

Universität Leipzig. Handreichung.

# Die Götter- Alltagswelt im antiken Griechenland

Erzählt von Zeus, Athena, Poseidon, Ares und Aphrodite

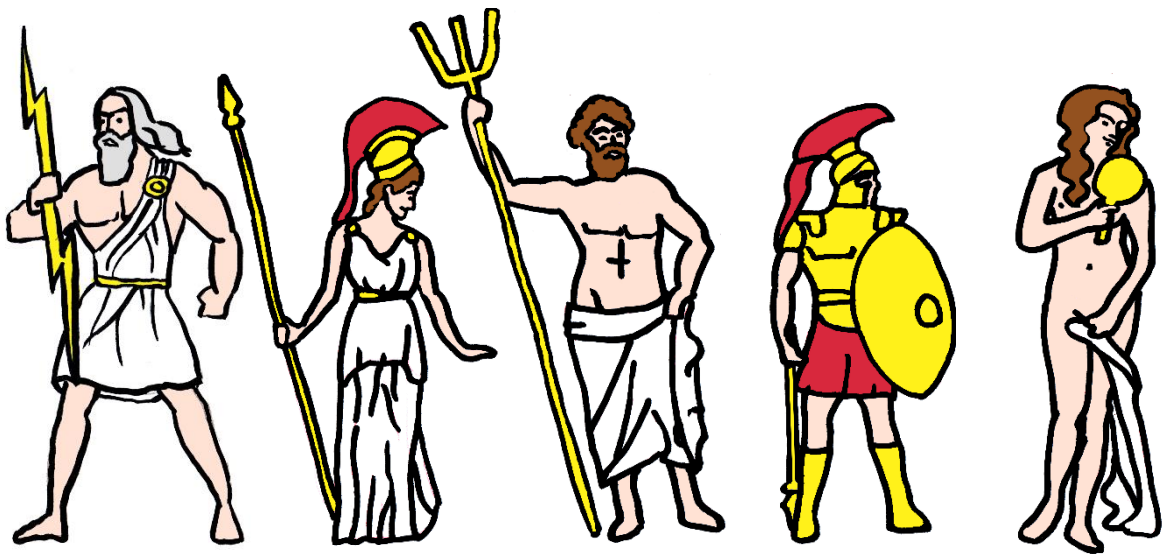


Abbildung: Götter von Hartleb, [CC-BY-SA 4.0](#)

Erstellt von: Laura Hartleb, Anne Kiss, Dennis Fröbrich, Erik Fischer

## Inhalt

|                                                 |    |
|-------------------------------------------------|----|
| Kurzbeschreibung .....                          | 2  |
| Lehrplanverortung und Lernbereichsplanung ..... | 3  |
| Bedingungsanalyse.....                          | 4  |
| Sachanalyse.....                                | 6  |
| Lernziele .....                                 | 10 |
| Didaktisch-methodische Schwerpunktsetzung ..... | 12 |
| Aufgabenstellungen .....                        | 17 |
| Hörspiel.....                                   | 17 |
| Leistungsüberprüfung.....                       | 18 |
| Literatur.....                                  | 20 |



## Kurzbeschreibung

Das Projekt „**Die Götter- und Alltagswelt im antiken Griechenland - Erzählt von Zeus, Athena, Poseidon, Ares und Aphrodite**“ erweckt die griechischen Götter für die SchülerInnen zum Leben. Dies geschieht durch Hörspiele, in denen die Götter Zeus, Athena, Poseidon, Ares und Aphrodite selbst von ihrem Leben als Gottheit, ihrem Aufgabenbereich aber auch von verschiedenen Bereichen aus dem Alltag der Menschen des antiken Griechenlands erzählen. Jede Station besteht aus einem Hörspiel und einem Aufgabenblatt, durch das die SchülerInnen den Gott und sein Themenfeld kennenlernen. Der Unterrichtsvorschlag ist geplant für eine Exkursion in das Antikenmuseum der Universität Leipzig oder mehrere Geschichtsstunden an der Schule für die 5. Klasse des Gymnasiums.

### Übersicht der Inhalte und Methoden

| Stationsname                                           | Inhalt                                                                                             | Methode                                                                      |
|--------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Zeus:</b> Der Göttervater stellt den Olymp vor      | Bedeutung und Funktion Götterwelt, Attribute der Götter                                            | Stammbaum erarbeiten, Attribute zuordnen                                     |
| <b>Aphrodite:</b> Männer draußen, Frauen drinnen?      | Geschlechterverhältnisse in Athen                                                                  | Schriftliche Quellen erschließen, Brief schreiben                            |
| <b>Ares</b> und der Soldat im antiken Griechenland     | Der Hoplit als Modell des griechischen Soldaten in der Antike und die Erziehung der Männer Spartas | Zeichnung beschriften, Informationen aus Sachtext sowie Hörspiel entnehmen   |
| <b>Poseidon</b> , die Griechen und das Meer            | Handel und Schifffahrt im antiken Griechenland                                                     | Arbeit mit Karte, selbst Informationen grafisch umsetzen                     |
| <b>Athena</b> und die Stadt Athen                      | Gründungsmythos Athen, Gesellschaftssystem und Demokratie Athens                                   | Arbeit mit schriftlicher Quelle und Sachtext, Diagramme erstellen            |
| <b>Abschlussaufgabe</b><br>"Male deinen eigenen Gott!" | Wie könnte eine polyethische Religion in unserer Gesellschaft aussehen?                            | Gelerntes mit eignen Ideen verbinden und grafisch und schriftlich festhalten |

Ausschlaggebend ist, dass die SchülerInnen sich in kurzer Zeit mit vielen Aspekten des Lebens im antiken Griechenland beschäftigen können und dabei gleichzeitig kreativ tätig werden, den Umgang mit technischen Medien lernen und ihre Methodenkompetenz verbessern. Dabei können die SchülerInnen außerdem das Museum als Lernort selbstständig erkunden. Sollte ein Besuch im Antikenmuseum der Universität Leipzig nicht möglich sein, ist auch eine Umsetzung im Klassenraum denkbar.



Das Projekt ist in sechs Stationen eingeteilt, die in Gruppen von 3 bis maximal 4 SchülerInnen absolviert werden sollen. Mithilfe eines QR-Codes an den Stationen können die SchülerInnen dann die Hörspiele abrufen und ihre Stationsarbeitsblätter lösen. So können sich die SchülerInnen selbstständig durch das Museum oder den Klassenraum bewegen. Dies ermöglicht den SchülerInnen selbstgesteuertes Lernen, das ihre Motivation und ihre Fähigkeiten zum Selbstmanagement fördert (Hasselhorn & Gold, 2013).

Für die Erarbeitungsphase des Projektes sind mindestens vier Unterrichtsstunden vorgesehen. Im Anschluss können die Stationsblätter prozessorientiert bewertet werden oder ein abschließender Test erfolgen.

