



WBFB

Institut für Weltkunde in Bildung und Forschung • Gemeinnützige Gesellschaft mbH  
Jüthornstraße 33 • D-22043 Hamburg • Tel. (040) 68 71 61 • Fax: (040) 68 72 04  
office@wbfb-medien.de • www.wbfb-medien.de • www.wbfb-dvd.de



**Unterrichtsblatt** zu der didaktischen DVD

**Zur Geschichte Griechenlands**

# Delphi

**Orakelstätte und politisches Machtzentrum**



**Unterrichtsfilm, ca. 15 Minuten,  
und umfangreiches Zusatzmaterial**

## **Adressatengruppen**

Alle Schulen ab 5. Schuljahr,  
Jugend- und Erwachsenenbildung

## **Unterrichtsfächer**

Geschichte, Gesellschaftslehre,  
Politische Bildung

## **Kurzbeschreibung des Films**

In Delphi siegte - nach der griechischen Göttersage - Apollon, der Gott des Lichtes, über den mythischen Drachen Python. Apollon zu Ehren entstand daraufhin die bedeutendste Orakelstätte der Griechen - in einzigartiger landschaftlicher Lage.

Real- und Spielfilmszenen sowie Animationen zeigen den Ablauf eines Orakeltages, die Rolle der Pythia und der Priester, die mögliche Herkunft der Dämpfe aus dem Erdinnern und die spektakuläre Weissagung über die Schlacht bei Salamis und ihren Verlauf. Der Ort Delphi als Orakel- und Pilgerstätte vermittelt einen Eindruck von der Bedeutung der Götter für das Denken und Handeln der Griechen.

## **Ziele des Films**

Dieser WBFB-Unterrichtsfilm soll den Schülerinnen und Schülern verdeutlichen,

- wie es zu der berühmten Orakelstätte von Delphi kam und welche Bedeutung sie für die Griechen hatte,
- wie man sich den Ablauf eines Orakeltages und den Hintergrund der Weissagungen vorzustellen hat,
- welche Rolle das Orakel bei der berühmten Seeschlacht von Salamis zwischen den Griechen und den Persern gespielt hat.

**Verleih in Deutschland:** WBFB-Unterrichtsmedien können bei der Mehrzahl der Landes-, Stadt- und Kreisbildstellen sowie den Medienzentren entliehen werden.

**Österreich:** Bundesministerium für Bildung, Wissenschaft und Kultur, Wien, durch die Landesbildstellen bzw. Bezirksbildstellen sowie Medienzentralen.

**Schweiz:** Schweizerische Schulfilm-Verleihstellen in Rorschach, Basel, Zürich und Medienzentralen.

## Inhaltsverzeichnis

• Hilfe für den Benutzer	S. 2	• Allgemeine pädagogische Hinweise zur DVD	S. 9
• Struktur der WBF-DVD	S. 3		
• Didaktische Absicht des Films	S. 4	• Didaktische Merkmale der WBF-DVD	S. 10
• Inhalt des Films	S. 6	• Übersicht über die Materialien	S. 11
• Anregungen für den Unterricht: Einsatz des Unterrichtsfilms	S. 6	• Anregungen für den Unterricht: Einsatz der gesamten WBF-DVD	S. 14

## Hilfe für den Benutzer

Die WBF-DVD besteht aus einem **DVD-Video-Teil**, den Sie auf Ihrem DVD-Player oder über die DVD-Software Ihres PC abspielen können, und aus einem **DVD-ROM-Teil**, den Sie über das DVD-Laufwerk Ihres PC aufrufen können.

### DVD-Video-Teil

Legen Sie die DVD in Ihren DVD-Player, wird der DVD-Video-Teil automatisch gestartet.

**Film starten:** Der WBF-Unterrichtsfilm läuft ohne Unterbrechung ab.

**Schwerpunkte:** Der WBF-Unterrichtsfilm ist in drei Filmsequenzen (= Schwerpunkte) unterteilt. Jeder Sequenz sind Problemstellungen zugeordnet, die mit Hilfe der Materialien erarbeitet werden können. Die Schwerpunkte, Problemstellungen und Materialien sind durchnummeriert (siehe S. 3 und 11 - 13).

**Schnellsuche:** Haben Sie sich im Vorwege bereits für bestimmte Materialien entschieden, gelangen Sie mit Hilfe der Nummerierung (z. B. 1. ⇒ 1.1 ⇒ 1.1.8) über die Schnellsuche im Hauptmenü direkt dorthin.

### DVD-ROM-Teil

Legen Sie die DVD in das DVD-Laufwerk Ihres PC, wird automatisch der DVD-ROM-Teil geladen. Wollen Sie zum DVD-Video-Teil wechseln, starten Sie bitte Ihre DVD-Software.

**Der Aufbau des DVD-ROM-Teils** entspricht dem des DVD-Video-Teils (ohne Unterrichtsfilm und Filmsequenzen). Der DVD-ROM-Teil bietet über die auf dem DVD-Video-Teil enthaltenen Materialien hinaus weiterführende und ergänzende Materialien.

**Die Menü-Leiste** im unteren Bildteil ist auf allen Menü-Ebenen vorhanden und ermöglicht ein einfaches und komfortables Navigieren.

**Arbeitsaufträge:** Zu fast allen Materialien werden Arbeitsaufträge angeboten. Sie können als pdf-Datei oder als Word-Datei ausgedruckt werden.

**Suche:** Über die Eingabe der entsprechenden dreistelligen Ziffer gelangen Sie direkt zu dem gewünschten Material.

**Übersicht Materialien:** Hier finden Sie alle Materialien im Überblick und gelangen durch einfaches Anklicken zum gewünschten Material.

**Das Unterrichtsblatt** mit Anregungen für den Unterricht kann entweder als pdf-Datei oder als Word-Datei ausgedruckt werden.

**Ausdruck:** Alle Materialien (Texte, Zeichnungen, Arbeitsblätter usw.) können als pdf-Datei ausgedruckt werden (die Texte auch als Word-Datei).

