

WIE PRÄSENTIERT SICH JAPAN DER WELT?

Anerkennung durch Olympia?

Daniel Matthias Barbist

Die Art und Weise, wie Olympiagastgeber die Spiele dazu nutzen, im „bestmöglichen Licht“ zu erscheinen, wird anhand aktueller und kontroverser Materialien unter Anwendung abwechslungsreicher und kreativer Methoden wie einem Planspiel oder einer Talkshow im Rahmen dieser Unterrichtseinheit analysiert und diskutiert.

Sekundarstufe I und II
(Klasse 9–13)

Unterrichtsfächer:
Gemeinschaftskunde/
Politik, Geschichte,
Geografie, Sport



Zeitaufwand

Die Unterrichtseinheit umfasst drei Doppelstunden plus drei Einzelstunden. Es ist aber auch möglich, die einzelnen Stunden als eigenständige Module zu unterrichten, sollte nicht ausreichend Zeit für die gesamte Sequenz zur Verfügung stehen.

A1 Planspiel Olympiabewerbung [2 UE + 1 UE]

A 1.1 Einstieg in das Planspiel

A 1.2 Durchführung des Planspiels [2 UE]

A 1.3 Auswertung des Planspiels [1 UE]

A2 Anerkennung durch Olympia? [2 UE]

A 2.1 Tokio 1964 – gelungene olympische Premiere in Asien? [1 UE]

A 2.2 In der Kürze liegt die Würze!? Wie präsentiert sich Tokio in nur zehn Minuten der Welt? [1 UE]

A3 Im bestmöglichen Licht erscheinen? [2 UE]

A 3.1 Talkshow: (Wie) Profitiert das Gastgeberland vom Olympischen Fackellauf? [2 UE]



Arbeitsmaterial

M_A1.0	Wo sollen die Olympischen Spiele 2020 ausgetragen werden?
M_A2.1	Planspiel Olympiabewerbung – Ablaufplan
M_A2.2	Planspiel Olympiabewerbung – Rollenkarten
M_A2.3	Planspiel Olympiabewerbung – Ereigniskarten
M_A2.4	Planspiel Olympiabewerbung – Ergebniskarten
M_A3.1	Tokio 1964 – gelungene olympische Premiere in Asien?
M_A3.2	Ergebnistabelle
M_A3.3	Erwartungshorizont
M_A4.1	Twitter-Meldungen
M_A4.2	#Hausaufgabe Twitter-Meldung
M_A4.3	Fragebogen Tokio 2020-Präsentation
M_A5.0	Das helle Licht Olympias?
M_A6.0	Materialien für die Vorbereitung und Auswertung der Talkshow



Didaktische Hinweise

Olympische Spiele sind das Megaevent unserer Zeit, welches eine weltweite mediale Aufmerksamkeit für das Gastgeberland garantiert und generiert. Olympia dient seit jeher als Bühne des jeweiligen Ausrichters, sich vor einem globalen Publikum (möglichst perfekt) in Szene zu setzen.

Hierbei lassen sich eindeutige Parallelen zwischen Deutschland und Japan erkennen. Beide Staaten versuchten als Verlierer des Zweiten Weltkrieges mit der Austragung Olympischer Spiele, Imagepflege zu betreiben. In München 1972 präsentierte sich die Bundesrepublik als demokratischer und weltoffener Staat, dessen Absicht es war, für die Jugend der Welt „heitere Spiele“ zu veranstalten. Tokio empfing nach der kriegsbedingten Absage der Spiele von 1940 seine internationalen Gäste zum ersten Mal 1964, gerade einmal 21 Jahre nach Japans bedingungsloser Kapitulation. Für das Land der aufgehenden Sonne waren die Spiele von 1964 daher eine willkommene Gelegenheit, die Schmach der Kriegsniederlage und den damit verbundenen Gesichtsverlust hinter sich zu lassen.

Im Juli und August 2020, neun Jahre nach der verheerenden Atomkatastrophe von Fukushima, welche der Industrie- und Technogeneration Japan einen erheblichen Reputationsverlust bescherte, wird Tokio erneut Olympiagastgeber sein. Während der olympischen Schlussfeier von Rio 2016 bekam das weltweite Publikum bereits einen kreativ-innovativen Vorgeschmack auf die zweiten Sommerspiele in Japans Hauptstadt.

