



Erschließung unbekannter Wörter

Jahrgangsstufe	8 L1
Fach	Latein
Zeitraumen	je nach Auswahl an Aufgaben 25 Minuten (für Aufgaben 1 - 4) bis 2 Schulstunden (mit Aufgaben 5 und 6)
Benötigtes Material	Kopien des Textes und der Aufgaben (nach Möglichkeit auf eine Doppelseite DIN A3 oder auf zwei einzelne Seiten, damit sich Aufgaben und Text gegenüberliegen können); ggf. vorbereitete Spielkarten für Aufgabe 5 (Variante 1)

Kompetenzerwartung

Die Schülerinnen und Schüler

erschließen aufbauend auf ihren Kenntnissen im Wortschatz und in der Wortbildungslehre sowie unter Berücksichtigung des Kontextes die Bedeutung unbekannter Wörter.

Aufgaben (Variante 1)

Und die Moral von der Geschicht'

Der folgende Text stammt aus der Sammlung von Fabeln des Phaedrus. Der Autor lebte zu Beginn des ersten Jahrhunderts nach Christus und war ein Freigelassener entweder des Augustus oder des Tiberius. Kennzeichen der Fabel ist, dass darin Tiere wie agierende und sprechende Personen auftreten. Dabei können die verschiedenen Tierarten für unterschiedliche Charaktere oder Typen des Menschen stehen. Die Fabel hat das Ziel, auf einen gesellschaftlichen Missstand oder ein moralisches Gebot aufmerksam zu machen.

Die im Text unterstrichenen Wörter kannst du dir mit Hilfe der Aufgaben 1 - 4 erschließen. Die mit zwei Sternchen markierten Wörter im Kommentar an der Seite lernst du in der Aufgabe 5 kennen. Ihre Bedeutung sollst du dann auf die neben dem Wort stehende Zeile schreiben.

Vulpes et Corvus	vulpes, is (f.) der Fuchs corvus, i (m.) der Rabe
Quae se laudari gaudent verbis <u>subdolis</u> , serae dant poenas turpi paenitentia.	** <u>paenitentia</u> , -ae (f.) _____
4 Cum de fenestra corvus raptum caseum comesse vellet <u>celsa</u> <u>residens</u> arbore, vulpes invidit; deinde sic coepit loqui:	<u>fenestra</u> , ae (f.): vgl. das ähnlich lautende dt. Lehnwort <u>caseus</u> , -i (m.) der Käse ** <u>comesse</u> Kurzform von comedere _____
8 „O qui tuarum, corve, pinnarum est nitor! Quantum decoris corpore et vultu geris! Si vocem haberes, nulla prior ales foret.“	** <u>pinna</u> , ae (f.) _____ ** <u>nitor</u> , oris (m.) _____ ** <u>ales</u> , alitis (f.) _____ <u>prior</u> = superior <u>foret</u> ≈ esset
At ille, dum etiam vocem vult ostendere, lato ore emisit caseum; quem celeriter <u>dolosa</u> vulpes avidis rapuit dentibus. 12 Tum demum <u>ingemuit</u> corvi deceptus stupor.	<u>emisit</u> = amisit ** <u>avidus</u> , a, um _____ ** <u>stupor</u> , oris (m.) _____



1. In dem obigen Text aus Phaedrus' Fabeln finden sich zwei unterschiedliche Adjektive (*subdolus*, Zeile 1, und *dolosus*, Zeile 11), die mit demselben Substantiv stammverwandt sind.
 - a) Die beiden Adjektive haben nur beinahe dieselbe Bedeutung. Erkläre die unterschiedlichen Nuancen, indem du folgende Informationen nutzt!
 - Das Präfix „*sub-*“ färbt die Bedeutung eines Wortes neu ein. Diese Färbung kannst du erkennen, wenn du die Bedeutungen von „*sub-ducere*“ mit „*ducere*“ vergleichst. Übersetze dazu auch folgendes Beispiel: „*Fur pecuniam subducit.*“!
 - Die Bedeutung des Suffixes „*-osus*“ ist dir bereits von einigen Adjektiven her bekannt, z.B. *formosus*, *perniciosus*, *periculosus*.
 - b) Nenne ein deutsches Adjektiv, mit dem man sowohl „*subdolus*“ als auch „*dolosus*“ übersetzen kann!

