Einige Sportarten der Olympischen Spiele der Antike unterscheiden sich nur recht wenig von den heutigen Sportarten, andere hingegen wurden auf eine ganz andere Art und Weise ausgeführt …

Arbeitsanweisung 1

1. Betrachte die drei Bildquellen.
2. Beschreibe den Ablauf des antiken Weitsprungs anhand der Bildquellen 2 und 3.
3. Stelle Vermutungen an, weshalb die Athleten beim Weitsprung Sprunggewichte benutzten.
4. Lies die Textquelle.
5. Halte fest, wofür die Sprunggewichte tatsächlich dienten.
   Wie die Gewichte genau geführt wurden, zeigen die Bildquellen 2 und 3.
6. Vergleiche deine Zusammenfassung des Textes mit den Vermutungen, die du zuvor angestellt hast.

① *Sprunggewichte, auch Halteres genannt, jeweils ca. 2 kg, in Korinth gefunden, ca. 500 v. Chr.*

Drinking cup (Kylix) depicting pentathletes
© 2019 Museum of Fine Arts, Boston

② *Rotfigurige Vase mit Weitspringer nach dem Absprung, frühes 5. Jh. v. Chr.*

③ *Schwarzfigurige Vase mit Weitspringer bei der Landung*

VORSCHAU

ich Baumgärtner (Hg.): Geschichte mit Szenischem Spiel lebendig gestalten
Auer Verlag

netzwerk lernen

zur Vollversion

Der griechische Schriftsteller Philostratos (ca. 165 / 170–244 / 249 n. Chr.) schreibt in seiner Schrift „Über die Gymnastik" („Gymnastikós") über die Vorteile, Sprunggewichte (Halteres) beim Weitsprung zu verwenden:

Das Sprunggewicht ist eine Erfindung der Fünfkämpfer, erfunden aber wurde es für den Sprung, von dem es auch den Namen hat; denn die Spielregeln betrachten den Sprung als schwierigere Kampfart und feuern den Springenden mit Flötenspiel an und beflügeln ihn mit dem Sprunggewichte; es ist nämlich ein sicherer Führer für die Hände und bringt die Füße fest und elegant auf den Boden. Was das aber wert ist, zeigen die Spielregeln. Sie gestatten nämlich nicht die Ausmessung des Sprunges, wenn die Sprungspur nicht tadellos ist. Es üben aber die länglichen Sprunggewichte Schultern und Arme, die rundlichen auch die Finger. Leichte wie schwere Athleten sollen sie bei allen Übungen nebenbei verwenden, die Erholung ausgenommen.

VORSCHAU

Arbeitsanweisung 2

1. Findet euch in Gruppen von vier bis sechs Schülern zusammen.
2. Versucht, den Weitsprung so auszuführen, wie ihn auch die antiken Athleten ausgeführt haben. Verwendet hierzu die Sprunggewichte und führt den Sprung aus dem Stand aus. Messt jeweils die erzielte Weite und haltet eure Ergebnisse in der Tabelle fest.
3. Es ist überliefert, dass der Athlet Phayllos von Kroton 16,3 m weit sprang. Dies war jedoch nur möglich, wenn man fünf Sprünge hintereinander ausführte.
   Wie weit springt ihr mit fünf Sprüngen? Probiert es aus und tragt das Ergebnis ebenfalls ein.

Name	**Sprung 1** 1 Sprung / 5 Sprünge	**Sprung 2** 1 Sprung / 5 Sprünge	**Sprung 3** 1 Sprung / 5 Sprünge
	/	/	/
	/	/	/
	/	/	/
	/	/	/
	/	/	/
	/	/	/

ich Baumgärtner (Hg.): Geschichte mit Szenischem Spiel lebendig gestalten
Auer Verlag

