

## Vorwort

### Lieber Leser,

wir freuen uns, dir in Fortsetzung vergleichbarer Projekte in den Schuljahren 1997/98 und 1998/99 die „**Superstarken Lerntipps der Klasse 5 C zu ROMA A I - Optima incitamenta ad liguam Latinam discendam a discipulis classis primae conscripta et ad librum ‘Roma A I’ relata**“ übergeben zu können. Entstanden sind die Tipps in unserer Lernwerkstatt, die wir wieder in einer Ecke unseres Klassenzimmers eingerichtet haben. Der heurige Schwerpunkt lag vor allem auf Tipps zu einzelnen Wörtern und auf Lernspielen. Wir hegen immer noch die leise Hoffnung, andere zur kreativen Nachahmung anzuregen und das Lernen mit etwas Freude zu verbinden, eine Freude, die wir miteinander in der 5 C durchaus auch am Fach Latein hatten.

Aus der Fülle der Tipps wurden Monatssieger für die Endausscheidung im Juli gekürt. Der 1. Preis ging dabei an **Andreas Clauberg** für sein Latein-Monopoly, der 2. Preis an **Sonja Csauscher** für ihren lateinischen Adventskalender und der 3. Preis an **Julia Hoffmann** für ihr lateinisches Lernspiel. Den Siegern herzlichen Glückwunsch! Sieger seid ihr alle, die ihr mit dem Heftchen hoffentlich ein Hilfsmittel an der Hand habt, um eure Wörter effektiv und mit Freude zu wiederholen.

Danken möchte ich an dieser Stelle **meiner lieben Frau, Ingrid Häußinger**, die für mich diesmal die ganze Tipparbeit übernommen hat, hätte ich aufgrund anderweiliger Belastung es heuer doch nicht geschafft, das Heftchen noch rechtzeitig fertigzustellen.

Gewidmet sei das kleine Heftchen meinen Schülerinnen und Schülern aus der Klasse 5 C im Schuljahr 1999/2000: Christine Abert, Simon Albinski, Karin Braunnüller, Andreas Clauberg, Sonja Csauscher, Felix Eberhart, Franziska Eigner, Maximilian Emrich, Maximilian Engelstädter, Maximilian Eule, Maximilian Fried, Sefan Gaussmann, Nadine Geiger, Jonas Hintler, Julia Hoffmann, Tobias Jänel, Ramona Klotz-Nebel, Sandra Laumen, Sebastian Lutzenberger, Raphael Maier, Christopher Mann, Benedikt Martin, Sophia Pfleger, Angelika Radic, Milan Reinartz, Sebastian Riedel, Stephan Schwamberger, Christopher Schwepfinger, Manuel Wildner, Peter Wörle, die nicht nur ihre guten Einfälle wieder so fleißig zu Papier gebracht, sondern auch in unserer Lernwerkstatt das Heftchen in den letzten Stunden des Schuljahres so liebevoll ausgestattet haben. Dafür gebührt ihnen mein Dank und ein herzliches Vergelt's Gott!

St. Ottilien im Juli 2000

Michael Häußinger  
OStR i.K.

**Lerntipps zu einzelnen Wörtern**

Kap. 7	ego	ich	Ich bin ein Egoist.
Kap. 10	tui	deiner	Deiner Familie ist es angenehmer mit TUI zu reisen.
Kap. 17	ante (mit Akk.) cum (mit Abl.)	vor mit	Die Ente vor dem Teich. „Cum mit“ heißt so viel wie „Kommt mit“.
Kap. 18	per (mit Akk.)	durch, hindurch	„Cummer“ mit Tränen. Per Post durch Deutschland.
	post (mit Akk.)	nach, hinter	Die Post ist hinter der Post.
	sine (mit Abl.)	ohne	Eine Apfelsine ist ohne Kerne.
Kap. 18	notus, a, um	bekannt	Ich gebe eine Note bekannt.
	nullus, a, um	kein	null = nichts nichts = kein
Kap. 19	stare	stehen	Der Star steht auf der Stange.
	annus, anni m	das Jahr	Im Jahr 1999 spiele ich das Computerspiel „Anno 1602“.
Kap. 20	beneficium, beneficii, beneficia n.	die Wohltat	Ein Benefizkonzert ist eine Wohltätigkeitsveranstaltung.
	industria, industriae f.	die Betriebsamkeit, der Fleiß	In der Industrie herrscht eine Menge Betriebsamkeit, fleißig sind sie dort auch.
	laetus, a, um	fröhlich	fröhlich lächeln
Kap. 20	pauci, paucae, pauca	wenige	Es sind nur wenige Pauken im Orchester.
	putare	meinen, glauben	Die Pute meint/glaubt sie ist schön.
	carus, a, um	lieb, teuer	Der Carren war sehr teuer. Der Carat ist ihm lieb und teuer.
	accusare	anklagen, beschuldigen	Wenn das Handy nicht mehr geht, beschuldigt man den Accu.
Kap. 21	contentus, a, um	zufrieden	Ich bin mit unserem Kontinent zufrieden.
	gratus, a, um	angenehm, dankbar	Wenn ich etwas Angenehmes gratis bekomme, bin ich dankbar.
	tantum	nur	Ich besuche nur die Tante.
Kap. 21	amplus, a, um	weit, geräumig, bedeutend	Die Ampel steht weit weg.
	fidus, a, um	treu, zuverlässig	Ich finde, dass du treu bist. Fidus ist seinem Herrn, Petterson, treu.
	cras	morgen	Es ist krass, wenn wir morgen in den

	durus, a, um inter (mit Akk.)	hart zwischen, unter, während	Tierpark gehen werden. C-Dur klingt hart. inter = unter
	mirus, a, um	wunderbar, sonderbar	Miriam ist sonderbar.
Kap. 22	paratus, a, um comparare	bereit bereiten, beschaffen; vergleichen	Mir ist etwas Wunderbares passiert. Die Piraten sind zum Aufbruch bereit. Ich bereite eine Komposition vor.
	ira, irae f.	der Zorn	Wenn Ira wütend ist, hat sie einen Zorn. Die irren Leute haben noch mehr Zorn.
	honestus, a, um	angesehen, anständig	Das Honorar ist anständig.
	alii, aliae, alia	die anderen, andere	Allianz versichert sind nur die anderen.
	secundus, a, um	der folgende, günstig	Die Sekunde ist günstig.
Kap. 23	unde? egregius, -a, -um	woher? ausgezeichnet, hervorragend	Und woher kommst du? Die hervorragende Sängerin wurde mit einem Grammy ausgezeichnet.
	divitiae, divitiarum f.	der Reichtum	Wenn man den großen Reichtum eines Menschen dividiert, ist es trotzdem noch ein Reichtum.
	ita	so	So ist es in Italien.
	nauta, nautae m.	der Seemann	Der Seemann schreit lauter als der Matrose.
	navigare	(mit dem Schiff) fahren, segeln	Auf der Nautilus lebten Matrosen. Die Naiven fahren bei Sturm mit dem Schiff auf den See hinaus.
	poeta, poetae m. modus, modi m.	der Dichter das Maß, die Art und Weise	Der Dichter war poetisch. Das Kleid des Models ist maßgeschneidert.
Kap. 24	asper, aspera, asperum cantare	rau, schroff singen	Die Raspel ist schroff. Für Geld singt der Künstler auch in der Kantine.
	pulcher, pulchra, pulchrum vel	schön, herrlich oder, oder auch	Die Pilcherfilme sind schön. Man beehrte das Fell des sibirischen Tigers oder auch des Silberfuchses.
Kap. 25	frumentum, frumenti, frumenta n.	das Getreide	Das Getreide ist auch eine Frucht.
Kap. 26	alienus, a, um pro	fremd für, anstatt	Die Aliens sind fremd bei uns. Probleme sind dafür da, dass man sie löst.
	poena, poenae f. nisi	die Strafe wenn nicht	Es ist peinlich, eine Strafe zu kriegen. Wenn die Nase nicht wäre.
Kap. 27	morbus, morbi m.	die Krankheit	Im Moor kann man verschiedene

Kap. 28	turbare	verwirren, stören	Krankheiten bekommen. Die Turbinen der Flugzeuge stören die Tiere.
	celebrare	besuchen, feiern	Wenn man in der Zelle jemanden besucht, dann freut er sich.
	corona, coronae f.	der Kranz, die Krone	Die Corona der Sonne ist wie eine Krone.
Kap. 29	officium, officii, officia	die Pflicht	Der Offizier erfüllt seine Pflicht.
	levare manere	erleichtern, lindern bleiben	Der Lavendel lindert die Krankheiten. Wenn wir Manieren haben, bleiben wir angesehen.
	neque	und nicht, auch nicht, nicht einmal	Und man darf auch nicht necken!
	urbanus, a um	städtisch	Der Turban ist städtisch. Die Stadt Ur war städtisch.
	vesperi, vespere	abends, am Abend	Am Abend gehen wir in die Vesper. Die Vesper isst man in Österreich am Abend.
	vitare	meiden, vermeiden	Die Vitamine vermeiden Krankheiten. Wenn man Gefahren meidet, bleibt man am Leben (vita).
	Kap. 30	circa, circum (mit Akk.)	um ... herum
dies, diei m.		der Tag	Dies ist ein schöner Tag.
meridies, meridiem.		der Mittag, Süden	Der Meerrettich wächst meistens im Süden.
res secundae, rerum secundarum f.		die günstigen Dinge, das Glück	Resi hat in dieser Sekunde Glück.
primus, a, um		der erste, vorderste	Ich finde es prima, wenn du der Erste bist.
Kap. 31	vultus, vultus m.	die Miene, der Gesichtsausdruck	Wenn man auf jemanden Wut hat, dann zieht man eine Miene.
	olim	einst	Einst war die Olympiade. Einst war ich Olivenhändler.
	principatus, principatus	die Vorherrschaft, der Vorrang	Im Prinzip hast du Vorrang. Wenn ich mit dem richtigen Prinzip arbeite, habe ich den Vorrang.
	administrare	verwalten	Die Ministranten verwalten die Kerzen der Kirche.
	exercitus, exercitus m.	das Heer	Im Exerzitenhaus lebt man mit einem Heer von Menschen zusammen. Im Exerzitenhaus ist ein ganzes Heer von Brüdern und Patern.
	neque ...neque nec ... nec	weder ... noch	Mutter neckt weder heute noch morgen, plärrt aber meistens herum.

