



*Schnitzeljagd bei den  
alten Griechen*

**ARBEITSHILFE**

[www.filmwerk.de](http://www.filmwerk.de)



**kfw**

# SCHNITZELJAGD BEI DEN ALTEN GRIECHEN

Zur Bestellung der DVD mit den öffentlichen Vorführrechten:

4 x 25 Min. (100 Min.), Dokumentation, Deutschland 2012,

Buch und Regie: Volker Schmidt-Sondermann, Redaktion: Dr. Matthias Huff (KI.KA),

Produktion: IFAGE Filmproduktion GmbH, Wiesbaden

## INHALTSVERZEICHNIS

|                                                                                                |          |
|------------------------------------------------------------------------------------------------|----------|
| Inhalt der Filmdokumentation „Schnitzeljagd bei den alten Griechen“                            | S. 2     |
| Kapitelübersicht der DVD                                                                       | S. 2     |
| Stellenwert des Inhaltsfeldes „Griechische Antike - Mythologie“ im Unterricht                  | S. 9     |
| Lehrplanbezug                                                                                  | S. 9     |
| Methodisch-didaktische Hinweise zum Themenfeld und zum Einsatz des Films                       | S. 12    |
| Arbeitsblätter 1-8                                                                             | S. 14-29 |
| Kopiervorlage - Textvorlage zu zentralen Aspekten der griechischen Götter- und Heldenverehrung | S. 26 ff |

## INHALT DER DOKUMENTATIONEN

Der Moderator Ben begibt sich auf die Suche nach der „Unsterblichkeit“. In der Welt des antiken Griechenland – Land der unsterblichen Götter und Helden – hofft er, Antwort auf seine Fragen zu finden. Dabei hat er starke Helfer mit Anna, Spiro und Nicki – der „Forschungsgruppe Griechenland“. Die Jugendlichen versprechen Ben Hilfe bei seiner Suche, vorausgesetzt er lässt sich von ihnen auf eine Entdeckungsreise durch das alte Griechenland schicken. So begibt sich Ben – geleitet von Hinweisen, Aufgaben und Rätseln der Jugendlichen – auf die abenteuerliche Reise durch die griechische Antike. Die Reise führt ihn zu uralten Kultstätten, Orten, Bauwerken, Kunstwerken und so zur Begegnung mit Göttern und Heldengestalten und zuletzt auch philosophischen Ansätzen der alten Welt. . .

Die vier 25-minütigen Dokumentationen verschränken auf anschauliche Weise Vergangenheit und Gegenwart, so dass unterhaltsam ein Einstieg/Einblick erlaubt wird in die Vorstellungswelt der griechischen Antike. Reizvoll ist/erscheint dabei die „Umkehrung“ des pädagogischen Verhältnisses: Bei seiner Entdeckungsreise wird der „erwachsene“ Ben von den Jugendlichen „geleitet“ und „belehrt“, gerügt und gelobt. . . Die vielschichtigen, komplexen Inhalte der vier Folgen der Serie kreisen jeweils um ein „Hauptthema“:

- 1. Zeus** (Götter)
- 2. Herakles** (Halbgötter)
- 3. Odysseus** (Helden)
- 4. Erkenne dich selbst** (Philosophen)

Damit sind jedoch nur zentrale Akzente der Folgen genannt. Insgesamt werden die wichtigsten Gestalten der griechischen Mythologie, der Epen des Homer, damit verknüpfte Ortschaften, Kulthandlungen etc. anschaulich vermittelt. 13 eingefügte Animationen erzählen zentrale Geschichten der griechischen Sagenwelt. Während seiner Schnitzeljagd durch Griechenland lernt Ben die Hauptschauplätze der griechischen Sagenwelt kennen. Kinder und Jugendliche aus aller Welt (Mitglieder der „Forschungsgruppe Griechenland“) unterstützen ihn bei der Erfüllung seiner Aufgaben. Gegenwart und historische Vergangenheit werden auf diese Weise reizvoll miteinander verwoben.

## KAPITELÜBERSICHT

### TEIL 1 ZEUS

|          |               |                                          |
|----------|---------------|------------------------------------------|
| 01. Kap. | (01:00-03:14) | Prolog                                   |
| 02. Kap. | (03:15-03:47) | Animation 1: Orakel von Delphi           |
| 03. Kap. | (03:48-04:34) | Bens Ankunft in Delphi                   |
| 04. Kap. | (04:35-07:47) | Rätsel der Forschungsgruppe Griechenland |
| 05. Kap. | (07:48-08:04) | Erstes Rätsel                            |
| 06. Kap. | (08:05-11:41) | Auf nach Kreta                           |
| 07. Kap. | (11:42-14:50) | In der Höhle des Zeus auf dem Psiloritis |

|          |               |                                                        |
|----------|---------------|--------------------------------------------------------|
| 08. Kap. | (14:51-16:30) | Animation 2: Geburt des Zeus und Aufstand gegen Kronos |
| 09. Kap. | (16:31-18:05) | Exkurs nach San Diego                                  |
| 10. Kap. | (18:06-18:57) | Nächstes Rätsel                                        |
| 11. Kap. | (18:58-20:32) | Animation 3: Zeus und seine Brüder Poseidon und Hades  |
| 12. Kap. | (20:33-22:51) | Tierisches Rätsel                                      |
| 13. Kap. | (22:52-23:34) | Animation 4: Zeus verführt Europa                      |
| 14. Kap. | (23:35-24:35) | Die letzte Aufgabe vor der Unsterblichkeit             |
| 15. Kap. | (24:36-25:16) | Schluss und Abspann                                    |

## TEIL 2 HERAKLES

|          |               |                                                      |
|----------|---------------|------------------------------------------------------|
| 16. Kap. | (00:00-02:57) | Rückblick                                            |
| 17. Kap. | (02:58-04:56) | Neues Rätsel                                         |
| 18. Kap. | (04:57-05:51) | Animation 5: Prometheus                              |
| 19. Kap. | (05:52-09:53) | Auf nach Olympia                                     |
| 20. Kap. | (09:54-11:19) | Heutiger Olympiateilnehmer                           |
| 21. Kap. | (11:20-12:34) | Olympia                                              |
| 22. Kap. | (12:35-13:23) | Animation 6: Herakles                                |
| 23. Kap. | (13:24-17:13) | Ringkampf                                            |
| 24. Kap. | (17:14-18:10) | Animation 7: Fortsetzung der Geschichte des Herakles |
| 25. Kap. | (18:11-20:25) | Scheitern am Ställe ausmisten                        |
| 26. Kap. | (20:26-23:50) | Statt Helenas Gunst eine faustdicke Überraschung     |
| 27. Kap. | (23:51-24:10) | Animation 8: Der Trojanische Krieg                   |
| 28. Kap. | (24:11-25:21) | Abschluss                                            |

## TEIL 3 ODYSSEUS

|          |               |                                                 |
|----------|---------------|-------------------------------------------------|
| 29. Kap. | (00:00-04:59) | Rückblick und Sphinx                            |
| 30. Kap. | (05:01-06:20) | Sechs Zahlen ergeben Mykene                     |
| 31. Kap. | (06:21-08:34) | Das Löwentor                                    |
| 32. Kap. | (08:34-09:51) | Animation 9: Die Helden des Trojanischen Kriegs |
| 33. Kap. | (09:52-12:30) | Grab des Odysseus                               |
| 34. Kap. | (12:31-13:24) | Museum Schliemann                               |
| 35. Kap. | (13:25-14:15) | Animation 10: Das trojanische Pferd             |
| 36. Kap. | (14:16-15:18) | Wer ist der Vater von Odysseus?                 |
| 37. Kap. | (15:18-15:43) | Schaf und Odysseus                              |
| 38. Kap. | (15:44-16:44) | Animation 11: Odysseus und der Zyklop           |
| 39. Kap. | (16:45-20:13) | Im Hades                                        |
| 40. Kap. | (20:14-24:08) | Kallypsos Versuchung                            |
| 41. Kap. | (24:09-25:24) | Schluss und Ausblick                            |

## TEIL 4 ERKENNE DICH SELBST

|          |               |                                                      |
|----------|---------------|------------------------------------------------------|
| 42. Kap. | (00:00-01:39) | Rückblick                                            |
| 43. Kap. | (01:40-02:56) | Diogenes                                             |
| 44. Kap. | (02:57-04:36) | Neues Rätsel                                         |
| 45. Kap. | (04:37-06:07) | Auf der Akropolis                                    |
| 46. Kap. | (06:08-07:13) | Animation 12: „Geburt der Athene“                    |
| 47. Kap. | (07:14-10:54) | Erfindung der Demokratie, Apartheid                  |
| 48. Kap. | (10:55-12:08) | Der Schierlingsbecher                                |
| 49. Kap. | (12:09-13:53) | Animation 13: Sokrates und der Schierlingsbecher     |
| 50. Kap. | (13:54-17:54) | Im ältesten Theater der Welt, Animation 14: Dionysos |
| 51. Kap. | (17:55-22:27) | Ben als „Aphrodite“ findet letztes Puzzleteil        |
| 52. Kap. | (22:28-25:46) | Sterbliche tanzen Sirtaki                            |



**INHALT****TEIL I - ZEUS****1. Kap. (01:00-03:14) Prolog**

Ben ist in Athen auf der Suche nach Unsterblichkeit. Wer Unsterblichkeit sucht, so Ben, müsse sie wohl bei den „alten Griechen“ finden. Er lässt sich nach Delphi schicken, dies ist ein erster Hinweis auf die Bedeutung Delphis im Altertum.

**2. Kap. (03:15-03:47) Animation 1: Orakel von Delphi**

Entstehung Delphis der Sage nach; Bedeutung als „omphalos“ – Nabel der Welt – Apollo zugeordnet; dieser erteilt über Pythia – Empfängerin der Orakelsprüche – Hilfe und Rat; Priester deuten die Sprüche Pythias.

