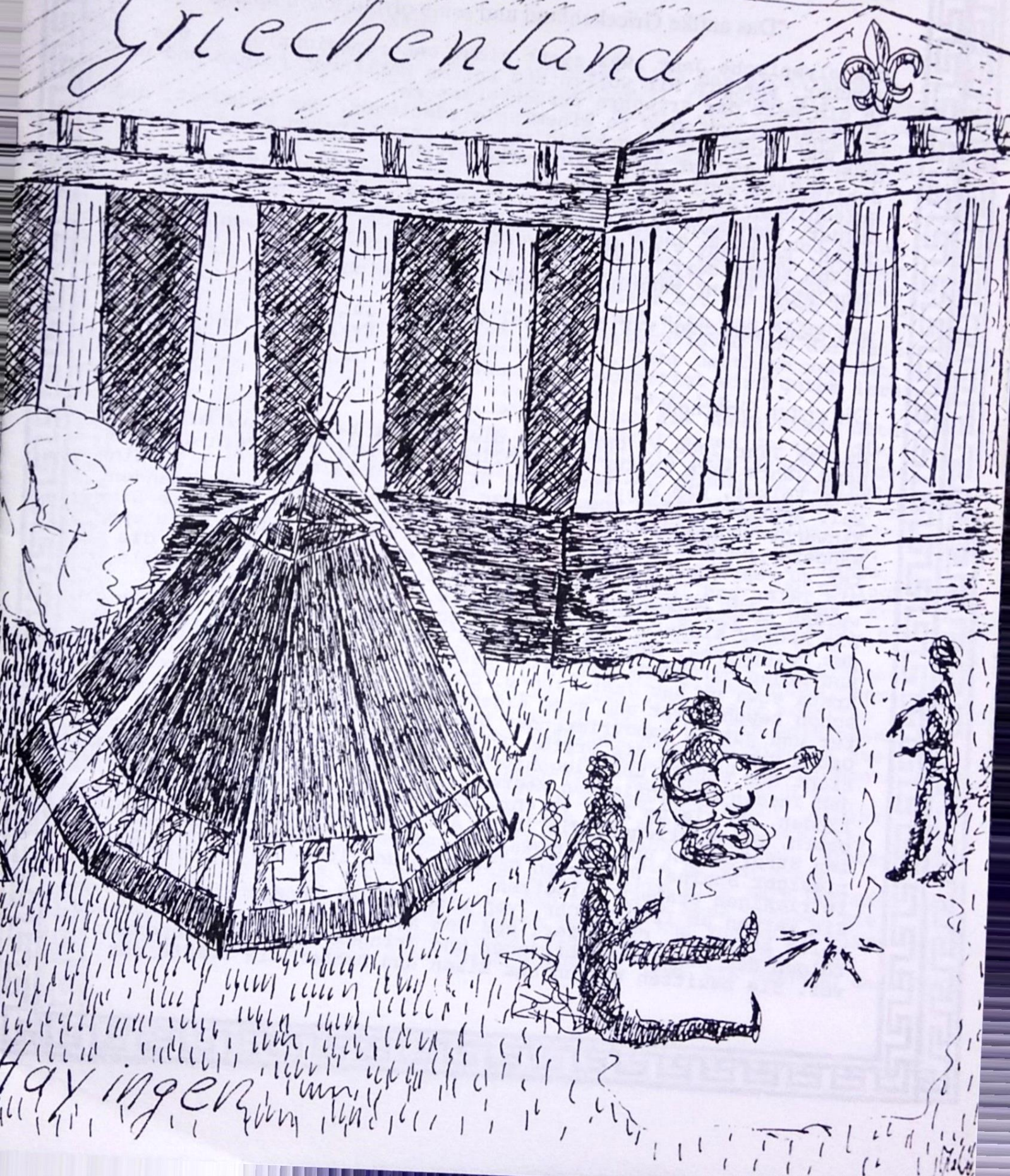


Pfila '92

Griechenland



Hay inger

Liebe Pfadfinderinnen und Pfadfinder,
zu neuen großen Taten laden wir Euch ein. Das diesjährige Pfila
steht unter dem Motto:

"Das antike Griechenland und seine olympischen Spiele."

Das olympische Jahr 1992 zieht nicht unberücksichtigt an uns
vorüber, sondern wir wollen dem fairen Wettkampf folgen und uns
in die Welt der Griechen zurückversetzen.
Wir treffen uns also zu einem Spielideelager. Das bedeutet, daß
wir uns nicht nur im Vorfeld auf das Lager freuen können, son-
dern uns auch auf das Lager vorbereiten.
Schließlich soll das Lager während der Spielidee nur von echten
Griechinnen und Griechen bewohnt werden, andere werden nicht ge-
duldet. Deswegen lest Euch das Vorbereitungsheft aufmerksam
durch. Es steht viel Wissenswertes darin, z.B. wie man einen
Chiton schneidert.
Dann seid nicht säumig, sondern fangt gleich an!

