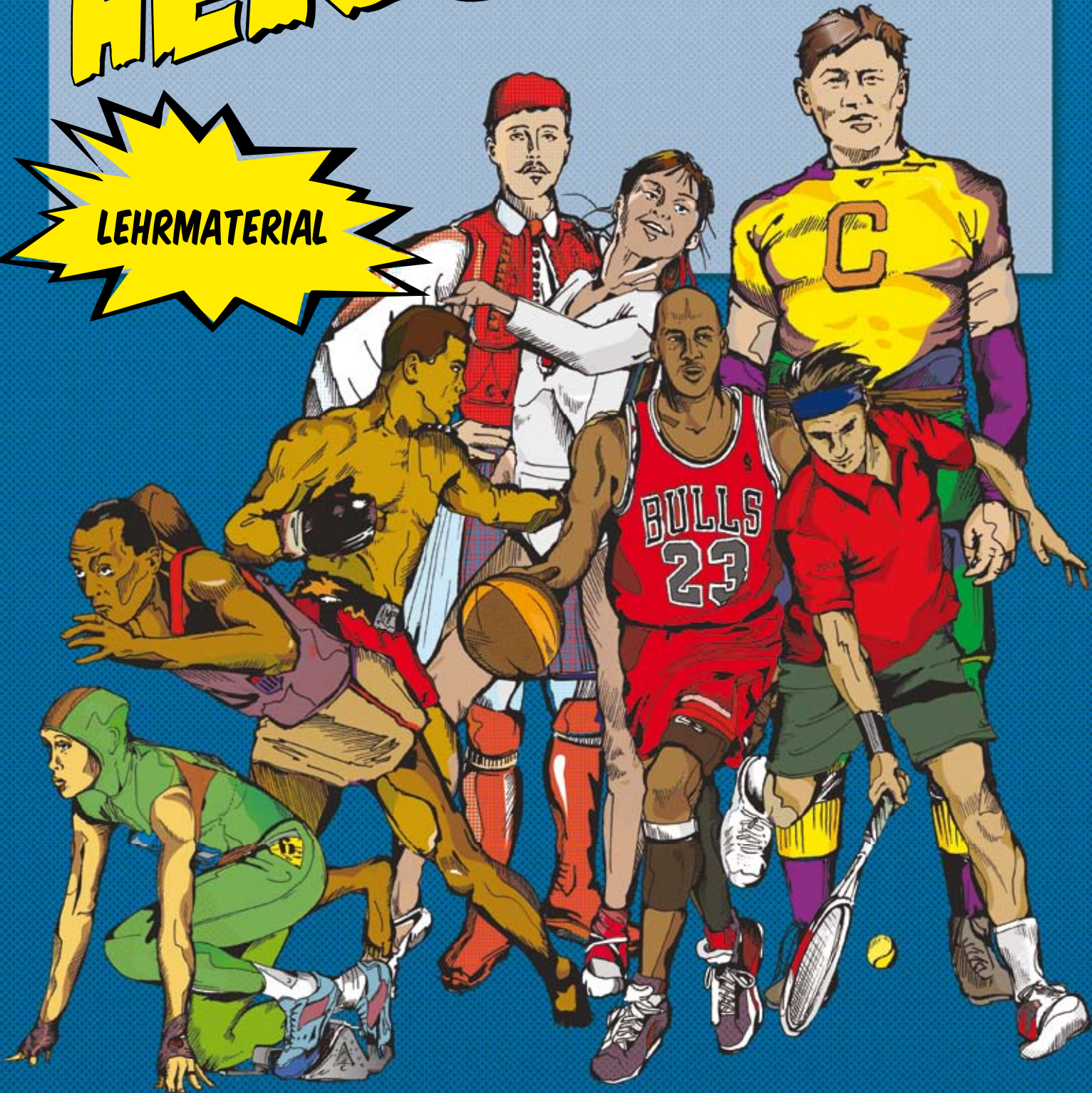




DAS
OLYMPISCHE
MUSEUM

HEROES!

LEHRMATERIAL



Inhaltsverzeichnis

I.	Einleitung Weshalb mit Schülerinnen und Schülern über Sporthelden reden?	p. 4
II.	Arbeitsblätter für die Schülerinnen und Schüler Für 6- bis 11-Jährige Für 12- bis 16-Jährige	p. 6
III.	Wissenswertes für die Lehrkräfte Kleine Spitzensportler-Kartei	p. 19
IV.	Schritt für Schritt beschriebener Rundgang Die Ausstellung: Wegleitung	p. 25
V.	Spielerische Aufgaben in der Ausstellung Für 6- bis 11-Jährige: <i>Auf Heldensuche</i> Für 12- bis 16-Jährige: <i>Werde zum Helden deines Ausstellungsbesuchs</i>	p. 37
VI.	Zur Vertiefung	p. 39
VII.	Bibliografie und Websites zum Thema	p. 40
VIII.	Praktische Hinweise	p. 42

1. Einleitung

Vom 26. März bis 13. September 2009 präsentiert das Olympische Museum die Ausstellung „Heroes“, die sich mit dem Prozess der Heroisierung von Sportlern im Laufe der Jahrhunderte auseinandersetzt. Wer waren die Helden der Olympischen Spiele des Altertums? Welche Sportler galten als Helden, als die Olympischen Spiele von Pierre de Coubertin 1896 zu neuem Leben erweckt wurden? Und heute? Sind Helden im Zeitalter der globalisierten Information weltweit anerkannt? Sind sie es auch über ihre Landesgrenzen oder ihre Sportart hinaus? Diese Fragen und viele mehr regen dazu an, sich über den Heldenstatus an sich und über Helden als unsere Vorbilder Gedanken zu machen.

In diesem Lehrmaterial steht der Entstehungsprozess verschiedener Sporthelden im Mittelpunkt, und die Schülerinnen und Schüler werden ermuntert, ihre Vorbilder zu hinterfragen. Im Hinblick auf einen Ausstellungsbesuch oder unabhängig davon erleichtern Einzelarbeiten oder Gruppenarbeiten im Klassenverband (vgl. „Arbeitsblätter für die Schülerinnen und Schüler“) der Lehrkraft die Einführung in das Thema. Für Lehrkräfte, die den Museumsbesuch selbstständig durchführen möchten, bietet der zweite Teil dieses Lehrmaterials eine detaillierte Beschreibung der Ausstellung „Heroes“ sowie Aufgaben, die vor Ort gelöst werden können (vgl. „Schritt für Schritt beschriebener Rundgang“ und „Spielerische Aufgaben in der Ausstellung“). Und schließlich können didaktische Anregungen und eine kommentierte Bibliografie zur Vertiefung des Themas herangezogen werden.

Weshalb mit Schülerinnen und Schülern über Sporthelden reden?

Sport fasziniert, Anstrengung ermüdet ...

In der Schule lassen Kleidermode und Verhaltensweisen, die von Elitesportlern übernommen werden, tief blicken: Sie zeugen vom hohen Stellenwert, den die Sportwelt im Alltag der Jugendlichen einnimmt. Doch der Einfluss der Athleten beschränkt sich nur allzu oft auf den „Schein“. Verschiedene aktuelle Studien zeigen, dass viele Kinder und Jugendliche nicht genug – oder gar keinen – Sport treiben. Sie heben zudem hervor, dass diese Passivität ein Gesundheitsrisiko darstellt und die Lebensqualität senkt. So ist der Sport zwar omnipräsent – im Pausenhof, im Fernsehen und auf Werbeplakaten – doch ändert dies nichts an der Tatsache, dass sich die Jugendlichen nicht oder nicht mehr ausreichend bewegen.

Dieselben Turnschuhe zu tragen wie Usain Bolt, ist noch lange keine Garantie für eine regelmäßige körperliche Betätigung.



So bietet die Thematik der Sporthelden Gelegenheit, mit den Schülerinnen und Schülern ihr Verhältnis zur Anstrengung zu erörtern. Sie bewundern Roger Federer oder Michael Phelps – was sind die Gründe dafür? Tapezieren sie die Wände ihres Zimmers mit deren Poster? Oder sind sie gewillt, deren Beispiel zu folgen und sich selbst zu übertreffen? Wie wird man ihrer Ansicht nach zum Champion? Welche Voraussetzungen muss man mitbringen? Was wären sie bereit zu tun, um Fortschritte zu erzielen?

Als Modelle für Ausdauer, Leidenschaft und Perfektion stellen Spitzensportler positive Vorbilder dar. Sie können die Schülerinnen und Schüler dazu ermuntern, sich mehr zu bewegen, ein Ideal anzustreben und ein Ziel zu erreichen. Sie werden so zu Antriebskräften, Motivationsfaktoren und Traumträgern.

Zudem stellt das Thema Sporthelden ein idealer Rahmen dar, um sich mit den Wertvorstellungen unserer Gesellschaft auseinanderzusetzen: Die Helden beeinflussen unsere Wahrnehmung der Welt und bringen diese zum Ausdruck. Sie verkörpern und reflektieren die Wertvorstellungen der Kultur und Epoche, in der sie entstehen.

Die Grenzen des Heldentums

Dennoch wirft der Heroismus im Sport auch Fragen auf. Denn während einige Jugendliche nicht ausreichend Sport treiben, müssen andere lernen, ihre Grenzen einzuschätzen und sich selbst besser zu kennen. Wie weit muss man gehen, um ein Ausnahmeathlet zu werden? Muss man seine Schulbildung opfern, um nach vorn zu gelangen?

Andererseits stellt sich die Frage, ob von den Spitzensportlern, welche die Bewunderung der Schülerinnen und Schüler auf sich ziehen und über eine besondere Aura verfügen, wirklich alle das Zeug zum Helden haben. Bedingt eine außergewöhnliche Leistung zwingend auch ein exemplarisches Verhalten im täglichen Leben? Und wie soll man mit jenen Sportlern umgehen, die ein fragwürdiges Verhalten an den Tag legen?

Bei der Behandlung des Themas Helden sollen sich die Schülerinnen und Schüler darüber Gedanken machen, weshalb ein Sportler zum Helden wird oder eben nicht. Zudem sollen sie die eigenen Helden hinterfragen.

Helden als Vorbilder

Wenn mit den Schülerinnen und Schülern über ihre Helden gesprochen und die Begrifflichkeit von „Vorbild“ erörtert wird, stellt dies eine gute Gelegenheit dar, sie zu einem kritischen Verhalten anzuregen, um ihnen eine adäquate Verwendung ihrer Referenzfiguren zu ermöglichen. Traditionelle Modelle wie die Familie und die Institutionen sind ins Wanken geraten und gelten bisweilen als umstritten. Die Unsicherheit und das Fehlen von Bezugspunkten, die im Zusammenhang mit der heutigen Gesellschaft häufig zitiert werden, implizieren einen Loslösungsprozess von den bisherigen Referenzen. Die Identitätsfindung geschieht weniger durch Überlieferung als vielmehr durch die Auseinandersetzung mit sich selbst. In diesem von mehr Unsicherheit geprägten Umfeld muss sich ein jeder in seiner Einzigartigkeit als Individuum selbst definieren und sich selbst werden. Man muss sich selbst erfinden: d. h. seinen eigenen Stil, seine Wesensart, sein Auftreten usw. definieren. Hierzu suchen sich die Jugendlichen ihre eigenen Vorbilder. Und bei dieser Suche können Helden, Elitesportler und mediatisierte Persönlichkeiten herangezogen werden, um Identitäten auszuprobieren und sich selbst zu finden.

II. Arbeitsblätter für die Schülerinnen und Schüler

Um die Neugier der Schülerinnen und Schüler zu wecken und sie mithilfe eines nuancierten pädagogischen Ansatzes an das Thema der Sporthelden heranzuführen, bietet dieses Lehrmaterial zwei Serien von Arbeitsblättern, die an das Alter der Schülerinnen und Schüler angepasst sind und unabhängig von einem Ausstellungsbesuch bearbeitet werden können. Zusätzliche Informationen zu den angesprochenen Themen findet die Lehrkraft auf Seite 19 („Wissenswertes für die Lehrkräfte“ und „Kleine Spitzensportler-Kartei“).

Für 6- bis 11-Jährige

Die Schülerinnen und Schüler entdecken die Preise eines Olympiasiegers im antiken Griechenland. Anschließend setzen sie sich mit der Figur des Antihelden, dem Betrüger, auseinander.

In einem zweiten Schritt beschäftigen sie sich mit dem Status des Elitesportlers von heute und damit, was ihn vom Helden im antiken Griechenland unterscheidet. Sie erörtern die Besonderheiten eines Helden, was es braucht, damit ein Sportler Heldenstatus erlangt. Zum Schluss zeichnen sie ihren eigenen Helden – ob Sportler oder nicht – und denken sich eine Botschaft aus, die dieser ihnen vermitteln würde.

Arbeitsblätter zum Kopieren: S.7 bis 10

Für 12- bis 16-Jährige

Die Schülerinnen und Schüler stellen kleine biografische Nachforschungen im Internet an, um die Besonderheiten von vier bekannten Sportlern zu eruieren. Für jeden von ihnen füllen sie eine Karte mit dem Personenprofil aus, um über die Charakteristika eines Helden nachzudenken.

Ausgehend von Fotos des Basketballspielers Michael Jordan sollen die Schüler dann den Entstehungsprozess eines Helden nachvollziehen. Anhand dieser Überlegung wird der Werdegang des Athleten vor seiner Heroisierung nachgezeichnet, der Weg also vom Traum des Sieges bis zum Podium. Um zum Ausnahmeathleten zu werden, muss ein Sportler zahlreiche Voraussetzungen mitbringen. So muss er beispielsweise hoch motiviert sein, große Anstrengungen unternehmen und von seinem Umfeld Unterstützung erfahren.

Schließlich setzen sich die Schülerinnen und Schüler mit dem Heldenstatus und den „Spuren“ auseinander, die der Held hinterlässt. Gegenstände, die den Helden verkörpern, wie die Sportausrüstung, Fotos, Medaillen oder Autogramme sind eine Besonderheit des Olympischen Museums. Sie werden ins Rampenlicht gerückt und bewundert, ja sogar verehrt. Haben sie eine besondere Bedeutung für die Schülerinnen und Schüler? Ob sie wohl über bestimmte Kräfte verfügen? Hier wird die Arbeit der Museografie unter die Lupe genommen, d. h. der Umgang mit einem Gegenstand vom Erhalt über die Aufnahme in die Sammlungen bis hin zur Ausstellung.