**3. Kap. (03:48-04:34) Bens Ankunft in Delphi****4. Kap. (04:35-07:47) Rätsel der Forschungsgruppe Griechenland**

Die „Forschungsgruppe Griechenland“ – die Kids Anna, Nicki, Spiro – werden vorgestellt; sie erklären ihre Bereitschaft, Ben zu helfen; die Bedingung: Ben folgt ihren Hinweisen und löst ihre Rätsel – die „Schnitzeljagd durch Griechenland“ kann beginnen.

**5. Kap. (07:48–08:04) Erstes Rätsel**

„Finde den Ort, an dem der Größte ganz klein anfing“.

**6. Kap. (08:05-11:41) Auf nach Kreta**

Ben macht sich auf den Weg, folgt dem Hinweis „Poseidons“ und bricht mit Hilfe seines „Führers“ Stamatis nach Kreta auf; das Ziel: „Psiloritis 1538“.

**7. Kap. (11:42-14:50) In der Höhle des Psiloritis**

Ben erkundet den Psiloritis auf Kreta und erhält „Hilfe“ vonseiten eines griechischen Hirten und seines Enkels („Forschungsgruppe Griechenland, Abt. Kreta“). Die Lösung des Rätsels: Psiloritis 1538 – d.h. der Berg hat eine Höhe von 1538 Metern. Dort befindet sich auch die „Geburtshöhle des Zeus“ – hier „findet der Größte ganz klein an“.

**8. Kap. (14:51-16:30) Animation 2: Geburt des Zeus und Aufstand gegen Kronos**

Geburt des Zeus in einer Höhle; Zeus' Aufstand gegen Kronos (Vater des Zeus - Titanenkampf); Befreiung seiner Geschwister. Bens Suche nach dem nächsten Rätsel.

**9. Kap. (16:31-18:05) Exkurs nach San Diego**

Einschub: Der 9-jährige Santiago aus San Diego, USA, berichtet von seiner Griechenland-Begeisterung; er malt Bilder nach Motiven des alten Griechenland.

**10. Kap. (18:06-18:57) Nächstes Rätsel**

Bens nächstes Rätsel: „Wer half mit viel Phon dem Zeus auf den Thron?“; Stamatis kann auch hier helfen; Ben erhält eine Panflöte.

**11. Kap. (18:58-20:32) Animation 3: Zeus und seine Brüder Poseidon und Hades**

Zeus' Kampf gegen seinen Vater Kronos setzt sich fort; er wird unterstützt durch seine Geschwister (vor allem Poseidon und Hades); die Drei erhalten ihre Attribute: Blitz und Donner (Zeus), Tarnkappe (Hades), Dreizack (Poseidon); der lange Kampf gegen Kronos endet erst, als Pan (Gott der Hirten) einen furchterregenden Schrei ausstößt, durch den Kronos überwältigt wird; fortan ist Zeus der Herrscher des Olymp, Poseidon der Herrscher des Meeres, Hades der Herrscher der Unterwelt. Suche nach Rätsel Nummer Drei.

## 12. Kapitel (20:33–22:51) Tierisches Rätsel

Als welches Tier verführte Zeus die Europa? Ben fährt nach Matala; einem Hinweis folgend findet er in „Grab 17“ die Lösung (Stier).

## 13. Kapitel (22:52-23:34) Animation 4: Zeus verführt Europa

Zeus, der „untreue“ Gatte und Liebhaber vieler Frauen, nähert sich der scheuen Europa und verführt sie in Gestalt eines Stiers. Aphrodites Weissagung: Der Erdteil, der die Prinzessin aufnimmt, wird ihren Namen tragen.

## 14. Kap. (23:35-24:35) Die letzte Aufgabe vor der Unsterblichkeit

Ben trifft wieder auf Anna, Nicki und Spiro (die seine Reise in ihrem „Forschungslabor“ verfolgen) – Ben merkt an, er habe nun die Rätsel gelöst und möchte nun „Unsterblichkeit“. Die Jugendlichen stellen eine letzte Aufgabe: ist Ben in der Lage, sich in eines der Tiere zu verwandeln, deren Gestalt bereits Zeus angenommen habe, erreiche er die „Unsterblichkeit“. Ben muss passen; die Drei verweisen auf weitere Möglichkeiten, in der Welt der Antike Unsterblichkeit zu erlangen.

## 15. Kap. (24:36-25:16) Schluss und Abspann

### TEIL II – HERAKLES

## 16. Kap. (00:00–02:57) Rückblick

Rückblick auf Teil I; auch in Teil II ist Delphi der Ausgangspunkt; die Kids „beamen“ sich zu Ben nach Delphi; sie geben Ben Auskunft: auch „Helden“ konnten unsterblich werden.

## 17. Kap. (02:58-04:56) Neues Rätsel

Daher die nächste Aufgabe: „Finde den Stoff, aus dem der Titan erschaffen den Menschen, die Frau und den Mann!“

Ben begibt sich, verschiedenen Hinweisen folgend, nach Korinth; er erhält einen Hinweis auf Prometheus; dieser bringt den Menschen das Feuer und wird zur Strafe von Zeus an einen Felsen gekettet; ein Adler frisst seine Leber, die jeweils nachwächst, so dass die Qual niemals endet.

## 18. Kap. (04:57-05:51) Animation 5: Prometheus

Prometheus (Titan) erschafft den Menschen aus Ton; Athene verleiht ihm den Verstand; Prometheus ist Schutzgott der Künste und Wissenschaften.

## 19. Kap. (05:52-09:53) Auf nach Olympia

Ben hat das 1. Rätsel gelöst und erhält eine weitere Aufgabe: „Finde den Recken mit sicherem Schuss, der geraubt hat dem Fluchtier den blut'gen Genuss. Und das mal 12!“ Einen ersten Hinweis gibt ihm als Ziel: Olympia. Über Stamatis (Hermes, Gott der Reisenden...) erhält Ben Tickets für seine Reise nach Olympia (Einblendung: Karte Peleponnes), Gelände Olympia, Stadion.

## 20. Kap. (09:54-11:19) Heutiger Olympiateilnehmer

Einblendung: Martin Pitterl, Winter-Olympiateilnehmer, stellt den Gegenwartsbezug zwischen der Antike und dem Heute her; er berichtet von seinem Trainingsalltag als Olympiateilnehmer; die Sieger der Olympiade erhielten bzw. erhalten „Unsterblichkeit“ ihres Namens.

## 21. Kap. (11:20-12:34) Olympia

In Olympia, an einem Souvenirstand, stößt Ben endlich auf den Namen Herakles; der Sage nach ist Herakles Gründer der Olympischen Spiele, ein Sohn des Zeus; aber noch ist Bens Rätsel nicht gelöst.

**22. Kap. (12:35-13:23) Animation 6: Herakles**

Herakles ist Sohn einer der unzähligen Geliebten des Zeus; Hera ist eifersüchtig; durch Athenes List gelingt es jedoch, dass Herakles von Hera gestillt wird und so unbändige Kräfte erhält (Entstehung der Milchstraße, als Hera den Herakles von sich wirft...).

**23. Kap. (13:24-17:13) Ringkampf**

Bens nächste Aufgabe: einen olympischen Ringkampf bestehen; hierbei erhält er einen weiteren Hinweis: Frag Hermes! – Im Museum sucht Ben die Hermes-Statue und erhält einen weiteren Hinweis: eine Keule.

**24. Kap. (17:14-18:10) Animation 7: Fortsetzung der Geschichte des Herakles**

Im Wahnsinn – durch Hera verursacht – tötet Herakles seine Familie und empfindet tiefe Reue; als er wieder zu Verstand kommt bittet er in Delphi um Rat, wie seine Tat zu sühnen sei und erhält die Aufgabe, in zwölf Jahren zwölf Taten zu vollbringen; als eine dieser Taten tötet er im Hades den Adler, der Prometheus quälte.

**25. Kap. (18:11–20:25) Scheitern am Ställe ausmisten**

Ben kennt nun die Lösung seiner Aufgabe; er scheitert aber an der letzten Aufgabe, die Herakles Ställe auszumisten; so erlangt er auch jetzt keine Unsterblichkeit.

**26. Kap. (20:26-23:50) Statt Helenas Gunst eine faustdicke Überraschung**

Seine letzte Chance: „Such' tief in den Sagen die streitbare Frucht, die drei Frauen geführt hat in mordende Sucht“. Bei einer Misswahl im heutigen Griechenland hätte Ben die Chance gehabt, die Lösung zu finden, wäre er hier nicht selbst in einen handgreiflichen Streit geraten.

**27. Kap. (23:51-24:10) Animation 8: Der Trojanische Krieg**

Die Göttinnen Hera, Athene und Aphrodite fordern Paris auf, der schönsten den goldenen Apfel zu überreichen; Paris' Wahl fällt auf Aphrodite, deren Versprechen ihm als verlockend gilt; es folgt die Entführung Helenas; der trojanische Krieg beginnt.

**28. Kap. (24:11-25:21) Abschluss**

Ben ist es erneut nicht gelungen, Unsterblichkeit zu erringen, da er weder an die Taten des Herakles heranreichen kann, noch das letzte Rätsel lösen konnte. Die Jugendlichen trösten ihn: auch „normale“ Menschen konnten „Unsterblichkeit erringen“.

**TEIL III – ODYSSEUS****29. Kap. (00:00-04:59) Rückblick und Sphinx**

Auch Helden können die Unsterblichkeit erringen; damit startet ein erneuter Versuch Bens, die Unsterblichkeit zu erringen. Mut, Tapferkeit, Furchtlosigkeit machen einen Helden aus. Der Versuch Annas, Ben in der Rolle als „Medusa“ zu erschrecken, scheitert; auch die „Sphinx“ – deren Rätsel Ben mit Bravour löst – kann ihn nicht schrecken.

**30. Kap. (05:00-06:20) Sechs Zahlen ergeben Mykene**

Für eine weitere Reise erhält Ben das Rätsel in Form von sechs Zahlen: 12-20-10-7-13-7.

Ben kann den Code, der sich auf das griechische Alphabet bezieht, „knacken“ und erhält den Hinweis „Mykene“.

