



# DIE OLYMPISCHEN PIKTOGRAMME IM UNTERRICHT

Die olympischen Piktogramme kommen zum ersten Mal 1964 bei den Olympischen Spielen von Tokyo zum Einsatz. Um mit der ganzen Welt ohne Worte und Schrift kommunizieren zu können, entwickeln die Japaner eine universelle Sprache. Ihre grafischen, effizienten und modernen Symbole dienen dazu, die verschiedenen Wettkämpfe des Programms darzustellen, aber auch alle Serviceleistungen für

die Zuschauer zu kommunizieren. Eine echte Veränderung der visuellen Gewohnheiten, die sich schnell durchsetzen wird! Seit 1964 entwickelt nämlich jede Ausgabe der Spiele ihre eigenen Piktogramme und erneuert so das Genre. In diesem Sinne spielen die Olympischen Spiele eine wichtige Rolle in der Verbreitung dieser „gemalten Zeichen“, die nicht mehr aus unserem Umfeld wegzudenken sind.

## EIN VIELFÄLTIGES THEMA FÜR LEHRER UND SCHÜLER

### Mittels der olympischen Piktogramme können

- zahlreiche Themen im Zusammenhang mit Unterrichtsprogrammen behandelt werden: Sport, kulturelle Vielfalt, Sprachen, Kommunikation, Kunst, Grafikdesign...
- bei den Schülern unterschiedliche Kompetenzen entwickelt werden: beobachten, beschreiben und interpretieren/Formen entdecken und interpretieren/visuelle Symbole entschlüsseln und sein Umfeld meistern/sich mit dem universellen Einsatz von Piktogrammen vertraut machen/auf amüsante und kreative Weise kommunizieren/eine grafische Sprache entwickeln.

Herausgeber/ IOC,  
Das Olympische Museum, Lausanne  
1. Ausgabe, 2018  
Verfasserin/Eva Bensard  
Deutsche Übersetzung/Florentina Kernmayr  
Grafik/Yona Lee  
Bildnachweis © IOC oder Angabe unter den Bildern

Dieses Dokument ist auf Deutsch, Französisch  
und English verfügbar.  
Es kann heruntergeladen werden  
[www.olympic.org/pedagogie](http://www.olympic.org/pedagogie)

## ANLEITUNGS-MERKBLATT

Dieses vom Olympischen Museum für Lehrkräfte entwickelte Merkblatt besteht aus fünf Rubriken:

- „Wusstest du das?“: hier erhalten die Schüler die Schlüsselemente, um sich mit den olympischen Piktogrammen vertraut zu machen.
- „Der olympische Gegenstand“: ein Gegenstand aus dem olympischen Erbe (mit einer schönen Reproduktion, die man anschließend als Souvenir behalten darf).
- Aktivitäten, um die Beobachtungsgabe, das Wissen und die Kreativität der 6-10-Jährigen weiter zu entwickeln. „Fix-fertig“ vorbereitet, können die Schüler sie in der Klasse durchführen, alleine oder in kleinen Gruppen.
- Aktivitäten, die auf dem gleichen Prinzip beruhen, aber für 11-15-Jährige.
- Die „Ressourcen“ mit ergänzenden Dokumenten für Lehrkräfte für Lehrkräfte (Bücher, Artikel, pädagogische Hilfsmittel...)

# WUSSTEST DU DAS?

Anlässlich der Olympischen Spiele in Tokyo 1964 stehen die Veranstalter vor einem Problem: wie kann man das Wettkampfprogramm für alle verständlich gestalten? Die Athleten kommen aus verschiedenen Ländern, die Zuschauer ebenfalls. Soll man ihnen eine gemeinsame Sprache anbieten? Aber nicht jeder spricht Englisch! Die Japaner haben eine tolle Idee: man könnte Piktogramme verwenden, kleine Zeichnungen, welche die Wörter ersetzen. Schlau, nicht wahr?



Das Piktogramm für den olympischen Fackellauf an einem Berghang bei Lillehammer.

## EIN PIKTOGRAMM, WAS IST DAS EIGENTLICH?

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. Hier zum Beispiel das Piktogramm, das 1984 bei den Olympischen Spielen in Los Angeles (USA) die Radwettkämpfe symbolisierte. Gleich daneben die Piktogramme für Schwimmen und Fußball. Hast du das Prinzip verstanden?



Drei Piktogramme der Olympischen Sommerspiele von Los Angeles 1984.