Arbeitsblätter zum Kopieren: S.11 bis 18

Die Aufgaben

Die Arbeitsblätter umfassen fünf verschiedene Aufgabentypen, denen je ein Piktogramm zugeordnet ist:



Zeichnung



Gespräch



Übung



Nachforschungen



Notizen

Für 6- bis 11-Jährige

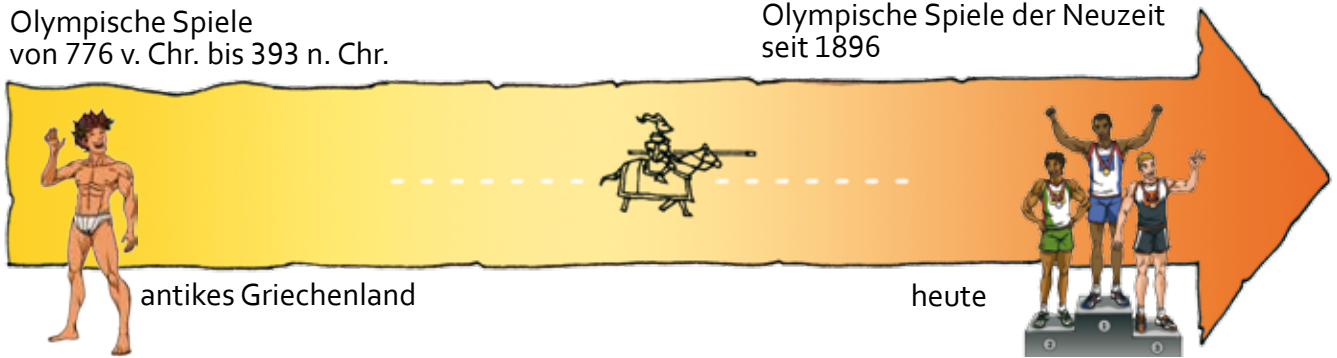
In diesen Arbeitsblättern erfährst du, ...

- ...wie die Sporthelden im antiken Griechenland gefeiert wurden.
- ...wie die Elitesportler von heute gefeiert werden.
- ...was einen Sportler zum Helden macht.

I. DER HELD IM ANTIKEN GRIECHENLAND

Olympische Spiele von 776 v. Chr. bis 393 n. Chr.

Olympische Spiele der Neuzeit seit 1896



Im antiken Griechenland wurde der Sieger der Olympischen Spiele als wahrer Held verehrt. Er galt gar als Halbgott, und in seiner Geburtsstadt wurde eine Kultstätte zu seinen Ehren errichtet.

Dies ist Leonidas von Rhodos, vierfacher Olympiasieger in Laufdisziplinen.



Zeichne ihm einen Olivenkranz und ein rotes Wollband um den Kopf.



Dies sind die Zeichen seines Sieges.

Damals wurde das Bildnis des Siegers auf Münzen geprägt. So konnte sein Abbild mühelos verbreitet werden!

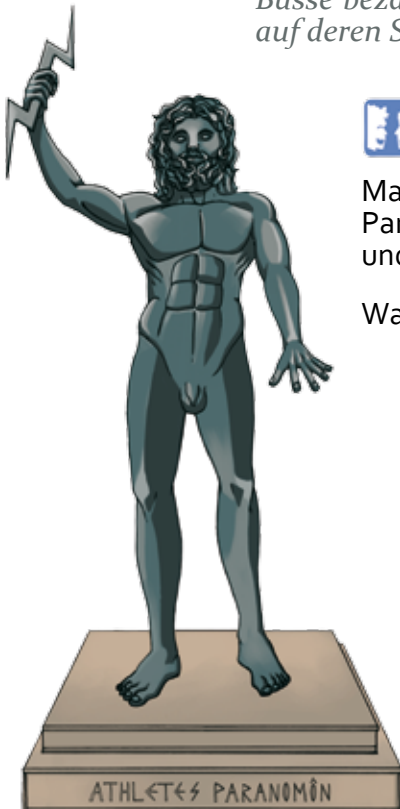
Betrachte die Münze zu Ehren von Leonidas.



Zeichne auf dieser Münze das Bildnis eines Helden deiner Wahl.

DER ANTIHELD: DER BETRÜGER

Bereits in der Antike wurde Betrug bestraft: Der unehrliche Athlet musste eine Busse bezahlen. Mit diesem Geld wurde eine Statue des Gottes Zeus errichtet, auf deren Sockel der Name des Betrügers prangte.



Betrachte die Abbildung.

Macht euch in der Klasse Gedanken darüber, welchen Fehler der Athlétēs Paranomôn wohl begangen hat. (*Athlétēs Paranomôn* ist Altgriechisch und bedeutet „Athlet, der das Gesetz bricht“.)

Was hat er wohl empfunden, als er seinen Namen da prangen sah?

Scham

Reue

Stolz

Wut


Freude

Angst

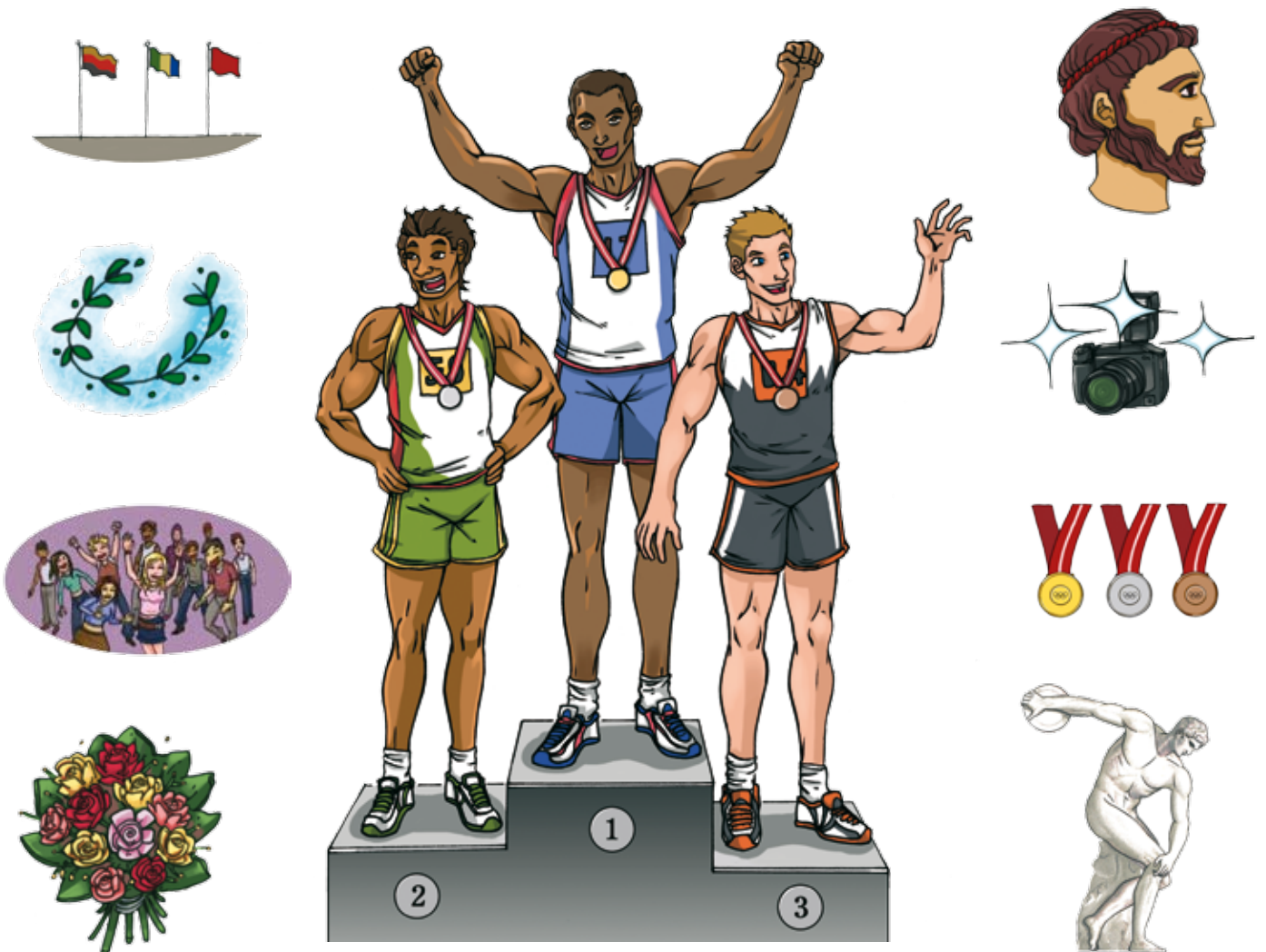
II. DER HELD VON HEUTE


Die Sieger der Olympischen Spiele der Neuzeit sind dank Fernsehen und Internet in der ganzen Welt bekannt.

Nenne einige berühmte Sportler: _____

 Vervollständige diese Szene einer Siegerehrung. Welche der Merkmale rund um das Bild der Athleten gehören heute zum Sieg? Kreise sie grün ein.

Kreise die Zeichen des Sieges, die im antiken Griechenland verwendet wurden, man heute aber nicht mehr antrifft, rot ein.



 Was denkst du, worauf der Sieger auf diesem Bild wohl besonders stolz ist? Weshalb? Bespreche dies in der Klasse.

WIE WIRD EIN SPORTLER ZUM HELDEN?



Reicht es, eine Medaille zu gewinnen, um ein wahrer Held zu sein?

Lies die nachfolgenden Aussagen und kreise jene ein, die deiner Meinung nach die Eigenschaften eines Helden am besten beschreiben.

Sich fair verhalten

Gewinnen

Die richtigen Entscheidungen treffen

Viel Mut haben

Die anderen respektieren

Eine Behinderung haben

Drogen nehmen

Schön sein

Den anderen um jeden Preis nacheifern

Viel trainieren

Berühmt sein

Viel Geld haben

Betrügen

Wie denkst du über die Aussagen, die du nicht eingekreist hast? Bespreche dies in der Klasse.

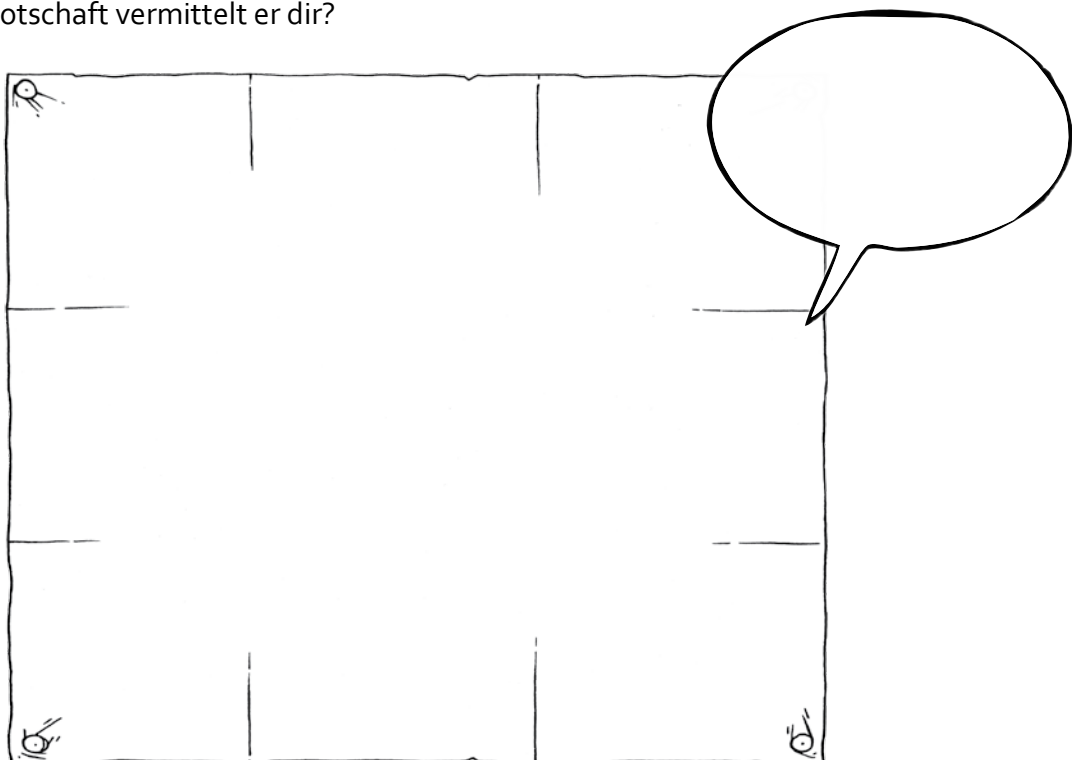
MEIN HELD

Wer ist dein (Sport-)Held? _____

Was hat er getan, um dein Held zu sein? _____



Zeichne deinen Helden und lass ihn etwas sagen. Welche Botschaft vermittelt er dir?



Für 12- bis 16-Jährige

Aufgaben, um:

- über die Eigenheiten der Sporthelden und die Werte, die sie verkörpern, nachzudenken; sich bewusst zu werden, wie Sporthelden entstehen;
- eine kritische Denkweise zu entwickeln und sowohl die Schwächen als auch die Grenzen der Helden kennenzulernen;
- über den Werdegang der Athleten vor ihrem Podiumssieg und vor ihrer Heroisierung zu sprechen (Haltung gegenüber der Anstrengung);
- über unser Verhältnis zu Helden zu sprechen, im Zusammenhang mit Gegenständen, die ihnen einmal gehörten.

1. ES WAR EINMAL EIN HELD ...

Hier einige berühmte Athleten aus verschiedenen Epochen.



SIND DIESE ATHLETEN DEINER MEINUNG NACH HELDEN?



Damit du dir eine Meinung bilden kannst, musst du Informationen zu diesen Personen sammeln. Wähle vier Athleten aus und stelle im Internet einige Nachforschungen über sie an (die Website www.olympic.org dir dabei nützlich sein. Auf Französisch und Englisch verfügbar).

Stütze dich bei deiner Suche auf folgende Fragen:

- Hat dieser Athlet eine außerordentliche Leistung vollbracht? Wenn ja, welche?
- Wie sieht die persönliche Lebensgeschichte dieses Athleten aus? Was ist sein Werdegang?
- Wie war oder ist seine Einstellung während seiner Karriere?
- Welchen Wert verkörpert er deiner Meinung nach?



Fülle die unten stehenden Karten anhand der gesammelten Informationen über die vier Athleten aus.

