

 DAS
OLYMPISCHE
MUSEUM
Lehrmaterial

AN DEN WURZELN DES SPORTS

ÜRSPRÜNGE

RITEN

IDENTITÄTEN



EDUCAZIUN E SVILUP
EDUCAZIONE E SVILUPPO
ÉDUCATION ET DÉVELOPPEMENT
BILDUNG UND ENTWICKLUNG

Olympisches Museum Lausanne – Kulturmediation
Quai d'Ouchy 1, Postfach, CH -1001 Lausanne

Öffnungszeiten:
Täglich von 9 bis 18 Uhr

Auskunft und Reservation:
Tel. 021 621 65 11 Fax 021 621 65 12

www.olympic.org/pedagogie

**Gestaltung der pädagogischen Unterlagen in Zusammenarbeit mit FED
(Stiftung Bildung und Entwicklung, Regionalamt, Lausanne)**

EINLEITUNG

„An den Wurzeln des Sports, Ursprünge – Riten – Identitäten“ heisst eine Ausstellung, die von Mai 2005 bis März 2006 im Olympischen Museum besucht werden kann. Der Ausstellungsbesucher wird eingeladen, das Olympiastadion zu verlassen und traditionelle Sportarten der fünf Kontinente zu entdecken, die noch heute ausgeübt werden. Der Rundgang erläutert den geschichtlichen Hintergrund dieser Sportarten sowie die damit verbundenen Riten und Identitäten.



Eingangshalle des Olympischen Museums,
Plakat der Ausstellung

Das vorliegende Lehrmaterial vermittelt das Gedankengut der Ausstellung, kann jedoch unabhängig von einem Ausstellungsbesuch als eigenständiges Lehrmittel verwendet werden. Es setzt die angesprochenen Themen in einen grösseren Zusammenhang und soll zum Nachdenken anregen. Ausgehend von traditionellen Sportarten und ihrem Bezug zu modernen oder olympischen Sportarten wird der Schüler dazu ermuntert, Sport als Teil des Kulturerbes wahrzunehmen und dessen Stellung innerhalb einer Kultur sowie die Werte, die er vermittelt, zu erforschen.

Es ist uns ein Anliegen, Jugendlichen den Sport als Kulturerbe näher zu bringen, denn der Sport ist nicht nur Teil einer Kultur, sondern auch deren Ausdruck.

Da Sport, wie wir in der Folge sehen werden, auch eine Identität ausdrücken und als Erkennungszeichen dienen kann, soll ebenfalls aufgezeigt werden, dass bestimmte Gruppierungen den Sport zu kulturfanatistischen oder gar nationalistischen Zwecken missbrauchen können und somit dem interkulturellen Austausch und dem Frieden zuwiderlaufen.

Unser pädagogischer Ansatz fügt sich in die offene Spalte zwischen Vergangenheit und Zukunft ein, wo die Tradition weitergegeben und gleichzeitig die Demokratie gelebt wird, gestützt auf Wertvorstellungen, die man in Sport und Spiel wieder erkennt, bei uns und anderswo: Gerechtigkeit, Toleranz, Respekt, Humanität, Aufrichtigkeit, Fairness und Freiheit.

Das interaktiv und interdisziplinär aufgebaute Lehrmaterial soll Lehrkräfte dazu anregen, mit ihren Schülern Raum und Zeit zu durchqueren, um miteinander den Sport als Kulturerbe zu entdecken. Die Broschüre enthält verschiedene Aufgaben, die in den Lehrplan integriert oder unabhängig davon verwendet werden können, Fotografien, Übungen zum Vervollständigen sowie nützliche Quellenangaben.

Die Schüler sollen verstehen lernen, dass sich hinter so genannten „traditionellen“ Sportarten Werte und Bewegungsabläufe verbergen, die in modernen oder olympischen Sportarten wieder gefunden werden können. Bestimmte rituelle oder spielerische Bräuche im Sport haben sich lediglich verändert, sich dem sozialen oder natürlichen Umfeld angepasst, doch bleiben sie nach wie vor Kulturträger.

Dank der verschiedenen hier zusammengestellten Aufgaben haben die Schüler die Möglichkeit, bei Betrachtung der olympischen Werte (Würde, Hilfsbereitschaft, Respekt, Loyalität usw.) Parallelen zu ihren eigenen Sport- oder Spielerfahrungen zu ziehen. Vielleicht werden sie dabei entdecken, dass das Leben ein Spiel ist, ein ernsthaftes Spiel jedoch, das aus Regeln, Problemstellungen und Strafen besteht und Verantwortungsbereitschaft fordert.

Ergänzungen zum Lehrmaterial

DVD

Basierend auf den im Sommer 2005 im Olympischen Museum durchgeführten Animationen wurde eine **DVD** angefertigt, die Vorführungen traditioneller Sportarten enthält, sowie Interviews mit Personen, die diese ausüben. Dazu gibt es Dokumentationsmaterial über die vorgestellten Sportarten (auf Französisch, Englisch und Deutsch), Unterlagen mit Farbfotos und das komplette Lehrmaterial in Farbdruck mit Verweisen auf den Videoteil.

Anne Chevalley
Verantwortliche für Kulturmediation
Olympisches Museum

Myriam Bouverat
Pädagogische Mitarbeiterin
Stiftung Bildung und Entwicklung

INHALTSVERZEICHNIS

I - Verbindung zwischen Sport und Kultur S. 6

1. Sport als Kulturerbe
2. Was ist Kultur?
3. Kultur anders definiert
4. Zeichen und Symbole – Ausdrucksformen einer Kultur
5. Mythen und Sport
6. Identität, Kultur und Sport

Schwerpunkt : Naadam (Mongolei) / Kurash (Usbekistan)

II - Die Wurzeln des Sports S. 18

1. Erste Bewegungsabläufe
2. Vom Spiel zum Sport
3. Unterschied zwischen traditionellen Spielen und modernen Sportarten
4. Von den antiken Sportarten zu den Olympischen Spielen der Neuzeit

Schwerpunkt: Wushu (China) / Capoeira (Brasilien)

III - Riten und Sport S. 31

1. Was ist ein Ritus?
2. Verbindung zwischen Sport und Religion
3. Übergangsriten
4. Ticks, Kniffe und Routine
5. Magische Riten

Schwerpunkt: Sumo (Japan) / Ringen mit Schlägen (Senegal)

IV - Wertvorstellungen im Sport S. 41

1. Wertkonflikte
2. Universelle Werte
3. Ethik im Sport
4. Olympischer Geist und/oder Kampfgeist?

Schwerpunkt: Schwingen (Schweiz)

Einige Quellenangaben S. 49

VORGEHEN

Mit diesem Lehrmaterial soll dem Sport der Weg ins Schulzimmer geebnet werden. In einem ganzheitlichen Ansatz werden Wissen und Werte aus dem Sport vermittelt, die in die verschiedensten Unterrichtsfächer, wie Sprachkurse, Geografie, Geschichte, Mathematik oder Allgemeinbildung, eingebettet werden können, um den Sport, ob traditionell oder modern, mit neuen Augen zu sehen.

Zielsetzung

- Sport als Kulturerbe erkennen
- Die Wurzeln des Sports erforschen
- Sportverbundene Riten ermitteln
- Werte des Sports identifizieren
- Traditionelle Sportarten präsentieren und Parallelen zu olympischen Sportarten ziehen
- Charakteristika und soziokulturelles Umfeld dieser Sportarten ergründen.

Kompetenzen

Durch zahlreiche Aufgaben werden mindestens fünf verschiedene Kompetenzen gefördert:

Sich kennen lernen und an Selbstbewusstsein gewinnen:

Ressourcen ausschöpfen, Werte kommunizieren, Grenzen erkennen, Rechte und Pflichten wahrnehmen.

Mit anderen Augen sehen:

die Perspektive ändern, den Standpunkt wechseln, Abstand gewinnen.

Fragen und in Frage stellen:

sich ein Urteil machen, Situationen kritisch begegnen, sein eigenes Verhalten und seine eigene Rolle hinterfragen.

Analysieren und in Zusammenhänge erkennen:

Informationen, Situationen und Beziehungen unter verschiedenen Gesichtspunkten analysieren und in einen grösseren Zusammenhang setzen.

Stellung beziehen:

sich ein Bild von der Welt und der Zukunft machen, dieses bereichern und weiterentwickeln, um entsprechend zu handeln.

Verwendung des Lehrmaterials

Dieses Lehrmaterial richtet sich an Lehrer und Schüler der Sekundarstufe (ab 12 Jahren).

Sie können:

- die Broschüre von der ersten bis zur letzten Seite durcharbeiten
- von einem Traditionssport ausgehen, der in seiner Beschreibung auf die anderen Kapitel verweist
- die DVD als Ergänzung benutzen
- das Lehrmaterial als Grundlage für ein größeres interdisziplinäres Projekt verwenden.

Aufgaben

Dieses Lehrmaterial enthält zahlreiche Aufgaben, die in fünf Kategorien unterteilt sind. Die verschiedenen Kategorien sind anhand spezifischer Logos leicht erkennbar.

Die Aufgaben sollten dem Alter der Schüler entsprechend ausgewählt und angepasst werden.



Gespräch

Das Gespräch ist ein einfacher Meinungs- und Ideenaustausch. Es braucht nicht zwingend eine Gesprächsleitung und die Teilnehmer können sich freier und emotionaler äußern als in der Diskussion.



Diskussion

Die Fähigkeit zu argumentieren, d.h. zu rechtfertigen und zu überzeugen, bildet die Grundlage jeglicher Diskussion. Im Wortwechsel werden die Grundsätze des Äusserungsrechts und somit auch die Redefreiheit des anderen respektiert. Der Lehrer animiert die Schüler dazu, den nötigen Abstand zu wahren und keine persönlichen Argumente einzubringen, da eine eigene Erfahrung nicht immer universellen Wert hat. Der Diskussionsleiter kann jederzeit intervenieren, um historische, kulturelle oder ethische Angaben anzubringen.



Übungen

Ob zum Lösen eines Problems oder zum Analysieren von Bildsprache erfordern diese Übungen Kreativität, Urteilsvermögen, künstlerische Fähigkeiten, logisches Denken und einen analytischen Geist. Sie sprechen Themen wie nachhaltige Entwicklung oder interkulturelle Kommunikation an.



Rollenspiel

Die Interaktion im Rollenspiel, bei dem gemeinsam nach Lösungen für ein Problem gesucht wird, fördert das Bewusstsein einer sozialen Verantwortung. Diese kreative Arbeit bildet einen idealen Rahmen für das Analysieren von Wertvorstellungen und Verhaltensweisen. Im Rollenspiel kann der Schüler Situationen durchleben, die von seinem Alltag abweichen oder ihm völlig fremd sind. Gestützt auf reelle Informationen wird er versuchen die Situation zu meistern, was ihm wiederum die Komplexität von Problemen vor Augen führt und ihm zeigt, wie schwierig es sein kann, Entscheidungen zu treffen.

Das Vorgehen kann folgendermassen zusammengefasst werden:

- das Problem identifizieren und ein Szenarium schreiben
- Interessengruppen bilden und ihnen Zeit lassen, Argumente auszuarbeiten
- ein oder zwei Vertreter jeder Gruppe präsentieren die verschiedenen Aspekte des Problems und machen Lösungsvorschläge. Nach eingehender Diskussion wählen die Schüler demokratisch die beste Lösung
- Es ist wichtig, das Rollenspiel mit einer Evaluierung der Konsequenzen, die ihre Wahl nach sich zieht, abzuschliessen.



Nachforschungen

Nachforschungen können nur zu einem Thema angestellt werden, das die Schüler interessiert oder beschäftigt. Eine Anekdote, eine persönliche Erfahrung oder ein aktuelles Ereignis soll die Schüler dazu animieren, nach folgendem – nicht linearen – Schema vorzugehen :

- Hypothesen aufstellen
- Mittel finden und anwenden, um die gestellte Frage zu beantworten (Dokumentation, Werkzeuge, Personen usw.)
- mit Argumenten experimentieren, die eine Hypothese entweder stützen oder widerlegen
- wagen sich zu täuschen und einen neuen Weg zu versuchen
- nicht vergessen Informationsquellen zu überprüfen oder sie wenigstens zu zitieren.

Terminologie: sich einig sein über die Bedeutung der Wörter

Einige Wörter, die in diesem Lehrmaterial immer wieder vorkommen, sollen hier definiert werden.

Kulturerbe

Das Kulturerbe ist ein Vermächtnis.

Es besteht sowohl aus materiellen wie auch aus immateriellen Elementen.

- Materielles Kulturerbe: Bauwerke, Denkmäler, Stätten, Kunstwerke, Objekte, Bücher, Schriftstücke usw.
 - Immaterielles Kulturerbe: Sprachen, Theaterstücke, Filme, Musik, wissenschaftliche Kenntnisse, Bräuche, handwerkliche Fähigkeiten usw.
- Unserer Ansicht nach ist auch der Sport mit seinen Riten, Bewegungsabläufen, Techniken, Fähigkeiten usw. Teil des immateriellen Kulturerbes.

Sport

Unter Sport versteht man alle Formen der körperlichen Tätigkeiten, die einen Beitrag zum physischen und psychischen Wohlergehen leisten und den sozialen Austausch fördern. Diese umfassen Spiele, Freizeitbeschäftigungen, Ausgleichssport, Wettkampfsport sowie traditionelle Spiele und Sportarten. (*Sport, Freizeit und Spiel*, UNICEF 2004)

Nach bestimmten Regeln [im Wettkampf] aus Freude an Bewegung und Spiel, zur körperlichen Ertüchtigung ausgeübte körperliche Betätigung. (Duden Universalwörterbuch)

Der Begriff „Sport“ wurde 1828 dem englischen „sport“ (15. Jh.) entlehnt, das seinerseits vom altfranzösischen „desport“ (12. Jh.) stammt und „Zerstreuung“ bedeutet.

In einigen Sprachen existiert das Wort „Sport“ nicht. Im Finnischen beispielsweise wird „Sport“ mit dem Wort „urheilu“ übersetzt, was Assoziationen von Mut, gefährlichem Spiel, Ruhm und Eitelkeit weckt.

Olympische Sportart

Sportart, deren Verband in der Olympischen Charta eingetragen ist.

Traditionssport

Sport, der für eine bestimmte Region oder Gemeinschaft typisch ist und auf eine lange Geschichte zurückblickt.

Nationalsport

Sport, der auf nationaler Ebene ausgeübt wird.

Olympische Charta

Kodifikation der vom Internationalen Olympischen Komitee (IOC) angenommenen Grundprinzipien, Regeln und Durchführungsbestimmungen.

Spiel

1. Körperliche oder geistige Betätigung, die rein spasseshalber ausgeübt wird. Die wichtigsten Merkmale des Spiels sind das Vergnügen, die Zerstreuung und die Erheiterung.
2. Aktivität, die auf Regeln zur Definition von Erfolg und Niederlage bzw. Gewinn und Verlust beruht.

Spiele

In einigen Kulturen: In regelmässigen Abständen oder an festen Daten abgehaltene feierliche Spiele.

Olympische Spiele: Grösster internationaler Sportanlass. Die Olympischen Spiele werden in Spiele der Olympiade (Sommerspiele) und Olympische Winterspiele eingeteilt. Sie werden alle vier Jahre durchgeführt, wobei sich Sommer- und Winterspiele in einem Abstand von zwei Jahren abwechseln.

I - Die Verbindung zwischen Sport und Kultur

Das Kulturerbe vermag die Jugend zu beruhigen, die in eine ungewisse Zukunft blickt.

Körperliche Betätigungen, Spiele und Sport verharren nicht in der Tradition. Sie sind in stetem Wandel, wahren jedoch Spuren vergangener Formen. Man kann also sagen, dass Sport eine Kultur ist, oder zumindest deren Ausdruck. In diesem Sinne ist der Sport Teil des Kulturerbes (Vermächtnis von Wissen und Fähigkeiten).

1. Sport als Kulturerbe

Die körperliche Betätigung als Spiel oder Sport ist ein beinahe universelles Phänomen, ohne Grenzen in Raum und Zeit. Die Komplexität oder Ästhetik einer Bewegung bilden eine Konstante in der Geschichte von Spiel und Sport.

Spiel und Sport, ob traditionell oder modern, verweisen auf die verschiedenen Kulturen. Sie sind Teil des Weltkulturerbes und bergen die Erinnerung an vergangene Zivilisationen.

Aufgabe	
	1. Nehmen wir das Beispiel vom Ringen, das von jeher auf allen Kontinenten existiert. Wie viele Arten von Ringen kennt ihr? Führt Nachforschungen über Ähnlichkeiten und Unterschiede durch.

Tradition ist nicht mit „Stillstand“ oder „Bewegungslosigkeit“ gleichzusetzen. Jüngere Generationen lassen sich von der Tradition inspirieren, sie nehmen sie wieder auf oder legen sie neu aus, um sie den Herausforderungen der Moderne anzupassen.

Dank der Tradition kann man aus den Errungenschaften und Fehlern der Vergangenheit lernen.

Zurück zum Beispiel vom Ringen: Eine so genannt traditionelle Art von Ringen bleibt nicht stehen, sondern passt sich den Anforderungen der Zeit an. Ein gewollter gesellschaftlicher Wandel oder ein Modernisierungsdruck kann hierfür die treibende Kraft sein (siehe Ringen im Senegal).