## Lehrplanverortung und Lernbereichsplanung

Der vorliegende Unterrichtsvorschlag für die Klassenstufe 5 integriert sich in den Lernbereich 3: „Zusammenleben im antiken Griechenland“ des sächsischen Lehrplanes für Gymnasien (Sächsisches Staatsministerium für Kultus und Sport, 2011). Inhaltlich lernen die SchülerInnen zum einen die griechische Götterwelt kennen. Darüber hinaus beschäftigen sie sich aber auch mit der Wirtschaft, Geschlechterrollen, Demokratie und Militär im antiken Griechenland. Dies erfüllt den Lerninhalt „Einblick gewinnen in die kulturelle Einheit Griechenlands“, der vom Lehrplan vorgesehen wird (Sächsisches Staatsministerium für Kultus und Sport, 2011). Innerhalb der 4 geplanten Unterrichtseinheiten werden zudem übergeordnete Ziele des Lehrplans, zum Beispiel die Fähigkeit des Umganges mit Quellengattungen, erlernt. Das selbstregulierte Lernen ermöglicht den SchülerInnen außerdem die Entwicklung von Lern-, Methoden- und Sozialkompetenz, die der Sächsische Lehrplan als Bildungs- und Erziehungsziele vorsieht (Sächsisches Staatsministerium für Kultus und Sport, 2011).

Da die SchülerInnen im Rahmen des Projektes „Die Götter- und Alltagswelt im antiken Griechenland“ vielfältige Aspekte der antiken Lebenswelt bearbeiten werden, bietet es sich an, die Unterrichtseinheit an das Ende des Lernbereiches 3 zu stellen. Grundlegende Kenntnisse über die attische Demokratie sollten vorhanden sein.



Mögliche Struktur des Lernbereiches 3 unter Einbezug des Projektes “Die Götter- und Alltagswelt im antiken Griechenland”:

| Stunde        | Thema                                                             |
|---------------|-------------------------------------------------------------------|
| 1             | Zusammenleben im antiken Griechenland                             |
| 2             | attische Demokratie: Polis, Volksversammlung                      |
| 3 + 4 + 5 + 6 | „Die Götter- und Alltagswelt im antiken Griechenland“             |
| 7             | Die Bedeutung des Dienstes als Soldat und der Militärstaat Sparta |
| 8             | Olympische Spiele + Wiederholungen                                |
| 9             | Leistungskontrolle                                                |

## Bedingungsanalyse

Grundsätzlich wurde bei der Erstellung des Projektes von einer heterogenen Zusammensetzung der Klasse ausgegangen, weshalb die Aufgabenblätter für die Stationen Athena, Poseidon, Ares und Aphrodite differenziert vorliegen. Der ursprüngliche Gedanke besteht darin, dass Projekt in der Antikenmuseum der Universität Leipzig im Rahmen einer Exkursion zu bearbeiten. Werden die Stationen im Museum bearbeitet, so limitiert das Platzangebot des Museums die mögliche Gruppenstärke der jeweiligen Stationen (die Gruppen müssen so entsprechend eingeteilt werden). Sollte das Projekt in der Schule oder auch an anderen Orten bearbeitet werden, ist die Gruppenstärke auf 4 zu limitieren um den SchülerInnen ein erfolgreiches Arbeiten zu ermöglichen. Auch wäre die Durchführung in Einzel- oder Partnerarbeit denkbar.

Bei einer Anwendung im Klassenraum sollten Gruppentische gebildet werden, auf denen die SchülerInnen Abbildungen der Götter aus dem Museum mit entsprechenden QR-Codes sowie ihre Arbeitsblätter finden. Vorkenntnisse bzw. erste Einblicke in die Lebensweise und politischen bzw. kulturellen Verhältnisse im antiken Griechenland sind wünschenswert. Das selbstgesteuerte Lernen verlangt den SchülerInnen zudem gute Sach-, Sozial- und Methodenkompetenzen ab. Um auf das Lernen an den Stationen vorzubereiten, würde es sich daher anbieten, diese Kompetenzen im Vorfeld zu testen bzw. zu stärken. Möglich wäre das, indem während der zwei vorbereitenden Unterrichtseinheiten (Zusammenleben im antiken Griechenland, attische Demokratie) auf “*segu online*” zurückgegriffen wird. Dies ist eine Plattform, die SchülerInnen und LehrerInnen offene Unterrichtsangebote im Fach Geschichte



zur Verfügung stellt. Zur Vorbereitung wird das Modul drei aus “Lebenswelten im antiken Griechenland” sowie Modul sechs aus “Herrschaft und Demokratie in Athen” empfohlen.<sup>1</sup>

Da die SchülerInnen erst seit kurzer Zeit eine gymnasiale Ausbildung erhalten, ist von heterogenen historischen Vorkenntnissen, Leistungsvoraussetzungen sowie unterschiedlichen Kompetenzen im Umgang mit historischen Quellen auszugehen. Außerdem können Sozialkompetenzen, Erschließungskompetenzen sowie narrative Kompetenzen stark variieren. Durch eine gemeinsame Bearbeitung der Stationen können diese erworben bzw. vertieft werden (im Sinne des kooperativen Lernens). Aus diesen Gründen ist ein Basiswissen über den Umgang mit verschiedenen historischen Quellengattungen (v.a. Textquellen, Karten) für das Projekt hilfreich. Die Stationsarbeit soll dazu beitragen, diese Arbeitstechniken zu erwerben oder je nach individuellen Leistungsständen zu vertiefen. Trotzdem ist eine zielgerichtete und selbstständige Arbeitsweise der SchülerInnen Voraussetzung für eine erfolgreiche Bearbeitung der Stationen.

Als Voraussetzung gilt auch die Bereitschaft und Kompetenz von LehrerInnen, neue Medien im Unterricht einzusetzen und die Medienkompetenz der SchülerInnen. Ein Internetanschluss wird dringend benötigt ebenso wie Geräte zur Wiedergabe der Hörspiele (Kopfhörer empfehlenswert). Eine QR-Code-Scanning App (Handy, Tablet) sollte ebenfalls vorhanden sein. Diese Hinweise sind vor allem zu beachten, wenn das Projekt nicht in der Antikensammlung der Universität Leipzig durchgeführt wird. Alle bestehenden Materialien dürfen von LehrerInnen im Rahmen der Lizenzbedingungen verändert werden.

---

### **Checkliste Bedingungen**

---

#### **Kenntnisse und Fähigkeiten der SchülerInnen:**

- Vorkenntnisse zu attischer Gesellschaft, v.a. Demokratie*
- Informationen aus schriftlichen Quellen entnehmen*
- Informationen aus Darstellungstexten und Karten entnehmen*
- Selbstständiges Arbeiten in Gruppen*

#### **Organisatorisch:**

- Tablet/Handy: Internetfähig, mit QR-Code Scanner und Audio-Ausgabe*
  - QR-Codes*
  - Aufgabenblätter und Bewertungsbögen*
  - Kopfhörer*
  - Heterogene Gruppen (3-4 Personen)*
  - Platz im Museum/ Gruppentische*
- 

Sieh hierzu: <https://segu-geschichte.de/wie-lebten-die-athener/> und <https://segu-geschichte.de/demokratie-fuer-alle/> (zuletzt am 04.09.2018).