## Struktur der WBF-DVD

<b>Unterrichtsfilm:</b> <b>Delphi</b> <b>Orakelstätte und politisches Machtzentrum</b>	
<b>1. Schwerpunkt: Delphi und der Gott Apollon</b>	
• <b>Filmsequenz (3:20 Minuten)</b> • <b>Problemstellungen, Materialien (siehe Seite 11/12)</b>	
1.1	Wie ist Delphi entstanden?
1.2	Was sind griechische Stadtstaaten?
1.3	Apollon und die Götter: Woran glaubten die Griechen?
<b>2. Schwerpunkt: Das Orakel und seine Bedeutung</b>	
• <b>Filmsequenz (5:55 Minuten)</b> • <b>Problemstellungen, Materialien (siehe Seite 12)</b>	
2.1	Von der Frage zur Weissagung: Wie funktionierte das Orakel?
2.2	Wie groß war der Einfluss des Orakels?
<b>3. Schwerpunkt: Der berühmte Orakelspruch und die Perserkriege</b>	
• <b>Filmsequenz (5:25 Minuten)</b> • <b>Problemstellungen, Materialien (siehe Seite 12/13)</b>	
3.1	Wodurch wurde die Schlacht von Marathon entschieden?
3.2	Welche Rolle spielte das Orakel in der Schlacht von Salamis?
3.3	Worin lag die Überlegenheit der griechischen Kriegsflotte?
3.4	Welche Auswirkungen hatten die Perserkriege?

Die Filmsequenzen wurden nach didaktischen Gesichtspunkten zusammengestellt; dabei ergaben sich leichte Abweichungen zum Ablauf des gesamten Unterrichtsfilms.

## Didaktische Absicht des Films

Delphi ist neben der Akropolis von Athen der meist besuchte Ort Griechenlands und die bedeutendste Kultstätte des Abendlandes.

Gustave Flaubert schrieb 1851:

*„Die Wahl Delphis zur Unterbringung der Pythia war ein genialer Zug. Es ist eine Landschaft für religiöse Schrecken, ein enges Tal zwischen zwei fast senkrechten Bergen, der Hintergrund voll von dunklen Ölbäumen, die Berge rot und grün, das Ganze von Schluchten durchzogen, im Hintergrund das Meer und am Horizont schneebedeckte Berge.“*

(G. Flaubert, in: Michael Maaß, Hrsg.: Delphi - Orakel am Nabel der Welt, Sigmaringen 1996, S. 19)

Delphi, das war für die antiken Griechen der „Nabel der Welt“, ein heiliger Ort für reiche und arme Pilger, für Griechen und Barbaren (Nicht-Griechen), die bei der Pythia, der Priesterin des Gottes Apollon, Rat in wichtigen Angelegenheiten suchten.

### ● **Wie ist die berühmte Orakelstätte von Delphi entstanden?**

Nach einem Mythos gehörte das Orakel in der mykenischen Zeit ursprünglich der Erdgöttin Gaia. Um 1000 v. Chr. übernahm Apollon das Heiligtum. Seine Übernahme der Orakelstätte wird auf verschiedene Weise erzählt.

Nach einer Überlieferung tötete Apollon den Drachen Python, der als Wächter des Heiligtums der Erdgöttin Gaia galt und in einer Höhle nahe einer Quelle lebte. Nach der Tötung des Drachens reinigte sich Apollon im Fluss und in den Quellen. Er verließ Delphi, um Buße für seine Tat zu leisten. Nach neunjähriger Verbannungszeit kehrte er zurück und wurde alleiniger Herrscher über die Orakelstätte.

Nach einer anderen Quelle schenkte eine Tochter der Gaia Apollon das Orakel zu seinem Geburtstag. Apollon selbst gilt als Mittler zwischen der himmlischen und der unterirdischen Welt. Der Übergang von der Erdgöttin Gaia zu dem eingewanderten „olympischen“ Gott Apollon wird teilweise auch als Sieg der patriarchalischen Ordnung über die ältere matriarchalische Gesellschaft gedeutet.

In einer weiteren Variante existierte der frühere Kult der Erdgöttin Gaia gar nicht. Apollon befreite in dieser Überlieferung die Gegend von einem todbringenden weiblichen Drachen, der Delphyne. Anschließend baute er seinen Tempel und richtete dann mit seinen Priestern das Orakel von Delphi ein.

Mit dem Sieg Apollons in Delphi nahm auch die Zahl der Pilger, der Ratsuchenden und Verehrer des Orakels zu - und mit ihr die Bautätigkeit (600 v. Chr. bis 200 v. Chr.). Delphi wurde zur gesamtgriechischen Kultstätte - ähnlich wie Olympia. Um Delphi wurden sogar „Heilige Kriege“ geführt. Um 600 v. Chr. bildeten zwölf Staaten Griechenlands einen Bund (Amphiktyonie), um die Einnahme der Orakelstätte durch eine Polis zu verhindern. Für griechische Verhältnisse mit ihren nach Autonomie strebenden und vielfach zerstrittenen Poleis war das ein einmaliger Vorgang.

### ● **Welche Bedeutung hatte das Delphische Orakel?**

#### **Was wissen wir überhaupt darüber?**

Die Überlieferungen über die genauen Umstände des Orakels sind nicht sehr umfangreich. Unsere Vorstellungen vom Orakel sind ganz auf die Pythia als Medium des Gottes Apollon ausgerichtet. Die Pythia, eine einfache, oft wohl auch ungebildete Frau, war die Stimme des Gottes Apollon, nicht mehr und nicht weniger. Die sie umgebenden und beratenden Männer (meistens Priester) gaben ihr erst Bedeutung.

Neben den Sprüchen, den Weissagungen der Pythia, kamen auch Lose, Träume und Räucheropfer vor. Typische Anfragen an die Pythia betrafen die Einrichtung von Kul-ten und Kolonien, aber auch private Angelegenheiten wie die Hoffnung auf Kinder, lange Gesundheit, gute Geschäfte und gefahrloses Reisen. Viele dieser Orakelsprü- che bestanden - im Unterschied zu den spektakulären Weissagungen - aus einem einfachen „Ja“ oder „Nein“.

