

Worum geht es inhaltlich?

Als Erzählung eines Augenzeugen thematisiert der Lektionstext (TB 61) die Auseinandersetzung zwischen den Einwohnern von Pompeji und der benachbarten Landstadt Nuceria anlässlich eines Gladiatorenspiels im Jahr 59 n. Chr., bei dem das gewaltsame Geschehen in der Arena auf die Zuschauer „überschwappte“ (Tac. ann. 14,17). Ergänzend hierzu bieten die Einführung in die Lektion und die realienkundliche Vertiefung (TB 60/62) weitere Informationen zu Bedeutung, Entwicklung und Ablauf der Gladiatorenspiele, der Herkunft der Gladiatoren und zum Fanatismus der Zuschauer, die die Gladiatoren vielfach als „Stars der Arena“ verehrten. Es liegt auf der Hand, dass neben der kritischen Auseinandersetzung mit dem damaligen Geschehen in der Arena auch Bezüge zum modernen Sport und dem Verhalten der Fans heute auf der Ebene der Kulturkompetenz naheliegen.

Worum geht es sprachlich?

- A** Verben: Imperfekt: Formen und Verwendung
- B** Verben: Perfekt und Verwendung
- C** Nebensätze als Adverbiale (Sinnrichtungen); Substantive 3. Deklination (Erweiterung: Substantive auf -o und -x)

Kompetenzraster

1. Neue Vokabeln im Text erkennen, ihre Grundform (und grammatischen Angaben) nennen und kontextbezogen übersetzen.
2. Imperfektformen (a-, e-, i-, kons.-, esse) identifizieren, funktional bilden und übersetzen.
3. Perfektformen (-u; -v; esse) identifizieren, bilden und übersetzen.
4. Sinnrichtungen von Adverbialsätzen anhand der Subjunktionen bestimmen und übersetzen.
5. Präsens, Imperfekt und Perfekt nach ihrer semantischen Funktion unterscheiden und interpretieren.
6. Die Gestaltung des Inhalts (Steigerung) analysieren und anhand des Textes belegen.
7. Den Inhalt eines übersetzten Textes gestaltend (Diskussion) umsetzen und aufgabenbezogen Stellung nehmen.
8. Moderne und antike kulturelle Phänomene (Kampfsport) vergleichen und bewerten.

	obligatorisch	Möglichkeiten zur Differenzierung
Etappe I	Grammatik entdecken TB 58, A (Imperfekt)	
	Grammatik üben TB 59, A1, A2 BB 55 (Formentabelle)	T 52 A2
	Grammatik entdecken TB 58, B (Perfekt)	
	Grammatik üben TB 59, B1, B2 BB 55 (Formentabelle)	T 52 B1 , T 53 B2
	Wortschatz aneignen BB 52 (1)	BB 54 (1)
Etappe II	Grammatik entdecken TB 58, C (Adverbialsätze; Substantive der 3. Dekl.)	
	Grammatik üben TB 59 C	T 53 C
	Wortschatz aneignen BB 52/53 (2)	BB 54 (2)
	Text vorbereiten TB 60, Inhalt TB 60, Sprache	T 54 („Spielerisch üben“), Aufgabe 2: (Imperf. ↔ Perf.)
	Wortschatz aneignen BB 53 (3)	BB 54 (3)
Etappe III	Text erschließen (I) TB 61, Z. 1-5	TB 61, Aufgabe 1 T 55 („erfolgreich übersetzen“), Z. 1-11
	Wortschatz aneignen BB 53 (4)	BB 54 (4)
	Text erschließen (II) TB 61, Z. 6-13	T 56 („erfolgreich übersetzen“), Z. 11-21 (EA/PA)
	Wortschatz aneignen BB 53 (5)	BB 54 (5)
Etappe IV	Text erschließen (III) TB 61, Z. 14-21	T 56 („erfolgreich übersetzen“), Z. 11-21 (EA/PA)
	Text Erschließen (IV) TB 61, Aufgabe 1, 2 TB 62 „Inhalt“	TB 61, Aufgabe 3
Etappe V	Vertiefen (I) TB 62, „Sprache“ TB 63 „Teste dich selbst“	TB 63 („Teste dich selbst“) („think – pair – share“)
	Vertiefen (II) TB 63 „Teste dich selbst“	T 57 („Übersetzen üben“) (EA)

Ein Käsedieb als Lebensretter

Im Gasthaus geht es am Abend hoch her. Mit zunehmendem Weingenuss erzählen die Gäste immer aufregendere Geschichten. So schmückt auch der Kaufmann Priscus den Käsediebstahl vom Morgen spannend aus.

Imperfekt

A „Populus in forum **conveniebat**. Ego diu ad mensam (*Tisch*) meam **stabam**. Saepe **ridebam**, nam multos cibos vendere **cupiebam**. Cibi mei populo **placebant**. Viri feminaeque cibos meos **emebant**. Ceteri mercatores iterum et iterum **clamabant**: ‚Emite, emite!‘ Magnus clamor in foro **erat**. Verba mea audire non iam **poteram**.“

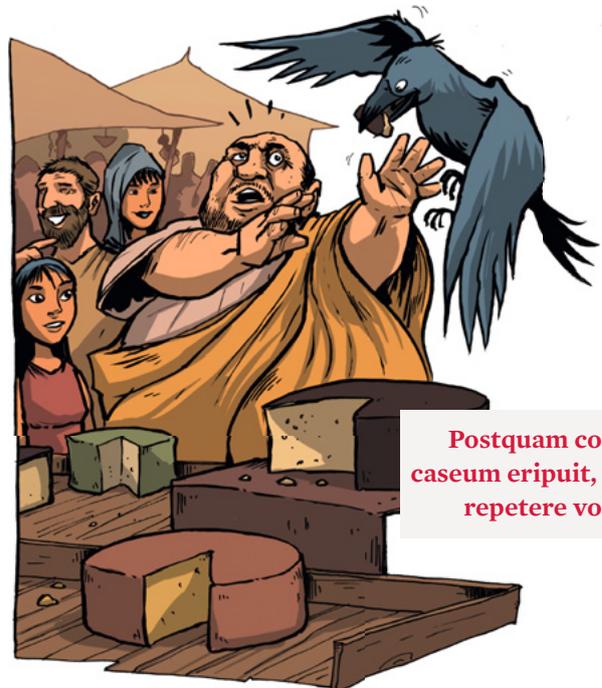
Perfekt

B Seine Stimme wird immer aufgeregter:
 „Subito puella ad tabernam meam **properavit et clamavit**: ‚Corvus (*Rabe*) meus abest! Prisce, nonne corvum meum **audivisti**?‘ Ego puellam **rogavi**: ‚Nonne corvus tibi **paruit**? Nonne corvum **tenuisti**?‘ Tum tacui; verba enim mea populo non **placuērunt**. Viri me **temptavērunt**; nam puellae adesse **voluērunt**. Subito magno in periculo **fui**. Ad turbam **clamavi**: ‚Audite, amici mei! Cur nunc me temptatis? Semper amici **fuimus**, semper mihi **adfuistis**!‘

Nebensätze als Adver- biale Substanti- ve: 3. Dekl.

C **Vox mea magna erat**. Etiam turba magnā **voce** clamabat. Iram turbae accendebam, cum subito corvus de arbore alta volavit et caseum (*den Käse*) eripuit. Statim turba tacuit. **Postquam** corvus caseum eripuit, caseum repetere volui. **Quamquam** iterum et iterum ‚Iniuriam!‘ voco, tamen caseum non accipio. **Sed cum** ‚Iniuriam!‘ voco, turba ridet. Ita corvus vitam meam servavit, **quia** caseum mihi eripuit.“

**Vox mea
magna erat.**



**Postquam corvus
caseum eripuit, caseum
repetere volui.**

Immer Ärger mit den Fans

In Pompeji herrscht freudige Aufregung. In den nächsten Tagen werden die Gladiatorenspiele stattfinden. Wie immer werden viele Fans aus den Nachbarstädten anreisen. Auch Aulus, Marcus und Claudia möchten die Spiele besuchen. Doch Gnaeus, der Vater der beiden Jungen, der für die Sicherheit vor Ort verantwortlich ist, hat Bedenken.

GNAEUS: Quondam cum amicis in amphitheatro fui. Ludos enim egregios spectare volui. Cum amphitheatrum intravimus, turbam iam animo laeto clamare audivimus.

1 Nucerini die
Nuceriner

2 ut wie

3 deridēre
verspotten

4 crassus
der Fettsack

5 rixa
der Streit

6 pulvinus
das Sitz-
kissen

7 violātus
der Verletzte

3 Multi Pompeiani et Nucerini¹ ibi erant. Dum gladiatores arenam intrant, Nucerini Celadum gladiatorem magna voce laudaverunt, quia Celadum optimum gladiatorem putabant: „Celadus pugnat ut² leo!“

6 Sed pauci Pompeiani Celadum deridebant³: „Celadus crassus⁴ est!“ Tum unus e Nucerinis¹ Pompeianos verbis violavit, quia irā ardebat propter vocem malam. Nunc Pompeiani clamaverunt: „Nucerini, nihil scitis de pugnis!“

9 AULUS: Num tu quoque Nucerinos¹ verbis violabas?

GNAEUS: Immo viros a rixa⁵ prohibere studebam. Viros appellavi: „Desinite Nucerinos¹ violare! Nisi desinitis, iniuriam facitis!“ Quamquam multi Pompeiani pacem cum Nucerinis habere cupiebant, mea verba non cunctos a rixa⁵ prohibuerunt.

CLAUDIA: Cur pacem facere non potuisti?

GNAEUS: Ira iam animos multorum movebat. Primo pauci pulvinos⁶, tum alii saxa per arenam iactaverunt – saxa nonnullos violaverunt. Deinde undique viri in arenam properaverunt: Nucerini¹ Pompeianos, Pompeiani Nucerinos temptaverunt. Nonnulli etiam arma secum habebant armisque diu pugnabant. Viros orare audivi:

18 „Parce mihi!“ Postquam Pompeiani Nucerinis¹ arma eripuerunt Nucerinosque denique superaverunt, multi violati⁷ in arena iacuerunt.

MARCUS: Quemadmodum vos periculum vitavistis?

21 GNAEUS: Fugam petivimus – neque fortuna nobis defuit!

- ➡ 1. Analysiere die Tempora der Prädikate. Bestimme, wo begleitende Umstände dargestellt sind, und beschreibe die Umstände, die den „Ärger mit den Fans“ schon erahnen lassen.
- 2. (PA) Beschreibt, wie sich die Leidenschaft der Fans zu Gewalt steigert. Belegt eure Darstellung mit Textziten.
- 3. (GA) Claudia, Aulus und Marcus diskutieren nach der Erzählung, ob sie die Vorstellung besuchen sollen. Verfasst ein kurzes Gespräch, in dem ihre Argumente deutlich werden.