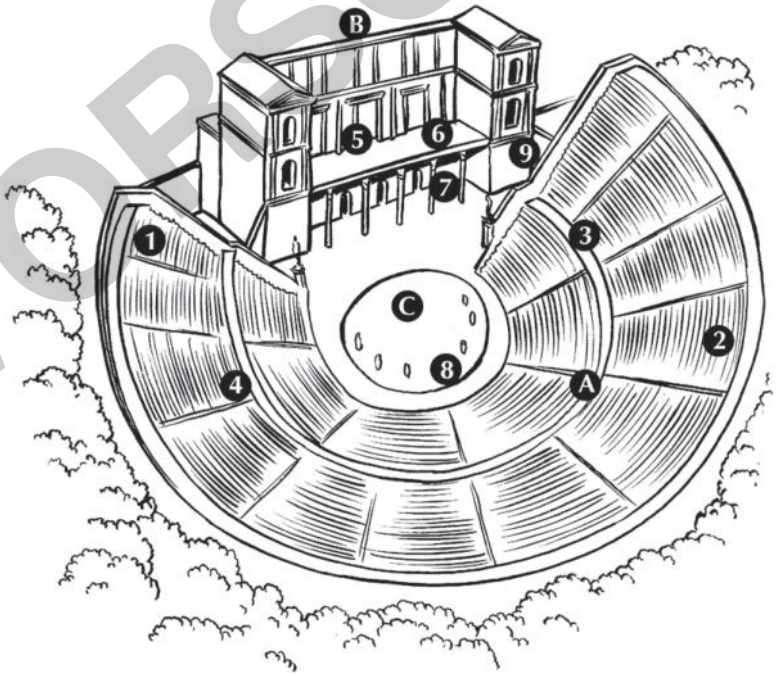
netzwerk lernen

zur Vollversion

Arbeitsanweisung 1

Ihr seht hier ein Foto der Überreste des Theaters von Ephesus und eine Modellzeichnung eines griechischen Theaters.
Vergleicht die beiden Abbildungen. Kennzeichnet in dem Foto die verschiedenen Bestandteile eines griechischen Theaters mit Pfeilen und beschriftet diese.

① *Das Theater von Ephesus aus hellenistischer Zeit, entstanden vermutlich in der ersten Hälfte des 2. Jh. v. Chr. Ephesus liegt an der westkleinasiatischen Küste, in der heutigen Türkei.*



② *Modellzeichnung eines griechischen Theaters*

A. „Koilon“ (= Zuschauerraum): 1. Ränge, 2. Abteilung, 3. Umgang, 4. Treppen
B. „Skené“ (= Bühnengebäude): 5. Kulissen, 6. Proskenion (= Vorbühne), 7. Säulenhalle unter der Skené
C. „Orchestra“ (= Bühne): 8. Chor, 9. Seiteneingang

VORSCHAU

ich Baumgärtner (Hg.): Geschichte mit Szenischem Spiel lebendig gestalten
Auer Verlag

netzwerk lernen
zur Vollversion

Der griechische Dichter Aristophanes beschreibt in seiner Komödie „Frauen in der Volksversammlung“, die etwa 329 v. Chr. geschrieben wurde, wie die Frauen in Athen versuchen, die politische Macht zu übernehmen. Verärgert über die Politik ihrer Männer verkleiden sich die Frauen als Männer, schleichen sich in die Volksversammlung ein und fassen dort Beschlüsse nach ihren Ansichten.
Der Textausschnitt stammt aus dem sogenannten Vorspiel, in dem sich die Frauen vor der Volksversammlung treffen.

Arbeitsanweisung 2

1. Findet euch in Gruppen von ca. sechs Schülern zusammen.
2. Lest den Ausschnitt aus der Komödie „Frauen in der Volksversammlung“ des griechischen Dichters Aristophanes noch einmal mit verteilten Rollen.
3. Fasst den Inhalt der Szene knapp zusammen.
4. Zählt in Stichpunkten die Maßnahmen auf, die die Frauen ergriffen haben, um wie Männer auszusehen.
5. Informiert euch im Internet über den Ausgang der Komödie „Frauen in der Volksversammlung“. Haben die Frauen mit ihrem Vorhaben Erfolg?
6. Verteilt die Rollen in eurer Gruppe und spielt die Szene nach.
   Hinweis: Der Chor besteht aus mehreren Personen. Ebenso benötigt ihr Zuschauer.
7. Habt ihr euch schon etwas in das Stück eingefunden, fertigt für die Figuren passende Masken an und gestaltet mit den mitgebrachten Materialien und Requisiten passende Kostüme.
   Für die Masken könnt ihr die Vorlage verwenden. Vergrößert hierzu die Masken jeweils auf das Format DIN A4. Klebt die Kopien auf Karton auf, schneidet die Masken aus und gestaltet sie farbig. Zusätzlich könnt ihr z. B. noch Wollfäden als Haare anbringen. Befestigt ein Gummiband an den Masken, sodass ihr diese über euer Gesicht ziehen könnt.
8. Spielt die Szene in euren Kostümen nach und probt die Szene.

