

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.

Besucht er Knossos, gelangt der Nutzer nach einer kurzen (gesprochenen) Einführung zu einem interaktiven Lageplan des Palastes. Hier kann der Nutzer eine Vielzahl von Sehenswürdigkeiten des Palastes besuchen (z. B. den Westhof, das Südpylon, den Zentralhof, das Theater, den Thronsaal, die Magazine und das große Treppenhaus) und eine Fülle von Informationen zur minoischen Geschichte, Kunst und Religion sowie zur Ausgrabungsgeschichte in Knossos erhalten. Klickt man beispielsweise auf dem Plan das Theater an, erscheint ein passendes Foto; zu diesem kann man sich dann durch Anklicken eines Fragezeichens einen erläuternden Sachtext auf den Bildschirm holen, der in diesem Falle durch einen Sekundärtext von Nikos Katzanzakis ergänzt wird. Dabei sind die gebotenen technischen Raffinessen durchaus beeindruckend: So ist der rekonstruierte Zentralhof durch einen Panoramablick rundum zu betrachten.

Der Weg zurück zum Lageplan ist einfach: Man berührt mit dem Cursor den linken Bildrand, worauf eine Steuerleiste mit Symbolabbildungen erscheint, durch deren Anklicken man zum Lageplan oder zum Labyrinth gelangen kann. Leider sind die Abbildungen etwas zu klein, so dass man anfangs schon recht genau hinsehen muss, um die Bilder zu erkennen. Der Ausstieg aus dem Programm erfolgt übrigens über eine Eule am rechten unteren Bildschirmrand.

Wenn man alle Sehenswürdigkeiten besucht hat, kann man auch dem Labyrinth einen Besuch abstatten. Man kommt zunächst in einen Raum, in dem ein Stierkopf hängt. Berührt man den Kopf mit dem Cursor, zerbricht er in einzelne Teile und verschwindet im Labyrinth. Das spielerische Ziel besteht nun darin, den Kopf wieder zusammenzusetzen. Dafür muss man ins Labyrinth gelangen, was allerdings nur möglich ist, wenn man das Zugangswort findet. Im Labyrinth selber warten dann auf den Besucher sechs Aufgabenteile u. a. zum Palast, seiner Ausgrabungsgeschichte und zur Mythologie. Dabei sind die einzelnen Unteraufgaben sehr vielfältig, phantasievoll und handlungsorientiert gestaltet; besonders gelungen ist ein Puzzle des Stierspringerfreskos, das man mit Hilfe des Cursors zusammensetzen kann. Dabei entsprechen die Aufga-

ben der intendierten Hauptzielgruppe: Man muss kein Griechisch können, um die Fragen zu beantworten.

Die zweite Erlebnisreise führt in die kleinasiatischen Städte Milet und Priene, nach Olympia und zum Götterberg Olymp. Die Reise beginnt in Athen, wo man vor dem Hintergrund der Akropolis Sokrates begegnet, der den Spieler akustisch vernehmbar mit dem griechischen ὦ φίλε, ποῖ δὴ καὶ πόθεν begrüßt – der Satz wird natürlich auch übersetzt – und die Aufgabe formuliert: Man soll auf der Reise durchs antike Griechenland nach den vier Elementen suchen, mit denen sich die Philosophen vor Sokrates beschäftigt haben, und diese nach Athen zurückbringen. Bereits an der griechischen Begrüßung wird deutlich, dass auf dieser Reise der sprachliche Aspekt neben dem kulturgeschichtlichen eine wichtigere Rolle als bei der Kretareise spielt. Sodann kann man auf der Griechenlandkarte die entsprechenden Städte durch Anklicken erreichen. Kurzbesuche sind beispielsweise in Troja, Sparta oder Mykene möglich. Sehr umfangreich sind die Hauptreiseziele gestaltet: Dort erwarten äußerst vielfältige Inhalte und z. T. recht anspruchsvolle Aufgaben den Besucher: Dabei sollte man zuerst in Milet beginnen, um dann über Priene nach Olympia und schließlich zum Olymp zu kommen. Auch hier kann man zahlreiche Informationen zur antiken Geschichte und Kultur erhalten, also z. B. in Olympia über die einzelnen Gebäude des heiligen Bezirks oder in Milet und Priene über die wichtigsten Bauwerke und Persönlichkeiten der jeweiligen Stadt. Teilweise können die Texte sogar ausgedruckt werden. Deutlich mehr Wert wird im Gegensatz zur Kretareise auf die griechische Sprache gelegt; gesprochene Originalzitate, Schreibübungen zum Alphabet und die Nennung von Fremdwörtern unterstreichen diesen Schwerpunkt.

