

# DIE ABENTEUR DES ODYSSEUS (UA)

Eine digitale Theaterserie von  
Henner Kallmeyer



**MATERIALMAPPE**

**STADTTHEATER  
BREMERHAVEN**

## Vorwort

In seinem eigens für das JUB! entwickelten Stück zeigt der Regisseur und Autor Henner Kallmeyer gemeinsam mit dem JUB!-Ensemble und Filmemacher Ralf Schreier die Reisen des Odysseus als Abenteuerreihe in zehn Folgen.

Das junge Mädchen Nausikaa trifft in einem Zoom-Meeting völlig unerwartet auf Odysseus, der immer noch umherirrt, um zu seiner Heimat Ithaka zurückzufinden. Das Mädchen fragt ihn, wer er ist und woher er kommt. Schließlich erzählt er ihr von seinen Irrfahrten und Abenteuern: Als Odysseus auszieht in den Kampf um Troja, glaubte er nach einem Jahr in seine Heimat zurückkehren zu können. Doch der Krieg gegen die Trojaner dauert zehn Jahre. In einer schier endlosen Irrfahrt ist Odysseus weitere zehn Jahre unterwegs, bis er endlich wieder Frau und Kind auf seiner Heimatinsel Ithaka in die Arme schließen kann.

Die *Abenteuer des Odysseus* faszinieren Menschen kulturübergreifend seit Jahrhunderten.

Odysseus ist nicht nur ein mutiger Abenteurer, sondern auch ein unfreiwillig Reisender, ein ewig Suchender, der auf seinem Weg nach Hause vielerlei Prüfungen zu bestehen hat.

Die *Odyssee* steht als Metapher für die Herausforderungen, denen sich jeder Mensch mutig im Laufe seines Lebens stellen sollte – ganz gleich, wohin ihn seine Reise führen wird.

Das vorliegende Begleitmaterial bietet eine Sammlung von Anregungen, die für die Vor- und Nachbereitung des Schauens der Serie hilfreich sein können. Die Vorschläge richten sich an Kinder und Teens ab 9 Jahren und wie immer, eignet sich nicht alles für alle. Sie kennen Ihre Schüler\*innen am besten und wissen, für was sie bereit sind und für was nicht. Die praktischen Anregungen sind durch Icons gekennzeichnet zugeordnet? Die Kopiervorlagen M1 und M2 finden Sie am Ende des Materials.

Viel Freude beim Ausprobieren und Filmerlebnis wünscht Ihnen und Ihrer Klasse,



Elisa Weiß, Theaterpädagogin JUB! (Elternzeitvertretung)

## Inhaltsverzeichnis

<b>Besetzung</b> .....	<b>4</b>
<b>Zum Ursprung von „Die Abenteuer des Odysseus“</b> .....	<b>5</b>
<i>WHO'S WHO? der griechischen Mythologie</i> .....	7
<i>Märchen, Legende oder Sage?</i> .....	12
<b>Zu Stück und Verfilmung</b> .....	<b>16</b>
<b>Zur Ausstattung von Silke Rekort</b> .....	<b>18</b>
<b>Zur Musik von Felix Reisel</b> .....	<b>19</b>
<b>Themen der Inszenierung</b> .....	<b>20</b>
<i>Die Götter*innen des Olymp</i> .....	20
<i>Zuhören</i> .....	23
<i>Identität</i> .....	25
<i>Heimkehr</i> .....	27
<i>Listenreicher als die Götter</i> .....	28
<i>Was ist ein „Held“?</i> .....	30
<b>Allgemeine Fragen für ein Nachgespräch</b> .....	<b>31</b>
<b>Empfehlungen</b> .....	<b>32</b>
<b>Bildnachweis</b> .....	<b>33</b>
<b>Legende/ icons</b> .....	<b>34</b>
<b>Materialien (Kopiervorlagen) M1 – M2</b> .....	<b>35</b>

**DIE ABENTEUER DES ODYSSEUS**  
von Henner Kallmeyer

Besetzung

<b>Odysseus/ Penelope/ Vater/ Circe/ Aiolos</b>	Luca Hämmerle
<b>Nausikaa/ Soldat/ Freier/ Penelope/ Elpenor/ Matrose, Aeneas/ Odysseus/ Circe/ Pallas Athene</b>	Severine Schabon
<b>Live-Musiker/ Zyklop</b>	Felix Reisel
<b>Inszenierung</b>	Henner Kallmeyer
<b>Ausstattung</b>	Silke Rekort
<b>Filmregie und Produktion</b>	Ralf Schreier
<b>Musikkomposition und Live-Musik</b>	Felix Reisel
<b>Dramaturgie</b>	Tanja Spinger
<b>Theaterpädagogik</b>	Elisa Weiß
<b>Regieassistenz</b>	Cindy Mikosch

**ALTERSEMPFEHLUNG** ab 9 Jahren

**ONLINE - PREMIERE AM 26. MAI 2021 // 19:00 UHR**

26. Mai 2021 // 19:00 Uhr / Folge 1-3

29. Mai 2021 // 19:00 Uhr / Folge 4-6

01. Juni 2021 // 19:00 Uhr / Folge 7-10

Die Folgen werden kostenlos ab dem genannten Termin zur Verfügung gestellt und sind dauerhaft unter LINK ODYSSEUS STÜCKSEITE [/](#) zu sehen:

<https://stadttheaterbremerhaven.de/junges-theater/programm/die-abenteuer-des-odysseus-ua/>

Vorbereitend können Sie einen kostenlosen Onlineworkshop zu *Die Abenteuer des Odysseus* buchen unter [jub@stadttheaterbremerhaven.de](mailto:jub@stadttheaterbremerhaven.de)

IMPRESSUM:

JUB! – Junges Theater Bremerhaven / Redaktion: Elisa Weiß

Adresse: Stadttheater Bremerhaven, Am Alten Hafen 25, 27568 Bremerhaven

Mail: [jub@stadttheaterbremerhaven.de](mailto:jub@stadttheaterbremerhaven.de) / Tel.:0471-48 206-272 / [www.stadttheaterbremerhaven.de](http://www.stadttheaterbremerhaven.de)

## Zum Ursprung von „Die Abenteuer des Odysseus“

### Homer



Alles begann mit dem griechischen Dichter Homer (der Name wird „Ho-mehr“ ausgesprochen). Der Dichter soll um etwa 700 vor Christus bekannte Sagen aufgeschrieben haben: So entsteht die 15.693 Verse lange „Ilias“, eine Geschichte über den Trojanischen Krieg. Und die 12.110 Verse lange „Odyssee“, die von der zehnjährigen Irrfahrt des Königs Odysseus handelt.

### Die Odyssee

Die *Odyssee* von Homer das Epos früheste schriftlich fixierte Epos der europäischen Geschichte und eines der einflussreichsten. Es gibt unzählige Nacherzählungen, Weitererzählungen und Neuerzählungen. Die Motive und Figuren sind den meisten von uns bekannt. Ebenso der grobe Verlauf der Geschichte:

„Der Inhalt der Odyssee ist rasch erzählt. Ein Mann weilt viele Jahre in der Fremde, wird ständig von Poseidon überwacht und ist ganz allein; bei ihm zuhause steht es so, dass Freier seinen Besitz verzehren und sich gegen seinen Sohn verschwören. Nach überstandener stürmischer Reise kehrt er zurück und gibt sich zu erkennen, vernichtet seine Feinde und ist gerettet.“

Aristoteles, Poetik

### Einladung zum Gespräch (zur Vor- und Nachbereitung)



Die Odyssee wird seit mehr oder weniger 3000 Jahren erzählt, besprochen, gelesen und in Theatern nachgespielt. Woran könnte es liegen, dass diese Geschichte die Menschen schon seit so unglaublich langer Zeit interessiert? Kennen die Schüler\*innen noch andere Geschichten/Stücke, die schon seit langem immer wieder neu aufgeführt bzw. verfilmt werden (wie z.B. *Romeo und Julia* ? Wie müssen Stücke sein, damit Schüler\*innen sich für sie interessieren?

### Worum geht es im Trojanischen Krieg?

Die Griechen wollen die Stadt Troja erstürmen und sich die schöne Helena zurückholen, die der trojanische Königssohn Paris entführt hat. Dabei ist der Held der „Ilias“ fast die ganze Geschichte über stocksauer: **Achilles**, der stärkste Krieger der Griechen, ist stinkig auf seinen

Heerführer Agamemnon, weil der ihm die Lieblingssklavin weggenommen hat. Der beleidigte Held will deswegen nicht mehr in die Schlacht ziehen. Da lachen sich die Feinde ins Fäustchen, denn ohne Achilles sind die Griechen aufgeschmissen. Sie verlieren jeden Kampf und werden von den Trojanern gnadenlos niedergemetzelt. Auch Achilles' bester Freund **Patroklos** stirbt – durch das Schwert des trojanischen Prinzen **Hektor**.

### **Wann kommt das Trojanische Pferd ins Spiel?**

Davon erzählt Homer in seinem zweiten Epos, der *Odyssee*. Die Geschichte mit dem berühmten Pferd geht so: Die Griechen sind frustriert, weil sie es nach zehn Jahren Belagerung immer noch nicht geschafft haben, in die Stadt Troja einzudringen. Da hat der Held **Odysseus** eine Idee. Er lässt ein gigantisches Holzpferd bauen und stellt es den Trojanern direkt vor das Stadttor. Die griechischen Truppen tun derweil, als würden sie aufgeben und abziehen. Komischerweise sind die Trojaner kein bisschen misstrauisch. Sie halten das Pferd für ein tolles Geschenk und holen es hinter ihre Stadtmauern ins Innere. Aber während sie ihren Sieg feiern, springen griechische Krieger aus dem Bauch des Holztiers und öffnen dem Rest ihrer Truppen das Stadttor. Wenig später ist Troja nur noch Schutt und Asche.

