

OLYMPIA RUFT: MACH MIT!

Paris 2024

Unterrichtsmaterialien Sekundarstufe





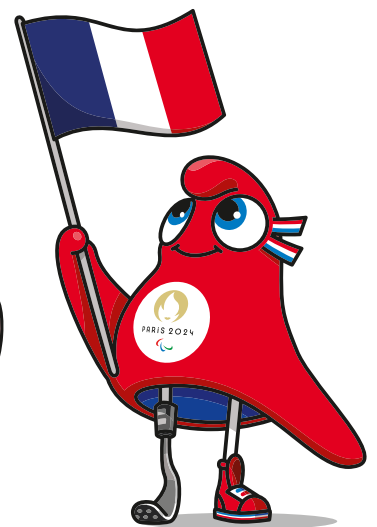
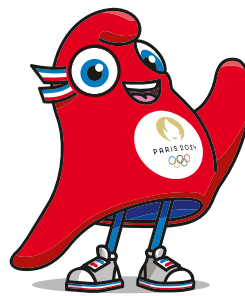
UNTERRICHTSMATERIALIEN „OLYMPIA RUFT: MACH MIT!“

- Alle Unterrichtsmaterialien Paris 2024 kostenfrei downloadbar
- Außerdem: Alle bereits veröffentlichten Materialien seit 2014 sowie die Standardwerke „Basiswissen Olympische Spiele“ und die „Arbeitsmaterialien für Kitas“ kostenfrei abrufbar

Primarstufe



Sekundarstufe



OLYMPIA RUFT: MACH MIT!

Paris 2024

Unterrichtsmaterialien Sekundarstufe



Impressum

Gesamtverantwortung:

Dr. Gerald Fritz

Konzeption/Redaktion:

Peter Fegers

Verena Henn

Anna Hofman

Angela Klemens

Jule Kowik

Henning Kunkel

Arbeitsmaterialien:

Daniel Matthias Barbist

Carolin Birke

Dr. Hans-Jürgen Burger

Annett Chojnacki-Bennemann/DBS

Birgit Dittmar

Anna-Katharina Fabian/DBS

Sofian Hardt

Eli Hirsch

Lisa Kniebeler/NADA

Karolina Lang

Dr. Michael Lippstreu/DWV

Katharina Negele

Franziska Plank

Heidrun Printz

Konrad Reuß/NADA

Dr. Helena Rudi

Leonie Schauer

Anthony Schwarz/NADA

Friederike Sowislo/DSSS

Ulrike Templin/DSSS

Dr. Ben Weinberg/ZMS

Patrick Wiesner

Fotos:

DOA-Archiv

DOSB-Archiv

Greg Martin/IOC (Rückseite)

Die weiteren Bildquellen, die der DOA für die Publikation zur Verfügung gestellt wurden, werden unter Angabe des Copyright-Symbols © namentlich auf den entsprechenden Seiten aufgeführt.

Videos:

CGTN

Deutscher Olympischer Sportbund

Deutscher Tanzsportverband

France 24

Andy Haug

Niklas Kaul

Thomas Kirton

NBC/The Tonight Show

Starring Jimmy Fallon

Denise Schindler

Sud Ouest/Paris 2024

Team Deutschland

Terra X/MrWissen2Go Geschichte

ZDF/Thomas Walde

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

Illustrationen/Grafiken:

INKA Medialine GmbH

Paris 2024 (u. a. Cover, Phryges)

Hallenaufbauten:

Lühr, H. & Metzsch, L. (2023).

3D Turnhalle. Der neue Hallenplaner.

Online unter: www.vlamingo.de/3d-turnhalle-hallenplaner

Lektorat:

Martina Kurz

Umschlag/Layout:

INKA Medialine GmbH

Druck:

SAXOPRINT GmbH

Herausgeber:

Deutsche Olympische Akademie

Willi Daume e.V. (DOA)

Otto-Fleck-Schneise 12

60528 Frankfurt am Main

www.doa-info.de

Copyright

© Deutsche Olympische Akademie (DOA), Mai 2024, Frankfurt am Main

Alle Rechte vorbehalten. Ohne ausdrückliche Genehmigung der DOA ist es nicht gestattet, die Unterrichtsmaterialien „Olympia ruft: Mach mit!“ Paris 2024 für gewerbliche Zwecke ganz oder teilweise auf foto-, drucktechnischem oder digitalem Weg zu vervielfältigen. Gerne dürfen die Arbeitsmaterialien für den Einsatz in Schulen und weiteren Bildungseinrichtungen kopiert werden.

Redaktionsschluss: Mai 2024

Gefördert von:



OLYMPIC
SOLIDARITY

Danke für die Unterstützung:

Team Deutschland

Kim Bui, Leon Glatzer, Florian Graul, Andy Haug, Niklas Kaul, Eileen Kühne, Tina Li, Malaika Mihambo, Pauline Nettesheim, Dennis Schröder, Thomas Stark, Lisa Unruh, Jessica von Bredow-Werndl, Sarah Voss, Florian Wellbrock

Team Deutschland Paralympics

Mareike Miller, Boris Nicolai, Léon Schäfer, Denise Schindler

INHALT

Vorwort	4
„Olympia ruft: Mach mit!“ – Die Unterrichtsmaterialien der Deutschen Olympischen Akademie.....	5
Gastgeberland Frankreich und Olympiastadt Paris	8
Olympische Erziehung in der Schule	9
Olympia in der Schule – Was ist erlaubt, was nicht?.....	12
Hinweise zur Nutzung des Heftes	13

Themenfelder

Make the Olympics great again! Spiele in Europa als Chance?	14
Les Jeux Olympiques Paris 2024 – il y en a pour tout le monde!.....	18
Listen to learn: the Paris 2024 Games – this time totally different!	26
Paris, Paris, Parkour	30
My style is different because I’m different!	36
Breaking Moves.....	40
Wer bin ich?	46
Wellenreiten und die Auftriebskraft.....	50
Sicheres Schwimmen für alle!	54
DSSS und UNSS – zwei Institutionen für den Schulsport	61
Dopingprävention – fair und sauber.....	65

VORWORT



Prof. Dr. Gudrun Doll-Teppe

u. a. Vorsitzende der Deutschen Olympischen Akademie, Ehrenpräsidentin des International Council of Sport Science and Physical Education (ICSSPE)

Die Olympischen und Paralympischen Spiele in Paris 2024 werden zukunftsweisend sein: Die nachhaltigsten Spiele aller Zeiten möchte die französische Hauptstadt ausrichten – sozial, ökologisch und ökonomisch.

Bereits die Olympischen Spiele 1900 in Paris hatten einen Meilenstein dargestellt, als erstmals Frauen an Wettkämpfen teilnehmen durften. Nun, 124 Jahre später, werden zum ersten Mal gleich viele Athletinnen und Athleten an den Start gehen. Außerdem finden die Olympischen und Paralympischen Spiele mit demselben Logo statt und stellen unter dem Motto „Games Wide Open“ das Thema Inklusion noch stärker als bisher in den Mittelpunkt. Mit einem halb so großen ökologischen Fußabdruck wie bei früheren Austragungen verbindet Paris darüber hinaus die Olympische Idee mit einer umweltbewussten Verantwortung. Damit lassen die Spiele Hoffnung auf eine klimafreundliche Zukunft von Sportgroßveranstaltungen schöpfen.

Nach dem Ende der Covid-19-Pandemie freuen wir uns sehr, dass spannende Wettkämpfe und großartige Leistungen wieder frenetisch vor vollen Rängen gefeiert werden können. Indes ist ein friedliches Zusammenkommen von Menschen aus allen Kontinenten zentrales Merkmal der Olympischen und Paralympischen Spiele: In Zeiten geopolitischer und kriegerischer Konflikte sendet die sportliche Völkerverständigung ein eindrucksvolles Signal in die Welt.

Als Deutsche Olympische Akademie möchten wir Schüler*innen diese Aspekte der Olympischen Erziehung mit unseren Unterrichtsmaterialien nahebringen. Unsere Kapitel bieten fächer- und stufenübergreifende Anregungen, um den Austausch über die Spiele und ihre Werte in Schulen zu fördern. Ganz im Sinne der Nachhaltigkeit entwickeln wir inklusive und zeitlose Materialien, die über Paris 2024 hinaus genutzt werden können.

Wir hoffen, Ihnen mit unserer Aufgabensammlung auch in diesem Jahr den Zugang zur Olympischen und Paralympischen Idee zu erleichtern und wünschen Ihnen und Ihren Schüler*innen viel Freude mit den Unterrichtsmaterialien. Denn: „Olympia ruft: Mach mit!“

Gudrun Doll-Teppe

„OLYMPIA RUFT: MACH MIT!“

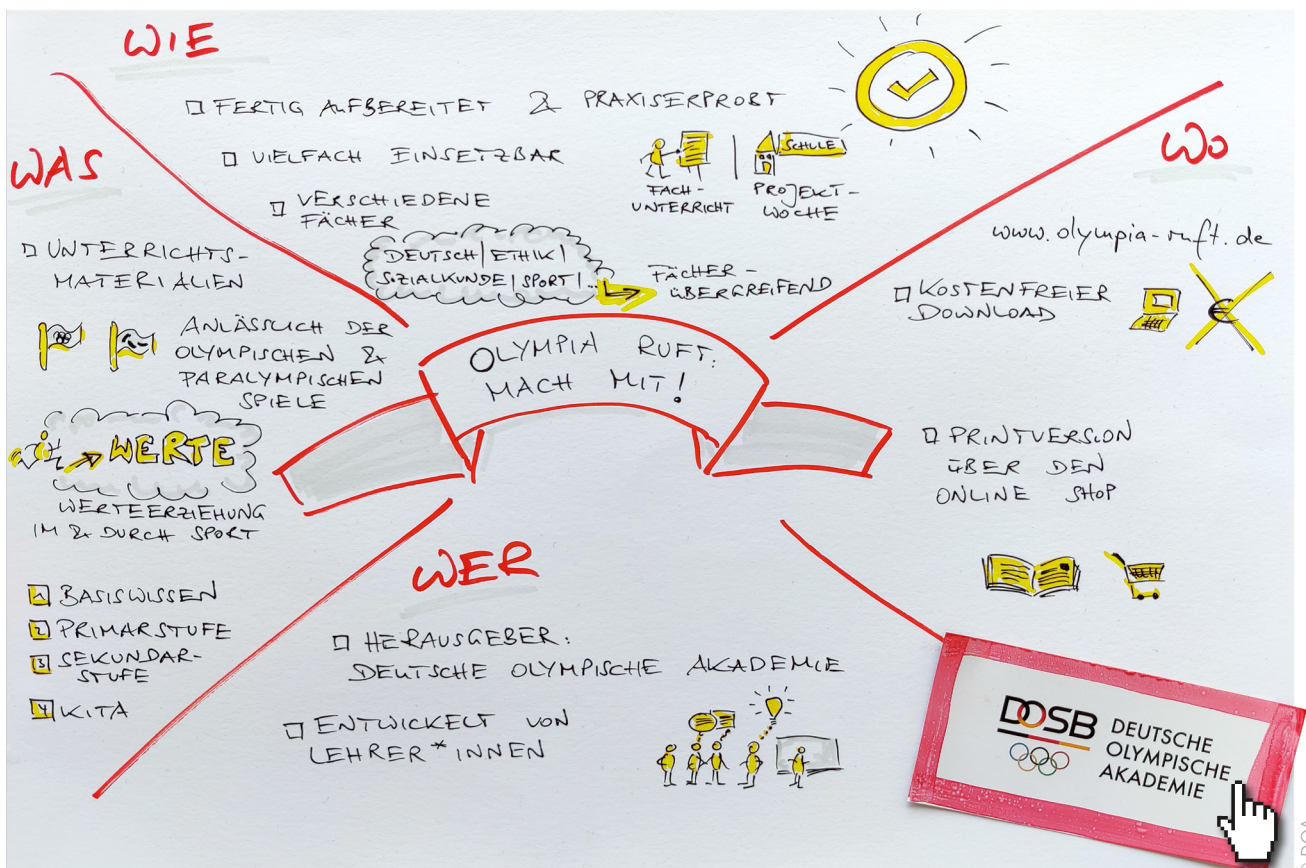
Die Unterrichtsmaterialien der Deutschen Olympischen Akademie

Wert(e)-volle Unterrichtsmaterialien

Die Olympische Idee bietet großes Potenzial, durch die ihr zugrunde liegenden Werte moralisches Verhalten im Sport und darüber hinaus zu fördern. Dabei ist es wichtig, auch die Schattenseiten zu berücksichtigen, denn Transparenz und Glaubwürdigkeit spielen in diesem Kontext eine eminente Rolle. Eine konstruktiv-kritische Auseinandersetzung mit der Olympischen Bewegung, ihrem Umgang mit autokratischen Staaten oder ihrer nachhaltigen Verantwortung ist daher unerlässlich.

Diesen Ansatz greift die Deutsche Olympische Akademie (DOA) mit ihren Unterrichtsmaterialien „Olympia ruft: Mach mit!“ auf – nicht nur für den Schulsport, sondern fächerübergreifend.

Durch die breite Akzeptanz und verbindende Natur des Sports können wertebasierte Lerninhalte lebensnah ins Klassenzimmer gebracht werden. In enger Kooperation werden die Materialien von Lehrpersonen mit ausgewiesener Expertise entwickelt und empirisch getestet.



Sketchnotes der Unterrichtsmaterialien „Olympia ruft: Mach mit!“

Die Inhalte im Überblick

Die Materialien für die Sekundarstufe bilden ein besonders breites Themenspektrum ab. Mit Anregungen zu Breaking, sicherem Schwimmen für alle und einem inklusiven Parkour ist der Bereich der Sportpraxis vielfältig vertreten. Die innovativen Unterrichtseinheiten fördern zugleich die Kreativität der Schüler*innen.

Eine Pro-und-Kontra-Diskussion ermöglicht eine breit gefächerte Auseinandersetzung mit aktuellen Herausforderungen der Olympischen Bewegung. Das Hör-Sehverstehen zu Olympics und Paralympics wird auf Englisch und Französisch geschult, eine Mathe-Übung verknüpft zudem Verschlüsselungsmethoden mit Logik und Athlet*innen.

Beiträge von Kooperationspartnern wie der Nationalen Anti-Doping Agentur (NADA), der Deutschen Schulsportstiftung (DSSS), dem Deutschen Wellenreitverband (DWV) und dem Zentrum für Menschenrechte und Sport (ZMS) stellen deren Inhalte gesondert in den Mittelpunkt.

Team Deutschland und Team Deutschland Paralympics

Die deutschen Athlet*innen von Team D und Team D Paralympics wirken stärker denn je bei den Unterrichtsmaterialien „Olympia ruft: Mach mit!“ mit. Denn durch die Unterstützung „unserer“ Profis bekommen Kinder und Jugendliche Einblicke in die Welt des Spitzensports – sowohl im olympischen als auch im paralympischen Bereich.

An dieser Stelle möchten wir uns herzlich bedanken bei:

Team Deutschland

Kim Bui, Leon Glatzer, Florian Graul, Andy Haug, Niklas Kaul, Eileen Kühne, Tina Li, Malaika Mihambo, Pauline Nettesheim, Dennis Schröder, Thomas Stark, Lisa Unruh, Jessica von Bredow-Werndt, Sarah Voss und Florian Wellbrock

Team Deutschland Paralympics

Mareike Miller, Boris Nicolai, Léon Schäfer, Denise Schindler



© DOA/Kai Peters

Breaking war einer der Aktionsstände beim Olympic Day 2023 in Köln

Auftrag und Schulangebote der Deutschen Olympischen Akademie

Die Deutsche Olympische Akademie Willi Daume e.V. (DOA) wurde im Jahr 2007 gegründet und führt seitdem Maßnahmen und Projekte der Olympischen Erziehung durch. Doch warum ist die Olympische Erziehung eine ihrer Kernaufgaben?

Laut Charta des Internationalen Olympischen Komitees (IOC) ist jedes Nationale Olympische Komitee (NOC) verpflichtet, sich für die Prinzipien und Werte des Olympismus im eigenen Land einzusetzen. Diesen Auftrag hat der Deutsche Olympische Sportbund (DOSB) der DOA übertragen.

Die Unterrichtsmaterialien der DOA sind dabei eine wichtige Säule der Bildungsarbeit. Die Reihe „Olympia ruft: Mach mit!“ besteht aus dem [Basiswissen Olympische Spiele](#), den [Arbeitsmaterialien für Kindertagesstätten](#) sowie den Unterrichtsmaterialien für die Primar- und Sekundarstufe. Letztere werden bereits seit 1988 zu den Olympischen (und Paralympischen) Spielen veröffentlicht und bieten Aufgaben zum Gastgeberland, der Kultur, den olympischen (und paralympischen) Sportarten sowie gesellschaftspolitischen Fragen. Die Materialien können kostenlos abgerufen werden unter: www.olympia-ruft.de

Daneben bietet die Akademie insbesondere im schulischen Bereich weitere Angebote: In Fortbildungen werden die Ansätze Olympischer Erziehung an Lehrkräfte vermittelt – sowohl auf dem Gelände der Internationalen Olympischen Akademie (IOA) in Olympia/Griechenland als auch in Deutschland mit der NADA. Einen erlebnisorientierten Zugang bietet der Olympic Day: Kinder und Jugendliche können Sportarten praktisch ausprobieren und sich mit Themen wie gesunder Ernährung oder Dopingprävention auseinandersetzen.

Weitere Informationen finden sich auf der Website: www.doa-info.de

Bildungspotenziale der Olympischen Idee

Für eine tiefer gehende Auseinandersetzung mit olympischen Fragestellungen möchten wir abschließend unseren Sammelband „Bildungspotenziale der Olympischen Idee“ hervorheben. Ziel der Publi-



kation ist es, verschiedene Aspekte der olympischen Wirklichkeit in den Blick zu nehmen und Texte zu richtungsweisenden olympischen (und paralympischen) Themen zu präsentieren.

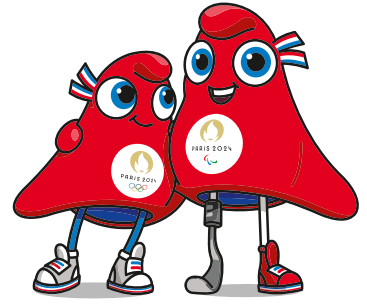
Mit einer Mischung von wissenschaftlichen und praxisorientierten Beiträgen sowie persönlichen Einblicken von Aktiven werden Denkanstöße für unterschiedliche Zielgruppen angeboten. Aufgrund ihrer Komplexität eignen sich die Texte v.a. für die Oberstufe und können als Hintergrundwissen herangezogen werden.

Der Sammelband ist als Open-Access-Dokument und als gedruckte Ausgabe erhältlich unter:

[Bildungspotenziale der Olympischen Idee](#)



GASTGEBERLAND FRANKREICH UND OLYMPIASTADT PARIS



Am 26. Juli 2024 beginnen die XXXIII. (33.) Olympischen Spiele in Paris. Bereits zum dritten Mal – genau 100 Jahre nach ihrem zweiten Besuch – sind sie in der französischen Hauptstadt zu Gast. Somit weist Frankreich einerseits eine lange olympische Historie auf, andererseits wird Paris 2024 als große Chance für die Zukunft der Olympischen Bewegung gesehen.

Das größte Zeichen setzt das Pariser Organisationskomitee mit seinen Nachhaltigkeitszielen. Im Vergleich zu früheren Ausgaben soll der ökologi-

sche Fußabdruck der Spiele mindestens halbiert werden, indem u.a. nur fünf Prozent der Austragungsorte neu gebaut werden.

Auch die Eröffnungszeremonie wird in nie dagewesenen Sphären gedacht: Erstmals findet sie außerhalb eines Stadions statt. Die mehr als 10.500 Athlet*innen werden auf Booten über die Seine geleitet. Mit hunderten Zuschauer*innen entlang des Ufers feiern sie den Beginn der Olympischen Spiele im Herzen der Metropole.

Unter dem Motto „Games Wide Open“ sollen die Spiele darüber hinaus bedeutende Fortschritte für die Gleichberechtigung erzielen. Nachdem bei den Olympischen Spielen 1900 in Paris erstmals Frauen an einzelnen Wettkämpfen teilnehmen durften, werden 124 Jahre später erstmals gleich viele Athletinnen und Athleten an den Start gehen. Unterstützt werden sie von den offiziellen Maskottchen: den Phryges, die – angelehnt an die traditionellen phrygischen Mützen – die allegorischen Figuren der Französischen Republik und Freiheit symbolisieren.