Kap. 32	heri	gestern	Gestern ist schon lange her.
	aestus, aestus n.	die Hitze, Brandung	Unter den Ästen eines Baumes ist man vor der Hitze geschützt.
	aquaeductus, aquaeductus m.	die Wasserleitung	Die Wasserleitung duckt sich unter der Erde.
	arcus, arcus m.	der Bogen	Man muss ackern, dass man den Geigenbogen halten lernt. Wenn ein Bogen von zwei Pfeilern getragen wird, ist das die Form der Arkade.
	lacus, lacus n.	der See, das Wasserbecken	Das Wasserbecken hat ein Leck. Der Lachs schwimmt im See. Eine Wasserlache ist ein kleiner See.
	laborare	leiden (an)	Die Patienten leiden unter den Laborversuchen.
	lingua, linguae f.	die Zunge, die Sprache	Die andere Sprache liegt mir besser.
	longus, a, um manus, manus f.	lang die Hand, die Schar	Die Longe eines Pferdes ist lang. Manuela hat eine Hand.
	passus, passus m.	der Schritt	der Schritt ist passend. Wenn ich beim Basketball einen falschen Pass mache, mache ich einen Schrittfehler.
	privatus, a, um	einem Privatmann gehörig, Privat...	Einem Privatmann sagt man gehörig seine Meinung.
tantus, a, um	so groß	Meine Tante ist so groß.	
taurus, tauri m.	der Stier	Der Stier sieht die Morgentaue. Der traurige Stier. Minotaurus war ein Stier, der in die Geschichte eingegangen ist.	
victus, victus m	der Lebensunterhalt, die Lebensweise	Victor hat eine komische Lebensweise.	
Kap. 33	renovare	erneuern	Ich erneuere meinen Renault.
	spiritus, spiritus m.	der Hauch, Atem	Der Spiritus ist schlecht für den Atem.
	tolerare	ertragen, erdulden	Deine Toleranz kann ich nicht länger ertragen.
	occupare postea	besetzen nachher, später	Alle Plätze der Oper sind besetzt. Ich muss später noch zur Post. Nachher gehe ich zur Post.
postremo renovare expugnare	zuletzt erneuern erobern	Zuletzt rennen wir noch zur Post. Rudolf renoviert sein Haus. Die Pute schreibt eine Ex und erobert gute Noten.	
Kap. 34	agitare	treiben, betreiben	Ich betreibe ein Gitarrengeschäft.
	cursus, cursus m.	der Lauf, der Kurs	Ein Schiff muss auf Kurs bleiben, sonst

	exercere	üben, (sich) plagen	fährt es in einem Lauf gegen die Küste. Ich über für das Ex und plage mich später trotzdem.
	locus, loci m.	der Ort, der Platz, die Stelle	Der Luchs steht an einer ganz besonderen Stelle. Die Lok fährt durch den Ort. Der Lokus ist ein etwas muffiger Ort. Ich eröffne mein Lokal an einem geeigneten Platz.
	prope (mit Akk.)	nahe, nahe bei	In der Probe bin ich nahe an der Eins vorbei.
	studium, studii, studia n.	der Eifer, die Beschäftigung	Mit Eifer beschäftige ich mich mit dem Studium. Das Studium ist eine Beschäftigung.
Kap. 35	et...et	sowohl...als auch	Man kann sowohl et , als auch que sagen.
	fossa, fossae f.	der Graben	Das Fass rollt in den Graben. Man fand die Fossilien im Graben. Ich verfasse einen Graben.
	iussu	auf Befehl	Justus geht auf Befehl in die Schule. Der Befehl der Justiz ist wichtig.
	mortuus, a, um	tot, gestorben	Wenn ich einen Mord begangen habe, sage ich, er ist von allein gestorben. Wenn man jemanden ermordet, ist er tot. Ein Mörder trägt den Toten in ein Versteck. Wenn ich ermordet werde, bin ich tot.
	raptare	wegschleppen, rauben	Ein Raptor raubt Fleisch. Ich raube den Raps. Ein Raubvogel verschleppt seine Beute.
	sal, salis m.	das Salz	Im Speisesaal steht oft Salz. In einem Saal auf den Tischen steht meistens Salz.
	satis	genug	Die Saat braucht genügend Wasser. Die Saat ist genug für das Jahr. Der Fernsehsender sat 1 ist mir genug. Wenn man genug gegessen hat, ist man satt.
	sol, solis m.	die Sonne	Die Sohle wird nicht von der Sonne bestrahlt. Die Sonne leuchtet am Tag solo. Wenn meine Mutter mir den Hintern versohlt, ist er heiß wie die Sonne.
	vastare	verwüsten	Die Cowboys verwüsten den Western.

			Die Einbrecher verwüsten das Vasen-Geschäft. Die Fastenzeit verwüstet das Leben eines Vielfraßes. Der Autor ist der Urheber eines Buches. Der Autor begründet in den Büchern seine Meinung.
Kap. 36	auctor, auctoris m.	der Urheber, der Begründer	
	<b>maiores, maiorum m.</b>	<b>die Vorfahren</b>	<b>Die Vorfahren aßen gerne Mayonnaise.</b> (Sandra Laumen)
	mercator, mercatoris m.	der Kaufmann	Der Kaufmann merkt sich seine Preise.
	scriptor, scriptoris m.	der Schriftsteller	Der Schriftsteller krepirt, wenn er ein schlechtes Buch schreibt. Der Schriftsteller schreibt Manuskripte. Der Äquator ist ein großes Meer.
Kap. 37	aequor, aequoris n.	die Meeresfläche, das Meer	
	arbor, arboris f.	der Baum	Einen Baum einzupflanzen braucht viel Arbeit.
	clamor, clamoris m.	das Geschrei	Clammheimlich schreie ich, so laut ich kann. Vgl. Amor : In der Liebe herrscht oft Geschrei.
	dolor, doloris m.	der Schmerz	Doloris verlässt Markus und fügt ihm dabei Schmerzen zu. Wenn Doloris` Bein schmerzt, hat sie Schmerzen.
	labor, laboris m.	die Arbeit, Mühe, Anstrengung	Im Labor strengen sich die Leute sehr an. Die Arbeit im Labor bereitet mir viel Mühe.
	quantus, a, um	wie groß	Wie groß muss Rom wohl sein, dass Quintus nach Rom geht?
	terror, terroris m.	der Schrecken	Die Terroristen sind der Schrecken der Politiker.
	uxor, uxoris f.	die Ehefrau	Der Ochs liebt seine Gattin nicht.
	vastus, a, um	wüst, öde, weit	Die Wüste ist mir zu öde. Die Wüste ist öde, wüst und weit.
Kap. 38	agger, aggeris m.	der Damm, Wall gut	Vor dem Acker steht ein Damm. Bene ist gut in der Schule. Die Bohne ist bene.
	flos, floris m.	die Blüte, die Blume	Das Floß fährt an der Blume vorbei. Die Floristin macht ein Gesteck aus Blumen.
	iter, itineris n	die Reise, der Marsch, der Weg	Wir schmücken das Floß mit Blumen. Wenn ich auf Reisen gehe, fahre ich mit dem Intercity.
	mos, moris m.	die Sitte, der Brauch	Es ist Sitte aus Moos oder Holz ein Osternest zu machen.
	mulier, mulieris f.	die Frau	Die Frau mault immer rum.