**31. Kap. (06:21-08:34) Das Löwentor**

Mit Stamatis' Hilfe (hier stößt er auf eine Doppelaxt, die er mitnimmt) erreicht Ben Mykene und trifft auf das „Tor, aus dem einst die Helden traten hervor“: das Löwentor des Palastes, den Ausgrabungen wieder freigelegt haben; sagenhafter Ausgangspunkt des Trojanischen Krieges.

### **32. Kap. (08:34-09:51) Animation 9: Die Helden des Trojanischen Kriegs**

Der Trojanische Krieg und dessen Helden (Achilles, Hektor) sowie dessen Könige (Agamemnon, Menelaos, etc).

### **33. Kap. (09:52-12:30) Grab des Odysseus**

Die Kids belehren Ben, dass Helden wie Hektor und Achill durch Tod im Kampf Unsterblichkeit gewinnen. Einer jedoch hat überlebt. Bens neue Aufgabe: „Hol den Helden aus dem Grab“, Ben am „Grab des Odysseus“: in der Rolle des Odysseus nimmt Ben die Herausforderung an.

### **34. Kap. (12:31-13:24) Museum Schliemann**

Einblendung: Amalia Schliemann, Ur-Ur-Urgroßnichte Heinrich Schliemanns, Mitglied in der „Forschungsgruppe Griechenland - Abt. Museum Schliemann“, zeigt die von Schliemann gefundenen Schätze und baut eine Nachbildung des „Trojanischen Pferdes“.

### **35. Kap. (13:25-14:15) Animation 10: Das trojanische Pferd**

Odysseus – Das Trojanische Pferd.

### **36. Kap. (14:16-15:18) Wer ist der Vater von Odysseus?**

Amalia Schliemann stellt ein weiteres Rätsel: „Finde den Vater des Odysseus!“, Stichwort „Ithaka“. Nächster Hinweis auf den Hafen.

### **37. Kap. (15:18-15:43) Schaf und Odysseus**

Ein Bootsjunge gibt Ben einen ersten Hinweis und erklärt den sagenhaften Bezug Schaf-Odysseus.

### **38. Kap. (15:44–16:44) Animation 11: Odysseus und der Zyklop**

Odysseus nutzt auf der Flucht vor den Zyklopen Schafe.

### **39. Kap. (16:45–20:13) Im Hades**

Ben gelingt es, ein Boot zu „ergaunern“, so fährt er hinaus aufs Meer, verliert die Orientierung (listig wie Odysseus-Irrfahrt) und landet in einer Unterwasserhöhle (vorgestellt von ihm selbst als „Hades“, wo er Stimmen des Agamemnon und des Sisyphos hört).

### **40. Kap. (20:14–24:08) Kallypsos Versuchung**

Ben wird nach einem „Schiffbruch“ von „Kallypso“ gerettet; die Forschungsgruppe Griechenland informiert über Kallypso (Odyssee) und rettet Ben aus den Fängen der Kallypso; Ben landet nach seiner Rückkehr im Hafen in einem Buchladen – hier stößt er mit Hilfe des Buchhändlers auf den „Vater des Odysseus“: Homer – der Dichter der Ilias und der Odyssee.

### **41. Kap. (24:09-25:24) Schluss und Ausblick:**

Die Forschungsgruppe/Anna informiert über Homer – erster Dichter des Abendlandes.

## **TEIL IV ERKENNE DICH SELBST**

### **42. Kap. (00:00-01:39) Rückblick**

### **43. Kap. (01:40–02:56) Diogenes**

Forschungsgruppe Griechenland (Anna, Spiro, Nicki) gibt das Thema vor: Athen, Pallas Athene, Weisheit – Philosophie (Spiro als Diogenes in der Tonne).

**44. Kap. (02:57-04:36) Neues Rätsel**

Ben wird wieder auf die Reise geschickt; seine Aufgabe: „Finde die größte Kopfgeburt!“, seine Hinweise: Kopfschmerztabletten, eine Doppelaxt, Teile einer Tonscherbe: Gnoti s'auton. Stamatis: „die Worte standen auf einer der Säulen des Apollotempels, der Mensch soll sich mit seinen Möglichkeiten nicht überschätzen“. Stamatis erklärt Ben, seine Aufgabe bedeute eine Reise nach Athen.

**45. Kap. (04:37-06:07) Auf der Akropolis**

Ben auf der Akropolis; Infos erhält er durch Aleksandros („Forschungsgruppe Griechenland – Abt. Athen“); Parthenon auf der Akropolis bedeutet „junge Frau“ – der Name bezieht sich auf Pallas Athene – die Schutzgöttin Athens.

**46. Kap. (06:08-06:51) Animation 12 „Geburt der Athene“**

Metis ist die erste Liebschaft des Zeus; da diesem geweissagt wurde, ein Sohn der Metis werde ihn entmachen, verschlang er Metis, die sich in eine Mücke verwandelt hatte; deren ungeborenes Kind setzte sich in Zeus' Kopf fest und verursachte ihm rasende Kopfschmerzen; erst Hephaistos, der Gott der Schmiede, befreite Zeus, indem er mit einer Doppelaxt dessen Kopf spaltete: heraus sprang Athene in goldschimmernder Rüstung; Athene ist eine „Kopfgeburt“, Göttin der Klugheit u. der Weisheit, Schutzgöttin Athens. (06:52-07:13) Ben löst das erste Rätsel.

**47. Kap. (07:14-10:54) Erfindung der Demokratie, Apartheid**

Ben erhält nun die Aufgabe, die „coolste Idee der Griechen“ herauszufinden und erhält Hilfe von Twanett, einem farbigen Mädchen aus Südafrika, die ihn darüber belehrt, dass die Werte der Demokratie von den Griechen „erfunden“ wurden; sie erklärt, was für sie die Realisierung demokratischer Rechte, die Abschaffung der Apartheid, bedeutet.

**48. Kap. (10:55-12:08) Der Schierlingsbecher**

Bens „philosophische“ Schnitzeljagd setzt sich fort mit einer weiteren Frage der drei Kids: „Finde den, der das Gift aus dem Becher trank!“, Ben erreicht die Säulenhalle der Stoa, entdeckt in dem heute darin untergebrachten Museum den „Giftbecher“, jugendliche Besucher belehren ihn über die Funktion der „Giftbecher“ – „Schierlingsbecher“.

**49. Kap. (12:09-13:53) Animation 13: Sokrates und der Schierlingsbecher**

Orakel von Delphi kennzeichnet Sokrates als den weisesten aller Philosophen; Sokrates befragte in der Stoa die Menschen nach ihrem Wissen und stellte fest: Niemand ist sich seines Wissens sicher – „ich aber weiß, dass ich nichts weiß“, als Unruhestifter wird Sokrates in Athen zum Tode verurteilt; im Beisein seiner Freunde trinkt er den „Schierlingsbecher“ und stirbt; Bens Suche nach der „Unsterblichkeit“ geht weiter; er trifft auf Stamatis als Sokrates; dieser verweist ihn auf das Dionysos-Theater, das älteste Theater der Welt.

**50. Kap. (13:54-17:54) Im ältesten Theater der Welt**

Ein Tourist erläutert Ben die Geschichte des Dionysos-Theaters. Einschub (14:27-15:17) **Animation 14: Dionysos:** Dionysos, Sohn des Zeus und der Senele, Gott des Weins und des Rausches; ihm zu Ehren wurden Theaterfestspiele aufgeführt, Ursprung des griechischen Dramas. Einschub: Artraud aus Reutlingen, Schülerin eines Gymnasiums, bei den Proben zur Theateraufführung der „Antigone“ des Sophokles; Ben erhält Hinweis auf Theaterfundus Sokrates(straße) 16.

**51. Kap. (17:55-22:27) Ben als „Aphrodite“ findet letztes Puzzleteil**

Ben, verkleidet in einem Theaterkostüm (Aphrodite), erfährt, dass im griechischen Theater Männer auch Frauenrollen übernahmen; in seiner „Rolle“ als Aphrodite findet Ben den letzten Teil des Tonscherbenpuzzles: „Gnothi s'auton, Thneta Phronei – Erkenne Dich selbst, bedenke, dass Du sterblich bist!“, die Forschungsgruppe Griechenland „erklärt“ Ben die Worte: ohne das Wissen um die eigene Sterblichkeit vollbringt der Mensch keine Leistungen; Dichter, Philosophen, Helden vollbringen ihre Leistungen, weil ihnen



die „Sterblichkeit im Nacken sitzt“; „Unsterblichkeit ist etwas für Götter – nicht für Menschen“ (Spiro); nach Meinung der griechischen Weisheit bedeutet die Suche nach „Unsterblichkeit“ Maßlosigkeit und Selbstüberschätzung des Menschen.

## 52. Kap. (22:28-25:46) Sterbliche tanzen Sirtaki

Bens Versuch, sich „Ambrosia“ zu brauen, um dennoch unsterblich zu werden wie die Götter, scheitert kläglich; Stamatis rettet ihn aus dem Wasser und verdeutlicht ihm noch einmal die Unausweichlichkeit der Sterblichkeit; zum Abschluss tanzen beide Sirtaki vor dem Sonnenuntergang – zum einen ein wunderschöner Ausklang der Schnitzeljagd und zum anderen eine Reminiszenz an den Schluss des Filmklassikers „Alexis Sorbas“ (1965), bei dem Anthony Quinn als Grieche dem Briten Alan Bates den Sirtaki beibringt.

