



 DAS  
OLYMPISCHE  
MUSEUM

Lehrmaterial

# ENGEL ODER TEUFEL?

DIE WAHL DES FAIR PLAY

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

**Öffnungszeiten**  
Täglich von 9 Uhr bis 18 Uhr

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

**[www.olympic.org/pedagogie](http://www.olympic.org/pedagogie)**

# EINLEITUNG

Vom 12. April bis 5. November 2006 ist im Olympischen Museum in Lausanne die Ausstellung „Engel oder Teufel? Die Wahl des Fair Play“ zu sehen. Dieser Titel erinnert an das berühmte Dilemma zwischen Gut und Böse, an die Willkür des einen und die bewusste Entscheidung des anderen.

Im Sport trägt das Verhalten des Athleten, seines Umfelds und seiner Fans beträchtlich zur Qualität des Wettkampfes bei. Ihre Befolgung oder Nichtbefolgung eines Verhaltenskodex verleiht der Begegnung ihre Stimmung.

Die Philosophie der Olympischen Bewegung besteht aus bestimmten Werten, wozu auch das Fair Play zählt. Im Grunde genommen ermöglicht die Umsetzung des Fair Play dem Sport, die besten Seiten des Menschen hervorzuheben, während dessen Nichtbeachten die übelsten Seiten des Menschen zum Vorschein bringt.

Das vorliegende Lehrmittel beschäftigt sich mit dem Thema der Ausstellung. Es handelt sich um ein Dokument, das die Komplexität des Fair Play aufzeigt – ein Begriff, der vordergründig leicht verständlich erscheinen mag. Mit Fragen und Aufgaben sollen Schüler und Lehrkräfte für die Bedeutung des Fair Play sensibilisiert werden, in der Hoffnung, dass Fair Play nicht nur im Sport Anwendung findet, sondern in alle möglichen Bereiche übergreift.



**DIE ELEGANZ DES FAIR PLAY**  
Respektieren des Gegners

# VORGEHEN

In diesem Lehrmittel geht es um Fair Play im Sport. Jedes Kapitel regt zum Nachdenken an, und am Ende jeder Lerneinheit wird eine Aufgabe vorgeschlagen.

Dieses Lehrmittel kann auch unabhängig von einem Besuch der Ausstellung verwendet werden.

## Zielsetzung

- Einen olympischen Wert aufgreifen.
- Seine konkrete Umsetzung im Sport oder im Alltag verfolgen.
- Seinen Stellenwert und Nutzen im Sport bestimmen.
- Die Abläufe seiner praktischen Umsetzung ermitteln.
- Anregungen geben, wie dieser Wert vermittelt und verbreitet werden kann.

## Kompetenzen

Die vorgeschlagenen Aufgaben fördern mindestens fünf verschiedene Kompetenzen:

### > Sich kennen lernen und an Selbstbewusstsein gewinnen:

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

### > Mit anderen Augen sehen:

Die Perspektive ändern, den Standpunkt wechseln, Abstand gewinnen.

### > Fragen und in Frage stellen:

Sich ein Urteil bilden, Situationen kritisch begegnen, sein eigenes Verhalten und seine eigene Rolle hinterfragen.

### > Analysieren und Zusammenhänge erkennen:

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

### > Seinen Platz finden:

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

## Zielgruppe

Dieses Lehrmittel richtet sich an Lehrkräfte und Schüler der Sekundarstufe (ab 12 Jahren).

## Aufgaben

Dieses Lehrmittel enthält zahlreiche Aufgaben, die in sieben Kategorien unterteilt sind. Die verschiedenen Kategorien sind anhand spezifischer Logos leicht erkennbar. Die Aufgaben sollten entsprechend dem Alter der Schüler ausgewählt und angepasst werden.



### > Gespräch

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



### > Diskussion

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



### > Übung

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



### > Nachforschung

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

- Hypothesen aufstellen.
- Mittel finden und anwenden, um die gestellte Frage zu beantworten (Literatur, Medien, Personen usw.).
- Mit Argumenten experimentieren, die eine Hypothese entweder stützen oder widerlegen.
- Wagen sich zu täuschen und einen neuen Weg zu versuchen.
- Nicht vergessen, Informationsquellen zu überprüfen oder sie wenigstens zu zitieren.



### > Rollenspiel

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

Das Vorgehen kann folgendermaßen zusammengefasst werden:

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



### > Spiel

Im Spiel können auch komplexe Probleme ganz entspannt angegangen werden. Situationen werden nachgestellt, was eine ungezwungenere und gelöstere Herangehensweise möglich macht. Verhaltens- und Denkweisen sowie Reaktionen können spielerisch erkundet werden.



### > Gestaltung

Schöpferische Gestaltungen fördern die Fantasie und die Neugier. Durch sie können Anpassungen an neue Situationen geübt werden. Träume erhalten einen Sinn, der Vorstellungskraft und dem Humor wird Ausdruck verliehen und es eröffnen sich neue Perspektiven.

# INHALTSVERZEICHNIS

I.	<b>Fair Play</b> , woher stammst du? Wer bist du?	<b>07</b>
II.	<b>Engel oder Teufel?</b> Die Wahl des Athleten	<b>12</b>
III.	<b>Fair Play</b> – was bedeutet das?	<b>17</b>
IV.	<b>Kann ich mich dem Fair Play verschreiben?</b>	<b>22</b>
V.	<b>Fair Play im Wettkampf</b> – ein Erfolgsrezept?	<b>25</b>
VI.	<b>Fair Play</b> – wenn auf Worte Taten folgen	<b>32</b>
VII.	<b>Fair Play vermitteln</b>	<b>35</b>
VIII.	<b>Fair Play geht uns alle an</b>	<b>39</b>
	<b>Unterrichtsmaterialien</b>	<b>42</b>



# I. FAIR PLAY, WOHER STAMMST DU? WER BIST DU?

Fair Play ist ein Begriff, der häufig falsch verwendet wird. Während er einst meist nur im sportlichen Kontext Anwendung fand, lässt er sich heute auf alle möglichen Situationen übertragen – überall da, wo Menschen miteinander konfrontiert sind und miteinander zurechtkommen müssen (Politik, Arbeit, Verkehr usw.). Aber was bedeutet denn dieser angelsächsische Ausdruck überhaupt? Woher stammt er? Wurde er schon immer im Zusammenhang mit dem Sport verwendet?

## Ein bisschen Etymologie...

Das Wort „*fair*“ stammt aus dem Mittelenglischen und bedeutet „schön“, „angenehm“, „rein“, „makellos“. Es ist im Jahre 1205 erstmals belegt, und zwar in Bezug auf das Wetter. Vom 14. Jahrhundert an trug das Adjektiv im übertragenen Sinn auch die Bedeutung „aufrichtig“. Im Zusammenhang mit dem Sport wurde es erst ab 1856 verwendet, im Sinne von „schön“, sowohl vom ästhetischen als auch vom moralischen Aspekt her.

