

OLYMPUS EXTENDED

Lesbrief van Stichting Zenobia
DOCENTENHANDLEIDING

Onderdeel van de module
EEN MESOPOTAMISCHE ODYSSEE

Over deze lesbrief

Thema

Goden van Mesopotamië

Vereiste voorkennis

Leerlingen zijn bekend met het Grieks-Romeinse pantheon en weten wat een tempel is en hoe die eruit ziet

Niveau

Onderbouw (aanvullend of verrijkend)

Bij bestaande lesmethodes

ARGO, Pallas, Disco, Minerva, SPQR, Feniks, Memo, Geschiedenis Werkplaats, Tijd voor Geschiedenis

Duur

Twee à drie lesuren



Inleiding

Welkom bij deze lesbrief van de Mesopotamische Odyssee! In dit hoofdstuk wordt ingegaan op drie domeinen binnen het overkoepelende thema van Mesopotamische religie: 1) Goden; 2) Religieuze gebouwen en 3) Rituelen. Elk van deze drie domeinen is besproken in het leerlingmateriaal en zal in deze docentenhandleiding verder worden uitgebouwd.

In deze docentenhandleiding zijn de antwoorden op de opdrachten te vinden die in het leerlingmateriaal langskomen en extra opdrachten bij dit materiaal. Anderzijds biedt het de docent extra houvast, extra achtergronden en voorbeelden van verschillende bronnen rondom het thema. Hierbij moet gedacht worden aan teksten in de Sumerische of Akkadische taal, oorspronkelijk geschreven in het spijkerschrift en hier voorzien van vertaling en commentaar. Ook worden voorwerpen zoals beelden en kleitabletten besproken die passen binnen het thema en vaak ook de verschillende domeinen binnen het thema verenigen.

Waar in het leerlingmateriaal de link tussen de Mesopotamische religie en de 'traditionele' Grieks/Romeinse religie centraal staat, is er in het docentenmateriaal meer de ruimte om de verdieping en verbreding in te gaan. De link is daardoor niet altijd te leggen, maar we dagen elke docent uit om op zoek te blijven gaan naar parallellen. Uiteraard hebben we een keuze moeten maken in het aanbod. Daarom is aan het eind een overzicht gegeven van relevante literatuur, die vaak ook online te raadplegen is, zodat wie dat wil, zich verder kan blijven verdiepen in het onderwerp. Ook bieden we graag aanknopingspunten met een museumbezoek in een van de Nederlandse oudheidkundige musea, zodat de lesbrief een praktisch vervolg kan krijgen in de vorm van een excursie.

Leerdoelen

- Leerlingen kunnen de belangrijkste Mesopotamische goden herkennen.
- Leerlingen kunnen enkele belangrijke mythes over de Mesopotamische goden in hun eigen woorden navertellen.
- Leerlingen kunnen het Mesopotamische pantheon vergelijken met het Griekse en Romeinse pantheon.
- Leerlingen kunnen uitleggen hoe Mesopotamische tempels eruit zagen en wat hun functie was.
- Leerlingen kunnen de belangrijkste Mesopotamische rituelen uitleggen.

Bekend veronderstelde voorkennis

De lessen in deze lesbrief zijn bedoeld als aanvulling op bestaande lesmethodes, maar zijn met wat toelichting ook op zichzelf te gebruiken. We geven daarom hieronder een overzicht van wat wij als bekend veronderstellen:

- Leerlingen kennen de belangrijkste goden van het Griekse en Romeinse pantheon.
- Leerlingen weten wat een tempel is en kunnen de basisvorm van een Griekse of Romeinse tempel herkennen.

Daarmee sluit dit hoofdstuk in ieder geval aan bij de volgende lesmethodes:

Grieks Argo Thema 1 en 2, Pallas Hoofdstuk 2

Latijn Disco Hoofdstuk 2 en 3, Minerva Hoofdstuk 1, SPQR Thema 1

Geschiedenis Feniks Hoofdstuk 2 en 3, Memo V1 Hoofdstuk 2 en 3, Geschiedenis werkplaats
Hoofdstuk 3 en 4, Tijd voor Geschiedenis Tijdvak 2

Tijdsbesteding en voorgestelde aanpak

De lesbrief speelt in op minimaal 2 lessen van elk 45–60 minuten. Hierbij kan één les gaan over de goden, de namen, attributen, functies en enkele mythes. De andere les gaat dan over religieuze gebouwen en rituelen. In beide lessen is er mogelijkheid tot verdieping in volgende lessen met het materiaal uit deze docentenhandleiding. Een andere mogelijkheid is om een deel van een les aan deze lesbrief te besteden en het andere deel aan de reguliere lesstof over de Grieken en Romeinen.

In alle gevallen is het aan te raden om met de leerlingen de reguliere lesmethode te behandelen die anders ook al besproken zou worden. De informatie die hierin gegeven wordt, kan vervolgens makkelijker aan de aanvullende Mesopotamische gekoppeld worden. Met name kennis van de Griekse en Romeinse goden is belangrijk, omdat daarnaar verwezen wordt in de lesbrief.

Het lesmateriaal voor leerlingen is zo aangeboden dat deze van begin tot eind achter elkaar door te werken is. Dit kan vervolgens zowel klassikaal, als zelfstandig, als in groepjes behandeld worden. Het is raadzaam om de oriëntatieopdracht (*Opdracht 1*) klassikaal te bespreken voordat er verder gegaan wordt met de inleiding en het pantheon. In deze docentenhandleiding is bij de opdrachten aangegeven onder welke categorie volgens het RTTI-model de vragen behoren.

Leerlingen die sneller klaar zijn kunnen met een van de verbredings- en verdiepingsopdrachten uit de docentenhandleiding aan de slag. De docent kan deze aanbieden aan de leerling. Sommige opdrachten, zowel in het leerlingmateriaal als de docentenhandleiding, zijn meer gericht op extra kennis verwerven over bepaalde specifieke aspecten, waar andere meer creativiteit vereisen. De docent kan hieruit een keuze maken, of dit door de leerling zelf laten doen.



Antwoorden bij lesmateriaal

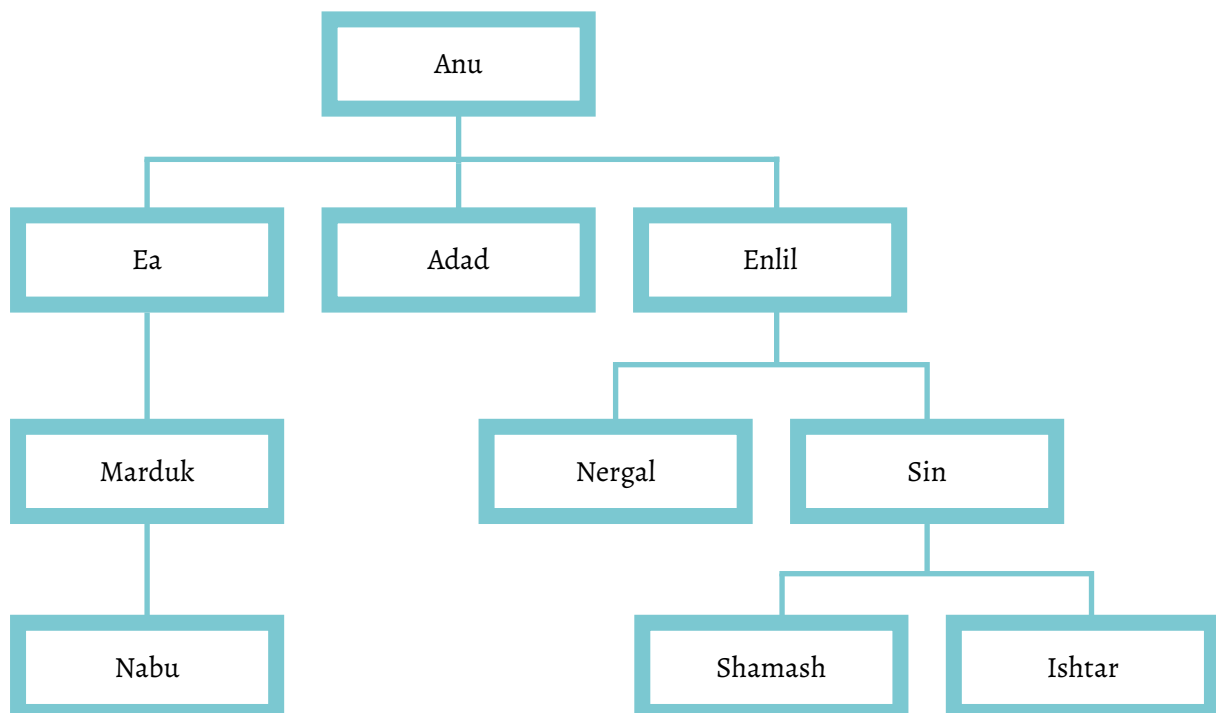
Inleiding

Opdracht I (R en I)

