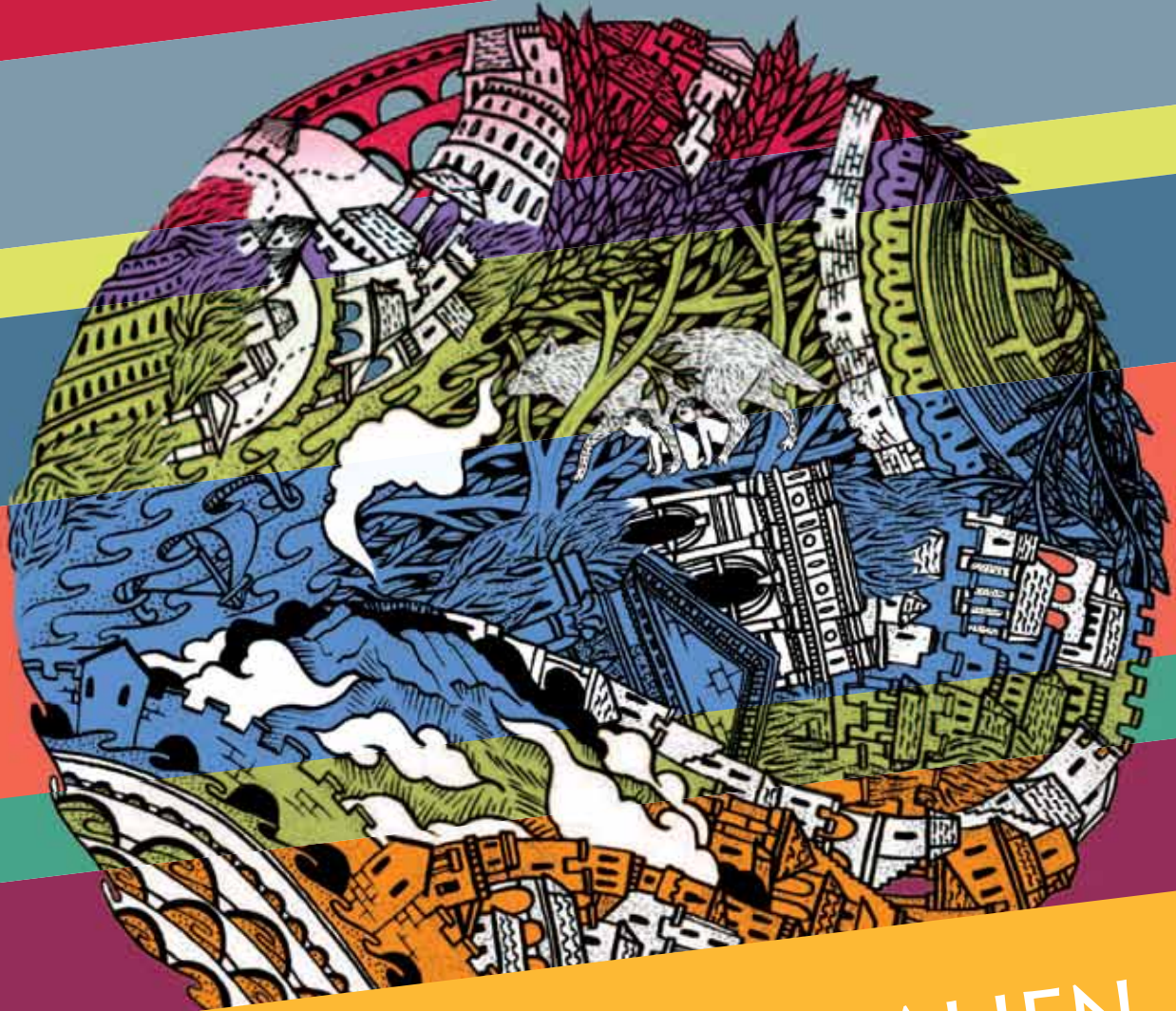


ROMA



DIE BEGLEITMATERIALIEN
SIND DA!

ROMA ist nicht nur ein Schulbuch.

ROMA ist ein Lieblingsbuch.

ROMA. Unser Lateinbuch

Liebe Lehrerinnen und Lehrer,

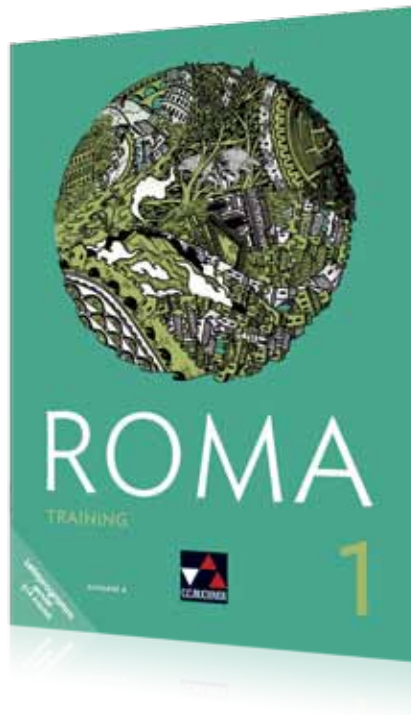
sicher haben Sie bereits einen Blick in den Schülerband und den Begleitband unserer neuen Reihe **ROMA** geworfen.

Zu dieser Reihe erscheint ganz in „Buchner-Manier“ nach und nach eine **reichhaltige Palette an Begleitmaterialien**. Den Schülerinnen und Schülern eröffnen sich durch diese Materialien neue Wege für ein individualisiertes und selbstgesteuertes Lernen. Selbstverständlich werden wir für Ihre Arbeit auch Materialien zur Verfügung stellen, die Sie bei der Differenzierung und Vorbereitung Ihres Unterrichts unterstützen.

Auf den folgenden Seiten stellen wir Ihnen detailliert die Begleitmaterialien vor und erläutern im Anschluss noch einmal das Lehrwerkskonzept. Stöbern Sie in dem breiten Fundus und freuen Sie sich auf die neuen Titel.

Mit herzlichen Grüßen
Ihre Redaktion Alte Sprachen





Training 1

mit Lernsoftware
ISBN 978-3-661-40002-0,
72 + 24 Seiten,
€ 16,90

kostenfrei

Training 2

mit Lernsoftware
ISBN 978-3-661-40003-7,
ca. € 16,90
Erscheint im 2. Quartal 2017

kostenfrei

Training 3

mit Lernsoftware
In Vorbereitung

ROMA Training sind Arbeitshefte der besonderen Art: Es sind Sprach-Trainer, in dem Systematik und klare Struktur großgeschrieben werden. Zu jeder Lektion des Lehrbuchs bieten die **Trainingshefte** die folgenden Arbeitsbereiche:

DIE ANTIKE ENTDECKEN:

Informative, spannende Texte zum Alltagsleben und zur Kultur der Römer wecken die Neugier der Schülerinnen und Schüler und laden auf lockere Weise zur historischen Kommunikation ein.

GRAMMATIK ÜBEN:

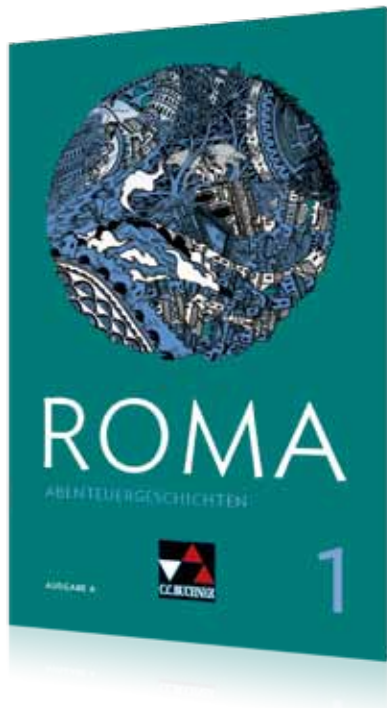
Übungsformen, die den Schülerinnen und Schüler bereits aus dem Lehrbuch vertraut sind, werden hier unmittelbar fortgesetzt („Andockübungen“). Dabei können die Schüler selbst entscheiden, welche Übungen ihren Bedürfnissen und ihrem Leistungsstand entsprechen.

