



VÄRLDSKULTURMUSEERNA
THE NATIONAL MUSEUMS OF WORLD CULTURE

IDROTT I ANTIKENS GREKLAND

LÄRARHANDLEDNING TILL TEMATIK I DEN
DIGITALA LÄRPLATTFORMEN *ANTIKEN*

Grundskola åk 7-9, gymnasieskola och vuxenstuderande i ämnena
Historia, SO, Religion, Svenska och Bild

Introduktion

Den digitala lärplattformen *Antiken* erbjuder ett stort utbud av kunskaps- och lärmaterial om antikens Grekland och Romarriket främst inom ramen för skolämnet Historia i grundskolans årskurs 7-9, samt gymnasieskolan och vuxenutbildning. Anpassade kopplingar kan även göras till ämnena Svenska, Bild och Religion/ Religionskunskap utifrån teman om litteratur, dramatik, konst, religion och mytologi. Lärplattformens innehåll kan levandegöra läroplansanknuten tematik, skapa engagemang och en bas för samtal, och därigenom ligga till grund för ett starkt lärande (se Läroplanskopplingar Antikens Grekland Online). Inom kulturområdena Grekland och Rom lyfts olika teman fram - *Politik & Samhälle, Liv & Död, Religion & Mytologi, Krig & Konflikter, Vetenskap & Språk, Handel & Ekonomi, Litteratur & Dramatik, Konst & Arkitektur, samt Idrott*. Inom dessa teman finns ett stort utbud av underteman. Hur olika drag och aspekter av de historiska kulturerna lever kvar inom vårt eget samhälle och vår egen samtid finns alltid med som ett givet undertema.

Plattformens innehåll utgår från de senaste forskningsrönen och diskussionerna inom de arkeologiska och historietvetenskapliga studierna. Källmaterialet utgörs av Medelhavsmuseets föremålssamling, arkeologiska miljöer och byggnadsmonument, skriftliga förstahandskällor, forskningslitteratur, skönlitterära alster, fotografier, historiska målningar och kartor. Till detta kommer 3D-modeller, övrigt bildmaterial, tidslinjer, samt ett tiotal kortfilmer som utgår ifrån ett museiföremål som "vecklas ut", levandegörs och sätts i sin rätta kontext.

Tanken är att det gedigna materialet kan användas av lärare och elever på olika sätt - både i form av lärarens "katederundervisning" och elevernas egna självstudier.



Under mer formell "katederundervisning" kan lärare föreläsa för eleverna utifrån plattformens innehåll. Webbmaterialen kan då projiceras på duk i klassrummet. Som introduktion finns övergripande sidor om begreppen "antiken", "antikens Grekland" och "Romarriket" med tillhörande tidslinjer och kartor, samt en guide till hur ett föremål kan tolkas. Varje tema har därefter en specifik introduktionssida som introducerar dess innehåll och ställer frågor vars svar kan hittas i dess följande underteman. Ofta introduceras varje huvudtema av en kortfilm där ett museiföremål levandegörs och sätts i sin rätta kontext. Varje undertema inleds med en gestaltande bild och/eller föremål, och avslutas nästan alltid av ett föremål. Ständigt finns länkar till fler museiföremål som går att hitta i databasen Carlotta, såväl som gedigna lärarhandledningar med övningar och frågor utifrån varje tema och kultur. Efter att läraren introducerat övergripande tidsperiod och kulturområde, eller specifika teman, kan eleverna själva ta vid med olika underteman, göra övningar och besvara frågor som finns i de olika lärarhandledningarna. Mellan lärarstyrda och elevstyrda moment kan undervisningen därefter varieras.

Nedan följer exempel på övningar och arbetsuppgifter kopplade till ett specifikt tema med underteman, innehåll, bilder, kartor, museiföremål, kortfilmer mm.