Rekonstruktion eines antiken Gladiatorenkampfes. London 2015.

1. Umsetzung der Lektion

Der grammatische Schwerpunkt der Lektion ist die **Einführung von Imperfekt und Perfekt**. Deren gleichzeitige Einführung ermöglicht es, beide Tempora von Anfang an in ihrer Verwendung kontrastiv gegenüberzustellen und so die SuS im Sinne einer konsequenten Textorientierung frühzeitig für ihre Verwendung in lateinischen Texten zu sensibilisieren.

Allerdings ist festzuhalten, dass diese Lektion hierdurch einige Schwierigkeiten bietet, die nicht nur aus der umfangreichen **neuen Morphologie der Tempora** resultieren, sondern auch daraus, dass Unsicherheiten in der deutschen Formenbildung u. U. stärker zum Tragen kommen. Hinzu kommt, dass auch schon in dieser Lektion die Frage nach der **Wiedergabe der Tempora im Deutschen** auftaucht. Aus diesem Grunde empfiehlt es sich, der Einführung der beiden Tempora besondere Aufmerksamkeit zu widmen. Daher ist es sinnvoll diese Tempora zunächst separat anhand der E-Stücke und der vorentlastenden Übungen (TB 58/59) zu erarbeiten und einzuüben.

Morphologie

Hier wird als erstes das morphologisch leichter zu fassende **Imperfekt** eingeführt. Aufgrund der Einleitung, die eine Erzählung in der Vergangenheit nahelegt, der Kontexte, die Person und Numerus der Verbformen eindeutig determinieren, und der überwiegenden Übereinstimmungen der Personalendungen mit dem Präsens ist es durchaus möglich, das E-Stück (TB 58) von den SuS selbstständig übersetzen zu lassen und mit einer weitgehend induktiven Einführung der neuen Verbformen zu verbinden (alternativ hierzu s. Spracharbeit A). Vorher müssen allerdings die unregelmäßigen Formen von *esse* und *posse* geklärt werden. Die weiterführenden Übungen A1 und A2 (TB 59) können dann der Vertiefung und Einübung der Formen dienen.

Da **Perfektformen** aufgrund ihrer Veränderungen im Stamm und ihren von den Präsensendungen deutlich abweichenden Endungen erheblich schwieriger zu erkennen sind, erscheint eine deduktive Einführung des Perfekts anhand von BB 56 sinnvoll. Sollte dieser Weg gewählt werden, kann eine unmittelbare Einübung der Formen mit den Aufgaben B1 und B2 (TB 59) erfolgen, der sich dann eine weitere kontextuelle Vertiefung des Perfekts anhand von B (TB 58) anschließt.

Weitgehend problemlos ist demgegenüber die **Einführung von Adverbialsätzen** und Substantiven der 3. Deklination nach dem Typ *vox, vocis* und *leo, leonis*.

Sinnvoll ist es daher, bei der Übersetzung von C (TB 58) auch den Blick auf die Verwendung von Imperfekt und Perfekt zu richten: *Erat ... clamabat ... accendebam* als Imperfekte, die Hintergrundinformationen liefern, *volavit ... eripuit ... tacuit ... eripuit ... volui* usw. als Perfekte, die als Vordergrundinformationen den Fortgang der eigentlichen Handlung darstellen.

Lektionstext

Die **Erschließung des Lektionstextes** selbst sollte in jedem Fall durch die Informationen zu den **Gladiatorenspielen** (TB 60 und 62) vorentlastet werden. Die hier gegebenen Informationen helfen, die gesamte **Atmosphäre im Amphitheater**, die zentral für das Verständnis des Lektionstextes ist, zu erfassen und bieten gleichzeitig Anknüpfungspunkte für die vorerschließende Aufgabe 1 zum Text (TB 61).

Die Bearbeitung der **Aufgaben zur sprachlichen Vorentlastung** des Lektionstextes (TB 60, Nr. 1, 2, 3) ist fakultativ und kann nach dem Leistungsstand der Lerngruppe erfolgen. Je nach Schwächen und Interessen der SuS ist hier auch eine **binnendifferenzierte Bearbeitung der Aufgaben** denkbar. Wenn zur Vorerschließung des Lektionstextes ein Zugang über dominierende Sachfelder gewählt wird, sollte jedoch Aufgabe 3 bearbeitet werden (s. u.) Fakultativ ist auch der Selbsttest (TB 63).

2. Spracharbeit

Wie schon angeführt, resultieren die Schwierigkeiten bei der **Einführung von Imperfekt und Perfekt** u. a. auch aus der unterschiedlichen **Verwendung der Tempora im Lateinischen und Deutschen**, was häufig darauf zurückzuführen ist, dass im Deutschen das Präteritum die Funktion des lateinischen **Perfekts als Vergangenheitstempus** zur schriftlichen Darstellung vergangener Ereignisse übernimmt. Dieser Sachverhalt sollte thematisiert werden anhand der Hinweise zur Übersetzung in **BB 57**. Ergänzend ist allerdings anzumerken, dass die hier angeführte Differenzierung von Imperfekt und Perfekt – also Hintergrundinformationen und Darstellung (der Abfolge) wesentlicher Ereignisse – zwar einen entscheidenden Unterschied in der Funktion der Tempora herausstellt, hiermit aber die verschiedenen Aspekte der Tempora dennoch nur partiell erfasst werden. Angesichts der Gesamtschwierigkeiten der Lektion ist dies eine sinnvolle **didaktische Reduktion**, die jedoch dazu führt, dass nicht alle Imperfekt- und Perfektformen in den E-Stücken und im Lektionstext in ihrer Verwendung hinreichend erklärt sind.

Weitere Aspekte der Tempora können den SuS später (u. U. erst in der Lektürephase) vermittelt werden. Allerdings geraten erfahrungsgemäß diese weiterführenden Aspekte schnell wieder in Vergessenheit und sind für angemessene Rekodierung lateinischer Texte auch nicht entscheidend, da SuS im Deutschen beim Gebrauch von Präteritum und Perfekt nach ihrem Sprachgefühl meist richtig liegen. Grundsätzlich geht es also darum, den SuS frühzeitig eine möglichst **praktikable Faustregel** an die Hand zu geben wie z. B. folgende, die auch den in **BB 57** behandelten Sachverhalt beinhaltet:

Imperfekt und Perfekt stehen als Tempora der Vergangenheit auf einer Zeitstufe. Weil die Verwendung von Imperfekt / Präteritum und Perfekt im Deutschen und Lateinischen voneinander abweicht, sollte bei der Übersetzung das deutsche Präteritum und Perfekt so verwendet werden, wie es dem deutschen Sprachgebrauch entspricht:

- Das Präteritum wird v. a. in schriftlichen Erzählungen verwendet.
- Mit dem Perfekt erzählt man mündlich von etwas Vergangenenem.

A Verben: Imperfekt: Formen und Verwendung

- Insgesamt ist die induktive Einführung des **Imperfekts regelmäßiger Verben** anhand von **A (TB 58)** unproblematisch. Durch die eindeutigen Kontexte, die mit dem Präsens weitgehend identischen Endungen und das signifikante Infix -(e)ba- sind die Formen des Imperfekts einfach zu erschließen. Möglich ist hier auch, vor der Übersetzung die im Text erscheinenden Formen mit dem Tempuskennzeichen -(e)ba- separat herauszugreifen und mit dem Hinweis, dass nur die erste Person Singular eine vom Präsens abweichende Endung aufweist, aus ihnen eine Formentabelle erstellen zu lassen.
- Die **Differenzierung nach Konjugationen** hinsichtlich des Infixes -ba- oder -eba- kann nach der Übersetzung anhand der Formentabellen in **BB 55** erfolgen.
- Die Einführung der **unregelmäßigen Imperfekte** von esse und posse sollte auf die Gemeinsamkeiten der Formen verweisen. Denkbar ist hier der etymologische Hinweis darauf, dass posse aus pot(is) esse (fähig sein) entstanden ist, was die Analogie in der Formenbildung noch deutlicher hervortreten lässt.
- Die Einführung der **Imperfekte von velle und nolle** kann in Hinblick auf die im Vergleich zum Infinitiv veränderten Stämme erleichtert werden durch einen Verweis auf die auch aus dem Präsenssystem bekannten Stämme vol- bzw. nol-. Die weitere Formenbildung vollzieht sich dann völlig analog zu der bekannten Bildung des Imperfekts bei regelmäßigen Verben.

B Verben: Perfekt: Formen und Verwendung

Die Einführung des Perfekts konfrontiert die SuS mit einigen Schwierigkeiten. Diese resultieren neben den teilweise neuen Endungen auch aus der Tatsache, dass durch die unterschiedlichen Formen der Perfektbildung die Einheitlichkeit des Präsenssystems (einschließlich Imperfekt) verlassen wird. Daher wird hier eine **kleinschrittige deduktive Einführung des Perfekts** vorgeschlagen, die gleichzeitig schon beim ersten Auftauchen von Perfektformen die gewachsene Bedeutung der Stammformen beim Lernen der Vokabeln herausstellt. Diesen Überlegungen trägt das hier vorgeschlagene Vorgehen zur Einführung des Perfekts Rechnung:

- Ein erster Blick in das Verzeichnis der neuen Verben im Vokabelverzeichnis, bei denen nunmehr neben der 1. Person Singular Präsens eine weitere Form erscheint, zeigt den SuS bereits, dass der Formenbestand bei Verben in dieser Lektion eine Erweiterung erfährt, die zu Veränderungen im Wortstamm führt.
- Ausgehend von dieser Beobachtung werden die hier eingeführten **Bildungsweisen des Perfekts** bzw. die Formen des Perfekts anhand von **BB 56** deduktiv eingeführt. Neben den im **BB** angeführten Aspekten zu v- und u-Perfekt sollte noch einmal explizit darauf hingewiesen werden, dass Bildungsweisen des Perfekts nicht beliebig sind, sondern jedes Verb i. a. nur auf eine Weise sein Perfekt bildet. Mit Rückgriff auf die eingangs angesprochenen neuen Formen im Lernwortschatz kann hierdurch die Notwendigkeit, sich diese Formen anzueignen, umso deutlicher herausgestellt werden. Zum anderen ist diese Klarstellung auch hilfreich in Hinblick auf die weiteren Bildungsweisen des Perfekts, die in den folgenden Lektionen eingeführt werden, bei denen – anders als beim u- Perfekt in der e-Konjugation und beim v-Perfekt in der a- und i-Konjugation – keine Regelmäßigkeit mehr erkennbar ist.
- Vor den vertiefenden Übungen **B1** und **B2** (**TB 59**) sollte auch die **Bildung des Perfekts im Deutschen** (v. a. im Abgrenzung zum Plusquamperfekt und in Hinblick auf die Verwendung von *sein* und *haben*) wiederholt werden.
- Das E-Stück B (**TB 60**) kann durch die SuS selbstständig übersetzt werden. Das Stück ist insofern illustrativ für die **Verwendung des Perfekt**, als es einerseits Perfektformen beinhaltet, die in narrativer Form vergangene Ereignisse bezeichnen und daher grundsätzlich mit Präteritum zu übersetzen sind, andererseits aber auch Perfektformen in wörtlicher Rede aufweist, die auch im Deutschen wohl eher mit Perfekt wiederzugeben sind. Insofern ist das E-Stück beispielhaft sowohl für die in **BB 57** angeführte Bemerkungen zur Verwendung von Imperfekt und Perfekt als auch für die oben angeführte allgemeine Faustregel zur Übersetzung der Tempora.