1. Olympus = de berg in Griekenland met mythische status, waar de Olympische (Griekse) goden woonden. Extended = 'uitgebreid'. Er komt een ander soort oude godsdienst voorbij in deze lesbrief (de Mesopotamische) met goden, religieuze gebouwen en rituelen, die je gaat koppelen aan bekende kennis over de Grieks/Romeinse goden, religieuze gebouwen en rituelen.
2. Eigen antwoord. Bijvoorbeeld: Athena, als godin van de wijsheid.
3. Eigen antwoord. Leerlingen zouden kunnen verwijzen naar bijvoorbeeld Scandinavische mythologie of andere goden.

Het Mesopotamische pantheon

Opdracht II (T1)



Opdracht III (T2)

1. Anu heeft later een mindere status gekregen, toen Assyrische en Babylonische rijken opkwamen en andere goden belangrijker werden en dus meer afgebeeld werden. Ook heeft Anu de status van 'vader van de goden' als een van de oudste goden en als zodanig een minder ontwikkelde cultuur van representatie.
2. De meeste Sumerische goden zijn overgenomen in latere Mesopotamische culturen zoals de Babylonische en Assyrische. Die spraken en schreven in het Akkadisch en gaven vaak nieuwe namen aan bestaande Sumerische goden. Sommige Sumerische goden werden later minder belangrijk, of waren al zo bekend dat de originele Sumerische naam behouden bleef.
3. EN = heer; LIL = wind; KI = aarde; NIN = heerseres

Opdracht IV (T1 en T2)

Mesopotamische god	Griekse god	Romeinse god	Overeenkomsten
Ishtar	Aphrodite/Athena	Venus/Minerva	Godinnen van de liefde (Aphrodite en Venus) of van de oorlog (Athena en Minerva)
Adad	Zeus	Jupiter	Allen zijn god van de donder en de stormen. Maar Adad is niet de oppergod
Nergal	Hades	Pluto	Allen zijn de goden van de onderwereld
Nabu	Hermes/Athena/ Apollo	Mercurius/ Minerva/Apollo	Hermes, Mercurius en Nabu zijn zonen van de oppergod. Athena, Minerva en Nabu zijn allen goden van de wijsheid
Ea	Poseidon	Neptunus	Allen wonen in de zee
Sin	Artemis	Diana	Sin, Artemis en Diana zijn allen god van de maan
Shamash	Apollo	Apollo	Allen zijn goden van de zon (ook Helios/Sol wordt hieraan gelinkt)

Opdracht V (T1)

1. Adad
2. Marduk/Nabu
3. Ea/Enki
4. Nabu
5. Eigen invulling

Opdracht VI (T2)

1. Ea/Enki en/of Nabu (wijsheid)
2. Nabu (schrijfkunst)
3. Ishtar (liefde)
4. Enlil en/of Adad (regen)
5. Shamash (rechtvaardigheid)

Opdracht VII (T2)

1. Voorbeelden van een goed antwoord zijn:
 - Een jongere godheid verslaat een oudere godheid.
 - Het pantheon krijgt een nieuwe oppergod.
 - Er is een strijd gaande tussen meerdere goden.
 - Er worden nieuwe goden geboren.
2. Voorbeelden van een goed antwoord zijn:
 - In het Mesopotamische verhaal worden de hemel en de aarde geschapen, in het Griekse verhaal alleen verdeeld onder de goden (wel allebei door de jongere godheid).
 - In het Griekse verhaal wordt een list gebruikt om de jongere godheid op te laten groeien en in het Mesopotamische verhaal niet.
 - In het Mesopotamische verhaal worden geen goden opgegeten, in het Griekse verhaal wel.
 - In het Mesopotamische verhaal is er in meerdere fases een confrontatie.
3. Voorbeelden van een goed antwoord zijn:
 - De verhalen werden door bijvoorbeeld handelaars mondeling verspreid over een groter gebied.
 - Mensen bedenken dezelfde soort motieven om iets te verklaren, in dit geval de schepping van de wereld en het vaststellen van de oppergod.
4. Voorbeelden van een goed antwoord zijn:
 - De Grieken en Mesopotamiërs leefden in een ander gebied en in een andere tijd, waardoor het aannemelijk is dat er verschillen ontstaan.
 - Het verhaal is door de eeuwen heen aangepast, wellicht op basis van historische gebeurtenissen.

Voor extra verdieping...

over de Mesopotamische goden, de *Enuma Elish* (het 'Mesopotamische verhaal'), het *Atra-hasis*-epos en parallellen tussen beide verhalen, zie verderop deze docentenhandleiding.

5. Voorbeelden van een goed antwoord zijn:
 - Marduk, want hij wordt gesteund door de andere goden en neemt als leider de taak op zich om orde te scheppen in de chaos.
 - Zeus, want hij werpt de tirannie van zijn vader Kronos omver. Vervolgens deelt hij de macht met twee van zijn broers.

Heilige gebouwen en rituelen

Opdracht VIII (R en T1)

1.
 - a. De tempels waren gemaakt van materiaal dat snel verging (kleitichels).
 - b. Deze tempels zijn gemaakt van duurzaam materiaal (steen, marmer of beton).
2.
 - a. Steden ontstonden rondom tempels, omdat dat het belangrijkste deel van de samenleving was. Tempels hadden meer functies dan alleen een religieuze (zie ook vraag 3).
 - b. De tempel ligt in het midden van de stad, de rest van de stad is er omheen gegroeid.
3. Argumenten voor: Een tempel heeft meerdere functies: het is een religieuze gemeenschap, maar ook met een sociaal netwerk omheen (het delen van geloof met een gemeenschap, politiek en economisch centrum voor de inwoners). In een winkelcentrum kun je ook terecht bij verschillende soorten winkels of diensten. Argumenten tegen: een winkelcentrum is grotendeels openbaar, maar een tempel was dat grotendeels niet. Bovendien is een winkelcentrum geen heilige plaats waar religieuze regels gelden.

Opdracht IX (T2)

1. Voorbeelden van een goed antwoord zijn: op deze manier konden ze dichter bij de goden zijn; een ziggurat was van ver zichtbaar en herinnerde de mensen aan de goden.
2. Voorbeelden van een goed antwoord zijn: de tempel staat in de stad; de vele 'huisjes' laten de functie van het sociale netwerk van de tempel zien. Ook is een haven vlakbij de toren/tempel te zien, wat wijst op een commerciële functie van de tempel.
3. Voorbeelden van een goed antwoord zijn: de mensen werden overmoedig door te denken dat zij een tempel konden bouwen die tot in de hemel reikte en daarom werden zij door God gestraft. God wilde niet dat alle mensen bij elkaar bleven wonen, maar dat de hele aarde bewoond zou worden.
4. Kleispijkers vertellen ons onder andere over de koning die in een bepaalde regio aan de macht was, over het gebouw dat op de vindplaats gestaan kon hebben.

Voor extra verdieping...

over Mesopotamische ziggurats en teksten over verschillende soorten rituelen en voortekens, zie verderop deze docentenhandleiding.