## STELLENWERT „GRIECHISCHE ANTIKE – MYTHOLOGIE“ IM UNTERRICHT MYTHOLOGIE DER GRIECHISCHEN ANTIKE

Die griechische Ethnogenese findet entscheidende Impulse durch die Entwicklung, Heranbildung und Verschriftlichung mythologischer Überlieferungen (Homer, Hesiod, ab ca. 800 v.Chr.). Gedanken- und Vorstellungswelt der antiken Griechen – erstmals vermittelt durch die Epen Homers um ca. 800 v. Chr – prägen die Identitätsbildung der Griechen als homogene Einheit. Siedlungsgemeinschaften, aus denen sich später die Poleis (pl. von polis) bilden, sind lange Zeit nicht nur politische, sondern v.a. Kultgemeinschaften. Dazu sagt der Historiker Welwey<sup>1</sup>:

„Von größter Bedeutung für einen Polisverband waren in archaischer Zeit die Kulte der ‚großen‘ olympischen und gemeingriechischen Gottheiten geworden, die gewissermaßen zur Familie des Zeus gehörten. Ihr Bild und die Vorstellungen von ihren Kräften und von ihrem Wirken waren maßgebend von Homer (bzw. den Dichtern der homerischen Epen) sowie auch von Hesiod geformt worden. Die Gottheiten erscheinen in der frühgriechischen Poesie geradezu als Urbilder menschlicher Charaktere, Eigenschaften und Verhaltensweisen. Andererseits wurden sie (...) in jedem Gemeinwesen als besondere Schutzgötter verehrt und empfangen als solche ihre Opfer und Weihungen.“<sup>2</sup>

Das religiöse Weltbild der Griechen fußt auf ihren Götter- und Heldensagen, deren schriftliche Zeugnisse erstmals mit den Epen des Homer sowie später in den Werken Hesiods und Herodots vorliegen. In ihnen erschließt sich die Lebenswelt und Anschauung griechischer Menschen der Antike – Ausgrabungen und erhaltene Baudenkmäler, Skulpturen usw. geben uns Heutigen Zeugnis von der antiken Kultur.

Die Auseinandersetzung mit der griechischen Mythologie erlaubt den Zugang zur Gedanken- und Vorstellungswelt des antiken Griechenland.

Wir haben es bei diesem Themenkreis – angesichts der herausragenden Rezeption der antiken griechischen Literatur in der Kulturgeschichte Europas – mit zentralen Inhalten v.a. des Geschichtsunterrichts, daneben aber auch des Literatur-, Geographie- und Politikunterrichts zu tun. (Die Lehrpläne der Bundesländer weisen die entsprechenden Inhalte/Kompetenzen für die Jahrgangsstufen 6 und 7 aus). Die Zeugnisse der griechischen Mythologie gelten als Beginn europäischer Kultur- und Geistesgeschichte.

## LEHRPLANBEZUG DIDAKTISCHER STELLENWERT

Im Kontext der Behandlung des Themenfelds „Das antike Griechenland“ im Unterricht – in verschiedenen Abstufungen Inhalt aller länderspezifischen Lehrpläne für die Jahrgangsstufen 6 oder 7 – hat die Auseinandersetzung mit *Religion, Mythos, Kultus, usw. im antiken Griechenland* einen hohen Stellenwert. Der Auswahl der entsprechenden Lerninhalte sind die Kompetenzanforderungen zum Ende der Jahrgangsstufe

<sup>1</sup> Welwey, Karl-Wilhelm: *Die griechische Frühzeit: 2000 – 500 v. Chr., München 2007.*

<sup>2</sup> Ebd. S. 87.

5/6 zugeordnet. Aus dem 2006 vom VGD erarbeiteten Rahmenmodell der Bildungsstandards Geschichte für die Jahrgangsstufe 5/6 – erarbeitet als Grundlage länderspezifischer Lehrpläne – sei hier exemplarisch<sup>3</sup> zitiert:

## **„KOMPETENZBEZUG“ ZUM ENDE DER JAHRGANGSSTUFE 5/6:**

### **4.1 Sachkompetenz**

#### **Das antike Griechenland**

Die Schülerinnen und Schüler können am Ende von Klasse 6

- **die Voraussetzungen für die Entstehung der griechischen Stadtstaaten erklären,**
- d.h. konkret: Sie können
  - geographische Rahmenbedingungen (Küstennähe, umgebende hohe Gebirge, fruchtbare Böden in den Tälern) nennen,
  - gesellschaftliche Rahmenbedingungen (Stadtentstehung, Handel, Seefahrt, Militärdienst des Bürgers, Selbstverwaltung, Bevölkerungswachstum) und deren Folgen (Kolonisation im Mittelmeerraum) beschreiben.
- **den Zusammenhang von Religion und Kultur im antiken Griechenland erfassen,**
- d.h. konkret: Sie können
  - die gesellschaftliche Bedeutung der öffentlichen Spiele und Kulte in Griechenland erläutern,
  - die wichtigsten griechischen Götter und ihre Zuständigkeiten aufführen,
  - die Rolle religiös bestimmter Kriterien (Orakel von Delphi) für Entscheidungen über Krieg und Frieden einschätzen.

### **4.2 Deutungs- und Reflexionskompetenz am Ende von Klasse 6**

(...)

#### **mit Perspektivität in der Geschichte umgehen,**

d.h. konkret: Sie können

- sich in verschiedene historische Perspektiven hineinversetzen und in ihnen sprechen und handeln
- historische Situationen und Ereignisse parallel aus verschiedenen Perspektiven betrachten (Beispiele: Perspektive der Römer – Perspektive der Karthager, Perspektive des Sklaven – Perspektive des Herrn, des Feldherrn – des Soldaten)

#### **Fremdverstehen leisten,**

d.h. konkret: Sie können

- historische Verhältnisse und das Handeln von Menschen früher unvoreingenommen als anders (nicht rückständig) wahrnehmen
- das Handeln von Menschen früher auf der Basis der zeitgenössischen Wertvorstellungen, wahrnehmen (Beispiele: Märtyrertum als höchstes religiöses Verdienst, Sklavenhaltung als Selbstverständlichkeit)

#### **Veränderung in der Geschichte wahrnehmen,**

d.h. konkret: Sie können

- einfache punktuelle Vergleiche zwischen „damals“ und „heute“ vornehmen (Beispiel: römische familia – Familie heute) (...)

<sup>3</sup> Verband der Geschichtslehrer Deutschlands (= VGD). Rahmenmodell Gymnasium. Jahrgangsstufe 5/6. S. 11 f. 2006, Quelle: [http://www.nglv.de/docs/Bildungsstandards\\_Geschichte\\_16.06.06.pdf](http://www.nglv.de/docs/Bildungsstandards_Geschichte_16.06.06.pdf), Stand: 10.09.2012.

### **Gegenwartsbezüge herstellen,**

d.h. konkret: Sie können

- Spuren der Vergangenheit in der Gegenwart finden und die historische Bedingtheit heutiger Phänomene erkennen (Beispiele: lateinische Fremdwörter, Lehnwörter, gegebenenfalls historische Stätten und Überreste römischer Gründungen).
- historische Situationen durch Vergleich und Analogiebildung auf die Gegenwart beziehen (Beispiele: Getreideversorgung in Rom – Ölversorgung heute; Zirkusspiele in Rom – Spiele in Fußballstadien heute)

### **Mit Dimensionen/Kategorien/Begriffen arbeiten,**

d.h. konkret: Sie können

- Dimensionen der Geschichte (Beispiele: Politik, Wirtschaft, Religion, Kultur, Arbeit, Technik, Alltag, Geschlecht) unterscheiden und ihnen einzelne Themen zuordnen (Beispiel: die Rolle von Arbeit und Technik seit der Neolithischen Revolution).
- Kategorien zur Deutung und Wertung historischer Prozesse nennen und anwenden (Beispiele: Herrschafts- und Partizipationsformen im antiken Griechenland und in Rom).

### **Verfahren historischer Untersuchung beherrschen,**

d.h. konkret: Sie können

- selbstständig aus der Gegenwart Fragen an die Vergangenheit formulieren (Beispiel: Weshalb nahmen die Sklaven ihr Schicksal in aller Regel hin ohne auf ihre Menschenrechte zu pochen?)
- **(eigene) Deutungen von Geschichte sprachlich adäquat umsetzen,**
  - d.h. konkret: Sie können historische Sachverhalte sprachlich angemessen beschreiben
- **mit Darstellungen von Geschichte kritisch umgehen,**
  - d.h. konkret: Sie können zwischen beschreibenden und deutenden Elementen in Darstellungen von Geschichte unterscheiden

### **Medien-/Methodenkompetenz am Ende von Klasse 6**

Die Schülerinnen und Schüler können am Ende von Klasse 6 (..)

#### **Filmquellen erschließen,**

d.h. konkret: Sie können

- zwischen historisierenden Spielfilmen und Dokumentarfilmen unterscheiden,
- einem Filmausschnitt konzentriert folgen und einfache Beobachtungsaufträge erfüllen,
- einem Film einfache historische Informationen entnehmen. ...

#### **mit Karten arbeiten,**

d.h. konkret: Sie können

- Informationen aus Karten zur antiken Geschichte entnehmen (antike Städte und Landschaften benennen, geografische Rahmenbedingungen beschreiben, Machtbereiche benennen u.a.),
- orientierende Raumvorstellungen zur antiken Geschichte präsentieren (Ausdehnung der griechischen Kolonisation, Größenverhältnis Griechenland/Persien, Ausdehnung des römischen Weltreichs zur Zeit des Augustus).

**miteinander kommunizieren (selbstständig Lernprozesse gestalten und Lernergebnisse vermitteln)**

d.h. konkret: Sie können

- sich geschichtliches Wissen auf dem Wege der Gestaltung eines Rollenspiels oder eines historischen Szenarios aneignen, Empathie empfinden, sich in andere hineinversetzen
- geschichtliches Wissen durch Gestaltung einer fiktiven Geschichte zum Thema befestigen,
- dem Arbeitspartner (bei Partnerarbeit) das eigene Vorhaben und eigene Teilergebnisse sprachlich treffend erläutern,
- der Gesamtgruppe die eigenen Arbeitsergebnisse in angemessener sprachlicher Form mitteilen,
- Mittel der adressatengerechten Veranschaulichung eigener oder gemeinsamer Arbeitsergebnisse finden

**DIDAKTISCH-METHODISCHE HINWEISE**

Die Eignung des vorliegenden Films *Schnitzeljagd bei den alten Griechen* im Kontext des Unterrichts zur „Griechischen Antike“ ergibt sich aus den zitierten Inhalten und Kompetenzerwartungen im Fach Geschichte für die Klassen 6 oder 7. Die DVD bietet insofern zahlreiche Ansatzpunkte vertiefender Auseinandersetzung, als zentrale Götter- und Heldengestalten, Kultstätten, Städte, Landschaften, usw. der antiken Mythologie thematisiert und z.T. in Animationen erläutert werden (Delphi, Olymp, Kreta, Zeus, Hera, Athene, Herakles, Odysseus, usw.). Die den Inhalten der Filmbeiträge zugeordneten Arbeitsmaterialien im ROM-Teil der DVD orientieren sich an den Standards für den Unterricht.

