

Unternehmen RUBIDUM
Inhaber: Walter Rößler
LSH Schloss Ising
Schloßstr.3
83339 Chieming
RoesslerW@web.de



RUBIDUM: Sentenz

Filam Ariadne accensa lubidine deditit unam

Acceptit Theseus filam eius rubidam.

Einen einzigartigen Faden widmete Ariadne leidenschaftlich,
Ihren roten Faden nahm Theseus auf.

Mit dieser lateinischen Sentenz, der griechischen Mythologie nachgebildet, ist das Motto von RUBIDUM benannt: **Schüler stärken Schüler**. Schüler, die sich stark für das Lateinische engagieren, schreiben Texte und spielerische Übungen für Schüler, damit Latein leicht wird und handhabbar bleibt und niemand sich in verschachtelten Sätzen verirrt.

Was sich bei Theseus und Ariadne bewährt hat, wollen wir in unserem Spielkonzept umsetzen: Theseus geht auf Ariadnes Rat ein und wird dadurch erfolgreich: im **Teamegeist und Mut** liegt seine Überlegenheit gegenüber Minotaurus.

Hier gründet auch unser Geschäftskonzept.

Auch wir nehmen ein hohes Risiko in Kauf, am Ende des Geschäftsjahres noch keinen Gewinn zu erzielen, weil die Investitionen in Entwicklung und Werbung unsere Verkaufserlöse übersteigen könnten. Doch, was uns antreibt, ist nicht allein der ungewisse finanzielle Gewinn – den könnten wir anders viel besser

erzielen -, sondern die Möglichkeit weiteren Schülern ihren „Lateinalltag“ abwechslungs- und erfolgreicher zu gestalten.

RUBIDUM: Leitfaden

FILUM RUBIDUM bedeutet „roter Faden“. Der Name ist zugleich Programm: RUBIDUM lädt ein, das eigene Potential zu mehren und damit eine Strategie zu entwickeln entlang des roten Fadens durch das Labyrinth zum Ziel zu finden, den Minotaurus zu stellen und zu besiegen. Dabei gilt: auch Umwege sind hilfreich und notwendig für den Erfolg.

Wie Ariadne in der griechischen Mythologie keinen Einsatz scheut, um Theseus vor den Gefahren des Labyrinths zu retten – sie gibt ihm einen roten Faden, um seine Erinnerung zu unterstützen, und ein Schwert, das ihn unbesiegbar macht – so halten wir in Kürze RUBIDUM für euch bereit auf der gleichnamigen Homepage, das eure Lateinkarriere beflügeln soll:

Die didaktische Idee: das Satzgerüst farblich erfassen

Wer seinen analytischen Blick beim „MARKIEREN“ geschult hat, kann schnell zur Pointe des Textes vordringen.

- Wir haben den Stoff des zweiten Lernjahres auf das Wesentliche reduziert und um unverzichtbare Inhalte aus dem ersten Jahr ergänzt.
- Ferner haben wir die Übungen nach ihrer Schwierigkeit gegliedert, um euch ein Voranschreiten von Erfolg zu Erfolg zu ermöglichen.
- Lehrbuchunabhängig findet ihr das Grammatikthema, das ihr vertiefen wollt.
- Solltet ihr bei einer Übung keinen Erfolg erzielt haben: in Kürze halten wir für euch Wiederholungen der Grammatik bereit.
- Die lateinische Grammatik haben wir auf ihre wesentlichen Satzfunktionen und Morpheme konzentriert und laden euch ein sie „in freier Wildbahn“, also im unbekanntem Text, mit drei Farben zu MARKIEREN.

- Weitere Spiele haben wir entwickelt, damit ihr Spaß am Lateinischen habt und zur Belohnung und Krönung eurer Mühen gegen Minotaurus kämpfen könnt.
- Schließlich lebt RUBIDUM davon, dass ihr in einem weiteren Sinn unseren Faden aufnehmt: wenn ihr mittels der Grammatikspiele durch das Labyrinth zu Minotaurus vorgedrungen seid und ihn bezwungen habt, könnt ihr nicht nur Verbesserungsvorschläge machen, sondern eure eigenen Beiträge einreichen und selbst Mitarbeiter im Team werden.

Wie Ariadne ihrem Geliebten, Theseus, mit dem sogenannten „Ariadne-Faden“ hilft, sich im Labyrinth zu orientieren und dem Irrgarten heil zu enttrinnen, so wollen wir euch mit unserem Computerspiel im Lateinischen zum Durchblick verhelfen, dass ihr in den von uns selbst gebauten lateinischen Sätzen den roten Faden erkennt und ihr schon nach wenigen Wochen siegreich aus dem für euch erstellten virtuellen Labyrinth hervorgehen könnt.

Dieses Spiel ist eine Entwicklung der RUBIDUM Schüler AG und des RUBIDUM Schülerunternehmens.

Es ist nicht erlaubt, dieses Spiel ohne Berechtigung zu kopieren.

Seit Februar 2012 sind folgende Personen für die funktionierende Version von RUBIDUM verantwortlich:

- Geschäftsführer: Walter Rößler
- Programmierung: Lukas Gmelch
- Graphik: Siegfried Holzer
- Grammatik: Leonore Seiffert