Pierre de Coubertin, Gründer des Internationalen Olympischen Komitees, wäre als gebürtiger Pariser vermutlich stolz auf seine Heimatstadt. Mit der innovativen Eröffnungsfeier sowie der Vision von ökologischer Nachhaltigkeit und Gleichberechtigung vertritt das Gastgeberland die Olympische Idee in höchstem Maße: Eine friedliche Zusammenführung von Menschen über kulturelle und geografische Grenzen hinweg. Für eine bessere Welt.

Weiterführende Literatur über das Gastgeberland, die Olympischen und Paralympischen Spiele sind unter folgendem QR-Code zu finden:





OLYMPISCHE ERZIEHUNG IN DER SCHULE

Autorinnen: Anna Hofman, Margit Lerner, Prof. Dr. Stefanie Pietsch

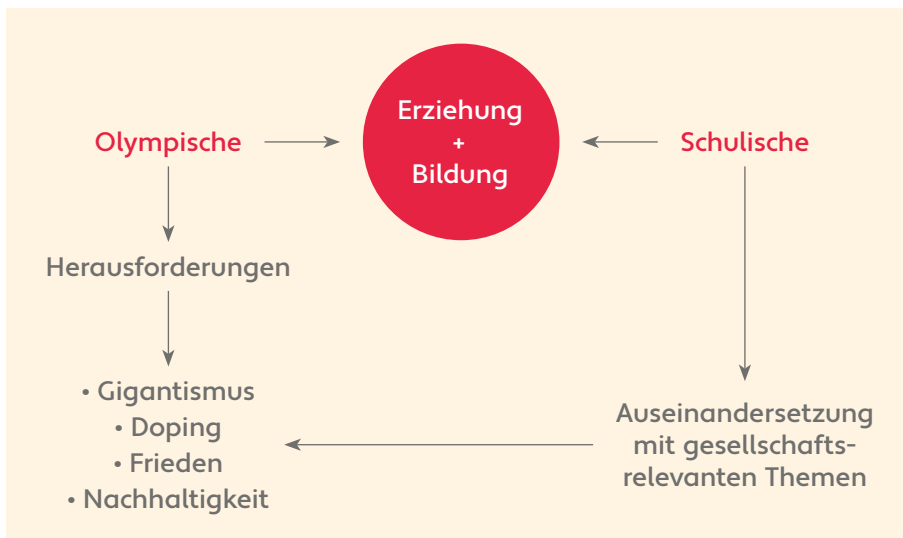
Was ist Olympische Erziehung?

Olympische Spiele und olympischer Sport üben aufgrund ihrer weltumfassenden Bekanntheit einen nicht zu unterschätzenden Einfluss auf die Einstellungen und Handlungen vieler Personen aus. Aber sind die Olympischen Spiele bei einer realistischen Betrachtung der olympischen Wirklichkeit tatsächlich dafür geeignet, Kindern und Jugendlichen bestimmte Werte nahezubringen und zu vermitteln? Eine berechtigte Frage, die einen Erziehenden durchaus in ein Dilemma stürzen kann, da die in der Regel auf positiven Beispielen basierende pädagogische Wertevermittlung hier auf ein abweichendes und ambivalentes Erfahrungswissen trifft. Ist die Schule also überhaupt der richtige Ort für das Thema „Olympische und Paralympische Spiele“? Um diese Frage beantworten zu können, ist es wichtig, sich mit den Anfängen der Olympischen Spiele der Neuzeit auseinanderzusetzen.

Der Begründer der Olympischen Spiele der Neuzeit, Pierre de Coubertin, wollte mit den Spielen die ganzheitliche Bildung, die Bildung von Körper und Geist fördern. Seine Idee der Olympischen Spiele war, dass die „Jugend der Welt“ sich alle vier Jahre trifft und in einem friedlichen und fai-

ren Wettkampf die eigene Leistung misst. Die Teilnehmenden sollten sich während der Spiele besser kennenlernen und verständigen (eine Förderung der Persönlichkeits- und Verhaltensbereiche). In der Zeit zwischen den Olympischen Spielen (also während einer Olympiade) galt es, zu üben und zu trainieren. Für Coubertin war die Erziehung im und durch Sport, also quasi die Vermittlung von Werten mit Hilfe des Sports, das zentrale Element seiner Olympischen Idee. Diese „Olympische Erziehung“ sollte eine allgemeine und allen zugängliche sportliche Erziehung mit dem hochgesteckten Ziel einer weltweiten Realisierung pädagogischer und humanitärer Ziele sein. Eine zeitgemäße und moderne Olympische Sporterziehung, die sich an den olympischen Werten orientiert, beinhaltet damit sowohl das grundlegende Prinzip des Übens und Trainierens – also der Arbeit an der kontinuierlichen Verbesserung der sportlichen Leistungsfähigkeit unabhängig von der Könnens- und Leistungsebene – als auch die Vermittlung von Prinzipien wie Fairness, sozialem Lernen und Gesundheitserziehung.

Dabei muss Olympische Erziehung einem Prozess ständiger Weiterentwicklung unterliegen, ihre Werte und Ziele müssen aufgrund der sich beständig



ändernden Voraussetzungen sowie den positiven und negativen Aspekten der Olympischen Spiele stets neu diskutiert und angepasst werden.

Bei genauerer Betrachtung bietet gerade diese Ambivalenz eine hervorragende Möglichkeit zur Auseinandersetzung mit Wertvorstellungen und Normen in einem realistischen und dennoch motivierenden und interessanten Umfeld. Anhand der Vorbildwirkung bekannter Sportler*innen können wichtige und grundlegende Werte, wie der faire Umgang mit gegnerischen Teams, vermittelt werden. Demgegenüber können aber auch Regelübertretungen oder unfaires Verhalten von Sportler*innen angesprochen werden.


Was ist uns wichtig bei der Umsetzung?

Olympische Erziehung in der Schule kann mit einer umfangreichen Kompetenzentwicklung der Schüler*innen einhergehen. Das unmittelbare Erleben von Aspekten wie Kooperation oder Fair Play im aktiven Sporttreiben ermöglicht vor allem durch eine langfristige Auseinandersetzung mit sportlichen Herausforderungen und der Arbeit am eigenen sportlichen Können eine besondere Intensität und Tiefe in Bezug auf die Entwicklung eines grundlegenden Werteverständnisses. Durch die Ausübung von Sport können spezifische Erfahrungen und Erlebnisse „am eigenen Leib“ gesammelt werden. Somit können motorische, soziale, mora-



© Freepik/brandify + rawpixel.com

lische, kognitive und emotionale Wirkungsbereiche, wie das Erlernen und Anwenden von Regeln und fairem Handeln auf spielerische Art und Weise erlebt und vertieft werden.

Werteerziehung ist grundsätzlich als Prozess zu verstehen. Werte sollen nicht nur abstrakt behandelt, sondern auch in den Alltag integriert und gelebt werden. Ein Weg, dies umzusetzen, ist im Kapitel  **My style is different because I'm different!** zu finden.

Fächerübergreifender Unterricht

Olympische Erziehung ist mehr als „nur“ Sport. Um die vielfältigen Ansätze einzubringen, kommen nahezu alle Schulfächer in Betracht. Neben Sport bieten sich besonders die Fächer Deutsch, Fremdsprachen, Geschichte, Kunst, Mathematik, Philosophie und Sozialwissenschaften an. Je mehr Fächer miteinander verzahnt werden, desto intensiver und ganzheitlicher wird das Eindringen in die Olympische Erziehung.

Die Olympischen und Paralympischen Spiele und das Miteinander im sportlichen Sinne eignen sich besonders als Rahmenthema für fächerübergreifendes Arbeiten bis hin zu einer „olympischen Projektwoche“ für alle Fächer und Schüler*innen einer Jahrgangsstufe oder der gesamten Schule. Doch auch ohne fächerübergreifende Aktivitäten stellen die Olympischen und Paralympischen Spiele eine thematische Belebung und Bereicherung des Unterrichts dar.

Schule öffnet sich

Werteerziehung kann grundsätzlich nur in Kooperation mit den Eltern gelingen. Eltern hegen häufig Vorurteile gegen die Olympischen Spiele und deren politische und kommerzielle Verstrickungen. Deshalb gilt: Transparenz im Tun, die negativen Aspekte sehen und dennoch die positiven Kerngedanken herausstellen. Nur so können die Eltern als Partner*innen einer Olympischen Bildung gewonnen werden.

OLYMPIA IN DER SCHULE

Was ist erlaubt, was nicht?

Schutz des olympischen Emblems und der olympischen Begriffe vor kommerzieller Ausnutzung

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

Als Nationales Olympisches Komitee hat der Deutsche Olympische Sportbund (DOSB) das ausschließliche Recht, das olympische Emblem und die olympischen Begriffe sowie ähnliche Kennzeichnungen geschäftlich in dem im Olympiaschutzgesetz genannten Umfang zu verwenden und verwerten.

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

Kein Verwendungsverbot für rein gemeinnützige Projekte

Der besondere Schutz der olympischen Symbole bezweckt allerdings nicht, dass ideelle und schulische Projekte, die rein gemeinnützig organisiert werden und die Olympische Idee und Erziehung fördern, be- oder verhindert werden.

Im Gegenteil: Die Olympischen Spiele und der olympische Gedanke sollen Anreiz und Vorbild für eine sportliche Betätigung von Schüler*innen sein. Gerne sollen gemeinnützige Aktionen und

Veranstaltungen – z.B. die sportliche Ausrichtung einer olympischen Projektwoche oder die inhaltliche Einbindung der Olympischen Spiele in den Schulunterricht oder das Vereinsleben – auch über die olympische Symbolik eine Nähe zur Olympischen Bewegung erhalten. Um Verstöße gegen das Olympiaschutzgesetz oder Schutzrechte des IOC bzw. des DOSB zu vermeiden, sind v.a. folgende Spielregeln zu beachten:

1. Es dürfen keine Sponsoren eingebunden werden, die sich in unzulässiger Weise in die Nähe von Olympischen Spielen rücken könnten.
2. Es darf kein wirtschaftlicher Zweck verfolgt werden, indem z.B. Eintrittskarten und Merchandise verkauft oder Startgebühren für die Veranstaltung erhoben werden.

Werden diese Anforderungen beachtet, steht der Umsetzung nichts im Wege. Insbesondere besteht in diesem Fall keine Pflicht zur Anmeldung und Einholung einer Genehmigung beim DOSB. Allerdings wird empfohlen, das geplante Projekt durch den DOSB prüfen zu lassen, um Gewissheit über dessen Zulässigkeit zu haben.

Bei Rückfragen wenden Sie sich bitte per E-Mail an brandm@dsm-olympia.de.

Der DOSB begrüßt gemeinnützige olympische Initiativen und wünscht bei deren Umsetzung viel Erfolg.

HINWEISE ZUR NUTZUNG DES HEFTES






Die Struktur der Unterrichtsmaterialien „Olympia ruft: Mach mit!“ für die Sekundarstufe soll die Inhalte leicht zugänglich und nutzbar machen. Daher wurde die Trennung zwischen einem inhaltlichen Überblick für die Lehrpersonen und den weiterführenden Arbeitsmaterialien beibehalten.

Die Hinweise für Lehrkräfte, die in gedruckter und digitaler Form angeboten werden, bieten eine Übersicht über Inhalte und Aufbau des Gesamtkapitels, den zeitlichen Umfang der Einheiten oder weiterführende didaktische Überlegungen. Links zu den Materialien, Websites und Quellen sind über QR-Codes direkt zugänglich.

Nach dem Überblick werden die einzelnen Themen in kurzer Form erläutert, um den Lehrkräften ihren Einsatz im Unterricht zu erleichtern. Am Ende eines jeden Themas werden die dazugehörigen Arbeitsmaterialien aufgeführt, die wiederum nur online verfügbar sind. An den entsprechenden Stellen verweisen Symbole auf das dazugehörige Material, das für eine Übung oder Aufgabe benötigt wird.

Diese Arbeitsmaterialien beinhalten Pläne für Aufbau und Organisation der Unterrichtseinheit(en) sowie ausgearbeitete Arbeitsblätter. Wenn Online-Quellen benötigt werden, um die Aufgaben zu bearbeiten, werden diese über QR-Codes angeboten – somit können die Materialien leicht ausgedruckt werden.

Folgende Icons sollen die Übersichtlichkeit in den Hinweisen für Lehrkräfte und Arbeitsmaterialien verbessern:

	Zeitaufwand
	Themen
	Didaktische Hinweise
	Arbeitsmaterial
	Material
	Weblinks
	Aufgabe

MAKE THE OLYMPICS GREAT AGAIN! SPIELE IN EUROPA ALS CHANCE?

Daniel Matthias Barbist

Die Olympische Bewegung hat an Vertrauen verloren. Können die Spiele in Paris 2024 dazu beitragen, der Olympischen Idee wieder strahlenden Glanz zu verleihen? Dies wird wahlweise im Rahmen einer Pro-und-Kontra-Diskussion oder Talkshow erörtert.

Sekundarstufe I und II
(Klasse 10–13)

Unterrichtsfächer:
Deutsch, Gemeinschaftskunde,
Geschichte, Politik



Zeitaufwand

Die Unterrichtseinheit umfasst eine Doppelstunde.



Themen (detaillierte Erläuterung am Kapitelende)

1

Einstieg [1 UE]

2

Vorbereitung, Durchführung und Auswertung [1,5 UE]



Didaktische Hinweise

Die französische Hauptstadt Paris wird nach 1900 und 1924 zum dritten Mal Gastgeber Olympischer Spiele sein.

In den letzten Jahren war die Olympische Bewegung starker Kritik ausgesetzt: Dopingskandale, sinkendes Interesse von Menschen aus vorwiegend westlichen Demokratien, Olympische Spiele in ihren Städten austragen zu wollen, oder die Vergabe an Staaten wie Russland oder China, die nicht als Vorreiter von Menschenrechten bekannt sind. Auch die mangelnde Nachhaltigkeit Olympischer Spiele wird häufig beklagt, die z. B. in Athen 2004 und Rio 2016 leere und nicht mehr genutzte Sportstätten hinterlassen haben – sogenannte „weiße Elefanten“.

Das Pariser Organisationskomitee präsentiert sich bewusst als Gegenentwurf bisheriger Spiele, was der Slogan „Games wide open“ zum Ausdruck bringt. Nachhaltiger, inklusiver, günstiger als bisher soll das Sommerspektakel 2024 werden.

Doch trägt Paris 2024 wirklich dazu bei, das angekratzte Image Olympischer Spiele aufzuwerten und verloren gegangenes Vertrauen in die Olympische Bewegung zurückzugewinnen?

Sind Olympische Spiele im Heimatland Pierre de Coubertins eine echte Chance für die Olympische Bewegung?

Wird die Vision der „Spiele für alle“ („jeux pour tous“) Wirklichkeit oder profitieren nur wenige von den Spielen 2024?

Diese Fragen werden im Rahmen der vorliegenden Doppelstunde multiperspektiv diskutiert.



© Paris 2024



Arbeitsmaterial (abrufbar über den QR-Code am Tabellenende)

M1	Einstieg
M2	Anleitung
M3	Materialpool
M4	Erwartungshorizonte



Quellen und
weiterführende Links



THEMA 1

EINSTIEG

Der Stundeneinstieg erfolgt anhand konträrer Impulse, die aus kurzen Schlagzeilen und Postings bestehen. Es werden zunächst die wesentlichen Aspekte herausgearbeitet, verglichen und die Leitfrage der Doppelstunde formuliert: „Make the Olympics great again! Spiele in Europa als Chance?“

Um Unterrichtszeit zu sparen, kann das Arbeitsblatt als vorbereitende Hausaufgabe gegeben werden. Die Ergebnisse werden zum Stundenbeginn besprochen und die Leitfrage formuliert.

Im Anschluss wird ein erstes Stimmungsbild der Klasse erhoben. Dies erfolgt

- anhand einer Punktabfrage auf einem Plakat, das an der Tafel befestigt wird und die Leitfrage optisch in den Fokus rückt,

- durch ein Positionieren der Lernenden in zwei Ecken des Klassenzimmers, an denen Schilder mit „Ja/Nein“ fixiert wurden,
- durch eine Positionslinie (Chance auf genauere Differenzierung der ersten Meinungen)
- oder durch eine klassische Abstimmung per Handzeichen.

Das Ergebnis der Abstimmung wird gemeinsam ausgewertet, ohne es ausführlich im Plenum zu diskutieren. Es sollte darauf verwiesen werden, dass diese Abstimmung am Ende der Stunde erneut wiederholt werden wird. Auch ist zu vermuten, dass sich ein Großteil der Erstmeinungen im positiven Spektrum bewegen wird. Interessant wird sein, ob sich das Stimmungsbild nach der Durchführung der Debatte ändern wird und – falls ja – aus welchen Gründen.



THEMA 2

VORBEREITUNG, DURCHFÜHRUNG UND AUSWERTUNG

Die Diskussion kann auf zwei unterschiedliche Weisen geführt werden:

- 1 Eine klassische Pro-und-Kontra-Diskussion, in der die genannte Leitfrage erörtert wird.
- 2 Eine inszenierte Talkshow, um zusätzlich mehr Schüleraktivität zu generieren.

Variante 1: Pro-und-Kontra-Diskussion

Die methodische Vorbereitung der Diskussion erfolgt mithilfe eines Ablaufplans, der das Vorgehen und die inhaltlichen Erwartungen transparent darstellt. Anschließend wird die Klasse in eine „Pro“- und „Kontra“-Hälfte geteilt, die erneut halbiert wird (je zwei Pro- und Kontragruppen). In arbeitsteiliger Gruppenarbeit werden Argu-

mente gesammelt, welche die jeweilige Position stützen. Jede Gruppe notiert ihre Argumente auf einer Folie bzw. einem Ergebnisblatt. Dieses dient den Teilnehmenden der Debatte als Stütze und im weiteren Verlauf dem Plenum als Rekapitulation der wesentlichen Argumente.

Nach ca. 25 Minuten gleichen beide Gruppen derselben Position ihre Argumente ab und erstellen eine Gesamtliste an Argumenten. Für die Endredaktion und Formulierung eines kurzen Eingangsstatements sind zehn Minuten zu veranschlagen. Für eine fundierte Vorbereitung (inklusive Einstieg) ist die erste Unterrichtsstunde einzuplanen, sodass die eigentliche Diskussion und deren Auswertung in der zweiten Stunde erfolgen können.

Für die Erarbeitung und/oder eine ergänzende Recherche sind ein Internetzugang und Drucker hilfreich. Es empfiehlt sich, diese Stunde im Computerraum der Schule durchzuführen oder – falls vorhanden – mit Tablets zu arbeiten.

Eine Person, die moderieren wird und sich mit der Rollenkarte M2 während der Erarbeitungsphase vorbereiten konnte, sowie zwei Personen der Pro- und Kontraseite nehmen ihre Plätze ein. Ein freier Stuhl wird für die Publikumsrunde dazugestellt.

Vor Start der Diskussion werden die Zuschauenden darauf hingewiesen, dass sie nun neutrale Beobachtende sind und die Eindrücke auf sich wirken lassen sollen. Auf diese Weise wird eine notwendige Rollendistanzierung erzeugt.

Die moderierende Person begrüßt anschließend das Publikum und eröffnet das Streitgespräch. Der genaue Ablauf der Pro-und-Kontra-Diskussion ist dem Ablaufplan zu entnehmen, der an die Klasse ausgeteilt wird.

Variante 2: Talkshow

Die Klasse wird mithilfe der Rollenkarten, welche die jeweilige Perspektive darlegen, in fünf Gruppen eingeteilt.

In arbeitsteiliger Gruppenarbeit werden Argumente gesammelt, die die jeweilige Position stützen. Dazu wird den Gruppen das notwendige Material ausgehändigt. Wie für Variante 1 beschrieben, bieten sich digitale Endgeräte an – allen voran für Quellen von YouTube.

Der Moderationsgruppe werden alle Materialien ausgeteilt. Ziel ist es, einen thematischen Überblick zu erhalten und interessante Fragen für die Talkshow zu formulieren.

Nach Ablauf der inhaltlichen Vorbereitung (s. o.) nehmen die Talkshow-Gäste der fünf Gruppen ihre exponierten Plätze ein. Die Moderation kann von einer oder zwei Personen übernommen werden. Der Rest der Klasse stellt das Publikum dar und analysiert mithilfe der Auswertungsbögen M2 die Debatte. Dabei konzentrieren sich alle auf eine ihnen zugewiesene Rolle, um sich nicht in der Masse an Argumenten zu verlieren.

Analog zur Pro-und-Kontra-Diskussion bietet es sich an, einen freien Stuhl aufzustellen, damit auch das Publikum aktiv in die Diskussion eingreifen kann.