"Die Götter- und Alltagswelt im antiken Griechenland" von Universität Leipzig (Laura Hartleb, Anne Kiss, Dennis Fröbrich, Erik Fischer) ist lizenziert unter einer [Creative Commons Namensnennung - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International Lizenz](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

## Sachanalyse

### Die Götter- und Alltagswelt im antiken Griechenland

Die Religion der antiken Griechen war polytheistisch ausgerichtet, wobei es zwölf zentrale Götter gab, die als Familiengemeinschaft auftraten (Burkert, 2011). Die Menschen der griechischen Antike waren davon überzeugt, dass es anthropomorphe, also von menschlichen Eigenschaften erfüllte, Gottheiten gab, weshalb sie deren Wirken in verschiedenen Kräften wie Liebe und Haß, Recht und Zwietracht oder Sieg und Frieden aber auch Naturphänomenen ausmachten (Muth, 1988). So kommt es dann auch, dass jeder der 12 Götter für einen eigenen Bereich zuständig war bzw. eigene Funktionen innehatte (Muth, 1988). Die Verehrung der Götter geschah dabei in Form verschiedener Festlichkeiten, wobei Burkert (2011, S. 93) vor allem das Tieropfer als „Inbegriff der Heiligen Handlung“ hervorhebt, welche von der ganzen Gemeinschaft begangen wurde. Die Anbetung der Götter fixierte sich außerdem an festen Orten, etwa in einer ausgeprägten Tempelkultur (Burkert, 2011). Tempelanlagen bildeten mitunter sogar das Zentrum einer Polis, in der eine Gottheit als Schutzherr über die Stadt und identitätsstiftendes Element verehrt wurde (Hölkeskamp, Stein-Hölkeskamp, Wiesehöfer, 2013).

Insgesamt wird vor allem ersichtlich, dass die griechische Religion sehr stark an die Gesellschaft bzw. an die Polis gebunden war und die Kultausübung ein gemeinschaftliches Ereignis war. Somit nahm der Kult einen essentiellen Platz in verschiedenen Lebensbereichen der Menschen ein und spiegelte sich unter anderem im familiären Leben, der Dichtung, dem Theater, der Kunst und auch in sportlichen Wettkämpfen (Muth, 1988) - allen voran den olympischen Spielen, die zu Ehren der Götter veranstaltet wurden - wider. Die Kernaufgabe des Kultes war im Großen und Ganzen eine ordnende Struktur zu geben und soziale Bindungen innerhalb der Gemeinschaft zu stärken.

### Die athenische Demokratie

Nach dem Sturz des Tyrannen Hippias im Jahre 511/10 sowie den anschließenden Reformen des Kleisthenes 508 kam es zu ersten grundlegenden Veränderungen der bisher bestehenden politischen Ordnung. Nachdem im Jahre 461 schließlich die Entmachtung des Areopags folgte, lag die politische Macht nun endgültig in der Hand der Gesamtbürgerschaft Athens (Funke, 2013). Die Säulen der athenischen Demokratie waren hierbei die Volksversammlung, die Ratsversammlung sowie die Volksgerichte (Funke, 2013). Die Versammlungen wurden allgemein öffentlich abgehalten und für eine Entscheidung zählte nur die Mehrheit der Stimme, wobei dem Volkswillen faktisch keine Grenzen auferlegt waren



(Schmidt-Hofner, 2016). Die Entscheidungsgewalt der Volksversammlung umfasste unter anderem die Gesetzgebung, Beschlüsse zu Krieg und Frieden, Entscheidungen über Staatsverträge oder Fragen zur öffentlichen Ordnung (Funke, 2013). Prinzipiell hatte jeder männliche Bürger - Frauen waren ausgeschlossen - ab dem 18. Lebensjahr, die Möglichkeit, sein Rede,- Antrags - sowie Stimmrecht wahrzunehmen (Funke, 2013). Die öffentlichen Ämter waren für jeden Athener zugänglich, wobei die meisten per Losung verteilt wurden und in der Regel auf ein Jahr festgesetzt waren (Funke, 2013). Jedoch gab es auch einige Ämter - wie das des Strategen oder des Finanzverwalters - die in der Volksversammlung gewählt wurden (Funke, 2013).

Der Kern der kleisthenischen Reform lag vor allem in der Installation eines neuen Rates, welcher aus 500 Mitgliedern bestand und eine proportional ausgewogene Vertretung aller athenischen Bürger in Attika anstrebte (Schmidt-Hofner, 2016). In diesem Zuge kam es durch die Reform der Phylen zu einer Neuordnung der athenischen Bürgerschaft, die ganz im Sinne der *isonomía* stand, also die Gleichheit der Bürger zum Ziel hatte (Günther, 2011). Die Ratsversammlung sorgte somit für eine Balance zwischen den unterschiedlichen Interessen innerhalb der Gesamtbürgerschaft (Funke, 2013). In ihrer Verantwortung standen die Überwachung der Arbeit der Beamten sowie die Vorbereitung der Tagesordnung für die Volksversammlung. Außerdem kam es hier zu einem Vorbeschluss über Anträge, die der Volksversammlung vorgelegt werden sollten (Funke, 2013).

Das Gerichtswesen setzte sich hauptsächlich aus Geschworenengerichten zusammen, für die jährlich unter den männlichen Bürgern ab 30 Jahren 6000 Richter, die sogenannten Heliasten, ausgelost wurden (Günther, 2011). Das Volksgericht war dabei in mehreren Gerichtshöfen aufgegliedert, wobei auch die Zuteilung der Geschworenen zum jeweiligen Prozess erst kurz vor Beginn mithilfe von Losmaschinen erfolgte (Funke, 2013). Eine weitere Besonderheit der athenischen Demokratie lag im Phänomen des *ostrakismós*, dem Scherbengericht. Hier wurde der Name eines Bürgers auf Tonscherben geschrieben, wobei eine Verbannung auf 10 Jahre für denjenigen folgte, der die meisten Stimmen auf sich vereinte (Günther, 2011).

### **Der griechische Soldat und der Militärstaat Sparta**

Das Militärwesen der archaischen sowie klassischen Zeit war hauptsächlich vom Hopliten, womit ein schwer bewaffneter Fußsoldat gemeint ist, gekennzeichnet (Mann, 2008). Die gesamte Ausrüstung eines Hopliten - für die der Begriff *Panoplie* verwendet wird - bestand aus einem großen Rundschild, einem langen Speer, Schwert, Helm, Brustpanzer sowie Beinschienen (Mann, 2013). Burckhardt (2008) fügt hinzu, dass Hopliten sich nur aus Bürgern rekrutierten, die sich die Panoplie aus eigenen Mitteln kaufen konnten. Im Laufe des 7. Jh. v.





Chr. bildete sich dabei die Kampftechnik der Phalanx heraus, die in den folgenden Jahrhunderten ebenfalls einen maßgeblichen Bestandteil der Kriegsführung ausmachte (Burckhardt, 2008). Dabei handelte es sich um eine Kampfformation, in der die Soldaten dicht beieinander standen und mit ihrem Schild sowohl sich selbst als auch die rechte Seite des Nebenmannes schützten (Mann, 2013). Die Speere hingegen richteten sie auf die Feinde.