Aufgaben	
	1. Was ist der Unterschied zwischen einem Traditionssport oder -Spiel und einer modernen Sportart? <ul style="list-style-type: none">• Traditionssport oder -Spiel: Die Regeln verändern und entwickeln sich. Name, Regeln, Form und Dauer variieren von Ort zu Ort, und werden mündlich überliefert.• Moderne Sportart: Sie ist kodifiziert (Bewegungen und Techniken), institutionalisiert (Vereine und Verbände) und normiert (Regeln). Die Überlieferung erfolgt schriftlich. Gebt zwei oder mehr Beispiele für einen Traditionssport oder -Spiel und für eine moderne Sportart. Ihr könnt euch hierfür auf die in dieser Broschüre vorgestellten Sportarten, die olympischen Sportarten und das Kapitel „Die Wurzeln des Sports“ berufen.
	2. Sucht ein Spiel oder einen Sport, der für euch eine regionale Tradition darstellt. Begründet eure Wahl.

Tauziehen war von 1900 bis 1920 olympische Sportart





In Frankreich werden Tauzieh-Turniere von der *Fédération des sports ruraux* organisiert. Gleichzeitig werden auch Wettkämpfe in anderen Sportarten, die an den Alltag von Handwerkern und Bauern erinnern, ausgetragen: zum Beispiel Holz sägen, Ambosseheben oder Strohballwerfen

Sportarten und Spiele verschwinden oder verändern sich. Doch wenn man die Erinnerung an sie aufrecht erhält und ihre Ausübung fördert, kann die Vielfalt des Weltkulturerbes im Sport bewahrt werden. Aber wer entscheidet? Und mit welchem Ziel?

Immaterielles Kulturerbe

„... Praktiken, Darbietungen, Ausdrucksformen, Kenntnisse und Fähigkeiten, die Gemeinschaften, Gruppen und gegebenenfalls Individuen als Bestandteil ihres Kulturerbes ansehen.“

www.unesco.org

Die Menschheit stimmt grundsätzlich darin überein, dass den kommenden Generationen ein Kulturerbe vermach werden soll. Doch was soll überliefert werden? In welchem Umfang? Und wer entscheidet darüber? Oft wird die Wahl von Überlegungen der Erinnerungsbewahrung und der kulturellen Identität getragen. Aber heute, da alles zum Kulturerbe erkoren wird, scheint unsere Gesellschaft eben diese Wahl nicht mehr treffen zu können. Die Konservierungswut wirkt wie ein Beruhigungsmittel gegen das schlechte Gewissen, verursacht durch Umweltzerstörung, Krieg und Elend... (Adaptiert und übersetzt nach J. Hainard)

Aufgaben

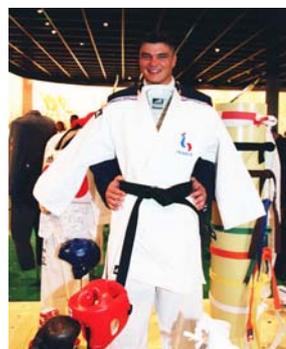


1. Analysiert im Deutschunterricht die UNESCO-Definition des immateriellen Kulturerbes und den Text von Jacques Hainard, Direktor des Ethnografischen Museums Neuenburg (Schweiz).

- Versetzt euch in die Lage der Verantwortlichen des Olympischen Museums: Was sollte man aufbewahren und ausstellen, um die letzten Olympischen Spiele zu dokumentieren? Auf welchen Kriterien basiert eure Wahl?
- Einige Sportler oder Künstler verwahren in einem Schaukasten oder einem Zimmer alle Trophäen, die sie in ihrer Karriere gewonnen haben. Was habt ihr gesammelt, das an eure „Karriere“ erinnert: Andenken an Sportereignisse, Konzerte oder andere schöne Momente in eurem Leben? Weshalb?



Leichtathletik: Diskus-Ausstellung im Olympischen Museum



Olympiasieger David Douillet (Frankreich) überreicht dem Olympischen Museum am 6. März 2001 sein Judogi

2. Was ist Kultur?

Als Kultur bezeichnet man alles, was dem Menschen ermöglicht, seinen Platz in der Welt, der Gesellschaft und dem Kulturerbe, das ihm überliefert wird (Werte, Verhaltensweisen usw.), zu finden.

Eine Kultur besteht aus:

- Materiellen Gebrauchs- und Ziergegenständen (Behausungen, Werkzeug, Geschirr, Fortbewegungs- und Kommunikationsmittel usw.)
- Fähigkeiten oder Praktiken (Gerichte, Sprachen, Bräuche, Sportarten, Spiele, Sozialstruktur usw.)
- Gedankengut (die Art zu denken, zu fühlen, zu sehen, zu kommunizieren usw.).

	Aufgabe
	1. Definiert eure eigene Kultur, basierend auf den oben erwähnten Punkten, und identifiziert ihre Bestandteile (Gegenstände, Praktiken, Gedankengut usw.).

3. Kultur anders definiert

„Kultur ist die Fähigkeit zu unterscheiden“ (Pierre Bourdieu, Soziologe)

Diese auf den ersten Blick ganz simple Definition besagt, dass wer Kultur hat, unterscheiden kann, keine falschen Schlüsse zieht und zu differenzieren und klar zu trennen weiss. Jede Gesellschaft und jeder Mensch tut dies auf seine Weise – dies macht die kulturelle Vielfalt aus.

Machen wir die Probe aufs Exempel: Kann anhand dieser Definition ermittelt werden, wie viel Kultur jemand in einem bestimmten Bereich hat?

Ein Beispiel: deutsche Literaturkultur / Fußballkultur

Ein erster Schritt besteht darin, anhand der Kultur zu unterscheiden zwischen:

- Pele und Goethe

Und dann in einem zweiten Schritt klar zu trennen zwischen:

- in der deutschen Literatur: Schiller und Goethe oder *Wilhelm Tell* und *Faust*
- im Fussball: Pele und Oliver Kahn oder dem UEFA-Pokal und der UEFA Champions League

Die Kultur hilft zu erkennen und zu verstehen

In dieser Bildfolge sind Ziffern und Zeichen zu sehen. Man erkennt die Ziffern einer Digitalanzeige, die an Zeitmessung, Wettkämpfe und Geschwindigkeit erinnern. Die Bedeutung der Zeichen hingegen bleibt verborgen. Da Ziffern und Zeichen jedoch übereinander liegen, wird man sofort versuchen, eine Verbindung zwischen beiden herzustellen.



Aus der Ausstellung „An den Wurzeln des Sports“

Tatsächlich stehen Ziffern und Zeichen aber in keinem Bezug zueinander.

- Wer die Bedeutung der Zeichen (malische Piktogramme) nicht kennt, wird versuchen eine Verbindung zu den Ziffern herzustellen. Man sieht den Unterschied, doch sucht man die Gemeinsamkeit, z. B. zwischen 9 und 4.
- Wem sowohl die Ziffern als auch die Zeichen vertraut sind, der weiß sofort, dass keinerlei Gemeinsamkeit besteht. Er trennt sie klar, da er sie dank seiner Kultur identifizieren kann.

Aufgabe	
	1. Findet ein weiteres Beispiel, ähnlich den oben genannten, das zeigt, dass Kultur die Fähigkeit ist zu unterscheiden; dass wir dank der Kultur die Welt mit anderen Augen sehen können.

4. Zeichen und Symbole – Ausdrucksformen einer Kultur

Auch in Kulturen, die von Mündlichkeit geprägt sind, existieren sehr alte schriftliche Kommunikationssysteme (Ideogramme, Symbole, Piktogramme).

Ideogramm: Schriftzeichen, das (manchmal ohne grossen Realitätsbezug) einen Laut oder auch nur eine Idee ausdrückt, z.B. Chinesisch.
Piktogramm: Zeichen, schematische Darstellung

Aufgabe	
	1. Sucht in einem Wörterbuch nach der Herkunft des Wortes „Symbol“. Sucht in eurem Alltag nach Symbolen und erstellt eine Liste.

Die Piktogramme der Olympischen Spiele illustrieren die Sportarten des Olympischen Programms und sind von der Kultur des Gastgeberlandes inspiriert. Sie werden für jede Ausgabe der Olympischen Spiele neu gestaltet.

Die Piktogramme der Olympischen Spiele 2004 in Athen wurden von zwei Elementen der antiken griechischen Kultur inspiriert:



- die schlichten, kahlen Figuren der zykladischen Kunst (2800-2200 v. Chr.)
- die Vasen, auf denen Menschen schwarz auf rotem Grund abgebildet sind. (6. Jh. v. Chr.)

Hinter den olympischen Piktogrammen steckt ein gut durchdachtes Konzept. Sie stellen einerseits die olympischen Sportarten dar, und verweisen andererseits auf kulturträchtige Symbole des Gastgeberlandes.

Aufgaben	
	1. Erarbeitet nach einem Brainstorming und einigen Recherchen zum Gastgeber Beijing (China) ein Konzept für die Piktogramme der Olympischen Spiele 2008 – oder anderen Olympischen Spielen, die in nächster Zukunft anstehen. Kreiert diese Piktogramme in einer von euch gewählten Form.

- | | |
|---|---|
|  | <p>2. Welche Elemente der amerikanischen Kultur könnte man in olympische Piktogramme einflechten? Gestaltet ein Beispiel und vergleicht es mit den offiziellen Piktogrammen der Olympischen Spiele von 1996 in Atlanta. Welches sind die Unterschiede? Auf welchen kulturspezifischen Elementen basieren die offiziellen Piktogramme?</p> |
|  | <p>3. In dieser Broschüre wird eine ganze Reihe von Spielen und traditionellen Sportarten vorgestellt (Naadam-Spiele, Kurasch, Wushu, Capoeira, Sumo, Ringen im Senegal, Schwingen). Gestaltet Piktogramme für diese Spiele und traditionellen Sportarten.</p> |

5. Mythen und Sport

Jede Kultur und jede Gesellschaft braucht seine Mythen.

Ein Mythos ist ein selbst geschaffenes oder überliefertes Modell, das einer Gesellschaft oder einer Gruppe für ihr Gemeinschaftsleben als Vorbild dient. Der Glaube an den Fortschritt oder die individuelle Suche nach Glückseligkeit sind Beispiele für Mythen unserer Gesellschaft.

Die alten Mythen dienten der Vereinigung einer Gemeinschaft unter derselben Weltanschauung und Existenzbetrachtung. Sie lieferten konkrete Erklärungen für fundamentale Aspekte der Welt: ihre Entstehung (Kosmogonie), Naturphänomene, der Status des Menschen und sein Verhältnis zum Göttlichen und der Natur, zwischenmenschliche Beziehungen usw.

Heute hat sich die Gesellschaft neue Mythen geschaffen. Diese dienen nicht mehr primär dazu, die Welt zu erklären, sondern vielmehr dazu, ihr einen Sinn zu geben und Entscheidungen zu lenken oder zumindest zu stützen (der Mythos des Fortschritts, der Vernunft der Wissenschaft, des wirtschaftlichen Wachstums zum Beispiel). Weitere Funktionen sind:

- Ermutigen. Unsere Vorstellungskraft wird genährt, denn in der Fantasie ist alles viel farbiger und herrlicher, als in der Welt, in der wir leben (z. B. Eldorado-Mythos). Man kann sich an Mythen festhalten, um Taten und Entscheidungen einen Sinn zu geben, sich zu orientieren.
- Verbinden. Mythen vereinen Menschen, auch wenn diese sich nicht kennen. Während der Olympischen Spiele beispielsweise wird die ganze Welt zu einer grossen Gemeinschaft.
- Träumen. Eine Lage erträglicher machen. Mythen präsentieren imaginäre Lösungen, die eine schlechte soziale, wirtschaftliche oder politische Lage erträglicher machen.
Beispiel: Roger Federer ist mein Idol. Ich befinde mich in einer verzwickten Lage und lese Berichte über sein Leben. Danach scheint mir meine eigene Lage erträglicher.
Beispiel: Cathy Freeman ist eine Heldin für mich. Sie ist eine Aborigine-Leichtathletin, gewann an den Olympischen Spielen in Sydney Gold, und verkörpert die Anliegen und Forderungen der Aborigines in Australien.



Leichtathletin Cathy Freeman (Australien) beim 200m-Lauf an den Olympischen Spielen in Sydney 2000



Als Olympiasiegerin nutzt die Leichtathletin ihre Berühmtheit, um über die Aborigines zu sprechen und wird deren Botschafterin

Anders als bei Mythen oder Religionen bietet der Sport keine Erklärungen über den Sinn des Lebens. Doch er liefert Stoff, aus dem Mythen gewebt werden.

Aufgaben



1. Der Sport spielt in den Mythen, wie sie heute geschaffen werden, eine wichtige Rolle. Moderne Mythen machen Sportler zu „Göttern“: Die Zuschauer identifizieren sich mit Spielern, tragen dieselben Marken wie „mythische“ Sportler usw.
 - Zählt Sportler auf, die eurer Ansicht nach von der Gesellschaft als „mythisch“ betrachtet werden, und findet Marken (Kleider, Sportausrüstung), die an Wert gewonnen haben, weil sie mit diesen „mythischen“ Personen in Verbindung gebracht werden.
 - Gibt es einen Sportler oder einen Star mit dem ihr euch identifiziert, den ihr besonders bewundert, der euch wichtig ist? Wenn ja, warum diese Wahl? Wenn nein, weshalb?
 - Ist es euch wichtig, euch mit einem Sportler oder einem Star identifizieren zu können? Was sind die positiven Auswirkungen?



Eröffnungsfeier der Olympischen Spiele in Athen 2004: Die Siegesgöttin Nike überreicht dem Sieger die Krone

6. Identität, Kultur und Sport

Jede Gemeinschaft verspürt den Wunsch, sich mit anderen Gemeinschaften, anderen Kulturen zu verbinden, ohne jedoch ihre Eigenheiten preiszugeben. Dieses Bedürfnis nach Anerkennung, nach einer Identität, findet sich in jedem Menschen und jeder Gesellschaft wieder. Es drückt sich auf verschiedene Arten aus, der Sport ist eine davon.

So dringt wer einen Traditionssport erkundet genauso ins Herz einer Kultur ein wie jemand, der die Architektur einer Behausung bestaunt oder den Schilderungen eines Griot (afrikanischer Geschichtenerzähler) lauscht. Der Sport macht also, zusammen mit anderen Phänomenen, die Identität einer Gesellschaft, einer Gemeinschaft aus.

Es besteht jedoch immer auch die Gefahr, dass gewisse Gruppen den Sport zu nationalistischen oder extremistischen Zwecken missbrauchen und somit dem interkulturellen Austausch Steine in den Weg legen.

Aufgabe



1. Welche Länder nutzen oder nutzten den Sport als Identitätsstifter? Sucht in dieser Broschüre oder in anderen Quellen nach Beispielen (Sport und Land).

Zur Erinnerung:

- Eine Identität wird immer erschaffen, sie ist niemals gegeben.
- Sie entwickelt sich aus der Beziehung zu anderen.
- Jede Kultur schafft ihre eigene Identität:
 - im Austausch mit anderen Kulturen
 - im Respekt der Regeln und Gesetze, auf denen die Einheit der Gruppe beruht.

Aufgaben	
	1. Was sind die Vorteile einer Mitgliedschaft in einem Sportverein (Identität, Sozialstatus)?
 	2. Stellt euch vor, ihr befindet euch auf einem anderen Kontinent. Präsentiert eure Heimat mit einem Gericht, einer Geschichte, einem Sport, einem Gegenstand und einem Foto. Stellt euch danach anhand derselben Elemente selbst vor. Gibt es Unterschiede? Weshalb? Handelt es sich hierbei um kulturelle Elemente oder individuelle Eigenheiten?
 	3. Wie erklärt ihr euch, dass die Schweizer sich mit Alinghi identifizieren konnten, obwohl es sich bei Alinghi um eine Sponsorengruppe und nicht um eine Schiffsmarke handelt, die Schweiz keinen Zugang zum Meer hat, der Skipper Neuseeländer ist und Bertarelli ein Name italienischen Ursprungs ist?

Gesichtsbemalung als Identitätsstifter

Sich bezeichnen um sich abzuzeichnen?



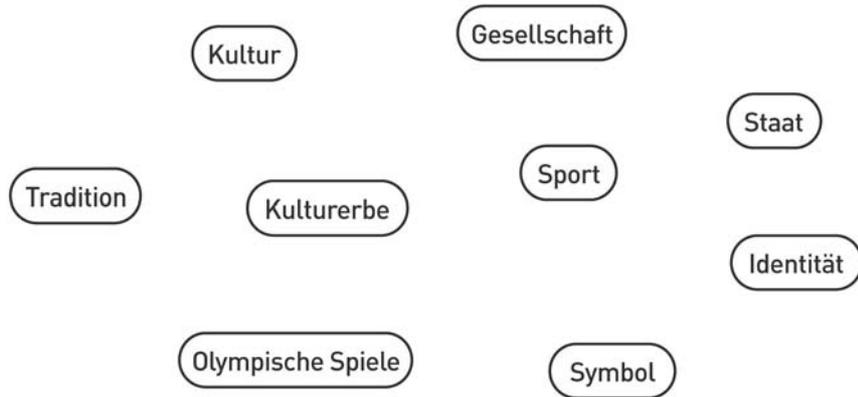
Griechische, britische und norwegische Fans an Olympischen Spielen

Aufgaben	
 	1. Was bedeuten diese Gesichtsbemalungen? Was ist ihr Zweck?
	2. Überlegt euch eine Gesichtsbemalung (und führt diese auch aus), die eure Identität oder das Bild, das ihr vermitteln möchtet, ausdrückt.
	3. Wählt einen Mitschüler und bemalt ihm das Gesicht so, dass das Bild, das ihr euch von ihm gemacht habt, zum Ausdruck kommt.