Die Legenden berichten nicht nur von freundlichen Lebensweisheiten, sondern auch von witzigen Antworten auf selbstsüchtige Fragen:

Ein Mann fragte an, wie er den Schatz der Perser, den sie nach der verlorenen Schlacht von Plataa zurückgelassen hatten, finden könnte. Das Orakel antwortete: „Drehe jeden Stein um!“

Man kann sich die Antwort auf die heutige Frage nach der gewinnbringendsten Lottozahlenkombi- nation vorstellen. Das Delphische Orakel hätte wohl geantwortet: „Setze auf jede Kombination!“ (Vgl. M. Maaß, a. a. O., S. 16)

Die Weissagungen aus Delphi wurden in der Antike als zweideutig, aber auch weit- sichtig empfunden. Das Orakel wurde zum Mittler der Diplomatie zwischen einzelnen Staaten. Die Griechen brauchten den göttlichen Zuspruch zur Legitimation ihrer Ent- scheidungen und Handlungen. Delphi ist ein Beispiel dafür, wie Religion in den Dienst der Politik gestellt wird.

Delphi war eine Orakelstätte und ein politisches Machtzentrum.

### ● Was ist die didaktische Absicht des Films?

Der Unterrichtsfilm bietet über das Thema „Orakelstätte Delphi“ hinaus viele Ansätze, wesentliche Schwerpunkte der griechischen Geschichte zu erarbeiten:

Filmsequenz		Inhalt Problemstellungen		weiterführende Schwerpunkte
Delphi und der Gott Apollon	→	Woran glaubten die Griechen?	→	Die Polis - die Welt der Griechen
↓		↓		↓
Das Orakel und seine Bedeutung	→	Wie funktionierte das Orakel?	→	Wahrsager, Horoskope und Propheten - heute
↓		↓		↓
Der berühmte Orakelspruch und die Perserkriege	→	Welche Rolle spielte das Orakel in der Schlacht von Salamis?	→	Die Perserkriege und ihre Auswirkungen
				↓
				Der Demokratisierungsprozess in Athen

Je nach Klassensituation und nach der zur Verfügung stehenden Zeit können alle oder auch nur einzelne Schwerpunkte gewählt werden. Dieser Unterrichtsfilm eignet sich nicht als Einstieg in das Thema „Griechenland“. Vorausgegangen sein sollte das motivierende Thema „Die Olympischen Spiele - damals und heute“, um die Schüle- rinnen und Schüler neugierig auf die „Griechen“ zu machen.

Der Unterrichtsfilm bietet die Möglichkeit - ausgehend von einem überschaubaren und historisch bedeutsamen Ort - einige wesentliche Grundlagen und Ereignisse des antiken Griechenlands zu erarbeiten. (Zu allen genannten Schwerpunkten und Pro- blemstellungen finden Sie auf dieser WBF-DVD umfangreiches Zusatzmaterial.)

## Inhalt des Films

Delphi liegt im Zentrum Griechenlands, am Rande des Parnass, eines Hochplateaus. Im Altertum lag hier für die Griechen der „Nabel der Welt“. An diesem geheimnisvollen Ort hat - dem Mythos nach - Apollon, der Gott des Lichtes, den Drachen Python getötet. Das Gute hat über das Böse gesiegt, so glaubten damals die Griechen.

Eine Trickdarstellung zeigt den prachtvollen Apollon-Tempel mit der goldenen Statue des Gottes, wie Archäologen ihn sich vorstellen. Im Inneren verborgen lag die Kammer der Pythia, in der Ratsuchende aus der damals bekannten Welt Weissagungen erhofften. Um noch attraktiver zu werden, organisierte der Orakelort alle vier Jahre eigene Wettkämpfe: die Pythischen Spiele.

Spielfilmszenen zeigen, wie nach Vorstellungen antiker Schriftsteller ein Orakeltag abgelaufen sein könnte: Von der Frage der Ratsuchenden über das Opfer an den Gott Apollon, die Inspiration der Pythia vor dem Omphalos (Steinkegel als Nabel der Welt), aus dem Dämpfe entwichen, bis zur Beantwortung der Anfragen durch die Priester und schließlich die Verkündung des Orakels durch die Pythia.

Gab es wirklich Dämpfe, die aus dem Erdinnern kamen und die Pythia bei ihren Weissagungen in einen Trancezustand versetzten? Eine Animation veranschaulicht, wie Gase an die Oberfläche dringen und in der Atmosphäre verdampfen. Geologen nehmen an, dass dies die mythischen Dämpfe erklären könnte.

Auch der berühmte Lyderkönig Krösus bediente sich des Orakels. Auf seine Anfrage, ob er die Perser besiegen könne, lautete die zweideutige Antwort der Pythia: „Wenn du den Grenzfluss Halys überschreitest, wirst du ein großes Reich zerstören!“ Am Ende wurde nicht Persien, sondern Lydien vernichtet. Diese Weissagung ist eine antike Legende, aber eine wirkungsvolle Werbung für die Orakelstätte Delphi.

Spielfilmszenen und eine Karte zeigen einen kurzen Rückblick auf die *Schlacht von Marathon* 490 v. Chr. und das erneute Vordringen der Perser zehn Jahre später.

Themistokles, Leiter der athenischen Politik, ließ beim Delphischen Orakel anfragen, wie sich die Athener nun verhalten sollten. Die Prophezeiung und die Deutung des Spruches durch Themistokles sind in die Geschichte eingegangen. Eine Animation veranschaulicht die berühmte *Seeschlacht von Salamis*, in der die zahlenmäßig unterlegenen Griechen die persische Flotte besiegen.

Der Lohn für das Orakel waren kostbare Weihegeschenke und Kriegsbeute. Die Orakelstätte verlor ihren Einfluss vor allem durch das Aufkommen des Christentums in der römischen Spätphase.

## Anregungen für den Unterricht: Einsatz des Unterrichtsfilms

**Voraussetzungen:** Kenntnisse von den „Olympischen Spielen - damals und heute“, von der „Entstehung und Bedeutung der Polis“ und evtl. von den „Perserkriegen“.

