

HINWEISE FÜR DIE LEHRKRAFT

- ★ Niveau: 5./6. Klasse
- ★ Dauer: 1–2 Unterrichtsstunden
- ★ Vertiefung
- ★ Vorkenntnisse: Begriff Mythos, Arten von Mythen

Didaktische Situierung

Das Breakout zum Thema Mythen spannt einen Bogen ausgehend vom biblischen Schöpfungsmythos über den nordeuropäischen Schöpfungsmythos bis hin in die griechische Mythologie und Götterwelt. Umrahmt wird alles vom Mythos des Sisyphus, der den Schüler*innen durch den Begriff der Sisyphusarbeit möglicherweise schon im eigenen Alltag begegnet ist.

Die Anknüpfungsmöglichkeiten für die Lehrkraft sind vielfältig: Gemeinsamkeiten und Unterschiede der Mythen können herausgearbeitet und Merkmale eines Schöpfungsmythos verdeutlicht werden. Da am Ende des Breakouts die griechische Götterwelt thematisiert wird, könnte die römische Götterwelt hier gegenübergestellt werden. Das Lösungswort des letzten Rätsels („Logos“) kann aber auch als Brücke dienen, um zu wissenschaftlichen Erklärungen zur Entstehung der Welt überzuleiten bzw. die individuelle Positionierung der Schüler*innen anzuregen.

Übersicht über die Rätsel und Lösungen

MYTHISCHE ERKLÄRUNGEN FÜR DIE WELT: STARTRÄTSEL

Kurzbeschreibung	Die Schüler*innen vollziehen den biblischen Schöpfungsmythos nach, indem sie den Schöpfungstagen jeweils das passende Schöpfungsereignis zuordnen. Durch die richtige Zuordnung erhalten sie ihren ersten dreistelligen Code.
benötigte Materialien	★ Starträtsel
Lösung	Lösung der Zuordnungsaufgabe: 1G – 2D – 3A – 4F – 5B – 6E – 7C → 826

MYTHISCHE ERKLÄRUNGEN FÜR DIE WELT: CODE 826

Kurzbeschreibung	Der Schöpfungsmythos der Germanen, auch bekannt als Schöpfungsmythos aus Nordeuropa, ist durch seine Bildsprache sehr einprägsam. Die Schüler*innen ergänzen die elf Lücken im Text mit dem jeweils passenden Wort, das sie aus einem Kasten auswählen. Jedem Wort ist eine Ziffer zugeordnet. Diese Ziffern müssen entsprechend der Reihenfolge der eingesetzten Wörter in die vorgegebene Rechnung eingesetzt werden, um den Code des nächsten Rätsels zu erhalten.
------------------	--

MYTHISCHE ERKLÄRUNGEN FÜR DIE WELT

benötigte Materialien	<ul style="list-style-type: none"> ★ Rätsel Code 826 ★ ggf. Taschenrechner
Lösung	<p>Nacheinander eingesetzt werden müssen: schlief (3), Kuh (7), Kopfs (8), Söhne (6), Fleisch (2), Berge (0), Blut (1), Sonne (9), Äste (5), Lebensatem (4), Familien (5)</p> <p>Rechnung: $(3 \cdot 7 \cdot 8) + 6 - 2 + 0 + 1 + 9 - 5 + (4 \cdot 5) = 197$</p>

MYTHISCHE ERKLÄRUNGEN FÜR DIE WELT: CODE 197

Kurzbeschreibung	<p>Die Schüler*innen bringen die Abschnitte des griechischen Narziss-Mythos in die richtige Reihenfolge. Dadurch lernen sie die mythische Erklärung für das Echo, die Narzisse und den Narzissmus kennen.</p> <p>Sind die Sätze in der richtigen Reihenfolge angeordnet, ergeben die vorgegebenen Silben drei Wörter. Die Schüler*innen übersetzen das dritte Wort mithilfe von Hinweiskarte 1 in eine Lösungszahl und erhalten so den nächsten Code.</p> <p>Digitale Alternative Über den QR-Code ist eine vereinfachte Version dieses Rätsels abrufbar: Auch hier müssen die Schüler*innen den Mythos richtig zusammensetzen, allerdings erhalten sie dann sofort den Lösungscode.</p>
benötigte Materialien	<ul style="list-style-type: none"> ★ Rätsel Code 197 ★ Hinweiskarte 1 ★ ggf. Schere ★ ggf. Smartphone oder Tablet (für die einfachere, digitale Variante)
Lösung	<p>Richtige Reihenfolge: Narzi – ssmus – übe – rtr – ieb – ene – Sel – bst – ver – liebt – heit</p> <p>Lösungswörter: Narzissmus = übertriebene Selbstverliebtheit</p> <p>Drittes Wort: Selbstverliebtheit; Lösungszahl → 639</p>