Zusammenfassende Aufgabe



Organisiert und gruppiert die unten stehenden Begriffe und erläutert die Verbindungen, die ihr zwischen den einzelnen Elementen herstellen können.



SCHWERPUNKT

Naadam in der Mongolei, Spiele für die Erneuerung



Naadam wird in der Mongolei seit Urzeiten gefeiert. Im Zentrum der Feierlichkeiten stehen Ringkämpfe, Pferderennen und Wettbewerbe im Bogenschiessen. Die Veranstaltung wird sowohl auf regionaler als auch auf nationaler Ebene durchgeführt.



Spiele für die Fruchtbarkeit

Im Mittelalter fanden die Naadam-Spiele jeweils am Ende des Winters statt, um den Frühlingsanfang zu feiern. Man erhoffte sich davon saftige Weiden und grosse Vieh-Herden.

Das Wort „Naadam“ bedeutet „Spiel“, hat jedoch eine sexuelle Konnotation in Bezug auf das Paarungsverhalten von Tieren. Es bezeichnet also beispielsweise die „Brunft“ von Hirschen oder die „Balz“ von Vögeln.

Das Naadam-Fest wird auch „Spiele der Männer“ genannt, was diese Konnotation erneut deutlich zum Ausdruck bringt. Tatsächlich soll der Mann während dieser Spiele seine Fähigkeit unter Beweis stellen, den Fortbestand seiner Gruppe zu garantieren.

Von den drei Naadam-Spielen ist es der Ringkampf, der mit seiner ausgeprägten Symbolik den Fortbestand der Spezies darstellt (Imitation von balzenden Falken oder brünftigen Hirschen usw.).



Die Titel, mit denen die Ringer ausgezeichnet werden, entsprechen Tieren, die ihrer Kraft wegen gerühmt werden: Falke, Elefant, Löwe.

Spiele für die Harmonie mit der Natur

Die Ursprünge der Naadam-Spiele liegen in Naturkult und Geisterglaube (Schamanismus). Die Spiele wurden durchgeführt, um der Natur für all das zu danken, was sie dem Menschen schenkt (Weiden, Vieh, Wild), und um das auszugleichen, was der Mensch von ihr nimmt, um sein Überleben zu sichern.

Frauen und Naadam

Während der Rennen werden die Pferde von Kindern geritten, egal ob Jungen oder Mädchen. Doch die Jockeys zählen nicht. Ausgezeichnet werden nur die Pferde (Hengste oder Wallache) und ihre (immer männlichen) Trainer.

Hitzestab.
Mit diesem Holzgegenstand wird der Schweiß des Siegerpferdes aufgefangen, um so ein bisschen seines Ruhmes aufzubewahren



Seit den 1960er Jahren können am Bogenschiessen auch Frauen teilnehmen. Deshalb ist die Wertschätzung von diesem Naadam-Spiel am geringsten...



Die Hüte der Ringer: Medaillen repräsentieren das dem Titel des Ringers entsprechende Tier, hier beispielsweise den Elefanten und den Falken.

Naadam heute: Spiele für den Nationalfeiertag

Mit der Einführung des chinesischen Kalenders¹ im Jahre 1267 wurden die Daten für die Naadam-Spiele verschoben: Heute finden sie im letzten Sommermonat statt – für die Mongolen ist dies der Juli.

Die Naadam-Spiele sind tief in der Bevölkerung verankert und bilden einen festen Bestandteil ihrer Identität. Daher wurden sie immer wieder als effizientes Instrument eingesetzt, um Machthaber zu legitimieren, Botschaften zu vermitteln oder Ideologien zu verbreiten, und wurden so zu einem Politikum.

Seit 1921 sind die Spiele fester Bestandteil der Nationalfeier vom 11. und 12. Juli. Die grossen Naadam-Spiele in der Hauptstadt Ulan-Bator eröffnen dann die Saison der kleinen Naadam-Spiele in den Provinzen.

Postkarte aus der Mongolei?

Wie Kurasch in Usbekistan ist Naadam in der Mongolei ein Identitätsstifter. Die Naadam-Spiele wurden denn auch nicht zufällig auf den Nationalfeiertag verlegt. Auf diese Weise sichert sich der Staat nicht nur die Teilnahme der Bevölkerung, sondern kann das Ereignis auch wirtschaftlich auswerten. Die Spiele ziehen Sponsoren an, die ihren Namen im Wettkampfstadion sehen möchten. Seit einigen Jahren bieten Reisebüros die Naadam-Spiele gar erfolgreich als Touristenattraktion an.

Gegenwart der Nationalflagge

Der Sieger der Ringkämpfe umkreist eine Nationalflagge, um so seinen Sieg von der Regierung gutheißen zu lassen.



Vom Spiel zum Sport ?

Dies sind Anzeichen einer „Versportlichung“ der Naadam-Spiele:

- ein schriftliches Reglement existiert seit 1998
- an den grossen Naadam-Spielen wird der beste Ringer als „Meister“ betitelt (höchste Auszeichnung)
- die Sieger erhalten Medaillen
- die Ringkämpfe und Bogenschiesswettbewerbe finden in einem Stadion statt
- am Bogenschiessen können auch Frauen teilnehmen.

Trotzdem sind die Erneuerungsriten aus den Naadam-Spielen nicht wegzudenken :

- ein Monat vor dem Nationalfeiertag ziehen sich Ringer und Bogenschützen (nur die männlichen!) zurück, um mit den Geistern zu kommunizieren. Während dieser Zeit ist jeder sexuelle Kontakt untersagt, damit keine männliche Lebensenergie verschwendet wird
- im Ringen beziehen sich alle Titel, die nach dem „Meister“ kommen, auf das Tierreich (Falke, Elefant und Löwe)
- vor jedem Kampf vollführen die Ringer vor dem Publikum den Falken-Tanz
- zur Einschüchterung des Gegners imitieren die Ringer zu Beginn jedes Kampfes einen brünftigen Hirsch.

Tradition und Moderne bestehen also nebeneinander und all die Veränderungen ändern nichts am hohen Stellenwert der Spiele für die Mongolen. Diese unterstreichen immer wieder, dass es kein Jahr ohne Naadam gibt. Ungeachtet der kalenderbedingten Verschiebungen, der machthabenden Regierung oder der Neuerungen auf sportlicher Ebene: die Naadam-Spiele müssen stattfinden!

Aufgaben	
	1. Sucht Websites von Reisebüros, die Reisen in die Mongolei anbieten. Analysiert die Art und Weise wie die Naadam-Spiele „verkauft“ werden.
	2. Welche Sportarten oder –anlässe könnten in eurem Land als Touristenattraktion dienen? Wie könnte man diese Sportarten oder –anlässe ausländischen Touristen schmackhaft machen? Kommentiert eure Resultate und verteidigt eure Vorschläge.

¹ Der chinesische Kalender kombiniert den Mond- und den Sonnenzyklus und findet im Alltag keine Verwendung. Er dient lediglich der Festlegung von Ferien (z.B. chinesisches Neujahr) und Feiertagen.

SCHWERPUNKT

Kurasch in Usbekistan, Verbreitung einer Kultur und Ausdruck einer Identität



Kurasch bedeutet wörtlich übersetzt „das Ziel mit gerechten Mitteln erreichen“ und ist eine asiatische Kampfsportart, genauer gesagt eine Art Ringen, deren erste Hinweise rund 3500 Jahre zurück reichen. Kurasch kann von jedem ausgeübt werden, ob Mann oder Frau, jung oder alt.

Kurasch stammt vorwiegend aus der Region des heutigen Usbekistans und wurde ursprünglich mit öffentlichen Anlässen meist unterhaltender Natur (Feste, Hochzeiten) in Zusammenhang gebracht. Auch diente diese Kampfsportart der körperlichen Ertüchtigung der Soldaten. Man sagt, dass Tamerlan (14. Jahrhundert), der mächtige Nomadenkaiser, seine Truppen dazu ermutigte, Kurasch zu betreiben, um in Form zu bleiben.

Mit seiner jahrhundertealten Tradition zählt Kurasch heute zu den populärsten und meist geachteten Bräuchen des usbekischen Volkes. Dieses behauptet sogar, Kurasch im Blut und in den Genen zu spüren.

Dank des Kurasch macht Usbekistan von sich reden

Nachdem Usbekistan Mitte des 19. Jahrhunderts von den Russen erobert worden war, wurde das Land im Jahre 1924 im Anschluss an die Oktoberrevolution und die Machtergreifung der Bolschewiki zu einer Sozialistischen Sowjetrepublik der UdSSR. Kurasch wurde weiterhin ausgeübt, schaffte den internationalen Durchbruch jedoch nicht. Im Jahre 1991 wurde Usbekistan zu einem unabhängigen Staat. Ein ehemaliger Judoka namens Komil Yusupov ergriff schliesslich die Initiative, die Kurasch eine Zukunft ermöglichte. Als grosser Kurasch-Kenner – das er von Kindesbeinen an ausgeübt hatte – wollte er aus diesem Kampfsport eine internationale Sportart machen. Um dies zu erreichen, modernisierte er diesen Traditionssport, indem er ihn an die Anforderungen der international festgelegten Standards anpasste:

- Er stellte Regeln auf bezüglich Kampftart, Ringplatz-Dimensionen, Kampfdauer, Bekleidung der Kämpfer und Gewichtskategorien.
- Er gründete im Jahre 1998 der Internationaler Kurasch-Verband, ein Verband, dem er bis heute als Präsident vorsteht und dessen Aufgabe es ist, die Kuraschbewegung zu verwalten und diesen Sport weltweit zu repräsentieren.

Verbreitung des Kurasch in der Welt

Der Internationaler Kurasch-Verband zählt mittlerweile :

Fünf Kontinentalverbände und 74 Nationalverbände auf allen fünf Kontinenten.

Die Modernisierung dieses Traditionssports, der tief in den Wurzeln der Usbeken verankert ist, trug dazu bei, dass Kurasch ausserhalb seines Ursprungslandes an Bekanntheit gewann.

Dank der weltweiten Verbreitung von Kurasch wird auch dem Land Usbekistan mehr Aufmerksamkeit geschenkt. Im Jahre 1992 unterstützte der erste Präsident des unabhängigen Usbekistans, Islam Karimov, das Vorhaben, aus Kurasch einen internationalen Sport zu machen und auf diese Weise die usbekische Geschichte, Kultur und Philosophie in der ganzen Welt bekannt zu machen.

Kurasch trägt zur Verbreitung der usbekischen Kultur bei

Da es sich bei Kurasch um einen sehr alten Sport handelt, sind seine Kennzeichen stark an die Bräuche der usbekischen Kultur gebunden. Ein Nicht-Usbeke, der Kurasch erlernen möchte, muss sich deshalb zuerst mit einem bestimmten Vokabular und einigen Sitten vertraut machen:

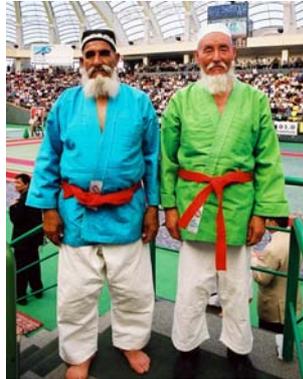
- An die fünfzig usbekische Wörter lernen, da das vom Schiedsrichter verwendete Vokabular, die Namen der Griffe und der Ausrüstung nur in dieser Sprache existieren und nicht übersetzt werden können
- Die traditionelle Verneigung (*Tazim*) machen – tiefe Verneigung mit der Hand auf der Brust – zu Beginn, während und am Ende des Kampfes. Diese Verneigung, die für die Umgangsformen des usbekischen Volkes charakteristisch ist und als Zeichen des Respekts sowie der Offenheit anderen gegenüber gilt, wird sowohl von den Kämpfern als auch von den Schiedsrichtern ausgeführt. Im Kurasch bedeutet sie, dass der Kämpfer seinen Gegner respektiert.

Kurasch stärkt die Identität eines Landes

Als Usbekistan noch der UdSSR angehörte, gerieten seine Bräuche, Kultur und Identität etwas in Vergessenheit. Seit seiner Unabhängigkeit steht Usbekistan jedoch zu seiner Kultur und gewinnt namentlich dank seines Traditionssports an Selbstbewusstsein.



Traditionelle und heutige Kurasch-Bekleidung
Aus der Ausstellung „An den Wurzeln des Sports“



Die heutige Kurasch-Bekleidung hat die Farben der usbekischen Flagge übernommen- grün, blau, rot und weiss

Kurasch -
„Fahnenträger“
Usbekistans?

Aufgaben	
	1. Sucht Usbekistan auf einer Karte und stellt Nachforschungen nach diesem Land, seiner Sprache, seiner Religion und seinen Bräuche an. Präsentiert das Ergebnis eurer Arbeit in Form eines Informationsblatts.
	2. Betrachtet die traditionelle und die heutige Kurasch-Bekleidung genau und kommentiert sie.
	3. Welche Sportart hat mit dem modernen Kurasch gewisse Ähnlichkeiten? Vergleicht die beiden Sportarten und stellt eure Ergebnisse in einer vergleichenden Tabelle zusammen.
	4. Schaut auf der Website www.kurash-ika.org (auf Englisch, Französisch und Russisch) unter der Rubrik <i>Rules no. 28</i> nach und lernt einige Bewegungen und usbekische Ausdrücke aus dem Kurasch.

II - Die Wurzeln des Sports

„Wer sich für die modernen Sportarten interessiert, hat die Möglichkeit, die Ausdrucksformen des Körpers und die neuen Rituale in Augenschein zu nehmen und den Taumel sowie das Heilige in unsere von Ordnung und Vernunft bestimmte Gesellschaft zurück zu bringen.“ (Martine Segalen, Ethnologin)

Beginnen wir die Suche nach den Wurzeln moderner Sportarten mit ein paar Fragen:

- Liegen die lebensnotwendigen Bewegungsabläufe der ersten Menschen dem Sport zugrunde?
- Inwiefern unterscheiden sich Spiel und Sport?
- Haben die Riten der modernen Sportarten noch etwas gemeinsam mit den sportlichen Ritualen derjenigen Kulturen, die wir als „traditionell“ bezeichnen?
- Welche Aspekte der antiken Sportarten findet man in den Olympischen Spielen der Neuzeit wieder?

1. Erste Bewegungsabläufe

Laufen, Springen, Werfen und Kämpfen sind vier Betätigungen, die von jeher in allen Kulturen existieren. Bevor diese Bewegungsabläufe als „Sportarten“ bezeichnet wurden, hatten einige davon eine identitätsstiftende, rituelle, politische oder spirituelle Bedeutung (siehe 3. Kapitel „Riten und Sport“), die sie teils auch heute noch haben.

Archäologische Funde wie neolithische Felsmalereien, sumerische Skulpturen, in ägyptischen Gräbern gefundene Zeichnungen, griechische Vasen usw. liefern Beweise für den Stellenwert dieser Bewegungsabläufe in den antiken Kulturen.

Kann jedoch behauptet werden, dass diese lebensnotwendigen Bewegungsabläufe dem Sport zugrunde liegen?



Faustkampfszene, griechische Vase, gegen 525 v. Chr.



Aus der Ausstellung „An den Wurzeln des Sports“

Was erkennt man auf der abgebildeten Felsmalerei: eine Jagd-, Spiel- oder Kriegsszene? Man weiss es nicht.

Stellt die abgebildete Vase den Siegespreis oder eine mit einem Zaubertrank gefüllte Amphore dar? Man weiss es nicht.

Das Bedürfnis des Menschen, sich gegen die Angriffe seinesgleichen oder von Tieren zu verteidigen, zeigt, dass diese Bewegungsabläufe universell sind, in allen Kulturen existieren und sich in rein kultische, spielerische, kulturelle und sportliche Aktivitäten verwandeln. Den Drang, dem Tier oder dem Feind gegenüber als stark – oder gar als der Stärkste – zu gelten, hat es schon immer gegeben, und nichts wurde unversucht gelassen (Vorrichtungen, Werkzeuge, Magie, pflanzliche Reizmittel usw.), um dies zu erreichen.

Der Bewegungsablauf kann als Abfolge einer Bewegung oder einer Reihe von Bewegungen definiert werden, die durch eine gewisse Absicht bestimmt wird. Das Zusammenspiel dieser Bewegungen dient einem bewussten oder unbewussten Zweck und kann von derjenigen Person interpretiert werden, die den Vorgang beobachtet. Seine Bedeutung ist deshalb nicht zwingend diejenige, die von der ausführenden Person beabsichtigt wurde.

