<u> 2.8 RELIGIONEN IN ALTEN KULTUREN</u>

2.9 GÖTTERWELT FRÜHER HOCHKULTUREN



1. Lies im Infoteil auf S. 77 nach, wie die Menschen der Antike den göttlichen Willen deuteten. Ordne dann die Zeichnung der jeweiligen Kultur zu.

a) Römer – b) Griechen – c) afrikanische Schamanen – d) viele Kulturen im Mittelmeerraum









Eine Religion ist eine Weltanschauung, in der der Glaube an übersinnliche Mächte (z. B. Göttinnen und Götter) im Zentrum steht. Religionen gaben und geben vielen Menschen einen Lebenssinn. In Europa fühlen sich aber immer weniger Menschen einer Religion zugehörig. Viele suchen einen anderen Lebenssinn.



2. Angenommen, du hast das Orakel von Delphi besucht und der Priesterin eine Frage gestellt. Verfasse eine Kurzgeschichte, in der du beschreibst, wie ein Orakelspruch beim Orakel von Delphi abgelaufen sein könnte.





3. Eines der Bilder oben zeigt ebenfalls den Orakelspruch. Welches?



4. Vergleiche die Darstellung auf der Keramik sowie die Rekonstruktionszeichnung oben miteinander. Welche Gemeinsamkeiten und Unterschiede fallen dir auf?

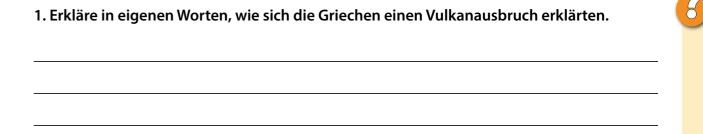
Die Menschen der Antike erklärten sich Naturphänomene mit dem Wirken ihrer Gottheiten. Hier ist eine weitere Geschichte aus dem griechischen Sagenkreis.

Hephaistos, der göttliche Schmied

Hephaistos war der Gott der Schmiedekunst. Niemand war so geschickt im Umgang mit Feuer und Eisen wie er. Die Waffen, die er schmiedete, waren für Götter. Hephaistos stellte zum Beispiel die Blitze für Zeus her. Seine Schmiede war tief unten im Ätna, dem mächtigen Vulkan auf Sizilien.

Hephaistos galt als hässlicher, immer gebeugter Mann. Ausgerechnet Aphrodite, die Göttin der Liebe, war seine wunderschöne Frau. Sie betrog ihren Mann oft. Immer, wenn Hephaistos das Gefühl hatte, dass Aphrodite ihm untreu war, schürte er sein Schmiedefeuer so stark und arbeitete so heftig, dass aus dem Ätna Flammen stoben.

Nach Homer (zw. 7. u. 5. Jh. v. Chr.), stark vereinfacht und gekürzt.







Infoteil \rightarrow S. 76–77

Infoteil \rightarrow S. 78-79