### **Die Irrfahrten des Odysseus – auf der Heimreise von Troja nach Ithaka**

Gern würde Odysseus nach Hause, nachdem der Krieg vorbei ist. Er kann es aber nicht, weil er sich den Zorn des **Poseidons** zugezogen hat. Der Meeresherr schickt Odysseus auf eine Irrfahrt kreuz und quer über das Mittelmeer. Davon erzählt Homers *Odyssee*. Der Held bekommt es darin mit der **Zauberin Circe** zu tun, die Menschen in Schweine verwandelt. Bis an die Pforten des Totenreichs verschlägt es ihn! Kein Wunder, dass seine Mannschaft mit der Zeit immer kleiner wird: Mit geschätzt 500 Mann sticht Odysseus in See. Als er nach zehn Jahren Herumirrens endlich zu Hause ankommt, ist er der einzige Überlebende.

**Quelle:** <https://www.geo.de/geolino/mensch/20831-rtkl-homer-der-beruehmteste-aller-griechischen-dichter>

**Die folgenden Videos zeigen DIE ODYSSEE, sowie die ILLIAS von Homer in wenigen Minuten unterhaltsam als Playmobildrama:**



*Ilias to go* (Homer in 10,25 Min.) – YouTube:

<https://www.youtube.com/watch?v=hTl8VrSfayg>

*Odyssee to go* (Homer in 14 Min.) – YouTube:

<https://www.youtube.com/watch?v=14FIYO3olz4&t=329s>

## WHO'S WHO? der griechischen Mythologie



Folgende Figuren aus der griechischen Mythologie werden in der Serie von Henner Kallmeyer genannt:

**Odysseus** war der Sohn des Laërtes und der Antikleia. Von seinem Vater übernahm Odysseus die Herrschaft über Ithaka und hatte mit seiner Gemahlin, der spartanischen Königstochter Penelope, einen Sohn namens Telemachos. Er gehörte zu den bekanntesten griechischen Helden im Trojanischen Krieg. Seine dabei vollbrachten Taten werden von Homer in der *Ilias*, seine zehnjährige Irrfahrt auf der Heimreise in der *Odyssee* geschildert. Während all seiner Abenteuer zeichnete er sich vor allem durch außergewöhnlichen Verstand und listige Ideen aus. Nach seiner Rückkehr tötete er Penelopes Freier und übte wieder die Regierung in Ithaka aus.

Quelle: <https://de.wikipedia.org/wiki/Odysseus>

**Nausikaa** ist im Mythos eine Königstochter: Gemäß der *Odyssee* von Homer bricht Nausikaa, im Traum durch Athene dazu ermuntert, morgens mit ihren Dienerinnen zum Strand von Scheria auf und wäscht dort mit ihren Dienerinnen am Fluss in der Nähe des Strandes Wäsche. Danach essen sie und beginnen ein Ballspiel. Durch das Kreischen der Mädchen, als der Ball weit wegfliegt, wird ein Schiffbrüchiger geweckt, der in einem nahe gelegenen Gebüsch schlief. Die anderen Mädchen fürchten sich vor ihm, Nausikaa jedoch hat keine Angst. Sie gibt ihm zu essen und Kleidung. Danach weist Nausikaa ihm den Weg zum väterlichen Hof, wo der Fremde sich während des Gastmahls als Odysseus zu erkennen gibt und über seine Irrfahrten berichtet. In der Inszenierung am Theater Bremerhaven ist Nausikaa ein Mädchen von heute, die Odysseus am Strand findet.

Quelle: [https://de.wikipedia.org/wiki/Nausikaa\\_%28Mythologie%29](https://de.wikipedia.org/wiki/Nausikaa_%28Mythologie%29)



**Penelope** ist eine spartanische Prinzessin und die Ehefrau von Odysseus. Gemeinsam mit Odysseus hat sie einen Sohn: **Telemachos**. Sie ist das Muster einer treuen Ehefrau. Sie wusste ihre zahlreichen Freier während der Irrfahrt ihres Gatten zu vertrösten, indem sie vorgab, sie müsse erst ein Totentuch für ihren Schwiegervater weben. Doch in der Nacht trennte sie immer wieder auf, was sie am Tag gewebt hatte. Das ging über drei Jahre gut, bis eine treulose Dienerin sie verriet. So entschied sie sich, den Freiern eine unmögliche Aufgabe zu stellen: Sie sollten mit Odysseus' Bogen zwölf Axtringe durchschießen. Keiner der Freier konnte den Bogen spannen. Nur dem inzwischen zurückgekehrten und von Athene als Bettler verkleideten Odysseus gelang dies, woraufhin er alle Freier tötete.

**Quelle:** [https://de.wikipedia.org/wiki/Penelope\\_%28Mythologie%29](https://de.wikipedia.org/wiki/Penelope_%28Mythologie%29)

**„Er lebt! Ganz sicher! Das spüre ich!“**



*Diese Worte legt Odysseus Penelope in der Serie des JUB! in den Mund: Nausikaa fragt daraufhin, wie Penelope das denn spüren sollte?*

*Geht das? Kann man auch über weite Entfernungen spüren, ob ein geliebter Mensch am Leben ist? Mit folgendem Spielvorschlag können die Schüler\*innen es selbst ausprobieren und sich in Gedankenübertragung üben.*

**Vorbereitung:** Zwei Zettel. Auf dem einen steht: „Odysseus lebt“, auf dem anderen „Odysseus lebt nicht“.

Die Schüler\*innen bilden 2er Teams. Ein/e Schüler\*in nimmt die Rolle des Odysseus ein. Die/der andere Schüler\*in nimmt die Rolle der Penelope ein. Odysseus wählt nun einen der beiden Zettel, ohne dass Penelope weiß, welchen. Dann schließt Odysseus die Augen und denkt entweder „Odysseus lebt“ oder „Odysseus lebt nicht“. Penelope schließt nun ebenfalls die Augen und versucht die Gedanken seines Gegenübers zu erraten. Wenn Penelope meint, die richtige Antwort erraten zu haben, beendet sie das Spiel mit „Augen auf“ und rät. Erst danach verrät Odysseus, welchen Zettel er gewählt hat. Danach werden die Rollen gewechselt.

**Antikleia** war die Gemahlin des Laertes und die **Mutter von Odysseus**. Als Odysseus wegen seiner Teilnahme am Trojanischen Krieg und seinen anschließenden langen Irrfahrten schon sehr lange von daheim abwesend war, starb Antikleia aus Sorge um ihren Sohn. Als Odysseus die Zauberin Kirke verließ und nach einer Seereise zum Eingang des Hades kam, brachte er eine Totenspende dar. Zu den Schatten der Verstorbenen, die zur Opfergrube herankamen,

gehörte auch jener Antikleias. Doch Odysseus hielt seine Mutter wie auch alle anderen Schatten zunächst fern, bis der Geist des Sehers Teiresias erschienen war und aus der Grube getrunken hatte, weil er dessen Wahrspruch zur Bewerkstelligung seiner Heimkehr erwartete. Dann ließ er Antikleia etwas von dem Blut der Opfertiere trinken und erfuhr von ihr, dass Penelope noch immer auf ihn warte.

Quelle: [https://de.wikipedia.org/wiki/Antikleia\\_%28Tochter\\_des\\_Autolykos%29](https://de.wikipedia.org/wiki/Antikleia_%28Tochter_des_Autolykos%29)

**Zyklopen** sind riesig und haben nur ein Auge in der Mitte der Stirn, während sie talentierte Schmiede und auch sehr stark sind. Berühmt sind die Zyklopen für ihre Schmiedekunst. Sie haben sogar den Gottheiten ihre Waffen geschmiedet.

Quelle: <https://griechische-mythologie.wikia.org/wiki/Zyklopen>

**Polyphem** ist ein Zyklop, ein einäugiger Riese. Er ist der Sohn des Poseidon. Er wohnt abseits von den übrigen Zyklopen in einer Höhle und ist ein Hirte der Tiere. Odysseus landet bald im Anschluss an den Trojanischen Krieg mit einem seiner Schiffe an der Küste und betritt mit zwölf Gefährten Polyphems Höhle. Als der Zyklop seine Schafe in seine Behausung treibt und die Eindringlinge bemerkt, stellt sich Odysseus als schiffbrüchiger Grieche vor und bittet um Bewirtung. Polyphem gewährt aber kein Gastrecht, sondern rollt einen Felsen vor den Ausgang und frisst vier der Gefährten Odysseus'. Odysseus serviert ihm anschließend starken Wein. Der betrunkene Riese will nun von Odysseus dessen Namen erfahren, der sich jedoch in listiger Voraussicht als *Niemand* bezeichnet. Als Polyphem in tiefen Schlaf gefallen ist, blenden ihn die gefangenen Griechen, indem sie ihm einen glühenden Pfahl in sein Auge stoßen. In seinem Schmerz schreit Polyphem die anderen Zyklopen um Hilfe herbei. Als sie sich erkundigen, was geschehen sei, antwortet er ihnen: *Niemand* habe ihn geblendet. *Niemand* habe versucht, ihn zu ermorden. Daraufhin kümmern sich die anderen Zyklopen nicht weiter um ihn. Als der Geblendete seine Schafe am nächsten Morgen zur Weide hinauslassen muss, tastet er deren Rücken der Reihe nach ab. Odysseus und seinen sechs überlebenden Gefährten gelingt es dennoch, aus der Höhle zu entkommen, weil er ihnen geraten hat, sich jeweils unten am Bauch der Schafe festzuklammern. Gemeinsam wieder auf das Schiff gelangt, verhöhnt Odysseus den blinden Riesen, der ihn fast noch mit einem Felswurf trifft. Der Riese betet daraufhin zu seinem Vater Poseidon um Rache, ihn anflehend, Odysseus nicht wieder in seine Heimat



zurückkehren zu lassen. Poseidon erhört die Bitte. So kommt es zur zehnjährigen Irrfahrt des Odysseus, und nur durch das Eingreifen von Pallas Athene und Zeus gelangt der Held schließlich doch wieder heim zu seiner auf Ithaka wartenden Gattin, freilich unter vollständigem Verlust seiner Mannschaft.