	pater, patris m.	der Vater	Mein Vater ist der Bruder eines Paters.
	frater, fratris m.	der Bruder	
	tellus, telluris f.	die Erde, der Erdboden	Der Teller liegt auf der Erde.
Kap. 39	aut	oder	Aus Erde kann man Teller herstellen. Ob ich mit dem Auto oder mit dem Bus fahre ist egal.
	condicio, condicionis f.	die Bedingung, Lage	Der Sportler braucht für seine Lage Kondition.
	natio, nationis f.	der Volksstamm, das Volk	Die Nation ist ein großes Volk.
	opinio, opinionis f.	die Meinung	Im Streit interessiert uns die Meinung der Optimisten nicht.
	oratio, orationis f.	die Rede	Im Radio hält jemand eine Rede.
	rectus, a, um	gerade, recht, richtig	Wenn man sich morgens reckt, ist es richtig.
	regio, regionis f.	die Richtung, die Gegend	Die Region ist eine Berggegend. Die Regionalbahn von Augsburg nach Weilheim hält in der Ammerseegegend.
	ratio, rationis f.	die Vernunft	Der Lehrer erteilt den Kindern eine Ration Vernunft.
Kap. 40	cottidie	täglich	Ich esse täglich Kottletts.
	homo, hominis m.	der Mensch	Der Homo Heidelbergensis gehört zu der Gattung des Menschen.
	signum, signi, signa	das Zeichen	Wenn ein Pharao etwas signiert, malt er komische Zeichen.
Kap. 41	aetas, aetatis f.	das Lebensalter, Zeitalter, die Zeit	Ich habe ein älteres Lebensalter als du.
	auctoritas, auctoritatis f.	das Ansehen, der Einfluss	Der Autor holt sich durch Bücher Ansehen.
	civitas, civitatis f.	die Bürgerschaft, der Staat	Der Staat verkauft saure Kiwis. Der Zivildienst wird vom Staat erteilt.
	nobilitas, nobilitatis f.	die Berühmtheit, der Adel	Der Adlige fährt in einem noblen Auto.
	potestas, potestatis f.	die Amtsgewalt	Der Poet hat die Gewalt über seine Gedichte.
	nobilitas, nobilitatis f.	die Berühmtheit, der Adel	Wenn man den Nobelpreis gewonnen hat, ist man eine Berühmtheit.
	libertas, libertatis f.	die Freiheit	Mir ist die Freiheit lieber als die Gefangenschaft.
	aestas, aestatis f.	der Sommer	Im Sommer wird man braun wie ein Ast. Wenn draußen große Hitze ist, verdorren die Äste.
	unus, a, um	einer, ein einziger	Beim Uno-Spiel kann nicht nur ein Einziger mitspielen.
Kap. 42	admiratio, admiracionis f.	die Bewunderung	Der Admiral genießt die Bewunderung der Soldaten,
	laus, laudis f.	das Lob, der Ruhm	Die Laus hat keinen Ruhm. Die Laus lobt man nicht. Die Laus genießt den Ruhm.

	pecus, pecudis f.	das Schaf, das Kleinvieh	Die Laus lobt den Ruhm des Cäsars. Ich kaufe für Geld das Schaf.
	salus, salutis f.	das Wohlergehen, das Heil, die Rettung	Ich brauche Salz für das Wohlergehen. Man Salbei kann man Vieles heilen.
	senectus, senectudis f.	das (Greisen-) Alter	Der alte Greis isst einen Snack.
	virtus, virtutis f.	die Tüchtigkeit, die Tugend, die Tapferkeit, die Leistung	Der Wirt leitet mit großer Leistung das Wirtshaus.
Kap. 43	iactare	werfen	Ich werfe meine Jacke in den Sand.
	comes, comitis m.	der Gefährte, Begleiter	Ein Komet hat keinen Begleiter.
	dubitare	zweifeln, zögern	Ich zweifle, dass der Dutt meiner Schwester lange hält.
	iterum	wiederum, ein zweites Mal	wiederum - w = iederum = iterum
	quies, quietis f.	die Ruhe, Erholung	Ein Entchen quiekt, weil es Ruhe haben will.
Kap. 44	paulum	ein wenig	Paul hat ein wenig gemogelt.
Kap. 45	rex, regis m.	der König	Rex ist der rettende Hundekönig.
	vox, vocis f.	die Stimme	Im Fernsehprogramm VOX hört man viele Stimmen.
	principium, principii, principia n.	der Anfang	Ich baue den Anfang nach einem bestimmten Prinzip auf.
Kap. 46	firmare	bekräftigen	Durch die Firmung bekräftigt man seinen Glauben als Christ.
	lux, lucis n.	das Licht, Tageslicht	Der Luchs meidet das Tagelicht.
	violare	verletzen	Die Viola verletzt das Cello. An den scharfen Kanten der Violine verletzt man sich sehr leicht.
	sanguis, sanguinis m.	das Blut	Das Blut sang im Körper.
	litus, litoris, litora n.	die Küste, der Strand	Am Strand gibt es literweise Sand.
	robur, roboris, robora n.	die Kraft, Stärke	In der Ruhe liegt die Kraft.
Kap. 47	scelus, sceleris, scelera n.	das Verbrechen	Wenn ich jemandem an die Kehle gehe, begehe ich ein Verbrechen.
	foedus, foederis, foedera n.	das Bündnis, der Vertrag	Weil der Vertrag nass ist, trockne ich ihn mit dem Fön.
	opus, operis, opera n.	das Werk	Wenn Musiker z.B. ihr 40. Werk schreiben, nummeriert man es mit o.p. 40.
	munus, muneris, munera n.	die Aufgabe, das Amt;	In einer Minute erledige ich die Aufgabe zum Amt zu laufen, das

		das Geschenk	Geschenk zu übergeben und in der gleichen Zeit wieder zurück zu laufen.
Kap. 48	carmen, carminis, carmina n.	das Lied, Gedicht	Carmen singt ein Lied. Carmen dichtet ein Gedicht über ein Lied.
Kap. 49	ver, veris, n.	der Frühling	Im Frühling sieht man keine Werwölfe. Vera pflückt im Frühling Blumen. Im Buch steht ein Vers über den Frühling.
	caput, capitis, capita, capitum n.	das Haupt, die Hauptsache, die Hauptstadt	Der Kapitän ist das Haupt auf dem Schiff.
	cor, cordis, cordia n.	das Herz	Vgl. Concordia: In der Eintracht versteht man sich gut. Die Herzen mögen sich. Wenn Julius einen Chor singen hört, schlägt sein Herz höher. Mein Herz singt mit den Arterien im Chor. Der Kirchenchor erfreut die Herzen der Menschen.
	desperare	verzweifeln	Ein Desperado ist ein Verzweifelter.
	ius,iuris, iura n.	das Recht	Wenn man Jura studiert, lernt man, mit Recht zu urteilen.
	iure	mit Recht	
	lac, lactis n.	die Milch	Wenn in der Milch Laktobazillen sind, ist sie schädlich für den Menschen. Wenn in der Milch Lack ist, ist die ungenießbar.
	proximus, a, um	der nächste	Dr. Maser hat die nächste Praxis. In der Praxis ruft der Arzt ins Mikrophon: Der Nächste bitte!
Kap. 50	vallis, vallis, vallium f.	das Tal	Wir machen eine Wallfahrt ins Tal. Zwischen den Wällen ist immer ein Tal. Wenn ich mich nicht am Berg festhalte, falle ich in das Tal.
	avis, avis, avium f.	der Vogel	Der Opa fliegt wie ein Vogel.
	fames, famis, famium f.	der Hunger	Die Familie hat Hunger. Auf der Farm herrscht kein Hunger.
Kap. 51	collis, collis, collium m.	die Hügel, die Anhöhe	Ich sollte auf einem Hügel keinen Hitzekollaps bekommen. Der Kollege steht auf dem Hügel. Die Kollision geschah auf einem Hügel.
	canis, canis, canum m.	der Hund	Der Hund baut das Kanu. Der Hund sitzt im Kahn. Der Hund frisst gerne Kandiszucker.
	civis, civis, civium m.	der Bürger, Mitbürger	Der Mitbürger isst gerne Kiwis.

	hostis, hostis, hostium m.	der (Landes-) Feind	Der Feind stiehlt dem Pfarrer immer die Hostien.
	finis, finis, finium m.	das Ende, die Grenze	Endlich finden wir das Ende des Labyrinths. Bei einem Lied ist Fine das Ende
	orbis, orbis m.	der Kreis, die Scheibe	Das Kaugummi „Orbit“ wird als Scheibe verkauft. Der Korb steht mitten in einem Kreis.
Kap. 52	iuvenis, iuvenis, iuvenum m.	der junge Mann	Der junge Mann hat ein Juweliergeschäft.
	fons, fontis m.	die Quelle	Aus der Quelle kommen Wasserfontänen.
	ars, artis, artium f.	die Kunst	Arsenal London spielt mit Kunst.
	arx, arcis, arcium f.	die Burg	König Artus kämpfte auf der Burg mit der Axt. Früher waren die Arzneimittel auf der Burg selten.
	mors, mortis, mortium f.	der Tod	Durch Morsen wurde der Tod vorbereitet.
	pars, partis, partium f.	der Teil	Ein Teil der Bevölkerung sind Partisanen.
Kap. 53	sors, sortis, sortium f.	das Los, das Schicksal	Durch das Los rettete er das Schicksal der Zitronensorte.
	maritimus, a, um	am Meer gelegen, See-	Milano Maritima ist eine am Meer gelegene Stadt.
Kap. 54	tempestas, tempestatis f.	das Unwetter, der Sturm	Bei einem Unwetter sinkt die Temperatur.
	celer, celeris, celere	schnell, rasch	Der Sekundenzähler geht rasch.
Kap. 55	brevis, breve	kurz	Ich schreibe einen kurzen Brief.
	concursum, concursum m.	das Zusammenlaufen	Bei einem Kurs ist ein großer Zusammenlauf.
	fortis, e	kräftig, tapfer	Im Fort sind tapferere und kräftige Männer.
	senex, senis m.	der Greis	Der Greis schreibt eine Ex über die Sehne.
	turpis, e	schändlich, hässlich, schimpflich	Ich schimpfe über den hässlichen Turban.
Kap. 56	similis, e	ähnlich	Simba sieht Nala ähnlich.
	calamitas, calamitatis f.	das Unglück, Missgeschick	Carla ist ein Missgeschick passiert.
	fama, famae f.	das Gerücht, der Ruf	Die Farm hat einen schlechten Ruf.
	princeps, principis mm	der Erste, der Fürst	Der neue Prinz heißt Heinrich der Erste.

