

ZUM LESEN VERLOCKEN

ZUM LESEN VERLOCKEN

ARENA – Neue Materialien für den Unterricht
Klassen 5 bis 10



Auguste Lechner

Aeneas

Arena-Taschenbuch

ISBN 978-3-401-50200-7

327 Seiten

Geeignet für die Klassen 5 - 10

Eine Erarbeitung von
Grit Richter

Herausgegeben von
Peter Conrady

Zum Inhalt

Auguste Lechner beschreibt in diesem Werk die abenteuerliche, schmerzliche Flucht des Aeneas, Sohn der Göttin Venus und des trojanischen Helden Anchises, aus dem brennenden Troja und seine damit verbundene Irrfahrt auf der Suche nach einer neuen Heimat, auf der er viele Opfer bringen muss. Im Mittelpunkt dieses Buches stehen die packenden Erzählungen der Autorin über den Kampf und die vielen Abenteuer des Aeneas. Als einziger Held im Troja-Mythos überlebt er die Vernichtung der Stadt Troja. Er flieht mit seinem Gefolge, darunter seinem Vater und seinem Sohn, aus der Stadt. Aeneas erreicht schließlich Italien und wird zum Gründer einer neuen Kultur: Rom. Nahezu meisterhaft gelingt es Auguste Lechner mit diesem Werk, der Jugend einen neuen Zugang zur klassischen Sagenwelt zu erschließen.

Arena

Zur Autorin

Auguste Lechner (1905–2000) ist österreichische Staatspreisträgerin. Mit ihren Büchern erschließt sie der Jugend einen Zugang zur Sagenwelt. Ihr Gesamtwerk wurde mit dem „Europäischen Jugendbuchpreis“ ausgezeichnet.

„Die Art, wie Auguste Lechner die uralten Sagen neu gestaltet und herausgegeben hat, ist hervorragend.“ Schweizerische Lehrerzeitung, Zürich

„Der mächtigste Sagenstoff unserer Vorzeit wird hier ungewöhnlich spannend, wuchtig und groß gesehen. Bei aller Stofftreue überraschend neu und packend in die unserer Zeit entsprechende Form gebracht.“ Mitteilungsblatt des Katholischen Landeslehrervereins, Salzburg

Didaktische Anregungen

Das Werk "Aeneas" von Auguste Lechner ist sehr gut für den Einsatz im Unterricht geeignet, da es sehr packend den Untergang Trojas und somit verbunden den Lebens- und Leidensweg des Helden Aeneas erzählt. Den Lesern werden die griechischen Helden sehr nahe gebracht, allein durch die sprachliche Geschicktheit der Autorin und die spannende, kurzweilige Erzählweise.

Zu Beginn wird der Leser mit vielen Namen von Sterblichen und Göttern sowie von geografischen Bezeichnungen konfrontiert. Hierzu befindet sich am Ende des Buches eine übersichtliche Worterklärung. Schon sehr schnell tritt der Leser gedanklich in das Geschehen ein und möchte das Buch gar nicht mehr aus der Hand legen.

Didaktische Struktur der Unterrichtseinheit

1. Zur Autorin

Durch Internetrecherchen erstellen die Leser einen Steckbrief zur Autorin.

2. Helden in der Antike - Helden heute

Die Leser sollen sich mit der Thematik "Helden in der Antike - Helden heute" auseinandersetzen. Als Methode dient hierbei die Placemat - Methode.

Diese Methode ist in allen Fächern und Altersgruppen sowie vielen pädagogischen Kontexten variabel einsetzbar und gilt als besonders wirksam in der Stimulierung kognitiver Aktivität von Schülerinnen und Schülern, da die Lernenden erst allein nachdenken und Ideen/Antworten aufschreiben, bevor sie dann in einer zweiten Phase mit anderen zusammen Ideen austauschen, dabei strukturieren und möglicherweise weiterentwickeln. Sie ermöglicht es Schülerinnen und Schülern, zunächst allein ohne den Druck der Gruppenkommunikation Antworten auf eine Fragestellung zu suchen.