Name und Vorname, Geburtsdatum: _____

Sportliche Leistung(en): _____

Besonderheit seines Werdegangs: _____

Haltung während seiner Karriere: _____

Wert, den er verkörpert: _____

Name und Vorname, Geburtsdatum: _____

Sportliche Leistung(en): _____

Besonderheit seines Werdegangs: _____

Haltung während seiner Karriere: _____

Wert, den er verkörpert: _____

Name und Vorname, Geburtsdatum: _____

Sportliche Leistung(en): _____

Besonderheit seines Werdegangs: _____

Haltung während seiner Karriere: _____

Wert, den er verkörpert: _____

Welcher dieser Athleten ist deiner Meinung nach tatsächlich ein Held? Weshalb?

_____ ist ein Held, weil _____



Stelle der Klasse denjenigen Athleten vor, den du für einen Helden hältst und begründe deine Wahl. Hattest du Mühe, dich zu entscheiden? Gibt es noch andere Sportler, die für dich Helden sind?

Bildet kleine Gruppen und tauscht eure Ansichten aus. Was ist eure eigene Definition des Helden:

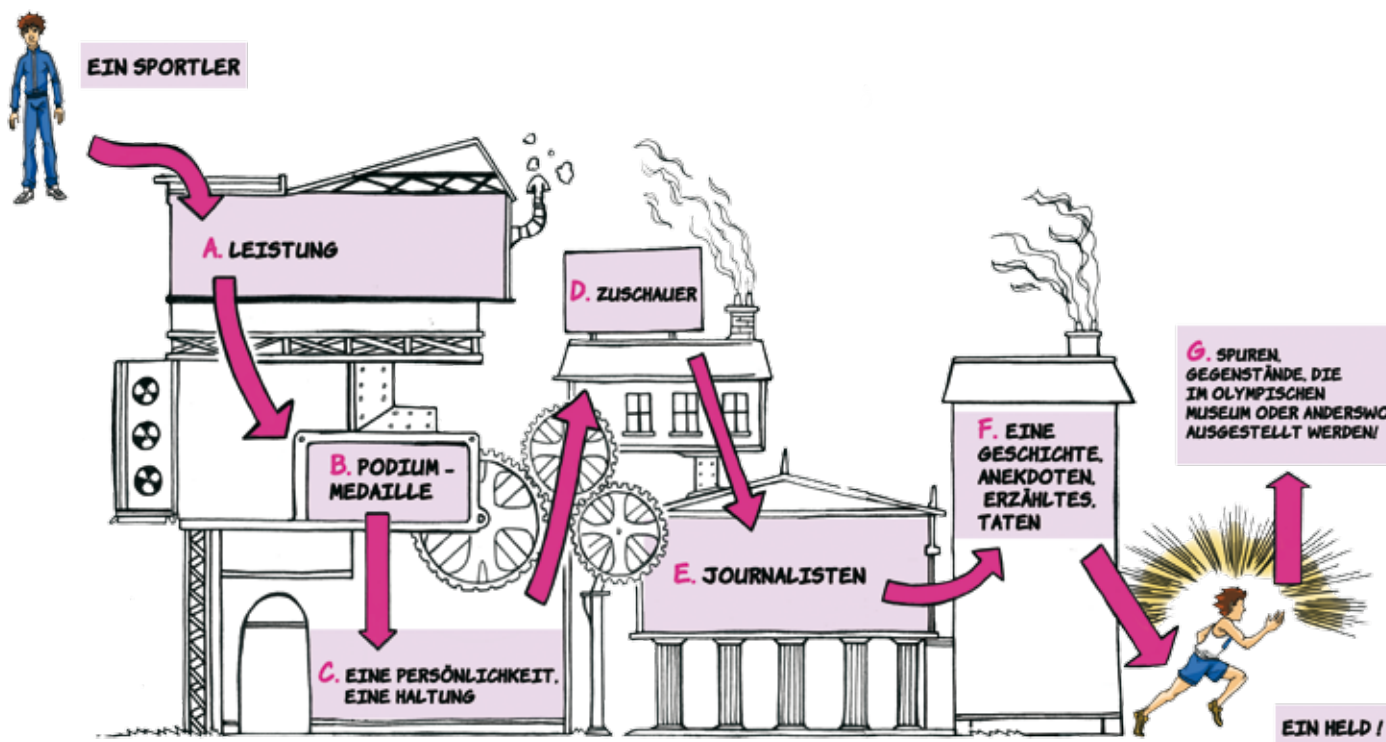
Für uns ist ein Held: _____

Besprecht eure Definition in der Klasse.

II. DIE HELDENPRODUKTION

Der Sieg verhilft einem Athleten oft zum Status eines Sporthelden. Gewinnen allein genügt aber nicht, um den Sprung zu schaffen. Er muss noch von anderen „Zutaten“ begleitet werden, wie der Bewunderung der Zuschauer und der Medienpräsenz.

So könnte eine Maschine zur Heldenproduktion aussehen:



Untenstehend werden dir verschiedene Dokumente über den amerikanischen Basketballer Michael Jordan vorgeschlagen (weitere Informationen über ihn findest du auf der Website www.olympic.org, allerdings nur auf Französisch und Englisch).

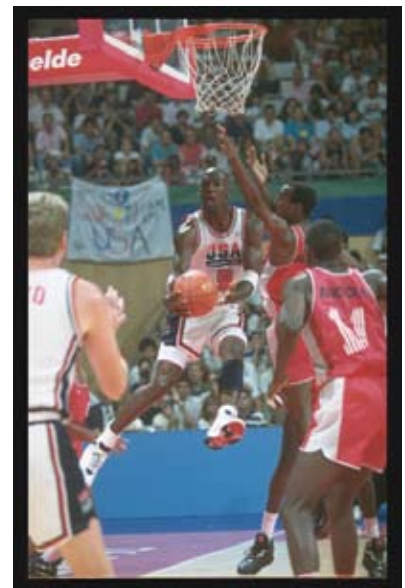
An welcher Stelle des Ablaufs (von A bis G) in der „Heldenproduktion“ (siehe Abbildung) würdest du jedes dieser Dokumente platzieren? Alle Dokumente sind mit einem Kästchen versehen, in das du den jeweiligen Buchstaben schreiben kannst.

Bespreche deine Wahl in der Klasse.






„14. Juni 1998: Das große Finale
 Ein sechster Titel in sechs
 Endspielen und zum zweiten
 Mal drei aufeinander folgende
 NBA-Meisterschaftstitel konnte
 die Legende heute verbuchen. Es
 ist der Höhepunkt Jordans, der
 sich stärker denn je zeigte, sich
 gelassen gab und seines Spiels
 Meister war.“
 Zeitschrift „L'Equipe“



CAUTION

DAS SANDKORN, DAS DIE MASCHINE ZUM STILLSTAND BRINGT ...

 Könnte deiner Ansicht nach etwas die Heldenproduktion stoppen? Welches Element könnte die Maschine zum Stillstand bringen und einen Athleten daran hindern, als Held zu gelten?

Das Verhalten des Antihelden: _____

Besprecht eure Ansicht in der Klasse.

IN RICHTUNG SIEG ...

Bevor man zum Helden wird, gibt es – wie wir gesehen haben – viele Etappen. Was geschieht jedoch vor dem Sieg? Welches sind die „Zutaten“, die eine außerordentliche Leistung möglich machen oder sogar den Weg zum Podium ebnen?



Besprecht in kleinen Gruppen die Bedingungen, die erfüllt werden müssen, damit ein Athlet überhaupt Chancen auf eine Medaille hat. Sucht vier wichtige Elemente für „Von seinen Anfängen an“ und vier wichtige Elemente für „Vor dem Wettkampf“.

Von seinen Anfängen an:

z. B.: regelmäßig trainieren _____

Vor dem Wettkampf:

z. B.: sich voll konzentrieren _____



Und wenn es ein Athlet schafft, alle diese Elemente in sich zu vereinen, ist er dann eurer Meinung nach automatisch ein Held?

III. WENN TURNSCHUHE IHREN WEG INS MUSEUM FINDEN

Im Olympischen Museum entdeckst du Sportausrüstungen, die einmal berühmten Athleten gehörten. Schuhe, Trikots, Skier oder Medaillen werden wie wertvolle Gegenstände behandelt: Sie werden vom Museumspersonal zusammengetragen oder dem Museum während der Olympischen Spiele von den Athleten persönlich geschenkt. Jeder gesammelte Gegenstand bekommt eine Inventarnummer und wird sorgfältig in den Sammlungen verstaut oder in den Ausstellung, zur Freude der Besucher, zur Geltung gebracht.

Dies ist der Schuh von Dick Fosbury.



Dick Fosbury, Olympiasieger im Jahr 1968 in Mexico, ist ein amerikanischer Athlet, der den Hochsprung revolutionierte, indem er den Rückwärtssprung perfektionierte. Dieser Sprung wird seither „Fosbury-Flop“ genannt.



Dies sind neue Schuhe – gelagert, bis sie verkauft werden.



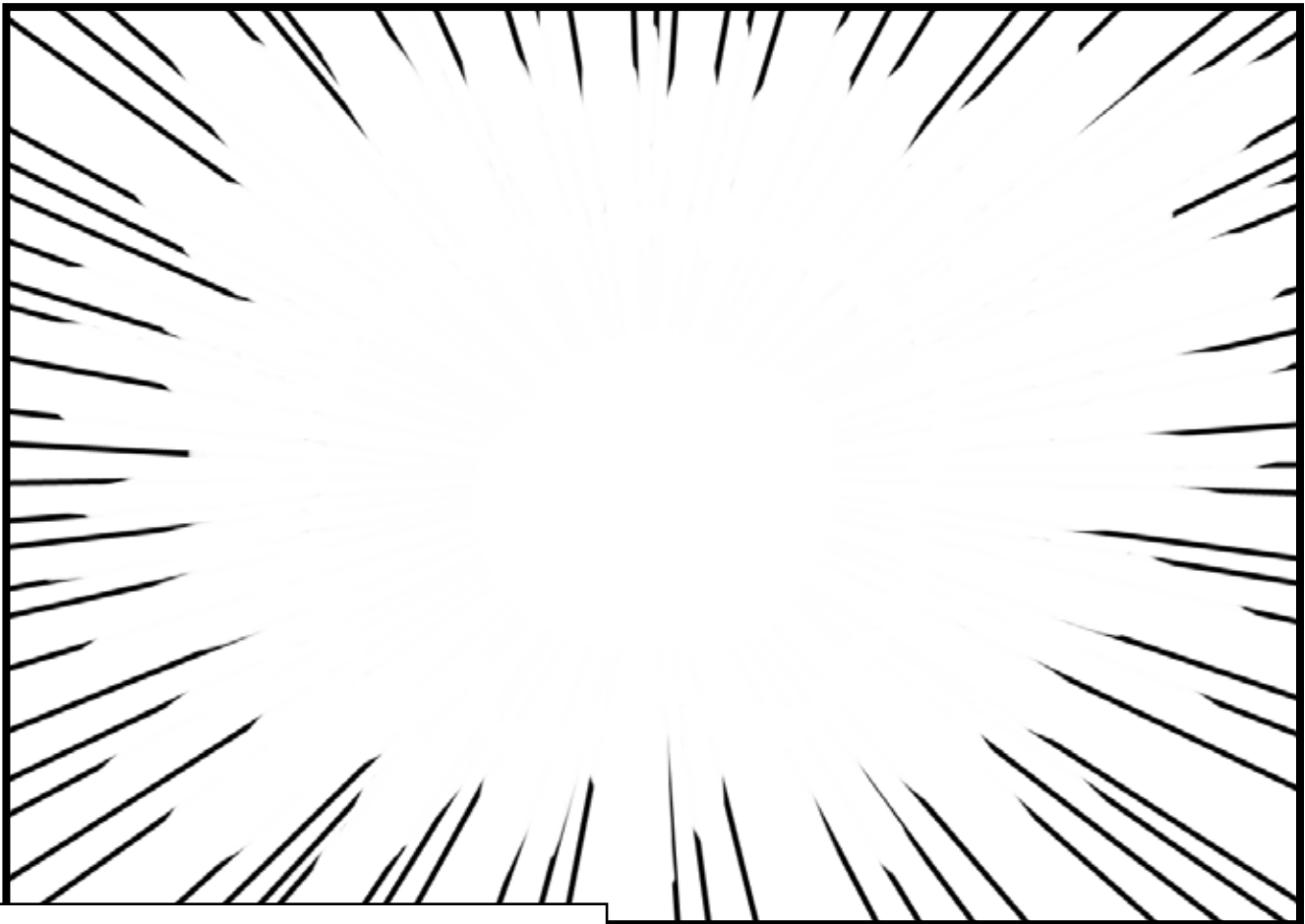
Betrachtet die oben abgebildeten Fotos aufmerksam in kleinen Gruppen und vergleicht sie miteinander. Was seht ihr darauf? Wie sind die Schuhe auf dem ersten Bild ausgestellt? Was symbolisieren sie? Was unterscheidet sie von den Schuhen auf dem zweiten Bild?



Denke dir einen Gegenstand aus, der sich auf einen deiner (Sport-)Helden bezieht. Wie würdest du ihn zur Geltung bringen? An welchem Ort würdest du ihn ausstellen? Was würdest du ihn erzählen lassen? Zeichne diesen Gegenstand in seinem Zusammenhang und erfinde eine Legende* dazu.

*Was ist eine Legende?

Ein kleiner Text, der das in einem Museum oder einer Galerie ausgestellte Objekt beschreibt.



Legende: _____



Wie findest du diese „Verherrlichung“ eines Gegenstandes? Besitzt du einen Gegenstand, der dir teuer ist, weil er einmal einer Person gehörte, die wichtig für dich ist? Was spürst du, wenn du ihn anschaust? Bewunderung? Das Gefühl, die Person wiederzusehen? Die Lust, diese Person nachzuahmen?

Bespreche diese Fragen in der Klasse.

III. Wissenswertes für die Lehrkraft

Als Unterstützung für die Aufgaben und Gespräche im Klassenverband findet die Lehrkraft nachstehend einige Denkanstöße rund um den Heldenstatus und den Sporthelden im Besonderen sowie eine „Kleine Spitzensportler-Kartei“.

Was ist ein Held?

