlich mit zahlreichen Bildern, Karten und Stammbäumen vermittelt das auch für Schülerinnen und Schüler geeignete Lexikon einen guten Einblick in die antike Sagenwelt.
- ▶ Köhlmeier, Michael: Das große Sagenbuch des klassischen Altertums. Piper: München 2002.
Der österreichische Bestsellerautor erweist sich als wahrer Kenner der antiken Mythologie. In moderner, humorvoller Sprache lässt er die Sagenhelden lebendig werden und animiert auch Jugendliche ab zwölf Jahren zur Beschäftigung mit der Antike.
- ▶ Mythologie. Götter – Halbgötter – Helden. Aus dem Franz. übers. von Heike Angele. Köne-
mann. Köln 2001.
Ein origineller, bebildeter Mythologieführer mit kurzen Informationen zu Herkunft, Eigen-
schaften und Attributen der wichtigsten griechisch-römischen Götter sowie zu einigen mytho-
logischen Gestalten und Redewendungen (Argusaugen, Tantalusqualen u. Ä.).
- ▶ Peterich, Eckart; Grimal, Pierre: Götter und Helden. Die Mythologie der Griechen, Römer und
Germanen. Bibliographisches Institut/Albatros. Mannheim 2011.
Hervorragend geschriebene Nacherzählungen des Altphilologen Grimal und des Kunst-
historikers Peterich, die anschaulich und präzise mit ausführlichem Sach- und Namensregister
über die „menschlichen“ Götter und „göttlichen“ Helden der Antike informieren.

II. Internetseiten

- ▶ <http://www.antike-mythologie.de/griechische-und-roemische-goetter.html>
Eine umfangreiche Liste der griechisch-römischen Göttinnen und Götter mit Funktion, Ab-
stammung und Attributen zum Nachlesen für Lehrende.
- ▶ <https://www.kindersache.de/bereiche/wissen/andere-laender/viele-goetter-glauben-der-anti-ke>
Eine informative Seite für Kinder über die Grundlagen der griechisch-römischen Mythologie.
- ▶ <https://www.youtube.com/playlist?list=PLU4fQY3ytPD0Ph6TJl1v0IzQPxc5EpjSw>
ARTE-Reihe mit etwa 25 Minuten langen Filmen zu verschiedenen mythologischen Gestalten
der Antike.

[letzter Abruf jeweils: 13.05.2024]

Auf einen Blick

1./2. Stunde

Thema:	Griechisch-römische Götterwelt
M 1	Auf dem Olymp – Griechisch-römische Gottheiten kennenlernen
M 2	Götter-Karten – Methoden zum Einsatz
M 3	Götter-Karten – Chartae deorum
M 4	Hilfskarten – Gespräch
M 5	Hilfskarten – Präsentation
M 6	Götterkarten – Steckbrief
M 7	Auf dem Olymp – Götterquiz
Inhalt:	Die Lernenden stellen sich gegenseitig ihre Göttergestalten vor, notieren sich deren Eigenschaften und präsentieren ihre Ergebnisse.

Zusatzmaterial

Eine unterrichtsbegleitende PowerPoint-Präsentation mit allen Aufgabenstellungen und Bildmaterialien finden Sie in Ihrem persönlichen Online-Archiv unter www.raabe.de.



SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Altertum Geschichte: Antike Götterwelt

Das komplette Material finden Sie hier:

[School-Scout.de](https://www.school-scout.de)