### Einstiegsmöglichkeit

- An der Tafel oder auf der Folie steht das Wort: *Orakel*  
Die Schülerinnen und Schüler versuchen den Begriff zu klären. Die Antworten werden gesammelt und können im Internet oder im Lexikon überprüft werden.
- Lehrkraft: „*Die Menschen im antiken Griechenland glaubten an das Orakel, weil es göttlichen Ursprungs sein sollte. Eine der berühmtesten Orakelstätten war*

Delphi (⇒ Karte). Eine Orakelszene ist uns sogar auf einer fast 2500 Jahre alten Trinkschale überliefert.“

→ Die Schülerinnen und Schüler versuchen das Bild zu deuten:

- Beschreibe so genau wie möglich, was du siehst.
- Woran kannst du erkennen, dass es sich um eine *Orakelpriesterin* und einen *Fragesteller* in einem Tempel handelt?



Die Befragung der Göttin Themis als Pythia.  
Das Innenbild einer attischen Trinkschale (470 - 430 v. Chr.), Staatliche Museen zu Berlin

**(Deutung des Bildes:** Die Darstellung zeigt eine mythische Befragung der Göttin des Rechts, Themis, als Pythia. Der Ratsuchende ist der König Aigeus, der wegen seiner noch nicht erfüllten Hoffnung auf einen Sohn anfragt. Der König sieht die Priesterin hoffnungsvoll an. Der Ort ist durch eine Säule und ein Gebälkstück als Tempel gekennzeichnet. Die Pythia blickt versunken in die Opferschale. In der rechten Hand hält sie einen Lorbeerzweig, das Symbol Apollons als Herr des Orakels. Die Blätter kaute die Priesterin, um Eingebungen zum Wahrsagen zu erhalten. Das wichtigste Priestermotiv ist der „Dreifuß“, auf dem die Pythia sitzt; er steht für Weissagung und Verkündigung.)

### **Arbeitsauftrag für ein szenisches Spiel:**

- Lehrkraft: „Könige, Staatsmänner und einfache Leute stellten Fragen an die Pythia in Delphi und erhofften sich natürlich eine positive Antwort. Ihr sollt selbst einmal das Orakel spielen“:
- Wir brauchen eine Priesterin, die weissagt, *mehrere Personen* (Priester, Politiker), die sie bei der schwierigen Beantwortung der Fragen beraten und *Ratsuchende*. Die Fragen, die euch vorgelegt werden, sind damals wirklich dem Orakel gestellt und beantwortet worden (siehe „Delphische Orakelsprüche - zweideutig und weise“ S. 9). Die Antworten müsst ihr euch aber selbst ausdenken.
- Spielt die Szene - ähnlich wie auf dem Bild - nach.  
Die Priesterin und ihre Berater ziehen sich nach der Fragestellung zurück und überlegen sich eine kluge Antwort. Denkt daran: Die Weissagung sollte so ausfallen, dass die Orakelstätte auch weiterhin ein Anziehungspunkt für Ratsuchende bleibt.
- Nach der Verkündung eurer Weissagung äußern sich der Fragesteller und die Klasse zur Qualität der Antwort.
- Abschließend werden die historisch belegten Antworten des Delphischen Orakels vorgelesen, analysiert, mit den eigenen Antworten verglichen und bewertet.

Nach diesem Einstieg ist zu erwarten, dass die Schülerinnen und Schüler mehr über Delphi und das Orakel erfahren wollen.

### **Beobachtungs- und Arbeitsaufträge vor der Filmvorführung**

Ihr seid Besucher in Delphi und sollt den Bewohnern eurer Polis (Stadt) über die geheimnisvolle Orakelstätte berichten. Teilt euch in drei Gruppen auf:

1. Gruppe: Wie soll das Orakel in Delphi entstanden sein?  
Und warum war es so wichtig für alle Griechen?
2. Gruppe: Wie kam es zu einer Weissagung durch die Priesterin?  
Beschreibt den Ablauf möglichst genau.
3. Gruppe: Was erfahrt ihr über den berühmten Orakelspruch zu der Seeschlacht von Salamis, die Hintergründe, den Verlauf und den Ausgang des Krieges gegen Persien? Schreibt am besten einen Bericht.

### **Nach der Filmvorführung**

- Zunächst sollen die Schülerinnen und Schüler die Möglichkeit haben, sich spontan zum Film zu äußern, Fragen zu stellen und erste Antworten zu ihren „Beobachtungs- und Arbeitsaufträgen“ zu geben.  
Die Lehrkraft hält sich in dieser Unterrichtsphase zurück.

### **Erarbeitungsphase**

- Die Gruppenmitglieder (siehe oben) vergleichen nun ihre Beobachtungsergebnisse, korrigieren und ergänzen sie und formulieren Fragen über Unklarheiten.

### **Präsentationsphase/Ergebnissicherung**

- Die Ergebnisse sollten möglichst lebendig und anschaulich „veröffentlicht“ werden: Erzählung der Mythen mit verteilten Rollen oder in Bildern; Collage über den Ablauf eines Orakeltages; Reportage über die Schlachten von Marathon und von Salamis (evtl. Kassettenrekorder); ein „Interview“ mit dem Staatsmann Themistokles über die Vorgänge der Seeschlacht von Salamis und über den Orakelspruch.



**Transferphase** (fächerübergreifend mit dem Religionsunterricht):

- Das Orakel von Delphi hat erst durch das Aufkommen des Christentums im Römischen Reich an Bedeutung verloren. In einem Kreisgespräch versuchen die Schülerinnen und Schüler diesen Zusammenhang zu klären. Dabei soll der Unterschied zwischen dem *Götterglauben der Griechen* und dem *Christentum* deutlich werden.

### **Delphische Orakelsprüche - zweideutig und weise**

1. Welcher Mensch ist glücklicher als ein König?  
*Antwort: Der ärmste Mann in Arkadien ist der Glücklicheste.*
2. Was ist das Geheimnis des Glücks?  
*Antwort: Sich selbst zu kennen.*
3. Was soll man erstreben?  
*Antwort: Erstrebe das Höchste, so wirst du das Mittlere erreichen.*
4. Was wird mir das Leben bringen?  
*Antwort: Glücklicher und Unglücklicher (du bist für beiderlei Geschick geboren), zweierlei Schicksal wird dir zuteil.*
5. Kann man seinem Schicksal entrinnen?  
*Antwort: Dem endgültigen Schicksal kann selbst ein Gott nicht entrinnen.*
6. Wie wird meine Zukunft aussehen?  
*Antwort: Du wirst einen großen Wechsel erleben.*
7. Was macht der Weise?  
*Antwort: Er folgt nicht dem Rat der Menge, sondern dem eigenen Wesen.*
8. Wovor muss man sich hüten?  
*Antwort: Vor dem Gehör der Tauben und dem Blick der Blinden.*

### **Allgemeine pädagogische Hinweise zur DVD**

Nicht jedes neue Medium, das technisch ausgereift ist, muss pädagogisch wertvoll sein. Wie ist das mit der DVD?