In dieser Unterrichtsreihe wird großer Wert auf eine multiperspektivische Betrachtung gelegt. Neben dem Gewinn (sport-) geschichtlich-politischen Wissens steht auch die Förderung der Beurteilungs- und Bewertungskompetenzen der Schüler im Vordergrund.

Lehrer der Fächer Geschichte und Politik können auch einzelne Stunden herausgreifen, um Themen wie „Vergangenheitsbewältigung nach dem Zweiten Weltkrieg“ zu vertiefen oder bestimmte Kompetenzen (Analyse von Entscheidungsprozessen, Beurteilungs- und Bewertungskompetenzen) gezielt zu fördern.



Quellen- und Literaturverzeichnis

Printliteratur:

- Lembke, Robert: Die Olympischen Spiele 1964 in Tokio, Gütersloh 1964.
- Meisel, Heribert: Olympia 1964. Die Jugend der Welt in Innsbruck und Tokio, München 1964.
- Scherer, Karl Adolf: Tokio 1964, in: 100 Jahre Olympische Spiele der Neuzeit. 1896–1996, S. 121–132.

Filmmaterial:

- Filmausschnitt „Tokio 1964 – Official Movie“: www.youtube.com/watch?v=JOIYgXzMSC4
- Tokio 2020-Präsentation während der Schlussfeier von Rio 2016: www.youtube.com/watch?v=ssc5eLjLoMQ&t=8960s
- YouTube-Beitrag des ARD Mittagmagazins über Olympia und Fukushima: www.youtube.com/watch?v=f1W6n6CUras
- Offizieller Tokio 2020-Film zum Fackellauf: www.tokyo2020.org/en/special/torch/olympic/
- Beitrag über die Route des Fackellaufs: www.youtube.com/watch?v=rtbJR_SIL5c

Weiterführende Links:

- Werbevideos der Kandidatenstädte für Olympia 2020: www.youtube.com/watch?v=Hl3ErDjr4BY
- Abschlusspräsentationen von Tokio, Istanbul und Madrid vor dem IOC am 13.9.2013:
 - Tokio: www.youtube.com/watch?v=frLZeeU9760
 - Istanbul: www.youtube.com/watch?v=l7dV17zqJ6k
 - Madrid: www.youtube.com/watch?v=8Vuskr69TqA&t=3249s
- Informationen über den Fackellauf Tokio 2020: www.tokyo2020.org/en/games/torch/

Alle Links überprüft am 28.7.2019

THEMA A 1

PLANSPIEL OLYMPIABEWERBUNG

Im Rahmen eines Planspiels wird der Bewerbungsprozess für die Olympischen und Paralympischen Spiele 2020 – vereinfacht, aber realitätsnah – simuliert.

Hierfür werden verschiedene Gruppen gebildet (Bewerberstädte Tokio, Madrid, Istanbul, Mitglieder des Internationalen Olympischen Komitees, Medienvertreter) und mit entsprechenden Rollenkarten ausgestattet, die den Schülern für ihre Arbeit notwendige Informationen übermitteln, detaillierte Arbeitsanweisungen sowie Durchführungsbestimmungen enthalten und Hilfestellung geben (M_A 2.2). Bitte beachten Sie, dass für jede der beiden Doppelstunden für die verschiedenen Gruppen passende Rollenkarten gestaltet wurden. Dem Ablaufplan (M_A 2.1), den Sie zu Beginn der Simulation vorstellen und an die Gruppen ausgeben, sind alle Phasen des Planspiels zu entnehmen.

Zielsetzung der Simulation:

Kandidatenstädte Tokio, Istanbul, Madrid

Ziel der drei Kandidatenstädte ist es, Gastgeber der Olympischen Spiele 2020 zu werden. Herausfordernd wird dabei sein, auf kritische Medienberichte sowie auf den ein oder anderen Skandal adäquat und angemessen zu reagieren, unentschlossene IOC-Mitglieder, die die Olympiastadt 2020 wählen, von den eigenen Olympiaplänen zu überzeugen sowie die eigene Vision von Olympia 2020 im eigenen Land bestmöglich der Weltöffentlichkeit zu präsentieren – denn in diesem Rennen gibt es nur eine Goldmedaille, kein Silber oder Bronze!

Medien

Aufgabe der Medienvertreter ist es, Schwächen und Stärken der jeweiligen Bewerbungen darzustellen und den Bewerbungsprozess somit zu beeinflussen.