ERFOLGREICH ÜBERSETZEN:

Hier erhalten die Schülerinnen und Schüler hilfreiche Tipps, wie der aktuelle Lektionstext erschlossen und wiedergegeben werden kann. Die Trainingshefte bieten damit erstmals eine systematische Übersetzungsschulung an, die die Schüler in der gesamten Lehrbuchphase begleitet.

ÜBERSETZEN ÜBEN:

Hier finden die Schülerinnen und Schüler weitere Texte zum Übersetzen, jeweils differenziert nach drei verschiedenen Schwierigkeitsgraden. Die Themen und Inhalte des jeweiligen Lektionstexts werden dabei aufgegriffen und logisch fortgeführt („Andocktexte“).



Abenteuergeschichten 1

ISBN 978-3-661-40013-6,

ca. € 8,80

Erscheint im 1. Quartal 2017

kostenfrei

Abenteuergeschichten 2

ISBN 978-3-661-40014-3,

ca. € 8,40

Erscheint im 2. Quartal 2017

€ 5,-

Lesen macht Freude. Das ist das Ziel der spannenden und witzigen Geschichten aus der Welt der Römer, die der **Kinder- und Jugendbuchautor Frank Schwieger** ergänzend zu den Lehrbuchtexten verfasst hat: Es sind echte Lesebonbons. Das Besondere an ihnen: Sie sind auf Deutsch geschrieben, wechseln aber an Schlüsselstellen ins Lateinische. So entsteht beides: Lesefluss und Neugier aufs Übersetzen.

Rom am Abgrund

Ich hatte Hunger. Einen riesigen Hunger. Gestern Mittag hatte ich ein kleines Stück Brot bekommen. Es war steinhart, aber ich hatte es verschlungen, als sei es frisch aus dem Ofen gekommen. Heute hatte ich noch nichts gegessen, und es sah auch nicht so aus, als würde sich daran etwas ändern. Kurz hatte ich überlegt, ob ich mir eine Handvoll von dem Gänsefutter in den Mund schieben sollte. Aber das wäre ein großer Frevel gewesen: Wenn mich jemand erwischt hätte, wäre ich nach Strich und Faden verprügelt worden. Oder Schlimmeres. Und wahrscheinlich schmecken diese trockenen Körner auch gar nicht.

„Pass gut auf die Gänse auf!“, hatte mein Herr mir aufgetragen. „Dass ihnen niemand zu nahe kommt! Auch nicht in der größten Not. Es sind heilige Tiere. Das weißt du, Ligurinus.“

Ja, das wusste ich. Ziemlich fette heilige Tiere. Gut genährt und gut gelaunt. Während wir alle um unser Leben fürchteten, schnatterten sie fröhlich vor sich hin. Dabei verteidigten wir ja auch sie. Die Gallier, die unsere Stadt belagerten, hätten sie sofort in leckeren Gänsebraten verwandelt, wenn sie sie in die Finger bekommen hätten. Aber das wussten diese Schnatterhäuse natürlich nicht. Sie hatten hinter dem Tempel unter einem großen Oleanderbusch Schutz gesucht: Es war wieder fürchterlich heiß heute. Kein Wunder. Wir hatten Hochsommer. Der Sonnenwagen fuhr über den Himmel und brannte erbarmungslos auf uns nieder. Normalerweise wäre ich jetzt auf dem Landgut meines Herrn, zwanzig Meilen vor der Stadt in den Bergen. Dorthin zog er sich in den Sommermonaten zurück, wenn der Senat nicht tagte. Aber dies waren keine normalen Zeiten. Es waren Kriegszeit. Das Unheil hatte im Frühling begonnen:

Galli¹ patriam reliquerant et bellum contra Etruscos paraverant. Brennus, rex Gallorum², milites in fines Etruscorum duxerat. Ibi Galli³ agros vastaverunt², oppida ceperunt, cives interfecerunt.

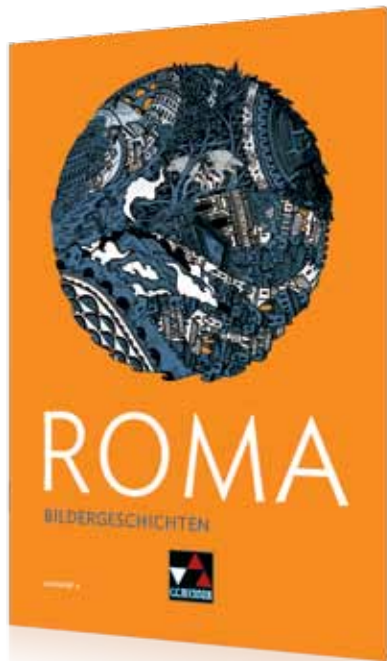
1 Gallus der Gallier
2 vastāre verwüsten

Multi viri boni perierunt, multae feminae non solum coniuges et fratres, sed etiam filios perdiderunt; multis lacrimis eos flevunt. Galli¹ postquam Etruscos multis in proeliis vicerunt, consilium ceperunt oppidum Clusium¹ temptare. Cives eius oppidi de consilio Gallorum² audiverunt et auxilium a sociis petiverunt. Itaque legatos³ in multa oppida miserunt; etiam Romam legati³ contenderunt et ibi Romanis de Gallis¹, de magno periculo, de timore civium narraverunt. Sed Romani, quia bellum contra Gallos¹ vitare voluerunt, nullos milites in fines Clusinarum⁴ miserunt.

Hätten sie es nur getan! Wahrscheinlich wäre es ein Kinderspiel gewesen, diese wilden Horden aus dem Norden zu besiegen. Aber unsere Senatoren hatten einen anderen Plan: Sie wollten zwischen Brennus und den Einwohnern von Clusium vermitteln. Ich habe wirklich keine Ahnung, warum die Senatoren glaubten, man könne mit diesen Barbaren verhandeln. Sprechen die überhaupt Latein? Sie haben also Boten geschickt, gleich drei. Leider ziemlich eingebildete Schnösel. Drei Brüder aus der Familie der Fabier: Quintus, den ältesten, Marcus, den mittleren, und Titus,



1 Clāsium etruskische Stadt, ca. 130 km nördlich von Rom
2 Gallus der Gallier
3 lēgātus der Gesandte
4 Clāsinius der Clusiner (Einwohner von Clusium)



Bildergeschichten

ISBN 978-3-661-40023-5,

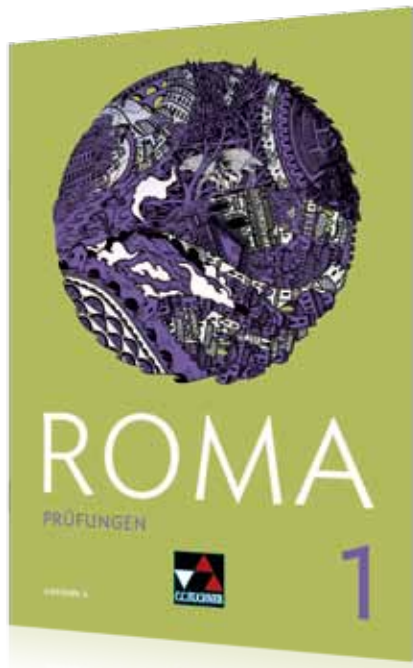
ca. € 5,80

Erscheint im 2. Quartal 2017

€ 3,-



Unsere Schülerinnen und Schüler sind zu-
meist optische Lerner. Das Arbeiten mit
Bildern kommt ihnen, lernpsychologisch
gesehen, entgegen. Deshalb bieten die
Bildergeschichten eine visuelle Aufbereitung
der ersten Lektionstexte. Diese Form des
bildgestützten Lesens motiviert, regt die
Fantasie an und erleichtert das Übersetzen.



