



keines

Dieses Spiel ist sehr gut dazu geeignet, den bekannten Wortschatz noch einmal umzuwälzen. Ein Spieler beginnt, indem er ein bekanntes lateinisches Wort nennt. Der nächste in der Reihe muss dieses Wort übersetzen und anschließend ein neues Wort finden, das mit dem Endbuchstaben des lateinischen Wortes beginnt. Die lateinischen Wörter sollen ganz bewusst auch in verschiedene Formen gesetzt werden, damit nicht immer nur die gleichen Endungen auftauchen. Fällt einem Spieler kein neues Wort mit dem letzten Buchstaben des lateinischen Wortes mehr ein, darf er auch die deutsche Übersetzung verwenden. Fällt ihm auch dann kein neues Wort mehr ein, bekommt er eine Zusatzaufgabe (z. B. ein Verb konjugieren oder eine Deklination aufsagen) und darf anschließend die Runde neu starten. Gleiches gilt, wenn ein Spieler die Übersetzung des lateinischen Wortes nicht weiß.

Beispiel:Schüler 1: *servus*Schüler 2: Sklave, *sol*Schüler 3: Sonne, *laetum*Schüler 4: den Fröhlichen, *maesta*

...

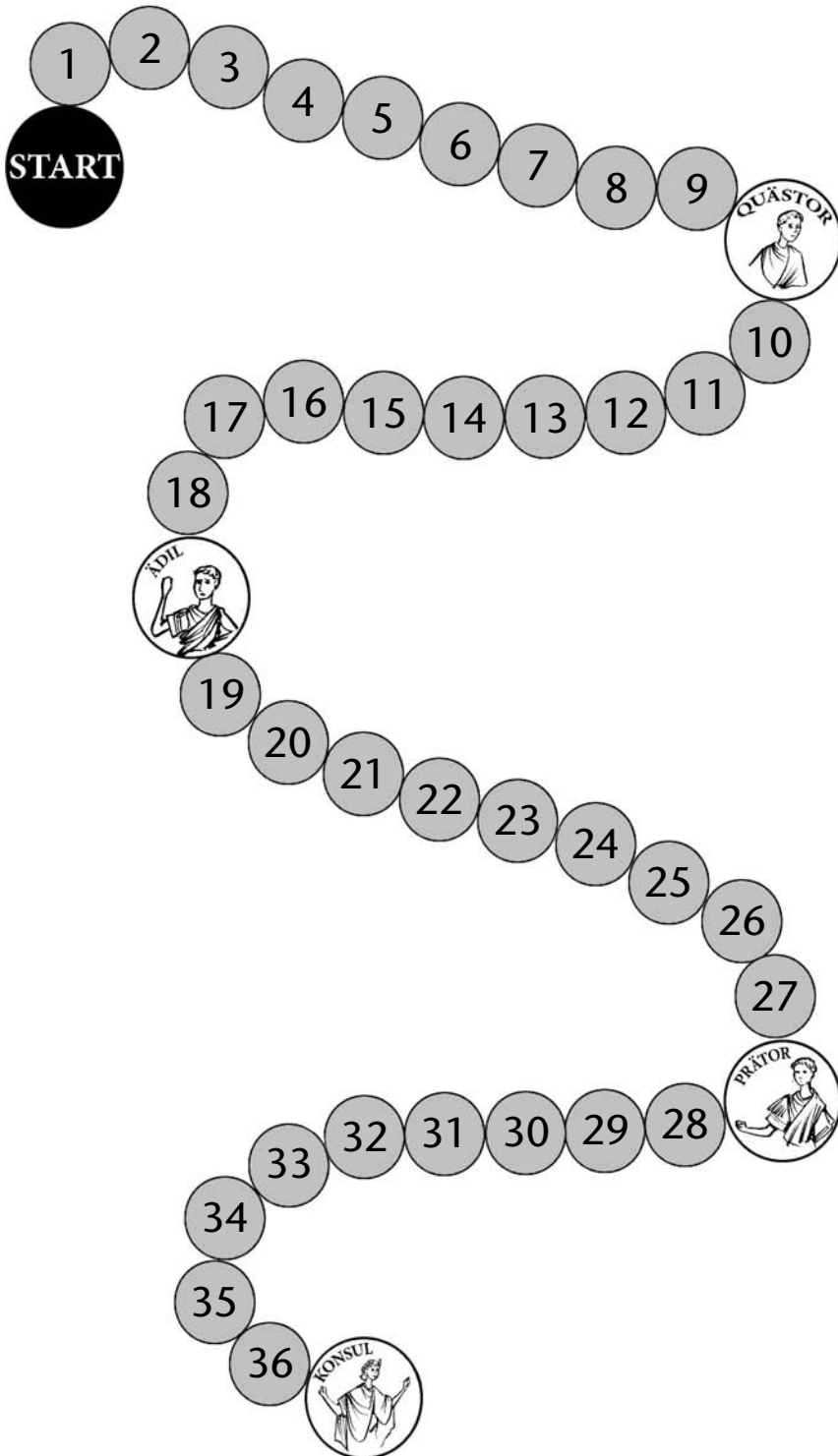




vorbereitetes Spielfeld, Würfel, vorbereitete Kärtchen mit Fragen, die auf der Rückseite mit 1 – 36 nummeriert sind, vorbereitete Sonderkarten mit Spezialaufgaben für die Ämter-Felder, die auf der Rückseite entsprechend gekennzeichnet sind