IOC

Die IOC-Mitglieder wählen am Ende des Planspiels den Gastgeber für 2020. Da sie vor und zwischen den Präsentationen weitgehend passiv sein werden, erarbeiten die IOC-Mitglieder Kurzvorträge über Bewerbungsprozesse der Vergangenheit (beispielsweise Berlin 2000, München 2018, Hamburg 2024), erörtern die Frage, ob sich Deutschland in Zukunft für Olympische Spiele bewerben soll oder bewerten das reformierte Bewerbungsprozedere des IOC im Rahmen der Agenda 2020. Diese Ergebnisse sollen in der Auswertungsrunde präsentiert werden.



Den konkreten Verlauf des Planspiels finden Sie in M_A 2.1.



Für die Durchführung des Planspiels sowie für Recherchezwecke benötigen die Schüler einen Internetzugang und Drucker (dieser ist zwar nicht obligatorisch, aber für die Produktion von Werbe- und Informationsmaterialien hilfreich). Es empfiehlt sich deshalb, das Planspiel im Computerraum der Schule durchzuführen.



M_A 2.1 + M_A 2.2



A 1.1 Einstieg in das Planspiel

Als Einstiegsimpuls dient M_A1.0. Es zeigt in der oberen Bildhälfte die Bewerbungslogos der drei Kandidatenstädte für die Spiele 2020: Madrid, Istanbul und Tokio. Die Schüler vergleichen die Abbildungen miteinander und deuten diese. Sie erkennen, dass drei Städte um das Recht, Gastgeber der Olympischen und Paralympischen Spiele 2020 zu werden, miteinander konkurrieren. Die Frage ist, welche Stadt sich letzten Endes in diesem Wettstreit durchsetzen wird.

Hierzu kann die untere Hälfte von M_A1.0 aufgedeckt werden. Die Abbildung zeigt den damaligen IOC-Präsidenten Jaques Rogge, der das Ergebnis der Olympiakür bekannt gibt. In dieser Fotomontage ist der Gewinnernamen „Tokio“ allerdings nicht zu erkennen. Dies wirft die relevante Frage auf: Wo sollen die Olympischen Spiele 2020 ausgetragen werden? Wird der Bessere gewinnen? Eine Antwort darauf sollen die Schüler in dem folgenden Planspiel finden.

A 1.2 Durchführung des Planspiels

Genauere Hinweise finden Sie im Ablaufplan (M_A 2.1) sowie in den Rollenkarten (M_A 2.2).

 M_A 2.1 – M_A 2.4

A 1.3 Auswertung des Planspiels

Genauere Hinweise finden Sie im Ablaufplan (M_A 2.1).

 M_A 1.0 – M_A 2.4

 PLANSPIEL OLYMPIABEWERBUNG – ABLAUFPLAN
A
2.1

PLANSPIEL OLYMPIABEWERBUNG

Ablaufplan

Doppelstunde 1	
Einführung in das Spiel	Rollenvergabe, Gruppenfindung und Austeilen der Rollenkarten (Version 1): IOC: 8 Schüler Tokio 2020: 4–5 Schüler Istanbul 2020: 4–5 Schüler Madrid 2020: 4–5 Schüler Medienvertreter: 4 Schüler
Arbeitsrunde 1	Vorbereitung der ersten Präsentation • Bewerberstädte: Einarbeitung in die Konzeption, erste Planungen der Promotionalmaterialien und Medienstrategie, Vorbereitung Lobbyarbeit • IOC-Mitglieder: Themenbearbeitung/Arbeitsaufgaben → Recherche und Anfertigung der Präsentationen, Beobachtung des Geschehens • Medienvertreter: Einarbeitung in die Thematik, Formulieren von Fragen an die Bewerberstädte
Plenumsrunde 1	Präsentation der Bewerberstädte vor den IOC-Mitgliedern und Medienvertretern 1. Reihenfolge der Präsentationen der Kandidatenstädte lösen 2. Kandidaten stellen ihre Vision öffentlich vor → IOC-Mitglieder: Meinungsbildung → Medienvertreter: stellen Fragen
Ereigniskarten	Bewerberstädte ziehen je eine Ereigniskarte (diese für die Medien kopieren, da sie diese für die Berichterstattung benötigen)
Doppelstunde 2	
Arbeitsrunde 2	Austeilen der Rollenkarten (Version 2) Medien präsentieren Schlagzeilen und Berichte („News Time 1“) Anschließend unter Berücksichtigung der Ereignisse und Schlagzeilen: Bewerberstädte: Vorbereitung der Präsentation vor den IOC-Mitgliedern, Kontaktaufnahme zu IOC-Mitgliedern und Medienvertretern IOC-Mitglieder: Aufgabenbearbeitung, Gespräche mit den Bewerberstädten und Medienvertretern Medienvertreter: Vorbereitung einer Nachrichtensendung/Zeitungsmeldung über den bisherigen Verlauf des Wettbewerbs um die Olympischen Spiele 2020, Gespräche mit IOC-Mitgliedern und Bewerberstädten führen