Prüfungen 1

Zu den Lektionen 1-15.
ISBN 978-3-661-40011-2,
64 + 24 Seiten, € 9,90

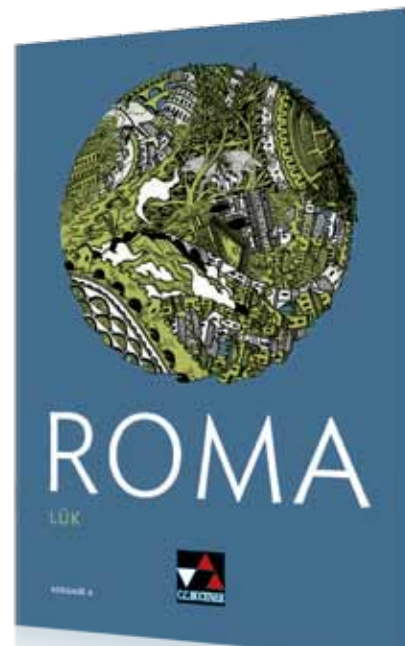
kostenfrei

Prüfungen 2

ISBN 978-3-661-40012-9,
ca. € 9,90
Erscheint im 2. Quartal 2017

€ 5,-

Zur Vorbereitung auf Klassenarbeiten eignen sich die **Prüfungshefte** zu **ROMA**. Die Texte und Zusatzfragen umfassen jeweils den Stoff mehrerer Lektionen. Beigefügte Lösungen ermöglichen die Selbstkontrolle.



LÜK

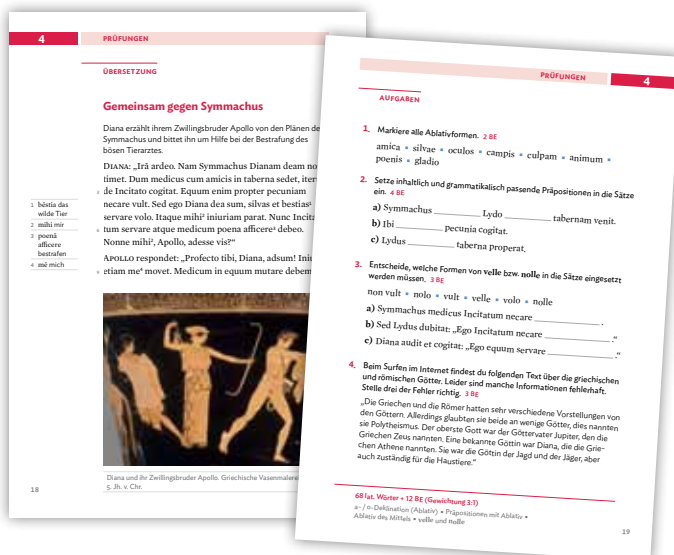
ISBN 978-3-661-40015-0,
ca. € 9,90
Erscheint im 3. Quartal 2017

€ 5,-

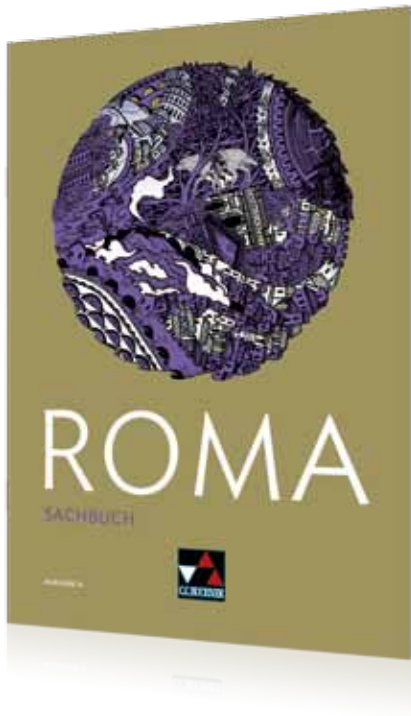
LÜK Kontrollgerät

mit 24 Lösungsplättchen.
ISBN 978-3-7661-9505-0,
€ 17,-

Ladenpreis



Das Freiarbeitsmaterial **LÜK** für **ROMA** ermöglicht Schülerinnen und Schülern mithilfe von Lösungsplättchen, die sich bei richtigen Antworten zu einem bestimmten Muster zusammenfügen, stetige Selbstkontrolle. Durch die Einteilung der Aufgaben in verschiedene Schwierigkeitsgrade (Fundamentum, Additum, Premium) bieten sich für **LÜK** vielfältige Einsatz- und Differenzierungsmöglichkeiten.

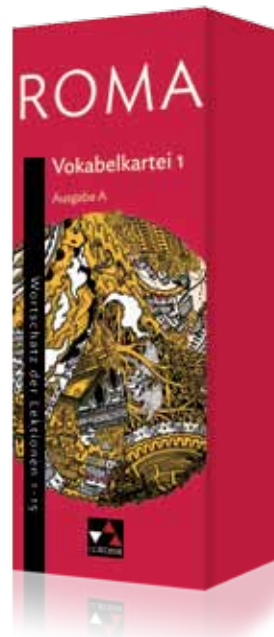


Sachbuch

ISBN 978-3-661-40019-8,
ca. € 9,80
Erscheint im 2. Quartal 2017

€ 5,-

Abgestimmt auf die einzelnen Lektionen des Lehrbuches, vermittelt das **Sachbuch** den Schülerinnen und Schülern wertvolles Grundwissen über die Welt der Antike: Alltagsleben, Kunst und Kultur, Mythos, Religion, Geschichte, Politik ... Die unterhaltsamen, gehaltvollen Texte sind reich bebildert und laden jugendliche Leser ebenso zum „Schmökern“ ein wie Erwachsene.



Vokabelkartei 1

ISBN 978-3-661-40006-8,
784 Vokabelkarten in der Box,
€ 16,20

€ 10,-

Vokabelkartei 2

ISBN 978-3-661-40007-5,
ca. € 16,20
Erscheint im 4. Quartal 2017

€ 10,-

Unsere beliebten **Vokabelkärtchen** im DIN-A8-Format ermöglichen eine zeitsparende Vokabelarbeit.

Vokabelheft

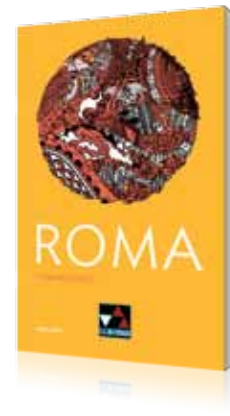
ISBN 978-3-661-40008-2,
102 Seiten, € 8,-

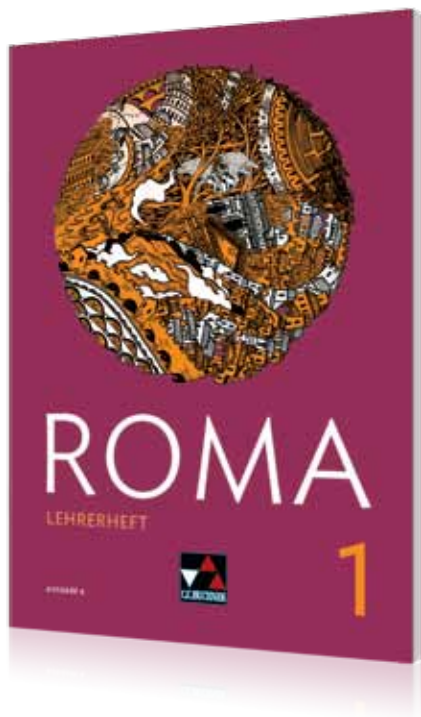
kostenfrei

Das **Vokabelheft** im praktischen Pocket-Format enthält den Lernwortschatz von **ROMA** und hilft bei der gezielten Wiederholung.