Auswertung der Pro-und-Kontra-Diskussion/Talkshow

Für die Auswertung der Diskussion empfiehlt es sich, die Argumente beider Seiten bzw. der unterschiedlichen Seiten gründlich zu betrachten.

Hierzu können die Ergebnisse der Pro-/Kontra-Gruppen bzw. die Auswertungsbögen herangezogen und mit einer Dokumentenkamera oder einem Beamer visualisiert werden. Alternativ kann der Erwartungshorizont M4 an die Klasse ausgegeben werden. Aufgabe ist zu überprüfen, welche Argumente im Rahmen der Diskussion (nicht) genannt wurden.

Die Teilnehmenden und Zuschauenden erhalten somit beide die Gelegenheit, diejenigen Argumente der Debatte zu benennen, die sie besonders oder gar nicht überzeugend fanden.

Endurteil

Nach der Auswertung stimmen die Schüler*innen erneut ab. Das Abstimmungsergebnis wird mit dem anfänglichen Stimmungsbild verglichen. Sowohl bei gleichbleibendem Ergebnis als auch bei Abweichungen werden die Gründe diskutiert.

Als Hausaufgabe gestalten die Schüler*innen einen Beitrag auf den Plattformen X (vormals Twitter), Threads oder Bluesky, indem sie ihre Meinung zum Stundenthema formulieren.

LES JEUX OLYMPIQUES PARIS 2024 – IL Y EN A POUR TOUT LE MONDE!

Übungen zur kommunikativen und interkulturellen Kompetenz für den Französischunterricht

Karolina Lang

Das Kapitel bündelt vier Aufgaben für Französischlernde des 1. bis 4. Lernjahres und darüber hinaus. In zwei Formaten wird die sprachliche Kompetenz geschult: eine Vokabelübung zu olympischen Disziplinen und den passenden Austragungsstätten (Internetrecherche, A2) und ein Dialog zum Kauf von Merchandise (Lückentext, A1/A2).

Daneben werden zwei Übungen zum Hör-Sehverständnis angeboten, die sich mit der Eröffnungsfeier (A1/A2) und Nachhaltigkeit (B1/B2) befassen.

Sekundarstufe I und II
(Niveau A1–B2)

Unterrichtsfach:
Französisch



Zeitaufwand

Die Bearbeitungsdauer der Arbeitsblätter ist auf eine Einzelstunde ausgelegt, kann aber durch die optionalen Aufgaben auf eine Doppelstunde erweitert werden. Die Übungen eignen sich sowohl für den Regel- und Vertretungsunterricht als auch zum Selbststudium.



Themen (detaillierte Erläuterung am Kapitelende)

1

Compréhension de l'audiovisuel:

Visiter les Jeux Olympiques à Paris (A1/A2) [1 UE]

- 1.1 Activités avant le visionnage (facultatif)
- 1.2 Activités pendant le visionnage
- 1.3 Activités après le visionnage (facultatif)

2

Exercice mixte: Acheter un souvenir (A1/A2) [1 UE]

- 2.1 Dialogue d'achat (vêtements et référence à Marianne)
- 2.2 Dialogue d'achat (les Phryges et référence au drapeau français)
- 2.3 Jeu de rôle (facultatif)

3

Exercice de vocabulaire:**Les sites de compétition des Jeux Olympiques 2024 (A2) [1 UE]**

- 3.1 Introduction: Révision des monuments de Paris
- 3.2 Élaboration des termes relatifs aux disciplines sportives et aux sites sportifs
- 3.3 Organisation de deux journées à Paris pendant les Jeux Olympiques
- 3.4 Conclusion: Lien avec les Jeux Olympiques de 1900

4

Compréhension de l'audiovisuel:**Des Jeux Olympiques verts et responsables (B1/B2) [1 UE]**

- 4.1 Activités avant le visionnage (facultatif)
- 4.2 Activités pendant le visionnage
- 4.3 Activités après le visionnage (facultatif)

**Didaktische Hinweise**

Alle vier Unterrichtsentwürfe sind thematisch voneinander unabhängig und auf eine Unterrichtsstunde à 45 Minuten ausgelegt. Sie können im Rahmen einer Vertretungsstunde, als Teil einer Sequenz zu Paris oder auch zum Selbststudium verwendet werden.

Internetzugang:

- Bei den Themen 1 und 4 benötigt die Lehrkraft Internetzugang, um die Videos für alle abzuspielen.
- Bei Thema 2 ist ein Video zum Abschluss optional, das von der Lehrkraft für alle gezeigt werden kann.
- Bei Thema 3 benötigen die Schüler*innen zwingend Internetzugang.
- Bei Thema 4 benötigen die Schüler*innen je nach Wahl des Einstiegs Internetzugang.

Alle Teilschritte sind auf den Arbeitsblättern integriert und müssen nicht zusätzlich erarbeitet oder vorbereitet werden. Ideen zum Einstieg und Abschluss der Stunde sind abgedruckt außer bei Thema 2 – hier finden sich Vorschläge unter „Beschreibung der Themen“ (s.u.).

Für alle vier Unterrichtsentwürfe sind Lösungen vorhanden. Die Arbeitsblätter können in Einzel- oder Partnerarbeit, aber auch im Plenum korrigiert werden. Je nach Vorgehen müssen die Lösungen für die Schüler*innen kopiert werden. Die Lösungen sind mit Punkten versehen, die im Nachhinein ausgewertet werden können und den Lernenden genaues Feedback geben.

Bevor die Videos erstmals abgespielt werden, muss ausreichend Zeit zum Einlesen gegeben werden. Unbekannte Vokabeln sollten (vorher) geklärt werden. Sie können von den Schüler*innen entweder in einem zweisprachigen Wörterbuch nachgeschlagen oder im Plenum besprochen werden. Die Informationen in den Videos werden schnell dargeboten, weshalb die Geschwindigkeit auf YouTube je nach Lerngruppe verringert werden kann (Zahnrad → Wiedergabegeschwindigkeit → 0,75). Zudem besteht die Möglichkeit, Untertitel hinzuzufügen (Zahnrad → Untertitel → Französisch). Es empfiehlt sich, die Videos mehrmals im Plenum anzuschauen und zwischen den Durchgängen Pausen einzuplanen.



Arbeitsmaterial (abrufbar über den QR-Code am Tabellenende)

M1	Compréhension de l'audiovisuel: Visiter les Jeux Olympiques à Paris (A1/A2 exercices)
M2	Compréhension de l'audiovisuel: Visiter les Jeux Olympiques à Paris (A1/A2 solutions)
M3	Exercice mixte: Acheter un souvenir (A1/A2 niveau élémentaire exercices)
M4	Exercice mixte: Acheter un souvenir (A1/A2 niveau avancé exercices)
M5	Exercice mixte: Acheter un souvenir (A1/A2 solutions)
M6	Exercice de vocabulaire: Les sites de compétition des Jeux Olympiques 2024 (A2 exercices)
M7	Exercice de vocabulaire: Les sites de compétition des Jeux Olympiques 2024 (A2 solutions)
M8	Compréhension de l'oral: Des Jeux Olympiques verts et responsables (B1/B2 exercices)
M9	Compréhension de l'oral: Des Jeux Olympiques verts et responsables (B1/B2 solutions)



Quellen und
weiterführende Links



THEMA 1

Compréhension de l'audiovisuel

VISITER LES JEUX OLYMPIQUES À PARIS (A1/A2)

Inhalte:

Eröffnungsfeier, Reise nach Paris, Seine

Sprachkompetenzschulung:

Hör-Sehverstehen, Mündlichkeit

Im Zentrum der Stunde steht ein eineinhalbmütiges Video, in dem die geplante Eröffnungsfeier entlang der Seine vorgestellt wird. Die Unterrichtseinheit richtet sich an Schüler*innen, die sich am Ende des 1. oder im 2. Lernjahr(s) Französisch befinden (Niveau A1/A2). Die Informationen im Video werden visuell dargeboten, d.h. das Hören spielt eine untergeordnete Rolle. Daher ist es möglich, es bereits am Ende des 1. Lernjahres zu zeigen und entsprechend mehr Wiederholungen einzuplanen:

- Zum Einstieg kann aus fünf verschiedenen Anregungen gewählt werden, die sich in Thema und Zeitaufwand unterscheiden. Es handelt sich um Fragen, die ohne Vorbereitung im Unterrichtsgespräch bzw. in Partner- oder Gruppenarbeit beantwortet werden können.
- Für Teilaufgabe 3 sind Grundkenntnisse zu Pariser Bauwerken wichtig.
- Für Teilaufgabe 4 müssen bei Bedarf Vokabeln vorbesprochen werden.
- Als Ausblick werden für die Schüler*innen zwei kurze Fragen angeboten.



THEMA 2

Exercice mixte

ACHETER UN SOUVENIR (A1/A2)

Inhalte:

französische Flagge, Marianne, Maskottchen, Merchandise, Olympische Flamme, Olympische Ringe, phrygische Mütze, Souvenirs, Verkaufsdialog

Sprachkompetenzschulung:

Grammatik, Lückentext, Mixed Bag, Wortschatz

Ausgangssituation der Stunde ist, dass beim Besuch der Olympischen Spiele Paris 2024 ein passendes Souvenir erstanden werden soll. Das Arbeitsblatt besteht aus zwei Dialogen (1: Kleidung, 2: Maskottchen), die als Lückentexte aufgebaut sind und die ähnliche – aber nicht

dieselben – Phänomene prüfen. Sie werden in zwei Varianten angeboten: *niveau élémentaire* (M3) und *niveau avancé* (M4).

Niveau élémentaire heißt, dass die Lösungen des Dialogs (und nur diese) in einem Kasten angegeben sind, was die Aufgabe erleichtert. Die richtigen Formen müssen zugeordnet werden und es gibt keine Distraktoren.

Niveau avancé heißt, dass die Lösung ohne Hilfestellung gefunden werden muss. So bietet sich der Lehrkraft die Möglichkeit, je nach Lerngruppe, Zielsetzung und Zeit zu differenzieren.

Die Unterrichtseinheit richtet sich an Schüler*innen, die folgende Phänomene aktiv verwenden können:

Sprachkompetenz	Schwierigkeitsgrad	QR-Code
Grammatik	<ul style="list-style-type: none"> • Teilungsartikel «en» • Verben: aimer, acheter, préférer, payer, essayer, mettre, dire • Adjektive: Farben (blanc/vert) + bon, bonne • Formen von «quel» und «ce» • il faut + Objektpronomen • Passé composé von comprendre («j'ai compris») 	<ul style="list-style-type: none"> • Teilungsartikel «en» • Verben: plaît, coûter, acheter, préférer, payer • Adjektive: Farben (blanc) • Formen von «quel» und «ce» • Verneinung mit «ne ... rien» • Participe passé von «voir» • Verbanschluss: demander à qn • Futur composé
Vokabeln/Ausdrücke	<ul style="list-style-type: none"> • on voudrait/aimerait • avoir besoin de • la taille • les fringues • près de 	<ul style="list-style-type: none"> • avoir besoin de • Ça fait combien?
Olympische Spiele	<ul style="list-style-type: none"> • la flamme olympique • un anneau (les cinq anneaux olympiques) • Marianne • un symbole • la liberté 	<ul style="list-style-type: none"> • le drapeau français • un bonnet phrygien • la révolution • Marianne

Dialog 1 ist mit 26 Punkten länger als Dialog 2, der nur 20 Lücken hat. Zeitlich sind für die Texte jeweils ca. 20 bis 30 Minuten zu veranschlagen – abhängig davon, ob die Übung in Einzel-, Tandem- oder Gruppenarbeit und welche Variante bearbeitet wird.

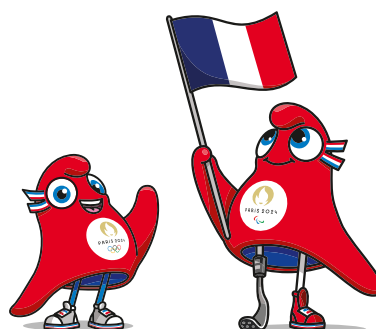
Zum Stundeneinstieg bieten sich verschiedene Verfahren an:

- Die Schüler*innen sprechen über ihren letzten Urlaub und Souvenirs, die sie gekauft haben.
- Die Schüler*innen beschreiben die Kleidung einer anderen Person und raten, um wen es sich aus der Klasse handelt.
- Die Lehrkraft zeigt ein Bild der französischen Flagge/Marianne/Olympischen Ringe.
- Die Lehrkraft wiederholt mit den Schüler*innen ein bestimmtes grammatikalisches Phänomen.

Die Korrektur kann von den Schüler*innen mithilfe des Lösungsblattes übernommen werden oder im Plenum erfolgen. Da bei Lückentexten verschie-

dene Varianten möglich sind, sollte zusätzliche Zeit für Nachfragen der Schüler*innen eingeplant werden.

Abschließend kann der Dialog gelesen oder vorgespielt werden. Auch können sich die Schüler*innen mit der französischen Revolution beschäftigen, auf welche die Maskottchen der Spiele Paris 2024 verweisen. Hierfür eignet sich z.B. das Video von MrWissen2Go (7:09 min.).



 M3 – M5

THEMA 3

Exercice de vocabulaire

LES SITES DE COMPÉTITION DES JEUX OLYMPIQUES 2024 (A2)

Inhalte:

einen Tag in Paris planen, Austragungsstätten, olympische Disziplinen, Olympische Spiele 1900, Weltausstellung 1900

Sprachkompetenzschulung:

Mündlichkeit, Textverständnis, Wortschatz

Diese Unterrichtseinheit fokussiert Paris, die Ausgrabungsstätten und französischen Begriffe der olympischen Disziplinen. Sie richtet sich an Schüler*innen, die mindestens zwei Jahre Französisch gelernt haben (A2/B1) und über Grundkenntnisse der Metropole und ihrer Sehenswürdigkeiten verfügen. Alle Lernenden benötigen Internetzugang, um die Teilaufgaben 2 bis 4 lösen zu können.

Die Stunde beginnt mit einer (mündlichen) Wiederholung der Pariser Sehenswürdigkeiten. Hierfür nutzen die Schüler*innen die Karte auf dem Arbeitsblatt. Auch eine Wiederholung mittels Poster oder Onlinequiz ist möglich. Jedoch ist es sinnvoll, die Schüler*innen mit den sieben Sehenswürdigkeiten auf dem Arbeitsblatt vertraut zu machen, da diese bei Aufgabe 3 benötigt werden. Im Anschluss kann die Aufgabe mit Hilfe von Google Maps selbst korrigiert werden.

Spätestens für Aufgabe 2 nutzen die Lernenden die mit dem QR-Code verlinkte Website. Diese verwenden sie, um die anhand der auf dem Arbeitsblatt abgebildeten Piktogramme die französischen Begriffe der Sportarten und Austragungsstätten zu notieren.



Hinweis: Damit nicht alle Austragungsorte angezeigt werden, anstelle „Tous les secteurs“ die „Zone Paris“ auswählen. In der Übersicht stehen bereits die jeweiligen Sportarten, die Piktogramme werden jedoch erst angezeigt, wenn auf den Ort geklickt wird.

In Aufgabe 3 können die Schüler*innen einen zweitägigen Ausflug nach Paris planen, bei dem sie olympische Wettkämpfe und weitere Sehenswürdigkeiten besuchen. Dabei müssen sie die Lage der Austragungsstätten und Monumente berücksichtigen. Die Websites von „Paris je t'aime“, die hinter den QR-Codes auf dem Arbeitsblatt angeboten werden, liefern weitergehende Informationen zu den Sehenswürdigkeiten. Zudem helfen Google Maps und die offizielle „Carte des Sites de Compétitions Olympiques“ dabei, die Entfernungen einschätzen zu können.

Wichtig: Aufgabe 3 kann nicht ohne Aufgabe 2 bearbeitet werden. Je nach Lerngruppe kann Aufgabe 3 länger dauern, da individuelle Lösungen zu erwarten sind. Es lohnt sich, diesen Teil zeitlich zu begrenzen oder je nach Fortgang der Unterrichtsstunde durch Aufgabe 4 zu ersetzen.

In der fakultativen Aufgabe 4 wird auf die olympische Geschichte Bezug genommen. Die Schüler*innen sollen zwei Gebäude recherchieren, die für die Weltausstellung 1900 in Paris gebaut wurden. Anschließend sollen sie ein weiteres Großereignis finden, das im selben Jahr in der französischen Hauptstadt ausgerichtet wurde: So erfahren sie, dass die Olympischen Spiele 1900 zum ersten Mal in Paris stattgefunden haben.

THEMA 4

Compréhension de l'audiovisuel

DES JEUX OLYMPIQUES VERTS ET RESPONSABLES (B1/B2)

Inhalte:

CO₂-Bilanz, Kosten, Olympisches Dorf, Nachhaltigkeit, Transportmittel

Sprachkompetenzschulung:

Hör-Sehverstehen, Mündlichkeit

Die Unterrichtseinheit widmet sich dem Thema „Nachhaltigkeit“. Sie richtet sich an Schüler*innen, die bereits vier Jahre Französisch gelernt haben (Niveau B1/B2) und über inhaltliche Vorkenntnisse sowie dem dazugehörigen Vokabular verfügen.

Das Arbeitsblatt enthält zusätzlich zu den Aufgaben zum Hör-Sehverstehen drei Anregungen zum Einstieg, aus denen gewählt werden kann und die sich im Thema und Zeitaufwand unterscheiden. Erstere ist eine Recherche zum Abkommen von Paris, die sich theoretisch als Hausaufgabe zur Vorbereitung eignet und für die Internet und digitale Endgeräte benötigt werden.

Auch für die zweite Aufgabe zum ökologischen Reisen nach Paris ist eine Internetverbindung notwendig. Es bietet sich an, nicht alle Lernenden jedes Transportmittel recherchieren zu lassen, sondern sie aus Effizienzgründen einzeln zuzuweisen. Die dritte Variante zur Nachhaltigkeit einer Stadt benötigt kein zusätzliches Material. Es ist eine Frage, die sich zum Brainstorming im Klassenverbund eignet.

Im Hauptteil wird ein authentisches Video von France 24 eingebunden (1:33 min.). Der Einsatz für reines Hörverstehen ist möglich, erhöht den Schwierigkeitsgrad aber erheblich, da die Informationen visuell aufbereitet werden. Die Aufgaben sind abwechslungsreich gestaltet und enthalten die für die Sekundarstufe üblichen geschlossenen und offenen Fragen (z. B. single und multiple choice, short answers).



Auch für den Abschluss der Stunde werden drei Möglichkeiten vorgestellt:

- 1 Reise nach Paris zu den Olympischen Spielen
- 2 Ideen zum ökologischen Reisen
- 3 Olympische Werte

Die ersten beiden Aufgaben kommen ohne Zusatzmaterial aus. Die letzte Aufgabe teilt sich in eine kurze Internetrecherche, die theoretisch weggelassen werden kann, und ein Brainstorming zu weiteren olympischen Werten auf.

DEINE IDEEN.



DEINE SPIELE.

Wie muss eine deutsche Olympiabewerbung gestaltet sein? Bei **DEINE IDEEN. DEINE SPIELE.** bindet der DOSB alle Interessierten von Beginn an in die Planungen ein. Der bisherige Dialog zeigt: Die Menschen wollen Olympia – unter bestimmten Voraussetzungen. Die gesellschaftlichen Forderungen an eine Olympiabewerbung könnt ihr in der Frankfurter Erklärung nachlesen.



DEINE-SPIELE.DE

LISTEN TO LEARN: THE PARIS 2024 GAMES – THIS TIME TOTALLY DIFFERENT!

Eine Übung zum Hör-/Sehverstehen für den
Englischunterricht

Eli Hirsch

In dieser Lerneinheit erarbeiten die Schüler*innen durch zwei Video-Quiz zahlreiche Sachinformationen, die sich mit der Eröffnungsfeier der Olympischen Spiele Paris 2024 und dem Werdegang einer paralympischen Athletin befassen. Sie überprüfen ihr englisches Hörverständnis und erweitern ihren Wortschatz.

Sekundarstufe I
(Klasse 6 – 8)

Unterrichtsfach:
Englisch, bilingualer
Unterricht



Zeitaufwand

3 bis 4 Unterrichtseinheiten



Themen (detaillierte Erläuterung am Kapitelende)

1

The Opening Ceremony of the Olympics

1.1 Pre-viewing activities [0,5 UE]

1.2 Time to quiz! [1 UE]

1.3 Post-viewing activities [0,5 UE]

2

A young Paralympian tells her story!

2.1 Pre-viewing activities [0,5 UE]

2.2 Time to quiz! [1 UE]

2.3 Post-viewing activities [0,5 UE]



Didaktische Hinweise

Diese Unterrichtseinheit richtet sich an Schüler*innen im zweiten bis vierten Lernjahr Englisch, die sich auf dem Fremdsprachenniveau A1 bis A2 des europäischen Referenzrahmens befinden. Sie hören authentisch gesprochenes Englisch von Muttersprachler*innen, wie es der Lehrplan in vielen Bundesländern vorsieht.