Olympia ruft: Mach mit! Tokio 2020 Unterrichtsmaterialien Sekundarstufe Deutsche Olympische Akademie 1/2

 PLANSPIEL OLYMPIABEWERBUNG – ABLAUFPLAN
A
2.1

Plenumsrunde 2	News Time 2: Medien präsentieren ihren Beitrag im Plenum
Arbeitsrunde 3	Unter Berücksichtigung der Ereignisse und der aktuellen Medienberichterstattung: Bewerberstädte: Fertigstellung und gegebenenfalls Überarbeitung der Präsentation IOC-Mitglieder: Finalisierung des Arbeitsauftrags und Vorbereiten von Fragen an die Kandidatenstädte IOC-Präsident: Vorbereitung der Plenumsrunde 3 sowie der Wahlrunde mithilfe einer Rollenkarte
Plenumsrunde 3	Abschlusspräsentationen • Die Bewerberstädte präsentieren sich vor den IOC-Mitgliedern (8 Minuten pro Bewerber). • Im Anschluss haben die IOC-Mitglieder die Möglichkeit, den Bewerberstädten Fragen zu stellen.
Entscheidung	Wahl der Gastgeberstadt 2020 wahlberechtigt sind alle Teilnehmer der Gruppe IOC-Mitglieder → Austeilen und Ausfüllen des (vorbereiteten) Stimmzettels → anschließend Auszählen der Stimmen, eventuell sind mehrere Wahlgänge notwendig → Verkündung des Ergebnisses durch den IOC-Präsidenten
Einzelstunde	
Auswertung	<ul style="list-style-type: none"> • Wie haben die Beteiligten ihre Rolle gespielt? • Wie haben sich die Spieler in ihrer Rolle gefühlt? • Wie haben sich die Spieler insgesamt am Geschehen beteiligt? • Wie wurde in bestimmten Situationen gehandelt? • Welche Ergebnisse hatte das Spiel? • Wie realistisch wurde die Rolle gespielt? • Wie wirklichkeitsnah war der Ablauf des Spiels? • Was lässt sich aus dem Spiel verallgemeinern? • Was wurde gelernt? • Was hat Spaß gemacht, was nicht?
Vertiefung Theorieteil	• Präsentation und Diskussion der Arbeitsergebnisse der IOC-Gruppe

Olympia ruft: Mach mit! Tokio 2020 Unterrichtsmaterialien Sekundarstufe Deutsche Olympische Akademie 2/2

THEMA A2

ANERKENNUNG DURCH OLYMPIA?

A2.1 Tokio 1964 – gelungene olympische Premiere in Asien?

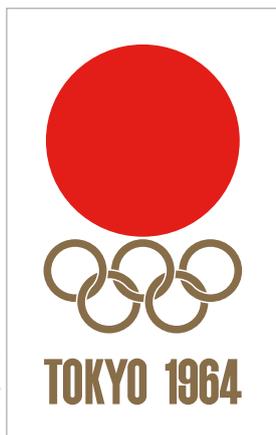
Einstieg

Als Einführung in die Einzelstunde dient ein kurzer Ausschnitt aus dem offiziellen Olympiafilm über die Spiele in Tokio 1964 (0:00–2:54). Die gezeigten Szenen verdeutlichen die Anstrengungen, die das Nachkriegs-Japan unternommen hat, um der Welt ein – in vielerlei Hinsicht – modernes Tokio zu präsentieren, welches als erste Stadt in Asien Olympische Spiele austragen durfte.