Neben dem Einsatz im Fach **Geschichte** eignet sich der Film für den Einsatz in den Fächern **Kath. und Ev. Religionslehre** (Gottesbilder, Monotheismus/Polytheismus, etc.), **Kunstgeschichte, Sozialkunde, Gesellschaftslehre, Deutsch/Literatur**, usw.

Ausgangspunkt der mit M1–M6 (Arbeitsblätter) vorgeschlagenen, vertiefenden Erarbeitungsschritte sind die in den einzelnen Folgen des Films angesprochenen Motive. Es wird vorgeschlagen, die Folgen der DVD getrennt zu bearbeiten, so dass pro Unterrichtseinheit ein Methodenwechsel stattfindet und zudem Möglichkeit zur vertiefenden Bearbeitung überschaubarer Einheiten gegeben ist.

Vor der Sichtung der jeweiligen Folge sollten M1 und M2 (evtl. alternativ, Eignung für jede Folge, s. Tabellen) verteilt werden. Die darin festgehaltenen Notizen ermöglichen nach Filmsichtung die Strukturierung und vertiefende Weiterarbeit.

Im Anschluss an die Filmsichtung sollten zur Vertiefung einzelner Themenfelder entweder Internetrecherchen oder Lektüreaufgaben erfolgen. Da die Inhalte sowohl im Geschichtsunterricht als auch im Deutschunterricht ihren festen Platz in den Lehrplänen haben, empfiehlt sich ein fächerübergreifender Unterricht (Deutsch, Geschichte - Berührungspunkte auch in Kunst, Sport, Religion).

AB ab M4 und M5 sollten erst nach Filmsichtung der ersten zwei/drei Folgen eingesetzt werden. M6 weist Transferaufgaben für die Gruppenarbeit aus. Es bietet die Vorlagen für vier verschiedene Gestaltungsaktionen. Die Kopiervorlage M8 ermöglicht einen kurzen Überblick über zentrale Inhalte der griechischen Mythologie.

Die Textblätter können in einer „Lesecke“ den Schüler(inne)n zur Verfügung gestellt werden. Die Aufgabenstellungen innerhalb der Arbeitsblätter beziehen sich auf die Inhalte der einzelnen Folgen. Es empfiehlt sich, M1 und M2 vor Filmsichtung an die Schüler(innen) zu verteilen, so dass diese zuvor die Aufgabenstellung lesen können. M1 und M2 dienen v.a. der Strukturierung der Filminhalte. Zur weiterführenden Information bietet sich die Internetrecherche an (s. Linkliste). Alternativ ergänzen/vertiefen Textblätter die im Film vermittelten Inhalte.

**QUELLEN:**

Emil Nack/Wilhelm Wägner: *Das antike Griechenland. Land und Volk*, Wien: Tosa 2004.

Hans Reichardt: *Die Alten Griechen (WAS IST WAS 64)*, Nürnberg: Tessloff 1979.



## WEITERE FACHLITERATUR:

*Paul Hühnerfeld*: Der Kampf um Troja - Griechische Sagen - Mit Illustrationen von Carl Durban, München: dtv 1990.

Der kleine Pauly. Lexikon der Antike, hrsg. von Konrat Ziegler und Walther Sontheimer. München: dtv 1979.

*Michael Grant/John Hazel/Holger Fliessbach/Caroline Creutzer* (Hg.): Lexikon der antiken Mythen und Gestalten, Berlin: List TB 2009.

Die griechischen Sagen. In Bildern erzählt von Erich Lessing. München: Orbis 1993.

*Erika Simon/Max Hirmer*: Die Götter der Griechen. München: Hirmer Bearb. Neuaufl. 2000.

*Wolfgang Schadewaldt*: Von Homers Welt und Werk. Stuttgart: K.F. Koehler 4. Verb. Aufl. 1965.

*Leo Deutel*: Heinrich Schliemann. Eine Biographie. Mit Selbstzeugnissen und Bilddokumenten. Frankfurt/M.: Fischer TB 1991.

*Karl-Wilhelm Welwey*: Die griechische Frühzeit: 2000 – 500 v. Chr. München: C.H. Beck 2. aktual. Aufl. 2007.

*Detlef Lotze*: Griechische Geschichte. Von den Anfängen bis zum Hellenismus. München: C.H. Beck 7. erw. Aufl. 2007.

Griechische Götter und Sagengestalten (systematisch). Zusammengestellt und bearb. von Georg Bosold. Berlin 2007.

<http://www.hslunz.ac.at/quiz/griech.htm>

[http://de.wikipedia.org/wiki/Antikes\\_Griechenland](http://de.wikipedia.org/wiki/Antikes_Griechenland)

[http://de.wikipedia.org/wiki/Griechische\\_Mythologie](http://de.wikipedia.org/wiki/Griechische_Mythologie)

[www.griechische-sagen.de](http://www.griechische-sagen.de)

**ANGELA HOGREBE**

## ARBEITSBÄTTER/MATERIALIEN:

M1 Götterwelt: Namen/Eigenschaften/Beziehungen

M2 Götterwelt: Orte/Bedeutungen/Legenden

M3 Städte und Landschaften im alten Griechenland

M4 Götter, Helden, Denker, Sagen, Ereignisse... - die Lebenswelt der alten Griechen

M5a Neun Fragen

M5b Spuren der Antike in unserer gegenwärtigen Welt

M6 Aufgaben zur Gruppenarbeit

M7 Quiz

M8 Kopiervorlage

**M1****Götterwelt – Namen, Eigenschaften, Beziehungen**

Dieses Arbeitsblatt erhältst Du zur Filmsichtung der vier Folgen **Schnitzeljagd bei den alten Griechen**. – Lies Dir die Aufgabe durch, bevor wir den Film starten.



1. Während seiner Schnitzeljagd begegnen Ben viele Götter- und Heldengestalten aus der griechischen Sagenwelt. – Notiere während unserer Filmsichtung **die Namen** dieser Personen in folgender Tabelle.

| Götter- / Heldennamen | Eigenschaften | Verwandtschaftsbeziehungen/Legenden |
|-----------------------|---------------|-------------------------------------|
|                       |               |                                     |
|                       |               |                                     |
|                       |               |                                     |
|                       |               |                                     |
|                       |               |                                     |
|                       |               |                                     |
|                       |               |                                     |
|                       |               |                                     |
|                       |               |                                     |

2. Trage nun in die Tabelle – stichwortartig – ein, was Du über die Gestalten im Film erfahren hast. Du kannst dazu weitere Informationen im Internet recherchieren oder in den Zusatzinfos der DVD nachschauen.

## M2

## Götterwelt – Orte, Bedeutungen, Legenden

Dieses Arbeitsblatt erhältst Du zur Filmsichtung der vier Folgen **Schnitzeljagd bei den alten Griechen**. Lies Dir die Aufgabe durch, bevor wir den Film starten.



1. Während seiner Schnitzeljagd wird Ben von seinen drei „Führern“ zu wichtigen Orten des alten Griechenland geschickt. Notiere während der Filmsichtung die Namen der Orte in der folgenden Tabelle.

| Ort / Heiligtum | Bedeutung des Ortes | Legende zu diesem Ort |
|-----------------|---------------------|-----------------------|
|                 |                     |                       |
|                 |                     |                       |
|                 |                     |                       |
|                 |                     |                       |
|                 |                     |                       |
|                 |                     |                       |
|                 |                     |                       |
|                 |                     |                       |
|                 |                     |                       |

2. Nach der Filmsichtung:

Beschreibe nun – stichwortartig – diesen Ort, seine Lage und die Bedeutung, die dieser Ort für die alten Griechen hatte. Zusätzliche Informationen kannst Du im Internet recherchieren oder über die Zusatzmaterialien der DVD-ROM einholen.

### M3 Städte und Landschaften im alten Griechenland

1. Im Film habt ihr mehrmals die Griechenlandkarte gesehen, auf der die Reiserouten von Ben eingezeichnet waren. Eine dieser Karten findest Du unter Bild 1. Darunter findest Du eine nicht beschriftete Karte von Griechenland (Bild 2). Übertrage in diese Karte die Namen der Orte aus Karte 1 an der „richtigen“ Stelle.



Bild 1



Bild 2



## M4 Götter, Helden, Denker, Sagen, Ereignisse... - die Lebenswelt der alten Griechen

1. Die nachfolgenden Bilder zeigen Szenen aus der griechischen Götter- und Sagenwelt

Erinnere Dich, zu welcher (im Film gezeigten) Geschichte die folgenden Bilder gehören und schreibe die richtigen Stichworte neben das Bild. Schreibe danach die Geschichte zu einem Bild, das Du Dir ausgesucht hast, mit eigenen Worten auf der Rückseite dieses Arbeitsblattes auf. Du kannst diese Aufgabe auch zusammen mit deinem Banknachbarn ausführen.