Das Wort „*play*“ stammt ebenfalls aus dem Mittelenglischen und bedeutet „sich einer physischen Aktivität widmen, herumtollen, musizieren“. Im Zusammenhang mit dem Sport ist es zum ersten Mal in der Verbindung „*swordplay*“ (Schwertspiel) aufgetreten, die das Fechten bezeichnet.

Gemeinsam sind „*fair*“ und „*play*“ in King John von Shakespeare erstmals aufgetaucht. Ihre damalige Bedeutung kommt der heutigen relativ nahe und bezeichnete den taktvollen Umgang zwischen Gegnern während des Krieges.

*“Shall we, upon the footing of our land,  
Send fair play orders and make compromise [...]?”  
Shakespeare, King John, V, I.*

Vom 19. Jahrhundert an wurde der Begriff oft im Zusammenhang mit der Beachtung von Regeln und Bräuchen rund um die von den britischen Aristokraten organisierten Wettkämpfe verwendet. Im Englischen gibt es eine Redewendung, die verdeutlicht, inwieweit die Ausübung einer Sportart eine Haltung im Sinne des Fair Play voraussetzt: „*That’s not cricket!*“ bedeutet „*Das ist nicht fair!*“.



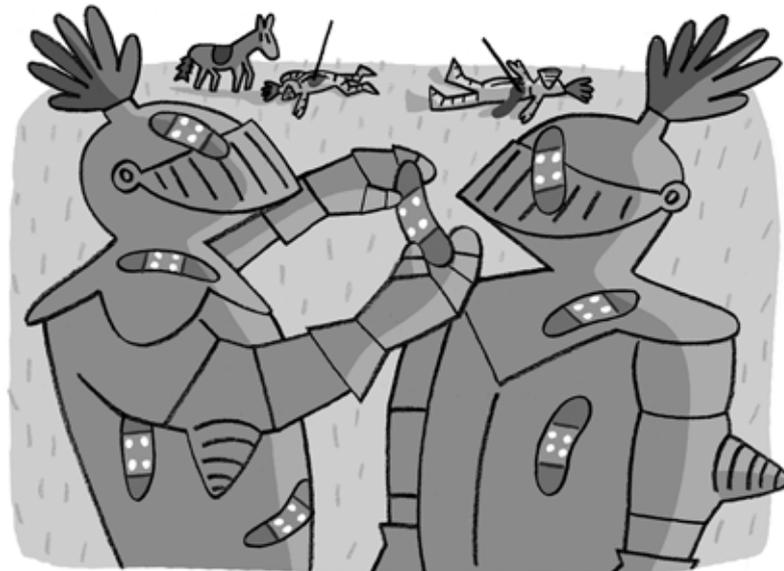
- > Wenn man die Herkunft eines Wortes kennt, kann man seine Bedeutung besser verstehen.
- > **Schlagt** in einem Herkunftswörterbuch folgende Wörter **nach**:  
*Sport, Spiel, Leistung, Wettkampf.*
- > **Diskutiert** die Ergebnisse anschließend **miteinander**.

## Ein bisschen Geschichte...

### Fair Play und ritterliche Tradition

Fair Play ist ein westlich geprägter Begriff. Er stammt vermutlich aus dem Mittelalter, aus der Zeit der Ritter. Diese wurden dazu angehalten, nach einem **Verhaltenskodex** zu leben, der ihnen militärische, gesellschaftliche und religiöse Pflichten auferlegte. In seinem *Buch vom Ritterorden* (~ 1265) nennt der Philosoph Raymond Lully die Grundregeln des ritterlichen Ideals. Hier ein paar Beispiele:

- nie einen unbewaffneten Feind angreifen
- Selbstdisziplin beweisen
- in Worten und Taten Mut zeigen
- Erniedrigte rächen, Schwache und Unschuldige beschützen
- nie einen Freund oder Verbündeten im Stich lassen noch eine edle Angelegenheit aufgeben
- sein Wort halten, seinen Grundsätzen treu bleiben
- gute Manieren haben, Anstandsregeln befolgen, seinen Gastgeber, den Machthaber und die Frauen achten
- Gott, seinem Herrscher, seinem Königreich und seinem Gesetz treu sein, den Machthaber und das Recht achten
- Fremden gegenüber großzügig und gastfreundlich sein
- Hochmut, Lüsterheit, Meineid und Verrat vermeiden



#### Ritterliche Geisteshaltung

Der Ursprung des Fair Play

Nach und nach verloren die ritterlichen Ideale ihre militärische und religiöse Bedeutung. Die Adligen, denen die kriegerische Funktion allmählich aberkannt wurde, ließen ihre Blütezeit wieder aufleben, in welcher sie noch die adligen Ritter waren. Diese ritterlichen Werte übertrugen sie schließlich auf sportliche Aktivitäten außerhalb des kriegerischen

Kontexts, wie beispielsweise das Fechten.

„Wenn man beim Fechten das Florett des Gegners zu Fall bringt, muss man es schnell wieder aufheben und es ihm höflich zurück reichen.“ Pierre Massuet, *Wissenschaft des Hofadels, der Fechter und der Rechtsgelehrten*, 1752



- > **Sucht** den Namen eines Ritters aus dem Mittelalter und erstellt ein Porträt von ihm. **Wodurch** hat er sich ausgezeichnet? **Weshalb** ist er berühmt geworden? **Welche** Eigenschaften werden ihm zugeschrieben?
- > **Diskutiert** über den von Lully erstellten Ritterkodex. Könnte dieser Verhaltenskodex auch heute noch Verwendung finden? **Welche** Stellen dieses Verhaltenskodex findet ihr veraltet? **Weshalb**?
- > **Listet** die Werte auf, die in diesem Verhaltenskodex enthalten sind.



### Fair Play und sportliche Tradition

Die oben genannte Haltung lebte in den Sportarten des 19. Jahrhunderts weiter, die von den Nachkommen der Ritter, den Aristokraten oder den *Gentlemen*, ausgeübt wurden. Dies waren Amateursportler, d. h. Personen, die genug wohlhabend waren, um keiner beruflichen Tätigkeit nachgehen zu müssen. Die ritterlichen Werte, die den Vertretern dieser Gesellschaftsschicht vermittelt worden waren, fanden sich auf diese Weise in ihren Sportarten wieder.

In den britischen Colleges jener Zeit bildeten der Sport und die mit ihm einhergehenden moralischen Werte wie das Fair Play schon damals einen festen Bestandteil des Lehrplans. Davon war Pierre de Coubertin bei seinen Reisen nach Großbritannien und Nordamerika sehr beeindruckt. Er sah darin die Anlehnung an die ritterliche Geisteshaltung und entdeckte gleichzeitig das erzieherische Potenzial des Sports.



> **PIERRE DE COUBERTIN**  
(1863-1937)

Gründer der Olympischen Bewegung und der Olympischen Spiele der Neuzeit.