C Nebensätze als Adverbiale (Sinnrichtungen);

Substantive 3. Deklination (Erweiterung: Substantive auf -o und -x)

- Die Übersetzung der hier eingeführten **Adverbialsätze** stellt insgesamt kein Problem dar. Einerseits sind sie aus dem Deutschen und Englischen bekannt, andererseits ist aufgrund der Eindeutigkeit der hier verwendeten Subjunktionen das sachlogische Verhältnis des Nebensatzes zum Hauptsatz klar. Vertiefend ist hier auch ein Bezug auf „Deutsch ist anders“ (**TB 63**) hilfreich, wo gerade auch die strukturellen Ähnlichkeiten zwischen dem Lateinischen und Deutschen im Hinblick auf den Aufbau von Nebensätzen deutlich gemacht werden.

Grundsätzlich empfiehlt es sich aber, besondere Aufmerksamkeit auf die Einführung und wiederholte Einübung der Terminologie zu legen, die bei SuS erfahrungsgemäß – v. a. in Hinblick auf **Konditional- und Konzessivsätze** – recht schnell wieder in Vergessenheit geraten kann. Sinnvoll ist es ebenfalls, grundsätzlich in diesem Zusammenhang die **Funktion der Adverbialen** zu wiederholen.

- Unproblematisch sind die **Substantive der 3. Deklination** der Typen *vox*, *vocis* und *leo*, *leonis*, da die in Lektion 7 (**BB 50**) kennengelernten Kriterien vollständig auf sie anwendbar sind. Die Einführung dieser neuen Substantive kann über den **Wortschatz** selbst erfolgen, in dem die SuS recht schnell entdecken werden, dass die hier aufgeführten Substantive der 3. Deklination die gleichen Erläuterungen (Genitiv und Genus) mit sich führen wie die in der vorherigen Lektion kennengelernten Substantive, allerdings im Nominativ anders enden.

3. Textarbeit

Vorentlastung

Die Aufgaben 1, 2 und 3 zur **sprachlichen Vorentlastung** (TB 60) dienen insgesamt zur **Wiederholung** des Wortschatzes. Darüber hinaus verbindet Aufgabe 1 diese Funktion mit der Wiederholung der Präsensformen (einschließlich Infinitiv) und schärft so noch einmal kontrastiv die Kompetenz zur Distinktion der im Text erscheinenden **Tempora**.

Die **inhaltliche Vorentlastung**, die auch schon die inhaltliche Vertiefung (TB 62), die weiteren Informationen zu den Materialien (vgl. M4 Bildbeschreibungen)) und die Wandmalerei aus Pompeji, die die im Lektionstext thematisierte Massenschlägerei abbildet (TB 64), einbeziehen kann, sollte die **Bedeutung der Gladiatorenspiele** und den hiermit verbundenen Fanatismus der Anhänger, eben der „Fans“, in den Mittelpunkt stellen. Die Kenntnis dieser Aspekte ist notwendig, um das Geschehen in Pompeji in seinen tieferen Ursachen zu verstehen. Aspekte, die hier herausgestellt werden können, sind z. B. folgende:

- Die Gladiatorenspiele bzw. die Begeisterung für diese Kämpfe waren ein im ganzen Römischen Reich verbreitetes Phänomen,
- Ausdruck dieses Phänomens sind die im ganzen Reich entstandenen Amphitheater, deren größtes in Rom (das „Kolosseum“) 50 000 Zuschauer fasste,
- Gladiatoren, die „Stars der Arena“, genossen unter den fanatischen Anhängern der Gladiatorenspiele enorme Bewunderung und Verehrung,
- Gerade die Gegend um Neapel / Pompeji (in der Antike Kampanien), wo die Gladiatorenspiele vermutlich auch entstanden, war eine besondere Hochburg dieser Kämpfe.

Texterschließung

Dramaturgische Charakteristik des Textes ist die Eskalation der Gewalt. Ausgehend hiervon kann alternativ zur „prae-Aufgabe“ 1 (TB 61) auch Aufgabe 2 in doppelter Weise zur Vorerschließung und Vertiefung genutzt werden. Im Sinne einer **Vorerschließung** bietet es sich an, den ersten und letzten Abschnitt des Textes unter dem Aspekt von **Sachfeldern** zu untersuchen: Während **im ersten Abschnitt die „(gute) Stimmung“** der Zuschauer am Beginn der Spiele im Mittelpunkt steht (egregios ludos, animo laeto, laudaverunt), steht **im letzten Abschnitt das Sachfeld „Kampf“** deutlich erkennbar im Mittelpunkt: violaverunt, temptaverunt, arma (3x), pugnabant, eripuerunt, superaverunt, violati. Nutzt man diesen Zugang zum Text, gewinnt die vorentlastende Aufgabe 1 (TB 61) weitere Funktionalität. Umso deutlicher wird die in den beiden Sachfeldern manifeste Entwicklung dadurch, dass in beiden Abschnitten die Pompeiani und Nucerini als Akteure des Geschehens deutlich erkennbar sind.

Dieser signifikanten Diskrepanz zwischen dem ersten und dem dritten Abschnitt entspricht die **Dreiteilung des Textes**, die auch den im Unterrichtsfahrplan vorgeschlagenen Abschnitten der Übersetzung zugrunde liegt: Im **ersten Abschnitt** (Z. 1–8) wird die entspannte Atmosphäre unter den Zuschauern und der erste Auslöser der Krawalle beschrieben. Dem folgen im **zweiten Teil**, eingeleitet durch die Frage des Aulus, die Ausführungen des Gaius über sein eigenes Verhalten (Z. 9–13). Dieser agiert besonnen, dennoch ist klar, dass dies die drohende Entwicklung nicht abwendet. Dementsprechend steht am Ende des Abschnitts die Frage Claudias „Cur pacem facere non potuisti?“ Mit dieser abschließenden Frage wird der zweite Abschnitt, der gleichsam als retardierendes Element die Spannung auf das weitere Geschehen steigert, gleichzeitig aber auch eine persönliche Perspektive zum Ausdruck bringt, beendet. Zugleich leitet diese Frage aber auch über zum **dritten Teil** zur Schilderung der Auseinandersetzung zwischen den Pompejanern und Nucerinern (Z. 14–21), an deren Ende die konstatierende Feststellung steht: Multi violati in arena iacuerunt. Aufgabe 3 (TB 61) ermöglicht sehr unterschiedliche Auseinandersetzungen mit dem Text. Neben den unmittelbar aus dem Lektionstext erwachsenden Argumenten sind hier natürlich auch Ansätze denkbar und wünschenswert, die die Gewaltausbrüche unter den Zuschauern unmittelbar mit dem brutalen Geschehen in der Arena selbst in Verbindung bringen.

Vertiefung

Die inhaltliche Vertiefung (TB 62) liefert nicht nur Informationen zum Verständnis des Lektionstextes selbst, sondern sollte auch herangezogen werden zur weiteren Auseinandersetzung mit dem im Lektionstext geschilderten Geschehen. Illustrativ für den **Fanatismus der Anhänger der Gladiatorenspiele** wie auch die **Verehrung und Aufmerksamkeit**, die bekannte Gladiatoren genossen, ist das hier abgebildete Graffito bzw. die Wandzeichnung, die keineswegs ein Einzelbeispiel darstellt, da sich Darstellungen dieser Art in Pompeji und an anderen Orten in großer Zahl gefunden haben (vgl. Erläuterungen zum Graffito).

4. Materialien

- M1 SCHÜLER-INFO: Gladiatorenspiele und Amphitheater
- M2 LEHRER-INFO: Römische Graffiti
- M3 Mystery Pompeji
- M4 BILDBESCHREIBUNGEN: Verkaufstheke in einem Thermopolium (TB 59) / Das Amphitheater von Pompeji (TB 60) / Rekonstruktion eines antiken Gladiatorenkampfes (TB 61) / Herkules im Kampf mit dem Riesen Kakus (TB 63)
- M5 DIAGNOSEBOGEN



Literatur

BEARD, MARY: Pompeji. Das Leben in einer römischen Stadt. Stuttgart 2011.

HOPKINS, KEITH / BEARD, MARY: Das Kolosseum. Stuttgart 2010.

HUNINK, VINCENT (Hrsg.): Glücklich ist dieser Ort!: 1000 Graffiti aus Pompeji, lat./dt.. Stuttgart 2011.

JUNKELMANN, MARCUS: Das Spiel mit dem Tod. So kämpften Roms Gladiatoren. Mainz 2000.

RANIERI PANETTA, MARISA: Pompeji. Geschichte, Kunst und Leben in der verlorenen Stadt. Stuttgart 2013.

Tipps für Leseratten

COLLINS, TIM: Das Tagebuch des Dummikus Maximus in Pompeji. München 2015.

COULON, GÉRARD: Das Leben der Kinder in Pompeji: Weltgeschichte für jungen Leser. München 2008.

DILLON, ELLIS: Im Schatten des Versuv, 26. Aufl. München 2016.

HARRIS, NICHOLAS: Abenteuer Zeitreise. Feuerregen auf Pompeji. Berlin 2001.

MATYSZAK, PHILIP: Gladiator. Der ultimative Karriereführer. Darmstadt 2012.

Was ist Was, Band 82: Gladiatoren, hrsg. von Wolfgang Tarnowski. Nürnberg 1987 (und öfter).

5. Lösungen

S. 59 GRAMMATIK ÜBEN

A1 clamabant: sie schrien ■ tacebat: er schwieg ■ poteratis: ihr konntet ■ audiebatis: ihr hörtet ■ ridebamus: wir lachten ■ ▷ audio: ich höre – potes: du kannst

A2 1. Ego in taberna mea **expectabam**. Ich wartete in meinem Gasthaus. 2. Tum multi mercatores **veniebant**. Dann kamen viele Händler. 3. Vinum mercatoribus **placebat**. Der Wein gefiel den Händlern. ▷ 4. Clamor mercatorum magnus **erat**. Das Geschrei der Händler war groß. 5. Et tu, Prisce, multa **narrabas**. Und du, Priscus, erzähltest viel. ▶ 6. Laetus eram, nam mercatores cibos meos emebant.