## Lerngeschichten

### **Lerngeschichte zu Wortschatz 20 r**

Der Nachbar (vicinus) ist mit einem lieben (carus), gebildeten (humanus), rechtschaffenen und frommen (pius) Mann befreundet (amicus). Nur (tantum) euch (vobis), ihr gottlosen, frevelhaften (impius) Feinde (inimicus) schützt er sicher (tutus) nicht.

### **Lerngeschichte zu Wortschatz 22 r**

Ich bin einem Verrückten benachbart (finitimus), von dem ich nur hoffen (sperare) kann, dass er mir keinen Ärger bereitet (comparare). Erst gestern habe ich gesehen, dass er von einem kleinen Jungen Geld verlangt hat (postulare). Aber (autem) davon konnte ich ihn leider nicht abhalten (prohibere)

### **Tipp zu den Genera**

#### **Tipp für die Wörter, die eine a-Endung haben, aber Maskulina sind**

Der Einwohner (incola) des Schiffes hat dem Bauern (agricola) befohlen, dem Gast (conviva) ein Mahl zu bereiten.

Der Bauer (agricola) soll auch dem Dichter (poeta) sagen, dass der Dichter (poeta) den Seemännern (nauta) ausrichten soll, sie sollen nach Seeräubern (pirata) Ausschau halten.

### **Allgemeine Lerntipps**

Stelle in deiner Lernbox die Wörter hochkant, die du dir schlecht merken kannst. Schreibe anschließend diese Wörter so oft auf ein Blatt Papier, bis sie dir leicht fallen.

Wenn du dir ein Wort nicht merken kannst, schreibe es auf einen Zettel und lege ihn in das Buch, das du gerade liest. So liest du es immer, wenn du dein Buch aufschlägst. Du kannst den Zettel auch in dein Lateinbuch legen.

Wenn man seine Karteikarten geschrieben hat, ordnet man sie nach der Reihe. Nun geht's los: Jetzt nimmst du die erste Karteikarte und prägst sie dir gut ein (mit Übersetzung). Wenn du sie gut weißt, nimmst du die nächste und merkst dir diese. Dann sagst du dir die ersten beiden Karten auf, und wenn du sie kannst, nimmst du dir die nächste, und so weiter.

An Weihnachten oder am Geburtstag o.ä. klemmen die Eltern unter das Geschenkband eine Karteikarte. Wenn du das Geschenk öffnen willst, musst du zuerst die Karteikarte lösen. Wenn du es schaffst, darfst du es öffnen, wenn nicht, dann verzögert es sich im fünf Minuten. Man muss es nicht so streng machen.

Du nimmst dir deinen Karteikasten, deklinierst, konjugierst und übersetzt jedes Wort und holst jedes Wort, das du falsch dekliniert, konjugiert oder übersetzt hast, aus dem Kasten heraus. Jetzt schreibst du jedes herausgeholt Wort deutsch und auf der Rückseite lateinisch auf ein DIN-A4-Blatt. Danach hängst du jedes Blatt auf eine Tür in eurem Haus. Hast du mehr Wörter aus dem Kasten geholt als euer Haus Türen hat, so kommen zwei Wörter auf ein Blatt. Immer, wenn du durch eine Tür willst, musst du das Wort deklinieren oder konjugieren und übersetzen. Hast du das Wort mit dem auf der Rückseite stehenden verglichen und bemerkt,

dass du falsch dekliniert, konjugiert oder übersetzt hast, so musst du einen anderen Weg finden, um dahin zu gelangen, wo du hin möchtest.

Wenn du dir die Endungen der verschiedenen Fälle nicht merken kannst, dann nimm 6 DIN-A4-Blätter und schreibe auf jedes Blatt einen Fall mit Endung. Diese Blätter hängst du dann an eine Stelle, an der du oft bist. Hänge sie z. B. über das Bett. Nun liest du jedes Mal, wenn du vorbei kommst, die Plakate. Das geht so lang, bis du sie auswendig weißt.

Man muss sich die aufgegebenen Wörter auf Karteikarten schreiben und auf einen Stapel legen. Danach nimmt man drei Karten. Diese lernt man gut und nimmt dann immer eine Karte dazu.

Wenn du dir ein Wort nicht merken kannst, dann richte ein paar Zettel her und schreibe das Wort und seine Bedeutung darauf und klebe diese z.B. an deine Zimmertür, auf dein Kopfkissen, an deinen Schrank oder auf deinen Schreibtisch oder an andere Gegenstände, an denen du oft vorbei kommst. Wenn du das Wort sehr oft siehst, kannst du es dir bestimmt merken.

Man nehme ganz normale Karteikarten und beschrifte sie vorne mit lateinischen Wörtern und hinten mit deutschen Wörtern. Dann verteilt man die Karteikarten auf dem Tisch, aber so, dass man nicht weiß, wo welche Karte liegt. Jetzt greift man blind nach einer Karte, danach macht man die Augen auf und übersetzt das Wort. Wenn es richtig ist, legt man die Karte weg. Nun kommt die nächste Karte.

In einem Zimmer legt man die Karteikarten mit den zu lernenden Vokabeln einer Lektion aus. In einem anderen Zimmer legt man ein Blatt Papier und einen Stift zurecht. Nun nimmt man eine Karteikarte zur Hand und liest eine Vokabel. Die Karteikarte legt man wieder zurück. Dann geht man in das andere Zimmer und schreibt die Vokabel in Latein und Deutsch auf das Blatt Papier, usw.

## Lateinische Lernspiele

### **Ludus multorum amicorum**

Dazu braucht man: eine Flasche, Karteikarten und mindestens zwei Spieler.

Man legt die Karteikarten so in einem Kreis auf den Boden, dass eine Flasche hineinpasst. Der erste Spieler dreht die Flasche einmal herum und lässt sie weiter drehen. Sobald die Flasche still steht, nimmt der Spieler die oberste Karte vom Stapel, auf den die Flasche zeigt. Er übersetzt das Wort entweder vom Lateinischen ins Deutsche oder umgekehrt. Hat er richtig übersetzt, darf er die Karte nehmen; weiß er keine richtige Lösung, legt er sie unter den Stapel zurück. Nun ist der nächste Spieler an der Reihe. Das Spiel geht im Uhrzeigersinn so lange weiter, bis die letzte Karteikarte weg ist.

Wenn nur noch ein paar Karten übrig sind, und der Flaschenhals ins Leere zeigt, nimmt der Spieler eine Karte vom ersten Stapel rechts von der Zeigerichtung der Flasche.

### **Glücksrad**

Material: Tesafilm, zwei Blätter, verschiedene Buntstifte

Bauanleitung: Man nehme zwei Blätter und klebe sie zusammen. Jetzt schneidet man einen möglichst runden Kreis aus, dann zeichnet man am Rand des Kreises in Karteikartengröße Abschnitte ein. Nun bastelt man am besten einen Pfeil aus Pappe und klebt ihn so in die Mitte des Kreises, dass man ihn drehen kann.

### Spielanleitung:

Man legt auf die einzelnen Felder Karteikarten.

Nun dreht der erste Spieler den Pfeil. Dann muss er die Karteikarte beantworten, auf die der Pfeil zeigt. Wenn er die Karteikarte richtig beantwortet hat, darf er sie behalten und bekommt die Punktzahl, die am Rand des Feldes steht. Kann er sie nicht beantworten, muss er die Karte wieder umdrehen, und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Das Spiel ist beendet, wenn alle zu lernenden Wörter abgefragt sind. Gewonnen hat der Spieler mit der höchsten Punktzahl.

### **Schwarzer Peter mit Vokabeln**

#### Vorbereitung:

Karteikarten in Spielkartengröße werden nur auf einer Seite mit je einer Vokabel in Latein oder Deutsch beschriftet. Zu jeder Karte mit einer lateinischen Vokabel muss auch eine Karte mit der zugehörigen deutschen Übersetzung vorhanden sein! Beschrifte so 32 Karten, also 16 Vokabelpaare.

Eine zusätzliche Karte wird als „Schwarzer Peter“ gekennzeichnet.

Es können zwei bis vier Spieler mitmachen.

