DIE OLYMPISCHEN SPIELE – WIR FEIERN ZU EHREN DES GÖTTERVATERS ZEUS

Inhalt: Die Schüler simulieren den Fünfkampf der Olympischen Spiele und erarbeiten exemplarisch am Fünfkampf Gemeinsamkeiten und Unterschiede der Olympischen Spiele von früher und von heute.

Methodisch-didaktische Überlegungen: Das Nachspielen des Fünfkampfes bei den Olympischen Spielen gibt den Schülern die Möglichkeit, Gemeinsamkeiten und Unterschiede zu den heutigen Olympischen Spielen herauszuarbeiten. Hierbei motiviert die Schüler der Gang auf den Sportplatz sowie die sportliche Betätigung.

Wenn diese Stunde als Einstieg in das Thema Olympische Spiele dienen soll, sollten die griechischen Götter und ihre Bedeutung bekannt sein. Wird diese Stunde nach der Einführung in die Olympischen Spiele durchgeführt, sollten vorab die Bedeutung, der Ablauf und die Besonderheiten der Olympischen Spiele in der Antike besprochen worden sein. – Zeitbedarf: 2–3 Unterrichtsstunden.

Kompetenzen: frühe Lebensformen und Kulturen nachempfinden

Benötigte Materialien/Vorbereitung: Spielanleitung für den Lehrer (► S. 3), 1 Wettkampfliste (► S. 4) pro teilnehmendem Schüler kopieren, 1 Speer, 2 kleine leichte Hanteln oder Gewichtsscheiben, 1 Maßband, 1 Diskus, 2 Hütchen (um die Laufstrecke zu markieren), 1 dicke Turnmatte, 1 Siegerurkunde (► S. 5) kopieren

Durchführung/Aufgabenstellungen	*Anmerkungen/Tipps*
Einstieg Der Lehrer heißt die Klasse auf dem Schulhof willkommen. Er verkündet, dass der Göttervater Zeus geehrt werden soll, zu dessen Ehren ein Pentathlon (Fünfkampf) stattfinden soll. Die Schüler äußern Ideen dazu, wie sie den Fünfkampf nachstellen könnten, wer antreten soll und was sie für die Wettkämpfe verwenden können. Nach dem Gespräch begibt sich der Lehrer mit der Klasse auf den Sportplatz. Ggf. kann die Klasse als Impuls auch direkt auf den Sportplatz geführt werden.	*Da Frauen damals nicht an den Olympischen Spielen teilnehmen durften, könnten Sie überlegen, die Schülerinnen zuschauen zu lassen. Sie können die teilnehmenden Schüler anfeuern und beim Aufbau und der Kontrolle helfen. Dies sollte jedoch in einer späteren Reflexion aufgegriffen werden.*
Erarbeitung Der Lehrer stellt die einzelnen Disziplinen vor und informiert über Gefahrenquellen und Vorsichtsmaßnahmen bei den Übungen, s. Spielanleitung für Lehrer (► S. 3). Bevor die Schüler den Fünfkampf der Olympischen Spiele ausführen, verteilt der Lehrer an jeden teilnehmenden Schüler eine Wettkampfliste (► S. 4). Folgende Disziplinen werden ausgeführt: 1. Speerwerfen (unter Berücksichtigung der geltenden Bestimmungen für den Sportunterricht) 2. Weitsprung (während man zwei Hanteln hält)	*Informieren Sie sich vorab bei der Sportfachschaft über Sicherheitsmaßnahmen und die korrekte Durchführung der Disziplinen.*

VORSCHAU

Holger Geßler: Geschichtsunterricht auf Schulhof & Co. Klasse 5/6
© Auer Verlag – AAP Lehrerfachverlage GmbH, Augsburg

3. Diskuswerfen (darauf achten, dass genügend Platz vorhanden ist) 4. Laufen (einzelne Runden um den Sportplatz oder die römische Länge von 192,24 m) 5. Ringen Die Schüler sollen ihre Wettkampflisten selbst führen.	*Zwingen Sie die Schüler nicht zur Teilnahme, damit weniger sportliche Schüler keine Nachteile im Fach Geschichte befürchten müssen. Eine Auswahl innerhalb der Klasse funktioniert erfahrungsgemäß sehr gut. Die übrigen Schüler können beim Aufbau und der Kontrolle helfen.* *Wählen Sie nicht zu schwere Hanteln aus, auch Gewichtsscheiben (2,5 kg) sind möglich.* *Die Laufstrecke muss nicht genau 192,24 m betragen. Ggf. können die Schüler eine 100-m-Bahn hin- und zurücklaufen.*
Reflexion Nachdem der Fünfkampf beendet ist, wird der Sieger gekürt und die Siegerurkunde (► S. 5) wird überreicht. In einem Lehrer-Schüler-Gespräch sollten anschließend Gemeinsamkeiten und Unterschiede zwischen den Olympischen Sportarten von früher und von heute herausgearbeitet werden. Mögliche Reflexionsfragen: • Worin seht ihr Gemeinsamkeiten zu heutigen Wettkämpfen / Olympischen Spielen? • Worin seht ihr Unterschiede zu heutigen Wettkämpfen / Olympischen Spielen? • Welche Stellung hatte der Teilnehmer damals in der Gesellschaft? • Wie beurteilt ihr die Rolle der Frau?	*Die abschließende Besprechung lässt sich sowohl auf dem Sportplatz im Sitzkreis als auch im Klassenzimmer vornehmen. Letzteres bietet sich vor allem dann an, wenn das Thema bereits besprochen wurde und Materialien zu modernen Olympischen Spielen im Klassenzimmer vorhanden sind. Notieren Sie in diesem Fall die Reflexionsfragen evtl. an der Tafel.*
Sicherung Gemeinsam wird im Klassenzimmer an der Tafel eine Tabelle erstellt, in der die Olympischen Spiele von früher und von heute miteinander verglichen werden und die die Schüler in ihr Heft übertragen.	

