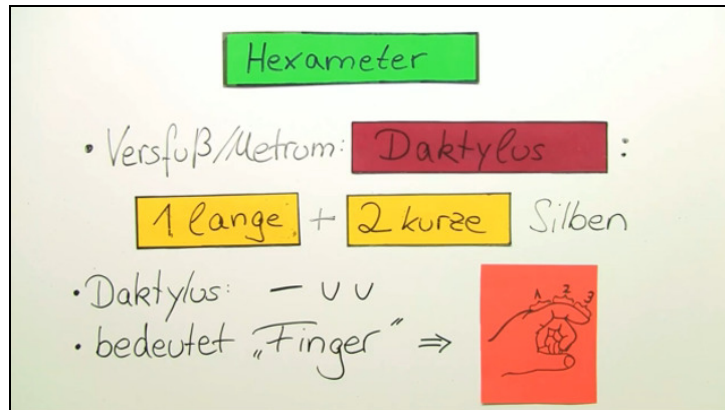




Arbeitsblätter zum Ausdrucken von [sofatutor.com](https://www.sofatutor.com)

Metrik – Hexameter



- 1 Bestimme die richtige Aussprache des Hexameters.
- 2 Bestimme die richtige Reihenfolge der Versfüße.
- 3 Nenne alle Buchstaben, die beim Vorlesen wegfallen.
- 4 Arbeite die Positionslängen im Vers heraus.
- 5 Bestimme die betonten Silben im Vers.
- 6 Bestimme die Zäsuren in den Versen.
- + mit vielen Tipps, Lösungsschlüsseln und Lösungswegen zu allen Aufgaben



Das komplette Paket, inkl. aller Aufgaben, Tipps, Lösungen und Lösungswege gibt es für alle Abonnenten von [sofatutor.com](https://www.sofatutor.com)



Bestimme die richtige Aussprache des Hexameters.

Wähle den korrekt ausgesprochen Vers aus.



ante mare et terras et quod tegit omnia caelum

Ovid, Metamorphosen I,5

A

sofatutor.ch/ep/24yx

B

sofatutor.ch/ep/24yy

C

sofatutor.ch/ep/24yz

D

sofatutor.ch/ep/24yA



Unsere Tipps für die Aufgaben

1
von 6

Bestimme die richtige Aussprache des Hexameters.

1. Tipp

Analysiere die Betonungen des Verses.

In welcher Tonspur sind die Betonungen richtig getroffen?

2. Tipp

Versuche den Rhythmus mit dem Finger nachzuklopfen. So bekommst du ein Gefühl dafür.



Lösungen und Lösungswege für die Aufgaben

1
von 6

Bestimme die richtige Aussprache des Hexameters.

Lösungsschlüssel: B



Der Hexameter ist ein rhythmisches Versmaß. Er kommt besonders in epischen Werken vor, zum Beispiel in **Vergils Aeneis** oder **Ovids Metamorphosen**.

Im Hexameter hat jeder Vers immer den gleichen Klang, auch wenn die Wörter von Vers zu Vers unterschiedlich sind. Damit die Verse gleich klingen, muss die Betonung feststehen. **Betont** wird immer die **erste Silbe** eines Versfußes. Das ist immer eine lange Silbe.

Für unseren Vers sind es folgende Betonungen:

ante mar(e) **et** terras et, **quod** tegit **omnia**, **caelum**

Versuche einmal den Vers laut aufzusagen und bei Betonungen mit dem Finger zu klopfen. Probiertest du das Gleiche auch mit anderen Versen, wirst du merken, dass der Rhythmus immer gleich ist.