Es wurde als wichtigste Bürgerpflicht angesehen, die eigene Polis zu verteidigen (Mann, 2013) und die Mitwirkung an politischen Entscheidungsprozessen war mitunter auch damit verbunden, sich selbständig Waffen leisten zu können. Wer also nicht imstande war, sich die Panoplie anzuschaffen, konnte nicht in der Phalanx mitkämpfen und musste mit Einbußen hinsichtlich des sozialen Status rechnen (Burckhardt, 2008).

Hinsichtlich des Militärs ist Sparta bis heute der Inbegriff eines „gesetzlich streng regulierten und rein militärisch ausgerichteten Staates“ (Thommen, 2017, S. 1). Ein zentraler Bestandteil des spartanischen Staates war hierbei die besondere Erziehung der Jungen, die als *agoge* bezeichnet wird und in drei Altersklassen verlief: Paides, Paidiskoi und Hebontes (Thommen, 2017). Diese strenge und streckenweise brutale Ausbildung hatte zum Ziel, die Jungen abzuhärten, ihnen Gehorsam und Disziplin zu lehren sowie sie im Kampf auszubilden aber diente ebenso als Sozialisationssystem (Burckhardt, 2008).

## Handel

Die Gewinnung sowie der Handel mit verschiedenen Rohstoffen bildeten in der Antike einen wichtigen Wirtschaftszweig und führten dazu, dass sich ein weit verzweigtes System an Verkehrswegen im Mittelmeerraum etablierte (Funke, 2013). Hierbei spielte auch der Fernhandel über den Seeweg eine bedeutende Rolle, da er einerseits wesentlich billiger und weniger aufwendig war, gleichzeitig aber aufgrund von Piraten mit Risiken verbunden war. Aus diesem Grund beschränkte sich der Warenverkehr hier nur auf besonders hochwertige oder mangelnde Waren, wie etwa Wein, Olivenöl, Getreide oder Edelmetalle (Funke, 2013). Dabei gab es verschiedene Orte, die aufgrund ihrer einzigartigen Rohstoffvorkommen zu wichtigen Handelszentren wurden: So erhielt man aus Zypern beispielsweise Kupfer für die Bronzeherstellung und Silber- und Goldvorkommen gab es vor allem auf den Inseln Thasos und Siphnos. Makedonien sowie Thrakien waren wiederum wichtige Lieferanten für Holz zum Bau von Schiffen (Funke, 2013).



## **Geschlechterrollen**

Im antiken Griechenland gab es eine starke Trennung der Geschlechterrollen. So waren Frauen prinzipiell von der politischen Teilhabe ausgeschlossen (Funke, 2013). Überhaupt waren sie angehalten, wenig in der Öffentlichkeit aufzutreten - diverse Festlichkeiten einmal ausgenommen - und wenn sie doch das Haus verließen, mussten sie auf eine vornehme Kleidung achten (Günther, 2011). Man erkennt hieran, dass sie also auch eine repräsentative Funktion für den eigenen Oikos innehatten. Eine Frau verbrachte in diesem Zuge ihr Leben unter steter Vormundschaft eines Mannes (Günther, 2011). Dies war zunächst der Vater oder ein anderes männliches Familienmitglied und nach der Heirat ging dieses Recht schließlich auf den Ehemann über (Funke, 2013). Die Heirat wurde dabei auch von ihrem jeweiligen männlichen Vertreter organisiert. Zu dieser Vormundschaft gehörte ebenso, dass sie keine rechtsgültigen Geschäfte abschließen konnte, ohne die Zustimmung des *kýrios*, also ihres Herren, einzuholen (Günther, 2011). Auch vor Gericht war sie nicht selbständig, sondern musste von ihrem Vormund vertreten werden. In dieser Hinsicht hatte eine Frau auch grundsätzlich nicht das Recht, zu erben. Auch dieses sollte möglichst bei einem männlichen Verwandten bleiben (Funke, 2013). Betrachtet man verschiedene Darstellungen von Frauen, etwa auf Vasenmalereien, werden sie in der Tat hauptsächlich im Kontext von Heirat oder der Verantwortung für die Hausführung abgebildet. Weiterhin war die Geburt von Kindern ein wichtiges Ereignis im Leben einer Frau und eine fehlende Gebärfähigkeit war mit einer Minderung des sozialen Ansehens verbunden (Günther, 2011).



## Lernziele

|               | <b>WISSEN</b><br><i>Die SchülerInnen kennen...</i>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                | <b>KÖNNEN</b><br><i>Die SchülerInnen können...</i>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              | <b>WERTE</b><br><i>Die SchülerInnen beurteilen...</i>                                                                                                                             |
|---------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Zeus</b>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>... die Zuständigkeiten und Attribute der exemplarisch ausgewählten Götter Ares, Aphrodite, Poseidon und Athena</li> <li>... die Namen ausgewählter Götter und ihre Verwandtschaft.</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                             | <ul style="list-style-type: none"> <li>... Informationen über Zeus, seine Familie und ihre Aufgaben, aus einem Hörspiel entnehmen.</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |                                                                                                                                                                                   |
| <b>Athena</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>... Begriffe und Wechselbeziehungen zwischen den Institutionen in der Demokratie Athens.</li> <li>... kennen die Funktion, Erscheinung und Aufgaben der Göttin Athena und den Gründungsmythos der Stadt Athen.</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                  | <ul style="list-style-type: none"> <li>... Informationen über Athena und ihre Aufgaben aus einem Hörspiel entnehmen.</li> <li>... Informationen über die Gründung Athens aus einer antiken Schriftquelle entnehmen.</li> <li>... anhand der selbsterarbeiteten Stichpunkte die Demokratie Athens erklären und deren Vor- und Nachteile mit eigenen Worten wiedergeben</li> </ul>                                                                                                | <ul style="list-style-type: none"> <li>... die Funktionsweise der attischen Demokratie, indem sie Vor- und Nachteile aufzeigen und zu einem begründeten Urteil kommen.</li> </ul> |
| <b>Ares</b>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>... typische Charaktermerkmale des griechischen Gottes Ares bzw. welche Assoziationen mit diesem verbunden sind.</li> <li>... wichtige Begriffe, die zur Beschreibung eines griechischen Soldaten der Antike gehören.</li> <li>... die Bestandteile der Rüstung eines Hopliten (Panoplie).</li> <li>... die drei Etappen der Erziehung spartanischer Jungen und welche Fähigkeiten in diesen Etappen jeweils vermittelt wurden.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>... aus einem Hörspiel gezielt Informationen über den Gott Ares entnehmen.</li> <li>... mithilfe von einem Hörspiel die Bedeutungen von ausgewählten griechischen Wörtern notieren.</li> <li>... einer zeichnerischen Darstellung eines Hopliten die richtigen Beschriftungen mithilfe des Hörspiels zuordnen.</li> <li>... aus einem Sachtext relevante Informationen über die Erziehung der spartanischen Jungen entnehmen.</li> </ul> |                                                                                                                                                                                   |

