



VÄRLDSKULTURMUSEERNA
THE NATIONAL MUSEUMS OF WORLD CULTURE

IDROTT I ROMARRIKET

LÄRARHANDLEDNING TILL TEMATIK I DEN DIGITALA LÄRPLATTFORMEN *ANTIKEN*

Grundskola åk 7-9, gymnasieskola och vuxenstuderande i ämnena Historia, SO, Religion, Idrott och hälsa, 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. Kopplingar kan även göras till Idrott och hälsa, samt Matematik, Fysik och Teknik. Lärplattformens innehåll kan levandegöra läroplansanknuten tematik, skapa engagemang och en bas för samtal, och därigenom ligga till grund för ett starkt lärande (se Läroplanskopplingar Romarriket 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 historievetenskapliga 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 \(varldskulturmuseerna.se\)](https://www.varldskulturmuseerna.se/digitala-resurser/skolprogram-online/allt-har-en-historia/)

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*, *Antikens Grekland 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

Inom skolämnet Idrott och hälsa kan läraren använda sig av plattformens tema och underteman för att introducera olika idrotter och övningar, samt för att ge en historisk bakgrund till dessa. Till exempel idrott i sig som fenomen, hästkapplöpningar, gladiatorspel, boxning, harpastum och andra romerska idrotter, samt hur antikens romerska idrotter lever kvar idag. Materialet kan även användas av elever om/när olika former av uppsatser och specialarbeten skrivs om olika idrotter.

Inom ämnena Historia och SO kan läraren, efter genomgången introduktion, tillsammans med klassen, eller eleverna var för sig, ta sig an övningarna och arbetsuppgifterna som knyts till detta. Eller så kan klassen och eleverna fortsätta med resterande underteman och dess övningar och arbetsuppgifter.



Idrott i Romarriket – Introduktion

1. Sammanfatta introduktionen i några meningar: Hur genomfördes de romerska hästkapplöpningarna? Vad var/är *Cirkus Maximus*? Varför anordnades i regel romerska idrottstävlingar i jämförelse med de grekiska? Vilka bakomliggande syften kring träning fanns det bakom idrotter som boxning? Varför utövades idrotten främst av män och inte kvinnor. Vad var *Neronia* och *Capitolia*? 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 hästkapplöpningen 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.

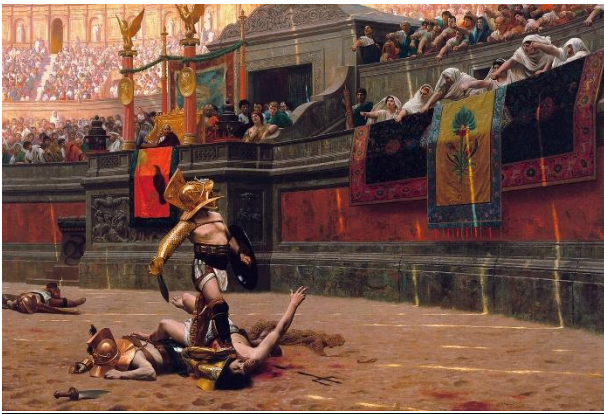
4. Berätta om en människa från Romarriket som har med idrott att göra. Sök efter information på egen hand i valfria källor. Vad hette denne? Var i Romarriket levde denne? När? Hur levde denne sitt liv? Vad idrottade denne och hur utmärkte sig denne? Jämför även personen med en modern människa med liknande idrottsutövande och karriär. Vilka likheter och skillnader finns? 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 sådant föremål? När, hur och var tror du det användes? Varför tror du att det finns ett motiv på föremålet? Hur gammalt är föremålet? Jämför föremålet från ett liknande som används idag.

Upplvdes dessa typer av föremål på olika sätt då och nu? Vad är skillnaderna och vilka är likheterna? Finns det andra föremål som upplevs liknande idag?

6. Välj en antik romersk idrott och jämför med hur den utövas idag och hur den utövades förr i tiden. Vilka likheter och skillnader finns? Vilka utövar sporten idag? Vilka tävlingar finns? Vilka karriärs-möjligheter finns? Hur det ut i Sverige idag? Skriv max en sida.



Gladiatorspel

1. Sammanfatta undertemat i några meningar. Vad menas med *gladiator* och *gladiatorspel*? Vilka var gladiatorerna ofta från början? Vad var/är *Cirkus Maximus* och *Colosseum*? Vad menas med "pollice verso"? Vem var Spartacus? Skriv en sida.

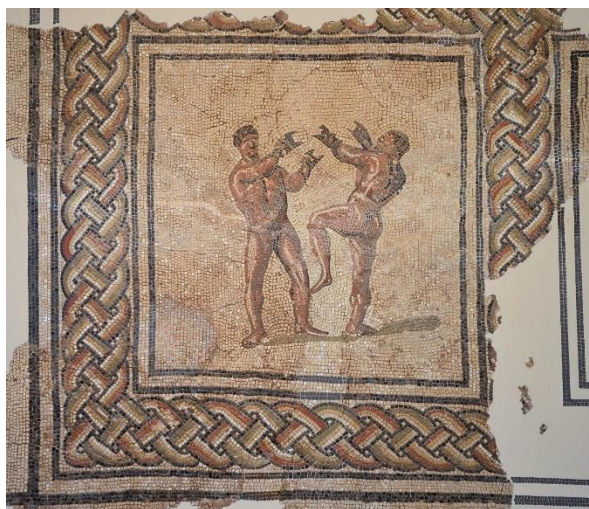
2. Sök information om en romersk gladiator (ej Spartacus). Använd valfria källor. Ange namn, geografisk hemort, århundrade, karriär/livsöde och utmärkelser. Ange även hur du fick fram informationen. Skriv max en sida.