Quelle: <https://de.wikipedia.org/wiki/Polyphem>

### Wie sieht ein Zyklop aus? (zur Vorbereitung)



*Odysseus beschreibt Nausikaa einen Zyklopen mit folgenden Worten:*

*„Einäugige Riesen. Gesetzlose Gesellen. Die mögen sich nicht mal gegenseitig. Ich habe von ihnen gehört aber noch nie einen von Angesicht gesehen.“*

*In diesem Spielvorschlag, sind die Kinder gefragt: Wie stellen sie sich einen Zyklopen vor?*

Hierzu werden 3-er Teams gebildet: Wie können sie einen Zyklopen darstellen? Hierzu können sie ihre eigenen Körper verwenden, die sich unterschiedlich bewegen können. Auch Gegenstände, Materialien und kleinere Möbelstücke können verwendet werden, wie z.B. Stuhl, Besen, Jacken. Wichtig ist dabei vor allem die Darstellung des einzigen Auges. Die fertig gestalteten Zyklopen können im Anschluss präsentiert werden.

**Elpenor** war ein Gefährte des Odysseus und Teilnehmer im Trojanischen Krieg.

Quelle: <https://de.wikipedia.org/wiki/Elpenor>

**Nestor** war ein Held der griechischen Mythologie und sagenhafter Herrscher von Pylos.

In Homers Ilias führt Nestor neunzig Schiffe nach Troja. Er vereint Altersweisheit, Beredsamkeit, Redlichkeit und heitere Lebenskunst. Homer bezeichnet ihn als „Beschützer der Krieger“. In der *Odyssee* kommt Telemachos, der Sohn des Titelhelden, nach Pylos, um Erkenntnisse über den Verbleib seines Vaters zu gewinnen.

Quelle: [https://de.wikipedia.org/wiki/Nestor\\_%28Mythologie%29](https://de.wikipedia.org/wiki/Nestor_%28Mythologie%29)

**Hektor** war ein trojanischer Prinz und der Heerführer von Troja. Als ältester Sohn seines Vaters Priamos ist er auch der Thronfolger des Reiches. Sein jüngerer Bruder ist Paris.

Quelle: <https://troja.fandom.com/de/wiki/Hektor>

**Achilles** war im trojanischen Krieg ein heldenhafter Heerführer der Griechen. Seine Mutter Thetis tauchte ihn in den Fluss Styx, wodurch er, abgesehen von seiner Ferse, an der Thetis

ihn festhielt, unverwundbar wurde. Achilles starb im trojanischen Krieg, wie ihm vorher jedoch prophezeit wurde. Bevor Achilles starb, tötete er Prinz Hektor.

Quelle: <https://griechische-mythologie.wikia.org/wiki/Achilles>

**Patroklos** folgte dem Achilles nach Troja. Als der sich grollend vom Kampf zurückgezogen hat, bleibt auch er lange Zeit tatenlos. In einem Moment äußerster militärischer Not gestattet er Patroklos, an seiner Stelle einzugreifen. In der Rüstung des Achilles wirft Patroklos sich in die Schlacht. Es gelingt ihm, die Trojaner zurückzutreiben. Doch wird er schließlich von Hektor getötet. Um seinen Freund zu rächen kehrt Achilles in den Kampf zurück und tötet Hektor.

Quelle: <https://de.wikipedia.org/wiki/Patroklos>

**Ajax** war einer der griechischen Haupthelden im Krieg um Troja. Nach dem Tod des Achilles, verteidigte er dessen Leiche bis zu ihrer Bergung. Er stritt mit Odysseus um Achills Waffen. Da diese dem Odysseus zugesprochen wurden, sann er auf Vergeltung. Athene schlug ihn in Sorge um Odysseus mit Wahnsinn.

Quelle: [https://www.griechische-sagen.de/Der\\_grosse\\_und\\_der\\_kleine\\_Aias.html](https://www.griechische-sagen.de/Der_grosse_und_der_kleine_Aias.html)

**Aineias** ist einer der wenigen, denen es gelingt aus dem untergehenden Troja zu fliehen. Zusammen mit seinem Vater Anchises, den er auf seinen Schultern trägt, und seinem Sohn, kann er aus dem brennenden Troja entkommen. Die Fahrten des Aeneas von Troja führten der Sage nach schließlich zur Gründung der Stadt Alba Longa, aus der eines Tages Rom hervorgehen sollte.

Quelle: <https://de.wikipedia.org/wiki/Aeneas>

**Nymphen** sind halbgöttliche Wesen, die nicht unsterblich sind, aber dennoch deutlich länger leben, als sterbliche Normalwesen. Die Hauptaufgabe besteht in der Bewachung und Bewahrung der Natur. Aufgrund dieser Aufgabe können sie sich leicht an ihre Umgebung anpassen. Alle Nymphen haben eines gemeinsam: Sie alle sind Töchter des griechischen Gottes Zeus. Meistens treten Nymphen in Gruppen auf und sind offen und freundlich gegenüber anderen Wesen. Sie sind musikalisch und mögen es mit anderen Fabelwesen zu feiern.



Quelle: <https://interkulturelle-bildungslandschaften.de/was-ist-eine-nymphe-erklaerung-tz14/>

**Circe** war die Göttin der Zauberei, die Tochter von Helios und Perseis, und die Schwester von König Aeetes von Colchis und Königin Pasiphae von Kreta. Sie war besonders bekannt dafür, dass sie die Menschen in Tiere verwandeln konnte, was sie zu Odysseus 'Männern in Homers epischem Gedicht *The Odyssey* tat. Als sie auf ihrer Insel Aeaea landeten, wurden einige Männer von Odysseus geschickt, um zu erforschen. Ein Mann schaffte es zu entkommen und erzählte Odysseus, dass Circe den Rest der Männer in Schweine verwandelte. Hermes, der Botengott, kam, um Odysseus ein besonderes Kraut zu geben, das ihn vor Circes Kräften schützen würde.

Quelle: <https://www.storyboardthat.com/de/mythology/circe>

**Aiolos** ist der Herrscher über die verschiedenen Winde. Zu den Haupt-Winden gehören Boreas (Nordwind), Euros (Ostwind), Notos (Südwind) und Zephyros (Westwind). Aiolos nahm Odysseus und seine Gefährten gastfreundlich auf und bewirtete sie einen Monat. Vor der Heimfahrt gab er Odysseus einen Schlauch aus Rindsleder mit Winden, der verschlossen bleiben sollte. Gleichzeitig ließ er für Odysseus' Heimfahrt günstige Westwinde wehen. Der Schlauch wurde jedoch von den Gefährten des Odysseus kurz vor Erreichen Ithakas geöffnet. Infolgedessen entwichen alle Winde, und die Schiffe wurden zu der Aiolos-Insel zurückgetrieben. Als Odysseus Aiolos erneut um günstige Winde bat, wurde er als ein den Göttern Verhasster abgewiesen.

Quelle: [https://de.wikipedia.org/wiki/Aiolos\\_%28Windgott%29](https://de.wikipedia.org/wiki/Aiolos_%28Windgott%29)

## Märchen, Legende oder Sage?

*„Wir erzählen nur die Abenteuer des Odysseus. Und auch nur ein paar davon. Aber es gibt ja noch viel mehr. Die Sagenwelt ist wie ein riesiger Garten. Nicht nur die griechische. Es gibt noch römische Sagen, nordische Sagen, bestimmt auch noch jede Menge, von denen ich noch nie gehört habe“* Henner Kallmeyer



Sagen schöpfen aus dem demselben Stoffbereich (mystische Wesen wie zum Beispiel Zwerge) und Motivschatz (zum Beispiel Erlösungsmotiv) wie das Märchen, sind ebenso anonym und mündlich überliefert. Während im Märchen Diesseitiges und Jenseitiges selbstverständlich miteinander verkehren, wird in der Sage die dies- und die jenseitige Welt getrennt, denn im Gegensatz zum Märchen haben Sagen einen höheren Realitätsanspruch, welcher unter anderem durch genaue Lokalisierung und Datierung erreicht werden soll. Im klassischen Märchen fehlen solche geographischen und historischen Bezüge. Sagen enthalten in der Regel einen "wahren Kern", sie gehen also auf wahre Begebenheiten zurück und versuchen deren Ursache und Ablauf zu erklären. So geben Sagen beispielsweise auf (zu damaligen Zeiten) unerklärbare Naturphänomene Antworten und Erklärungsversuche, auch wenn diese oft frei erfunden sind. Sagen spiegeln also auch den jeweiligen Stand volkstümlicher Glaubensvorstellungen wider und besitzen daher auch einen Aussagewert in religions- und sozialgeschichtlicher Hinsicht.

#### Tabellarische Übersicht über die Unterschiede<sup>1</sup>

Märchen	Sage	Legende
Frei erfunden, Volkmärchen = mündlich überliefert Kunstmärchen = von einem Autor verfasst	Historische Bezüge, mündlich überliefert	Historische Bezüge, „Geschichte zum Vorlesen“ (enge Beziehung zur literarischen Tradition)
Raum- und Zeitlosigkeit	Genauere Orts- und Zeitangaben (Hoher Realitätsanspruch)	Genauere Orts- und Zeitangaben
Aufhebung der Natur- und Kausalgesetze (Verwandlungen, sprechende Tiere, Auftreten von Fabelwesen, usw.)	Teilweise Aufhebung von Natur- und Kausalgesetzen (Auftreten von Fabelwesen), aber deutliche Trennung von dies- und jenseitiger Welt	Keine Aufhebung der Natur- und Kausalgesetze
Handlungsstereotypen (Auszug des Helden – Bewährung – Lösung des Problems)	Handlung / Inhalt wird bestimmt von historischem Ereignis, auf welchem die Sage beruht/beruhen soll	Handlung / Inhalt wird bestimmt von der Biographie der historischen Person, auf welcher die Legende beruht
Stereotype Schauplätze (Schloss, Wald, usw.) und Requisiten (Zauberspiegel, -ring, usw.)	Reale Schauplätze	Reale Schauplätze

<sup>1</sup> <https://www.planet-schule.de/wissenspool/die-brueder-grimm/inhalt/hintergrund/maerchen-definition-abgrenzung-zur-sage-legende-fabel.html>

Typisierte, namenlose Personen (der König), Allerweltsnamen (Hans, Gretel), sprechende Namen (Schneewittchen)	Personen werden oft namentlich genannt, manchmal haben sie auch nur Bezeichnungen (eine Jungfrau, der Rattenfänger, usw.)	Personen werden namentlich genannt
---	---	------------------------------------

### Die Welt des Odysseus (zur Vorbereitung)



Hören Sie gemeinsam mit den Kindern den Prolog (Dauer: 1:30 Min.) des Hörspiels „Die Abenteuer des Odysseus“ von Dimitter Inkiow:

[https://youtube.com/playlist?list=OLAK5uy\\_luOS\\_UoWDw66xWlsZ\\_ANDZYp4rFzseTQg](https://youtube.com/playlist?list=OLAK5uy_luOS_UoWDw66xWlsZ_ANDZYp4rFzseTQg)

Darin heißt es:

„Die Welt, in der Odysseus lebte war noch jung. Die Wälder waren voller Fabelwesen und menschenfressende Riesen hausten in den Königreichen, die heute Griechenland bilden. Auf dem Berg Olymp, der längst einsam und verlassen in den Himmel aufragt, wohnten damals noch die Götter. Sie aßen Ambrosia, tranken Nektar und passten auf, dass die Menschen sie verehrten“.