## DIE SMS DER URZEIT?

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 Vorgeschichte. 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 Modell für die Piktogramme der Olympischen Spiele in Lillehammer (Norwegen).



Eisschnelllauf-Piktogramm der Spiele von Lillehammer 1994.

## WUSSTEST DU DAS?



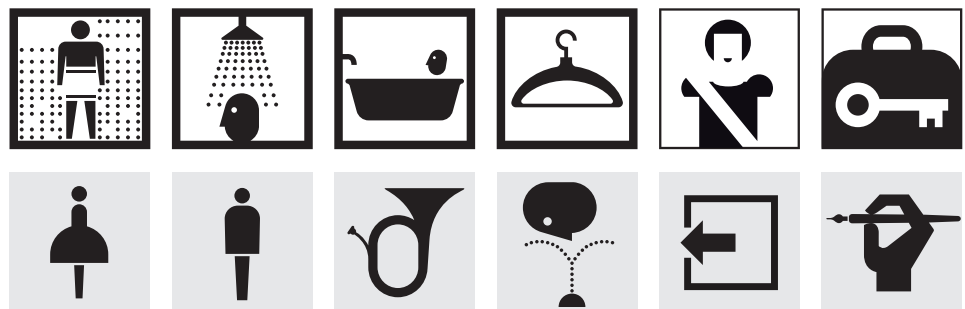
Dienstleistungs-Piktogramme verschiedener Ausgaben der Olympischen Spiele.

## PIKTOMANIE

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 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.

## DIE PIKTOGRAMME, SIEGER BEI DEN OLYMPISCHEN SPIELEN

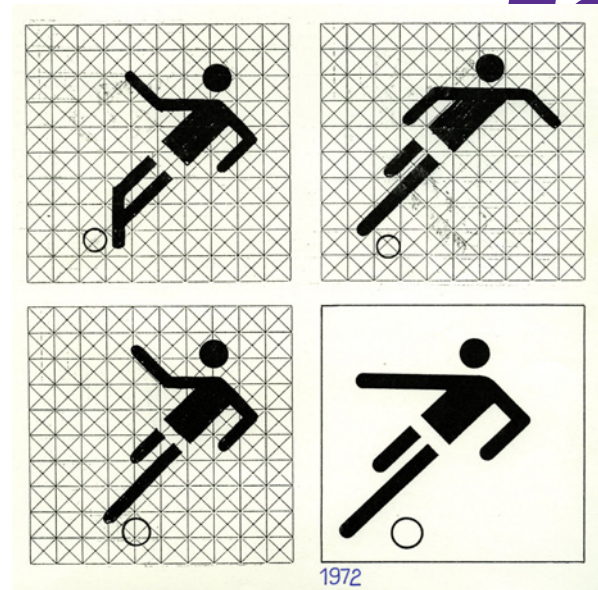
Alles begann 1964 in Tokyo (Japan). Ein Team von japanischen Designern und Designerinnen entwickelte Serien von Piktogrammen, nicht nur um die sportlichen Disziplinen darzustellen, sondern auch alle Serviceleistungen für Zuschauer und Touristen (Bahnhöfe, Restaurants, Hotels, Banken, Postbüros...). Diese Zeichensprache war sofort ein großer Erfolg. Seitdem werden bei jeder Ausgabe der Olympischen Spiele neue Piktogramme entwickelt. Von wem? Von echten Fachleuten mit einer Ausbildung in Kommunikation und Grafikdesign. Denn eine Botschaft mit Hilfe eines einfachen Schemas zu kommunizieren ist alles andere als einfach. Vielleicht hast du das schon beim „Pictionary“-Spiele gemerkt: eine Skizze, die in deinen Augen leicht verständlich ist, kann für die anderen Spieler ein Buch mit sieben Siegeln sein! 1964, in Tokyo, machten sich über 30 Designer an die Arbeit, damit alles perfekt wurde.



Die ersten Dienstleistungs-Piktogramme der Olympischen Sommerspiele von Tokyo 1964.

## HERR DOKTOR, WAS FEHLT MIR?

Hier seht ihr die Piktogramme, die 1972 für die Olympischen Spiele in München (Deutschland) kreiert wurden. Mit nur wenigen Elementen – ein Kreis für den Kopf, Striche für die anderen Körperteile – gelang es dem Grafiker Gerhard Joksch, 21 Sportarten darzustellen. Sein Stil ist effizient und modern! Aber warum haben die Athleten stocksteife Körper? 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. Diese Serie hatte großen Erfolg und beeinflusste die folgenden Ausgaben während fast 15 Jahren!