- > **Erstellt** zwei Kolonnen. **Tragt** in die erste Kolonne diejenigen Sportarten **ein**, die eurer Meinung nach etwas Aristokratisches an sich haben, und in die zweite Kolonne solche, die breiteren Bevölkerungsschichten zugänglich zu sein scheinen. **Erklärt** zu jeder der aufgelisteten Sportart, weshalb ihr sie mit einer bestimmten sozialen Schicht in Zusammenhang bringt, und **macht** eine kurze geschichtliche Recherche.
- > **Vergleicht** den Inhalt eurer Kolonnen miteinander und besprecht eure Ergebnisse.
- > **Wie** kommt eurer Meinung nach Fair Play in beiden Fällen zum Ausdruck?



### Fair Play – ein vom Olympismus geförderter Wert

Coubertins Sichtweise stammt aus einem geschichtlichen Kontext, in welchem die ritterlichen Werte (Heldenmut, Hingabe, Loyalität, Tapferkeit) zu einem Mythos erhoben wurden, der die westlichen Kulturen stark beeinflusste.

Die antiken Wertvorstellungen waren davon gar nicht so weit entfernt. Der griechische Athlet galt als ein Modell, und die in Olympia gefeierten Spiele hatten ebenfalls Vorbildfunktion. So wurden vor bestimmten Untugenden wie Betrügerei, Gewalt oder Siegerkult die Augen verschlossen.

Der Olympismus ist jedoch nicht nur Erbe einer idealisierten Vergangenheit. Anhand der Olympischen Spiele der Neuzeit wollte Coubertin zeigen, dass Sport dazu beitragen kann, die Lebensqualität und die menschliche Entwicklung zu verbessern. Er erhoffte sich außerdem, dass durch den Sport gewisse Werte vermittelt werden können.

Auf diesen Überzeugungen basieren die fundamentalen Prinzipien der Olympischen Charta.

Parallel dazu ermöglichen Symbole, Rituale und Zeremonien die Vermittlung der vom Olympismus geförderten Werte auf der emotionalen Ebene.



### VÖLKERVERBUNDENHEIT

Fair Play – ein gemeinsamer Wert



### AUSZÜGE AUS DER OLYMPISCHEN CHARTA (September 2004)

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

*Prinzip Nr. 1*

„Die sportliche Betätigung ist ein Menschenrecht. Jeder Mensch muss die Möglichkeit haben, ohne jede Form von Diskriminierung und in olympischem Geiste, der gegenseitiges Verstehen, den Geist der Freundschaft, Solidarität und Fair Play erfordert, Sport zu treiben.“

*Prinzip Nr. 4*



### OLYMPISCHES ZEREMONIELL

- fünf ineinander verschlungene Ringe
- eine Fahne
- ein Motto
- ein Fackelstaffellauf
- ein Eid
- ein stark normierter Verlauf der Eröffnungs- und Schlussfeier

Genügen diese Symbole als Garantie für die Umsetzung der oben genannten Werte in die Praxis? Wird Fair Play durch das reine Ausüben eines Sports oder die Teilnahme an den Olympischen Spielen sichergestellt?



> **Sucht** die Bedeutung der Olympischen Ringe und **bringt** sie mit dem Prinzip Nr. 4 der Olympischen Charta in Verbindung. **Erklärt**, inwiefern diese Ringe Werte symbolisieren können. **Gibt es** einen Zusammenhang zwischen den Ringen und dem Fair Play?



> **Führt** euch die Höhepunkte einer olympischen Eröffnungsfeier vor Augen. Auf **welche** Weise kommen dabei Gefühle zum Ausdruck? **Welche** Botschaften werden vermittelt?



## II. ENGEL ODER TEUFEL? DIE WAHL DES ATHLETEN

Im Sport wirken zahlreiche Akteure (Schiedsrichter, Trainer, Publikum, Journalisten). Doch der Athlet spielt die Hauptrolle. Er steht im Zentrum der Aufmerksamkeit. Auf seinen Schultern ruht die Wahl des Fair Play. Wie soll er sich entscheiden? Ist er ein Engel oder ein Teufel?

### Engel und Teufel im Sport

#### **French Open, 1982** - Tennis

Der 18-jährige Schwede Mats Wilander gewinnt die French Open. Im Halbfinal gegen den Argentinier Clerc lässt er einen von ihm gewonnenen Matchball nochmals spielen, was ihm den Respekt des Publikums und die Sympathien der Fans einbringt. Nebst seinem jugendlichen Alter ist es diese Geste, die ihn berühmt machte.

#### **Olympische Spiele in Los Angeles, 1932** - Fechten

Im Final gibt die britische Fechterin Judy Guinness alle Hoffnungen auf die Goldmedaille auf, als sie die Kampfrichter darauf aufmerksam macht, dass ihre Gegnerin, die Österreicherin Ellen Preis, sie zwei Mal getroffen hat.

#### **Weltmeisterschaft, 1986** - Fußball

Im Viertelfinal gewinnt Argentinien gegen England 2:1. Maradona schießt zwei Tore. Das zweite ist ein Traumtor, doch das erste ist ein Handspiel. Alle haben es gesehen, nur der Schiedsrichter nicht. Er glaubt, dass Shilton, der hinter Maradona stand, ein Kopftor schoss. Diese „Hand Gottes“, wie Maradona sagte, um die Tatsache zu vertuschen, geht in die Geschichte ein. Im Final besiegt Argentinien Deutschland 3:2. Maradona gesteht sein Handspiel erst 2005.

#### **Olympische Spiele in Turin, 2006** - Ski

Der Franzose Pierre-Emmanuel Dalcin führt das Klassement im Super-G an, sein Platz auf dem Podest scheint gesichert. Wegen intensiver Schneefälle muss das Rennen jedoch abgebrochen und verschoben werden. Beim zweiten Versuch macht Dalcin einen Fehler und verpasst ein Tor am Streckenende. Trotzdem überquert er die Ziellinie und bedankt sich bei der Jury – oder dem Publikum – mit dem Stinkefinger.

Welcher der oben erwähnten Sportler ist ein Engel, welcher ein Teufel?  
Ist eine Kategorisierung so einfach? Ist die Frage nicht viel komplexer?

Um eine Antwort zu finden, machen wir einen kurzen Abstecher in die Philosophie und die Religion.

### Die Koexistenz von Engel und Teufel, die Herrschaft der Dualität

Unsere Gedanken sind oft von **Dualität** geprägt: gut/schlecht, Tugend/Laster, Ordnung/Chaos, Gott/Satan, richtig/falsch, schön/hässlich, Theorie/Praxis, Stärke/Schwäche, konkret/abstrakt, objektiv/subjektiv usw.



#### > DUALISMUS IN DER RELIGION

Der Dualismus ist eine religiöse Lehre, wonach die Wirklichkeit – die Materie und der Geist, der Körper und die Seele – aus antagonistischen Prinzipien – Gut und Böse – bestehen, die sich stets bekämpfen, wobei das Gute schließlich über das Böse siegen wird.

Im Alltag drückt sich die Dualität oft durch **widersprüchliche** Verhaltensweisen aus: Ich will und ich will nicht. Ein Beispiel: „Ich bin naturverbunden und informiere mich über die Schäden der Umweltverschmutzung, aber ich benutze das Auto, weil es praktischer ist, und ich trenne meinen Abfall nicht, da ich keine Zeit dafür habe.“

Versuchen wir doch anstatt diese Widersprüche einander gegenüberzustellen herauszufinden, wie sie sich ergänzen.