### Einladung zum Gespräch:



- Odysseus hat es auf seinen Abenteuern oft mit Göttern und Göttinnen zu tun. Ein Gespräch mit der Göttin Athene war für ihn nichts Ungewöhnliches. Wie war es, in einer Welt zu leben, in der die Menschen den Göttern begegnen und mit ihnen sprechen konnten?
- Was sind „Fabelwesen“? Welche verschiedenen Fabelwesen gab es zur Zeit von Odysseus? Wie sahen sie aus?
- Wie war es in der Zeit von Odysseus, Mensch zu sein? Was haben die Menschen den ganzen Tag gemacht?
- Wie unterscheidet sich die Welt, in der Odysseus lebte von der Welt, in der wir heute leben?

### Bewegte Phantasiereise: von Göttern, Menschen und Fabelwesen (zur Vorbereitung)



Führen Sie die Kinder in eine bewegte Phantasiereise. Dabei sind die Kinder eingeladen, in die verschiedenen Wesenheiten zu schlüpfen und ihre Phantasie über die „Welt des Odysseus“ lebendig werden zu lassen.

Die Kinder bilden 2er Teams. Ein Kind führt die Bewegung. Das zweite Kind folgt und versucht dabei die Bewegungen des Partners wie ein Schatten zu kopieren.

Spielen Sie ein Musikstück ein, welches die Atmosphäre einer phantastischen „Welt des Odysseus“ unterstützt.

**Beispiel-Text:** „Du verwandelst dich in eine Gottheit/Mensch/Fabelwesen. Wie bewegt sich deine Gottheit fort? Wie stehst du morgens auf? Was isst du zum Frühstück? Was machst du den ganzen Tag über? Für was interessierst du dich? Was ist deine Lieblingsbeschäftigung? Was erfreut/ärgert dich? Zu wem fühlst du dich hingezogen? Wen meidest du? Wo fühlst du dich am wohlsten?“

Nachdem die Kinder einmal in jede Rolle geschlüpft sind, können sie frei zwischen allen drei Formen (Gottheit, Fabelwesen, Menschen) hin-und her verwandeln. Machen Sie die Kinder dabei auf den Moment der Verwandlung aufmerksam und ermutigen Sie sie, sich nicht plötzlich, sondern ganz allmählich von einem Wesen in das andere zu verwandeln.

**Wichtig:** Holen Sie die Kinder am Ende der Phantasiereise ganz bewusst wieder zurück ins hier und jetzt: „Nun bist du wieder du selbst und kommst in dieses Klassenzimmer zusammen mit deinen Mitschüler\*innen zurück.“

### Wo liegt Itaka?

Auf den ersten Blick scheint es einfach: Ithaka ist einer der wenigen Orte, die Homer in der Odyssee beim Namen nennt und der noch heute auf einem Atlas zu finden ist. Odysseus' Heimat liegt vor der griechischen Westküste und sein Königreich umfasste alle Ionischen Inseln, das bestreitet niemand.



Quelle: <https://www.srf.ch/sendungen/reisegeschichten/ithaka-wo-liegt-odysseus-wahre-heimat>

## Zu Stück und Verfilmung

Henner Kallmeyer hat die Serie *Die Abenteuer des Odysseus* eigens für das JUB! geschrieben.



Das ursprünglich als Inszenierung geplante Theaterstück erzählt in zehn Folgen die Abenteuer des Odysseus. Inhaltlich beginnt es nach dem trojanischen Krieg und erzählt die wichtigsten Stationen der Reise von Odysseus. Formal erzählt es in der heutigen aus der Perspektive von zwei Figuren: Ein Mann namens *Odysseus*, zumindest behauptet er, dieser zu sein, der sich sehr gut mit den Geschichten Odysseus auskennt, trifft in einem Zoom – Meeting auf *Nausikaa*, einem Mädchen von heute, dass hier irgendwo um die Ecke wohnt. Gemeinsam erzählen und durchleben sie die Abenteuer und werden dabei unterstützt von einem Live Musiker, der mal mitspielt und mal die Szenen akustisch untermalt. Die beiden Schauspieler\*innen Severine Schabon und Luca Hämmerle schlüpfen in die verschiedenen Rollen und machen sie durch ihre Körperhaltung, Stimme und mit der Unterstützung eines Kostümteils für den Zuschauenden klar unterscheidbar. Die verschiedenen Spielsituationen werden mit wenigen Mitteln angedeutet. Durch den Einsatz von Licht und Akustik und die Erzählung werden die Orte und Abenteuer hergestellt.

### „Odysseus ist eine Einstellung zum Leben“

Der Autor und Regisseur Henner Kallmeyer im Gespräch mit Tanja Spinger, Dramaturgin und Leiterin des JUB!.

### S: Welche Bedeutung hat die Odyssee für dich ganz persönlich in deinem Leben?

K: Odysseus ist ein Held meiner Kindheit.

Es gibt einen 50erjahrefilm mit Kirk Douglas, den habe ich als Kind geliebt. Mit meinen Freunden aus dem Dorf haben wir alle Abenteuer bei uns im Garten nachgespielt. Ich komme aus der Nähe von Lübeck, Troja liegt für mich also an der Ostsee. Denn das war das Meer, das ich kannte.



**S: Warum findest du eine 2000 Jahre alte griechische Sage erzählenswert für Kinder heute?**

Wir erzählen nur die Abenteuer des Odysseus. Und auch nur ein paar davon. Aber es gibt ja noch viel mehr. Die Sagenwelt ist wie ein riesiger Garten. Nicht nur die griechische. Es gibt noch römische Sagen, nordische Sagen, bestimmt auch noch jede Menge, von denen ich noch nie gehört habe. Das sind alles ganz wunderbare Geschichten. Wenn die Kinder unser Stück spannend finden, dann machen sie sich vielleicht selber auf den Weg, Und entdecken Herakles, Achilles, Patroklos, den trojanischen Krieg... Da gibt es sehr viel zu entdecken.

**S: Was können Kinder aus den Abenteuern des Odysseus ziehen?**

K: Odysseus will nach Hause. Das ist nicht irgendwie mythisch und dreitausend Jahre alt. Das ist ein Gefühl, das jedes Kind kennt. Aber er ist auch abenteuersüchtig und lässt sich von seinem Heimweg schnell abbringen. Das ist bestimmt auch ein Gefühl, das jedes Kind kennt. Und Odysseus gibt nie auf. Egal wie groß seine Schwierigkeiten sind, er sucht immer einen Ausweg. Und er sieht alles immer als neues großes Abenteuer. Eine ganz gute Grundeinstellung: Neugier.

**S: Wie siehst du die Figur des Odysseus? Warum spielen ihm die Götter immer wieder einen Streich und lassen seine Irrfahrt 10 Jahre dauern?**

K: Weil er sie immer wieder herausfordert. Es heißt ja, Odysseus ist der Listenreiche. Aber viele seiner Listen bräuchte er gar nicht, wenn er sich einfach an die Regeln halten würde. Aber das kann er nicht. Er muss immer alles hinterfragen und ausprobieren. Und dabei legt er sich immer wieder mit den Falschen an.

**S: Wer wäre Odysseus heute?**

K: Ich glaube, jeder kann ein bisschen Odysseus sein. Vielleicht nimmt man morgen einfach mal einen anderen Heimweg. Oder probiert etwas, was man noch nie gegessen hat. Odysseus ist eine Einstellung zum Leben.

## Zur Ausstattung von Silke Rekort

In der Ausstattung von Silke Rekort setzt sich der Gedanke der Inszenierung fort, demnach die beiden Schauspieler\*innen zwei spielende Kinder darstellen, welche die Geschichte erzählen und dazu in die verschiedenen Rollen schlüpfen.

Aus diesem Grund hat Silke für den Schauspieler Luca Hämmerle, der die Figur des Odysseus spielt, ein Kostümbild gestaltet, das sogleich heutig, wie mythisch wirkt. Es ist zeitlos und abgerissen und vermittelt den Eindruck, als ob Odysseus schon ewig auf der Reise wäre.



Das Grund-Kostümbild für die Schauspielerin Severine Schabon, in der Rolle der Nausikaa, stellt eine Art „Einhorn“ dar und weckt Erinnerungen an mythische Zeiten, aber auch Spiel und Komik.

Aus diesen Figuren heraus, verwandeln sich die beiden in all die anderen Figuren der Geschichte. Mit jeder Verwandlung schlüpfen die Schauspieler\*innen in ein neues Kostüm oder benutzen Kostümteile wie z.B. eines großen blauen Tuchs, welches auch als „das Meer“ bespielt wird. Das Prinzip „Verwandlung durch Spiel“ wird von den jungen Zuschauenden schnell erkannt und lesbar, da es dem Prinzip des kindlichen Spiels entspricht.



Das rockige Kostüm des Musikers Felix Reisel entspricht seiner Rolle der des Meeresherrn Poseidon. Poseidon ist es schließlich, der mit seinen Stürmen und Meeresumwälzungen dafür sorgt, dass Odysseus so lange braucht, um seine Heimat zu erreichen.

### Ein Kostümbild entwerfen (zur Vor- und Nachbereitung)

**Material:** Steckbrief der Figuren in *Who is Who der griechischen Mythologie*; M2  
(Figurenkarten der 12 Gött\*innen des Olymp)

### Was ist eine „Figurine“?



Eine Figurine (siehe Beispiel-Figurine der Figur des Odysseus oben) hilft der Kostümbildnerin, ihre Kostümvorstellungen festzuhalten und umzusetzen. Sie dienen dazu, den kreativen Schaffensprozess möglichst präzise zu unterstützen. Und sie sind letztlich eine ziemlich genaue Vorlage für die Schneiderei, die die Kostüme anfertigt.



