

Heft, das durch reichhaltiges Bildmaterial (Reliefs, Vasenmalerei, Statuen) und Quellenangaben aus der Literatur ein lebhaftes Bild der spielenden Kinderwelt vermittelt (Nüsse als Murmeln, Ballspiele oder Puppen etc.). Zum anderen werden drei verschiedene römische Brettspiele vorgestellt, deren Spielbretter bedauerlicherweise aus rechter dünner Pappe gefertigt sind. Die „Rund-Mühle“ ist dem heutigen Mühle-Spiel vergleichbar, das „Soldatenspiel“ dem Dame-Spiel, das „Zwölfpunkte-Spiel“ Backgammon. Die kurzgefassten Regeln sind leicht verständlich und einprägsam. Hat man jedoch die Taktik beispielsweise des Soldatenspiels begriffen, zeigt sich, dass nach den gegebenen Regeln jede Partie mit einem „Remis“ enden muss. Auch die Rund-Mühle wird spätestens beim fünften Spiel berechenbar und langweilig. Dennoch kann man zu zweit einen recht unterhaltsamen Abend mit diesen Spielen verbringen.

Des Weiteren enthält die Box einen Bausatz für einen Würfelturm, durch den die Würfel bei Glücksspielen geworfen wurden, um Manipulation auszuschließen. Die zu diesem Zwecke verwendeten knöchernen Würfel, die nur auf vier Seiten fallen können, sind ebenfalls (in einer Kunststoffnachbildung!) beigelegt. Zu guter Letzt befindet sich ein antikes Tangram-Spiel in der Sammlung, eine Art Puzzle, aus dessen Teilen verschiedene Figuren gelegt werden können, laut Anleitung beispielsweise ein Elefant oder ein bewaffneter Gladiator.

Wie die Spielbox tatsächlich in der Schule zum Einsatz kommen soll, ist schwer zu beantworten, da die Brettspiele durchweg nur zu zweit gespielt werden können. Um aber eine Vorstellung zu gewinnen, wie antike Kinder (oder ältere Spielernaturen) ihre Zeit verbracht haben können, leistet die Spielbox mit dem Themenheft gute Dienste und sollte Schülern zumindest vorgestellt werden. Auch Erwachsenen, die Freude am Spielen haben, kann das Ausprobieren der Spiele einen kniffligen Abend bereiten.

FRAUKE MEINERS, Berlin

Jürgen Brandes, Dieter Gaul: ARCUS Software. Das Schwerpunktprogramm (2 Disketten + Faltblatt mit Installierungshilfen und Wegweiser durch das Programm), Programmentwicklung: CMSOFT Hamburg, Verlag Moritz Diesterweg, Frankfurt a. Main 1996, ISBN 3-425-08870-X, DM 79,50.

Programme zum Lateinvokabel-Lernen gibt es im Dutzend, unterschiedlich in Qualität, Preis und Brauchbarkeit. Zahlreiche Schüler nutzen oder besitzen solch ein Programm oder wollen von ihrem Lehrer beraten werden, wenn sie sich nach einem geeigneten Lernprogramm umsehen.

Programme zur Einübung lateinischer Grammatikphänomene sind ein Desiderat. Zunächst ginge es einem solchen Grammatikprogramm genauso wie den vielen Broschüren und Heften, mit denen Schülerinnen und Schüler angeblich eigenständig ihre Kenntnislücken füllen können: eine Kompatibilität zum benutzten Lehrbuch besteht meist nicht.

Der Diesterweg-Verlag und die Herausgeber des Lehrbuches ARCUS haben eine Software konzipiert, die zum neu erschienenen Lehrbuch ARCUS passt und parallel zu Lehrbuch und Grammatik genutzt werden kann. Natürlich ersetzt sie nicht den Lehrer (vielleicht den teuren Nachhilfelehrer), aber sie kann unterstützen. Die ARCUS Software ist nicht zum kleinschrittig programmierten Lernen gedacht, wie die vor Jahrzehnten erschienene programmierte Lateinische Grammatik von Eikeboom/Holtermann (Verlag Vandenhoeck & Rupprecht; Göttingen) dies vorsah, sondern zum Üben und Festigen der im Unterricht behandelten Phänomene.

Über das Installieren und Starten des Programms braucht man kein Wort zu verlieren, es ist verständlich beschrieben und kinderleicht, ebenso das Sich-Bewegen im Hauptmenü durch Befehlsschaltflächen mit Mausclick. Auch lässt sich jede Informations- und Aufgabenseite problemlos ausdrucken. An Systemvoraussetzungen sind erforderlich: PC 386/33, 4 MB Hauptspeicher, VGA-Graphikkarte, VGA-Farbmonitor, Maus, Microsoft Windows ab Version 3.1.