#### Ausführung:

Die Karten werden gemischt und an die Spieler ausgeteilt. Wer bereits ein zusammenpassendes Kartenpaar hat, darf es den Mitspielern zeigen und gleich ablegen. Nun beginnt der jüngste Spieler und zieht von seinem rechten Nachbarn eine Karte. Ergibt sich ein zusammenpassendes Kartenpaar, wird es den Mitspielern gezeigt und abgelegt. Danach darf der rechte Nachbar von seinem rechten Nachbarn eine Karte ziehen. Dies wird so lange fortgesetzt, bis ein Mitspieler zuletzt nur noch den „Schwarzen Peter“ in der Hand hat.

### **Lernspiel**

Man schreibt auf Karteikarten die lateinische und deutsche Bedeutung. Bei zwei Mitspielern müssen es mindestens 43 Karten sein. Die Kärtchen müssen aber so beschrieben sein, dass man Sätze mit beliebig vielen Satzgliedern bilden kann. Dann werden die Karten gemischt und mit der deutsch beschriebenen Seite nach oben auf einen Stapel gelegt. nun zieht ein Spieler nach dem anderen eine Karte. Wenn alle Karten gezogen wurden, schaut man, ob man einen Satz bilden kann. Wenn es geht, legt man den Satz in der richtigen Reihenfolge beiseite und übersetzt ihn. Ist die Übersetzung falsch, so versucht der nächste Spieler sein Glück. Ist die Übersetzung richtig, hat man einen Punkt. Kann keiner mit seinen Karten einen Satz bilden, zieht man im Uhrzeigersinn beim Nachbarn eine Karte. Kann man nun einen Satz bilden, ruft man laut „Stopp“ und legt ihn raus und übersetzt ihn. Wenn alle Karten verwendet wurden, zählt man, wer die meisten Sätze hat. Dieser Mitspieler hat gewonnen.

Wichtig: Bei 43 Karten vorerst nur für 3. Person Singular und 3. Person Plural!

### **Lernspiel**

Man nimmt einfach die Karten aus dem Karteikasten, die man nicht kann. Dann bekommt jeder Mitspieler nach dem Mischen sieben Karten. Man sollte aber die Hand vor die Übersetzung auf der Rückseite der Karten halten. Jetzt fragt man im Uhrzeigersinn ab. Der erste Spieler nennt seine Vokabel. Nun muss der nächste Mitspieler sie beantworten. Ist die Übersetzung richtig, muss er bei einem Namenwort durchdeklinieren. Ist das auch richtig, bekommt er die Karte. War aber die Übersetzung falsch, so wird ihm die richtige gesagt. Er muss nun deklinieren oder konjugieren. Macht er das richtig, bekommt er, unter Absprache, das Kärtchen. Jetzt ist der nächste Spieler dran und es geht so immer weiter, bis einer keine

Karten mehr zum Abfragen hat. Dieser Mitspieler scheidet aus. Gewonnen hat der, der die meisten richtig beantworteten Karten hat.

### **Latein-Halli-Galli**

#### Material:

Karteikarten, Lateinwörter, Papier, Buntstifte und mindestens zwei Mitspieler.

#### Vorbereitung:

Beschrifte die Karteikarten von einer Seite mit lateinischen Wörtern, schreibe die deutsche Übersetzung auf eine andere Karte. Male auf das Papier eine Form und schneide sie aus.

#### Verlauf:

Lege die Form in die Mitte auf den Tisch. Setzt euch einander gegenüber. Teilt die Karteikarten gerecht aus und legt die vor euch auf einen Stapel, dass ihr sie nicht sehen könnt. Nun geht's los! Ihr deckt gleichzeitig immer jeweils eine Karte auf. Steht auf einer z. B. „tectum, i,a“ und auf der anderen „ager, agri“ oder „der Wein“ deckt ihr weiter Karten auf. Steht aber auf der einen „vinum, i, a“ und auf der anderen „der Wein“ müsst ihr so schnell wie möglich mit der Handfläche auf die Form auf der Tischplatte hauen. Wer dies als erster geschafft hat, bekommt die Karten, die auf dem Tisch liegen. Verloren hat derjenige, der keine Karten mehr hat.

### **Lego-Lerntipp**

Man braucht: Klebezettel, Lego-Zubehör (Autos, Menschen ...), einen passenden Ort, an dem du oft vorbeikommst.

1. Nimm dir 5 - 10 Vokabelkärtchen, die du dir nicht merken kannst, aus deinem Karteikasten.
2. Verteile diese auf deinem Schreibtisch.
3. Überlege dir eine kurze Geschichte zu diesen Vokabeln und baue sie mit deinen Legosteinen.
4. Schreibe alle Vokabeln in Latein und Deutsch auf je einen Klebezettel.
5. Klebe die Zettel mit den Vokabeln vor, über oder auf die Legos.

#### Beispiel:

Ein Lego-Tanklasten hat eine Reifenpanne. Der Fahrer (Legomensch) schimpft über das *Übel, Leid* (malum). *Fröhliche Kinder* (= liberi laeti) *eilen* (= properant) herbei. *Das Schicksal* (= fortuna) des Fahrers verwandelt sich in *Glück* (= fortuna). Die Kinder begehen eine *Wohltat* (= beneficium). *Sie wenden die Mühe auf* (= operam dant), ihm beim Reifenwechsel zu helfen.

Immer wenn du an deinen Legos vorbei kommst, spiele und sprich die Geschichte durch!

### **Lernspiel**

Material: Papier, ein Stift und drei Mitspieler

Anleitung: Ihr würfelt einen Spieler aus, der anfangen darf. Dieser Spieler entwirft eine schnelle Zeichnung, aber nur ein Wort, das ihr auch schon in eurem Wortschatz gelernt habt. Der nächste Spieler soll die Zeichnung anschauen und zu dem Bild den deutschen Begriff sagen. Die anderen Spieler dürfen die Zeichnung nicht sehen, sie müssen die lateinische Übersetzung rufen. Der Spieler, der als erster die richtige Übersetzung gerufen hat, ist jetzt der Zeichner, und die anderen müssen übersetzen. So kann man das Spiel immer weiter fortsetzen.

### **Latein-Brettspiel**

Vorbereitung des Spielplans:

Ihr nehmt euch ein DIN-A 3 oder zwei DIN-A 4 Blätter. Dann malt ihr euch sieben Karteikarten umfassende Felder auf das Blatt. Nun müsst ihr die Felder mit Wegen verbinden. Danach werden die Felder in verschiedenen Farben ausgemalt. Die Wege werden beliebig mit den Farben gelb, rot, blau und grün ausgemalt. Es dürfen auch zwei Farben auf einem Weg sein. Jetzt holt ihr eure Vokabelkarten und legt sie in die Felder auf dem Spielplan. Ihr markiert die Karten, wenn sie z. B. auf einem grünen Feld plaziert sind mit einem kleinen grünen Punkt an der rechten Seite. Dies tut ihr auch bei all den anderen Karten und Stapeln.

#### Spielverlauf:

Der erste Spieler wählt ein Startfeld und stellt seine Spielfigur auf die Karten seines Feldes. Er würfelt. Hat er z. B. rot gewürfelt, so muss er rätseln, ob ein roter Weg an seinem Feld vorbei führt. Wenn ja, so darf er den Weg entlang ziehen, bis er sich auf einem neuen Vokabelfeld befindet. Er liest die Vokabel laut vor, nun muss er deklinieren oder konjugieren und das Wort übersetzen. Übersetzt, konjugiert oder dekliniert er das Wort richtig, so bekommt er die Vokabel und der zweite Spieler ist an der Reihe. Übersetzt, dekliniert oder konjugiert er die Vokabel falsch, so kommt diese wieder zurück in den Stapel und der nächste Spieler ist an der Reihe. Der Gewinner ist derjenige, der zuerst von jedem Stapel zwei Karten besitzt und mit seiner Spielfigur wieder auf dem Startfeld steht. Ob er von jedem Stapel zwei Karten hat, erkennt er an den kleinen Punkten in der Ecke.

#### **Lernspiel**

Man schreibe sich mehrere lateinische Wörter so auf Karteikärtchen, dass auf der Rückseite die deutsche Bedeutung steht. Die Karten mit den Wörtern werden in einen Behälter gelegt und vermischt. Jetzt zieht einer eine Karte. Übersetzt er das Wort richtig, so darf er die Karte ablegen, wenn nicht, dann wird sie zurückgeworfen. Wer am Schluss die meisten Karten hat, hat gewonnen.

#### **Latein-Uno**

Für zwei bis acht Spieler.

Beschrifte mindestens 70 Karteikarten mit Verben aller Art, Singular, Plural, Befehlsform, 1., 2., 3. Person usw. Nun bekommt jeder Spieler sieben Karten. Die restlichen Karten werden auf einen Stapel gelegt, und eine wird als Anfangskarte aufgedeckt. Jetzt müssen alle versuchen, so schnell wie möglich ihre Karteikarten abzulegen. Einer beginnt; er schaut, ob er eine Karte hat, bei der entweder die Person oder der Numerus oder andere Formen mit der aufgedeckten Karte übereinstimmen, wenn ja, darf er die Karte ablegen, wenn nein, muss er eine neue Karte ziehen. Das geht so lange rund herum, bis einer keine Karten hat.

