

Schwierigkeitsgrad zum Teil erheblich, so dass hier mit Blick auf den jeweiligen Kurs eine sorgsame Auswahl von Seiten der Lehrenden zu treffen ist. Die Übungssätze und -stücke der einzelnen Lektionen sind präzise aufeinander abgestimmt, so dass die Lernenden beim Übersetzen sowohl das Vokabular als auch den Grammatikstoff der vorangegangenen Lektionen wiederholen und so eine hinreichende Umwälzung gewährleistet wird. Ebenfalls positiv hervorzuheben ist, dass sich die einzelnen Sätze mit dem Voranschreiten der Lektionen immer stärker an das Original anlehnen und die Studierenden somit behutsam auf die Lektürephase vorbereiten. Begrüßenswert wäre aus meiner Sicht jedoch insbesondere bei den etwas umfangreicheren Lesestücken mit komplexeren Inhalten ein kurzer Einleitungstext, der im Hinblick auf Personen, Ereignisse etc. eine Vorentlastung böte. Inhaltlich orientieren sich die einzelnen Übungssätze und Textabschnitte an zentralen Passagen der traditionellen Schullektüre: So werden beispielsweise Auszüge aus den Werken Caesars und Sallusts sowie Texte aus den rhetorischen und philosophischen Schriften Ciceros behandelt. Überdies werden in einzelnen Übungsstücken wichtige Episoden aus dem trojanischen Sagenkreis nacherzählt: Mit der karthagischen Königin Dido wird den Lernenden eine weibliche Figur vorgestellt, die für Mythos und Geschichtsbild der Römer von prominenter Bedeutung ist.

In der Praxis hinderlich und vermeidbar sind in der ersten in unseren Kursen bisher verwandten Auflage des Buches einige Druck- und Grammatikfehler, die bisweilen auch ganze Sätze unverständlich erscheinen lassen. Exemplarisch seien hier erwähnt: S. 45 Erklärung 1 *exercitus* statt *portus*; S. 54 Satz 19 *ex exploratores* statt *ex exploratoribus*; S. 135 Erklärung 1 *Librum*

legendum est. statt *Liber legendus est.*; S. 108 Übung 3 Satz 9 *Militibus expositis Caesar pauci praesidio navibus reliquit* statt *Militibus expositis Caesar paucos praesidio navibus reliquit.*

Abschließend bleibt festzustellen, dass die Autoren trotz der aufgeführten Kritikpunkte ein nützliches und empfehlenswertes Lehrbuch vorgelegt haben, das den Bedürfnissen universitärer Lateinkurse Rechnung trägt. Das Buch stellt somit auch eine willkommene Ergänzung zu den spärlichen Angeboten der Schulbuchverlage im Bereich der Latinumsvorbereitung an Hochschulen dar.

DANIEL BRAUNBURGER

Florian Bartl: 66 + XV Spielideen Latein. Mit Spielen aus dem Alten Rom, aufbereitet für den modernen Lateinunterricht, Augsburg: Auer 2015, 77 S., EUR 15,90 (ISBN: 978-3403077633).

Peggy Wittich/Sven Mallon: „Tres, tres, tria“. Lernspiele für Latein ab dem 1. Lernjahr, Berlin: Cornelsen 2015, 95 S., EUR 16,99 (ISBN: 978-3589156962).

Im vorvergangenen Jahr sind innerhalb kürzester Zeit gleich zwei Spielesammlungen für den Lateinunterricht erschienen, deren Aufbau und Gestaltung leicht differieren, so dass sich ein vergleichender Blick lohnt.

Bartl (B.) präsentiert mit seinem Buch insgesamt 81 Spielvorschläge, aufgeteilt in einen Teil A: „66 Spielideen Latein“ und einen weiteren Teil B: „XV antike Spiele“. Viele Ideen sind abgewandelte Klassiker aus dem Kinderzimmer: „Memory“, „Activity“, „Tabu“, „Halli-Galli“,... Mitunter finden sich auch Unterrichtsmethoden wie das „Blitzlicht“ daruntergemischt. Im jeweiligen Spiel unterstützt die klare graphische Gestaltung die rasche Orientierung; so erkennt