B1	Präsens		Perfekt	
	Sg.	Pl.	Sg.	Pl.
1. Pers.	propero	tenemus	volui ▷ eripui	clamavimus
2. Pers.	es	auditis	temptavisti ▷ iactavisti	tacuistis
3. Pers.	paret	placent ▷ audiunt	adfuit	rogaverunt

B2 1. Ego mercatorem **rogavi**: Ich fragte einen Händler: 2. „Nonne tu corvum meum **audivisti**?“ „Hast du meinen Raben etwa nicht gehört?“ 3. Subito corvus ad mercatorem **volavit**. Plötzlich flog der Rabe zu dem Händler. ▷ 4. Marcus et Aulus corvum capere **voluerunt**. Marcus und Aulus wollten den Raben fassen. 5. Corvus autem Marcum **temptavit**. Der Rabe aber griff Marcus an. ▶ 6. Marcus ad corvum: „Cur me **temptavisti**?“ Marcus (sagte) zu dem Raben: „Warum hast du mich angegriffen?“

C 1. c) Obwohl viele Händler Speisen verkaufen (Quamquam multi mercatores cibos vendunt), kommen die Käufer doch immer am liebsten zu mir.
2. a) Wenn ich mit lauter Stimme schreie (Si magna voce clamo), stürmen sie sofort auf meinen Verkaufsstand zu.
3. b) Während sie meine Speisen prüfen (Dum cibos meos probant), lobe ich meine Waren in höchsten Tönen.
▷ 4. Nachdem sie meine Speisen geprüft haben (Postquam cibos meos probaverunt), sind sie von der Qualität vollends überzeugt.
5. Wenn sie mir Geld geben (Cum pecuniam mihi dant), freue ich mich sehr.

S. 60 TEXT VORBEREITEN

- 1 prohibent: sie halten ab / hindern (prohibere) ▪ appellas: du rufst an / nennst (appellare) ▪ petunt: sie bitten / verlangen / streben (nach) / suchen auf / greifen an (petere) ▪ oro: ich bitte / bete (an) (orare) ▪ possum: ich kann (posse) ▪ cupitis: ihr wünscht / verlangt (cupere) ▪ temptant: sie versuchen / prüfen / greifen an (temptare) ▪ vitamus: wir meiden / vermeiden (vitare) ▪ superat: er, sie, es besiegt / überwindet / übertrifft (superare) ▪ violatis: ihr verwundet / verletzt / entehrt (violare) ▪ movete: bewegt! / beeindruckt! (movere) ▪ intra: betritt! / tritt ein! (intrare) ▪ iactatis: ihr werft / schleudert (iactare) – properas: du eilst / beeilst dich (properare)

2	Präposition	Pronomen	Adverb	Fragewort
	in – per – cum – propter	mihi – meus	primo – iam – tum – undique – ibi – diu	quemadmodum – cur

- 3 Sachfeld „kämpfen / verletzen“: violare, petere, temptare, gladius, ...

S. 61 TEXT ERSCHLIESSEN

- ➡ 1. Begleitende Umstände als Hintergrund des Konflikts (im Imperfekt): **ibi erant – dum intrant – quia putabant – deridebant – quia ardebat – violabas? – studebam – quamquam cupiebant – movebat – secum habebant – et diu pugnabant**
- 2. Zuerst: eine fröhliche Menge – Anwesenheit von konkurrierenden Gruppen – Fans feuern ihren Favoriten an – Gegner fühlen sich herausgefordert, machen den Favoriten lächerlich und provozieren damit – Provokation wird aktiv verbal zur Beleidigung gesteigert – und wieder zurückgegeben – immer mehr Menschen werden in den Streit verwickelt – aus dem verbalen Streit entsteht aus Zorn körperliche Gewalt und Waffengewalt mit blutigen Verletzungen und Todesfolgen – erst der vernichtende Sieg einer Partei beendet den Konflikt – nur mit Glück kommt man mit dem Leben davon.
- 3. Pro und Contra-Argumentation, die sowohl die Faszination als auch die Befürchtungen deutlich werden lassen. Stereotype Rollenzuweisungen sind zu erwarten und sollten konstruktiv im Reflexionsgespräch thematisiert werden. – Argumente: Es muss ja nicht wieder so ausarten. – Wir können im Notfall ja auch fliehen. – No risk, no fun! – Die Sicherheitsbestimmungen sind doch besser geworden. – Der Gnäus ist schon alt. – Gnäus hat mir ganz schön Angst gemacht. – Wenn Waffen im Spiel sind, ist mir das zu gefährlich. – Wer weiß, ob wir auch so viel Glück haben, wenn etwas passiert.

S. 62 INHALT VERTIEFEN

1. Individuelle Lösungen
2. Zu sehen sind zwei Gladiatoren, die sich gegenüber stehen; die Übersetzung der Inschrift lautet: Severus hat 13-mal gesiegt und Albanus, der Freigelassene des Scaurus, 19-mal.

S. 62 SPRACHE VERTIEFEN

1. Cum Celadus in arena **pugnat**, alios gladiatores **superat**. Immer wenn Celadus in der Arena **kämpft**, **besiegt** er die anderen Gladiatoren. 2. Nucenerini Celadum magna voce **laudant**, quia gladiator optimus **est**. Die Nuceneriner **loben** Celadus mit lauter Stimme, weil er der beste Gladiator **ist**. 3. Quamquam gladiator optimus **est**, Pompeiani **rident**. Obwohl er der beste Gladiator **ist**, **lachen** die Pompejaner.

S. 63 TESTE DICH SELBST!

TEXT

1. Die Herkulaneer halten ihre Stadt für die beste, weil diese von einem Gotte gegründet wurde. 2 ★
2. Claudia erklärt den Jungen, dass sie den Namen des Gottes (Herkules) vom Namen der Stadt (Herkulaneum) ableiten können. 1 ★
3. „Woher Herkulaneum seinen Namen hat.“ / „Wie Herkulaneum zu seinem Namen kam.“ 2 ★
4. Kakus, ein Sohn des Vulcanus, stahl Herakles einige Rinder. Nach vergeblicher Suche wollte Herakles nach Griechenland zurückkehren, als er seine Kühe hörte. Er folgte dem Geräusch, traf auf Kakus, zerrte den Dieb aus seiner Höhle und erschlug ihn. An der Stelle, wo er Kakus erschlagen hatte, gründete Herakles der Sage nach die Stadt Herkulaneum. 5 ★

SPRACHE

5. **clamaverunt** (sie haben geschrien): **clamant** / **eripuit** (er hat entrissen): **eripit** / **audivit** (er hat gehört): **audit** / **pugnavit** (er hat gekämpft): **pugnat** / **superavit** (er hat besiegt, überwunden): **superat** 4 ★

6. **si**: wenn / **dum**: während, solange bis / **postquam**: nachdem 3 ★

KULTUR

7. **la pace**: **pax, pacis** der Frieden / **la liberté**: **libertas, libertatis** die Freiheit / **to repeat**: **repetere** wiederholen (zurück)verlangen 3 ★

M1 Schüler-Info: Gladiatorenspiele und Amphitheater

Was ist ein Amphitheater?

Amphitheater war das Wort der Römer für **runde Spielstätten**, die wir heute Stadion nennen und diente, ähnlich wie heute ein Stadion, als Ort für verschiedene Veranstaltungen; eine nicht zu unterschätzende Rolle im Leben der Städte spielte die Unterhaltung. Amphitheater waren Schauplätze für Gladiatoren- und Tierkämpfe (munera et venationes), aber auch für große Theateraufführungen und sportliche Wettkämpfe. Amphitheater hatten oft eine ausgeklügelte Bühnentechnik, mit der die Aufbauten in den Untergrund abgesenkt werden konnten. Das größte Amphitheater war das **Kolosseum** in Rom.

Was ist ein Gladiator?

Gladiatoren (Das Wort stammt von dem lateinischen Wort „gladius“ – „Stoßschwert“) waren im antiken Rom **Berufskämpfer**, die in öffentlichen Schaustellungen auf Leben und Tod gegeneinander zum Kampf antraten. Der Kampf der Gladiatoren wurde als Gladiatur bezeichnet. Die Gladiatorenkämpfe waren Bestandteil des römischen Lebens von ca. 264 v. Chr. bis Anfang des 5. Jahrhunderts n. Chr. In der Regel wurden die Gladiatoren einer bestimmten **Waffengattung** (armatura) zugeteilt und traten in den Kämpfen paarweise gegeneinander an. Bestimmte Kombinationen von Kämpfern gab es besonders häufig, da bei allen Paarungen Chancengleichheit herrschen sollte. Oft kämpfte der gewandte Netzkämpfer (retiarius) gegen den schwer bewaffneten "Verfolger" (secutor). Die Zweikämpfe verliefen nach strengen Regeln, die von Schiedsrichtern überwacht wurden. Der Sieger erhielt einen Lorbeerkranz, einen Palmzweig, eine Geldprämie und womöglich irgendwann die Freiheit.



Ein Retiarius kämpft gegen einen Secutor. Der Ausschnitt ist Teil eines berühmten Mosaikfußbodens mit Darstellungen von Gladiatoren, der heute in der Villa Borghese in Rom zu betrachten ist.

Wie entstanden die Gladiatorenkämpfe?

Der Ursprung der Gladiatorenspiele ist nicht vollständig geklärt. Man vermutet, dass Gladiatorenkämpfe eine religiöse Bedeutung im Rahmen von Totenfeiern hatten. Grabmalereien aus dem 6. Jahrhundert v. Chr. weisen darauf hin, dass diese Spiele ihre Herkunft bei den Etruskern haben könnten.

Dass sie dann in Rom schon bald zu einem Publikumsmagneten wurden, zeigt die Nachricht, dass 160 v. Chr. die Aufführung einer Komödie abgebrochen werden musste, da die Zuschauer scharenweise das Theater verließen, als sich das Gerücht von gleichzeitig stattfindenden Gladiatorenkämpfen verbreitete. Später wurden sie von Adligen im Wahlkampf genutzt, um Stimmen zu gewinnen, und schließlich vor allem zu Ehren der Kaiser ausgerichtet.

Wer wurde Gladiator und warum?

Bei den ersten Kämpfern handelte es sich zunächst um **Sklaven oder Kriegsgefangene**. Auch später wurden vor allem Gefangene, verurteilte Verbrecher und Sklaven als Gladiatoren eingesetzt.

Doch bereits im 1. Jahrhundert v. Chr. verpflichteten sich auch **freie Bürger** als Gladiatoren.

