

Arbeitsmaterialien für Lehrkräfte

Kreative Ideen und Konzepte inkl. fertig ausgearbeiteter Materialien und Kopiervorlagen für einen lehrplangemäßen und innovativen Unterricht

Thema: Deutsch Sekundarstufe II, Ausgabe: 51

Titel: Sophokles: König Ödipus (38 S.)

ProduktHinweis zur »Kreativen Ideenbörse Sekundarstufe«

Dieser Beitrag ist Teil einer Print-Ausgabe aus der »Kreativen Ideenbörse Sekundarstufe« der Mediengruppe Oberfranken – Fachverlage GmbH & Co. KG*. Den Verweis auf die jeweilige Originalquelle finden Sie in der Fußzeile des Beitrags.

- ▶ Alle Beiträge dieser Ausgabe finden Sie [hier](#).

Seit über 15 Jahren entwickeln erfahrene Pädagoginnen und Pädagogen kreative Ideen und Konzepte inkl. sofort einsetzbarer Unterrichtsverläufe und Materialien für verschiedene Reihen der Ideenbörse.

- ▶ Informationen zu den Print-Ausgaben finden Sie [hier](#).

* Ausgaben bis zum Jahr 2015 erschienen bei OLZOG Verlag GmbH, München

Beitrag bestellen

- ▶ Klicken Sie auf die Schaltfläche **Dokument bestellen** am oberen Seitenrand.
- ▶ Alternativ finden Sie eine Volltextsuche unter www.eDidact.de/sekundarstufe.

Piktogramme

In den Beiträgen werden – je nach Fachbereich und Thema – unterschiedliche Piktogramme verwendet. Eine Übersicht der verwendeten Piktogramme finden Sie [hier](#).

Nutzungsbedingungen

Die Arbeitsmaterialien dürfen nur persönlich für Ihre eigenen Zwecke genutzt und nicht an Dritte weitergegeben bzw. Dritten zugänglich gemacht werden. Sie sind berechtigt, für Ihren eigenen Bedarf Fotokopien in Klassensatzstärke zu ziehen bzw. Ausdrucke zu erstellen. Jede gewerbliche Weitergabe oder Veröffentlichung der Arbeitsmaterialien ist unzulässig.

- ▶ Die vollständigen Nutzungsbedingungen finden Sie [hier](#).

Haben Sie noch Fragen? Gerne hilft Ihnen unser Kundenservice weiter:

[Kontaktformular](#) | ✉ Mail: service@eDidact.de

✉ Post: Mediengruppe Oberfranken – Fachverlage GmbH & Co. KG
E.-C.-Baumann-Straße 5 | 95326 Kulmbach

☎ Tel.: +49 (0)9221 / 949-204 | 📠 Fax: +49 (0)9221 / 949-377

<http://www.eDidact.de> | <https://www.bildung.mgo-fachverlage.de>

Sophokles – König Ödipus

6.2.26

Vorüberlegungen

Lernziele:

- Die Schülerinnen und Schüler setzen sich mit dem Menschenbild der Antike auseinander und beurteilen dieses mit Blick auf das moderne Menschenbild.
- Sie können neu erworbene Erkenntnisse mündlich und schriftlich in gestaltenden Aufgaben umsetzen.
- Sie können die Geschichte des Königs Ödipus in den Kontext der Labdakiden-Sage einordnen und diese als notwendigen Handlungszusammenhang erläutern.
- Sie können Hierarchiewechsel in Personenkonstellationen durch eine sprachliche Analyse aufdecken.
- Sie können Schein und Sein am Beispiel der Erkenntnisfähigkeit Ödipus' erklären und am Text sprachlich analysieren.
- Sie erkennen den Wendepunkt der Tragödie und können ihn begründen.
- Sie können Argumente für und gegen Ödipus' Schuld mit Textbezug reflektieren und formulieren.
- Sie verstehen den Text in seiner historischen Bedingtheit durch die Welt der Götter.
- Sie können die Tragödie mit Fachbegriffen der Dramenanalyse erläutern und deuten.
- Sie können sich kritisch mit dem Verhalten Ödipus' als Herrscher auseinandersetzen.

Anmerkungen zum Thema:

Der „König Ödipus“ von **Sophokles** ist ein Text, der von den meisten Schülerinnen und Schülern wahrscheinlich nicht auf Anhieb mit Begeisterung aufgenommen wird. Das liegt zum einen daran, dass der Titel mit einer alten, schwer erschließbaren Sprache assoziiert wird, zum anderen auch daran, dass **Tragödien** nicht zur Alltagsliteratur der Schülerinnen und Schüler gehören. Außerdem muss zunächst eine Verständnisgrundlage erarbeitet werden, die ihren Bezug im **antiken Theater Griechenlands** hat.

Die Tragödie enthält aber auch Themen, die heute noch aktuell und von Bedeutung sind. Dazu gehört auch die Frage nach **Erkenntnis, Schuld und Verantwortung**. Diese thematischen Aspekte sind für die Schüler durchaus interessant und werden erfahrungsgemäß auch sehr positiv aufgenommen.