So gelingt diese Arbeit gut:

Die Schülerinnen und Schüler setzen sich in Vierergruppen zusammen. Jede Gruppe erhält einen großen Bogen Papier und zeichnet sich eine "Placemat"(s. Skizze im Arbeitsblatt 2). Jeder Leser hat im Außenbereich des Blattes ein eigenes Feld. Dort notiert er seine eigenen Gedanken zur Aufgabenstellung. Nach dieser Einzelarbeit tauschen die Leser in einer zweiten Phase in der Gruppe ihre individuellen Antworten bzw. Ideen aus, indem das Blatt gedreht wird, so dass alle Gruppenmitglieder alle Notizen zur Kenntnis nehmen können. In einer dritten Phase diskutieren die Gruppenmitglieder die Notizen und einigen sich auf Antworten und Ergebnisse, die sie als gemeinsames Ergebnis in das mittlere Feld eintragen. Zum Schluss präsentiert jede der Arbeitsgruppen ihre Ergebnisse vor der Klasse.

3. Götter und Helden im ABC

Um in die Thematik der griechischen Mythologie einzusteigen und die Auseinandersetzung mit der Thematik zu gewährleisten, verschaffen sich die Leser durch diese Methode einen Überblick.

4. Aeneas im Cluster

Ein Cluster dient der Ideenfindung und lässt somit einen kreativen Zugang zum Buch zu. Denkwürdig wäre, dieses entstandene Cluster für einen kreativen Schreib Anlass zu diesem Buch zu verwenden.

5. Inhaltsverzeichnis von "Aeneas"

Das Zusammenfassen eines Textes durch Überschriften soll den Lesern das Arbeiten in dem Buch erleichtern und das Leseverständnis strategisch unterstützen.

6. Die Irrfahrt des Aeneas

Lösung: Mit seinem kranken Vater auf den Schultern flieht Aeneas aus der brennenden Stadt Troja. Seine weitere Irrfahrt ähnelt in einigen Zügen der des Odysseus.

- Thrakien. Von den Göttern in Thrakien abgewiesen, segelte Aeneas im dritten Jahr nach Ende des Krieges zur Insel Delos.
- Delos. Auf Delos fragt Aeneas den Gott Apollon um Rat.
- Kreta. Vergil bezeichnet den Entschluss des Aeneas, nach Kreta zu gehen, als Missverstehen des Orakels von Delphi. Immerhin weiß er inzwischen, dass er Italien erreichen soll, um dort sein Königreich zu gründen.
- Sizilien. Aeneas landet in Sizilien, wo sein Vater Anchises stirbt.
- Karthago. Als Aeneas endlich nach Italien übersetzen will, treibt ihn ein Sturm an die Küste Nordafrikas. Er landet in Karthago.
- Unterwelt. Zurückgekehrt aus Karthago nach Sizilien, steigt Aeneas in die Unterwelt hinab. Aeneas erfährt von seinem Vater von der Größe des Königreichs Rom, welches er gründen wird. Dank eines magischen Mistelzweiges kann er wieder in die Welt der Lebenden zurückkehren.
- Rom. Zurückgekehrt von den Toten beginnt Aeneas endlich sein großes Werk: Aeneas gründet an der Mündung des Flusses Tiber die Stadt, aus der später Rom werden wird.

Formulabeginn



Siehe auch:

<http://www.die-goetter.de/aeneas-irrt-im-mittelmeer>

<http://www.die-goetter.de/aeneas-troja-sage>

<http://www.vollmer-mythologie.de/aeneas/>

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

7. Reisetagebuch

Die Irrfahrt Aeneas wird hier noch einmal verfolgt. Der Leser kann diese Aufgabe während des Lesens schrittweise ergänzen.

8. Silberrätsel

Lösung: 1. Ida, 2. Troja, 3. Myrte, 4. Harpyen, 5. Venus, 6. Anchises, 7. Jupiter, 8. Unterwelt, 9. Achaier, 10. Zephir

9. Harpyen

Dies sind wahrscheinlich von den Göttern im Zorn erschaffene Wesen mit dem Gesicht eines Mädchens, welches bleich wie der Tod erscheint. Der Körper besteht aus einem struppigen Gefieder und die Hände sind schreckliche Klauen. Diese Wesen besitzen einen ewigen, gierigen Hunger.