Fällt es uns nicht schwer, eine Frage oder ein Problem vollständig zu erfassen? Haben wir je gelernt, anders als dualistisch zu denken?

### **Gut und Böse**

Jede Zivilisation schuf sich seine Glücks- und Unglücks-Mythen, seine Götter und seine bösen Geister, um ihren Wünschen und Ängsten Ausdruck zu verleihen. Jede Epoche gibt ihre eigenen Antworten auf die Frage nach Gut und Böse.

Obwohl sich die Vorstellungen stets weiterentwickeln, ist man sich in folgenden Punkten grundsätzlich einig:

- Das Gute wird durch Gott verkörpert. Gott herrscht über die Engel.
- Das Böse wird durch den Teufel (Satan) verkörpert. Satan herrscht über die Dämonen.

Himmel und Erde, Hölle und Paradies sind weitere Darstellungen dieser Dualität.

### **Engel und Teufel**

In vielen Religionen, so z. B. im Christentum, im Judentum und im Islam, sind Engel Wesen, die Gott vor dem Menschen erschuf. Sie sind in erster Linie Botschafter Gottes.

Nach ihrer Erschaffung hatten sie die Wahl zwischen Gut und Böse. Diejenigen, die das Böse wählten, wurden zu Dämonen.

### **Wozu dient der Engel?**

Der Engel symbolisiert die Tugend.

Die Erhabenheit des Engels leistet unserer Unwürdigkeit im Umgang mit Dritten Beistand.

Die Macht des Engels leistet unserer Schwäche im Kampf gegen uns selbst und gegen den Teufel Beistand.

### **Wozu dient der Teufel?**

Im Altertum waren Dämonen gute oder böse Geister, die an das Schicksal eines Menschen, einer Stadt oder eines Staates gebunden waren. In der biblischen Tradition ist der Teufel ein Engel, der den Menschen in Versuchung führt. Sein Ziel ist, die Verbundenheit des Menschen mit Gott,



### **> VON FREUD BIS TIM UND STRUPPI**

Wir sind oft zwischen Vergnügen und Pflichten hin- und hergerissen. Freud entwickelte eine Theorie zu diesem Spannungsfeld: Das Ich, das Es und das Über-Ich.

Das **Es** steht für die Triebe, die Suche nach Vergnügen. Es amüsiert sich sehr, doch es muss auch die Konsequenzen tragen.

Das **Über-Ich** bringt uns auf den rechten Weg zurück. Es stellt alle verinnerlichten Regeln und Verbote dar. Es ist unsere innere Polizei, die uns davon abhält, allzu verrückt zu spielen und uns allzu sehr zu vergnügen.

Das Es und das Über-Ich sind immer vorhanden und stehen in konstantem Konflikt.

Schließlich ist da noch das **Ich**. Es ist der Richter in unserem Innern. Es vermittelt zwischen dem Über-Ich und dem Es. **Das Ich entscheidet, wem man sich fügt.**

Natürlich muss es auch die Konsequenzen des Es oder des Über-Ichs tragen, das nicht erhört wurde.

In Trickfilmen und Comics werden das Es und das Über-Ich als kleiner Teufel und kleiner Engel dargestellt.

In *Tim und Struppi* beispielsweise, steht der treue Struppi vor einem schrecklichen Dilemma: Soll er sich der Versuchung hingeben und den Whisky trinken, der aus Kapitän Haddocks Tasche tropft, oder soll er ihr widerstehen? Seine Doppelgänger flüstern ihm die Antwort zu: Der Engel Struppi bringt ihn davon ab, der Teufel Struppi ermuntert ihn dazu. Der Teufel ist schließlich überzeugender und der Hund trinkt den Whisky, zum großen Missfallen seines guten Gewissens...

seiner Umwelt und sich selbst zu brechen.

Der Teufel symbolisiert das Laster, unsere Veranlagung zum Bösen. Der Teufel rechtfertigt die Notwendigkeit, die Lust oder das Bedürfnis, sich manchmal seinen verwerflichsten Instinkten hinzugeben.

### **Engel und Teufel: eine einzige Person**

Im Laufe der Jahrhunderte verlieren Teufel und Engel ihre unabhängige Existenz. Sie werden zu Mächten, die Teil eines jeden Menschen sind, zu Symbolen seiner Willenskraft und seiner Schwächen. Engel und Teufel sind zwei Facetten ein und derselben Person, die in Krisensituationen hervorgerufen werden: das Dilemma.



**ENGEL ODER TEUFEL?**  
Das Dilemma eines jeden



- > **Sucht** in Märchen, Mythen, Comics usw. **nach** Figuren, die sich zwischen Gut und Böse entscheiden müssen.
- > **Erstellt** eine Liste und **spricht über**:
  - Situationen, die Konflikte herbeiführen.
  - die Entscheidungen, welche die Helden schließlich treffen.
- > **Sucht nach** Redewendungen der Alltagssprache, in denen Engel und Teufel vorkommen.
- > **Erstellt** eine Liste und **erklärt** die Redewendungen.
- > **Sucht** im Internet **nach** Beispielen von Engeln und Dämonen verschiedener Religionen. **Wie** heißen sie und **was** ist ihre Funktion? **Stellt** ein Dossier **zusammen**.

### Modell-Athleten

Einige Soziologen behaupten, Sport sei die Religion der Neuzeit. Baron Pierre de Coubertin erklärte 1935 selbst, die Religion sei die wichtigste und grundlegende Charakteristik der Olympischen Spiele im Altertum und des modernen Olympismus. Wer sind dann die Heiligen dieser neuen Religion?

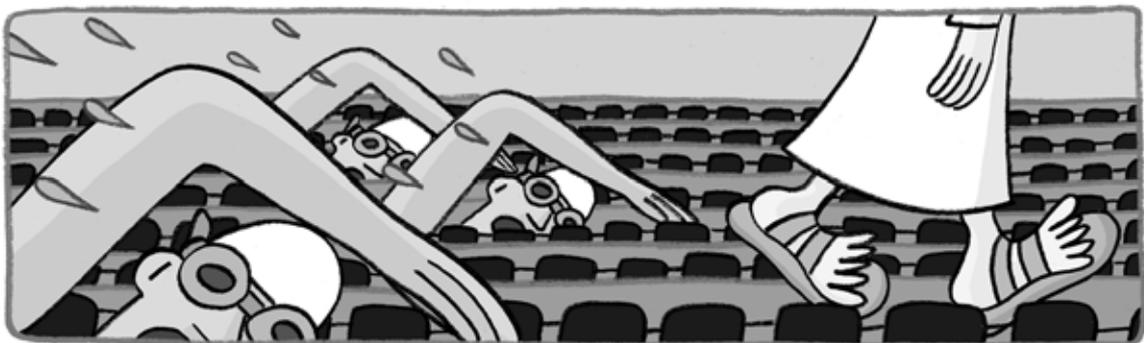
Die Kirchenlehrer bezeichneten Heilige als „Athleten Gottes“. Wenn Heilige Athleten sind, ist dann der Spitzensportler – dieser Übermensch – ein Heiliger? Tatsächlich erlegt er sich eine eiserne Disziplin auf und vollbringt Wunder. Durch den Ruhm seines Erfolgs wird er von den Massen verehrt, sein Bildnis ist überall zu sehen (Titelblätter, Poster, Werbung) und seine Reliquien werden fromm aufbewahrt (ausgestellte Kleider und Ausrüstungsgegenstände mit Autogrammen).