MYTHISCHE ERKLÄRUNGEN FÜR DIE WELT: CODE 639

Kurzbeschreibung	<p>Die Schüler*innen vervollständigen einen Text zum Persephone-Mythos, indem sie vorgegebene Silben an der jeweils richtigen Stelle einsetzen. Haben sie die Aufgabe richtig gelöst, ergeben die grau hinterlegten Buchstaben ein Lösungswort. Dieses wird mittels Hinweiskarte 2 in den dreistelligen Zahlencode des nächsten Rätsels verwandelt.</p>
benötigte Materialien	<ul style="list-style-type: none"> ★ Rätsel Code 639 ★ Hinweiskarte 2 ★ ggf. Taschenrechner

MYTHISCHE ERKLÄRUNGEN FÜR DIE WELT

Lösung	<p>Nacheinander eingesetzt werden müssen: <u>J</u>ahren, <u>B</u>ruder, <u>W</u>achstum, <u>a</u>hnte, <u>f</u>reiwillig, <u>U</u>nterwelt, <u>Z</u>ustimmung, <u>e</u>ines, <u>T</u>otenreichs, <u>K</u>utsche, <u>z</u>urück, <u>h</u>aben, <u>B</u>edingung, <u>v</u>iel, <u>S</u>ituation, <u>M</u>onate, <u>E</u>rde, <u>V</u>orschlag, <u>b</u>lühen</p> <p>Lösungswort: Jahreszeiten</p> <p>Schritte auf Hinweiskarte 2: Anzahl der Vokale des Lösungsworts → 5 Anzahl der Monate bei Persephones Mutter → 8 Anzahl der Monate in der Unterwelt → 4</p> <p>Rechnung: $5 \cdot 8 \cdot 4 \rightarrow 160$</p>
--------	---

MYTHISCHE ERKLÄRUNGEN FÜR DIE WELT: CODE 160

Kurzbeschreibung	<p>In diesem Breakout erhalten die Schüler*innen einen Überblick über wichtige griechische Götter und ihre Aufgaben. Dafür suchen sie Begriffe im Wortgitter und ordnen diese in einer Tabelle richtig ein. Das Lösungswort aus diesem Rätsel sowie die Anzahl der Kerne und der Jahreszeiten aus dem vorangehenden Rätsel führen schließlich zum dreistelligen Code, mit dem sich die Schatzkiste öffnen lässt.</p> <p>Digitale Alternative Über den QR-Code ist eine vereinfachte Version dieses Rätsels abrufbar: Anhand von Fragen oder Satzanfängen müssen die Schüler*innen die richtigen Begriffe im Suchsel finden.</p>																		
benötigte Materialien	<ul style="list-style-type: none"> ★ Rätsel Code 160 ★ ggf. Smartphone oder Tablet (für die einfachere, digitale Variante) 																		
Lösung	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 30%;"><u>Zeus</u></td> <td>Göttervater, sehr mächtig</td> </tr> <tr> <td><u>Hera</u></td> <td>Schutzgöttin der Ehe und Niederkunft</td> </tr> <tr> <td><u>Aphrodite</u></td> <td>Göttin der Schönheit, <u>L</u>iebe und Begierde</td> </tr> <tr> <td><u>Hermes</u></td> <td><u>G</u>ötterbote</td> </tr> <tr> <td><u>Athene</u></td> <td>Göttin der Weisheit und der Kunst</td> </tr> <tr> <td><u>Artemis</u></td> <td>Göttin der <u>J</u>agd und des <u>M</u>ondes</td> </tr> <tr> <td><u>Demeter</u></td> <td>Göttin der Fruchtbarkeit und des Ackerbaus</td> </tr> <tr> <td><u>Hades</u></td> <td><u>T</u>otengott, Herrscher der Unterwelt</td> </tr> <tr> <td><u>Poseidon</u></td> <td>Gott des <u>M</u>eeres</td> </tr> </table>	<u>Zeus</u>	Göttervater, sehr mächtig	<u>Hera</u>	Schutzgöttin der Ehe und Niederkunft	<u>Aphrodite</u>	Göttin der Schönheit, <u>L</u> iebe und Begierde	<u>Hermes</u>	<u>G</u> ötterbote	<u>Athene</u>	Göttin der Weisheit und der Kunst	<u>Artemis</u>	Göttin der <u>J</u> agd und des <u>M</u> ondes	<u>Demeter</u>	Göttin der Fruchtbarkeit und des Ackerbaus	<u>Hades</u>	<u>T</u> otengott, Herrscher der Unterwelt	<u>Poseidon</u>	Gott des <u>M</u> eeres
<u>Zeus</u>	Göttervater, sehr mächtig																		
<u>Hera</u>	Schutzgöttin der Ehe und Niederkunft																		
<u>Aphrodite</u>	Göttin der Schönheit, <u>L</u> iebe und Begierde																		
<u>Hermes</u>	<u>G</u> ötterbote																		
<u>Athene</u>	Göttin der Weisheit und der Kunst																		
<u>Artemis</u>	Göttin der <u>J</u> agd und des <u>M</u> ondes																		
<u>Demeter</u>	Göttin der Fruchtbarkeit und des Ackerbaus																		
<u>Hades</u>	<u>T</u> otengott, Herrscher der Unterwelt																		
<u>Poseidon</u>	Gott des <u>M</u> eeres																		