Die Definition des Helden ist vieldeutig und variiert je nach Themenbereich, Epoche und Person. Für die einen ist der Held eine Person, deren Einsatz und Verdienst über das Gewöhnliche hinausgeht. Für die anderen zeichnet er sich durch seine außerordentlichen Leistungen, seinen Erfolg und sein Charisma aus. Dann gibt es wiederum die Helden der griechischen Mythologie oder die Helden des Tages, die an der Tombola das große Los gezogen haben, sowie eine ganze Palette anderer heroischer Figuren: Filmstars, legendäre Musiker, Personen, die sich für eine gute Sache einsetzen, Krieger, die ihr Land verteidigen, Rekordmeister im Sport oder aber die Superhelden aus den Comics. Helden – von Spitzensportlern über bemerkenswerte Persönlichkeiten bis hin zu fiktiven Figuren – veranlassen uns darüber nachzudenken, was sie in einem bestimmten sozialen und historischen Umfeld so besonders macht. Ob aus Filmen, Medien, Sport, Geschichte oder Literatur – Helden sind das Ergebnis der Gesellschaft, in der sie geschaffen wurden und deren Werte sie verkörpern und festigen.

Der Sportheld

Vergöttert, beneidet, nachgeahmt oder verhasst – der Sportheld ist heute überall präsent: in den Stadien, im Fernsehen, auf Werbeplakaten, im Internet, in unseren Träumen ... Seine Leistungen werden immer außergewöhnlicher, sein Bild wird von den Medien und der Werbung gnadenlos ausgebeutet.

Wie wird ein Athlet jedoch zum Helden? Durch seine Leistung? Durch das, was über ihn gesagt wird? Durch den Medienrummel? Durch die Reaktion des Publikums auf seine Taten? All diesen Überlegungen liegt eine Frage zugrunde: Wie werden Helden produziert?

Eine der Hauptbedingungen ist, zuerst einmal eine außergewöhnliche Leistung zu vollbringen. Je schwieriger ein Sieg zu erreichen ist und je beachtlicher das Hindernis, desto größer ist die Wahrscheinlichkeit, dass der Erfolg als Glanzleistung wahrgenommen wird. Diese Leistung allein genügt aber noch weitaus nicht: Die Art und Weise, wie der Athlet gewinnt oder verliert, ist ebenfalls entscheidend für den Heroisierungsprozess. Einsatz und Ausdauer – ja manchmal sogar das Opfer, einem anderen Wettkämpfer den Sieg zu überlassen – können einen Athleten trotz seiner Niederlage zu einem Helden machen. Zuweilen ermöglichen dem Spitzensportler auch Pech oder Ungerechtigkeit, groß herauszukommen und ein Held zu werden.

Auch die Werte, die der Athlet durch seine Haltung und sein Verhalten widerspiegelt, beeinflussen seine Heroisierung. Wenn er zusätzlich zu seinen Topleistungen noch die vorherrschenden Werte jener Gesellschaft verkörpert, die ihn umgibt, hat er die größten Chancen, ein Held zu werden.

Zu diesen verschiedenen „Zutaten“ kommt noch die Rolle der Medien und der Zuschauer hinzu. Ein Athlet wird erst dann ein Held, wenn die Zuschauer ihm zujubeln, ihn bewundern, sich in ihm wiedererkennen und sich mit ihm identifizieren. Und damit diese Identifizierung stattfinden kann, muss der Athlet von den Medien thematisiert werden, sein Werdegang muss herumerzählt werden, bekannt und anerkannt sein.

Deshalb kann man durchaus von „Heldenproduktion“ sprechen: Der Held ist Gegenstand einer Konstruktion, das Produkt von Vorstellungen. Da sich die Vorstellungen von einer Gesellschaft zur anderen, von einer Epoche zur anderen, von einer Person zur anderen unterscheiden, variieren auch die Helden. Wie oben bereits erwähnt, spiegeln sie die Werte des Ortes und der Zeit, in denen sie Gestalt annehmen, wider.

Helden als Modelle?

Haben wir nicht alle unsere persönlichen Helden aufgrund unserer Interessen und Träume? Die Faszination, die sie auf uns ausüben, ermöglicht uns, vorwärts zu kommen, sich Ziele zu stecken – in welchem Bereich auch immer.

Während einige Helden eine rühmliche Haltung haben, die aus ihnen positive Vorbilder für die Jugendlichen macht (Leidenschaft, Ausdauer, Einsatz, Zusammenhalt, Hilfsbereitschaft), verhalten sich andere in pädagogischer Hinsicht fragwürdiger (Beziehung zum Geld, Gewalt, Doping, Sieg um jeden Preis, Opfer auf Kosten der eigenen Schulbildung). Deshalb ist es wichtig, Modelle zu hinterfragen und zu lernen, was am Werdegang und am Profil der Helden erstrebenswert ist, ohne ihren Schwächen und Fehlern gleichgültig und unkritisch gegenüberzustehen.

Helden der Antike

Die Festspiele des Altertums hatten auch ihre Spitzensportler. Einige ihrer Namen sind noch heute ein Begriff:

- Milon von Kroton, mehrfacher Olympiasieger in 26 Jahren Karriere, war ein hochberühmter Ringkämpfer, bekannt für seine legendäre Kraft wie auch seinen großen Appetit!
- Leonidas von Rhodos, vierfacher Olympiasieger in Laufdisziplinen, wurde von seinen Landsleuten wie ein Gott verehrt.

An den Festspielen des Altertums gab es nur einen Sieger. Er wurde mit einem Laubkranz ausgezeichnet. Bei jeder Spielstätte (Olympia, Delphi, Korinth und Nemea) wurden die Kränze aus anderem Laub hergestellt: Olivenzweige, Lorbeerblätter, Kiefernzweige oder Sellerieblätter.

Zusätzlich zum Laubkranz bekam der Sieger auch ein rotes Wollband (die *tænia*), das um seinen Kopf gebunden wurde. Oft hielt er auch einen Palmzweig in der Hand – ein weiteres Siegesymbol.

Der Sieg wurde als eine Entscheidung des Zeus betrachtet. Deshalb wurde der Sieger für einen Halbgott gehalten. Bei seiner Rückkehr von den Festspielen genoss er bis an sein Lebensende zahlreiche Sonderrechte. Sein Grab zierte ein Grabstein, auf dem die Laubkränze eingemeißelt wurden, die er während seiner ganzen Karriere gewonnen hatte.

Achtung: Im antiken Griechenland gab es kein Podium, nur ein einziger Athlet wurde ausgezeichnet. Im Gegensatz zu den heutigen Olympiasiegern bekam er keine Medaille!

Der Antiheld: der Betrüger

Bereits im antiken Griechenland wurde Betrug bestraft: Der unehrliche Athlet musste eine Buße bezahlen. Mit diesem Geld wurden Zeus-Statuen errichtet, sogenannte Zanes, auf deren Sockel die Namen der Betrüger prangten. Diese Statuen säumten den Weg zum Stadion, und die Athleten mussten an ihnen vorbeigehen, bevor sie sich dem Wettkampf stellten – so waren sie stets mit abschreckenden Beispielen konfrontiert!

Kleine Spitzensportler-Kartei

Nachfolgend stehen die Kurzbiografien von den in den Arbeitsblättern erwähnten Sportlern. Diese Sportler werden in der Ausstellung vorgestellt.

Milon von Kroton

Geburtsdatum und -ort:	Jh. v. Chr. in Kroton, Italien
Nationalität:	griechisch
Erfolge:	6 Titel bei den Olympischen Spielen in Olympia 7 Titel bei den Pythischen Spielen in Delphi 9 Titel bei den Nemeischen Spielen in Nemea 10 Titel bei den Isthmischen Spielen in Korinth

Milon, Sohn des Diotimus und Ehemann der Myia (Tochter des Mathematikers Pythagoras), ist einer der berühmtesten Athleten des antiken Griechenlands. Der Ringkampfspezialist ist äußerst kräftig und lässt seinen Gegnern keine Chance. Er erringt sechsmal den Titel Periodonike, der dem Sieger aller vier Panhellenischen Spiele verliehen wird. Laut Legende klemmt er sich bei dem Versuch, einen Eichenstamm auseinanderzureißen, seinen Arm ein und wird daraufhin von Wölfen verschlungen.

Suzanne Lenglen

Spitzname:	Die Göttliche
Geburtsdatum und -ort:	24. Mai 1899 in Compiègne, Frankreich
Nationalität:	französisch
Olympische Erfolge:	2 Goldmedaillen und 1 Bronzemedaille im Tennis Anvers 1920: Gold, Einzel und Mixed Bronze, Damen-Doppel

Suzanne Lenglen, der erste Star des internationalen Frauentennis, erzielt eine fast unglaubliche Anzahl von Erfolgen: 81 Titel im Einzel und drei Olympiamedaillen. Sie gewinnt sechs Mal das Turnier von Wimbledon und die internationalen Tennis-Meisterschaften Frankreichs (heute: French Open). Zwischen 1919 und 1926 verliert sie nur ein einziges Spiel. Die unbestrittene Meisterin verwandelt das Frauentennis und zieht gleichzeitig die Massen an: Man drängt sich darum, sie spielen zu sehen. Sie verbessert die Techniken und innoviert mit dem Tragen von kurzen Röcken, die ihr mehr Bewegungsfreiheit verschaffen. Im Jahr 1997 wird der zweitgrößte Tennisplatz des French Open nach ihr benannt.

Jesse Owens

Spitzname:	Das Geschoss von Buckeye
Geburtsdatum und -ort:	12. September 1913 in Oakville, USA
Nationalität:	US-amerikanisch
Olympische Erfolge:	4 Goldmedaillen im 100-m-Lauf, 200-m-Lauf, Weitsprung und 4x100-m-Lauf, Berlin 1936

Der Sklavenenkel Jesse Owens schreibt am 25. Mai 1935 Geschichte. In nur 45 Minuten bricht er drei Weltrekorde (darunter jenen im Weitsprung, den er bis 1960 hält) und stellt einen vierten auf. Bei den Olympischen Spielen von Berlin bestätigt er sein Potenzial durch den Gewinn von vier Goldmedaillen, eine Leistung, die erst bei den Olympischen Spielen von Los Angeles im Jahr 1984 von Carl Lewis wieder erreicht wird. Trotz der Anwesenheit Adolf Hitlers und einem von der Förderung der arischen Rasse geprägten Klima ist Jesse Owens der Held dieser Spiele. Er gewinnt die Sympathie der Bevölkerung von Berlin, die die Propaganda der Nazis ablehnt, und jene des deutschen Weitspringers Luz Long. Bei seiner Rückkehr in die USA wird ihm nicht der Empfang bereitet, den er verdient hätte, insbesondere von Seiten der amerikanischen Regierung, und seine Hoffnungen auf Reichtum zerschlagen sich. Um seinen Lebensunterhalt zu verdienen, nimmt Owens an Veranstaltungen teil, wo er gegen andere Sportler oder sogar Rennpferde und Motorräder antritt. Im Jahr 1976 erhält er einen der höchsten Zivilorden der USA: die Presidential Medal of Freedom. Er stirbt am 31. März 1980 an Lungenkrebs.

Muhammad Ali

Kampfname:	Der Größte
Geburtsdatum und -ort:	17. Januar 1942 in Louisville, USA
Nationalität:	US-amerikanisch
Olympische Erfolge:	1 Goldmedaille, Halbschwergewicht, Rom 1960
Weltmeister im Schwergewichtsboxen:	1964-1967, 1974-1978, 1978-1979

Der als Cassius Marcellus Clay Jr. geborene Sportler ist mit 56 Siegen (davon 37 K.o.-Siege) und nur 5 Niederlagen einer der größten Boxer aller Zeiten. Bei den Olympischen Spielen von Rom gewinnt er eine Goldmedaille. Nach seiner Bekehrung zum Islam erhält er den Namen Muhammad Ali. Während seiner Profi-Karriere nimmt er an zahlreichen herausragenden Kämpfen gegen Sonny Liston, Joe Frazier und George Foreman teil. Die Legende Ali erklärt sich nicht nur durch seine sportlichen Erfolge, sondern auch durch seinen unorthodoxen Stil, seine permanente Selbstvermarktung und sein sehr bewegtes Privatleben. Der politische Aktivist weigert sich, im Vietnamkrieg zu dienen, und kämpft gegen die Rassentrennung. Bei den Olympischen Spielen von Atlanta erhält er eine Goldmedaille, um jene Medaille zu ersetzen, die er im Jahr 1960 gewonnen und aus Protest in den Fluss Ohio geworfen hatte: Man hatte sich in einem Restaurant aufgrund seiner Hautfarbe geweigert, ihn zu bedienen.

Hassiba Boulmerka

Geburtsdatum und -ort:	10. Juli 1968 in Constantine, Algerien
Nationalität:	algerisch
Olympische Erfolge:	1 Goldmedaille in der Leichtathletik, Barcelona 1992: Gold, 1500-m-Lauf
Leichtathletik-Weltmeisterschaft:	2 Goldmedaillen und 1 Bronzemedaille

Hassiba Boulmerka wird anlässlich der Leichtathletik-Weltmeisterschaften von 1991 durch ihren Sieg beim 1500-m-Lauf weltbekannt. Dieser Sieg macht sie in Algerien zur Heldin, insbesondere bei den algerischen Frauen, die aus ihrer Zwangsjacke ausbrechen möchten. Sie wird aber auch zum Ziel von Angriffen islamischer Fundamentalisten, die ihr vorwerfen, bei den Wettkämpfen zu freizügig gekleidet zu sein. Sie zieht nach Europa, um in Ruhe trainieren zu können. Im Jahr darauf gewinnt sie in Barcelona die erste olympische Goldmedaille Algeriens. Die Laufbahn der heute als Geschäftsfrau tätigen Boulmerka wird für immer mit ihrem Mut und ihrer unerschütterlichen Entschlossenheit verbunden bleiben.

Zinédine Zidane

Spitzname:	Zizou
Geburtsdatum und -ort:	23. Juni 1972 in Marseille, Frankreich
Nationalität:	französisch
Erfolge:	Gewinn der Fußball-Weltmeisterschaft 1998 Gewinn der Fußball-Europameisterschaft 2000 Gewinn der Champions League 2002 mit Real Madrid Gewinn des Ballon d'Or 1998 FIFA-Weltfußballer des Jahres in den Jahren 1998, 2000 und 2003

Das Finale der Fußballweltmeisterschaft am 12. Juli 1998 macht Zinedine Zidane endgültig zur Fußballlegende. Er schießt zwei Tore gegen Brasilien und ermöglicht so Frankreich den Gewinn seines ersten Weltmeistertitels. Der 26 Jahre vorher in der Stadt Marseille geborene Zidane ist einer der besten Spieler aller Zeiten. Seine Technik und Ballführung sind einmalig, der beständige Spielmacher stürzt seine Gegner ins Unglück, weil sie ihn nicht aufhalten können. Ob im Verein oder in der Nationalmannschaft, er hat alles gewonnen. Sein einziger schwarzer Fleck ist sein Platzverweis nach einem Kopfstoß in den Brustkorb von Marco Materazzi während seines letzten Spiels, dem verlorenen Finale gegen Italien bei der Weltmeisterschaft 2006.