Obwohl Gladiatoren gesellschaftlich noch niedriger als Sklaven standen, war das Interesse, Gladiator zu werden, zeitweilig so hoch, dass der Senat dies durch ein Gesetz einzuschränken versuchte. So sollen gegen Ende der ersten Republik fast die **Hälfte der Gladiatoren ehemals freie Bürger** gewesen sein, die mit dem Eintritt in den Berufstand des Gladiators ihre Freiheit aufgaben. Diese Entscheidung ist aus heutiger Sicht aufgrund der damaligen allgemein kurzen Lebenserwartung der Menschen nur gut verständlich. Denn ein Gladiator hatte nur ein- bis dreimal pro Jahr zu kämpfen (wie heutige Profiboxer) und wurde in der restlichen Zeit gut versorgt, auch die medizinische Versorgung, die ein Gladiator genoss, war beispielhaft.

Nach weit verbreiteter Auffassung begannen während der römischen Kaiserzeit die Gladiatorenspiele mit dem Gruß an den Caesar: „**Morituri te salutant**“ – die Todgeweihten grüßen dich. Tatsächlich überliefert ist dieser Gruß nur für eine einzige Gegebenheit: Dabei handelte es sich um eine von Kaiser Claudius inszenierte Seeschlacht und nicht um einen Gladiatorenkampf. Dennoch beschreiben diese Worte die Lebenssituation eines Gladiators recht zutreffend. Gladiatoren wurden selten älter als dreißig Jahre, ihre Lebenserwartung schwankte allerdings im Laufe der Jahrhunderte erheblich.

Zwar starben die meisten Gladiatoren als „Anfänger“, im ersten Jahr ihrer Karriere. Doch mit der Anzahl ihrer Kämpfe stiegen Erfahrung, Bekanntheitsgrad und Überlebenschancen. Wir kennen Inschriften auf Grabsteinen, die das Alter von pensionierten und freigelassenen Gladiatoren mit 48, 60 oder sogar 99 Jahren angeben. Diesen Texten kann man auch Kampfstatistiken entnehmen: Ein typisches Beispiel ist ein Gladiator, der mit 30 Jahren starb, nach 34 Kämpfen, 21 Siegen, 9 Unentschieden und 4 Niederlagen, bei denen er immer begnadigt wurde. Die Lebenserwartung war auch abhängig von verschiedenen, manchmal gegensätzlichen Interessen. Die Besitzer der Gladiatoren waren vor allem daran interessiert, dass ihre Kämpfer – ihr „Kapital“ – mit vielen Siegen viel Profit erwirtschafteten und nicht schon nach ein oder zwei Kämpfen starben. Die Veranstalter der Spiele, z. B. so mancher Kaiser, wollten dagegen dem Publikum oft ein unvergessliches Spektakel bieten, und das bedeutete nicht nur exotischere Tiere oder mehr Gladiatoren als je zuvor, sondern auch mehr oder besonders viele Tote.

Wie endete ein Gladiatorenkampf?

Ein Duell zweier Gladiatoren konnte auf vier Weisen enden: mit dem **Tod** eines der beiden Gegner im Kampf, mit der **Aufgabe** des einen, woran sich entweder die **Begnadigung** des Unterlegenen anschloss oder die **Hinrichtung** durch den Sieger, je nachdem, wie das Publikum und der Ausrichter es forderten. Die vierte Möglichkeit war der Abbruch des Kampfes mit der Erklärung eines Unentschieden. Als außergewöhnlich wird von einem Dichter geschildert, dass der Kaiser Titus bei den Spielen zur Einweihung des Kolosseums die Gegner eines mitreißenden und lange unentschiedenen Kampfes beide zu Siegern erklärte, weil die Regeln dieses Duells wohl eigentlich kein **Unentschieden** zuließen.

Was bedeutet „Brot und Spiele“?

Der Dichter Juvenal prägte das **geflügelte Wort**, das römische Volk wolle nur „Brot und Spiele“, was aber nicht bedeutet, dass das Volk damit von der Politik ferngehalten wurde. Im Theater, Circus oder der Arena konnte das Volk dem Kaiser vielmehr in der Masse gegenüberreten, seine Meinung sagen und Forderungen stellen, die oft genug auch erfüllt wurden.

Wie verlief ein Tag im Amphitheater?

Eigentlich muss man sogar von Tagen in der Arena sprechen, da die meisten Veranstaltungen **zwei oder mehr Tage** dauerten, die dann jeweils ähnlich abliefen. Es begann mit einer feierlichen Prozession mit Tuba- und Trompetenbläsern, Trägern von Götterbildern, den Gladiatoren und dem Spielgeber. Vormittags fanden Tierhetzen, mittags Hinrichtungen und nachmittags als Höhepunkt die Kämpfe der Gladiatoren statt. In den Pausen wurden dem Publikum Tanz, Musik, lustige Einlagen oder Box- und Ringkämpfe geboten. In Pompeji traten z. B. bei einer fünftägigen Veranstaltung insgesamt 60 Gladiatoren gegeneinander an. Wollte aber ein Kaiser in Rom etwas Besonderes feiern, konnten auch an über 100 Tagen Tausende von Gladiatoren und Tieren eingesetzt werden.

M2 Lehrer-Info: Römische Graffiti

Ein Schimpfwort in Riesenschritten auf eine Wand zu schmieren, seinem Ungenügen oder der Langeweile durch eine bissige Bemerkung oder eine Karikatur Luft zu machen, den eigenen Namen irgendwo hineinzukratzen: Das Bedürfnis dazu gab es schon immer. Das Phänomen Graffiti ist nicht auf das 20. oder 21. Jahrhundert beschränkt. Schon in der Antike benutzte man öffentliche und private Gebäude, um Dinge mitzuteilen, die wenigstens für eine Weile zu sehen sein sollten.

Nachrichten, die für die Ewigkeit gedacht waren, kannte die römische Antike aber auch: Grabinschriften oder Gedenktexzte, die an einen Sieg oder eine gute Tat erinnerten. Solche offiziellen Inschriften wurden von Steinmetzen in Marmor oder in ein anderes haltbares Material gemeißelt. Überall da, wo das römische Reich herrschte, sind sie in großer Zahl erhalten. Wenn die Römer aber etwas Banales kundtun, sich mit beißendem Spott an einem Widersacher rächen oder einfach Grüße übermitteln wollten, dann geschah das mithilfe eines Stücks Papyrus oder einer Schreibtafel, die man dem Adressaten persönlich zukommen ließ. Gelegentlich waren diese Schreibutensilien jedoch nicht verfügbar, besaß man nicht das nötige Kleingeld oder war man schlichtweg zu faul, sich darum zu kümmern. In diesen Fällen lag es nahe, schnell etwas auf die Mauer eines Wohnhauses oder eines öffentlichen Gebäudes zu kritzeln.

Heute bestehen die Werkzeuge der Graffiti-„Künstler“ vor allem aus Pinsel, Stift und Sprühdose. Farbe war aber auch schon in der römischen Antike das beliebteste Mittel, um auf Mauern und Wänden Mitteilungen zu hinterlassen, am liebsten in deutlich lesbarem Rot. Es wurde vor allem für offizielle Nachrichten verwendet, Wahlslogans zum Beispiel oder Ankündigungen von Gladiatorenspielen. Der normale Mensch begnügte sich zur Stillung seines Mitteilungsbedürfnisses mit allem, was scharf war: einem Eisennagel, einem Schreibgriffel, einer Tonscherbe oder einem Messer. In einer römischen Stadt muss an jeder Ecke irgendetwas gestanden haben: Inschriften auf Gräbern, Erinnerungstexte auf Denkmälern, offizielle Mitteilungen an belebten Straßenecken und, wo man hinsah, persönliche Kritzeleien.

VINCENT HUNINK: Glücklich ist dieser Ort!
1000 Graffiti aus Pompeji. a. a. O. S. 7 f.

Häufig findet man Spontan-Grüße an eine Freundin, an Bekannte oder Arbeitskollegen, um seine Anwesenheit zu beweisen. Die eigene Präsenz wird als so wichtig empfunden, dass man sie auch anderen mitteilen muss:

D(ecius) MVS

Decius Mus [war hier]

KARL-WILHELM WEEBER: Decius war hier ... a. a. O.
S. 139

Auch Schüler haben häufig das Verlangen, zum Zeitvertreib Männchen zu malen oder geometrische Muster oder Zahlen- und Buchstabenreihen ohne tieferen Sinn einem Stück Papier oder den Oberflächen der Schulbänke anzuvertrauen. Man kann sich die verschiedensten Situationen ausmalen, in denen die folgenden Kritzeleien entstanden sind.

LABYRINTHVS HIC HABITAT

MINOTAVRVS

Labyrinth. Hier wohnt
der Minotaurus.





ABCDEF GHIJKLMNO PQRSTU VX

A B C D I I I C H I K L M N O P Q R S T U X

A B C D I I I C H I K L M N O P Q R S T U X

A B C D I I I C H I K L M N O P Q R S T V X

A B C D I I I C H I I I M O A

Beispiele für Buchstabenübungen des Alphabets.

KARL-WILHELM WEEBER: Decius war hier ... a. a. O. S. 87

M3 Mystery Pompeji und der Vesuv

Was ist ein Mystery?

Am Anfang steht eine **rätselhafte Fragestellung**, die als Leitfrage dient. Die SuS erhalten in kleinen Gruppen ca. 15 - 30 Kärtchen mit ungeordneten Informationen zu einem Fallbeispiel.

Die SuS müssen die Kärtchen ordnen, in einen sinnvollen Gesamtzusammenhang bringen, um die Ausgangsfrage zu beantworten – wie ein Kommissar bei einem Kriminalfall. Es gibt dabei immer mehr als eine richtige Lösung, weil Informationen verschieden genutzt und Zusammenhänge unterschiedlich interpretiert und bewertet werden können.

Arbeitsaufträge für die Einzel-, Partner- bzw. Gruppenarbeitsphase:

- Legt die Karten so auf den Tisch, dass jedes Gruppenmitglied sie lesen kann.
- Kontrolliert, ob alle 17 Karten vorhanden sind.
- Folgendermaßen findet ihr eine sinnvolle und begründete Antwort auf die soeben erarbeitete Hauptfrage (vgl. Folie):
- Verschafft euch mit Hilfe der vorliegenden Materialien einen Überblick über das Thema. Jedes Gruppenmitglied liest deshalb sorgfältig alle Karten.
- Ordnet die Karten so einander zu, dass wichtige Beziehungen deutlich werden. Beratet euch dabei – aber so, dass die anderen Gruppen eure Gespräche und euer Ergebnis nicht mitbekommen.
- Achtung:
Nicht jede Information ist wichtig oder notwendig.
Unwichtige Informationen könnt ihr an die Seite legen. Die Nummern auf den Karten geben keine Reihenfolge vor; sie dienen nur zur Verständigung unter den Gruppenmitgliedern.
- Die Antwort eurer Gruppe muss ausführlich begründet werden. Es gibt nicht nur eine richtige Antwort.
Formuliert eure Antwort schriftlich. Achtet dabei darauf, dass eure Antwort zweigeteilt ist:
 1. Knapper, genauer Antwortsatz auf die Hauptfrage
 2. ausführliche, stichwortartige Begründung (bezieht euch dabei auf die Karten)
- Jedes Gruppenmitglied muss in der Lage sein, die Ergebnisse vorzustellen. (Es gibt mehrere Lösungsmöglichkeiten.)