2. Das Partizip *residens* in Zeile 4 ist mit einer dir bereits bekannten Vokabel verwandt. Wähle aus den folgenden Wörtern auf der Grundlage deiner Kenntnisse der Bedeutungen und der Wortbildungslehre die passende, stammverwandte Vokabel aus und erschließe dadurch die Bedeutung der Wendung *residens (in) arbore!*

dens – res – resistere – sedere – sidus

3. Erschließe die Bedeutung des Adjektivs *celsus*, *a*, *um* (Zeile 4), das zu *arbore* gehört, indem du folgende, sehr bekannte Zeile aus einem Kirchenlied zu Rate ziehst!

gloria in ex-celsis deo : Ehre sei Gott in der Höh'

4. Weise nach, dass *ingemiscere*, *ingemisco*, *ingemui* (Zeile 12) „seufzen, stöhnen (über)“ bedeutet, indem du den Wortstamm dieses Verbs ermittelst und ihn dann mit einem dir bekannten Substantiv vergleichst!
5. Erschließe mit Hilfe des Spiels weitere dir unbekannte Wörter im Text! Dazu musst du dich mit zwei bis drei Mitschülern zu einer Gruppe zusammenfinden. Die Spielanleitung sowie die Karten erhältst du von deiner Lehrkraft. Notiere dir während des Spiels die Bedeutungen der Vokabeln in der Kommentarspalte des Textes!
6. Übersetze nun mit Hilfe der von dir erschlossenen Wörter die Fabel!

Vorlage für den Spielleiter (zu Aufgabe 5)

Als Spielleiter ist es deine Aufgabe, deine Mitspieler durch Hinweise und Hilfen zu unterstützen und bei Unstimmigkeiten ein Urteil zu fällen. Verrate die Lösungen erst, wenn ein Mitspieler eine Lösung genannt hat oder wenn keiner der Mitspieler mehr weiter weiß. Du bestimmst als Spielleiter, ob eine Lösung richtig ist oder nicht. Sei dabei gewissenhaft und fair, aber nicht überkorrekt. Manchmal kann auch eine etwas von der abgedruckten Lösung abweichende Übersetzung richtig sein. Im Zweifelsfall kannst du deine Lehrkraft um Rat bitten.

Lösungen zu *paenitentia* die Reue:

- *Si in ludo amicum violavisti, sed eum violare non voluisti, **paenitentiam** sentis.* Wenn du bei einem Spiel einen Freund verletzt hast, aber ihn nicht verletzen wolltest, fühlst du Reue.
- **Paenitentia** est cupere aliquid factum non esse. Reue bedeutet zu wollen, dass etwas nicht geschehen ist.

Lösungen zu *comedere* essen, aufessen:

- *Servus clam cibos **comedit**. Nunc nihil ciborum restat.* Der Sklave isst heimlich die Speisen (auf). Nun ist nichts von den Speisen übrig.
- **Comedere** est ventrem complere. Essen bedeutet, den Bauch zu füllen.

Lösungen zu *pinna* die Feder:

- *Aquila **pinnis** volat.* Ein Adler fliegt mit den Federn.
- *Temporibus antiquis homines **pinnis** scripserunt.* In früheren Zeiten schrieben die Menschen mit Federn.

Lösungen zu *nitor* der Glanz, das Leuchten:

- *Si aurum fulgere vides, eius **nitorem** vides.* Wenn du Gold leuchten siehst, siehst du dessen Glanz.
- *Ornamenta aurea saepe **nitore** nobis placent.* Goldene Schmuckstücke gefallen uns oft wegen ihres Glanzes.

Lösungen zu *ales* der Vogel:

- *Aquila **ales** est.* Der Adler ist ein Vogel.
- **Alites** in aere volant. Vögel fliegen in der Luft.

Lösungen zu *avidus* gierig, gefräßig:

- **Avidus** est, qui avaritia afficitur. Gierig ist derjenige, der von Habsucht ergriffen ist.
- *Homines **avidī** semper plus habere cupiunt.* Gierige Menschen wollen immer mehr haben.

Lösungen zu *stupor* das Stutzen, die Dummheit:

- **Stupor** est stultitia quaedam. Stutzen ist eine Art von Dummheit.
- **Stuporem** tuum ridemus, si manifestum est te deceptum esse. Wir lachen über deine Dummheit, wenn es offenbar ist, dass du getäuscht worden bist.