Gleichzeitig weckt der Bildimpuls Interesse an der Thematik und schlägt eine Brücke von den visuellen Eindrücken des Films zu den Aussagen der Sportjournalisten in der sich anschließenden Arbeitsphase. Die Schüler sollen die Eindrücke des Films auf sich wirken lassen. Im Unterrichtsgespräch werden diese abgefragt und kategorisiert.

Erarbeitung

Es bietet sich im nächsten Schritt an, die Eindrücke der Jugendlichen mit denen von Zeitgenossen zu vergleichen. Hierfür analysieren die Schüler in Dreiergruppen die Spiele von Tokio 1964 aus (zeitgenössischer) multiperspektivischer Sicht. Bei der Textauswahl finden auch geschichtliche und politisch-gesellschaftliche Aspekte Berücksichtigung. Die Schüler trainieren in dieser Unterrichtsstunde ihr Textverständnis sowie ihre Beurteilungskompetenz.



Jeder Schüler arbeitet zunächst die Position eines der drei deutschen Autoren (M_A3.1) bezüglich der Olympischen Spiele von Tokio 1964 sowie die jeweiligen Argumente aus dem entsprechenden Materialtext heraus. Resultate können stichwortartig auf dem Ergebnissicherungs-



Filmausschnitt „Tokio 1964 – Official Movie“

blatt (M_A3.2) notiert werden, welches im Verlauf der sich anschließenden Gruppenarbeit komplettiert werden wird. Die Jugendlichen vergleichen die Positionen der Sportjournalisten hinsichtlich Gemeinsamkeiten und Unterschieden. Die Lehrkraft kann sich an einem ausformulierten Erwartungshorizont orientieren (M_A3.3).

Besprechung und Urteilsbildung

Im Plenum werden die Ergebnisse abgeglichen. Je nach technischer Ausstattung der Schulen können unterschiedliche Verfahren Anwendung finden (Dokumentenkamera, Folienpräsentation am Overheadprojektor).

Abschließend erörtern die Schüler, ob die Olympischen Spiele von Tokio 1964 als eine gelungene olympische Premiere in Asien bezeichnet werden können. Hierfür bietet es sich an, die auf dem Ergebnisblatt notierten Pro-Argumente grün und die Kontra-Argumente rot zu unterstreichen. Die Schüler formulieren darauf aufbauend ein eigenes Fazit. Als mögliche Hausaufgabe ließe sich dieses verschriftlichen.



Für die Durchführung beider Stunden benötigen Sie einen Internetanschluss, um die Videoclips abspielen zu können.



► Filmausschnitt „Tokio 1964 – Official Movie“



M_A3.1 – M_A3.3

A2.2 In der Kürze liegt die Würze!? Wie präsentiert sich Tokio in nur zehn Minuten der Welt?



© YouTube/Olympic Channel

Auch Super Mario rührte in Rio 2016 die Werbetrommel für die Spiele in Tokio.

Einstieg

Als Einstieg in die Einzelstunde dienen zwei konträre Twitter-Reaktionen auf die Präsentation Tokios während der Schlussfeier in Rio 2016 (M_A4.1). Die Schüler beschreiben diese zunächst, ehe die Twitter-Meldungen im darauffolgenden Schritt gedeutet und miteinander verglichen werden.

Im Anschluss stellen die Schüler Vermutungen darüber an, wie sich Tokio 2020 bzw. Japan während der Schlussfeier in Rio 2016 der Welt in nur zehn Minuten präsentiert haben könnte. Die Hypothesen werden stichwortartig an der Seitentafel notiert, so dass am Ende der Stunde erneut darauf zurückgegriffen werden kann.

Erarbeitung

Mithilfe eines Fragebogens analysieren die Schüler die Tokio 2020-Präsentation. Ein Teil der Fragen ist während der Vorführung von den Schülern in Einzelarbeit auszufüllen. Die beiden letzten Fragenkomplexe füllen die Schüler aus, nachdem sie den Videoausschnitt gesehen haben. Im Anschluss werden die ersten Eindrücke und Ergebnisse mit dem Sitznachbarn ausgetauscht.

Abgleich und Urteilsbildung

Danach folgt ein Abgleich der Ergebnisse im Plenum sowie das gemeinsame Erstellen des Tafelbildes. Die Schüler ziehen ein Fazit, in dem sie offenlegen, wie und auf welche Weise Olympiagastgeber wie Tokio die weltweite Aufmerksamkeit nutzen, um ungefiltert bestimmte Botschaften zu transportieren.