Unterthemen des Mystery Pompeji und der Vesuv

- | | |
|---|---|
| 1. Besiedlungsphasen Pompejis | 10. Plinius der Jüngere – Lebenslauf |
| 2. Der Vesuvausbruch von 79 n. Chr. | 11. Thermenanlagen und Sportstätten |
| 3. Essen und Trinken in Pompeji um 79 n. Chr. | 12. Plinius der Ältere / Gaius Plinius Secundus Maior |
| 4. Ausschreitungen in der Arena | 13. Campania – Kampanien |
| 5. Erdbeben vom 5. Februar 62 n. Chr. | 14. Archäologie / Archäologe |
| 6. Leichenabdrücke von Menschen | 15. Pompejis Regierung |
| 7. Geographische Lage Pompejis | 16. Der Vesuv |
| 8. Archäologische Grabungen | 17. Graffiti |
| 9. Hauptstraßen Pompejis | |

Pompeji und der Vesuv

1

Besiedlungsphasen Pompejis

- rot: Siedlungskern
- blau: erste Erweiterungsphase
- grün: zweite Erweiterungsphase
- gelb: dritte Erweiterungsphase

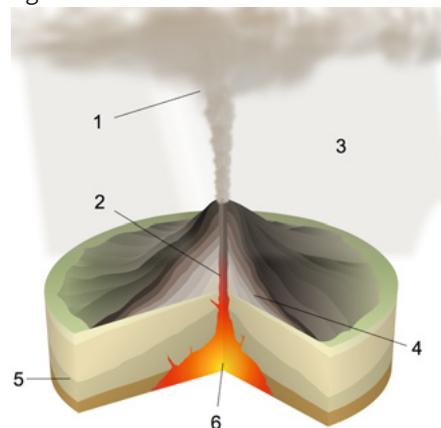


Pompeji und der Vesuv

2

Der Vesuvausbruch von 79 n. Chr.

- Bereits 62 n. Chr. hatte Pompeji durch ein Erdbeben Schaden genommen.
- Wiederaufbauarbeiten waren 79 n. Chr. noch im Gange.
- In der Vulkankammer aufgestaute Gase und Lava sprengten am 24. Aug. um 13 Uhr den Pfropfen weg, der den Krater verschlossen hatte.
- Auch die Vulkankegelspitze wurde weggesprengt.
- Magma und Gase schossen mit 200 - 400 m/s aus der Kammer als eine Säule bis zu 20 km in die Höhe; der Auswurf wurde vom Wind Richtung Pompeji, Herculaneum und Stabiae getrieben,
- Neben Material von kleinerem Durchmesser (z. B. Asche) wurden auch große Gesteinsblöcke herausgeschleudert, die mit etwa 200 km/Stunde auf die Erde niedergingen.
- Nach Mitternacht brach die Säule in sich zusammen und raste über die am Fuße liegenden Orte, die sie nun völlig zerstörte und verschüttete (bis zu 20 m hohe Schicht von Auswurfmaterial),
- geschätzte Zahl der Todesopfer: 3000¹.



Schema einer plinianischen Eruption:

- | | |
|---------------|-----------------------------|
| 1: Aschewolke | 4: Asche- und Lavaschichten |
| 2: Schlot | 5: Gesteinsschicht |
| 3: Aschenfall | 6: Magmakammer |

¹ Vgl. Weeber, Alltag im Alten Rom, Düsseldorf 2000, „Naturkatastrophe“, S. 201 - 208, S. 202.

Pompeji und der Vesuv

3

Essen und Trinken in Pompeji um 79 n. Chr.¹

- 94 Gasthäuser mit Unterkunft, 42 ohne die Möglichkeit zu übernachten.
- Imbisse / Garküchen (popinae) überwogen, da Pompejaner das Mittagessen bevorzugt außer Haus einnahmen:
- Schilder warben für sie.
- In L-förmige, oftmals mit Marmorsplittern verkleidete Theken waren runde Öffnungen eingelassen, in denen große Tongefäße Platz fanden; in diesen wurden etwa Linsen, Bohnen, Nüsse, Oliven und Früchte aufbewahrt.
- Warme Speisen wurden in einem Ofen zubereitet.
- Ebenso gab es Würste, Schinken und Käse.
- Wein wurde in Amphoren gelagert.
- In tabernae ließ sich in Ruhe speisen, hier wurde man am Tisch bedient.



Die Verkaufstheke einer Imbissbude in Pompeji.

¹ Vgl. Weeber, Karl-Wilhelm: Pompeii und die römische Goldküste. Ein Zeitreiseführer ins Jahr 78, Darmstadt 2011, S. 34 ff.

Pompeji und der Vesuv

4

Ausschreitungen in der Arena¹

- 59 n. Chr.: Während Gladiatorenspielen kam es zunächst zu Beschimpfungen zwischen Fans aus dem benachbarten Nuceria und aus Pompeji.
- Einige griffen sogar zu den Waffen, es gab Tote und Verletzte auf beiden Seiten.
- Der römische Historiker Tacitus nennt das Ereignis atrox caedes, „ein entsetzliches Blutbad“.
- Der Vorfall wurde in Rom gemeldet und dort gerichtlich verhandelt. Gladiatorenspiele in Pompeji wurden für die Dauer von zehn Jahren verboten.



Massenschlägerei im Amphitheater von Pompeji.

¹ Vgl. Weeber, Karl-Wilhelm: Pompeii und die römische Goldküste. Ein Zeitreiseführer ins Jahr 78, Darmstadt 2011, S. 28 f.

Pompeji und der Vesuv

5

Erdbeben vom 5. Februar 62 n. Chr.¹

- Zahlreiche private und öffentliche Gebäude wurden beschädigt oder stürzten ein.
- In den nachfolgenden Jahren gab es kleinere Erdbeben.
- 79 n. Chr. waren immer noch nicht alle Schäden behoben:
 - Forum: Schäden an Triumphbögen,
 - Capitol: Dach des Jupiter-Tempels eingestürzt, Kammer zerstört,
 - Basilica: Dach eingestürzt,
 - Stabianer Thermen: Eingänge, Lauwarmwasser- und Kaltwasserbaderraum beschädigt,
 - Großes Theater: obere Ränge beschädigt,
 - Wasserleitungen: Verlegung neuer Leitungen in den Hauptstraßen.



Römische Wasserleitungen aus dem Saalburgmuseum Bad Homburg v. d. H.

¹ Vgl. Weeber, Karl-Wilhelm: Pompeii und die römische Goldküste. Ein Zeitreiseführer ins Jahr 78, Darmstadt 2011, S. 30.

Pompeji und der Vesuv

6

Leichenabdrücke von Menschen

- Asche- und Bimssteinregen verschüttete die Verstorbenen wie auch die Stadt selbst vollständig.
- Der Körper verweste mit der Zeit, übrig blieb das Skelett.
- Die das Skelett umgebende Asche- und Gesteinsschichten erhielten die ursprüngliche Körperform der Verstorbenen.
- Archäologen entdeckten derartige hohle Körperformen, bohrten einen Zugang und füllten den Hohlraum mit Gips aus.
- Die entstandenen Gipsabdrücke der Verstorbenen wurden anschließend vorsichtig freigelegt.
- Diese bieten Einblicke in Kleidung, Beruf usw. der Verstorbenen.
- Neben Gipsabgüssen von Menschen gibt es auch solche von Tieren.



Gipsabdrücke von Opfern des Vesuvausbruchs.

Pompeji und der Vesuv

7

Geographische Lage Pompejis

Pompeji liegt:

- in der fruchtbaren Landschaft Kampanien, Süditalien,
- am Fuße des Vesuv,
- an der Mündung des Flusses Sarnus (heute Sarno) in den Golf von Neapel (Mittelmeer).

Es herrscht ein mildes Klima.

Weitere wichtige Orte Kampaniens sind z. B. Neapolis, Herculaneum, Capua, Cumae und Stabiae.



Pompeji und der Vesuv

8

Archäologische Grabungen

- Unmittelbar nach der Zerstörung wurden bereits Wertgegenstände von Überlebenden oder Zeitgenossen geborgen.
- 1592 wurden bei Kanalbauarbeiten Überreste gefunden, jedoch bestand nur geringes Interesse; es folgten eher planlose Ausgrabungen.
- Erst im 18. Jahrhundert wuchs in Europa das Interesse an der römischen Geschichte wieder und Teile des Forums, der Hauptstraßen und einiger prachtvoller Stadtvillen wurden ausgegraben.
- Mitte des 19. Jahrhunderts entstand auch ein Interesse am Leben der einfacheren Menschen (Anfertigung von Gipsabdrücken der Verstorbenen oder auch von verrotteten Möbeln, die im Boden einen Hohlraum hinterlassen hatten), die Rekonstruktion (nachbildender Wiederaufbau) von Gebäuden begann.
- Die Ausgrabungen wurden im 20. Jahrhundert fortgesetzt, dabei kümmerte man sich aber wenig um die Sicherung und Instandhaltung der Funde und Gebäude.



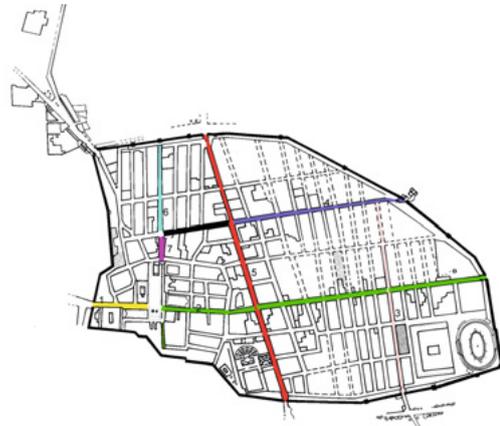
Pompeji und der Vesuv

9

Hauptstraßen Pompejis¹

Hauptverkehrsstraßen:

- verbanden Stadttore,
- waren gepflastert,
- besaßen breitere Bürgersteige, die bis zu 90cm (drei römische Fuß / pedes) über dem Straßenniveau lagen,
- besaßen Trittsteine, die ein Überqueren der Straßen erleichterten,
- ermöglichten dem Regenwasser und Wasser der öffentlichen Brunnen abzufließen und zugleich die Straßen sauber halten.