Unter
www.phase-6.de
können Sie Vokabel-
pakete zu **ROMA**
herunterladen.

phase 6





Lehrerheft 1

Zu den Lektionen 1-15.
ISBN 978-3-661-40004-4,
ca. € 29,-
Erscheint im 1. Quartal 2017

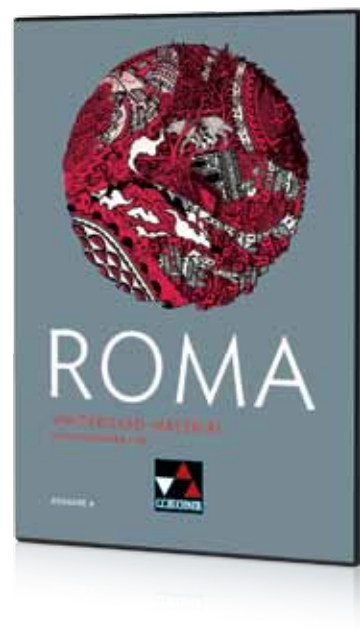
Ladenpreis

Lehrerheft 2

Zu den Lektionen 16-30.
ISBN 978-3-661-40005-1,
ca. € 29,-
Erscheint im 4. Quartal 2017

Ladenpreis

Die **Lehrerhefte** bieten hilfreiche Ergänzungen und Materialien, didaktisch-methodische Anregungen und sofort nutzbare Lösungen. Zu jeder Lektion gibt es außerdem einen übergreifenden Unterrichtsfahrplan, der eine zügige und zielführende Unterrichtsvorbereitung erleichtert.



Whiteboard-Material

Zu den Lektionen 1-15.
ISBN 978-3-661-40021-1,
ca. € 46,80
Erscheint im 1. Quartal 2017

€ 30,-

Das Whiteboard-Material bietet zahlreiche Möglichkeiten für einen interaktiven Unterricht mit **ROMA**: vorentlastende Bearbeitung der Texte, interaktive Übungen, Großansichten vieler Bilder sowie Grammatik- und Wortschatzseiten mit Audio-Wortschatz.



Digitaler Lehrerassistent

Mit unserem digitalen Lehrerassistenten **click & teach** passend zu unseren Lehrwerken eröffnen wir Ihnen eine neue Dimension der Unterrichtsvorbereitung.

click & teach bietet Ihnen:

- ▶ das **vollständige digitale Schulbuch** im Zentrum der Anwendung,
- ▶ methodische Hinweise, Aufgabenlösungen, Kopiervorlagen, Arbeitsblätter und weitere digitale **Zusatzmaterialien** in großer Vielfalt,
- ▶ eine direkte Anbindung der Materialien über **Hotspots** auf der Buchdoppelseite,
- ▶ hilfreiche **Werkzeuge** zum Arbeiten mit den digitalen Schulbuchseiten: Markieren, Kopieren, Zoomen, verlinktes Inhaltsverzeichnis, Volltextsuche etc.,
- ▶ eine Umgebung, in der **eigene Materialien** (z.B. Links, Text- oder Audio-Dateien) mit eingebunden und für den Unterricht genutzt werden können,
- ▶ die Möglichkeit, Materialien herunterzuladen, abzuspeichern (z.B. auf einen USB-Stick) und offline zu verwenden.

click & teach 1

Digitaler Lehrerassistent.

WEB 400041,

ca. € 21,-

Erscheint im 2. Quartal 2017

click & teach 2

Digitaler Lehrerassistent.

WEB 400051,

ca. € 21,-

Erscheint im 4. Quartal 2017

Ladenpreis

Ladenpreis

Ab dem 3. Quartal
auch in einer inter-
netunabhängigen
Version verfügbar

The screenshot displays the user interface of the 'click & teach' digital teacher assistant. It shows a lesson page with various interactive features:

- Navigation and Search:** A top bar includes 'click & teach', 'Startseite', 'Meine Bücher', and a search bar.
- Lesson Content:** The main area shows a lesson page with a 'Zusatztext' (Additional Text) section and a 'Grammatische Zusatzübung' (Grammatical Additional Exercise) section. The text is in Latin, and the exercises include grammar rules and translation tasks.
- Interactive Elements:** There are several icons and buttons for interaction, such as 'Markieren' (Mark), 'Redigieren' (Edit), 'Spalte erstellen' (Create Column), 'Im Unterrichtsplaner ablegen' (Save in Lesson Planner), 'Übersetzung der Texte' (Translation of Texts), 'Vergrößerung des Bildes' (Enlarge Image), and 'Aufgabenlösungen' (Task Solutions).
- Right Sidebar:** A sidebar on the right contains icons for 'Dokumente' (Documents), 'Bilder' (Images), and 'Lösung' (Solution).
- Bottom Bar:** A bottom bar contains a 'Klicken Sie hier' (Click here) button and a 'Hier können Sie dem Buch Ihre eigenen Materialien hinzufügen' (Here you can add your own materials to the book) message.

Informationen zu Lizenzen und Erscheinungsterminen finden Sie auf www.click-and-teach.de



Lift 3.0

Lernen – Individuell Fördern – Testen
Lernsoftware und Online-Diagnose

Mit **LIFT** bieten wir eine Komplettlösung zur individuellen Förderung im Unterricht und zu Hause.

Ein **LIFT** für alle(s):

► **gezieltes Training für zu Hause:**

Einführungsseiten, Tipps und eine automatische Fehlerauswertung ermöglichen ein selbstständiges Lernen für Ihre Schülerinnen und Schüler.

► **effektive Online-Diagnose:**

LIFT hilft Ihnen, den Lernstand Ihrer Klasse zu ermitteln und jeden Schüler gezielt und individuell zu fördern. Übungspläne werden automatisch generiert, können aber von Ihnen jederzeit verändert oder auch selbst erstellt werden.

► **abwechslungsreiche und interaktive Übungen:**

LIFT bietet viele digitale Übungstypen (z.B. Drag and Drop, Memory, Lückentexte etc.), die außerdem niveaudifferenziert sind.

► **einfacher Installationsprozess:**

LIFT 3.0 lässt sich in unterschiedlichsten Serverumgebungen schnell und einfach installieren.

► **kindgerechtes Layout**

► **individuelles Profil:**

Alle **LIFT**-Nutzer können ihr individuelles Profil einsehen und Informationen über den eigenen Lernstand abfragen.

► **kostenfreier Übungseditor:**

Erstellen und nutzen Sie ohne weitere Kosten eigene Übungen in **LIFT**.

Mehr Informationen
finden Sie unter
[www.ccbuchner.de/
lift](http://www.ccbuchner.de/lift).

Vokale ergänzen
Roma A \ Gefahr am Circus Maximus \ Lektion 5 - Aufzug am ...