**Für eine Vorbereitung** auf die Serie am JUB! entwerfen und zeichnen die Schüler\*innen ihr eigenes Kostümbild („Figurine“) für die Figuren der Geschichte. Geben Sie den Schüler\*innen dabei zu bedenken, dass ein Zuschauer am Kostümbild Antworten auf folgende Fragen ablesen können sollte:

Welche Eigenschaften der Figur lassen sich vom Kostüm ablesen? In welcher Zeit lebt die Figur? Heute/Zukunft/Vergangenheit?

**Für eine Nachbereitung** der Serie können Sie mit den Schüler\*innen besprechen, ob Sie die Figuren anhand ihrer Kostüme in der Serie erkennen konnten.

**Für folgende Figuren der Geschichte können die Schüler\*innen ein Kostümbild zeichnen:**

- Odysseus
- Nausikaa
- Penelope
- Elpenor
- Circe
- Pallas Athene

### Zur Musik von Felix Reisel



Der Musiker Felix Reisel baut die musikalische Atmosphäre der Szenen im Film live auf – das „musikalische setting“ sozusagen, in denen die Schauspieler\*innen ihre Geschichte spielen. Gleichzeitig ist er mit seiner Station aus den verschiedensten Instrumenten während der gesamten Erzählung anwesend. Damit kommt ihm eine Doppelrolle als Moderator und Musiker zu. Zu den Instrumenten, die er während der Inszenierung zum Einsatz bringt gehören: Eine Ocean Drum, eine Gitarren-Zitter, ein Theremin, ein elektrisches Schlagzeug, ein Becken, ein Synthesizer, sowie eine Loopstation.



### „Die schönste Musik der Welt“ (zur Vorbereitung)

Mit seinen Mitteln baut Felix beispielsweise eine musikalische Atmosphäre auf, die den „Gesang der Sirenen“ als „die schönste Musik der Welt“ erklingen lässt. Dieser Gesang ist, so Odysseus, unwiderstehlich. Ihn zu hören ist gefährlich und er weist seine Matrosen an, sich die Ohren mit Wachs zu versiegeln.

Die Klasse ist nun eingeladen, in Kleingruppen von 3-5 Kindern selbst Musik zu machen: Wie stellen sich die Kinder den Gesang der Sirenen vor, der unwiderstehlich und gefährlich zugleich ist? Welche Musikinstrumente dürfen dabei nicht fehlen? Wie klingen die Stimmen? Formen die Stimmen Worte? Wenn ja, von was erzählen sie? Wenn nein, wie ist der Klang der Stimmen? Gibt es einen Song, der für die Kinder so ist, wie sie sich den Gesang der Sirenen vorstellt?

## Themen der Inszenierung

### Die Götter\*innen des Olymp

In der Serie am JUB! kommen die olympischen Götter\*innen Poseidon, Athene und Zeus vor, im Sinne der Vollständigkeit finden Sie jedoch alle zwölf Götter\*innen des Olymp als Figurenkarten (M2) in den Kopiervorlagen am Ende dieses Materials.

**Die folgenden Spielvorschläge verwenden die Figuren-Karten (M2) als Material** und laden die Kinder dazu ein, die Namen der Götter\*innen und einige ihrer wichtigsten Eigenschaften und Merkmale kennen zu lernen:

#### Die Götter in den Koffer packen (zur Vor- und Nachbereitung)

##### Material: M2



*Folgender Vorschlag ist eine Variante des Spiels „Koffer packen“, da hier die Namen der Götter mit pantomimischen Bewegungen verbunden und allmählich addiert werden.*

Die Gruppe steht im Kreis. Der/die Spielleiter\*in beginnt, indem es den Namen einer der zwölf Gottheiten sagt und den Namen mit einer Bewegung verbindet, welche für die Gottheit typisch ist.

Beispiel: „Ich bin Hestia“ + Bewegung.

Daraufhin wiederholt die ganze Gruppe: „Ich bin Hestia“ + die gezeigte Bewegung. Dann fragt der/die Spielleiter\*in die Gruppe: Welche Bewegung passt zu „Poseidon“? Ein Kind zeigt seine Bewegung für Poseidon. Die Gruppe wiederholt Namen+ Bewegung. Nun wird die Kette von Anfang an wiederholt: „Ich bin Hestia“+ Bewegung + „Ich bin Poseidon“+ Bewegung etc.

**Regel:** Vor jeder neuen Bewegung+ Namen wird die Kette wiederholt.

**Tipp:** Alle Gottheiten des Olymps, haben mindestens ein Requisit oder Kostümteil, an dem sie zu erkennen sind. Beispielweise: Aphrodite trägt einen Zaubergürtel, Hermes hat geflügelte Schuhe etc. Als Idee für eine typische Bewegung, können die Kinder das Requisit der jeweiligen Gottheit pantomimisch spielen.



Auch die beiden Schauspieler\*innen der Inszenierung, Severine Schabon und Luca Hämmerle, haben die Namen der zwölf Götter mit diesem Spiel gelernt. Das Ergebnis macht Lust zum Nachahmen und kann unter folgendem Link geschaut werden:

<https://youtu.be/MEyLmwLx2Y>

!!! Achtung: Dieser link ist ausschließlich für die Nutzung zu schulischen Zwecken freigegeben und darf nie öffentlich erscheinen, sondern nur in persönlichen Nachrichten an die Schüler\*innen übermittelt werden.

### **Welcher Gott/Welche Göttin bin ich? (zur Vor- und Nachbereitung)**

**Material: M2**



Jeder zieht im Geheimen eine der Figurenkarten und liest sich die Charaktereigenschaften, Merkmale etc. gut durch. Anschließend können Posen ausprobiert werden, welche die betreffende Gottheit verkörpert.

Wenn alle ihre Gottheit gefunden und eine Pose zur Verkörperung gefunden haben, darf ein Kind beginnen, indem es seine Gottheit pantomimisch spielt. Nach ca. 2 Min. versuchen die Mitschüler\*innen die Gottheit durch Fragenstellen zu erraten. Dabei dürfen nur Fragen gestellt werden, die mit „ja“ oder nein zu beantworten sind.

**Variation: in 2er Teams**

Alle überlegen und präsentieren ihre Gottheit nicht alleine, sondern zu zweit. Hierfür kann eine Klasse von 24 Schüler\*innen in 2er Teams zusammengehen. Gemeinsam finden die Teams eine Pose mit Geste für eine Gottheit.

**Erweiterung:** Die Gruppe geht nun kreuz und quer im Raum. Auf Ihr Signal, z.B. ein Klatschen, bleiben alle stehen und Sie rufen den Namen einer der zwölf Gottheiten. Nur die beiden Schüler\*innen, welche die genannte Gottheit gewählt haben, setzen sich wieder in Bewegung und zeigen sie spielend.

### „Götter raten“ (zur Vor- und Nachbereitung)

#### **Material: M2; Musikeinspielung**

Folgendes Bewegungsspiel ist eine Variante des bekannten Spiels „Activity“.

**Variante 1:** ohne Sprache, mit Musik

**Schritt 1:** Die Gruppe bildet 2er Teams aus A und B.

**Schritt 2:** Legen Sie die Kärtchen mit den Namen der zwölf Gottheiten verdeckt aus und lassen Sie die Kinder aus der A-Gruppe jeweils eine Karte ziehen. Die Kinder aus der A-Gruppe haben nun die Aufgabe, ihren Partnern aus der B-Gruppe die jeweilige Gottheit pantomimisch zu zeigen- also ohne Worte, aber mit Bewegung. Dabei können alle 2er Teams gleichzeitig im Raum aktiv sein.

**Schritt 3:** Jedes 2er Team sucht sich einen Ort im Raum. B setzt sich auf den Boden und schaut A zu. Für die Dauer eines Musikstücks Ihrer Wahl, verwandelt sich A in seine Gottheit und zeigt sie B durch Bewegung. Am Ende des Musikstücks, verwandelt sich A wieder zurück und B rät, welche Gottheit sie gesehen hat.

**Schritt 4:** Rollenwechsel

#### **Variante 2: mit Sprache, ohne Musik**

Diese Erweiterung findet ohne Musikeinspielung statt. Stattdessen ist Sprachkompetenz gefordert, indem die Eigenschaften einer bestimmten Gottheit erkannt und in Worte gefasst werden.

Die Kinder bilden Trios aus Spieler\*in A, B und C. Spieler\*in A bleibt in der Rolle des Bewegenden und versucht die Eigenschaften der Gottheit zu verkörpern.

Spieler\*in B und C sitzen einander zugewandt, wobei Spieler\*in C Spieler A den Rücken zuwendet. Spieler\*in B schaut A zu und beschreibt für Spieler\*in C, welche Eigenschaften der



Gottheit sie sieht. Nach ca. 1 Min. beendet Spieler\*in A ihre Darstellung. Spieler\*in C rät, welche Gottheit sie aufgrund der Beschreibung von Spieler\*in B hinter ihrem Rücken vermutet.



### **Online Wissens-Quiz zur antiken Götterwelt (zur Vor- und Nachbereitung)**

**In folgendem Quiz können Kinder ihr Wissen testen:** Wer war der Herrscher aller Götter? Was ist der Olymp? Und wofür ist Aphrodite zuständig? Kennt ihr euch aus mit der antiken Götterwelt? Testet euer Wissen!

<https://www.geo.de/geolino/quiz-ecke/13878-quiz-quiz-wissenstest-antike-goetterwelt>

## **Zuhören**

### **Wann lohnt es sich zuzuhören? (zur Nachbereitung)**



In der Inszenierung sagt Odysseus zu Nausikaa:

*„Immer wenn ich mal zuhörte, merkte ich hinterher, dass es sich doch wieder nicht gelohnt hat.“*

In den Regieanweisungen heißt es daraufhin:

*„Nausikaa will etwas sagen. Lässt es dann aber.“*

Einladung zum Gespräch:

- Was wollte Nausikaa entgegenen? Warum tut sie es nicht?
- Welche Erfahrung könnte Odysseus gemacht haben, die ihn darauf schließen lässt, dass sich zuhören nicht lohnt?
- Wann lohnt sich zuhören? Wann nicht?
- Wie schätzen die Schüler\*innen sich selbst ein: hören sie persönlich lieber zu, oder reden sie lieber?
- Was ist wichtiger: Zuhören oder selber reden?