Entlang der Hauptstraßen befanden sich zahlreiche Geschäfte, Imbissbuden (popinae) und Unterkünfte.

¹ Vgl. Weeber, Karl-Wilhelm: Pompeii und die römische Goldküste. Ein Zeitreiseführer ins Jahr 78, Darmstadt 2011, S. 15.

Pompeji und der Vesuv

10

Plinius der Jüngere - Lebenslauf:

- geb. 61 oder 62 n. Chr. in Novum Comum am Lacus Larius (heute: Como am Lago di Como, Italien),
- Vater früh verstorben; mit Mutter zu deren Bruder, Plinius dem Älteren, nach Rom gezogen, vom Onkel adoptiert,
- erhielt dort sehr gute Ausbildung,
- erbte das Vermögen der väterlichen Familie und das des Onkels,
- widmete sich neben Anwaltstätigkeit und Ausübung der Aufgaben eines Senators den Studien,
- stieg rasch auf, wurde Vertrauter der Kaiser Vespasian (69 - 79), Domitian (81 - 96), Nerva (96 - 98) und vor allem Trajan (98 - 117), bekleidete unter diesen verschiedenste wichtige Staatsämter,
- sollte schließlich als Statthalter in der schwierigen Provinz Bithynien Ordnung schaffen,
- verstarb wohl dort 113 oder 115,
- Augenzeuge des Vesuvausbruchs 79 n. Chr.,
- veröffentlichte seine Briefe an Freunde und Verwandte in neun Büchern; ein 10. Buch beinhaltet den Briefwechsel mit Kaiser Trajan.



Dom S. Maria Maggiore in Como.
Fassade: Statue Plinius des Jüngeren von Tommaso und Jacobo Rodari

Pompeji und der Vesuv

11

Thermenanlagen und Sportstätten Pompejis

Plan von Pompeji mit der Lage der Thermen und der Sportstätten:

1. Vorstadt-Thermen,
2. Forumsthermen,
3. Zentralthermen,
4. Stabianer Thermen,
5. Republikanische Thermen,
6. Forum Triangolare,
7. Samnitische Palästra,
8. Große Palästra.



Pompeji und der Vesuv

12

Plinius der Ältere / Gaius Plinius Secundus Maior:

- geb. Ende 23 / Anfang 24 n. Chr. in Novum Comum (heute: Como, Italien),
- aus reicher Ritterfamilie,
- ging jung nach Rom,
- bekleidete militärische Ämter,
- unverheiratet und kinderlos,
- widmete sich dem Studium der Wissenschaften,
- insbesondere durch sein naturwissenschaftliches Werk *Naturalis historia* bekannt geworden:
- einzig erhaltenes Werk von ihm (drei weitere nicht erhalten)
- umfasste 37 Bücher,
- behandelte Themen wie Menschenkunde, Erdkunde, Medizin, Kunstgeschichte, Gartenbau usw.,
- Grundlage naturwissenschaftlicher Kenntnisse des Mittelalters
- starb am Morgen des 25. August 79 n. Chr., einen Tag nach dem verheerenden Vesuvausbruch, nachdem er tags zuvor als Kommandant der großen römischen Flotte in Misenum auf einen Hilferuf hin über den Golf von Neapel nach Stabiae gefahren war, um Menschen zu retten,
- Todesumstände wurden von seinem Neffen, Plinius dem Jüngeren, niedergeschrieben.



Die *Naturalis historia* in der Handschrift Florenz (15. Jhd.).

Pompeji und der Vesuv

13

Campania – Kampanien

- Landschaft im Süden Italiens,
- sehr fruchtbar, angenehmes Klima, erlaubte mitunter zwei Ernten pro Jahr,
- bekannte Produkte: Weine, etwa Massicer, Falerner; Parfüm aus Rosenblüten; Getreide, Öl,
- beheimatete riesige Landgüter und Prachtvillen / Paläste der römischen Oberschicht,
- Vesuv war verantwortlich für die fruchtbaren Böden,
- so genannte Phlegräische Felder (vulkanische Feuerfelder; erstrecken sich von Neapel Richtung Süden entlang der Mittelmeerküste) waren und sind verantwortlich für Erdbeben, aufsteigende Schwefeldämpfe und Ausbrüche, aber auch für zahlreiche heilende Thermalquellen.



Pompeji und der Vesuv

14

Archäologie / Archäologe

- Archäologie ist die Lehre von den Altertümern.
- Archäologen suchen nach Überresten vergangener Zeiten, etwa Mauern, Knochen, Werkzeuge, Pflanzen.
- Die Funde sind oft nur zufällig, etwa bei Bauarbeiten.
- Sie müssen sehr sorgfältig arbeiten, den Fundort und das Fundstück sowie dessen Lage vor Ort genau untersuchen.
- Die Funde geben Auskunft über die Lebensweise und -umstände vergangener Zeiten
- Archäologen nutzen einfache (Schaufel, Pinsel usw.) und hochmoderne Hilfsmittel (Computer usw.), um ihren Funden Erkenntnisse zu entlocken.



Pompeji und der Vesuv

15

Pompejis Regierung:¹

- Stadtrat: 100 Mitglieder, teils ehemalige Beamte, meist wohlhabende Bürger, die sich den Posten „erkauft“ hatten,
- leitende Beamte: wurden alle fünf Jahre gewählt; mussten Bürger in Steuerklassen einteilen, Bürgerlisten überprüfen und Stadträte kontrollieren,
- politische Beamte: zwei, wurden jährlich gewählt; leiteten Stadtrat, sprachen Recht,
- Verwaltungsspitzen: zwei jährlich gewählte Beamte; Aufsicht über Straßen, öffentliche Gebäude, Markt und Getreideversorgung, organisierten Spiele,
- Bürger: freie, männliche so genannte Vollbürger durften ab dem Alter von 25 Jahren wählen und in Ämter gewählt werden.



Die Basilica von Pompeji an der Via Marina

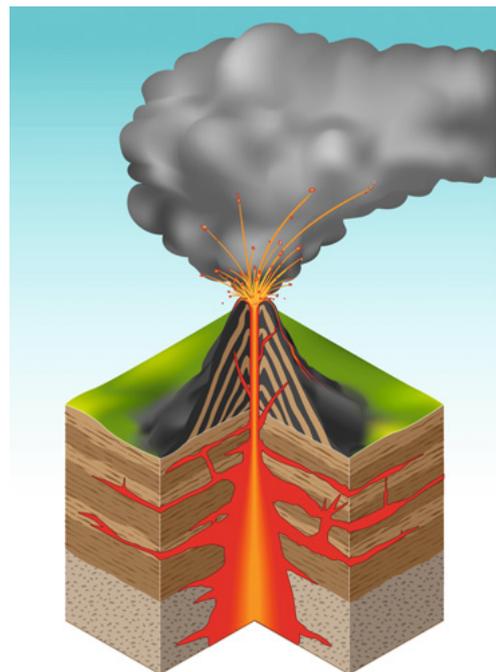
¹ Vgl. Weeber, Karl-Wilhelm: Pompeii und die römische Goldküste. Ein Zeitreiseführer ins Jahr 78, Darmstadt 2011, S. 40.

Pompeji und der Vesuv

16

Der Vesuv:

- Lage: Golf von Neapel, Italien, Mittelmeer,
- Art: Schichtvulkan (vgl. Abbildung),
- heutige Höhe: 1281 m, war in Antike erheblich höher,
- Kraterdurchmesser: etwa 4 km,
- Umfang am Fuß: etwa 80 km,
- Fläche am Fuß: etwa 480 km²,
- ursprüngliche Spitze stürzte nach dem Ausbruch von 79 n. Chr. ein; heutiger Vulkankegel (Tochtervulkan) wuchs im Krater empor,
- wohl vor 25 000 Jahren entstanden; seither fünf gewaltige Ausbrüche (letzter dieser Art: 79 n. Chr.) und zahlreiche mehr oder weniger große Ausbrüche,
- Ausbrüche meist von Erdbeben angekündigt, begleitet und gefolgt.



Pompeji und der Vesuv

Graffiti

- Inschriften, Zeichnungen, Malereien, die in den Putz geritzt oder auf diesen gemalt wurden,
- in sehr großer Anzahl überall in Pompeji zu finden,
- warben für, lobten oder beschimpften
- Geschäfte,
- Kandidaten, die sich zur Wahl stellten,
- Gladiatorenspiele oder -kämpfer,
- Theaterveranstaltungen,
- Privatpersonen;
- bildeten auch Tiere, Spiele, besondere Ereignisse usw. ab.



Darstellung eines Gladiatorenkampfes, Pompeji.

M4 Bildbeschreibungen

Verkaufstheke in einem Thermopolium (TB 59)

Der aus dem Griechischen stammende Begriff Thermopolium (eigentlich thermipolium) hat sich zwar in der modernen Forschungsliteratur und Reiseführern eingebürgert, ist aber nur bei Plautus belegt. Der geläufigere lateinische Begriff für eine Garküche, den Vorläufer unserer Schnellimbisse, war popina oder auch taberna, wobei letzterer nicht nur für eine Gaststätte, sondern auch für jede Art von Laden, ob für Bücher oder Lebensmittel, verwendet wurde.

Man sieht auf dem Foto, dass ein solches Fast-Food-Lokal zur Straße hin offen war und von einer großen Theke dominiert wurde, in die runde Vertiefungen für Wasser- und Kochtöpfe (dolia) eingelassen waren. Im Hintergrund ist auch ein Lararium zu erkennen, der Altar für die Laren, die Schutzgeister des Hauses. Im hinteren Teil des Lokals wurde auf einem großen Herd gekocht. Die warmen Speisen – z. B. Fisch oder Gerichte aus Hülsenfrüchten – und Getränke wie mit Wasser verdünnter Wein wurden zumeist an Ort und Stelle im Stehen konsumiert.

In der Forschung wird diskutiert, warum eine Stadt von maximal 20.000 Einwohnern 80 (nach anderen Zählungen noch weit mehr) solcher Schnellimbisse benötigte, selbst wenn man berücksichtigt, dass die meisten ärmeren Einwohner nicht über eine eigene Küche verfügten. Die Anzahl der Bäckereien (ca. 40) erscheint ähnlich hoch. Es gibt verschiedene Erklärungsansätze, die einander nicht ausschließen. Zum einen werden die Nachwirkungen des Erdbebens von 62 n. Chr. genannt; Pompeji war auch im Jahr 79 noch eine Stadt im Wiederaufbau gewesen, mit sehr vielen zum Teil auch nicht ortsansässigen Bauarbeitern und Handwerkern, die versorgt werden wollten. Zum anderen hatte sich ein großer Teil der alten Elite in Villen außerhalb der Stadt zurückgezogen, in Pompeji reüssierten gesellschaftliche Aufsteiger, oft Freigelassene, als Unternehmer, die zwar viel Geld, aber wenig Zeit für ein ausgiebiges Mittagessen zu Hause hatten. Das Wohnhaus blieb zumeist abendlichen Gastmählern vorbehalten.