	<p style="text-align: center;">Aufgaben</p> <p>1. In diesem Bild ist ein Bewegungsablauf schematisch dargestellt. In welchen Sportarten könnte man diesen wieder finden?</p>
---	---



	<p>2. Zeichnet weitere schematische Bewegungsabläufe und lasst eure Mitschüler raten, welchen Sportarten diese zugeschrieben werden könnten.</p>
---	--

Der Speerwurf als Beispiel

Nur der Mensch sowie einige Affenarten sind imstande, Gegenstände zu werfen. Zum Werfen sind zwei Eigenschaften nötig, die im Tierreich selten anzutreffen sind:

- Ein präziser und kräftiger Handgriff
- Das Aufrechtstehen (Zweibeinigkeit).



Lanzen aus der Ausstellung „An den Wurzeln des Sports“

Der Speer (Lanze) ist eine Jagd- und Kriegswaffe. Er erscheint in Felsmalereien, in der griechischen sowie skandinavischen Mythologie und existiert in allen Kulturen.

Bereits in der Antike wurde der Speer im Wettkampf verwendet. So zählte der Speerwurf zum Programm der Olympischen Spiele im griechischen Olympia.

In der griechischen Mythologie ist Herakles (lateinisch Herkules) einer der ersten Speerwerfer.

Der als Musterathlet geltende Herakles überwindet die Hindernisse dank seiner Kraft, aber auch dank seiner Intelligenz. Seine Lieblingswaffe ist die Keule, doch verwendet er zuweilen auch Bogen oder Speer.



Übungsszene für den Speerwurf, griechische Vase, gegen 480 v. Chr.

Aufgaben



1. Die 12 Arbeiten des Herakles (Herkules)

- Sucht im Internet die Liste und die Beschreibung der 12 Arbeiten des Herkules. Was lehrt uns dieser Mythos?
- Wenn ihr eine Bildsuche vornehmt, werdet ihr feststellen, dass diese Arbeiten oft in künstlerischer Form dargestellt wurden. Wählt eine der 12 Arbeiten des Herakles und stellt sie künstlerisch dar (in zeitgenössischer Form).
- Schaut euch den Film „Asterix erobert Rom“ auf Video an, in welchem Cäsar den Galliern anbietet, 12 Prüfungen zu lösen (wie es einst Herakles widerfuhr, jedoch mit Prüfungen nach heutigem Geschmack).
- Denkt euch 12 sportliche Prüfungen aus, von denen jede eine sportliche Wertvorstellung versinnbildlicht (siehe 4. Kapitel „Wertvorstellungen im Sport“).

Das Speerwerfen verlangt vom Athleten ebenso viel Geschick wie Kraft. Früher wurde der Speer gelegentlich mit einem Riemen oder einer dünnen Schnur (Schleuder) geworfen, um seine Wurfweite zu erhöhen.



Speerwurf an den Olympischen Spielen in Moskau 1980

Im Speerwurf, so wie er als Leichtathletikdisziplin im Programm der Olympischen Spiele der Neuzeit gilt, wird der Speer von einem dreieckigen Wurfbereich aus geworfen, der durch einen Abwurf Balken begrenzt ist, welcher nicht berührt oder überschritten werden darf. Der Speerwerfer nimmt mit einer Art Wechselschritt Anlauf, dreht den Oberkörper nach hinten, holt weit aus und wirft schliesslich Arm und Speer nach vorn.

Der Speerwurf kennt auch einige Varianten:

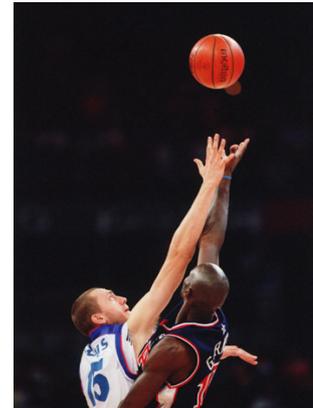
- in Nordfrankreich werden beim Speerwerfen dicke Wurfpeile verwendet. Das Spiel besteht darin, 2 Wurfpeile auf eine 8 Meter entfernte Zielscheibe zu werfen
- und natürlich auch das Dartspiel, das oft in Pubs und Cafés gespielt wird und seit vielen Jahrhunderten überall auf der Welt existiert.

2. Vom Spiel zum Sport

Das Spiel hat es schon immer gegeben. Den Tieren war es bereits vor der Ankunft des Menschen bekannt. Sich an den anderen messen, zum Gewinnen bestrebt sein unter Beachtung geschriebener oder ungeschriebener Regeln, wobei allem voran die Freude und der Spass zählen – dies sind Merkmale des Spiels. Die Grenze zwischen dem Spiel und den körperlichen Betätigungen, die unter der Bezeichnung Sport zusammengefasst werden, ist also nicht klar definiert.

Aufgaben	
	1. Woran denkt ihr, wenn ihr „Sport“ hört? Vervollständigt folgende Liste mit Hilfe eines kurzen Brainstorming: Technik, Kampf, Freizeit,...
	2. Woran denkt ihr, wenn ihr „Spiel“ hört? Vervollständigt folgende Liste mit Hilfe eines kurzen Brainstorming: Sieg, Match,...
	3. Spiel und Sport haben einen gemeinsamen Wortschatz. Setzt die in Aufgabe 1 und 2 gefundenen Wörter in ein Venn-Diagramm ein (zwei Kreise, die sich überschneiden).
	4. Erfindet anhand der in Aufgabe 1 und 2 gefundenen Wörter eine Definition für das Wort „Sport“ und eine für das Wort „Spiel“. Vergleicht sie anschliessend mit den Definitionen eines Wörterbuches oder einer Enzyklopädie.

Die oben angeführten Aufgaben lassen erkennen, dass Spiel und Sport vieles gemeinsam haben und es deshalb schwierig sein kann, sie voneinander abzugrenzen. Nehmen wir Basketball als Beispiel. Inwiefern kann man von einem Spiel sprechen, inwiefern von einem Sport?



Beachtung gemeinsamer Regeln
die das Spiel ermöglichen

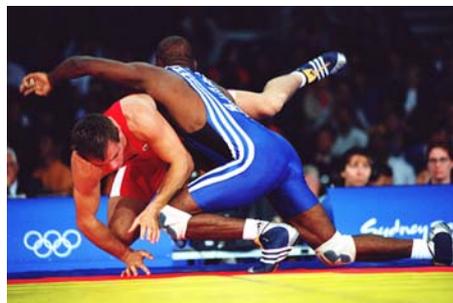
	5. Stellt Nachforschungen über die Geschichte des Wortes „Sport“ an und nennt daraufhin die verschiedenen gesellschaftlichen Funktionen des Sports früher und heute.
---	--

3. Unterschied zwischen traditionellen Spielen und modernen Sportarten

Versuchen wir anhand einer vergleichenden Tabelle, die Unterschiede zwischen traditionellen Spielen und modernen Sportarten ausfindig zu machen.



Schwingen in der Schweiz



Griechisch-römisches Ringen an den Olympischen Spielen in Sydney 2000

	Traditionelles Spiel	Moderne Sportart
Kulturerbe	Es ist oftmals ein Vermächtnis der Vergangenheit oder religiöser und heiliger Bräuche.	Sie wurde gewissermassen entheiligt, ist aber doch Teil des Kulturerbes.
Riten	Es enthält zahlreiche Riten, obwohl sich diese entwickeln und nicht in der Vergangenheit stehen bleiben.	Sie enthält Riten, die im heutigen und nicht im geschichtlichen Kontext verstanden werden müssen.
Regeln	Seine Regeln variieren und der Rahmen ist ziemlich flexibel.	Ihre Regeln sind vereinheitlicht und werden weltweit anerkannt. Es können auch Strafen erteilt werden.
Institutionen	Oft gibt es regionale Vereinigungen für traditionelle Spiele. Sie fördern deren Ausübung und veranstalten Wettkämpfe	Es sind nationale und internationale Verbände, die die Regeln aufstellen und die Sportarten vereinheitlichen.
Olympische Spiele	Das traditionelle Spiel oder der Traditionssport sind vom offiziellen Programm der Olympischen Spiele ausgeschlossen und können höchstens bei der Eröffnungszeremonie vorgestellt oder ins kulturelle Rahmenprogramm aufgenommen werden. Beispiel: Wushu an den Olympischen Spielen in Beijing (Peking) 2008.	Das Internationale Olympische Komitee (IOK oder engl. IOC) entscheidet gemäss genauen Kriterien über das olympische Programm: nur Sportarten, die im grossen Stil in mindestens 75 Ländern und auf vier Kontinenten von den Männern und in mindestens 40 Ländern und auf drei Kontinenten von den Frauen ausgeübt werden, können ins Programm der Olympischen Spiele (Sommerspiele) aufgenommen werden.
Identitätsfrage	Als Abbild einer Kultur ist das traditionelle Spiel stark mit der Identität einer Gesellschaft verbunden und fest in der lokalen oder regionalen Kultur verankert. Es hat somit eine identitätsstiftende Wirkung.	Die moderne Sportart wird zum Identitätsstifter, wenn ein Sportler oder eine Mannschaft im Rahmen eines Wettkampfes einen Staat verkörpert. Dabei kommt ein Nationalgefühl auf. Zugleich ist sie auch ein gemeinsamer Nenner, eine Universalsprache, in welcher sich jeder wieder erkennt. Dies kommt insbesondere bei den Olympischen Spielen zum Ausdruck, der weltweit wichtigsten Sportveranstaltung.

Aufgabe



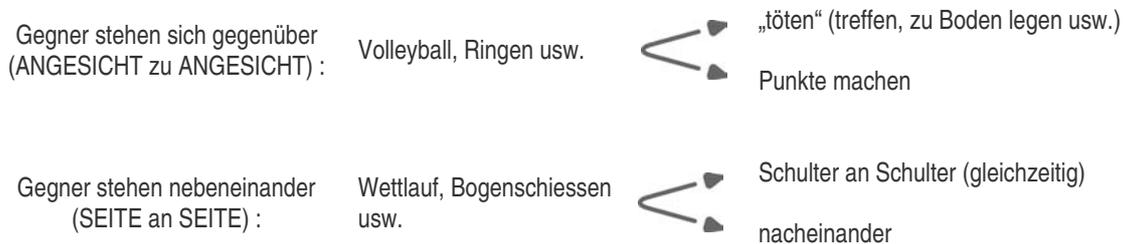
1. Nehmt als Beispiel das Ringen im Senegal und sucht in der Tabelle diejenigen Kriterien, die diese Sportart charakterisieren.

Einteilung der Sportarten

Schon seit längerer Zeit suchen Fachleute (wie beispielsweise der Anthropologe Roger Caillois oder der Historiker Johan Huizinga) nach einer Art und Weise, die Sportarten und Spiele zu klassifizieren.

	Aufgaben
	1. Sucht auf http://de.wikipedia.org (gebt „Sportarten“ ein) oder mit Hilfe eures Sport- oder Geschichtslehrers nach verschiedenen Möglichkeiten, Sportarten und Spiele einzuteilen. Welche Einteilung bevorzugt ihr? Weshalb?

Der Ethnologe Thierry Wendling schlägt eine originelle Einteilung vor. Er ordnet die Sportarten je nach Position des Gegners.



	Aufgaben
	1. Sucht auf www.olympia-lexikon.de die Liste aller olympischen Sportarten und ordnet sie gemäss oben stehender Einteilung. Wählt daraufhin einige traditionelle Sportarten oder Spiele und wiederholt dieselbe Aufgabe. Gelten die Einteilungskriterien nach wie vor?
	2. Welches sind eurer Meinung nach die schönsten Sportarten? Erfindet eine neue Sportartenklassifizierung aufgrund eurer eigenen ästhetischen Kriterien. Vergleicht daraufhin eure Einteilung mit derjenigen eurer Mitschüler.

4. Von den antiken Sportarten zu den Olympischen Spielen der Neuzeit¹

Die Ursprünge der heutigen Olympischen Spiele gehen auf die Antike zurück, genauer gesagt auf die Spiele, die in Olympia gefeiert wurden und wovon der erste schriftliche Hinweis aus dem Jahre 776 v. Chr. stammt. Interessant ist, dass obwohl die ursprünglichen Rituale und Techniken verloren gegangen sind, heute doch noch zahlreiche Ähnlichkeiten mit dem Programm der antiken Olympischen Spiele bestehen.

Im Altertum waren die in Olympia organisierten Spiele die Wichtigsten dieser Art, und die im Programm enthaltenen Sportarten wurden oft auf anderen grossen Schauplätzen, oder in etwas veränderter Form bei lokalen Wettkämpfen, übernommen. Das Programm von Olympia umfasste folgende Sportarten:

- Laufen
- Pentathlon mit seinen fünf Prüfungen (Laufen, Diskuswurf, Speerwurf, Weitsprung und Ringen)
- Kampfsportarten
- Pferde- und Wagenrennen.

¹ Dokumentation „Die Olympischen Spiele des Altertums“, Olympisches Museum und Studienzentrum, Lausanne, 2002



Aufgaben

1. Lest in der nachstehenden Tabelle die Beschreibung einiger Aspekte der antiken Spiele und markiert in jeder Rubrik diejenigen Elemente, die einen Vergleich mit den modernen Sportarten ermöglichen.

- Sucht auf www.olympia-lexikon.de die nötigen Informationen, um die Kolumne über die modernen (olympischen) Sportarten zu ergänzen.
- Welche Sportarten gibt es nicht mehr?



Stadion von Olympia (Griechenland), wo die antiken Spiele stattfanden



Olympische Spiele der Neuzeit: ein Olympiastadion

BESCHREIBUNG UND BESONDERHEITEN DER ANTIKEN SPORTARTEN	BESCHREIBUNG UND BESONDERHEITEN DER MODERNEN SPORTARTEN
Ausser den Pferde- und Wagenrennen, die im Hippodrom stattfanden, spielten sich alle anderen Wettbewerbe im Stadion ab.	<i>Beispiel: An den Olympischen Spielen finden die Leichtathletikwettkämpfe im Olympiastadion statt, während die anderen Disziplinen anderswo abgehalten werden.</i>
LAUFEN	
Es gab verschiedene Wettläufe:	<i>Beispiel: An den Olympischen Spielen sind Wettläufe Teil der Leichtathletik. Für die Männer gibt es 12 Disziplinen, für die Frauen 11.</i>
- den einfachen Lauf (eine Stadionlänge)	
- den <i>Diaulos</i> (zwei Stadionlängen)	
- den <i>Dolichos</i> (Langstreckenlauf, 7 bis 24 Stadionlängen)	
- den Waffenlauf (in Olympia ein <i>Diaulos</i>): die Läufer waren mit Helm und Beinschutz ausgerüstet und trugen ein Schild.	
Die Athleten stellten sich auf einer mit weissen Kalksteinen markierten Startlinie auf. Sie legten eine Gerade zurück und nicht wie üblich einen Rundkurs im Stadion.	
FÜNKFKAMPF (Pentathlon)	
Pentathlos war der griechische Name für Fünfkämpfer. Der Fünfkampf war die vollständigste Disziplin, und der Körper des Pentathlos galt als der vollkommenste. Der Fünfkampf bestand aus folgenden fünf Prüfungen:	
- Laufen	
- Diskuswurf	

Der Diskus bestand aus Stein oder Metall.	
- Speerwurf	
Ein am Schaft befestigter Lederriemen bildete eine Schlaufe. Darin fanden Zeige- und Mittelfinger des Athleten Halt, wodurch er den Speer weiter werfen konnte.	
- Weitsprung	
Der Athlet war mit Hanteln ausgestattet. Mit geschlossenen Füßen und ohne Anlauf sprang er ab, indem er seine Arme nach vorn warf. Arme und Beine waren fast parallel. Vor der Landung schwang der Springer seine Arme nach hinten (und liess die Hanteln los), wodurch seine Beine nach vorn geschleudert wurden und die Sprungweite zunahm.	
Der Gebrauch der Hanteln erforderte einen koordinierten Bewegungsablauf. Deshalb richteten sich die Bewegungen nach dem Rhythmus eines Flötenstückes. Die Hanteln waren aus Stein oder Metall, ihre Form war unterschiedlich.	
- Ringen	
KAMPFSPORTARTEN	
Das Los bestimmte den Gegner, mit dem sich der Sportler messen musste. Verschiedene Gewichtskategorien wie heute gab es damals nicht.	
Ringen	
Die Gegner kämpften stehend, mit blossen Händen. Es gab verschiedene Griffe. Wer mindestens dreimal den Boden berührte, hatte verloren.	
Pankration (Allkampf)	
Eine Art Ringen, bei dem alles erlaubt war ausser Beissen, Augen auskratzen und dem Gegner die Finger in die Nase stecken.	
Faustkampf (Boxen)	
Die Hände der Kämpfer waren durch lange Lederriemen geschützt. Sogar Metallteile wurden auf den Fingergelenken angebracht, um noch brutalere Schläge austeilen zu können.	
WAGEN- UND PFERDERENNEN	
Die Wagen- und Pferderennen fanden im Hippodrom statt.	
Die Wagenrennen waren spektakulär und beim Publikum besonders beliebt. Eingesetzt wurden Wagen mit vier oder zwei Pferden (Quadrigen/Viergespanne bzw. Bigen/Zweigespanne).	
Die Wagenlenker waren im Gegensatz zu den anderen Athleten nicht nackt, sondern mit einer Tunika bekleidet.	
Die Reiter bei den Pferderennen waren nackt, ritten ohne Sattel auf dem blossen Pferderücken und trugen keine Sporen.	
Über den Pferdesport nahmen die Frauen indirekt an den Spielen teil! Als Besitzerinnen eines Reitstalls konnten sie ihre Pferde unter einem Wagenlenker oder Reiter ins Rennen schicken.	