Handreichung „Die Götter- und Alltagswelt im antiken Griechenland“

|                  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |                                                                                                                                                     |
|------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Aphrodite        | <ul style="list-style-type: none"> <li>... Bereiche (eheliche, geschäftliche, Erbe und Feierlichkeiten), in denen die Geschlechter der Gesellschaft Athens nicht gleichberechtigt waren.</li> <li>... Aufgaben und Rollen, die den Geschlechtern im antiken Athen zugeschrieben wurden.</li> </ul>                                                                                                               | <ul style="list-style-type: none"> <li>... Sachinformationen über die attischen Geschlechterrollen aus einem Hörspiel entnehmen.</li> <li>... schriftlichen Quellen Informationen über Aufgaben und Rollen von Geschlechtern in Athen entnehmen.</li> <li>... eigene Meinungen in Form eines Briefes formulieren.</li> </ul>                                                                                           | <ul style="list-style-type: none"> <li>... die Veränderbarkeit von Geschlechterrollen im antiken Athen bis heute.</li> </ul>                        |
| Poseidon         | <ul style="list-style-type: none"> <li>... die Aufgabenbereiche und Bedeutung des Gottes Poseidon.</li> <li>... die Bedeutung der Meere für die antike griechische Welt.</li> <li>... die Bedeutung von Schiffen für Handel und Seefahrt.</li> <li>... die Handelsrouten und Handelsgüter der antiken Griechen.</li> <li>... das Aussehen und die Funktionsweise von antiken Kriegsschiffen (Triere).</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>... Sachinformationen über die Seefahrt und den Gott Poseidon aus einem Hörspiel entnehmen.</li> <li>... Kartographischen Quellen Informationen über Handelsrouten und Handelsgüter aus Karten entnehmen</li> <li>... Darstellungstexten über die griechische Seekriegsführung Informationen entnehmen und diese grafisch in Form einer Zeichnung weiterverarbeiten.</li> </ul> |                                                                                                                                                     |
| Abschlussstation | <ul style="list-style-type: none"> <li>... die Bedeutung von Religion für die antike und heutige Welt.</li> <li>... unterschiedliche Religionsformen (monotheistisch, polytheistisch etc.).</li> <li>... die Struktur der Götterwelt im antiken Griechenland (Aufgabenbereiche, Attribute, Olymp)</li> </ul>                                                                                                     | <ul style="list-style-type: none"> <li>... historische Informationen (z.B. über das Aussehen der Götter) in die heutige Zeit und ihre Lebenswelt transferieren, Attribuierungen vornehmen und zeichnerisch darstellen.</li> <li>... die im o.g. Entscheidungsprozess getroffenen gestalterischen Maßnahmen begründen.</li> </ul>                                                                                       | <ul style="list-style-type: none"> <li>... den Zusammenhang und die Bedeutung von Göttern sowie Religion für eine Bevölkerung bis heute.</li> </ul> |



"Die Götter- und Alltagswelt im antiken Griechenland" von Universität Leipzig (Laura Hartleb, Anne Kiss, Dennis Fröbrich, Erik Fischer) ist lizenziert unter einer [Creative Commons Namensnennung - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International Lizenz](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

## Didaktisch-methodische Schwerpunktsetzung

Das Projekt ist in sechs Stationen unterteilt. An den ersten fünf Stationen können die SchülerInnen über QR-Codes Hörspiele abrufen, die die Objekte zum Leben erwecken. So sollen Verbindungen zwischen Hörspiel, Objekt und Aufgabe geknüpft werden. Das museale Objekt wird dabei Teil der Lebenswelt der SchülerInnen und seine Bedeutung erschließt sich aus der Bearbeitung der Aufgabe. Das Hörspiel soll Informationen liefern, aber auch die Inhalte auflockern und für ein kohärentes Gesamtbild sorgen.

Bei der Bearbeitung der Stationen arbeiten die SchülerInnen eigenverantwortlich. Sie müssen sich die gegebene Zeit von vier Stunden selbst einteilen. SchülerInnen die die Fähigkeit besitzen, selbstreguliert zu lernen, d.h. sich für den Erwerb von Wissen selbstständig Ziele setzen und Strategien auswählen diese zu erreichen, sind erfolgreichere Lerner (Goetz/Nett, 2011). Dies soll dieses Projekt fördern. Dabei ist es wichtig, den eigenen Lernprozess zu reflektieren. Hierzu wurde ein prozessorientierter Bewertungsbogen für das Projekt erstellt, der die SchülerInnen schon zu Beginn des Projektes darauf aufmerksam machen soll, dass auch ihre Arbeitsweise ein entscheidender Faktor für die Erreichung des Zieles ist. Ziel dieses Bewertungsbogens ist es, durch Selbstbewertung und eigenständige Arbeitsweise die Motivation und Volition der SchülerInnen zu steigern (Göetz/Nett, 2011).

Den Fokus jeder historischen Lehr- und Lernaktivität sollte die Ausprägung von Geschichtsbewusstsein bilden. Geschichtsbewusstsein setzt sich dabei aus unterschiedlichen Dimensionen zusammen. Historizitätsbewusstsein und politisches Bewusstsein bilden im vorliegenden Projekt den Schwerpunkt. Historizitätsbewusstsein meint dabei im Wesentlichen das Bewusstsein um Kontinuität und Wandel im historischen Prozess, also welche Dinge statisch bleiben oder sich verändern können (vgl. Pandel 2013). So unterliegt beispielsweise die politische Rolle der Frau einem starken Wandel. Dieser Wandel wird von den Stationen aufgegriffen. Die politische Dimension beschreibt vor allem, wie gesellschaftliche Verhältnisse durch Macht geprägt sind, was sich ebenfalls im o.g. Beispiel zeigt (vgl. Pandel 2013). Bei der Zusammenstellung der Aufgaben wurde dabei auf eine Aufgabenvielfältigkeit geachtet (spielerische Reproduktion, Arbeit mit Karten, Arbeit mit Quellen, Verfassen von Briefen etc.).

Die Aufgabenblätter liegen in differenten Schwierigkeitsniveaus vor, so dass auf heterogene Klassenzusammensetzungen eingegangen werden kann. Zudem sollen die SchülerInnen angehalten werden zusammen zu arbeiten, und sich gegenseitig zu unterstützen. SchülerInnen die ihr Arbeitsblatt bereits ausgefüllt haben, helfen ihren Gruppenmitgliedern bei Schwierigkeiten.

Die Götter, die die SchülerInnen an den Stationen begrüßen, wurden nach ihrer Exemplarität für die griechische Mythologie und der Bedeutung ihres Aufgabenbereiches ausgewählt. Im Folgenden soll näher erläutert werden, warum bestimmte Aufgaben und Methoden im Hinblick auf die o.g. Lernziele verwendet worden sind.

