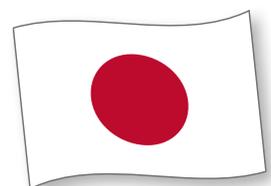


OLYMPIA RUFT: MACH MIT!

Tokio 2020

Unterrichtsmaterialien Sekundarstufe





MEHR ALS UNTERRICHTS- MATERIALIEN

Sie kommen seit rund 30 Jahren in wechselnden Ausgaben erfolgreich im Unterricht zum Einsatz: die „Olympia ruft: Mach mit!“-Materialien der Deutschen Olympischen Akademie. Auch anlässlich der Olympischen und Paralympischen Spiele in Tokio 2020 sind wieder zwei Ausgaben für die Primar- und Sekundarstufe in der „Olympia ruft: Mach mit!“-Reihe erschienen und als Printversion sowie als Download verfügbar.

Interessant und kompakt!

Die Broschüre **Basiswissen Olympische Spiele** enthält umfassende Informationen und Hintergründe zur Geschichte der Spiele (von der Antike bis heute) und aktuelle Entwicklungen. Mit verständlichen und anschaulichen Texten, von ausgewiesenen Expert*innen erarbeitet. Erstellt für Lehrkräfte, Studierende und Interessierte aus Vereinen und Verbänden.

Pädagogisch wertvoll und vielfältig!

Die **Unterrichtsmaterialien für Primar- und Sekundarstufe** beinhalten in bewährter Tradition aktuelle Bezüge zur jeweiligen Olympiastadt und zum Gastgeberland der Spiele. Sie bieten eine umfangreiche Sammlung an Arbeitsblättern und Arbeitsaufträgen für Schüler*innen und wurden speziell für Lehrkräfte und den Einsatz im Unterricht konzipiert.

Die Materialien und weitere Informationen über die „Olympia ruft: Mach mit!“-Reihe sind verfügbar unter: www.olympia-ruft.de

OLYMPIA RUFT: MACH MIT!

Tokio 2020

Unterrichtsmaterialien Sekundarstufe



TOKYO 2020



TOKYO 2020
PARALYMPIC GAMES



Impressum

© Deutsche Olympische Akademie, Frankfurt am Main 2020

Konzeption/Redaktion:

Tobias Knoch
Matthias Thaler
Isabel Flory
Anna Hofman

Tokio-Text:

Isabella Mannhart
Matthias Thaler
Anna Hofman
Isabel Flory
Arne Albrecht

Arbeitsmaterialien:

Daniel Matthias Barbist
Ivo Bauer
Robert Bielmeier
Birgit Dittmar
Ulrich Hurlzmeier
Kilian McVey
Franziska Moser
Katharina Negele
Heidrun Printz
Leonie Schauer
Patrick Wiesner
Irene Winkemann

Fotos:

DOA-Archiv
DOA/Dominic Fritze
DOSB-Archiv
Comité National Olympique et Sportif Français
Deutscher Judo-Bund
Melanie Feldmeier
Fotolia

- oneinchpunch
- eyetronic

IOC

IOC-Archiv:

- Takamitsu Kishimoto
- Jason Evans
- Ian Walton

Helmut Lange
OIS/IOC: Al Tielemans
Pexels/Alex Knight
Pixabay/ryo taka
Symbioun e.V.
Tokyo 2020 Organising Committee

Unsplash:

- Martijn Baudoin
- Alec Favale
- Banter Snaps
- Fezbot2000
- Simon Fanger
- Paul Blenkhorn
@SensoryArtHouse
- Oskar Vertetics
- Phil Goodwin
- Bernd Viefhues
- Yannick Läderach

Wikimedia:

- Flickr upload bot
- 663highland
- Harald Hofer

YouTube

- Olympic Channel
- European Space Agency
- Car-News TV
- Paralympic Games

Illustrationen:

Maren Angeli
Deutscher Baseball und Softball
Verband e.V.
INKA Medialine
Nationale Anti Doping Agentur
Deutschland (NADA)
Pixabay/Gerd Altmann
Wikimedia Commons/Christian Ebel,
Bertelsmann Stiftung

Umschlag/Layout:

INKA Medialine

Druck:

SAXOPRINT GmbH

Herausgeber:

Deutsche Olympische Akademie
Willi Daume e.V. (DOA)
Otto-Fleck-Schneise 12
60528 Frankfurt am Main
www.doa-info.de

Alle Beiträge und Abbildungen
sind urheberrechtlich geschützt.

Zur Verbesserung der Lesbarkeit
wurden Personenbezeichnungen
generell in der männlichen Form
verwendet; gemeint sind dabei in
allen Fällen Frauen und Männer.

Nicht in allen Fällen konnten die
Bildrechteinhaber ermittelt werden.
Berechtigte Honoraransprüche
bleiben gewahrt.

Danke für die Unterstützung:

Marc Zwiebler, Laura Vargas Koch
(Team Deutschland)

INHALT

Vorwort	4
Tokio 2020: Olympische und Paralympische Spiele in Japan	5
Olympische Erziehung in der Schule	16
Olympia in der Schule – was ist erlaubt, was nicht?	18
Hinweise zur Nutzung des Heftes	19

Themenfelder

A Wie präsentiert sich Japan der Welt? Anerkennung durch Olympia?.....	20
B Jede Sekunde zählt! Erziehung zur Nachhaltigkeit am Beispiel der Olympischen Spiele	28
C Softball: Wir entwickeln ein Spiel und geben Feedback.....	34
D Judo ist eine Schule fürs Leben: Der Spagat zwischen Spitzensport und Beruf	40
E Olympische Spiele für unsere Schule: Ideen und Anregungen für die Umsetzung unter Einbezug paralympischer Disziplinen.....	42
F Fairer Sport ohne Doping	52
G Freundschaft und Völkerverständigung: Auf der Jahrgangsstufentreppe zum Miteinander	58
H Narcissus und Echo: Die Geschichte eines unnahbaren Teenagers	66
I Artistic Swimming – Tanzkunst im Wasser Entwickeln einer Gruppenpräsentation im Synchronschwimmen	70
J Karate: Grundtechniken und Kumitewettbewerb.....	74
K Japanischer Schwertkampf: Bau und Einsatz von Polsterschwertern	80

VORWORT



Prof. Dr. Dr. h. c. Gudrun Doll-Tepper

Vorsitzende der Deutschen Olympischen Akademie; Vizepräsidentin Bildung und Olympische Erziehung des Deutschen Olympischen Sportbundes

Tokio und Japan können Olympische Spiele und Paralympics – das haben sie schon 1964 so eindrucksvoll bewiesen, dass die Spiele immer noch für ihre perfekte Organisation im Gedächtnis geblieben sind. Auch 2020 sind die Erwartungen an die Ausrichter daher groß, und neben dem reibungslosen Ablauf werden vor allem Aspekte wie Nachhaltigkeit im Blickpunkt stehen. Das Thema Umweltschutz bewegt Menschen weltweit und hat natürlich auch bei der Ausrichtung von Sportgroßveranstaltungen eine immer größere Bedeutung. Unter dem Schlagwort „Recovery Games“ soll Tokio 2020 auch in dieser Hinsicht Akzente setzen und hat dazu bereits verschiedene Initiativen auf den Weg gebracht.

Erstmals werden beide deutschen Teams auch dem Namen nach als Gemeinschaft antreten. Team Deutschland und Team Deutschland Paralympics wachsen enger zusammen und werden auch in Japan als Repräsentant*innen des deutschen Sports eine wichtige Vorbildfunktion einnehmen. Denn Olympische und Paralympische Spiele sind mehr als Höchstleistungen, Medaillen oder Rekorde.

Gerade für Kinder und Jugendliche ist der Sport ein immens wichtiges Feld, um Werte wie Leistung, Freundschaft, Respekt und Fair Play einzuüben. Die Deutsche Olympische Akademie (DOA) hat zu diesem Anlass auch für 2020 wieder Materialien erstellt, die den Lehrkräften eine themenbezogene und fächerübergreifende Auseinandersetzung mit den Olympischen und Paralympischen Spielen ermöglichen. Dazu wurde die Struktur der Materialien angepasst, um eine noch größere Übersichtlichkeit zu gewährleisten. Da die Materialien mittlerweile fast ausschließlich online nachgefragt werden, wurde zudem eine eigene Website für die Unterrichtsmaterialien erstellt.

Wir hoffen, Ihnen mit unseren Materialien auch 2020 wieder den Zugang zu den Olympischen und Paralympischen Spielen zu erleichtern und unseren Beitrag zu leisten, die Faszination Olympia an die Schulen zu bringen. In diesem Sinne wünschen wir Ihnen und Ihren Schülerinnen und Schülern viel Freude bei der Arbeit mit den Unterrichtsmaterialien Tokio 2020.

Gudrun Doll-Tepper

TOKIO 2020

Olympische und Paralympische Spiele in Japan



© Pixabay/Gerd Altmann

Einführung

„Konnichi wa“ und willkommen in Japan!

Die Olympischen Spiele finden 2020 zum fünften Mal in Asien statt. Die japanische Metropole war bereits vor knapp 60 Jahren Gastgeberstadt der Olympischen und Paralympischen Spiele und setzte mit der perfekten Organisation der Spiele 1964 ein Ausrufezeichen. Seither hat sich Japan stark gewandelt: Vom Image des Kriegsaggressors des Zweiten Weltkrieges und großen Umweltverschmutzers ist nicht mehr viel übrig. Die japanische Wirtschaft floriert, Japan gilt als Vorreiter in Sachen Umweltschutz und hat sich in kultureller Hinsicht für viele Menschen zu einem Mekka der Popkultur, Mode und Musik gewandelt. Es gibt einiges, was die Besucher der Olympischen und Paralympischen Spiele 2020 erwartet.

Im Land der aufgehenden Sonne (symbolisch in der Flagge als roter Kreis dargestellt), das seinem Namen im Sommer alle Ehre machen wird, fiebern die Menschen den Spielen entgegen. Neben dem Wetter gibt es aber einiges mehr, was die Besucher der Olympischen und Paralympischen Spiele in Tokio 2020 erwartet.

Feuer und Eis: Ein Flickenteppich in Bewegung

Als Inselstaat in Fernost (Asien) wird Japan von allen Seiten von Meeren und Ozeanen umschlossen. Japan besteht nicht aus einer zusammenhängenden Landmasse, sondern ist ein Archipel aus mehr als 6.000 einzelnen Inseln, von denen allerdings die meisten unbewohnt sind. Nahezu alle Einwohner verteilen sich auf die vier Hauptinseln Hokkaidō,



© Helmut Lange

Auch mit seiner Skyline liegt Tokio direkt am Wasser.



© Unsplash/Banter Snaps

Osaka

Honshū, Shikoku und Kyūshū. Die Inseln erstrecken sich mit einer Länge von über 3.800 Kilometern über mehrere Breitengrade, sodass in Japan teilweise große Klimaunterschiede herrschen.

Am Boden der Ozeane unterhalb Japans treffen gleich mehrere Erdplatten aufeinander. Durch die permanente Verschiebung dieser Platten und die daraus resultierende besondere tektonische Lage kommt es zu überdurchschnittlich vielen starken Erdbeben im gesamten Land. Die Angst vor Naturkatastrophen ist daher ein ständiger Begleiter der japanischen Bevölkerung. Eines der schwerwiegendsten Beben, das große Kantō-Erdbeben im Jahr 1923, zerstörte die gesamte Hafenstadt Yokohama und Teile Tokios und kostete mehr als 105.000 Menschen das Leben.

Auch Tsunamis und Vulkanausbrüche werden in Japan regelmäßig beobachtet. Von insgesamt 65 Vulkanen werden 53 heute noch als aktiv eingestuft. Der schwerste Vulkanausbruch der letzten 100 Jahre war die Eruption des Tokachi-dake, eines Schichtvulkans auf der Hauptinsel Hokkaidō im Jahr 1926, die fast 150 Tote forderte. Ein durch starke Erdbeben ausgelöster Tsunami vor der Ostküste des Landes sorgte 2011 für die Katastrophe im Kernkraftwerk Fukushima. Diese Beben führten zu mehreren fatalen Explosionen, in Folge derer es zu einer Kernschmelze im Reaktor kam und radioaktive Strahlung freigesetzt wurde. Von diesem verheerenden Unglück waren mehrere hunderttausend Menschen betroffen, die Folgen sind bis heute nicht vollständig absehbar. Eine konsequente Abkehr von der Stromgewinnung durch

Atomkraft hat in Japan seitdem – wohl aufgrund von wirtschaftlichen Überlegungen sowie einer großen politischen Lobby – trotzdem nicht stattgefunden.

Japan hat eine Gesamtfläche von ca. 378.000 km² und ist damit nicht wesentlich größer als Deutschland (ca. 357.000 km²). Allerdings hat Japan mit 127 Millionen Einwohnern rund 45 Millionen Einwohner mehr und ist damit erheblich dichter besiedelt als die Bundesrepublik. Auf einem Quadratkilometer leben in Japan etwa 340 Personen. Mit dieser Bevölkerungsdichte steht das Land unter den Top 15 der Länder mit der weltweit höchsten Bevölkerungsdichte. Die drei größten Städte Japans sind Tokio, Yokohama und Osaka.

Tokio

Den Namen *Tokio* (dt. östliche Hauptstadt) trägt die Metropole erst seit dem Sieg des damaligen Kaisers Meiji über den Anführer der Samurai im Jahr 1868 und löste damit *Kyoto* (dt. Hauptstadt-Stadt) als Landeshauptstadt, Sitz der Regierung sowie Residenz des japanischen Kaiserpaars ab. Tokio liegt im Osten der Hauptinsel Honshū und zählt zu den größten Städten der Welt. In der Metropolregion Tokio leben ca. 38 Millionen Menschen – mehr als ein Viertel der Gesamtbevölkerung Japans.



© Unsplash/Martijn Baudoin

Ort riesiger Menschenansammlungen: die Shibuya-Kreuzung in Tokio



© Unsplash/Alec Favale



Kapselhotel in Japan

Trotz des platzsparenden Aufbaus sind die einzelnen Kapseln sehr funktional eingerichtet. Die Standardausstattung umfasst in der Regel einen Fernseher, Leselampe, WLAN, Steckdose und ein kleines Regal. Die restlichen Habseligkeiten können in einem Spind eingeschlossen werden.

In einem Kapselhotel können auf diese Art sehr viele Menschen auf kleinstem Raum schlafen.

Trotz der riesigen Einwohnerzahl gilt Tokio als sehr sauber und bei einer Kriminalitätsrate von 0,4 (Berlin: Wert 1,8; St. Louis, gefährlichste Stadt der USA: Wert über 7¹) als äußerst sicher. Das größte Problem der Hauptstadt stellt die Wohnungsknappheit dar. Auf einem Quadratkilometer müssen in Tokio rund 4.750 Menschen unterkommen. Um der großen Nachfrage nach Wohnraum zu begegnen, werden immer höhere und dicht beieinander stehende Hochhäuser gebaut, die heute das Stadtbild Tokios prägen. Auch Touristen stellt Tokio damit vor eine Herausforderung: Mittlerweile gibt es daher sogenannte Kapselhotels, in denen Reisende für wenige Nächte in einer winzigen Schlafnische von ca. zwei Kubikmetern (zwei Meter lang und jeweils etwa ein Meter breit und hoch) übernachten können.

Die Enge zeigt sich auch auf der Straße: So drängen sich in Shibuya, einem Stadtbezirk südwestlich des Zentrums von Tokio, zu Peak-Zeiten bis zu 15.000 Menschen gleichzeitig über die am stärksten frequentierte Fußgängerkreuzung der Welt.

Zuhause in Japan: Das Yin&Yang aus Holz und Beton

Traditionell werden Häuser in Japan aus Holz und mithilfe einer japanischen Zimmermannstechnik gebaut, bei der die Holzteile in Form eines Stecksystems ohne Nägel oder Schrauben ineinander gesetzt werden. Das älteste Bauwerk, das nach dieser Art errichtet wurde, und gleichzeitig auch der

älteste Holzbau der Welt ist der Tempel „Hōki-ji“ in Ikaruga. Der buddhistische Tempel stammt aus der Zeit um 600 nach Christus und gilt seit 1993 als UNESCO Weltkulturerbe.

Auch heute noch werden fast alle Häuser in ländlichen Regionen Japans aus Holz gebaut. In den Großstädten hat sich mittlerweile Stein, Stahl und Beton als Baumaterial durchgesetzt.



Die dreistöckige Pagode des Hōki-ji

¹ Kriminalitätsrate (Straftaten pro 100.000 Einwohner)

Der Boden in japanischen Haushalten ist häufig mit Matten aus Reisstroh (jap. *tatami*) ausgelegt. Fast überall ist es üblich, vor dem Betreten des Wohnbereiches die Schuhe auszuziehen. Geschlafen und gegessen wird traditionell auf dem Boden, als Sitz- oder Liegeunterlage dienen dünne Matten und Kissen. In vielen Räumen findet man außerdem eine kleine Wandnische (jap. *tokonoma*), in der besondere Gegenstände, Schriftrollen oder Blumengestecke in Szene gesetzt werden. Mit zunehmender Globalisierung und steigendem Einfluss der westlichen Kultur passen allerdings immer mehr Japaner ihren Einrichtungsstil westlichen Standards an.

Die Ära der schönen Harmonie: Politik in Japan

Japan ist eine parlamentarische Monarchie mit einem demokratischen Regierungssystem. Wie in Deutschland besitzen also alle volljährigen japanischen Bürger bei Wahlen ein aktives und ein passives Wahlrecht und können so die Politik im eigenen Land mitgestalten. Zwischen dem japanischen und dem deutschen politischen System gibt es viele Parallelen. Die wichtigste Gemeinsamkeit und gleichzeitig Basis des demokratischen Systems ist die Gewaltenteilung. In Japan besteht die Regierung aus mehreren voneinander unabhängigen

Staatsorganen, die sich in die gesetzgebende (Parlament), ausführende (Kabinett) und richterliche Gewalt (Gerichte) unterteilen.

Der Kaiser (jap. *tennō*) nimmt heutzutage weitestgehend repräsentative Aufgaben wahr. Die Beschlüsse über Gesetzesvorhaben fasst das Parlament, für die Umsetzung ist der Premierminister mit seinem Kabinett zuständig. Dennoch spielt der Kaiser für die japanische Gesellschaft als Identifikationsfigur eine wichtige Rolle und symbolisiert in den Augen vieler Japaner den Staat und die Einheit des Volkes.

Das japanische Regierungssystem fußt auf der Verfassung von 1947, der sogenannten „Friedensverfassung“. Laut dieser ist das Land dazu verpflichtet, zur Wahrung des Friedens beizutragen und auf Krieg zu verzichten. Hintergrund dieser Sonderklausel sind insbesondere die Erfahrungen Japans aus dem Zweiten Weltkrieg.

Die atomaren Katastrophen von Hiroshima und Nagasaki

Während in Europa der Zweite Weltkrieg bereits beendet war, kämpfte Japan im Pazifik noch gegen die USA. Am 6. August 1945 kam es mit dem Abwurf zweier Bomben auf die japanischen Städte Hiroshima und Nagasaki erstmalig in der Kriegs-



© Unsplash/Fezbot 2000

Das Ehrengabmal im Friedenspark von Hiroshima

Weißes Gold

Das wichtigste Agrarprodukt und gleichzeitig Grundnahrungsmittel der Japaner ist Reis.

Der heimische Reismarkt wird daher über Importzölle stark geschützt und durch eine Dachorganisation kontrolliert.



© Unsplash/Simon Fanger

geschichte zum Einsatz von Atomwaffen. Die Bomben zerstörten beide Städte vollständig und töteten bei ihrer Explosion 150.000 Menschen. Fünf Jahre später korrigierte man die Zahl der Toten um diejenigen, die mittlerweile an den Folgen der radioaktiven Strahlung gestorben waren, auf rund 200.000. Die Erinnerung an die Opfer der Atomangriffe ist noch heute prägend für die japanische Identität.

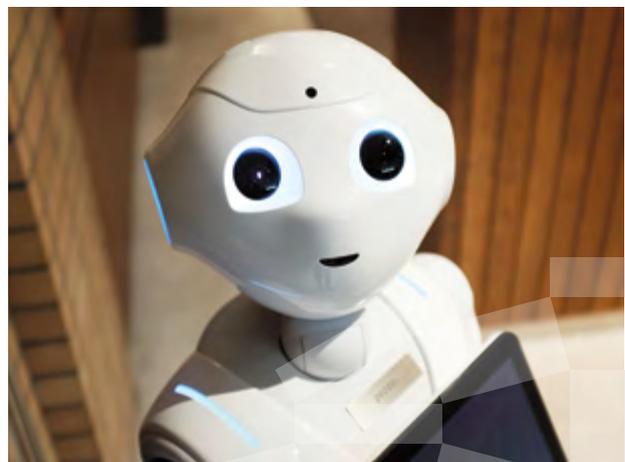
Androiden, Brennstoffe und Chemielabor: Das „ABC“ der japanischen Wirtschaft

Obwohl in Japan nur etwa 20 Prozent der Gesamtfläche für Besiedelung, Industrie und Landwirtschaft genutzt werden können, gilt der Inselstaat als eines der führenden Industrieländer und ist aktuell die drittgrößte Volkswirtschaft weltweit. Aufgrund der geringen Zahl von Bodenschätzen und Nutzflächen besteht für Japan eine große Abhängigkeit von Rohstoffimporten aus dem Ausland. Innerhalb der Europäischen Union ist Deutschland der wichtigste Handelspartner Japans, absolut betrachtet sind dies China und die Vereinigten Staaten.

Japan ist eine Technogeneration. Zu den wichtigsten Industrien des Landes gehören der Maschinen- und der Automobilbau, die Elektronik- und die Chemieindustrie. Insbesondere die Entwicklung der japanischen Chemiebranche und die Fokussierung auf Petrochemie² war ausschlaggebend für das starke Wirtschaftswachstum Japans nach Ende des Zweiten Weltkrieges. Noch heute existieren

zahlreiche Konzerne aus dieser Zeit, die den wirtschaftlichen Durchbruch Japans damals mitverantworteten, wie etwa Sumitomo oder Mitsubishi. Auch das Fundament für die Zukunft ist schon gelegt: Die Forschung an Robotern, die menschenähnliche Bewegungsabläufe nachahmen und so bereits heute in Fabriken oder auf Baustellen zum Einsatz kommen und künftig auch in der Altenpflege „arbeiten“ sollen, ist auf dem Vormarsch.

Umweltschutz spielt im japanischen Alltag eine große Rolle. Noch vor etwa 50 Jahren galt Japan als regelrechter Umweltsünder, heute profitiert das Land vom großen technologischen Know-how und setzt in den Bereichen Elektrotechnik und Luftreinhaltung regelmäßig neue Maßstäbe. Vor allem E-Mobilität hat sich in Japan zu einem wichtigen Forschungsfeld entwickelt. Der Inselstaat ist heute neben China und den USA weltweit einer der führenden Hersteller von Elektroautos.



© Pexels/Alex Knight

In Japan werden bereits Prototypen von Pflegerobotern in Altenheimen getestet.

² Petrochemie: Herstellung chemischer Produkte auf Basis von Erdgas, Erdöl oder anderen rohöl-basierten Stoffen.



Typisch Japanisch!

In Japan nehmen Tugenden wie Fleiß, Bescheidenheit und Höflichkeit einen hohen Stellenwert ein. Das wichtigste Gut der japanischen Kultur ist das Streben nach Harmonie, das durch viele geschriebene und ungeschriebene Regeln zu einer festen gesellschaftlichen Ordnung und zu einem harmonischen Zusammenleben führen soll. Diese Orientierung an Gemeinwohl und tugendhaftem Verhalten spiegelt sich besonders in den Erziehungsvorstellungen in Kindergärten und Schulen wider, wo junge Japaner akribisch auf ihre Rolle in der Gesellschaft vorbereitet werden sollen. Gerade beim Essen gibt es feste Regeln. So sollte zum Beispiel niemand unbedacht seine Esstäbchen in den Reis stecken – dies erinnert an ein japanisches Totenritual und gilt als schlechtes Omen. Schlürfen hingegen ist sogar erwünscht, besonders bei Nudelsuppe: So wird die Suppe nicht kalt und kann ihr volles Aroma entfalten.