### **Gemeinsam**

*Folgendes Reaktionsspiel fordert ein Zuhören mit allen Sinnen und wird mit der ganzen Gruppe gespielt. Die Aktionen „gehen“ und „stehen“, sind hier die physische Vergrößerung von agieren und reagieren.*



Alle gehen in einem gemeinsamen Tempo kreuz und quer im Raum. Im Folgenden sagen Sie verschiedene Kommandos an. Die Schüler\*innen haben die Aufgabe, auf diese Kommandos wie ein einziges Gehirn zu reagieren:

**Stufe 1:** „Stopp“, „Rennen“, „Gehen“

**Stufe 2:** Die Tempi-Wechsel geschehen nonverbal, d.h. die Schüler\*innen geben den Impuls zum Stoppen, Gehen, Rennen selbst.

**Variation:** Immer zwei Schüler\*innen gehen, d.h. wenn einer der Gehenden stehenbleibt, muss einer der Stehenden losgehen, damit die Regel „immer zwei gehen“ erfüllt wird. Die Absprache, wer geht und wer steht erfolgt nonverbal durch Zuhören und Reaktion auf die Frage: Was wird gerade gebraucht?

**Hinweis:** Jene Schüler\*innen die sonst auch gerne das Wort in die Hand nehmen, werden hier ebenfalls dazu neigen viel zu reagieren, statt anderen die Möglichkeit zu geben, das Wort zu ergreifen. Umgekehrt ebenso: wer sonst lieber still ist, wird den anderen das Reden überlassen. Um diese Routine etwas aufzubrechen, geben Sie folgenden Hinweis in die Gruppe: „Wenn du von dir weißt, dass du sonst lieber zuhörst, dann übernehme nun bewusst die andere Rolle und umgekehrt“.

### „Stell dir vor, du bist ein Held, aber niemand kennt dich“ (zur Nachbereitung)

**Material:** M2



*In der Inszenierung kann sich Odysseus selber keine Namen merken, erwartet aber, dass jeder den er trifft, seinen Namen kennt. Bei Nausikaa stößt er da aber ins Leere: auch nach dem dritten Mal kann sie sich seinen Namen nicht merken und fragt „Wer?“.*

Folgendes Spiel lässt die Schüler\*innen nachempfinden, wie es sich anfühlt ein Held zu sein, den kein Mensch kennt. Letztlich zeigt es auch, wie abhängig die Götter von den Menschen und deren Glauben an sie sind.

**Spielanleitung:**

Die Gruppe steht im Kreis.

Alle Schüler\*innen suchen sich eine Gottheit aus den Figurenkarten (M2) aus und stellen sich nacheinander als diese vor:

Die/der erste Spieler\*in beginnt z.B. mit: "Mein Name ist Athene"

Die übrigen Mitschüler\*innen nehmen in diesem Moment die Rolle von Nausikaa ein, die antwortet: "Athene" - "Wie?". Dabei stellen sich die Schüler\*innen möglichst doof und geben vor, den Namen vergessen zu haben.

1. Die erste Spielerin wiederholt: "Athene!"

1. Die ganze Gruppe wiederholt: "Athene" (Pause) - "Wie"?

Die Gruppe (Nausikaa) wiederholt den Namen der ersten Spielerin (Athene) und kopiert sie dabei in Ausdruck und Geste. Die Gruppe darf bis zu max. 5x Nachfragen und dabei immer alberner werden, wobei auch die Schüler\*in der Rolle der Athene ihre Empörung über das Vergessen steigert.

Danach stellt sich eine andere Gottheit vor: Ganz in dem naiven Vertrauen, dass alle sofort wissen, wer sie ist etc.

**Hinweis:** Das Spiel funktioniert nach dem Prinzip des herzlichen „Veräppelns“, denn die Götter trifft es hart, wenn sie niemand erkennt. Auch wenn die Schüler\*innen hier im Schutze der Rolle einer Gottheit stehen, können manche es als unangenehm empfinden, von der Gruppe veräppelt zu werden. Aus diesem Grund sollte das Spiel nur in Klassen mit gutem sozialem Zusammenhalt gespielt werden.

## Identität

### Die erste Begegnung: Odysseus und Nausikaa (zur Vorbereitung)

#### Material: M2



*Szene 1 erzählt von der ersten Begegnung zwischen Odysseus und Nausikaa.*

*Mit folgendem Vorschlag zum szenischen Spiel, sind die Schüler\*innen eingeladen, den Beginn dieser Begegnung nachzuempfinden, um dann einen eigenen Ausgang der Begegnung zu erfinden.*

**Schritt 1:** Lesen Sie den Text gemeinsam mit der Gruppe. Je nach Lesekompetenz können dabei die Rollen von Nausikaa und Odysseus an zwei Schüler\*innen verteilt werden.

**Schritt 2:** Fragen Sie die Schüler\*innen an welchem Ort („Wo“?) die Begegnung stattfinden könnte und sammeln Sie gemeinsam Möglichkeiten. Im Originaltext der Inszenierung steht, dass die Begegnung in einem Zoom Meeting stattfindet. Der Text in der Kopiervorlage (M2) lässt den Ort jedoch offen und kann von den Kindern selbst bestimmt werden.

**Schritt 3:** Die Gruppe geht in 2er Teams zusammen und die Rollen von Nausikaa und Odysseus werden verteilt. Die Teams haben ca. 10 Min. Zeit, um den Beginn der Szene mit

eigenen Worten zu proben und zu spielen. Dabei sucht sich jedes Team einen Ort aus, an dem die Begegnung stattfindet. Beispiele: Flughafen, Bahnhof, Supermarkt, Videokonferenz etc. Im Spiel sollte der Ort erkennbar sein. Um einen Zwischenstand festzuhalten, können anschließend 1-3 Teams ihre Ergebnisse präsentieren. Fragen Sie dabei die zuschauenden Kinder, welche Orte der Begegnung sie gesehen haben.

**Schritt 4:** Kommen Sie mit der ganzen Gruppe im Kreis zusammen und fragen Sie, wie die Begegnung zwischen Nausikaa und Odysseus weitergehen könnte: Was antwortet Odysseus auf Nausikaas' letzte Frage? Verlassen sie den Ort gemeinsam oder getrennt?

Wohin brechen sie auf?

**Schritt 5:** Möglichst viele Teams zeigen ihre Szene.

**Reflexion:** Kommen Sie wieder gemeinsam zusammen und sammeln Sie gemeinsam, welche ähnlichen/verschiedenen Verläufe der Szene gezeigt wurde. Wie würden sich die Schüler\*innen verhalten, wenn sie Odysseus z.B. auf der Straße treffen würden?

### **„Heimkehr“ zu was? (zur Nachbereitung)**

**Nausikaa:** *„Wollen Sie überhaupt nach Hause?“*

**Odysseus:** *„Natürlich! Zu meiner Penelope, die seit Jahr und Tag treu auf mich wartet!“*

Diese Frage stellt Nausikaa an Odysseus, als dieser wählt, sich in ein neues Abenteuer mit dem Zyklopen zu stürzen, statt endlich die Heimreise anzutreten. Die Frage, ob Odysseus überhaupt nach Hause „will“ liegt nahe. Möglicherweise gefällt es ihm auch, dass seine Frau und sein Sohn auf ihn warten und er in der Rolle des sehnsüchtig Erwarteten bleiben kann? Fürchtet Odysseus möglicherweise den Fall vom zurückgekehrten Helden zum Ehemann und Vater, der in den Mühlen der Alltagsroutine zwangsläufig an Glanz verlieren muss?

**Einladung zum Gespräch:** *Fragen Sie die Schüler\*innen, warum Odysseus seine Heimkehr „hinausschiebt“? Ist es sein Verschulden? Ist es, wie er sagt, seine Pflicht als Anführer, sich dem Zyklopen zu stellen? Oder ist es seine Pflicht als Vater und Ehemann auf dem schnellsten Weg nach Hause zurück zu kehren? Zu welchem Leben würde Odysseus zurückkehren, wenn er in Ithaka ankommt? Was würde er vermissen, wenn seine Reise endet?*



Der Zuschauende lernt Odysseus nur durch seine eigene Brille kennen. Wir erfahren nicht, wie Telemachos und Penelope wirklich über ihn denken. Nausikaa ist die Einzige, die seine Selbstwahrnehmung in Frage stellt und den anderen Figuren eine kritische Stimme verleiht.

Im Folgenden wählen die Schüler\*innen eine der Figuren, die Odysseus nahestehen (z.B. Penelope, Telemachos, Matrosen) und sagen, was sie wirklich über den Helden denken. Wie reden sie über ihn, wenn er nicht dabei ist?

Folgende Teams finden sich zusammen und improvisieren ein Gespräch:

- a) Penelope und Telemachos: der Sohn sagt seiner Mutter, wie er über seinen Vater denkt
- b) Penelope und eine Freundin: Penelope sagt einer Freundin, wie sie über ihren Ehemann denkt
- c) Zwei Matrosen unter sich sagen, was sie über ihren Anführer denken

**Reflexion:** Wäre Odysseus überrascht, wenn er hören würde, was über ihn gesagt wurde? Entspricht das Bild, das er von sich selbst hat, dem Bild das seine Frau, sein Sohn und seine Gefährten von ihm haben? Würden die Figuren auch so über Odysseus reden, wenn sie wüssten, dass er zuhört? Wenn nein: Warum nicht?

## Heimkehr

### Happy End? (zur Nachbereitung)



Am Ende des Stücks folgt Odysseus dem Ruf der Göttin Athene und bricht in ein neues Abenteuer auf. Erneut wählt er, nicht nach Hause zurück zu kehren.

Wie geht es den Schüler\*innen mit dem Ende des Stücks? Ist es für sie ein „Happy End“? oder nicht? Warum?

