

Inhalt

1. Einleitung	7
2. Der Comic als Genre und seine Gestaltungsprinzipien	10
3. <i>Asterix bei den Olympischen Spielen</i> auf dem Prüfstand sporthistorischer Authentizität	13
3.1 Forschungspositionen	13
3.2 Durften Gallier überhaupt an Olympischen Spielen teilnehmen?	14
3.3 Ist die Darstellung der Gallier historisch nachvollziehbar?	19
3.4 Athen als kulturelle und touristische Attraktion	23
3.5 Die Darstellung des antiken Olympias	25
3.6 Athletische Ideale und Trainingsverhalten in der griechischen Antike	34
3.7 Die Darstellung der sportlichen Wettkämpfe in Olympia	44
4. Die bildungstheoretische Relevanz der antiken Olympischen Spiele und ihrer Darstellung bei Asterix & Obelix	57
5. Geschichtscomics und historische Bewusstseinsbildung	62
6. <i>Asterix bei den Olympischen Spielen</i> : aktuelle zeitgeschichtliche, kulturelle und (sport) historische Bezüge	65
7. <i>Asterix bei den Olympischen Spielen</i> als Mittel sporthistorischer Bildung	73
8. Quellen- und Literaturverzeichnis	75