Opdracht X (T2 en I)

1. Eigen antwoord.
2. Godenbeelden waren gemaakt van hout en hout vergaat snel. Ook werden de beelden versierd met kostbare metalen en stenen, die vaak weggeroofd zijn.
3. Zon = Shamash (zonnegod); Maan = Sin (maangod); Venus = Ishtar (zie tekst bij de god in het leerlingmateriaal); Jupiter = Marduk (oppergod). Moeilijker te raden zijn: Mars = Nergal; Mercurius = Nabu; Saturnus = Ninurta (niet eerder behandeld; een oorlogsgod)
4. Voor de leerling-leverschouwers om te leren wat de specifieke ligging of eigenschappen van de lever betekenen.
5. De vlucht van vogels ('augurium') en andere wezens ('auspicium'), het raadplegen van orakels (bijvoorbeeld in Delphi), weersverschijnselen zoals donder en bliksem. Denk bijvoorbeeld aan de voortekenen voor Romulus en Remus bij de stichting van de stad die later bekend zal worden als Rome.
6. Voorbeelden van een goed antwoord zijn: de goden speelden een belangrijke rol in hun dagelijks leven; ze geloofden dat de goden zo hun wil aan hen duidelijk maakten.
7. Voorbeeld van een goed antwoord: je kunt dit zeker stellen, omdat de Mesopotamiërs op deze manier de wereld wilden verklaren en ze daarvoor goed bestudeerden wat ze voor zich hadden, bijvoorbeeld levers, vogels, of sterren.

Verwerkingsopdracht (na behandeling van het gehele leerlingmateriaal)

Leerlingen maken (in tweetallen) een infographic/poster over de Mesopotamische religie.

Vaste onderdelen zijn:

1. Een kaartje van Mesopotamië met toelichting van ten minste ten minste één stad en ten minste twee andere plekken die op de kaart te vinden zijn.
2. Bespreking van ten minste twee besproken Mesopotamische goden met naam, functie, attributen.
3. Bespreking van ten minste twee soorten rituelen uit de Mesopotamische religie.

De opdracht kan uiteraard verder uitgebreid worden met meer te bespreken elementen, of met een verdieping door leerlingen een andere god te laten opzoeken die niet in het materiaal is behandeld, een andere plaats te laten bespreken of een van de andere rituelen te laten bespreken. Ook kan er specifiek gevraagd worden om een link te leggen tussen Mesopotamië enerzijds en de Grieken/ Romeinen anderzijds.

Extra materiaal

Hieronder volgt een verzameling van materiaal dat besproken kan worden wanneer er extra tijd is en/of wanneer er interesse is om meer te verbreden of te verdiepen. Meer verdiepend materiaal is ook te vinden in de [Google Drive map](#) van Stichting Zenobia.

1. Een uitgebreidere versie van het scheppingsverhaal

In opdracht VII vergelijken de leerlingen het Mesopotamische en Griekse verhaal over hoe respectievelijk Marduk en Zeus oppergoden werden. Deze verhalen staan kort uitgeschreven in het leerlingmateriaal en bevatten voldoende informatie om de vragen te kunnen beantwoorden. Hieronder treft u meer informatie over het Mesopotamische verhaal *Enuma Elish*, waarop de opdracht in het leerlingmateriaal is gebaseerd. Deze uitgebreidere versie kunt u gebruiken wanneer u dit verhaal uitgebreider aan uw leerlingen wilt vertellen of voorlezen.

Enuma Elish: Hoe werd Marduk oppergod?

Er bestaan in de Mesopotamische mythologie, net zoals vele andere mythologieën, veel verschillende versies van het verhaal van de oorsprong van het pantheon. Oudere versies worden vermengd met of vervangen door nieuwere versies.

Een van de belangrijkste literaire bronnen over hoe Marduk aan de macht komt, is de *Enuma Elish*. Dit werk dankt zijn naam aan de eerste woorden op het eerste kleitablet en die zijn te vertalen met 'toen daarboven...', of 'Er was eens in de hemel...'.

De versie die is overgeleverd heeft niet één duidelijke datering. De meest geaccepteerde is tegenwoordig ca. 1100 v. Chr. tijdens de Middel-Babylonische periode (Lambert 2013). Zoals betoogd is door de Assyrioloog Wilfred Lambert, had Babylonië het in die tijd zwaar door voortdurende conflicten met het koninkrijk Elam, in het huidige Iran. Het beeld van oppergod Marduk werd op een gegeven moment zelfs gestolen uit Babylon door de Elamieten. Het stelen van een godenbeeld was een van de ergste dingen die een vijand kon doen. Het beeld werd beschouwd als de god zelf, en de afwezigheid ervan alsof de god de stad in de steek had gelaten. Onder Nebuchadnezzar I, ca. 1000 v. Chr. (niet te verwarren met Nebuchadnezzar II, die bekend is uit de Bijbel), is het standbeeld heroverd uit Elams hoofdstad Susa. Het is goed mogelijk dat Nebuchadnezzar toen opdracht gaf voor de samenstelling van een standaardversie van *Enuma Elish*, omdat op die manier Marduk vanaf toen dé god van het Babylonische pantheon werd. Omdat Babylon de tempel van Marduk had, werd

Babylon daarmee de hoofdstad van het Babylonische rijk en zelfs de hele wereld. Het aanhouden van ca. 1100 v.Chr. als datering voor *Enuma Elish* wordt verder ondersteund door het feit dat vóór Nebuchadnezzars heerschappij de god Enlil oppermachtig was, maar dat sinds Nebuchadnezzar Marduk de oppergod wordt.

In 1062 regels, verdeeld over 7 tabletten, wordt het verhaal van oppergod Marduk verteld, van het eerste begin tot de bevestiging van zijn status als oppergod, met als climax het gevecht met Tiamat. In de eerste regels wordt beschreven hoe het begin bestond uit niets, en dat vanuit het niets Apsu en Tiamat werden gecreëerd. Uit hen kwamen de eerste goden. Vervolgens gaat het verhaal met vele plotwendingen en uitweidingen verder. Hieronder volgt een samenvatting van de zeven tabletten van *Enuma Elish*:

De jongere goden, gemaakt door Apsu en Tiamat, zijn te onrustig en maken te veel lawaai volgens Apsu. Tegen de wil van hun moeder Tiamat, beraamt Apsu een plan om de goden te doden. Voordat hij zijn plan kan uitvoeren, krijgen de goden hier echter lucht van. Een van hen, Ea (in andere versies: Enki), vermoordt daarop Apsu met behulp van een magische bezwering, waardoor Apsu in slaap valt en makkelijk kan worden gedood. Vervolgens krijgt Ea/Enki samen met zijn vrouw Damkina een kind, Marduk. Marduk veroorzaakt echter ook onrust, en drijft Tiamat en de oudere goden tot waanzin. Tiamat en de goden beramen een oorlog tegen Marduk.

Voor de strijd tegen Marduk en Ea en de zijnen heeft Tiamat een leger van monsters samengesteld. Ea komt te weten wat Tiamat en de andere goden van plan zijn en vertelt dit aan zijn grootvader Anshar. Die ziet het als de eigen schuld van zijn kleinzoon, maar Ea verdedigt zichzelf door te zeggen dat hij niet wist wat de consequenties zouden zijn om Apsu te doden. Anshar spoort daarop Ea aan om zelf naar Tiamat te gaan en haar aanval af te wenden met dezelfde truc als tegen Apsu, maar Tiamat raakt niet betoverd. Ook Ea's vader, Anu, faalt in de missie. Dan is het de taak aan Marduk, Ea's zoon, om Tiamat te verslaan. Marduk stemt toe, maar alleen als de andere goden hem daarna tot koning van de goden zouden kronen.