Möglichkeiten der Weiterarbeit:

- Sportarten der modernen Olympischen Spiele ausführen
- den Sinn der Olympischen Spiele von früher und von heute thematisieren
- die Anlage von Olympia und deren Nutzen besprechen

VORSCHAU

Holger Geßler: Geschichtsunterricht auf Schulhof & Co. Klasse 5/6
© Auer Verlag – AAP Lehrerfachverlage GmbH, Augsburg

Möglicher Ablauf eines Fünfkampfes

Einführung:
Zu Ehren des Göttervaters Zeus feierten die griechischen Männer die Olympischen Spiele. Zu Beginn der Spiele schwören alle Spieler einen Eid. Der Fünfkampf, auch Pentathlon genannt, wurde immer in der gleichen Reihenfolge abgehalten. Man begann vermutlich mit dem Speerwurf, dann folgten der Weitsprung, das Diskuswerfen und das Laufen, das Ringen beendete den Fünfkampf.

Die fünf Disziplinen des Pentathlons:
1. Speerwerfen:
Hier wird wie beim modernen Speerweitwurf die Weite des Wurfes gemessen. Jeder Teilnehmer hat fünf Versuche.

2. Weitsprung:
Beim antiken Weitsprung springen die Schüler fünf Mal nacheinander so weit, wie sie können. Wichtig ist hierbei, dass sie aus dem Stand springen und dass ihre Füße nebeneinander aufkommen. Beim Sprung halten sie zwei Gewichte in der Hand (kleine Hanteln), die Halteren genannt wurden.

3. Diskuswerfen:
Die Wurftechnik beim antiken Diskuswurf ist egal. Man darf den Diskus auch aus dem Stand werfen. Gemessen wird die Länge des Wurfes und zwar bis zu der Stelle, an der der Diskus liegenbleibt. Jeder Teilnehmer hat fünf Versuche.

4. Laufen:
Die Schüler laufen hierbei eine Strecke von 192,24 m (bzw. eine 100-m-Bahn hin und zurück), diese Länge scheint in der Antike üblich gewesen zu sein.

5. Ringen:
Zwei Schüler treten auf einer dicken Turnmatte gegeneinander an. Sie versuchen, sich aus dem Stand auf den Rücken zu werfen. Gewonnen hat derjenige, der seinen Gegner als Erster drei Mal auf den Rücken geworfen hat. Das Ringen sollte nach dem Ausschlussverfahren gespielt werden. Der Gewinner eines Zweikampfes muss gegen den Gewinner eines weiteren Zweikampfes antreten etc.

Wertung und Ermitteln des Gewinners:
Die Wertung sollte der Einfachheit halber nach der Anzahl der Schüler erfolgen. Entsprechend der Position, die der Schüler in der Rangfolge belegt (bei den Wurf- und Sprungdisziplinen und beim Ringen) bzw. an der er ins Ziel gekommen ist (bei der Laufdisziplin), bekommt er folgende Punkte:

Platz 1 = 1 Punkt, Platz 2 = 2 Punkte … Platz 13 = 13 Punkte etc.

Gewonnen hat der Schüler mit der geringsten Punktzahl. Der Fünfkampf ist sofort beendet, wenn ein Schüler drei Disziplinen gewonnen hat.

VORSCHAU

Holger Geßler: Geschichtsunterricht auf Schulhof & Co. Klasse 5/6
© Auer Verlag – AAP Lehrerfachverlage GmbH, Augsburg

Wettkampfliste von _____

Disziplin	Weite / Zeit	Platzierung
1. Speerwerfen		
2. Weitsprung		
3. Diskuswerfen		
4. Laufen		
5. Ringen	/	

VORSCHAU

Gesamtpunktzahl aus den Platzierungen: _____

Entsprechend der Position, die du in der Rangfolge belegst (bei den Wurf- und Sprungdisziplinen und beim Ringen) bzw. an der du ins Ziel gekommen bist (bei der Laufdisziplin), bekommst du folgende Punkte:

Platz 1 = 1 Punkt, Platz 2 = 2 Punkte … Platz 13 = 13 Punkte etc.

Gewonnen hat der Schüler mit den wenigsten Punkten.

Holger Geßler: Geschichtsunterricht auf Schulhof & Co. Klasse 5 / 6
© Auer Verlag – AAP Lehrerfachverlage GmbH, Augsburg

zur Vollversion

Urkunde

Pentathlon

Es kann nur einen Sieger geben!

VORSCHAU

Ort, Datum

Holger Geßler: Geschichtsunterricht auf Schulhof & Co. Klasse 5/6
© Auer Verlag – AAP Lehrerfachverlage GmbH, Augsburg

zur Vollversion