Ergänze die Vokale, sodass korrekte lateinische Wörter entstehen:

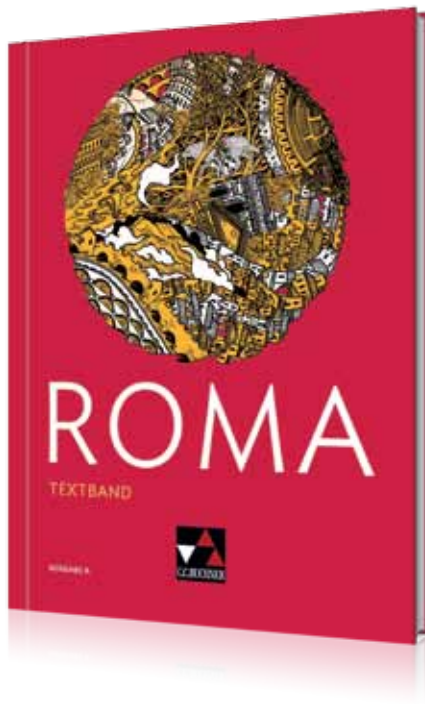
1. SERV__	die Sklavinnen	E__D__ST	er ist da
2. P__STREM__	schrecklich	7. N__ND__M	noch nicht
3. S__L__M	nur	8. __O__	die Pferde
4. __SS__	wohnt, sich befindet		
5. __R__RE	essen, lesen, arbeiten		

Roma A
Gefahr am Circus Maximus

Lektion 5 - Aufzug am ...

Übungenübersicht:

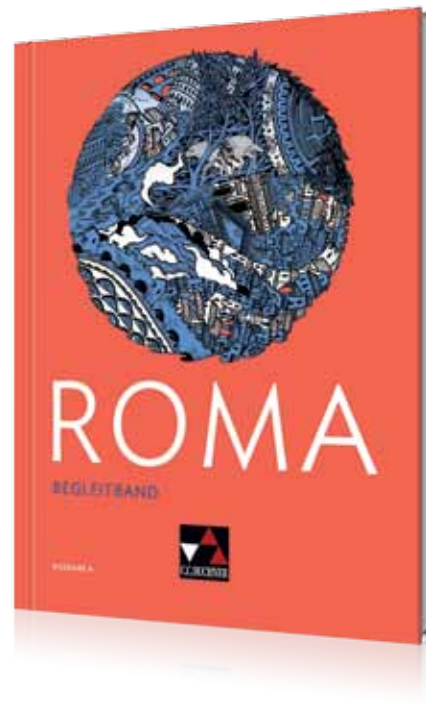
- Bildungen ergänzen
- Definition ergänzen
- Elizium
- Digitaler Text Plural bilden
- Subjekt-Prädikat ergänzen
- Wörterarten ergänzen
- Wörterartenordnen
- Wörter sammeln



Textband

ISBN 978-3-661-40000-6,
240 Seiten, € 27,90

kostenfrei



Begleitband

ISBN 978-3-661-40001-3,
232 Seiten, € 24,40

kostenfrei

ROMA ist eine innovative Neukonzeption, die sich besonders durch eine konsequente Text- und Schülerorientierung auszeichnet. Alle Lerninhalte werden anhand anschaulicher, interessanter Texte entwickelt und eingeübt. Die Lernvorgänge sind transparent, die Grammatik und Vokabeln altersgerecht.

Ziel des Lateinunterrichts ist die Erschließung gehaltvoller Originaltexte. Wir glauben, dass die Arbeit an motivierenden und attraktiven Texten bereits in der Spracherwerbsphase beginnen kann und muss.

ROMA ist deshalb **textorientiert** in allen Grundelementen:

Alle Lerninhalte werden anhand anschaulicher, interessanter *Texte* entwickelt und eingeübt. Auch die Anwendung des Gelernten erfolgt auf der Basis pädagogisch und kulturell relevanter *Texte*.

Lateinunterricht ist kein Eliteunterricht. Wir wollen Lernvorgänge für alle Schüler und Eltern sichtbar und verständlich machen.

ROMA ist deshalb konsequent **schülerorientiert**. Die Grammatik- und Vokabeln sind kleinschrittig und altersgerecht portioniert.

ROMA legt größten Wert auf die **Wortschatzarbeit**. Sowohl die Gesamtwörterzahl als auch die Umwälzung sind deshalb exakt durchdacht: Die 500 wichtigsten Vokabeln werden früh gelernt und häufig wiederholt. Zahlreiche Vokabel-Lernhilfen und Übungen – systematisch zu *allen* Lernwörtern – erfüllen den Begriff des nachhaltigen Lernens mit Leben.

ROMA umfasst 30 Lektionen, jede übersichtlich auf sechs Seiten.

Der Dreischritt



liegt jeder Lektion zugrunde.

Altersgerechte Vorentlastung, so viel oder so wenig die Schüler brauchen: Einführungstexte in die neue Grammatik, phänomenreduziert und motivierend

Übungen zu jedem neuen Grammatikthema – natürlich hier noch ohne neuen Wortschatz

VORENTLASTUNG

2 GRAMMATIK ENTDECKEN

Nur Augen für Afra?

Um das Wagenrennen zu sehen, ist auch Davus' ehemaliger Herr mit Afra und Lydia nach Rom gekommen. Die Sklavinnen freuen sich auf ein Wiedersehen mit Incitatus und Davus. Besonders Afra hat Davus sehr vermisst.

A Als die beiden Sklavinnen den Circus Maximus betreten, sind sie von der großen Zuschauermenge überwältigt.
 Servae populum spectant. Dominos et dominas vident, vident servas et servos.
 Afra macht ein trauriges Gesicht, weil sie Davus nirgends entdecken kann.
 Lydia Afram spectat; tum clamat: „Ecce, ibi stabula (Stallungen) sunt. Ibi Davus est.“

B Die beiden gehen zu den Stallungen, um Davus zu überraschen.
 Tandem servae ad equos veniunt. Gaudent. Ecce! Scorpus ante Incitatum stat. Sed cur Davus non adest? – Adest, sed post equum stat.

C Sehnsüchtig hält Afra nach Davus Ausschau.
 Afra: „Davum nondum viden. Solum Scorpum et Incitatum spectro.“ Lydia ridet.
 Durch das Lachen wird Scorpus auf die beiden tuschelnden Sklavinnen aufmerksam. Er will sich nicht von der Arbeit abhalten lassen.
 Scorpus (streng): „Cur ridetis? Cur huc venitis? Servae estis. Solum servi adsunt. Davus servus est.“ Er zeigt auf sich: „Sum servus.“
 Er zeigt auf sich und Davus: „Servi sumus; itaque adesse debemus.“
 Davus kommt nun etwas zögerlich hinter dem Pferd hervor.
 Afra: „Tandem venis, tandem ades. Cur dubitas? Cur non gaudes?“
 Leise fährt Afra fort: „Solum Incitatum spectas, Afram non vides.“
 Schnell bemüht sich Davus die Freundin zu versöhnen.
 „Incitatum et Afram spectro. Ades; itaque gaudeo.“



18

GRAMMATIK ÜBEN **2**

A1 Nominativ oder Akkusativ? Ordne richtig zu:
 victoriam • domina • equos • servum • servae • domini • victorias • equus
 ▷ Afram • dominas • populi • servos • Lydia
 ▶ Übersetze und ordne zu: den Herrn • die Pferde (♂) • den Davus • die Herrinnen (♀)

A2 Wen sieht Afra? Setze die Substantive, die in Klammern stehen, in den Akkusativ. Behalte den Numerus bei. Übersetze dann.
 Afra (populus • servae • equi • domina ▷ servi • Davus • domini • serva
 ▶ servi et servae • populus et equi) videt. → AH