David Beckham

Spitzname:	« Becks »
Geburtsdatum und -ort:	2. Mai 1975 in Leytonstone, London
Nationalität:	englisch
Erfolge:	Gewinner der Champions League 1999 mit Manchester United

Seine Erfolgsliste mag – abgesehen von zahlreichen Titeln in der englischen Meisterschaft – nicht sehr lange sein, David Beckham ist dennoch zweifelsohne ein internationaler Star. So war z. B. 2003 und 2004 sein Name im Bereich Sport der meist gesuchte Begriff der Suchmaschine Google. Außerhalb des Fußballs ist David Beckham in Begleitung seiner Frau Victoria, einem Mitglied der Popgruppe Spice Girls, sehr oft auf den Titelseiten der Boulevardpresse zu finden. Das sehr modeinteressierte Paar wird oft von Designern für die Bewerbung ihrer Kleidungsstücke angefragt. Die Bekanntheit von David Beckham macht ihn auch zu einem sehr begehrten Werbeträger.

Roger Federer

Spitzname:	Federer Express
Geburtsdatum und -ort:	8. August 1981 in Basel, Schweiz
Nationalität:	schweizerisch
Olympische Erfolge:	1 Goldmedaille, Tennis (Herren-Doppel), Beijing 2008
ATP Tour :	13 Grand Slam Titel 57 Titel im Einzel 237 aufeinanderfolgende Wochen Weltranglistenerster

Roger Federer gilt unter den meisten Fachleuten und ehemaligen Spielern als der größte Tennisspieler der Geschichte. Er ist seit 1998 als Profispieler aktiv, kann bereits jetzt auf eine eindruckliche Liste von Erfolgen verweisen und hält zahlreiche Rekorde, wie z. B. die größte Anzahl von aufeinanderfolgenden Wochen an der Spitze der Tennis-Weltrangliste (237). Seine größte Stärke ist seine Vielseitigkeit, die dem Allroundspieler ermöglicht, sich an den jeweiligen Platzbelag und den Gegner anzupassen. Trotz seines unleugbaren Naturtalents musste Federer sehr viel Arbeit in seine Erfolge stecken. Seine größte Besonderheit ist, dass er seit 2004 und seinem Erreichen der Spitze der Weltrangliste sehr oft ohne Trainer gearbeitet hat. Der weltweit verehrte Spieler verdankt seine Berühmtheit sowohl seinen sportlichen Leistungen als auch seiner Offenheit, Bescheidenheit und Freundlichkeit. Diese Eigenschaften machen ihn zu einem Idealpartner für die Werbung, die nicht zögert, seine Dienste zu nutzen. Trotz seines überwältigenden Erfolgs vergisst er die Armen nicht. Er hat verschiedene humanitäre Initiativen ins Leben gerufen und auch eine eigene Stiftung gegründet.

Shaun White

Spitzname:	Die fliegende Tomate
Geburtsdatum und -ort:	3. September 1986 in Carlsbad, Kalifornien
Nationalität:	US-amerikanisch
Olympische Erfolge:	1 Goldmedaille, Snowboard (Halfpipe), Turin 2006
Winter X-Games:	9 Gold-, 2 Silber- und 2 Bronzemedailles im Snowboard
Summer X-Games :	1 Gold-, 1 Silber- und 1 Bronzemedaille im Skateboard

Trotz eines Herzfehlers, wegen dem er sich bis zu seinem fünften Geburtstag zwei Operationen am offenen Herzen unterziehen muss, ist Shaun White ein Snowboard- und Skateboard-Ass. Er fährt mit sechs Jahren erstmals Snowboard, um seinen älteren Bruder zu imitieren, und wird bereits mit 13 Jahren zum Profi. Er ist leicht an seinen langen roten Haaren und Riesensprüngen – die ihm den Namen „fliegende Tomate“ eingetragen haben – erkennbar und regiert seit einigen Jahren unangefochten über die Haupt-Wettbewerbe im Snowboarden. White erreicht ein ganz neues Format, als er bei den Olympischen Spielen in Turin den Halfpipe-Wettbewerb gewinnt. Außer Snowboard fährt er auch Skateboard, wo er dank seiner Vielseitigkeit ebenfalls Erfolg hat – auch wenn er derzeit nicht an die Erfolge im Snowboard herankommt. Als Jugendidol ist er bei den Sponsoren sehr gefragt, die zahlreiche Merchandising-Artikel produzieren. So kam z. B. Ende 2008 ein stark beworbenes Snowboard-Videospiel namens „Shaun White Snowboarding“ auf den Markt.

Michael Jordan

Spitzname:	Air Jordan oder His Airness
Geburtsdatum und -ort:	17. Februar 1963 in New York
Nationalität:	US-amerikanisch
Olympische Erfolge:	2 Goldmedaillen, Basketball, Los Angeles 1984, Barcelona 1992
National Basketball Association:	6 Meistertitel mit den Chicago Bulls 5 Titel als wertvollster Spieler der Saison (MVP) 10 Titel als Topscorer (Korbschützenkönig) der Saison

Michael Jordan, der als bester Basketball-Spieler der Geschichte gilt, ist auch einer der größten Champions aller Sportarten überhaupt. Er stellt in der NBA, der US-Basketballprofiliga, von Anfang an das gesamte Ausmaß seines Talents unter Beweis. Während seiner Karriere stellt er zahlreiche Rekorde auf und wird so berühmt, dass man ihn an seinem Trikot – der berühmten Nummer 23 der Chicago Bulls – erkennt. Michael Jordan hat aber nicht nur die Geschichte der NBA, sondern auch jene der Olympischen Spiele geprägt. Bei seinem ersten Sieg im Jahr 1984 ist er noch am College, acht Jahre später kehrt er in Barcelona als Superstar zu den Olympischen Spielen zurück. Mit der Zulassung von Profis im Basketball ist das amerikanische Team in der Tat die Attraktion der Spiele. Das aus den besten Spielern der NBA zusammengesetzte Dream Team gewinnt das Turnier ohne Schwierigkeiten mit einem Durchschnittsvorsprung von 43,8 Punkten.

Michael Jordan, eine wahre, in allen Ländern vergötterte Sportikone, ist einer der Pioniere des Sportbusiness. Er unterzeichnet phänomenale Verträge mit Sponsoren, erhält Prozente aus dem Verkauf der Nike Air Jordan Schuhe und gründet schließlich eine eigene Marke.

Dick Fosbury

Geburtstag und -ort:	6. März 1947 in Portland
Nationalität:	US-amerikanisch
Olympische Erfolge:	Goldmedaille, Hochsprung, Mexiko 1968 (2,24 m)

Dick Fosbury prägte den Hochsprung aufgrund seiner besonderen und überraschenden Sprungtechnik, die das Publikum der Olympischen Spiele von Mexiko 1968 begeisterte. Jeder seiner Sprünge wurde von einem „Olé!“ des Publikums begleitet. Mit seinem Sprung über 2,24 m stellte er damals einen neuen Weltrekord auf und wurde Olympiasieger. Vier Jahre später verpasste er jedoch die Qualifikation für die Olympischen Spiele von München.

IV. Schritt für Schritt beschriebener Rundgang

Dieser Schritt für Schritt beschriebene Rundgang durch die Ausstellung „Heroes“ erklärt die verfolgten Ziele und weist auf Objekte und Fotos hin, die man nicht verpassen sollte. So kann sich die Lehrkraft leicht orientieren, das ausgestellte Material nutzen und den Schülerinnen und Schülern die zentralen Botschaften vermitteln.

Die Ausstellung erstreckt sich über zwei Stockwerke und ist in vier verschiedene Zonen aufgeteilt. Jeder Zone ist ein Heldentyp zugeordnet, der für eine bestimmte geschichtliche Epoche charakteristisch ist.

Erdgeschoss

- Einführung: chronologische Behandlung des Themas Sporthelden
- Der antike Held – von 776 v. Chr. bis 393 n. Chr.
- Der traditionelle Held – ab den ersten Olympischen Spielen der Neuzeit 1896

1. Stock

- Der moderne Held – ab Ende des Ersten Weltkriegs
- Der globalisierte Held – ab den 1980er-Jahren

In jeder Ausstellungszone finden Sie:

allgemeine Informationen über die Besonderheiten der Helden jener Epoche;
Porträts von Sportlern;
Objekte, die ihnen gehörten;
Medien, die sie würdigen (Plakate, Aufkleber, Fotos);
Filmauszüge;
ein Thema, das im geschichtlichen Querschnitt behandelt wird – vom antiken Griechenland bis heute: die Preise, die Sportausrüstung, die Morphologie der Athleten, die Medien.

Szenografie: Weshalb die Bezugnahme auf Comics?

Die Szenografie ist an die Bildsprache amerikanischer Comics von „Superhelden“ wie Batman, Catwoman oder Superman angelehnt. Sie übernimmt die charakteristischen Comic-Elemente Lautmalerei, Sprechblasen, Panels und einfarbige Flächen, um eine Analogie zwischen Sporthelden und Superhelden herzustellen. All diese Traumträger kennzeichnen sich durch einen erstaunlichen Werdegang und verfügen über Superkräfte oder außergewöhnliche Talente. Ihre Fähigkeiten sind natürlich auf den Sieg ausgerichtet, doch werden sie manchmal auch für eine andere ideologische oder humanitäre Sache eingesetzt. So werden die Helden zu Symbolen.

Auf spielerische, farbenfrohe und dynamische Art und Weise führt der Comic-Stil die Besucher so in das besondere Universum der Sporthelden und lädt sie ein, ihre Abenteuer hautnah mitzerleben.

Die Ausstellung: Wegleitung

Ausstellungsbesuch

Es wird empfohlen, sich zu Beginn als von der Lehrkraft geführte Gruppe durch die Ausstellung zu bewegen.

Umgang mit den Ausstellungsobjekten

Die Lehrkraft fordert die vor dem ausgestellten Objekt stehenden Schülerinnen und Schüler auf zu beschreiben, was sie sehen. Mit Fragen werden sie ermuntert, ihre Beobachtungen zu verfeinern. Die Lehrkraft ergänzt diese Bemerkungen mit zusätzlichen Informationen und unterstreicht die zentralen Aspekte.



Objekt, das gezeigt werden soll



Fragen, die die Beobachtungen verfeinern sollen



Informationen, die vermittelt werden sollen

Während des Ausstellungsbesuchs sollen die Schülerinnen und Schüler:

die Objekte und Fotos **genau betrachten**, um die Sporthelden der verschiedenen Epochen und ihre Besonderheiten kennen zu lernen;

die Objekte und Fotos **in ihren Kontext setzen**, um den Entstehungsprozess von Heldenfiguren und die Art, wie die Helden in den verschiedenen Epochen eingesetzt werden, zu verstehen;

die verschiedenen Heldentypen **vergleichen**, um zu hinterfragen, was diese über unsere eigenen Wertvorstellungen und jene unserer Gesellschaft aussagen;


sich eine eigene Meinung bilden über den Standpunkt der Ausstellung: die Wahl der Objekte und Fotos, ihre Präsentation sowie die Szenografie.

Die Zonen im Einzelnen: was zeigen, was fragen, was sagen?

Zone 1: Einführung


Allgemeine Einführung in das Ausstellungsthema


Was sagen?

-  Helden gibt es von jeher und in allen Gesellschaften. Doch der Prozess der Heroisierung hat sich gewandelt: In den verschiedenen Epochen weisen die Helden unterschiedliche Qualitäten und Eigenheiten auf. Die Sporthelden sind ein gutes Beispiel für diese Entwicklung. In der Ausstellung werdet ihr große Figuren (wieder-)entdecken, die in einer von vier wichtigen Epochen Sportgeschichte geschrieben haben.


Herakles der Modellathlet

Was zeigen?

-  Amphore mit schwarzen Figuren (um 500 v. Chr.)

-  Aus welcher Epoche stammt dieses Objekt?
Wer ist darauf abgebildet? Was tut er? Kennt ihr seine Geschichte?

Was sagen?

-  Auf dieser Keramik sieht man Herakles, der mit dem Nemeischen Löwen kämpft. Was die Szene nicht zeigt, ist, dass Herakles den Löwen in seinen kräftigen Armen erwürgte und ihn so tötete.

Herakles (oder lateinisch: Herkules) ist der Sohn des Zeus und der Sterblichen Alkmene. Er ist eine zentrale Figur der griechischen Mythologie und für seine Kraft und Intelligenz bekannt, die er bei seinen zwölf Arbeiten unter Beweis stellte. In der Antike gilt er als Schutzherr der Stadt, und es wurden Kultstätten zu seinen Ehren errichtet.


Als eigentlicher Modellathlet fand man sein Abbild in allen Gymnasien der Antike. Er kann als „Urahn“ des Sporthelden betrachtet werden, als „Gründungsmythos“. Deshalb eröffnet er den Ausstellungsbesuch.

Zone 2: Der antike Held – von 776 v. Chr. bis 393 n. Chr.


Bereich, der den antiken Festspielen von Olympia gewidmet ist. Damals wurden auch in Delphi, Korinth und Nemea Festspiele ausgetragen.

Halb Athlet, halb Gott

Was zeigen?


-  Freske antiker Helden


Was sagen?

-  Hier sind verschiedene Athleten abgebildet, welche die Festspiele gewonnen haben, darunter Milon von Kroton und Leonidas von Rhodos. Damals galten die Sieger als Helden. Sie wurden von der Gesellschaft bewundert und als Halbgötter verehrt, da man glaubte, der Göttervater Zeus würde über den Sieg bestimmen.


Die Sportarten auf dem Programm

Was zeigen?

 Antike Amphoren und Pokal (um 500 v. Chr.)

 *Erkennt ihr die dargestellten Sportarten? Werden sie heute noch ausgeübt? Welche Charakteristika weisen die Athleten auf?*


Was sagen?


 Auf diesen drei Objekten können wir einige Sportarten erkennen, die auf dem Programm der antiken Festspiele standen. Man sieht eine Quadriga-Szene (Wagenrennen), drei Läufer, Kämpfer und einen Speerwerfer. Hervorzuheben ist auch die Nacktheit der Athleten. Einzig der Wagenlenker trägt eine Tunika.

An den antiken Festspielen erhielt nur der Sieger einen Preis. Diese Preise können auf der Insel in der Mitte des Ausstellungsbereichs betrachtet werden.


Die Preise des Helden

Was zeigen?

