

OLYMPIA PIKTOGRAMME – AUFGABEN

Piktogramme sind einfache Bildzeichen oder Symbole, die viele Menschen auf der Welt verstehen. Du kennst das vom Bus, Flughafen usw.

Heute leben wir in einer Welt voller gemalter Zeichen! Es gibt sie in der Schule, in öffentlichen Transportmitteln, am Straßenrand, auf Smartphones und Computern. Die schematischen Darstellungen geben uns Informationen, signalisieren einen Ort oder markieren ein Verbot. Sie erleichtern die Kommunikation sehr, denn sie sind für alle Nutzerinnen und Nutzer klar verständlich, unabhängig von ihrer Sprache oder ihrem Bildungsniveau – man muss nicht lesen können, um sie zu entziffern. Sie ermöglichen sogar, Emotionen auszudrücken! Der Beweis: die weltweit beliebten Emojis.

Für die Olympischen Spiele und Olympischen Winterspiele gibt es ein eigenes Bildzeichensystem zur Kennzeichnung von Sportarten.

Diese Piktogramme kennst du bestimmt!

- Was bedeuten diese Symbole? Wo hast du sie schon einmal gesehen?
- Welche Piktogramme kennst du noch?
- Was sind die Merkmale von Piktogrammen?
- Nenne Vorteile von Piktogrammen!
- Sprich mit deinem Nachbarn darüber oder diskutiert in der Klasse!



Was ist ein Piktogramm?

Im Wort Piktogramm findet man das Wort „picto“, was auf Lateinisch „gemalt, gezeichnet“ bedeutet, und das Wort „gramma“, die griechische Bezeichnung

für „Buchstabe“ oder „Zeichen“. Ein Piktogramm ist also ein gemaltes Zeichen, eine Zeichnung, die „spricht“ und eine Botschaft kommuniziert.

Piktogramme bei Olympischen Spielen

Die olympischen Piktogramme kamen zum ersten Mal 1964 bei den Olympischen Spielen von Tokio zum Einsatz. Um mit der ganzen Welt ohne Worte und Schrift kommunizieren zu können, wurde eine universelle Sprache entwickelt. Die grafischen, effizienten und modernen Symbole dienten dazu, die verschiedenen Wettkämpfe des Programms darzustellen, aber auch alle Serviceleistungen für die Zuschauerinnen und Zuschauer zu kommunizieren. Eine echte Veränderung der visuellen Gewohnheiten, die sich schnell durchgesetzt hat!

Seit 1964 werden für jede Ausgabe der Spiele eigene Piktogramme entworfen. In diesem Sinn haben die Olympischen Spiele eine wichtige Rolle bei der Verbreitung dieser „gemalten Zeichen“, die nicht mehr aus unserem Umfeld wegzudenken sind.

Wodurch lassen sich die Designer der olympischen Piktogramme inspirieren? Wer entwirft diese Piktogramme für die Olympischen Spiele? Es sind echte Fachleute mit einer Ausbildung in Kommunikation und Grafikdesign.

Eine Zeichnung zu machen, um sich auszutauschen und sich verständlich zu machen – diese Idee gibt's nicht erst seit gestern, das gab's bereits in der Steinzeit. Unsere Vorfahren malten oder ritzen Tiere in Felsen, was schon eine richtige Sprache war. Diese ersten Piktogramme inspirieren manchmal die heutigen Versionen! So dienten 1994 mehrere Tausend Jahre alte, sehr berühmte norwegische Felsenritzungen als Vorlage für die Piktogramme der Olympischen Winterspiele in Lillehammer (Norwegen).



Die für die Olympischen Spiele 1972 in München (Deutschland) kreierten Piktogramme bestanden nur aus wenigen Elementen – aus einem Kreis für den Kopf, Strichen für die anderen Körperteile. Der Grafiker Gerhard Joksch erzählt, dass er beim Kreieren seiner Figuren Mundspatel verwendete, jene kleinen Holzplättchen, mit denen der Arzt auf die Zunge drückt, wenn er unseren Hals untersucht.



Spiele für 6–10-Jährigen

Pantomime in der Gruppe oder vor der ganzen Klasse

Ziehe eine Piktogramm-Karte und stelle die Sportart pantomimisch dar! Deine Klassenkolleginnen und Klassenkollegen versuchen, die Sportart zu erraten.

Statue in Teamarbeit

Wähle eine Partnerin bzw. einen Partner aus. Bilde aus dieser Person eine Statue, die eine olympische Sportart darstellt. Deine Mitschülerinnen und Mitschüler versuchen, die Sportart zu erraten.

Spieglein, Spieglein ...

Wähle eine Partnerin bzw. einen Partner aus. Bilde aus dieser Person eine Statue, die eine olympische Sportart darstellt. Stelle dich nun als Spiegelbild gegenüber auf. Deine Mitschülerinnen und Mitschüler erraten die Sportart, überprüfen das Spiegelbild und korrigieren es gegebenenfalls.