Marduk krijgt de zegen van de goden en er wordt al een troon voor hem neergezet. Hij moet alleen wel eerst bewijzen dat hij de grootste der goden is door een sterrenbeeld te laten verdwijnen en opnieuw te laten verschijnen. Uiteraard slaagt Marduk voor de test en hij krijgt alle bijbehorende attributen voor zijn koningschap. Vervolgens gaat Marduk op pad met zijn wapens: pijl en boog, bliksem, vuur, een net, de vier winden gegeven door zijn grootvader Anu en zeven andere winden, als krijgers. Een strijdswagen, een vierspan met vier dieren, is zijn

vervoermiddel. En dit alles onder een angstaanjagende aura.



Marduk daagt Tiamat uit en maakt haar woedend. Zij opent de aanval, maar Marduk vangt haar in een net en doorboort haar met een pijl. De andere goden en monsters worden ook gevangengenomen. Tiamat wordt in tweeën gedeeld, en komt, als oerwezen van water, deels in de hemel en deels op aarde terecht. Ea maakt sterren en rivieren van de lichaamsdelen van Tiamat. Ook ontstaat er tijd: een jaar is verdeeld in twaalf maanden en elke maand heeft vaste sterren. De maan krijgt verschillende fases gedurende de maand.



Marduk maakt als zijn woonplaats Esharra en Esagilla. De eerste wordt zijn tempel in de hemel, de tweede op aarde in Babylon. Nadat Marduk ook de wereld en de tijd heeft geschapen, wordt zijn status als koning bevestigd. De goden die zijn kant hadden gekozen in het conflict eren Marduk. Babylon is door Marduk zelf uitgekozen en daarmee wordt hij ook oppergod van de stad Babylon. In zijn tempel zal een festival gehouden worden en men zal er offeren tot Marduk.



Marduk spreekt vervolgens tot Ea. De mensen worden gemaakt. Zij zullen de last van de goden dragen. Dan hoeven de goden dat zelf niet meer te doen. Vervolgens wordt Babylon gebouwd en de tempel in Babylon opgericht, waar een groot feest plaatsvindt. De tekst eindigt met een verering van Marduk middels een opsomming van allerlei verschillende namen voor de oppergod.

Parallellen

Het verhaal van *Enuma Elish* gaat over het ontstaan van het universum en de strijd tussen de oudere en nieuwere goden. Dezelfde verhaallijn (of in ieder geval delen ervan) komt terug in Griekse of Latijnse werken als Hesiodos' *Theogonie*, maar ook in Ovidius' *Metamorphosen* en zelfs in Lucretius' *De Rerum Natura*, waar de goden bij het ontstaan van het universum geen rol spelen. In al deze werken wordt er verteld over de situatie vanaf het begin der tijden, chaos genoemd in Griekse en Latijnse werken (en ook nu nog), en in *Enuma Elish* in de vorm van een wereld vóór de goden, maar met de onvoorspelbare krachten Apsu en Tiamat. Vervolgens komt er orde in die chaos, aangebracht door hetzij een god, hetzij door natuurlijke processen, maar in ieder geval is er een scheiding van elementen en regionen (hemel, aarde, zee). De overeenkomsten in verhaallijnen duiden op invloed van het ene werk op het andere. De *Enuma Elish* is van al deze werken aanzienlijk ouder dan de rest. Hierdoor zijn parallellen terug te voeren naar dit Mesopotamische verhaal, maar het blijft moeilijk om directe invloed aan te wijzen.



Punten van vergelijking	Marduk	Zeus/Jupiter
Literair werk	<i>Enuma Elish</i>	Hesiodos' <i>Theogonie</i>
Ouders	Ea & Damkina	Kronos/Saturnus & Rhea/Ops
De wereld vóór zijn ouders	Oerouders: Apsu & Tiamat	Grootouders: Ouranos/Caelus & Gaia/Terra
Het conflict	Eerst: Ea vs. Apsu Daarna: Marduk vs. Tiamat en monsters	Eerst: Kronos vs. Ouranos Daarna: Zeus vs. Kronos en titanen Daarna: Zeus vs. de mensheid
De schepping	Ea maakt sterren en rivieren van de lichaamsdelen van Tiamat en er ontstaat tijd	Eerste mens gemaakt uit klei door Prometheus en Zeus; de eerste vrouw is Pandora; Deucalion en Pyrrha maken uit stenen nieuwe mensen nadat zij als enigen een vloed overleven
Het ontstaan van een pantheon	Goden krijgen na het conflict allemaal een deel toegewezen	Na het conflict wordt door het lot bepaald dat Zeus de hemel, Hades de onderwereld en Poseidon de zee krijgt. De rest van de goden hebben allemaal hun eigen 'specialisatie'

Naast *Enuma Elish* en de *Theogonie* zijn er nog veel andere Mesopotamische, Hettitische, Griekse en Latijnse teksten die overeenkomsten met elkaar vertonen, zoals bijvoorbeeld het *Gilgamesh*-epos en de *Ilias*. En ook buiten Mesopotamië zijn dergelijke verhalen te vinden in bijvoorbeeld het oude Egypte, het Hindoeïsme of de Islam. Er is de afgelopen decennia veel onderzoek gedaan naar hoe parallellen tussen deze teksten verklaard zouden kunnen worden. Is er bijvoorbeeld sprake van toeval of zijn de overeenkomsten te verklaren als gelijksoortige, maar onafhankelijk ontstane vertelstructuren? Onderzoekers zijn het inmiddels er wel over eens dat veel overeenkomsten in motieven en vertelstructuren zouden kunnen zijn ontstaan doordat deze culturen al sinds honderden, misschien wel duizenden jaren met elkaar in contact stonden, onder andere door handel. Ook hebben onderzoekers nagedacht over voorwaarden waaraan overeenkomstige teksten moeten voldoen voordat het aannemelijk wordt dat de ene tekst de andere tekst heeft beïnvloed. Hoe meer overeenkomsten er tussen twee teksten te vinden zijn, des te aannemelijker is de invloed van de ene tekst op de andere. Zo vertoont de *Enuma Elish* veel overeenkomsten met Hesiodos' *Theogonie* over het ontstaan van de goden. In beide verhalen is er een godenpaar dat samen veel kinderen krijgt, is het de vader die de vele kinderen wil onderdrukken en is één kind niet bang. Dit leidt tot een groot gevecht en in beide verhalen wint de jongere god en komt hij aan de macht door de oudere god te verslaan. En zo zijn er nog meer (kleinere) overeenkomsten te vinden tussen beide teksten.

2. Atra-hasis: over het ontstaan van de mens

Een andere belangrijke tekst in de Mesopotamische literatuurgeschiedenis is het *Atra-hasis*-epos. Deze tekst is aanzienlijk korter dan *Enuma Elish* (3 tabletten), maar is wel de meest complete versie van het Vloedverhaal, dat ook bekend is van de Bijbel en ook terugkomt in Griekse en Latijnse teksten. Hieronder volgt een samenvatting van het *Atra-hasis*-epos:

De jongere Igigi-goden zijn aangesteld door de zeven oudere Annunaki-goden om zwaar werk te doen, zoals het graven van de Eufraat en de Tigris, de twee belangrijke rivieren in Mesopotamië. Gedwongen arbeid, waar de Igigi niet blij mee waren en waarover ze beklag doen bij de Anunnaki. Ze krijgen hun zin: op advies van de god Enki/Ea worden mensen gemaakt om het zware werk te doen. Uit klei gevormd, gemengd met het bloed en vlees van de rebel onder de goden, Awilu, wordt de mens (in het Akkadisch *awilum*) gemaakt. Dit werkt goed, maar uiteindelijk worden de mensen te luidruchtig voor de goden, en met name voor Enlil. Hij besluit de populatie van mensen te verkleinen en stuurt droogte, ziektes en hongersnoden naar de aarde.

Hoewel de populatie verkleind wordt, is de mensheid niet volledig uitgeroeid. Een van die mensen is Atra-hasis. Zijn naam betekent 'Zeer-Wijs' en het is dan ook niet toevallig dat hij degene is die hulp zoekt bij Enki, die de mensen welgezind is. Enlil wil de hele wereld overspoelen met water om zo de mensheid definitief uit te roeien, maar Enki waarschuwt Atra-hasis voor de naderende ramp. Atra-hasis krijgt de opdracht van Enki om een boot te bouwen en van elke diersoort twee mee te nemen. Dan komt de vloed, aangezwengeld door Adad, die inderdaad vrijwel al het leven op aarde ongedaan maakt.