Auch im Berufsleben gibt es feste Bräuche, deren Einhaltung erwartet wird. Viele junge Menschen besuchen daher vor ihrem Einstieg in die Arbeitswelt Kurse, um eine spezielle Höflichkeitssprache (jap. *keigo*) zu erlernen und zu perfektionieren. Obwohl in Japan Frauen und Männer etwa gleich häufig die Universität besuchen, wird der Arbeitsmarkt nach wie vor von Männern dominiert. Während Männer in der Regel eine Vollzeit-Stelle antreten, werden Frauen aufgrund möglicher Ausfallzeiten in der Schwangerschaft immer noch eher für Teilzeit-Tätigkeiten ohne eigenen Verantwortungsbereich eingestellt. Der Unterschied zwischen Frau und

Rollenverteilung von Frau und Mann in Japan

In vielen japanischen Familien setzt sich weiterhin die konservative Rollenverteilung von Frau und Mann durch. Während der Job des Mannes in der Regel den größten Teil des Einkommens ausmacht, führen japanische Frauen eher den Haushalt und kümmern sich um die Kindererziehung und die Pflege der Eltern.

Im Gegenzug hat es sich in Japan allerdings etabliert, dass die Frauen in der Familie das gesamte Einkommen verwalten und dem Mann sogar ein Taschengeld geben.

Mann im Job wird auch im japanischen Sprachgebrauch deutlich. Während männliche Angestellte als „salaryman“ (von engl. *salary* – Gehalt) bezeichnet werden, heißen weibliche Angestellte in den Unternehmen „office ladies“ (jap. *ofisu redi*).

In Japan werden viele verschiedene Religionen praktiziert. Die zwei Hauptreligionen sind der Buddhismus und der Shintō, zu denen sich etwa drei Viertel aller Japaner bekennen. Um ihre Religion im Alltag zu leben, besuchen Japaner buddhistische Tempel oder shintōistische Schreine. Andere führen die jeweiligen Riten zu Ehren Buddhas oder verschiedenen Gottheiten (jap. *kami*) zuhause an einem Hausaltar (jap. *butsudana*) oder Hausschrein (jap. *kamidana*) durch. Anders als im Christentum oder im Islam ist es weder bei den Buddhisten noch bei den Anhängern des Shintō ein Tabu, mehreren Religionen gleichzeitig anzugehören. Sowohl die buddhistischen als auch shintōistischen Glaubensgemeinschaften in Japan gelten daher als besonders tolerant.

„Alle für einen und einer für alle!“: Schule in Japan

Bildung (jap. *kyōiku*) hat in Japan einen sehr hohen Stellenwert und wird zentral gesteuert. Das Schulsystem in Japan basiert auf dem Grundsatz, dass durch das einheitliche Bildungssystem alle Kinder die gleichen Voraussetzungen für späteren beruflichen Erfolg haben sollen – unabhängig vom finanziellen oder sozialen Hintergrund ihrer Herkunftsfamilie. Die Schulpflicht für japanische



© Helmut Lange

Ordnung in japanischen Schulen beginnt schon bei den Schuhen.

Kinder und Jugendliche betragt neun Jahre und teilt sich in sechs Jahre Grundschule (jap. *shōgakkō*) und drei Jahre Mittelschule (jap. *chūgakkō*) auf. Obwohl die Schulpflicht nach neun Jahren beendet ist, besuchen über 95 Prozent der japanischen Schüler danach für weitere drei Jahre die Oberschule (jap. *kōkō*), um sich für die Aufnahme zur Universität zu qualifizieren und vorzubereiten. Für die Aufnahme zur Oberschule ist nicht wie in Deutschland das Abschlusszeugnis entscheidend, sondern das Abschneiden in den jeweiligen Aufnahmeprüfungen. Um diese Prüfungen zu meistern, müssen junge Japaner besonders hart arbeiten und oftmals in ihrer Freizeit zusätzliche Lehrangebote in privaten Nachhilfeschoolen, sogenannten *juku*, nutzen.

Die Schule beginnt in der Regel gegen 8:30 Uhr und endet um ca. 16:00 Uhr. Für die meisten Schüler steht nach dem Mittagessen ein weiterer Programmpunkt auf dem Stundenplan: Putzen! In fast allen japanischen Schulen ist es üblich, dass die Schüler selbst für die Sauberkeit und Ordnung im Schulgebäude verantwortlich sind. Das Wichtigste dabei ist nicht unbedingt das Saubermachen an sich, sondern dass die Kinder ihre sozialen Kompetenzen weiterentwickeln und lernen, sich in die Gemeinschaft einzubringen und so deren Harmonie zu wahren.

Neben dem Unterricht spielt sich auch ein Großteil der Freizeit der Schüler in den Schulen ab. Anders als in der europäischen Vereinskultur organisieren sich Kinder und Jugendliche in Clubs und AGs, um ihren Interessen nachzugehen. Diese Nachmittags-

angebote und außerschulischen Aktivitäten haben in Japan eine große Tradition und heißen allgemein *bukatsu*. Die Clubs decken viele unterschiedliche Hobbys ab: Angebote zu Musik, Sport, Kultur oder Technik finden sich ebenso wie einfache Lerngruppen.

Japanische Popkultur – Eintauchen in die Welt von Naruto, Dragon Ball & One Piece

In ganz Japan hat sich in den vergangenen Jahrzehnten eine eigenständige und vielfältige Jugendkultur entwickelt. Mangas spielen dabei eine zentrale Rolle, werden in Japan aber generell von Menschen aller gesellschaftlicher Gruppen und jeden Alters gerne gelesen. Die Zeichner (jap. *mangaka*) berühmter Mangas oder Animes genießen in Japan ein sehr hohes Ansehen. Ein besonde-



© Pixabay/ryo taka

Große Augen, kindliche Gesichtszüge: der klassische Manga-Stil



Kendō-Kämpfer

res Merkmal von Mangas ist ihre Leseweise: Die Comics werden in allen Sprachen von rechts nach links gelesen. Grund dafür ist die japanische Lese-richtung, die entgegengesetzt westlicher Gewohnheiten verläuft.

Manga-Geschichten werden gerne auch in Animationsfilmen (jap. *anime*) und Computerspielen aufgegriffen. Ein neuerer, aber umso erfolgreicherer Trend mit Wurzeln in der Manga-Kultur ist das Cosplay. Cosplay (aus dem Englischen von *costume* und *play*) ist das Verkleiden und Posieren als ein Manga- oder Anime-Charakter. Die Kostüme werden oftmals in stundenlanger Handarbeit aus vielen verschiedenen Materialien hergestellt. Das wichtigste Merkmal des modernen Manga-Zeichenstils spielt auch beim Styling als Cosplay-Figur eine wichtige Rolle: Die besonders großen Augen der Charaktere und die eher kindlichen, zarten Gesichtszüge gelten als Schönheitsideal. Der Cosplay-Trend ist heute nicht mehr nur in Japan verbreitet, sondern ist weit über die Landesgrenzen Japans hinaus bekannt und hat eine große, internationale Fan-Gemeinschaft.

Auf den Spuren der Samurai: Sport in Japan

Im Zentrum der japanischen Sporttradition standen in der Vergangenheit vor allem Kampfsportarten. Sumō und Judo, zwei japanische Formen des Ringkampfes, haben eine fast tausendjährige

Geschichte und dienten ursprünglich in religiösen Shintō- oder Shugendō-Ritualen als Darbietung für die Götter. Kendō (jap. *kenjutsu*), die „japanische Fechtkunst“, ist eine weitere traditionsreiche Sportart in Japan und hat ihren Ursprung in der Kriegskunst der Samurai. Während diese damals Schwerter aus Bambus und Lederriemen nutzten, um sich im Schwertkampf zu üben, verwendet man heute im Kendō lange Bambusstangen und dicke Polsterungen sowie eine Kopfbedeckung zum Schutz vor Verletzungen.

Im Verlauf der Jahre hat Sport in Japan keineswegs an Bedeutung verloren – lediglich der Fokus hat sich von sportlich-religiösen Praktiken hin zu körperlichen, leistungsbetonten und vor allem gemeinschaftlichen Erlebnissen verschoben. Die Rolle des Sports in der japanischen Kultur wird insbesondere in der Kindererziehung deutlich: Schon im frühen Kindesalter sollen junge Japaner Sportmannschaften ihrer Schule oder Gemeinde beitreten, um kameradschaftliches Verhalten und Leistungsbereitschaft zu erlernen. Eine der beliebtesten Mannschaftssportarten in Japan ist Baseball bzw. *yakyū* (dt. Feldball). Ende des 19. Jahrhunderts kam dieser amerikanische Traditionssport durch die wachsende Rolle der USA in der Weltpolitik nach Japan. Heute gibt es zwei Profi-Ligen und zahlreiche Mittel- und Oberschulmannschaften, die einmal im Jahr eine Meisterschaft ausspielen und tausende Fans vor die Bildschirme und in die Stadien locken. Baseball ist in Japan Publikumssportart Nummer 1.

An zweiter Stelle reiht sich Fußball in die Liste der populärsten Sportarten Japans ein. Die japanische Nationalmannschaft, die „Samurai Blue“, konnten in den letzten Jahren einige Erfolge im Asien-Cup oder auch bei der FIFA-Weltmeisterschaft erzielen. Insbesondere seit der Weltmeisterschaft 2002, die Japan gemeinsam mit Südkorea ausrichtete, ist die Popularität von Fußball in Japan deutlich gestiegen.

Die unglücklichen „Happy Games“

Mit der Ausrichtung der Olympischen und Paralympischen Spiele 1964 feierte Tokio auch die Premiere der Wettkämpfe auf dem asiatischen Kontinent. Besonders die nahezu perfekte Planung und die überschwängliche Gastfreundschaft beeindruckten die Weltöffentlichkeit. Gleichzeitig waren die Spiele durch massive Investitionen in Sportstätten und Infrastruktur die bis dahin teuersten Olympischen Spiele aller Zeiten. Die traditionelle Eröffnung sorgte für einen bewegenden Moment: Das Entzünden der Olympischen Flamme wurde Yoshinori Sakai übertragen, der am Tag des ersten Atombombenabwurfes auf Hiroshima, dem 6. August 1945, geboren worden war.

Leider wurden die Wettkämpfe von einer Reihe politischer Konflikte überschattet. So kam es im Vorfeld zum Ausschluss Südafrikas aufgrund der Apartheid oder auch zur Absage Chinas aus Protest gegen die Teilnahme Taiwans. Dazu stand das Jahr 1964 unter dem Einfluss der Entwicklungen im Vietnamkrieg, die sich zuspitzten. Und in Deutschland verhärteten sich nach dem Bau der Berliner Mauer 1961 die Fronten im Kalten Krieg. Was zu diesem Zeitpunkt noch keiner wusste: Die deutschen Athleten starteten in Tokio 1964 zum vorerst letzten Mal als gesamtdeutsche Delegation.



© 1964/Comité International Olympique (CIO)

Fackelträger Yoshinori Sakai bei der Eröffnungszereemonie der Olympischen Spiele in Tokio 1964

Nur zehn Tage nach den olympischen Wettkämpfen waren die Sportstätten von Tokio 1964 ebenfalls Bühne der Paralympischen Spiele. Nach Rom 1960 und den sogenannten „Weltspielen der Gelähmten“ war dies erst das zweite Mal, dass überhaupt Paralympische Spiele ausgerichtet wurden. Nach den Spielen in Tokio dauerte es wiederum 24 Jahre, bis die Paralympischen Spiele erstmalig wieder am gleichen Ort der Olympischen Spiele ausgetragen wurden – heute ist das eine Voraussetzung für die Bewerbung um eines der beiden Events.

Fast 400 Athleten aus 21 Ländern nahmen 1964 an den Paralympics in Tokio teil. Die feierliche Eröffnung, an der auch der Kaiser Japans mit seiner Frau teilnahm, lockte damals etwa 5.000 Zuschauer ins Olympische Dorf. Der Name „Paralympics“ stammt ebenfalls von den Spielen in Tokio und hat sich seitdem im sportlichen Sprachgebrauch etabliert.

	Olympische Spiele Tokio 1964	Olympische Spiele Tokio 2020
Teilnehmer insgesamt	5.151	Rund 11.000
Teilnehmende Länder	93	136 (Stand: November 2019)
Anzahl der Sportarten	20	33
Neue Sportarten	Volleyball, Judo	Baseball (Männer) bzw. Softball (Frauen), Karate, Skateboard, Surfen, Sportklettern



Die Olympischen und Paralympischen Spiele 2020

Die Olympischen Spiele 2020 finden vom 24. Juli bis 9. August statt und sind die Spiele der XXXII. Olympiade. Rund zwei Wochen später, vom 25. August bis zum 6. September, werden die Paralympischen Spiele ausgetragen. Mit dem Slogan „Sport has the power to change the world and our future.“ möchte das japanische Organisationskomitee den Blick der Welt während des sportlichen Spektakels auf drei zentrale Punkte richten: Tokio 2020 soll allen Athleten optimale Voraussetzungen bieten, ihre persönlich beste Leistung abzurufen (*Achieving Personal Best*). Das internationale Zusammengehörigkeitsgefühl soll gestärkt werden, ohne die Individualität des Einzelnen einzuschränken (*Unity in Diversity*). Und drittens soll „Tokio 2020“ eine Brücke zwischen Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft schlagen (*Connecting to Tomorrow*). Diese Ziele spiegeln sich auch in den Logos der Olympischen und Paralympischen Spiele und in den zwei Maskottchen Miraitowa (jap. *mirai* – Zukunft und *towa* – Ewigkeit) und Someity (engl. *so mighty* – so mächtig) wider.

80.000 Freiwillige aus aller Welt werden vor Ort den Organisatoren dabei helfen, alles reibungslos über die Bühne zu bringen und die japanische Gastfreundschaft (jap. *omotenashi*) zu verkörpern. Nicht nur die Olympischen Spiele sorgen für große Vorfreude. Auch die Paralympischen Spiele haben einen großen Stellenwert in Japan und werden durch eine Vielzahl von Initiativen und Kommunikationsmaßnahmen, wie z.B. der „No Limits Chal-

Logos Tokio 2020

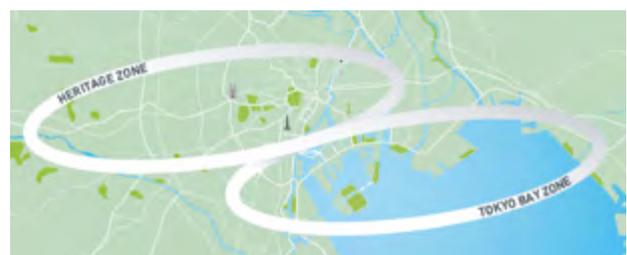
Das verwendete Karamuster hat eine lange Tradition in Japan und geht auf die sogenannte Edo-Ära des 17. und 18. Jahrhunderts zurück. Die Farbe Blau steht für Eleganz und Gewandtheit und soll das Wesen der Japaner symbolisieren.

Der Designer der Logos, Asao Tokolo, hat viele unterschiedlich große Rechtecke verwendet, die die verschiedenen Länder, Kulturen und Denkweisen darstellen, die bei den Olympischen und Paralympischen Spielen zusammenkommen und gemeinsam die olympischen Werte und Erlebnisse feiern – „Unity in Diversity“.

lenge“ beworben, in der die Einwohner Tokios bei verschiedenen Mitmachaktionen selber paralympische Sportarten austesten und kennenlernen können. Zudem setzt sich Tokio dafür ein, alle Sportstätten und möglichst weite Teile der Stadt für Menschen mit Handicap und für Rollstuhlfahrer zugänglich zu machen.

Die Recovery Games

Für die Spiele in Tokio sollen viele bereits existierende Wettkampfstätten, vor allem von 1964, zum Einsatz kommen. Diesem Nachhaltigkeitsgedanken und insbesondere der Revitalisierung von Zonen, die stark von großen Erdbeben und dem Tsunami 2011 betroffen waren, verdanken die Spiele 2020 ihren besonderen Spitznamen: die „Recovery Games“. Im Fukushima Azuma Baseball Stadium etwa werden die Wettkämpfe in Baseball und Softball ausgetragen. Dies soll zum Anlass genommen werden, sowohl den Opfern der Katastrophe zu gedenken als auch den Blick in die Zukunft zu richten.



Ein Symbol der Unendlichkeit: die beiden Zonen der Wettkampfstätten

Die Sportstätten Tokios sind sehr kompakt angelegt und befinden sich fast alle in einem Umkreis von wenigen Kilometern vom Stadtzentrum entfernt. In Form zweier oval-förmiger Zonen teilen sich diese auf in die sogenannte „Heritage Zone“ im Norden und die „Tokyo Bay Zone“, das Areal in der südlichen Bucht Tokios. Die Heritage Zone umfasst weitestgehend das Gebiet der Olympischen Spiele von 1964, während in der Tokyo Bay Zone einige neu erbaute Veranstaltungsorte zu finden sind.

Aus der Luft betrachtet formen die Zonen ein Unendlichkeitszeichen, welches auch hier wieder die Verbindung von Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft symbolisieren soll. Der geografische Mittelpunkt des Symbols liegt genau im Schnittpunkt beider Zonen und soll auch das spirituelle Herz der Spiele darstellen: das Olympische Dorf auf der künstlichen Insel Tsukishima. Im Olympischen Dorf, das rund 18.000 Betten fasst, finden während der Spiele Sportler, Trainer und Betreuer aller Nationen ihr Zuhause. Im Anschluss an das Sportevent sollen die Unterkünfte renoviert und im Sinne der Nachnutzung als private Apartments verkauft werden.

Die Happy Games 1964 glänzten mit Organisation und Gastfreundschaft – zwei Versprechen, die auch 2020 im Raum stehen. Aber alle Olympischen und Paralympischen Spiele schreiben ihre eigene Geschichte – wir freuen uns auf die neue!

Bis dahin: *sayounara und bai-bai!*



Das Olympiastadion von Tokio 2020 wurde auf dem Gelände des alten Olympiastadions errichtet und schlägt so die Brücke von der Vergangenheit in die Gegenwart.



OLYMPISCHE ERZIEHUNG IN DER SCHULE

Olympische Erziehung zielt auf eine ganzheitliche Bildung von Körper und Geist, die eine harmonische Entwicklung aller Persönlichkeits- und Verhaltensbereiche umfasst und dafür eine aktive sportliche Betätigung verlangt.

Olympisches Lernen: Anstrengungsbereitschaft und individuelle Leistung(sverbesserung)

Die Praxis im Sportunterricht stellt einen wichtigen Erfahrungsbereich olympischen Lernens dar. Der besondere pädagogische Gewinn liegt darin, dass die Schüler sich Ziele setzen, beharrlich üben und ein individuell gutes Resultat anstreben. Dazu kommen die besondere Anstrengung und die Bewährung in Wettbewerbssituationen, in denen man nicht nur sein Bestes geben, sondern auch ein fairer Sportpartner sein und bleiben soll. Diese „olympischen Sporterfahrungen“ gelingen besonders dann, wenn vom Lehrer auch die Freude am Lernen und Üben und an der individuellen Leistung(sverbesserung) angesprochen wird.

Olympische Erziehung = Werteerziehung

Olympische Erziehung hat nicht nur den Einzelnen im Blick, sondern auch die Gemeinschaft. Die Bindung an sportliche Regeln und die Achtung des Sportpartners und seiner Leistung gehören maßgeblich zum Gedanken der Fairness und sollen die gesamte Sportpraxis prägen. Die Gestaltung des Sportunterrichts sollte sich deshalb immer an diesen Maßstäben orientieren.

Olympische Erziehung – mehr als „nur“ Sport

Mit diesem integrierten Erziehungsauftrag umfasst die Olympische Erziehung vier Kompetenzbereiche von Kindern und Jugendlichen: Neben *sportlichem Können* sollte auch allgemein *soziales Handeln*, *moralisches Verhalten* und die *geistige Bildung* über olympisches Wissen gefördert werden.

So werden durch diese vielseitigen Aspekte einer Olympischen Erziehung auch nahezu alle Schulfächer angesprochen. Schon vor den Olympischen

und Paralympischen Spielen, aber natürlich auch während der Spiele empfiehlt es sich, die Schüler zu motivieren, „olympische Materialien“ zu sammeln (Tagespresse, Zeitschriften, Internetartikel, Werbematerialien u.a.), die sich zur Herstellung von Plakatwänden und Collagen eignen.

Der folgende Überblick liefert eine (unvollständige) Sammlung von Anregungen für verschiedene Fächer:

Deutsch

- aktuelle olympische Ereignisse besprechen
- Zeitungsberichte, Fernseh- und Rundfunksendungen auswerten
- die Aktivitäten von Teams und Athleten im Bereich Social Media analysieren
- eine Olympia-Zeitung/Wandzeitung erstellen
- Märchen, Fabeln und Weisheiten des Gastgeberlandes kennenlernen
- Texte aus dieser Broschüre behandeln
- diskursive Kompetenzen in Planspielen schulen
- ein Dreh- oder Hörbuch zu ausgewählten Themen erstellen

Sachkunde, Erdkunde, Geschichte

- die Olympischen Spiele der Antike und der Neuzeit gegenüberstellen
- die Paralympischen Spiele, ihre Athleten und Sportarten kennenlernen
- die olympischen Symbole besprechen
- das Wissen über das Gastgeberland und die Olympiastadt erweitern
- Nachhaltigkeit und Umweltschutz am Beispiel der Ausrichterstadt thematisieren

Sport

- Freude in der aktiven sportlichen Betätigung finden
- Können und Leistungsverbesserung durch beharrliches und systematisches Üben anstreben
- im sportlichen Wettkampf anstrengen und bewähren
- Spiele und Sportarten anderer Länder kennenlernen
- Paralympische Sportarten ausprobieren und Olympische Sportarten inklusiv gestalten
- Regeln für mehr Fairness und Rücksichtnahme entwickeln und einüben, Teamgeist stärken

Bildende Kunst, Textiles Gestalten, Werken

- die Olympischen Ringe gestalten
- sich gestalterisch mit kritischen Aspekten der Olympischen Bewegung auseinandersetzen
- ein olympisches Plakat gestalten
- olympische Werte in Fotografien oder Videos kreativ präsentieren
- Urkunden und Medaillen entwerfen und herstellen

Fremdsprachen

- den Olympischen Eid in Englisch erlernen
- Begrüßungsritual (Sprache und Gestik) des Gastgeberlandes behandeln
- Interview mit einem Sportler als szenisches Spiel darstellen
- typische Volkslieder des Gastgeberlandes kennenlernen

Musik

- die Olympische Hymne anhören
- die Olympia-Erkennungsmelodie und die Fanfare zur Siegerehrung kennenlernen
- die deutsche Nationalhymne besprechen
- Tänze und Lieder des Gastgeberlandes kennenlernen

Religionslehre, Ethik

- Fairness in Alltag und Sport erkennen und erfahren
- Völkerverständigung durch Olympia besprechen
- einen eigenen Eid mit der Klasse schreiben
- Doping aus einer ethischen Perspektive problematisieren
- Beispiele und zugrunde liegende Motivationen für faires Verhalten diskutieren

OLYMPIA IN DER SCHULE

Was ist erlaubt, was nicht?

Schutz des olympischen Emblems und der olympischen Bezeichnungen vor der kommerziellen Ausnutzung durch Trittbrettfahrer

In Deutschland schützt das Olympiaschutzgesetz die olympischen Bezeichnungen „Olympiade“, „Olympia“ und „olympisch“ (auch in anderen Sprachen) und das olympische Emblem („Olympische Ringe“).

Dem Deutschen Olympischen Sportbund (DOSB) steht dabei als Nationales Olympisches Komitee für Deutschland das ausschließliche Recht auf Verwendung und Verwertung des olympischen Emblems und der olympischen Bezeichnungen sowie ähnlichen Bezeichnungen und Emblemen im geschäftlichen Verkehr im Rahmen des Olympiaschutzgesetzes zu.

Dieser umfassende Schutz des olympischen Emblems und der olympischen Bezeichnungen dient als Schutz vor Unternehmen, welche die Bekanntheit der olympischen Bezeichnungen und der Olympischen Ringe für ihre eigenen kommerziellen Zwecke ausnutzen wollen, ohne einen finanziellen Beitrag hierfür zu leisten. Der Schutz vor solchen „Trittbrettfahrern“ ist für die Finanzierung und damit die Existenz der Olympischen Spiele von großer Bedeutung.

Kein Verwendungsverbot für rein gemeinnützige schulische Projekte

Der besondere Schutz der olympischen Bezeichnungen und des olympischen Emblems bezweckt aber nicht, dass ideellen bzw. schulischen Zwecken dienende Projekte, die rein gemeinnützig organisiert werden und den Olympischen Gedanken und die Olympische Erziehung fördern, be- oder gar verhindert werden.