Da das Hörspiel, welches jede Stationen einleitet, von Zeus, Aphrodite, Poseidon, Athena und Ares gesprochen wird, ist es zunächst sinnvoll grundlegende Zusammenhänge und Wissen über die Götterwelt zu vermitteln. Daher gibt es eine „Einführungsstation“, in der **Zeus** die Götterfamilie und ihre jeweiligen Aufgaben vorstellt. Die SchülerInnen müssen dabei einen vorgegebenen Stammbaum ausfüllen. Dieser ist geeignet, um die familiären Beziehungen der Götter zu visualisieren und zu strukturieren. Im Anschluss soll den jeweiligen Göttern bzw. Göttinnen entsprechende Aufgaben zugeordnet werden. Die jeweiligen Informationen erhalten die SchülerInnen aus dem Hörspiel, welches nach Bedarf beliebig oft abgespielt werden kann. Die SchülerInnen trainieren so ihr akustisches Lernvermögen und transferieren die Informationen in die jeweiligen Aufgaben.

In der Station „**Ares und der griechische Soldat im antiken Griechenland**“ sollen die SchülerInnen grundlegendes Wissen zu dem Gott Ares sowie dem Soldaten der griechischen Antike erlangen. Da die SchülerInnen im vorigen Verlauf der Unterrichtseinheit noch nicht die Möglichkeit hatten über den Dienst der Männer als Soldat und den damit einhergehenden Pflichten zu sprechen, ist das übergeordnete Ziel der Station, hauptsächlich deklaratives Wissen, also Wissen zu Sachverhalten und Fakten (Günther-Arndt, 2003). In diesem Zuge wird in den ersten beiden Aufgaben zunächst die Fähigkeit, Informationen aus einem Hörspiel zu entnehmen, geübt. Dabei verfolgt Aufgabe 1 das Ziel, den Gott Ares näher kennenzulernen, indem wichtige Merkmale und Charakteristika aus dem Gespräch zwischen den Göttern zu entnehmen sind. Da in dem Hörspiel eine Fülle an Informationen in relativ kurzer Zeit herausgehört werden müssen, wurde entschieden, dass in der Aufgabe bereits Antwortmöglichkeiten vorgegeben sind. So soll gewährleistet werden, dass die SchülerInnen zu einem konzentrierten Zuhören angehalten werden. Die SchülerInnen müssen also einerseits die richtigen Antworten ankreuzen und andererseits die fehlerhaften Aussagen korrigieren. Die Aufgabe 2 greift die Bedeutungen von griechischen Begriffen, die im Laufe des Hörspiels zur Beschreibung des griechischen Soldaten verwendet werden, auf. Den SchülerInnen obliegt es, mithilfe der Erklärungen im Hörspiel eigenständig die passende Definition für die einzelnen Begriffe herauszufinden bzw. einzutragen. Auf den Aufgabenblättern mit niedrigerem Anforderungsniveau sind hingegen bereits verschiedene



Antwortmöglichkeiten vorgegeben, die durch das Ziehen von Linien mit dem jeweiligen Begriff verbunden werden müssen.

Aufgabe 3 verlangt die Beschriftung einer Zeichnung. Hierbei handelt es sich um eine Rekonstruktionszeichnung (Pandel, 2013) eines Hopliten in seiner vollen Ausrüstung - also der Panoplie. Die didaktische Funktion von Bildern dient in erster Linie der Veranschaulichung sowie der Förderung des Vorstellungsvermögens der SchülerInnen (Grafe, Hinrichs, 2003). Sie erhalten folglich eine Vorstellung davon, wie ein Soldat der griechischen Antike ausgesehen hat. Damit die SchülerInnen einen Überblick über die Bestandteile der Panoplie erhalten, besteht die Aufgabe darin, die Ausrüstung in ihren Komponenten zu beschriften.

Mithilfe der Aufgabe 4 soll die Erschließungskompetenz der SchülerInnen gestärkt werden, indem sie in der Lage sind, aus einem Darstellungstext wichtige Sachverhalte zu identifizieren (Heil, 2012). Der Inhalt des Textes behandelt die Erziehung der jungen Spartiaten, wobei die SchülerInnen zunächst die 3 Etappen dieser Ausbildung herausstellen müssen. Im nächsten Schritt sollen sie dann die Fähigkeiten, die den Jünglingen in dem jeweiligen Ausbildungsschritt vermittelt wurden, herausstellen.

Da im weiteren Verlauf der Unterrichtseinheit eine Stunde zur Bedeutung des Dienstes als Soldat geplant ist, kann hier noch einmal das erlangte Wissen wiederholt bzw. vertieft werden. Allen voran da der Schutz der Stadt bzw. der Dienst als Soldat eine wichtige Bürgerpflicht darstellte und mit ihr die Berechtigung zur politischen Teilhabe einherging, können hier auch Anknüpfungspunkte zu den vorigen Stunden über die Demokratie und dem Zusammenleben in der Polis gesetzt werden. Dies kann ferner dem Aufbau von Sachkompetenz dienlich sein, indem die SchülerInnen angehalten sind, mit dem neu erlangten Sachwissen umzugehen (Pandel, 2013) und dieses in den Gesamtkontext zu integrieren.

An der Station „**Athena und die Stadt Athen**“ sollen sich die SchülerInnen mit der Stadt Athen und dem Aufbau, der Funktion sowie den Vor- und Nachteilen der athenischen Demokratie beschäftigen. Zunächst soll es hier für die SchülerInnen um das Kennenlernen und Verstehen des Systems Demokratie gehen bzw. um das Vertiefen des bereits in der vorbereitenden Stunde erworbenen Wissens. Zunächst sollen sie den Gründungsmythos erschließen und mit eigenen Worten erklären, damit stärken sie ihre Medien- und Quellenkompetenz. Wichtig ist dabei, dass die SchülerInnen lernen, umzuformulieren und Wichtiges von Unwichtigem zu unterscheiden, was Ihnen in der fünften Klasse oft noch sehr schwerfällt und deswegen dringend auch in Bezug auf Kommunikationskompetenz (vgl. Gautschi, 2009) geübt werden sollte. In der letzten Aufgabe ist die Erwartung, dass die



SchülerInnen sich in die Lage eines anderen Menschen hineinversetzen lernen und ihre narrative Kompetenz (vgl. Pandel, 1991) stärken. Auch Perspektivenübernahme und interkulturelles Lernen, wenn hier nur fiktiv, kann mit dieser Aufgabe geübt werden, da sich die SchülerInnen in einen Menschen aus einer anderen Zeit sowie aus einem anderen Land hineinversetzen sollen, welcher wiederum auch mit einem Bewohner einer anderen Nation kommuniziert. Dann soll das erlernte Wissen über die Demokratie in Vor- und Nachteile unterteilt und bewertet werden. Es ist damit eine sehr komplexe aber doch kleinschrittige Aufgabe, die die SchülerInnen zum Finden eines Werturteils über das System Demokratie führen soll. Es wird daher versucht, einen Dreischritt nach Jeismann (vgl. 2000) von der Sachanalyse (Wahrnehmen) zum Sachurteil (Beurteilung) und schließlich zum abschließenden Werturteil (Stellungnahme anhand des eigenen gesellschaftlichen Wertesystems) zu finden. Durch das Beschäftigen mit einem anderen, aber auch für alle heutigen Demokratien wichtigen politischen System, wird des Weiteren das politische Bewusstsein als eine Dimension des Geschichtsbewusstseins angesprochen (vgl. Pandel, 1991).

