

MEET THE GODS/ TRIFF DIE GÖTTER:

Eine Sammlung zum Kennenlernen und Sammeln
erster Erfahrungen mit

Lugh/Lugus

für Kinder ab Klasse 2

INHALT:

1. Geschichte: Wie Lugh nach Tara kam
2. Bastelvorlage: Lugh als Klorollengöttin*
3. Wissenswertes: Wer ist Lugh?
4. Selbstreflexion zum Thema Talente

optionales Ergänzungsmaterial:

Lied: Lugh mit dem langen Arm (Noten und MP3 auf www.werkelwald.de)

*Klorollengötter: siehe www.werkelwald.de

Viel Spaß!

Die Geschichte, wie Lugh nach Tara kam

Lugh war das Enkelkind des Fomorenkönigs Balor und eines Mitglieds der Tuatha Dé Danann, der neuen Herrscher Irlands. Sein Großvater Balor hatte jedoch in einer Weissagung gehört, dass sein Enkelkind ihn eines Tages töten würde. Daher ließ er das Baby nach der Geburt ins Meer werfen. Lugh wurde jedoch gerettet und kam zu Pflegeeltern, dem Gott Manannan Mac Lir und Tailtiu.

Dies war zu der Zeit, als König Nuada im Kampf gegen die Fir Bolg seine Hand verlor und abdanken musste. Bres, wie Lugh ein Kind von Eltern aus den Häusern der Fomoren und der Tuatha, wurde zum neuen König gewählt. Er nutzte seine Stellung aber gewaltig aus. Die edelsten Götter der Tuatha Dé Dannan mussten arg für ihn schufteten. Großzügig war Bres nur seinen eigenen Leuten gegenüber. In seiner Halle blieb man hungrig. So konnte es nicht weitergehen.

Eines Tages, als er erwachsen war, kam der junge Lugh nach Tara und wollte in die Königsburg. Dort feierten die versammelten Tuatha Dé Danann gerade ein Fest. In die Burg kam man jedoch nur, wenn man etwas ganz Besonders konnte. Der Torwächter fragte also Lugh:

"Was kannst du, dass ich dich hier einlassen könnte?"

"Nun", sagte Lugh, "ich bin ein sehr guter Arbeiter!"

"Nicht schlecht!", entgegnete der Torwächter, "aber so einen haben wir schon, und einen zweiten brauchen wir nicht. Kannst du noch etwas anderes?"

"Ich bin weithin bekannt als ein guter Schmied!", erwiderte Lugh.

"Auch gut", bestätigte der Torwächter, "aber auch den gibt es hier bereits. Das macht bei uns Goibniu. Hast du denn nichts Besseres zu bieten?"

Lugh überlegte nicht lang: "Ich bin ein hervorragender Kämpfer!"

"Haben wir schon!"

"Ich kann besser mit einem Schwert umgehen als sonst irgendwer!"

"Nein, einen Schwertkämpfer haben wir auch schon."

"Ich bin ein Harfner. Du solltest mal hören, wie gut ich spielen kann."

"Haben wir schon.", gähnte der Torwächter.

"Einen Helden?"

"Gibt es hier im Dutzend billiger!"

"Einen Poeten?"

"Nicht noch einer! Wir haben schon Ogma."

"Einen Geschichtskundigen?"

"Schon da."

"Einen Zauberer?"

"Haben wir bereits."

"Einen Handwerker?"

"Bereits vorhanden.", lehnte der Torwächter ab.

Nun schwieg Lugh eine Weile und dachte nach.

Der Torwächter wollte die Luke schon schließen, durch die er mit Lugh gesprochen hatte, da fragte dieser:

"Habt ihr auch jemanden, der all das auf einmal kann? Jemanden, der gleichzeitig Zauberer und Handwerker und Kämpfer und und und ist?"

Da musste der Torwächter nicht lang überlegen.

"So jemanden haben wir nicht!", gab er zu.

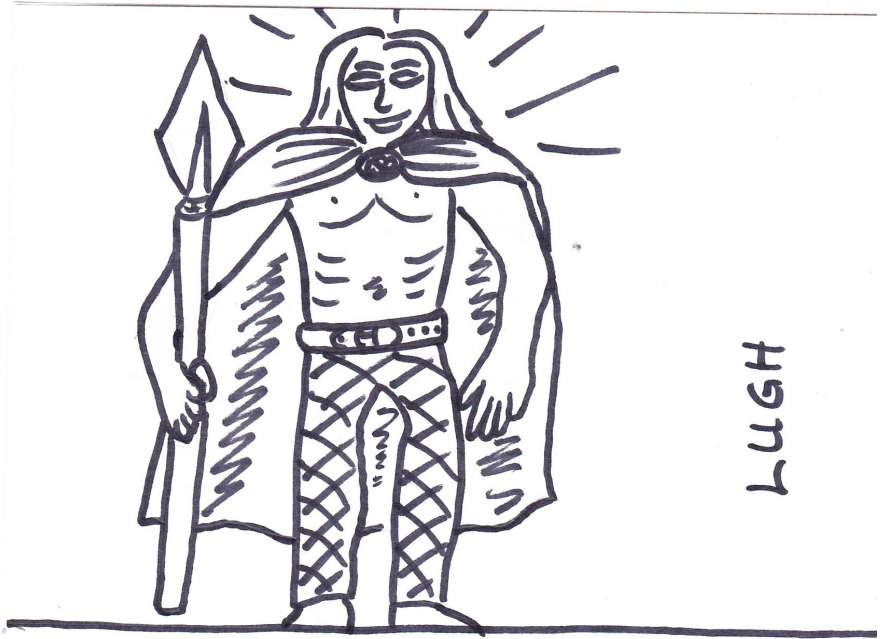
Und er öffnete das Tor und ließ den strahlenden jungen Mann ein.