Leistungsdifferenzierungen sind sowohl durch eine reduzierte oder beschleunigte Geschwindigkeit der Videoclips möglich als auch durch ein- oder ausgeblendete englische Untertitel. Entsprechende Anpassungen können in den Einstellungen der YouTube-Videos vorgenommen werden.

Wichtig:

- Das Quiz M1 „The Opening Ceremony of the Olympics“ eignet sich sowohl für reines Hörverstehen ohne visuellen Einsatz als auch für Hörsehverstehen mit Videobild. Für schwächere Lerngruppen kommt die *help box* vor der ersten Hör-Sehtextpräsentation zum Einsatz, die den Schüler*innen einzelne Wörter einsprachig erklärt, um ihnen das Textverstehen zu erleichtern.
- Das Quiz M3 „A young Paralympian tells her story!“ eignet sich **nicht** für reines Hörverstehen ohne visuellen Einsatz, da die Fragen 3 und 5 nur mit den Informationen aus den Untertiteln des Videobilds gelöst werden können.

Beide Materialien können in einer Vertretungseinheit (Einzel- oder Doppelstunde à 45 bzw. 90 min. als reine Hör-Sehverständnisübung) oder im Regelunterricht mit oder ohne *pre-* und *post-viewing activities* eingesetzt werden. Dies ist sowohl in Einzelarbeit als auch in Tandem- oder Gruppenarbeit denkbar.

Zur Korrektur der Quizbögen können die Musterlösungen M2 und M4 herangezogen werden, wobei es die Schüler*innen erfahrungsgemäß interessanter finden, gegenseitig ihre Arbeitsblätter zu verbessern (Selbstkorrektur). Alternativ kann das Quiz von einer Kleingruppe oder der Lehrkraft korrigiert werden. Selbstverständlich können weitere Lösungen als die in der Musterlösung dargestellten Möglichkeiten gültig sein.



Arbeitsmaterial (abrufbar über den QR-Code am Tabellenende)

M1	Quiz “The Opening Ceremony of the Olympics”
M2	Quiz “The Opening Ceremony of the Olympics” – Solutions
M3	Quiz “A young Paralympian tells her story!”
M4	Quiz “A young Paralympian tells her story!” – Solutions



Quellen und
weiterführende Links



THEMEN 1 + 2

Vorbereitung:

Die Arbeitsblätter müssen in ausreichender Anzahl für die Lerngruppe kopiert werden. Die Lehrkraft entscheidet, in welcher Sozialform die Arbeitsschritte von den Schüler*innen bewältigt werden.

Durchführung und Auswertung:

Je nach zeitlichem Rahmen startet der Unterricht mit den *pre-viewing activities* und – falls nötig – einem kurzen Vorgespräch mit Hilfe der *help box*.

Im Anschluss wird das Hörverstehen durchgeführt, wobei sich folgender Ablauf empfiehlt: Die Schüler*innen erhalten einige Minuten Zeit, um das Arbeitsblatt mit den Fragen zu lesen und alle Aufgaben zu verstehen – bei Bedarf mithilfe der *help box*. Dann wird das Audio/Video einmal präsentiert. Im Anschluss haben die Schüler*innen einige Minuten Zeit, ihre Antworten im Arbeits-

blatt einzutragen, bevor der Text ein zweites Mal präsentiert wird. Danach sind erneut einige Minuten Zeit für die Schüler*innen vorgesehen, um ihre Lösungen zu vervollständigen.

Ein klar markiertes Ende schließt das Quiz ab und die Korrekturphase beginnt: Entweder als Selbstkorrektur in Einzelarbeit oder Fremdkorrektur durch Partner*in, Gruppe, Lehrer*in oder im Plenum. Optional können Punkte für die einzelnen Lösungen vergeben und addiert werden, sodass ein gruppeninterner Leistungsvergleich möglich ist.

Die anschließenden *post-viewing activities* können im Unterrichtsgespräch oder in Einzel-, Tandem- oder Kleingruppenarbeit bewerkstelligt werden. Mögliche Lösungen bieten M2 bzw. M4.

 M1 – M4



TEAM



TEAM



Olympische Spiele

26.7.-11.8.2024

Paralympische Spiele

28.8.-8.9.2024

BIENVENUE IM DEUTSCHEN HAUS IN PARIS

TEAM



FAN
ZONE



Zu den Tickets

Foto © Standard

TEAM



Top Partner



Allianz



Sparkasse



TEAM



Top Partner

Allianz



Sparkasse



PARIS, PARIS, PARKOUR

Ein Run über die Sehenswürdigkeiten der Stadt

Birgit Dittmar und Katharina Negele

Das Kapitel liefert ein Konzept zur Umsetzung eines Parkour im Sportunterricht. Es enthält Anregungen, wie dieser kreativ und inklusiv mit hohem Anforderungscharakter auf einem Hallendrittel gestaltet werden kann. Mittels Hindernisse, die verschiedene Sehenswürdigkeiten der französischen Hauptstadt darstellen, erleben die Schüler*innen die Idee der Fortbewegungsart. Sie können eigene Bewegungsmöglichkeiten entdecken, um eigenverantwortlich zu üben und einen hohen Lernfortschritt zu erreichen.

Ziel ist es, dass die Schüler*innen ihren eigenen „Parkour durch Paris“ gestalten. In einer interaktiven Karte finden sie Informationen zu den Attraktionen, um ihren urbanen Run noch besser realisieren zu können.

Sekundarstufe I und II
(Klasse 5–13),
Inklusionsklassen mit
Rollstuhlfahrer*innen

Unterrichtsfach:
Sport (auch fächerübergreifend einsetzbar,
u. a. Ethik, Geschichte
und Kunst)



Zeitaufwand

Die Bearbeitungsdauer variiert zwischen sechs und acht Unterrichtseinheiten à 45 Minuten – je nach Gruppengröße und Vorerfahrung der Schüler*innen.



Themen (detaillierte Erläuterung am Kapitelende)

1

Möglichkeiten für den Stundenbeginn [0,5 UE]

2

Paris wird erbaut [2–6 UE]

3

Bewegungsmöglichkeiten entdecken und weiterentwickeln [2–6 UE]

4

Parkour mit Rollstuhlfahrer*innen [2–6 UE]

5

Exkurs: Einsatz digitaler Medien und Run-Bewertung für höhere Jahrgangsstufen [1,5 UE]



Didaktische Hinweise

Beim Parkour werden verschiedene körperliche Fähigkeiten wie Balancieren, Drehen, Hangeln, Klettern, Landen, Laufen, Rollen und Springen genutzt, um ein Ziel zu erreichen. Da es keine vorgegebenen Bewegungsabläufe gibt, können Hindernisse auf unterschiedliche Weise überwunden werden – dies fordert und fördert die Teilnehmenden individuell. Motorische und konditionelle Fähigkeiten werden geschult, während das Körpergefühl verbessert wird. Parkour ist kein Wettkampfsport, sondern frei von Konkurrenzdenken. Dies ermöglicht es allen Teilnehmenden, individuelle Grenzen zu erfahren und die eigene Risikoeinschätzung zu schulen. Im Sportunterricht sind die Schwierigkeitslevel durch den Einsatz verschiedener Materialien und Aufbauten leicht – und auch inklusiv – anpassbar. Zudem können Hilfestellungen gegeben werden. Rollstuhlfahrende können einen Parkour absolvieren, wenn die Hindernisse entsprechend gestaltet werden.

Auf die Einführung, Erarbeitung und Übung komplexer Parkour-Techniken sowie anspruchsvoller Bewegungsabläufe wird in diesem Kapitel verzichtet. Jedoch sollte im Vorfeld eine Einführung zum Turnen oder Parkour stattgefunden haben bzw. zu Beginn der Einheit stehen. Klassen mit Vorerfahrung können alternativ die erlernten Techniken üben und vertiefen. Alle Teilnehmenden sollten die Möglichkeit haben, die Hindernisse kennenzulernen und verschiedene Varianten zu erproben, um diese zu überwinden. Alle sollten ausreichend aufgewärmt und mobilisiert werden, bevor sie die Hindernisse bewältigen. Idealerweise können die Schüler*innen am Ende jeder Stunde den Parkour ganz durchlaufen. So werden die Fortschritte und Erfolge ersichtlich. Zum Schluss der Unterrichtseinheit sollte der gesamte Parkour vollständig und effizient bewältigt werden können.

In der Halle können entsprechend der Ausstattung verschiedene Hindernisse aufgebaut werden. In einem Hallendrittel bietet sich ein Parkour mit vier bis fünf Hindernissen an. Je nach Gruppengröße und Alter der Schüler*innen kann die Anzahl oder die Höhe der Hindernisse variiert werden, wobei große Sprunghöhen vermieden werden sollten. Um die Stundenabläufe zu erleichtern, können Gruppen gebildet werden, die in jeder Doppelstunde dasselbe Hindernis auf- und abbauen.

Wichtig: Es sind die Sicherheitsvorgaben im Schulsport des jeweiligen Bundeslandes und der Schule zu beachten, ebenso die Sicherheitshinweise zur Nutzung von Sportgeräten.

Zusätzlich zu den vorhandenen Sportgeräten werden digitale Anreize über Onlinequellen gesetzt. Das ausgewählte Material kann im Sinne des „Bring Your Own Device“ (BYOD) oder über schulinterne Endgeräte wie Tablets in den Unterricht eingebunden werden.

Dieses Kapitel eignet sich darüber hinaus für einen fächerübergreifenden Unterricht: So können die Sehenswürdigkeiten im Kunstunterricht gestaltet werden. In Geschichte kann die Historie der Stadt und ihrer Attraktionen behandelt werden. Der Wandel der konkurrenzlosen Disziplin zum Wettkampfsport kann im Ethikunterricht mit einer Pro- und Kontra-Diskussion beleuchtet werden.



Arbeitsmaterial (abrufbar über den QR-Code am Tabellenende)

M 1	Andy Haug: Statements eines Traceurs
M 2	Kreative Aufgabenstellung: Hindernisgestaltung
M 3	Aufbaukarten: Hindernisse
M 4	Kreative Aufgabenstellung: Hindernisüberwindung



Quellen und
weiterführende Links



THEMA 1

MÖGLICHKEITEN FÜR DEN
STUNDENBEGINN

Zu Beginn jeder Unterrichtsstunde eignen sich unterschiedliche Ansätze, um in das Thema „Parkour durch Paris“ einzuführen und die Schüler*innen für die kreative Teilhabe zu begeistern:

Andy Haug: Statements eines Traceurs

Andy Haug ist ein professioneller Parkour- und Freerunning-Sportler. Er nahm im Jahr 2015 als erster Deutscher am Parkour World Cup teil. Weitere Infos über Andy Haug und seine Karriere können auf seiner Website eingesehen werden. Seine Statements und sein Video (M 1) beleuchten Parkour und Freerunning aus verschiedenen Blickwinkeln und können genutzt werden, um die Klasse auf die Sportart einzustimmen.

**Interaktive Karte von Paris**

Auch ein geografischer Einstieg ist möglich. Zu Stundenbeginn können sich die Schüler*innen mit Paris und den Sehenswürdigkeiten beschäftigen. Hier kann die interaktive Karte von Google Maps inklusive Google Streetview verwendet werden, um die Architektur und urbane Lage zu sichten. Sehr empfehlenswert ist der „Immersive View“ der einzelnen Attraktionen. Die Animationen erscheinen, wenn die Sehenswürdigkeiten bei Google Maps ausgewählt werden oder per Mouse Over auf der entsprechenden Sehenswürdigkeit verweilt wird.



Wichtig: Für diesen Stundeneinstieg sind mobile Endgeräte (z. B. Smartphones/Tablets) notwendig.

Videos zur Inspiration und Erwärmung

Je nach Klassenstufe können sich die Schüler*innen gemeinsam mithilfe eines Videos aufwärmen. Zu finden sind diese Inspirationen in den „Didaktischen Hinweisen“ hinter dem QR-Code „Quellen und weiterführende Links“ (s. o.).

Balancieren, Hangeln, Springen, Stützen

Zu Beginn jeder Unterrichtsstunde sollten leichtere Übungsformen gewählt werden, welche die Schüler*innen an die Hindernisbewältigung heranführen: Balancieren, Hangeln, Stützen, einfache Sprünge, Sprünge mit sicherem und beidbeinigem Landen. Einfache Elemente aus dem Turnen können ebenfalls aufgegriffen werden.

Um Ängste zu nehmen, sollte betont werden, dass die individuelle und sichere Bewegungsausführung im Mittelpunkt steht. Eine weitere Option bietet ein Einstiegs-Parkour, der je nach Ausstattung, Zeit und Platz gestaltet und im Stundenverlauf umgebaut werden kann.



THEMA 2

PARIS WIRD ERBAUT

Bei Konstruktion und Aufbau der Hindernisse werden zwei Möglichkeiten bereitgestellt:

- 1 Die Schüler*innen können mit Hilfe von Stationskarten berühmte Sehenswürdigkeiten als Hindernisse selbst entwerfen und erbauen. Auf der Blanko-Stationskarte (M2) können sie eine Attraktion mit einer Skizze und entsprechenden Materialliste kreativ umsetzen. Damit sich die Lernenden die Sehenswürdigkeiten noch besser vorstellen können, kann ebenfalls der „Immersive View“ von Google Maps (s. o.) verwendet werden.
- 2 Die Sehenswürdigkeiten können entsprechend den detaillierten Stationskarten (M3) nachgebaut werden.

Natürlich können auch beide Optionen genutzt werden, sodass die Lernenden zunächst kreativ werden und die abgebildeten Stationen im Unterricht nachbauen.

 M2 + M3



THEMA 3

BEWEGUNGSMÖGLICHKEITEN
ENTDECKEN UND WEITERENTWICKELN

Ziel der Unterrichtseinheit ist die Bewältigung des Parkour über die Sehenswürdigkeiten von Paris. Dabei können alle Teilnehmenden frei entscheiden, wie sie die Hindernisse bewältigen. Die Reihenfolge kann sowohl festgelegt werden als auch frei wählbar sein.

Nicht immer müssen die Techniken des Parkour im Vordergrund stehen. Eine kreative und induktive Herangehensweise ist möglich. Die Schüler*innen können zu Beginn in Gruppen oder individuell an ihren Hindernissen testen, wie sie diese am effektivsten oder akrobatischsten überwinden können (M4).

Dabei können sich die Teilnehmenden Hilfestellungen geben oder zusätzlich Gerätehilfen verwenden (Absprung- und Aufstiegshilfen). Die Ideen werden den anderen Gruppen präsentiert.

Anschließend können die Mitschüler*innen Vorschläge geben, wie die Hindernisse noch besser überwunden werden können.

Wichtig: Bei diesem Ansatz sind bei Bedarf Sicherheitshinweise seitens der Lehrperson notwendig.

Ein Anreiz für Schüler*innen könnte es sein, die benötigte Gesamtzeit zu Beginn und am Ende des Unterrichtsblocks zu stoppen. Dies sollte jedoch individuell und nicht als Wettkampf erfolgen, da es der Philosophie des Parkour widerspräche und die sichere Überwindung der Hindernisse im Mittelpunkt stehen sollte.

 M4

THEMA 4

PARKOUR MIT ROLLSTUHLFAHRER*INNEN

Einen Parkour zu überwinden stellt Menschen mit und ohne Behinderung vor Herausforderungen. Die Materialien M1, M2 und M4 sind insbesondere auch für Rollstuhlfahrer*innen geeignet. Natürlich gilt zu beachten, dass die Hindernisse entsprechend angepasst werden müssen, damit der Parkour von allen erfolgreich überwunden werden kann.

In Inklusionsklassen bietet sich eine Parkour-Staffel an. Dabei absolvieren die Rollstuhlfahrenden die ersten beiden Hindernisse, die so gestaltet sind, dass sie mit Rollstuhl überwunden werden können. Danach wird ein*e Mitschüler*in ohne Behinderung abgeklatscht, der*die nächsten Hindernisse überwindet.

 M1, M2, M4

THEMA 5

EXKURS: EINSATZ DIGITALER MEDIEN UND RUN-BEWERTUNG FÜR HÖHERE JAHRGANGSSTUFEN

Je nach digitaler Ausstattung der Schule können sich die Lernenden während des Runs mit dem Tablet (gegenseitig) filmen. So erhalten alle Teilnehmenden im Anschluss an ihre Durchgänge ein direktes, individuelles und visuelles Feedback.

Falls möglich, können die Schüler*innen ihren Run auf einer sicheren Schulplattform hochladen, um ihn selbst zu evaluieren. Es können mit der Zeit mehrere Bewertungen erfolgen, die den Lernfortschritt aufzeigen.

Eine weitere Möglichkeit bietet die App „Video Delay“. Mit der Applikation können kurze und fortlaufende Aufnahmen mit einstellbarer Verzögerung abgespielt werden. So kann die Lehrkraft z. B. mit einer Person die Aufnahme einer Parkour-Technik besprechen, während bereits die nächste Person (wieder) aufgenommen wird.



Eine gute Option, den Run zu bewerten, bietet die Schwierigkeitsmatrix nach Mertens (2021), die sich in den „Quellen und weiterführenden Links“ findet. Hiermit können Mitschüler*innen oder Lehrpersonen den Run beurteilen.

Dabei ist zu beachten, dass für die Überwindung des Parkour entsprechende Techniken gefordert werden können, die zuvor im Unterricht erlernt werden sollten. Auch hierfür werden im Artikel von Mertens Lehrhilfen angeboten.

Selbstverständlich muss bei der Verwendung von digitalen Endgeräten im Unterricht der Datenschutz berücksichtigt werden: Spätestens am Ende der Stunde sollten z. B. alle Aufnahmen von den Medien gelöscht werden.

Kinderwelt ist Bewegungswelt

Ein Informations- und Unterstützungsangebot der Deutschen Sportjugend

Bewegung, Spiel und Sport sind grundlegende Bausteine einer ganzheitlichen Entwicklung sowie unersetzbarer Bestandteil von gesundem Aufwachsen. Die Deutsche Sportjugend setzt sich für die Bewegungsrechte junger Menschen ein und unterstützt Multiplikator*innen, pädagogische Fachkräfte, Eltern und Engagierte bei der Bewegungsförderung von Kindern.



Arbeitshilfe dsj-Bewegungskalender

Der jährlich erscheinende Kalender bietet Engagierten und pädagogischen Fachkräften aus Sportvereinen, Kitas oder Schulbetreuungseinrichtungen praktische pädagogische und didaktische Tipps rund um das jeweilige Schwerpunktthema. Kernelement sind Spiel- und Bewegungsideen für Kindergruppen.

Mit
Beiträgen
der DOA



Flyer Bewegung, Ernährung und Entspannung

Der Flyer gibt Eltern, Engagierten und pädagogischen Fachkräften einen kompakten Überblick über die drei Säulen von gesundem Aufwachsen. Er zeigt auf, welche Entwicklungsbereiche Bewegung unterstützt und gibt Auskunft darüber, wie viel Bewegung Kinder am Tag mindestens benötigen, wie ausgewogene Ernährung aussieht und was unter Entspannungsphasen zu verstehen ist.



Eltern-Info Bewegung und Sport für Kinder

Die Broschüre bietet Eltern erste Informationen rund um die Relevanz von Bewegung und Sport, gibt Tipps zum den Einstieg in den Vereinssport und zeigt auf, dass Sport im Verein nicht nur die motorischen Kompetenzen von Kindern stärkt, sondern positiven Einfluss auf die ganzheitliche Entwicklung nimmt.

Weiterführende Informationen, Hinweise & Materialien:
www.dsj.de/kinderwelt



MY STYLE IS DIFFERENT BECAUSE I'M DIFFERENT!

Diversität als Wert schätzen lernen

Heidrun Printz



Mithilfe des Kapitels sollen Schüler*innen erleben können, dass Diversität und Inklusion normal sind und jeder Mensch unterschiedlich ist. Der individuelle Ausdruck mittels Körper, Kleidung und Bewegung wird im Sport- und Kunstunterricht um die olympischen Werte platziert. Übergreifend eignen sich jedoch auch Fächer mit Bezug zur Werteerziehung.

Erprobungsanregungen und spezifische Blicke auf die Spiele in Paris 2024 sollen mit Kreativität der Schüler*innen angereichert werden, um den Bogen zum Thema Menschenrechte zu spannen.