D	A	N	Z	E	U	S	X	Q	D	T	S	E	I	C
U	V	K	G	Ö	T	T	E	R	B	O	T	E	B	A
S	B	U	K	L	P	U	A	B	M	T	N	O	X	Y
F	M	L	Z	R	C	L	I	O	M	E	E	R	E	S
B	J	A	G	D	B	Y	M	I	K	N	L	P	S	A
C	P	E	O	J	L	N	O	T	A	G	P	U	N	T
H	L	H	D	A	I	S	N	R	C	O	T	M	L	H
R	W	E	D	N	E	S	D	A	B	T	W	D	A	E
E	I	R	P	S	B	D	E	M	E	T	E	R	L	N
N	W	A	U	M	E	F	S	A	Y	H	P	U	V	E

Lösungswort: Logos

Anzahl des Buchstabens „O“ im Lösungswort → 2

Anzahl der Kerne (aus Rätsel Code 639) → 4

Anzahl der Jahreszeiten (aus Rätsel Code 639) → 4

Die drei Ziffern hintereinander → **244**

Der Abschlusscode lautet also **244**.

Mit dem Abschlusscode lässt sich schließlich die Schatzkiste öffnen, in der sich der Schluss des Mythos über Sisyphus befindet.



Für die Schatzkiste

Zeus legte Sisyphus folgende Strafe auf: Er musste in der Hölle einen schweren Marmorstein einen Hügel hinaufrollen und wenn er, entkräftet und verschwitzt, oben angekommen war, sollte der Stein wieder herunterrollen. Sisyphus musste dann von Neuem beginnen und so sollte es eine Ewigkeit bleiben. Eine mühsame Arbeit, die immer wieder von vorn beginnt, bezeichnet man deshalb als Sisyphusarbeit.

Habt ihr eure Eltern nach dem Staubwischen oder Aufräumen schon mal sagen hören: „Ach, das ist eine Sisyphusarbeit!“? Der Begriff geht zurück auf einen griechischen Mythos. Hier könnt ihr ihn lesen:

Der Mythos von Sisyphus

Als der Göttervater Zeus das Gerücht gehört hatte, dass Sisyphus, der König von Korinth, ihn herausgefordert hätte, schickte er ihm den Tod. Dieser hieß Thanatos und flog nach Korinth, um Sisyphus zu holen. Der schlaue König aber lud den Tod auf einen Schnaps ein und machte ihn betrunken. Als der Tod schlief, fesselte ihn

5 Sisyphus und warf ihn in den Keller seines Palastes.

Irgendwann wunderte sich Zeus, warum auf der Erde keiner mehr starb. Als er die Wahrheit hörte, ließ er Thanatos befreien. Dieser holte nun endlich die Seele des Sisyphus und brachte sie in die Unterwelt. Dort herrschte der Gott Hades, der von

10 den Angehörigen der Toten Opfergaben bekam.

Der listige König Sisyphus jedoch hatte seiner Frau befohlen, nicht um ihn zu trauern und keinesfalls irgendwelche Opfer darzubringen. Den toten Körper ihres Mannes sollte sie einfach ignorieren. Als Hades davon erfuhr, wollte er Sisyphus‘

15 Seele nicht behalten und schickte sie wieder in die Oberwelt zurück. Sie kehrte zurück in den Körper des Sisyphus und dieser erhob sich, küsste seine Frau und jubelte, weil sein Plan funktioniert hatte.