A3 Pferde haben sich vor einige Buchstaben gestellt, sodass man die Wörter nicht genau erkennen kann. Ergänze und übersetze.
 1. Afra et Lydia Dav... non vident. 2. Solum domino... et domin... vident.
 3. Tum Afra Incitat... spectat. ▷ 4. Postremo Davus venit et Afr... videt.
 5. Afra gaudet: Dav... videt. ▷ 6. Tu... Af... clam...: „Tandem Dav... ad...“ → AH


B1 Bilde Sätze, indem du aus jeder Spalte ein Wort verwendest. ▶ Füge in einer Spalte deiner Wahl ein weiteres Wort hinzu und bilde einen neuen Satz. → AH

DAVUS	POST	SERVUM	STAT
INCITATUS	ANTE	EQUUM	VENIT
	AD		

C1 Scorpus ist verletzt! Wer die Verben am schnellsten konjugieren kann, vertritt ihn im Circus Maximus.
 spectare • videre • venire • esse

C2 Du hast die „Verb-Gespanne“ im Griff. Übersetze sie.
 1. rideo • ridemus 2. venis • venitis
 3. adestis • ades 4. clamamus • clamo
 ▷ 5. oratis • oras 6. gaudet • gaudent
 7. venimus • venio ▶ Ergänze und übersetze:
 8. dubitas • ? 9. ? • sumus → AH

C3 Setze alle Substantive in den Plural. Welche Veränderungen ergeben sich noch? Übersetze die neu gebildeten Sätze.
 Domina servam non videt. Clamat: „Cur non venis? ▷ Tandem serva venit.“
 „Adsum.“ ▶ Domina ad servam: „Dubitare non debes.“ → AH



19

Zeitgemäße Illustrationen nicht als bloßes Deko-Element, sondern zur Veranschaulichung sprachlicher Inhalte

Differenzierung mit System: Angebote für jeden Lernstand, zu jeder Zeit

Übungen auch in den Arbeitsheften, die nahtlos an das Lehrbuch andocken

TEXTERSCHLISSUNG


Inhaltliche Vorerschließung, die Neugier weckt und Sicherheit gibt

4 TEXT VORBEREITEN

INHALT

Die Macht der Götter

Wenn wir uns heute falsch verhalten, plagt uns vielleicht das schlechte Gewissen. Doch in der Antike glaubten die Menschen, dass die Götter direkt in ihr Leben eingreifen und Fehlverhalten unbarmherzig bestrafen können. Verletzte also jemand die Interessen einer Gottheit, lud er damit Schuld auf sich und fühlte sich der göttlichen Vergeltung ausgeliefert. Die Furcht vor dem Zorn der Götter war also allgegenwärtig...



SPRACHE

A Substantive: Unterscheidung der Endung -ae
Welche Form zeigt dir die Endung -ae an? Bestimme Kasus und Numerus und übersetze dann.
1. Dominae clamant: 2. „Puellae, Dianae dominae adeste!“

B Verben: Bedeutungen
Ergänze den ersten Buchstaben der folgenden Verben und ordne ihnen eine ihrer Bedeutungen zu. Zwei Bedeutungen bleiben übrig.

desse • ogitare • nstare • ostulare • roperare • tare • temptare

stellen • bevorstehen • sehen • helfen • denken • eilen • angreifen • fordern • stehen

C Wortschatz: verschiedene Bedeutungen von adesse und temptare
Wiederhole die Bedeutungen von adesse und temptare. Übersetze dann.
1. Subito Davus adest. 2. Davus equo adesse temptat. 3. Nunc Incitatus adest. 4. Symmachus equum temptat. 5. Medici equis adesse temptant.

34

Sprachliche Vorerschließung: Bereits Gelerntes wird für den folgenden Lektionstext aufgefrischt.

Starke Lesetexte als Dreh- und Angelpunkt der Lektion. Texte, über die man reden wird...

TEXT ERSCHLIESSEN **4**

Diana fordert Gerechtigkeit

Symmachus sitzt jetzt in einem dunklen Kellerloch und wartet auf seine Bestrafung. Im Schlaf quälen ihn Schuldgefühle – er träumt von Diana. In Vollmondnächten zieht diese mit ihren Freundinnen durch Felder und Wälder. Unrecht gegenüber lässt sie keine Gnade walten. Im Traum irrt nun Symmachus voller Angst im Mondschein über ein Feld.



Symmachus medicus de Incitato equo atque de iniuriā cogitat. Iniuria Symmachum movet. Memoria Symmacho non placet, de Incitato cogitare non vult. Subito medicus procul Dianam deam cum amicis videt. Non nescit: Diana dea bestiarum amat. Symmachus cogitat: „Certe Diana etiam Incitatum amat. Certe iniuriam memoriā tenet.“ Itaque poenam timet. Nunc Diana in campo ante Symmachum stat. Symmachus iram sentit. Diana irā ardet. Symmachum appellat: „Symmachus! Tu Incitatum gladio necare vis – iniuria est! Propter iniuriam poena tibi instat.“

1 bestia das Tier

2 sagitta der Pfeil

3 iustitia die Gerechtigkeit

4 claudicare hinken

1. Paraphrasiere den Inhalt dieses Traumes vor jedem Abschnitt mit Hilfe der jeweils neuen Vokabeln.

2. Gib den sechs Abschnitten jeweils eine geeignete Überschrift.

3. Ein Altraum!
a) Stelle zusammen, was in Symmachus' Traum typisch für Alpträume ist.
b) Erzähle einen eigenen schlechten Traum.

4. Charakterisiere die Göttin Diana aufgrund ihres Verhaltens in Symmachus' Traum.

35

Strukturierte Texterschließung nach dem Prinzip „prae – dum – post“

VERTIEFUNG

Das richtige Sachwissen zum richtigen Zeitpunkt

6 VERTIEFEN

INHALT

Götter und ihre Attribute

Die verschiedenen Aufgabenbereiche der Götter wurden in antiken Bildquellen wie Statuen, Reliefs, Vasenbildern oder Münzen durch für sie typische Attribute wie Kleidungsstücke, Waffen oder andere Gegenstände verdeutlicht. An diesen Attributen konnten die Götter auch dann erkannt werden, wenn es auf den Bildquellen keine Namensinschriften gab. Merkur war bei den Römern der Gott des Handels und der Kaufleute, zudem – wie auch der griechische Hermes – der Gott der Hirten und Diebe sowie der Götterbote und Führer der Verstorbenen in die Unterwelt.



1. Stelle die Attribute Merkurs zusammen und erläutere ihre Bedeutung.
2. Erläutere auch die Bedeutung der Attribute von Jupiter, Mars, Diana, ... (→ S. 30 f.)

A Deutsch ist anders

Präpositionen beim Ablativ ergänzen

BEISPIEL: Prometheus dolo consilio deorum resistit. Prometheus widersetzt sich mi einer List dem Beschluss der Götter.

BEACHT: Im Lateinischen steht der Ablativ oft ohne Präposition. Du musst dann eine passende deutsche Präposition ergänzen.

Übersetze. Unterstreiche dann die von dir ergänzte Präposition.
1. Prometheus creaturis donis adest. 2. Itaque dei irā ardent.
3. Prometheus miro modo creaturis flammam donat. 4. Ita dolo deos superat.

B Vokabeln vernetzen
Versuche mit Hilfe der in WS 6 gelernten Vokabeln zu erklären, ...
– warum manche Feldherrn oder Kaiser den ehrenden Beinamen Magnus bekamen.
– für welchen Lebensbereich die römische Göttin Fortuna zuständig war.
– wie es jemandem geht, der sich in einer miserablen Lage befindet.
– wie die Zahl Null zu ihrem Namen kommt.