10. Textstellen wiederfinden - Rätsel erstellen

Erstellen einer eigenen Rätselkartei zum besseren Leseverständnis

11. Das Trojanische Pferd

Das Trojanische Pferd stammt aus der griechischen Mythologie und war eine Kriegslist. Der Mythos besagt, dass das Trojanische Pferd im Trojanischen Krieg zwischen Troja und den Griechen gebaut wurde. Der Krieg gegen Troja währte sehr lange. Nachdem die Griechen fast zehn Jahre lang erfolglos versucht hatten, Troja einzunehmen, griffen sie zu einer Kriegslist:

Sie bauten ein großes Holzpferd (das Trojanische Pferd). Im Inneren des Holzpferdes versteckten sich griechische Soldaten. Die Armee, die Troja belagerte, zog sich zum Schein zurück. Das Pferd ließen sie vor den Grenzen Trojas. Trotz einiger Widersprüche zogen die Trojaner zum Zeichen ihres Sieges das Pferd in die Stadt. In der Nacht stiegen die Soldaten aus dem Bauch des Pferdes und öffneten die Stadttore, sodass die Griechen, die in der Nacht zurück gekommen waren, in die Stadt eindringen und diese zerstören konnten. Damit gewannen die Griechen den Kampf um Troja.

Name:

Klasse:

Datum:

Arbeitsblatt 1

Zur Autorin

Recherchiere im Internet über das Leben der Autorin.
Erstelle folgenden Steckbrief.



Name:

geboren am:

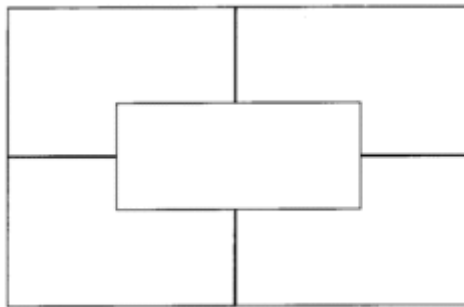
geboren in:

Werke:

Auszeichnungen:

Arbeitsblatt 2**Helden in der Antike - Helden heute**

Über die Helden in der Antike werden spannende Geschichten erzählt. Auguste Lechner erzählt über die Heldentaten Aeneas. Erarbeite in einer Gruppe anhand der Placemat-Methode folgende Fragen und präsentiere im Anschluss die Ergebnisse der Klasse:



1. Gibt es eine Definition für einen "Helden"?
2. Wer ist heute ein Held? Wer ist heute eine Heldin? Welche Eigenschaften haben sie?
3. Waren die Helden von damals "bessere" Helden?

Name:

Klasse:

Datum:

Arbeitsblatt 3

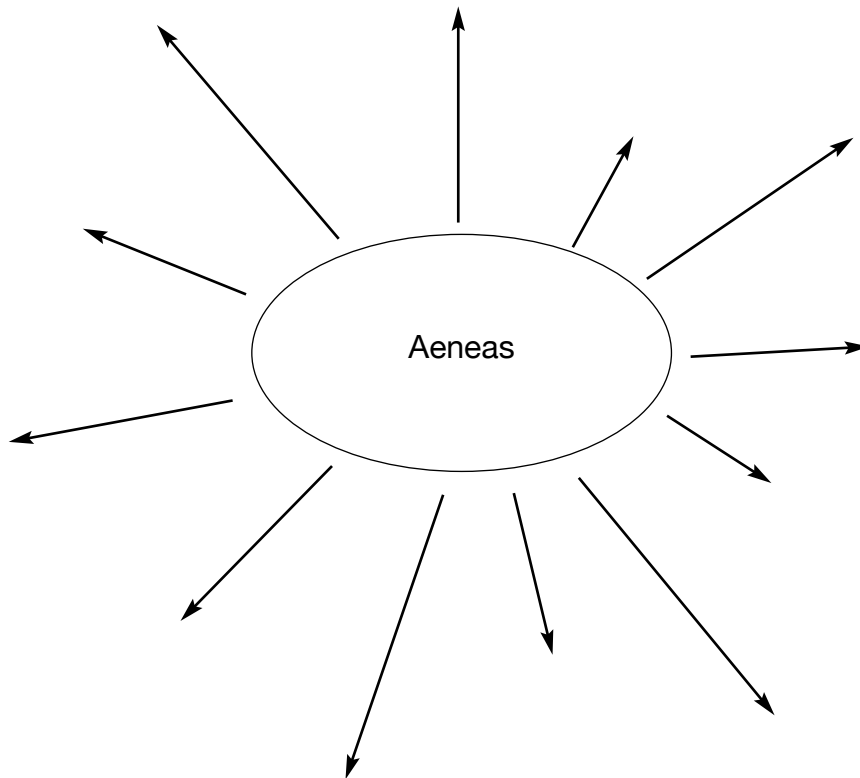
Götter und Helden im ABC

Leitfrage: Was fällt dir zu der Thematik "Götter und Helden der griechischen Sage" ein?
Als Hilfestellung soll dir ein ABC dienen. Versuche, zu jedem Buchstaben einen Begriff zu finden, welchen du mit der griechischen Mythologie, den Göttern und Helden verbindest.