Bis dann wünschen wir Euch viel Spaß und Gut Pfad
Eva, Hansi und MaWa

Die ersten Griechen:

Um das Jahr 2000 v. Chr., als die Ägypter bereits auf eine tau-
send Jahre alte Kultur zurückblicken können, besiedeln die er-
sten Völker, die wir heute als Griechen bezeichnen, die Halbin-
sel. Wahrscheinlich kommen diese kleinen, aufeinanderfolgenden
Einwanderungswellen aus den großen Ebenen Südrusslands. Die Ein-
wanderer nehmen das Land in Besitz und gründen Dörfer, die spä-
ter zu Festungen ausgebaut werden. Diese frühen Griechen, die
die Täler und Inseln zwischen 2000 und 1200 v. Chr. besiedeln,
werden Achäer genannt. Sie sind die Vorfahren der Griechen.
Die Achäer siedeln vor allem auf den Hügeln und an den Küsten
des Peloponnes. Man hat Zeugnisse ihrer Kultur in Mykene, Tiryns
und Argos gefunden. Man weiß, daß die Achäer die große Insel
Kreta etwa um das Jahr 1400 v. Chr. erobert haben, die damals
schon bewohnt war und eine eigene Kultur besaß. Mit Hilfe leicht-
er und gut zu manövrierender Schiffe dringen sie auch nach
Osten vor. Schon die ersten Griechen waren also Seefahrer und
nicht nur Schaf- und Ziegenzüchter. Sehr bald schon sind sie auf
den Inseln des Ägäischen Meeres und an den Küsten Kleinasien zu
finden, wo sie um 1200 v. Chr. die Stadt Troja belagern und er-
obern. Diese Krieger, die ihren Anführer "König" nennen, besit-
zen Streitwagen und Bronzewaffen und bauen Festungen mit Hilfe
riesiger Steine. Sie beten Götter an und lassen sich feierlich
in riesigen Gräbern beisetzen.
Sie werden ab 1200 v. Chr. von einer neuen großen Einwanderungs-
welle bedrängt. Die Dorier, aus dem Norden von der Donau kommend,
folgen dem Weg ihrer Vorgänger und dringen bis zum Peloponnes
vor. Sie besitzen Waffen aus Eisen und nehmen die Städte der

Achäer ein, plündern und zerstören sie. Sie errichten ihrerseits
Festungen und führen untereinander Krieg, entwickeln einen See-
verkehr mit den Inseln und übernehmen die Traditionen und die
Religion der Achäer. Auf dem Boden Griechenlands verschmelzen
die verschiedenen Völker der Eroberer schließlich miteinander.

Die Rolle der Stadtstaaten:

Zwischen 800 und 600 v. Chr. entwickelt sich das archaische Grie-
chenland: Überall werden Städte gegründet, in denen die Menschen
Handel treiben und leben können. Die Städte sind unabhängig und
relativ wohlhabend. Die aktivsten und mächtigsten Städte gründen
weit im Osten Kolonien, an der Küste Kleinasien, am Schwarzen
Meer und sogar weit im Westen, an der Küste Süditaliens,
Siziliens und Galliens. In den Stadtstaaten, Polis genannt,
spricht man dieselbe Sprache, betet dieselben Götter an und
lauscht am Abend denselben Dichtungen, denen Homers und seiner
Freunde. Das Griechenland, das er in seinen berühmten Heldenge-
dichten, der Ilias und der Odyssee, beschwört, steht für eine
eigene Welt, die sich durch eine besondere Art zu leben und zu
denken auszeichnet. Dennoch unterscheidet sich das strenge,
nüchterne Sparta, wo alles der Körperertüchtigung und der krie-
gerischen Ausbildung untergeordnet ist, sehr deutlich von der
reichen, blühenden Stadt Athen, die begünstigt wird durch ihre
Lage und deren Hafen Piräus ein Tor zur Welt ist.
Im 5. Jahrhundert v. Chr. vereinigen sich die sonst stets unter-
einander verfeindeten Griechen im Angesicht einer Gefahr, die
von Asien her ganz Griechenland bedroht. Die persischen Könige
Darius und Xerxes besetzen die griechischen Städte in Kleinasien
und überwinden die Meerengen, um das griechische Festland zu er-
obern. Die Stadtstaaten schließen sich daraufhin zu einem Ver-
teidigungsbündnis - dem Delisch-Attischen Seebund - zusammen,
und es gelingt ihnen, die Perser aufzuhalten, zuerst zu Lande,
in der Schlacht von Marathon, dann auch zur See, in der Schlacht
von Salamis. Athen, die Führungsmacht innerhalb des Bundes, er-
weitert seinen Machtbereich und gründet ein großes Seereich, das
von Asien bis weit in den Westen reicht. Athen erlebt im 5.
Jahrhundert v. Chr. seine größte Blüte und wird zum politischen
und kulturellen Mittelpunkt des gesamten Mittelmeerraumes. Der
angesammelte Reichtum und der wiedergewonnene Friede schaffen
dafür die Voraussetzungen. Aber schon bald nach dem gemeinsamen
Sieg brechen erneut Bruderkriege zwischen den Stadtstaaten aus.
Athen und Sparta bekämpfen einander jahrzehntelang im Peloponne-
sischen Krieg. Es gibt weder Sieger noch Besiegte, doch die
Städte sind ohne Widerstandskraft, als eine neue Macht, diesmal
aus dem Norden kommend, sie eine nach der anderen unterwirft.
Die Könige von Makedonien, erst Philipp, dann Alexander, erobern
von 338 v. Chr. an ganz Griechenland. Für die griechischen
Stadtstaaten, die während zweier Jahrhunderte eine Zeit höchster
kultureller Blüte erlebt hatten, beginnt eine neue Epoche. Sie
sind nicht mehr unabhängig, sondern gehören nun zum Reich eines
der größten Eroberer aller Zeiten, des jungen Alexander, der
seine Herrschaft weit nach Osten ausdehnt, über die Grenzen des

persischen Reiches hinaus, bis nach Indien. Nach Alexanders Tod zerfällt sein Reich in einzelne Monarchien. Die Römer werden von 150 bis 30 v. Chr. das Erbe dieser hellenistischen Monarchien antreten.