Lugh schloss sich den Tuatha Dé Danann an.

Diese waren um jeden weiteren Kämpfer in ihren Reihen froh. Sie bereiteten sich nämlich gerade auf einen weiteren Krieg gegen die Fomoren vor. Bres, ihr ehemaliger gewählter König, und seine fomorischen Verwandten, wollten nämlich ihre schönen Einkünfte aus der Arbeit der Tuatha nicht so einfach aufgeben. Die Tuatha Dé Danaan wiederum hatten weder die Lust noch die Kraft weiterhin für die Fomoren zu schufteten. Darum sammelten beide Seiten ihre Kräfte für den entscheidenden Kampf. Der schrecklichste Gegner der Tuatha war Lughs eigener Großvater Balor. Er war ein Riese mit nur einem Auge, aber dieses Auge war so gewaltig, dass vier starke Männer nötig waren, um das Augenlid anzuheben. War das Auge aber einmal geöffnet, so brachte es allem Zerstörung, worauf sein Blick fiel. Balor gelang es, Nuada, den König der Tuatha, zu töten. Dann aber erfüllte sich die alte Prophezeiung und Lugh schoss mit seiner Schlinge, manche sagen auch mit seinem Speer nach Balors Auge und traf es. Balor starb, die Tuatha gewannen dank Lugh den Kampf und machten ihn zu Nuadas Nachfolger.

(frei nach der Erzählung *Cath Maige Tuired* - Die Schlacht von Mag Tuired)

Bastelvorlage: Lugh



Wer ist Lugh?

Lugh ist ein keltischer Gott.

Man findet ihn unter verschiedenen Bezeichnungen: Auf dem Kontinent heißt er Lugus, in Wales Llew, in Irland kennt man ihn als Lugh. Unter diesem Namen dürfte er auch am bekanntesten sein.

Das Fest Lughnasadh Anfang August ist nach ihm benannt, ebenso zahlreiche Städte, z.B. wird Lyon in Frankreich auf Lugus zurückgeführt.

Zeitweise hat man ihn für einen Sonnengott gehalten, weil sein Name auch mit 'der Strahlende' übersetzt wird. Heute denkt man, dass seine Aufgaben breiter gefächert sind:

In Irland hat er als Spätankömmling die Herrschaft über die damaligen Götter übernommen. Wie es dazu kam, erfahrt ihr in unserer Geschichte.

Seine Talente sind zahlreich und vielfältig, und in allem, was er tut, ist er besonders gut:

Magier und Weissager

Kämpfer

Handwerker usw.

Auf dem Kontinent wird er als Partner von Rosmerta gesehen, einer Göttin des Wohlstands. Die Römer setzten diesen Lugus mit ihrem Gott Merkur gleich, der auch für den Handel zuständig ist. Aufgrund dieser häufigen Überschneidungen fällt es uns heute manchmal schwer, genau einzuordnen, was sich tatsächlich auf Lugus bezieht und was vielleicht über ähnliche Götter ihm zugeschrieben wird.

Typische Attribute für ihn sind ein Speer oder eine Schleuder und Raben.

Unser Bastel-Lugh steht auf einem Bein. Das hängt mit seinen Zauberkünsten zusammen.

Wenn es dir darum geht, deine Talente gewinnbringend einzusetzen, dann bist du bei Lugh richtig.

Etwas selbst Hergestelltes, das dir besonders gut gelungen ist, ist für ihn eine wunderbare Opfergabe, z.B. ein Lied, eine Bastelarbeit, Gebäck oder ein Bild.

Selbstreflexion

Entspann dich! Setz oder leg dich gemütlich hin! Atme ganz ruhig, tief in den Bauch hinein! Lass dich einfach fallen!

* * *

Tagtäglich erleben wir kleine Niederlagen oder Rückschläge. Etwas klappt nicht wie erwartet, die Deutscharbeit ist schlechter ausgefallen als gedacht, beim Spiel hat man dann doch nicht gewonnen. Und diese Rückschläge haben die blöde Eigenschaft, dass man sie sich viel besser merkt als die vielen guten Sachen, die man erlebt und die guten Eigenschaften, die man hat.

* * *

Nimm dir einen Moment und denke darüber nach, was du nicht so gut kannst. Welche Eigenschaften von dir stören und behindern dich?

Nicht zu lange! Darüber denkst du oft genug nach.

Statt dessen überlege nun bitte einmal, was du gut kannst! Wo sind deine Stärken? Was loben andere an dir?

* * *

Wenn du dir all das überlegt hast, sieh dich noch mal um auf deiner Wiese! Öffne deine Sinne für die Düfte, die Wärme, die Geräusche! Genieße deine Wiese mit allen Sinnen! Atme tief durch die Nase ein und durch den Mund aus!

Recke und strecke dich!

Zähle bis drei und öffne dann deine Augen!

* * *