Im Gegenteil: Die Olympischen Spiele und der Olympische Gedanke sollen Anreiz und Vorbild für eine sportliche Betätigung von Schülern sein. Gerne sollen daher solche gemeinnützigen schulischen Aktionen und Veranstaltungen, z.B. die sportliche Ausrichtung einer „olympischen Projektwoche“ oder die Befassung mit den Olympischen Spielen im Rahmen des Schulunterrichts, auch über die Verwendung der olympischen Bezeichnungen und des olympischen Emblems eine Nähe zur Olympischen Bewegung bekommen. Um Verstöße gegen das Olympiaschutzgesetz oder Schutzrechte des IOC bzw. des DOSB zu vermeiden, sollten dabei allerdings insbesondere die folgenden Spielregeln beachtet werden:

1. Es dürfen keine Sponsoren eingebunden werden, die sich damit in unzulässiger Weise in die Nähe von Olympischen Spielen rücken könnten.
2. Es darf kein wirtschaftlicher Zweck verfolgt werden (z. B. Ausrichtung der betreffenden Veranstaltung gegen Entgelt durch den Verkauf von Eintrittskarten, Erheben von Startgebühren oder Verkauf von Merchandising-Artikeln).

Werden diese Anforderungen beachtet, steht der Umsetzung nichts im Wege. Insbesondere besteht in diesem Fall auch keine Pflicht zur Anmeldung und Einholung einer Genehmigung beim DOSB. Eine Prüfung des geplanten Projekts durch den DOSB ist aber empfehlenswert, um Gewissheit über deren Zulässigkeit zu haben.

Bei Rückfragen kann das Ressort Marketing des Deutschen Olympischen Sportbundes (DOSB) unter marketing@dosb.de kontaktiert werden.

Der DOSB begrüßt jede olympische Initiative in der Schule und wünscht bei deren Umsetzung viel Erfolg.

HINWEISE ZUR NUTZUNG DES HEFTES

Mit der vorliegenden Ausgabe der „Olympia ruft: Mach mit!“-Unterrichtsmaterialien Sekundarstufe wurde die Struktur der Broschüre in einem Punkt entscheidend verändert. Eine klare Trennung zwischen einem Lehrer- und einem Schülerteil soll sowohl eine übersichtlichere Darstellung gewährleisten als auch eine ansprechendere Aufbereitung für jede der beiden Zielgruppen ermöglichen.

In der Gesamtbroschüre, die auch in gedruckter Form bezogen werden kann, sind nur die Informationen für die Lehrkräfte sowie einige Hintergrundinformationen aufbereitet. Alle Arbeitsblätter bzw. Materialien, die direkt von den Schülern genutzt werden sollen, werden ausschließlich online zum Download angeboten.

Der Lehrerteil ist für das Verständnis eines Themenblocks und seiner Inhalte dementsprechend von essenzieller Bedeutung. Dabei wird zunächst ein Überblick über das Thema, die Inhalte und auch diejenigen Informationen gegeben, die für die Organisation und Planung des Unterrichts notwendig sind.

Nach dem Überblick folgen dann in den Unterkapiteln in kurzer Form die Hinweise, die für das Anleiten im Unterricht Bedeutung haben. An den entsprechenden Stellen wird mit einem Symbol auf das dazugehörige Material für die Schüler verwiesen, das für eine Übung oder Aufgabe benötigt wird. Auch Hintergrundinformationen oder weiterführende Links sind in diesem Teil enthalten.

Die online verfügbaren Arbeitsmaterialien für die Schüler sind durch ein „M“ für Material und die Kapitelkennung (A–K) eindeutig einem Kapitel zugeordnet. Innerhalb eines Kapitels sind die Materialien so durchnummeriert, dass Arbeitsblätter, die zu einem Themenblock gehören, alle unter einer gemeinsamen Nummer einsortiert sind.

Beispielsweise beziehen sich die Materialien M_A2.1, M_A2.2 und M_A2.3 alle auf das Planspiel und werden für dieses benötigt.

Wichtig: Es besteht kein Bezug zur Nummerierung der Unterkapitel.

In der digitalen Variante der Broschüre sind zudem alle Internet- bzw. Videoquellen mit entsprechenden Links hinterlegt.

Folgende Icons sollen die Übersichtlichkeit im Lehrerteil verbessern:

	Zeitaufwand
	Arbeitsmaterial
	Didaktische Hinweise
	Quellen- und Literaturverzeichnis
	Material
	Weblinks
	Technische Ausstattung
	Ablauf
	Aufgabe

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 Technogenation 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?

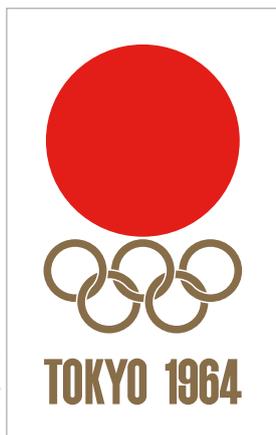
Einstieg

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.



© IOC/1964

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-



© YouTube/Olympic Channel

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.

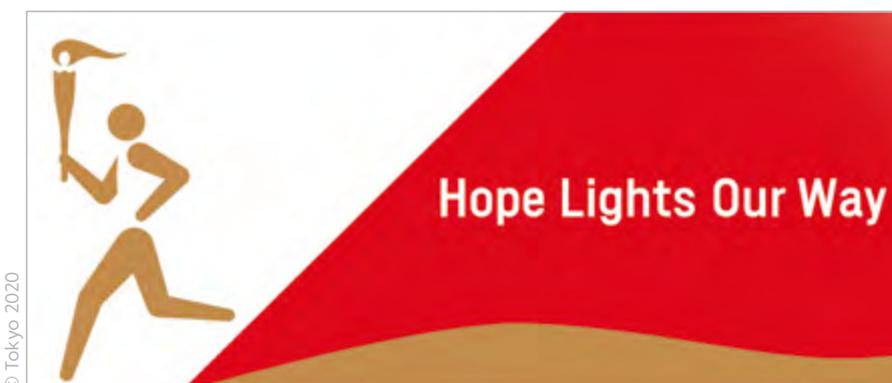
Durchführung der Talkshow und Auswertung

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

JEDE SEKUNDE ZÄHLT!

Erziehung zur Nachhaltigkeit am Beispiel der Olympischen Spiele

Ivo Bauer

Eingeleitet durch die Botschaften von Alexander Gerst aus dem Weltraum wird das Thema Nachhaltigkeit in der Kultur Japans und explizit bei den Olympischen Spielen 2020 in Tokio näher beleuchtet. Abschließend erfolgt ein Blick in die Nachhaltigkeitsarbeit des DOSB.

Sekundarstufe I und II
(Klasse 9–13)

Unterrichtsfächer:
Deutsch, Erdkunde, Sozialkunde, Politik und Wirtschaft, Sport, Englisch



Zeitaufwand

Das Kapitel Nachhaltigkeit lässt sich gut in 8–10 Unterrichtseinheiten durchführen. Es besteht die Möglichkeit, die Themen B1, B2 und B3 einzeln durchzuführen.

B1 Botschaft aus dem All [2–3 UE]

B1.1 Botschaften Gersts an seine Enkelkinder [1–2 UE]

Welche Botschaften übermittelt Alexander Gerst am 25. November 2018 seinen „Enkelkindern“?

B1.2 Was schöpfen wir aus den Botschaften? [1–2 UE]

„Träume sind wichtiger als Geld! Jungen und Mädchen können Dinge genauso gut!“

B2 Nachhaltigkeit und die Kultur Japans [2 UE]

B2.1 Kulturelle Eigenschaften der japanischen Gesellschaft [1 UE]

Welche kulturellen Gegebenheiten lassen sich in Japan finden?

B2.2 Japan – ein Land der Gegensätze? Beständigkeit vs. Wirtschaftsboom [1 UE]

B3 Tokio 2020 – die nachhaltigen Olympischen Spiele? [4 UE]

B3.1 Be better, together [1 UE]

Das Nachhaltigkeitskonzept der Olympischen Spiele 2020 in Tokio

B3.2 Umsetzung des Nachhaltigkeitskonzepts [2 UE]

Was steckt hinter der Idee der CO₂-neutralen Spiele?

B3.3 Und danach? (Ein-) Blick in die Nachhaltigkeitsarbeit des DOSB [1 UE]

Anleitungen zur Unterstützung von Sportorganisationen in den Bereichen Nachhaltigkeit, Umwelt und Naturschutz



Arbeitsmaterial

M_B1.0	Zur Biographie von Alexander Gerst
M_B2.0	Botschaften von Alexander Gerst
M_B3.0	Japan – ein Land der Gegensätze
M_B4.0	Be better, together
M_B5.0	Umsetzung des Nachhaltigkeitskonzepts



Didaktische Hinweise

Mit dem ersten Kapitel B1 werden die Schüler durch die eindrucksvolle Videobotschaft des Astronauten Alexander Gerst aus der Raumstation der ISS, „Nachricht an meine Enkelkinder“, für das Thema Nachhaltigkeit sensibilisiert. Dieses Kapitel eignet sich gut als Einstieg, da es den Schülern einen allgemeinen Zugang gewährt und die Schüler der Jahrgangsstufen 9 bis 13 gleichermaßen abholt.

Das zweite Kapitel B2 beleuchtet das Thema Nachhaltigkeit vor dem Hintergrund der japanischen Kultur. Wirtschaftsboom und Naturkatastrophen stehen uralten, sorgsam gepflegten Tempeln gegenüber und fordern die Schüler geradezu auf, die in Kapitel B1 eingeleitete Nachhaltigkeitsdebatte auf die Kultur Japans zu übertragen.

Das dritte Kapitel B3 kann ebenfalls wie die beiden vorangegangenen Kapitel als losgelöste Unterrichtseinheit fungieren. Hier wird der direkte Bezug zu den Olympischen Spielen 2020 in Tokio hergestellt. In B3.1 wird das Nachhaltigkeitskonzept zu den Spielen in Tokio präsentiert.



Quellen- und Literaturverzeichnis

Internetseiten:

- YouTube (2018). Nachricht an meine Enkelkinder: www.youtube.com/watch?v=4UfprRFPIJk&feature=youtu.be
- ESA (2019). Biographie von Alexander Gerst: www.esa.int/ger/ESA_in_your_country/Germany/Biographie_von_Alexander_Gerst
- YouTube (2015). Autoland Japan: <https://m.youtube.com/watch?v=wMMgOMRVRxc>
- DOSB (2019). Klimaschutz im Sport: <https://klimaschutz.dosb.de>
- The Tokyo Organising Committee of the Olympic and Paralympic Games (2019). Sustainability: <https://tokyo2020.org/en/games/sustainability>
- Wikipedia (2011). Zerstörtes Kernkraftwerk Fukushima Daiichi: https://de.m.wikipedia.org/wiki/Japan#/media/Datei:3AFukushima_I_by_Digi_al_Globe_B.jpg
- Wikipedia (2008). Meiji Shrine: [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Tokyo_-_panoramio_-_Maksym_Kozlenko_\(18\).jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Tokyo_-_panoramio_-_Maksym_Kozlenko_(18).jpg)
- Focus (2019). Tokio 2020 stellt Medaillen aus Schrott vor: www.focus.de/sport/mehrsport/olympia-2020-tokio-2020-stellt-medailen-aus-edelschrott-vor_id_10955920.html
- WDR (2019). Siegerpodeste aus recyceltem Plastik: <https://kinder.wdr.de/radio/kiraka/audio/audio-siegerpodeste-aus-recyceltem-plastik-100.html>
- PlastVerarbeiter (2019). Drop-In-PE im Hockeyrasen. Biobasierter Kunstrasen für Olympia 2020: www.plastverarbeiter.de/82903/biobasierter-kunstrasen-fuer-olympia-2020
- Handelsblatt GmbH (2019). Toyota: Mit Brennstoffzelle durch die Olympiade: <https://edison.handelsblatt.com/erleben/toyota-mit-brennstoffzelle-durch-die-olympiade/22593254.html>

Alle Links überprüft am 30./31.7.2019

THEMA B 1

BOTSCHAFT AUS DEM ALL

Fridays for Future, Hitzerekorde in Europa, CO₂-Fahrverbote in Großstädten – einem größer werdenden Teil der Bevölkerung scheint immer bewusster zu werden, dass es dringend Zeit ist zu handeln und nachhaltige Lösungen für selbstverursachte Probleme zu finden. Gerade die junge Generation ist dabei gefragt, den Druck in Richtung Politik weiter aufrechtzuerhalten.

Das Thema Nachhaltigkeit haben sich auch das IOC und die Olympiastadt Tokio bei der Vorbereitung der Olympischen Spiele mit dem Slogan „Sustainability Concept of the Tokio 2020 Games“ ganz groß auf die Fahne geschrieben und möchten dabei sogar eine Vorreiterrolle einnehmen. Dieser Beitrag gibt den Schülern Einblick in das Konzept, regt zugleich an, sich mit der Nachhaltigkeitsdebatte auseinanderzusetzen und fordert die Schüler auf, eigene Ideen zu entwickeln.

Ein Mann, der der Gesellschaft einen Spiegel vorgehalten und in eindrucksvollen Worten die Notwendigkeit entschlossenen Handelns verdeutlicht hat, ist Alexander Gerst. Seine „Botschaft aus dem All – Nachricht an meine Enkelkinder“, die im ersten Kapitel einleitend thematisiert wird, stellt einen ganz besonderen Impuls in der Nachhaltigkeitsdebatte dar.



© YouTube/European Space Agency

Alexander Gerst mit seiner „Botschaft aus dem All“

Think-Pair-Share-Methode

Die Schüler erhalten eine Aufgabe zur Erarbeitung, Durchdringung oder Wiederholung von Lernstoff, die sie in einer vorgegebenen Zeit individuell lösen. Danach vergleichen und diskutieren sie die Lösung in Partnerarbeit (ebenfalls mit Zeitvorgabe). Anschließend wird das Ergebnis im Plenum besprochen oder vorgestellt.

Die Partnerarbeit kann alternativ in eine Vierergruppe münden.



- ▶ Botschaft aus dem All
- ▶ Think-Pair-Share-Methode

B 1.1 Botschaften Gersts an seine Enkelkinder

Als Einstieg wird den Schülern die Botschaft aus dem All: „Nachricht an meine Enkelkinder“ gezeigt. Die Schüler geben zunächst ihre spontanen Eindrücke wieder und fassen dann die Aussagen von Alexander Gerst zusammen.

Dies kann in Form der Think-Pair-Share-Methode und im Anschluss mit einem gemeinsamen Tafelbild (beispielsweise einer Mind Map) erfolgen. Welche Botschaften übermittelt Alexander Gerst am 25. November 2018 seinen „Enkelkindern“?



M_B1.0

B 1.2 Was schöpfen wir aus den Botschaften?

Alexander Gerst zählt zahlreiche Tatsachen auf, von denen er hofft, dass sie seine Generation noch erkennen werde. Die Schüler erhalten mit dem Material M_B 2.0 nochmals einen Überblick über die von Gerst formulierten Botschaften und sollen diese beispielhaft auf ihre (Alltags-)Welt projizieren.

Alternativ können die beispielhaft zu beschreibenden Botschaften auch den Schülern zugestellt werden.



M_B2.0

THEMA B 2

NACHHALTIGKEIT UND DIE KULTUR JAPANS

Mit seiner Bevölkerung, die einerseits besonders kulturbewusst und andererseits wie kaum eine andere Nation vom wirtschaftlichen Aufstieg geprägt ist, bietet das Gastgeberland Japan eine besonders interessante Bühne, um die Nachhaltigkeitsdebatte vor, während und nach den Olympischen und Paralympischen Spielen anzuregen. In Kapitel B 2 lernen die Schüler daher kulturelle Eigenschaften sowie Hintergründe zum Wirtschaftsboom in Japan kennen.



© Youtube/Car-News.TV

Japan – ein Land zwischen Tradition und Moderne

 ▶ Japan: ein Land der Gegensätze

B.2.1 Kulturelle Eigenschaften der japanischen Gesellschaft

Im Kapitel B.2.1 beschäftigen sich die Schüler konkret mit der Kultur Japans. Der perfekt fließende Verkehr in der Metropolregion Tokio, der besondere Anspruch an die Sauberkeit oder aber Tempelhüter, die das Böse vor den Toren fernhalten: Das Video gibt eindrucksvolle Einblicke und Hintergrundinformationen.

sames Gespräch im Plenum oder eine Gruppenarbeit sein, in der einzelne Aspekte herausgegriffen werden. Auch ein von den Schülern verfasster Aufsatz (auch als Hausaufgabe) ist denkbar.

Folgende Eigenschaften können herausgearbeitet werden:

Im Anschluss sollen die Schüler diese nennen und anhand von Beispielen verdeutlichen. Mögliche Arbeitsformen können dabei etwa ein gemein-

- Zuverlässigkeit
- Kulturbewusstsein
- Innovation
- Höflichkeit
- Pünktlichkeit
- Sauberkeit
- Modernität
- Schnelligkeit / Schnelllebigkeit
- Bewusstsein / Beständigkeit

 ▶ The Sustainability Concept of the Tokyo 2020 Games



Das Nachhaltigkeitskonzept der Olympischen und Paralympischen Spiele 2020 in Tokio

B2.2 Japan – ein Land der Gegensätze: Beständigkeit vs. Wirtschaftsboom

Im vorangegangenen Kapitel B.2.1 haben sich die Schüler mit kulturellen Gegebenheiten in Japan vertraut gemacht. In Kapitel B.2.2 werden sie nun mit Bildern konfrontiert, die aufzeigen, welche Gegensätze wir in Japan vorfinden.

Folgende (gegensätzliche) Wirkungen könnten festgestellt werden:

- Natur vs. Megastädte
- Idylle vs. Zerstörung
- Tradition vs. Hightech
- Ruhe vs. Hektik
- und viele weitere

Möglicherweise ist eine Vorgabe dieser Gegensätze durch die Lehrkraft gefolgt von einer anschließenden begründeten Zuordnung durch die Schüler besser geeignet (je nach Lerngruppe).

Hinweis für die Lehrkraft:

Eine anschließende geschichtlich-historische Thematisierung und Einordnung der Bilder sollte in jedem Fall erfolgen.



© Unsplash/Paul Blenkhorn@SensoryArtHouse

Das Friedensdenkmal in Hiroshima, durch die Atombombe vollständig ausgebrannt



© Unsplash/Oskar Vertetics

Der goldene Pavillon im Nordwesten der Metropole Kyoto

THEMA B 3

TOKIO 2020 – DIE NACHHALTIGEN OLYMPISCHEN SPIELE?

Nachhaltigkeit ist in den vergangenen Jahren auch im Bereich internationaler Sportgroßveranstaltungen immer wichtiger geworden. Nicht nur, aber auch um der Kritik in den Ausrichterländern Olympischer und Paralympischer Spiele zu begegnen, ist ein nachhaltiges Konzept zum Ausbau von Sportstätten und Infrastruktur für das IOC ein zentraler Aspekt bei der Vergabe Olympischer Spiele.

Dieses Kapitel geht nun den Schritt von der allgemeinen Nachhaltigkeitsdebatte hin zu Nachhaltigkeit im Kontext von Sportveranstaltungen und -organisationen.

B3.1 Be better, together

Welche Ziele haben sich die Veranstalter der Olympischen Spiele 2020 in Tokio gesetzt, um einen Beitrag in der Nachhaltigkeitsdebatte zu leisten? Eine erste Übersicht über das Konzept erhalten die Schüler mit M_B4.0. Durch das Übersetzen der Ziele und Umsetzungsbeispiele werden sie in das Thema eingeführt.

Anschließend recherchieren sie in Gruppen, was sich hinter den fünf Zielen verbirgt, die sich die Veranstalter ausgesucht haben.



M_B4.0

B3.2 Umsetzung des Nachhaltigkeitskonzepts

Hier erfahren die Schüler konkret anhand dreier ausgewählter Beispiele, wie die Umsetzung der Ziele aus B3.1 bei den Olympischen Spielen 2020 ablaufen soll.

Die Schüler lesen die drei Beiträge und diskutieren im Anschluss darüber, welche Chancen und Grenzen hinter derartigen Maßnahmen im Rahmen Olympischer Spiele stecken.



M_B5.0

B3.3 Und danach? (Ein-) Blick in die Nachhaltigkeitsarbeit des DOSB

Der DOSB unterstützt die Nachhaltigkeitsarbeit mit zahlreichen Aktionen und Programmen. Auf der Klimaschutzseite des DOSB können aktuelle Beispiele eingesehen werden. Die Schüler recherchieren und besprechen ausgewählte Beispiele.



► Informationen zu Initiativen des DOSB zum Thema Klimaschutz



SOFTBALL

Wir entwickeln ein Spiel und geben Feedback

Birgit Dittmar



© TOCOC

Softball spricht fast alle Lerngruppen direkt an, denn das nah verwandte Spiel Brennball ist aus der Sekundarstufe I den meisten bekannt. Durch die angebotsgesteuerte Organisation zur Entwicklung eines Mannschaftsspiels wird die Sach- und Methodenkompetenz der Lerngruppe angesprochen. Die Verknüpfung mit verschiedenen Feedback-Varianten erhöht die Urteilskompetenz.

Sekundarstufe II
(Klasse 11–13)

Unterrichtsfächer:
Sport, Bewegungsfeld
Spielen in und mit
Regelstrukturen



Zeitaufwand

Dieses Kapitel ist als Unterrichtsreihe konzipiert und umfasst 5–6 Unterrichtseinheiten. Bei entsprechenden Vorkenntnissen kann der Start aber ggf. bei C2 oder C3 erfolgen.

- C1** Ein bekanntes Spiel verändern [1 UE]
- C2** Softballspezifische Regeln entdecken [1 UE]
- C3** Kennenlernen Tee-Ball/Integration ins eigene Spiel [1–2 UE]
- C4** Entwicklung des Zielspiels [1 UE]
- C5** Übertragung nach draußen [1 UE]



Arbeitsmaterial

M_C1.0	Softballregeln
M_C2.0	Materialliste
M_C3.0	Regelkarte Brennball
M_C4.0	Regelkarte Änderungen
M_C5.0	Abmessungen Spielfeld
M_C6.1	Spielentwicklungsbogen
M_C6.2	Eigenschaften Offense/Defense
M_C7.0	Stimmungsfeedback
M_C8.0	Lernkarte, Basiskarte, Hilfekarte
M_C9.0	Handfeedback



Didaktische Hinweise

Als beliebteste Breitensportart in den USA hat Softball auch in Japan einen hohen Stellenwert. In diesem Kapitel soll nun diese in Deutschland noch relativ unbekanntere Sportart eingeführt werden. Neben der Vermittlung von Wissen um diese Sporttradition Japans geht es hier vor allem um die Aspekte der Spielentwicklung und die Erarbeitung einer Feedbackkultur. Beiden Lernzielen sollte in der vorliegenden Unterrichtsreihe ausreichend Raum eingeräumt werden.

Als Voraussetzungen für die Gruppe empfehlen sich vielseitige Vorerfahrungen zum Thema Passen, Fangen und Werfen mit Softbällen, Handbällen oder Tennisbällen sowie Kenntnisse über den Umgang mit Frisbeescheiben, Lacrosseschlägern und -bällen oder Noppenwurfballen.



Quellen- und Literaturverzeichnis

Zeitschriften:

- Sportpädagogik. Sammelband. Praxis und Theorie verbinden (2004)
- Friedrich Jahresheft. Feedback (2019)
- Fertig ausgearbeitete Unterrichtsbausteine für das Fach Sport. WEKA Verlag (1997)

Internetseiten:

- www.89ers.org/verein/regeln/
- www.bewegunglesen.ch/fileadmin/user_upload/downloads/unterrichtseinheiten_ethz/Unterrichtseinheit_Baseball.pdf
- www.brennball.de
- www.die-schnelle-sportstunde.de/brenn.htm
- www.die-schnelle-sportstunde.de/spi.htm
- www.lehrer-online.de/unterrichtseinheit/ue/baseball-eine-attraktive-sportart-auch-fuer-die-schule/
- www.mobilesport.ch/assets/lbwp-cdn/mobilesport/files/2011/01/Baseball_1_Erste_Schritte_d.pdf
- www.mobilesport.ch/assets/lbwp-cdn/mobilesport/files/2011/02/DL_Hilfsmittel_pb_31_Baseball_15_d_1.pdf
- www.mobilesport.ch/baseballsoftball/baseball-spielregeln-fur-die-schule/
- www.sportstunde.net/?q=node/140
- www.sportunterricht.de/baseball/teeball.html
- www.sportunterricht.de/baseball/fach.html
- www.sportunterricht.de/baseball/pitcher.html

Alle Links überprüft am 4./12.10.2019

THEMA C 1

EIN BEKANNTES SPIEL
VERÄNDERN**Ausgangslage:**

Spielen eines bekannten Spiels, Veränderung einfacher Regeln und Materialien

Die Schüler werden beim Start in die Unterrichtsreihe mit einem bekannten Spiel, dem Brennball, „abgeholt“.