#### > KIRCHEN-LEHRER

Theologen, welche die christliche Glaubenslehre unterrichteten.

Die Begeisterung, die er auslöst, macht ihn zum Vorbild. Der Athlet, als Botschafter des Guten, ist ein Engel, der bestimmte Werte vermittelt.



#### BOTSCHAFTER DES FAIR PLAY

Der Athlet dient als Vorbild und vermittelt Werte

Doch der Athlet kann der Versuchung auch erliegen und in die verbotene Frucht beißen, die ihm gewisse Vorteile verspricht:

„Ihr werdet wie Gott“, sagt die Schlange (Gen 3,5).

Will der Athlet des Guten zu viel und entscheidet sich für den Teufel, gefährdet er den Sport und zeugt von der Unwürdigkeit des Menschen. Kann Fair Play helfen, dies zu vermeiden? Was bedeutet es, sich für das Fair Play zu entscheiden?



- > **Verfasst** einen Text über das Bedürfnis, Gegenstände großer Sportler zu besitzen und sich mit Helden zu identifizieren.  
Beispiel: Ich habe dieselben Schuhe wie Ronaldinho. Werde ich spielen können wie er? Werde ich sein wie er, ihm näher kommen?
- > **Denkt ihr**, dass aktuelle Phänomene wie Verehrung, Star- und Personenkult mit der Vorstellung, Gott näher zu sein, in Verbindung gebracht werden können?

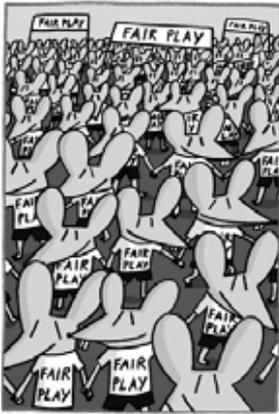


- > **Findet** Sportler und andere Persönlichkeiten, die sich neben ihrer Karriere auch für humanitäre Anliegen einsetzen.



- > **Warum** werden sie ausgewählt, solche Anliegen zu vertreten?  
Welche Wirkung haben solche Engagements?
- > **Sprecht** auch über Sportler oder andere Persönlichkeiten, deren Verhalten oder Aussagen euch enttäuscht haben.

**Erklärt** weshalb.



### III. FAIR PLAY– WAS BEDEUTET DAS?

„Ein bisschen Fair Play bitte!“ Diesen Satz hört man oft in Situationen, in denen eine angespannte Stimmung herrscht und ein Konflikt aufzukommen droht. Einfacher gesagt als getan! Fair Play kann Verschiedenes bedeuten:

#### Einander respektieren!

Der gegenseitige Respekt erfordert die Berücksichtigung seines Gegenübers oder einer gegebenen Situation. Man kann jemanden für sein Alter, seine Stellung oder sein Verdienst respektieren. Man kann aber auch religiöse, kulturelle oder sprachliche Unterschiede respektieren.

Im Sport muss Folgendes respektiert werden:

- die Regeln
- der Schiedsrichter
- der Gegner
- die Mitspieler

Respekt im Sport kann zur Erziehung des Menschen beitragen, ob Akteur oder Fan. Fehlt der Respekt hingegen, so kann der Sport die übelsten Urinstinkte des Menschen zum Vorschein bringen und ihn zur (körperlichen und verbalen) Gewalt, zum Betrug oder zu anderen Niederträchtigkeiten jeglicher Art verleiten.

#### Verlieren können!

Damit ein Wettkampf zum Erfolg wird, muss der Athlet nicht nur die technischen Aspekte seiner Sportart beherrschen, sondern auch verlieren können.

- Ein guter Verlierer verliert mit Haltung / ein guter Gewinner gewinnt mit Bescheidenheit (nicht großtuerisch).

Und umgekehrt:

- Ein schlechter Verlierer zeigt seine schlechte Laune oder bestreitet die Tatsachen.



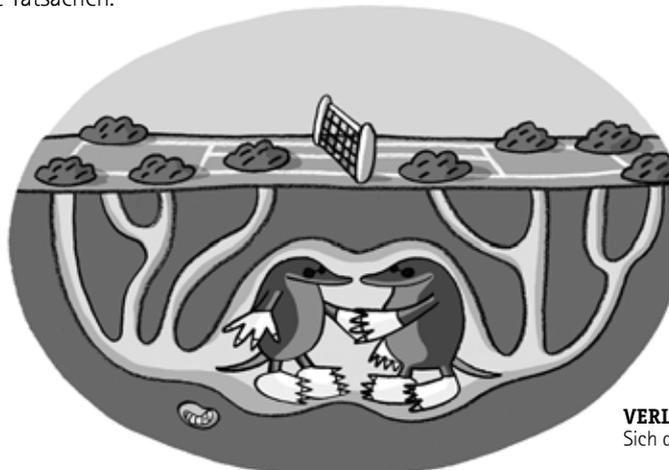
#### > TENNIS, AUSTRALIAN OPEN Roddick – ein guter Verlierer

Der im Achtelfinale der Australian Open ausgeschiedene Andy Roddick hat sich nach seiner Niederlage gegen Marcos Baghdatis (6:4, 1:6, 6:3, 6:4) äußerst fair verhalten.

Der in Melbourne als Nummer 2 gesetzte Andy Roddick wird in der zweiten Woche des australischen Grand-Slam-Turniers nicht mehr mit von der Partie sein. Nach seiner überraschenden Niederlage gegen den Zyprioten Marcos Baghdatis suchte der Amerikaner keineswegs eine Ausrede.

„Ich habe heute gar nicht so schlecht gespielt. Wahrscheinlich hätte ich heute gegen fast alle Spieler gewonnen, aber Marcos hat für sein tolles Spiel wirklich ein großes Lob verdient. Wenn Sie sich mal seine Statistik ansehen, die ist großartig, und er hatte schöne Schläge drauf“, gab A-Rod – sogar in der Niederlage sympathisch wie immer – zu.