#### **Lernspiel**

Ihr geht auf eine große Wiese. Dort steckt ihr zwei Pfähle in den Boden. Jetzt geht ihr ca. 30 Meter vom Pfahl weg, dort macht ihr eine Startlinie aus. Nun bestimmt ihr zwei Gruppen und zwei Leute, für jede Gruppe einen. Jeder von ihnen hat ein paar Karteikarten in der Hand.

Auf ein Zeichen rennen die ersten beiden los, um die Pfähle herum und wieder zurück. Angekommen sagt einer eine Karteikarte, der, der gerannt ist, muss die Karteikarte lösen. Wenn er sie richtig hat, darf der nächste rennen, wenn nicht, muss er halt grübeln. So geht es, bis alle Karteikarten weg sind.

#### **Römerhaus**

Ein Stapel mit beschriebenen Karteikarten wird in die Mitte des Tisches gelegt. Nun fängt der jüngste Mitspieler an, er nimmt zwei Karten und übersetzt sie. Sind sie richtig übersetzt, fängt er damit an, sein eigenes Kartenhaus zu bauen. Ist aber eine, oder sind sogar alle zwei falsch

übersetzt, kommen sie wieder in den Stapel. So geht es im Uhrzeigersinn weiter. Wenn das erste Haus zusammen fällt, ist das Spiel um. Wer jetzt die meisten Karten hat, hat gewonnen.

### **Lernspiel**

Schreibe lauter lateinische und deutsche Substantive jeweils auf einen eigenen Zettel (manche im Singular, manche im Plural). Dann lege alle Wörter mit der leeren Seite nach oben auf einen Stapel und hole einen Würfel. Einer beginnt. Er würfelt z. B. eine 2, dann zieht er eine Karte, auf der steht z. B. „causa“. Nun muss er allen die Karte zeigen. Wer als erster „causa“ im 2. Fall sagt, darf die Karte behalten und die nächste Karte ziehen. Er würfelt z. B. eine 3 und zieht „das Spiel“. Nun müssen alle „das Spiel“ in den dritten Fall setzen. Wenn jemand eine 5 oder eine 6 würfelt und ein deutsches Wort zieht, darf man das Wort in einen beliebigen Fall setzen. Sieger ist, wer zum Schluss die meisten Karten hat.

Man braucht für dieses Spiel mindestens zwei Mitspieler.

### **Lernspiel**

Auf ein Blatt zeichnet man sechs Felder und legt auf diese jeweils gleich viele Karteikarten. Jetzt würfelt man und nimmt je nach Augenzahl die oberste Karteikarte des entsprechenden Stapels. Nun muss man die Karte übersetzen, deklinieren oder konjugieren. Ist alles richtig, darf man die Karte behalten. Ist es falsch, so muss man die Karte unter den nächsten Stapel schieben. Eine Karte, die vom Stapel sechs stammt, wird unter den Stapel eins gelegt.

### **Lernspiel**

Für dieses Spiel muss man mindestens zu dritt sein. Einer nimmt den Karteikartenstapel und sagt das erste Wort auf Lateinisch oder Deutsch. Derjenige, der das Wort zuerst richtig sagt, muss es deklinieren bzw. konjugieren. Wenn er es richtig hat, darf er es behalten. Wenn nicht, gibt er es unter den Stapel zurück. Ziel des Spieles ist es, alle Karteikarten weg zu haben; gewonnen hat der, der am meisten Karteikarten hat.

### **Lernspiel**

**Das Spiel ist für zwei bis sechs Spieler.**

**Vorbereitung: Ihr nehmt euch ein DIN-A 4 Blatt und legt es waagrecht vor euch hin. Dann zeichnet ihr fünf gleich große Kreise an das untere Ende des Blattes. Über jeden Kreis schreibt ihr eine Zahl von eins bis fünf. Danach zeichnet ihr fünf gleich große Rechtecke in Höhe des Kreises. Die Rechtecke müssen die Vokabelkarten umfassen. Wenn ihr das gemacht habt, nehmt ihr eure Vokabelkärtchen und teilt sie in fünf gleich große Stapel auf. Diese Stapel legt ihr dann in die fünf Rechtecke. Jetzt holt ihr einen Würfel und eine Spielfigur.**

**Das Spiel kann beginnen: Ihr stellt die Figur auf Kreis eins. Der erste Spieler würfelt. Wenn er z. B. eine 3 würfelt, stellt er die Figur auf den dritten Kreis und nimmt das Vokabelkärtchen des dahinter liegenden Rechtecks. Er übersetzt die darauf stehende Vokabel. Übersetzt er sie richtig, so bekommt er das Kärtchen und der nächste Spieler ist an der Reihe. Übersetzt er die Vokabel falsch, so kommt das Kärtchen wieder zurück in den Stapel und der nächste Spieler ist an der Reihe. Kommt es vor, dass auf einem Rechteck kein Kärtchen mehr ist, so hat der Spieler Pech gehabt. (Julia Hoffmann)**

### **Vokabel-Memory**

Man schneidet aus einem Fotokarton so viele 5 x 5 cm große Karten aus, wie nötig sind, um beliebig viele Vokabeln darauf zu schreiben. Auf eine Karte schreibt man jeweils die deutsche Vokabel, auf ein anderes die dazu gehörige lateinische Übersetzung. Wenn alle gelernten Vokabeln auf den Kärtchen stehen, werden die Karten vermischt und mit der beschriebenen Seite nach unten auf dem Tisch verteilt. Nun wird einfach Memory gespielt, das heißt, wer ein

lateinisches Wort mit dem dazu gehörenden deutschen aufdeckt, darf die zwei Karten behalten. Der Spieler, der zum Schluss die meisten Karten hat, hat gewonnen.

### **Lernspiel**

Schreibe auf 10 Zettel die Zahlen 1 - 10. Dann schaue, wie viele Wörter das Kapitel enthält, das du lernen musst. Nun musst du die Zahlen, die zu viel sind, weglegen. Für dieses Spiel brauchst du noch einen zweiten Mitspieler, der in deiner Klasse ist. Es können noch beliebig viele mitspielen. Jetzt musst du noch dein Lateinbuch herrichten und dann kann's los gehen. Ihr dreht alle Karten um und vermischt sie. Dann zieht einer eine Zahl, und die anderen müssen das Wort, das an der Zahl im Lateinbuch steht, reinrufen. Wer das Wort am schnellsten und richtig gesagt hat, darf das nächste Kärtchen ziehen.

### **Hüpfkästchen**

Man malt in einer Straße, in der wenig Verkehr herrscht, mit Straßenmalkreiden einen Hüpfkästchenplan. Dann legt man die Karteikärtchen mit den Lateinvokabeln in die Kästchen. Einer der Mitspieler fängt nun zu hüpfen an, der nächste sagt „Stopp“. Auf dem Kästchen, in dem der Hüpfen steht, muss er das Wort, das in diesem liegt, ins Deutsche übersetzen. Ist es richtig, bekommt er das Blatt, und ein neues wird in das Kästchen gelegt. Ist die Übersetzung falsch, legt er das Blatt zurück und der nächste Spieler kommt dran. Wer am Schluss die meisten Blätter hat, hat gewonnen.

Das Spiel ist für 2 bis 10 Spieler geeignet.

### **Lernspiel**

Man schreibt auf sechs Kärtchen alle sechs lateinischen Fälle mit den jeweiligen Fragen. Dann nimmt man nochmals sechs Kärtchen, darauf schreibt man die Endungen der einzelnen Deklinationen. Man mischt nun die Karten und verdeckt sie. Danach deckt man zwei Karten auf, schaut, ob diese übereinstimmen. Wenn nicht, dann legt man sie verdeckt wieder zurück. Dieses Spiel geht so lange, bis man alle zusammen gehörenden Karten gefunden hat.

### **Trivial Latein**

Nehmt eure Karteikarten und sortiert diese nach:

- Verben: Grün
- Adjektive: Blau
- Substantive (mask.): Braun
- Substantive (fem.): Gelb
- Substantive (neutr.): Orange
- Andere: Violett

Jetzt legt ihr sie getrennt auf je einen Stapel. Nun nehmt ihr das Spielbrett (wer Trivial Pursuit besitzt, kann dieses Spielbrett nehmen) und würfelt. Wenn jetzt einer z. B. eine 5 gewürfelt hat, geht er, egal in welche Richtung, fünf Felder weiter. Kommt er auf ein grünes Feld, muss er ein Verb übersetzen, übersetzt er es richtig, darf er die Karte behalten. Übersetzt er es falsch, muss er die Karte wieder abgeben und sie wird unter den Stapel gelegt. Gewonnen hat der, der als Erster von allen Farben je eine Karte hat und im Mittelpunkt des Spielfeldes angelangt ist. Kommt jemand auf ein Feld, von dessen Farbe er schon eine Karte besitzt, so muss er diese auch übersetzen und darf, wenn er richtig übersetzt, noch einmal würfeln. Übersetzt er falsch, so kommt der nächste Spieler dran.