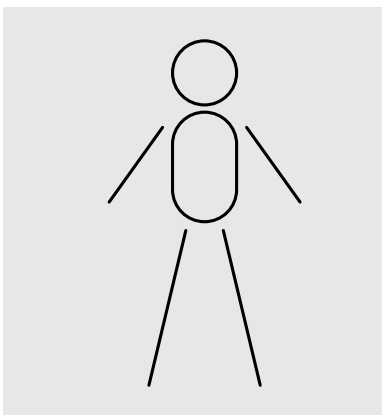
Visuelle Studien von Gerhard Joksch für das Fußball-Piktogramm.

## DREI TIPPS VOM „FACHMANN“

Damit ein olympisches Piktogramm gelingt, muss man:

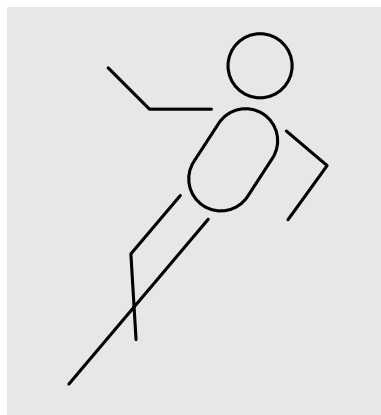
1

Die Körper der 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.



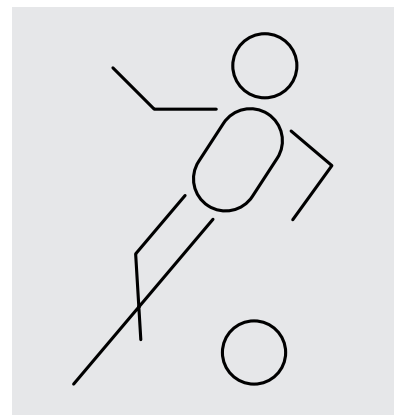
2

Den Athleten in der Bewegung, in einer dynamischen Haltung abbilden. Zum Beispiel: die Silhouette eines Spielers in Aktion für Fußball, einen Judoka, der seinen Gegner zu Boden wirft für Judo...



3

Die Sportausrüstung seines Wettkämpfers nicht vergessen: Ball, Boxhandschuhe, Hanteln, Fahrrad, Paddel für das Kanu...



# JETZT BIST DU DRAN!

## Aktivitäten für die 6-10-Jährigen



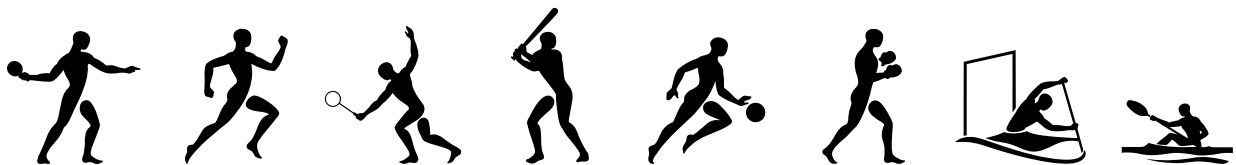
### 1. WER MACHT WAS?

Hier verschiedene olympische Sportarten, die bei den Olympischen Spielen in Atlanta 1996 auf dem Programm standen. Ordne jedem Piktogramm den Namen der jeweiligen Sportart zu.

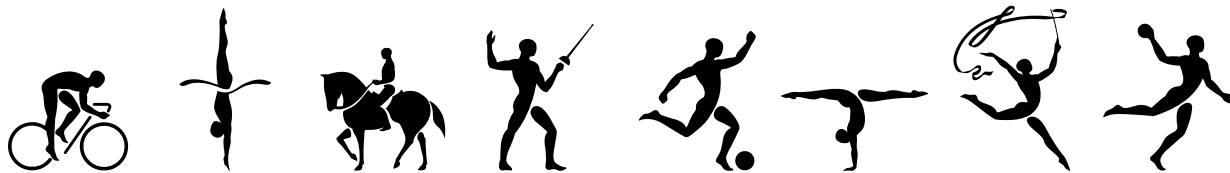
Ein Beispiel:



Bogenschießen



\_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_

# JETZT BIST DU DRAN!

Aktivitäten für die 6-10-Jährigen



## 2. FINDE DIE FEHLER...

In die Piktogramme der Sommerspiele von Tokyo 1964 haben sich 4 Fehler eingeschlichen.