Was ist denn besonders an den Griechen, außer daß sie sich laufend die Köpfe einschlagen?

Sie führen eine Staatsform ein, die zukunftsweisend ist: die Demokratie, das heißt, die Herrschaft des Volkes durch das Volk. Sie wählen ihre Magistrate, ihre Richter und ihre Generäle. Die Freiheit ist das am höchsten geschätzte Gut. Ihre Stadtstaaten haben Verfassungen und Gesetze, an die jeder gebunden ist. Sie übernehmen die Erfahrungen und Kenntnisse anderer Völker (der Ägypter, Assyrer, Babylonier), und entwickeln daraus neue Denksysteme. Sie haben die herausragendsten Philosophen und die größten Mathematiker der antiken Welt. Sie erfinden das Theater, die erzählende Versdichtung, die Redekunst, die Tragödie und die Komödie. Ihre Bildhauer und Architekten schaffen in den Städten Kunstwerke, die den Menschen zum Maß aller Dinge haben. In Kunst, Philosophie und Wissenschaft beschreiten die Griechen neue Wege, die bis heute unser Denken und Tun beeinflussen. Zu den wichtigsten Grundgedanken gehören die Freiheit des Individuums und die Achtung vor der Würde des Menschen.

Wissenswertes über Griechen, auch für das Pfingstlager!

Man darf nicht vergessen, daß die alten Griechen noch nichts von der Frohen Botschaft und Jesus wußten. Deshalb glaubten sie an eine Vielzahl von Götter. Diese Götter unterscheiden sich von den Menschen kaum, außer daß sie unsterblich sein und über unendliche Kraft verfügen sollten. Für die normalen Griechen waren die Götter Wirklichkeit und so wurde versucht, die Götter mit Opfern gnädig zu stimmen. Kein Krieg wurde geführt, ohne vorher bei den Göttern nachzufragen, ob diese es zulassen würden, eine andere Stadt zu erobern. So wurden die Eingeweide der Opfertiere untersucht, der Flug der Vögel beobachtet und Träume gedeutet. Bei sehr wichtigen Dingen fragte man beim Orakel nach. Das bedeutendste war das Orakel von Delphi.

Dieses Orakel war dem Gott Apollon geweiht. Er sprach, so glaubte man, durch die Pythia, eine Priesterin. Die Antworten waren meist zweideutig und doppelsinnig. Meistens mußten die Fragenden die richtige Auslegung des Spruches der Pythia finden. Es kam auch vor, daß man den Antwortspruch einer Frage der Pythia neu vorlegte und sie befragte, ob man ihn richtig verstanden hätte.

Berühmt geworden war der Spruch der Pythia, die auf Anfrage dem reichen König Kroisos antwortete: Wenn er Persien angreifen würde, würde ein großes Reich zugrunde gehen. Für Kroisos war es klar, daß damit Persien gemeint war. Er wagte den Krieg und verlor. Das große Reich, welches unterging, war sein eigenes, nämlich Lydien.

Selten gab die Pythia einfache eindeutige Antworten, wie bei der Anfrage, wer der klügste Mann von Athen sei, und Sie mit dem Namen Sokrates antwortete. Um im Vorfeld sicherzustellen, daß der Spruch der Pythia günstig ausfallen würde, spendeten die Anfragenden große Reichtümer an das Orakel.

Olympia:

Das Jahr 776 v. Chr. ist nicht nur für Olympia bedeutend, sondern für die ganze griechische Welt. Die Wettkämpfe wurden damals neu geordnet und fanden nunmehr alle vier Jahre statt, anfangs nur in einer einzigen, von Herakles eingeführten Wettkampfsart: dem Lauf über ein Stadion. Bedeutend ist dies, weil in jenem Jahr zwischen mächtigen Königen ein Waffenstillstandsvertrag abgeschlossen wurde. Dieses Gesetz stand unter dem Schutz des Zeus und galt bindend für alle Griechen. Jede Feindseligkeit unter den griechischen Staaten war für einen Monat verboten, also so lange, wie die Besucher und Athleten benötigten, um ungestört nach Olympia zu reisen (es lag sehr im Abseits), dort die Wettkämpfe zu verfolgen und in ihre Heimat zurückzukehren. Zudem war das Gebiet um Olympia heilig und unverletzlich. Keinem Bewaffneten war es gestattet, die Grenzen zu überschreiten.

Der Ort Olympia wurde gewählt, da dort nach der Überlieferung schon die Götter untereinander ihre Kräfte gemessen hatten. Hauptanliegen des Heiligtums von Olympia war es, durch die Spiele den Menschen Ansporn zu bieten, es den Göttern und Heroen, die einst Wettspiele gegründet hatten, gleichzutun. Die Wettkämpfer mußten echte Griechen sein und durften sich nicht gegen die Götter versündigt haben. Sie schworen, sich an die festgesetzten Regeln zu halten.