Das den Unterrichtsfilm ergänzende Material ist fraglos ein pädagogischer Gewinn: Der Lehrkraft werden die Recherche-Aufgaben abgenommen; sie kann mit Hilfe des Zusatzmaterials leichter soziale Unterrichtsformen realisieren (Gruppenarbeit, Arbeit an Stationstischen, Werkstatt-Unterricht, projektorientiertes Verfahren); sie kann sich auch fachlich leichter einarbeiten.

Aber können die subjektiv ausgewählten Materialien nicht zu einem fremdbestimmten und additiven Abarbeiten von Fakten und Ergebnissen führen? Etwas zugespitzt formuliert: Der oder die Autoren der DVD bestimmen die Zielsetzung und oft sogar den unterrichtlichen Verlauf.

Ist das Zusatzmaterial der DVD sehr reichhaltig, könnten sich Lehrer und Schüler darin verlieren. Sind die Filmsequenzen nur minimal mit ergänzendem Material versehen, kann es zu einer äußerst verkürzten und banalen Sicht der Dinge kommen. In beiden Fällen hätten wir es mit traditionellen Problemen des Geschichtsunterrichts zu tun: einerseits einer kaum überschaubaren Stofffülle, andererseits einer monokausalen Sicht historischer Ereignisse.

Es ist wichtig, diese möglichen Probleme zu erkennen, um ihnen begegnen zu können. Die DVD kann - bei entsprechender didaktischer Konzeption und gründlicher

Überprüfung durch die Lehrkraft - ein pädagogischer Gewinn für den historisch-politischen Unterricht sein:

- Die Schwerpunkte des Films sollten Problemstellungen enthalten.
- Diese Problemstellungen können didaktischen Zielen entsprechen und das reichhaltige Zusatzmaterial strukturieren und reduzieren.
- Die Materialien sollten - im Sinne entdeckenden und problemorientierten Lernens - provozierenden oder widersprüchlichen Charakter haben. Sie sollen zum Fragen und zum Diskurs anregen. Geschichte ist keine Einbahnstraße.
- Die Zusatzmaterialien sollten nicht nur die Schriftlichkeit in den Vordergrund rücken, sie sollten auch Schaubilder, Zeichnungen, Karten, zusätzliche Filmmaterialien und Arbeitsblätter präsentieren. Die Schülerinnen und Schüler müssen lernen, unterschiedliche Materialien zu interpretieren.
- Der eine oder andere Schwerpunkt der Zusatzmaterialien kann über den Unterrichtsfilm hinausgehen. So wird der Film in einem größeren Zusammenhang gesehen und aktuelle Bezüge können hergestellt werden.

Entscheidend ist: Die DVD darf nicht die Lehrkraft, die Lehrkraft muss die DVD beherrschen: Problemstellungen und Materialien auswählen, kürzen, ergänzen, ganze Schwerpunkte u. U. weglassen, neue hinzufügen - je nach eigenen didaktischen Vorstellungen und dem Lernvermögen der Klasse.

## **Didaktische Merkmale der WBF-DVD**

Die didaktische Konzeption dieser DVD ist problemorientiert und soll entdeckendes und handlungsorientiertes Lernen ermöglichen.

- Aus diesem Grund sind die kurzen Texte auf dem DVD-Video-Teil nicht nur informativ; sie sollen zu Fragen, Vermutungen und zur Auseinandersetzung anregen (z. B. 1.2.1/1.3.7/1.3.8/2.1.4/2.2.6/3.2.4).
- Die kurzen Texte des DVD-Video-Teils korrespondieren mit den längeren Textquellen des DVD-ROM-Teils.  
Diese Texte können - je nach Klassensituation - gekürzt werden.
- Auch das Bildmaterial, die Zeichnungen und Karten, sollen nicht nur illustrativen Zwecken dienen; die Auswahl soll helfen, Widersprüche, Gegensätze und Manipulationen zu erkennen und herauszuarbeiten (z. B. 1.2.3/2.1.2/2.1.5/2.2.2/2.2.7/3.4.2/3.4.3/3.4.6).
- Zu fast allen Materialien gibt es Arbeitsaufträge.
- Jeder Schwerpunkt wird durch übergeordnete Problemstellungen eingeführt, die Grobzielen entsprechen.
- Jeder Problemstellung sind im DVD-ROM-Teil Arbeitsblätter mit handlungsorientierten Aktivitäten zugeordnet (z. B. 1.2.6/1.2.7/1.3.10 - 1.3.12/2.2.9/3.2.10/3.4.10).
- Die unterschiedlichen Zusatzmaterialien wie Texte, Bilder, Zeichnungen, Photos, Karten und Filmsequenzen bieten Abwechslung und ermöglichen die Analyse typischer historischer Medien.
- Die Problemstellungen 1.2, 1.3, 3.1 und 3.4, die thematisch über den Film hinausgehen, ermöglichen eine umfangreiche Behandlung des Themas.