man jeweils mit einem Blick die ungefähre Zeitdauer ebenso wie benötigte Materialien und Voraussetzungen. Danach erläutert ein Fließtext konzis die Regeln, ggf. mit möglichen Varianten. Öfter unterstützen kleine Zeichnungen das Textverständnis. Weitere Angaben, für welche Altersgruppen an Schülern oder welche Unterrichtsphase die Spiele am ehesten geeignet sind, finden sich nicht, auch nicht im Inhaltsverzeichnis, das nur die Namen anführt. In Teil B ist jeder original antiken Spielidee eine Doppelseite gewidmet, auf der zunächst das antike Spielprinzip nebst einem Textbeleg abgedruckt ist und im Folgenden ‚modern‘ für den Lateinunterricht umgesetzt wird.

Der Autor, der selbst auch Sportlehrer ist, unterstreicht die Bedeutung des bewegten Unterrichts und anderer als nur kognitiver Zugänge zum Lernstoff. Dass man die Schüler mit Spielen nachhaltig aktivieren kann, betont er zu Recht.

Manchmal beschränkt sich B. leider darauf, die jeweilige Spielidee knapp darzustellen, statt ein ausgearbeitetes Beispiel vorzulegen – obwohl es eine größere Vorbereitungszeit benötigt, z. B. Fragekärtchen zu entwickeln (S. 18). Lägen hier unterschiedliche Muster bei, könnte man diese als konkrete Anregung nutzen oder sogar in der einen oder anderen Situation als Kopiervorlage direkt im Unterricht einsetzen. Der Autor selbst hält es „für besonders sinnvoll, dass die Schüler diese Karten selbst erstellen“ (S. 5), um den Lernstoff nochmals zu reflektieren. Zweifellos ist das begrüßenswert, doch angesichts des verbreiteten realen oder gefühlten Mangels an Unterrichtszeit dürfte dennoch häufig der Lehrer entsprechende Materialien vorbereiten. Dass in Aufgaben, die von den Schülern angefertigt wurden, Fehler enthalten sein können, räumt B. ein, doch geht er davon aus, dass sie unkompliziert von der Lehr-

kraft und von den Mitschülern korrigiert werden können (ebd.). Für mehrere original antike Spiele kann (oder muss) man – ganz wie ein echter Römer – Nüsse als Spielsteine verwenden (S. 64-68). Hat man diese erst gesammelt, finden sich noch ein paar weitere Einsatzmöglichkeiten in Katharina Uebel/Peter Buri: Römische Spiele. So spielten die alten Römer, Rheinbach ⁵2013, das jedoch keinen besonderen Bezug zur Schule aufweist und dessen meiste Spielvorschläge sich eher für Kleingruppen eignen.

Alle Spielideen haben interessanterweise einen deutschen und einen lateinischen Namen bekommen, „der bei den Schülern Neugier wecken soll“ (S. 6). In einem Fall trägt eine „Schnitzeljagd“ den m. E. irreführenden Titel *cursus honorum* (S. 18f.). Um Schüler tatsächlich den *cursus honorum* erfahren zu lassen, bietet sich ein für den Geschichtsunterricht konzipiertes Spiel von Tobias Pilz an: Wer wird Konsul? Ein Lernspiel über Karriere und Alltag in der späten Römischen Republik und frühen Kaiserzeit, in: Geschichte lernen 117 (2007), 40-43 (mit Download). Hierfür muss die Lehrkraft allerdings (einmalig) basteln.

Wittich/Mallon (W./M.) hingegen haben in ihrer Sammlung ohne erkennbare Systematik teilweise deutsche, teilweise lateinische Spielnamen vergeben. So heißt eine Variante des bekannten „Schiffe versenken“ hier *De nocte litterarum* (S. 20f.). Insgesamt schlagen W./M. 41 Spiele vor, die das Inhaltsverzeichnis aufteilt in die Einsatzbereiche „Wortschatz und Formenlehre“, „Texterschließung und Übersetzung“, „Literatur und Kulturgeschichte“ sowie „Spielformate für Fragelisten (themenübergreifend)“. Diese Einteilung stellt jedoch keine feste Zuordnung dar, da ein und dasselbe Spiel ohnehin verschiedene Kompetenzen gleichzeitig fördert oder unterschiedlich eingesetzt werden

kann. Hinzu kommt daher eine (sehr hilfreiche) detaillierte Übersicht, in der sämtliche Spiele nach allen möglichen Kompetenzbereichen und – als Richtwerte – mit Klassenangaben aufgeschlüsselt sind (S. 4f.).