Sekundarstufe I
(Klasse 7–9)

Unterrichtsfächer:
Ethik, Kunst, Pädagogik,
Sozialwissenschaften,
Sport



Zeitaufwand

Eine Doppelstundeneinheit (1 UE = 45 Minuten) bildet das Grundgerüst für das Unterrichtsmaterial. Fächerübergreifende Erweiterungsangebote mit Bezug zum Thema Menschenrechte sowie Vertiefungsansätze für Diversität und Inklusion werden zu der grundlegenden Unterrichtseinheit hinzugefügt.



Themen (detaillierte Erläuterung am Kapitelende)

1

„Ich bin besonders! – Ach, jede*r ist besonders!“ [4 UE]

2

„Mensch, Recht hast du, anders zu sein!“ [2 UE]

3

„Ich bin neugierig, warum du anders bist!“ – didaktische Ergänzungen [1 UE]



Didaktische Hinweise

Eine heterogene Schülerschaft erfordert besonderen Unterricht, um vorgegebene Ziele zu erreichen. Hinterfragen wir Lehrkräfte immer ausreichend, wie Schüler*innen Unterschiede wahrnehmen und welchen Einfluss diese auf das Lernen haben? Die Schülerschaft ist divers – und gerade dadurch wird das schulische Miteinander bereichernd. Neben ihren klassischen Bildungsaufträgen ist es Aufgabe aller Schulen, die Menschenrechte zu wahren und eine Werteerziehung zu ermöglichen, Stichpunkt: Inklusion.

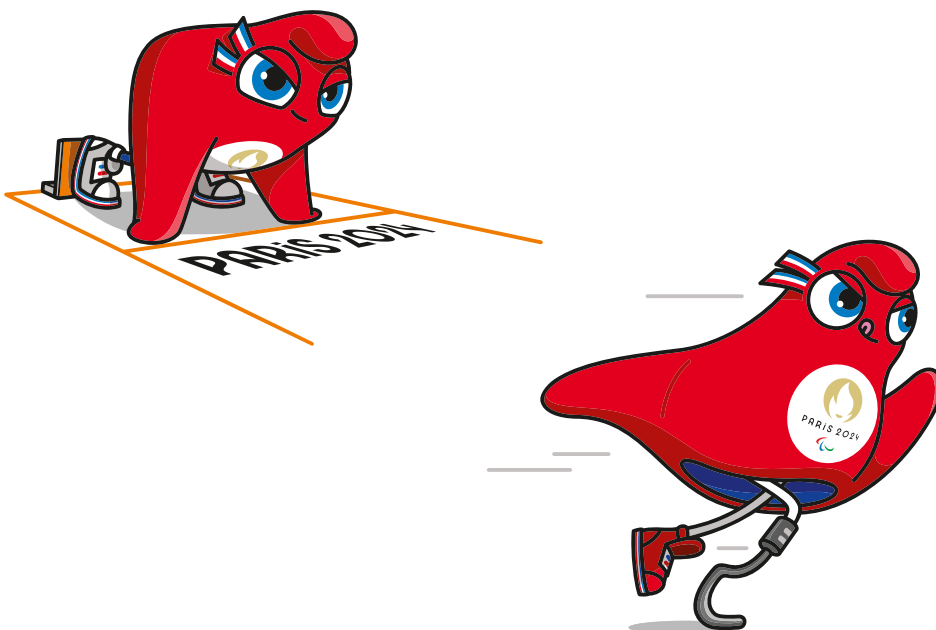
Je nach Zielgruppe werden die werterzieherischen Potenziale des Sportunterrichts mit denen des Materials verbunden und in der progressiv ausgerichteten Unterrichtssequenz erarbeitet – idealerweise fächerübergreifend, um eine breite Wirkung der Werteerziehung zu erzeugen. Über die Selbstreflexion des Themas sollen die Schüler*innen befähigt werden, auch fremdreflexiv zu denken und zu handeln.

Auf diesem methodischen Weg werden verschiedene Wahrnehmungskanäle der Erkenntnisgewinnung angesprochen und Differenzierungsangebote gegeben, um der Diversität beim Lernen gerecht zu werden. Methoden zur Ergebnissicherung und der Präsentation stehen am Ende jeder Einheit und der Unterrichtssequenz.



Arbeitsmaterial (abrufbar über den QR-Code am Tabellenende)

M 1	„Ich bin besonders! – Ach, jede*r ist besonders!“
M 2	„Ich im Sportunterricht“ – im inneren Dialog mit dir selbst (Kopiervorlage)
M 3	„Unser Style“ – olympische und paralympische Athlet*innen (Kopiervorlage)
M 4	„Mensch, Recht hast du, anders zu sein!“
M 5	Menschenrechte und Sport – ein Überblick



Quellen und
weiterführende Links



THEMA 1

„ICH BIN BESONDERS! – ACH, JEDE*R IST BESONDERS!“

Zielsetzung:

Selbstbewusstsein, -bildnis, -darstellung, -erkenntnis stärken

- „My Style“ präsentieren
- Vorher-Nachher-Bildnis im Zeitraum einer Olympiade
- Innerer, an eigenen Stärken orientierter Monolog „Das macht mich besonders!“
- Eigen- und Fremdrelexion im Dialog

Übersicht der Aufgaben:

- 1 Dein achtsamer Start in die Sportstunde
- 2 Deine Selbstwahrnehmung in Aktion
- 3 Dein innerer Dialog
- 4 Deine Beobachtung des Styles von olympischen und paralympischen Athlet*innen

In der ersten Unterrichtseinheit, die viergeteilt ist, werfen die Schüler*innen zunächst einen Blick auf sich selbst und verbinden dabei die innere und äußere Selbstreflexion. Die Aufgaben 1 und 2 werden in einer Doppelstundeneinheit bearbeitet.

In Vorbereitung auf die Stunde richtet die Lehrkraft folgenden Appell an die Klasse: „Kommt so gekleidet in den Sportunterricht, dass ihr euch wohlfühlt und das Outfit eure Persönlichkeit unterstreicht.“ Somit ist bereits beim Einstieg klar: *Diversität ist Normalität.*

Eine Achtsamkeitsübung eröffnet die Unterrichtseinheit. Die Konzentration der Schüler*innen soll auf ihr aktuelles Befinden, das damit verbundene Körperwissen und ihre Selbstwahrnehmung gelenkt werden. Gedanken zu „My Style“ und ein an eigenen Stärken orientierter Monolog über „Das macht mich besonders!“ werden schriftlich in Form einer Selbstbeschreibung festgehalten.

Musik-Tipp: Als Einstieg eignet sich der Song „Wie viel ist dein Outfit wert“ von KUMMER.



Der eigene Style wird nun ins Zentrum der Stunde gerückt. Auf einem simulierten Catwalk präsentieren sich die Schüler*innen und unterstreichen ihren Kleidungs- mit ihrem Bewegungsstil. Vor jeder Präsentation – alleine oder, um Schamgefühle zu reduzieren, in Kleingruppen – darf jede*r den eigenen Kleidungs- und Bewegungsstil begründen. Eine Verknüpfung mit lehrplangemäßen Zielen und Inhalten aus dem Bereich Tanz/Bewegungstheater ist sinnvoll. Ein Requisitenangebot als Ergänzung zur persönlichen Sportkleidung kann individuelle Ausdrucksweisen unterstreichen. Für die einzelne Person gilt selbstbewusst zu zeigen: „My Style – so bewege und drücke ich mich aus!“ Für alle Mitschüler*innen gilt, dem persönlichen Ausdruck Respekt entgegenzubringen.

Musik-Tipp: Um den Catwalk zu untermalen, eignet sich „I Kissed A Girl“ von Katy Perry.



In einer darauffolgenden Doppelstundeneinheit werden die Aufgaben 3 und 4 bearbeitet. Für diese wird die vorbereitende Hausaufgabe gestellt, dass die Schüler*innen Fotos von sich während der letzten Olympiade mitbringen. Eine „Olympiade“ beschreibt in der Olympischen Bewegung den vierjährigen Zeitraum zwischen Olympischen Spielen.

Zur Vertiefung der Selbstwahrnehmung in Aufgabe 3 wird den Schüler*innen die Kopiervorlage M2 ausgehändigt. Mit dieser beschreiben sie ihr Selbstbild im Sinne eines inneren Monologs. Damit wird ihnen die Möglichkeit gegeben, eine Botschaft an sich selbst zu senden, wie wertvoll sie sind.

Als Fortführung der Selbstwahrnehmung dient Aufgabe 4, in der die Lernenden eine Fotoanalyse von olympischen und paralympischen Athlet*innen vornehmen. Mit diesem Arbeitsauftrag wird (Sport-)Mode als Ausdruck der Persönlichkeit sichtbar.

THEMA 2

„MENSCH, RECHT HAST DU, ANDERS ZU SEIN!“

Die zweite Unterrichtseinheit folgt zentralen Fragestellungen:

- Werden bei den Olympischen und Paralympischen Spielen Menschenrechte sichtbar gemacht und verteidigt? Oder gelten die „Human Rights“ bei den Paralympics mehr als bei den Olympics?
- Welche Ableitung kann aus den global wirksamen Zielen der Menschenrechte für den Sportunterricht gezogen werden?

Zunächst wird den Schüler*innen ein kurzes Video (02:04 min.) des DOSB gezeigt, das Menschenrechte im Sport anschaulich erläutert. Danach erweitern die Schüler*innen ihre Kommunikationsfähigkeit aus dem Monolog und Dialog der ersten Unterrichtseinheit hin zu einem „Pluralog“. Dabei wird Inklusion als Menschenrecht mit olympischem und paralympischem Wertepotenzial verankert. Zudem wird der Blick auf die Special Olympics, die weltweit größte Sportbewegung für Menschen mit geistiger und mehrfacher Behinderung, erweitert. In Form eines Bewegungsstückes von und für Schüler*innen

mit vorgegebenem Regierahmen wird das Spannungsfeld zwischen Anspruch, Recht und Wirklichkeit inklusiven Handelns dargestellt.

Podcast-Tipp: Als Inspiration für die Teilaufgaben 4 bis 6 auf M4 kann der Team Deutschland Podcast „Weitspringerin Maryse Luzolo über Rassismus im Sport“ (v. a. min. 02:00 – 02:38, 04:35 – 05:38 und 17:38 – 19:54) dienen.



Der Erwartungshorizont dieser Unterrichtseinheit ist jeweils der Klasse anzupassen. So können die Anforderungen z.B. an einer Mittelschule und einem Gymnasium differieren – wenngleich Menschenrechte, Diversität und Inklusion schulformunabhängig zu betrachten sind.



- Beamer
- analoge/digitale Plakatwand zum Sammeln von Ideen und Aufgabenergebnissen
- Requisiten für das Bewegungsstück

 M4 + M5

THEMA 3

„ICH BIN NEUGIERIG, WARUM DU ANDERS BIST!“ – didaktische Ergänzungen

Bei Bedarf kann die Unterrichtseinheit erweitert werden, indem vertiefende Fragestellungen an die Schüler*innen gestellt werden. Diese können entweder als Hausaufgabe oder direkt im Unterricht bearbeitet werden, wobei die digitale Recherche über Smartphone, Tablet oder Computer möglich sein muss. Mögliche Fragen sind:

- Ist durch die Teamkleidung einer Nation eine einheitliche Aussage verbunden, die der Welt

präsentiert werden soll? Wie stehen Sportler*innen zum einheitlichen Nationaldress und persönlichem Kleidungsstil?

- Welche Designer stecken hinter dem präsentierten Style? Welche Zielsetzungen könnten beim Design eine ausschlaggebende Rolle gespielt haben?
- Werden traditionelle Sportarten in traditioneller Kleidung ausgeübt?

BREAKING MOVES

Lerne die Lieblingsmoves der Breaker*innen der Olympischen Spiele 2024 in Paris

Videomaterialien zu Bewegungsideen des Breaking

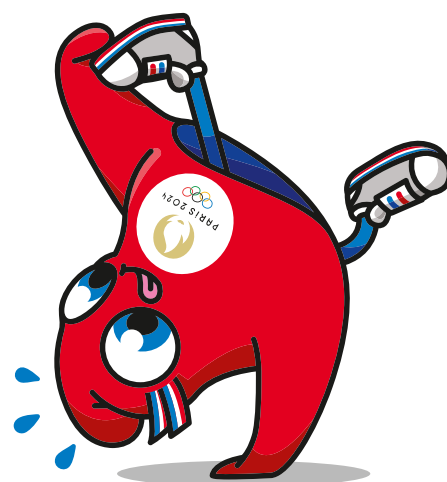
Dr. Helena Rudi und Sofian Hardt

Die vorgestellten Ideen sollen Lehrkräften die Möglichkeit geben, die in Paris erstmals eingebundene Sportart Breaking in den Unterricht einzubetten, ohne selbst in einen Vorzeigezwang zu gelangen. Das ausgewählte Videomaterial kann im Sinne des „Bring Your Own Device“ (BYOD) oder über schulinterne Endgeräte wie Tablets leicht im Schulsport eingesetzt werden, sofern diese QR-Codes scannen können.

Dabei bietet das Material durch die Schwierigkeitsgrade auch Differenzierungsmöglichkeiten. Für jeden eingebrachten Move gibt es mindestens eine vereinfachende oder erschwerende Ausführungsvariante, sodass die Lernenden entsprechend ihres Leistungsstandes eine individuelle Bewegungsmöglichkeit wählen können. Das Material eignet sich damit für alle Altersgruppen unterschiedlicher Niveaustufen. Ziel ist es, Heranwachsenden einen Kontakt zur Sportart zu ermöglichen und gleichzeitig tanztechnische, kreative sowie mediale Kompetenzen zu schulen.

Sekundarstufe I und II
(Klasse 5–13)

Unterrichtsfach:
Sport



Zeitaufwand

Jede Unterrichtseinheit umfasst mindestens eine bis zwei Doppelstunde(n) à 90 Minuten, abhängig vom Leistungsstand der Klasse.



Themen (detaillierte Erläuterung am Kapitelende)

1

Kennenlernen der Bewegungsform Breaking (Einheit 1) [1 UE]

2

Erarbeiten der Moves und Choreografien mithilfe der QR-Codes (Einheiten 2–5) [4 UE]

3

Abschlusspräsentation und Bewertung (Einheit 6) [1 UE]



Didaktische Hinweise

Gerade für Jugendliche ermöglicht die neue olympische Disziplin Breaking eine vielfältige Alternative zu anderen Sportbereichen: Sie deckt sowohl tanzspezifische Inhalte als auch Ganzkörperkoordination, Gleichgewicht, Stützkraft sowie Kooperation und Interaktion ab. Neben den motorischen Ansprüchen können gestalterische Möglichkeiten erarbeitet und persönlichkeitsfördernde Bildungsprozesse erfahren werden, indem Jugendliche z.B. Tanztechniken individuell anpassen. Unter Berücksichtigung variabler Organisations- (Einzel-/Partner-/Gruppenarbeit) und Erarbeitungsformen (Vor-/Nachmachen, Umgestalten, Einbringen neuer Ideen) erfolgt Bildung auf unterschiedlichen Ebenen: emotional, kommunikativ, kreativ, motivational, motorisch, sozial.

Ziel des Materials ist es nicht nur Techniken des Breaking kennenzulernen, sondern auch die individuelle Gestaltungsarbeit zu fördern. Die vorgestellten Ausführungen orientieren sich an den Vorarbeiten von Rudi und Hardt (2023) zum Einsatz von Bilderreihen über QR-Codes im Breaking. Zusätzlich können weitere Tutorials variabel eingebunden werden. Auflistungen mit Suchoptionen und Hinweisen zu weiteren Lerntools, Videos und Musik befinden sich hinter dem QR-Code „Quellen und weiterführende Links“.

Die Moves unterscheiden sich im Schwierigkeitsgrad und sollten je nach Niveau der Gruppe um weitere Materialien ergänzt werden (u.a. Rudi & Hardt, 2023). Insbesondere für jüngere Zielgruppen empfehlen sich reduzierte Stationskarten, eingeschränkte Schwierigkeitsgrade (z.B. nur Niveaustufen I und II) oder weitere Einheiten, in denen das Material einstudiert werden kann. Über die QR-Codes (M2) gelangen die Schüler*innen zu Videos, in denen die Bewegungsabfolgen von (professionellen) Breaker*innen vorgeführt werden – unter ihnen Pauline Nettessheim (Nickname: Pauline), Florian Graul (Flo), Eileen Kühne (Bereaved Neeli) und Tina Li (Tina the Turner) von Team D.

Grundsätzlich können die Einheiten mit einem gemeinsamen Warm-up im Kreis beginnen. Der Verzicht auf den Spiegel ermöglicht eine unbeobachtete Explorationsphase, d.h. den Lernenden werden direkte Vergleichsprozesse nicht offengelegt. Denn, nur weil *eine* Person eine Bewegung auf eine bestimmte Art und Weise ausführt, bedeutet dies nicht, dass die eigene Bewegung genauso auszuführen ist und keine Abweichungen erlaubt sind. Im Gegenteil: Die individuelle Note ist sogar wünschenswert! Scham und resultierende Ablehnung gegenüber kreativer Bewegungsformate können so minimiert werden – vorausgesetzt dies wird zu Beginn offen kommuniziert.

Mit jeder Stunde können diesem Einstieg weitere und komplexere Bewegungen hinzugefügt werden, wodurch bekannte Bewegungen wiederholt und vertieft sowie neue Bewegungsoptionen weiterentwickelt werden. Der Vorteil: Auch der Gestaltungsfreiraum kann bewusst(er) genutzt werden.



Arbeitsmaterial (abrufbar über den QR-Code am Tabellenende)

M1	Beschreibung der Moves
M2	Stationskarten: Anschauungsmaterial der Moves



Quellen und
weiterführende Links



Beschreibung der Themen

Alle Moves umfassen eine Kurzbeschreibung (M1) und QR-Codes (M2). Die Codes führen einerseits zum Videomaterial verschiedener Abfolgen (I Toprock, II Footwork, III Freezes), andererseits zu Bilderreihen für zusätzliche Bewegungen. Für jeden Move sind drei Schwierigkeitsgrade vorgesehen, wobei I die einfachste und III die

schwierigste Variante darstellt. Abhängig vom Niveau werden zusätzlich leichtere und komplexere Bewegungsoptionen angeboten. Dies ermöglicht es unterschiedlichen Alters- und Leistungsgruppen, an den Unterrichtseinheiten teilzunehmen und die Bewegungsfolgen sukzessive zu erlernen.

Auflistung der angebotenen Moves nach Niveaustufe

Breaking Move	Schwierigkeitsgrad	Art des QR-Codes
Latin Twist	Niveaustufe I	Bilderreihe
Kick Outs	Niveaustufe I	Video
Back Rock	Niveaustufe I	Video
Battle Uprock	Niveaustufe I	Video
12 Step and Knee Step	Niveaustufe I	Video
Zulu Spin	Niveaustufe II	Video
Monkey Jump	Niveaustufe II	Video
Korean Sweep	Niveaustufe II	Video
3 Step	Niveaustufe II	Video
Baby Freeze	Niveaustufe III	Video
2 Step	Niveaustufe III	Video
3 Step Shuffle	Niveaustufe III	Bilderreihe
4 Step	Niveaustufe III	Bilderreihe
6 Step	Niveaustufe III	Video
Back Spin	Niveaustufe III	Video
Head Freeze	Niveaustufe III	Video
Air Freeze	Niveaustufe III	Video
Rad 1 Hand Freeze	Niveaustufe III	Video
Endposen	Keine Niveaustufe	

EINHEIT 1

KENNENLERNEN DER BEWEGUNGSFORM BREAKING

Ziel(e) der Einheit:

Die erste Doppelstunde dient dazu, die Lernenden mit Breaking vertraut zu machen. Erste Bewegungen sollen ausprobiert und in ihrer technischen Ausführung (kennen-)gelernt werden. Explorative Phasen ermöglichen es, die Bewegungen individuell und frei von Technikleitbildern zu erfahren.

Aufbau und methodische Hinweise:

Das **Warm-up** erfolgt in Kreisaufstellung unter musikalischer Begleitung. Zunächst wird mit bekannten Bewegungen begonnen: z. B. Laufen auf der Stelle, Slides mit Variationen im Raum. Je nach Kenntnissen der Lehrkraft können erste Techniken (z. B. Toprocks) einbezogen werden. Auch können die Lernenden ihre Lieblingsmoves vorstellen. Zur musikalischen Unterstützung können Streamingdienste mithilfe folgender Suchbegriffe genutzt werden: BBoy Music, Jazz Hip Hop oder Chill Bboy Beats.

In der anschließenden **ersten Explorationsphase** können die bekannten Bewegungen passend zur Musik verändert werden. Wichtig sind hier die Bewegungsaufgaben von Seiten der Lehrperson, mit denen situativ neue Impulse gegeben werden.