Wenn die Bühnenhandlung einsetzt, sind **Vatermord und Inzest** längst geschehen. Somit ist es sinnvoll, das zum Verständnis notwendige Hintergrundwissen vor dem TextEinstieg zu erarbeiten. Ödipus ist **Wahrheitssuchender** und deckt den Fall - seinen eigenen Fall - nach und nach auf. Insofern liegt eine Parallele zur Kriminalliteratur vor, die sich für den Unterricht nutzen lässt. Die Aufdeckung mündet schließlich in der Katastrophe und erfolgt in vier Schritten:

1. **Teiresias** spricht die Wahrheit bereits zu Beginn der Tragödie aus, Ödipus will diese jedoch nicht wahrhaben und glaubt ihm nicht.
2. **Iokaste** erzählt Ödipus von dem Überfall auf Laios. Ödipus wird unsicher, da er sich an einen Vorfall während seiner Reise nach Theben erinnert, als er einen alten Mann erschlagen hat.
3. **Der Bote**, der Ödipus seinen Pflegeeltern Polybos und Merope übergeben hat, eröffnet ihm, dass jener nicht der leibliche Sohn von Polybos und Merope sei. Er habe ihn damals von einem Hirten erhalten. Iokaste warnt ihn davor, weiter nachzuforschen.
4. **Der Hirte des Laios** kommt im Palast an und enthüllt Ödipus die Wahrheit. Er habe ihn als Kleinkind von Laios und Iokaste erhalten und den Auftrag bekommen, ihn zu töten. Er habe ihn aber dem Boten übergeben.

6.2.26**Sophokles – König Ödipus****Vorüberlegungen**

Außerdem bestimmen **drei Orakelsprüche** den Gang der Handlung:

1. Die **erste Weissagung**, dass Iokastes und Laios' Sohn seinen Vater töten und die Mutter ehelichen würde, führt dazu, dass die Eltern ihren Sohn Ödipus aussetzen lassen.
2. Beim **zweiten Mal** befragt Ödipus das Orakel und geht daraufhin nicht mehr zu seinen Pflegeeltern zurück, da er meint, die Prophezeiung umgehen zu können.
3. Den **dritten Orakelspruch** nimmt Kreon entgegen und dieser beinhaltet die Weisung, den Mörder des Laios zu finden und zu verbannen. Nur dann würde Theben von dem Fluch des herrschenden Elends und Leids befreit. Mit der Erwartung des dritten Orakelspruchs beginnt auch die Handlung des Textes und Ödipus möchte sich dafür einsetzen, den Mörder zu finden.

Durch die Orakelsprüche wird bereits deutlich, dass Ödipus' Schicksal **von den Göttern bestimmt** wird, da sie die Handlung steuern.

Für den Aufbau der Einheit bedeutet das, dass zunächst eine Grundlage erarbeitet werden muss, um das Interesse am Text und schließlich ein Textverständnis zu ermöglichen. Dies geschieht im ersten Schritt mit dem **Rätsel der Sphinx**. Hierin wird deutlich, welches Bild die Götter vom Menschen haben. Wenn mit der Lösung des Rätsels bereits ein Teil der Vorgeschichte angedeutet wird, muss im Folgenden die gesamte, zum Verständnis notwendige Vorgeschichte erarbeitet werden. Daraufhin kann mit dem Text begonnen und die aktuelle Situation in Theben erschlossen werden.

Um das Leid in Theben zu beenden, muss der **Mörder des Laios** gefunden werden - und der **Seher Teiresias** nennt im Anschluss bereits Ödipus als den Mörder. Hier wird Ödipus als dominanter und, falls es die Umstände erfordern, auch **gewalttätiger Herrscher** eingeführt. Der blinde Seher Teiresias erhält sein Wissen von dem Gott Phoibos, auch Apollon genannt. Ödipus muss aber, wie bereits bei seiner Flucht aus Korinth, auf seinen Verstand vertrauen und ist dem Seher damit unterlegen. Dies gilt es im dritten Schritt herauszuarbeiten.

Ödipus zeigt sich im Folgenden bei dem **Dialog mit Kreon** erneut als Herrscher, der nicht vor Gewaltausübung gegenüber den Bürgern Thebens zurückschreckt. Während er am Anfang des Stückes noch als um das Wohlergehen seines Volkes besorgter König auftritt, zeigt er nun die Züge eines **Tyrannen**. Beide Charaktereigenschaften Ödipus' sollen im vierten Schritt untersucht werden.

Im Anschluss daran können schließlich die letzten Geschehnisse zur Lösung des Falles erarbeitet werden. Ödipus wird als **uneinsichtig** entlarvt und er muss die Wahrheit nach und nach annehmen. Die Zusammenhänge überführen ihn schließlich des **Inzests** und **Vatermordes**. Da er damit das Vertrauen in seine Wahrnehmung verliert, nimmt er sich mit den Kleiderspangen Iokastes das Augenlicht.

Im letzten Schritt, der jedoch auch an anderer Stelle eingefügt werden kann und nicht notwendig als letzter erfolgen muss, werden **fachsprachliche Begriffe** zur Tragödie erarbeitet.