Erwärmung durch Partnerläufe:

Jeweils zu zweit müssen zehn Runden gelaufen werden. Man darf höchstens zwei Runden am Stück laufen, dann muss der Wechsel erfolgen. Während der Partner auf den erneuten Wechsel wartet, gibt es zwei Zwischenstationen, um die Schulterpartie einzubeziehen (z.B. Seilspringen, Klettern am Tau).

Erarbeitungsphase 1 mit Brennball:

Zum Einstieg wird mit zwei Mannschaften Brennball auf einem rechteckigen Feld (z.B. Volleyballfeld) gespielt.

Achtung: Die Mannschaften werden die gesamte Unterrichtsreihe hindurch beibehalten. Zu Beginn werden die Materialien und die Regeln auf einer Regelkarte (M_C3.0) vorgegeben und im Plenum vorgestellt.

Erarbeitungsphase 2 durch Variation der Regeln:

Nach zwei Durchgängen werden diese Regeln durch jedes Team unabhängig voneinander überdacht und ein bis zwei mögliche Variationen eingebracht (z.B. Menge der vorhandenen Bases, Ballvarianten, Kick statt Wurf).

Jede Mannschaft benennt einen Spielführer, einen Teamsprecher und einen Schreiber. Die Beratungszeit wird vorgegeben. Der Schreiber notiert die Änderungen auf der Team-Regelkarte (M_C4.0), der Teamsprecher stellt diese kurz und knapp der gegnerischen Mannschaft vor.

Beide Varianten werden ausprobiert. Dieser Prozess wird durch die beiden Spielleiter gesteuert.

**Feedbackprozess über Klebepunkt-Feedback bzw. Punkteabfrage:**

Am Ende der Stunde geben die Schüler eine Rückmeldung durch einen Klebepunkt, welche Variante sie bevorzugen. Dafür werden die Regelkarten aufgehängt und jeder Schüler kann den Punkt unter die Karte kleben, deren Regeln er bevorzugt.

Mit dem Ergebnis ist der Stundenstart in die 2. UE festgelegt: Die Karte, die mehr Punkte erhält, bildet die Ausgangsbasis für den weiteren Verlauf der Reihe.



- 1 Hallendrittel einer Dreifachhalle
- 1 Softball
- 4 Turnmatten für Freimale
- 1 Langbank zur Abgrenzung der Wartezone der Laufmannschaft
- 1 Regelkarte M_C3.0
- 2 Ausdrucke M_C4.0
- für jeden Schüler einen Klebepunkt



M_C3.0 + M_C4.0

THEMA C2

SOFTBALLSPEZIFISCHE
REGELN ENTDECKEN

Einstieg durch Vorstellung des neuen Spielfelds: Die Lehrkraft stellt die Abmessungen eines Softballfeldes (M_C5.0) vor. Die zentrale Neuerung betrifft den Standpunkt des „Batters“ in der Ecke und damit den Startpunkt, von dem aus die vier Bases angesteuert werden.

Erarbeitung 1 durch Wiederholung des bereits entwickelten Spiels:

Das Spiel, das in der letzten UE mit den meisten Punkten bewertet wurde, wird zweimal auf dem neuen Feld gespielt. Danach werden die Spielentwicklungsbögen (M_C6.1) ausgehändigt. Die Mannschaften sollen zusätzlich die bisher erfolgten Schritte – die Brennball-Regeln sowie die Regeln des zuvor entwickelten Spiels – einsehen können.

Erarbeitung 2 durch Auseinandersetzung mit positionsspezifischen Anforderungen:

Der Lehrer stellt nun besondere Aufgaben im Spiel vor: In der Offense-Mannschaft betrifft dies die Positionen der zwei Batter-Spieler, in der Defense-Mannschaft die des Pitchers und Catchers. Die Schüler überlegen in ihrem Team, welche Fähigkeiten die Positionen im Feld erfüllen sollten (z.B. gutes Fangen, weites Werfen, zielgenaues Werfen), und notieren die Ergebnisse (M_C6.2). Die Mannschaften legen die Positionen fest.



© Unsplash/Phil Goodwin

Die Spielfeldgröße macht eine klare Raumaufteilung unerlässlich.

Strategieberatung:

Nach zwei Durchgängen haben die Mannschaften eine kurze Beratungszeit. Die Offense muss nun mit nur einem Batter spielen und sich für eine Variante entscheiden, wie sie das bisherige Spiel abändert (M_C6.1). Ein Materialwagen wird zur Verfügung gestellt (z.B. Ballvariation, zusätzliches Base), an dem sich die Mannschaften für ihre Spielideen bedienen können. Beide Mannschaften spielen ihre Variante aus.

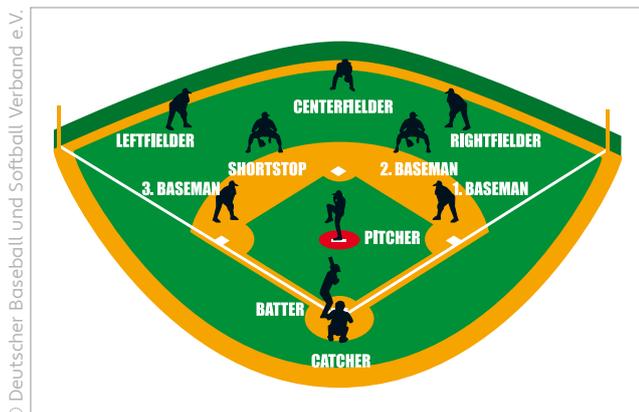
Sicherung:

Am Ende notiert jedes Team die Materialwahl und evtl. Änderungsvorschläge auf dem Spielentwicklungsbogen (M_C6.1).

Feedbackprozess (Stimmungsfeedback):

Vor Verlassen der Halle werden die Schüler aufgefordert, die gegenseitige Achtung und den Respekt des eigenen Teams untereinander mit einem Kreuz auf dem Stimmungsbarometer zu bewerten. Dieses Feedback (M_C7.0) wird zu Beginn der 3. UE kurz aufgegriffen und ausgewertet.

- Tennisbälle/Aufbewahrungsbox
- 4 Turnmatten für Bases
- Hütchen, um das Spielfeld zu markieren
- 1 Langbank zur Abgrenzung der Wartezone der Offense



© Deutscher Baseball und Softball Verband e.V.

Auf dem Feld hat jeder Spieler eine klare Aufgabe.

M_C5.0 – M_C7.0

THEMA C3

KENNENLERNEN TEE-BALL/
INTEGRATION INS EIGENE SPIEL

Einstieg durch Besprechung des Team-Stimmungsfeedbacks:

Gibt es einen Aspekt, der sich aus dem Feedbackprozess am Ende der vorangegangenen Stunde ergeben hat und der im Team angesprochen werden muss? Je nach Feedback sind hier etwa zwei bis zehn Minuten einzuplanen.

Erwärmung durch 10er-Ball.

Erarbeitung 1 durch Kennenlernen des Tee-Ball-Materials:

Im Stationenbetrieb probieren die Schüler die neuen Sportgeräte aus und erarbeiten sich mit Hilfe von Lernkarten die entsprechenden Techniken. Das Lernen der Schlagtechnik und des Fangens erfolgt in Partnerarbeit mit Basiskarten und Hilfekarten (M_C8.0). Die Basiskarte muss zu Beginn genommen und ausprobiert werden. Dann entscheidet sich das Team, ob es zu einer freien Station wechselt oder noch verweilt und mit Hilfe der Basis- bzw. der Hilfe- oder Pluskarte weiter an einer Technik arbeitet.

Erarbeitung 2 durch Teambesprechung:

Sind alle Stationen durchlaufen oder eine vorher angesagte Zeit vergangen, findet sich das Team zu einer kurzen Teambesprechung zusammen und besetzt die bereits bekannten Positionen des „Brennbaseballs“ aus der letzten Stunde.

Erarbeitung 3 im Spiel:

Die neuen Techniken werden nun in Spielform ausprobiert.

Sicherung durch Auswertung:

Nach zwei Spielzeiten stoppt die Lehrkraft und holt die Klasse zusammen. Der Schreiber des jeweiligen Teams notiert die nun erfolgte Regeländerung auf einer Regelkarte und befestigt diese wieder auf dem Spielentwicklungsbogen.

Feedbackprozess:

Zum Abschluss der Stunde geben die Schüler ihre Rückmeldung in Form eines Daumenfeedbacks im Plenum ab. Die Fragen können sich auf die wahrgenommene Spielfreude, den Zugewinn in der Spielerfahrung oder das erfolgreiche Kooperieren beziehen.

Daumenfeedback:



- Schlaghilfe oder erhöhtes Markierungshütchen
- Tennisbälle (einer ruht auf dem Abschlag)
- Baseballschläger



► 10er-Ball-Regeln

 M_C8.0



THEMA C4

ENTWICKLUNG
DES ZIELSPIELS

Um dem Softballspiel möglichst nahe zu kommen, fehlt hier nun noch der letzte Baustein. Dieser besteht darin, dass der Pitcher den Ball zu seinem Catcher wirft und der Batter versucht, den Ball mit dem Schläger zu treffen. Diese Fertigkeit wird vorab im Stationstraining in Partnerarbeit erarbeitet.

Erwärmung durch Merkball.**Erarbeitung 1 durch Stationenbetrieb:**

Die Schüler durchlaufen die Basisstation zum Thema „Schlagen des Balles nach Zuwurf“. Auch hier kann wieder zwischen Basisstation und Plusstation gewählt werden (M_C8.0). Das freie Üben orientiert sich an einer festen Zeitvorgabe, z. B. zehn Minuten pro Station.

Erarbeitung 2 durch Teambesprechung und Festlegung einer Variante:

Die jeweiligen Mannschaften besprechen ihren Spielentwicklungsbogen und notieren im letzten freien Feld, welche Variante sie für ihre Mannschaft wählen. Die Teams können dabei sowohl die Endform des Softballspiels wählen als auch eine der bisher ausprobierten Vorstufen. Das gegnerische Team muss vor dem Spiel über die Variante informiert werden.

Sicherung:

Nach je zwei Durchläufen pro Team wird die entwickelte Schlussversion im Plenum kritisch hinterfragt. Mögliche Kriterien bieten sich an:

- nachvollziehbare Weiterentwicklung des Spiels
- Zielform Softball erreicht
- Beteiligung des Einzelnen
- Teamleistung
- Einhaltung der entwickelten Regeln



► Regeln zu Merkball

 M_C8.0

THEMA C5

ÜBERTRAGUNG
NACH DRAUSSEN

Die Mannschaften erhalten Sprühkreide und legen die Spielfeldmarkierungen im freien Gelände fest. Das benötigte Material muss bereitgelegt werden. Jedes Team benötigt dafür zwei Materialwarte. Die Regeln der ausprobierten Variante aus der Halle werden auf das Outdoor-Spielfeld übertragen. Dann kann das Spiel beginnen.

Feedbackprozess als Abschlussreflexion über Handfeedback:

Das Feedback zur Reihe orientiert sich an der Fragestellung, was gut funktionierte bzw. was verbessert werden muss. Hierfür wird ein Handfeedback (M_C9.0) ausgeteilt, sodass jeder Schüler eine individuelle Reflexionsebene betritt. Die Handfeedbacks werden ausgestellt, so dass jeder bei einem Rundgang kurz nachlesen kann, zu welchen Ergebnissen die Mitschüler kamen.

Leistungsbewertung/Stärkung der Urteilskompetenz:

Vor dem Hintergrund, dass die Schüler sicherlich unterschiedliche Leistungsgrade in den notwendigen Techniken zeigen, stellt sich die Frage nach der Bewertung dieser Reihe. Da diese Reihe das Ziel der Spielentwicklung hat, wird das Gruppenergebnis der Spielentwicklungsbögen und der Regelkarten bewertet. Die Differenzierung erfolgt über die Sonderaufgaben und die Aktivität innerhalb der Gruppe, die man gut beobachten kann. Eventuell können hier auch Schülerbeobachtungsbögen eingesetzt werden. Diese Expertenrollen können verletzte oder passive Schüler übernehmen.



- Sprühkreide
- Baseset
- Softballschläger und -bälle
- Tennisbälle
- Teeballs
- Schutzkleidung
- Fanghandschuh

 M_C9.0

JUDO IST EINE SCHULE FÜRS LEBEN

Der Spagat zwischen Spitzensport und Beruf

Interview mit Judoka Laura Vargas Koch



Laura Vargas Koch

wurde 1990 in Berlin geboren. Ihr größter Erfolg war der Gewinn der Bronzemedaille bei den Olympischen Spielen 2016 in Rio de Janeiro.

Am 24. Juli 2020 starten in Tokio die Olympischen Spiele. 16 Tage lang werden in 33 Sportarten 339 Wettkämpfe ausgetragen. Doch eine Sportart ragt vor allem durch ihre lange japanische Tradition heraus: Judo. Judo ist nicht nur eine der am weitesten verbreiteten Kampfsportarten der Welt, sondern hat auch seine Wurzeln in Japan. Heute ist Judo neben Baseball und Karate eine Nationalsportart und hat einen hohen Wert in der japanischen Gesellschaft. Doch was Judo genau ausmacht und was das Besondere dieser Kampfsportart ist, erklärt Laura Vargas Koch in folgendem Interview.

In welchem Alter hast du mit Judo begonnen und seit wann betreibst du den Sport auf höchstem Niveau?

Ich habe mit acht Jahren mit Judo begonnen. Zunächst bin ich mit Freunden aus meiner Schule mitgegangen und habe es ausprobiert, und erst mit 15 Jahren habe ich dann nach einem Vereinswechsel mit dem Leistungssport angefangen.

Was macht die Besonderheit der Sportart Judo in deinen Augen aus? Was fasziniert dich so daran?

Mich begeistert an der Sportart, dass man mit einem Gegner im direkten Kontakt körperlich kämpfen kann. Ich finde es toll, dass Judo so vielfältig ist: Man braucht Kraft, Schnelligkeit, Beweglichkeit, Technik und Kondition. Außerdem benötigt man die richtige Taktik, muss sich auf jeden Gegner neu einstellen und sich etwas Neues überlegen.

Was bedeutet für dich Leistungssport und das Streben nach der Olympischen Medaille?

In meiner Familie war Sport nicht so ein wichtiges Thema. Als ich im Jugendbereich war, hatte ich mir vielleicht auch deswegen nicht so viel zugetraut, das hat sich erst mit der Zeit entwickelt. 2008 war ich mit meiner Oberschule bei Jugend trainiert für Olympia und Paralympics auf Regionalebene dabei. Das war ein cooles Erlebnis. Man geht gemeinsam an seine Grenzen und erlebt, was man als Team erreichen kann. Solche Team-Wettkämpfe waren für mich immer etwas Besonderes, weil man sich gegenseitig unterstützt und zusammenwächst. Mein Knackpunkt war die Universiade 2011 mit olympischem Flair, wo man in einem Dorf gemeinsam mit den anderen Athleten lebte. Das fand ich so toll, dass ich es auch zu den Olympischen Spielen schaffen wollte. Nachdem ich 2012 als Trainingspartnerin bei den Olympischen Spielen



© Deutscher Judo-Bund

Ein Siegertyp auf und neben der Matte:
Laura Vargas Koch

Judo (wörtlich „sanfter Weg“) ist eine japanische Kampfsportart, deren Prinzip „Siegen durch Nachgeben“ ist. Der Judosport entwickelte sich aus der japanischen Kampfkunst des Jiu-Jitsus, dem die Kampftechniken der Samurai im aristokratischen Japan des 4.-12. Jahrhundert zugrunde liegen. Der Gründer des Judo, Kano Jigoro, setzte aber weniger auf die gefährlichen Elemente des Jiu-Jitsus und mehr auf den sportlichen Zweikampf ohne größere Verletzungen. Bei den Olympischen Spielen 1964 in Tokio wurde Judo erstmals ins Olympische Programm aufgenommen. Heute wird Judo in über 150 Ländern ausgeübt und ist damit die am weitesten verbreitete Kampfsportart der Welt.

in London mit dabei war, habe ich mir meinen Traum mit der Teilnahme an den Olympischen Spielen 2016 in Rio de Janeiro erfüllt und sogar eine Bronze-Medaille geholt.

Welche Werte hast du durch den Sport vermittelt bekommen und wie hat dich der Sport geprägt?

Ich finde gerade Judo vermittelt sehr viele Werte und ich habe viel von meinem Sport gelernt. Der Sport war mit der größte Einflussfaktor im Hinblick auf meine persönliche Entwicklung. Vor allem Respekt finde ich hierbei sehr wichtig – Respekt vor seinen Gegnern und Trainingspartnern, dass man aufeinander achtet und zusammenarbeitet. Man versucht sich gegenseitig weiterzubringen und zu unterstützen. Auch das Streben nach Leistung spielt eine große Rolle. Und natürlich ist Mut wichtig, da man sich im Judo immer wieder den Herausforderungen und dem Kampf stellen muss.

Du bist ein hervorragendes Beispiel für den Spagat zwischen Sport und Beruf. Wie machst du das und warum ist es für dich so wichtig, außerhalb des Sports noch ein weiteres Standbein zu haben?

Ich glaube, das ist total wichtig und man kann es schaffen. Man muss ganz viel mit Trainern, Professoren oder Lehrern ins Gespräch gehen, um Kompromisslösungen zu finden. Wir haben beispielsweise meine Trainingszeiten an meinen Stundenplan angepasst, um beides zu vereinbaren. So hat man einerseits noch ein anderes Umfeld mit Leuten, die einen nicht nur als Sportler sehen. Gerade wenn es nicht so läuft und man einen Tapetenwechsel braucht, ist das gut für das eigene Selbstbild. Andererseits ist es natürlich auch wichtig für das Leben nach dem Sport, denn die meisten Sportler werden später nicht im Sportbereich arbeiten.

Du hast Dir leider unmittelbar vor der WM in Tokio 2019 erneut das Kreuzband gerissen. Wie geht man mit so einem Schicksalsschlag um? Sind die Olympischen Spiele 2020 in Tokio, im Mutterland des Judo, trotzdem noch ein Ziel?

Ich war sehr traurig, das hatte ich mir ganz anders vorgestellt. Man arbeitet die ganze Zeit daraufhin und stellt sich vor, wie man eine Medaille gewinnt. Dann die Chance so genommen zu kriegen, ist einfach hart. Aber ich wurde von meinen Freunden super aufgefangen und war total froh, mein Uni-Umfeld zu haben, in dem ich ganz anders darüber reden konnte. Jetzt heißt es abwarten. Wenn es gut vernarbt, würde ich mir die Frage mit Tokio stellen und für mich reflektieren, ob ich weitermachen möchte. Wenn es operiert werden muss, dann ist das Thema auf jeden Fall erledigt.



Jugend trainiert
für Olympia & Paralympics

Der Bundeswettbewerb der Schulen **Jugend trainiert für Olympia & Paralympics** ist mit ca. 800.000 teilnehmenden Schülern pro Jahr der weltgrößte Schulsportwettbewerb.

In 21 Sportarten (u. a. Judo) werden jährlich die besten Schulen Deutschlands bei Bundesfinalveranstaltungen ermittelt, die in Frühjahrs-, Herbst- und Winterfinale unterteilt sind.

Aufgaben

- Lies dir das Interview durch, evtl. mit deinem Sitznachbarn in verteilten Rollen.
- Tauscht euch untereinander über die Athletin aus.
- Markiere im Text Eigenschaften und Werte, die laut Koch im Judo wichtig sind.
- Warum ist Koch neben ihrem Sport auch das Studium so wichtig?
- Diskutiert, wie man Sport und Schule bzw. Beruf vereinbaren kann.

OLYMPISCHE SPIELE FÜR UNSERE SCHULE

Ideen und Anregungen für die Umsetzung unter Einbezug paralympischer Disziplinen

Katharina Negele

Sportpraxis: Olympische und Paralympische Spiele im Sportunterricht und an der Schule; Umsetzungsbeispiel für Sporttage an der Schule

Sekundarstufe I und II
(Klasse 9–13)

Unterrichtsfächer:
Sport, je nach Umfang auch
fächerübergreifend



Zeitaufwand

Kapitel E1: Die Unterrichtseinheit umfasst 3–4 Doppelstunden (ohne Auswertung). Es ist aber auch möglich, die einzelnen Module eigenständig in den Unterricht zu integrieren.

Kapitel E2: Um für die gesamte Schulgemeinschaft Olympische Spiele durchzuführen, sollten zwei volle Schultage (Projektstage) geplant werden. Hinzu kommt die Vorbereitungszeit, die sich über mehrere Wochen erstrecken kann, weshalb frühzeitig mit der Planung begonnen werden sollte.

E1

Sportpraxis: Olympische und Paralympische Spiele im Sportunterricht [5–6 UE]
Ideen und Anregungen für kurze Unterrichtssequenzen in der Sekundarstufe I

E1.1 Einstimmung auf das Thema [1–2 UE]

E1.2 Olympische Spiele im Sportunterricht [3–4 UE]

E2

Sportpraxis und -theorie: Anregungen für Olympische Spiele für die Schule

E2.1 Planung in Projektphasen [ca. 8–10 UE]

E2.2 Eröffnungs- und Schlussfeier [ca. 4–6 UE]

E2.3 Umsetzungsbeispiel [2 Schultage]

E2.4 Auswertung [ca. 1 UE]



Arbeitsmaterial

M_E1.0	Suchsel Sportarten Tokio 2020
M_E2.0	Blinden-Laufquiz Tokio 2020
M_E3.0	Olympische Spiele im Sportunterricht – Skizzierung einer Einheit
M_E4.0	Auswertungsmaske
M_E5.0	Checkliste – Planung Olympischer Spiele für die Schule
M_E6.0	Möglicher Ablauf Eröffnungs- und Schlussfeier
M_E7.0	Choreografie Eröffnungsfeier
M_E8.0	Möglicher Zeitplan
M_E9.0	Startlisten
M_E10.0	Medaillenspiegel



Didaktische Hinweise

Die Olympischen Spiele in Tokio sind das Sportgroßereignis 2020 und deshalb ein besonderer Anlass, die Grundprinzipien der Olympischen Erziehung in den Unterricht zu integrieren und die Werte Leistung, Freundschaft und Respekt zu vereinen.

Die hier vorgestellten Umsetzungsangebote enthalten Ideen zur praktischen Beschäftigung mit den Olympischen und Paralympischen Spielen im Unterricht und sollen vielfältige und flexible Unterstützungsmöglichkeiten aufzeigen, die Idee der Olympischen Spiele und Paralympics im Sportunterricht umzusetzen. Die dazu konzipierten Materialien bieten verschiedene Einsatzmöglichkeiten für die Sportpraxis. Durch das Nebeneinander von olympischen und paralympischen Sportangeboten werden Zugangsmöglichkeiten geschaffen, sportliche Leistung anders zu erfahren. Die Schüler können ihre eigenen Olympischen Spiele so auf vielfältige Weise erleben und spielerisch motorische Grundfähigkeiten verbessern.

Darüber hinaus gibt das Kapitel Anregungen, wie bei einer umfangreicheren Behandlung des Themas „Olympische Spiele und Paralympics für die Schule“ die Verknüpfung von Praxis und Theorie gestaltet werden kann. Fachliche Anknüpfungspunkte und Hinweise für eine angemessene Bearbeitung in der Sekundarstufe II werden angesprochen.

Teamwettbewerbe und paralympische Disziplinen als Teil der Olympischen Spiele

Den Teamwettbewerben wird bei den Olympischen Spielen immer mehr Bedeutung beigemessen. Das zeigt sich auch in einigen Neuerungen im Wettkampfprogramm von 2020: Erstmals gibt es Mixed-Mannschaftswettkämpfe im Bogenschießen, Judo und Triathlon, Mixed-Staffeln in der Leichtathletik über 4×400 Meter, eine 4×100 Meter-Mixed-Lagen-Staffel im Schwimmen und das Mixed-Doppel im Tischtennis. Das mediale Interesse an den Sommer-Paralympics steigt ebenso immer weiter an. In den Materialien wird daher auch immer wieder Bezug auf paralympische Disziplinen und Teamwettkämpfe genommen. So können die Schüler die Vielfalt des Sports erleben, neue Erfahrungen beim Sporttreiben sammeln, etwas wagen und verantworten sowie sich an Grenzen herantasten und diese damit auch verschieben. Denn auch bei Olympischen Spielen in der Schule wetteifern Schüler mit unterschiedlichen Stärken und Schwächen miteinander – und können im Team erfolgreich kooperieren und sich verständigen.

Die Ideen und Materialien aus den Kapiteln E1 und E2 lassen sich beliebig zusammenstellen und unabhängig voneinander verwenden.