PREISE	
Nur der Sieger wurde ausgezeichnet. Er erhielt ein rotes Wollband und einen Kranz aus Zweigen eines wilden Olivenbaums.	



Kranz aus Olivenbaumzweigen, Siegespreis an den antiken Spielen in Olympia



Medaille der Olympischen Spiele in Athen 2004, Siegespreis der Olympischen Spiele der Neuzeit

MUSIK UND GESANG	
Die Musik- und Gesangswettbewerbe gehörten nicht zum Programm der Olympischen Spiele. Sie waren eine Besonderheit der Spiele von Delphi.	
Schon lange vor der Einführung sportlicher Wettkämpfe wurden in Delphi Musikwettbewerbe veranstaltet. Dargeboten wurden Gesänge zu den Klängen einer Zither (eine Art Leier), Flötensolos oder Gesänge mit Flötenbegleitung. Musik und Gesang blieben auch nach der Einführung der sportlichen Wettkämpfe im Programm bestehen. Es wurden sogar Poesie- und Theater-Wettbewerbe durchgeführt.	



Doppelflötenspieler, griechische Vase gegen 470 v. Chr.



Blaskapelle an den Olympischen Spielen in Sydney 2000

Aufgaben	
 	1. Welche Sportarten der Olympischen Spiele der Neuzeit wurden an den antiken Olympischen Spielen nicht ausgeübt?
	2. Weshalb gab es eurer Ansicht nach keine Mannschaftssportarten im Programm der Olympischen Spiele des Altertums?

SCHWERPUNKT

Wushu in China, das Resultat zahlreicher Einflüsse



Wushu ist eine Kampfkunst aus China – „*wu*“ bedeutet „Krieg“ und „*shu*“ „Kunst“.

Im Laufe seiner langen Geschichte wurden hunderte von Stilen entwickelt, doch gewisse Bewegungen und Grundprinzipien (Gesundheit, öffentliche Kämpfe und Vorführungen) sind ihnen allen gemein.

Kung-Fu oder Wushu?

In der westlichen Welt wird dieser chinesische Kampfsport oft als *Kung-fu* bezeichnet.

Doch *kung-fu* (oder *gongfu*) bedeutet wörtlich „Erfüllung in der Arbeit“ und kann somit auf alle Lebensbereiche angewendet werden, sei dies im Sport oder in der Küche.

Aufgekommen ist diese Wortverwendung mit den Filmen von Bruce Lee, in denen der Begriff „*kung-fu*“ im Sinne von „Kampfbereitschaft“ verwendet wird.

Die korrekte Bezeichnung ist aber *Wushu*.

Übungen für den Körper... und den Geist

Beim *Wushu* wird mit baren Händen oder mit Waffen wie Säbel, Schwert, Stab oder Speer gekämpft.



Aus der Ausstellung „An den Wurzeln des Sports“

Jeder Stil hat seine eigenen Bewegungsabläufe (*taolu*). Doch alle Stile basieren auf etwa zehn gemeinsamen Grundübungen, die das Gleichgewicht, die Koordination oder die Freisetzung von Energie schulen.

Beim *Wushu* spielt die psychologische Komponente eine wichtige Rolle: Es braucht einerseits Kampfgeist, Mut und Gehorsam, doch muss man andererseits auch lernen, sich selbst zu kontrollieren, um während eines Kampfes ruhig und konzentriert zu bleiben.

Vom Morgenland ins Abendland – Kulturaustausch zwischen dem alten China und dem antiken Griechenland

Jüngste Studien über die chinesische und die hellenistische Sportkultur haben gezeigt, dass Parallelen zwischen den beiden bestehen. Sowohl den Athleten im antiken Griechenland als auch den traditionellen Wushu-Kämpfern diene die körperliche Ertüchtigung nicht zuletzt der Stärkung des Geistes.

Möglich wurde der Austausch zwischen diesen geographisch weit auseinander liegenden Kulturen durch die Seidenstrasse, die Asien mit Europa verband. Das Reich Alexanders des Grossen, das sich bis nach Zentralasien erstreckte, brachte die Grundsätze der körperlichen Ertüchtigung der Palaistra und des Gymnasion in die buddhistischen Zivilisationen. Parallelen bei Begriffen und Bewegungsabläufen aber auch archäologische Funde zeugen von diesem Austausch zwischen der griechischen und der chinesischen Kampfkunst.

Vom Shaolin-Tempel nach Hollywood

Im 6. Jh. n. Chr. sorgte die Ankunft des indischen Mönches Boddhidarma im buddhistischen Shaolin-Kloster der chinesischen Provinz Henan für grosses Aufsehen. Die Mönche befanden sich damals in sehr schlechter physischer Verfassung, und Boddhidarma erklärte, dass dies ein korrektes Meditieren verunmögliche. So brachte er ihnen die Grundbegriffe von Hygiene und Medizin bei und unterwies sie in 18 Übungen, die ihren Körper bei guter Gesundheit halten sollten. Der Legende zufolge geht der Ursprung des modernen *Kung-fu* auf diese Epoche zurück. Doch Kampfsport wurde in China schon seit 2700 v. Chr. betrieben.

Die Shaolin-Schule basiert auf zehn Geboten: vollziehe deine Übungen mit Konstanz, perfektioniere deine Moral, sei nicht aufrührerisch, respektiere die Meister, sei den Menschen deiner Generation wohlgesinnt, nutze deine Stärke nicht zur Unterdrückung der Schwachen, stelle deine Kampfkünste nicht unbedacht unter Beweis und verzichte auf Wein, Fleisch und sexuelle Vergnügen.

Heute werden den Touristen unweit des Shaolin-Klosters hollywoodreife *Kung-fu*-Shows geboten und zweimal jährlich demonstrieren die Mönche ihr Können auf ausländischen Bühnen.



Eine moderne Sportart

Wushu kennt zwei Strömungen: eine traditionelle und eine moderne. Wo bei der ersteren die Überlieferung alter Weisheiten und eine philosophische Praxis im Zentrum stehen, hat sich die letztere als moderne Sportart zwischen Gymnastik und Tanz etabliert. Der Internationale Wushu-Verband (IWUF) ist vom Internationalen Olympischen Komitee anerkannt, hat ein Wertungssystem eingeführt und organisiert Meisterschaften. *Wushu* wird auf allen fünf Kontinenten betrieben und erfreut sich immer grösserer Beliebtheit. Der offizielle Kampfsport des modernen *Wushu* heisst *Sanshou*. Seine Regeln erlauben zahlreiche Box-, Tritt- und Wurftechniken.

Aufgaben	
	1. Im <i>Wushu</i> sind einige Stilrichtungen nach Tieren benannt. Sucht im Internet nach fünf solchen Stilbezeichnungen und ihren Übersetzungen.
	2. Lest im Internet die <i>Wushu</i> -Saga oder Shaolin-Legende nach. Das buddhistische Shaolin-Kloster ist weltberühmt und zieht unzählige Touristen an. Welches sind die Vor- und Nachteile einer solchen Mediatisierung?
	3. Vergleicht die zehn Gebote der Shaolin-Schule mit der Charta oder dem Reglement eurer Schule.
	4. Wann findet in eurem Land eine <i>Wushu</i> -Vorstellung der Shaolin-Mönche statt? Geht hin und bestaunt ihr Können, wenn ihr die Möglichkeit dazu habt.

SCHWERPUNKT

Capoeira in Brasilien, zwischen Spiel und Kampf



Fusstritte, Sprünge, Bewegungen am Boden und Abwehrtechniken sind bezeichnend für Capoeira. Die Grundelemente dieses brasilianischen Kampfsports sind Improvisation, Täuschung und Rhythmus. Capoeira erfordert Kraft, Beweglichkeit, Gleichgewicht und Koordination. Das Spiel der Capoeiristas wird von Trommelschlägen, Gesängen und dem rhythmischen Klatschen der Mitspieler unterstützt. Letztere bilden, während sie auf ihren Einsatz warten, einen Kreis (*roda*), der das Spielfeld begrenzt.

Die *Ginga* ist der Grundschrift, mit dem sich die Capoeiristas fortbewegen, immer im Rhythmus und ohne je stehen zu bleiben. Ausgehend von der *Ginga* erfolgen dann die Aktionen und Reaktionen (Sprünge, Schläge usw.).

Ein Produkt der Sklaverei wird zum Kulturträger

Capoeira hat seine Wurzeln in der afro-brasilianischen Kultur und wurde von afrikanischen Sklaven, die auf den Zuckerrohrplantagen und in den Minen Brasiliens arbeiteten, ins Leben gerufen.

Durch die ausserordentlich schwierigen Lebensbedingungen wurden die Sklaven dazu animiert, eine Kampftechnik zu entwickeln, um sich gegen ihre Meister wehren zu können. Da ihnen das Tragen von Waffen untersagt war, haben sie Bewegungsabläufe aus dem Alltag abgewandelt und Kampfbewegungen daraus gemacht. So inszenierten sie ihr Alltagsleben und das Resultat war eine Art Tanz mit Fusstritten und spektakulären Sprüngen. Die musikalische und gesangliche Begleitung tat ihren Teil dazu, dieses Spiel in den Augen der portugiesischen Kolonialisten ungefährlich erscheinen zu lassen. Tatsächlich diente dieses Spiel den Sklaven jedoch als Vorbereitung zum Kampf.



Maculelê. Dieser Tanz mit Macheten oder Stöcken wird manchmal in ein Capoeira-Spiel eingeflochten.

Capoeira wird 1890 verboten, weil kriminelle Banden sie bei Konfrontationen mit der Polizei verwenden. Es vergehen rund 50 Jahre bis Capoeira wieder erlaubt und als wichtiges Element der brasilianischen Kultur anerkannt wird.

Eine von der afro-brasilianischen Bevölkerung ausgehende Kulturbewegung hat dazu beigetragen, bisher verpönte Praktiken wie die Capoeira zu rehabilitieren. Heute gilt Capoeira nicht nur als brasilianischer Nationalsport, sondern findet in der ganzen Welt immer mehr Anhänger.

Die moderne Capoeira



Das *Berimbau*, ein Perkussions-Instrument, leitet die *Roda* ein und gibt Rhythmus und Tempo an

Ein Kampfsport

Einige Bewegungsabläufe sind von asiatischen Kampfsportarten inspiriert. In der Capoeira spielen Hierarchie und Respekt eine wichtige Rolle. Das Wissen wird von Meistern vermittelt.

Tanz mit Musik

Die Bewegungen folgen dem Rhythmus der Musik. Die Gesänge setzen die nötige Energie frei, damit sich das Spiel in all seinen Facetten entfalten kann.

Ein Spiel

Es gibt keinen Gewinner. Ziel ist es, ein schönes Spiel zu gestalten. Das Gegenüber ist weder Feind noch Gegner, sondern ein Partner.

Aufgaben	
	1. Welche Musikinstrumente begleiten die Capoeira? Erstelle eine Liste und beschreibe die Instrumente.
	2. Welche anderen Sportarten werden von Musik begleitet? Welche Rolle und welchen Stellenwert nimmt sie dort ein?
	3. Die Hose der Capoeiristas wird <i>Abada</i> genannt und der Gürtel, dessen Farbe variiert, heisst <i>Corda</i> . Zähle in einer Liste weitere Sportarten auf, die ebenfalls Gürtel unterschiedlicher Farben verwenden. Welche Bedeutung haben die einzelnen Farben?

III - Riten und Sport

Es gibt keine Religion ohne Riten und Zeremonien (Henri Bergson, Philosoph)

Riten trennen das Heilige vom Profanen (Emile Durkheim, Soziologe)

1. Was ist ein Ritus?

Die Taufe, die Beschneidung, die Bar Mitzvah, die Hochzeit, Weihnachten, Neujahr, der Ramadan usw. Eine Vielzahl von Ereignissen strukturiert das Leben eines Einzelnen, einer Gesellschaft.

Diese Ereignisse sind Riten oder Rituale, die eine Veränderung oder einen Übergang begleiten bzw. darstellen.

Aufgabe



1. Vervollständigt die oben stehende Liste mit traditionellen oder modernen Riten aus dem Sport, dem Krieg oder anderswo.

Riten sind soziale Handlungen innerhalb einer Kultur, Vorgänge, die einem festgelegten, kodifizierten Muster folgen und eine bestimmte Bedeutung in sich tragen. Sie werden oft mit Übernatürlichem, Magie oder Religion in Verbindung gebracht.

In einigen Kulturen nimmt die körperliche Betätigung einen wichtigen Platz ein bei Bestattungs-, Pubertäts- oder Opferriten (zum Beispiel für eine gute Ernte oder Regen). Diese Riten fallen in den Bereich des Sakralen, der Religion.

Auch in unserer modernen Gesellschaft spielen Riten noch immer eine wichtige Rolle, sei dies im Sport oder anderswo.

Der Sport kann Riten enthalten:

- in seiner Zelebrierung ...

Beispiele von Riten der Olympischen Spiele:



Einige Monate vor den Olympischen Spielen wird in Olympia (Griechenland) das Olympische Feuer entzündet



Bei ihrem Eintreffen im Olympiastadion entfacht die Fackel das Olympische Feuer in der Schale, das während der gesamten Dauer der Olympischen Spiele brennt



Einzug der Delegationen

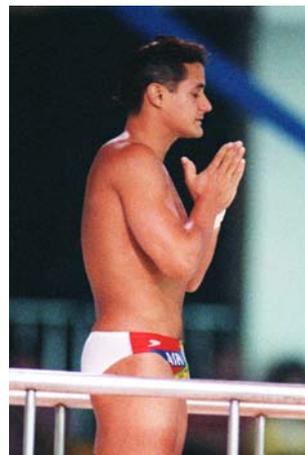


Ankunft der Olympischen Flagge



Ein Athlet spricht den Olympischen Eid und hält dabei die Olympische Flagge in der Hand

- wie in seiner Ausübung (ein Athlet kann sich vor oder nach einem Wettkampf auf seine Religion beziehen)



Momente der Besinnung – das Publikum existiert nicht mehr

Aufgabe	
 	1. Bezieht euch auf die oben stehenden Definitionen und sucht nach Riten in Spielen und sportlichen Aktivitäten, die ihr kennt oder ausübt.

2. Verbindung zwischen Sport und Religion

Es bestehen gewisse Ähnlichkeiten zwischen sportlichen und religiösen Feierlichkeiten. Die Ritenfolge während den Eröffnungs- und Abschlussfeiern der Olympischen Spiele kann an eine religiöse Zeremonie erinnern.

Hinter der objektiven, rationellen und messbaren Ausübung eines Sports verbirgt sich das Streben nach einer übernatürlichen Realität, die Suche nach dem Sakralen. Wer in Sport und Spiel nach Riten sucht, wird eine Gesellschaft, eine Kultur besser verstehen lernen.



Priesterinnen bei der Entzündung des Olympischen Feuers in Olympia

Aufgaben



1. Ist der Sport zur Religion geworden? Was ist eure Meinung? Führt eine Diskussion zu diesem Thema.



2. Sammelt einige Artikel aus dem Sportteil verschiedener Zeitungen. Nehmt Titel, Wortwahl und Bilder genau unter die Lupe. Was stellt ihr fest? Könnte man sagen, dass sich die Journalisten in ihrer Wortwahl von sportfernen Bereichen (Religion, Militär usw.) inspirieren lassen?



3. Wählt einen Artikel und markiert alle Wörter, die man mit Religion oder Göttlichem in Verbindung bringen kann. Was möchte der Journalist mit seiner Wortwahl erreichen? Wie interpretiert der Leser den Artikel?

Der Ethnologe Christian Bromberger beschreibt das Ritual als ein Zusammenwirken von Handlungen und Worten, das folgende Kriterien erfüllt:

- Bruch mit der täglichen Routine
- spezifische zeitliche und räumliche Rahmenbedingungen (Kirche, Moschee, Tempel)
- vorgegebenes, zyklisches Szenario
- Verwendung spezifischer Gegenstände
- Verpflichtung, am Ritual teilzunehmen
- Symbolsystem, das dem Ritual seine Bedeutung verleiht.

Aufgabe



1. Welche Elemente eines Fussballspiels können dieser Typologie zufolge als religiös bezeichnet werden? Analysiert die Olympischen Spiele nach denselben Kriterien.

3. Übergangsriten

In zahlreichen Kulturen werden die biologischen oder sozialen Veränderungen eines Einzelnen von Übergangsriten (Einführungsriten) begleitet.

Durch den Ritus kann am Menschen eine Umwandlung vollzogen werden.

Ein Ritus umfasst meist drei Etappen, die anhand des Bildes einer Schwelle illustriert werden können:

- vor der Schwelle: Moment der Trennung und der Vorbereitung. Das Individuum wird von der Gruppe getrennt
- die Schwelle: Moment des Übergangs, während dessen der Ritus oder die Prüfung vollzogen wird
- nach der Schwelle: Moment der Rückkehr zur Gruppe oder der Integration in eine neue Gruppe.