De goden krijgen spijt van hun actie, ook Enlil. Waarom? Er zijn geen mensen meer die voor voedsel zorgen (via offers). Daar was niet over nagedacht. Op dat moment komt Atra-hasis tevoorschijn uit zijn boot. Enlil is eerst woedend op Enki, omdat hij wezens heeft laten ontsnappen aan de vloed. Atra-hasis maakt een offer aan de goden en die hebben daardoor weer eten. Enlil beseft daarom dat het goed is om Atra-hasis te sparen. Maar hoe nu verder? Enki komt met een voorstel om de mensheid te herstellen, maar met een beter leefbare situatie: mensen zijn minder vruchtbaar en de dood komt vaker voor, ook bij kinderen. Meer leed voor de mensen, maar zo is alles beter in balans en blijft de rust op aarde behouden voor de mensen (en daardoor ook de goden).

3. De bibliotheek van Assurbanipal

De meeste kleitabletten met literaire inhoud (en dit geldt ook voor *Enuma Elish*) zijn gevonden in de bibliotheek van de laatste Nieuw-Assyrische koning Assurbanipal in Nineveh (7de eeuw v. Chr.). Deze bibliotheek, door sommigen de ‘eerste bibliotheek van de wereldgeschiedenis’ genoemd, werd door Assurbanipal gesticht omdat hij kennis zag als basis voor zijn heerschappij. Hij wilde alle mogelijke kennis verzamelen en noteren. Een leger aan schrijvers was continu bezig met het kopiëren van kleitabletten, wat heeft geleid tot een gigantische collectie spijkerschriftteksten. In 612 v. Chr. werd Nineveh verwoest door Babyloniërs en Meden. Door de branden die in de verwoesting ontstonden zijn de kleitabletten echter gebakken, en door het puin dat in de tumult ontstond is de collectie lang verborgen gebleven, tot in de 19de eeuw Nineveh werd opgegraven door archeologen als Austen Henry Layard en Hormuzd Rassam. Spijkerschrift was toen nog niet ontcijferd. Nineveh was vooral bekend uit de Bijbel en archeologische expedities waren er dan ook gericht om het Bijbelse Nineveh te vinden. De vondst van de bibliotheek van Assurbanipal in Nineveh bracht de ontcijfering van spijkerschrift in een stroomversnelling (zie hierover ook de docentenhandleiding bij lesbrief 1, onder Extra materiaal 1, p. 9). Ook literaire werken als het *Gilgamesh*-epos en *Enuma Elish* konden ontcijferd worden. De inhoud bracht een shock teweeg door de aanwezige parallellen met de Bijbel.



Afb. 19 Illustratie uit midden 19e eeuw met de ontdekking van de eerste tabletten uit de bibliotheek van Assurbanipal in Nineveh



4. Goden in het spijkerschrift

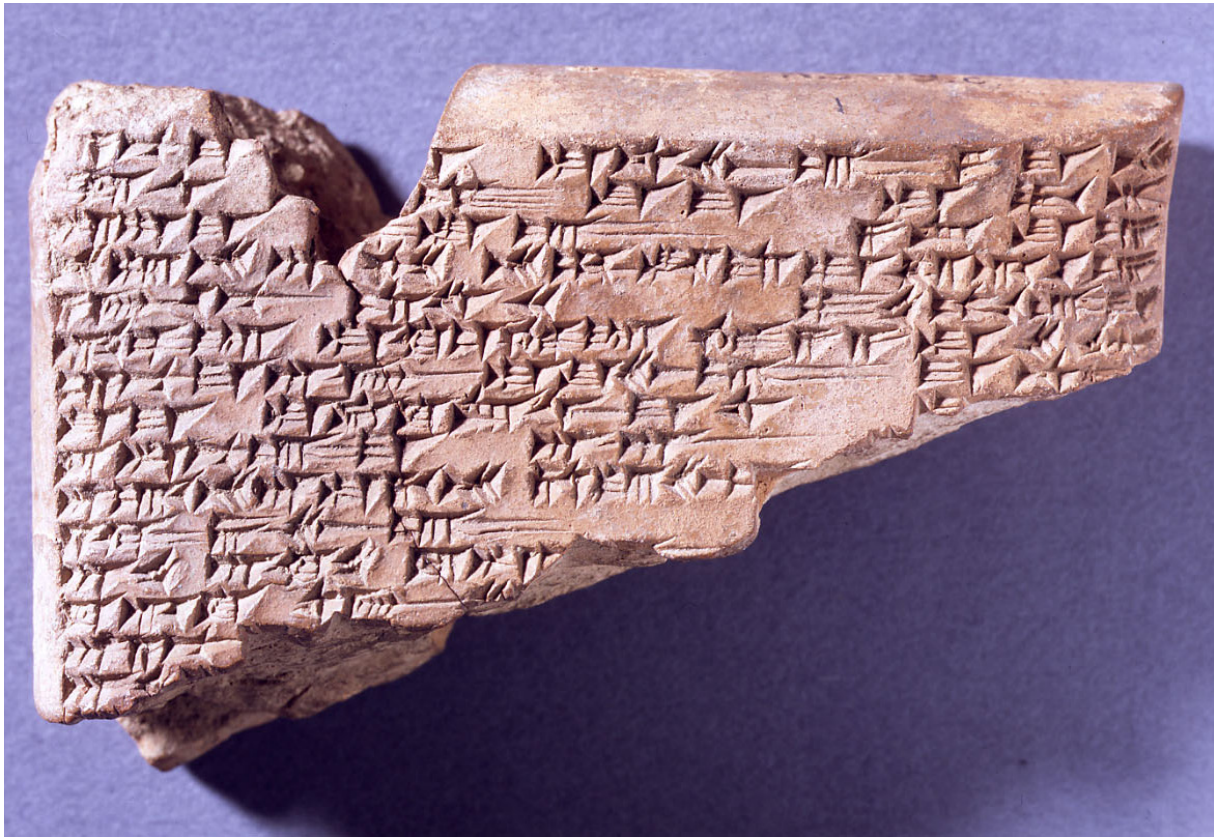
Het is interessant om te kijken hoe Mesopotamische goden worden uitgedrukt in het gangbare spijkerschrift van de Sumeriërs, Assyriërs en Babyloniërs. Met de kennis van een paar tekens kun je veel namen spellen. De tekst van de *Enuma Elish* hierboven is geschreven in het latere Nieuw-Assyrische spijkerschrift, dat gebruikt werd tussen 1000 en 600 v.Chr tijdens het Nieuw-Assyrische rijk.

Hieronder volgt een overzicht van enkele van de behandelde goden in het spijkerschrift in Nieuw-Assyrische tekens. Schrijf de namen op het bord en laat leerlingen zelf ontdekken wat elke naam betekent. Bij de betekenis van een teken geldt: in hoofdletters geschreven woorden zijn Sumerische logogrammen; schuingedrukt is Akkadisch; in superscript zijn determinatieven.