Die Wettkampfsarten wechselten mit der Zeit, doch waren meist vertreten: der Wettlauf über verschiedene Längen, der hochgeschätzte 5-Kampf (Wettlauf über 2 Stadien, Diskuswerfen, Weitsprung, Speerwerfen und das Ringen) und das Wagenrennen. Nachdem der Beste unter den Besten ermittelt war, bekam er als Lohn einen Siegerkranz aus den Zweigen eines Ölbaumes. Zuhause war der Sieger Zeit seines Lebens und darüber hinaus hochgeschätzt. Er wurde auf Kosten der Stadt gepflegt, und bei seinem Einzug in seine Heimatstadt wurde oft die Stadtmauer teilweise eingerissen, um zu zeigen, daß die Stadt, die solche Männer besitzt, keine Stadtmauer benötigte.

Herakles:

Wer hat noch nicht von Herakles oder auch Herkules gehört. Er wird auch auf dem Pfad eine Rolle spielen, deswegen hier einige Informationen über diesen Helden.

Herakles war ein Sohn des Göttervaters Zeus und der menschlichen Alkmene. Nun hatte aber Zeus eine echte Göttin zur Frau, die

hieß Hera. Sie schäumte vor Eifersucht und haßte Herakles seit seiner Geburt und suchte immer wieder sein Verderben, um den Vater Zeus zu bekümmern. Die Mutter des Kindes wußte um den Haß, den Hera gegen Herakles hegte und setzte das Kind aus. Durch das Schicksal fand Hera das Kind und erkannte es nicht. Sie säugte das Kind und brachte es der echten Mutter zur Pflege. Weil das Kind von Hera gesäugt worden war, hatte es schon Unsterblichkeit in sich aufgenommen. Es dauerte nicht lange bis Hera ihren Irrtum mit dem Kind bemerkte. Nun sandte sie zwei Schlangen aus, um das Kind zu töten. Doch Herakles erwürgte in seiner Krippe die Schlangen und alle, die das sahen, erkannten seinen göttlichen Ursprung.

Herakles wurde im Laufe der Jahre sorgsam erzogen. So lernte er Bogenschießen, Wagenlenken, Ringen, Faustkampf, Gesang, Leierspielen und das Schreiben.

Als Herakles volljährig war, dachte er lange darüber nach, was er mit sich und der Welt in der Zukunft anfangen sollte. Da begegnete ihm zwei Frauen. Sie waren sehr verschieden. Die erste war so gekleidet, daß sie die Aufmerksamkeit anderer erregte. Sie hatte sich geschminkt und prächtig herausgeputzt und sprach zu dem jungen Mann:

Wenn du mich zur Freundin wählst, will ich dich auf einer breiten angenehmen Straße führen. Du sollst ernten, was du nicht gesät hast, keine Unannehmlichkeit wird dich erreichen und jeder Genuß wird dir zur Verfügung stehen.

Die zweite Frau war schlicht, sittsam und sauber gekleidet. Sie sprach:

Wähle den andern Weg, er ist schmal und du mußt dir erarbeiten, was du besitzen willst. Du mußt das tun, was deinen Freunden nützlich ist und dem Staate dienen. Du mußt mit dir selbst kämpfen, daß man später deine Tugend rühmt.

Dann verschwanden beide Frauen, die erste aber hieß Liederlichkeit, die zweite Tugend.

Herakles war fest entschlossen, den Weg der Tugend zu gehen. Da er hörte, daß die Thebaner schimpflich von dem König Erginos behandelt wurden, und er sich als Anwalt aller Unterdrückten fühlte zog er nach Theben. Theben war von den Minyern unterworfen und diese schickten gerade einen Boten in die Stadt. Dieser führte sich so unmöglich auf, daß Herakles den Boten gefesselt zurückschickte. König Erginos war daraufhin erbost, rüstete sein Heer und zog gegen Theben. Herakles sammelte alle Jünglinge in der Stadt, aber sie hatten keine Waffen, weil die Minyer sie ihnen weggenommen hatten. Da schaltete sich die Göttin Athene ein, sie schenkte Herakles Waffen, und die Jünglinge holten die geweihten Waffen aus dem Tempel der Athene. Es war nämlich üblich, daß man die Waffen eines im Kampf getöteten Gegners den Göttern schenkte. Niemand durfte die Waffen wegnehmen, doch diesmal erlaubte es Athene. In einer Schlucht kam es zum Kampf. Wenige der Minyer überlebten die Schlacht, auch ihr König fiel.

Die Götter beschenkten Herakles für diesen Sieg mit Waffen. Hermes gab ihm ein Schwert, Apollon seine Pfeile, Hephaistos einen goldenen Köcher und Athene einen Waffenrock.