Notwendig sind:

- Spielbrett
- Ein Würfel

- 2 bis 6 Spielfiguren
- Latein-Karteikarten
- 2 bis 6 Spieler

### **Latein-Flüsterpost**

Man braucht dazu mindestens fünf Mitspieler, die Latein lernen müssen.

Der erste Spieler flüstert dem Nachbarn ein lateinisches Wort zu, dieser flüstert seinem Nachbarn die deutsche Übersetzung zu. Dieser flüstert dem dritten Spieler das lateinische Wort zu, der dritte Spieler dem Vierten wiederum die deutsche Bedeutung. Der fünfte Spieler sollte nun das lateinische Wort nennen.

### **Kartenspiel**

Jeder Spieler bekommt fünf Karteikärtchen und bildet einen Fächer. Der Älteste beginnt und legt eine Karte in die Mitte - entweder mit dem deutschen oder dem lateinischen Wort auf der Oberseite. Der Nächste übersetzt das Wort. Hat er es richtig übersetzt, darf er die Karte nehmen und ablegen. Er legt nun eine Karte aus seinem Fächer in die Mitte und der nächste Spieler muss übersetzen. Hat er das Wort falsch übersetzt, muss der Nächste übersetzen.

### **Latein-Domino**

Ihr nehmt euch eure Substantiv-Karteikarten. Nach dem Mischen bildet ihr zwei Stapel mit gleich vielen Karten. Beide Spieler nehmen sich je einen Stapel. Der erste Spieler legt eine Karte mit dem lateinischen Wort nach oben auf den Tisch. Dann ist der Zweite an der Reihe. Um sein Kärtchen richtig zu legen, muss er sich eine Karte aus seinem Stapel nehmen und sie mit der davor gelegten Karte vergleichen, ob es eine a- oder o-Deklination ist. Ist es die gleiche Deklination, so darf er seine Karte zu der anderen legen und das Wort übersetzen, oder er kann den Anfangsbuchstaben mit dem Anfangsbuchstaben seines Wortes vergleichen. Ist es der gleiche Anfangsbuchstabe, so darf er es an den anderen Anfangsbuchstaben legen. Ist es nicht die gleiche Deklination oder der Buchstabe ist falsch, so versucht er es mit der nächsten Karte aus seinem Stapel. Hat er die Deklination oder den Anfangsbuchstaben falsch erkannt, so darf er sein Karte nicht weglegen, und der nächste Spieler ist an der Reihe. Hat er die Vokabel falsch übersetzt, so ist auch der nächste Spieler an der Reihe. So geht es immer weiter, bis einer keine passende Karte mehr hat, dann hat er verloren. Hat einer keine Karten mehr, weil er alle abgelegt hat, so hat er gewonnen.

### **Kolosseumsspiel**

Man nimmt die Karteikarten aus dem Kasten und unterteilt sie in zwei Stapel: Substantive und Verben. Diese werden auf den Boden gestellt. Jetzt geht es darum, das römische Kolosseum als erster Spieler zu errichten. Das sieht folgendermaßen aus: Auf verschieden große und dicke Kartenteile werden Kolosseumsabschnitte gemalt. Die Teile müssen genau ineinander passen. Insgesamt müssen es vier Kolosseum mit jeweils 16 Teilen sein. Jetzt zieht der erste Spieler eine Karte vom Substantivstapel. beantwortet er sie richtig, darf er sie behalten und einen Kolosseumsring aufsetzen. Beantwortet er sie falsch, muss er sie und einen Ring ablegen. Ist er wieder dran, muss er eine Verbkarte nehmen. So geht es immer weiter. Sieger ist, wer zuerst alle 16 Teile aufgesetzt hat.

### **Latein-Galgen**

Einer von euch denkt sich eine Lateinvokabel aus. So viele Striche, wie das Wort Buchstaben hat, zeichnet er auf ein Blatt. Möglich sind alle gelernten grammatikalischen Formen.

Nun müssen die anderen Mitspieler das Wort erraten, indem sie einzelne Buchstaben nennen. Haben sie einen Buchstaben richtig genannt, muss der erste Spieler ihn auf den Strich schreiben, auf den er gehört. Nennen die Mitspieler einen falschen Buchstaben, so baut sich langsam ein Galgen mit einem Gehängten neben dem gesuchten Wort auf. Dies muss Strich für Strich geschehen. Finden die Spieler das Wort heraus, so müssen sie die deutsche Übersetzung nennen und die genaue Form bestimmen. Ist der Galgen schon aufgebaut, und das Männchen hängt, bevor die Vokabel herausgefunden wird, so muss das Wort dekliniert bzw. konjugiert werden.

### **Karteikartenflug**

Man nehme eine Frisbeescheibe und bastle ein kleines Fach, das man an die Scheibe klebt. Für dieses Spiel braucht man mindestens zwei Mitspieler.

Man legt eine Karteikarte in das Fach und wirft die Frisbeescheibe zu einem Mitspieler. Dieser muss die Karteikarte beantworten. Wenn er sie richtig hat, legt er sie auf den Stapel mit richtig gelösten Karten. Wenn er sie falsch hat, baut er einen Stapel mit falsch beantworteten Karten daneben. Gewinner ist der, der am meisten richtige und am wenigsten falsche Karten besitzt.

### **Römerquartett**

#### Spielmaterial:

36 Karteikarten

mindestens drei Spieler

#### Spielvorbereitung:

Man schreibt auf eine Karteikarte ein lateinisches Wort, dessen deutsche Übersetzung drei Bedeutungen hat (z. B. incito = ich treibe an, rege auf, begeistere). Auf drei weitere Karten schreibt man je eine Bedeutung. So wiederholt man das mit allen Kärtchen. Anschließend werden die Karten gemischt und gerecht verteilt.

#### Spielverlauf:

Jeder hält seine Karten so, dass niemand hinein schauen kann. Nun beginnt der Jüngste. Er fragt einen Spieler seiner Wahl z. B. „Hast du das Wort *ich treibe an*?“ Wenn er es hat, muss er die Karte dem anderen geben, hat er es nicht, so ist er dran und darf fragen. Sobald ein Spieler ein Quartett (d. h. ein lateinisches Wort mit allen drei deutschen Bedeutungen) hat, legt er es vor sich ab. Wenn alle Karten verbraucht sind, hat derjenige gewonnen, der die meisten Quartette hat.

### **Latein-Monopoly**

**Man braucht ein Monopoly-Spiel und Karteikarten.**

**Man stellt zuerst ein Spielbrett auf und stellt seine Figuren darauf. Die Karteikarten werden in drei Stapel geteilt und auf das Gemeinschaftskarten-Feld und das Ereignis-Feld gelegt. Der dritte Stapel wird zur Seite gelegt. Jetzt würfelt einer. Kommt er auf ein Straßefeld, so muss er z. B. für 5000 DM fünf Karteikarten übersetzen. Übersetzt er richtig, bekommt er die Straße, übersetzt er aber ein Kärtchen falsch, so bekommt er die Straße nicht. Kommt er auf ein Gemeinschafts- oder Ereignis-Feld, muss er ein Wort vom bestimmten Feld in der Mitte des Spielbretts entweder konjugieren oder deklinieren. Wer am Schluss die meisten Straßen besitzt, der gewinnt.** (Andreas Clauberg)

## **Latein-Monopoly**

### Spielmaterial:

So viele Figuren wie Mitspieler

Würfel

### Spielverlauf:

Wer als erster eine 6 würfelt, darf beginnen; danach geht es im Uhrzeigersinn weiter. Kommt man auf ein Feld mit blauen Streifen, muss man eine L-D-Karte ziehen und richtig übersetzen. Je nach Größe der Zahl auf den zugehörigen Feldern muss man eine, zwei oder drei Karteikarten ziehen. Auf einem Feld mit gelben Streifen darf man sich die Anzahl der zu übersetzenden Karteikarten aussuchen. Bei Schwarz muss man nichts übersetzen und bei Rot D - L. Richtig übersetzte Karteikarten darf man behalten, übersetzt man nur eine falsch, muss man die , die man schon hat, mit den noch auf dem Spielfeld liegenden vermischen und zurücklegen. Wer zum Schluss die meisten Karten hat, hat gewonnen.