A	_____
B	_____
C	_____
D	_____
E	_____
F	_____
G	_____
H	_____
I	_____
J	_____
K	_____
L	_____
M	_____
N	_____
O	_____
P	_____
Q	_____
R	_____
S	_____
T	_____
U	_____
V	_____
W	_____
X	_____
Y	_____
Z	_____

Arbeitsblatt 4**Aeneas im Cluster**

Erstelle ein Cluster zu dem Thema "Aeneas"(z.B. Charakter, Aussehen, Taten).
Stelle es deiner Klasse in einem Gespräch vor und tauscht euch über eure Gedanken aus.



Name:

Klasse:

Datum:

Arbeitsblatt 5

Inhaltsverzeichnis zu "Aeneas"

Gib jedem Abschnitt des Buches eine Überschrift, indem du versuchst, das Kapitel in einem Satz zusammenzufassen.

I, S.5-57 _____

II, S.57-91 _____

III, S.91-116 _____

IV, S.116-128 _____

V, S.128-S.144 _____

VI, S.144-180 _____

VII, S.181-206 _____

IX, S.223-236 _____

X, S.237-254 _____

XI, S.254-S.272 _____

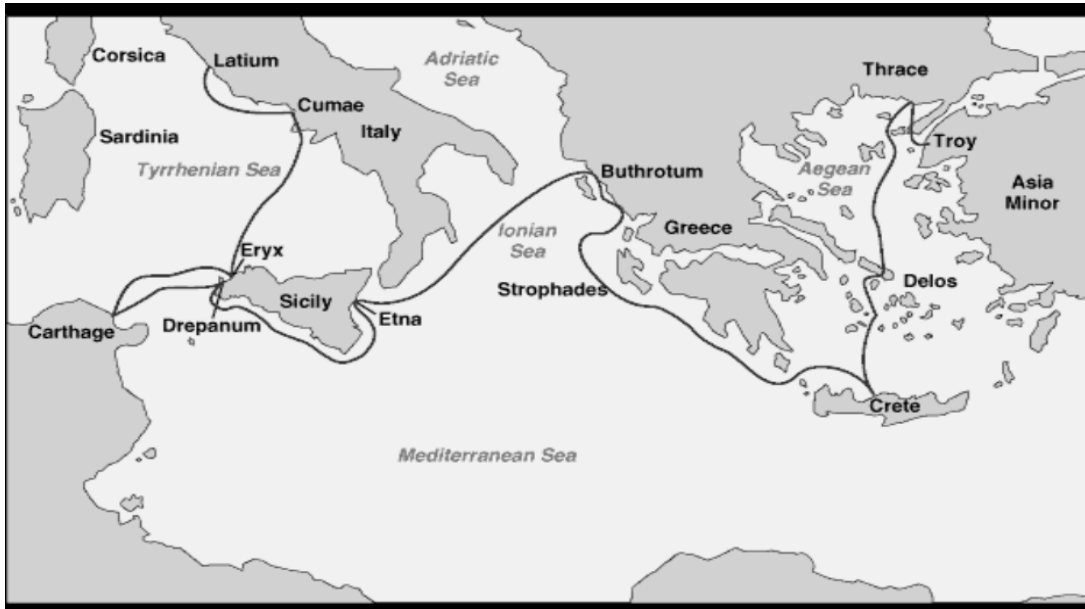
XII, S.272-S.295 _____

XIII, S.295-S.321 _____

Arbeitsblatt 6

Die Irrfahrt des Aeneas

Mit seinem kranken Vater auf den Schultern flieht Aeneas aus der brennenden Stadt Troja. Nenne die wichtigsten Stationen seiner Irrfahrt. Nutze dazu die Landkarte.



Name:

Klasse:

Datum:

Arbeitsblatt 7

Reisetagebuch

Aeneas irrt viele Jahre auf der Suche nach einer neuen Heimat auf den Meeren umher. Er kämpft tapfer und muss viele Opfer bringen. Fertige ein Reisetagebuch an, in dem du während des Lesens alle Stationen Aeneas festhältst. Die Tabelle soll dir eine Hilfe dabei sein.