**Bild 1**




---

---

---

---

---

**Bild 2**




---

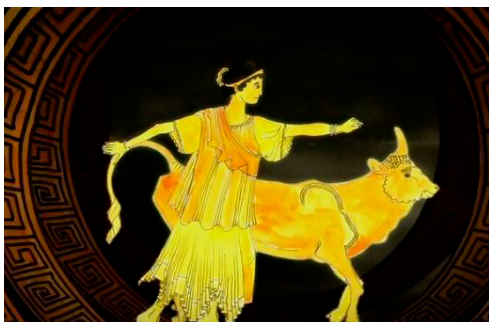
---

---

---

---

**Bild 3**




---

---

---

---

---

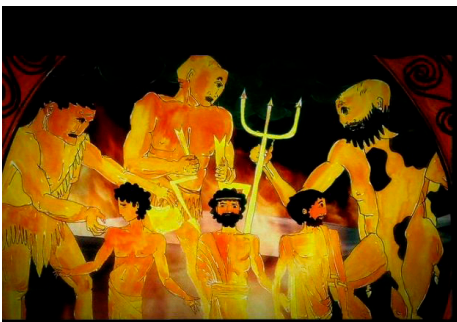


**M4**    *Götter, Helden, Denker, Sagen, Ereignisse... - die Lebenswelt der alten Griechen*

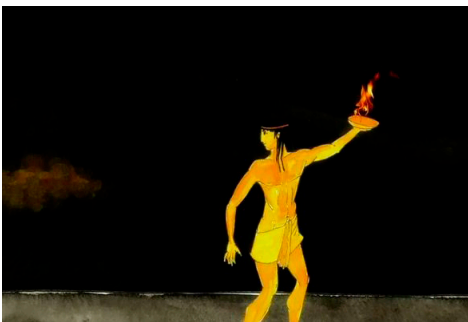
**Bild 4**



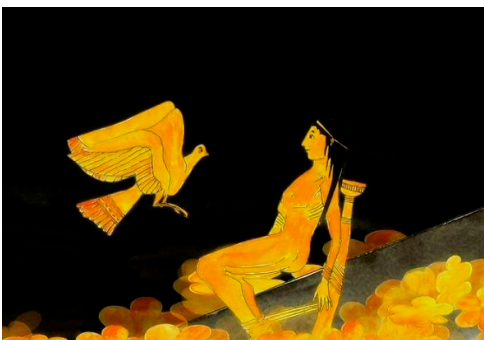
**Bild 5**



**Bild 6**



**Bild 7**



## M4 Götter, Helden, Denker, Sagen, Ereignisse... - die Lebenswelt der alten Griechen

Bild 8

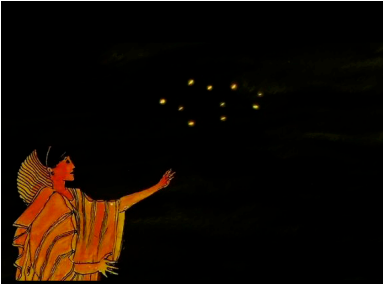


Bild 9



Bild 10

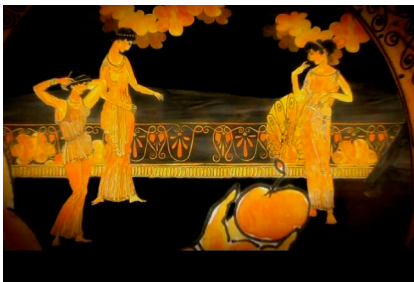
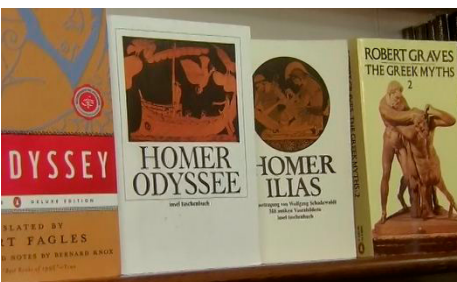


Bild 11



Bild 12



## M5a

## Neun Fragen



1. Erkläre den Ausdruck „Kopfgeburt“ für eine Gestalt der griechischen Götterwelt!



---

---

---

---

2. Kannst Du Dir vorstellen, warum die Überlieferung die Göttin ... eine „Kopfgeburt“ nannte? Was sollte damit wohl ausgedrückt werden?

---

---

---

---

3. Warum führt Bens Reise auf der Suche nach einer „Kopfgeburt“ in die Stadt Athen?

---

---

---

---



4. Nenne einige der noch heute sichtbaren „Zeugnisse“ für die Verbindung der Stadt Athen mit ihrer Schutzgöttin!




---

---

---

---

5. Das Mädchen Twanett aus Südafrika (Folge 4) nennt die „Demokratie“ die „coolste Erfindung der Griechen“. Welche Gründe nennt sie?

---

---

---

---

6. Das Orakel von Delphi bezeichnete den Philosophen Sokrates als den ‘weisesten aller Philosophen’. Wie wurde dieses Urteil begründet? (Hinweis: Sokrates fand heraus, dass die meisten Menschen glauben, etwas zu wissen, aber in Wirklichkeit nichts wissen...)

---

---

---

---

## M5a

## Neun Fragen



7. Sokrates' Tod ist wegen seiner außergewöhnlichen Umstände in die Geschichte eingegangen. Schreibe das Stichwort auf, das darauf hinweist:




---



---



---



---

8. Athen wird auch mit dem Gott Dionysos in Verbindung gebracht. Die Art und Weise seiner alljährlichen Verehrung im antiken Athen spielt auch in heutiger Zeit noch eine große Rolle und führte in der Antike zur Errichtung eines Bauwerks, das in seiner Art das älteste der Welt ist. Erläutere die Aussagen.

---



---



---



---



9. Gnothi s'auto n' – Thneta Phronei. Hast Du die Übersetzung dieses Spruchs behalten?

---

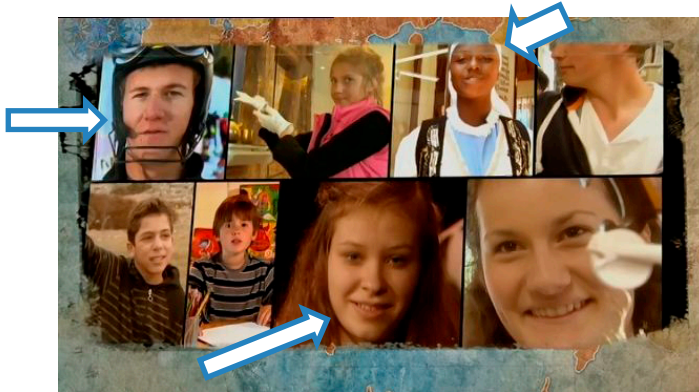


---

Dieser Spruch stand auf einer der Säulen im Apollotempel zu Delphi. Wozu wollte dieser Spruch die Menschen auffordern?

---





Ben macht sich im Film auf die Suche nach der „Unsterblichkeit“. Bei den alten Griechen hofft er sie zu finden. Dabei führt ihn die Reise an Orte, die für die Griechen der Antike von großer Bedeutung waren. Verbunden mit diesen Orten waren heilige Handlungen, Ideen, Geschichten, Sagen, Spiele und andere wichtige Ereignisse. Der Glaube der antiken Griechen hat diese zu großen Leistungen angespornt, von denen viele auch heute noch Bedeutung haben. Das sind die „Spuren“ der Antike in unserer Zeit. Die Kinder im Film (aus aller Welt) – alle Mitglieder der „Forschungsgruppe Griechenland“ – erzählen uns davon.

**Aufgabe:** Erkläre (mit Hilfe der Filmbeiträge), welche Spuren, Nachwirkungen und Folgen aus der griechischen Antike bis in unsere heutige Zeit hinein reichen – so dass wir von den Leistungen der antiken Menschen quasi profitieren. – Als „Hinweise“ dienen verschiedene Bilder aus dem Film:



1. „Felsen der ... ?...“

---



---



2. Fand alle vier Jahre statt ...?

---



---

Finde weitere Beispiele:

---



---

**M6****Aufgaben zur Gruppenarbeit****Gruppe 1**

Gestaltet gemeinsam in Eurer Gruppe ein Poster auf Tonpapier.



Euer Thema lautet:

*Der olympische Götterhimmel*

Nutzt bei der Gestaltung Informationen, Texte, Bilder ..., die Ihr bereits gesammelt habt und ergänzt die Materialien mit eigenen Ausdrucken aus dem Internet und selbst verfassten kleinen Texten.

Ihr benötigt Tonpapier, Kleber, Schere, einfaches Papier und Stifte

**Gruppe 2**

Gestaltet gemeinsam in Eurer Gruppe ein Poster auf Tonpapier.

Euer Thema lautet:

*Das Orakel zu Delphi*

Nutzt bei der Gestaltung Informationen, Texte, Bilder ..., die Ihr bereits gesammelt habt und ergänzt die Materialien mit eigenen Ausdrucken aus dem Internet und selbst verfassten kleinen Texten.

Ihr benötigt Tonpapier, Kleber, Schere, einfaches Papier und Stifte

**Gruppe 3**

Gestaltet gemeinsam in Eurer Gruppe ein Poster auf Tonpapier.



Euer Thema lautet:

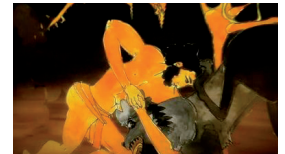
*Die Olympiade – gestern und heute*

Nutzt bei der Gestaltung Informationen, Texte, Bilder ..., die Ihr bereits gesammelt habt und ergänzt die Materialien mit eigenen Ausdrucken aus dem Internet und selbst verfassten kleinen Texten.

Ihr benötigt Tonpapier, Kleber, Schere, einfaches Papier und Stifte

**Gruppe 4**

Gestaltet gemeinsam in Eurer Gruppe ein Poster auf Tonpapier.



Euer Thema lautet:

*Die Helden der griechischen Sagenwelt – Herakles und Odysseus*

Nutzt bei der Gestaltung Informationen, Texte, Bilder..., die Ihr bereits gesammelt habt und ergänzt die Materialien mit eigenen Ausdrucken aus dem Internet und selbst verfassten kleinen Texten.