## **Lernadventskalender**

### **Anleitung zum Bau eines Lernadventskalenders:**

- 1. Schneide aus Pappkarton zwei Flächen von 32 x 27 cm zurecht.**
- 2. Zeichne auf eine der Flächen 23 Fenster der Größe 3 x 4 cm und ein Fenster der Größe 5 x 6 cm.**
- 3. Schneide mit einem Klammernmesser die 23 Fenster jeweils an der oberen, der rechten und der unteren Seite auf.**
- 4. Schneide das 24. Fenster so auf, dass es zweiflügelig zu öffnen ist.**
- 5. Klebe die beiden Flächen aufeinander, ohne die Fensterflügel mit zu verkleben!**
- 6. Die Ränder der verklebten Flächen kannst du mit Paketklebeband gegen Ausfransen sichern.**
- 7. Schneide zur Größe der Fenster passend Zettel zurecht.**
- 8. Beschrifte jeden Zettel auf der Vorderseite mit einer Vokabel in Latein und auf der Rückseite mit der deutschen Übersetzung.**
- 9. Lege in jedes Fenster einen der Zettel. Der sichtbare Text kann wahlweise Latein oder Deutsch sein.**

### Lernanleitung:

**Öffne jeden Tag ein Fenster und überprüfe, ob du die Übersetzung weißt. Falls ja, bleibt das Fenster offen und der Zettel wird abgelegt. Falls nein, legst du den Zettel wieder zurück und verschließt das Fenster. Es kann dann an einem der nächsten Tage wieder geöffnet werden.** (Sonja Csauscher)

## **Lernspiel**

Man muss einen Zettel in acht Spalten aufteilen. Nun schreibt man über die erste Spalte „Singular“, über die nächsten sechs Spalten schreibt man alle Fälle, also „Nominativ“, „Genitiv“...usw. Für dieses Spiel werden mindestens zwei Spieler benötigt. Jetzt ruft der erste Spieler laut den Buchstaben „a“ und spricht leise das Alphabet weiter. Der zweite Spieler muss irgendwann „stopp“ sagen. Der erste Spieler muss nun den Buchstaben nennen, bei dem er gerade war. Jeder sucht ein Substantiv mit diesem Anfangsbuchstaben. Er schreibt nun ein Wort in die Spalte des Nominativs im Singular und im Plural auf. Dasselbe macht er auch in den anderen Fällen. Wer zuerst fertig ist, muss „stopp“ sagen. Es darf nun keiner mehr weiter schreiben. Der erste Spieler liest sein Wort in allen Fällen vor, sodass es alle Mitspieler miteinander vergleichen können. Wenn der eine im Dativ z.B. nichts hat, bekommt der andere in dieser Spalte 20 Punkte. Diese schreibt er neben das Wort. Haben beide Spieler dasselbe Wort, so bekommt jeder zehn Punkte. Nun werden alle Punkte dieser Reihe zusammen gezählt und in die achte Spalte geschrieben. Das Spiel ist zeitlich nicht begrenzt. Wenn man

nicht mehr spielen will, zählt jeder seine gesamten Punkte zusammen und der, der am Schluss mehr Punkte hat, hat gewonnen.

## **Lernspiel**

### Spielvorbereitung:

Ihr braucht ein Stück Karton, Papier, Kleber, einen Stift, Spielfiguren, einen Würfel und Karteikärtchen. Zeichnet auf das Papier beliebig viele Felder, in die Mitte kommt ein Feld, das so groß ist wie eine Karteikarte. Das Ganze klebt ihr auf den Karton. Auf die Felder werden (außer auf das Karteikartenfeld) verschiedene Zeichen gemalt: Entweder ein Pfeil, der auf das folgende oder vorher gehende Feld zeigt, ein Punkt auf einem Feld, ein ganz ausgemaltes Feld, ein Kreuz auf einem Feld oder ein umrahmtes Feld. Jedes Zeichen muss mindestens 2 x vorkommen. Es darf aber nicht jedes Feld ein Zeichen haben.

### Spielverlauf:

Der Karteikärtchenstapel kommt auf sein Feld. Der Älteste fängt an; es wird im Uhrzeigersinn gewürfelt. Würfelt jemand eine 1, 3 oder 5, so muss er eine Karte ziehen und übersetzen, würfelt er eine 2, 4 oder 6, muss er die Karte im Singular oder Plural deklinieren oder konjugieren. Ist die Karte ein Adjektiv, muss er sich ein Bezugswort suchen, ist die Karte kein Adjektiv, Substantiv oder Verb, muss er sie wieder unter den Stapel legen. Hat er die Karte richtig übersetzt, dekliniert oder konjugiert, darf er sie behalten, hat er sie falsch bearbeitet, muss er sie wieder unter den Stapel legen. Kommt er auf ein Feld mit Pfeil, muss er entweder einen Schritt zurück oder einen Schritt nach vorne gehen. Ist das Feld ausgemalt, muss er einen Satz mit seinem Wort bilden, hat er es richtig, darf er die Karte behalten, hat er es falsch, muss er die Karte zurücklegen. Ist das Feld umrahmt, muss er das Wort im Singular und Plural deklinieren oder das Verb konjugieren. Hat er es falsch oder geht das nicht, muss er die Karte unter den Stapel legen. Wenn man eine 1 würfelt und auf ein umrahmtes Feld kommt, gilt die 1 nicht mehr, sondern die Markierung. Hat das Feld einen Punkt, so muss er zurück zum Start. Trotz der Markierungen muss man immer eine Karte ziehen und das, was die Augenzahl anzeigt, machen. Kommt man mit seiner Augenzahl genau auf das Ziel, hat man gewonnen. Würfelt man eine höhere Zahl, muss man von vorne anfangen.

## **Rätsel**

### Vorbereitung:

**Du denkst dir ein Lösungswort aus, zum Beispiel „Lern mit uns Latein“. Dieses Lösungswort schreibst du senkrecht in die Mitte eines Blattes und umrahmst es. Danach blätterst du ein bisschen im Wörterverzeichnis deines Lateinbuchs. Bei dem Lösungswort „Lern mit uns Latein“ suchst du ein Wort mit einem „L“, z.B. „saeculum“. Dieses Wort ordnest du dann zu dem „L“ des senkrechten Wortes „Lern“. Wenn du das gemacht hast, denkst du dir eine Frage zu „saeculum“ aus: „Wir reisen in ein anderes .....?“ (Antwort: „Zeitalter = saeculum“). Das machst du so lange, bis du dann zu jedem Buchstaben des Satzes eine Frage und eine Antwort hast. Die Fragen können auch lateinisch sein.**

**Der so entworfene Zettel ist dein Antwortzettel, auf den du einen Blick wirfst, wenn du das Ganze mit deinen Freunden spielst.**

**Dann zeichnest du alles noch einmal auf ein Blatt, besser noch auf eine Folie, doch machst du an Stelle der Buchstaben jeweils einen Strich.**

### Spielverlauf:

**Du lädst dir Freunde aus deiner Klasse ein, die sich in zwei Gruppen teilen. Unter den Gruppen teilen sich wiederum drei in ein Grüppchen. Dann legst du deine Folie auf einen Tageslichtprojektor und fragst das erste Grüppchen aus der Gruppe eins deine erste Frage. Weiß das Grüppchen die Antwort, so vergleichst du sie mit dem davor**

**geschriebenen Zettel und schreibst sie auf die Folie, wenn sie richtig ist. Weiß das Grüppchen die Antwort aber nicht oder sagt sie falsch, wo wird die Frage an das 1. Grüppchen der 2. Gruppe weitergeleitet. Weiß diese die Antwort, so wird sie auf die Folie geschrieben. Weiß sie die Antwort aber nicht, so wird ein Kind aus der ersten Gruppe auf Meldung dran genommen. Dieses darf sich jetzt aber nicht mit den anderen Kindern absprechen. Hat das Kind die Antwort falsch oder richtig gesagt, die Antwort wird auf die Folie geschrieben. Ihr müsst mitzählen, wie oft jede Gruppe eine Frage weitergeben muss. Die nächste Frage wird aus der 2. Gruppe dem 1. Grüppchen gestellt. Das macht ihr immer weiter und wechselt die Grüppchen und Gruppen durch, bis alle Fragen gestellt worden sind. Zum Schluss hat die Gruppe gewonnen, die die Fragen am wenigsten weitergeben musste. Es ist nicht wichtig, das Lösungswort herauszufinden, sondern die Fragen zu beantworten.** (Julia Hoffmann)

### **Treppenspiel**

Zu diesem Spiel benötigt man Karteikarten und mindestens drei Spieler. Ihr stellt euch ganz oben an die Treppe. Auf jede Stufe legt ihr eine Karteikarte, aber natürlich eine, die ihr noch nicht könnt. Es muss immer abwechselnd ein Verb, ein Substantiv, ein Adjektiv, Verb, Substantiv, Adjektiv usw. sein. Die Verben müsst ihr aber in andere Zeiten setzen, z. B. Perfekt, Plusquamperfekt, Futur ... . Wenn möglich, verwendet alle Zeiten! Die Substantive setzt ihr in verschiedene Fälle, die Adjektive in verschiedene Geschlechter und Fälle.

Nun stellt ihr euch auf die 1. Stufe mit einer Karteikarte. Ihr legt sie so, dass sie jeder sehen kann. Wer sie als erster übersetzt hat, stellt sich wieder ganz oben hin. Jetzt sagt er den Namen eines Mitspielers und wie viele Stufen er hinunter gehen soll. Er nimmt von dieser Stufe die Karteikarte, liest sie laut vor und übersetzt sie. Übersetzt er richtig, darf er die Karte behalten, übersetzt er falsch, muss er sie ablegen und eine Stufe hinauf gehen. Nun ist der Nächste dran. Der nächste Spieler, der auf eine Stufe mit einer falsch übersetzten Karteikarte kommt, muss sie lateinisch und deutsch deklinieren oder konjugieren. Macht er es richtig, darf er sie behalten, macht er es falsch, muss er ebenfalls seine Stufe hinauf gehen. So macht ihr es immer weiter, bis es alle Spieler geschafft haben und unten sind. Sieger ist der, der am meisten Karteikarten hat.