Mögliche Aufgaben:

- *Bewegt euch mithilfe der Slides frei im Raum. Sobald ihr jemandem begegnet, begrüßt euch mit einem ausgewählten Move aus dem Warm-up.*
- *Begrüßt euch in Zeitlupe (langsame Bewegungsausführung) und antwortet im Zeitraffer (schnelle Bewegungsausführung).*

In der **Erarbeitungsphase** können die Lernenden in Kleingruppen (4 bis 5 Personen) Bewegungsabfolgen (z. B. bestehend aus 2 × 8 Zählzeiten) gestalten, indem sie das Bewegungsmaterial der ersten beiden Phasen nutzen. Die Lösungen sollen dabei niveaueinfachend oder -erschwerend sein und individuell für jedes Teammitglied angepasst werden. Hier können

Gestaltungskriterien (Raum, Zeit, Form, Kraft, Dynamik) zum Einsatz kommen: Ein Move kann u. a. von einer Person langsamer ausgeführt werden, während eine andere diesen mehrfach wiederholt. Die Lehrperson steht eher beratend zur Seite, kann aber weitere Bewegungsideen einbringen oder Optionen der Schwierigkeitsanpassung geben. Wichtig: Die Lernenden benötigen ausreichend Zeit, um im Sinne der Umgestaltung (vgl. Meusel & Wieser 1995) Variationsmöglichkeiten einzubringen. Den Lernenden sind grundsätzlich keine Grenzen gesetzt.

Das **Ergebnis** kann nach dem Prinzip der offenen Bühne präsentiert werden. Um eine räumliche Umstellung zu umgehen, präsentiert jede Gruppe an der Stelle im Raum, an der sie geübt hat. Um Druck zu minimieren, bietet sich insbesondere bei Anfänger*innen eine zeitgleiche Präsentation aller Gruppen an.

Eine dritte Variante bietet das Prinzip des Kanons, bei dem der Präsentationscharakter beibehalten wird. Indem die Gruppen jedoch zeitversetzt einsetzen, steht keine Person im Blickfeld der gesamten Klasse.

Zudem können mehrere Durchläufe in einer kürzeren Zeit geprobt werden, da nach der letzten Gruppe des ersten Durchlaufs die erste Gruppe wieder einsetzt (Dauerschleife).

EINHEITEN 2 – 5

ERARBEITEN DER MOVES MIT HILFE DER QR-CODES

Ziel(e) der Einheit(en):

Mithilfe des Bild- und Videomaterials werden gemeinsam Breaking Moves erarbeitet und individuell umgestaltet. Es werden v.a. motorische Ziele verfolgt, die durch Variationsmöglichkeiten an körperliche Dispositionen angepasst werden können. Auch werden durch Aushandlungsprozesse in Kleingruppen soziale und kommunikative Kompetenzen gefördert.

Aufbau und methodische Hinweise:

Das **Warm-up** erfolgt (mit Musik) im Kreis, wobei die Lernenden immer stärker einbezogen werden.

Während der **Erarbeitungsphase** werden die QR-Codes (M2) in der Halle ausgelegt. Insgesamt gibt es drei Niveaustufen der Bewegun-

gen (I geringster bis III höchster Anspruch). Je nach Zielgruppe sollte entweder die Lehrperson eine Vorauswahl treffen oder die Lernenden/Gruppen können ihre Niveaustufe(n) auswählen. Sind mehr Stationen als Gruppen vorhanden, kann eine Differenzierung durch mehr Optionen gewährleistet werden.

Mögliche Aufgabenstellung:

- *Erarbeitet die einzelnen Stationskarten (QR-Codes). Achtet dabei darauf, dass alle in eurem Team die gezeigten Bewegungen umsetzen können. Findet dazu individuelle Lösungen.*

Die **Präsentationsphase** versteht sich als Vorstellung der einzelnen Stationskarten. Die Schüler*innen können ihre bisher erlernten Moves vorstellen.

CHOREOGRAFIEREN MIT HILFE DER QR-CODES

Ziel(e) der Einheit(en):

Die Lernenden gestalten (und präsentieren) eine Gruppenchoreografie oder kürzere Bewegungsabfolgen.

Aufbau und methodische Hinweise:

Das **Warm-up** erfolgt (mit Musik) im Kreis, wobei die Lernenden immer stärker einbezogen werden.

Die Anzahl der Stationen in der **Erarbeitungsphase** sollte je nach Leistungsstand der Gruppe angepasst oder offengelassen werden. Als choreografische Bausteine können die Übergänge zwischen einzelnen Moves in Umfang oder Dauer und hinsichtlich der Bewegungsauswahl von den Lernenden frei gestaltet werden. Auch Gestaltungsprinzipien (u.a. Spiegelung, Rückspule) kön-

nen weitere Optionen eröffnen. Alternativ können die über die QR-Codes erarbeiteten Moves in einer freien Reihenfolge eingearbeitet werden. Sie dienen dann v.a. der Erweiterung der Bewegungsmöglichkeiten, aus denen die Lernenden Bewegungen für ihre Choreografie ableiten können. Hier können Zwischenpräsentationen, z.B. von zwei bis drei Gruppen, zielführend sein, um Input und neue Gestaltungsmöglichkeiten zu erhalten.

Mögliche Aufgabenstellungen:

- *Die Stationskarten geben die Reihenfolge der Choreografie vor.*
- *Erarbeitet zwischen jeder Station mindestens vier bis acht Zählzeiten als Übergang zum nächsten Move.*



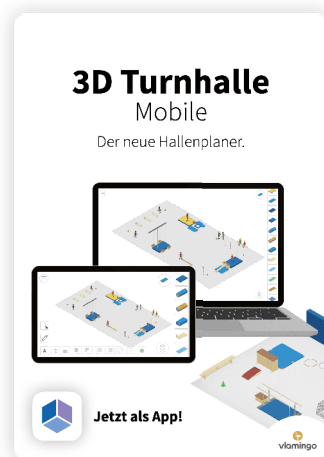
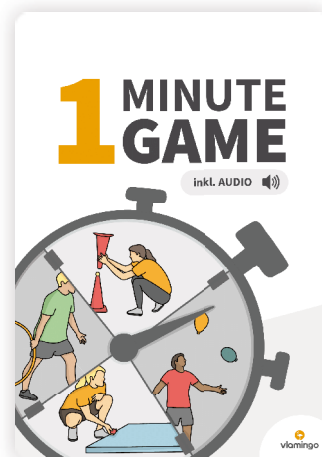
EINHEIT 6

ABSCHLUSSPRÄSENTATION UND BEWERTUNG

Ziel(e) der Einheit:

Die letzte Einheit dient der Präsentation und Bewertung der Gestaltungsarbeiten.

Nach einem gemeinsamen **Warm-up** und einer Wiederholungsphase der eigenen Gestaltungsarbeiten präsentieren alle Gruppen ihre Choreografien. Die Lehrperson bewertet diese mithilfe von Kriterien, die der Klasse zuvor kommuniziert wurden. Hierbei ist ein positives Lernklima von Vorteil. Außerdem sollte das Stück zweimal präsentiert werden, wobei der bessere Versuch bewertet wird.



Jetzt ansehen auf
[vlamingo.de](https://www.vlamingo.de)



WER BIN ICH?

Sportler*innen mithilfe von Kryptografie erkennen

Franziska Plank und Patrick Wiesner

Das Kapitel bietet den Schüler*innen einen Einblick in die Kryptografie: der Wissenschaft des Verschlüsseln und Entschlüsseln von Informationen. Zusätzlich lernen sie Athlet*innen vom Team D und Team D Paralympics kennen.

Für die Bearbeitung werden kaum mathematische Vorkenntnisse benötigt, sodass die Materialien jederzeit eingesetzt werden können – z.B. in einer Vertretungsstunde. Die Erklärungen werden z.T. durch Videos, die über QR-Codes abrufbar sind, verdeutlicht.

Sekundarstufe I
(Klasse 7–8)

Unterrichtsfach:
Mathematik



Zeitaufwand

Eine bis zwei Unterrichtseinheit(en) – damit auch geeignet für den Vertretungsunterricht.



Themen (detaillierte Erläuterung am Kapitelende)

1

Allgemeine Einführung: Kryptologie [0,5 UE]

2

Anwendung: Polybius-Chiffre und Cäsar-Verschlüsselung [0,5 UE]



Didaktische Hinweise

Da die meisten Schüler*innen noch keine Erfahrung mit dem Themengebiet der Kryptografie haben, besteht das Kapitel aus zwei Unterrichtseinheiten.

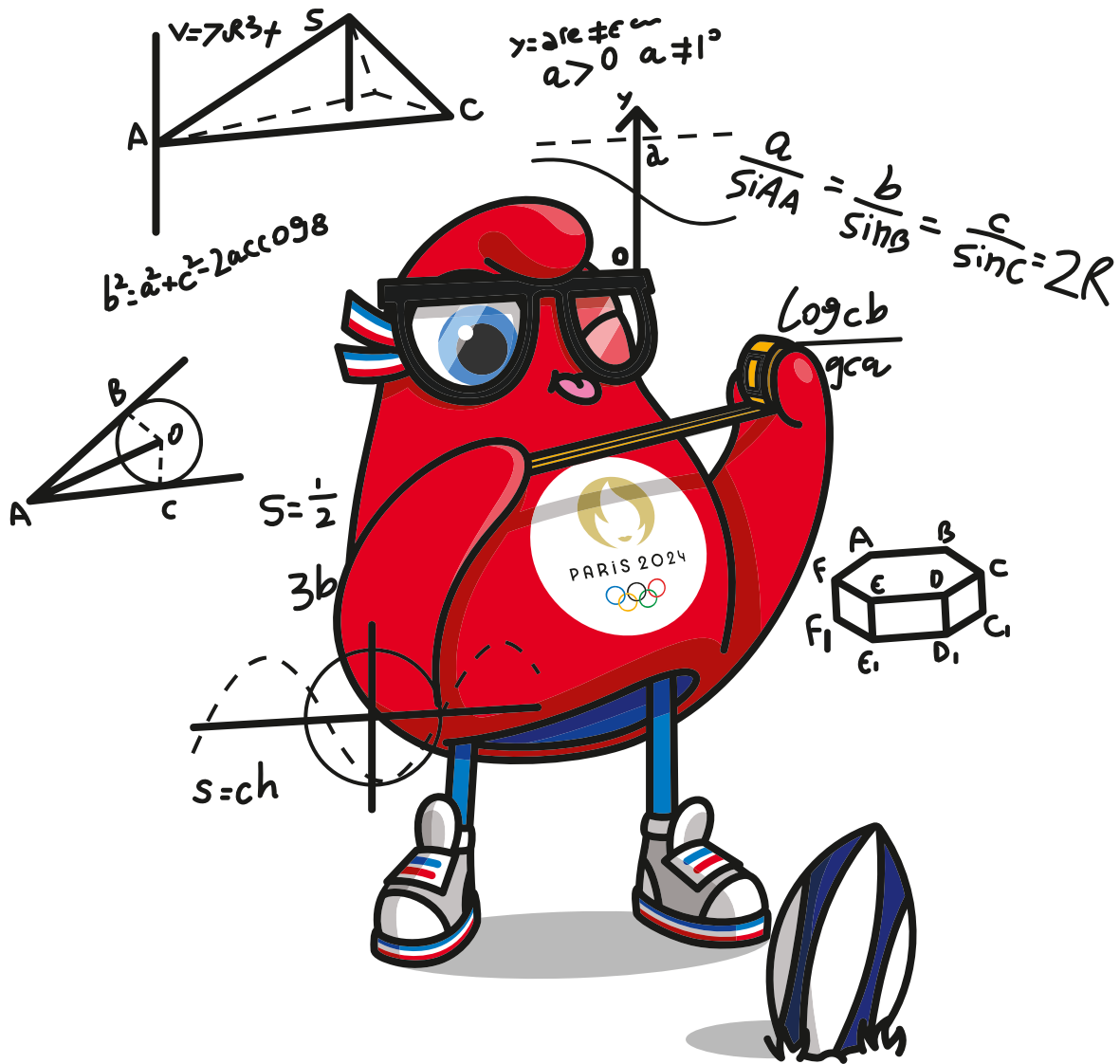
Im ersten Teil werden die wichtigsten Meilensteine in der Entwicklung der Kryptografie vermittelt – einem Gebiet der Kryptologie.

Im zweiten und dritten Teil wenden die Schüler*innen selbstständig das Gelernte an. Sie entschlüsseln zwei kurze Texte, die mit zwei verschiedenen Methoden codiert wurden. Bei den Texten handelt es sich um Ausschnitte aus Interviews mit olympischen und paralympischen Athlet*innen, die sich und ihre Sportart vorstellen. Die Schüler*innen decodieren die Antworten der Athlet*innen und müssen diese anschließend einer Auswahl von Porträts zuordnen. Die richtige Zuordnung können sie mithilfe der aufgezeichneten Originalinterviews überprüfen. Die Videos sind über die QR-Codes auf den Arbeitsblättern abrufbar.



Arbeitsmaterial (abrufbar über den QR-Code am Tabellenende)

M1	Einführung in die Kryptologie
M2	Video 1: Polybius-Chiffre
M3	Video 2: Cäsar-Verschlüsselung
M4	Wer bin ich? Sportler*innen mithilfe von Kryptografie erkennen
M5	Wer bin ich? Sportler*innen mithilfe von Kryptografie erkennen: Lösungen



Quellen und weiterführende Links



THEMA 1

ALLGEMEINE EINFÜHRUNG: KRYPTOLOGIE

Es werden verschiedene Methoden der Kryptografie vorgestellt, die sich im Laufe der Zeit entwickelt haben und die zunehmend komplexer geworden sind. Dass Verschlüsselungen zunehmend raffinierter werden, lässt sich z. B. mit dem Knacken der Chiffriermaschine „Enigma“ während des Zweiten Weltkrieges erklären, was zu einem wesentlichen Vorteil für die Alliierten beigetragen hat. Aufgrund der hohen mathematischen Komplexität aktueller Verschlüsselungsmethoden wie dem RSA-Verfahren oder der Blockchain werden nur zwei Methoden für den schulischen Anwendungsbereich ausgewählt.

Erstens: die Polybius-Chiffre

Bei dieser Methode werden die einzelnen Buchstaben des Alphabets in eine Tabelle eingetragen, wodurch jeder Buchstabe eine gewisse Position erhält (etwa 3. Zeile und 2. Spalte). Bei der

Verschlüsselung eines Textes wird dann anstelle des Buchstabens die entsprechende Position des Buchstabens in der Tabelle verwendet. Jeder Buchstabe wird somit durch zwei Ziffern beschrieben: seine Zeilen- und Spaltennummer. Daher besteht der codierte Text nur noch aus Zahlen. Die Tabellen mit Position der Buchstaben haben Sender und Empfänger vor Codierung der Botschaft ausgetauscht.

Zweitens: die Cäsar-Verschlüsselung

Diese geht auf den römischen Feldherren Gaius Julius Cäsar zurück. Sie gehört zu den einfachsten Chiffrierungen. Hierbei werden die Buchstaben des Alphabets um eine bestimmte Anzahl verschoben. Sobald bekannt ist, um wie viele Stellen das gesamte Alphabet verschoben worden ist, kann der Text decodiert werden.

 M1 - M3

THEMA 2

ANWENDUNG: POLYBIUS-CHIFFRE UND CÄSAR-VERSCHLÜSSELUNG

Aktiv entschlüsseln die Schüler*innen zwei der vorgestellten Verschlüsselungsmethoden: die Polybius-Chiffre und die Cäsar-Verschlüsselung.

Das Ziel:

Zwei von sieben olympischen bzw. paralympischen Athlet*innen sollen erkannt werden, weshalb die codierten Texte Hinweise auf die jeweilige Sportart und individuellen Fair-Play-Momente geben.

Für die Interviews standen Niklas Kaul (Zehnkampf) und Denise Schindler (Para Radsport) zur Verfügung. Zudem abgebildet werden Jessica

von Bredow-Werndl (Dressurreiten), Mareike Miller (Rollstuhlbasketball), Boris Nicolai (Boccia), Thomas Stark (Breaking) und Lisa Unruh (Bogenschießen).

Für Schüler*innen, die frühzeitig die Aufgaben lösen, werden Zusatzaufgaben angeboten.

 M4 + M5



Deutsche
Schulsportstiftung



Jugend trainiert
für Olympia & Paralympics

Jugend trainiert

Grundschul-
WETTBEWERB



53 Jahre nach der Gründung des Schulsportwettbewerbs Jugend trainiert für Olympia & Paralympics führt die Deutsche Schulsportstiftung ein neues Wettbewerbsformat für Grundschulen ein, um auch die jüngsten Schülerinnen und Schüler bereits frühzeitig für Bewegung zu begeistern und langfristig an den Sport zu binden.

Mehr Informationen unter:

www.jugendtrainiert.com/grundschulwettbewerb/

Bestellen Sie jetzt die **Broschüre** mit 52 Wettbewerbsaufgaben für den Sportunterricht per E-Mail:

geschaeftsstelle@deutscheschulsportstiftung.de



DOSB DEUTSCHE
OLYMPISCHE
AKADEMIE

Die **Deutsche Schulsportstiftung** und die **Deutsche Olympische Akademie** stehen gemeinsam für eine olympische Werteerziehung!

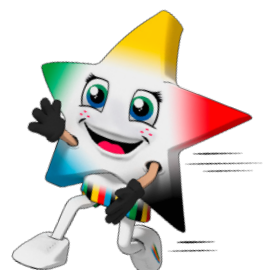
#SportistKlasse



Allianz



Gründungspartner des Grundschulwettbewerbs



WELLENREITEN UND DIE AUFTRIEBSKRAFT

Dr. Michael Lippstreu

Die Materialien wiederholen und vertiefen die Einheit Schwimmen, Schweben, Sinken sowie die Addition von Kräften. Daher müssen die Schüler*innen bereits die Auftriebskraft, den allgemeinen Kraftbegriff, die Darstellung von Kräften und resultierende Kräfte beherrschen, um die Aufgaben lösen zu können.

Das Kapitel fördert Transferleistungen und das Verständnis von qualitativen (wenn-dann) sowie halbqualitativen (je-desto) Zusammenhängen.

Sekundarstufe I
(Klasse 8–9)

Unterrichtsfach:
Physik



Zeitaufwand

Für die Bearbeitung sollte(n) eine Doppelstunde oder wahlweise zwei Einzelstunden vorgesehen werden.



Themen (detaillierte Erläuterung am Kapitelende)

1

Die Wahl des Surfbrettes [0,5 UE]

2

Die Auftriebskraft [1,5 UE]



Didaktische Hinweise

Aktuell ist das Thema Schwimmen, Schweben, Sinken u.a. in Baden-Württemberg und Berlin-Brandenburg im Bereich der Naturwissenschaften für die Jahrgangsstufe 5/6 vorgesehen. Im Berliner Rahmenlehrplan von 2012 fand sich der Themenkomplex hingegen noch im Pflichtbereich des Faches Physik für die Doppeljahrgangsstufe 7/8.

Das Kapitel richtet sich in Umfang und Komplexität an Schüler*innen ab der 8. Jahrgangsstufe. Die Schüler*innen sollten neben der Auftriebskraft bereits den allgemeinen Kraftbegriff, die Darstellung von Kräften sowie resultierende Kräfte beherrschen. Die Aufgaben erfordern Transferleistungen sowie das Argumentieren mit qualitativen (wenn-dann) und halbqualitativen (je-desto) Zusammenhängen.

Inhaltlich sind die Materialien eine Wiederholung und Vertiefung der Einheit Schwimmen, Schweben, Sinken sowie der Addition von Kräften. Sie können losgelöst von diesen Einheiten projektbezogen im Physikunterricht eingesetzt werden.

Als motivierender Einstieg kann eine Sequenz aus einem Heat (Surf-Wettkampf) gezeigt werden.

Fachliche Erläuterungen

Auftriebskraft:

Die Auftriebskraft ist die Kraft, die einen Körper in einer Flüssigkeit oder einem Gas nach oben drückt.

Statische und dynamische Auftriebskraft:

Statische Auftriebskraft

Die statische Auftriebskraft eines im Wasser ruhenden Körpers ergibt sich direkt aus seinem Volumen. Es spielt dabei keine Rolle, ob sich der Körper z.B. hochkant oder quer im Wasser befindet. Sein Volumen verdrängt Wasser und die Auftriebskraft entspricht der Gewichtskraft des verdrängten Wassers. Die statische Auftriebskraft hängt also direkt vom Volumen eines Körpers ab.