Die Masken der Komödie (Kopiervorlage zum Vergrößern)

VORSCHAU

ich Baumgärtner (Hg.): Geschichte mit Szenischem Spiel lebendig gestalten
Auer Verlag

netzwerk lernen

zur Vollversion

Arbeitsanweisung

1. Findet euch in Gruppen von drei bis vier Schülern zusammen.
2. Lest die Textquellen noch einmal genau.
3. Wertet die Quellen gemeinsam aus und erschließt, welche Einstellung gegenüber Sklaven jeweils deutlich wird.
4. Sammelt Argumente, die ein milder Sklavenbesitzer vorbringen könnte, und Argumente eines strengen Sklavenbesitzers.
5. Gestaltet ein Gespräch zwischen zwei Sklavenbesitzern, in dem ihr die verschiedenen Positionen zum Ausdruck bringt.
6. Verteilt die Rollen in eurer Gruppe und probt euer Gespräch.

Quelle 1

Der römische Schriftsteller Lucius Iunius Moderatus Columella († 70 n. Chr.) besaß ein Landgut in der Nähe von Rom. In seinen Schriften über die Landwirtschaft äußert er sich auch über den Umgang mit Sklaven:

Gegenüber (Guts-)Sklaven sind ungefähr folgende Maßregeln zu beachten, deren Befolgung ich nie bereut habe: dass ich meine Landsklaven, die sich nur einigermaßen passabel geführt hatten, häufiger als meine Stadtsklaven etwas persönlicher ansprach – weil ich erkannte, dass durch diese Umgänglichkeit des Herrn ihre fortwährend schwere Arbeit erleichtert wurde –, zuweilen sogar scherzte und, mehr noch, ihnen zu scherzen gestattete. Auch berate ich mich jetzt häufiger mit ihnen über neue Projekte, so als hätten sie hierin größere Erfahrung, um hierdurch jeden in seinen Fähigkeiten kennenzulernen, wo er seine Stärken hat und in welchem Umfang. Darüber hinaus kann ich beobachten, wie sie eine Arbeit williger in Angriff nehmen, von der sie glauben, sie sei mit ihnen geplant und auf ihren Rat hin unternommen.

Quelle 2

Der aus Griechenland stammende Arzt Aelius Galenus (um 130 n. Chr., † 205 oder 215 n. Chr.) berichtet über den Umgang mit Sklaven:*

Niemals habe ich einen von meinen Sklaven mit der Hand geschlagen; das ist meine Gewohnheit und war bereits die meines Vaters […] viele von seinen Freunden tadelte er, weil sie sich beim Schlagen ihrer Sklaven an deren Zähnen eine Sehne (oder Ader) verletzt hatten. […] [Es] hätte ihnen doch freigestanden, (ihren Sklaven) mit dem Rohstock oder einem Riemen wenig später Schläge zu verabreichen, so viele sie nur wollten, und nach reiflicher Überlegung ein solches Vorhaben auszuführen. Andere schlagen nicht nur den Hintern, sie versetzen auch Fußtritte und reißen Augen aus bzw. stechen mit Schreibgriffeln hinein, wenn sie in eine solche Lage kommen.

VORSCHAU

ich Baumgärtner (Hg.): Geschichte mit Szenischem Spiel lebendig gestalten
Auer Verlag

netzwerk lernen

zur Vollversion