An der Station „**Aphrodite – Männer draußen Frauen drinnen?**“ sollen sich die SchülerInnen kritisch mit Geschlechterrollen auseinandersetzen, die im antiken Athen vorherrschend waren. Zunächst werden dafür die Rechte von Frauen und Männern, die im Hörspiel vorgestellt werden, schriftlich wiederholt und durch Quellen vertieft. Anschließend sollen die SchülerInnen selbst beurteilen, ob sie heute mit diesen Rollenbildern übereinstimmen. Die kommunikative Form des Briefes an Ischomachos soll ihnen dabei helfen, einen persönlichen Zugang zum Thema zu finden sowie ihre Medienkompetenz und Kommunikationsfähigkeiten durch das Schreiben eines Briefes zu verbessern. Neben der Kenntnis und dem Verständnis von Geschlechterrollen, sollen die SchülerInnen auch die Veränderbarkeit dieser Rollen wahrnehmen, indem sie nach Betrachtung des antiken Athens Bezug auf ihr heutiges Umfeld nehmen. Die Wahrnehmung der Rollen und ihrer Veränderbarkeit stellt einen ersten Baustein zur Genderkompetenz dar (vgl. Krammer, 2006).

Die Station „**Poseidon die Griechen und das Meer**“ soll Einblicke die Nutzung des Meeres durch Schiffe für den Handel sowie den Krieg liefern. Eingeleitet wird die Station durch ein Hörspiel. Zunächst wird kurz begründet, warum diese und insbesondere das Mittelmeer eine solche Bedeutung für die antiken Griechen hatte. Anhand einer mit Handelswegen und -gütern ausgestatteten Karte können die SchülerInnen die Handelswege erkennen und Informationen entnehmen. So kann gleichzeitig die Kompetenz im Umgang mit historischen Karten (vgl. Sauer, 2008) trainiert werden. Daran schließt sich die erste Aufgabe an. In dieser sollen die





SchülerInnen in einem Wortfeld (= Einkaufsliste des antiken Händlers) die richtigen Wörter (= die zu handelnden Güter) markieren. Darauf aufbauend sollen die so gefundenen Güter mit den entsprechenden Orten verbunden und so die richtigen Paare gebildet werden. Die Güter und Orte finden sich in der Karte wider, sodass diese während der Bearbeitung eine permanente Hilfestellung bietet. So wird die Kartenarbeit mit auflockernden Aufgaben, die trotzdem kognitive Anstrengung erfordern, erweitert und vereinfacht. Durch diese spielerische und intuitive Methodik sollen einfache Wissensziele (s.o.) vermittelt werden. Anschließend wird darauf hingewiesen, dass Schiffe nicht nur dem Handel dienen, sondern auch zur Kriegsführung eingesetzt wurden. Anhand einer Beschreibung eines antiken Kriegsschiffes soll dieses nachgezeichnet werden. Hier müssen zum einen die entsprechenden Informationen aus dem Text entnommen und gleichzeitig grafisch umgesetzt werden. Dies verlangt eine historische Vorstellungskraft. Zur Hilfe, bzw. auch als Kontroll- und Vergleichsmöglichkeit dient ein QR-Code, der auf ein Referenzschiff verweist.

Die **Abschlussaufgabe** beschäftigt sich mit der Rolle der Religiosität in der Antike und der Jetztzeit. Hier soll vor allem durch den Einführungstext ein Transfer geliefert werden, indem geschildert wird, dass Religionen in unterschiedlichsten Ausprägungen bis heute existieren. Die Aufgabe verlangt eine enorme kreative Leistung, denn die SchülerInnen sollen einen Gott (im Sinne der griechischen Götter) entwerfen und grafisch umsetzen. Außerdem sollen sie ihm verschiedene Attribute zuweisen. Das Besondere ist dabei, dass die Gottheiten der Antike zwar bekannt sind, sich die Aufgabe jedoch auf die Gegenwart bezieht. So müssen die SchülerInnen ihre eigene Lebenswelt reflektieren, um Probleme und Notwendigkeiten für einen solchen Gott bzw. eine solche Göttin zu erkennen, was das Geschichtsbewusstsein positiv fördern kann. Zusätzlich soll die gewählte Darstellung begründet werden, was die Reflexion nochmals unterstützt und auch absichert.



## Aufgabenstellungen

Die SchülerInnen erhalten zuerst den prozessorientierten Bewertungsbogen und die Möglichkeit, Fragen dazu zu stellen. Anschließend bekommen sie das Arbeitsblatt der ersten Station "Zeus: Der Göttervater stellt den Olymp vor" ausgehändigt. Alle übrigen Arbeitsblätter zu Ares, Aphrodite, Poseidon und Athena erhalten sie beim Aufsuchen der Station. Diese Stationen können in beliebiger Reihenfolge bearbeitet werden. Zudem liegen sie jeweils in einer Variante A (höheres Anforderungsniveau) und einer Variante B (niedrigeres Anforderungsniveau) vor. Ob die SchülerInnen ihr Anforderungsniveau selbst wählen oder die von der Lehrperson vorgegeben werden, obliegt dem Lehrenden. Nach Abschluss dieser Stationen können die SchülerInnen die Abschlussaufgabe in Gruppen bearbeiten. Nach erfolgreichem Passieren der Auftaktstation Zeus, der Götterstationen Ares, Aphrodite, Poseidon und Athena sowie der Abschlussaufgabe müssen die SchülerInnen schließlich auf dem Bewertungsbogen noch ihre Gruppenarbeit gemeinsam bewerten und eine kurze Selbsteinschätzung schreiben.

Arbeitsblätter und Erwartungshorizonte sind im OER zu finden.

## Hörspiel

Zu Beginn einer jeden Station (ausgenommen der Abschlussaufgabe) hören sich die Schülerinnen eines der fünf Hörspiele an. Sie können bei Bedarf ein weiteres Mal angehört werden oder, wenn die Lehrkraft diese mit ausgegeben hat, nachgelesen werden. Zugang zu den Audios erhalten die SchülerInnen über den QR-Code, der sie auf die Seite von [oer.uni-leipzig.de](http://oer.uni-leipzig.de) leitet. Die Audiodateien sind auch zum Download auf dieser Seite zu finden.