(Nach [www.sport24.com](http://www.sport24.com))



**VERLIEREN KÖNNEN**  
Sich dem Fair Play verschreiben

## Sich dem Fair Play verschreiben heißt nach seinen Werten leben

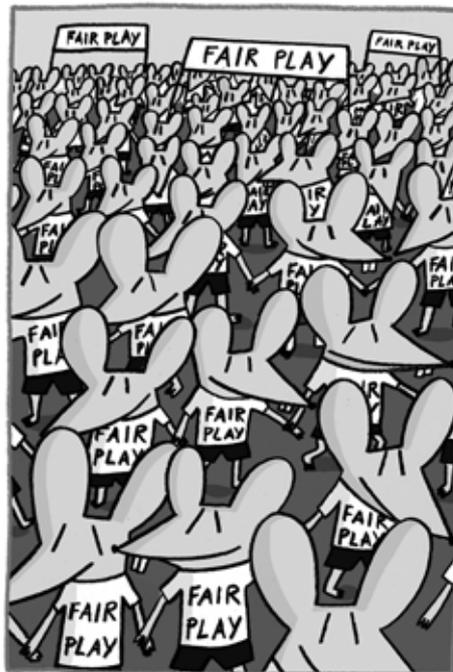
Eine Person (oder eine Gesellschaft) kann bestimmte Werte vertreten. Das bedeutet, dass das Richtige, Schöne und Gute von ihrer Beurteilung abhängt. Es handelt sich also um eine subjektive Sichtweise, die die Überlegungen, die Haltung und das Verhalten dieser Person (oder Gesellschaft) bestimmt.

Das Wort „Fair Play“ ist im deutschen Wortschatz seit dem 19. Jahrhundert bezeugt. Das Modell des Sports, wie er in England ausgeübt wurde, ist der Grund für die Übernahme dieses Terms in die deutsche Sprache, die zuvor auf andere Wörter zurückgriff, um dieselbe Idee zu umschreiben, so z. B. Höflichkeit, Urbanität, Ehrlichkeit usw.

Die gesellschaftlichen Veränderungen des 19. Jahrhunderts – Übergang von einer monarchischen zu einer parlamentarischen, von einer berufsständischen zu einer industriellen Gesellschaft – erklären ebenfalls das Bedürfnis nach einem neuen Wort.

Fair Play gehört zu den Werten, für die sich eine Person (oder eine Gruppe) entscheidet. Sie bestimmt, ob sie die Regeln, die Vertreter der öffentlichen Ordnung oder andere Personen, mit denen sie in Kontakt steht, respektieren will oder nicht.

Nach seinen Werten leben verlangt Mut, Entschlossenheit, **Risikobereitschaft**, insbesondere in unserer heutigen Gesellschaft, in welcher Erfolg, Profit und Quantität oft einen höheren Stellenwert einnehmen.



**EINE LEBENSPHILOSOPHIE**  
Seine Werte mit Entschlossenheit leben

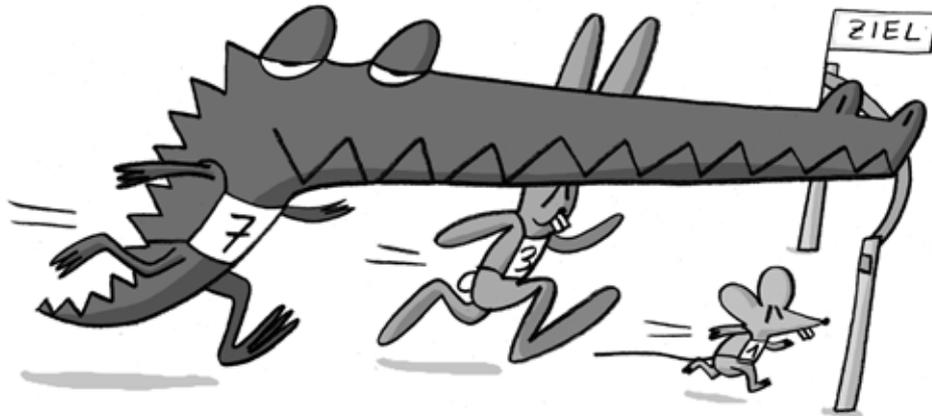
Versucht anhand der folgenden Übung zu beurteilen, welche Vor- oder Nachteile Fair Play mit sich bringt.

Situationen	Mein Entschluss: A) „Um jeden Preis gewinnen, nur der Sieg zählt!“	Mein Entschluss: B) „Sich in jeder Situation im Sinne des Fair Play verhalten!“
<b>Im Sport-S egeiwettbewerb</b>	..... .....	..... .....
Ich bin zuvorderst im Rennen, plötzlich erhalte ich einen Notruf...	Konsequenzen: ..... .....	Konsequenzen: ..... .....
<b>In der Schule</b>	.....	.....
Trotz meiner Bemühungen und meiner Begeisterung wird mein Vortrag schlechter benotet als derjenige meines Kameraden, der nach Meinung des Lehrers Originalität bewies...	Konsequenzen: ..... ..... ..... .....	Konsequenzen: ..... ..... ..... .....
<b>Im Beruf</b>	.....	.....
Ich suche eine Arbeit und stoße auf ein Stellenangebot, das mich interessiert aber meine Fachkenntnisse übersteigt. Ein Freund von mir wäre jedoch wie gemacht für die angebotene Stelle...	Konsequenzen: ..... ..... ..... ..... .....	Konsequenzen: ..... ..... ..... ..... .....
<b>Andere Situationen?</b>	.....	.....

**> Kommentiert** eure Ergebnisse. Sind die Argumente der Kolonne **A** vertretbar? **Welchen** Sinn und Zweck haben die Argumente der Kolonne **B**?

**> Sucht** abgesehen vom Fair Play noch andere Werte und erstellt eine Liste. **Gibt es** Werte, die die Rechte gewisser Personen oder sozialer Gruppen einschränken?

**> Welches** sind eure persönlichen Werte?  
**> Schreibt** einen Text und **erklärt** eure Wahl. Inwiefern beeinflussen sie euren Alltag (Wohlbefinden? Aufopferung? usw.)?  
**> Erklärt**, welche Werte ihr nur mit Mühe umsetzen könntet und **weshalb**.



**UNGLEICHHEITEN VERMEIDEN**  
Es gelten für alle dieselben Regeln

### „Das ist nicht fair!“

Wenn beispielsweise beim Basketball ein Kind einem viel größeren Gegner gegenüber steht, der es daran hindert, einen Korb zu erzielen, hört man mit großer Wahrscheinlichkeit den Ausruf: „Das ist nicht fair!“

Ein solches Gefühl der Ungerechtigkeit kann auch unter einwandfreier Beachtung der Spielregeln aufkommen. Wie soll man reagieren? Wie den Mut nicht verlieren und der Versuchung widerstehen, die Regeln zu verletzen?

Das Ziel besteht darin, das Hindernis abzuschwächen und sich dennoch im Sinne des Fair Play zu verhalten. Anstatt die Frustration zu nähren, könnte man dem Kind vielmehr Tipps geben, wie es sich die nötige Gewandtheit antrainieren kann, um seinem größeren Gegner selbstbewusst gegenüberzutreten.

Auf diese Weise muss die Ungerechtigkeit nicht mehr ertragen, sondern kann überwunden werden. Und dies, ohne gegen die Regeln zu verstoßen. Sich im Sinne des Fair Play verhalten ohne der Rolle des ungerecht Behandelten zu verfallen, kann ein Kind dazu motivieren, sich zu perfektionieren und bestimmte Fähigkeiten zu entwickeln. Der übergroße Gegner hilft ihm so indirekt, besser zu spielen!