48

Deutsch-Training mit Aha-Effekt in jeder Lektion

Wiederholendes Lesen und Selbsttests mit Erfolgserlebnis

TESTE DICH SELBST! **6**

Latona wird wütend

Apollons Mutter war Latona, sein Vater Jupiter. Juno, die eigentliche Göttermutter, war ergrimmt darüber, dass Jupiter ihr erneut eine andere Geliebte vorgezogen hatte. Nachdem es ihr nicht gelungen war, die Geburt Apollons und seiner Zwillingsschwester zu verhindern, verfolgte Juno die kleine Familie weiter.

1 petra die Heimat

2 stifte Durst haben

3 aqua das Wasser

4 stagnum der Teich

5 rusticus der Bauer

6 turbare aufwühlen

7 rana der Frosch

Ira animum magnae deae movet, itaque Iuno Latonae patriam¹ negare vult. Latona misera parvos liberos per terram, per campos, per silvas ducit. Tandem liberi² sitiunt³. Itaque Latona aquam⁴ petit. Profecto stagnum⁵ prope est. Ecce, turba rusticorum⁶ ibi stat.

LATONA: „Adeste mihi, viri! Aquam⁷ cupimus.“

Sed rustici³ rident et deae aquam⁷ negant. Dea animos virorum non movet. Iterum clamant deamque verbis violent; deam enim non cognoscunt. Tum aquam⁷ turbant⁶ et rident: „Nunc accipite aquam!“

Dea ira ardet. Viros statim miro modo in ranas⁷ mutat. Ranae nunc in stagno⁵ vivunt. Verba quidem creaturis desunt, neque tamen deest lingua ...

TEXT

1. Entwickle aus Abschnitt 1, vor welchen Problemen Latona steht. 3 BE

2. Beschreibe, wie die Bauern auf Latonas Bitten reagieren. 3 BE

3. Begründe, warum die Strafe dem Verhalten der Bauern angemessen ist. 2 BE

4. Gib den Inhalt der Geschichte durch einen treffenderen Titel wieder. 2 BE

SPRACHE

5. Bestimme alle Formen von Neutra nach Kasus, Numerus und Genus und übersetze sie. 3 BE
animum – ira – verba – iterum – virorum – misera – lingua – oppidum

6. Ordne nach Wortfrage und Satzfrage: 2 BE
a) Cur Latona viros orat? b) Num viri bene agunt? c) Quemadmodum viri deam violent?
7. Bilde jeweils die geforderte Form: 2 BE
cupere: 1. Pers. Sg. – cogere: 3. Pers. Pl.

KULTUR

8. Nenne die Namen der auf S. 50 abgebildeten Götter. 3 BE



Kompetenz-Checks inklusive

49

Spannendes Bild- und Textmaterial zieht die Schülerinnen und Schüler in den Bann: Die Welt der Antike ist aufregend und spektakulär!



LEKTIONEN 1-3

GEFAHR IM CIRCUS MAXIMUS

Die Freizeit der Kinder ...

Wie alle Menschen zu allen Zeiten liebten auch die Römer ihre Freizeit. Die römischen Kinder spielten mit Puppen oder Tierfiguren, sie wippten und schaukelten, kletterten auf Bäume, spielten Fangen und Verstecken, Tauziehen oder Blindkuh. Besonders beliebt waren Spiele mit Nüssen und Würfeln. Würfelspiele waren die große Leidenschaft der Römer, sie wurden von Kindern und Erwachsenen, von Sklaven und Senatoren, ja sogar von Kaisern mit Begeisterung gespielt.

Auch verschiedene Ballspiele gab es. Ein kleiner fester Ball war die pila. Er war aus Stofflappen genäht und mit Federn oder Haaren gestopft. Ein großer und weicher Ball hieß follis. Er bestand aus einer aufgeblasenen Schweinsblase. Mit diesen Bällen spielten die Kinder alleine oder in Gruppen. Leider sind uns keine genauen Spielregeln überliefert.

... und der Erwachsenen

Und was taten die Erwachsenen? Einige trieben Sport. Dafür gingen die Römer aufs Marsfeld, eine große Rasenfläche im Nordwesten der Stadt. Dort warfen sie den Diskus oder den Speer, übten sich im Wettlaufen oder im Weitsprung. Vom Schweiß und vom Staub befreiten sie viele

Sportler mit einem Bad im kühlen Tiber, der direkt am Marsfeld vorbeifloss. Und wenn man keine Lust hatte, selbst aktiv zu werden, und sich lieber unterhalten lassen wollte? Dann gingen Römer in eine Thermen. Das waren große Freizeitanlagen, in denen man stundenlang baden, lesen, plaudern, essen und trinken oder einfach nur „abhängen“ konnte. Oder sie feuerten in einem Amphitheater die Gladiatoren an, die sich blutige Kämpfe auf Leben und Tod lieferten.

Der römische Circus

Mindestens genauso beliebt waren die Zirkusspiele. Mit Circus bezeichneten die Römer eine langgezogene Rennbahn, in der Pferdegespanne um die Wette liefen. Solche Rennbahnen gab es in vielen Städten des Römischen Reiches. Die bekannteste ist der Circus Maximus in Rom, in dem etwa 250.000 Zuschauer Platz fanden.

Der junge Sklave Davus arbeitet in einem der Rennställe, deren Gespanne im Circus Maximus gegeneinander antreten. In den folgenden Lektionen wirst du Davus kennenlernen – ihn, die Gefahren, die im Circus lauern, und die Verbrecher, denen er dort auf die Spur kommt.



LEKTIONEN 23-25

GROSSARTIGE GRIECHEN

Die Römer werden erobert

„Das eroberte Griechenland eroberte den wilden Sieger und brachte die Künste in das bäuerliche Latium.“ So hat der römische Dichter Horaz das Verhältnis der Römer zu den Griechen beschrieben.

Die Griechen waren eines der vielen Völker, die die Römer im Laufe ihrer Machtausweitung kennenlernten, im Krieg besiegten und schließlich in ihren Herrschaftsbereich eingliederten. Doch wie konnte das eroberte Griechenland den Sieger, also die Römer, erobert? Und wieso bezeichnet Horaz die Römer als „wild“ und ihre Heimat Latium als „bäuerlich“?

Kulturlose Krieger

Die Römer waren in den ersten Jahrhunderten ihrer Geschichte ein recht kulturloses Volk: Literatur und Philosophie, Bildhauerei und Redekunst, Theater und Malerei, Mathematik und Physik – von all diesen Künsten und Wissenschaften hatten sie zwar schon gehört, doch wirklich kennengelernt hatten sie sie noch nicht. Die Römer beherrschten zunächst vor allem zwei

Dinge: Sie konnten ihren Staat organisieren und erfolgreich Kriege führen. Sie lebten als Bauern, die jährlich andere Völker angriffen und eroberten. Doch dann lernten sie die Griechen kennen – und staunten nicht schlecht darüber, was dieses großartige Volk schon alles wusste und konnte.

Erst skeptisch, dann begeistert

Zunächst wollten viele Römer mit dem, was aus Griechenland kam, nichts zu tun haben: Das würde die guten alten römischen Sitten verderben. Doch ab dem 2. Jh. v. Chr. wurde dieser Widerstand allmählich aufgegeben: Für gebildete Römer wurde es selbstverständlich, die griechische Sprache zu lernen und die großen Werke der griechischen Literatur und Philosophie zu kennen. Die römischen Dichter wie Horaz versuchten sogar, ihre griechischen Vorbilder zu übertreffen.