 Olivenkranz und rotes Wollband (*taenia*)

 *Aus welchem Material wurden diese Objekte gefertigt? Sind sie wertvoll? Wie wurden sie getragen? Vergleicht sie mit den Preisen von heute.*


Was sagen?

 In Olympia erhielt der Sieger einen Olivenkranz und ein rotes Wollband, die er sich um den Kopf legte. Im antiken Griechenland waren dies die Zeichen des Sieges. Damals wurden noch keine Medaillen vergeben. Im Eingangsbereich des Olympischen Museums steht eine Kopie von Diadumenos, einer berühmten Statue, die dem griechischen Bildhauer Polyklet zugeschrieben wird. Da er sein Haupt mit dem Siegesband schmückt, muss es sich um einen Sieger handeln.


Ein Held, der in der gesamten griechischen Welt berühmt ist

Was zeigen?

 Münze

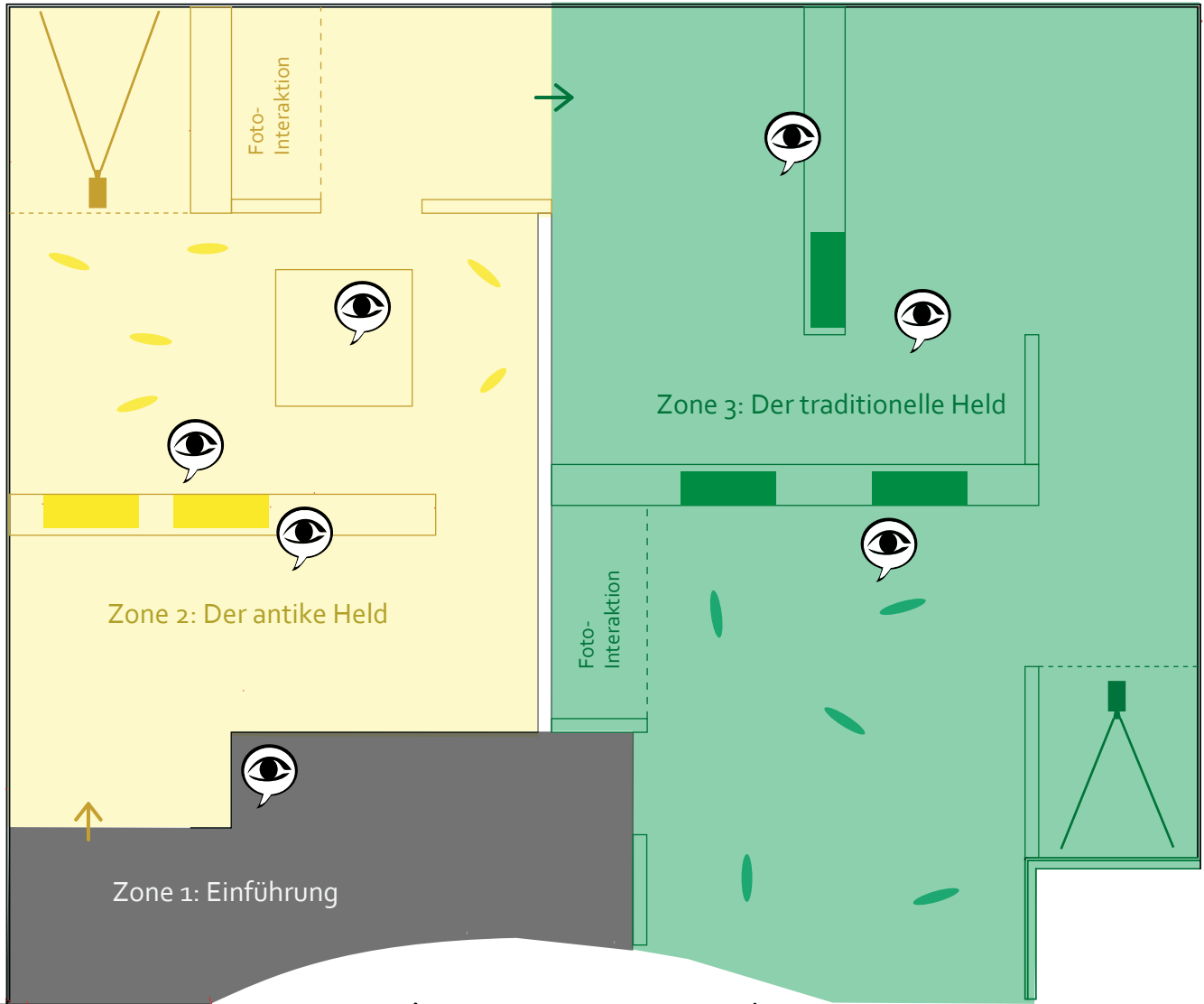
 *Wer ist auf dieser Münze abgebildet? Was ist besonders an diesem Porträt?*

Was sagen?

 Das Ebenbild des Siegers (im Profil) wird auf Münzen geprägt und so in der gesamten griechischen Welt verbreitet. Auf dieser Münze ist Flavianus abgebildet, ein berühmter griechischer Wagenlenker.

Zu Ehren der antiken Helden werden zudem Statuen errichtet und Oden (Gedichte, die von Musik begleitet eine Person oder ein Ereignis rühmen) verfasst.

Und wie sieht es Jahrhunderte später bei den Olympischen Spielen der Neuzeit aus? Dies erfahren wir in der nächsten Ausstellungszone



HEROES ERDGESCHOSS


-  Helden-Silhouetten
-  Objektvitrinen
-  Filmprojektionen
-  Foto-Interaktion

Zone 3: Der traditionelle Held – ab 1896


Bereich, welcher der Wende des 20. Jahrhunderts gewidmet ist, als Pierre de Coubertin die Olympischen Spiele der Neuzeit, die von den antiken Festspielen inspiriert sind, ins Leben ruft.

Der klassische Held wird neu erfunden

Was zeigen?

 Freske traditioneller Helden

Was sagen?

 Nach einem langen Unterbruch werden die Olympischen Spiele zu neuem Leben erweckt, und mit ihnen tauchen neue Heldenfiguren auf.

Der Sportheld gilt zwar nicht mehr als Halbgott, doch verkörpert er ein neues soziales Ideal: die Grenzen der physischen und mechanischen menschlichen Leistung immer höher anzusetzen. Der Fortschritt und die Moderne bewegen die Gemüter.


Außerdem symbolisiert der Sportheld die moralischen Wertvorstellungen der entstehenden Olympischen Bewegung: Anstrengung, moralische Reinheit, Fairness, Selbstlosigkeit und Ehre.


Das Wissen um die sportlichen Erfolge ist jedoch nur beschränkt verbreitet. Bekannt sind die Sportler nur in den oberen sozialen Schichten, der Aristokratie und der Bourgeoisie, die von den Bestrebungen der Epoche erfüllt sind.

Sehen wir uns nun einige Helden an, die damals Sportgeschichte schrieben:


Der griechische Held

Was zeigen?

 Silhouette von Spyridon Louis

 *Wie ist dieser Marathonsieger der Olympischen Spiele von Athen 1896 angezogen?*


Was sagen?


 Spyridon Louis verkörpert die Tradition und die Erneuerung der Olympischen Spiele: Der griechische Hirt ist der erste Marathon-Olympiasieger und wird rasch zum Nationalhelden. Der Marathon hat für die Griechen besondere Bedeutung, denn ihm liegt die Legende von Pheidippides zugrunde, dem Botenläufer, der im Jahr 490 v. Chr. von Marathon nach Athen gelaufen sein soll, um den Sieg der Griechen über die Perser zu verkünden. Auf diesem Foto trägt Spyridon Louis ein traditionelles griechisches Gewand – ein starkes Symbol für ein Land, das nach über vier Jahrhunderten unter türkischer Herrschaft seine Unabhängigkeit zurückgewinnt.

Einige Jahre später geht ein anderer Marathonläufer in die olympische Geschichte ein:


Der Held als Vorbild für Ausdauer

Was zeigen?


 Foto von Dorando Pietri, gestützt von Funktionären

 *Was überrascht euch auf diesem Foto? Was machen diese Herren im Anzug im Stadion? Wie schätzt ihr die Reaktion der Zuschauer ein?*

Was sagen?

 Die Olympischen Spiele von London 1908: 200 m vor der Ziellinie des Marathonlaufs bricht der bis dahin führende Italiener Dorando Pietri aufgrund einer Kreislaufschwäche zusammen. Mehrere Leute eilen ihm zu Hilfe, darunter auch der Schriftsteller Conan Doyle (Autor von Sherlock Holmes). Er rappelt sich wieder auf und bricht erneut zusammen. Angefeuert von der Menge überquert er schließlich die Ziellinie, wird jedoch zugunsten des Amerikaners John Hayes disqualifiziert. Doch die Emotionen gehen hoch und das Publikum steht hinter ihm: An der Siegerehrung am letzten Tag der Olympischen Spiele wird ihm eine Ovation bereitet.

Auch in Italien wird er ungeduldig erwartet ...

 Zeigen Sie den Schülerinnen und Schülern das Plakat, das 1908 in Capri aufgehängt wurde, um Dorando Pietris Rückkehr nach seiner Teilnahme an den Olympischen Spielen zu feiern. Es zeugt vom triumphalen Empfang, den ihm die Leute bereiteten. Er wird wie ein Held gefeiert (das Plakat beschreibt ihn gar als Sieger des Marathons von London). Wenn er offiziell auch keine Medaille gewonnen hat, so gilt er doch als Held, der Einsatz und Ausdauer bewiesen hat. Was hier zählt, ist nicht der Sieg, sondern das Verhalten angesichts der Anstrengung. Und der Athlet sieht sich verherrlicht in der Legende, die ihn begleitet.


Der Weg führt nun in den 1. Stock. Im dortigen Ausstellungsbereich tauchen wir ein in eine Epoche, da die Olympiateilnehmer in der breiten Öffentlichkeit immer mehr an Bekanntheit gewinnen.

Zone 4: Der moderne Held – ab Ende des Ersten Weltkriegs


Dieser Bereich ist der Nachkriegszeit gewidmet – einer Zeit, die von der Erschütterung der Kräfteverhältnisse zwischen den Nationen, aufkeimenden totalitären Ideologien und großem technischen Fortschritt geprägt ist.

Der Held als Fahnenträger

Was zeigen?


 Freske moderner Helden


Was sagen?

 Der moderne Sportheld erhält auch eine politische Dimension und wird zum Fahnenträger seiner Nation. Er ist seinem Vaterland treu ergeben und stolz, dessen Farben zu tragen. Die großen Sportveranstaltungen dienen als Rahmen für die Zelebration von bisweilen übersteigertem Nationalstolz. In dieser Zeit entwickeln sich die Olympischen Spiele zur bekanntesten Sportveranstaltung überhaupt, und die Olympiasieger werden verehrt wie nie zuvor. Einige von ihnen werden von einem Regime instrumentalisiert, andere wiederum nutzen ihren Heldenstatus, um sich für eine Sache, ein Ideal stark zu machen. So wird ihre eigene Individualität verwischt, und sie werden zu eigentlichen Botschaftern.


Der symbolische Held

Was zeigen?


 Foto von Jesse Owens auf dem Podest im Jahr 1936

 Dieses Foto wurde zu einem Symbol. Wisst ihr weshalb?

Was sagen?

 Der afroamerikanische Athlet Jesse Owens gewinnt an den Olympischen Spielen von Berlin 1936 die Goldmedaille

über 200 m, 400 m, 4x100 m und im Weitsprung. Auf diesem Foto verkörpert Owens ein Symbol: Seine glänzenden und wiederholten Siege lachen den damaligen Nazi-Theorien der Überlegenheit der arischen Rasse Hohn.

-  Verweisen Sie auf die Bücher über Owens: Sie belegen seine große Bedeutung in der Geschichte der olympischen Rekorde und der Geschichte überhaupt. Die Publikationen über seinen Werdegang sind zahlreich und tragen zu seiner Heroisierung bei. Sie schaffen die Legende Owens.

Und aufgrund dieser Legende wird auf alles, was ihm einst gehörte, besonderes Augenmerk gerichtet:


Der museifizierte Gegenstand


Was zeigen?

-  Jesse Owens' Schuh

-  Welche Rolle spielt dieser Schuh? Was erzählt er uns?
Inwiefern ist dies mehr als nur ein Sportschuh? Was empfindet ihr bei seinem Anblick?


Was sagen?


-  Dies ist kein gewöhnlicher Schuh. Er verkörpert vielmehr den Helden, der ihn trug. Anhand dieses Schuhs als Teil der Sammlung des Olympischen Museums kann die Geschichte von Jesse Owens erzählt werden. Er gilt als Wertgegenstand, oder gar als Objekt mit „sakralem“ Charakter.

-  Was sind für euch wichtige „Sportgegenstände“?
Hättet ihr gerne den Tennisschläger von Federer? Die Skier von Defago?


Der wiederverwertete Held

Was zeigen?

-  Titelseite der Zeitschrift News Week mit Nadia Comaneci

-  Wie wirkt dieses Foto auf euch?
Um welche Zeitschrift handelt es sich? Ist es ein Sport-Magazin? Wer liest die Zeitschrift?
Was haltet ihr von der Überschrift? Was denkt ihr, weshalb Comaneci zum Star werden wird?