Im Sport stellt der Wettkampf eine Prüfung, einen Übergang dar. Auch hier sind es Riten, die den Übergang ermöglichen.

„Die Olympischen Spiele sind ein ausgezeichnete Übergangsritus, während dessen Millionen und Abermillionen von Menschen gewissermassen die Reise antreten: weit weg von ihrer Routine, ihrem Alltag; durch besonderen Raum und Zeit; und dann kehren sie zurück. Manche, zum Beispiel die Athleten, die nun als „Olympier“ gelten, hat diese Reise für immer verändert.“
 (John MacAloon, Professor an der Universität Chicago)



Athleten aus aller Welt treffen mit ihrem Gepäck im Olympischen Dorf ein

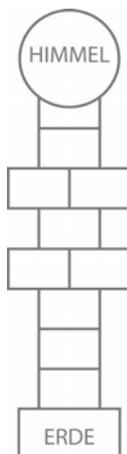
Aufgaben



- Wie erlebt ihr Übergangssituationen?
Denkt an einen Sport, den ihr betreibt, oder an eine Prüfungssituation und beantwortet folgende Fragen:
 - Mit welchen Ritualen (Handlungen usw.) bereite ich mich auf eine Prüfung vor?
 - Woher kommen diese Rituale? Wer hat sie mir beigebracht oder überliefert?
 - Was ist für mich der schwierigste Moment in einer Prüfungssituation?
 - Was kennzeichnet diesen Übergang?
 - Wenn ich Angst oder Unsicherheit empfinde, wie äussern sie sich in dieser Situation?
 - Was mache ich, um mich zu beruhigen, mich zu konzentrieren?
 - Mit welchen Worten, welchem Ausdruck lässt sich die letzte Stunde vor einer Prüfung am besten beschreiben?
 - Wie fühle ich mich nach einer Prüfung?
 - Wie verhalte ich mich nach einer Prüfung (Alleinsein oder Austausch mit der Gruppe)?



- Himmel und Hölle
Wer Himmel und Hölle spielt, wird in einem Hüpf-Parcours zwischen „Erde“ (unten), „Hölle“ und „Himmel“ (oben) auf die Probe gestellt. Dieses Spiel, das man auf der ganzen Welt findet, beschreibt einen individuellen Einführungsritus. Die in Europa meist verbreitete Variante besteht darin, auf einem Bein hüpfend einen Stein durch den auf den Asphalt gemalten Parcours zu lenken.
 - Sucht im Internet oder in einem Buch über Spiele aus aller Welt nach verschiedenen Varianten von Himmel und Hölle.
 - Wie wird Himmel und Hölle in anderen Sprachen oder anderen Dialekten eures Landes genannt?
 - Kreiert euer eigenes Himmel und Hölle Spiel (Zeichnung, Regeln, Proben usw.).
 - Schaut euch den Dokumentarfilm „Himmel und Hölle“ an. (Marquise Lepage, 1999).



4. Ticks, Kniffe und Routine

Riten werden gewöhnlich mit dem Göttlichen, der Religion in Verbindung gebracht. Anstatt von „profanen Ritualen“ spricht man heute jedoch eher von Ticks, Kniffen und Routine – doch genau wie bei den Riten handelt es sich hierbei um feststehende, unveränderliche Handlungen.

Das Geheimnis zum Erfolg

Jedes Spiel, jeder Wettkampf beginnt lange vor dem Anpfiff oder dem Startschuss. Jeder Sportler bereitet sich auf seine Art und in seinem Rhythmus darauf vor. Jeder hat seine „kleinen Manien“, seine Routine, die er vor jedem Wettbewerb wiederholt: „Es ist völlig irrational, aber es funktioniert!“ erklärt, wer sein Geheimnis zum Erfolg gefunden hat.

In einer französischen Mineralwasser-Reklame erklärt Fussballstar Zinedine Zidane:

„Zuerst die linke Socke, dann die rechte; dann der linke Schuh, ... und einen Schluck XXX. Immer.“

Möchte man diesem Werbespot Glauben schenken, so ist dieses Ritual Zinedine Zidanes Erfolgsrezept...

Mit Hilfe solcher Kniffe kann man seine Aufmerksamkeit auf eine Handlung konzentrieren, um so sein Lampenfieber zu dämpfen. Doch diese Mechanismen können auch negative Auswirkungen haben – dann nämlich, wenn sie nicht durchgeführt werden können.



Jeder bereitet sich auf seine Weise auf ein Rennen vor



Der Glücksbringer der deutschen Snowboarderin Katharina Himmel:
ein auf das Snowboard geklebter Marsupilami an den Olympischen Spielen in Salt Lake City 2002

Aufgaben



1. Der „rituelle“ Gegenstand

- Besitzt ihr einen Gegenstand, der euch an jede Prüfung oder jeden Wettkampf begleitet?
- Ist das Maskottchen ein Fetisch? Wozu dient es?
- Weshalb hat jede Ausgabe der Olympischen Spiele ihr Maskottchen?
- Ist das Maskottchen ein Symbol?



Eines der zwei Maskottchen der Olympischen Spiele in Athen 2004



2. Eure Ticks

- Weshalb glaubt ihr, dass euch eure Ticks den Weg zum Erfolg ebnet?
- Vergleicht eure Ticks mit denjenigen eurer Mitschüler.
- Wie erklärt ihr euch einen Misserfolg, wenn ihr alles Rationale und Irrationale versucht habt, um erfolgreich zu sein?

5. Magische Riten

Trotz aller Bemühungen der Vernunft und der Wissenschaft bergen die menschliche Seele und die Natur noch immer ungelöste Geheimnisse. Von jeher versucht der Mensch das Unerklärliche zu verstehen.

Magie ist der Glaube an Lebewesen (Götter, Geister), die parallel zur sichtbaren Welt existieren und dem Magier oder Zauberer Zugang zu Kenntnissen verschaffen können, die andernfalls verborgen blieben.

Im antiken Griechenland verstand man unter „Magie“ alle Praktiken, die es dem Eingeweihten ermöglichten, die Mysterien der Götter zu erfahren und so zur Perfektion zu gelangen. Beispiel: Medea.

Einige magische Riten finden heute noch Anwendung bei traditionellen Sportarten und Spielen.

Aufgaben



1. Wer war Medea? Welche magischen Kräfte besass sie? Stellt Nachforschungen im Internet an.



2. Forscht nach magischen Ritualen im Sport. Manche Athleten bereiten sich zum Beispiel mit magischen Handlungen auf Wettkämpfe vor.



3. Auf dem Foto seht ihr magisches Pulver, wie es die Ringer in Niger verwenden. Woraus denkt ihr besteht dieses „Pulver“, und woher nimmt es seine magischen Kräfte? Welche Kräfte oder Kenntnisse hofft der Ringer wohl zu erlangen?



Aus der Ausstellung „An den Wurzeln des Sports“

SCHWERPUNKT

Sumo in Japan, eine Lebensphilosophie



Sumo ist in Japan Nationalsport. Die Ursprünge dieser Kampfsportart reichen rund 1500 Jahre zurück. Die besonderen Kennzeichen der Sumoringer sind ihre ausgeprägte Korpulenz und ihr Gürtel, der *Mawashi*.

Der Kampf ist gewonnen, wenn der Gegner zum Fallen gebracht wurde, er den Boden mit irgendeinem Körperteil berührt oder den Kampf-Kreis (*Dohyo*) verlässt. Um dies zu erreichen werden verschiedene Techniken angewandt. Zahlreiche Griffe ermöglichen es dem Ringer, seinen Gegner zu stoßen, zu werfen, zu ziehen, festzuhalten oder gar zu schlagen.



Profi-Sumo garantiert die Überlieferung der Tradition

Sumo erfreut sich sowohl in Japan als auch im Ausland größter Beliebtheit und kann als Profi- oder Amateursport betrieben werden. Der japanische Sumo-Verband (Tokyo) ist für den Profisport verantwortlich und wacht darüber, dass die durch das Sumo vermittelten Traditionen und Werte erhalten bleiben und respektiert werden. So macht das Profi-Sumo den Anschein einer ziemlich geschlossenen Kaste oder Aristokratie, in die der Öffentlichkeit jeweils nur während der Turniere ein kleiner Einblick gewährt wird.



Lebende Götter

Das Göttliche ist ein wichtiger Bestandteil des Sumo. Früher dienten die Kämpfe dazu, die Gunst der Götter zu erlangen, um sich reiche Ernten zu sichern. Bis heute hat das Sumo Rituale bewahrt, die an diesen Austausch mit dem Göttlichen erinnern. Diese Rituale umgeben das Sumo mit einer mystischen Aura, was das Interesse und die Neugier des Publikums noch verstärkt. Der Ringer gilt als Eingeweihter und je höher sein Rang ist, desto grösser ist die Bewunderung und Verehrung, die das Publikum ihm entgegenbringt. So werden in Japan die besten Ringer als lebende Götter betrachtet.

Meister Fujishima

Zeremonien und rituelle Handlungen

Vor den Kämpfen werden in verschiedenen Zeremonien rituelle Handlungen vollzogen. Nach Rang geordnet betreten die mit einem schweren seidenen Lendenschurz, dem *Kesho-mawashi*, bekleideten Ringer das *Dohyo*.

Die ranghöchsten Kämpfer tragen über ihrem Schurz ein massives Seil, das im Rücken festgemacht und vorne mit Papierbändern in Zick-Zack-Form geschmückt ist. Es handelt sich hierbei um religiöse Symbole, wie man sie auch in Shinto-Tempeln findet.



Stehen sich die Kämpfer im Ring gegenüber, müssen sie erst noch einige Rituale vollziehen:

- Salz in das *Dohyo* streuen, um den Boden zu reinigen
- in die Hände klatschen, um die Aufmerksamkeit der Götter zu erregen
- die Arme mit den Handflächen nach oben seitlich ausstrecken, zum Beweis, dass sie keine Waffen auf sich tragen
- erst das eine Bein, dann das andere seitlich heben und auf den Boden stampfen, um die bösen Geister zu vertreiben.



Nach dem letzten Kampf wird schliesslich der Bogen-Tanz vollführt, der die Zufriedenheit der Ringer symbolisiert.

Lehre der Demut



Schüler Minemura

Die Karriere eines Sumo-Ringers beginnt im Alter von 15-16 Jahren. Der Schüler muss in einen Sumo-Stall (*Heya*) eintreten, wo er von einem Meister unterwiesen wird.

Der Tag beginnt um 5 Uhr morgens, wird jedoch nicht nur mit Trainieren zugebracht. Es müssen auch häusliche Pflichten wie Putzen und Kochen verrichtet werden.

Runder Bauch und schwere Hüften

Um die Traumfigur eines Sumo-Ringers zu erreichen gibt es nur ein Rezept: *Chanko-nabe*. Es handelt sich hierbei um einen Fleisch- oder Fischeintopf mit Gemüse, der mit viel Reis gegessen wird.

Der Schüler muss lernen, schwierige Momente ohne Klagen zu meistern:

- Die Gewichtszunahme ist nicht immer einfach. Man muss sich an speziell zu diesem Zweck kreierte Gerichte gewöhnen
- Die Übungen sind anstrengend und manchmal auch schmerzhaft. Trainiert werden Beweglichkeit, Geschicklichkeit und Ausdauer.
- Auf dem harten Boden aus Tonerde und Sand führen Stürze zu zahlreichen Verletzungen.

Im *Heya* stellt sich der Schüler in den Dienst von älteren oder erfahreneren Ringern und lernt so, die Hierarchie zu respektieren. Dies ist ein fester Bestandteil seiner Arbeit und Ausbildung. So wird er später die Dienste, die andere ihm erweisen, besser zu schätzen wissen.



Minemura erwartet das Tuch des Meisters

Die Strenge des Meisters führt den Schüler zur Perfektion

Ein guter Ringer verfügt nicht nur über körperliche sondern auch mentale Stärke. So kann es vorkommen, dass ein Schüler während des Trainings geschlagen wird, um ihn zu verärgern, seinen Kampfgeist zu schüren und ihn zu ermuntern, sein Bestes zu geben. Die Schläge sollen den Schüler dazu anstacheln, in der Sumo-Hierarchie aufzusteigen.

Aufgaben	
	1. Stellt Nachforschungen nach der japanischen Kultur und nach ihren Werten an. Versucht anhand eurer Ergebnisse Erklärungen dafür zu finden, weshalb Sumo in Japan so grossen Anklang findet.
	2. Ein Schönheitsideal: Sucht nach Bildern, die ganz unterschiedliche Körper von Athleten zeigen (100m-Läufer, Marathonläufer, Schwimmer, Ringer usw.). Vergleicht diese Körper mit demjenigen eines Sumo-Ringers. Wie formt der Sport einen Körper? Welche Körperteile sind besonders ausgebildet? Kommentiert eure Beobachtungen (mündlich oder schriftlich).

SCHWERPUNKT

Ringen mit Schlägen im Senegal, die Kraft der Riten im Dienste eines Nationalsports



Ringen mit Schlägen ist ein senegalesischer Nationalsport, der sogar dem Fussball den Rang ablauft. Es handelt sich um eine Kampftechnik, bei der mit baren Händen gerungen und geboxt wird. Seine Hochburg ist die Hauptstadt Dakar.

Ein Publikumsmagnet

Die sonntäglichen Kämpfe (die Saison beginnt im Oktober oder November und dauert bis Ende Juli oder Anfang August) werden von Fernsehen und Tageszeitungen dokumentiert und ziehen immer wieder tausende von Zuschauern an. Je nach Renommee der Kämpfer können die Eintrittspreise sehr hoch sein.

Ein Profisport

Die sonntäglichen Kämpfe (die Saison beginnt im Oktober oder November und dauert bis Ende Juli oder Anfang August) werden von Fernsehen und Tageszeitungen dokumentiert und ziehen immer wieder tausende von Zuschauern an. Je nach Renommee der Kämpfer können die Eintrittspreise sehr hoch sein.

Zur Professionalisierung des Ringsports gehören:

- ein Vertrag
- ein Gehalt
- ein Reglement
- Sponsoren
- eine Mediatisierung der Kämpfe
- tägliches Training.

Die Ring-Ställe

Jeder der rund 23 Ring-Ställe in Dakar betreut etwa hundert Ringer. Die Rivalitäten unter den Ring-Ställen sind enorm.

Kein Kampf ohne mystische Vorbereitung

Neben dem physischen Training nimmt auch die mystische Vorbereitung auf jeden Kampf einen wichtigen Platz ein. Marabuts (muslimische Geistliche), Fetischpriester (Heiler) und Griots (Erzähler und Bewahrer der Tradition, die demjenigen, in dessen Dienst sie stehen, Lobeshymnen widmen) gehören zur Gesellschaft eines jeden Ringers, den sie während seiner gesamten Karriere begleiten.

Auf der Suche nach mächtigen Marabuts legen die Ringer oft grosse Distanzen zurück. Diese sollen dem Ringer durch Gebete, Opfergaben und andere rituelle Handlungen, wie dem Zerschlagen von Eiern, Ruhm und Ehre bescheren. Die Fetischpriester fertigen Amulette (Talismane, die beschützen und unbesiegbar machen) und die Griots komponieren Lieder und Lobeshymnen.

Oft nimmt die mystische Vorbereitung auf einen Kampf mehr als eine Stunde in Anspruch.

Kein Kampf ohne Rituale

Ein Ringkampf ohne Rituale ist im Senegal undenkbar. Die mystischen Handlungen sind nicht nur äusserst spektakulär, sondern bilden auch einen festen Bestandteil eines jeden Kampfes.

Jeder Kämpfer wird von rund 20 Personen (maximal 25) betreut. Der Marabut entscheidet darüber, auf welche Art und Weise der Ringer die Arena betritt: zwischen den Sitzreihen hindurch, über eine Mauer hinweg usw.

Sobald der mit zahlreichen farbenprächtigen Lendenschürzen bekleidete Kämpfer in der Arena steht, beginnt er zu tanzen. Er nähert sich den Tam-Tam-Trommeln und „aktiviert“ mit Hilfe der Energie der Musik die Amulette, die er auf sich trägt.



Starkämpfer Tapha Gueye „aktiviert“ seine Amulette

Daraufhin stimmt der Ringer ein „Back“ an – einen Gesang, in welchem der Kämpfer alle Gegner aufzählt, die er schon besiegt hat. Das Back soll den Rivalen einschüchtern und das Publikum beeindrucken. Jeder Ringer verfügt über sein eigenes Repertoire an Backs, deren Originalität einen wichtigen Beitrag zur Berühmtheit des Kämpfers leisten kann. Nun befreit sich der Kämpfer von seinen Lendenschürzen und giesst sich zur Reinigung Wasser über, das vom Marabut geweiht wurde. Um alle bösen Geister zu vertreiben wird der tönernerne Wasserbehälter (Canari) anschliessend zu Boden geschmettert, so dass er zerspringt. Jetzt kann der Kampf beginnen



Die senegalesische Bevölkerung besteht aus zahlreichen Ethnien (Wolof, Diola, Serer, Lebu usw.). Je nach ihrer Herkunft flechten die Kämpfer Bewegungsabläufe oder Gegenstände in ihre Rituale ein, die für ihre Ethnie typisch sind. So erinnern beispielsweise Paddelbewegungen an die Lebu-Fischer.