### „heimkehren“ (zur Vor- und Nachbereitung)



*Odysseus möchte zuhause ankommen, was die Götter zu verhindern versuchen.*

*In folgendem nonverbalen Spiel passiert genau dies und Odysseus muss seine ganze List anwenden, um „heimzukehren“. Gleichzeitig versuchen die Götter listreicher zu sein als Odysseus - wer gewinnt?*

Die Gruppe sitzt im Raum verteilt auf Stühlen. Ein Stuhl ist frei. Dieser Stuhl stellt die „Heimat“ von Odysseus dar. In der Rolle des Helden tritt nun ein/e Schüler\*in von der

entferntesten Stelle im Raum aus die Heimreise an, indem es langsam einen Fuß vor den anderen setzt. Das Gehtempo darf im Folgenden nicht beschleunigt werden. Die Gruppe, die verteilt auf den anderen Stühlen sitzt, versucht nun in der Rolle der Götter, die Ankunft Odysseus' zu verhindern, indem sie jeweils ihren Platz verlassen und den freien Stuhl zu besetzen, bevor Odysseus dort ankommt. Sobald Odysseus wahrnimmt, dass der freie Stuhl besetzt ist, steuert er den neu frei gewordenen Stuhl an. Wenn Odysseus es schafft, sich auf einen Stuhl zu setzen und damit zuhause anzukommen, darf der\*diejenige, die/der nun ohne Stuhl im Raum steht in die Rolle des Odysseus schlüpfen und die Heimreise wagen etc.

### **Regeln:**

- Ohne Sprache
- Keine Gewalt
- Wer sich einmal von seinem Stuhl erhoben hat, darf sich nicht wieder auf denselben Stuhl zurücksetzen

## **Listenreicher als die Götter**

### **Die Idee mit dem trojanischen Pferd (zur Vorbereitung)**



*Wie kam Odysseus auf die Idee mit dem trojanischen Pferd? Im Folgenden erfinden die Schüler\*innen im Trio eine Geschichte, die dieses Geheimnis erklären könnte:*

Drei Spieler\*innen stehen in einer Reihe nebeneinander.

Einer der Spieler\*innen beginnt mit dem ersten Satz:

Spieler\*in 1: „Zehn Jahre Krieg. Und kein Ende in Sicht. Es war in einer kalten Nacht.“

Spieler\*in 2: Der nächste Spieler erzählt die Geschichte weiter, mit z.B. „Und in diesem Moment kam mir die Idee!“, dann übernimmt Spieler 3, dann wieder Spieler 1 etc.

Jeder der drei Spieler\*innen sagt einen Satz und erzählt damit die Geschichte, wie Odysseus auf die Idee mit dem hölzernen Pferd kam, weiter.

Die übrigen Schüler\*innen hören zu. Wenn einer der Spieler\*innen einen inhaltlichen oder grammatikalischen Fehler macht, können sie „Stopp“ rufen. Der Betreffende wird nun durch einen neuen Spieler aus dem Publikum ausgetauscht.

### **Die Begegnung mit dem Zyklopen (zur Nachbereitung)**

In der Serie, aber auch im Mythos ist es vor allem der Meeresgott Poseidon, der die Weiterreise von Odysseus verhindert. Und tatsächlich hat Poseidon allen Grund, sauer auf

Odysseus zu sein, denn dieser hat seinem Sohn, dem Zyklopen Polyphem, das einzige Auge ausgestochen. Daraufhin ruft Polyphem seinen Vater Poseidon an, Odysseus zu verfluchen:

*„Höre, Poseidon! Erdenbeweger mit schwarzblauer Mähne! Du rühmst dich, mein Vater zu sein! Der hinterlistige Odysseus hat mich geblendet! Gib, dass er sein Zuhause nicht erreiche! Aber wenn er nachhause kommt, dereinst, alt und gebeugt, dann soll er allein sein, auf einem fremden Schiff und alle seine Gefährten tot.“*

Poseidon erhört die Bitte seines Sohnes: es wird noch Jahre dauern, bis Odysseus nach Hause kommt und dann jedoch alleine.

Diese Szene ist zentral für das Schicksal des Odysseus: Wenn er hier anders gehandelt hätte, wäre ihm die weitere Odyssee erspart geblieben.

Fragen Sie die Schüler\*innen, was Odysseus in der Begegnung mit Polyphem anders hätte machen können, um den Fluch zu vermeiden? Sammeln sie gemeinsam in der Gruppe Vorschläge.

#### **Möglichkeiten:**

- Odysseus sticht Polyphem das Auge nicht aus. Stattdessen kommt Nausikaa auf eine andere Idee, um aus der Höhle zu entkommen.
- Odysseus kann sich am Ende den Triumph verkneifen, dem Zyklopen seine wahre Identität preiszugeben. In der Folge trifft „Niemand“ der Fluch.
- etc.?

Anschließend bildet die Gruppe Teams von drei Spieler\*innen. Die Rollen von Nausikaa, Odysseus und Zyklop werden untereinander aufgeteilt. Jede Gruppe spielt die Begegnung mit dem Zyklopen, so wie sie diese in Erinnerung hat.

Anschließend bestimmt jeder Gruppe einen Moment in der Szene, in dem Odysseus anders handelt, so dass es nicht zu dem Fluch kommt. Geben Sie den Kleingruppen ca. 10 Min. Zeit, ein alternatives Ende der Szene zu erfinden und zu proben. Anschließend können die verschiedenen Versionen präsentiert werden.

**Reflexion:** Wie verändert ein anderer Ausgang der Begegnung mit dem Zyklopen den weiteren Verlauf der gesamten Odyssee?

## Was ist ein „Held“?

Allen Helden von der Antike bis heute, ist gemeinsam, dass sie sich gerne in Abenteuer stürzen. Sie sind neugierig. Wenn Ihnen einer sagt: „Pass auf, geh da nicht hin, das ist gefährlich!“, dann sind sie schon außer Sichtweite. Genau diese Eigenschaft ist es, die junge Menschen mit Helden gemeinsam haben. „Held sein“ ist in diesem Sinne nicht irgendwie mythisch oder aus der Mode gekommen, sondern ein Gefühl, das jedes Kind kennt. Es ist eine Einstellung zum Leben, die im Laufe des Erwachsenwerdens der Stimme der Vernunft und nicht selten der Angst Platz macht. Dies bedeutet jedoch auch, dass Hoffnung besteht sich ein Stück dieser Eigenschaft im Übergang vom Kind sein zum erwachsen werden zu bewahren: Zum Beispiel indem sich jeder seine „Heldenmomente“ schafft die darin bestehen können, jeden Tag etwas Neues, Unbekanntes auszuprobieren, wie z.B. einen anderen Heimweg zu nehmen.

Aber was ist überhaupt ein Held? Der Heldenbegriff hat sich vor allem an Krieg und Kampf entwickelt: Ein Held ist jemand, der eine außerordentliche Tat vollbringt und dabei besonderen Opfermut an den Tag legt. Im Rahmen seines Kampfes setzt sich der Held für ein übergeordnetes Ziel ein.

Obwohl die Figur des Helden in nahezu allen überlieferten Kulturen bekannt ist, ist sie immer auch zwiespältig. Der Held hat das Potenzial, Gemeinschaft zu stiften. Ebenso gut kann er polarisieren: Was für den einen ein Held, ist für den anderen ein Terrorist.

### „In der Haut des Anderen“ (zur Nachbereitung)

Nach den blutigen Schilderungen Odysseus' über das Gemetzel in Troja, entwirft Nausikaa ein „anders“ Bild eines Helden: Sie schlüpft in die Rolle des Aeneas, den letzten Trojaner, der sich, seinen alten Vater und seinen Sohn rettet und später die Stadt gründet, die einmal Rom sein wird:

**Nausikaa:** *„Ich bin jetzt ein Trojaner. Das ist mein Kind.“*

**Odysseus:** *„Ich metzelt dich nieder.“*

**Nausikaa:** *„Nein, jetzt mal nicht. Sie sind jetzt... mein alter Vater.“*

**Odysseus:** *„Darf ich blind sein?“*

**Nausikaa:** *„Meinetwegen.“*



### Einladung zum Gespräch:

- Warum schlägt Nausikaa vor, diese Szene zusammen mit Odysseus zu spielen?
- Odysseus fragt Nausikaa anschließend, wo bei der Flucht des Aeneas die Heldentat sei. Was würden die Schüler\*innen Odysseus antworten?
- Ist Odysseus für dich ein Held?
- Welche Eigenschaften an Odysseus findest du bewundernswert/abstoßend?
- Welche Eigenschaften muss ein Held haben?
- Welche „Heldeneigenschaften“ hättest du gerne?

### Metzel-Spiel (zur Nachbereitung)



*Folgendes Reaktionsspiel lässt die Schüler\*innen spielerisch nachvollziehen, wie dünn die Grenze zwischen Held und Opfer sein kann:*

Die Gruppe steht im Kreis. Ein Spieler ruft einem gegenüber stehenden Spieler zu: „Hilfe, meine Stadt brennt“. Der angesprochene Spieler antwortet: „Ich metzel dich nieder“ und bewegt sich dabei in Zeitlupe pantomimisch metzelnd auf den hilferufenden Spieler zu, der wiederum entgegnet: „Nein, jetzt mal nicht. Du bist... z.B. die Feuerwehr“. Daraufhin verwandelt sich der Metzelnde in eine Feuerwehrfrau/Feuerwehrmann, also in die Figur, die vom Hilfesuchenden bestimmt wurde. Wenn der Metzelnde beim Hilfesuchenden ankommt bevor dieser ihn in etwas anderes verwandeln konnte, ist der Hilfesuchende „tot“ und das Spiel beginnt von Neuem mit den Anfangsworten: „Hilfe, meine Stadt brennt“. Wenn die Verwandlung dagegen gelingt, verwandelt sich der Hilfesuchende seinerseits in einen Metzelnden: Über die Kreismitte hinweg und in Zeitlupe bewegt er sich auf einen anderen Spieler zu, mit den Worten: „Ich metzel dich nieder“. Der angesprochene Spieler, ist nun gefordert, den Metzelnden in etwas anderes verwandeln, bevor er bei ihm ankommt etc.