Jahre vergingen, bis Zeus nach Korinth schaute und entdeckte, dass Sisyphus noch

20 lebte. Er rief Thanatos zu sich, der aber alle Schuld von sich wies. Zeus verstand, dass der schlaue Sisyphus den Gott der Unterwelt, Hades, ebenfalls hereingelegt hatte, und war außer sich vor Wut.



Die Geschichte braucht nun noch einen passenden Schluss: Wie wurde Sisyphus bestraft? Und warum sprechen wir noch heute manchmal von Sisyphusarbeit?

Natürlich könntet ihr als Hausaufgabe den Schluss herausfinden. Ihr könnt dieser Aufgabe aber auch entfliehen, indem ihr durch das Lösen der folgenden Rätsel den dreistelligen Abschlusscode ermittelt, der euch zum richtigen Ende führt.

Viel Spaß dabei!



STARTRÄTSEL

Wie ist die Welt entstanden? Im Alten Testament, einer für Juden und Christen Heiligen Schrift, findet sich ein Bericht zur Entstehung der Schöpfung.

Schritt 1: Ordnet jedem Tag das jeweils passende Schöpfungsereignis zu, indem ihr den Tag mit dem Ereignis verbindet.

Schritt 2: Wählt eure Tag-Ereignis-Kombination aus der untenstehenden Auswahl aus und erhaltet damit euren ersten dreistelligen Code.

Tage	Ereignisse
Tag 1	(A) [...] Dann sprach Gott: „Die Wassermassen auf der Erde sollen zusammenfließen, damit das Land zum Vorschein kommt!“ [...] Und Gott sprach: „Auf der Erde soll es grünen und blühen: Alle Arten von Pflanzen und Bäumen sollen wachsen und ihre Samen und Früchte tragen!“ [...]
Tag 2	(B) [...] Dann sprach Gott: „Im Wasser soll es von Leben wimmeln, und Vogelschwärme sollen am Himmel fliegen!“ [...]
Tag 3	(C) [...] Am siebten Tag hatte Gott sein Werk vollendet und ruhte von seiner Arbeit. [...]
Tag 4	(D) [...] Und Gott befahl: „Im Wasser soll sich ein Gewölbe bilden, das die Wassermassen voneinander trennt!“ [...] Das Gewölbe nannte er „Himmel“. [...]
Tag 5	(E) [...] Darauf befahl er: „Die Erde soll vielfältiges Leben hervorbringen: Vieh, wilde Tiere und Kriechtiere!“ [...] Dann sagte Gott: „Jetzt wollen wir den Menschen machen [...]"
Tag 6	(F) [...] Da befahl Gott: „Am Himmel sollen Lichter entstehen, die den Tag und die Nacht voneinander trennen [...] Gott schuf zwei große Lichter, die Sonne für den Tag und den Mond für die Nacht, dazu alle Sterne. [...]"
Tag 7	(G) Da sprach Gott: „Licht soll entstehen!“ [...] Er trennte das Licht von der Dunkelheit und nannte das Licht „Tag“ und die Dunkelheit „Nacht“. [...]"

(1. Mose 1,3–31, Hoffnung für alle,
1. Mose 2, 1–3, Hoffnung für alle)

Zuordnung	Code des nächsten Rätsels
1G – 2D – 3A – 4F – 5E – 6B – 7C	160
1G – 2A – 3F – 4B – 5D – 6E – 7C	197
1G – 2D – 3A – 4F – 5B – 6E – 7C	826
1G – 2D – 3A – 4B – 5F – 6E – 7C	639



CODE 826

Die Germanen und nordischen Völker hatten ihre eigene Vorstellung von der Entstehung der Welt: Am Anfang gab es nur einen kosmischen Ur-Raum mit Feuer und Eiseskälte. Wo sie sich trafen, taute das Eis und aus den Tropfen entstand der böse Riese Ymir. Seid gespannt, wie es weitergeht ...

Schritt 1: Ergänzt die fehlenden elf Wörter mithilfe der Begriffe aus dem Kasten.

Schritt 2: Jeder Begriff ist mit einer Ziffer versehen. Setzt die Ziffern in der Reihenfolge in die Rechnung ein, in der ihr die Begriffe im Text verwendet habt.

Blut (1)	Söhne (6)	Kuh (7)	Kopfs (8)
Fleisch (2)	Äste (5)	Sonne (9)	Berge (0)
Familien (5)	schlief (3)	Lebensatem (4)	

Ymir _____ und schwitzte dabei. Aus den Tropfen unter seinem linken Arm entstanden ein Mann und eine Frau, aus dem Schweiß seiner Beine ein weiterer Mann. Sie waren die ersten Frostriesen, die von Ymir abstammten.