Nieuw-Assyrisch teken(s)	Betekenis	Opmerkingen
	<ol style="list-style-type: none"> 1. DINGIR = God 2. AN = Anum 3. ^d = determinatief godennamen 	<p>De god Anu wordt zelden afgebeeld. Hij is zoals hier te zien is ook bijzonder omdat hij in het spijkerschrift met één teken wordt geschreven, het teken voor goden in het algemeen. Dit teken gaat terug op een ster en komt ook voor bij de andere goden.</p> <p> Links is het teken in een oudere versie van het spijkerschrift te zien, namelijk het Oud-Babylonisch spijkerschrift. Hierin is de ster nog beter te herkennen.</p>
	^d UTU = Shamash	Het teken UTU wordt ook gebruikt voor 'dag'. Oorspronkelijk was het teken een zon die opkomt tussen de bergen.
	^d IM = Adad	Adad wordt ook wel afgebeeld met het godenteken in combinatie met het teken dat gebruikt wordt voor het getal 10:
	^d 30 = Sin	Het teken 30 is in feite drie keer het teken dat gebruikt wordt voor het getal 10. Dat Sin met het getal 30 wordt aangeduid, is geen toeval: met de maan wordt de maand aangegeven, die ongeveer 30 dagen duurt
	^d AMAR.UTU = Marduk	

In lesbrief 1 (*Linguae Francae Antiquae*) wordt verder ingegaan op het spijkerschrift en het Akkadisch en andere oude talen uit het Oude Midden Oosten. Wie zelf al verder kennis wil maken met het lezen van teksten in spijkerschrift, ook zonder kennis van de Akkadische of Sumerische grammatica, heeft in De Boer 2021 een uitstekende introductie met verschillende soorten teksten en achtergronden.

5. *Enuma Elish*, I.1-20



Afb. 20 Kleitablet met de eerste vijftien regels van de *Enuma Elish*

Bovenstaand kleitablet (momenteel in het British Museum) bevat de eerste tien regels van het eerste tablet van *Enuma Elish*. Deze spijkerschrifttekst is geschreven in de Akkadische taal en het (Nieuw-) Assyrische spijkerschrift. Met name in de tweede helft zijn tekens weggevallen. Toch kunnen we de tekst met grote zekerheid reconstrueren op basis van andere kopieën van de tekst.

Elk teken staat voor een lettergreep, en soms voor een heel woord. Dit noemen we een logogram. Logogrammen zijn altijd in de Sumerische taal geschreven. Ook zijn er tekens die geen woord of lettergreep spellen, maar aangeven dat het woord waar het bij staat tot een bepaalde categorie behoort (bijvoorbeeld goden). Dit zijn zogenoemde 'determinatieven'. We kunnen de tekens omzetten naar een schrift dat we kunnen lezen. Dit leidt tot onderstaande 'transliteratie' van de tekst in het



Latijnse schrift. Lettergreeptekens zijn met kleine letters geschreven, logogrammen in hoofdletters en determinatieven in superscript.

- 1 *e-nu-ma e-liš la na-bu-ú šá-ma-mu*
- 2 *šap-liš am-ma-tum šu-ma la zak-rat*
- 3 *ZU.AB-ma reš-tu-ú za-ru-šu-un*
- 4 *Mu-um-mu ti-amat, mu-al-li-da-at gim-ri-šú-un*
- 5 *A^{meš}-šú-nu iš-te-niš i-hi-qu-ú-ma*
- 6 *gi-pa-ra la ki-iš-šu-ru šu-ša-a la še-‘-ú*
- 7 *e-nu-ma DINGIR.DINGIR la šu-pu-u ma-na-ma*
- 8 *šu-ma la zuk-ku-ru ši-ma-tú la ši-i-mu*
- 9 *ib-ba-nu-ú-ma DINGIR.DINGIR qí-rib-šú-un*
- 10 *^dlāh-mu ^dla-ha-mu uš-ta-bu-ú šu-mi iz-zak-ru*

Deze tekst is nog steeds niet hoe een Babyloniër de tekst gelezen zou hebben. We moeten nog één stap maken om de tekst leesbaar te maken, de zogenaamde ‘normalisatie’. Daarin worden de losse tekens aan elkaar gekoppeld tot leesbare woorden. Dat leidt tot onderstaande tekst:

- 1 *enūma eliš lā nabû šamāmū*
- 2 *šapliš ammatum šuma lā zakrat*
- 3 *Apsû-ma rēštû zārûšun*
- 4 *Mummu Tiāmat, muāllidat gimrīšun*
- 5 *Mēšunu ištēniš ihiqu-ma*
- 6 *gipāra lā kišsurū šuša lā šēū*
- 7 *enūma ilāni lā šūpû manāma*
- 8 *šuma lā zukkurū šīmātu lā sīmū*
- 9 *ibbanū-ma ilāni qiribšun*
- 10 *Lahmu Lahamu uštāpū šumi izzakrū*

Op deze manier is de titel van het werk te lezen in de eerste zin. De regels laten zich als volgt vertalen (vertaling Bas Wagenaar). De tekst loopt hieronder door tot en met regel 20. [Online](#) zijn Engelse vertalingen te vinden van de hele tekst.

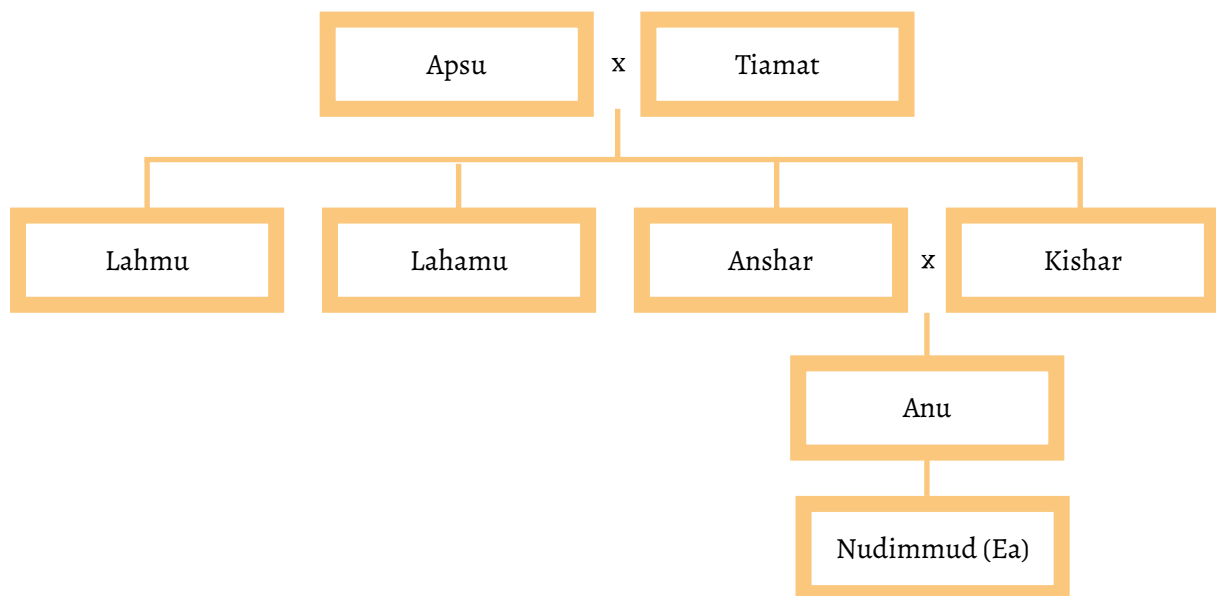
- 1 Toen daarboven de hemel naamloos was,
- 2 en beneden de aarde geen naam had,
- 3 was er Apsu, de eerste, hun verwekker,



4 en Tiamat, de maker, de schepper van hen allen,
 5 ze mengden hun wateren met elkaar
 6 nog voordat weides waren verzameld, rietbosjes gestoffeerd waren,
 7 toen de goden nog niet zichtbaar waren gemaakt, nog geen een,
 8 en ze nog niet bij naam genoemd waren, of toen ze nog geen lotsbestemmingen hadden
 vastgesteld
 9 ja, tóén maakten ze de goden.
 10 Lahmu en Lahamu werden zichtbaar gemaakt en ze werden bij hun namen genoemd.
 11 Terwijl zij groot werden en lang
 12 maakten ze Anshar en Kishar, die groter waren dan zij.
 13 Ze maakten de dagen lang, ze voegden hun jaren toe.
 14 Anu, hun oudste zoon, was gelijk aan zijn vaders.
 15 Anshar heeft Anu, zijn zoon, gelijk gemaakt,
 16 en Anu verwekte zijn equivalent, Nidimmud,
 17 Nidimmud, die zijn vaders gezaghebber was.
 18 Hij was breed van begrip, wijs, sterk wat betreft zijn krachten.
 19 Hij was veel machtiger dan de verwekker van zijn vader Anshar.
 20 Hij had geen rivaal onder de goden, zijn broers.