Herakles hatte bald Gelegenheit, sich für die Geschenke zu bedanken. Denn die Giganten, schreckliche Riesen, Kinder der Er-

denmutter Gaia, stürmten den Olym, um die Herrschaft zu erringen. Obwohl alle Götter gegen die Giganten kämpften, mußten sie Herakles zu Hilfe rufen, um die Giganten zu vernichten. Doch kaum war das Abenteuer bestanden, holte ihn die rauhe Wirklichkeit ein. Herakles war auch ein Enkel von Perseus. Und es war gesagt worden, daß derjenige Nachkomme des Perseus, welcher zuerst geboren würde, König von Mykene sein sollte. Und weil sich Hera in die Sache eingemischt hatte, war nicht Herakles der erstgeborene Nachkomme, sondern sein Vetter Eurystheus. Dieser bestellte Herakles zu sich, daß dieser ihm als sein Untertan diene. Natürlich wollte der Held, der selbst den Göttern geholfen hatte, sich nicht einem Menschen unterordnen. Deshalb befragte er das Orakel von Delphi. Dieses gab ihm zur Antwort, wenn er zehn Arbeiten (Aufgaben) für Eurystheus erledigen würde, wäre er seine Verpflichtungen gegen seinen rechtmäßigen König ledig. Es paßte ihm zwar nicht, aber er mußte sich dem Spruch des Orakels beugen.

König Eurystheus hoffte, daß Herakles diesen Aufgaben nicht gewachsen sei und tödlich dabei verunglücken würde.

Die 1. Aufgabe:

Herakles mußte in die Ebene Argos ziehen. Dort lebte der Löwe von Nemea. Dieser Löwe hatte ein unverwundbares Fell. Herakles stellte den Löwen zum Ringkampf. Nach langem Ringen erwürgte der Held den Löwen. Der Kampf war aber so unmenschlich schwer gewesen, daß Herakles nach dem Kampf in einen langen Schlaf fiel. Mit den Krallen des Untieres konnte er das Fell abziehen. Dieses Fell zog er sich über und war so vor feindlichen Pfeilen und Speeren geschützt. Zeus setzte zum Gedenken an den außergewöhnlichen Löwen das Sternbild Löwe an dem Sternenhimmel. Wir werden es in einer klaren Nacht während des Pfilas sehen.

Die 2. Aufgabe:

An der Quelle Amyone lebte die gefürchtete Schlange von Lerna. Diese sollte Herakles töten. Diese Schlange hatte die Eigenschaft, daß ihr zwei neue Köpfe nachwachsen, wenn man ihr einen abschlug. Herakles nahm bei diesem Abenteuer seinen Neffen Iolaos mit.

Mit Feuerpfeilen trieb der Held die Schlange aus ihrer Höhle. Während Herakles die Köpfe der Schlange abschlug, brannte Iolaos die Wunden mit Feuer aus, um ein Nachwachsen der Köpfe zu verhindern. Man sagt, er hätte einen ganzen Wald als Feuerholz verbraucht, bis Herakles das fast unsterbliche Haupt der Schlange abschlagen konnte. Der Schlange war ein gemeiner Krebs zu Hilfe geeilt. Dieser erlitt aber das gleiche traurige Schicksal wie die Schlange. Hera, die Frau des Zeus und Herakles Gegnerin, setzte den Krebs, als Anerkennung für sein Eingreifen gegen Herakles, an den Sternenhimmel.

Die 3. Aufgabe:

Herakles sollte nun eine Hirschkuh lebend fangen. Diese hatte ein goldenes Geweih und war der Göttin Artemis heilig. Ein Jahr lang jagte der Held der Hirschkuh hinterher. Schließlich wußte er sich keinen andern Rat, als die Hirschkuh lahm zu schießen. Gedacht, getan, fing er endlich seine Beute und wollte sie zum König Eurytheus bringen. Doch die Göttin Artemis stellte sich Herakles in den Weg, und nur weil er das Tier nicht für sich selber erbeutet hatte, ließ sie ihn mit der Beute ziehen.

Die 4. Aufgabe:

In der Nähe des Berges Erymanthos hauste der sogenannte erymanthische Eber. Dieser verwüstete das ganze Land, war schrecklich anzusehen und keinem war es je gelungen, den Eber zu töten. Auf dem Weg diesen Eber zu fangen, starben durch einen Unglücksfall einige Kentauren, welche ihm Gastfreundschaft gewährten. Die Kentauren waren Wesen halb Mensch und halb Pferd. Als es abends in einen Streit um ein Faß Wein ging, tötete Herakles mit seinen vergifteten Pfeilen (er hatte sie in das Blut der erschlagenen Schlange getunkt) einige Kentauren. Sein Gastgeber ritzte sich versehentlich an einem Pfeil, weil er nicht verstehen konnte, wie so ein kleines Ding so große Wesen töten konnte. Am schlimmsten traf es den Kentauren Chiron, der ein alter Freund des Helden war. Das Wissen und Können des Chiron war überall bekannt, und von den Göttern hatte er Unsterblichkeit erlangt. Deswegen konnte er nicht sterben und mußte die Qualen ertragen, die das Gift in seinem Körper bewirkten. Nach diesem Zwischenfall fing Herakles den Eber ein, band ihn mit Stricken und brachte ihn zum König Eurytheus nach Mykene.

Die 5. Aufgabe:

Um Herakles zu erniedrigen schickte Eurytheus ihn zum König Augeias von Elis. Dieser König hatte 3000 Rinder in einen Umzäunungsstall stehen. Diese produzierten so viel Mist, daß keiner mehr der Lage Herr werden konnte. Deshalb versprach der Augeias Herakles den zehnten Teil seiner Herde, wenn jener den Stall innerhalb eines Tages ausmisten würde. Da auch Herakles es einsah, daß er mit einer Mistgabel diese Aufgabe nicht bewältigen konnte, leitete er den nahen Fluß so um, daß dieser durch den Stall floß und den ganzen Mist wegschwemmte. Als der Held jedoch den Lohn verlangte, wurde er fortgejagt.