Die in der Arena vollführten Tänze folgen einer Choreographie, die den Kämpfen eigen ist und in keinem anderen Rahmen gezeigt wird.

Genauso werden auch die rituellen Kampf-Gesänge niemals ausserhalb der Arena erklingen.

Tradition als Spektakel

Trotz Modernisierungsdruck ist die Tradition noch immer fest im Ringsport verankert. Doch stets grössere Zuschauermassen strömen in die Arena, darunter auch westliche Touristen, und die eigentliche Bedeutung der Rituale wird nur noch von wenigen verstanden. Gesänge, Choreographie und Rituale werden zu einem folkloristischen Spektakel. Diese Situation kann mit derjenigen der Naadam-Spiele verglichen werden, denn hier wie dort lassen sich Tradition und Veränderung miteinander vereinbaren, was die Kämpfer jedoch nicht davon abhält, ihr strenges traditionelles Training seriös fortzuführen.

Aufgaben	
	1. Wählt einen Traditionssport, der euch besonders gut gefällt. Begründet eure Wahl. Hat euch das Herkunftsland dieses Sports beeinflusst? Was ist an diesem Sport besonders exotisch, fremd oder seltsam? Erstellt eine Liste.
	2. Welche traditionellen Sportarten gibt es in eurem Land? Welche Beziehung habt ihr zu diesen Sportarten? Kennt ihr die besten Sportler der Disziplin? Wart ihr schon an Wettkämpfen dabei? Übt ihr diesen Sport selbst aus oder würdet dies gerne tun? Führt eine Diskussion über den Stellenwert dieser traditionellen Sportarten in eurem Land oder über den Platz, den ihr ihnen gerne einräumen möchtet.

IV - Wertvorstellungen im Sport

Der Sport ist ein Mikrokosmos (ein verkleinertes Ebenbild der Gesellschaft), der die positiven und negativen Aspekte einer Gesellschaft widerspiegelt.

- Kann behauptet werden, dass sich der Sport in unserer Gesellschaft auf Werte wie **Einsatz, Zusammengehörigkeit, Teamgeist, Respekt, Aufstieg** sowie **Selbstübertreffung** stützt?
- Kann man sagen, dass der Sport Kampfgeist, Profitstreben, Konsumdenken und Gewalt fördert?

Aufgaben	
	1. Definiert die unterstrichenen Wörter (Einsatz, Zusammengehörigkeit usw.) und eröffnet eine Diskussion darüber.

	2. Welches sind, gestützt auf die nebenstehende Definition von „Wert“, eure Wertvorstellungen? Können ihr sie in den Spielen und den Sportarten, die ihr ausübt, in die Praxis umsetzen? Wenn ja, wie?
---	--

Was bedeutet Wert?
Was für mich und auch für den anderen wichtig und schätzenswert ist... und man nicht kaufen kann.

	3. Sucht andere Definitionen von „Wert“ und formuliert daraufhin eure eigene Definition.
---	--

1. Wertkonflikte

Ideal wäre, wenn unsere individuellen Wertvorstellungen für alle Personen unserer Gesellschaft akzeptabel sein könnten (und auch akzeptiert würden). Unterschiedliche Werte können Konflikte verursachen.

Aufgaben	
	1. Der Trainer einer nationalen Basketballmannschaft wird auf dem Schulhof auf einen jungen Basketballer aufmerksam. Er bietet dem Schüler an, mit seiner Mannschaft zu trainieren. Dieser lehnt das Angebot ab mit der Begründung, dass er nur aus Spass Basketball spiele und ihn Wettkämpfe nicht interessieren. Seine Freunde lachen ihn aus. Welche Werte kommen da miteinander in Konflikt?
	2. Nennt ein Beispiel eines Wertkonflikts, den ihr im Zusammenhang mit einem Spiel schon angetroffen habt. Sucht in Gruppen nach Möglichkeiten, wie dieser Konflikt gelöst werden könnte. Wie wurde er in Wirklichkeit gelöst?

2. Universelle Werte

Nicht alle Menschen teilen dieselben Wertvorstellungen. Werte sind an das soziale Umfeld, an eine Kultur und an persönliche Interessen gebunden.

Manche bevorzugen Erfolg, Geld, Gewinn oder den Wetteifer. Andere ziehen Freundschaft, Solidarität, Respekt oder Grosszügigkeit vor.

Diejenigen Staaten und Menschen, die sich für die Demokratie und den Schutz der Menschenrechte entschieden haben, teilen theoretisch dieselben Grundwerte: Gleichheit, Toleranz, Respekt, Humanität, Aufrichtigkeit, Gerechtigkeitssinn und Freiheit.

Insofern könnte man behaupten, dass der Sport demokratische Werte in sich vereint.



Aus der Ausstellung „An den Wurzeln des Sports“

Aufgaben	
	1. Am Eingang der Ausstellung „An den Wurzeln des Sports“ entdeckt der Besucher folgende Wörter: Globalisierung, Zusammenhalt, Frieden, Gegner, Emotionen, Fairplay, Respekt, Göttliches, Folklore, Symbol. Welche stehen in Verbindung mit Wertvorstellungen? Sucht die Bedeutung dieser Wörter.
	2. Erläutert jeden dieser Werte anhand einer Situation, die ihr im Zusammenhang mit Sport erlebt habt oder euch sonst bekannt ist.

	3. Welche Wertvorstellungen vermittelt dieses Bild?
--	---



	4. Ist es möglich, uns auf gemeinsame Werte im Sport zu einigen? <ul style="list-style-type: none"> • Zählt diejenigen Werte auf, die man im Sport wieder finden sollte. • Einigt euch auf die fünf wichtigsten Werte. • Findet für jeden der fünf Werte eine Definition, die von allen akzeptiert wird. • Weshalb ist diese Aufgabe nicht ganz einfach?
--	--

3. Ethik im Sport



Wetteifer verhindert nicht Zuvorkommenheit und Respekt gegenüber dem Gegner

Eine ethische Verhaltensweise wird nicht nur durch Gesetze und Vorschriften geregelt.

Einfach ausgedrückt bedeutet sich ethisch zu verhalten den Unterschied wahrzunehmen zwischen dem, was gerecht ist und dem, was erlaubt ist.

Ethik

Werte, die zu einem bestimmten Zeitpunkt den Mitgliedern einer Gemeinschaft gemeinsam sind und sich in ihrer Haltung und ihrem Verhalten widerspiegeln.

Aufgaben	
	1. Versucht folgenden Satz auf Deutsch zu übersetzen: "what is right to do and what one has the right to do" Welcher Sinn verbirgt sich hinter dem Wort "right"?
	2. Sucht in diversen Zeitungsartikeln Beispiele für ethisches oder unethisches Verhalten.

Die Internationale Charta für Leibeserziehung und Sport der UNESCO (1978) erklärt im Artikel 7.1, dass der Hochleistungs- und Freizeitsport gegen jegliche Missbräuche geschützt werden muss. Sowohl die ernsthafte Gefährdung der moralischen Werte, seines Image und Prestige als auch Phänomene wie Gewalt, Doping und Kommerzialisierung deformieren den Sport und beeinträchtigen seine erzieherische und gesundheitsfördernde Funktion.

Aufgaben	
 	1. Welche Missbräuche können im Sport zurzeit beobachtet werden? Nennt einige Beispiele.
	2. Wie kann man gegen diese Missbräuche vorgehen?
	3. Auf www.swissolympic.ch oder www.fairplay.ch findet ihr die Ethik-Charta und ihre sieben Grundregeln für fairen Sport. Welche sind eurer Meinung nach die drei wichtigsten Grundregeln? Erklärt, wie sie in einem euch bekannten Sport in die Praxis umgesetzt werden können oder was daran hindern könnte.

4. Olympische Werte

Der olympische Geist stützt sich auf eine bestimmte Anzahl **Werte**, die genauso von den Sportlern aller Leistungsklassen geprägt wird wie von den Menschen in ihrem Alltag.

Auszüge aus der Olympischen Charta (2004) Grundlegende Prinzipien

Der Olympismus ist eine Sicht des Lebens, die in ausgewogener Ganzheit körperliche, willensmässige und geistige Fähigkeiten miteinander vereint und preist. Indem er den Sport mit Kultur und Erziehung verbindet, ist der Olympismus darauf gerichtet, eine Lebensweise herbeizuführen, die auf die Freude am körperlichen Einsatz, auf den erzieherischen Wert des guten Beispiels und auf die Achtung fundamentaler und universell gültiger ethischer Prinzipien gegründet ist.
(Prinzip Nr. 1)

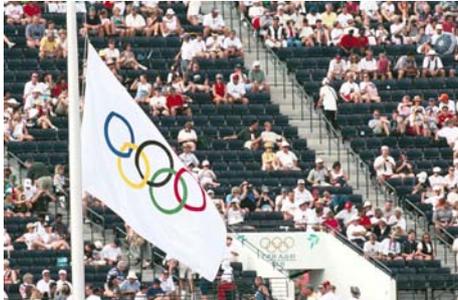
Die sportliche Betätigung ist ein Menschenrecht. Jeder Mensch muss die Möglichkeit haben, ohne jede Form von Diskriminierung und in olympischem Geiste, der gegenseitiges Verstehen, den Geist der Freundschaft, Solidarität und Fairplay erfordert, Sport zu treiben
(Prinzip Nr. 4)

Auf individueller Stufe kommt er durch folgende Werte zum Ausdruck:

- Selbsteinschätzung: seine Möglichkeiten und Grenzen kennen lernen
- Hilfsbereitschaft: mit seiner Anwesenheit, seiner Erfahrung und seinem Einfühlungsvermögen jedem zur Seite stehen
- Leistungsstärke: sein Bestes geben
- Fairplay: seine Gegner und die Regeln respektieren

Auf allgemeiner Stufe finden sich Werte, die für die ganze Menschheit Gültigkeit haben sollen:

- freier Zugang zum Sport für alle, ungeachtet der Rasse oder Religion
- Weltfrieden
- Schaffung einer besseren Welt.



Olympische Flagge: die fünf ineinander verschlungenen Ringe symbolisieren die Verbindung der fünf Erdteile und das Zusammentreffen der Athleten aus der ganzen Welt während der Olympischen Spiele. Jede Nation ist mit mindestens einer Farbe ihrer eigenen Flagge in den Ringen vertreten. Die Olympischen Ringe symbolisieren die Universalität der olympischen Bewegung



Schlussfeier der Olympischen Spiele mit den Flaggen aller Delegationen

Symbol des olympischen Friedens: eine Friedenstaube mit dem olympischen Feuer im Hintergrund. Dieses Symbol stellt eines der Ideale und Ziele des IOK dar: Mit Hilfe des Sports eine friedlichere und bessere Welt zu schaffen



Zusammenfassend kann man sagen, dass der Sport uns durch die Umsetzung dieser Werte ermöglicht, uns selbst und anderen mit Respekt zu begegnen.

Aufgaben	
	1. „Mens sana in corpore sano“. Was bedeutet diese Aussage? Woher stammt sie? Ist sie mit dem olympischen Geist vereinbar?
	2. Der Respekt fördert vielmehr den Austausch als die Konfrontation. Vielleicht ist es gerade der Respekt, der einen Match zu einer sportlichen „Begegnung“ machen kann! Nennt für jeden Respekterweis ein Beispiel aus dem Sport: <ul style="list-style-type: none"> • das Wort des anderen respektieren • die eigene physische und psychische Integrität respektieren • die eigenen Emotionen und die des anderen respektieren • die eigenen Fehler akzeptieren und die des anderen respektieren • ... (vervollständigt die Liste)
	3. Entscheidet euch für eine Sportart, die ihr ausübt oder gut kennt. Worin unterscheidet sich ihre professionelle Ausübung von der Art und Weise, wie sie von Amateuren betrieben wird? Gibt es Werte, die mit dem Professionalismus verloren zu gehen drohen? Weshalb?



4. Der folgende Textausschnitt¹ definiert einen der wichtigsten olympischen Werte und des Sports im Allgemeinen. Um welche Wertvorstellung handelt es sich?

Vielmehr noch als jede andere Person hat ein Athlet oder Spieler eine Vorbildfunktion. Er strebt nach Sieg, jedoch nicht durch Betrugerei, unfares Spiel oder Einnahme von Aufputzmitteln und anderen vom Reglement verbotenen Mitteln. Er stellt die Schiedsrichterentscheidung nicht in Frage und verleitet niemanden und im Besonderen nicht die Zuschauer dazu, es zu tun.. Er akzeptiert Sieg und Niederlage mit Würde und respektiert seine Gegner. Mit seiner fortwährenden Beachtung der Regeln und seinem unumschränkten Respekt gegenüber Schiedsrichter, Mitspieler, Gegner und Zuschauer verhält er sich voll und ganz im Sinne des



5. Welche Werte symbolisiert das nebenstehende Logo?
Habt ihr es schon irgendwo angetroffen?



5. Olympischer Geist und/oder Kampfgeist?

Pierre de Coubertin, der „Erneuerer“ der Olympischen Spiele, hat folgendes Motto eingeführt:

Citius Altius Fortius

dies heisst soviel wie schneller, höher, stärker.

Mit diesem Motto wird die Haltung, die ein Sportler gegenüber seinem Ziel einnehmen soll, zusammengefasst: er soll seine eigenen Vorsätze übertreffen und sein Bestes geben. Der olympische Geist versteht den Wettkampf als ein Mittel, um seine Grenzen kennen zu lernen, und nicht, um zu gewinnen.



Aufgabe



1. Analysiert das olympische Motto. Auf welche verschiedenen Arten kann es interpretiert werden?



Der immer extremer werdende Konkurrenzkampf sowohl im Sport als auch in anderen Lebensbereichen kann nur im Konflikt enden, während der auf die olympischen Werte gestützte Wetteifer das Verständnis für sich selbst und die anderen fördert und den Frieden anstrebt.

Analysen in der Antidopingagentur

¹ Bearbeiteter Ausschnitt aus dem „Manifeste sur le fair-play“: Herausgegeben vom ICSSPE in Zusammenarbeit mit dem IOK und der Unterstützung der UNESCO

Kann die aktuelle Entwicklung von Sport und Gesellschaft (Geld- und Kommerzialisierungsfragen) Pierre de Coubertins Ansicht und die antike Auffassung von Sport, welche Werte wie Ruhe, Philosophie, Gesundheit und Schönheit vertraten, in Frage stellen?

Dem Sportler wie auch dem Zuschauer ist es freigestellt, aufgrund seiner ethischen Urteilsfähigkeit zwischen vertretbaren und unvertretbaren Werten zu wählen. Immerhin hat der Sportler Pflichten, und es wird von ihm erwartet, dass er mit gutem Beispiel vorangeht!



Auf den Spuren der Olympiasieger...

Aufgaben	
	1. Wir leben in einer Leistungsgesellschaft, die zugleich Gleichheit predigt. Gibt es dabei Widersprüche? Wenn ja, welche? Wie fasst ihr diese auf?
	2. Welche Sportarten treibt ihr? Mit welchem Ziel? Neigt ihr eher zum Kampfgeist oder zu Pierre de Coubertins olympischem Geist? Weshalb?
	3. Angenommen, der Leistungssport lehrt uns, wo wir unseren Grenzen und den anderen gegenüber stehen, was kann uns der Freizeitsport im Gegensatz dazu vermitteln?
	4. Sucht in einem Wörterbuch die Definitionen für „Wetteifer“ und „Rivalität“. Welche Zusammenhänge können zwischen den zwei Wörtern und dem Wettkampf hergestellt werden?
	5. Wie wird Sport von den Marken verwendet? Nennt einige Beispiele. Welche Werte spielen dabei eine Rolle? Sollte man die Werbung im Bereich des Sports verbieten? Weshalb? Eröffnet eine Diskussion darüber.

Zusammenfassende Aufgabe	
	<p>Ein unbekannter Athlet wird Olympiasieger. Stellt seine Heimkehr in einem Rollenspiel dar und seht für folgende Figuren eine Rolle vor: der siegreiche Athlet, seine Eltern, ein lange in Vergessen geratener Schulfreund, der Trainer, ein Vertreter des IOK, Sponsoren, Presse, Politiker:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hebt die Bedürfnisse und Erwartungen jedes Einzelnen hervor. • Macht schliesslich ein Debriefing: besprecht, was sich abgespielt hat. Wie fühlten sich die Beteiligten? Was könnten die Vorteile, Schwierigkeiten, Zweifel oder Konflikte des Athleten gewesen sein?

SCHWERPUNKT

Schwingen in der Schweiz, Ausdruck von sportlichen und patriotischen Werten



Das Schwingen wurde ursprünglich von den Hirten und Bauern der Schweizer Voralpen als Spiel oder Freizeitbeschäftigung ausgeübt und erst im 19. Jahrhundert zum Sport erklärt.