"Die Götter- und Alltagswelt im antiken Griechenland" von Universität Leipzig (Laura Hartleb, Anne Kiss, Dennis Fröbrich, Erik Fischer) ist lizenziert unter einer [Creative Commons Namensnennung - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International Lizenz](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

## Leistungsüberprüfung

### Variante 1: schüler- bzw. prozessorientierte Bewertung

Für die Bewertung der Projektarbeit wurde sich für eine prozessorientierte Form entscheiden. Diese Form der Bewertung bietet zum Ersten einige didaktische Vorteile, die im Abschnitt „Didaktisch methodische Schwerpunktsetzung“ bereits dargelegt wurden. Deshalb ist dieser Methode der Bewertung der Vorrang zu erteilen. Zum Zweiten spielen aber auch praktische Überlegungen eine Rolle. Weil die Arbeitsblätter differenziert vorliegen, ist die inhaltliche Bewertung erschwert, da die SchülerInnen dies als ungerecht empfinden könnten. Außerdem sollen die SchülerInnen in Lernsituationen nicht mit starkem Prüfungsdruck konfrontiert werden. Die inhaltliche Bewertung nimmt deshalb nur einen kleinen Teil ein.

Die SchülerInnen sollen alle erhaltenen Arbeitsblätter gesammelt in einem Hefter als Portfolio abgeben und ein Deckblatt gestalten. Für diese Überarbeitung und Vervollständigung wird ihnen Zeit eingeräumt. Ob sie das Portfolio pro Gruppe oder pro Person abgeben, obliegt der Lehrkraft. Im Hefter enthalten sein sollten alle Arbeitsblätter, beginnend mit der Station „Zeus: Der Göttervater stellt den Olymp vor“, anschließend die Arbeitsblätter der vier Götter Stationen sowie der Abschlussaufgabe. Den vorliegenden Bewertungsbogen sollten die SchülerInnen im Vorfeld erhalten und ihrem Hefter beifügen, wobei die Selbsteinschätzung entsprechend der Zahl der Gruppenmitglieder beizufügen ist.

### Variante 2: schriftlicher Test

Eine weitere Möglichkeit der Leistungsüberprüfung bietet ein Test, der Inhalte aus der Projektarbeit abfragt. Der Test orientiert sich dabei an den drei Anforderungsbereichen, die sich in Aufgabe 1 mit einer Wichtung von 30%, Aufgabe 2 mit einer Wichtung von 40% und Aufgabe 3 mit einer Wichtung von 30% wiederfinden.

Beide Versionen finden sich als Kopiervorlage im Anhang bzw. auf der Seite [oer.uni-leipzig.de](http://oer.uni-leipzig.de).



"Die Götter- und Alltagswelt im antiken Griechenland" von Universität Leipzig (Laura Hartleb, Anne Kiss, Dennis Fröbrich, Erik Fischer) ist lizenziert unter einer [Creative Commons Namensnennung - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International Lizenz](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

## Literatur

- Burckhardt, L. (2008). *Militärsgeschichte der Antike*. München: Beck.
- Burkert, W. (2011). *Griechische Religion der archaischen und klassischen Epoche* (2. überarb. u. erweit. Auflage). Stuttgart: Kohlhammer.
- Funke, P. (2013). Die griechische Staatenwelt in klassischer Zeit (500–336 v.Chr.). In: H.-J. Gehrke & H. Schneider (Hrsg.), *Geschichte der Antike: Ein Studienbuch* (S. 145-210). Stuttgart/Weimar: Springer.
- Gautschi, P. (2009). *Guter Geschichtsunterricht: Grundlagen, Erkenntnisse, Hinweise*. Schwalbach/Ts: Wochenschau Verlag.
- Götz, T. & Nett, U.E. (2011) Selbstreguliertes Lernen. In Götz, T. (Hrsg.). *Emotion, Motivation und selbstreguliertes Lernen*. Paderborn: Schöningh, S.144-183.
- Grafe, E., Hinrichs, C. (2003). Visuelle Quellen und Darstellungen. In: H., Günther-Arndt (Hrsg.), *Geschichts-Didaktik: Praxishandbuch für die Sekundarstufe I und II* (S. 92-127). Berlin: Cornelsen Scriptor.
- Günther, L.-M. (2011). *Griechische Antike* (2. akt. Auflage). Tübingen: Narr Francke.
- Günther-Arndt, H. (2003). Historisches Lernen und Wissenserwerb. In: H., Günther-Arndt (Hrsg.), *Geschichts-Didaktik: Praxishandbuch für die Sekundarstufe I und II* (S. 23-47). Berlin: Cornelsen Scriptor.
- Hasselhorn, M., Gold, A. (2013). *Pädagogische Psychologie: Erfolgreiches Lernen und Lehren* (3. Überarb. u. erw. Auflage). Stuttgart: Kohlhammer.
- Heil, W. (2012). *Kompetenzorientierter Geschichtsunterricht* (2., vollst. neu überarb. und erw. Auflage). Stuttgart: Kohlhammer.
- Hölkeskamp, K.-J., Stein-Hölkeskamp, E., Wiesehöfer, J. (2013). Die Dark Ages und das archaische Griechenland. In: H.-J. Gehrke & H. Schneider (Hrsg.), *Geschichte der Antike: Ein Studienbuch* (S. 47-144). Stuttgart/Weimar: Springer.
- Jeismann, K.-E. (2002). Geschichtsbewusstsein als zentrale Kategorie der Didaktik des Geschichtsunterrichts. In: W. Jacobmeyer, B. Schönemann, K.-E. Jeismann (Hrsg.), *Geschichte und Bildung: Beiträge zur Geschichtsdidaktik und zur Historischen Bildungsforschung* (S. 9-33). Paderborn, München, Wien, Zürich.



- Krammer, R. (2006). Gender-Kompetenz durch historisch-politischen Unterricht. In: Forum Politische Bildung (Hrsg.), *Informationen zur politischen Bildung*, 26. Innsbruck, Wien, Bozen: Studien Verlag, 58-66.
- Mann, C. (2013). *Militär und Kriegführung in der Antike*. München: Oldenbourg.
- Michael Sauer (2008) Geschichtskarten. In: Ders. (Hrsg.): *Geschichte unterrichten*. Eine Einführung in die Didaktik und Methodik. Seelze-Velber: Kallmeyer Verlag, S. 246-254.
- Muth, R. (1988). *Einführung in die griechische und römische Religion*. Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft.
- Pandel, H.-J. (1991). *Geschichtlichkeit und Gesellschaftlichkeit im Geschichtsbewusstsein*. Pfaffenweiler: Wochenschau Verlag.
- Pandel, H.-J. (2013). *Geschichtsdidaktik: Eine Theorie für die Praxis*. Schwalbach/Ts.: Wochenschau Verlag.
- Sächsisches Staatsministerium für Kultus und Sport. Lehrplan Sachsen, Gymnasium Fach Geschichte (2011). Abgerufen von [https://www.schule.sachsen.de/lpdb/web/downloads/lp\\_gy\\_geschichte\\_2011.pdf?v2](https://www.schule.sachsen.de/lpdb/web/downloads/lp_gy_geschichte_2011.pdf?v2) (zuletzt am 02.09.2018).
- Schmidt-Hofner, S. (2016). *Das klassische Griechenland: Der Krieg und die Freiheit*. München: Beck.
- Thommen, L. (2017). *Sparta: Verfassungs- und Sozialgeschichte einer griechischen Polis* (2. erweit. Auflage). Stuttgart: Metzler.