Dieses Prinzip der Visualisierung zieht sich durch das gesamte Buch, indem zu jedem Spiel wiederum die empfohlene Klassenstufe, die geförderten Kompetenzen, der Zeitbedarf, das Material und die mögliche Einbindung in den Unterricht tabellarisch dargestellt werden. Systematisch beschreiben W./M. alle Vorbereitungen und den Ablauf. In mehreren Fällen gerät diese Systematik daher weniger übersichtlich als die bewusst knappen Erläuterungen in B.s Werk. Positiv schlagen bei W./M. hingegen die zahlreichen und guten Beispiele und Kopiervorlagen zu Buche. So lässt sich eine fertige Frageliste zum Thema „Thermen“ (S. 77) problemlos unabhängig von einer evtl. zugrundeliegenden Lehrbucheinheit direkt einsetzen oder leicht abwandeln. Ohnehin ist das erklärte Ziel der Autoren, dass mit geringem Aufwand „ein großer Lerneffekt ‚erspielt‘“ wird (S. 6).

Aus dem literarisch-kulturgeschichtlichen Bereich sind die „Werdet-lebendig-Spiele“ erwähnenswert, die als Idee aus der Theaterpädagogik entlehnt sind (S. 62-73). Mit Rollenkarten, die die Schüler nach Abschluss einer Einheit oder mithilfe von Quellentexten anfertigen, schlüpfen die Mitspieler in die Rolle des Augustus oder der römischen Götterwelt.

Schwierigkeiten können bisweilen bei Spielen auftauchen, in denen dem Spielleiter eine allzu große Rolle bei der Punktevergabe zukommt. Vor allem mit jüngeren Lerngruppen führen vermeintlich willkürliche Entscheidungen rasch zu Diskussionen, was die Spielfreude merklich trübt (z. B. S. 10; 15).

Ferner wird die Lehrkraft einen Vorschlag wie „Der Reihe nach: Übersetzung“ (S. 48f.) anregender finden als die Schüler, zeigt sich hier doch der Spielcharakter nur wenig. Ein Unterschied zu einer ‚normalen‘ Übersetzungsübung drängt sich nicht unbedingt auf.

Fazit: Während sich B.s 66 + XV Spielideen Latein besonders als Ideenkiste zum Stöbern eignen und viele ‚Kinderzimmerklassiker‘ sowie ‚bewegte‘ Spiele für die Lateinklasse umsetzen, systematisiert W./M.s „Tres, tres, tria“ stärker und verlangt vom Leser, gezielt mit Blick auf den geplanten Einsatz im Unterricht nachzuschlagen. Beiden fehlt eine Bibliographie mit Verweisen auf weiterführende Literatur. Berücksichtigt man die unterschiedliche Herangehensweise der Autoren, bieten jedoch beide Werke sehr viele spannende Anregungen und ergänzen sich so gut, dass man damit viele Lateinstunden beleben kann.

JAKOB JUNG

Cornelius Hartz, Antike in 60 Minuten. Mythos und Geschichte. Die großen Imperien des Altertums. Pharaonen und Philosophen. Die Welt der Göttinnen und Götter, München und Wien, 2013, EUR 8 (ISBN 987-3-85179-260-7).

„Antike in 60 Minuten – geht das überhaupt?“ fragt der Autor Cornelius Hartz (H.) gleich zu Beginn seines Buches (S. 7). Und der Rezensent möchte – um das Ergebnis vorweg zu nehmen – nach der Lektüre antworten: „Ja, aber nicht so!“

Bei der Besprechung soll der Fokus vor allem auf die griechisch-römische Geschichte gelegt werden. Der Untertitel legt einen Schwerpunkt auf Mythos und Geschichte. Zu Beginn der griechischen Geschichte (S. 31ff.) wird dieses Thema auch abgearbeitet. Aber wie? Unter „Zeus, Medusa und Co“ (S. 31f.) findet sich