

für fehlt dort der *abl. causae*. Diese Liste ließe sich fortführen, trübt jedoch nur gering den Eindruck, dass bei den genannten Vorzügen der Nutzen eines solchen Übungsbuches gegenüber den Nachteilen, die offenbar nur schwer auszuräumen sind, überwiegt.

PEGGY WITTICH, Cottbus

*Quack, Helmut: Der Dieb auf dem Mondstrahl. Lateinische Geschichten aus Morgen- und Abendland. Bamberg: Buchners 1999, 14,40 DM (Transit – Die Übergangsektüre, Heft 5).*

Wie ermögliche ich meinen Schülern einen möglichst schmerzfreien und motivierenden, vielleicht auch ein wenig unterhaltsamen Übergang vom Lehrbuch zur Originallektüre, in dem noch einige grammatische Phänomene systematisch aufgegriffen und vertieft werden sollen, in dem die Schüler aber dennoch behutsam aus den gewohnten Schemen der Lehrbucharbeit entlassen werden? Eine neue, durchaus reizvolle Antwort auf diese Fragen bietet das Übergangsektüre-Heftchen „Der Dieb auf dem Mondstrahl“ von Helmut Quack (Heft 5 aus der Reihe „Transit“). Quack stellte Episoden der „disciplina clericalis“ des Petrus Alfonsi zusammen, eines ursprünglich jüdischen, 1106 getauften Arztes in Diensten des Königs Alfons I. von Aragon. Die insgesamt 14, dem klassischen Latein angeglichenen und für Schülerinnen und Schüler gut lesbaren Episoden aus der kulturell sehr heterogenen iberischen Halbinsel der ersten Jahrtausendwende erzählen abwechslungs- und pointenreich Lebensweisheiten, Anekdoten und Fabeln christlicher wie arabischer Herkunft. In der bekannten Transit-Methode umfasst jede Episode wie eine Lehrbuchlektion eine Doppelseite, enthält einen grammatischen Schwerpunkt und ist mit Interpretationsaufgaben versehen. Angenehm ist hierbei, dass der jeweilige grammatische Schwerpunkt (verschränkte Relativsätze, *nd*-Formen, *Supina*, *NcI*, *ut*- u. *ne*-Sätze, *oratio obliqua*, *Pronomina* und *Genetiv-Funktionen*) den Text nicht bis zur Künstlichkeit überfrachtet. Für die Klärung grammatischer Fragen wird der Schüler oft zur Eigeninitiative aufgefordert, indem er Suchaufgaben für seine Grammatik erhält. Die Interpretationsaufgaben lenken zielgerichtet und motivierend auf

die Substanz der Texte und schulen so ein analytisches Lesen. Vielleicht sollte man bei der Lektüre einiger Geschichten aus dem arabischen Kulturkreis mit schaurig-brutalem Einschlag den Schülerinnen und Schülern die Problematik von Klischeebildungen vor Augen halten, die im Mittelalter nicht anders funktionierten als heute noch. Insgesamt ein sehr lohnendes Werk, das den Schülerinnen und Schülern sicherlich Spaß macht, ihnen inhaltlich den Weg zur Originallektüre ebnet und formal noch die gewohnte Struktur des Lehrbuchs belässt. Und nicht zuletzt tragen zur motivierenden Wirkung des Heftchens die liebevoll und mit viel Humor gestalteten Zeichnungen von Isa Dietrich bei.

*Wetzel, Gabriele: Die 13. Tat des Herkules. Bamberg: Buchners 1999, 32 S., 12,60 DM (Studio, Heft 8).*

Zu Recht mehren sich didaktische wie methodische Bemühungen, dem Lateinunterricht seine humoristischen Potentiale zu entlocken. In der Tat eignen sich hierzu kreative parodistische Bearbeitungen des antiken Mythos durch Schüler, die sicherlich große Freude und viel Gewinn daran haben, den antiken Helden ein wenig ihre Heldenhaftigkeit zu nehmen und experimentelle Rollentausche zwischen den Mächtigen und Machtlosen durchzuführen. Auf diese Weise lernen Schüler durch eigenes Formen, ethische Fragestellungen im Mythos zu reflektieren. Soll man jedoch das Ergebnis einer solchen kreativen Schülerarbeit – aufgearbeitet und stilistisch bereinigt, mit Vokabelhilfen, Ergänzungstexten und informativen Bildmaterial ergänzt – als lateinische Lektüre zum Übersetzen und Nachspielen veröffentlichen? Die Lektüre des Heftes „Die 13. Tat des Herkules“ von Gabriele Wetzel (Heft 8 der Reihe „Studio“) lässt an dieser Idee Zweifel aufkommen. Sicher – hier waren Schüler mit viel Herzblut und wohl auch Spaß dabei, aus Segmenten des Mythos eine neue Handlung zu erfinden, die Herakles zusammen mit Merkur im Auftrag Iunos die versteinerte Niobe vom Berg Sipylos zurückholen lässt. Auf dieser Reise müssen sie das Labyrinth in Knossos und den erneut eingedrehten Stall des Augias aufsuchen, dessen Säuberung nun nicht noch einmal so elegant ab-