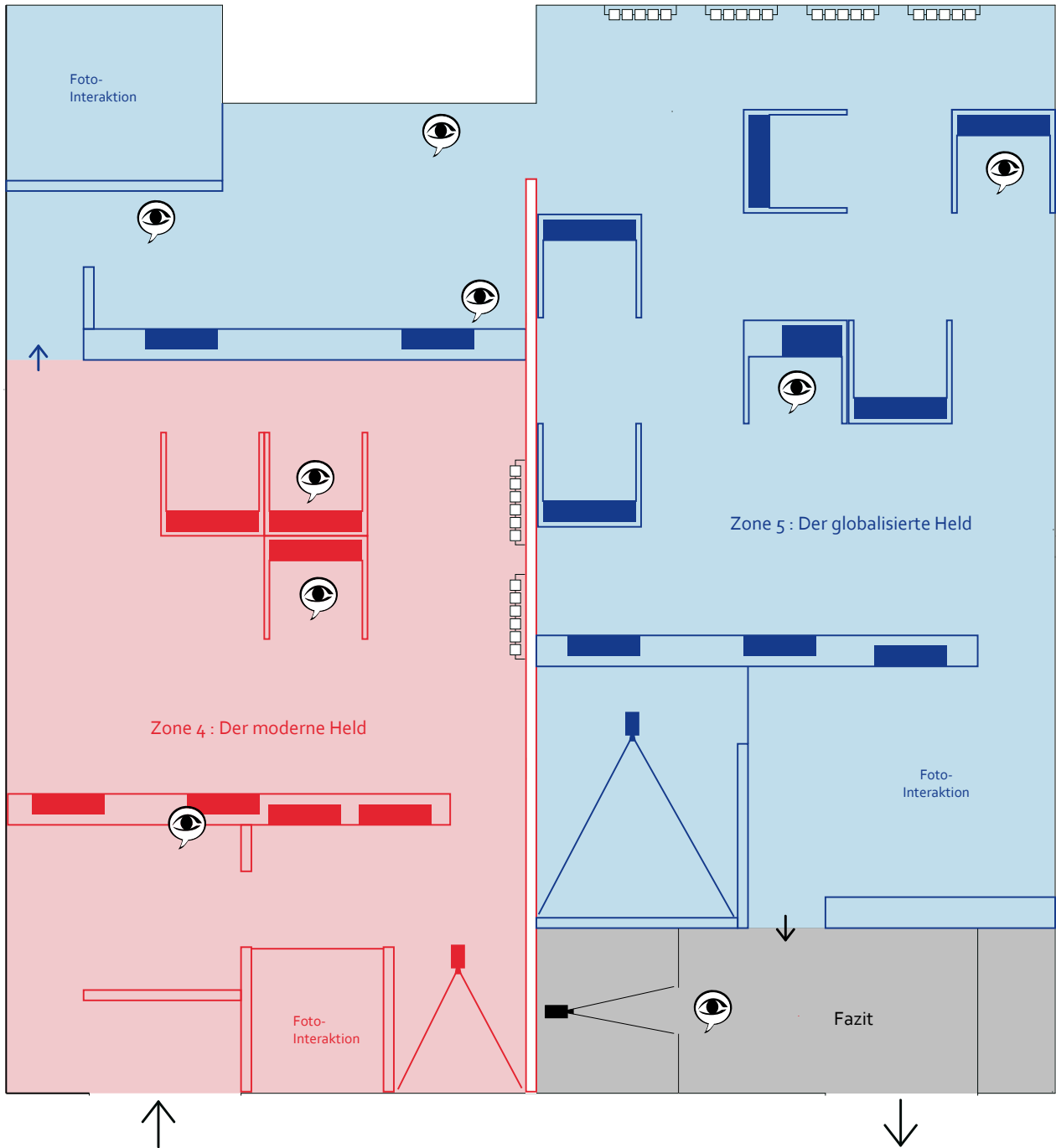
Was sagen?

-  Die junge Turnerin, die auf der Titelseite dieser Zeitschrift prangt, ist die Rumänin Nadia Comaneci. An den Olympischen Spielen von Montreal 1976 gewann sie drei Goldmedaillen. Dieses Foto von damals illustriert die Anmut und perfekte Technik dieser erst 14-jährigen Athletin. Als erste Turnerin in der olympischen Geschichte erhielt sie die Bestnote 10.

Diese Titelseite zeigt, wie die Sporthelden einen immer wichtigeren Platz in der breiten Öffentlichkeit einnehmen. In der Moderne geht die Bekanntheit des Helden über die Grenzen der Sportwelt und der bürgerlichen Elite hinaus und erreicht weite Teile der Bevölkerung. Der Held erlangt einen höheren Bekanntheitsgrad als die Helden der ersten Olympischen Spiele der Neuzeit.

Und diese Bekanntheit wird von einem Regime bisweilen auch zu nicht sportlichen Zwecken verwendet:

Comaneci wird vom kommunistischen Regime von Nicolae Ceaușescu „wiederverwertet“, das aus ihr ein Beispiel für Erfolg, ein Vorbild macht. Aufgrund ihres Status als Nationalheldin wird sie rund um die Uhr überwacht und kann nicht ihr eigenes Leben führen. Schließlich flieht sie nach Kanada und von dort in die USA.



HEROES

1. STOCK

Weshalb wird der Sport für politische Propaganda genutzt?


Der moderne Held stellte – manchmal auch gegen seinen Willen – ein Ideal dar. Doch was sagt uns der Held von heute, der auf TV-Bildschirmen und in der Werbung omnipräsent ist? Dieser Frage gehen wir im nächsten Ausstellungsbereich auf den Grund.

Zone 5: Der globalisierte Held – ab den 1980er-Jahren


Dieser Bereich ist der Gegenwart gewidmet, in der die Präsenz der Massenmedien rasant zunimmt und der Zugang zu Informationen erleichtert wird.

Der hypermediatisierte Held

Was zeigen?

 Freske globalisierter Helden

Was sagen?


 Die Sporthelden werden hypermediatisiert: Die Götter des Stadions sind nun auch die Götter des Bildschirms. Die Globalisierung der Information ermöglicht eine Identifizierung mit den Sporthelden auf nationaler und internationaler Ebene.


Der Sportheld, der allseits bewundert wird, besteht weiterhin. Doch ein neues Modell, ein Spiegelbild der persönlichen Wertvorstellungen, drängt sich nach und nach in den Vordergrund. Jeder wählt seine Helden nach seinen eigenen Kriterien – der Held wird persönlicher.

In den Medien ähnelt die Berichterstattung über Sportler immer mehr jener von „Promis“. Man interessiert sich für die Einzelheiten seines Privatlebens, und sein Heldenstatus ist vergänglicher: Schon nach kurzer Zeit wird er wieder in Frage gestellt oder durch einen neuen Star ersetzt.


Der Promi-Held

Was zeigen?

 Wand mit Titelseiten von Zeitschriften


 *Woran denkt ihr beim Anblick dieser „Freske“? Wen erkennt ihr?
Woher kennt ihr diese Persönlichkeiten?*


Was sagen?

 Das Privatleben der Athleten fasziniert die breite Öffentlichkeit: Wir wissen, wer mit wem bekannt ist, wo die Stars ihren Urlaub verbringen, welcher Designer ihren Anzug entworfen hat.


Der vermarktete Held: von den „Promi“-Seiten bis zum Merchandising

Was zeigen?

 Foto und Parfüm von David Beckham

-  *Kennt ihr dieses Parfüm? Was sagt es euch?
Ist dies eurer Meinung nach ein Gegenstand, der in ein Museum gehört?*


Was sagen?


-  1999 gewinnt Beckham mit Manchester United die Champions League und wird weltberühmt. Doch ist er dies aufgrund seiner fußballerischen Fähigkeiten oder weil er immer wieder Modemagazine und „Promi“-Seiten von Zeitschriften aus aller Welt ziert? Seit Jahren nimmt er an TV-Shows teil, präsentiert Kleiderlinien und hat gar ein eigenes Parfüm kreiert, das wir hier sehen.

Dieses Parfüm stellt eine neue Dimension des Heldentums dar: seine Vermarktung. Das Merchandising macht aus dem Helden eine eigentliche Konsumware. Mit dem Kauf dieses Parfüms eignet man sich etwas an, das Beckhams Namen trägt, und kann sich ihm auf diese Weise nahe fühlen, ihn imitieren. Wir sind hier weit von einer sportlichen Leistung entfernt. Auch mit dem Gegenstand, der einem Helden gehörte und „sakralen“ Charakter aufweist, hat dies nichts zu tun. Der Merchandising-Artikel wird in rauen Mengen produziert, ist somit leicht erhältlich und kann zu klingender Münze gemacht werden.


In der Haut des Helden

Was zeigen?

-  Videospiel von Shaun White und ein Foto von ihm, auf dem er sein eigenes Spiel spielt

-  *Was haltet ihr von einem Elitesportler, der sein eigenes Videospiel lanciert?
Würdet ihr es gerne spielen? Weshalb? Was stellt Shaun White für euch dar?*

Was sagen?


-  Shaun White, Olympiasieger von Turin 2006, ist ein Snowboard-Star und Idol für viele Jugendliche. Er ist bei den Sponsoren sehr gefragt, weshalb sein Abbild mit zahlreichen Konsumwaren in Verbindung gebracht wird. Das Videospiel „Shaun White Snowboarding“ ist ein Beispiel dafür.


Dieses Spiel zeigt die enge Beziehung auf, die zwischen einem Fan und seinem Helden entstehen kann. Man kann sich heute virtuell in die Haut seines Helden versetzen und ihn imitieren. Der Held ist nicht mehr unerreichbar. Er wird zu einer Figur, die man für die Dauer eines Spiels selbst verkörpern kann.

Machen Sie die Schülerinnen und Schüler beim Betrachten der verschiedenen Werbematerialien und Merchandising-Artikel auf die „kommerzielle“ Rolle aufmerksam, die ein Sportler spielen kann. Die Marken nutzen deren Berühmtheit, um die eigene Visibilität zu fördern. So scheint der Athlet sich auf Fotos manchmal in eine Plakatwand zu verwandeln. Natürlich trägt diese vermehrte Medienpräsenz zu ihrer Berühmtheit bei – doch wie steht es um ihre Heroisierung?


Der Heldenkult

Was zeigen?

-  Foto eines Maradona-Fans und Trikot von Maradona

-  *Wie drückt der Fan auf diesem Foto seine Bewunderung für Maradona aus?
Was fühlt dieser Fan eurer Ansicht nach? Weshalb kauft man das gleiche Trikot wie Maradona?*

Was sagen?

 Der argentinische Fußballer Maradona gewann 1986 den Weltmeistertitel und wird auf der ganzen Welt verehrt. Sein Werdegang ist außergewöhnlich: Der Ausnahmespieler wurde im Jahr 2000 zum „Fußballer des Jahrhunderts“ gekürt und gilt als einer der besten Fußballtechniker aller Zeiten.

Das Trikot, das ihr hier seht, wurde für viele Fans zu einem „Fetisch-Objekt“. Mit dem Kauf dieses Trikots kann sich ein jeder ein Stückchen eines Traums zu Eigen machen und sich mit seinem Helden identifizieren.

Doch Maradona löste auch Kontroversen aus: Er kam immer wieder in die Kritik für sein bisweilen gewalttätiges und betrügerisches Verhalten und seinen Kokain-Konsum. Dieses getrübbte Heldenbild ermöglicht, die dunkle Seite anzusprechen, die bei einem Elitesportler zu Tage treten kann.

 *Wie kann es eurer Meinung nach zu einem fragwürdigen Verhalten kommen? Spielt der Druck der Medien eine Rolle? Oder der Druck der Öffentlichkeit? Darf ein Held Schwäche zeigen? Wenn ja, bleibt er dennoch ein Held? Darf sich ein Held alles erlauben?*

Im letzten Ausstellungsbereich können wir die verschiedenen Heldentypen, denen wir in der Ausstellung begegnet sind, erörtern und den Ausstellungsbesuch abschließen.

Fazit


Was zeigen?

 Installation, welche die Helden der verschiedenen Epochen, die in der Ausstellung zu sehen sind, vermischt.

Was sagen?

Um weiterzukommen, brauchen Sportler Vorbilder. Nicht selten erwähnen Spitzenathleten ihre Helden in Interviews. So war Carl Lewis fasziniert von Jesse Owens, und Roger Federer zitiert gerne Björn Borg.

Diese Helden von heute inspirieren ihrerseits die neuen Generationen. So tragen sie vielleicht dazu bei, die Helden von morgen hervorzubringen.

 *Welcher Held hat euch besonders geprägt? Weshalb?
Wer sind eure eigenen Helden aus der Sportwelt oder anderen Bereichen eures täglichen Lebens?
Was hat diese Bewunderung ausgelöst?
Teilt ihr diese Bewunderung mit anderen Familienangehörigen?
Faszinieren euch diese Helden?
Sind sie Vorbilder für euch? Scheinen sie unerreichbar für euch?*

Sammeln Sie die Eindrücke der Schülerinnen und Schüler.

V. Spielerische Aufgaben in der Ausstellung

Im Anschluss an den Ausstellungsbesuch mit der Klasse kann die Lehrkraft ihren Schülerinnen und Schülern eine spielerische Aufgabe erteilen, damit sie die Ausstellung in kleinen Gruppen nochmals frei durchlaufen und eigenständig bestimmte Informationen suchen können, um diese zu verinnerlichen.

Für 6- bis 11-Jährige: *Auf Heldensuche*

Dauer (Empfehlung):	30–45 Minuten Führung mit der Lehrkraft 30–45 Minuten Spiel und Gesprächsrunde
Material:	Spielkartenbox (beim Empfang des Olympischen Museums erhältlich, Reservation obligatorisch). Diese Box enthält: - 30 Fotos von Sporthelden und Helden aus anderen Bereichen in Kartenform - 1 kleine Helden-Karte für die Lehrkraft
Spielidee:	Aus einer Auswahl von Karten müssen die Schülerinnen und Schüler diejenigen Sporthelden suchen, die in der Ausstellung vorgestellt werden, und herausfinden, welcher Held in ihrer Kartenauswahl kein Sportheld ist.
Ablauf des Spiels:	3er-Gruppen bilden. Jede Gruppe erhält 3 Fotos und durchläuft die Ausstellung nochmals, um die Helden ihrer Kartenauswahl zu suchen.
Ende des Spiels:	Das Spiel ist beendet, wenn alle Gruppen die zwei Sporthelden ihrer Kartenauswahl in der Ausstellung gefunden haben. Danach stellt jede Gruppe der Klasse die Helden vor, die sie gefunden hat, und nennt deren Name, Herkunft und sportliche Disziplin. Schließlich zeigt die Gruppe der Klasse die Karte des Helden, den sie nicht gefunden hat. Wenn niemand den Helden erkennt, erklärt die Lehrkraft, um wen es sich handelt. <i>Anmerkung für die Lehrkraft:</i> Bitte bringen Sie die Spielkartenbox am Schluss wieder zum Empfang des Museums zurück.