## Übersicht über die Materialien

**Ziffern:** 1. Schwerpunkt 1.1 Problemstellung 1.1.1 Material

**Abkürzungen:** F = Film T = Text Sch = Schaubild  
 Ph = Photo G = Gemälde A = Arbeitsblatt  
 K = Karte Z = Zeichnung

<b>1. Delphi und der Gott Apollon</b> <b>Filmsequenz (3:20 Minuten) auf DVD-Video</b>			
<b>1.1 Wie ist Delphi entstanden?</b>			
1.1.1	Die Wiederentdeckung (0:40)	F	DVD-Video
1.1.2	Die geographische Lage	K	DVD-Video + ROM
1.1.3	Der Standort	T	DVD-Video + ROM
1.1.4	Die Entstehung der Orakelstätte - ein Mythos	T	DVD-Video + ROM
1.1.5	Delphi in der Gegenwart	Ph	DVD-Video + ROM
1.1.6	Der Tempel des Apollon im Modell	Z	DVD-Video + ROM
1.1.7	Das Theater mit Blick ins Tal	Ph	DVD-Video + ROM
1.1.8	Die Heilige Stätte und ihre Gebäude	T	DVD-Video + ROM
1.1.9	Arbeitsblatt: Im Altertum in Delphi	A	DVD-ROM
1.1.10	Arbeitsblatt: Die drei griechischen Säulentypen	A	DVD-ROM
<b>1.2 Was sind griechische Stadtstaaten?</b>			
1.2.1	Politisch getrennt - kulturell geeint	T	DVD-Video + ROM
1.2.2	Bedeutende griechische Stadtstaaten	K	DVD-Video + ROM
1.2.3	Die Merkmale einer Polis	Sch	DVD-Video + ROM
1.2.4	Was eine Polis auszeichnete	T	DVD-Video + ROM
1.2.5	Delphis Sonderstellung	T	DVD-Video + ROM
1.2.6	Arbeitsblatt: Die Lage der Stadtstaaten	A	DVD-ROM
1.2.7	Arbeitsblatt: Die Polis - Entstehung und Merkmale	A	DVD-ROM
<b>1.3 Apollon und die Götter: Woran glaubten die Griechen?</b>			
1.3.1	Die olympische Götterfamilie	Sch	DVD-Video + ROM
1.3.2	Die Götter der Griechen	T	DVD-Video + ROM
1.3.3	Der Gott Apollon	Ph	DVD-Video + ROM
1.3.4	Die vier großen Festspiele	K	DVD-Video + ROM
1.3.5	Kulte und Feste für die Götter	T	DVD-Video + ROM
1.3.6	Delphis berühmte Bronzefigur	Ph	DVD-Video
1.3.6	Delphis berühmte Bronzefigur	Ph+T	DVD-ROM
1.3.7	Die Pythischen Spiele von Delphi	T	DVD-Video + ROM
1.3.8	Die Olympischen Spiele	T	DVD-Video + ROM
1.3.9	Die Hauptgötter auf einen Blick	T	DVD-ROM
1.3.10	Arbeitsblatt: Die Götterfamilie - wer macht was?	A	DVD-ROM

1.3.11	Arbeitsblatt: Das Rätsel der Götter und der Feste	A	DVD-ROM
1.3.12	Arbeitsblatt: Die Olympischen Spiele	A	DVD-ROM

## 2. Das Orakel und seine Bedeutung Filmsequenz (5:55 Minuten) auf DVD-Video

### 2.1 Von der Frage zur Weissagung: Wie funktionierte das Orakel?

2.1.1	Definition: Orakel	T	DVD-Video + ROM
2.1.2	Von der Frage zum Orakelspruch	Sch	DVD-Video + ROM
2.1.3	So kam es zum Orakelspruch	T	DVD-Video + ROM
2.1.4	Pythia werden, hieß Verzicht üben	T	DVD-Video + ROM
2.1.5	Der Fragesteller und die Pythia	G	DVD-Video
2.1.5	Der Fragesteller und die Pythia	G+T	DVD-ROM
2.1.6	Die Visionen der Pythia	T	DVD-Video + ROM
2.1.7	Die Entstehung der berauschenden Gase	Sch	DVD-Video + ROM
2.1.8	Die Rolle der Priester	T	DVD-Video + ROM
2.1.9	Arbeitsblatt: Wie funktionierte das Orakel?	A	DVD-ROM
2.1.10	Arbeitsblatt: Wir übernehmen die Rolle der Pythia	A	DVD-ROM

### 2.2 Wie groß war der Einfluss des Orakels?

2.2.1	Delphi - der Nabel der Welt	T	DVD-Video + ROM
2.2.2	Dazu wurde das Orakel befragt ...	Sch	DVD-Video + ROM
2.2.3	Der Einfluss des Orakels	T	DVD-Video + ROM
2.2.4	Die Lage der Kolonien	K	DVD-Video + ROM
2.2.5	Kolonien wurden gegründet	T	DVD-Video + ROM
2.2.6	Das Orakel - eine Katastrophe für Krösus	T	DVD-Video + ROM
2.2.7	Die sieben Lebensweisheiten	Sch	DVD-Video
2.2.7	Die sieben Lebensweisheiten	Sch+T	DVD-ROM
2.2.8	Das Ende der Orakelstätte	T	DVD-Video + ROM
2.2.9	Arbeitsblatt: Die Bedeutung des Orakels	A	DVD-ROM
2.2.10	Arbeitsblatt: Die Orakelsprüche - was war gemeint?	A	DVD-ROM

## 3. Der berühmte Orakelspruch und die Perserkriege Filmsequenz (5:25 Minuten) auf DVD-Video

### 3.1 Wodurch wurde die Schlacht von Marathon entschieden?

3.1.1	Die Schlacht von Marathon (2:40)	F	DVD-Video
3.1.2	Ein Rückblick - der ionische Aufstand	T	DVD-Video + ROM
3.1.3	Der Weg des persischen Feldzuges	K	DVD-Video + ROM