### Allgemeine Fragen für ein Nachgespräch

- Was würdest du Odysseus gerne fragen?
- Was interessiert euch an ihm?
- Hat er selber Schuld (dass er nie zuhause ankommt), oder hast du Mitleid mit ihm?
- Wärest du gerne mit Odysseus befreundet?

- Kennst du jemanden (persönlich oder aus Film/Fernsehen), der Odysseus ähnlich ist?
- Welche Figur aus der Serie würdest du gerne spielen? Warum?
- Was hättest du an Odysseus Stelle getan, um dem Zyklopen zu entkommen?
- Wie geht es dir mit dem Ende der letzten Serie? Ist es ein „Happy End“?

## Empfehlungen

### **Hörspiel für Kinder „Die Abenteuer des Odysseus“ von Dimiter Inkiow**

Aktive Musikverlagsgesellschaft mbH

Veröffentlicht am 20.03.2018

Dauer: ca. 60 Min.

[https://youtube.com/playlist?list=OLAK5uy\\_luOS\\_UoWDw66xWlsZ\\_ANDZYp4rFzseTQg](https://youtube.com/playlist?list=OLAK5uy_luOS_UoWDw66xWlsZ_ANDZYp4rFzseTQg)

### **Monumentalfilm „Die Fahrten des Odysseus“ von 1954**

<https://www.youtube.com/watch?v=wAAp4rJWgjc&t=393s>

### **Eine Zusammenfassung der verschiedenen Stationen der Reise des Odysseus**

<https://www.helles-koepfchen.de/artikel/3579.html>

### **Multimediales pädagogisches Begleitmaterial zur Reise des Odysseus mit Videos und Links**

Dieses Padlet möchte Schüler\*innen ab der 4. Klasse die Möglichkeit geben, sich auf kreative Weise mit Inhalten und Themen des Mythos DIE ABENTEUER DES ODYSSEUS zu beschäftigen. Es besteht aus Anregungen zu verschiedenen Projekttagen: Alle Projektstage können von den Schüler\*innen selbstständig von zu Hause aus durchgeführt werden. Voraussetzung ist der Zugang zu einem PC oder Laptop, eine stabile Internetverbindung, sowie funktionierende Lautsprecher und Kamera.

### **link & URL zum Padlet „Die Abenteuer des Odysseus“:**

<https://padlet.com/elisaweiss3/2n1rdmbxewr3r2jw>



### **Online Quiz zur antiken Götterwelt:**

<https://www.geo.de/geolino/quiz-ecke/13878-quiz-quiz-wissenstest-antike-goetterwelt>

### **Anschauliche Tabelle zur Unterscheidung von Märchen/Sage/Legende/Fabel:**

<https://www.planet-schule.de/wissenspool/die-brueder-grimm/inhalt/hintergrund/maerchen-definition-abgrenzung-zur-sage-legende-fabel.html>

### **Zur Frage der Bedeutung von „Helden“ heute:**

[https://www.deutschlandfunk.de/heroismus-in-postheroischen-zeiten-gibt-es-ein-comeback-des.1184.de.html?dram:article\\_id=469568](https://www.deutschlandfunk.de/heroismus-in-postheroischen-zeiten-gibt-es-ein-comeback-des.1184.de.html?dram:article_id=469568)

## Literatur

Mendelsohn, Daniel 2019. *Eine Odyssee: Mein Vater, ein Epos und ich*. Siedler Verlag, München.

Fry, Stephen 2018. *Mythos: The Greek Myths Retold*. Penguin Random House UK.

## Bildnachweis

Bilder von Zeus, Hera, Poseidon, Demeter, Apollon, Artemis, Athene, Hermes, Aphrodite, Ares, Hephaistos, Hestia:

<https://dasauge.com/-sara-otterstaetter/r%C3%B6mische-g%C3%B6tter-1/>

Bild von Aphrodite:

<https://www.ebay.ch/itm/sandro-botticelli-geburt-venus-55x55-bild-leinwand-/220759071502>

Bild Nausikaa und Odysseus im Spielfilm von 1954:

<https://www.prisma.de/filme/Die-Fahrten-des-Odysseus,206595>

Polyphem und Odysseus:

<https://www.ecosia.org/images?q=odysseus%20und%20polyphem%20film>

Wo liegt Ithaka?

<https://www.srf.ch/sendungen/reisegeschichten/ithaka-wo-liegt-odysseus-wahre-heimat>

## Legende/ icons



Schauspiel



Aktion



Information



Malen



Gespräch



Musik machen



raten & erfinden



basteln



hören

Materialien (Kopiervorlagen) M1 – M2

## M1: Szene 1 „Die erste Begegnung: Odysseus und Nausikaa“

### Die Figuren:

**Odysseus**, das behauptet er zumindest. Er redet auch so. Und er kennt alle Geschichten.

**Nausikaa**, ein Mädchen von heute. Trotz ihres Namens. Wohnt hier irgendwo um die Ecke.

**Ort:** *An welchem Ort spielt die Begegnung?*

**Odysseus:** Hast du geglaubt, du kannst den listenreichen Odysseus im Schlaf überwältigen?

**Nausikaa:** Entschuldigung. Ich wusste nicht...

**Odysseus:** Aber dafür musst du mit anderen Wassern gewaschen sein.

**Nausikaa:** Gewaschen? Klar bin ich gewaschen. Ich wollte...

**Odysseus:** Bist du überhaupt ein Mensch? Oder haben meine Feinde eine weitere Verkleidung gewählt, um mich zu täuschen? Wisse, es ist zwecklos! Nichts wird mich davon abhalten, meinen Weg nachhause zu finden. Nach Ithaka. Zu meiner Penelope, die seit Jahr und Tag treu auf mich wartet!

**Nausikaa:** Wer?

**Odysseus:** Penelope. Die Gattin des Odysseus.

**Nausikaa:** Von wem?

**Odysseus:** Odysseus, der Listenreiche! Der Sieger von Troja! Ratgeber der Mächtigen und selber nicht ganz ohne Macht! Ohnmächtig allerdings gegen den Willen der Götter, die ihn seit Jahr und Tag über die Meere irren lassen. Moment! Athene, Göttin der Weisheit, bist du es etwa?

**Nausikaa:** Wer?

**Odysseus:** Hast du dich im Spiegelbild des Odysseus versteckt, funkeläugige Göttin?

## M2: Die 12 Göttinnen und Götter des Olymp

<p><b>Zeus</b></p> <p>Höchster Gott: Alle müssen sich seinem Willen beugen</p> <p>Gott über Himmel, Blitz &amp; Donner</p> <p>Sohn von Kronos und Rhea</p> <p>Charakter: charmant, willensstark, weise</p> <p>Erkennbar an: Donnerkeil, Adler</p>	
<p><b>Hera</b></p> <p>Göttin für Ehe, Heim und Familie</p> <p>Schwester und Gattin von Zeus</p> <p>Neben Zeus, die mächtigste Göttin auf dem Olymp</p> <p>Charakter: mutig, kann sich durchsetzen</p> <p>Zu erkennen an: Diadem &amp; Zepter</p>	
<p><b>Poseidon</b></p> <p>Gott des Meeres und der Gewässer</p> <p>Älterer Bruder des Götterkönigs Zeus</p> <p>Charakter: Hitzkopf</p> <p>Zu erkennen an: Dreizack &amp; Pferden</p> <p>Einer seiner Söhne ist der Zyklop Polyphem</p>	
<p><b>Demeter</b></p> <p>Göttin der Landwirtschaft, des Getreides</p> <p>Auch genannt: „Göttin der Erde“</p> <p>Schwester von Zeus</p> <p>Charakter: milde, freundlich, fröhlich</p> <p>Zu erkennen an: Bündel Getreide</p>	

### **Apollon**

Gott der Sonne, der Künste, des Bogenschießens, der Weissagung  
Sohn von Zeus und Leto (Titanide)  
Seine Zwillingschwester ist Artemis  
Charakter: aufbrausend, strahlend, ehrgeizig  
Erkennbar an: Leier (Saiteninstrument)



### **Artemis**

Göttin der Jagd, des Mondes, des Waldes  
Beschützerin von Frauen & Kindern  
Tochter von Zeus und Leto (Titanide)  
Zwillingschwester von Apollon  
Zu erkennen an: silbernem Bogen & Pfeile



### **Athene**

Göttin der Weisheit und der Kriegsführung  
Lieblingstochter des Zeus  
Charakter: klarer Verstand, stark, kämpferisch  
Auch genannt: „die Funkeläugige“  
Erkennbar an: Helm, Schild, Speer  
Besonderheit: Beschützt Odysseus



### **Aphrodite**

Göttin der Liebe und Schönheit  
Auch genannt: „die Schaumgeborene“, weil sie aus den Wellen des Meeres geboren wurde  
Charakter: Zart, lieblich, verführerisch, heiter  
Zu erkennen an: Zaubergürtel



<p><b>Hermes</b></p> <p>Gott der Reisenden, Kaufleute, Hirten und Diebe</p> <p>Sohn von Zeus und der Nympe Maia</p> <p>hilft großer Helden, wie z.B. Odysseus</p> <p>Charakter: frech, erfindungsreich, geschickt</p> <p>Botschafter von Zeus („Götterbote“)</p> <p>Zu erkennen an: Flügelschuhen, Hut</p>	
<p><b>Ares</b></p> <p>Gott des Krieges, des Massakers, des Blutbades</p> <p>Sohn von Hera und Zeus</p> <p>Charakter: Raufbold</p> <p>Erkennbar an: Helm, Schild, Schwert oder Fackel</p>	
<p><b>Hephaistos</b></p> <p>Gott des Feuers, der Schmiede und Handwerker</p> <p>Sohn von Zeus und Hera</p> <p>Fertigt die Waffen der Götter an</p> <p>Charakter: Einzelgänger, praktisch, handwerklich,</p> <p>Zu erkennen an: Hammer und Amboss, Feuer</p>	
<p><b>Hestia</b></p> <p>Göttin des heiligen Herdfeuers</p> <p>Schwester des Zeus</p> <p>Hält das heilige Feuer der Tempel &amp; zuhause lebendig</p> <p>Charakter: nachdenklich, nach innen gekehrt, still</p> <p>Zu erkennen an: Herdfeuer, Flamme</p>	