Die 6. Aufgabe:

Herakles sollte nun die Stymphaliden verjagen. Dies waren ungeheure Raubvögel, so groß wie Kraniche, mit eisernen Flügeln, Schnäbel und Klauen versehen. Sie hausten um den See Stymphalis in Arkadien und besaßen die Macht, ihre Federn wie Pfeile abzu-drücken und mit ihren Schnäbeln selbst eherne Panzer zu durchbrechen.

Herakles machte sich auf, um die Sache auszukundschaften. Am See angekommen, erblickte er die große Schar und wußte nicht, wie er sie verjagen sollte. Da erschien ihm die Göttin Athene und überreichten dem Helden zwei mächtige eherne Klappen, welche der Götterschmid Hephaistos angefertigt hatte. Mit viel Gebrüll und Klappen stürzte sich der Held auf die Vögel die vor den ungewohnten Lärm die Flucht ergriffen. Einige der Vögel schoß der Held noch ab, die anderen ließen sich nie wieder an diesem See blicken.

Die 7. Aufgabe:

Der sagenhafte König Minos, welcher über die Insel Kreta herrschte, brach sein Gelübde gegen den Meeresgott Poseidon. Er opferte nicht den versprochenen Stier, sondern schob für Poseidon ein anderes Tier als Opfer unter. Aber Poseidon ließ sich nicht betrügen, er legte einen Bann über den mächtigen Stier, welcher rasend davon wurde. Der Stier verwüstete die ganze Insel und keiner konnte ihn töten. Herakles sollte den Stier lebendig einfangen und nach Mykene bringen. Als Herakles in Kreta landete, half König Minos dem Helden. Mit seiner Heldenkraft bändigte Herakles den Stier, fesselte ihn und brachte ihn nach Mykene zum König Eurythenes. Dieser ließ den Stier laufen. Sofort wütete der Stier von neuem und verwüstete den ganzen Peloponnes. Später gelang es Theseus, Meister über das Tier zu werden.

Die 8. Aufgabe:

Die berühmtesten Pferde waren die Stuten aus Thrakien. Sie wurden vom König Diomedes behütet, er selbst soll ein Sohn des Kriegsgottes Ares gewesen sein. Die Stuten waren so wild, daß sie an eiserne Ketten gebunden waren und ihre Nahrung waren die Fremdlinge, die sich in das Land verirrt. Herakles zähmte die Tiere, indem er ihnen ihren König zum Fraß vorsetzte. Er floh mit den Stuten, wurde jedoch verfolgt. Als Herakles die Verfolgung abschlug und zu seinen Begleitern zurückkehrte, die auf die Pferde aufgepaßt hatten, waren sie von jenen zerrissen. In Mykene wurden die Pferde hochgeschätzt und hervorragende Züchtungen erzielt, es heißt, König Alexanders Pferd stammte von ihnen ab.

Die 9. Aufgabe:

Die nächste Aufgabe führte Herakles zum Schwarzen Meer. Dort lebten die Amazonen. Das waren Frauen, die Kriege führten wie die Männer. Sie waren wegen ihrer Tapferkeit sehr gefürchtet. Eurytheus verlangte nach dem Wehrgehenk der Königin der Amazonen Hippolyte. Sie wollte Herakles das Wehrgehenk aus Gefälligkeit schenken. Da griff die Göttin Hera ein. Sie haßte Herakles und suchte sein Verderben, so stachelte sie die Amazonen auf, welche plötzlich über den Helden herfielen. Doch auch diesen Kampf konnte er für sich entscheiden. Mit dem Wehrgehenk traf er dann glücklich wieder in Mykene ein.

Eurystheus war schlau, denn er ließ einfach zwei der Aufgaben nicht gelten. So hoffte er, mit zwei weiteren gefährlichen Aufträgen Herakles endlich los zu werden.

Die 10. Aufgabe:

Wieder sollte der Held stehlen. Es ging um die Rinder des Riesen Geryones. Dieser hatte die Rinder in Spanien unter Aufsicht eines andern Riesen und eines zweiköpfigen Hundes. Geryones selbst war ungeheuer groß, hatte drei Leiber, drei Köpfe, sechs Arme und sechs Füße. Kein Mensch wagte es jemals, sich diesem Riesen, der auch viele Krieger hatte, in den Weg zu stellen. Über Afrika gelangte Herakles nach Spanien. Am heutigen Gibraltar errichtete er die Säulen des Herakles. In Spanien kämpfte er zuerst gegen die Krieger und erschlug dann den Hund und den Wächterriesen mit seiner Keule. Danach trieb er die Rinder fort, wobei der Riese Geryones ihn verfolgte. Nach schwerem Kampf besiegte Herakles den Riesen mit seinen Giftpfeilen. In Mykene angekommen, erwartete ihn schon die nächste Aufgabe.