In de eerste 20 regels van *Enuma Elish* kun je lezen hoe de goden zijn ontstaan. Een opdracht voor de leerlingen: maak een stamboom van de goden op basis van regel 1—20.

Antwoord



6. Ishtars/Inanna's Hellevaart

Een van de bekendste verhalen over goden in de Mesopotamische mythologie is het verhaal rondom Inanna/Ishtar die naar de Onderwereld afreist. Er is zowel een Sumerische als een Akkadische versie van het verhaal, met kleine verschillen. De grote lijn is hetzelfde en daarom gebruiken we de naam Ishtar in het vervolg. Het verhaal toont interessante overeenkomsten met het verhaal van Demeter en Persephone uit de Griekse mythologie en het loont de moeite om beide verhalen samen te bespreken. Een samenvatting: Ishtar is in de onderwereld op zoek naar haar zus Ereshkigal, de koningin van de Onderwereld. Waarom Ishtar dit doet, is niet verteld. Mogelijk doet ze dit om de troon op te eisen. Ishtar daalt af in rijk versierde uitrusting, maar langs de zeven poorten van de onderwereld moet ze telkens een deel afdoen.

Eenmaal afgedaald is Ereshkigal woedend en wordt Ishtar gedood. Op de aarde wordt echter alarm geslagen als Ishtar te lang weg blijft en daardoor alles verdort en wegwijnt op het land. Ze wordt met hulp van Ea weer tot leven gewekt en teruggebracht naar de aarde. Maar dit gebeurt niet zomaar: iemand moet in haar plaats weer terug naar de onderwereld. Haar man Dumuzi, die het niet zo erg vond dat zij weg was en op zijn beurt haar troon had opgeëist, wordt uitgekozen. Ook dat leidt weer tot verzet en uiteindelijk is besloten dat Dumuzi de ene helft van het jaar in de onderwereld is en de andere helft in de bovenwereld. Zo zouden de seizoenen zijn ontstaan.

De complete Babylonische tekst met Engelse vertaling is [HIER](#) te vinden.

7. Ziggurats

In het leerlingmateriaal is de ziggurat van Ur genoemd als meest sprekende voorbeeld van het bouwwerk. Dit is echter een reconstructie en daardoor niet per se de meest nauwkeurige afbeelding. Heel veel is echter verloren gegaan, waardoor het moeilijk is een goede afbeelding te vinden. Toch betekent dit niet dat er geen ziggurats meer te zien zijn. Hieronder volgt een beknopt overzicht van ziggurats in Mesopotamië. Ook staan er links naar afbeeldingen en meer informatie. Laat leerlingen deze afbeeldingen zien om ze vervolgens een eigen ziggurat te laten maken, tekenen of reconstrueren, al dan niet in samenwerking met collega's van tekenen of handvaardigheid. Bekende ziggurats zijn: [Ur](#), [Chogha Zanbil](#), [Babylon](#) (ook bekend als de Etemenanki of 'Toren van Babel'), [Ashur](#), [Dur-Kurigalzu](#), [Borsippa](#), [Uruk](#), en [Larsa](#).

8. Gudea over tempelbouw

Eind 2e millennium (ca. 2100 v.Chr.) was een zekere Gudea heerser van de stadstaat Lagash. Van hem zijn vele standbeelden met inscripties overgeleverd waardoor hij een van de beroemdste vorsten in Mesopotamië is. Ook heeft hij drie grote kleicilinders achtergelaten. Op deze cilinders is de bouw van de Eninnu-tempel in Lagash en de inwijding ervan beschreven, de meest uitgebreide teksten van dit soort uit de Mesopotamische literatuur. Een uitgebreide inleiding en bespreking van de tekst op een van de cilinders ('cilinder A') is gemaakt door drs. Theo Krispijn, die te vinden is op de site van Zenobia. De tekst is uitgebreid en wellicht te veel om te behandelen in de klas. Toch is het interessant om leerlingen zelf een deel te laten lezen en ze een voorstelling te laten maken van de tempel.

9. Religieuze literatuur

In verschillende collecties kleitabletten is vastgelegd wat de Mesopotamiërs deden om specifieke voortekenen te duiden. De namen van deze collecties zijn ontstaan, net als bij de *Enuma Elish* door de eerste woorden van de tekst over te nemen.

- In de *Enuma Anu Enlil* worden hemelse voortekens besproken (*omina*, ev. *omen*), zoals de stand van maan, sterren, planeten, wolken, en speciale gebeurtenissen zoals aardbevingen en (zons- of maans)verduisteringen.
- In de *Shumma sinnishtu qaqqada rabat* worden voortekens besproken over het uiterlijk van een persoon.
- De *Shumma alu* bespreekt voortekens rondom bepaalde specifieke menselijke gebeurtenissen. Denk aan bijvoorbeeld een sterfgeval, een miskraam of het verschijnen van katten bij een bepaald huis.
- De collectie tabletten over leverschouw, besproken in het leerlingmateriaal, wordt de *Barutu* genoemd. De leverschouwer zelf werd een 'baru' genoemd.

Een groot deel van deze kleitabletten is gevonden in de eerder besproken bibliotheek van Assurbanipal. Hoewel we hierdoor veel weten van specifieke onderdelen van Mesopotamische waarzeggerij, is veel ook nog onbekend, doordat een groot deel verloren is gegaan in de loop der eeuwen. Er zijn nog grote gaten in de kennis. Laat de fantasie van leerlingen de vrije loop: welke voortekenen kunnen zij zelf bedenken? Veel voortekens worden in Mesopotamische literatuur geduid volgens de formule "als iemand/iets (iets doet/er op een bepaalde manier uitziet/een bepaalde handeling doet/zich ergens bevindt)... dan zal (er iets gebeuren)." Je kunt ook een grabbelton maken met verschillende elementen van voorspelling (de situatie en de uitkomst).

10. Uitsmijter: dode godsdiensten?

Het BBC-artikel “The Greeks who worship the ancient gods” beschrijft dat er nog steeds Grieken zijn die de goden uit de Oudheid vereren. Zij noemen deze religie “De terugkeer van de Hellenen”, kleden zich in kleding zoals men die in de Oudheid droeg en komen samen op de Olympus. Ze richten zich op de 12 belangrijke goden van het Pantheon, maar zien hen vooral als belichaming van normen en waarden (zoals wijsheid en gezondheid), en bidden niet tot hen.

Op 21 juni, de dag van de zonnewende, komen een paar duizend mensen samen op de Olympus om het driedaagse Prometheia-festival te vieren, waarbij de held Prometheus wordt vereerd. Het festival begint met zes hardlopers die in volledige wapenrusting 10 kilometer de Olympus op rennen. Ook zijn er andere activiteiten, zoals gebeden, offers van bloemen, fruit, honing en melk en naam-ceremonies waarbij aanhangers een nieuwe naam uit de Oudheid aannemen, zoals Orpheus, en dansen de aanhangers in het maanlicht.

Experts wijzen erop dat de verering niet gebaseerd is op een historisch festival: Prometheus was geen belangrijke verschijning in de Griekse religie van de Oudheid en had geen belangrijk festival dat aan hem was gewijd.

Bron: <https://www.bbc.com/news/magazine-22972610>

Als de Grieken de goden uit de Oudheid weer vereren, zouden de Mesopotamiërs dat ook kunnen doen. Maar hoe zou de verering van deze god(in) eruit zien?

1. Als jij een Mesopotamische god(in) zou aanhangen, wie zou dat zijn? En waarom?
2. Welke eigenschappen heeft één Mesopotamische god(in) die terug moeten komen in zijn/haar verering?
3. Welke kleding moeten de mensen dragen die deze god(in) komen vereren?
4. Hoe zou het ritueel eruit zien om deze god(in) te vereren?