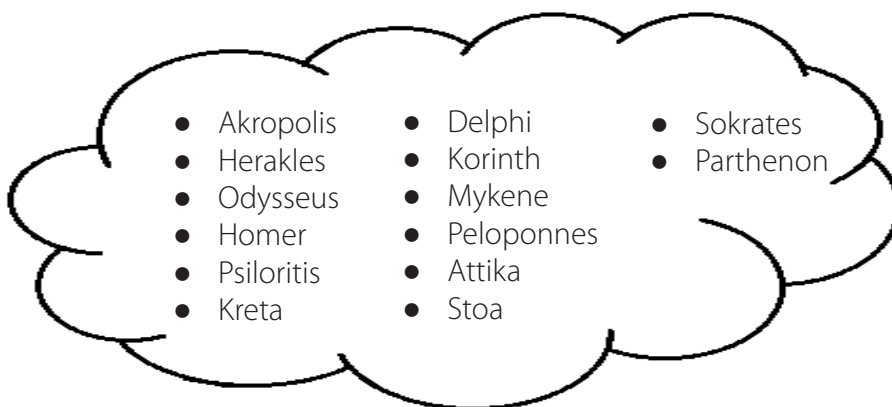
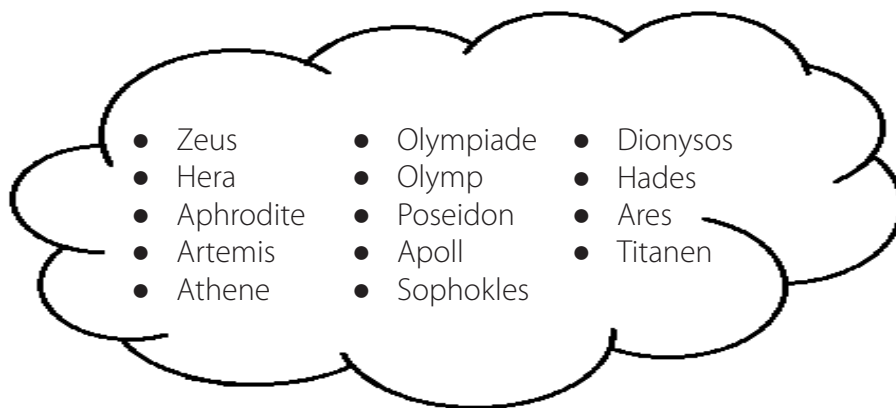
Ihr benötigt Tonpapier, Kleber, Schere, einfaches Papier und Stifte

### 1. Aufgabe:

Formuliere zusammen mit deinem Banknachbarn zu jedem der folgenden Stichworte eine Quizfrage und multiple-choice-Antworten:

**Beispiel:** Zeus war

- Gott des Meeres
- Götterbote
- Göttervater – Herrscher des Olymp



### LINKS (STAND 01.10.2012)

<http://www.gottwein.de/Cap/Mythologie.php>

<http://www.bosold.de/sagen/>

<http://www.hist.uni-hannover.de/>

## PANHELLENISCHES KULTSTÄTTEN

Die Griechen der Antike waren keine politische Einheit. Sie waren aufgespalten in viele Städte oder Siedlungen und als solche politisch selbständige Einheiten. Dennoch hatten die Griechen, auch Hellenen genannt, ein Gemeinschaftsgefühl als ein Volk: sie besaßen eine gemeinsame Sprache, gemeinsame religiöse Vorstellungen und gemeinsame Kultstätten. Ihr Gemeinschaftsbewusstsein kam auch zum Ausdruck in Siedlungsgemeinschaften (häufig Nachbarstämme), deren Mittelpunkt gemeinsame Heiligtümer, Kultstätten und Opferfeste bildeten. Solche Verbände wurden Amphiktyoniden genannt. Ihre Aufgabe war es, ein gemeinsames Heiligtum zu schützen und zu verwalten.

## DAS ORAKEL ZU DELPHI

Gemeinsame Kultstätten stärkten das Gemeinschaftsgefühl der Griechen. Dabei spielte das **Heiligtum in Delphi** die weitaus größte Rolle. Delphi galt den Griechen als **Mittelpunkt der Welt**. Man bewahrte dort einen heiligen Stein, geformt wie ein halbes Ei, der als „Nabel der Erde“ (omphalos) bezeichnet wurde. Nach einer Legende ließ Zeus, um den Mittelpunkt der Erde festzustellen, zwei Adler von entgegen gesetzten Enden der Welt aufeinander zufliegen. Beim „Omphalós“, dem Nabelstein, trafen sie zusammen und bestimmten so **Delphi als Mittelpunkt der Erde**. Eine weitere Legende besagt, dass **Apollo in Delphi** den Drachen „Python“ erschlagen haben soll, so dass die Errichtung des Heiligtums möglich wurde. (Daher auch der Name **Pythia**, durch die Apollon sein Wissen kundtat).

Apollo galt den Griechen als Schutzgott des Ortes. Apollo, so glaubten die Griechen, kannte die Zukunft. Sein Wissen tat er durch den Mund der Pythia kund. Sie saß (im Apollontempel) über einem Erdsplatt, dem berauschende Dämpfe entstiegen, auf einem **Dreifuß** und murmelte unverständliche Worte, die den Fragenden und Ratsuchenden von den Priestern des Tempels gedeutet wurden. Über viele Jahrhunderte pilgerten die Menschen an diese Stätte, um das Orakel zu befragen, Apollons Wissen über die Zukunft zu erfahren, bzw. um Rat und Entscheidungshilfe zu erhalten. Könige und Feldherren machten häufig ihre Entscheidungen von den Orakelsprüchen in Delphi abhängig.

## DIE OLYMPISCHEN SPIELE

Das Gemeinschaftsgefühl der Griechen kam auch zum Ausdruck bei gemeinsamen Spielen und Wettkämpfen, die sie an wichtigen Kultstätten zu Ehren der Götter durchführten. Die bekanntesten und wichtigsten Spiele fanden seit 776 v.Chr. in Olympia (westlicher Peloponnes) in vierjährigem Rhythmus statt. Olympia war nie eine eigene Stadt, sondern ein heiliger Bezirk mit Tempeln, öffentlichen Gebäuden und nur sehr wenigen Wohnhäusern. Der Bezirk in der Ebene nahe der Küste, geschützt im Norden vom „Kronoshügel“ erhielt schon sehr früh den Namen „olympisches Land“. Dieser Bezirk lag weitab von größeren Ansiedlungen. Zentrum war ein großer Festplatz, von einer 200m langen und 175m großen Mauer umgeben. Hierher kamen die Menschen aus allen griechischen Regionen, um an den Festspielen teilzunehmen. Das Stadion, ein großer Zeustempel, ein sehr alter Heratempel und Verwaltungsgebäude bestimmten das Bild des heiligen Bezirks, auf dem die Feierlichkeiten beim ersten Vollmond nach der Sommersonnenwende stattfanden. Der eigentliche Austragungsort der Spiele war rechtwinklig angelegt und hatte eine Länge von 192m. An den Längsseiten des Stadions boten zwei Hügel 45.000 Zuschauern Platz. Ein 32m langer Tunnel bildete den Zugang zum Stadion.

Schon Monate vor Austragung der Spiele wurden sie durch Herolde im ganzen Land angesagt. Dabei wurde zugleich der „Gottesfrieden“ ausgerufen, der die Vorbereitung, die Anreise, die Austragung der Spiele und die Heimreise vor feindseligen Auseinandersetzungen schützen sollte. 30 Tage vor der fünftägigen (seit dem 6. Jahrhundert v.Chr., ursprünglich ein Tag) Feier reisten die Wettkämpfer (Fünfkampf: Wettlauf, Weitsprung, Diskuswerfen, Speerwerfen und Ringen; Wagenlenker) an, um sich einem harten Training zu unterziehen. Den Siegern winkten Ruhm, Ehre und Reichtum. Zudem hatten sie das Recht, sich ein Standbild im Altis (Festplatz der Olympiade) errichten zu lassen.

Die Griechen führten die Gründung ihrer heiligen Bezirke gern auf mythische Begebenheiten zurück, um die besondere Bedeutung des Ortes zu betonen. So schrieben sie Herakles den Ursprung der olympischen Spiele zu. Er soll zur Feier seines Sieges über den König Augias von Elis (Region um den olympischen Bezirk) die ersten Festspiele ausgetragen haben.

## DIE OLYMPISCHEN GÖTTER

Die Götter der griechischen Mythologie, deren Namen uns geläufig sind, waren, so glaubten die Griechen, eine 3. Göttergeneration: Am Anfang herrschte, so die Sage, das Chaos, das ungeordnete Nichts, aus dem Gaia, die Mutter Erde, entstand. Gaia zeugte aus sich heraus den Uranos, den Himmel und Pontos, das Meer. Als Gattin des Uranos gebar Gaia die riesigen einäugigen Kyklopen und zwölf Titanen, welche später Eltern der olympischen Götter wurden.

Uranos war der Sage nach der erste Herrscher der Welt. Als sich jedoch die Kyklopen gegen ihn auflehnten, warf er sie in den Tartaros, den finstersten Teil der Unterwelt. Gaia forderte nun die Titanen auf, ihre Geschwister zu befreien. Doch nur Kronos, der jüngste Sohn Gaias, wagte den Kampf gegen seinen Vater und bezwang ihn. Seither war Kronos Herrscher der Welt. Da ihm aber Uranos geweissagt hat, er werde durch einen seiner Söhne entmachteter werden, verschlang er die Kinder, die ihm seine Frau Rhea gebar, sofort nach deren Geburt. Aber ihren jüngsten Sohn, Zeus, konnte Rhea retten, als sie ihn heimlich in einer Höhle (Psiloritis) gebar und ihn im Verborgenen von Nymphen aufziehen ließ. Als Zeus erwachsen war, zwang er seinen Vater, die Geschwister wieder auszuspeien und konnte so gemeinsam mit ihnen den Kampf gegen Kronos aufnehmen (Titanenkampf). Zeus befreite die Kyklopen aus der Unterwelt.

Zum Dank für ihre Befreiung schenkten ihm die Kyklopen Blitz und Donner – Hades erhielt eine Tarnkappe und Poseidon einen Dreizack.

Nach 10-jährigem Kampf, bei dem Zeus von seinen Brüdern Hades und Poseidon sowie den Hunderarmigen (Hekatoncheiren), einigen Titanen und den Kyklopen unterstützt wurde, wurden Kronos und feindliche Titanen überwunden. Nun war Zeus der mächtigste aller Götter. Aber er musste sich seine Herrschaft teilen: sein Bruder Poseidon erhielt die Herrschaft über das Meer und Hades wurde Herrscher der Unterwelt. Wohnsitz der neuen Götter war der Olymp, wo Hephaistos (hinkender Gott der Schmiede und des Feuers) einen Palast gebaut hatte. Hier wohnen sie in ewiger Jugend, unangefochten durch Leid und Sorgen, sich von göttlichem Ambrosia ernährend. Doch sie übermenschlich sie auch sind, sie haben auch viele menschliche Eigenschaften, sind eifersüchtig, rachsüchtig, verlieben sich, sind eitel, usw. Auch gehen sie manchmal eheliche Verbindungen mit Menschen ein. Ihre Parteinahme für Menschen, Städte, Stämme entzündet zuweilen (vorübergehenden) Streit im Götterhimmel.