Aber nicht alle Aufgaben sind von gleicher Qualität: Ist es ziemlich anspruchsvoll und zeitraubend, das Haus Alexanders des Großen in Priene mit Hilfe des Satzes des Thales zu finden, so scheint die Aufgabe, das griechische Wort ὄδιον in Mosaiksteinchen zusammenzulegen, technisch nicht ganz ausgereift: Was nach Ansicht des Spielers deutlich ein Delta ergibt, wird vom

Programm nicht anerkannt; die vom Programm schließlich als Delta gebilligte Zusammenstellung kann dagegen beim besten Willen kaum als Delta identifiziert werden. Positiv hervorzuheben ist die Bemühung der Autoren um einen recht lockeren Ton, wenngleich mancher Kommentar etwas gestelzt und einige Scherze ziemlich hausbacken wirken. Wirklich professionelle Sprecher hätten die Professionalität der Gesamtgestaltung abgerundet; dies hätte jedoch vermutlich den finanziellen Rahmen der Unternehmung gesprengt. So fallen diese *monita* im Verhältnis zu den hier gebotenen faszinierenden Möglichkeiten, der griechischen Antike zu begegnen, kaum ins Gewicht.

Insgesamt ist den Herausgebern ein ganz außerordentliches Produkt gelungen, das in seiner Form und seinen didaktischen und methodischen Möglichkeiten bisher seinesgleichen sucht. Somit ist nun auch der Griechischunterricht endgültig im Computerzeitalter angekommen. Hoffentlich macht die teilweise noch recht dürftige Computerausstattung in den Schulen keinen Strich durch die Rechnung: Einen Pentium-Rechner mit viel Arbeitsspeicher braucht man schon, um das Programm angemessen nutzen zu können. Besonders hervorzuheben bleibt schließlich der ausgesprochen günstige Preis, der eine weite Verbreitung sicherstellen sollte. Übrigens können zahlreiche methodische und didaktische Hinweise zum Einsatz der CD in einer eigens verfassten Handreichung des ISB nachgelesen werden.

STEFAN KIPF

Hinweis

Aus Platz- und Zeitgründen gelingt es nicht immer, Bücher, die manche unserer Leserinnen und Leser – gerade auch im Hinblick auf eine abwechslungsreiche und innovative Gestaltung ihres Unterrichts – besonders interessieren dürften, rechtzeitig anzuzeigen und ausführlich zu besprechen. Im folgenden seien einige Buchtitel angeführt:

Elisabeth Nerl: Den alten Römern in den Kochtopf geschaut. 13 römische Rezepte (meist aus Apicius), ausprobiert, versehen mit Mengenangaben für vier Personen. 24 Seiten, Format DIN A 5. Preise: 1 Ex. DM 6,-, ab 10 Ex. à DM 5,-. Zu beziehen bei Rudolf Spann, Verlag und Versand, Panoramastraße 23, 82211 Herrsching. Bestell-Nr. 08 (R. Spann ist bekannt für sein reichhaltiges Angebot „Antike zum Anfassen“).

G. E. Thüry / J. Walter: Condimenta. Gewürzpflanzen in Koch- und Backrezepten aus der römischen Antike. Hrsg. von Michael Kiehn, Institut für Botanik und Botanischer Garten der Universität Wien. 3. Aufl. Herrsching: R. Spann 1999. DM 20,- Ebenfalls zu beziehen bei Rudolf Spann (s. o.). Bestell-Nr. 953.

Arthur Geisert: NVMERI ROMANI AB VNO AD DVO MILIA. Die römischen Zahlen von I bis MM. Carl Hanser Verlag (Kinderbuch). Postfach 86 04 20, D-81631 München. Titel-Nr. 19734. 34 Seiten. DM 24,80.

Auf amüsante und spielerische Weise bringt der Autor und Zeichner A. Geisert dem Leser die römischen Zahlen näher. Auf XXXII Seiten und XLIV Zähl-Suchbildern hat er nicht weniger als MMMDCCCLXIV Schweine in Szene gesetzt, um Kindern und Erwachsenen auf die Sprünge zu helfen, wenn's um das erste Latein und das Erkennen und Bilden von römischen Zahlen geht. Ein originelles Buch für alle, die schon ein bisschen Latein können. Im Anhang gibt es vorsichtshalber eine deutsche Übersetzung. Im Kleingedruckten kann man lesen, dass für die lateinische Fassung dieses aus Amerika stammenden Büchleins Prof. Dr. Wilfried Stroh (München) verantwortlich ist.

ANDREAS FRITSCH