Als Textausgabe ist die der Hamburger Lesehefte oder die Reclam-Ausgabe zu empfehlen. Beide Ausgaben enthalten ein Nachwort und einen Worterklärungssteil. Die Übersetzung der Hamburger Lesehefte ist für Jugendliche leichter verständlich, flüssiger zu lesen und daher besser geeignet als die Reclam-Ausgabe. So beziehen sich auch die Textangaben in den folgenden Unterrichtsvorschlägen auf die Ausgabe der Hamburger Lesehefte.

Sophokles – König Ödipus**6.2.26****Vorüberlegungen****Literatur zur Vorbereitung:**

Hans-Dieter Gelfert, Die Tragödie. Theorie und Geschichte, Vandenhoeck & Ruprecht, Göttingen 1995

Bernd Matzkowski, Erläuterungen zu Sophokles „König Ödipus“, Hollfeld 2002

Gero von Wilpert, Sachwörterbuch der Literatur, Kröner Verlag, Stuttgart (7) 1989

Norbert Zink, Grundlagen und Gedanken, Drama, Sophokles, König Ödipus, Diesterweg, Frankfurt am Main 1997

Die einzelnen Unterrichtsschritte im Überblick:

1. Schritt: Das Rätsel der Sphinx
2. Schritt: Erarbeitung der Vorgeschichte und TextEinstieg
3. Schritt: Dialoganalyse: Teiresias und Ödipus
4. Schritt: Der Wendepunkt: Ödipus' langsame Einsicht
5. Schritt: Die Schritte zur Lösung des Rätsels (Aufbau des Textes)
6. Schritt: Ödipus' Blendung
7. Schritt: Dramentheoretische Grundbegriffe

Sophokles – König Ödipus

6.2.26

Unterrichtsplanung

1. Schritt: Das Rätsel der Sphinx

Lernziele:

- Die Schülerinnen und Schüler können mögliche Zusammenhänge aus einer Abbildung erschließen und auf eine Handlung beziehen.
- Sie reflektieren Unterschiede zwischen antikem und modernem Menschenbild. Sie können diese beschreiben und begründen.
- Sie können das neu Gelernte produktiv in einer kreativen Schreibaufgabe umsetzen.

Um den Textestieg zu erleichtern, werden die Schülerinnen und Schüler zunächst nur mit dem wohl bekanntesten Textauszug, dem **Rätsel der Sphinx**, konfrontiert.

Falls die Reclam-Ausgabe des Textes verwendet wird, kann anstelle des hier mitgegebenen Bildes (vgl. **Texte und Materialien M1**) die Abbildung auf dem Einband als Ausgangspunkt verwendet werden. Hier ist die Sphinx zu sehen, die auf einer Säule sitzt. Ihr gegenüber sitzt ein Mensch mit übereinander geschlagenen Beinen in Denkerpose. Mit dieser Konstellation wird ein wichtiger Teil der Vorgeschichte zu „*König Ödipus*“ angedeutet, nämlich die Lösung des Rätsels der Sphinx und die Befreiung Thebens durch Ödipus.

Das Rätsel kann mit dem zeitgenössischen Menschenbild verglichen werden und soll die Schülerinnen und Schüler für das **Verhältnis zwischen Menschen und Göttern** sensibilisieren. So wird in dem Rätsel deutlich, dass die Götter eindeutig über den Menschen stehen und den Menschen auf seine Fortbewegung reduzieren. Die Folge davon ist, dass die Götter das gesamte Schicksal des Menschen bestimmen.

Es wäre auch denkbar, parallel zum Rätsel der Sphinx Texte aus der **modernen Literatur** zu verwenden, die sich mit dem Wesen des modernen Menschen auseinandersetzen. Insbesondere die Epoche der Aufklärung, in der der Verstand von überragender Bedeutung ist, könnte Textmaterial bereitstellen.

Die Schülerinnen und Schüler setzen sich mithilfe der beigefügten Arbeitsaufträge zum Einstieg mit einer **Abbildung** auseinander, die **Ödipus vor der Sphinx** zeigt (vgl. **Texte und Materialien M1**).

Mögliche Arbeitsaufträge/Fragen dazu könnten lauten:

- Beschreiben Sie die Abbildung und die beiden dargestellten Figuren.
- Was kennzeichnet das Wesen auf der linken Seite des Bildes?
- Wie handelt und verhält sich dieses Wesen?

Die Ergebnisse werden im *Unterrichtsgespräch* zusammengetragen und diskutiert.

Mögliche Ergebnisse: Die Schülerinnen und Schüler beschreiben die **Sphinx** als einen **geflügelten Löwenkörper** mit dem **Kopf einer Frau** und spekulieren über ihre Funktion. Es ist zu erwarten, dass die Schülerinnen und Schüler bereits durch ihr Vorwissen darauf zu sprechen kommen, dass sie auf einem Felsen vor Theben wacht und jeden Wanderer tötet, der ihr Rätsel nicht lösen kann.

Im Anschluss sollte den Schülerinnen und Schülern die Möglichkeit gegeben werden, das Rätsel selbst zu lösen. Dazu kann es auf *Folie* präsentiert werden (vgl. **Texte und Materialien M2**).