## ZEUS

Zeus ist der mächtigste der olympischen Götter - Vater der Götter und Menschen. Er verteilt Regen und Sturm, Blitz und Donner gehorchen ihm. Durch seine Gaben gedeiht das Getreide. Zeus ist Schützer von Haus und Hof, Schützer des Königs, später Schirmherr der politischen und moralischen Ordnung. Er wacht über die Wahrung des Gastrechts, bestraft Meineidige. Verheiratet ist er in 3. Ehe mit Hera, um die er 300 Jahre geworben hat. Aber er hat auch unzählige Geliebte, denen er sich gern in Gestalt von Tieren nähert. Zeus ist Vater der meisten olympischen Götter: der Artemis, des Apollon, der Pallas Athene, des Hermes. Zeus ist zwar der mächtigste aller Götter, aber er besitzt keine Macht über das Schicksal des einzelnen Menschen. Dieses bestimmen die Moiren, die drei Schicksalsgöttinnen. Diese weben den Schicksalsfaden, teilen ihn einzelnen Menschen zu, schneiden ihn wieder ab.



## ALS BEDEUTENDSTE GÖTTER DES OLYMPISCHEN GÖTTERHIMMELS GELTEN:

### APOLLON

Apollon ist der Lichtgestaltige, der Gott der Klarheit und Reinheit, der Ordnung und des Maßhaltens. Er ist der Sohn des Zeus und der Leto. Seine Zwillingschwester ist **Artemis**, die Göttin der Jagd (wird immer mit Hirschkuh dargestellt). Apollon besitzt klaren Verstand und weiß um die Zukunft. Daher kommen die Menschen zu ihm (z.B. nach Delphi), um Rat und Erkenntnis zu erbitten. Er ruft den Menschen zu: „Erkenne Dich selbst! – Gnoti s'auton!“, um diese in ihre Schranken zu verweisen und Selbstüberschätzung zu vermeiden. Als Gott der Erkenntnis ist er auch der Schutzherr aller staatlichen Ordnung und deren Institutionen. Apollon lehnt Ausschweifungen und Übertreibungen ab. Er ist auch der Gott der Reinigungen und der Sühne. Er sendet reinigende Kräfte und wird damit auch zum Gott der Heilung. Seine wichtigsten Kultstätten sind in Delphi, Delos und Athen.

### ARTEMIS

Artemis zeigt ähnliche Eigenschaften wie ihr Zwillingsbruder Apollon: Reinheit, strahlende Klarheit und Heiligkeit sowie ausgezeichnete Bogenschützin - wie ihr Bruder. Während ihr Bruder als „Sonnengott“ gilt, wird Artemis als „Mondgöttin“ verehrt. Sie gilt als Schützerin der wilden Tiere. Dargestellt wird sie mit dem Hirsch als ständigem Begleiter. Wie auch ihr Bruder wacht sie über die Jugend und Mädchen treten in ihren Dienst bis zum Heiratsalter.

### PALLAS ATHENE

Dem Göttervater Zeus am nächsten steht seine Tochter Pallas Athene. Sie ist hervorgegangen aus der Verbindung des Zeus mit Metis, der Göttin des „klugen Rates“. Bildlich wird sie als gewappnete Göttin dargestellt. Der Sage nach entsprang sie dem Haupt des Zeus in goldschimmernder Rüstung. (Dieses Ereignis wird auf dem Giebel des Parthenons in Athen dargestellt, siehe auch: „Kopfgeburt“ - Animation in Folge IV „Erkenne dich selbst“ von **Schnitzeljagd bei den alten Griechen**). Sie gilt als die Göttin der Klugheit und Weisheit. Mit diesen Eigenschaften steht sie – ohne je selbst einzugreifen – ihren Schützlingen zu Seite und verleiht ihnen ihre göttliche Kraft (z.B. Herakles). Sie ist praktische Helferin auch der Handwerker und der Frauen, die als Spinnerinnen und Weberinnen kunstfertige Arbeiten herstellen. Athene ist die Schutzgöttin Athens, der Stadt, der sie ihren Namen gab. Auf der Akropolis wurde sie im **Niketempel** und vor allem im Parthenon verehrt. Dort stand ihr Denkmal „Athene Parthenos“ und auf dem freien Platz neben dem Tempel erhob sich ihr 20m hohes Standbild, die „Athene Promachos“, die Vorkämpferin. Athene wird dargestellt mit der Eule. Wie die Eule erfasst ihr heller Blick schnell, was der Augenblick gerade erfordert und stellt den schwierigsten Aufgaben praktische, schnelle Lösungen entgegen.

### HERMES

Hermes ist der Sohn von Zeus und der Maia. Er ist der Götterbote und Schutzgott der Reisenden und der Kaufleute, aber auch der Diebe. Wegen seiner Beweglichkeit wird er auch von den Sportlern und Wettkämpfern verehrt. Als Götterbote ist er redegewandt, blitzschnell und liebenswürdig. Wegen seiner List und Schläue betrachteten sich die Diebe und Räuber als seine Schutzbefohlenen. Da man Hermes die Erfindung der Lyra (Saiteninstrument) zuschrieb, ist er auch der Gott der Musiker. Dargestellt wird er mit Reisetut, Stab und Sandalen, beide mit Flügeln versehen. Seine Hauptkultstätten sind in Arkadien, Sparta und Athen.

### POSEIDON

Poseidon ist Herrscher über das Meer und als solcher Schutzherr der Seefahrer. Er ist der Bruder des Zeus. Homer schreibt, Poseidon sei während des Trojanischen Krieges auf Seiten der Griechen gewesen. Poseidon gilt als Gott des Erdbebens, das er mit seinem Dreizack auslösen kann. Poseidon gilt auch der Spender des Pferdes, weshalb er den Beinamen „Hippios“ führt. Sein heiliges Tier ist der Delphin, Sinnbild des ruhigen Meeres.

## DIONYSOS

Dionysos ist der Gott des Obst- und Gartenbaus, vor allem aber der Gott des Weinbaus. Er ist Sohn des Zeus und der Semele, einer Königstochter. Er gilt als Gott der überschäumenden Lebensfreude, der heiteren Geselligkeit. Ausgelassene Frauen gelten als seine ständigen Begleiterinnen, die ihn mit Flötenspiel und Pauken ständig umtanzten. Er spendet den Menschen den Wein, den die Griechen „Blut der Erde“ nannten und führt sie in den Rausch. Damit steht Dionysos zum Gott Apollon in krassem Gegensatz. Er weckt die musischen Kräfte des Menschen und beherrscht die fruchtbaren Jahreszeiten. Dionysos wurde auch Bakchos genannt, d.h. Rufer nach dem Lärm seiner Begleiterinnen. Alljährlich im März wurden ihm zu Ehren die „Dionysien“ gefeiert. Höhepunkte dieser Feiern waren die Aufführungen von Tragödien, Komödien und Spielen. Seine wichtigsten Kultstätten sind in Theben, Naxos und in Athen der Tempel des Dionysos Eleuthereus mit dem großen Theater. Dargestellt wird Dionysos mit gelocktem, efeuumranktem Haar und immer jugendlicher Schönheit.

## QUELLEN:

*Emil Nack/Wilhelm Wägner: Das antike Griechenland. Land und Volk, Wien: Tosa 2004.*

*Hans Reichardt: Die Alten Griechen (WAS IST WAS 64), Nürnberg: Tessloff 1979*

## WEITERE FACHLITERATUR:

*Paul Hühnerfeld: Der Kampf um Troja - Griechische Sagen - Mit Illustrationen von Carl Durban, München: dtv 1990.*

*Der kleine Pauly. Lexikon der Antike, hrsg. von Konrat Ziegler und Walther Sontheimer. München: dtv 1979.*

*Michael Grant/John Hazel/Holger Fliessbach/Caroline Creutzer (Hg.): Lexikon der antiken Mythen und Gestalten, Berlin: List TB 2009.*

*Die griechischen Sagen. In Bildern erzählt von Erich Lessing. München: Orbis 1993.*

*Erika Simon/Max Hirmer: Die Götter der Griechen. München: Hirmer Bearb. Neuaufl. 2000.*

*Wolfgang Schadewaldt: Von Homers Welt und Werk. Stuttgart: K.F. Koehler 4. Verb. Aufl. 1965.*

*Leo Deutel: Heinrich Schliemann. Eine Biographie. Mit Selbstzeugnissen und Bilddokumenten. Frankfurt/M.: Fischer TB 1991.*

*Karl-Wilhelm Welwey: Die griechische Frühzeit – 2000 – 500 v. Chr. München: C.H. Beck 2. aktual. Aufl. 2007.*

*Detlef Lotze: Griechische Geschichte. Von den Anfängen bis zum Hellenismus. München: C.H. Beck 7. erw. Aufl. 2007.*

*Griechische Götter und Sagengestalten (systematisch). Zusammengestellt und bearb. von Georg Bosold. Berlin 2007.*

## LINKS (STAND: 01.10.2012)

<http://www.hslunz.ac.at/quiz/griech.htm>

[http://de.wikipedia.org/wiki/Antikes\\_Griechenland](http://de.wikipedia.org/wiki/Antikes_Griechenland)

[http://de.wikipedia.org/wiki/Griechische\\_Mythologie](http://de.wikipedia.org/wiki/Griechische_Mythologie)

[www.griechische-sagen.de](http://www.griechische-sagen.de)



kfw

**Katholisches Filmwerk GmbH**

Ludwigstr. 33  
60327 Frankfurt a.M.

Telefon: +49-(0) 69-97 14 36-0

Telefax: +49-(0) 69-97 14 36-13

E-Mail: [info@filmwerk.de](mailto:info@filmwerk.de)

[www.filmwerk.de](http://www.filmwerk.de)