läuft wie beim letzten Besuch. So weit, so spaßig. Aber es dürfte wohl wie in selbstgemachten Videofilmen sein: Den größten Spaß hat man bei der Herstellung, und das Produkt wirkt auch meist nur auf die Produzenten wirklich lustig. Zudem drängt sich die Frage auf, ob es angesichts der Zeitknappheit im Lateinunterricht der Sekundarstufe I und der Schwierigkeiten unserer Schülerinnen und Schüler, Namen und Handlungen der griechischen Sagen auseinander zu halten, in der Lehrbuchphase nicht angebrachter wäre, die Geschichten als Zwischenlektüre in einer Form anzubieten, die im Gedächtnis zu behalten sich lohnt. Außerdem stört bei dem angebotenen Text, dass bei der Bearbeitung des von Schülern verfassten Lateins neben einigen syntaktischen Fehlern zu viele offensichtliche Übertragungen deutscher Redensarten stehengeblieben sind, die das klassische Latein im gemeinten Zusammenhang nicht kennt (z. B. „Lente, meae filiae, lente!“ S. 7, „satis habeo.“ S. 11, 14). Dies kann passieren und ist bei einem Produkt aus einer Schülerarbeit auch kein Makel, aber weder als Lektüre noch als nachzusprechendes Hörspiel kann es akzeptiert werden. So bleibt der Gesamteindruck: Alle Achtung vor dem kreativen Potential, das Gabriele Wetzels ihrer 8. Klasse mit dieser Geschichte hat entlocken können, aber eine Zwischenlektüre im Anfangsunterricht, als welche das Heftchen letztendlich konzipiert ist, sollte anders aussehen.

HANNES STEINKE, Berlin

*CD AVE MARC AUREL (produziert von der österreichischen SODALITAS).*

Sie umfasst eine Hommage an Marc Aurel von Joseph Brodsky, eine Würdigung „Marc Aurel“ aus den „Zwölf Blättern aus einem Geschichtsatlas“ von Rolf Hochhuth sowie als Haupttext eine Auswahl aus Marc Aurels „An sich selbst“ (in der Übersetzung von Joachim Dalfen). Gelesen wurden die Texte vom Schauspieler Martin Schwab. Die Dramaturgie betreute Ernst Sigot.

Für den Griechisch- und Lateinunterricht sehr förderlich, da hier nicht bloß die Rezeption stoischen Denkens der Antike, sondern auch dessen aktuelle Würdigung durch angesehene Literaten zu Ohren gebracht werden.

Die CD kostet (inklusive Porto und Verpackung 35,- DM); Bestellung bei Mag. Wilhelmine Widhalm Kuperschmidt, Leopolderplatz 82, A-1210 Wien; Bezahlung erwünscht entweder in Bargeld im Brief oder über Postbank: PSK-Konto 7480544, BLZ 6000 (kein Scheck!).

FRIEDRICH MAIER

*HELLENÍA – Eine Erlebnisreise in die griechische Antike; erarbeitet im Auftrag des Staatsinstituts für Schulpädagogik und Bildungsforschung (ISB), Arabellastr. 1, 81925 München; Systemanforderungen: Windows 95/98 oder Windows NT, 10 DM (für Gruppen ab 20 Schülern 5 DM).*

Multimedia CDs für den Lateinunterricht stehen mittlerweile in recht großer Zahl zur Verfügung. Für den Griechischunterricht musste man bisher auf ein angemessenes Produkt vergeblich warten. Dieses Lücke schließt nun das multimediale Lern- und Spielprogramm „HELLENÍA – Eine Erlebnisreise in die griechische Antike“, das vom Arbeitskreis „Computereinsatz im Griechischunterricht“ am bayerischen Staatsinstitut für Schulpädagogik und Bildungsforschung (ISB) entwickelt und von der Hypo-Kulturstiftung und dem Landesverband Bayern im DAV gefördert wurde. Der Adressatenkreis dieser CD ist zu Recht weit gestreut: Einerseits sollen Schüler in der 8. Klasse altsprachlicher Gymnasien auf den Griechischunterricht vorbereitet werden, ferner soll die CD im Griechischunterricht zum Einsatz kommen, und schließlich ist sinnvollerweise auch an die Nutzung an Schulen ohne Griechisch gedacht, um die Schüler in die griechische Welt einzuführen.

Im Mittelpunkt des graphisch sehr aufwendig gestalteten Programms stehen zwei Erlebnisreisen, und zwar nach Kreta zum Labyrinth von Knossos und eine Reise zu den Orten Milet, Priene, Olympia und zum Götterberg Olymp. Da es sich um ein Lernspiel handelt, müssen zahlreiche Aufgaben gelöst werden, um die Reisen erfolgreich abzuschließen.

Nach dem Programmstart sieht man zunächst eine Griechenlandkarte, die die Hauptebene des Spiels darstellt. Zunächst wird dem Nutzer die Wahl gelassen, für welche der beiden Reisen er sich entscheidet.