Ein Spielfeld mit nummerierten Feldern wird erstellt. In gleichmäßigen Abständen befindet sich auf dem Spielplan je ein Feld mit der Aufschrift „Quästor“, „Ädil“, „Prätor“ und „Konsul“. Passend zum jeweiligen Lernstoff gibt es Fragekarten, die auf der Rückseite mit 1 – 36 nummeriert sind. Die Fragekarten werden im Spielbereich (z. B. Aula, Pausenhof, ...) verteilt. Für die Ämter-Felder gibt es jeweils Sonderkarten mit speziellen Aufgaben. Die Schüler werden in Gruppen eingeteilt. Sie erwürfeln die Zahl der Felder, die sie vorrücken dürfen, müssen dann die Karte mit der entsprechenden Nummer suchen und die daraufstehende Aufgabe lösen. Die Karte bleibt an ihrem Platz. Die Schüler kommen zurück zum Lehrer, nennen die Lösung und dürfen weitermachen, sofern die Lösung richtig war. Bei einer falschen Lösung müssen die Schüler entweder eine Zusatzaufgabe erledigen oder so lange überlegen, bis sie die richtige Lösung wissen.

Die Ämter-Felder sind zwingend anzulaufen, dürfen also nicht übersprungen werden. Erst, wenn eine der Spezialaufgaben (z. B. für „Quästor“ eine leichtere Aufgabe als für den „Konsul“) gelöst wurde, darf weitergemacht werden. Die Gruppe, die zuerst den Cursus Honorum durchlaufen hat, ist Sieger.



Beschreibung des antiken Spiels

Ein Quadrat wurde in neun kleine Quadrate unterteilt, die mit den Zahlen von eins bis neun beschriftet wurden. Für jedes dieser Quadrate gab es ein Kärtchen, mit dem es verdeckt werden konnte. Es wurde mit zwei Würfeln geworfen und nach jedem Wurf die Summe sowie die Differenz der Augen ermittelt (z. B. $2 + 3 = 5$; $3 - 2 = 1$). Der Spieler durfte die entsprechenden Felder dann abdecken (im Beispiel also Feld eins und fünf). Der Spieler würfelte so lange, bis er alle Felder abgedeckt hatte, der Mitspieler notierte die benötigte Anzahl an Würfeln. Wenn alle Felder abgedeckt waren, war es die Aufgabe des Mitspielers, die Felder wieder auf dieselbe Weise zuzudecken. Gewonnen hatte derjenige, der insgesamt weniger Würfe benötigte.

Wechsel von Lernen und Spiel (Livius, *Ab urbe condita* 5, 27)

Mos erat Faliscis eodem magistro libero-
rum et comite uti, simulque plures pueri,
quod hodie quoque in Graecia manet,
unius curae demandabantur. Principum
liberos, sicut fere fit, qui scientia videbatur
praecellere erudiebat. Is cum in pace
instituisset pueros ante urbem lusus
exercendique causa producere, nihil eo
more per belli tempus intermisso, [dum]
modo brevioribus modo longioribus
spatiis trahendo eos a porta, lusu sermoni-
busque variatis, longius solito ubi res dedit
progressus (...).

Übersetzung

Die Faliscer hatten den Brauch, denselben Mann als Lehrer und Begleiter der Kinder zu nehmen und zugleich wurden mehrere Knaben, was auch heute noch in Griechenland praktiziert wird, der Sorge eines Mannes anvertraut. Die Kinder der Vornehmen erzog derjenige, der an Wissen hervorstechen schien, wie es in der Regel ja geschieht. Weil dieser im Frieden begonnen hatte, die Knaben zum Spielen und Üben vor die Stadt zu führen und diese Gewohnheit auch in Kriegszeiten nicht unterbrochen wurde, schritt er, sie vom Tor wegziehend, bald mit kürzeren, bald mit längeren Strecken weiter als gewohnt weg, sobald sich ihm Gelegenheit bot, wobei sich Spiel und Gespräch abwechselten (...).



vorbereitetes Spielfeld, Würfel, vorbereitete Kärtchen mit Fragen

Beschreibung des Spiels heute

Für den Unterricht kann dieses Spiel zur Abfrage von Wortschatz, Grammatik oder Sachwissen genutzt werden. Als Material werden zwei Würfel sowie vorbereitete Fragekarten benötigt. Die Karten können zum einen vom Lehrer im Vorfeld gestaltet werden. Für eine bessere Durchdringung des Lernstoffes bietet es sich aber auch an, dass die Schüler selbst Fragen entwerfen. Allerdings ist dann darauf zu achten, dass die Schüler wirklich sinnvolle Fragen stellen, die auch ein angemessenes Schwierigkeitsniveau haben.

Außerdem kann es hilfreich sein, ein Raster mit den Maßen drei auf drei Kästchen zu erstellen, in dem die Kästchen mit den Nummern eins bis neun beschriftet sind. Im Freien kann dieses Raster einfach auf den Boden gezeichnet werden. In jedes Kästchen wird verdeckt eine Fragekarte gelegt. Es wird nach dem im antiken Spiel beschriebenen Muster gewürfelt. Beim Wurf einer Drei und einer Zwei dürfen also die Felder eins und fünf geöffnet werden. Kann der Spieler die Fragen richtig beantworten, gehören die Karten ihm, die Felder bleiben dann leer. Ist die Antwort falsch, wird die Karte wieder umgedreht.

Gespielt wird, bis alle Karten abgeräumt sind. Gewonnen hat der Spieler mit den meisten Karten.