Inför användandet av lärplattformen

För att eleverna på bästa sätt ska kunna ta sig an den digitala lärplattformens innehåll kan det vara bra att redogöra för vissa fakta, teman och begrepp, såväl som museerna i sig:

Världskulturmuseernas webbsida

[Världskulturmuseerna - Världskulturmuseerna \(varldskulturmuseerna.se\)](http://varldskulturmuseerna.se)

Filmer om Världskulturmuseerna och deras museer och samlingar hittas via:

<https://www.youtube.com/user/varldskulturmuseet>

Världskulturmuseernas onlineprogram

Antikens Grekland Online – en interaktiv digital föreläsning med museipedagog som projiceras på duk i klassrummet och leder undervisningen därifrån – kan fungera som en introduktion till användandet av lärplattformens material:

[Skola Online - Världskulturmuseerna](#)

Vårt tips är att boka ett sådant program eller att på egen hand först ge en introduktion till kulturen och epoken, såväl som till andra historiska kulturer i och kring Medelhavet, innan användandet av plattformen.

Det finns även en möjlighet att via andra onlineprogram och digitala lärresurser ta sig an andra historiska kulturer genom *De tidiga flodkulturerna Online*, *Forntida Egypten Online*, *Romarriket Online* samt en annan av Världskulturmuseernas digitala lärplattformar:

Allt har en historia – föremål och kortfilmer om världens historia, däribland ovan kulturer.

<https://www.varldskulturmuseerna.se/digitala-resurser/skolprogram-online/allt-har-en-historia/>

Arbetsuppgifter, frågor och övningar till temat

Efter att läraren gått igenom temats introduktion kan klassen tillsammans eller eleverna var för sig ta sig an övningarna och arbetsuppgifterna som finns till detta, eller så kan de fortsätta med resterande underteman och dess övningar och arbetsuppgifter.



Idrott i antikens Grekland – Introduktion

1. Sammanfatta introduktionen i några meningar: Vad var Heraspelen och vilka fick delta? Varför fick män idrotta mer än kvinnor? Vilken roll hade annars idrotten i det antika grekiska samhället?

Vad menas med *gymnasion*, och vilka var anledningarna till att man idrottade på detta sätt? Skriv max en halv sida.

2. Använd Medelhavsmuseets samlingar och databasen Carlotta och leta upp ett föremål som har med idrott att göra (och som ej nämns på annat ställe) – vad är det, och var och när kommer det ifrån? Skriv max en sida.

3. Vem vinner loppet? Utgå ifrån målningen som gestaltar Heraspelen och skriv en kort berättelse om loppet. Vilka som deltar och varifrån de kommer. Hur loppet går och vem som vinner. Försök att levandegöra händelsen med dina beskrivningar. Skriv max två sidor.

4. Berätta om en människa från antikens Grekland som har med idrott att göra. Sök information på

egen hand i valfria källor. Vad hette denne? Vilken stadsstat levde denne i? När? Hur levde denne sitt liv? Vad idrottade denne och utmärkte denne sig på något sätt? Jämför även personen med en modern människa med liknande idrottsutövande och karriär. Diskutera även hur du fick fram informationen - var det lätt eller svårt? Vilka källor användes? Skriv max en sida.



5. Studera föremålet. Vad är det för något? Sök information och skriv max en sida. Vem tror du hade en sådan amfora? Vad fanns i kärlet? Varför tror du att det finns ett motiv på föremålet? Hur gammalt är föremålet? Jämför föremålet från ett liknande idag. Upplevdes dessa typer av föremål på olika sätt då och nu? Vad är skillnader och vilka är likheterna? Finns det föremål som upplevs liknande idag?

6. Välj en antik grekisk idrott och jämför hur den utövas idag. Vilka likheter och skillnader finns? Vilka utövar sporten? Vilka tävlingar finns? Vilka karriärmöjligheter finns? Hur det ut i Sverige idag? Skriv max en sida.



De antika olympiska spelen

1. Sammanfatta undertemat i några meningar. Mellan vilka år genomfördes de antika olympiska spelen? Vad hade spelen med religion att göra? Vad var och är Olympia? Vad menas med *ekecheiria*? Vilka ålderskategorier kunde deltagarna tävla i? Vad hände med segrarna? Nämn och beskriv minst fem idrotter och grenar. När och varför förbjöds de antika olympiska spelen?
2. Sök information om en antik olympisk idrottare. Använd valfria källor. Ange namn, idrott, geografisk hemort, århundrade, karriär och utmärkelser. Ange även hur du fick fram informationen. Skriv max en sida.