Diese Art von Ringen kennzeichnet sich durch die über die Hose getragene Schwinghose aus Jute. Die Ausgangsstellung ist stets dieselbe: der Schwinger fasst seinen Gegner mit der rechten Hand hinten am Gürtel und mit der linken an dessen hochgekrempeltem Saum. Die Regel besagt, dass mindestens eine Hand die Schwinghose des Gegners festhalten muss. Das Ziel besteht nicht nur darin, den Gegner zu Boden zu werfen, sondern auch, dessen Schultern auf den Boden zu drücken. Deshalb kommt es vor, dass die Schwinger auch am Boden kämpfen.

Wettkampf im Sägemehl

Die Wettkämpfe werden auf einem Sägemehlring mit einem Durchmesser von 10-12 m und einer Höhe von 20 cm ausgetragen, was 300 kg Sägemehl entspricht, d.h. einem Volumen von 23 m³! Dieses natürliche Polster dämpft den Aufprall und schützt vor Verletzungen. Neben dem Ring befinden sich mit Wasser gefüllte Wannen, damit sich die Schwinger zwischen den Gängen Gesicht und Hände waschen können.

Ein Kampfsport zur Verständigung zweier Sprachregionen

Die Schweiz besteht aus mehreren Sprachregionen, wovon die Deutschschweiz (höchste Bevölkerungszahl) und die französischsprachige Westschweiz die zwei grössten Regionen sind. Es wird gesagt, dass die Kommunikation zwischen den zwei Sprachgemeinschaften nicht immer ganz einfach sei und eine psychologische Grenze (*der Röstigraben*) sie aufgrund von Mentalitäts-, Meinungs- und kulturellen Unterschieden trennt.

Rösti
In der Pfanne
gebratene Kartoffeln.
Spezialität aus der
Deutschschweiz.

Das Schwingen stammt ursprünglich aus der Deutschschweiz, wie dies bestimmte Schwünge („Kurz“, „Brienzer“, „Fussstich“, „Hüfter“ usw.) verraten. Der Schwingsport wird jedoch seit vielen Jahrzehnten auch in der Westschweiz ausgeübt und zählt immer mehr Anhänger. Die oben genannten Probleme scheinen für die Schwinger in keiner Weise zuzutreffen, ganz im Gegenteil: sie sehen sich als Mitglied einer grossen Familie, der Schwingerfamilie, die sich überhaupt nicht um die Sprach- und Mentalitätsunterschiede kümmert. Es ist vielmehr eine enge Freundschaft, welche die Schwinger verbindet und von Respekt und Achtung geprägt ist. Durch den Schwingsport sind zwischen deutsch- und französischsprachigen Schweizern schon viele Kontakte entstanden.

Eine Schule des Lebens

Der Schwingsport wird von Amateuren ausgeübt. Neben ihrer beruflichen Tätigkeit trainieren sie etwa sechs Stunden die Woche (die Versiertesten bis zu zwölf Stunden). Das Schwingen verlangt ein grosses persönliches Engagement, einen starken Willen und viel Ausdauer. Es fördert auch die soziale Integration, denn Schwinger sind Mitglied eines Verbands und nehmen so aktiv am Leben ihres Dorfes, ihrer Stadt oder ihrer Region teil.



Das Schwingen erfordert auch moralische Fähigkeiten. Die Achtung beispielsweise, die dem Gegner entgegengebracht wird, ist äusserst wichtig. Vor dem Kampf begrüßen sich die Schwinger mit einem Handschlag und schauen sich in die Augen. Nach dem Kampf wischt der Sieger das Sägemehl vom Rücken des Verlierers ab und gibt ihm die Hand.

Der Schwingsport trägt ebenfalls zur Charakterbildung bei. Schwingen bedeutet, die Entscheidungen des Schiedsrichters widerspruchslos hinzunehmen. Oder auch, verlieren zu können. Wenn ein Schwinger Zorn erkennen lässt oder dem Gegner den Handschlag verweigert, wird ihm ein Viertelpunkt abgezogen.

Fairplay, Respekt, Solidarität und gute Laune gehören zu den Grundwerten, die ein Schwinger an den Tag legen muss. Ein gut trainierter Körper reicht nicht aus.

„Es gibt weder einen Sieger noch einen Verlierer, nur einen Gewinner – die Freundschaft“
Juste Monnard, ehemaliger Präsident des Waadtländer Kantonalen Schwingerverbands

Schwingen – ein patriotisches Klischee oder Ausdruck traditioneller Werte?



Alphörner, Jodler, Ländlerkapellen, Fahnschwinger oder Trychler sind bei Schwingwettkämpfen oder eidgenössischen Schwingfesten stets zugegen. Als Zeugen der ländlichen Traditionen (Leben in den Berggebieten oder auf dem Land) erinnern diese Gesänge und diese Musik an die Ursprünge des Schwingens.

Für die einen ist diese Art von Kampfsport Folklore oder altmodischer Patriotismus, für die anderen ist sie das Bindeglied, das die Menschen zu den Werten eines Landes zurückführt, das auf eine von der Landwirtschaft und den Alpen geprägte Tradition zurückblickt. Die Art der Preise unterstreicht dies sogar noch: eine Kuh, ein Fohlen, eine Glocke oder aus Holz geschnitztes Kunsthandwerk.



Aufgabe



1. Wenn ihr in der Schweiz wohnt, macht Plakate für Schwingfeste ausfindig (von Mai bis September) und besucht eines dieser Feste. Übernehmt dann – einmal vor Ort – die Rolle eines Journalisten und macht eine Reportage, welche ihr anschliessend in einen Artikel verpacken sollt. Ihr könnt auch eine Fotoreportage machen.
Wenn ihr in einem anderen Land wohnt, erfüllt dieselbe Aufgabe mit einem Traditionssport eurer Region.



2. Falls ihr die schweizerischen Bräuche und Symbole nicht gut kennt, stellt im Internet Nachforschungen nach Themen wie Alphorn, Jodel, Fahnschwingen, Hornussen usw. an.



Ein Kranz aus Eichenblätter zeichnet den eidgenössischen Sieger aus.

Einige Quellenangaben

An den Wurzeln des Sports: DVD-ROM*

Ab 12 Jahren

Olympisches Museum, SBE, 2005

CHF 30.-

Als Ergänzung zum Lehrmaterial wurden die darin behandelten traditionellen Sportarten auf einer interaktiv aufgebauten DVD-ROM zusammengestellt. Diese enthält Informationen zu den Filmausschnitten, Fotos, Interviews, sowie das komplette Lehrmaterial in Farbdruck.

Olympismus

www.olympic.org

Geschichte der Olympischen Bewegung und der Olympischen Spiele, das IOK als Institution, aktuelle Sportereignisse und Unterrichts Anregungen (auf Englisch und Französisch).

Eine grosse Auswahl an Lehrmaterial über die Olympische Bewegung und die Olympischen Spiele ist im Olympischen Museum und Studienzentrum in Lausanne verfügbar.

Eine **Informationsmappe** behandelt die Hauptthemen des Olympismus (Folgende Informationsblätter sind auf Deutsch erhältlich: Die Olympischen Spiele des Altertums / Die Olympischen Spiele der Neuzeit / Die Olympische Bewegung / Die Olympischen Symbole / Das Olympische Feuer und der Fackellauf) und kann auf www.olympic.org/pedagogie konsultiert und heruntergeladen werden.

Die Bibliothek des IOK, die sich im ersten Untergeschoss des Olympischen Museums befindet, ist eines der grössten Informationszentren über den Olympismus und Themen rund um den Sport.

Auf www.olympic.org kann unter der Rubrik PASSION ein Literaturverzeichnis heruntergeladen werden

Die meisten der hier aufgelisteten Dokumente sind in der Bibliothek des IOK erhältlich.

De Moragas, Miquel et al. **Olympic Ceremonies – historical continuity and cultural exchange**, Bellaterra, UAB; Lausanne, Olympic Museum, 1996.

Sammlung von Konferenzen, die anlässlich des Internationalen Symposiums vom November 1995 in Barcelona und Lausanne abgehalten wurden.

Gunter Gebauer: **Olympische Spiele – die andere Utopie der Moderne. Olympia zwischen Kult und Droge**. Suhrkamp, Frankfurt 1996

Sport allgemein

Sport – globales Spiel, Poster*

DEZA, Bildung und Entwicklung, AG der Hilfswerke, 2005.

16 Poster, farbig, A2 mit Begleitdossier für die Lehrerschaft.

Bestell-Nr. 2.3.8025 Verkauf CHF 18.- (inkl. Versandkosten)

Weltweit treibt über eine Milliarde Menschen Sport. Wie ein Netz spannt sich der kollektive Enthusiasmus über den Globus. Die 16 Poster greifen für die Weltgesellschaft relevante Themen rund um den Sport auf (Menschenrechte, Frieden) und wollen Jugendliche sensibilisieren für die Chancen (Gesundheit, Entwicklung) und Risiken (Profitgier, Umweltbelastung), die sich dahinter verstecken. Das Begleitdossier liefert Anregungen, Infos und Tipps zur Umsetzung.

Spiel und Sport bewegen die Welt, Faltblatt*

Bildung und Entwicklung, AG der Hilfswerke, 2005.

8-seitiges Faltblatt A4, mit Begleitdossier für die Lehrerschaft (auch online: siehe Downloads).

Bestell-Nr. 2.3.8026 Verkauf CHF 1.– (ab 10 Stk. CHF –.50)

Überall auf der Welt spielen Kinder und treiben Sport. Mit Hilfe des Faltblatts können SchülerInnen der eigenen Beziehung zum Sport/Spiel nachgehen. Gleichzeitig bietet sich ihnen die Möglichkeit, sich über das Thema mit andern Lebensformen und -perspektiven vertraut zu machen. Mit vielen Fotos, Spielideen, Rätseln und Fragen. Der Begleitkommentar (auch online) bietet didaktische Tipps, Links und Infos zur Umsetzung im Unterricht.

Fair Play und eine Welt*

M. Brilla, U. Hildebrand, Nikolaus Schröck

EKD, Brot für die Welt, 1998.

75 Seiten, mit Arbeitsblättern und Kopiervorlagen.

Bestell-Nr. 2.3.0023 Ausleihe

Bestell-Nr. 2.3.8023 Verkauf CHF 18.–

Brockman, Wils et al (Hrsg.). **Games and Sports**, (The Roots of Civilisation, vol.5), Danbury, Grolier Educational Corporation, 1993.

Vergleichendes Werk über die verschiedenen Formen von Freizeitgestaltung in Europa.

Corbett, Doris et al. **Unique Games and Sports around the World: a reference guide**, Westport, Greenwood Press, 2001.

Nachschlagewerk über traditionelle Spiele und Sportarten der fünf Kontinente. Alle Sportarten oder Spiele werden unter Angabe von Spielregeln, Ausrüstung, Anzahl Spieler und kulturellem Kontext einzeln vorgestellt.

Mario Leis: **Sport – eine kleine Geschichte**. Reclam, Leipzig 2003.

Hans Sarkovicz: **Schneller, höher, weiter. Eine Geschichte des Sports**. Insel, Frankfurt 1996.

<http://www.sport2005.ch>

Offizielle Seite des Schweizer Komitees zum internationalen Jahr des Sports und der Sporterziehung 2005; u.a. mit Infos zur Aktion „schule.bewegt“.

<http://sport2005education.ch>

Das internationale Jahr des Sports und der Sporterziehung 2005 gibt Schulen Gelegenheit, sich mit der Thematik nicht nur im Sportunterricht, sondern auch im Klassenzimmer zu befassen. Die nationale Bildungskampagne „**Sport – globales Spiel**“ stellt die Reflexion über soziale und entwicklungspolitische Aspekte des Sports ins Zentrum. Dazu gibt es Unterrichtsmaterialien und spezielle Websites.

<http://www.baspo.admin.ch>

Das Bundesamt für Sport BASPO ist die nationale Amtsstelle für Fragen des Sports und somit die wichtigste Dokumentations- und Informationsstelle im Schweizer Sport.

<http://www.unesco.ch>

Die Infoplattform der Schweizer UNESCO-Kommission mit Links, Informationen und Hinweisen zum internationalen Jahr des Sports 2005, u.a. der Magglingen-Deklaration.

Einzelne Sportarten

Die Welt ist rund*

Filme für eine Welt (CH), Baobab (A), EZEF (D), 2005
DVD-Video/DVD-ROM, 5 Filme und Begleitmaterial, 120 Min.
Bestell-Nr. 2.3.3027 Ausleihe
Bestell-Nr. 2.3.8027 Verkauf CHF 60.–
Zuschlag für Medienstellen CHF 40.–

Die fünf Filme greifen anhand der populärsten Sportart der Welt ganz unterschiedliche Themen auf wie Fairer Handel, Spiel, Menschenrechte oder Begegnungen über soziale Grenzen hinweg. Sie stellen Jungen und Mädchen aus Afrika, Asien und Lateinamerika vor, erzählen von ihren Wünschen und Perspektiven und geben Einblick in ihren Alltag. Enthält die Filme: The ball, Balljungs, Sold out, Adelante muchachas, Die Weltelf.

Der Ball ist rund*

Eduardo Galeano, Unionsverlag, 2000; 272 Seiten
Bestell-Nr. 2.3.8024 Verkauf CHF 17.70

Der südamerikanische Schriftsteller und Kulturkritiker zeichnet mit vielen Kurzgeschichten und Anekdoten ein Bild der Fussballwelt von den Mayas bis zur heutigen Fussballindustrie, welches selbst Fussballmuffel zu begeistern vermag. Immer wieder werden Episoden vom Spielfeld mit parallelen zeitgeschichtlichen Ereignissen verknüpft und somit in einen gesellschaftspolitischen Kontext gesetzt.

Ringern

Petrov, Raiko. **Olympic Wrestling throughout the millenia**, Budapest, IAWF, FILA, 1993.
Geschichtlicher Abriss über eine der ältesten Sportarten.

Schwingen

<http://www.lid.ch/DesktopDefault.aspx?tabindex=7&tabid=823&langid=1>

Pick-Up – „Sport bewegt“

Die 13. Ausgabe des Magazins „Pick Up“, das vom Landwirtschaftlichen Informationsdienst (LID) herausgegeben wird, handelt vom Sport und seinen manchmal verkannten Verbindungen zur Landwirtschaft. Es werden Themen wie In- und Outdoorsport, traditionelle Bauernwettkämpfe (Schwingen), aktuelle Sportarten (Judo), persönliche Entwicklung und Bräuche von hier und anderswo, die Tiere mit einbeziehen, aufgegriffen. Dieses Magazin ist bei folgender Adresse erhältlich: Landwirtschaftlicher Informationsdienst LID, Weststrasse 10, 3006 Bern, Tel.: 031 359 59 77, Fax: 031 359 59 79, E-Mail: info@lid.ch

Die Wägsten und die Besten des Landes. Film von Matthias von Gunten, Schweiz, 2003.

Sumo

Erläuternde Broschüre, die vom japanischen *Sumo-Verband* (JSA) herausgegeben wird und während der Ausstellungsdauer von „An den Wurzeln des Sports“ in der Bibliothek des IOK erhältlich ist.

Wushu

Website des Internationalen Wushu-Verbands (auf Englisch)
www.iwuf.org

Kourach

Website der Internationalen Kurasch-Vereinigung (auf Englisch, Französisch und Russisch)
www.kurash-ika.org

Tauziehen

Website des Internationalen Tauzieh-Verbands (auf Englisch)
www.tugofwar-twif.org

Kultur

M. Lamprecht, Hanspeter Stamm: **Sport zwischen Kultur, Kult und Kommerz**. Seismo, Zürich 2002.

M. Fanizadeh, G. Hödl, W. Manzenreiter (Hrsg.): **Global players – Kultur, Ökonomie und Politik des Fußballs**. Brandes& Apples/Südwind, Frankfurt 2002.

<http://www.globaleducation.ch>

Die Stiftung Bildung und Entwicklung ist die nationale Fachstelle für Globales Lernen. Sie bietet Kurse für die Aus-/Weiterbildung der Lehrerschaft und über 900 Unterrichtsmaterialien, u.a. auch zu Sport (siehe Rubrik Materialien).

Die mit einem * versehenen Dokumente können bei folgender Adresse bezogen werden:

Stiftung Bildung und Entwicklung

Monbijoustrasse 31

CH-3001 Bern

Telefon: +41 (0)31 389 20 21

Fax: +41 (0)31 389 20 29

verkauf@globaleducation.ch

Impressum

Herausgeber: **Olympisches Museum und Stiftung Bildung und Entwicklung**

Autorinnen: **Myriam Bouverat, Anne Chevalley**

Übersetzung: **Cornelia Heimgartner, Judith Schwegler**

Grafische Gestaltung: **Fiona Prezioso**

Druck: **IOK**

Bildnachweis:

IOK, R. Juilliart, J.-P. Maeder, M. King, G. Locatelli, T. Kishimoto, H. Sugimoto, W. Abe, Sammlungen des Olympischen Museums, H. Tobler, A. Chevalley, T. Kishimoto, J. Donatsch, T. Mifune, Y. Nagaya, J.-J. Strahm, B. Torres, M. Drakopoulou, C. Jenny, S. Tanaka, C. Nicholson, M. Bouverat.

Getty Images / IOK, S. Munday

Internationaler Kurasch-Verband

Diese Broschüre ist auch auf Französisch und Englisch erhältlich.

© IOK, Olympisches Museum / SBE 2005