Sportarten-Fangen

Spiele mit deinen Mitschülerinnen und Mitschülern „Fangen“. Es werden ein bis zwei Fänger bestimmt. Wenn du gefangen wirst, „frierst“ du als Statue, die eine olympische Sportart darstellt, ein. Du kannst nur befreit werden, wenn sich eine andere Schülerin oder ein anderer Schüler drei Sekunden als dein Spiegelbild vor dir aufstellt.

Memory-Spiel

Bei dem traditionellen Memory-Spiel werden 52 Plättchen auf dem Tisch verteilt, darunter befinden sich 26 Bildpaare. Die Spielerinnen und Spieler müssen versuchen, möglichst viele Paare zu finden. Zu Beginn des Spiels werden alle Plättchen verdeckt auf dem Tisch verteilt. Ist eine Spielerin bzw. ein Spieler am Zug, darf sie bzw. er zwei Plättchen aufdecken.

*Für dieses Spiel müssen zwei Garnituren jedes Piktogramms gedruckt werden.

Aktivitäten für 11–14-jährigen

Welche Sportart ist das?

Hier sind verschiedene olympische Sportarten abgebildet, die bei den Olympischen Winterspielen in Pyeongchang 2018 auf dem Programm standen. Ordne jedem Piktogramm den Namen der jeweiligen Sportart zu.



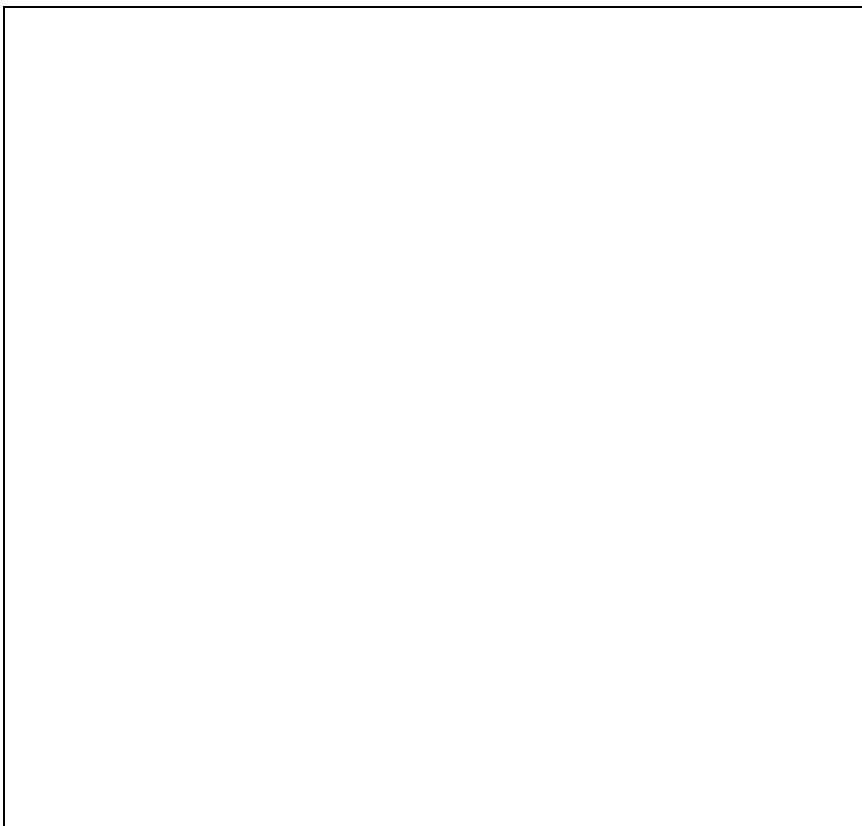
Designe dein eigenes Piktogramm!

Lass dich von den folgenden Beispielen inspirieren, um dein eigenes Piktogramm zu entwerfen.



TIPPS

1. Die Körper der Athletinnen bzw. Athleten maximal vereinfachen, indem man überflüssige Details weglässt. Zum Beispiel: ein Kreis für den Kopf, ein Oval für den Brustkorb, vier Striche für Arme und Beine.
2. Die Athletin bzw. den Athleten in der Bewegung, in einer dynamischen Haltung abbilden. Zum Beispiel: die Silhouette einer Spielerin bzw. eines Spielers in Aktion für Fußball, eine bzw. einen Judoka im Zweikampf ...
3. Die passende Sportausrüstung nicht vergessen: Ball, Boxhandschuhe, Hanteln, Fahrrad, Paddel für das Kanu ...



Kreise die Piktogramme ein, die der Beschreibung entsprechen!