In den nächsten drei Lektionen wirst du – wie vor über zweitausend Jahren die Römer – die Griechen näher kennenlernen. Dabei geht es vor allem um drei große „Erfindungen“ der Griechen. Schon die Namen verraten ihren griechischen Ursprung: athletische Wettkämpfe, das Theater und die Philosophie.

Die 500 häufigsten Wörter werden früh gelernt und häufig wiederholt.

Lernwortschatz: Immer auf einer Doppelseite – gegliedert in überschaubare Lerneinheiten

4 WORTSCHATZ

Wiederholungswörter

placere	placēo	gefallen
subitō	Adv.	plötzlich
certē	Adv.	gewiss, sicherlich
itaque		deshalb
poena	f	die Strafe
temptare	temptō	versuchen, prüfen, angreifen
per	Präp. m. Akk.	durch
nōn iam		nicht mehr
iterum	Adv.	wieder(um), zum zweiten Mal
pōstulāre	pōstulō	fordern

Lernwörter

1 * **dē** Präp. m. Abl. über; von, von ... her, von ... weg, von ... herab → de-esse de

atque und, und auch

* **cōgitāre dē** cōgitō dē m. Abl. denken an, nachdenken über

movēre moveō bewegen, beeindrucken → move

memoria f die Erinnerung, das Gedächtnis, die Zeit → Memoiren memory

* **nōlle** nōlō nicht wollen

procul von fern, weit weg

Diāna f Diana (Göttin der Jagd und Schützerin der Tiere)

dea f die Göttin → dea

2 * **cum** Präp. m. Abl. mit, zusammen mit Dāvus cum Afrā venit. Dāvus kommt (zusammen) mit Afrā. → con

amica f die Freundin → amie

nēscire nēsciō nicht wissen, nicht kennen, nicht verstehen → scire

nōn nēscire nōn nēsciō genau wissen, genau kennen

amāre amō lieben → amicus, amica

memoria tenēre memoriā tenēo im Gedächtnis behalten

timēre timeō fürchten, Angst haben (vor)

* **in** Präp. m. Abl. in, an, auf, bei (wo?) Symmachus in tabernā sedet. Symmachus sitzt im Gasthaus. Dāvus in viā stat. Dāvus steht auf der Straße.

4 WORTSCHATZ

3 **campus** m das Feld, der freie Platz → Camping camp

ira f der Zorn, die Wut

sentire sentiō fühlen, meinen, wahrnehmen → sententia

ardere ardeō brennen

appellare appellō rufen, anrufen, nennen → appellieren

* **velle** volō wollen

propter Präp. m. Akk. wegen Diāna propter iniūriam de poenā cōgitat. Diana denkt wegen des Unrechts über eine Strafe nach.

tibi Dat. dir, für dich

4 **agitare** agitō treiben, betreiben, überlegen → Agitation

nōne? (etwa) nicht?

terrere terreō erschrecken → Terror

fuga f die Flucht → Fuge, Re-fugium

* **in** Präp. m. Akk. in (... hinein), nach (wohin?), gegen Symmachus in tabernam proferat. Symmachus eilt in das Gasthaus.

silva f der Wald

oculus m das Auge

tamen dennoch, jedoch

5 **enim** nachgestellt denn, nämlich

vitare vitō meiden, vermeiden

profecto Adv. sicherlich, tatsächlich

mutare mutō verändern, verwandeln → mutieren Dea Symmachum in equum mutat. Die Göttin verwandelt Symmachus in ein Pferd.

ē/ ex Präp. m. Abl. aus, von ... her Symmachus ē tabernā venit. Symmachus kommt aus dem Gasthaus.

at aber, jedoch

circumvenire circumveniō umringen, umzingeln → venire

prope Adv. nahe, in der Nähe; beinahe

-que und Dāvus Syrusque adsunt. Dāvus und Syrus sind da.

Übersichtlicher Spaltensatz erleichtert das Lernen.

Beispielsätze verdeutlichen die Valenz der Lernwörter.

Übungen zu allen neuen Lernwörtern

Kleinschrittige, altersgerechte Darstellung der neuen Grammatik


4 WORTSCHATZ

Vokabeln sichern

1 **de** → **dea**
Lies den Buchstabenwurm von rechts nach links, markiere die Wortenden und übersetze.
euqtaedluorpaedderatigocerevomellonairomem

2 **cum** → **in**
Ergänze die Buchstabenlücken und übersetze:
*n *o* n*s*ire *c*m *mi*c *e*ci*ci*e *m**e *em*r*a t*n*r* *i*e*e

3 **campus** → **tibi**
Ordne den Bildern passende Vokabeln zu. Übersetze sie.



Setze die Silben richtig zusammen und übersetze: ter - bi - vel - prop - le - ti

4 **agitare** → **tamen**
Löse den Geheimcode: Jede Zahl steht für einen Buchstaben. Finde die lateinischen Wörter und übersetze sie.
1-13-7-12-7-10 = 8-4-14-0-9 = 4-5-2-8-4-3-0 = 2-9 = 8-0-3-3-0-3-0 = 10-2-12-11-4 = 9-1-9-9-0 = 6-7-5-4

5 **enim** → **-que**
Suche in drei Richtungen (↔↕↗) nach den deutschen Übersetzungen. Ergänze die weiteren deutschen Bedeutungen.
enim = vitare = profecto = mutare = e/ ex = at = circumvenire = prope = -que

B	E	R	A	E	D	A	G	A	M	E
A	A	U	S	G	A	E	N	B	U	S
L	I	M	N	M	E	I	D	E	N	T
S	A	E	N	D	E	R	N	R	G	N
U	M	R	I	N	G	E	N	N	I	A
R	S	I	C	H	E	R	L	I	C	H
I	T	N	A	E	M	L	I	C	H	E

4 GRAMMATIK

A Substantive: a-/o-Deklination (Ablativ)

a-Dekl.	Singular	Plural
Nominativ	serv-a	serv-ae (die) Sklavinnen
Dativ	serv-ae	serv-īs (den) Sklavinnen
Akkusativ	serv-am	serv-ās (die) Sklavinnen
Ablativ	(cum) serv-ā	(cum) serv-īs mit (den) Sklavinnen

o-Dekl.	Singular	Plural
Nominativ	serv-us	serv-ī (die) Sklaven
Dativ	serv-ō	serv-īs (den) Sklaven
Akkusativ	serv-um	serv-ōs (die) Sklaven
Ablativ	(cum) serv-ō	(cum) serv-īs mit (den) Sklaven

Der **Ablativ** bezeichnet den 6. Fall. Diesen Kasus gibt es im Deutschen nicht. Er tritt oft in Verbindung mit einer Präposition (einem Verhältniswort) auf, z. B. cum „mit“.

Das -a wird als Ablativendung lang gesprochen (-ā). Üblicherweise ist aber die Endung im Druck nicht von der Nominativendung zu unterscheiden.

Präpositionen mit Ablativ

in via stare auf der Straße stehen	de equo cogitare über das Pferd nachdenken	cum amicis ridere mit den Freunden lachen
--	--	---

Neben den **Präpositionen** (Verhältniswörtern) mit Akkusativ (z. B. per) gibt es auch lateinische Präpositionen, die mit dem **Ablativ** stehen. Du musst also den Kasus, der nach einer lateinischen Präposition steht, im Wortschatz mitlernen. Nach einer lateinischen Präposition entfällt meist das „Abfragen“. Beachte aber:

in via stare auf der Straße stehen (wo?)	in viam proferre auf die Straße eilen (wohin?)
--	--

Die Präposition in kommt mit Akkusativ und Ablativ vor.
in mit Akkusativ gibt die Richtung an („Wohin?“),
in mit Ablativ einen Ort („Wo?“).