Die 11. Aufgabe:

Herakles sollte die goldenen Äpfel der Hesperiden holen. Diese Hesperiden waren Töchter der Nacht und bewachten die Äpfel zusammen mit dem Drachen Ladon. Dieser hatte hundert Augen, so daß er nie schlief und immer aufpassen konnte. Nun wußte der Held nicht einmal, wo er suchen sollte, und so durchstreifte er die Welt. Er befragte viele und hatte viele gefährliche Abenteuer zu bestehen. Aber er erfuhr, wo und wie er an die Äpfel herankommen würde. So machte sich Herakles zum heutigen Marokko in das Gebirge Atlas auf. Atlas war ein Riese und mußte den Olymp, den Götterhimmel auf seinen Schultern tragen. Herakles nahm ihm den Olymp ab und Atlas holte im Gegenzug die Äpfel, indem er die Wächterinnen überlistete und den Drachen erschlug. Nun wollte er jedoch nicht mehr den Olymp tragen und sagte Herakles Lebewohl. Doch Herakles besann sich geschwind auf eine List. Er bat Atlas, den Olymp nur noch kurz einmal aufzunehmen, daß er sich ein Polster auflegen könne. Kaum hatte Atlas den Olymp auf den Schultern, griff Herakles nach den Äpfeln und zog zurück nach Mykene.

Die 12. Aufgabe:

Von der letzten Aufgabe erhoffte sich der König Eurystheus, Herakles endlich für immer los zu werden. Er sollte Kerberos, den Höllenhund, aus dem Hades heraufbringen. Das Untier hatte drei Hundsköpfe mit gräßlichen Rachen, aus denen unaufhörlich giftiger Geifer träufelte; ein Drachenschwanz hing ihm vom Leibe herunter, und das Haar der Köpfe und des Rückens bildeten zischende geringelte Schlangen. Der Hades war die Unterwelt der Griechen. Es war der Ort, wohin die Gestorbenen gelangten, an einen Ort, wo niemals die Sonne leuchtete und alles fahl, grau und ohne Hoffnung war.

Um sich auf dieses Abenteuer optimal vorzubereiten, ließ sich Herakles in die Eleusisischen Mysterien einweihen, d.h. er erfuhr die Geheimnisse der Unterwelt.

Als der Held wohl unterrichtet war, wie es in der Unterwelt stand, stieg er in die Tiefen des Hades (Unterwelt). Dort traf er die Toten wieder und half ihnen, soweit es in seinen Kräften stand. Es mußten noch viele an diesem dunklen Ort Strafen erleiden, denen sie zu Lebzeiten entkommen waren. Hades, der Herrscher der Unterwelt, wollte Herakles wieder hinaustreiben. Doch er stellte sich entgegen und schoß gegen den Totengott. Dieser war so beeindruckt, daß er Herakles freien Zugang gewährte. Doch er mußte gegen den Kerberos kämpfen. Es wurde ein langer Kampf, bis der Held das Ungetüm würgen konnte und es besiegte. Er trug den Kerberos nach Mykene und anschließend wieder zurück in die Unterwelt.

Nun mußte der König Eurystheus den verhassten Helden ziehen lassen, denn auch er mußte sich dem Orakelspruch beugen.

Noch vieles ließe sich von Herakles und seinen Abenteuern berichten, doch forscht selbst danach und lest es in Büchern nach. Aber von seinem Ende soll noch berichtet werden. Herakles hatte eine Frau mit Namen Deianeira, die das Haus hütete, solange ihr Mann unterwegs auf Kriegspfad war. Sie hatte bald eine Große Eifersucht, die nicht ganz unbegründet war, und sann darüber nach, wie sie ihren Mann ganz für sich allein gewönne. Da fiel ihr eine Salbe ein, die ihr einmal ein Kentaurer gegeben hatte. Diese Salbe sollte Herakles, wenn er damit in Berührung käme, unsterblich verliebt in seine Frau machen. Sie wußte allerdings nicht, daß die Salbe aus dem Gift bestand mit dem Herakles einst einige Kentauren erschoss, und daß nichts Gutes daraus erwachsen würde. Sie nahm ein Gewand und trankte es mit der Salbe. Dieses Gewand schickte sie ihrem Mann, der es sogleich ausprobierte. Kaum hatte er es an, brannte es wie Feuer auf der Haut. Er konnte es nicht ausziehen und raste in seinen Schmerzen, denn er fühlte, daß er sterben würde. Deianeira, als sie sah, was sie ungewollt angerichtet hatte erdolchte sich. Herakles wand sich in seinen Schmerzen und klagte, daß niemand ihn je besiegen konnte und nun mußte er von der Hand seiner Frau sterben. Er ließ sich einen Scheiterhaufen bauen, setzte sich darauf. Als der Scheiterhaufen entzündet war, fuhr ein Blitz des Zeus hinein und holte seinen Sohn zu sich auf den Olymp. Dort wurde ihm die Unsterblichkeit gegeben und Hera söhnte sich mit Herakles aus.