Für 12- bis 16-Jährige: *Werde zum Helden deines Ausstellungsbesuchs*

- Dauer (Empfehlung):** 30–45 Minuten Führung mit der Lehrkraft
30–45 Minuten Spiel und Gesprächsrunde
- Material:** Zum Anschauen am Eingang der Ausstellung:
Tafel mit den Spielregeln
Box mit „Fragekarten“
Ausstellungsplan
Beim Empfang des Museums erhältlich:
1 Spielbogen pro Gruppe
1 Bleistift
- Spielidee:** Der Spielende schlüpft in die Rolle eines Athleten, der mit einer schwierigen Situation konfrontiert ist und aus drei Vorschlägen einen Ausweg finden muss. Diese Wahl führt ihn an eine bestimmte Stelle in der Ausstellung, wo er die Folgen seiner Entscheidung entdecken wird. Auf diese Weise wird er dazu aufgefordert, sich Gedanken darüber zu machen, was den Menschen ausmacht und was den Helden.
- Auf reale Situationen gestützt ermöglichen die Fragen und ihre Folgen den Schülerinnen und Schülern, die Grundsätze der Heroisierung zu entschlüsseln, die Werte, welche die Helden verkörpern, aufzugreifen und von Identifikationsmustern zu sprechen. Ist der Sportheld ein universelles Vorbild?
- Ablauf des Spiels:** Alleine oder zu zweit (empfohlen) ziehen die Schülerinnen und Schüler am Eingang der Ausstellung eine „Fragekarte“. Sie besprechen die Situation, die ihnen vorgelegt wurde und wählen eine Antwort. Dieser Antwort entsprechen ein lautmalerischer Ausdruck und die Nummer einer „Antwortkarte“. Sie notieren den Ausdruck und die Nummer auf ihren Spielbogen.
- Mithilfe des Ausstellungsplans suchen die Schülerinnen und Schüler die Stelle, auf die ihr lautmalerischer Ausdruck hinweist, und begeben sich dorthin. Vor Ort entdecken sie auf der „Antwortkarte“ die Folgen ihrer Wahl: werden sie einen Kranz gewinnen? Müssen sie die Partie nochmals von vorn anfangen? Verlieren sie alle ihre Auszeichnungen? Sie notieren das Ergebnis auf ihren Spielbogen.
- Danach gehen sie zurück zum Anfang der Ausstellung, um eine neue „Fragekarte“ zu ziehen und mit dem Spiel fortzufahren.
- Anmerkung für die Lehrkraft:* Bitte im Verlauf des Spiels sicherstellen, dass die Schülerinnen und Schüler ihre Karten wieder zurücklegen.
- Ende des Spiels:** Das Spiel ist beendet, wenn alle Schülerinnen und Schüler ihren Spielbogen ausgefüllt haben. Anschließend findet eine Gesprächsrunde statt. Die Lehrkraft fragt die Schülerinnen und Schüler, wie ihr Werdegang als Athleten aussah: haben sie mehrere Kränze gewonnen? Sind sie auf Schwierigkeiten gestoßen? Was macht ihrer Meinung nach einen Helden aus? Die Haltung, die Umstände, der geschichtliche Kontext, der Zufall?

VI. Zur Vertiefung

Analyse der Sportpresse

Wenn es darum geht, Höchstleistungen zu kommentieren, gleicht die Sportberichterstattung nicht selten einem mythologischen Heldenepos. Athleten werden zu „Göttern des Stadions“, die Leistungen sind „glänzend“, die Resultate „außerordentlich“.

Medium: Sportteil einer Tageszeitung

Es können auch andere Medien, in deren Zentrum andere Arten von Helden stehen, analysiert werden: Artikel in Tageszeitungen, Fernsehsendungen, Werbeplakate usw.

Filmanalyse: Der wiederverwertete Held

Anlässlich der Olympischen Spiele von Berlin 1936 dreht Leni Riefensthal den Dokumentarfilm „Olympia“, der die Schönheit im olympischen Wettkampf glorifiziert. Im Dienste der Nazi-Ideologie, die den Helden als Übermenschen und Angehörigen einer angeblich „höheren Rasse“ sieht, verherrlicht Riefensthal die Plastizität des Körpers. Die Filmemacherin zelebriert die Reinheit des Körpers und den Leistungskult.

Medium: *Olympia*, 1938

Gedanken über Superhelden

Nach den Comics erobern die Superhelden nun die Leinwand. Superkräfte, Superkostüme, Superpermissionen: Verkörpern Superhelden unseren Wunsch, ein Übermensch zu sein?

Medium: Fernsehserie *Heroes*

Auf der Spur der Manga-Helden

In den japanischen Comics kommen oft Sporthelden vor. Darin werden Heldenfiguren und Sportarten wie Fußball, Karate, Ballett oder Tischtennis aus einem anderen Blickwinkel betrachtet.

Medium: Für eine Auswahl an Mangas, siehe Bibliografie im Anhang.

Interviews mit Helden

Die Schülerinnen und Schüler analysieren verschiedene Interviews mit Sportlern. Anschließend versetzen sie sich in die Rolle des Journalisten und bereiten ein Interview mit einem Athleten ihrer Wahl vor.

Medium: Sportteil der wichtigsten Tageszeitungen.

VII. Bibliografie und Websites zum Thema

Bücher

HELMOLD, Günther, *Olympische Götter- und Heldensagen*, Mecke, 2007

Ein Streifzug durch die gesammelte griechische Sagenwelt mit Ahnenstammbaum und alphabetischem Verzeichnis aller Götter, Helden und Begriffe. Einheitlich zusammengetragen und schmunzelnd in ein fröhlich-ernsthafes Gewand gehüllt.

EVSLIN, Bernard: *Götter, Helden, Ungeheuer: Die Welt der griechischen Mythen*, DTV, 2008

Wer kennt heute noch den Götterhimmel der Griechen, der mit seinem Verwandtschaftsgeflecht, den Intrigen, Seitensprüngen, Liebschaften und Racheplänen eher ein Abbild der menschlichen Irrungen und Wirrungen als göttliches Vorbild ist? Bernard Evslin lässt in seinen Geschichten die alten mythischen Götterlegenden und Heldensagen wieder aufleben.

REINHARD, Karl-Walter, *1000 Olympiasieger: Die Besten der Sommer- und Winterspiele*, Naumann & Göbel Verlagsgesellschaft mbH, 2007

Olympische Spiele haben die Menschen zu allen Zeiten in ihren Bann gezogen. Doch wer waren die größten aller Goldgewinner? Dieses Nachschlagewerk gibt einen einzigartigen Überblick über Olympias außergewöhnliche Persönlichkeiten – die 1000 größten Sieger versammelt in einem Buch.

MÖLLER, Ruwen, *Fußballer als mediale Helden: Zur Inszenierung und Imagebildung von Profifußballern in den Medien*, GRIN Verlag, 2007

Sport, insbesondere Fußball, hat sich zu einem komplexen Phänomen entwickelt, dessen Darstellung in den Medien einen immer größeren Stellenwert einnimmt. Fußballspieler wie David Beckham oder Ronaldinho sorgen nicht mehr nur aufgrund ihrer Tore für Schlagzeilen.

MÄHRLEIN, Julia, *Der Sportler als Marke: Entwicklung, Vorteile, Erfolgsfaktoren*, VDM Verlag Dr. Müller, 2004

Der Sportler als Marke wird der Botschafter der Werbeindustrie. Über welche Eigenschaften und Fähigkeiten muss ein Sportlerstar jedoch verfügen, um sich als Marke etablieren zu können? Welche gesamtgesellschaftlichen Faktoren sind ausschlaggebend für seinen Erfolg?

STAUFFER, Rene, *Das Tennisgenie: Die Roger Federer Story*, Pendo Verlag GmbH, 2007

Von Federers Kindheit bis zu seinem Durchbruch als Seriensieger: Diese Biografie bietet jede Menge Überraschendes und Neues über den Star ohne Allüren und über die Menschen an seiner Seite.

Wissenschaftliche Abhandlungen

KNIPLITSCH, Peter, *Moderne Helden: Spitzensportler und ihre Rollen in der Kultur von heute*, Diplomarbeit der Universität Graz, 2007

LASCHIN, Nils, LANGE, Simon, *Imagekonstruktion eines deutschen Sportstars: Die mediale Inszenierung von Dirk Nowitzki*, GRIN Verlag, 2005

TANZLER, Michaela, *Der Sportler als Held, eine mediale Konstruktion: Vergleich zwischen Hermann Maier und Michael Konzel*, Diplomarbeit der Universität Wien, 2002

Links

Marvel – Seinen eigenen Superhelden gestalten:
http://www.marvel.com/create_your_own_superhero

Offizielle Website der Olympischen Bewegung:
<http://www.olympic.org/> (auf Französisch und Englisch verfügbar)

Mangas und Sport

Kampfkunst	TANAKA, Akio, <i>Shamo</i> , Egmont Ehepa Verlag, 1998
Basketball	TAKEHIKO, Inoue, <i>Slam Dunk</i> , Panini-Verlag, 1991
Ballett	SODA, Masahito, <i>Subaru</i> , Egmont Ehepa, 2000
Fußball	HAGE, Anike, <i>Gothic Sports</i> , Tokyopop, 2005
	TAKAHASHI, Yoichi, <i>Captain Tsubasa</i> , Carlsen Comics, 1981
Rollschuh	OH, Great, <i>Air Gear</i> , Heyne Manga, 2003
Tennis	TAKESHI, Konomi, <i>The Prince of Tennis</i> , Tokyopop, 2006

VIII. Praktische Hinweise

Das Olympische Museum

Quai d'Ouchy 1

Case postale

1001 Lausanne

edu.museum@olympic.org

www.olympic.org/education

Tel. +41 (0)21 621 65 11

Fax +41 (0)21 621 65 12

Module für einen Besuch der Ausstellung „Heroes“ vom 26. März bis 13. September 2009

a) Führung (Dauer: 1 ½ Std.)

Für 6- bis 11-Jährige:

Führung & Workshop Heroes Academy

Die Schülerinnen und Schüler erschaffen sich eine Identität als Superheld, erfinden eine Sache, für die sie eintreten, verkleiden sich, üben Gesten und Verhaltensweisen ein und machen sich in Begleitung eines Museumsführers auf Entdeckungsreise durch die Ausstellung *Heroes*.

Für 12- bis 16-Jährige:

Führung & Spiel Werde zum Helden deines Ausstellungsbesuchs

In Begleitung eines Museumsführers entdecken die Schülerinnen und Schüler die Ausstellung *Heroes*. Anhand eines Rätselspiels setzen sie sich anschließend mit dem Schicksal der Helden der Olympischen Spiele auseinander. Sie besprechen schwierige Situationen, mit denen sie konfrontiert werden, und treffen Entscheidungen, die ihren Weg durch das Museum beeinflussen. Kann jeder zum Helden werden?

b) Museumsbesuch ohne Führung, mit Lehrmaterial

Für 6- bis 11-Jährige:

Auf Heldensuche

Ein Kartenspiel, das auf Voranmeldung am Empfang des Museums ausgeliehen werden kann.

Für 12- bis 16-Jährige:

Werde zum Helden deines Ausstellungsbesuchs

Eine frei zugängliche spielerische Aufgabe innerhalb der Ausstellung (von der Lehrkraft erklärt).

Unabhängig vom gewählten Modul – mit oder ohne Führung – müssen Museumsbesuche von Klassen ungedingt angemeldet werden. Kündigen Sie bitte Ihren Besuch zwei Wochen im Voraus an, sei dies telefonisch unter +41 (0)21 621 67 27, per Fax an die Nummer +41 (0)21 621 65 12 oder per E-Mail an die Adresse edu.museum@olympic.org.

Öffnungszeiten

Das Olympische Museum ist täglich von 9 bis 18 Uhr geöffnet.
Vom 1. November bis 31. März montags geschlossen.

Eintrittspreise

Schulen (obligatorische Schulzeit)	CHF 6.-/Schüler
Begleitperson pro 10 Schüler	Eintritt frei
Führung für Schulen (mit Workshop oder Spiel)	CHF 50.-
Kinder von 6 bis 16 Jahren und Studierende (Einzelpersonen)	CHF 10.-
Erwachsene (Einzelpersonen)	CHF 15.-

Anreise

Mit der U-Bahn

Vom Bahnhof: M2 (Richtung „Ouchy“) bis zur Haltestelle „Ouchy“.

Von Ouchy: Von der M2-Haltestelle „Ouchy“ führt ein Fußweg linker Hand dem See entlang bis zum Olympischen Museum.

Mit dem Bus

Bus 8 und 25 : Musée Olympique

Bus 4 : Montchoisi

Mit dem Auto

Autobahnausfahrt „Lausanne-Sud“. Beim Kreisell dem See entlang bis Ouchy fahren, dann den Schildern „Musée Olympique“ folgen.

Parkplätze

Parkplätze befinden sich entlang des Quai d'Ouchy oder im Parkhaus „Navigation“ (Einfahrt vor dem Hotel Mövenpick Radisson).

Besucher mit Mobilitätsbehinderung

Zugang über den Nord-Eingang des Museums.



Impressum

Herausgeber

© IOC, Olympisches Museum, Lausanne, 1. Ausgabe 2009

Verfasserin

Sandrine Moeschler, Abteilung für Bildung und Kultur

Projektleiterin

Anne Chevalley, Leiterin der Abteilung für Bildung und Kultur

Wissenschaftliche Validierung

Fabien Ohl, Professor an der Fakultät für Gesellschafts- und Politikwissenschaften der Universität Lausanne und wissenschaftlicher Berater der Ausstellung *Heroes*.
Lucie Schoch, Assistentin an der Fakultät für Gesellschafts- und Politikwissenschaften der Universität Lausanne

Grafische Gestaltung und Illustrationen

Julien Cordebar

Deutsche Übersetzung

Judith Schwegler
Cornelia Heimgartner

Druck

IOC

Bildnachweis

Seite 11: Milon von Kroton © Getty – Suzanne Lenglen © IOC – Jesse Owens © IOC – Mohamed Ali © Getty – Hassiba Boulmerka © Getty – Zinédine Zidane © Getty/Michael Steele – David Beckham © Getty/Alex Livesey – Roger Federer © IOC/John Huet – Shaun White © IOC/Yo Nagaya.

Seite 14-15 : Ball des Dream Teams © IOC – Jordan auf dem Podest © Getty/Mike Powell – Jordan auf dem Feld © Getty/Mike Powell – Statue zu Ehren von Jordan © Getty/Jonathan Daniel – Fans von Jordan © Getty – Jordan umringt von Journalisten © Getty – Auszug eines Artikels in L'Equipe Magazine, S. 82, Nr. 1268, 100 % Jordan, 14. Oktober 2006.

Seite 17 : Themen-Insel „Leichtathletik“ des Olympischen Museums © IOC/Claude Bornand – Schuh von Dick Fosbury © IOC.

Dieses Dokument ist auch auf Englisch und Französisch verfügbar.
Es kann auf www.olympic.org/education heruntergeladen werden.

Das Olympische Museum
Quai d'Ouchy 1
Case postale
1001 Lausanne
edu.museum@olympic.org
www.olympic.org/pedagogie
Tél. +41 (0)21 621 65 11
Fax +41 (0)21 621 65 12