In einem der großen Gefäße einer Ladentheke haben die Ausgräber Münzen (nur Kleingeld, Asse und Quadranten) im Wert von 683 Sesterzen gefunden. Es handelte sich wohl um die Ladenkasse mit den Einnahmen der letzten Tage oder vielleicht sogar des letzten Tages von Pompeji.

Das Amphitheater von Pompeji (TB 60)

Vermutlich lag der Ursprung der Gladiatorenspiele in der Gegend um Neapel, dem antiken Kampanien, das auch immer eine besondere Hochburg der Gladiatorenspiele blieb. Bezeichnend ist, dass das – allerdings erst um 130 n. Chr. errichtete – Amphitheater von Capua nach dem Kolosseum das zweitgrößte seiner Art war. Insofern ist es kein Zufall, dass das Amphitheater von Pompeji das erste steinerne, permanente Amphitheater überhaupt war. Es wurde in der 70er Jahren v. Chr. errichtet und zeigt allein schon durch seine Konstruktion, die wenig mit der ausgeklügelten Architektur späterer Amphitheater wie z.B. denen in Verona und Capua oder dem Kolosseum selbst zu tun hat, dass es sich bei diesem Bau um einen Versuch ohne Vorläufer handelte. Dennoch fasste bereits diese Arena ca. 20 000 Zuschauer. Bedenkt man, dass Pompeji zur Zeit seines Untergangs ebenfalls ca. 20 000 Einwohner hatte, wird zum einen die relative Größe dieser Veranstaltungsortes deutlich, zum anderen erklärt sich hieraus aber auch die große Anzahl von Bewohnern aus benachbarten Städten wie Nuceria unter den Zuschauern.

Die in Pompeji veranstalteten Gladiatorenspiele dürften sich im Wesentlichen dem Engagement lokaler Würden- und Amtsträger verdankt haben, die ihr Image als Wohltäter pflegten und so ihr Prestige erhöhen, sich für eine Wahl dankbar zeigen oder auch ihre Chancen bei der nächsten Wahl erhöhen wollten, so dass der Eintritt zu den Spielen wohl frei war. Ihre Anzahl dürfte pro Jahr aber wohl kaum über etwa 20 Spielen gelegen haben. Dass und wie derartige Veranstaltungen dann zum Stadtgespräch wurden, wird ironisch von Petronius (Satyricon 45) beleuchtet.

Die im Vordergrund zu sehende Große Palaestra hat trotz ihrer Nähe zum Amphitheater keinen unmittelbaren funktionalen Bezug hierzu. Tatsächlich war sie wohl schlicht ein öffentlicher Platz, der zu verschiedensten Aktivitäten genutzt wurde und z. B. als Park zur Freizeitgestaltung und Markt diente.

Rekonstruktion eines antiken Gladiatorenkampfes (TB 61)

Vorfürhungen bzw. Rekonstruktionen von Gladiatorenkämpfen wie diese stoßen bei „Events“, die einem breiten Publikum römische Lebenswelt näherbringen wollen, auf breites Interesse. Dem entspricht auf der Seite der Forschung gerade in den letzten Jahren ein Zugang zur Frage von Ausstattung und Charakteristik der verschiedenen Gladiatorentypen, der die disparaten schriftlichen und materiellen Zeugnisse mit experimentalarchäologischen Erkenntnissen verbindet. Diese Verbindung von unterschiedlichen Zugängen, für die im deutschsprachigen Raum insbesondere Marcus Junkelmann steht, hat ältere Forschungspositionen revidiert und ein deutlich differenzierteres Bild über die unterschiedlichen Gladiatorentypen gezeichnet. Gleichwohl ist allerdings zu konstatieren, dass natürlich einige Grundtypen erkennbar sind, obwohl eine eindeutige Abgrenzung der verschiedenen Gladiatorentypen anhand ihrer Waffen im Einzelfall nach wie vor Schwierigkeiten bereitet. Dies hängt v. a. auch damit zusammen, dass die Gladiatur einerseits mit jeweils landestypischen Eigenarten über das gesamte Imperium verbreitet war, andererseits aber im Laufe ihrer mehrhundertjährigen Geschichte selbstverständlich auch Veränderungen durchlief.

Bei den hier zu sehenden Gladiatoren, die beide der übergeordneten Gruppe der „Kleinschildner“ angehören, dürfte es sich wohl um einen Hoplomachus (links) und einen Thraex (rechts) handeln. Grundsätzlich wurden die Paarungen von Gladiatoren so zusammengestellt, dass die Kämpfe möglichst ausgeglichen waren, um ein Höchstmaß an Spannung zu gewährleisten. Dies bedeutete aber nicht zwangsläufig, dass dieselben oder ähnliche Gladiatorentypen gegeneinander antraten. Gerade verschiedene Bewaffnung, bei der sich starke Panzerung und hieraus resultierende Schwerfälligkeit und geringer Schutz bei gleichzeitiger Beweglichkeit gegenseitig ausglich, erfreuten sich großer Beliebtheit.

Abschließend ist anzumerken, dass abgesehen von besonderen Kämpfen, bei denen eine Begnadigung des unterlegenen Kämpfers ausdrücklich ausgeschlossen war, den sogenannten Kämpfen *sine missione*, reguläre Gladiatorenkämpfe in der Mehrzahl keineswegs tödlich endeten. Angesichts der Tatsache, dass die Ausbildung von gut geschulten Gladiatoren, wie sie das Publikum zu sehen wünschte, sehr kostspielig war, ist dies aber wohl kaum als Ausdruck eines Restes von Menschlichkeit in diesen Kämpfen zu werten, sondern ökonomischen Gründen geschuldet.

Wandbild Gladiatoren in der Arena:

In Pompeji hat sich eine Vielzahl von Wandbildern und Graffiti gefunden, in denen bekannte Gladiatoren gefeiert wurden oder auch Bezug genommen wurde auf den Ausgang von Kämpfen. Die Erläuterungen zur vorliegenden Inschrift (CIL IV Suppl. III 8056) ermöglichen in sinnvoller didaktischer Reduktion die Rekonstruktion des folgenden lateinischen Textes: Severus I(ibertus) XIII; Albanus Sc(auri) I(ibertus) XIX v(icit / ictoriarum). Hieraus kann sich als Übersetzung ergeben: *Severus, der Freigelassene, (hat) 13-mal (gesiegt); Albanus, der Freigelassene des Scaurus hat 19-mal gesiegt.*

Allerdings ist eine weiterführende Deutung der Inschrift komplizierter: Allgemein wird sie folgendermaßen gelesen (z. B. L. Schumacher. *Römische Inschriften, lateinisch-deutsch*, Stuttgart 1988, Nr. 260): „Severus I(ibertus) (victoriarum) XIII (perit) I Albanus Sc(auri ?) I(ibertus) XIX v(icit)“.

Kathleen M. Coleman (*A Left-Handed Gladiator at Pompeii*, in: ZPE 114, 1996, S. 194 - 96) weist darauf hin, dass das die Abkürzung SC „too cryptic to stand for a name“ sei, und deutet es als *scaeva* (= Linkshänder). In der Tat trägt Albanus – anders als üblich – sein Schwert in der linken Hand, während Severus in der normalen Handhabung der Waffen abgebildet ist. Dass Severus seinen Schild bereits verloren hat, deutet auf das in der Ergänzung der Inschrift angeführte Ergebnis des Kampfes: *perit*. Folgt man Colemans Deutung der Inschrift, besagt sie also: *Severus, der Freigelassene, (zuvor) 13mal siegreich, ist umgekommen; Albanus, der Freigelassene, ein Linkshänder, hat zum 19. Mal gesiegt.*

Erfahrungsgemäß stoßen realienkundliche bzw. archäologische Aspekte bei einem Teil der SuS auf deutliches Interesse. Insofern bietet es sich durchaus an, ihnen diese weiterführende Deutung der Inschrift vorzustellen. Dies umso mehr, als hier deutlich wird, wie kompliziert eine zutreffende Deutung antiker Befunde sein kann.

Herkules im Kampf mit dem Riesen Kakus (TB 63)

Der „Parco dei Mostri“ oder auch „Sacro Bosco“ („Heiliger Wald“) ist eine Parkanlage in der Nähe der Stadt Bomarzo (Provinz Viterbo), die Vicino Orsini (1523 - 1585) in den letzten 30 Jahren seines Lebens anlegen ließ. Hierbei handelt es sich um einen Skulpturenwald bzw. Skulpturenpark mit mehr als 30 manieristischen Skulpturen aus der Spätrenaissance, die z. T. so grotesk bis surreal anmuten, dass sich sogar Dali von ihnen inspirieren ließ. Die Skulpturen selbst greifen nicht nur antike Mythologie auf, sondern rezipieren offenbar auch diverse historische und literarische Themen. Gerade diese Disparität der Skulpturen bereitet einige Schwierigkeiten bei der Interpretation der Gesamtkonzeption der Anlage, bei der die diversen, überwiegend kryptischen Inschriften, die sich im Park finden, auch nicht weiterhelfen. Möglicherweise war dieses intellektuelle Spiel mit der Verwirrung des Besuchers aber genau die Intention des Vicino Orsini.

Diagnosebogen

Name: _____

So schätze ich mich selbst ein:



1.	Ich beherrsche die neuen Vokabeln und ihre grammatischen Angaben.				
2.	Ich kann Imperfektformen bestimmen, bilden und mit Präteritum übersetzen.				
3.	Ich kann Perfektformen bestimmen, bilden und mit Präteritum übersetzen.				
4.	Ich kann die Aufgabe von Perfekt und Imperfekt im lateinischen Text erklären.				
5.	Ich kann im lateinischen Text Nebensätze und Hauptsätze unterscheiden.				
6.	Ich kann anhand der Subjunktionen / Einleitungswörter die (adverbiale) Sinnrichtung eines Nebensatzes benennen und sie übersetzen.				
7.	Ich kann ein Textgeschehen beschreiben und mit Zitaten nachweisen.				
8.	Ich kann mich in Personen des Textes hineinversetzen und ihre Argumente formulieren.				
9.	Ich kann über Gladiatoren berichten und ihre Kämpfe mit modernen Kampfsportarten vergleichen.				

Das nehme ich mir vor:

1. _____

2. _____

3. _____