Schau dir das Beispiel an und suche die drei anderen Wintersportarten. Wenn die sie gefunden hast, kreuze sie in **Rot** ein.

Welche Sportarten werden deiner Meinung nach von diesen Zeichnungen dargestellt?  
Schreibe deine Antwort unter die falschen Piktogramme.



Biathlon

# JETZT BIST DU DRAN!

Aktivitäten für die 6-10-Jährigen



## 3. ZEICHNE DEIN EIGENES PIKTOGRAMM!

Hast du einen Lieblingssport? Zeichne das Piktogramm dieser Disziplin und befolge die Ratschläge auf Seite 5 genau.

Um es dir leichter zu machen, kannst du in die untenstehenden Felder zeichnen. Die zwei ersten Felder sind für deine Versuche, das dritte Feld für deine definitive Zeichnung.

A large, empty square box with a black border, intended for the first drawing attempt.A large, empty square box with a black border, intended for the second drawing attempt.A large, empty rectangular box with a black border, intended for the final drawing.



# --- AKTIVIERE DEINE NEURONEN! ---

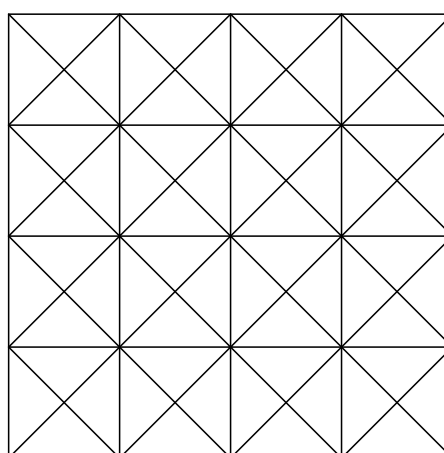
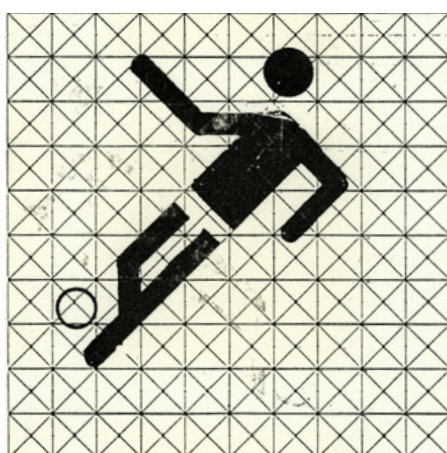
Aktivitäten für 11-15-Jährige



## 1. WERDE EIN PIKTOGRAMM-MEISTER!

Was ist dein Lieblingssport? Lass dich von Gerhard Joksch, dem Designer der Piktogramme der Olympischen Spiele in München 1972, inspirieren und verwende sein Raster, um dein eigenes Piktogramm zu entwerfen.

Brauchst du Hilfe? Dann lies dir noch einmal die Tipps auf Seite 5 durch.



## 2. BEOBACHTEN UND SCHÜSSE ZIEHEN

Die olympischen Piktogramme beziehen sich oft auf das Land, in dem die Spiele stattfinden. Ihr Stil ist eine Anspielung auf die Kultur, die Kunst oder die Traditionen des Gastlandes. Bei den Spielen in Sydney im Jahr 2000 wurde zum Beispiel ein Gegenstand in die Piktogramme integriert, der sehr typisch für die australische Kultur ist.

Es handelt sich um einen .....



# AKTIVIERE DEINE NEURONEN!

## Aktivitäten für 11-15-Jährige

### 3. SUCHEN UND FINDEN

Die für die Spiele in Athen 2004 entworfenen Piktogramme erinnern an antike griechische Kunst.

Wovon inspiriert sich deiner Meinung nach ihr Stil? Kreuze die richtige(n) Antwort(en) an:

- griechische Vasen mit aufgemalten schwarzen Figuren
- kleine antike Statuen (die „zykladischen Idole“)
- Fragmente alter Vasen
- die Venus von Milo



Kannst du in dem obenstehenden Durcheinander die Piktogramme der Olympischen Spiele in Beijing 2008 identifizieren? Ihr Stil erinnert an die traditionelle chinesische Kalligraphie.

Und die in Lillehammer (1994, Norwegen), deren Skifahrer sich an vorgeschichtlichen Felsritzungen inspirierten?

Kreise die ersten in **Grün**, die zweiten in **Blau** ein.