Quellen- und Literaturverzeichnis

Printliteratur:

- Deutsche Olympische Akademie (Hrsg.), „Olympia ruft: mach mit!“ Basiswissen Olympische Spiele. Frankfurt am Main 2016
- Deutsche Olympische Akademie (Hrsg.), „Olympia ruft: mach mit!“ Pyeongchang 2018. Unterrichtsmaterialien Sekundarstufe. Frankfurt am Main 2017
- Deutsche Olympische Akademie (Hrsg.), „Olympia ruft: mach mit!“ Pyeongchang 2018. Unterrichtsmaterialien Primarstufe. Frankfurt am Main 2017
- Marien, Stefan & Regel-Zachmann, Janine: Projektmanagement in der Schule. Beltz-Verlag. 2017

Internetseiten:

- PR-Video der Maskottchen für Tokio 2020: Olympic and Paralympic Games Tokyo 2020 Venues PR Video: www.youtube.com/watch?v=m7XK6lphhow&feature=youtu.be
- Offizielle Homepage der Maskottchen: <https://tokyo2020.org/en/special/mascot/>
- Deutsche Paralympische Mannschaft: www.deutsche-paralympische-mannschaft.de
- Paralympische Sportarten: www.teamdeutschland-paralympics.de/de/sportarten.html
- Video: Paralympic Sports A – Z: Goalball: <https://youtu.be/0bZ51jzmbAQ>
- Swiss Paralympics, Goalball – Sportart erklärt: www.swissparalympic.ch/sportart/goalball/
- Deutsches Goalball-Team: www.deutsche-paralympische-mannschaft.de/de/sportarten/detail/s_action/show/s_sports/goalball.html
- Deutscher Behindertensportverband – National Paralympic Committee Germany. Aktuelles vom Goalball: www.dbs-npc.de/goalball-aktuelles.html
- DOSB: www.dosb.de
- Deutsche Olympische Akademie: www.doa-info.de

Alle Links überprüft am 26.8.2019

THEMA E 1: SPORTPRAXIS

OLYMPISCHE UND PARALYMPISCHE SPIELE IM SPORTUNTERRICHT

Zunächst werden verschiedene Anregungen gegeben, um in das Thema „Olympische und Paralympische Spiele“ einzuführen. Darüber hinaus bietet das Kapitel Vorschläge, wie Olympische Spiele mit einzelnen Klassen in kurzen Unterrichtssequenzen durchgeführt werden können. Die Stationen können dabei an die jeweiligen Gegebenheiten angepasst und natürlich auch ergänzt werden.

Für kürzere Einheiten empfiehlt es sich, auf Stationen ohne großen Auf- und Abbauaufwand zurückzugreifen, um eine möglichst große Netto-Bewegungszeit zu erreichen.

E 1.1 Einstimmung auf das Thema

Im Folgenden werden verschiedene Ideen vorgestellt, wie man das Vorwissen und die Neugier der Schüler aktivieren und das Thema Olympische und Paralympische Spiele im Unterricht einführen kann. Dies kann direkt zu Beginn des Sportunterrichts, in der Stunde vor den Olympischen Spielen oder in Form eines kleinen Theorieblocks zum Thema Olympische Spiele geschehen.

Wichtig ist es dabei, auch paralympische Disziplinen zu thematisieren. Nach den ersten Impulsen kann beispielsweise ein Brainstorming zu den olympischen Werten „Leistung“, „Freundschaft“ und „Respekt“ erfolgen. Ältere Schüler können die Frage diskutieren, was einen sportlichen Wettbewerb (im Leistungssport oder in der Schule) „olympisch“ macht (z. B. im Vergleich zu Weltmeisterschaften).

Die Ergebnisse können schriftlich festgehalten werden, um sie in einer Nachbetrachtung einzubeziehen.

- **Anschauen des offiziellen Videos bzw. Videos über die beiden Maskottchen**
(Info: Die beiden Maskottchen wurden von Schulkindern ausgewählt)
- **Suchsel Sportarten Tokio 2020 (M_E1.0)**
→ als Quiz für alle zum Einstieg oder zum Abschluss einer Sportstunde
- **Blinden-Laufquiz Tokio 2020 (M_E2.0)**
→ blind laufen mit Begleitläufer; dabei werden an Stationen gemeinsam Aufgaben gelöst
→ Variante: Schüler an jeweils einem Fuß zusammenbinden (Dreibein-Lauf)



Miraïtowa und Someity sollen als Maskottchen der Olympischen Spiele und der Paralympics Lust auf Bewegung machen und Werte vermitteln.



© YouTube/Paralympic Games

Einen kurzen Einblick in die Sportart Goalball liefert das Video von Paralympic Games.

• **Goalball**

Die Ballsportart für Blinde und Sehbehinderte, Goalball, bietet Schülern einen Perspektivenwechsel und liefert Anreize, sich mit paralympischen Disziplinen auseinanderzusetzen. Aufgrund der Regeln und der Organisation kann das Spiel relativ leicht in der Schule umgesetzt werden. Ein Klingelball sollte vorher organisiert werden.

- **Brennball als Vorstufe zu Baseball/Softball**
Baseball und Softball sind 2020 wieder olympisch. Daher bietet es sich an, verschiedenste Formen von Brennball (als Vorstufe von Baseball/Softball) zu spielen, beispielsweise zu Beginn oder zum Abschluss einer Sportstunde, um so die Olympischen Spiele in Tokio 2020 zu thematisieren. Auch die Durchführung einer ganzen Softball-Einheit ist denkbar (eine Einführung in das Softballspiel bietet das Kapitel auf S. 34).

Das Prinzip von Goalball ist denkbar einfach:

Drei Spieler je Mannschaft versuchen, den Ball in das gegnerische, 9 Meter breite Tor zu werfen und das eigene Tor zu verteidigen. Die Schwierigkeit: Keiner der Spieler auf dem Feld sieht etwas, den Klingelball können sie nur hören – der Grund dafür, dass die Spiele ohne laute Fangesänge stattfinden. Um der Verteidigung eine Abwehrchance zu geben, muss der Ball zweimal aufkommen, um als Tor gezählt zu werden.

Die Dunkelbrille, die Chancengleichheit herstellt, macht das Spiel für Menschen mit und ohne Sehbehinderung gleichermaßen interessant. Goalball ist seit 1976 paralympisch und für Menschen mit Sehbehinderung die weltweit am weitesten verbreitete Sportart.

- ▶ Zusammenfassung der Goalball-Regeln
- ▶ Videos zu den beiden Maskottchen:
 - Miritowa
 - Miritowa und Someity
- ▶ Video Goalball

 M_E1.0 + M_E2.0



© OIS/IOC/Al Tielemans

Die USA und Brasilien im Goalball-Vorrundenspiel bei den Paralympics 2016 in Rio de Janeiro.

E 1.2 Olympische Spiele im Sportunterricht

Für die praktische Umsetzung bieten sich verschiedene Varianten an:

Eine Möglichkeit ist es, „Kleine Olympische Spiele“ innerhalb einer Klasse und im Rahmen von drei bis vier Doppelstunden zu veranstalten, in denen je Einheit jeweils einzelne Disziplinen durchlaufen werden. Ist ausreichend Platz in der Halle oder auf der Außenanlage vorhanden, können die Disziplinen auch parallel stattfinden. Gerade in den unteren Klassenstufen kann eine Umsetzung „Kleiner Olympischer Spiele“ dazu dienen, sowohl Leistung einzufordern und abzurufen als auch motorische Grundfähigkeiten zu schulen. Je nach Jahreszeit und Bedingungen ist eine solche Einheit in der Halle oder im Freien durchführbar.

Das hier vorliegende Umsetzungsbeispiel kann jederzeit isoliert vom restlichen Sportunterricht umgesetzt werden, beispielsweise in Vertretungsstunden. Es macht jedoch mehr Sinn, die Einheiten in die aktuelle sportliche Thematik einzubetten, beispielsweise im Sommer nach der Leichtathletikereinheit oder im Anschluss einer Schwimmereinheit. Die Olympischen Spiele können dann den Abschluss einer Einheit oder des Schuljahres darstellen.

Organisation

Die Klasse wird vorher über den Ablauf informiert und in Teams von vier bis sechs Schülern eingeteilt. Jedes Team überlegt sich einen Teamnamen oder ein Land, das es vertritt.

Die Teamnamen können auch in japanischen Schriftzeichen auf kleine Schilder gemalt werden. Die Schüler können auch Team-Erkennungszeichen wie die gleiche T-Shirt-Farbe, Schweißbänder etc. wählen. In den folgenden Sportstunden treten die Schüler immer in den Teams an, auch wenn Einzelwertungen in die Gesamtwertung einfließen.

Kampfrichter

Die Schüler messen und bewerten sich gegenseitig, wodurch auch der Fair Play-Gedanke aufgegriffen wird. Die Mitglieder der einen Mannschaft fungieren dabei als Kampfrichter, während das andere Team zum Wettkampf antritt. Der Lehrer ist die meiste Zeit Unterstützer und Ansprech-

partner. Auch die Gesamtauswertung können die Schüler übernehmen: Jedes Team bestimmt einen Schüler, der sich an der Auswertung beteiligt.

Einzeldisziplinen

Aus der Leichtathletik können klassischerweise die Disziplinen Weitsprung und Sprint gewählt werden. Innerhalb von ein bis zwei Doppelstunden können so alle Schüler sprinten und springen. Eine Teamstaffel wie beispielsweise eine Pendelstaffel oder auch ein Blindenlauf bieten gute Ergänzungsmöglichkeiten. Anstelle von Disziplinen aus der Leichtathletik können auch Disziplinen im Schwimmen gewählt werden. Hier bietet es sich an, eine Kurzstrecke und eine Teamstaffel zu wählen.

Anmerkung: Die Notenabnahme in den Einzeldisziplinen kann auch im Rahmen der Olympischen Spiele erfolgen.

Teamsportart

Je nach Klassenstärke bieten sich verschiedene Sportarten an, die die Teams als kleines Turnier spielen: Hockey, Goalball oder Brennball. Auch Klettern/Bouldern kann eine Disziplin sein, sofern die Bedingungen dafür an der Schule gegeben sind. Einfach umsetzbare Aufgaben wie eine Seil-springstaffel sind ebenso möglich wie Denksportaufgaben oder ein Quiz. So können Phasen mit geringer Bewegungszeit überbrückt werden.

Auswertung

Bei den Einzeldisziplinen fließen die jeweils besten drei Ergebnisse in die Teamwertung ein und werden addiert. Auf Basis dieser Ergebnisse werden im Anschluss Ränge gebildet. Bei den Teamwettkämpfen zählt der jeweilige Rang.

 M_E3.0



THEMA E2: SPORTPRAXIS UND -THEORIE

ANREGUNGEN FÜR OLYMPISCHE SPIELE FÜR DIE SCHULE

Olympische Spiele für die gesamte Schule sind ein besonderes Ereignis. Mit ihrer Durchführung können die Schüler selbst erleben, wie das Olympische Feuer, der Olympische Eid, eine Eröffnungs- und Schlussfeier, der Fairnessgedanke, das Miteinander und vieles mehr den Olympischen Spielen ihr einzigartiges „Flair“ verleihen.

Gut organisiert lohnt sich der Aufwand deshalb allemal. Um Olympische Spiele für die gesamte Schule durchzuführen, bieten sich Projekttag an. Die folgenden Materialien liefern eine Ideensammlung, wie Olympische Spiele an der Schule umgesetzt werden können.

E2.1 Planung in Projektphasen

Es empfiehlt sich, frühzeitig mit der Planung zu beginnen, Projektgruppen zu bilden und einen oder mehrere Projektmanager zu benennen. Dabei können auch Schüler-Projektgruppen oder die SMV in die Planung einbezogen werden. Im Sommer können neben der Sport- oder Schwimmhalle auch die Außenanlagen genutzt werden.

Allgemein kann die Planung in folgende Projektphasen eingeteilt werden:

Projektstart

- Entscheidung über Olympische Spiele an der Schule: Kollegium und weitere wichtige Stakeholder einbeziehen
- Ausgangslage und Kapazitäten klären
- ggf. Budget festlegen
- mögliche Sponsoren ansprechen
- Projektziel definieren
- Termin festlegen

Projektplanung und -steuerung

- mehrere Wochen einplanen
- Erarbeitung des Projektplans und des Ablaufplans
- Bildung einzelner Projektteams (z. B. für Eröffnungsfeier, Versorgung, Kommunikation, Erstellung des Wettkampfplans, Wettkampfbüro, Sponsorensuche etc.)
- Zielvereinbarungen treffen und Meilensteine definieren
- Termine, Kosten und Kapazitäten beachten
- Regelmäßiger Austausch und Abstimmung

Tip: Auch Schüler der Sekundarstufe II können eingebunden werden. Sie können Unterrichtsmaterialien zu den Olympischen Spielen erstellen und wenige Tage vor den Olympischen Spielen die Schüler der unteren Klassen an einem weiteren Projekttag auf das Thema einstimmen. Materialien und Anregungen dazu finden sich in allen „Olympia ruft! Mach mit“-Broschüren der vergangenen Jahre und in diesem Heft.

Mögliche Projektthemen:

- *Klassen 5 und 6 (und 7)*
Olympische Spiele der Antike und der Neuzeit; olympische Symbole und ihre Bedeutung; die Maskottchen der Olympischen Spiele; Kennenlernen des Gastgeberlandes
- *Klassen 7 und 8 (und 9)*
Paralympics, Kennenlernen des Gastgeberlandes, Athleten der Olympischen Spiele/Paralympics, Werteerziehung in Deutschland und Japan



- Klassen 9 und 10 (11)
Nachhaltigkeit, Kennenlernen des Gastgeberlandes, Werteerziehung in Deutschland und Japan

Projektumsetzung

Damit die Olympischen Spiele für die gesamte Schulgemeinschaft ein unvergessliches Erlebnis werden, ist es wichtig, dass sich am Tag der Umsetzung alle Beteiligten über ihre Aufgaben im Klaren und die Ansprechpartner bekannt sind.

Projektabschluss

- gemeinsamer Abschluss
- Auswertung des Projekts
- Dokumentation: Texte und Fotos für den Jahresbericht, die Schulhomepage und die Presse

 M_E5.0

E2.2 Eröffnungs- und Schlussfeier

Olympische Spiele ohne Eröffnungs- und Schlussfeier sind keine Olympischen Spiele. Gerade die Eröffnungsfeier kann den beiden Tagen, die ganz im Zeichen des Sports stehen, einen passenden Rahmen verleihen. Material M_E6 zeigt den Ablaufplan einer Eröffnungsfeier, Material M_E7 eine einfache Choreografie, die die Schüler einer Klassenstufe bei der Eröffnungsfeier aufführen können.

Die Schlussfeier kann kurz gehalten werden. In ihrem Mittelpunkt steht die Ehrung der Sieger. Der Auftakt kann z.B. eine Tanzaufführung sein. Beendet werden die Olympischen Spiele mit dem Einholen der Olympischen Flagge und abschließenden Worten, beispielsweise durch den Schulleiter.



© symbioun e.V.

 M_E6.0 + M_E7.0

E2.3 Umsetzungsbeispiel

M_E8.0 zeigt einen Zeitplan, der an einer großen weiterführenden Schule umgesetzt wurde. In jeder Klassenstufe werden die Sieger in den Einzeldisziplinen Sprint, Sprung und Hindernislauf gekürt, zudem kann jeweils ein Stufensieger ermittelt werden. Die Siegerehrungen finden schon während der Wettkämpfe statt.

Die Klassen der einzelnen Stufen treten außerdem als Klassenteams gegeneinander an. Im Vorfeld muss die Klasse die Schüler in die jeweiligen Disziplinen einteilen. Dabei soll jeder Schüler in mindestens zwei leichtathletischen Disziplinen sowie im Mannschaftswettkampf (Goalball) und/oder beim Olympiarekord antreten. Bei der Pendelstaffel tritt die gesamte Klasse an. Dadurch nimmt jeder Schüler an den Olympischen Spielen teil.

„Wir knacken den 10.000 Meter-Olympiarekord“

Eine schöne und motivierende Disziplin ist der Versuch, gemeinsam als Klasse in Form eines Staffellaufs den olympischen Rekord über die 10.000 Meter-Distanz (für jüngere Schüler: die 5.000 Meter-Distanz) zu brechen. Dazu wird eine Laufstrecke abgesteckt, bei der Start und Ziel am selben Punkt liegen, z.B. rund um die Wettkampfanlage oder die Schule. Dabei muss die Sicherheit gewährleistet werden (kein Straßenverkehr etc.).

Die Strecke wird in zehn gleich große Abschnitte eingeteilt (je 500 m). An jedem Abschnitt befindet sich eine Wechselzone, die mit einem Kampfrichter bzw. einer Aufsichtsperson besetzt wird. An heißen Tagen sollten dort Getränke platziert werden.

Die Klasse tritt dann als Team mit mindestens neun Läufern an (mehrere Klassen können gleichzeitig starten), die sich bereits zu Beginn an der Strecke verteilen. An jeder Wechselzone befindet sich so mindestens ein Schüler der Klasse.

Der erste Schüler läuft 500 m, übergibt den Stafelstab an den Mitschüler, welcher die nächsten 500 m läuft usw. Je mehr Schüler sich beteiligen, desto weniger Schüler müssen doppelt laufen, da die Gesamtstrecke mehrmals zurückgelegt werden muss, um als Staffel 10.000 m zu absolvieren. Die Wechselzonen können mehrfach besetzt und die Streckenabschnitte beliebig angepasst werden. Die Gesamtzeit fließt in die Teamwertung ein.

 M_E4.0 + M_E8.0 – M_E10.0

Kenenisa Bekele aus Äthiopien hält den Olympischen Rekord über die 10.000-Meter-Distanz.

2008 in Peking lief er die Strecke in nur 27:01.17 Minuten.

Auch den Weltrekord hält er inne – 2005 in Brüssel brauchte er nur 26:17.53 Minuten.



© 2008/Kishimoto/IOC/Kishimoto, Takamitsu

E2.4 Auswertung

Der zeitliche Aufwand für die Auswertungen ist nicht zu unterschätzen. In einem eigenen Wettkampfbüro sollten möglichst schon während der Wettkämpfe die Ergebnisse der Schüler ausgewertet werden, damit über den Vormittag parallel die Siegerehrungen in den Einzeldisziplinen stattfinden können. Wie bei anderen sportlichen Wettkämpfen sollten immer wieder Zwischenergebnisse und gegebenenfalls ein Medaillenspiegel ausgehängt werden.

Für die Auswertung der Einzeldisziplinen Sprint, Sprung und Wurf können die allgemein bekannten Eingabemasken der Bundesjugendspiele verwendet werden. Für jede Klasse kann hier im Vorfeld eine Riege angelegt werden. Die Masken liefern nach Eingabe der Werte die Einzelplatzierungen sowie eine Gesamtpunktzahl der Klasse.

Für die Ergebnisse der Disziplinen Pendelstaffel, Olympiaweltrekord und Goalball können entsprechend der Platzierungen Punkte vergeben (1.000 Punkte für Platz 1, 1.800 Punkte für Platz 2 usw.) und mit den Punkten aus den Einzeldisziplinen addiert werden.





Jugend trainiert
für Olympia & Paralympics

50 Jahre

Deutsche
Schulsportstiftung



Jugend trainiert
für Olympia & Paralympics

Der Bundeswettbewerb der Schulen
Jugend trainiert für Olympia & Paralympics
ist mit ca. 800.000 teilnehmenden
Schüler*innen pro Jahr der
weltgrößte Schulsportwettbewerb.



Die **Deutsche Schulsportstiftung**
steht mit ihrem Partner
Deutsche Olympische Akademie
gemeinsam für eine
olympische Werteerziehung!

Wir wollen positive Werte wie Fairness,
Teamgeist und Einsatzfreude vermitteln
und motivieren die
Teilnehmer*innen im besten Fall zum
lebenslangen Sporttreiben.



www.jugendtrainiert.com

Hauptsponsor



Premium Partner



Lidl lohnt sich.

Partner



For the real game

Förderer



Gefördert durch:



aufgrund eines Beschlusses
des Deutschen Bundestages

FAIRER SPORT OHNE DOPING

Irene Winkemann

Projektleiterin NADA-Prävention

Wissens- und Wertevermittlung rund um das Thema Anti-Doping: Die Schüler erarbeiten Geschichte und Definition des Dopingbegriffs und setzen sich kritisch mit möglichen Ursachen und Auslösern von Doping auseinander.

Sekundarstufe II
(Klasse 11–13)

Unterrichtsfächer:

Sport, Biologie, Chemie, Deutsch, Ethik, Natur und Technik, Kunst, Arbeitslehre



Zeitaufwand

Jedes Unterkapitel ist auf eine Unterrichtseinheit angelegt, für die eine Einzel- bis eine Doppelstunde eingeplant werden sollte. Lediglich bei der Aufgabenstellung F3.1 gibt es zwei umfangreichere Aufgaben, sodass hier zwei Unterrichtseinheiten eingeplant sind. Einzelne Unteraufgaben können auch als Hausaufgaben bearbeitet werden.

F1 Doping – Was ist das? [2 UE]

F1.1 Geschichte des Dopings [1 UE]

F1.2 Dopingdefinition [1 UE]

F2 Wirkung und Folgen von Doping [2 UE]

F2.1 Steckbrief „Ich habe gedopt!“ [1 UE]

F2.2 Wirkung und Folgen von Doping bei Anabolika [1 UE]

F3 Sauberer Sport trotz Leistungsdruck [3 UE]

F3.1 Die Tylor Hamilton-Story [2 UE]

F3.2 Mit sportlichen Krisen umgehen [1 UE]



Arbeitsmaterial

Doping – Was ist das?	
M_F1.1	Die Geschichte des Dopings
M_F1.2	Dopingdefinition
Wirkung und Folgen von Doping	
M_F2.1	Steckbrief „Ich habe gedopt!“
M_F2.2	Wirkung und Folgen von Doping bei Anabolika
Sauberer Sport trotz Leistungsdruck	
M_F3.1	Die Tylor Hamilton-Story
M_F3.2	Mit sportlichen Krisen umgehen



Didaktische Hinweise

Sport fordert heraus, motiviert und schenkt Selbstbewusstsein. Er lässt Menschen über sich hinauswachsen, schweißt Teams zusammen, vermittelt Glücksgefühle und lehrt, Niederlagen einzustecken. Sport ist gesund, beugt Übergewicht und Krankheiten vor, macht Spaß und hält fit. Er stärkt Heranwachsende nicht nur physisch, sondern auch psychisch. Vorausgesetzt es handelt sich um fairen Sport. Die Nationale Anti Doping Agentur Deutschland (NADA) hat es sich zum Ziel gesetzt, den fairen Sport in der Gesellschaft zu fördern. GEMEINSAM GEGEN DOPING ist das Präventionsprogramm der NADA und bietet zielgruppenspezifische Angebote für unterschiedliche Zielgruppen. In der Präventionsarbeit steht dabei neben der Informationsvermittlung auch die Wertevermittlung im Fokus.

Die Unterrichtseinheiten enthalten lehrplanrelevante Arbeitsblätter zu den Themenfeldern „Doping – Was ist das?“, „Wirkung und Folgen von Doping“ sowie „Sauberer Sport trotz Leistungsdruck“. Den erstellten Unterrichtseinheiten gingen eine eingehende Analyse der Lehrpläne in den einzelnen Bundesländern sowie eine umfangreiche Lehrerbefragung der NADA-Prävention voraus.

Bei den Hinweisen für die Lehrkräfte finden Sie Informationen zu den jeweiligen Lernzielen, zu Vorbereitungen und gegebenenfalls benötigten Materialien sowie weiterführende Links.

Die Arbeitsblätter für Schüler sind so konzipiert, dass Sie sie sowohl einzeln und unabhängig voneinander in ihren Unterricht einbeziehen als auch als eine zusammenhängende Unterrichtseinheit behandeln können.

Als Vertiefung können die Schüler eine Infostation planen, an der sie über Doping informieren. Materialien dafür finden Sie online unter www.gemeinsam-gegen-doping.de und können Sie kostenfrei bei der NADA-Prävention bestellen.

Zudem bietet das Präventionsprogramm der NADA Workshops speziell für Schüler an. Senden Sie bei Interesse eine Mail an praevention@nada.de.