3.1.4	Die Ankunft der Perser	T	DVD-Video + ROM
3.1.5	Die Sensation von Marathon	T	DVD-Video + ROM
3.1.6	Der griechische Fußsoldat - der Hoplit	Z	DVD-Video + ROM
3.1.7	Die Phalanx - das griechische Bürgerheer	T	DVD-Video + ROM
3.1.8	Arbeitsblatt: Lückentext zur Schlacht von Marathon	A	DVD-ROM
<b>3.2 Welche Rolle spielte das Orakel in der Schlacht von Salamis?</b>			
3.2.1	Die Schlacht von Salamis (1:40)	F	DVD-Video
3.2.2	Vergeblicher Widerstand bei den Thermopylen	T	DVD-Video + ROM
3.2.3	Der Weg der persischen Truppen	K	DVD-Video + ROM
3.2.4	Ein Orakelspruch, der Geschichte machte	T	DVD-Video + ROM
3.2.5	Athen - eine Stadt wird evakuiert	T	DVD-Video + ROM
3.2.6	Salamis - die Schlacht beginnt	K	DVD-Video + ROM
3.2.7	Der Sieg auf dem Meer	T	DVD-Video + ROM
3.2.8	Die Schlacht von Salamis - legitimiert durch Delphi	T	DVD-Video + ROM
3.2.9	Arbeitsblatt: Orakelsprüche im Vergleich	A	DVD-ROM
3.2.10	Arbeitsblatt: Kurz vor der Schlacht - wer wird gewinnen?	A	DVD-ROM
3.2.11	Arbeitsblatt: Nach Salamis - ein selbstbewusstes Athen	A	DVD-ROM
<b>3.3 Worin lag die Überlegenheit der griechischen Kriegsflotte?</b>			
3.3.1	Eine Triere in Fahrt (1:55)	F	DVD-Video
3.3.2	So sah eine griechische Triere aus	Z	DVD-Video + ROM
3.3.3	Trieren - die Kriegsschiffe der Griechen	T	DVD-Video + ROM
3.3.4	In drei Etagen rudern	Z	DVD-Video
3.3.4	In drei Etagen rudern	Z+T	DVD-ROM
3.3.5	Themistokles - der Sieger von Salamis	Ph	DVD-Video
3.3.5	Themistokles - der Sieger von Salamis	Ph+T	DVD-ROM
3.3.6	Arbeitsblatt: Die Triere - ein erfolgreiches Kriegsschiff	A	DVD-ROM
<b>3.4 Welche Auswirkungen hatten die Perserkriege?</b>			
3.4.1	Der Aufstieg Athens	T	DVD-Video + ROM
3.4.2	Athen als Handelsmittelpunkt	Sch	DVD-Video + ROM
3.4.3	Staatsform und Kriegswesen im Wandel	Sch	DVD-Video + ROM
3.4.4	Von der Herrschaft Einzelner zur Mitbestimmung	T	DVD-Video + ROM
3.4.5	Die Bevölkerung Athens um 430 v. Chr.	Sch	DVD-Video + ROM
3.4.6	Politisches Mitspracherecht in Athen	Sch	DVD-Video + ROM
3.4.7	Die demokratische Ordnung in Athen	Sch	DVD-Video + ROM
3.4.8	Athen - die Wiege der Demokratie	T	DVD-Video + ROM
3.4.9	Die Perserkriege - eine Übersicht	T	DVD-ROM
3.4.10	Arbeitsblatt: Demokratie - was war damals anders?	A	DVD-ROM
3.4.11	Arbeitsblatt: Die Perserkriege - kennst du dich aus?	A	DVD-ROM

## Anregungen für den Unterricht: Einsatz der gesamten WBF-DVD

Die umfangreichen Zusatzmaterialien sind ein Angebot, das je nach Zielvorstellungen und Klassensituation zusammengestellt werden sollte.

Die didaktische Konzeption der WBF-DVD hat das Ziel, die Lehrerinnen und Lehrer bei der aufwendigen Materialrecherche zu entlasten und zu einer lebendigen Unterrichtsgestaltung beizutragen.

**Voraussetzungen:** Kenntnisse von den „Olympischen Spielen - damals und heute“, von der „Entstehung und Bedeutung der Polis“ und evtl. von den „Perserkriegen“. <sup>1)</sup>

- Die **Einstiegsmöglichkeit** und die **Beobachtungs- und Arbeitsaufträge** auf den Seiten 6 bis 8 können für den Einsatz der WBF-DVD übernommen werden.  
Das *szenische Spiel* in der Einstiegsphase und die Arbeitsaufträge zum WBF-Unterrichtsfilm korrespondieren miteinander.

- **Nach der Filmvorführung** äußern sich die Schülerinnen und Schüler zunächst zu den Fragestellungen:

1. Wie ist das Orakel in Delphi entstanden?
2. Wie kam es zur Weissagung durch die Priesterin?
3. Was hat das Orakel mit der Seeschlacht von Salamis zu tun?

Viele Antworten werden unbefriedigend ausfallen. Die Schülerinnen und Schüler wollen mehr wissen. Einige Problemstellungen auf der WBF-DVD entsprechen den drei Fragestellungen.

Die Klasse teilt sich in drei Gruppen auf und erhält zu folgenden Problemstellungen Materialien aus der WBF-DVD:

### 1. Gruppe: Entstehung und Bedeutung der Orakelstätte

Problemstellungen:

*Wie ist Delphi entstanden? Beschreibt*

- a) die Lage,
- b) den Mythos,
- c) den Ausbau der Orakelstätte.

<b>Materialien</b>	<b>DVD-Video-Teil</b>	⇒	<b>1.1.2 - 1.1.8/2.2.1</b>
	<b>DVD-ROM-Teil</b>	⇒	<b>1.1.2 - 1.1.10/2.2.1</b>

*Worin liegt die delphische Sonderstellung gegenüber den meisten griechischen Stadtstaaten (Poleis)? Vergleiche Delphi mit einer typischen Polis.*

<b>Materialien</b>	<b>DVD-Video-Teil</b>	⇒	<b>1.2.1 - 1.2.5</b>
	<b>DVD-ROM-Teil</b>	⇒	<b>1.2.1 - 1.2.7</b>

1) Sind diese Voraussetzungen nicht gegeben, bietet die WBF-DVD Materialien zum Thema „Olympische Spiele“: 1.3.4 - 1.3.8/1.3.12, zum Thema „Polis“: 1.2.1 - 1.2.7 und zum Thema „Perserkriege“: 3.1.1 - 3.4.11.