- Kannst du in dem unten stehenden Durcheinander die Piktogramme der Olympischen Spiele in Sydney 2000 identifizieren? Die Piktogramm-Silhouetten bestehen aus Bumerangs. Die Verwendung von Bumerangs, traditionellen Jagdwerkzeugen, ist eine Hommage an die Kultur der australischen Ureinwohner, der Aborigines. Der Piktogramm-Stil soll dynamisch sein, um an die Geschwindigkeit und Beweglichkeit der Athletin bzw. des Athleten zu erinnern.

Kreise die Piktogramme, die der Beschreibung entsprechen, mit **Grün** ein.

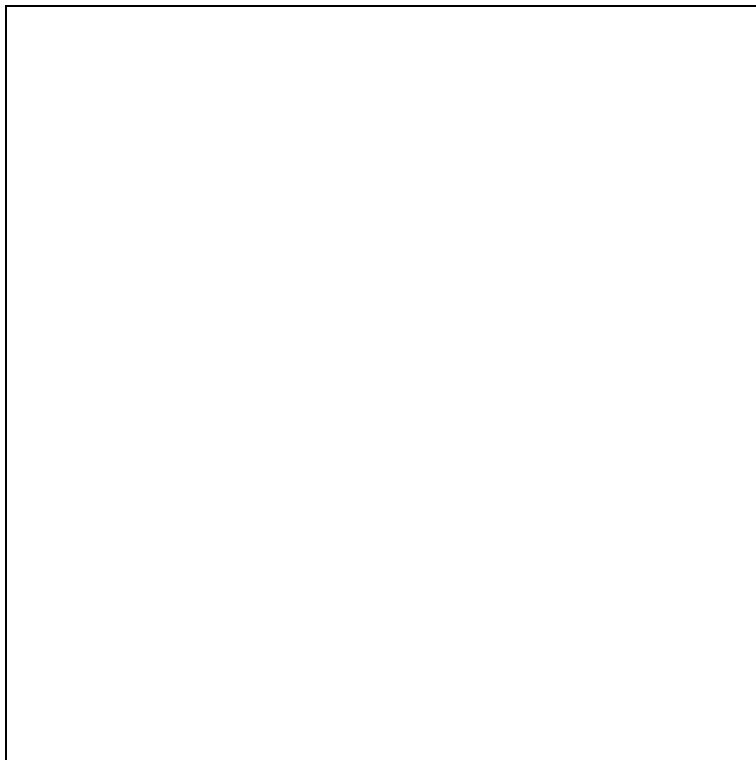
- Vier der folgenden Piktogramme stammen von den Olympischen Spielen in Mexiko City 1968. Ein besonderes Merkmal ist, dass eine Sportart nur von einem Teil eines Körpers oder der Ausrüstung dargestellt wird. Die Piktogramme beziehen sich auf die mexikanische Kultur und Geschichte. Dabei dienten die Schriftzeichen der Ureinwohner als Inspiration. Das Design des Wassers, das für die Wassersportdisziplinen verwendet wird, ist von den parallelen Linien der Kunst der Huicho-Indianer inspiriert und ist im Emblem und der visuellen Identität der Mexiko-Spiele zu finden.

Kreise die Piktogramme, die der Beschreibung entsprechen, mit **Blau** ein.



Welche der folgenden Piktogramme stehen für Ski Langlauf?

Kreise sie ein und versuche dann, deine eigene Version für die Olympischen Winterspiele in Peking 2022 zu entwerfen. Welche Elemente haben dir geholfen, herauszufinden, welche Zeichnungen die richtige Antwort darstellen?



Lösungen

1.



Ski Alpin



Biathlon



Bob



Langlauf



Curling



Eiskunstlauf



Ski Freestyle



Eishockey



Rodeln



Nordische
Kombination



Shorttrack



Skeleton



Skispringen



Snowboard



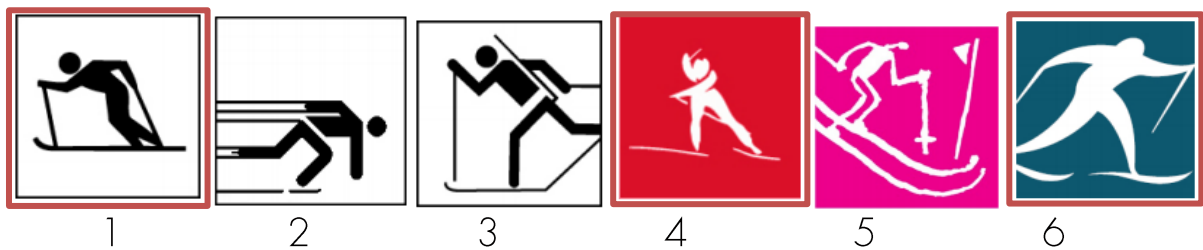
Eisschnelllauf

2.





3.



1. Ski Langlauf (Sapporo 1972)
2. Eisschnelllauf (Sarajevo 1984)
3. Biathlon (Calgary 1988)
4. Ski Langlauf (Albertville 1992)
5. Ski Alpin (Lillehammer 1994)
6. Ski Langlauf (Nagano 1998)