3. Studera föremålet. Vad är det för något? Sök information och skriv max en sida. Vem tror du hade en sådan amfora? Vad fanns i kärlet? Varför tror du att det finns ett motiv på föremålet? Hur gammalt är föremålet? Jämför föremålet från ett liknande idag. Upplevdes dessa typer av

föremål på olika sätt då och nu? Vad är skillnaderna och vilka är likheterna?

4. Jämför de antika olympiska spelen med de moderna olympiska spelen. Vilka likheter och skillnader finns? Skriv 1-2 sidor.



Boxningen och en av dess utövare

1. Sammanfatta undertemat genom att svara på följande frågor: Vilka var starka ideal och normer i antikens Grekland, och hur såg människor generellt på idrottare? Vad visar skulpturen och var och när ifrån kommer originalet? Hur tror du det såg ut från början? Varför? Hur gammal är boxningen som sport? Ge konkreta exempel. Varför tror du boxningen är så gammal som sport? Vem var Diagoras från Rhodos? Vad har Herakles med idrott att göra?
2. Sök information om de andra antika kampsporterna. Vilka är skillnaderna mellan idrotterna och grenarna? Skriv max en halv sida.

3. Sök efter en annan boxare från antikens Grekland i de historiska källorna. Vilken stadsstat kom denne ifrån? När levde han? Hur utmärkte sig han? Jämför personen med en modern människa med liknande idrottsutövande och karriär. Diskutera även hur du fick fram informationen - var det lätt eller svårt? Vilka källor användes? Skriv max en sida.



4. Studera föremålet. Vad är det för något? Sök information och skriv max en sida. Vem tror du hade en sådan amfora? Vad fanns i kärlet? Varför tror du att det finns ett motiv på föremålet? Hur gammalt är föremålet? Jämför föremålet från ett liknande idag. Upplevdes dessa typer av föremål på olika sätt då och nu? Vad är skillnaderna och vilka är likheterna?

Hur lever den antika grekiska idrotten kvar idag?

1. Redogör för vilka idrotter och sporter som utövades i antikens Grekland som ännu utövas i större skala idag.

2. Berätta kort om de moderna olympiska spelen och hur antikens grekiska idrott lever kvar inom tävlingarna. Skriv max en sida.

Övningar och uppgifter för hela temat

1. Jämför idrotten i antikens Grekland med idrottsutövande i Romarriket? Vilka skillnader och likheter finns? Skriv max en sida.

2. Jämför idrotten i antikens Grekland med idrottsutövande idag? Vilka skillnader och likheter finns? Skriv max en sida.

3. Diskutera idrottens ställning i dagens Sverige. Vilken roll spelar idrotten för barn, vuxna, kvinnor och män. Tänk på hälsa, träning, tävling, prestation, utbildning, bredd, topp, professionalisering, kommersialisering, marknadsföring, åskådare, ekonomi, deltagande mm. Skriv max en sida.

4. Beskriv idrotten och idrottsutövandets utveckling i Sverige de senaste hundra åren och fram till idag. Använd valfria källor. Beskriv aspekter som hälsa, träning, tävling, prestation, utbildning, bredd, topp, professionalisering, kommersialisering, marknadsföring, åskådare, ekonomi, deltagande mm. Skriv max en sida.

5. Har du någon idrottslig förebild, idol eller hjälte? Berätta om denne och beskriv varför du intresserat dig för denne. Skriv max en sida.



6. Tolka föremålet! Vad är det för något och vad kan det berätta? Använd dig av vägledningen och dess frågor på sidan "Vad kan ett museiföremål berätta ...". Skriv först vad du TROR att föremålet är och vad det kan berätta. Leta därefter upp föremålet via Världskulturmuseernas databas [Carlotta - Översikt](#). Försök hitta rätt sökord. Besvara frågorna så gott det går med informationen som finns vid föremålet. Jämför dina egna tankar med de riktiga svaren. Hur väl stämde de? Skriv 1-2 sidor.