Spielanleitung (zu Aufgabe 5)

Zum Spielen benötigt man eine Gruppe von drei bis vier Schülerinnen und Schülern. Sie besteht aus **zwei bis drei Spielern und einer Spielleitung**. Zu Beginn erhält die Spielleitung den Zettel „Vorlage für die Spielleitung“, welchen sie vor den anderen Spielern verdeckt aufbewahrt.

Die **Spielkarten** werden von der Spielleitung verdeckt gemischt und gleichmäßig an alle Spieler ausgeteilt.

Nun beginnt der Spieler zur Rechten von der Spielleitung mit der Eröffnung der ersten Bedeutungssuche. Dazu spielt er eine **Karte, auf der nur eine lateinische Vokabel** zu lesen ist (ohne Beispielsatz), in die Mitte des Tisches offen aus. Besitzt er **eine weitere Karte** mit dieser Vokabel in einem Beispielsatz eingebettet, darf er sie dazu ebenfalls ausspielen. Dann muss er versuchen, den **Beispielsatz zu übersetzen**. Der Spielleitung darf dabei Tipps zu anderen Vokabeln und der Grammatik geben. Kann der Spieler den Satz übersetzen, legt er die Karte mit dem Beispielsatz bei sich ab. Er darf nun gegebenenfalls eine weitere Karte zu diesem Wort legen oder seine Runde beenden. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

Kann er den Satz nicht übersetzen oder hat er keine Karte mit derselben Vokabel, ist **der nächste Spieler an der Reihe**, den vorliegenden Satz zu übersetzen.

Wenn die zwei Beispielsatz-Karten zu einer Vokabel von einem oder mehreren Spielern gespielt wurden, legt der nächste Spieler eine neue Vokabelkarte offen aus.

Wenn **ein Spieler alle Beispielsätze** zu einem Wort übersetzt hat (indem er selbst alle Karten nacheinander ausgelegt hat oder die Karten seiner Mitspieler übersetzt hat, als diese nicht mehr weiter wussten), darf er **zusätzlich die Vokabelkarte** bei sich auslegen. Ansonsten wird die Vokabelkarte von der Spielleitung einbehalten.

Wenn keiner der Spieler die Beispielsatz-Karte übersetzen kann, verrät die Spielleitung die Lösung und behält die Karte ein.

Gewonnen hat derjenige Spieler, der am Ende die meisten Karten hat.

Spielkarten (zu Aufgabe 5)

paenitentia, ae f.	Paenitentia est cupere aliquid factum non esse.	Si in ludo amicum violavisti, sed eum violare non voluisti, paenitentiam sentis.
comedere, comedo, comedi, comesum	Servus clam cibos comedit . Nunc nihil ciborum restat.	Comedere est ventrem complere.
pinna, ae f.	Aquila pinnis volat.	Temporibus antiquis homines pinnis scripserunt.
nitor, oris m.	Si aurum fulgere vides, eius nitorem vides.	Ornamenta aurea saepe nitore nobis placent.
ales, alitis f.	Alites in aere volant.	Aquila ales est.
avidus, a, um	Homines avid i semper plus habere cupiunt.	Avidus est, qui avaritia afficitur.
stupor, oris m.	Stupor est stultitia.	Stuporem tuum ridemus, si manifestum est te deceptum esse.

Aufgaben (Variante 2)

Und die Moral von der Geschicht'

Der folgende Text stammt aus der Sammlung von Fabeln des Phaedrus. Der Autor lebte zu Beginn des ersten Jahrhunderts nach Christus und war ein Freigelassener entweder des Augustus oder des Tiberius. Kennzeichen der Fabel ist, dass darin Tiere wie agierende und sprechende Personen auftreten. Dabei können die verschiedenen Tierarten für unterschiedliche Charaktere oder Typen des Menschen stehen. Die Fabel hat das Ziel, auf einen gesellschaftlichen Missstand oder ein moralisches Gebot aufmerksam zu machen.

Die im Text unterstrichenen Wörter kannst du dir mit Hilfe der Aufgaben 1 - 4 erschließen.