3. Hur avslutas kampen? Utgå ifrån målningen "Pollices Verso" och berätta hur kampen börjar och slutar. Vilka är de båda kämparna? Hur kom de till denna plats? Hur slutar kampen? Vad händer sen? Försök att levandegöra händelsen med dina beskrivningar. Skriv max två sidor.



4. Studera föremålet. Vad är det för något? Sök information och skriv max en sida. Vem tror du hade en sådant föremål? När, hur och var tror du det användes? Varför tror du att det finns ett motiv på föremålet? Hur gammalt är föremålet? Jämför föremålet med ett liknande som används idag. Upplvdes dessa typer av föremål på olika sätt då och nu? Vad är skillnaderna och vilka är likheterna? Finns det föremål som upplevs liknande idag?

5. Kan gladiatorkamper jämföras med nuvarande former av kamper och idrotter? Om ja, vilka? Lista möjliga alternativ och gör en jämförelse mellan gladiatorkamper och moderna former. Vilka likheter och skillnader finns? Skriv 1-2 sidor.



Boxning i Romarriket

1. Sammanfatta undertemat genom att svara på följande frågor: Vilka grunder byggde den romerska boxningen på? Vad menas med *palaestra*? Vad menas med *himantes*? Vilken betydelsefull träning hängde boxningen ihop med? Skriv en halv sida.

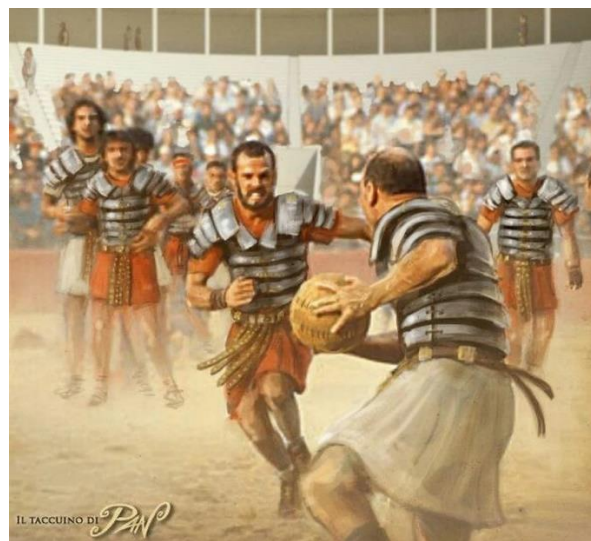
2. Sök information om andra antika kampsporter. Vilka är skillnaderna mellan idrotterna och grenarna? Skriv max en halv sida.

3. Sök efter en annan boxare från Romarriket i de historiska källorna. Var 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 sådant föremål? När, hur och var tror du det användes? Varför tror du att det finns ett motiv på föremålet? Hur gammalt är föremålet? Jämför föremålet med ett liknande idag som används idag. Upplevdes dessa typer av föremål på olika sätt då och nu? Vad är skillnaderna och vilka är likheterna? Finns det föremål som upplevs liknande idag?



Harpastum och andra romerska idrotter

1. Beskriv *harpastum* för någon som aldrig har hört talas om idrotten tidigare. Vilka är skillnaderna jämfört med rugby och amerikansk fotboll? Vilka andra idrotter var vanliga i Romarriket? Skriv en halv sida.

2. Sök information om andra antika kampsporter. Vilka är skillnaderna mellan idrotterna och grenarna? Skriv max en halv sida.

3. Sök efter en idrottare från Romarriket i de historiska källorna (ej boxare, kusk eller gladiator). Vad utövade denne för gren? Var kom denne ifrån? När levde denne? Hur utmärkte sig denne? 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.



Manliga och kvinnliga idrottare

1. Vem var Gaius Appuleius Diocles och vad är han berömd för? Hur var möjligheterna för kvinnor att idrotta i Romarriket, och varför vet vi så förhållandevis lite om detta ämne? Skriv en halv sida.
2. Sök efter en kusk och hästkapplöpare från Romarriket i de historiska källorna (ej Gaius Appuleius Diocles). Var kom denne ifrån? När levde denne? Hur utmärkte sig denne? 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.

Hur lever den antika romerska idrotten kvar idag?

1. Redogör för vilka idrotter och sporter som utövades i Romarriket och som ännu utövas i större skala idag.
2. Hur lever den romerska idrotten kvar i fråga om evenemang och arenor?
3. Hur lever den romerska idrotten kvar inom populärkultur som film och tv-serier? Ge ytterligare minst tre exempel från tv, film, datorspel eller litteratur.

Skriv kortare svar.

Övningar och uppgifter för hela temat

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