Musea en bibliografie

Aansluiting bij Nederlandse musea

Rijksmuseum van Oudheden

Het Rijksmuseum van Oudheden heeft een vaste tentoonstelling over het Oude Midden Oosten. Hier zijn objecten uit Mesopotamië, zoals reliëfs, rolzegels en kleitabletten te vinden. Eind 2024 is de opstelling van de zaal vernieuwd. Een bezoek met een schoolklas is gratis t/m 18 jaar, ook bij eventuele rondleidingen of workshops. Het is op verzoek mogelijk om een rondleiding op deze afdeling te boeken: neem hiervoor persoonlijk contact op met het museum.

Allard Pierson

Het Allard Pierson presenteert hun collecties in interactie met elkaar, waardoor er geen aparte Oude Nabije Oosten afdeling is. In de 'Bronstijdzaal' en op de afdeling 'Stad en Schrift. 3500 - 1000 v. Chr.' zijn er echter genoeg objecten uit Mesopotamië te vinden en de presentatie in samenhang met andere gebieden en culturen biedt interessante invalshoeken om met leerlingen te bespreken.

Literatuur

De Boer, R., *Lees Direct Spijkerschrift Zonder Voorkennis* (2021).

De Blois, L., R.J. van der Spek, *Een Kennismaking met de Oude Wereld* (3e editie 2017).

Lambert, W.G., *Babylonian Creation Myths* (2013).

Lambert, W.G., A.R. Millard, Atra-Hasis. *The Babylonian Story of the Flood* (1969).

Penglase, C., *Greek Myths and Mesopotamia* (1994).

Schneider, T.P., *An Introduction to Ancient Mesopotamian Religion* (2011).

Van de Mieroop, M., *A History of the Ancient Near East* (2003).

Black, J. & A. Green, *Gods, Demons and Symbols from Ancient Mesopotamia* (1992).

Websites

Meer verdiepend materiaal is te vinden in deze [Google Drive map](#) van Stichting Zenobia.

De [site](#) van Livius biedt veel informatie over allerlei onderwerpen die in deze lesbrief voorbij zijn gekomen.

De [site](#) van het Ashurbanipal Library Project, met meer wetenschappelijke informatie over de bibliotheek van Assurbanipal.

De [site](#) van het British Museum rondom een tentoonstelling die in het museum te zien was eind 2018/ begin 2019.

Verder lezen

- De Feyter, T., *Het Gilgamesj-Epos*. 6e ed. Amsterdam: Athenaeum-Polak & Van Genneep, 2011.
- George, A., 'The Tower of Babel: Archaeology, History and Cuneiform texts', *Archiv für Orientforschung* 51 (2005/6), pp. 75—95. Te raadplegen via [Researchgate](#).
- Schepel, S. *Enuma Elisj: Het Babylonische Scheppingsverhaal*. Deventer: Ankh-Hermes, 2002.
- Vanstiphout, H. *Helden En Goden Van Sumer : Een Keuze Uit De Heroïsche En Mythologische Dichtkunst Uit Het Oude Mesopotamië*. Nijmegen: SUN, 1998.
- Vanstiphout, H. *Eduba: Hoe Men Leerde Schrijven En Lezen in Het Oude Babylonië : Een Bloemlezing Van Literaire Teksten Uit De Scholen Van Sumer*. Amsterdam: SUN, 2004.

Illustratieverantwoording

Leerlingmateriaal

- Afb. 1 Landkaart gemaakt door Frank Beijaard, geplaatst met toestemming. Tijdlijn gemaakt door de auteurs.
- Afb. 2 Foto van Osama Shukir Muhammed Amin via Wikimedia Commons: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:God_Enlil,_seated,_from_Nippur,_Iraq._1800-1600_BCE._Iraq_Museum.jpg
- Afb. 3 Publiek domein, via Wikimedia Commons: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Marduk_and_pet.jpg
- Afb. 4 "Relief plaque depicting Nergal, god of the netherworld, 2002-74," Princeton University Art Museums collections online: <https://artmuseum.princeton.edu/collections/objects/40915>.
- Afb. 5 Publiek domein, via [Wikimedia Commons](#): [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Enki\(Ea\).jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Enki(Ea).jpg)
- Afb. 6 Afkomstig uit: D.R. Frayne en J.H. Stuckey (2021), *A Handbook of Gods and Goddesses of the Ancient Near East*, p.4.
- Afb. 7 Voorwerp BM89110 © The Trustees of the British Museum: https://www.britishmuseum.org/collection/object/W_1873-0901-1
- Afb. 8 Afbeelding van gebruiker Sailko via Wikimedia Commons: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Ishtar_on_an_Akkadian_seal.jpg
- Afb. 9 Voorwerp BM89126 The Trustees of the British Museum: https://www.britishmuseum.org/collection/object/W_1880-1009-1
- Afb. 10 Afkomstig uit: A. Green en J. Black (1992), *Gods, Demons and Symbols from Ancient Mesopotamia*, p. 134.
- Afb. 11 Voorwerp BM38217 © The Trustees of the British Museum: https://www.britishmuseum.org/collection/object/W_1880-1112-99
- Afb. 12 Kaart gemaakt door Frank Beijaard, geplaatst met toestemming.

- Afb. 13 Publiek domein, via Wikimedia Commons: [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Pieter_Bruegel_the_Elder_-_The_Tower_of_Babel_\(Rotterdam\)_-_Google_Art_Project.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Pieter_Bruegel_the_Elder_-_The_Tower_of_Babel_(Rotterdam)_-_Google_Art_Project.jpg)
- Afb. 14 The Schøyen Collection MS 2063, Oslo and London, via <https://www.schoyencollection.com/history-collection-introduction/babylonian-history-collection/tower-babel-stele-ms-2063>
- Afb. 15 Publiek domein, via Wikimedia Commons: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Ancient_ziggurat_at_Ali_Air_Base_Iraq_2005.jpg?uselang=nl
- Afb. 16 Publiek domein, via het Met Museum: <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/326040>
- Afb. 17 Voorwerp BM92668 © The Trustees of the British Museum: https://www.britishmuseum.org/collection/object/W_1889-0426-238
- Afb. 18 Publiek domein, via Wikimedia Commons: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Foie_de_Plaisance.jpg?uselang=nl

Docentenhandleiding

- Afb. 19 Publiek domein, scan via Flickr: <https://www.flickr.com/photos/internetarchivebookimages/18162358912/>
- Afb. 20 Voorwerp K.5419.c © The Trustees of the British Museum: https://www.britishmuseum.org/collection/object/W_K-5419-c

Lesbrief Olympus Extended

Auteurs: Hanna Hoogenraad en Bas Wagenaar

Met medewerking van: Michèle Meijer

Redactie: Rients de Boer, Kristel Henquet, Inger Kuin en Kokkie van Oeveren

Ontwerp en vormgeving: Tineke Rooijackers | [https://www.tineketekent.nl](https://www.tinuketekent.nl)

Uitgegeven door: Stichting Zenobia | <https://www.stichtingzenobia.nl>

Deze lesbrief is tot stand gekomen met bijzondere financiering van de Vereniging Classici Nederland. Daarnaast dankt Stichting Zenobia haar donateurs en vaste sponsor Labrys Reizen voor hun steun. Deze lesbrief maakt deel uit van de module Een Mesopotamische Odyssee, geschreven door Hanna Hoogenraad en Bas Wagenaar en onder redactie van Rients de Boer, Kristel Henquet, Inger Kuin en Kokkie van Oeveren.

Voor deze publicatie is waar mogelijk gebruikgemaakt van rechtenvrije afbeeldingen. Voor het gebruik van de andere afbeeldingen is toestemming gevraagd aan de rechthebbende. Mocht uw afbeelding desondanks onrechtmatig gebruikt zijn, neem contact op met de redactie via info@stichtingzenobia.nl.



Deze lesbrief is gepubliceerd onder de Creative Commons licentie CC BY-NC-ND. Werk gepubliceerd onder deze licentie mag voor niet-commerciële doeleinden worden hergebruikt en gedeeld, mits er niets aan het werk veranderd wordt.