Als das Eis weiter taute und schmolz, entstand die _____ Audumla. Die
5 Milchströme aus ihrem Euter nährten Ymir. Sie selbst ernährte sich, indem sie am Eis leckte. Bald hatte sie das Haar eines _____ freigeleckt. Am Ende des zweiten Tages konnte man bereits den kompletten Kopf sehen und am Ende des dritten Tages stand dort ein Mann.

Sein Name war Buri und er war schön, groß und stark. Buri bekam einen
10 Sohn namens Bör. Bör heiratete die Tochter eines Riesen. Ihnen wurden drei _____ geboren: Odin, Vili und Ve.

Odin und seine Brüder waren die ersten Götter. In einem erbitterten Kampf töteten sie den verhassten Ymir und bildeten aus ihm die Welt: aus seinem _____ die Erde als flache Scheibe, aus seinen Knochen die _____. Aus Ymirs
15 _____ machten sie Flüsse und Seen. Den restlichen Blutstrom ließ Odin zu einem Meer werden. Sie festigten darin die Erde. Ymirs Schädel wurde zum Himmelsgewölbe umfunktioniert. Als Odin Feuerfunken trafen, warf er sie an das Gewölbe und hatte damit die Beleuchtung durch _____, Mond und Sterne erfunden. Die drei Brüder legten für jeden von ihnen einen bestimmten Gang fest, der
20 es ermöglicht, Tage und Jahre zu berechnen.

Nun war die Erde geschaffen: kreisrund und umgeben von einem tiefen Weltmeer. Im Mittelpunkt steht die große Esche Yggdrasil. Ihre _____ spenden der Welt Schatten, ihre Wurzeln geben der Welt Halt.

Als Odin und seine Brüder am Ufer des großen Meeres spazieren gingen, fanden
25 sie zwei Baumstämme. Odin hauchte ihnen _____ ein, Vili gab ihnen Gedanken und Gefühle und Ve die Sinne. So entstanden der erste Mann und die erste Frau. Von ihnen stammen alle _____ der Menschheit ab.

Rechnung: (__ · __ · __) + __ - __ + __ + __ + __ - __ + (__ · __) = _____



CODE 160

Die griechische Mythologie ist ein weites Feld voller Geschichten und Götter.

Schritt 1: Seht euch die Tabelle an und ergänzt mithilfe des Suchsels die zehn fehlenden Wörter. Tragt das Lösungswort am Ende des Rätsels ein, indem ihr die markierten Buchstaben in der Tabelle der Reihe nach ablest.

Schritt 2: Befolgt die Anweisungen am Seitenende, um den nächsten Code zu erhalten.

Name des Gottes / der Göttin	Zuständigkeit
□□□□	Göttervater, sehr mächtig
□□□□	Schutzgöttin der Ehe und Niederkunft
Aphrodite	Göttin der Schönheit, ■□□□□ und Begierde
Hermes	□□□□□□□■□□
□□□□□□	Göttin der Weisheit und der Kunst
Artemis	Göttin der □□■□□ und des □■□□□□
□□□□□□□	Göttin der Fruchtbarkeit und des Ackerbaus
Hades	□□□□□□□□□□, Herrscher der Unterwelt
Poseidon	Gott des □□□□□■

D	A	N	Z	E	U	S	X	Q	D	T	S	E	I	C
U	V	K	G	Ö	T	T	E	R	B	O	T	E	B	A
S	B	U	K	L	P	U	A	B	M	T	N	O	X	Y
F	M	L	Z	R	C	L	I	O	M	E	E	R	E	S
B	J	A	G	D	B	Y	M	I	K	N	L	P	S	A
C	P	E	O	J	L	N	O	T	A	G	P	U	N	T
H	L	H	D	A	I	S	N	R	C	O	T	M	L	H
R	W	E	D	N	E	S	D	A	B	T	W	D	A	E
E	I	R	P	S	B	D	E	M	E	T	E	R	L	N
N	W	A	U	M	E	F	S	A	Y	H	P	U	V	E

„Vom Mythos zum _____“. (Ablösung der mythischen Erklärungen durch logisch-rationale Antworten, ab dem 6. Jh. v. Chr.)

Ermittlung des dreistelligen Codes:

Ziffer 1: Anzahl des Buchstabens „O“ im Lösungswort: ____

Ziffer 2: Anzahl der Kerne aus einem der vorherigen Rätsel: ____

Ziffer 3: Seht euch das Lösungswort des Rätsels mit den Kernen noch einmal an und beantwortet die Frage: „Wie viele gibt es davon?“: ____

Die drei Ziffern hintereinander ergeben den Code des nächsten Rätsels: _____