Quellen- und Literaturverzeichnis

Internetseiten:

- Nationale Anti Doping Agentur Deutschland (NADA): www.nada.de
→ Infos u. a. zur Verbotliste, Regelwerk, Disziplinarverfahren
- Präventionsprogramm der NADA GEMEINSAM GEGEN DOPING: www.gemeinsam-gegen-doping.de
→ nützliche Hilfen und Tools für Athleten und deren Umfeld, z. B. e-Learning, Wissensquiz
- Welt Anti Doping Agentur (WADA): www.wada-ama.org
→ Infos zum weltweiten Anti-Doping-Arbeit
- Institut für Biochemie der Deutschen Sporthochschule Köln mit WADA-akkreditiertem Labor: www.dopinginfo.de
→ Dopinglexikon, Infos zur Nachweisverfahren und gesundheitlichen Nebenwirkungen
- Filmtipp: www.andreas-krieger-story.org
→ Film und Hintergrundinfos zum Leben von Andreas Krieger

Ergänzende Materialien:

- GEMEINSAM GEGEN DOPING. Lehrermaterialien: www.gemeinsam-gegen-doping.de
- GEMEINSAM GEGEN DOPING. Athletenbroschüre: www.gemeinsam-gegen-doping.de
- GEMEINSAM GEGEN DOPING. Arbeitsheft (Die große Challenge. Heldenheft): www.gemeinsam-gegen-doping.de



THEMA F 1

DOPING – WAS IST DAS?

F1.1 Geschichte des Dopings

Die Schüler erarbeiten selbstständig die wichtigsten Meilensteine in der Geschichte des Dopings und stellen diese in einer Präsentation zusammen.

Lernziele:

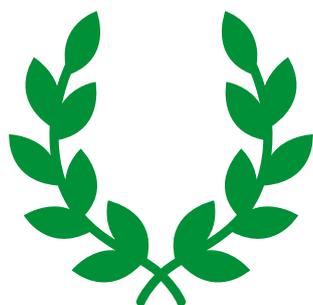
- Die Schüler können erläutern, welche Rolle Doping im Sport gespielt hat und spielt, und können die Entwicklung am Beispiel konkreter Athleten nachzeichnen → Wissen, Verständnis.
- Sie kennen die Maßnahmen im Falle von Doping → Wissen.

Vorbereitung:

Arbeitsblätter kopieren, Computerarbeitsplätze reservieren oder Arbeitsblätter als Hausaufgabe austeilen

 Computerarbeitsplätze

 M_F1.1



F1.2 Dopingdefinition

Die Schüler lesen einen Text zum Dopingbegriff und sollen die verschiedenen Begrifflichkeiten voneinander abgrenzen. Sie setzen sich kritisch mit der Einnahme von Medikamenten und Nahrungsergänzungsmitteln auseinander.

Lernziel:

- Die Schüler können zwischen Medikamenten, Doping, Ernährung und Nahrungsergänzungsmitteln differenzieren → Wissen, Verständnis.

Vorbereitung:

Arbeitsblätter kopieren; in Aufgabe e) können die Schüler alternativ in der Mediathek der Nationalen Anti Doping Agentur Deutschland die Erklärfilme „Was ist Doping?“, „Athlet und Krankheit“ und „Nahrungsergänzungsmittel“ anschauen. Gegebenenfalls brauchen sie dafür Internetanschluss und einen Computer.

 ► *Mediathek der Nationalen Anti Doping Agentur Deutschland*

 M_F1.2



THEMA F2

WIRKUNG UND FOLGEN VON DOPING

F2.1 Steckbrief „Ich habe gedopt!“

Die Schüler recherchieren im Internet Fälle von Sportlern, die gedopt haben, und erstellen zu einem von ihnen einen Steckbrief.

Lernziele:

- Die Schüler kennen einige ausgewählte Beispiele von überführten Sportlern und beschäftigen sich mit den Gründen, warum die Sportler gedopt haben könnten → Wissen.
- Sie erkennen und analysieren Gründe, warum Sportler dopen → Analyse.

Vorbereitung:

Arbeitsblätter kopieren, Computerarbeitsplätze reservieren oder Arbeitsblätter als Hausaufgabe austeilen



Computerarbeitsplätze

M_F2.1



F2.2 Wirkung und Folgen von Doping bei Anabolika

Die Schüler erarbeiten die Folgen von Doping und überlegen, was helfen könnte, Doping vorzubeugen.

Lernziele:

- Die Schüler kennen Wirkungen und gesundheitliche, rechtliche, wirtschaftliche und soziale Folgen von Anabolika als Beispiel für eine dopingrelevante Substanz → Wissen.
- Sie überlegen sich Maßnahmen gegen Doping mit Anabolika → Wissen, Verständnis.

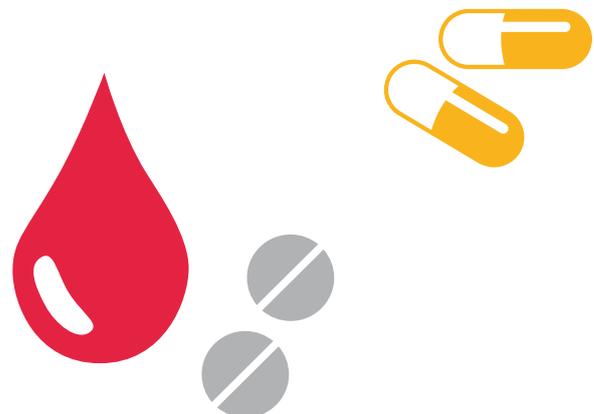
Vorbereitung:

Arbeitsblätter kopieren, Computerarbeitsplätze reservieren oder Arbeitsblätter als Hausaufgabe austeilen



Computerarbeitsplätze

M_F2.2



THEMA F3

SAUBERER SPORT TROTZ
LEISTUNGSDRUCKF3.1 Die Tylor Hamilton-
Story

Die Schüler setzen sich anhand des Fallbeispiels des ehemaligen Radsportlers Tylor Hamilton mit dem Umgang von sportlichen Krisen und Leistungsdruck auseinander.

Lernziele:

- Die Schüler analysieren den Zusammenhang zwischen Doping und Druck bzw. Krisen → Analyse.
- Sie übertragen ihre Erkenntnisse auf ihre eigenen Erfahrungen, erkennen Auslöser und Formen von Druck oder sportlichen Krisen und entwickeln Lösungsansätze → Anwendung, Verständnis.
- Sie können Gefahrensituationen für Doping benennen und kennen Strategien, sich selbst und andere vor Doping zu schützen → Wissen, Anwendung.
- Sie übertragen diese Kenntnisse auf ihr eigenes Leben und wenden es konkret mit dem Versprechen an sich selbst in der Praxis an → Synthese, Anwendung.
- Sie reflektieren, was wirklich hilft, um Doping vorzubeugen.

Vorbereitung:

Arbeitsblätter kopieren



- Zeitschriften
- Farbstifte
- Wasserfarben
- DIN A3-Papier
- Scheren
- Klebestifte



► Film „Tylor Hamilton-Story“

 M_F3.1

F3.2 Mit sportlichen
Krisen umgehen

Die Schüler sollen sich in die Lage eines gedopten Sportlers hineinversetzen und anhand eines Rollenspiels den Umgang mit Druck- und Krisensituationen üben.

Lernziele:

Siehe F3.1

Vorbereitung:

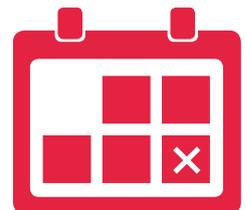
Arbeitsblätter kopieren



► Film „Tylor Hamilton-Story“



M_F3.2



FREUNDSCHAFT UND VÖLKERVERSTÄNDIGUNG

Auf der Jahrgangsstufentreppe zum Miteinander

Heidrun Printz

Bei dem vorliegenden Kapitel handelt es sich um ein alle Jahrgangsstufen umfassendes Konzept zur Entwicklung sozialer Kompetenzen im Rahmen Olympischer Werte im Allgemeinen und der Olympischen und Paralympischen Spiele in Tokio 2020 im Besonderen.

Es bietet Impulse für die Ausgestaltung von adressatengemäßen Inhalten für die verschiedenen „Jahrgangstreppeinstufen“.

Sekundarstufe I und II
(Klasse 9–13)

Unterrichtsfächer:
geistes- und sozialwissenschaftliche
Unterrichtsfächer,
fächerübergreifende
Projekte



Zeitaufwand

Das Konzept erstreckt sich in Gänze für die Schüler einer Jahrgangsstufe über mehrere Schuljahre. Innerhalb der einzelnen Stufen sind die Inhalte jeweils im Umfang von Einzel- oder Doppelstunden oder Projektwochen durchführbar. Auch lassen sich die Inhalte zum sozialwissenschaftlich ausgerichteten Unterricht ergänzend verwenden.

Die Materialien bieten die Möglichkeit, den Schwerpunkt sowohl auf Lehrer- als auch auf Schülersteuerung zu legen und somit individuell den Zeitaufwand zu regeln.

G1

Freundschaft: Du und Ich [2–4 UE]

G 1.1 Was eine Freundschaft (im Sport) ausmacht [1–2 UE]

G 1.2 Darstellung von Freundschaft in den Medien [1 UE]

G2

Du bist so anders als ich! [3 UE]

Gemeinsamkeiten und Unterschiede wertschätzen

G 2.1 Kulturmemory: Unterschiede und Gemeinsamkeiten finden [1 UE]

G 2.2 Fünf Ringe in fünf Farben [1 UE]

G 2.3 Aktionstag zum Thema „Begegnung im Sport“ [1 UE]

G3

Kein Du ohne Ich! [3 UE]

Selbstachtsamkeit als Basis für Kulturoffenheit

G3.1 Typisch japanisch! – Typisch deutsch!: Sprichwörter zur Zeit [1 UE]

G3.2 Der Sieg über die Zeit: Entspannung als Körperübung [1 UE]

G3.3 Selbstreflexion: Was ist mir wichtig, worin bin ich gut? [1 UE]

G4

Weltweite Zusammenhänge [3 UE]

“Think global, act local!”

G4.1 “Schooldays for values!” – Demonstrieren für ein verständnisvolles Miteinander [1 UE]

G4.2 “Think international – act olympic!” – Begegnungen schaffen Vertrauen [1 UE]

G4.3 Ein geschützter Ort für Athleten: das Olympische Dorf [1 UE]



Arbeitsmaterial

M_G 1.0	Steckbriefe „So bin ich“ / „So bist du“
M_G 2.0	Checkliste zur Vorbereitung eines Bibliotheksbesuchs
M_G 3.0	Handy-Rallye durch die Bibliothek mit der App „Actionbound“
M_G 4.0	Anleitung zur Erstellung eines Kulturmemorys
M_G 5.0	Kooperationsspiel „Fünf Ringe“
M_G 6.0	Aktionstag „Begegnungen im Sport“
M_G 7.0	Japanische und deutsche Sprichwörter zum Thema „Zeit“
M_G 8.0	Anleitung zur Gestaltung einer Entspannungseinheit
M_G 9.0	Selbstreflexions- und Achtsamkeitsübung
M_G 10.0	Videoimpuls als Diskussionsanregung
M_G 11.0	Pausenhofdemo “Schoolday for values!”
M_G 12.0	IdeenWERTstatt – „Wir für euch“
M_G 13.0	Athleteninterview mit Marc Zwiebler
M_G 14.0	Interkulturelle Begegnungen schaffen



Didaktische Hinweise

Völkerverständigung und das friedliche Miteinander unterschiedlicher Nationen stellte für Pierre de Coubertin, den Begründer der modernen olympischen Spiele, einen zentralen olympischen Wert dar. Das vorliegende Kapitel liefert ein Konzept, wie schrittweise die Förderung und Entwicklung sozialer Kompetenzen strukturiert werden kann, um auf dieses Ziel hinzuwirken – die Jahrgangsstufentreppe. Diese Metapher veranschaulicht, wie die verschiedenen Altersstufen langfristig über jeweils der Entwicklung angemessene Teilziele zu einem großen Ziel hingeführt werden.



Betrachtet man Schule als soziales Übungsfeld, so bieten sich dort zahlreiche Veranschaulichungs- und Umsetzungsmöglichkeiten für soziale Kompetenzorientierung. Kinder und Jugendliche werden in einer globalisierten Welt mit vielen Fragestellungen konfrontiert, für die sie auch in ihrem direkten Umfeld zahlreiche Anknüpfungspunkte finden. Die Idee der Olympischen Spiele in Tokio im Großen, Völker in einem friedlichen und sportlichen Wettkampf zusammenzubringen, soll auch für den eigenen, ebenfalls oft pluralistisch geprägten Schulalltag im Kleinen eine Anregung liefern, wie das soziale Miteinander gelingen kann.

Die einzelnen Schritte können auch im Rahmen einer Projektwoche bzw. einzelner Projektstage mit einer Klasse durchgeführt werden.

Ferner bieten die Einzelthemen Anschlussmöglichkeiten zu etablierten Schulprojekten wie etwa „Jugend debattiert“ oder „Jugend forscht!“ in den Sozialwissenschaften, Schulprojekten der Bundeszentrale für politische Bildung oder bereits bestehenden Schüleraustauschprogrammen.

THEMA G 1

FREUNDSCHAFT: DU UND ICH

Der erste Schritt auf der Jahrgangsstufentreppe zur Völkerverständigung erfolgt über das für alle Schüler leicht zugängliche Thema Freundschaft. Jeder Schüler bringt Erfahrungen dazu mit, über deren Vielfalt die Schüler allgemeine Aussagen und Typisches zum Thema Freundschaft finden.



Freundschaft mit allen Sinnen wahrnehmen und beschreiben

Freundschaft kann man nicht nur fühlen, sondern auch hören und riechen oder darüber schreiben und singen. Ein fächerübergreifender Ansatz könnte hier darauf zielen, **Freundschaft** mit allen Sinnen erfahrbar zu machen, und zur Reflexion einladen – ob im Biologieunterricht beim Thema Sinnesorgane, in Religion/Ethik über die Auseinandersetzung mit ethischen Grundhaltungen, im Sportunterricht über die Wahrnehmung körperlicher Distanz und Nähe oder auch in künstlerischer Form über Werke, die das Thema **Freundschaft** zum Inhalt haben.

G 1.1 Was eine Freundschaft (im Sport) ausmacht

Die Kinder verfassen – zunächst über sich selbst, dann auch über einen Mitschüler – einen Steckbrief und lernen damit ihre Klassenmitglieder besser kennen. So wird bereits an dieser Stelle das „Du und Ich“ als „Wir“ gedacht und Empathiefähigkeit als zentrale Sozialkompetenz eingeübt,

indem Positivaussagen über den jeweils Anderen niedergeschrieben werden. Über das Aufschreiben wird zudem der Sprachgebrauch von sozial ausgerichteten Begriffen geschult.

 M_G1.0

G 1.2 Darstellung von Freundschaft in den Medien

Ziel ist es, die Medienerziehung mit dem Themenkomplex Freundschaft/Völkerverständigung zu verbinden und zudem „beiläufig“ die Sprachkompetenz zu fördern. Die Schüler sollen im Rahmen eines Besuchs einer Schul- oder Stadtbibliothek (alternativ: Buchhandlung) Bücher oder digitale Medien (Videos, Hörbücher etc.) über Freundschaft ausfindig machen und im Anschluss exemplarisch besprechen.

Die Schüler können diesen Besuch selbst planen; eine Checkliste (Material M_G 2.0) ist hinterlegt. Dort findet sich auch ein Hinweis auf die App „Actionbound“, mit der begleitend eine digitale Schnitzeljagd mit Rätseln und Bewegungsaufgaben konzipiert werden kann (M_G3.0).

An diesen Besuch kann beispielsweise eine Buchvorstellung im Fach Deutsch anschließen. Die Suche nach Büchern oder ähnlichen Medien im Internet bietet zusätzlich die Möglichkeit, Recherchetechniken wie etwa den Umgang mit Such-Operatoren oder Schlagwortsuchen zu erlernen und einzuüben. Konkrete Rechercheaufträge wie „Freundschaften auf unterschiedlichen Kontinenten“ und Tipps zur Suche sind hier empfehlenswert.

Zusätzlich könnte auch eine Lesung eines Autors organisiert werden, der über die Bedeutung von Freundschaft in Japan berichtet.

 M_G2.0 + M_G3.0

THEMA G2

DU BIST SO ANDERS ALS ICH!

Gemeinsamkeiten und Unterschiede wertschätzen

Dieser zweite Themenblock baut auf das zuvor erarbeitete Grundverständnis von Freundschaft auf. Auf Grundlage dieses Verständnisses sollte den Schülern das Wagnis in Richtung „Anders-

artigkeit“ leichtfallen und über das Erkennen von Unterschieden unter Freunden und einen offenen Umgang damit das Interesse an Anderen und womöglich Fremden geweckt werden.

G2.1 Kulturmemory: Unterschiede und Gemeinsamkeiten finden

Die respektvolle Betrachtung von Freunden und ihrer Eigenheiten kann auch auf die Sitten und Eigenheiten der unterschiedlichen Länder und ihrer Kulturkreise übertragen werden. Die Schüler sollen sich dazu mit kulturellen Unterschieden auseinandersetzen und ein Verständnis dafür

entwickeln. Dazu erstellen sie nach einer vorangegangenen Recherche ein eigenes Memory zu verschiedenen kulturellen Besonderheiten.

 M_G4.0

G2.2 Fünf Ringe in fünf Farben

Der olympische Gedanke soll nun noch stärker zum Tragen kommen, und zwar in Verbindung mit Sport und Spiel. Die Entwicklung sozialer Kompetenzen auf dem Weg zum übergeordneten Ziel der Völkerverständigung soll in einem Spiel gefördert werden, das sowohl im Sportunterricht als auch auf dem Pausenhof durchgeführt werden kann.

Je nach Reifegrad können auch die Schüler die Rolle des Spielleiters übernehmen. Eine Anleitung (M_G5.0) ist hinterlegt. Je nach konditionellen Voraussetzungen können zwei bis drei Durchgänge durchgeführt werden.

Die Schüler, die sich in der 7./8. Jahrgangsstufe überwiegend Peergroups anschließen, sollen sich hier ganz bewusst mit allen Beteiligten kooperativ auseinandersetzen und im Spiel den Wert von Integration oder gar Inklusion schätzen lernen.


 M_G5.0

G2.3 Aktionstag zum Thema „Begegnung im Sport“

Nach der Begegnung im bekannten Kontext der eigenen Schule sollen die Schüler nun auch einen Tag der Begegnung für andere organisieren. Um das Thema Inklusion bzw. Integration aufzugreifen und den Sport als Kontext zu nutzen, in dem Begegnung durch Bewegung leichtfällt, soll nun ein gemeinsamer Tag mit Kindern und Jugendlichen einer Behinderten- oder Flüchtlingseinrichtung in der Nähe umgesetzt werden.

Anregungen und Ideen zur Umsetzung – unter aktiver Beteiligung der Schüler – finden sich im Material M_G6.0.

 M_G6.0

THEMA G3

KEIN DU OHNE ICH!

Selbstachtsamkeit als Basis für Kulturoffenheit

Um sicher und selbstbewusst in der globalisierten Welt agieren zu können, ist es notwendig, dass die Schüler sich selbst und ihrer Stärken bewusst sind.

Die Wahrnehmung von Zeit für sich, von Geschwindigkeit und Frequenz von Umweltreizen und in diesem Zusammenhang die bewusste Achtung und Selbstreflexion eigener Bedürfnisse spielen dabei eine entscheidende Rolle.

Lassen wir den Schülern mal Zeit, ihre Zeit!



© Unsplash / Yannic Läderach

G3.1 Typisch japanisch! – Typisch deutsch!: Sprichwörter zur Zeit

Überall auf der Welt dauert eine Minute gleich lang. Und doch scheint der Zeitbegriff flexibel zu sein und hängt immer auch vom jeweiligen kulturellen Kontext ab.

Japanische Sprichwörter sind deshalb so bekannt und beliebt, weil sie lange tradierte Lebensweisen kurz und prägnant auf den Punkt bringen -

so auch die zum Begriff Zeit. Ziel dieser Unterrichtseinheit ist es, sich sprachlich und inhaltlich differenziert mit diesen Weisheiten und Sprichwörtern zum Thema Zeit auseinanderzusetzen und die Unterschiede in der Wertschätzung von Zeit (und Langsamkeit) in verschiedenen Kulturkreisen zu erkennen.

 M_G7.0

G3.2 Der Sieg über die Zeit: Entspannung als Körperübung

Ziel dieser Unterrichtssequenz ist es, sich Zeit für sich selbst zu nehmen und bewusst zu genießen. Dazu sollen die Schüler jeweils in Tandems oder Kleingruppen eine Entspannungsreise mit Musik und/oder sprachlicher Begleitung erarbeiten. Diese kann sie ins entfernte Japan, in dessen

Natur, an olympische Orte oder zu japanischen Sehenswürdigkeiten führen. Die Schüler sollen sich so auf eine neue Art und Weise mit sich selbst und ihren eigenen Bedürfnissen auseinandersetzen.

 M_G8.0

G3.3 Selbstreflexion: Was ist mir wichtig, worin bin ich gut?

Kompetenzorientierter Unterricht bedeutet immer zugleich Hinführung zur Selbstwirksamkeit des eigenen Handelns von jungen Menschen. Die Schüler in den Jahrgangsstufen 9/10 haben viele Fragen über sich und das, was kommen wird, welche Rolle sie in ihrem sozialen Gefüge spielen (möchten) und wo sie selbst tätig sein

können. Das Miteinander ist umso stabiler, je klarer sich jeder Einzelne über sich selbst ist, was einem guttut, wichtig ist und voranbringt. Ein 10-Fragen-Katalog an sich selbst kann helfen, eigene Ziele und Stärken, die auch anderen dienen können, zu erkennen.

 M_G9.0

THEMA G 4

WELTWEITE ZUSAMMENHÄNGE

“Think global, act local!”

Die Olympischen und Paralympischen Spiele in Tokio werden wieder Begegnungsort für Athleten aller Länder sein – und bieten damit einen idealen Rahmen, den Austausch und die Verständigung unter Nationen zu thematisieren.

Die Schüler sollen sich sowohl mit politischen Prozessen und globalen Zusammenhängen auseinandersetzen als auch in der eigenen Lebenswelt Handlungsansätze identifizieren lernen.

G 4.1 “Schooldays for values!” – Demonstrieren für ein verständnisvolles Miteinander

Der Einstieg erfolgt mit einer kurzen Videosequenz (M_G10.0) zu den „Fridays for Future“- Demonstrationen. Nach einer Diskussion über deren Leitlinien und einem Pro- und Kontra-Austausch zu deren Konzept (M_G11.0) folgt der Übergang in die Handlungsphase.

Abgeleitet von den „Fridays for Future“-Demonstrationen können die Schüler für die Leitlinien und Werte, die sie an ihrer Schule verankert sehen wollen, demonstrieren. Dazu können die Schüler etwa in Kleingruppen Plakate mit ihren Slogans

gestalten. Auch eine Rede des Schülersprechers „zur Lage der Werte“ an der Schule ist denkbar. Nach dem Eintreten für die eigenen Werte und Anliegen folgt im nächsten Schritt, dass die Schüler sich auch selbst engagieren. Durch die Beteiligung an der Mitgestaltung in der Schule soll im Prozess erfahrbar gemacht werden, dass Werte nicht „ad hoc“ zu eigen gemacht werden können, sondern erfahrbar gemacht, geübt und gelebt werden müssen.

 M_G10.0 – M_G13.0

G 4.2 “Think international – act olympic!” – Begegnungen schaffen Vertrauen

Die Schüler sollen sich mit dem zentralen Wert der Völkerverständigung auseinandersetzen und eigene Einflussmöglichkeiten entdecken. Auch hier folgt wieder ein handlungsleitender Impuls: Die Schüler der Oberstufe sollen für die jüngeren Schüler ein interkulturelles (Sport-) Fest, etwa mit

Gästen einer nahegelegenen Flüchtlingsunterkunft, veranstalten. Das Fest könnte man als Auftakt zu regelmäßigen gemeinsamen Sportaktionen nutzen (M_G14.0).

 M_G14.0

G 4.3 Ein geschützter Ort für Athleten: das Olympische Dorf

Marc Zwiebler, dreimaliger Olympiateilnehmer im Badminton, berichtet aus eigener Erfahrung, wie er Begegnungen bei den Olympischen Spielen und im Olympischen Dorf erlebt hat und welche

Eindrücke das bei ihm hinterlassen hat. Arbeitsaufträge regen die Schüler an, sich mit seinen Berichten auseinanderzusetzen.

 M_G13.0

OLYMPIA-RUFT.DE

Mit dem Erscheinen der Unterrichtsmaterialien zu den Olympischen und Paralympischen Spielen Tokio 2020 wurde auch eine neue Plattform geschaffen, die alle Angebote der Deutschen Olympischen Akademie (DOA) für Schulen und Lehrkräfte übersichtlich präsentiert.