Dynamische Auftriebskraft

Die (hydro-)dynamische Auftriebskraft entsteht, wenn sich ein Körper im Wasser bewegt. Sie wird durch die Bewegung des Wassers um oder unter dem Körper hervorgerufen. Die Größe dieser Kraft hängt von verschiedenen Faktoren wie z.B. der Form, dem Winkel und auch der Geschwindigkeit ab. Allgemein gilt: Je größer die Geschwindigkeit im Wasser, desto größer fällt die dynamische Auftriebskraft aus.

In Bezug auf das Surfen lässt sich allgemein festhalten, dass jede Form von Vortrieb (z.B. durch Paddeln) die dynamische Auftriebskraft erhöht und dazu führt, dass der*die Surfer*in weniger tief ins Wasser einsinkt, als dies in ruhender Position der Fall ist.

Schwimmen, Schweben, Sinken:

Ob ein Körper im Wasser schwimmt, schwebt oder sinkt, hängt vom Verhältnis der Gewichtskraft des Körpers und der Auftriebskraft ab, die er erfährt. Es gilt:

- **Schwimmen:** Gewichtskraft < Auftriebskraft
- **Schweben:** Gewichtskraft = Auftriebskraft
- **Sinken:** Gewichtskraft > Auftriebskraft



Arbeitsmaterial (abrufbar über den QR-Code am Tabellenende)

M 1	Interview mit Leon Glatzer
M 2	Die Wahl des Surfbrettes
M 3	Die Auftriebskraft



Quellen und
weiterführende Links



THEMA 1

DIE WAHL DES SURFBRETTE

Bauform: Das linke Surfbrett hat eine sehr dünne Spitze, wird zur Mitte hin breiter und behält diese Breite nahezu bis zum Ende. Das hintere Ende ist deutlich breiter als die Spitze, aber doch etwas dünner als die breiteste Stelle.

Das rechte Surfbrett dagegen hat ein sehr breites vorderes Ende und wird über die gesamte Länge ganz sanft schmaler. Kurz vor dem hinteren Ende macht die Seitenlinie einen Knick und das Brett wird deutlich schmaler.

Volumenunterschied: Obwohl beide Bretter gleich lang sind, fallen ihre Volumen sehr unterschiedlich aus. Durch die vor allem vorne sehr viel breitere Bauform verfügt das rechte Surfbrett über deutlich mehr Volumen als das linke.

Brettwahl: Um bei den Olympischen Spielen eine gute Wertung erzielen zu können, benötigt Leon ein sehr wendiges Surfbrett. Mehr Volumen sorgt dafür, dass die Bretter weniger wendig sind – er sollte also das linke Surfbrett wählen, das eine sehr dünne Spitze aufweist.



THEMA 2

DIE AUFTRIEBSKRAFT

Aufgabe 1:

Die Auftriebskraft erhöht sich. Der*die Surfer*in wird mit dem Brett daher weniger tief ins Wasser einsinken als zuvor. Das liegt daran, dass ein großes Surfbrett mehr Volumen besitzt als ein kleines. Wenn das Surfbrett mit Gewicht belastet und somit ins Wasser gedrückt wird, verdrängt es Wasser, und zwar entsprechend seinem Volumen. Es gilt: Je mehr Wasser verdrängt wird, desto größer ist die Auftriebskraft. Daher steigt diese bei größeren Brettern an.

Aufgabe 2:

Die Gesamtmasse (Surfbrett und Surfer*in) verändert sich und damit auch die Gewichtskraft. Die Folge: Die Surfer*innen werden unterschiedlich tief ins Wasser einsinken. Die schwerere Person wird mit dem identischen Brett tiefer ins Wasser einsinken.

Aufgabe 3:

Der*die Surfer*in beginnt einzusinken, da die gesamte Gewichtskraft (Person + Surfbrett) das auf dem Wasser liegende Brett belastet. Durch das Einsinken wird Wasser verdrängt – und zwar

je mehr, desto tiefer die Person ins Wasser einsinkt. Die Auftriebskraft hängt direkt mit dem Volumen des verdrängten Wassers zusammen. Je mehr Wasser verdrängt wird, desto größer ist die Auftriebskraft. Der*die Surfer*in sinkt so lange weiter, bis die Auftriebskraft exakt so groß ist wie die Gewichtskraft. Wenn dieser Zustand erreicht ist, schwebt er*sie im Wasser (d. h. die Person sinkt nicht weiter, steigt aber auch nicht nach oben).

Aufgabe 4:

Wenn sich ein Körper durch das Wasser bewegt, verdrängt er durch diese Bewegung zusätzliches Wasser. Da die Auftriebskraft direkt mit der Menge des verdrängten Wassers zusammenhängt, bedeutet dies: Die Auftriebskraft nimmt zu, wenn sich ein Körper im Wasser bewegt (vgl. statische vs. dynamische Auftriebskraft).

Aufgabe 5:

Die Eintauchtiefe hängt direkt mit der Menge des verdrängten Wassers zusammen. Der*die Surfer*in sinkt so lange weiter ein, bis die Auftriebskraft

der Gewichtskraft entspricht. Dieses Gleichgewicht ist erreicht, wenn ein bestimmtes Volumen unter Wasser ist. Liegt eine Person auf dem Surfbrett, so beginnt direkt der gesamte Körper mit dem Surfbrett einzusinken – nicht nur Beine und Hüften

wie im Sitzen. Es wird also schneller mehr Wasser verdrängt, womit das Gleichgewicht des Schwebestandes schneller erreicht ist.



Zusatzaufgabe:

Das tatsächliche Volumen eines Surfbrettes zu berechnen ist kompliziert, da dieses mit all seinen Rundungen und Wölbungen ein höchst komplexer geometrischer Körper ist. Potenziell ist es daher für die Schüler*innen schwierig einzuschätzen, wie stark sich das Volumen ändern wird, wenn z.B. die Nase breiter gestaltet wird. Um sich anzunähern, kann zunächst das Volumen eines rechteckigen Brettes mit den folgenden Dimensionen berechnet werden:

L = 180 cm, B = 40 cm, H = 5 cm (dieses verkörpert ein Surfbrett mit breiter Nase).

Zum Vergleich kann danach das Volumen eines Brettes berechnet werden, dessen vorderes Ende stattdessen eine Dreiecksform aufweist, ansonsten aber identisch ist. Die Verjüngung soll bei 2/3 der Brettlänge beginnen (die Höhe des Dreiecks ist also 60 cm).

Volumen rechteckig 180/40/5	Volumen mit Dreiecksform
$V = 180 \text{ cm} * 40 \text{ cm} * 5 \text{ cm}$ $V = 36.000 \text{ cm}^3 = 36 \text{ Liter}$	$V = 120 \text{ cm} * 40 \text{ cm} * 5 \text{ cm} + (60 \text{ cm} * 40 \text{ cm}/2) * 5 \text{ cm}$ $V = 24.000 \text{ cm}^3 + 6.000 \text{ cm}^3$ $V = 30.000 \text{ cm}^3 = 30 \text{ Liter}$

- Die Reduktion von 36 Liter auf 30 Liter entspricht einer Volumenveränderung um 16,7 Prozent.
- Die Erhöhung von 30 Liter auf 36 Liter entspricht einer Volumenveränderung um 20 Prozent.

Anhand dieses einfachen Rechenbeispiels lässt sich aufzeigen, dass das Volumen eines Surfbrettes durch die Veränderung der Form drastisch verändert werden kann.

SICHERES SCHWIMMEN FÜR ALLE!

Leonie Schauer und Carolin Birke

Das Kapitel bietet Materialien für den Schwimmunterricht, die an die Niveaustufen des Schwimmenlernens angelehnt sind. Es berücksichtigt verschiedene Beeinträchtigungen und skizziert damit inklusiven Unterricht.

Besonders zu Beginn des Anfängerschwimmens gibt es keine großen Leistungsunterschiede: Alle Schüler*innen starten unter den gleichen Voraussetzungen, d.h. das Element Wasser ist für Kinder mit und ohne Behinderung neu.

**Primar- und
Sekundarstufe**
(Klasse 1–10)

Unterrichtsfach:
Sport



Zeitaufwand

15 bis 20 Unterrichtseinheiten



Themen (detaillierte Erläuterung am Kapitelende)

1

Modul I – Wassergewöhnung [4–6 UE]

2

Modul II – Grundfertigkeiten [4–6 UE]

3

Modul III – Basisstufe Schwimmen [4–6 UE]

4

Modul IV – Sicheres Schwimmen [4–6 UE]



Didaktische Hinweise

Schwimmen ist fester Bestandteil des Sportunterrichts, findet bundesweit seine Entsprechung in allen schulischen Curricula und fällt in die grundsätzliche Zuständigkeit (fachaufsichtlich, dienstaufsichtlich, versicherungsrechtlich) von Schulen (Borchert, Drewicke & Siegel, 2017). Darüber hinaus wurde im Memorandum zum Schulsport gefordert, dass jedes Kind am Ende der Grundschulzeit mit Vertiefung in der Sekundarstufe sicher schwimmen können muss (DSLVL et al., 2019).

Inklusion im Schwimmunterricht bedeutet, dass alle Schüler*innen – unabhängig von individuellen Fähigkeiten und Beeinträchtigungen – teilnehmen und ihre Schwimmfähigkeiten verbessern können. Durch die Materialien, die an die verschiedenen Stufen des Schwimmerns angepasst sind und gleichzeitig die Bedürfnisse der Schüler*innen berücksichtigen, kann die Unterrichtsreihe dazu beitragen, dass der Schwimmunterricht für alle zu einer positiven und erfolgreichen Erfahrung wird.

Sicheres Schwimmen für alle bezieht sich also gleichermaßen auf Kinder mit und ohne Behinderung. Die infantilen Wahrnehmungs- und Bewegungserfahrungen bestimmen neben ihrer körperlichen und motorischen maßgeblich auch die emotionale, psychosoziale und kognitive Entwicklung (Rheker, 2011b). Insbesondere beim Anfängerschwimmen müssen gute Rahmenbedingungen vorhanden sein, um inklusiv zu wirken (Rheker 2011a, b). Der tragende Effekt des Wassers (hydrostatischer Auftrieb) hat positiven Einfluss auf alle Komponenten psychischer oder physischer Einschränkung – z. B. bei Menschen mit einer Querschnittslähmung, die sich im Wasser trotzdem selbstständig bewegen können.

Eine moderne Methode, um sicheres Schwimmen zu erlernen, ist das Niveaustufenkonzept. Dabei wird Schwimmen in verschiedenen Abstufungen beschrieben. Jede der vier Niveaustufen (Wassergewöhnung, Grundfertigkeiten, Basisstufe Schwimmen, sicheres Schwimmen) stellt eine Phase im ganzheitlichen Lehr- und Lernprozess dar (Beise & Gruner, 2020).

Um die individuellen Bedürfnisse von Menschen mit und ohne Behinderung besser zu berücksichtigen, sollte das Niveaustufenkonzept individuell um erreichbare Zwischenziele erweitert werden. Diese Erweiterung bietet mehr Motivation und Erfolgserlebnisse – kurz: Sie fördert die Autonomie des Kindes. Des Weiteren ist eine gezielte kleingliedrige Rückmeldung über den Lernstand möglich, die neue Perspektiven für das Lehrpersonal und für Eltern öffnet. Die Anpassungen richten sich an Kinder mit: Körperbehinderung; inneren Erkrankungen; Sinnesbehinderung, Sehbehinderung und Schwerhörigkeit/Gehörlosigkeit; geistiger und psychischer Behinderung; Trisomie 21; Autismus-Spektrum-Störung. Es ist nicht notwendig, für jede Übung eine spezifische Anpassung vorzunehmen, da jedes Kind mit einer Beeinträchtigung andere Fähigkeiten und Voraussetzungen aufweist.

Um die Vorbereitung eines Kurses zu erleichtern, eignet sich für den inklusiven Sportunterricht das 6+1 Modell von Tiemann (2013). Dabei wird auf die Haltung der Sportlehrkraft sowie auf sechs Modifikationen des Sportunterrichts eingegangen, um im Sportunterricht eine gleichberechtigte Teilhabe für alle zu ermöglichen. Konkret werden praxisorientierte Beispiele zur Modifikation des Lernumfelds, der Aufgabenstellung, der Materialien, der Regeln, der Sozialform und der Kommunikation geliefert.



Arbeitsmaterial (abrufbar über den QR-Code am Tabellenende)

M1	Modul I – Wassergewöhnung
M2	Modul II – Grundfertigkeiten
M3	Modul III – Basisstufe Schwimmen
M4	Modul IV – Sicheres Schwimmen



Quellen und
weiterführende Links





© Paris 2024

Olympisches Wassersportzentrum, Paris 2024

Dieses gigantische Wassersportzentrum wird für die Olympischen und Paralympischen Spiele in Paris 2024 erbaut. Es zeichnet sich durch technische Innovation und moderne Architektur aus. Das Bauwerk kann mit einem 89 m langen Holzdach der Schwimmhalle und einer 18 m breiten Fußgängerhängebrücke beeindrucken, die den Neubau mit dem Stade de France verbindet.

In der multifunktionalen Schwimmhalle finden ein 50-m-Becken sowie ein Sprungbecken Platz. Darüber hinaus zeichnet sich die Anlage durch einen variablen Nichtschwimmerbereich aus, in dem Kinder nach den Spielen 2024 schwimmen lernen können.

Insgesamt finden 6.000 Zuschauer*innen Platz und hier werden olympische Wettkämpfe im Wasserball und (Synchron-)Schwimmen ausgetragen. Nach den Olympischen Spielen wird die Halle für die Paralympischen Spiele zu einem Boccia-Stadion umfunktioniert.



© Paris 2024

Beschreibung der Themen

Im Gegensatz zu den anderen Kapiteln dieses Sammelbands werden im Folgenden nicht die Übungen (M1 – M4) detailliert erläutert, sondern

allgemeine Gestaltungsmöglichkeiten für Menschen mit Behinderung dargestellt.

Allgemeine Hinweise

- Für die erste Phase des Schwimmenlernens ist mehr Zeit einzuplanen.
- Störungen der Koordination führen zur Unsicherheit und erschweren das Schwimmenlernen.
- Schnellere Ermüdung der Muskulatur möglich
- Verlangsamung des Bewegungsablaufes
- Plötzlich auftretende Spastiken führen zur Verunsicherung und verändern die Wasserlage des Körpers – zum Schwimmen benötigte Bewegungen sind nicht mehr möglich.
- Verändertes Auftriebsverhalten des Körpers führt zu einem veränderten Bewegungsbild im Wasser.
- Beachten der Körpertemperatur der Schüler*innen

Sinnesbehinderungen

Sehbehinderungen

Sehr wichtig: Auditive Wahrnehmung

- **Schwimmbad abgehen, um Sicherheit zu schaffen.**
 - ▶ Die Wasserfiltersysteme können als Orientierung genutzt werden, da durch die Geräusche erkennbar ist, dass hier der Beckenrand anfängt.
- **Orientierungshilfen anbieten (taktile, visuell, akustisch), z. B.**
 - ▶ Gummimatten für Stufen auslegen, Lichtquellen einsetzen.
 - ▶ Leitsysteme des Schwimmbades nutzen.
- **Materialien einsetzen, z. B.**
 - ▶ Weiche Materialien und Bälle mit kräftigen Farben einsetzen.
 - ▶ Materialien an gleicher Stelle platzieren und Rituale einbauen.
- **Akustische Signale nutzen, z. B.**
 - ▶ Rhythmusvorgaben zur Bewegungsbegleitung nutzen.
- **Methodiken flexibel einsetzen, z. B.**
 - ▶ Regeln bei Spielen vereinfachen.

Empfehlungen für Schwimmtechniken:

- **Brustschwimmen kann von blinden und sehbehinderten Menschen sehr gut erlernt werden.**
 - ▶ *Vorsicht:* Aufgrund der besonderen Lage (abwechselndes Anziehen und Ausstrecken der Arme) ist der Kopf zum Teil ungeschützt, was im Falle eines Aufpralls an der Wand oder am Rand des Beckens zu Verletzungen am Kopf und im Gesicht führen kann.
- **Beim Rückenschwimmen ist die auditive Wahrnehmung durch die Position von Kopf und Ohren erschwert.**
- **Signale, Handzeichen und Gebärden vereinbaren.**
- **Sichtkontakt herstellen, visuelle Hilfen geben.**

Schwerhörigkeit/Gehörlosigkeit*Sehr wichtig: Kommunikation*

- Gehörlose Menschen kommunizieren in Deutscher Gebärdensprache (DGS), in Lautsprachbegleitenden Gebärden (LBG) und/oder unterstützend in schriftlicher Form.
 - ▶ Blickkontakt aufbauen (nicht von hinten ansprechen).
 - ▶ Langsam und deutlich in einfacher Sprache sprechen (vereinfacht das Lippenablesen).
 - ▶ Für angemessene Lichtverhältnisse sorgen (Gegenlicht vermeiden).
 - ▶ Gestik, Mimik und Körpersprache einsetzen.
 - ▶ Gebärdensprache und Fingeralphabet verwenden.

Visuelle Gestaltung der Schwimmereinheit:

- Plakat/Magnetwand mit dem Stundenablauf anbieten – damit wissen die Kinder, bei welcher Aufgabe sie sich befinden und welche Übungen bevorstehen.
- Übungen deutlich vormachen.
 - ▶ Kinder schauen sich die Übungen bei Mitschüler*innen ab.
 - ▶ Bilder/Karten können Darstellung ergänzen.

Körperbehinderungen

- Die Bewegung im Wasser unterstützt eine Fortbewegung ohne Hilfsmittel (Rollstuhl, Gehhilfen).
 - ▶ Gefühl von Freiheit erleben.
- Der Auftrieb gelähmter Körperpartien ist verändert.
 - ▶ Bewegungsverhalten/Fortbewegung im Wasser ist anfangs erschwert.
 - ▶ *Vorsicht:* Einschließende Spastiken sind unerwartet möglich.

Hilfsmittelversorgung im Wasser

- Auftriebshilfen
- Schwimmwesten/-kissen
- Kleines, kompaktes Schwimmbrett, das als Pull Buoy und Schwimmbrett genutzt werden kann

Barrierefreie Voraussetzungen

- Badelifte
- Barrierefreie Zugänge (Umkleiden, Toiletten, Eingang)

Amputationen

- Kopf gezielt einsetzen, um den Rumpf zu steuern und kontrollieren.
- Blickkontakt hilft, den Kopf und Rumpf zu führen, eine Drehung auszulösen oder eine Position zu halten.
- Körperwahrnehmungsübungen (durch Erlernen einer Schwimmtechnik) sind elementar, um Akzeptanz für das „eigene, neue Körperbild“ zu fördern.
- Schwimmen ist mit und ohne Prothese möglich.

Innere Erkrankungen

Herzfehler/Diabetes

- **Mit ärztlichem Fachpersonal absprechen:**
 - ▶ Belastbarkeit und Tauchtauglichkeit einschätzen lassen.
- **Kinder grundsätzlich gleichbehandeln:**
 - ▶ „Überbehüten“ vermeiden.
- **Kindern dabei helfen, sich selbst und ihren Körper einschätzen zu lernen.**
- **Phasen der Ruhe bzw. moderater Aktivität einbauen.**
- **Potenzielle Maßnahmen mit Eltern absprechen.**

Asthma

- **Prüfen, ob das Kind die Asthmamedikation im Schwimmbad vorliegen hat.**
- **Jedes Kind mit Asthma kann unterschiedlich auf den Einfluss von Wasser reagieren.**
- **Ein leichtes Aufwärmprogramm vor dem Schwimmenlernen kann helfen, die Atemwege zu öffnen und die Muskulatur auf die Belastung vorzubereiten.**
- **Bewegung im Wasser ist eine gute Form der körperlichen Betätigung, die das Herz-Kreislauf-System stärkt und sich positiv auf die Atemwege und Asthmakontrolle auswirkt.**

Geistige und psychische Behinderungen

Allgemeines

- **Prinzip der Dauerhaftigkeit (Kontinuität) berücksichtigen:**
 - ▶ Wiederholungen haben einen hohen Stellenwert.
 - ▶ Rituale einbauen.

Kursgestaltung

- **Eine flexible Planung zulassen und zugleich verlässliche Strukturen bieten:**
 - ▶ Wenn möglich, kleine Gruppen bilden.
 - ▶ Bewegungen verbal und bildhaft beschreiben.
 - ▶ Inhalte abwandeln und vereinfachen.
- **Klare Regeln setzen und individuelle Grenzen wertschätzen:**
 - ▶ Verhaltenstechniken, Selbsterfahrung und Kontrolle vermitteln.
 - ▶ Intrinsisches Verhalten und positive Tendenzen stärken.
 - ▶ Betroffene ernstnehmen, d.h. vorurteilsfrei und partnerschaftlich begegnen.
 - ▶ Empathie und Vertrauen schenken, um „Wohlfühlen“ zu ermöglichen.
 - ▶ Auf Medikamenteneinnahme achten.
 - ▶ Reizangebot reduzieren.
 - ▶ Mit Überraschungen rechnen.
 - ▶ Möglichkeiten schaffen, um zum Abschluss wieder zur Ruhe zu kommen.