Wo befinden sich Aeneas und sein Gefolge? (Ort)	Was erwartet sie da? (Umgebung)	Wer begegnet ihnen dort? (Personen, Götter)	Seite

Name:

Klasse:

Datum:

Arbeitsblatt 8

Silbenrätsel

chi - phir - ju - un- te - pi - ter - en - tro - nus - ter - i - py - ses - welt - ach - er - ai - ze - da - ja
- myr - har - ve - an

1. Gebirge in der Nähe Trojas
2. Heimatstadt des Aeneas
3. immergrüne, aromatisch duftende Pflanze mit kleinen Blättern
4. unglückbringende Fabelwesen mit Mädchen- und Vogelleibern
5. Göttin der Liebe
6. trojanischer Held, Vater des Aeneas
7. oberster Gott, Herrscher im Olymp
8. anderes Wort für Totenreich
9. Griechen aus Achaia, die Troja belagert und erobert haben
10. warmer, feuchter Westwind

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____
7. _____
8. _____
9. _____
10. _____

Name:

Klasse:

Datum:

Arbeitsblatt 9

Harpyen

Auf den Seiten 69 ff. erfährst du etwas über diese Wesen, die vermutlich von den Göttern im Zorn erschaffen wurden. Zeichne und schreibe dazu, was sie tun und wie du sie dir vorstellst.

Beschreibung:

Verhalten:

Aussehen:

Arbeitsblatt 10**Textstellen wiederfinden - Rätsel erstellen**

Suche dir eine Buchseite heraus, die du mit besonderer Spannung gelesen hast und erstelle dazu **Rätselfragen**.

Gehe wie folgt vor:

1. Wähle deine Seite aus und lies noch einmal genau nach.
2. Schreibe eine Frage auf eine Karteikarte.
3. Notiere auf der Rückseite die Antwort mit Seiten- und Zeilenangabe.
4. Sammelt die Fragekarten in einer Box.

Die nun entstandene **Rätselkartei** kann ihren Platz in eurem Klassenraum finden. Nutzt sie, wenn ihr euch über den Buchinhalt austauscht.

Ihr könnt auch ein **Kartenspiel** entwickeln.

Nutzt dazu Blankospielkarten, die ihr auch ganz einfach selbst herstellen könnt (Zeichenkarton, eventuell später laminieren). Schreibt auf die eine Seite der Karte die Frage, auf die andere Seite die Antwort. Sammelt die so entstandenen Karten. Nun könnt ihr in Partnerarbeit spielen: Legt die Karten als Stapel mit der Fragenseite nach oben vor euch ab. Ein Spieler zieht eine Karte vom Stapel und stellt dem anderen Spieler die Frage. Antwortet der andere Spieler richtig, bekommt er die Karte. Bei einer falschen oder einer ausbleibenden Antwort wechseln die Teilnehmer ihre Rollen. Gewonnen hat der Spieler, der am Ende die meisten Karten vorweisen kann.

Sammelt auch neue Ideen, wie man mit den Karten spielen kann:

z.B. Brettspiel, Domino ...

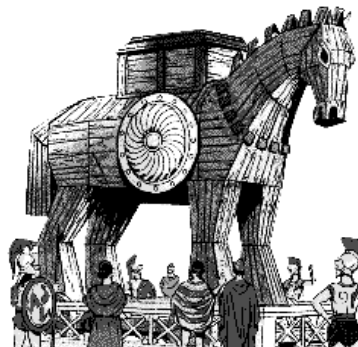
Arbeitsblatt 11**Das Trojanische Pferd**

Das Trojanische Pferd stammt aus der griechischen Mythologie und war eine Kriegslist. Der Mythos besagt, dass das Trojanische Pferd im Trojanischen Krieg zwischen Troja und den Griechen gebaut wurde. Der Krieg gegen Troja dauerte sehr lange.

Nachdem die Griechen fast zehn Jahre lang erfolglos versucht hatten, Troja einzunehmen, griffen sie zu einer Kriegslist: Sie bauten ein großes Holzpferd (das Trojanische Pferd). Im Inneren des Holzpferdes versteckten sich griechische Soldaten. Die Armee, die Troja belagerte, zog sich zum Schein zurück. Das Pferd ließen sie vor den Mauern Trojas. Die Trojaner zogen zum Zeichen ihres Sieges das Pferd in die Stadt.

In der Nacht stiegen die Soldaten aus dem Bauch des Pferdes und öffneten die Stadttore, sodass die Griechen, die in der Nacht zurück gekommen waren, in die Stadt eindringen und diese zerstören konnten. Damit gewannen die Griechen den Kampf um Troja.