Zum Abschluss der Stunde überprüfen die Schüler, ob die zuvor spontan von ihnen formulierten Hypothesen zutreffend waren. Sie bewerten Tokios Präsentation unter Rückbezug auf den Einstieg anhand der Kriterien Kreativität und Stimmigkeit.

Als Hausaufgabe gestalten die Schüler einen Tweet als Reaktion auf die Tokio 2020-Präsentation (M_A4.2).

 ▶ *Tokio 2020-Präsentation während der Schlussfeier von Rio 2016 (1:48:50–1:58)*

 M_A4.1 + M_A4.2

THEMA A3

IM BESTMÖGLICHEN LICHT
ERSCHEINEN?A3.1 Talkshow: (Wie) Profitiert das Gastgeberland
vom Olympischen Fackellauf?

Die Schüler simulieren eine Talkshow zum Thema: „(Wie) Profitiert das Gastgeberland vom Olympischen Fackellauf?“ Für den Auftakt und die Rollenerarbeitung sollte eine Unterrichtsstunde eingeplant werden. Für die Durchführung und Auswertung der Talkshow sollten Sie (mindestens) eine weitere Unterrichtsstunde einplanen.

Einstieg

Im Einstieg wird an das Vorwissen der Schüler über den Olympischen Fackellauf angeknüpft. In einem Brainstorming notieren sie auf dem Arbeitsblatt M_A5.0, was sie mit diesem Thema inhaltlich und emotional verbinden. Im nächsten Schritt formulieren die Schüler auf der Grundlage von Zeitungsartikeln ein erstes Urteil über die politische Dimension des Fackellaufes. Es ist davon auszugehen, dass sich ein kontroverses Meinungsbild innerhalb der Klasse ergeben wird, welches im Laufe der Stunde weiter differenziert, vertieft und hinterfragt werden wird.

Erarbeitung

Nach der Gruppeneinteilung bereiten sich die Vertreter arbeitsteilig in ihren Gruppen mithilfe von Rollenkarten (M_A6.0) auf die Talkshow vor.

Es empfiehlt sich, die Vorbereitungsstunde im Computerraum durchzuführen, sofern keine ausreichende Anzahl von Tablets verfügbar sein sollte, da sich unter den Materialien auch Videodateien befinden.

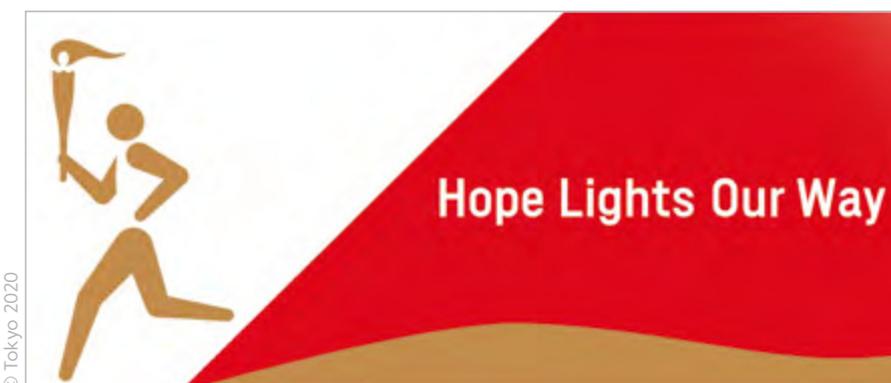
Durchführung der Talkshow und Auswertung

Jede Gruppe entsendet einen Vertreter in die Talkshow. Die restlichen Schüler simulieren ein (neutrales) Publikum und erhalten einen Beobachtungsbogen, anhand dessen sie die Argumente einer anderen Rolle, die sie noch nicht kennen, analysieren sollen. Auf diese Weise trainieren die Schüler multiperspektives Denken.

Im Anschluss an die Talkshow werden die jeweiligen Positionen unter Zuhilfenahme der Analysebögen (M_A6.0) im Plenum gesammelt, verglichen und bewertet. Ein Rückbezug zu den Thesen des Einstiegs bietet sich an.

 Für Recherchezwecke benötigen die Schüler (teilweise) einen Internetzugang.

 M_A5.0 + M_A6.0



Das Motto des Fackellaufs 2020: Hope lights our way