Vulpes et Corvus	vulpes , is (f.) der Fuchs corvus , i (m.) der Rabe
Quae se laudari gaudent verbis <u>subdolis</u> , serae dant poenas turpi paenitentia.	paenitentia , -ae (f.) die Reue
4 Cum de fenestra corvus raptum caseum comesse vellet <u>celsa</u> <u>residens</u> arbore, vulpes invidit; deinde sic coepit loqui:	fenestra , ae (f.): vgl. das ähnlich lautende dt. Lehnwort caseus , -i (m.) der Käse comesse Kurzform von comedere verzehren
8 „O qui tuarum, corve, pinnarum est nitor! Quantum decoris corpore et vultu geris! Si vocem haberes, nulla prior ales foret.“	pinna , ae (f.) die Feder nitor , oris (m.) der Glanz ales , alitis (f.) der Vogel prior = superior foret ≈ esset
At ille, dum etiam vocem vult ostendere, lato ore emisit caseum; quem celeriter <u>dolosa</u> vulpes avidis rapuit dentibus. 12 Tum demum <u>ingemuit</u> corvi deceptus stupor.	emisit = amisit avidus , a, um <i>gefräßig, gierig</i> stupor , oris (m.) <i>das Stutzen; die Dummheit</i>

1. In dem obigen Text aus Phaedrus' Fabeln finden sich zwei unterschiedliche Adjektive (*subdolos*, Zeile 1, und *dolosus*, Zeile 11), die mit demselben Substantiv stammverwandt sind.
 - a) Nenne das den beiden Adjektiven zugrundeliegende Substantiv und analysiere die beiden Adjektive hinsichtlich der Bestandteile (Präfix/Suffix und Stamm), aus denen sie gebildet sind!
 - b) Nenne ein deutsches Adjektiv, mit dem man sowohl „*subdolos*“ als auch „*dolosus*“ übersetzen kann!
2. Das Partizip *residens* in Zeile 4 ist mit einer dir bereits bekannten Vokabel verwandt. Wähle aus den folgenden Wörtern auf der Grundlage deiner Kenntnisse der Bedeutungen und der Wortbildungslehre die passende, stammverwandte Vokabel aus und erschließe dadurch die Bedeutung der Wendung *residens (in) arbore*!

dens – res – resistere – sedere – sidus

3. Erschließe die Bedeutung des Adjektivs *celsus, a, um* (Zeile 4), das zu *arbore* gehört, indem du folgende, sehr bekannte Zeile aus einem Kirchenlied zu Rate ziehst!

gloria in ex-celsis deo : Ehre sei Gott in der Höh'

4. Weise nach, dass *ingemiscere, ingemisco, ingemui* (Zeile 12) „seufzen, stöhnen (über)“ bedeutet, indem du den Wortstamm dieses Verbs ermittelst und ihn dann mit einem dir bekannten Substantiv vergleichst!
5. Übersetze nun mit Hilfe der von dir erschlossenen Wörter die Fabel!



Hinweise zum Unterricht

Der Wortschatz des Textes und eventuell einzelne grammatikalische Strukturen müssen durch Adaptionen oder Wortangaben an das verwendete Lehrwerk und die Vorkenntnisse der Schülerinnen und Schüler angepasst werden.

Die im Text unterstrichenen Wörter werden in den Aufgaben 1 – 4 hauptsächlich anhand von Kenntnissen im Wortschatz und in der Wortbildungslehre erschlossen, wobei punktuell auch der Kontext der Fabel berücksichtigt werden muss.

Die Aufgaben 1 – 4 und die Übersetzung (je nach Variante Aufgabe 5 oder 6) bieten sich für Einzel- wie für Partnerarbeit an. Der Zeitbedarf pro Aufgabe aus den Aufgaben 1 – 4 beträgt ca. 5 – 10 Minuten. Der Schwerpunkt dieser Aufgaben liegt auf dem Aspekt der Erschließung der Bedeutungen aufgrund der Kenntnisse der Wortbildungslehre und bereits bekannter Vokabeln.

Für die Übersetzung muss je nach Vorentlastung und Vorwissen der Schülerinnen und Schüler mit etwa 30 Minuten gerechnet werden.