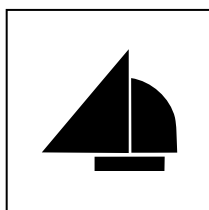


# AKTIVIERE DEINE NEURONEN!

## Aktivitäten für 11-15-Jährige

### 4. JETZT BIST DU DRAN!

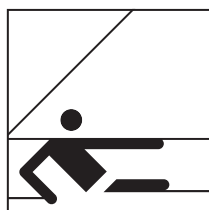
Hier kannst du verschiedene Arten sehen, wie man die SEGEL-Wettkämpfe darstellen kann. Im letzten Feld kannst du ein neues Piktogramm für die Spiele zeichnen, die 2020 in Tokyo stattfinden werden.



Tokyo 1964



Mexico 1968



München 1972



Moskau 1980



Barcelona 1992



Atlanta 1996



Sydney 2000



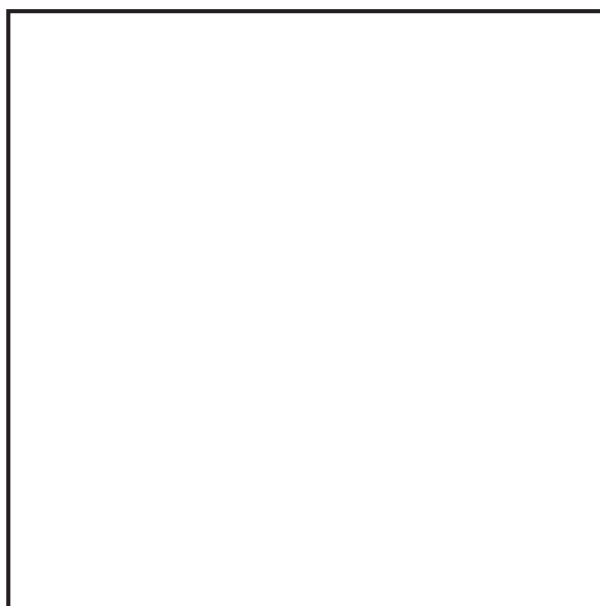
Athen 2004



London 2012



Rio 2016





ARTEFAKT N° 106405 Objektsammlung des Olympischen Museum

106405  
Lillehammer  
1994,  
Krawatte mit  
Piktogrammen

1994  
Kleidungsstücke & Accessoires, Krawatte  
Breite x Länge: 10 x 142 cm. Gewicht : 40g  
Blau : Polychrom  
Seide  
Lillehammer Organising Olympic Committee  
Schlagwörter : Olympische Winterspiele, Lillehammer  
1994; Mann;  
Piktogramm; Olympisches Symbol  
Objektsammlung

# DER OLYMPISCHE GEGENSTAND

Diese Krawatte ist Teil der Sammlungen des Museums. Sieh sie dir genau an, bevor du die untenstehenden Fragen beantwortest.



**Beschreibung:**

Kannst du den Gegenstand in wenigen Worten beschreiben (Form, Farben, Muster)?

-----

**Material:**

Woraus wurde er gefertigt?

-----

**Größe:**

Welche Maße hat er?

-----

**Epoche:**

Aus welchem Jahr stammt er?

-----

**Art:**

Zu welcher Familie von Gegenständen gehört er?

-----

**Funktion:**

Wozu dient er? Handelt es sich nur um einen Nutzgegenstand?

-----

**Aufbewahrungsort:**

Warum befindet er sich deiner Meinung nach im Museum?