## 2. Gruppe: Von der Frage zur Weissagung

Problemstellungen:

*Wie funktioniert das Orakel? Schildert,*

- a) auf welche Art und Weise Orakelsprüche gegeben wurden,*
- b) wie es zu den Weissagungen kam,*
- c) welche Rolle die Pythia und die Priester dabei spielten.*

**Materialien**    **DVD-Video-Teil** ⇒ **2.1.1 - 2.1.8**

**DVD-ROM-Teil** ⇒ **2.1.1 - 2.1.10**

*Wie groß war der Einfluss des Orakels? Zu welchen Themenbereichen wurde das Orakel befragt? Übertrag Beispiele in die Tabelle:*

Anfragen von überwiegend privatem Interesse	Anfragen von überwiegend politischem Interesse

*Was erfahrt ihr über die Bedeutung des Delphischen Orakels?*

*Und wodurch verlor die Orakelstätte ihre Bedeutung?*

**Materialien**    **DVD-Video-Teil** ⇒ **2.2.1 - 2.2.8**

**DVD-ROM-Teil** ⇒ **2.2.1 - 2.2.10**

## 3. Gruppe: Das Orakel und die Perserkriege

Problemstellungen:

*Welche Rolle spielte das Orakel in der Schlacht von Salamis? Berichtet über*

- a) die Anfrage der Athener in Delphi und die Deutung der Weissagung,*
- b) den Verlauf und den Ausgang der Seeschlacht,*
- c) wesentliche Gründe für die Überlegenheit der griechischen Kriegsflotte.*

**Materialien**    **DVD-Video-Teil** ⇒ **3.2.1 - 3.2.8/3.3.1 - 3.3.5**

**DVD-ROM-Teil** ⇒ **3.2.2 - 3.2.11/3.3.2 - 3.3.6**

Rückblick (je nach Vorkenntnissen der Klasse und der zur Verfügung stehenden Zeit):

*Warum erhoben sich griechische Stadtstaaten gegen das persische Großreich?*

**Materialien**    **DVD-Video-Teil** ⇒ **3.1.1 - 3.1.7**

**DVD-ROM-Teil** ⇒ **3.1.2 - 3.1.8**

Die Gruppen präsentieren ihre Ergebnisse möglichst lebendig und anschaulich: z. B. durch eine Collage über Delphi und seine wichtigsten Anlagen; durch eine Struktur- skizze über den Typus einer Polis; durch ein szenisches Spiel über eine Weissagung der Pythia; durch ein „Interview“ mit Themistokles über das Orakel und die Schlacht von Salamis u. a.

**Weiterführende Themen:** Je nach Klassensituation und Vorkenntnissen können folgende Themenbereiche behandelt werden:

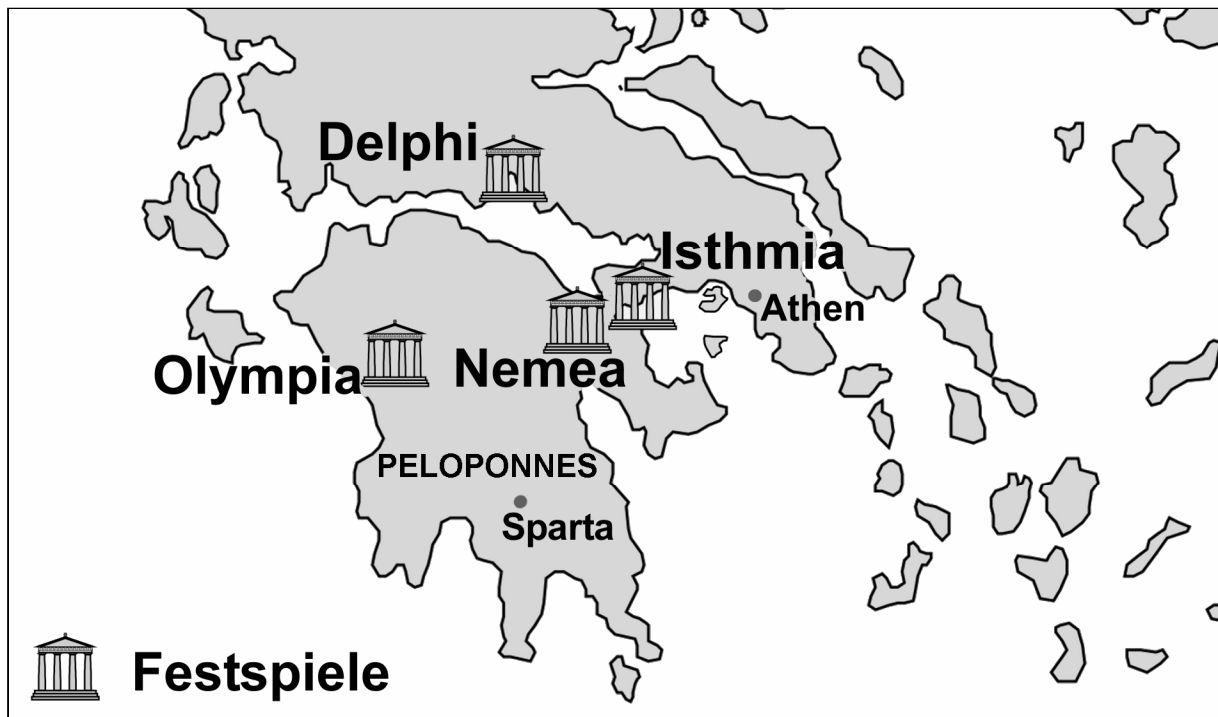
*Politische und wirtschaftliche Auswirkungen der Perserkriege*

**Materialien** DVD-Video-Teil ⇒ 3.4.1 - 3.4.8  
DVD-ROM-Teil ⇒ 3.4.1 - 3.4.11

*Götterglaube und Festspiele der Griechen*

**Materialien** DVD-Video-Teil ⇒ 1.3.1 - 1.3.8  
DVD-ROM-Teil ⇒ 1.3.1 - 1.3.12

### Die vier großen Festspiele



### Gestaltung

Uwe Meyer-Burow, Lüneburg (auch Unterrichtsblatt)

Andrea Kintrup, Hamburg

Gerhild Plaetschke, Institut für Weltkunde in Bildung und Forschung (WBF), Hamburg

**Animation:** Holger Korn, Neumünster

**Schnitt:** Virginia von Zahn, Hamburg

**Technische Realisation:** Paints Multimedia, Hamburg

Wir danken dem ZDF für die Überlassung von Filmmaterial.

**Auf Anforderung erhalten Sie kostenlos die Gesamtübersicht  
WBF-Medien für den Unterricht als CD-ROM  
oder besuchen Sie uns im Internet - [www.wbf-medien.de](http://www.wbf-medien.de) - [www.wbf-dvd.de](http://www.wbf-dvd.de)**

Alle Rechte vorbehalten: WBF Institut für Weltkunde in Bildung und Forschung Gemeinn. GmbH