### Robin Hood: den eigenen Werten treu, aber gesetzlos

Robin Hood ist der Beschützer der Armen und der Unterdrückten. Er beraubt die Unterdrückten, die reichen Machthaber, und verteilt die Beute unter den Benachteiligten. Trotz des guten Zwecks den er verfolgt, verstößt er gegen das Gesetz! Wer würde es jedoch wagen, ihn zu rügen? Robin Hood ist ein hervorragendes Beispiel für die Mehrdeutigkeit, die das geltende Recht manchmal aufweisen kann.

Robin Hood ist seinen eigenen Werten treu und hält sich an inoffizielle Regeln, die sich vom geltenden Recht unterscheiden. Wenn er dieses befolgen würde, würden die Armen arm bleiben und die Unterdrückten unterdrückt! Mit seinen persönlichen Wertvorstellungen schafft Robin Hood ein gewisses Gleichgewicht.

Wenn man das geltende Recht, das zum Schutz der Gerechtigkeit eingeführt wurde, allzu wörtlich nimmt, kann dies gelegentlich zu Ungerechtigkeiten führen. Um dem entgegenzuwirken, ist es manchmal nötig, Zusatzbestimmungen einzuführen oder **Werte** walten zu lassen, **die stärker sind als das Gesetz**, um die Menschenwürde zu schützen.



> **Stellt** euch zwei Spieler **vor**, A und B. Der Schiedsrichter entscheidet zugunsten von B. Da es sich um eine Schiedsrichterentscheidung handelt, hat dieser also rechtlich gesehen gewonnen. B fechtet diesen Entscheid jedoch zugunsten seines Gegners A an, da er weiß, dass er einen Fehler begangen hatte, der dem Schiedsrichter entgangen war. Die Verhaltensweise von B geht über die geltenden Regeln hinaus und beruft sich auf die Befolgung persönlicher Wertvorstellungen.



> **Kommentiert** das Verhalten des Spielers B.



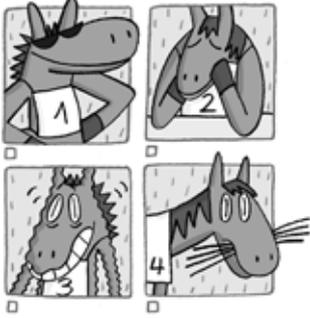
> **Sucht** im Bereich des Sports oder des Alltags Beispiele für Entscheidungen, die nicht auf den geltenden Regeln beruhen, und **kommentiert** sie.

Fair Play bedeutet also nicht nur, sich einwandfrei zu verhalten. Wer sich im Sinne des Fair Play verhält, trifft eine Wahl, die manchmal im Widerspruch zu den Regeln und zum geltenden Gesetz stehen kann. Fair Play ist demnach selten eine eindeutige Angelegenheit.



**SEINEN WERTEN TREU BLEIBEN**  
Sogar, wenn die Regeln übertreten werden müssen?

WER BIN ICH?



## IV. KANN ICH MICH DEM FAIR PLAY VERSCHREIBEN?

Manche Menschen scheinen eine natürliche Veranlagung zum Fair Play zu haben und andere nicht. Gibt es Menschen mit Fair-Play-Charakter?



„Erkenne dich selbst“  
Sokrates

### Sich selbst und die anderen kennen: die Jungsche Typologie

Der Schweizer Psychologe und Psychiater Carl-Gustav Jung stellte eine Persönlichkeits-Typologie auf. Diese Typologie bildet die Grundlage von Tests wie dem MBTI<sup>1</sup>, die oft in der Berufsberatung aber auch im Sport verwendet werden. Welchen Persönlichkeitstyp soll man zum Mannschaftskapitän ernennen, damit dieser die Bedürfnisse der Mannschaft erkennt, seine Mitspieler motivieren kann, respektiert wird und vom Trainer ernst genommen wird? Welchen Spieler muss man ein- bzw. auswechseln, wenn die Mannschaft an sich zweifelt? Die Jungsche Typologie zeigt die natürlichen Präferenzen eines Individuums auf. Jede Persönlichkeit ist eine Kombination von Präferenzen.

Bei der Zusammenstellung einer Mannschaft müssen die verschiedenen Persönlichkeitstypen unabhängig von den physischen Qualitäten berücksichtigt werden. Mithilfe dieser Typologie können die unterschiedlichen Verhaltenszüge von Individuen ausgemacht werden. So werden Menschen nicht „trotz“, sondern „wegen“ ihres Andersseins akzeptiert. Mein Mitspieler hat ein anderes Spielverständnis als ich, und er denkt dasselbe von mir. Es ist also die Summe von Eigenheiten, die eine Mannschaft leistungsfähig macht.

#### 1) Woher kommt meine Energie (Extraversion – Introversion)

- Der **Extravertierte** wird hauptsächlich durch die Umwelt, die Außenwelt, Menschen und Objekte stimuliert. Er braucht Beziehungen. Er schöpft seine Energie aus Menschen und Aktivitäten.
- Der **Introvertierte** wird hauptsächlich durch seine Innenwelt, seine Ideen und Gedanken stimuliert. Er braucht Isolation. Er schöpft seine Energie aus seinen Gedanken und Gefühlen.

#### 2) Wie nehme ich eine Information wahr und wie entwickle ich mich (Empfinden – Intuition)

- Menschen vom Typ „**Empfinden**“ nehmen Informationen über die fünf Sinne wahr. Sie folgen gerne gewohnten Abläufen und der alltäglichen Routine. Sie mögen, was klar definiert und messbar ist. Sie konzentrieren sich auf die Gegenwart, ihre sinnliche Wahrnehmung und die Praxis.
- Menschen vom Typ „**Intuition**“ nehmen Informationen über Vorahnungen und Intuitionen wahr. Sie schätzen Veränderungen, Vielfältigkeit und Kreativität. Sie sind zukunftsorientiert und stützen sich auf Fakten.

#### 3) Wie entscheide ich (Denken – Fühlen)

- Menschen vom Typ „**Denken**“ fällen logische Entscheide nach einer objektiven Analyse der Ursachen und Konsequenzen. Sie haben einen ausgeprägten Sinn für Wahrheit und Gerechtigkeit und beurteilen Probleme

<sup>1</sup> Meyers-Briggs-Typenindikator

unpersönlich und langfristig. Sie kritisieren Mängel aus eigenem Antrieb.

- Menschen vom Typ „**Fühlen**“ fällen Entscheide nach persönlichen und subjektiven Wertvorstellungen. Sie berücksichtigen die Auswirkungen, die ihre Wahl auf andere haben könnte. Ihre Wahrnehmung ist persönlich und gegenwartsbezogen. Sie schätzen den Kontakt zu Menschen und sind sehr verständnisvoll.