Neben den neuen Unterrichtsentwürfen mit allen zusätzlichen, nur online zugänglichen Materialien sind hier auch alle Inhalte seit 2014 zugänglich. Das „Basiswissen Olympische Spiele“ und die „Olympia ruft: Mach mit!“-Arbeitsmaterialien für Kindertagesstätten erweitern das Informationsangebot auch über den Schulkontext hinaus. Und mit verschiedenen Filterfunktionen ist nun eine genaue Suche nach einzelnen Aspekten und Themen möglich.

Zudem bietet die Website Informationen zu allen weiteren Angeboten, die die DOA für Schulen und Lehrkräfte bereithält. Ob Lehrerfortbildungen oder Olympic Day, Wettbewerbe oder Poster – hier gibt es alles auf einen Blick.

Die neue Plattform für Lehrkräfte zum Thema Olympische und Paralympische Spiele: www.olympia-ruft.de



NARCISSUS UND ECHO

Die Geschichte eines unnahbaren Teenagers

Leonie Schauer

Mithilfe eines Auszugs aus Ovids Metamorphosen, „Narcissus und Echo“, wird in diesen Unterrichtsmaterialien für den Lateinunterricht das Thema Narzissimus im Sport aufbereitet. Zusätzlich findet über die Auseinandersetzung mit diesem Thema eine Einführung in die japanische Tradition der Mangazeichnungen statt, die eine interdisziplinäre Herangehensweise über die Einbindung in den Kunstunterricht ermöglicht.

Sekundarstufe I und II
(Klasse 9–13)

Unterrichtsfächer:
Latein, Kunst



Zeitaufwand

Diese Unterrichtsreihe ist für circa sechs Doppelstunden konzipiert.

H1

Stummer Impuls [2 UE]

Liebeskummer/eine unerfüllte Liebe

H2

Eine unerfüllte Liebe [4 UE]

Narcissus und Echo

H3

Narzissimus [4 UE]

Die Liebe zu sich selbst



Arbeitsmaterial

M_H1.0	Eine unerfüllte Liebe
M_H2.1	Narcissus und Echo
M_H2.2	Die unerfüllte Liebe des Narcissus
M_H2.3	Der tödliche Liebeskummer des Narcissus
M_H3.0	Narzissimus im Sport



Didaktische Hinweise

Endlich ist es soweit: Am 24. Juli 2020 beginnen die Olympischen Spiele in Japan und werden für einige Wochen das Zentrum der weltweiten Berichterstattung bilden.

Bereits in den 60er Jahren verwendete der französische Situationist Guy Debord für unsere Event-Gesellschaft, einer Kultur des Spektakels, den Ausdruck der „société du spectacle“. Hiermit meint er vor allem die theatralen Aufführungen des Mediensports. Diese mediale Darstellung, die Unterhaltung und Spannung miteinander verbindet, bewegt auch den Sport im Fernsehen. Sie begleitet ihn unentwegt, inszeniert ihn gewissermaßen unter den Maximen von Sensationslust und Entertainment und sorgt dafür, dass der Zuschauer seine Augen nicht mehr vom Geschehen abwenden kann (Florschütz 2005, S. 1)

Der Fernsehsport besitzt eine virtuelle Fanggemeinschaft, die diesen passiv konsumiert. Dabei erhält dieser medial aufbereitete Fernsehsport auch ideologische Züge und präsentiert den menschlichen Körper, Mittelpunkt der sportlichen Aktivität, wie in kaum einem anderen gesellschaftlichen Kontext. So werden Körperkult und Narzissmus im Fernsehsport durch die Darstellung der sportlichen Körper als Vorbilder stets gefördert (Florschütz 2005, S. 25).

Bereits in der Antike war das Problem rund um die Persönlichkeitsausprägung Narzissmus bekannt. Ovid schenkte diesem Thema sogar besondere Aufmerksamkeit, indem er ihm eine Metamorphose widmete. Da Japan im künstlerischen Bereich durch seine Mangas bekannt ist und diese im Alltagsleben der Japaner eine wichtige Rolle spielen, werden innerhalb dieser Unterrichtsmaterialien die Themen Narzissmus im Allgemeinen und im Sport sowie das Thema „Mangazeichnungen“ miteinander verknüpft. Die Grundlage hierfür bietet ein Auszug aus der Metamorphose von Ovid zu Narcissus und Echo.

Die Unterrichtsreihe kann je nach Lehrplan und Leistungsstand der Schüler in der Sek. I oder Sek. II verwendet werden. Die Aufgaben beziehen sich im Lateinischen auf Übersetzung, Stilmittel, Vokabelarbeit und metrische Analyse des Textes. In Bezug auf die Interpretation reichen die Themen von „Zurückweisung einer unerfüllten Liebe“ über „Narzissmus“ bis hin zu „Narzissmus im Sport“.

Die Unterrichtsreihe ist konzipiert für circa drei Doppelstunden und wird ergänzt durch Aufgabenstellungen zum Thema „Mangazeichnung“. Dadurch ergibt sich die Option, interdisziplinär mit dem Fach Kunsterziehung zusammenzuarbeiten. So bieten die Aufgabenstellungen die Möglichkeit, einen Comic anzufertigen und diesen im Rahmen einer Ausstellung zu präsentieren. Insgesamt kann die Bearbeitung dieser Materialien auch als Portfolio von den Schülern gestaltet und durch die Lehrkraft bewertet werden.



Quellen- und Literaturverzeichnis

- Florschütz, G. (2005). Kultobjekt Sportlerkörper. In: Sport in Film und Fernsehen. Deutscher Universitätsverlag.
- Frankfurter Allgemeine (2019). „Ich war ziemlich schockiert“: www.faz.net/aktuell/sport/mehr-sport/gina-lueckenkemper-kritisiert-body-shaming-bei-instagram-16018683.html
- Stangl, W. (2019). Stichwort: „Narzissmus“. Online Lexikon für Psychologie und Pädagogik: <https://lexikon.stangl.eu/307/narzissmus/>
- Thomas Fritz (2014). „Wenn die Anerkennung wegbriecht, steht der Sportler quasi nackt da“: www.zeit.de/sport/2016-02/narzissmus-spitzensport-interview
- www.planet-wissen.de/kultur/literatur/comics/Manga-100.html

Alle Links überprüft am 20.3.2019

THEMA H 1

STUMMER IMPULS

Liebeskummer / eine unerfüllte Liebe

Der stumme Impuls dient zur Einführung des Themas. Hier können die Schüler in einem Brainstorming erste Assoziationen hinsichtlich des Themas sammeln. Da das Bild eine Mangazeichnung darstellt, können auf Seiten der Schüler auch dazu erste Eindrücke gesammelt werden. Zusätzlich bietet sich die Suche nach Adjektiven an, die mit dem Wortfeld Liebe und Liebeskummer zu tun haben.

Anschließend folgt eine Einführung durch ein Video. Diese dient dazu, den Schülern erste Handlungskompetenzen im Bereich des Zeichnens von Mangafiguren zu geben. Dies ist notwendig, da sie im Verlauf der Einheiten mehrmals mit Aufgaben konfrontiert werden, die eine künstlerische Ausgestaltung der Inhalte verlangen.

Die Schüler werden immer wieder aufgefordert, Inhalte in Form von Mangazeichnungen wiederzugeben. Diese können am Ende der Unterrichtsreihe innerhalb einer Ausstellung oder eines Portfolios inszeniert und anschließend durch die Lehrkraft bewertet werden.



© YouTube/Drawinglikeasir

Eine kurze Einführung in das Manga-Zeichnen

 ► [How to draw a Manga Character](#)

 [M_H1.0](#)

Manga

Mangas sind generell in schwarz-weiß gezeichnete Comics, die man von rechts nach links sowie von rechts oben nach links unten liest – also verkehrt herum. Sie zeichnen sich durch eine breite Vielfalt von Themen und Inhalten aus und variieren auch in ihrem Zeichenstil sehr stark. Als typisch gilt aber heute dennoch der Stil, den der berühmte japanische Künstler Osamu Tezuka geprägt hat und der vor allem durch die großen Augen charakterisiert wird.

In Japan haben Mangas über alle Gesellschaftsschicht eine hohe Bedeutung: Statistisch gesehen kauft jeder Japaner 15 Mangas pro Jahr.



alle Abbildungen: © Maren Angeli

THEMA H2

EINE UNERFÜLLTE LIEBE

Narcissus und Echo

Dieser Baustein beinhaltet eine thematische Einführung in die Geschichte von Narcissus und Echo aus Ovids Metamorphosen.

Innerhalb dieses Kapitels analysieren die Schüler erste Textausschnitte hinsichtlich ihrer Stilmittel und Vokabeln zu den Themen „Echoeffekt“ und „Trauer“. Des Weiteren werden Handlungskompetenzen im Zeichnen von Mangas und das Thema „Narzissmus“ erarbeitet.

Der zweite Text von Ovid bieten die Möglichkeit der Übersetzung und einer metrischen und stilistischen Analyse. Die Vokabel-Mindmap etwa wird thematisch kontinuierlich ergänzt, während in einer zweiten Aufgabe die Gründe für Narzissmus mit Hilfe eines lateinischen Satzes erarbeitet werden. Außerdem wird auf diesem Arbeitsblatt erneut das Thema der Mangazeichnung aufgegriffen. In einer dritten Aufgabe setzen sich die Schüler wieder künstlerisch mit den Inhalten aus-

einander, diesmal mittels einer Zeichnung zum Thema „Selbstverliebtheit“. Auch der dritte Text beinhaltet eine Übersetzungsaufgabe. Die seitlich ergänzten Vokabelangaben stehen den Schülern zur Hilfestellung bereit. Dieser Text spricht die Gefühle Trauer und Einsamkeit an, die aufgrund von Narzissmus entstehen können. Es handelt sich dabei wieder um einen Ausschnitt von Ovids Metamorphosen zu Narcissus und Echo.

In einer weiteren Aufgabe arbeiten die Schüler Merkmale zum Thema Narzissmus heraus und erstellen dazu anschließend eine Definition dieser Persönlichkeitsausprägung. Zuletzt kann auch durch diesen Text die thematische Vokabel-Mindmap ergänzt werden.

 M_H2.1 – H2.3

Echoeffekt

Juno hat der Nymphe Echo den Gebrauch der Sprache genommen. So kann Echo kein Gespräch beginnen, sondern ausschließlich Worte wiederholen. Allerdings gibt die besondere Situation, dass Narcissus sich im Wald verirrt und nach seinen Gefährten ruft, Echo die Möglichkeit, mit ihm ein Gespräch zu führen.

THEMA H3

NARZISSMUS

Die Liebe zu sich selbst

Dieses Kapitel beschäftigt sich konkret mit Narzissmus im Sport. Auf Grundlage eines Interviews setzen sich die Schüler mit dem Thema Narzissmus im Sport auseinander und ergänzen die vorher erstellte Definition zum Thema Narzissmus.

Auch hier wird wieder das Thema der Mangazeichnung aufgegriffen: Die Sammlung an Zeichnungen soll durch eine weitere ergänzt werden, die einen Sportler darstellt, der sich durch Narzissmus und Körperkult ausdrückt.

Die Mindmap mit lateinischen Vokabeln zum Thema Narzissmus wird in dieser Einheit vervollständigt. Das Thema „Narzissmus im Sport“ kann in einem nächsten Schritt und in Kleingruppen in Form von Plakaten mit Fotos, Bildern und Artikeln umgesetzt werden.

 M_H3.0

Narzissmus

Der Narzissmus ist eine starke Selbstverliebtheit oder auch Eitelkeit. Narzissten sind ständig auf der Suche nach Bewunderung und haben gleichzeitig eine enorme Angst vor Kränkung, was sie oftmals unberechenbar in ihren Reaktionen macht.

ARTISTIC SWIMMING – TANZKUNST IM WASSER

Entwickeln einer Gruppenpräsentation im Synchronschwimmen

Birgit Dittmar

Im Rahmen eines Projekttages oder als Exkurs im Schwimmunterricht haben Schüler der Sekundarstufe II die Möglichkeit, durch eine Lernthekengestützte Unterrichtsorganisation eine Gruppenchoreografie im Wasser zu erarbeiten.

Die Präsentationsform Pecha Kucha ist besonders zur Bildung der Methodenkompetenz zum Einsatz in der Sekundarstufe II geeignet.

Sekundarstufe II
(Klasse 11–13)

Unterrichtsfächer:
Sport/Bewegen im Wasser,
Synchronschwimmen



Zeitaufwand

Das gesamte Modul lässt sich im Rahmen eines Projekttages umsetzen. Es ist aber auch denkbar, im Schwimmunterricht Teile daraus als Exkurs durchzuführen.

- 11** **Figuren im Wasser** [1 UE]
„Wir werden kreativ!“
- 12** **Gruppenfindung** [1 UE]
„Wir werden ein Team!“
- 13** **Übungsphase** [1 UE]
„Wir entwickeln unsere Präsentation!“
- 14** **Präsentation** [1 UE]
„Unser Tanz im Wasser!“
- 15** **Erstellen eines Pecha Kuchas** [1 UE]
„Die etwas andere PowerPoint-Präsentation!“



Arbeitsmaterial

M_I1.0	Fortbewegungstechniken
M_I2.0	Lerntheke
M_I3.0	Mögliche Formationen
M_I4.0	Vorgaben Gruppenarbeit
M_I5.0	Beobachtungsbogen
M_I6.0	Beobachtungsbogen Präsentation
M_I7.0	Hinweise zur Pecha-Kucha-Präsentation



Didaktische Hinweise

Seit 1984 ist Synchronschwimmen bei den Olympischen Sommerspielen vertreten und wird – neben der Rhythmischen Sportgymnastik – nur von Frauen ausgetragen. In der Schule hat diese besondere Fortbewegung im Wasser zwar einen gewissen Reiz, doch kämpft sie auch mit Vorurteilen. Dem „Tanzen im Wasser“ wird in heterogenen Lerngruppen oft mit großer Skepsis begegnet.

In diesem Modul werden Bewegungsaufgaben so angelegt, dass einfache Figuren des Synchronschwimmens kennengelernt und ausprobiert werden, um dann über das selbstständige Finden und Kombinieren von Bewegungsmöglichkeiten in einer Gruppenpräsentation vielfältige Erfahrungen zu sammeln. Das Ziel ist die Erarbeitung einer Kurzchoreografie mit einer Präsentation im Becken. Über einen Beobachtungsbogen kann die Urteilskompetenz gestärkt werden und somit eine Einschätzung erfolgen, inwieweit die Kriterien der Choreografie erfüllt wurden. Ziel ist der Ausbau der Methodenkompetenz durch das Nutzen der Lerntheke und das Erstellen einer Pecha-Kucha-Präsentation im Team, die dann außerhalb der Schwimmhalle vorgestellt wird.



Quellen- und Literaturverzeichnis

Zeitschriften:

- Sportpädagogik. Sammelband. Praxis und Theorie verbinden (2004)
- Friedrich Jahresheft. Feedback (2019)

Internetseiten:

- edkimo. Schülerfeedback: <https://edkimo.com/feedback-instrumente-papier-tafel/>
- Zitate.de. Erhardt, Heinz: www.zitate.de/autor/Erhardt%2C+Heinz

Grafiken und Bilder:

- IOC/Jason Ewans
- Fédération Internationale de Natation

Filmmaterial:

- Russische Nationalmannschaft Rio 2016: www.youtube.com/watch?v=ttSUhspgwUA
- T1 Figur Baumstammrolle: www.youtube.com/watch?v=Zlo2KglIhuM
- T2 Figur Zuber mit Drehung: www.youtube.com/watch?v=BHd_E1uo1C0
- T3 Figur Wasserrad mit Drehung: www.youtube.com/watch?v=3wSHrVpJQjc

Tonmaterial:

- Smoke City: Underwater Love: www.youtube.com/watch?v=Dm-y80m7FcE

Alle Links überprüft am 18./19.8.2019

THEMA I 1

FIGUREN IM WASSER

„Wir werden kreativ!“

Die Schüler lernen verschiedene Fortbewegungsarten im Wasser aus dem Synchronschwimmen kennen (M_I1.0). Anschließend werden verschiedene Basisfiguren aus dem Synchronschwimmen vorgestellt und diese in selbst gewählten Arbeitsgruppen ausprobiert. Dabei helfen Bildkarten oder kleine Videosequenzen, die in einer Lerntheke am Beckenrand zur Verfügung stehen (M_I2.0).



 M_I1.0 + M_I2.0

THEMA I 2

GRUPPENFINDUNG

„Wir werden ein Team!“

Die Schüler finden sich in Kleingruppen zu maximal fünf Personen zusammen und einigen sich auf ca. vier der ausprobierten Techniken, auch in Variation, die sie zu einer Choreografie zusammenfügen und mit denen sie nach den vorgegebenen Kriterien eine Präsentation erstellen (M_I4.0). Dabei muss die vorgegebene Musik (z.B. Smoke City: Underwater Love) eingehört und sich auch auf eine Formation geeinigt werden (M_I3.0). Dazu gehören auch ein Auftritt und ein Schlussignal.



► *Smoke City – Underwater Love*

 M_I3.0 + M_I4.0

THEMA I 3

ÜBUNGSPHASE

„Wir entwickeln unsere Präsentation!“



alle Fotos: © 2016/IOC/EVANS, Jason

Die Schüler probieren ihre Abläufe aus. Hierbei können Feedbacks von nicht aktiv teilnehmenden Schülern oder einzelnen Teammitgliedern eingeholt werden (M_I5.0). Gestalterische Mittel können eingesetzt werden, z.B. farbige Badekappen, Schwimmbretter, Poolnudeln.



- *Schwimmnudeln*
- *Schwimmkappen*
- *Schwimmbretter*

 M_I3.0 – M_I5.0

THEMA 14

PRÄSENTATION

„Unser Tanz im Wasser!“



© 2016/IOC/EVANS, Jason

Die Teams präsentieren ihre Kurzchoreografien. Ein Feedback erfolgt durch das Plenum. Zu diesem Zweck werden im Materialteil (M_16.0) Beobachtungsbögen bereitgestellt.

Es empfiehlt sich, diese vorher durchzusprechen und gemeinsam eine faire und neutrale Bewertung zu vereinbaren.

 M_16.0

THEMA 15

ERSTELLEN EINES PECHA KUCHAS

„Die etwas andere PowerPoint-Präsentation!“

Die Schüler erarbeiten eine Pecha-Kucha-Präsentation zur Sicherung des Erarbeitungsprozesses (M_17.0). Die Idee hinter der Pecha-Kucha-Vortragsgestaltung kommt ursprünglich aus Tokio. Ein solcher Vortrag baut auf klaren Regeln auf: Begleitend zum gesprochenen Text werden exakt 20 Bilder für jeweils genau 20 Sekunden gezeigt.

Die Kombination aus der Text-Bild-Verknüpfung und dem Zwang, die Inhalte in einem 400 Sekunden-Vortrag auf das Wesentliche zu reduzieren, macht den besonderen Reiz dieser Methode aus.

Für das Pecha Kucha in dieser Einheit können die Materialien aus der Lerntheke verwendet werden. Sinnvoll ist es, Dokumentationsmaterial zuzulassen, dass den Prozess verdeutlicht.

Dafür muss im Vorfeld die Einverständniserklärung der Erziehungsberechtigten eingeholt werden, dass Fotos oder kurze Videosequenzen erstellt und für Unterrichtszwecke verwendet werden dürfen, die die Schüler von sich selbst und ihrer Gruppe aufgenommen haben (Datenschutz). Diese Präsentation erfolgt in einer nachfolgenden Stunde außerhalb der Schwimmhalle/in der Schule.



- ▶ Pecha-Kucha-PowerPoint-Präsentation
- ▶ Reden ohne Text

Pecha Kucha (jap.)

ペチャクチャ

„Wird man unerwartet gebeten, eine Rede zu halten, so erschrecke man nicht, sondern fasse sich. Aber kurz!“

Heinz Erhardt (1909–1979),
deutscher Filmschauspieler und Humorist

 M_17.0

KARATE

Grundtechniken und Kumitewettbewerb

Franziska Moser, Patrick Wiesner

Dieses Kapitel gibt einen Kurzüberblick über die Geschichte und Traditionen des Karates und führt zu den beiden olympischen Disziplinen Kata und Kumite hin, die zwei von den drei Säulen der Kampfkunst Karate bilden.

Sekundarstufe
(Klasse 5–13)

Unterrichtsfächer:
Sport, evtl. Kombination mit
Geschichte oder Geografie



Zeitaufwand

Insgesamt sollte man zwei Doppelstunden einplanen. In der ersten sollte zum einen die theoretische Einführung (kurzer geschichtlicher Hintergrund, Etikette des Karates usw.) und zum anderen das Gruppenpuzzle (Erlernen der Grundtechniken) durchgeführt werden. In der zweiten Doppelstunde findet der Kumitewettbewerb statt.

J1 Theoretischer Hintergrund [0,5–1 UE]

J1.1 Entstehungsgeschichte des Karate

J1.2 Die drei Säulen des Karate

J1.3 Das Karatetraining

J2 Expertentreffen [1–2 UE]

J2.1 Basics

J2.2 Expertentreffen

J3 Kumitewettbewerbe [2 UE]

空手



Arbeitsmaterial

M_J1.0	Merkblatt Karate
M_J2.0	Basics: Der sichere Stand und die Grundhaltung im Karate
M_J3.1	Station 1 – Angriff: Gerader Fauststoß zum Kopf und Aufwärtsblock
M_J3.2	Station 2 – Abwehr: Gerader Fauststoß zum Kopf und Aufwärtsblock
M_J4.1	Station 3 – Angriff: Gerader Fauststoß zum Bauch und Abwärtsblock
M_J4.2	Station 4 – Abwehr: Gerader Fauststoß zum Bauch und Abwärtsblock
M_J5.1	Kumite Station 1: Angriff und Verteidigung
M_J5.2	Kumite Station 2: Reaktionsschnelligkeit
M_J5.3	Kumite Station 3: Hand-Augen-Koordination



Didaktische Hinweise

Diese Unterrichtseinheit gibt einen allgemeinen und grundlegenden Einblick in das Karate-Training. Deswegen enthält sie – neben der theoretischen Einführung – sowohl eine Einheit zum Kennenlernen der traditionellen Grundtechniken als auch eine Einheit zu verschiedenen Wettkampfformen, bei der man das Karate auch als Sport erfahren soll. Da vor allem im Sport die Etikette und der Respekt vor dem Partner (bzw. Gegner) eine wichtige Rolle spielen, sollen sich die Schüler vor und nach jeder Begegnung verbeugen.

Beim Gruppenpuzzle stehen vor allem die Aspekte Kommunikation, das gemeinsame Arbeiten und die Genauigkeit der Technik im Vordergrund. Beim Wettkampf hingegen liegt der Fokus auf einfachen Bewegungen zum Ausweichen und der Abwehr von gegnerischen Angriffen sowie auf dem Training der Reaktionsschnelligkeit.



Quellen- und Literaturverzeichnis

- Grüner, Christian: Karate basics: Training · Technik · Taktik, Stuttgart: Pietsch, 2011.

THEMA J 1

THEORETISCHER HINTERGRUND

J1.1 Entstehungsgeschichte des Karate

Die Geschichte des Karate lässt sich bis ins 19. Jh. auf die japanische Insel Okinawa im Ostchinesischen Meer zurückverfolgen. Dort hatten sich die einfachen Bauern eine waffenlose Selbstverteidigung angeeignet, um sich gegen die Willkür ihrer Lehnsherren wehren zu können.

Die Entwicklung dieser Kampfkunst wurde dabei stets von chinesischen und japanischen Einflüssen geprägt. Da die Meister keine schriftlichen Aufzeichnungen der Kampftechniken anfertigen durften, bündelten sie die Techniken in Bewegungsabläufe und wiederkehrende Formen, damit diese Kampfkunst weitergegeben werden konnte.



© Melanie Feldmeier

J1.2 Die drei Säulen des Karate

Die erste Säule ist Kihon, was „Grundschule“ bedeutet. Es geht dabei vor allem um das Erlernen, Festigen und Automatisieren von Karatebewegungen. Ausgehend von einfachen Grundtechniken werden immer komplexer werdende Bewegungsabläufe gelernt. Im Kihon führt man in den klassischen Karatstellungen Karate-Techniken aus. Dies kann dabei im Stand oder in Bewegung erfolgen.

Die japanischen Zahlwörter

Eins	一	ichi
Zwei	二	ni
Drei	三	san
Vier	四	yon (よん)
Fünf	五	go
Sechs	六	roku
Sieben	七	nana (なな)
Acht	八	hachi
Neun	九	kyu
Zehn	十	ju

Die zweite Säule sind Katas. Diese beinhalten vor allem Grundtechniken in verschiedenen Abfolgen. Man kann sie als eine Art „Sprache“ auffassen, mit der die früheren Karatemeister die Techniken an die Schüler weitergegeben haben. Der Zweck von Katas wird unterschiedlich interpretiert. Zum einen fasst man sie als einen imaginären Kampf gegen einen oder mehrere Gegner auf und zum anderen wird der gesundheitliche Aspekt hervorgehoben. Dieser kommt insbesondere beim bewussten Einsatz der Atmung oder der Schulung der Körperhaltung zum Tragen.