Die Aufgabe 1a in Variante 1 stellt an die Schülerinnen und Schüler einen höheren Anspruch hinsichtlich des Vorwissens zum Wortschatz und der Wortbildungslehre. Sie kann daher durch die Aufgabe 1a aus der Variante 2 ersetzt werden. (Umgekehrt ist dies natürlich auch möglich.) Aufgabe 1 zeigt den Kompetenzaufbau in Anlehnung an die Beispielaufgabe 3a aus dem Serviceteil des LehrplanPlus:

[GYM_L1_6.2.1\(7\)_Erschließung_unbekannter_Wörter.pdf](#)

Die Aufgabe 5 in Variante 1 fehlt in Variante 2. Dort sind die Wörter, die mit dem Spiel erschlossen werden, bereits in der Kommentarspalte angegeben. Die Aufgabe 5 in Variante 1 muss in Gruppen von drei bis vier Schülerinnen und Schülern bearbeitet werden. Es empfiehlt sich, die Spielkarten vorher auf entsprechend dickes Papier zu drucken und auszuschneiden.

Diese Aufgabe legt den Schwerpunkt auf die Erschließung unbekannter Vokabeln mit Hilfe des Kontexts. Der Zeitaufwand für diese Aufgabe beträgt etwa 30 Minuten.

Alle Aufgaben außer dem Spiel und der Übersetzung können einzeln als Erarbeitungsaufgaben gestellt und sowohl mündlich als auch schriftlich bearbeitet werden.

Beispiele für Lösungen der Schülerinnen und Schüler

Zu Aufgabe 1:

a) (Variante 1) Bei der Unterscheidung der Bedeutungsnuancen wird über den Hinweis mit *subducere* erkannt, dass „sub“ hier ein heimliches Tun unterstellt. Das Suffix „-osus“ steht für die Bedeutung reich an, wie in *periculosus* reich an Gefahr.



Subdolos könnte man somit wörtlich mit „heimlich listig“, d.h. mit arglistig / hinterlistig wiedergeben, wohingegen *dolosus* reich an Listen = listenreich bedeutet.

a) (Variante 2) Das Adjektiv *dolosus* lässt sich in die Bestandteile Wortstamm „*dol-*“ und Suffix „*-osus*“ zerlegen. Bei *subdolos* erfolgt die Trennung in das Präfix „*sub-*“ und den Stamm „*dol-*“. Die Endung ist „*-us*“. Das beiden Adjektiven zugrundeliegende Substantiv ist *dolus* die List.

b) Ausgehend von *dolus* die List passt zu den beiden Adjektiven die Bedeutung „listig“.

Zu Aufgabe 2:

Residens ist ein Partizip Präsens Aktiv, gekennzeichnet durch die Endung „*-ns*“, so dass „*dens*“ als Lösung wegfällt. „*Re-*“ ist ein Präfix, das bei Verben häufig auftritt. Daher ist die Lösung *res* ebenfalls zu verwerfen. Der Stamm des Verbs ist somit „*sid-*“, das aus anderen Komposita wie *considerare* bekannt ist. Die richtige Lösung ist also *sedere*. *Sidus* ist aufgrund seiner Bedeutung zu verwerfen, da von „Stern“ kein sinnvolles Partizip abgeleitet werden kann.

Residens in arbore bedeutet folglich „auf dem Baum sitzend“.

Zu Aufgabe 3:

In excelsis bedeutet „in der Höhe“. Das Adjektiv dazu muss folglich „hoch“ bedeuten.

Zu Aufgabe 4:

Der Wortstamm von *ingemiscere* wird gefunden, indem man das Präfix „*in-*“ und die Präsenserweiterung „*-sc-(ere)*“ abtrennt. Als Stamm bleibt „*gem-*“ übrig. Das Substantiv *gemitus* das Seufzen, Stöhnen wird als bekannt vorausgesetzt.

Zu Aufgabe 5 (Variante 1):

Die Schülerinnen und Schüler erschließen mit Hilfe der Beispielsätze die Bedeutung der Wörter. Die Lösungen dafür finden sich auf der Vorlage für die Spielleitung, die einer der Schülerinnen und Schüler erhält. Die Schülerinnen und Schüler können daher selbständig ohne Lösungsbesprechung im Klassenplenum arbeiten.

Quellen- und Literaturangaben

1) Textstelle: Phaedrus, Fabeln *liber primus* XIII.

2) Vgl. die Beispielaufgabe aus dem Serviceteil des LehrplanPlus:
GYM_L1_6.2.1(7)_Erschließung_unbekannter_Wörter.pdf.