Nach dem Starten des Hauptmenüs erscheint die Liste der verfügbaren 10 Einheiten; nach jeweils etwa vier Lehrbuchlektionen kann man die Dienste solch einer Einheit in Anspruch nehmen. Die Inhalte der 10 Einheiten, E 1: Satzglieder als Wortgruppen, Wortfelder, Repetitionen, Konnektoren; E 2: Genetiv-Attribut, adjektivisches Attribut, KNG-Kongruenz, Hyperbaton; E 3: Perfekt und Imperfekt, Demonstrativpronomina, Possessivpronomen; E 4: AcI als satzwertige Wortgruppe, Infinitiv Präsens und Perfekt zum Ausdruck der Gleich- und Vorzeitigkeit; E 5: Partizip Präsens Aktiv, Partizip Perfekt Passiv, Partizipium coniunctum; E 6: ursprüngliches und abgeleitetes Adverb, adverbiale Bestimmung durch Adverb, präpositionale Wortgruppe, Ablativ, Gliedsatz, temporale, kausale und konditionale Adverbialsätze; E 7: Konjunktiv zum Ausdruck des erfüllbaren Wunsches, des unerfüllbaren Wunsches, der Nichtwirklichkeit, der Aufforderung; E 8: Formen des PPP und PPA., Abl. abs. als satzwertige Wortgruppe, Abl. abs. und Particinium coniunctum, Vor- und Gleichzeitigkeit des Abl. abs.; E 9: Die substantivische nd-Form, die adjektivische nd-Form mit und ohne esse, Dativ auctoris; E 10: Der Konjunktiv und die Zeitenfolge in innerlich abhängigen Gliedsätzen, die Konjunktion cum mit dem Konjunktiv, finale und konsekutive *ut*-Sätze.

Zu jeder Einheit gehört ein Informations- und Übungsteil. Im Informationsteil sind in knapper Form die wesentlichen Daten zum jeweiligen Phänomen in sehr differenziertem Druckbild (normal, fett, Farben: blau, schwarz, grün, rot) aufgelistet, öfters wird auf die Grammatik zu ARCUS verwiesen. Im Übungsteil (zu jeder Einheit gehören 25 bis 40 Übungen!) liegen die Vorzüge des Programms, wobei man gleich hinzufügen muss, dass er nichts enthält, was nicht auch in gedruckten Übungsmaterialien zu finden wäre, eher weniger, was die Vielfalt und Abwechslung der Übungsformen betrifft. Wenn es ein Plus gibt, dann liegt es darin, dass (manche) Schüler sich durch den Computer eher motivieren lassen als durch gedrucktes Übungsmaterial, außerdem gibt der Computer sogleich die Rückmeldung, ob eine Antwort richtig oder

falsch ist, ferner teilt er nach einem Arbeitsgang eiskalt mit, wie viele Antworten erwartet, wie viele gegeben, wie viele richtig und falsch waren („51 von 206 möglichen Punkten“) und in welcher Zeit auf die Sekunde genau das alles passierte. Der Computer tritt schließlich in einen Dialog mit seinem Benutzer: er lobt („Bravo, du hast diese Übung richtig gelöst!“), fordert bei einem Fehler zu einem weiteren Versuch auf, nennt bei Wissenslücken die Seiten in der Grammatik, die nachzuarbeiten sind, und besteht darauf, ein Ergebnis zu kontrollieren und die Lösung ggfs. anzuzeigen - das geschieht alles seriös ohne die üblichen Mätzchen wie Bildexplosionen oder Hurragepiepse.

ARCUS (Diesterweg) ist der Vorreiter unter den neuen Lehrbüchern bei der Nutzung des Computers; für Iter Romanum (Schöningh) ist ebenfalls eine spezielle Software angekündigt. Ich finde, die alten Sprachen tun gut daran, sich neue Lern- und Übungsformen durch solide konzipierte Software zu erschließen; dennoch niemand wird darin die Lösung aller Probleme sehen. Man darf gespannt sein, ob andere Verlag mit neuerschienenen Lehrbüchern (Cornelsen: SALVETE; Klett: OSTIA ALTERA; Buchners: FELIX; Oldenbourg: CURSUS CONTINUUS) diesen Schritt mitgehen, einige haben ja bereits Erfahrung mit Latein-Software. Ich kann mir gut vorstellen, dass das Vorhandensein solcher Software die Entscheidung der Fachkonferenzen für die Einführung eines neuen Buches wesentlich mitbestimmt.

JOSEF RABL

Dido auf CD

Anlass war das fünfzigjährige Bestehen des österreichischen Bundesgymnasiums Tanzenberg, als *spiritus rector* wirkte der auch hierzu-lande nicht ganz unbekannt, rührige und ideenreiche Magister Ernst Sigot, singend, sprechend und spielend beteiligt waren viele Schüler und, als prominenter Prologus, der Bestsellerautor Michael Köhlmeier - bei dem wahrhaft fächer-, epochen- und grenzenüberschreitenden Projekt Dido & Aeneas.

Diese literarisch-theatralisch-musikalische Tour von der Antike über das Mittelalter bis in die Moderne liegt mittlerweile auf zwei CDs (mit