Die dritte Säule ist das Kumite oder Randori, also der freie Kampf. Da man als Kampfsportler zu einer verantwortungsvollen und defensiven Verhaltensweise angehalten ist, folgt man auch im Karate dem Leitspruch: „Karate no sente na shi!“ – „Im Karate gibt es keinen ersten Angriff!“. Für den Karateka bedeutet dies, dass er die Techniken in einer Situation außerhalb des Trainings nur im Notfall einsetzen darf.

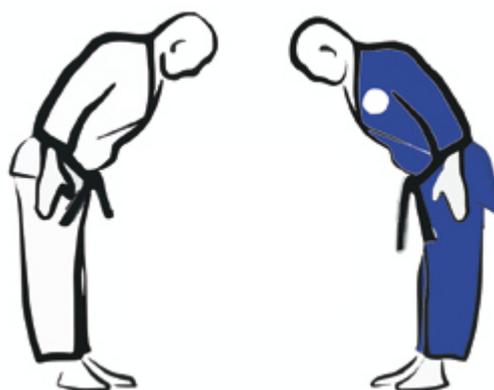
J1.3 Das Karatetraining

Die Schwerpunkte im Karate sind – neben der klassischen Selbstverteidigung – die Schulung der Koordination, der Konzentration, des gegenseitigen Respekts und des Selbstbewusstseins.

Themen wie Gesundheit, Fitness und das Vermitteln von Werten spielt eine immer wichtigere Rolle in der Gesellschaft, weshalb das Karatetraining durch anspruchsvolle Aufgaben, die viel Körperbeherrschung, Schnelligkeit, Dynamik und mentale Stärke erfordern, diese Aspekte miteinander bezieht. Ein Karateka lernt, dass man nur mit einem guten Fundament den zukünftigen Herausforderungen, im Sport wie auch im Leben, gewachsen ist.

Der Beginn und das Ende jedes Karatetrainings haben in der Regel feste Rituale. Ziel ist es, dass alle Mitglieder der Gruppe vorbehaltlos ihre respektvollen Motive gegenüber ihren Trainingspartnern (nicht -gegnern!) zum Ausdruck bringen und die ganze Konzentration auf die beginnende Trainingseinheit richten. Sie sollen sich von den Gedanken lösen, mit denen sie sich außerhalb des Übungsraumes beschäftigt haben.

Bestimmte Rituale des Karatetrainings auch im Schulsport einzuführen ist empfehlenswert, um bei den Schülern und Schülerinnen eine verantwortungsbewusste Haltung zu fördern.



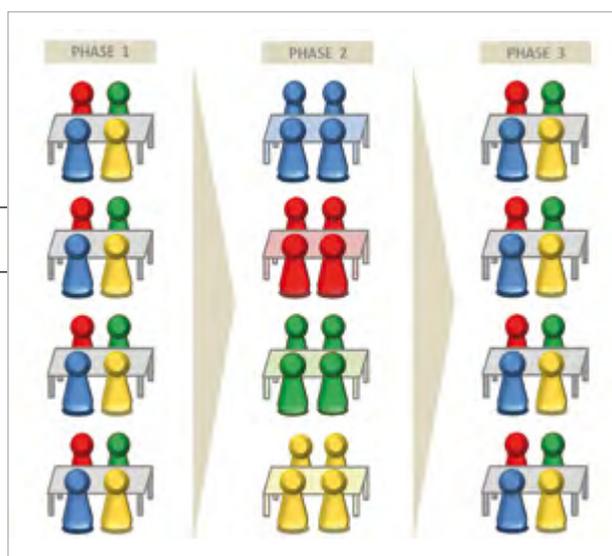
Das Repertoire im Karate umfasst Techniken, die alle Teile des Körpers miteinander beinhalten. Schlag-, Stoß-, Tritt-, Block- und Fußfegetechniken sind die vielleicht populärsten Karatetechniken. Hebel und Würfe sowie gezielte Stimulation von Nervenpunkten spielen aber ebenso eine bedeutende Rolle im Karatetraining.

Karate als japanische Kampfkunst beinhaltet auch, dass nahezu alle Begrifflichkeiten in japanischer Sprache artikuliert werden. Was mit dem Anruf beginnt, wird mit der Zählweise und den verschiedensten Technikbestimmungen fortgeführt und endet im Abgruß. Wenn Techniken immer wieder geübt werden, gibt der Trainer die Taktzahl durch lautes japanisches Zählen vor (Zahlen von 1–10).

THEMA J2 EXPERTENTREFFEN

J2.1 Basics

Die Karatetechniken, die in diesem Kapitel erlernt werden, bilden die Grundlage für einen Karateka, da kein richtiger Angriff bzw. keine richtige Verteidigung ohne einen sicheren Stand oder eine feste Handhaltung möglich ist. Das Material M_J2.0 kann genutzt werden, um die Basics mit den Schülern einzuüben.



© Wikimedia Commons/Christian Ebel, Bertelsmann Stiftung, veröffentlicht unter CC-BY-SA-3.0

J2.2 Expertentreffen

Beim Expertentreffen sollen die Schüler durch kooperative Zusammenarbeit einige Basistechniken des Karates erwerben. Dazu zählt das Erlernen des geraden Fauststoßes zum Kopf mit zugehörigem Aufwärtsblock und des geraden Fußstoßes zum Bauch mit direktem Abwärtsblock.

Vorab sollte den Schülern die Arbeitsform des Expertentreffens nahegebracht werden: Zunächst werden die Schüler in verschiedene, gleich große Gruppen (à vier Personen) eingeteilt. Innerhalb jeder Gruppe erarbeiten sich die Schüler zunächst gemeinsam die Basics. Anschließend wird jedem Gruppenmitglied eine Teiltechnik zugeteilt. In dieser Technik ist derjenige Schüler sozusagen

der Experte. Er findet sich im nächsten Schritt mit dem passenden Partner aus seiner Gruppe zusammen, also demjenigen Schüler, der in der dazugehörigen Abwehr bzw. dem dazugehörigen Angriff der Experte ist. So bildet immer ein Schülerpaar einen „Fachbereich“, der eine Angriffstechnik mit der passenden Abwehr umfasst. Gemeinsam versucht der Fachbereich nun, die beiden Teiltechniken als Technikkombination zu erlernen. Nach dieser Phase der Partnerarbeit lehren sich beide Fachbereiche gegenseitig die jeweilige Technikkombination. Die anderen Gruppenmitglieder stellen bei Bedarf Fragen an die Experten.

 M_J3.0 – M_J6.0

THEMA J3

KUMITEWETTBEWERBE

Beim Kumitewettbewerb steht der sportliche Aspekt im Vordergrund. Im Kumitewettkampf ist das Ziel durch saubere, effektive Karatetechniken Treffer beim Gegner zu erzielen und möglichst Gegentreffer zu vermeiden. Diese Treffer werden dann in Punkte umgerechnet.

An dieses Punktesystem angelehnt sollen die Schüler im Wettkampf gegeneinander in verschiedenen, auf das richtige Kumite vorbereitenden Übungen selbst Punkte sammeln

Die Wettkämpfe werden jeweils paarweise bestritten, nach jeder Disziplin werden die Partner gewechselt. Nach X Runden (variabel je nach Zeit und Schülerzahl festlegbar) werden die Punkte (1 Punkt je gewonnene Disziplin) verglichen und die Sieger ermittelt. Vor Beginn jeder Runde verbeugen sich die Partner voreinander, um sich ihren gegenseitigen Respekt zu erweisen.

 M_J7.0 – M_J9.0



© OIS/IOC/Ian Walton

10. MALWETTBEWERB FÜR SCHÜLER*INNEN

Olympische und Paralympische Spiele - wie ich sie sehe!

Ausschreibung

Die Deutsche Olympische Akademie Willi Daume e.V. (DOA) und der BDK e.V. Fachverband für Kunstpädagogik veranstalten den Malwettbewerb für Schüler*innen nunmehr zum zehnten Mal, in diesem Jahr anlässlich der Olympischen und Paralympischen Spiele von Tokio. Aufgrund des Jubiläums wird zusätzlich ein Sonderpreis im Bereich Fotografie vergeben.

Malwettbewerb

Im Fokus des Malwettbewerbs stehen die Olympischen und Paralympischen Spiele aus der Sicht von Kindern und Jugendlichen. Dabei geht es jeweils um die individuelle Perspektive, die spezifischen Eindrücke und Assoziationen, die sich in den Arbeiten widerspiegeln sollen. Was ist den Schüler*innen im Gedächtnis geblieben, wenn sie auf die Medienberichte der Olympischen und Paralympischen Spiele von Tokio zurückblicken? Die bildnerische Auseinandersetzung kann sich auf das unmittelbare Wettkampfgeschehen wie auch auf die Eröffnungs- und Schlussfeier, die Wettkampfstätten, das Rahmenprogramm sowie andere Ereignisse im Zusammenhang mit den Spielen beziehen.

Sonderpreis Fotografie

Erstmalig wird im Rahmen des Malwettbewerbs für Schüler*innen zusätzlich ein Sonderpreis im Bereich Fotografie vergeben. Vor diesem Hintergrund soll das Thema „Fair Play im Sport“ aufgegriffen werden.

Wie beim Malwettbewerb steht auch hier die Perspektive der Kinder und Jugendlichen im Vordergrund: Was verstehen Schüler*innen unter „Fair Play im Sport“ und wie lässt sich dies fotografisch festhalten? Bei der Motivauswahl sind den Schüler*innen keine Grenzen gesetzt.

Weitere Informationen sowie die Ausschreibung sind auf der Website www.doa-info.de/projekte/wettbewerbe/601-malwettbewerb-2020 zu finden!

*Es gibt tolle Preise zu gewinnen,
Mitmachen lohnt sich!
z. B. Tickets für eine Sportveranstaltung,
eine GoPro Actionkamera und vieles mehr!*



JAPANISCHER SCHWERTKAMPF

Bau und Einsatz von Polsterschwertern

Robert Bielmeier, Ulrich Hurzlmeier, Kilian McVey

Das Material gewährt neue Dimensionen des Bewegungsfeldes „Kämpfen im Unterricht“, indem es das Kämpfen mit Gerät einführt. Dieser Beitrag umfasst den Bau sowie den Einsatz des Materials im Sportunterricht.

Sekundarstufe I
(Klasse 5–7)

Unterrichtsfächer:
Sport, Werken



Zeitaufwand

Da der Bau der Schwerter in Kleingruppen empfohlen wird, sollten drei Doppelstunden für die gesamte Einheit – inklusive Umsetzung – eingeplant werden. Allerdings können Bau und Umsetzung natürlich auch unabhängig voneinander durchgeführt werden und die Zeiten je nach Klassengröße variieren.

K1

Bau der Schwerter [4 UE]

Eine detaillierte Bauanleitung ist den Materialien beigelegt.

K2

Sportpraxis [2 UE]



Arbeitsmaterial

M_K1.0	Bauanleitung Polsterschwerter
M_K2.0	Merkblatt Japanischer Schwertkampf



Didaktische Hinweise

Kampfkunst und Kultur sind in Japan traditionell eng miteinander verwoben. In dieser Einheit soll nun der Stockkampf als neues Element in den Sportunterricht eingeführt und mit dem Bau der Sportgeräte auch das Ziel einer fächerübergreifenden Auseinandersetzung mit diesem Thema umgesetzt werden. In einer kurzen Einführung ist es daher ebenfalls zu empfehlen, anhand der angegebenen Quellen auch auf die historisch-kulturellen Hintergründe dieser Einheit einzugehen.

Kendō ist ursprünglich aus dem Schwertkampf der Samurai entstanden und erfreut sich in Japan sowie zunehmend auch darüber hinaus großer Beliebtheit. Statt mit geschmiedeten Waffen wird der Kampf hier mit Bambusschwertern ausgetragen. Eine Rüstung im leistungsbezogenen Wettkampf ist dennoch erforderlich.

Um den Bewegungsdrang von Kindern sinnvoll zu lenken, ihnen eine Struktur zu bieten und gemeinsam etwas zu erleben, bietet diese Sportart aber auch im Sportunterricht viele Möglichkeiten und bringt – geschlechterneutral anwendbar – einen hohen Spaßfaktor mit sich. Kendō stellt die Schüler vor besondere Herausforderungen, da die Konzentration und präzise Bewegungsausführung mit einem unbekanntem Sportgerät entscheidende Parameter für den sportlichen Erfolg darstellen. Diese neuen motorischen Reize helfen dabei, das Körpergefühl zu stärken, angemessene Bewegungsangebote auszuprobieren und körperliche Grenzen abzutesten und zu erweitern. Eine weitere Dimension erhält der Unterricht, wenn die Schüler bei ihren Übungen ein visuelles Feedback, beispielsweise über eine Videoanalyse mit der App „Coach's Eye“, erhalten und damit zur kritischen Reflexion durch Selbstbeobachtung angehalten werden.

Wie in allen Kampfkünsten sind auch im Kendō der Respekt voreinander sowie der disziplinierte und achtsame Umgang mit dem Partner eine elementare Lernerfahrung. Die Olympischen Werte lassen sich daher auch in dieser nicht-olympischen Sportart hervorragend verwirklichen.

Im Sinne der Freizeitorientierung bietet sich für die Vermittlung nach der Gerätegewöhnung eine offene, schülerorientierte Gestaltung an. Die Schüler sollen selbst Wettkampfbestimmungen erarbeiten, innerhalb derer sie sich im Umgang mit den Polsterschwertern miteinander messen können. Hier kommt dann auch der olympische Wettkampfgedanke zum Tragen.



Quellen- und Literaturverzeichnis

- Dennis, Albrecht: www.karateschule-kumadera.de/kenjido-schwertkampf-fuer-kinder
- Auszüge aus: Pierre de Coubertin: Der Olympische Gedanke. Reden und Aufsätze. Köln 1966, S. 65–69.
- Diem, C.: Der Olympische Gedanke Reden und Aufsätze. Hrsg. vom Carl-Diem-Institut. Schorndorf 1967.
- Hatsumi, Masaaki; Tietzer, C-Rene: Japanischer Schwertkampf: Geheimnisse der Samurai, Verlag Dieter Born 2011.
- Hensing, Vanessa: www.helpster.de/schwertkampf-lernen-so-geht-s-mit-holzschwertern_73239
- Hojer, E. (Hrsg.): Pierre de Coubertin. Schule, Sport, Erziehung. Gedanken zum öffentlichen Erziehungswesen. Schorndorf 1972. 996. 9–16.
- Malter, R.: „Eurythmie des Lebens“ als Ideal menschlicher Existenz. Bemerkungen zu Coubertins geschichtsphilosophischer Anthropologie. In: Müller. N./Messing. M. 1
- Röhr, Elisa, Japandigest: www.japandigest.de/kulturerbe/geschichte/kunsth Handwerk/kenjutsu-japans-schwertkunst/

Alle Links überprüft am 23.2.2019

K1 – Bau der Schwerter wird ausschließlich im Materialteil behandelt. Dort ist eine detaillierte und bebilderte Anleitung zu finden, wie auch Schüler einfach sichere Holzschwerter anfertigen können.

 M_K1.0

THEMA K2

SPORTPRAXIS

Nach dem Bau der Schwerter kann die Sportart nun auch praktisch im Unterricht eingeführt werden. Bei einer relativ unbekanntem Sportart wie Kendō bietet sich ein Einstieg mit einem kurzen Infovideo an. Einen guten ersten Überblick liefert etwa der Beitrag:

 ► *Infovideo*



© Unsplash/Bernad Viefhues

Grundsätzlich stellen sich bei der Umsetzung im Sportunterricht zwei zentrale Herausforderungen:

1. Die Sicherheit aller Beteiligten.
2. Die Auseinandersetzung mit einem unbekanntem Sportgerät.

Ein respektvolles und partnerschaftliches Verhalten ist deshalb von Beginn an unabdingbar.

K2.1 Regeln und Technik

Die Sicherheit hat im Schulsport oberste Priorität. Damit auch beim Kämpfen mit selbst gebastelten Polsterschwertern niemand verletzt wird, sind zu Beginn der Einheit vier einfache, aber essenzielle Grundregeln einzuführen:

1. Keine Stiche

Obwohl die Enden der Polsterschwerter mit Schaumstoff und Klebeband gesichert sind, können Stiche schmerzhaft werden, da der Bambusstab bei einer Belastung in Längsrichtung sehr steif ist.

2. Keine Kopfhiebe

Schläge gegen den Kopf und das Gesicht sind grundsätzlich wegen der hohen Verletzungsgefahr zu verbieten.

3. Keine Schläge zwischen die Beine

Treffer hier sind trotz Polsterung sehr schmerzhaft.

4. Kein Körperkontakt

Beim Schwertkampf soll es darum gehen, sich durch geschickten Umgang mit dem Sportgerät auszuzeichnen. Das Verbot von Körperkontakt soll einerseits die Persönlichkeitsrechte der Schüler schützen und zum anderen dafür sorgen, dass sie im Eifer des Gefechts nicht auf Schläge oder Tritte zurückgreifen.

Neben diesen Regeln müssen die Schüler weitere Punkte beachten:

- Das Polsterschwert wird immer beidhändig geführt. Dies verhindert unkontrolliertes Herumwedeln und sorgt dafür, dass Angriffe innerhalb eines vorhersehbaren Rahmens bleiben.
- Ein Kampf kann nur im gegenseitigen Einverständnis und nach klarer Absprache mit dem Partner (nicht Gegner!) stattfinden. Niemand darf dazu gezwungen werden, mit (nicht gegen!) jemanden zu kämpfen.

K2.2 Gerätegewöhnung

Die Polsterschwerter unterscheiden sich in ihrer Handhabung grundlegend von allem, was der herkömmliche Sportunterricht zu bieten hat. Deshalb ist es wichtig, den Schülern den richtigen Umgang damit beizubringen.

Im Folgenden soll je eine Schlag- und Blocktechnik eingeführt werden:

Schlagtechnik

- ausholende Bewegung nach links/rechts über die Schulter
- beidhändig geführter Schlag gegen die Schulter/Oberarm (hoch) oder die Hüfte/Oberschenkel (tief)

Blocktechnik:

- bei einem hoch ausgeführten Angriff: beidhändiges Führen des Posterschwertes nach links/rechts bis auf Schulterhöhe, Hände vor dem Gesicht, Spitze schräg nach unten
- bei tiefen Schlägen analog, aber Hände auf Höhe der Hüfte

Wichtig ist, dass die Schüler sich auf diese hier vorgestellten Techniken beschränken, um unkontrollierte Auseinandersetzungen zu vermeiden. Auch ist die Kraft, mit der Treffer erzielt werden, nicht entscheidend – viel mehr muss das Treffen an sich im Mittelpunkt stehen, ähnlich dem Fechten.

K2.3 Methodische Hinweise

Der Kampf mit selbst gebastelten Polsterschwertern im Sportunterricht soll Schülerinnen und Schüler eine Gelegenheit bieten, an bereits vorhandenes Wissen aus der Freizeit anzuknüpfen und eine einfache Möglichkeit aufzeigen, wie sie auch außerhalb von Schule und Verein Spaß an Bewegung erleben können.

Es bietet sich ein Vorgehen an, welches folgende Phasen enthält und innerhalb einer Doppelstunde (80 Minuten effektive Unterrichtszeit) umgesetzt werden kann:

1. Phase des Ausprobierens und Entdeckens (ca. 30 Minuten)
2. Reflexionsrunden (ca. 10 Minuten)
3. Sicherung der Ergebnisse (ca. 10 Minuten)
4. Durchführung und gegebenenfalls Anpassung (ca. 30 Minuten)

Methodenvorschlag: Gruppenpuzzle

Die Klasse wird zunächst in Kleingruppen aufgeteilt. Jede Gruppe überlegt sich Regeln für einen Zweikampf, welche den zulässigen Raum, die Dauer eines Kampfes und die Möglichkeiten, einen Punkt zu erzielen, bzw. die Gewinnkondition(en) enthält (Phase des Entdeckens). Anschließend bleiben zwei Schüler bei ihrer Station, während die anderen die Stationen ihrer Mitschüler besuchen und deren Kampfstile ausprobieren (Phase des Ausprobierens).

Danach kann die gesamte Klasse über die verschiedenen Möglichkeiten diskutieren und die besten Stile auf Plakaten festhalten (Reflexion und Sicherung). Im Nachgang könnte ein Wettkampf stattfinden, beispielsweise als Ausscheidungsturnier (Durchführung und Anpassung). Der große Vorteil dieser Methode ist, dass die Schüler selbst den Rahmen vorgeben, innerhalb dessen sie miteinander kämpfen. Jeder Einzelne wird so mit in die Verantwortung genommen.



© Wikimedia Commons (CC BY-SA 2.0 AT)/Harald Hofer

ANGEBOTE FÜR SCHULEN



Unterrichtsmaterialien „Olympia ruft: Mach mit!“

Die „Olympia ruft: Mach mit!“-Materialien vermitteln Schüler*innen die Faszination der Olympischen Spiele und der ihnen zugrunde liegenden Werte. Die Materialien sind vielfältig einsetzbar: als Einzelstunde im Fachunterricht, bei fächerübergreifenden Schulprojekten oder im Rahmen einer „olympischen Woche“.

Unter www.olympia-ruft.de können Sie die Materialien kostenlos downloaden oder als Printversion über den Onlineshop der DOA bestellen.



Olympic Day

Jedes Jahr beteiligen sich mehr als 140 Länder am Olympic Day. Die Deutsche Olympische Akademie (DOA) feiert den Olympic Day mit einem großen Sportfest rund um das Deutsche Sport & Olympia Museum in Köln.

An mehr als 50 Aktivstationen können die Schüler*innen unter dem Motto „Move“ (Bewegen), „Learn“ (Lernen) und „Discover“ (Entdecken) Sportarten ausprobieren, sich zu olympischen Themen informieren oder Sportstars treffen.

Weitere Informationen finden Sie unter: www.olympicday.de



Lehrerfortbildungen in Olympia/Griechenland

In regelmäßigen Abständen führt die DOA eine Lehrerfortbildung in Griechenland durch. Bei dieser Maßnahme können sich Lehrkräfte mittels Vorträgen, Workshops und dem Besuch der bedeutendsten sporthistorischen Stätten im Bereich der Olympischen Erziehung und Wertevermittlung im und durch Sport weiterbilden.

Unter www.doa-info.de/veranstaltungen/lehrerfortbildung erhalten Sie mehr Informationen.



Poster-Serien „Faszination Olympia“

Mit den Ausstellungen „Faszination Olympia: Fünf Ringe – Eine Idee“ und „Olympia auf Schnee und Eis: Faszination Winterspiele“ präsentiert die DOA einen spannenden Überblick über den olympischen Sommer- und Wintersport. Unter dem Titel „Five Rings: The Fascination of the Olympic Idea“ wird die Serie zudem auch in englischer Sprache angeboten.

Unter www.doa-info.de/publikationen/poster-serien können Sie die Poster-Serien bestellen.

DEUTSCHE OLYMPISCHE AKADEMIE (DOA)

Otto-Fleck-Schneise 12 • 60528 Frankfurt am Main

T +49 69 6700-232

F +49 69 67001-232 • office@doa-info.de • www.doa-info.de

Folgen Sie uns:



DOAinfo



DeuOA



Deu_OA

TEAM



ドイツ

SEE YOU IN TOKYO



Wir leben Sport und lieben den Wettkampf.
Wir setzen uns keine Grenzen, aber klare Regeln.
Wir wollen Erfolg, aber nicht um jeden Preis.
Wir glauben an die verbindende Kraft des Sports.
Wir sind überzeugt, dass wir im Team am stärksten sind.
Wir sind Vorbild und Inspiration.
Wir sind stolze Botschafter für unser Land.
Wir schreiben Sportgeschichte für Deutschland.

WIR SIND TEAM DEUTSCHLAND



TEAM DEUTSCHLAND



TEAMD



TEAM DEUTSCHLAND



TEAMDEUTSCHLAND

WWW.TEAMDEUTSCHLAND.DE



www.doa-info.de

www.doa-info.de/newsletter

 /DOAinfo

 /DeuOA

 /Deu_OA

Deutsche Olympische Akademie Willi Daume e.V. (DOA)

Otto-Fleck-Schneise 12
60528 Frankfurt am Main

T +49 69 6700-232
F +49 69 6700-1232

office@doa-info.de
www.doa-info.de