Es gibt viele Abbildungen des Trojanischen Pferdes. Im Buch wird es ab Seite 11 beschrieben.



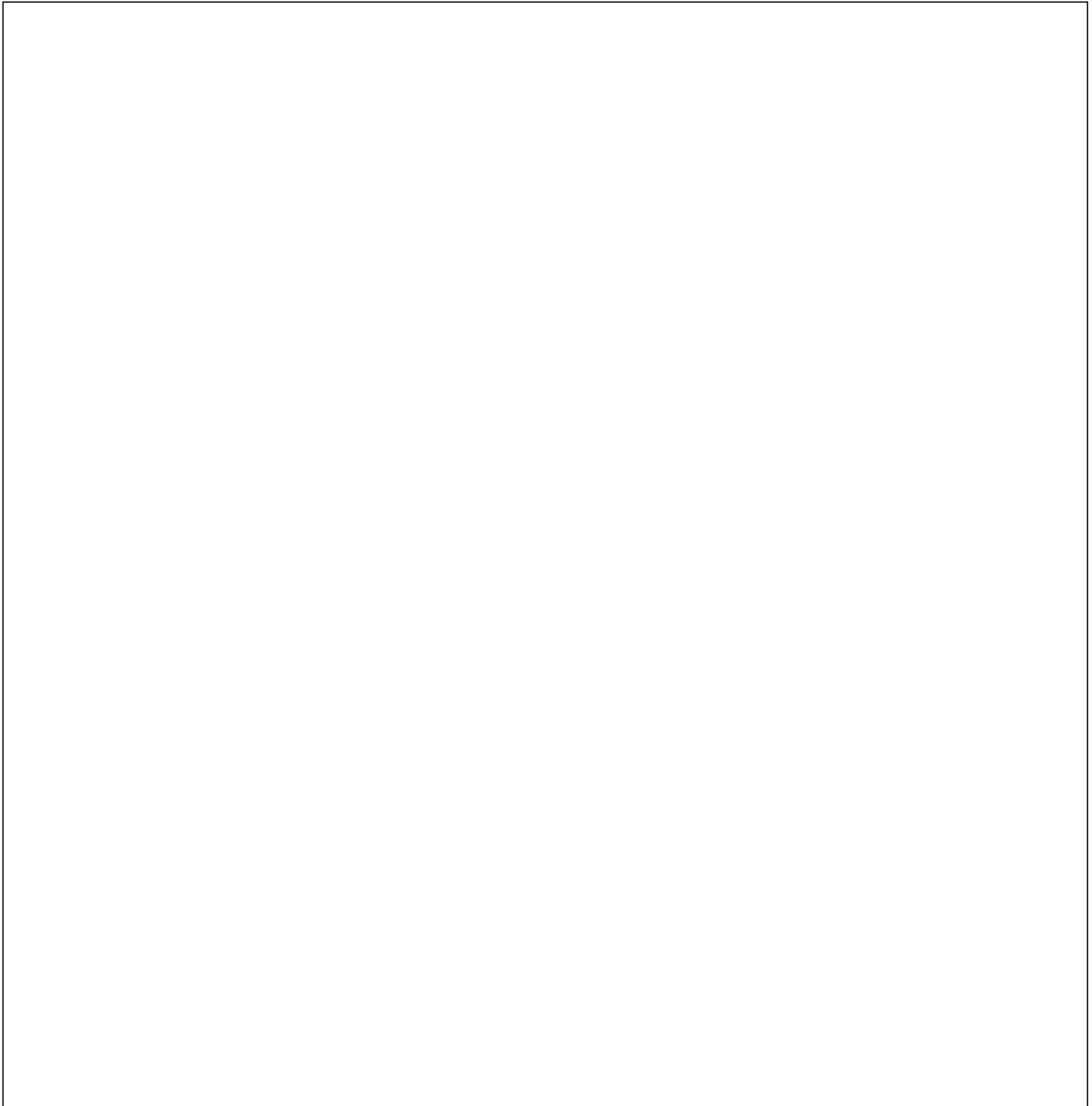
Name:

Klasse:

Datum:

Arbeitsblatt 12

Wie stellst du dir nach Lechners Beschreibung dieses Pferd vor? Lies nach (ab S. 11) und male es auf.



Auch in der heutigen Zeit gibt es den Ausdruck "Trojaner". Was ist damit gemeint?