Autismus-Spektrum-Störung (ASS)

- Spiel und Spaß im Wasser können die Motivation und Ansprechbarkeit verbessern.
- Eindeutige Anweisungen und visuelle Hilfen einsetzen.
- Feste Standorte, Rituale und Wiederholungen nutzen.
- Bewegungsaufgaben unter Zeitdruck vermeiden:
 - ▶ Kleinschrittig vorgehen, überschaubare Ziele setzen.
- Nach verbalen Hinweisen erkundigen, d.h. von Eltern übernehmen und anwenden.
- Bei Bedarf auf Bezugsperson zurückgreifen, der die Kinder vertrauen.

Down-Syndrom (Trisomie 21)**Allgemeines**

- Betroffene Kinder haben ein gutes Gefühl für Rhythmik und bevorzugen Bewegungen mit Musik.

Kursgestaltung

- Freude an der Bewegung muss im Vordergrund stehen:
 - ▶ Spiele in jeder Einheit einbauen.
 - ▶ Keinen übermäßigen Leistungsdruck ausüben.
 - ▶ Individuelle Betreuung von Vorteil, wenn Übungen angepasst werden.
 - ▶ Flexibilität und Geduld spielen sehr große Rolle.
 - ▶ Stundenplan an die aktuelle Tagesverfassung und Konzentrationsfähigkeit der Kinder anpassen.
 - ▶ Einfache, kurze, prägnante Sprache verwenden.

DSSS UND UNSS – ZWEI INSTITUTIONEN FÜR DEN SCHULSPORT

Deutsche Schulsportstiftung

Die Schüler*innen lernen die Schulsportorganisationen von Deutschland und Frankreich in beiden Sprachen kennen. Sie vergleichen beide Institutionen anhand der politischen Struktur ihres Landes. Abschließend diskutieren sie die bessere Inklusion paralympischer Sportarten.

Sekundarstufe II
(ab Klasse 11)

Unterrichtsfach:
Ethik, Französisch, Politik,
Sporttheorie (auch fächer-
übergreifend)



Zeitaufwand

Das Kapitel ist auf zwei Unterrichtseinheiten angelegt, für die jeweils eine Doppelstunde eingeplant werden sollte. Alternativ können die Themen 1 und 2 als vorbereitende Hausaufgabe bearbeitet werden. Im Anschluss sollte eine Doppelstunde zur Vorstellung und Diskussion veranschlagt werden.



Themen (detaillierte Erläuterung am Kapitelende)

1

DSSS und UNSS – zwei Institutionen für den Schulsport [4 UE]

- 1.1 Politische Einordnung der Institutionen | Vor- und Nachteile [1 UE]
- 1.2 Wettbewerbsangebote der Institutionen | Vergleich [1 UE]
- 1.3 Inklusion paralympischer Sportarten | Ideensammlung [1 UE]
- 1.4 Simultane Olympische & Paralympische Spiele? | Diskussion [1 UE]

2

DSSS et UNSS – deux institutions pour le sport scolaire [4 UE]

- 2.1 Classification politique des institutions | Avantages et inconvénients [1 UE]
- 2.2 Offres concurrentielles des institutions | Comparaison [1 UE]
- 2.3 Inclusion des sports paralympiques | Collection d'idées [1 UE]
- 2.4 Jeux Olympiques & Paralympiques simultanés? | Discussion [1 UE]



Didaktische Hinweise

Die Unterrichtseinheiten sind ideal für einen fächerübergreifenden Unterricht geeignet, bei dem die Kenntnisse aus allen Fächern kombiniert werden können. Es ist kein spezifisches Vorwissen nötig. Je nach Wissensstand über die politischen Systeme in Deutschland und Frankreich (Föderalismus vs. Zentralismus) benötigen die Schüler*innen unterschiedlich viel Zeit für die Recherche. Die über den QR-Code „Quellen und weiterführende Links“ verfügbaren Informationen können bei der Einordnung des politischen Kontexts und Systems helfen.

Die Unterrichtseinheiten sollen die Schüler*innen mit der Deutschen Schulsportstiftung (DSSS) und der französischen Union Nationale du Sport Scolaire (UNSS) vertraut machen und einen länderübergreifenden Vergleich ermöglichen. Die erste Aufgabe kann entweder in individueller Vorbereitung als Hausaufgabe oder während der Unterrichtseinheiten in Einzelarbeit erfüllt werden. Für die zweite Aufgabe empfiehlt sich eine Partnerarbeit, für die dritte und vierte Aufgabe die gemeinsame Arbeit in Kleingruppen.

Um die Aufgaben zu bearbeiten, ist ein Internetzugang für die Schüler*innen erforderlich. Die Ergebnisse können klassisch auf einem Plakat (mindestens DIN A3) oder digital in einer PowerPoint-Präsentation (alternativ Prezi) aufbereitet werden. Bei PowerPoint ist es sinnvoll, die Anzahl der Folien zu begrenzen, um den Zeitrahmen einhalten zu können.

Die Folieninhalte sollten nicht nur Textpassagen umfassen, die dem Kurs vorgestellt werden, sondern begleitendes Material enthalten. Derart können das Gesagte und die wichtigsten „Key Facts“ besser verdeutlicht werden.



Arbeitsmaterial (abrufbar über den QR-Code am Tabellenende)

M 1	DSSS und UNSS – zwei Institutionen für den Schulsport	
M 2	DSSS et UNSS – deux institutions pour le sport scolaire	

Quellen und
weiterführende Links



THEMEN 1 + 2

1 Politische Einordnung der Institutionen | Vor- und Nachteile

Bei der ersten Aufgabe sollen die Schüler*innen herausfinden, dass die UNSS auf Regierungsebene und die DSSS auf Länderebene angesiedelt ist. Unter Betrachtung des politischen Kontexts sollen sie erkennen, dass diese Zuordnung auf das zentralistische System in Frankreich bzw. das föderalistische System in Deutschland

zurückzuführen ist. Hilfreiche Informationen mit Organigrammen sind auf der Homepage der jeweiligen Institution zu finden. Ziel der Aufgabe ist es, den Handlungsrahmen der Organisationen zu verstehen sowie Vor- und Nachteile der (de-)zentralen Organisation von Schulsportveranstaltungen zu benennen.

2 Wettbewerbsangebote der Institutionen | Vergleich

In der zweiten Aufgabe geht es um die Angebote der DSSS und UNSS. Die Schüler*innen sollen sich informieren, welche Wettbewerbe und Aktionen veranstaltet werden und welche Kampagnen ins Leben gerufen wurden. Anschließend soll pro Institution ein regelmäßig durchgeführter Wettbewerb ausgewählt und verglichen werden. Hierzu sollen Anhaltspunkte wie Teilnehmegröße des Events, Veranstaltungsort und Besonderheiten herausgearbeitet werden. Der Arbeitsauftrag ist bewusst offener gehalten, sodass sich die Schüler*innen kreativ mit

der Aufgabe auseinandersetzen können. Je nach Interesse kann eine Veranstaltung gewählt und unter bestimmten Gesichtspunkten betrachtet werden. Neben allgemeinen Fakten wie die Dauer der Veranstaltung oder Ausrichtung (Mannschafts-/ Einzelwettbewerb) sollen Besonderheiten des Events herausgearbeitet werden. Dazu können bspw. Informationen wie die ausgetragenen Sportarten oder der Wettbewerbsmodus, aber auch Fakten zum Rahmenprogramm und der Öffentlichkeitsarbeit zählen.

3 Inklusion paralympischer Sportarten | Ideensammlung

In der dritten Aufgabe setzen sich die Schüler*innen mit der Inklusion des paralympischen Sports innerhalb der Organisationen auseinander. Dafür machen sie sich zunächst mit den inklusiven Wettbewerbsformaten der Organisationen vertraut.

Auf der Homepage der UNSS sollten die Schüler*innen auf das Programm „Le Sport Partagé“ stoßen und die Ziele des Angebots festhalten. Mithilfe der Recherche auf den Websites der Organisationen und evtl. ergänzender Informationen zur Teilhabe und Inklusion im Sportkontext bewerten sie den Grad der Teilhabe. Bei Bedarf können den Schüler*innen folgende Fragestellungen an die Hand gegeben werden:

- Wie gut sind Personen mit Beeinträchtigungen in den Wettbewerben inkludiert?
- Welche Punkte findet ihr gut umgesetzt und welche könnten verbessert werden?

- Sind die paralympischen Wettbewerbe wirklich inkludiert oder eher integriert?

Stichpunkt: *Gemeinsamer Wettbewerb vs. parallel laufende Wettbewerbe*

Mithilfe des Wissens zu inklusiven Wettbewerben der DSSS und UNSS sollen im Anschluss Ideen zur besseren Inklusion paralympischer Sportarten und zu weiteren Wettbewerbsformaten gesammelt werden – z.B. gemischte Staffeln aus olympischen und paralympischen Athlet*innen im Schwimmen oder in der Leichtathletik.

4 Simultane Olympische & Paralympische Spiele? | Diskussion

Abschließend soll diskutiert werden, inwiefern Olympische und Paralympische Spiele zeitgleich am gleichen Ort stattfinden könnten. Die Schüler*innen sollen evaluieren, warum es in naher Zeit kaum möglich erscheint, obwohl es viele Vorteile gäbe. Der Diskurs kann entweder innerhalb der Kleingruppe oder mit dem gesamten Kurs geführt werden. Für letzteres empfiehlt es sich, eine weitere Einzelstunde einzuplanen. Für die Diskussionsrunde bietet sich z.B. die Fishbowl-Methode an, mit der Schüler*innen sowohl aktiv partizipieren als auch passiv beobachten können.

Argumente, die für eine Zusammenlegung der Veranstaltungen sprechen, sind u.a.:

- Gelebte Inklusion
- Mehr Medienpräsenz und Zuschauende
- Zugehörigkeit der Paralympics zum „Hauptevent“
- Profitieren von bereits vorhandenen Strukturen der beiden Verbände

Argumente, die gemeinsame Spiele schwierig erscheinen lassen, sind u.a.:

- Weitaus höherer Organisationsaufwand
- Anzahl der notwendigen Sportstätten
- Para Athlet*innen stehen evtl. im Schatten der olympischen Athlet*innen
- Fehlende Strukturen gemeinsamer Wettbewerbe
- Olympische Spiele werden vom IOC und Paralympische Spiele vom IPC ausgetragen

 M1 + M2

DOPINGPRÄVENTION – FAIR UND SAUBER

Gemeinsam für den Sport von morgen

Lisa Kniebeler und Anthony Schwarz

Sport fordert heraus, motiviert und schenkt Selbstvertrauen. Um diese Aspekte erfolgreich und gemeinsam erleben zu können, ist ein fairer und sauberer Sport zentraler Bestandteil. Im Mittelpunkt dieser Unterrichtseinheit stehen daher folgende Fragen:

- Was ist Doping?
- Was versteckt sich hinter dem Begriff Fair Play?
- Und was sind zentrale Werte, um Sport fair und sauber auszuüben?

Sekundarstufe II
(Klasse 11–13)

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



Zeitaufwand

Die vier Module sind jeweils auf eine Unterrichtseinheit angelegt, für die eine Einzel- bis Doppelstunde eingeplant werden sollte – sie eignen sich auch für Vertretungsunterricht.



Themen (detaillierte Erläuterung am Kapitelende)

1

Doping – Was ist das? [2 UE]

2

FAIR WERFEN [2 UE]

3

Höher, schneller, weiter – aber zu welchem Preis? [2 UE]

4

Fairness in der Schule und sauberer Sport [2 UE]



Didaktische Hinweise

Lieber schlecht gewinnen oder gut verlieren? Worum geht es beim Sport wirklich? Um Erfolg zu jedem Preis oder Unterstützung und Gemeinschaft?

Das Themenfeld „Doping“ kann zu einer kritischen Auseinandersetzung mit diesen Fragen führen. Fair Play, Respekt und Ehrlichkeit stehen dabei dem Gebrauch von Substanzen und Methoden gegenüber, die im Sport verboten sind.

Die Unterrichtseinheiten sind so angelegt, dass zu Beginn allgemeine Informationen zum Thema Dopingprävention erarbeitet werden und im weiteren Verlauf die persönlichen Werte und Normen in den Vordergrund rücken. Die Module können diesem Verlauf folgend über einen längeren Zeitraum oder auch als singuläre Einheiten verwendet werden. Sie nutzen praktische und theoretische Elemente gleichermaßen, damit die Inhalte auch spielerisch erlebt und erlernt werden können.

In den folgenden Hinweisen finden sich Informationen zu den jeweiligen Lernzielen und zur Vorbereitung der Module, wie z.B. benötigte Unterrichtsmaterialien, eingesetzte Medien sowie Angaben zur zeitlichen Umsetzung, zur Klassen- oder Gruppengröße.



Arbeitsmaterial (abrufbar über den QR-Code am Tabellenende)

M 1	Doping – Was ist das?
M 2	Wettlauf mit der Zeit
M 3	Wettlauf mit der Zeit: Lösungen
M 4	FAIR WERFEN – das Dopingpräventionsspiel
M 5	Höher, schneller, weiter – aber zu welchem Preis?
M 6	Fairness in der Schule und sauberer Sport



nada
FÜR SAUBERE LEISTUNG



Sauber, fair und nicht mit Zweifeln behaftet – Sport, wie er sein sollte. Das zu gewährleisten, ist in Deutschland die Aufgabe der Nationalen Anti Doping Agentur (NADA). Zu ihren Arbeitsbereichen zählt u. a. die Prävention von Doping durch Aufklärung und Vermittlung von Werten. Dafür wurde das Netzwerk GEMEINSAM GEGEN DOPING (GGD) ins Leben gerufen.

Darüber hinaus werden u. a. kostenlose Workshops für Schüler*innen oder das Präventionsspiel FAIR WERFEN angeboten. Weitere Informationen sind auf der Website www.gemeinsam-gegen-doping.de oder per Mail an praevention@nada.de erhältlich.

Quellen und
weiterführende Links



THEMA 1

DOPING –
WAS IST DAS?

Durch das Einstiegsspiel „Drei Fragen, fünf Antworten“ bekommen die Schüler*innen ein Gefühl für die Werte, die mit sauberem Sport verknüpft sind. Das Spiel stellt darüber hinaus den inhaltlichen Einstieg für die Definition von Doping dar. In der zweiten Aufgabe wird die Geschichte des Dopings mithilfe eines Zeitstrahls erarbeitet. Als Transferleistung formulieren die Schüler*innen abschließend einen Ratschlag an eine sporthistorische Person.

Lernziele:

Die Schüler*innen erfahren, dass Fairness für jede Person eine unterschiedliche Bedeutung haben kann, erarbeiten die Definition von Doping und erhalten einen Einblick in die Anti-Doping-Arbeit. Sie erkennen außerdem, dass der Drang nach Leistungsoptimierung in der Gesellschaft seit langem verankert ist. Es wird deutlich, dass Doping nicht ausschließlich auf individuelles Fehlverhalten, sondern teilweise auf systemischen Betrug zurückzuführen ist.

Vorbereitung:

- Fragen (siehe M 1) an die Tafel schreiben
- Antwortbögen (siehe M 1) vorbereiten und im Raum verteilen
- Arbeitsblätter M 1 (Aufgabe 2) und M 2 für alle Schüler*innen kopieren oder digital zur Verfügung stellen



- DIN-A3-Antwortbögen zum Spiel „Drei Fragen, fünf Antworten“
- Flipchart-Papier
- Permanentmarker


 M 1 + M 2

THEMA 2

FAIR WERFEN

FAIR WERFEN ist ein Spiel zur Dopingprävention und ermöglicht den ungezwungenen, spielerischen Erstkontakt mit dem Thema Anti-Doping. Dabei stehen nicht moralische Urteile im Vordergrund, sondern die individuellen Erlebnisse und Entscheidungen der Spielenden. Diese werden mit der Frage konfrontiert, ob sie dopen würden, wenn sie die Gelegenheit erhalten. Die Thematik ist eingebettet in einen einfachen Wettstreit zweier Teams. Das Spiel bietet einen geschützten Rahmen, in dem jede*r ausprobieren kann, was Betrug bedeutet und welche Konsequenzen er umfassen könnte – für sich selbst oder das Team. Eine ausführliche Anleitung zur Durchführung ist im Spielmaterial enthalten. Zusätzlich gibt es ein Erklärvideo auf der Homepage www.gemeinsam-gegen-doping.de

Lernziele:

Die Schüler*innen erleben faires und unfaires Verhalten sowie entsprechende Folgen in einem geschützten Rahmen. Sie können nachvollziehen, wie sich Betrug anfühlt – als ausführende oder betroffene Person. Ziel der Abschlussdiskussion ist es, eigene Erfahrungen im Spiel zu rekapitulieren und sie auf die reale Sportwelt zu übertragen.

Vorbereitung:

- FAIR WERFEN Spiel bestellen
- Raum mit ausreichend Platz reservieren (z. B. Turnhalle, Aula, Outdoor)
- Abschlussdiskussion (M 4) vorbereiten und Arbeitsform (schriftlich/mündlich) festlegen – weitere Infos enthält die Spielanleitung



- FAIR WERFEN Spiel, kostenlos erhältlich auf www.gemeinsam-gegen-doping.de, Versanddauer: i. d. R. drei bis fünf Tage
- Erklärvideo zum Spiel: www.gemeinsam-gegen-doping.de/angebote/fair-werfen


 M 4

THEMA 3

HÖHER, SCHNELLER, WEITER –
ABER ZU WELCHEM PREIS?

Als Einstieg schaut die Klasse die fünfte Folge „Bergab“ der Dokumentation „Being Jan Ullrich“. Anschließend wird u. a. durch ein Gruppenpuzzle erarbeitet, welche Personen und welche Faktoren in Krisensituationen im Sport und im Alltag den Betroffenen helfen können. Auf Basis der Dopingfälle der ehemaligen Radsportler Jan Ullrich und Lance Armstrong diskutieren die Schüler*innen in der zweiten Aufgabe den Umgang mit Personen, die des Dopings überführt wurden.



von Doping kennen. Dabei wird die Bedeutung des Umfeldes für Athlet*innen reflektiert und analysiert, welche Unterstützung in sportlichen und privaten Krisensituationen helfen kann.

Vorbereitung:

- Arbeitsblätter für alle Schüler*innen kopieren oder digital zur Verfügung stellen
- Raumtechnik zur Vorführung der Episode vorbereiten



- Plakate (DIN A2)
- Permanentmarker

Lernziele:

Die Schüler*innen beschäftigen sich mit einem der bekanntesten Dopingfälle der jüngeren Sportgeschichte und lernen die unterschiedlichen Folgen

 M5

THEMA 4

FAIRNESS IN DER SCHULE
UND SAUBERER SPORT

Die Schüler*innen beantworten zum Einstieg ein individuelles Quiz, mit dem sie ihre Einstellung zu Fair Play bestimmen. Anschließend wird in Kleingruppen ein Slogan gegen Doping bzw. für sauberen Sport erarbeitet. Dies kann auch in Einzelarbeit oder als Hausaufgabe erfolgen. Die Ergebnisse werden in der Klasse präsentiert. Zuletzt stimmen alle Schüler*innen über ihren gemeinsamen Slogan für sauberen Sport ab.

Lernziele:

Die Schüler*innen reflektieren ihre Einstellung zu Ehrlichkeit im Alltag und beraten über den Umgang mit Fehlverhalten. Die Werte des sauberen Sports werden durch eine kreative Erarbeitung gemeinsamer Slogans gefestigt. Abschließend kann diskutiert werden, welche Effekte Slogans in der Sportwelt haben können.

Vorbereitung:

- Arbeitsblätter für alle Schüler*innen kopieren oder digital zur Verfügung stellen



- Plakate (DIN A1)
- Permanentmarker

 M6


© NADA

DOA-SAMMELBAND ALS OPEN ACCESS

Pietsch | Doll-Tepper | Fritz | Lämmer [Hrsg.]

Bildungspotenziale der Olympischen Idee





Bleiben Sie mit uns in Kontakt:

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

Otto-Fleck-Schneise 12
60528 Frankfurt am Main

T +49 69 6700-232
F +49 69 6700-1232
office@doa-info.de

 @deutscheolympischeakademie

 @Deutsche Olympische Akademie (DOA)

 @Deutsche Olympische Akademie (DOA)

 @DeuOA

 www.doa-info.de