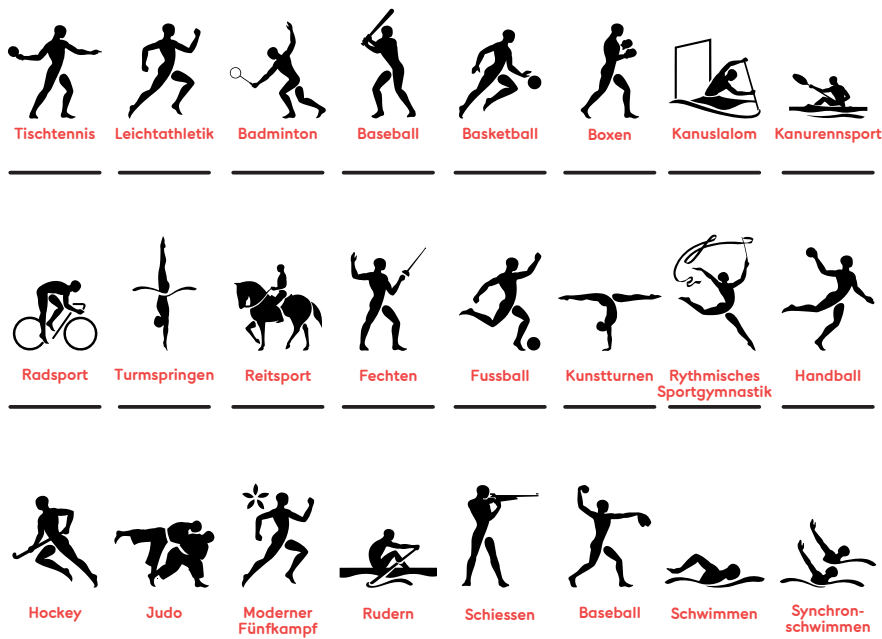
-----

# RESSOURCEN

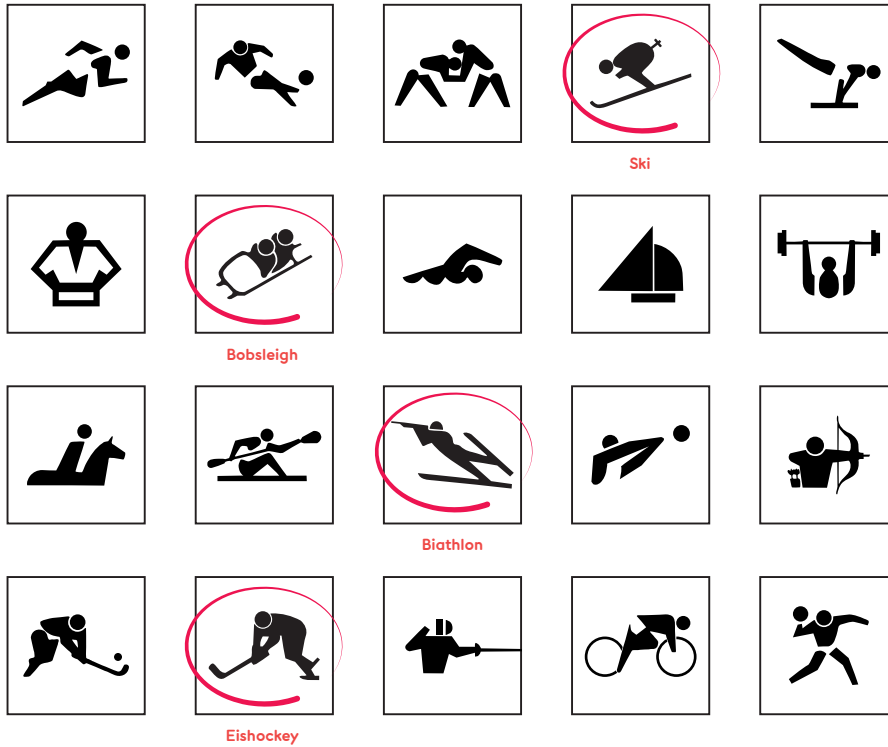
- Comité International Olympique (éd.), « Les pictogrammes aux Jeux olympiques », Lausanne, Comité International Olympique, 1992.
- Corner, F. et Samoyault, T., « Le monde des pictogrammes », Vevey : Mondo, 1995.
- Samoyault, T., « Give me a sign ! : what pictograms tell us without word », New York: Viking, 1995.
- Le Centre d'Etudes Olympiques, « Les pictogrammes sportifs des Jeux Olympiques d'été de Tokyo 1964 à Rio 2016 », Lausanne : Le Centre d'Études Olympiques, 2017.  
Disponibile en ligne : <https://library.olympic.org/Default/doc/SYRACUSE/161823>
- Le Centre d'Etudes Olympiques, « Les pictogrammes sportifs des Jeux Olympiques d'hiver de Grenoble 1968 à PyeongChang 2018 », Lausanne : Le Centre d'Études Olympiques, 2017.  
Disponibile en ligne : <https://library.olympic.org/Default/doc/SYRACUSE/161825>

## LÖSUNGSSCHLÜSSEL FÜR DIE ÜBUNGEN

### 1. WER MACHT WAS?



## 2. FINDE DIE FEHLER...



## 2. BEOBACHTEN UND SCHÜSSE ZIEHEN

Es handelt sich um einen Bumerang

## 3. SUCHEN UND FINDEN

- griechische Vasen mit aufgemalten schwarzen Figuren
- kleine antike Statuen (die „zykladischen Idole“)
- Fragmente alter Vasen
- die Venus von Milo