Sicher kennt ihr alle das griechische Alphabet. Nein? Aber sicher kennt ihr aus Mathematik und Physik den einen oder andern Buchstaben:



α β γ δ ε ζ η θ ι κ λ μ ν ξ ο π ρ σ τ υ φ χ ψ ω θ
Α Β Γ Δ Ε Ζ Η Θ Ι Κ Λ Μ Ν Ξ Ο Π Ρ Σ Τ Φ Χ Ψ Ω Θ

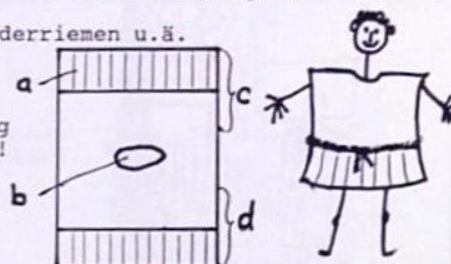
KLEIDUNG

1. Grundsätzliches:

- Ausprobieren vor dem endgültigen Zusammennähen und evtl. selber Nähvarianten ausprobieren.
- aus alten Stoffbahnen, Laken, Teppichen, Stoffresten, ...
- darauf achten, daß der Stoff lang und breit genug ist.
- in unauffälligen Farben, z.B. weiß oder naturfarbig, auf keiner Fall bedruckter Stoff oder Neonfarben!
- beim Nähen darauf achten, daß man diese Kleidung über die Tracht anzieht!
- Gürtel aus Kordel oder aus Lederriemen u.ä.

2. Waffenrock:

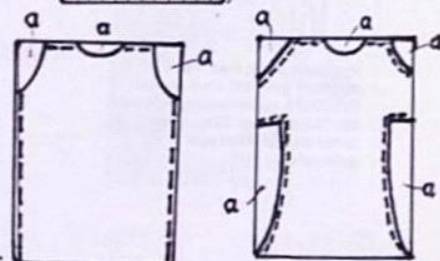
- aus einem Laken und lang genug daß er die kurze Hose überdeckt!
- a: die Falten reinnähen
- b: Öffnung für den Kopf.
- c+d: zusammennähen, auch auf der anderen Seite!



3. einfaches Kleid:

- man benötigt zwei Laken
- a: diese Fläche ausschneiden.
- Vorder- und Rückenteil aufeinanderlegen und an der gestrichelten Linie zusammennähen.

nach Belieben mit Gürtel tragen.
Länge beliebig regulierbar.



3.1. mit Schärpe:

man nimmt eine 1,5 - 2 m lange und ca. 50 cm breite Stoffbahn (je nach Körpergröße ausprobieren) die Enden zusammennähen und die Breite zusammenraffen und an zwei gegenüberliegenden Stellen festnähen (kann auch zum Waffenrock getragen werden).



3.2. mit Umhang:

aus einem Laken
a+b: zusammennähen und über das Kleid oder den Waffenrock ziehen, wobei der Kopf zwischen dem Stoff und dem Zusammengenähten seinen Platz findet.



Anlegen eines chitons



Methode eins: Das Tuch wird zweimal gefaltet und an den Schultern zusammengesteckt. Der Gürtel wird über oder unter der Stoffklappe gebunden.



Methode zwei: Das Tuch wird gefaltet und längs dem oberen Rand zusammengesteckt. Es wird an zwei Punkten verschlüsselt und der Stoff zwischen den Gürteln herausgezogen.

VIEL SPAß BEIM NÄHEN!

Man kann sich auch noch **Schmuck** herstellen:

- aus Holzperlen, Rinde, Pappe, ... kann man Ketten, Armbänder, Medallions, Stirnbänder (dies trugen auch Männer) basteln auf normale Schnüre (kein Plastik), Bindfaden od. auf Leder aufreihen
- Naturfarben, keine Leuchtfarben!

Musikinstrumente:

- z.B. Trommel: aus leeren Waschmitteltrommeln mit Fell oder Pergamentpapier überzogen.
- Leier: Holzrahmen mit eingespannten Gitarrensaiten, Perlonfäden (oder Gummis) als Saiten.

Die Welt der Griechen ist ein interessantes Gebiet. Was Ihr in diesem Heft findet, ist nur ein winziger Bruchteil dessen, was uns die "Alten Griechen" hinterließen. Deswegen haben wir eine Bücherliste aufgestellt. Sie ist zwar nicht vollständig, aber sie soll Euch anregen, vor dem Pfila oder auch noch später in die faszinierende Welt der Antike zu dringen. Einige Bücher sind in der Stadtbibliothek vorhanden, oder Ihr besucht Susanne in der Buchhandlung Widmann und laßt Euch von ihr beraten.

Sachbücher:

Was ist was #64 Die Alten Griechen	Tessloff	13,80 DM
So lebten sie im alten Griechenland	Tessloff	19,80 DM
Die Welt der Griechen	Tessloff	26,00 DM
Das Buch vom Alten Griechenland	Arena	29,80 DM

Jugendbücher:

Flucht nach Delphi	ab 12 Jahren	Arena	7,90 DM
Flügel für Ikarus		dtv	7,80 DM
Im Zeichen von Olympia		Arena	7,90 DM
Ein Opfer für Apollo		Dressler	18,80 DM

Sagen:

Griechische Sagen	dtv	12,80 DM
Der Kampf um Troja	dtv	5,80 DM
Die schönsten Sagen des klassischen Altertums (beinhaltet auch römische Sagen)	Reclam	ca. 29,80 DM

Roman:

Ich, Aras, habe erlebt	Rowohlt	14,80 DM
------------------------	---------	----------

Die Ilias und die Odyssee findet Ihr auf jeden Fall in jeder Bibliothek.



ADRIA

MITTELMEER

THESSALIEN

BOEOTIEN

ELIS

ARKADIEN

PELOPONNES

MESSENIEN

DAKONIEN

AGAI'S

DELPHI

THEBEN

EPHEIRA

KORINTH

DODEKANES

NAKXOS

PAROS

RYHODOS

MILET

EPHROS

PERGAMON



0 50 100 km