#### 4) **Wie verhalte ich mich** (Beurteilung – Wahrnehmung)

- Menschen, deren Lebensstil auf die „**Beurteilung**“ ausgerichtet ist, führen ein organisiertes Leben basierend auf Plänen und Strukturen. Sie mögen klare Konzepte und bringen Projekte gerne zum Abschluss. Sie fühlen sich wohl mit alt bewährten Entschlüssen.
- Menschen, deren Lebensstil auf die „**Wahrnehmung**“ ausgerichtet ist, sind anpassungsfähig, umgänglich und spontan. Sie schätzen die Flexibilität und halten sich bis zum letzten Moment noch weitere Optionen offen. Sie sind freiheitsliebend und wirken manchmal chaotisch. Sie gehen Fristen in letzter Minute an.

### WER BIN ICH ?



#### **SICH SELBST KENNEN LERNEN**

Wer bin ich, um zu wissen, wer ich sein möchte

Zum Beispiel:

Ich bin extravertiert und nehme den Introvertierten so wahr:	Der Introvertierte hingegen nimmt sich selbst so wahr:
Er ist unspontan.	Ich überlege, bevor ich handle.
Er hat eine lange Reaktionszeit.	Ich überlege, bevor ich spreche.
Er ist asozial und weist mich zurück.	Ich brauche Zeit für mich, um mich zu erholen.
Er kann auf einen Angriff nicht reagieren.	Ich nehme mir Zeit, um über meine Reaktion nachzudenken und bitte um Hilfe, falls nötig.





- > **Bildet** Zweiergruppen: **A+B**
- > **Erstellt** eine Tabelle wie die oben stehende. In der ersten Kolonne beschreibt **A** seine Wahrnehmung nach der Jungschen Typologie. In der zweiten Kolonne beschreibt **B** wie er **A** wahrnimmt.
- > **Bespricht** die Ergebnisse.

---

- > Wer sich selbst kennt, kann Probleme und Blockaden leichter lösen und wird sich seines eigenen Potentials bewusst. Außerdem lehrt uns dieser Prozess, die andern besser zu akzeptieren.
- > Versucht anhand der Jungschen Typologie verschiedene Charakterzüge zu **kombinieren** und Persönlichkeiten zu **bestimmen**, die dem Fair Play zu- bzw. abgeneigt wären.
- > **Erstellt** anschließend eine Liste derjenigen Charakterzüge, die euch selbst davon abhalten, euch dem Fair Play zu verschreiben.  
**Wie** könntet ihr euch verändern?
- > **Welche** eurer Charakterzüge unterstützen hingegen den Fair-Play-Gedanken?

Sich selbst und anderen gegenüber aufmerksam sein, sich selbst und seine Umwelt kennen lernen: Sind das nicht Grundvoraussetzungen für Fair Play?



## V. FAIR PLAY IM WETTKAMPF – EIN ERFOLGSREZEPT?

Kann der Zuspruch zum Fair Play bei einer Konfrontation mit der Realität in Frage gestellt werden oder ins Wanken geraten?  
Wettkampf und Leistung charakterisieren den Sport. Doch sind die Anforderungen des Wettkampfs und das Streben nach Leistung mit dem Fair-Play-Gedanken überhaupt vereinbar?

### Die Sportrealität

Das *Deutsche Universalwörterbuch* definiert den Wettkampf als Kampf um die beste (sportliche) Leistung.

Die Auswirkungen des Wettkampfs können sowohl positiv (Mitdenken, Verbesserungswille, Stärken und Schwächen anderer berücksichtigen) als auch negativ (Übermediatisierung von Sportereignissen, Rekord-Fanatismus, Erfolgsdruck durch Trainer und Sponsoren) sein.

Ist Fair Play mit diesen Gegebenheiten überhaupt vereinbar? Kann ein Athlet heutzutage die Realitäten des Hochleistungssports und einen Wert wie das Fair Play noch unter einen Hut bringen?



**DABEI SEIN IST ALLES**  
Fair Play gewinnt immer

 > Die Devise der Olympischen Bewegung

CITIUS ALTIUS FORTIUS

bedeutet:

SCHNELLER HÖHER STÄRKER

> **Vergleicht** diese Devise mit dem Ausspruch von Pierre de Coubertin, der zum Glaubensbekenntnis der Olympischen Bewegung wurde:

TEILNEHMEN IST WICHTIGER ALS SIEGEN

> **Führt** eine Diskussion. **Was** bedeuten die Devise und das Glaubensbekenntnis? **Wie** können sie interpretiert werden? Stehen sie im Widerspruch zueinander?

---

 > Listet nach dieser Diskussion die positiven und die negativen Aspekte des Wettkampfes in einer Tabelle auf.

Wettkampf 😊	Wettkampf ☹️
.....	.....
.....	.....

> **Fasst** eure Erkenntnisse über die Vorzüge und die Risiken des Wettkampfes in einem Text zusammen. **Schließt** auch Argumente **ein**, die zeigen, dass die Widersprüche des Wettkampfes mithilfe von Fair Play überwunden werden können.

### Funsport und Extremsport

Birgt die Entwicklung des Wettkampfes Risiken? Können diese Risiken durch neue Sportarten mit neuen Herausforderungen reduziert werden? Können Fun- oder Extremsportarten den Wettkampf verändern und die Haltung gegenüber dem Fair Play beeinflussen?



#### > GOLF JA, ABER IM WELTRAUM!

Ein russischer Kosmonaut will 2006 versuchen, den längsten Drive der Geschichte zu schlagen. Während eines Weltraumausfluges wird der Kosmonaut einen Golfball mit einem speziellen vergoldeten 6er-Eisen in den Orbit schießen. Wenn alles gut geht, kreist sein Ball während rund vier Jahren um die Erde und legt dabei bis zu 3.36 Milliarden Kilometer zurück. Dann wird er in der Atmosphäre zerfallen. Das Ereignis wird von einem kanadischen Golfartikel-Hersteller gesponsert.



**SPORT IM WANDEL**  
Konsequenzen fürs Fair Play?

Die Sportkultur ist heute vielschichtiger als in der Vergangenheit. Der Wettkampfsport muss dem Emotionssport weichen, der auf der Straße oder in der Natur außerhalb von bestehenden Strukturen (Clubs, Verbände, Stadien, Turnhallen) ausgeübt wird. Man spricht von Alternativsport.

Diese neuen Sportarten werden in zwei Kategorien unterteilt: die Funsportarten und die Extremsportarten (oder X-tremsport).

### Funsport

Die so genannten Fun- oder Spaßsportarten machen seit rund 40 Jahren eine rasante Entwicklung durch. Regelmäßig werden neue Sportarten erfunden, die oft Kombinationen aus zwei oder mehr Sportarten sind, wie zum Beispiel das *Kitesurfen* (eine Kombination aus Surfen und Drachefliegen). Diese sehr spielerischen Sportarten verleihen einem Bedürfnis nach Freiheit, Unabhängigkeit und Kreativität Ausdruck. Sie vereinen Nervenkitzel, Vergnügen und Ausgelassenheit. Diese Werte sind dem Erfolgs- und Leistungsdruck übergeordnet. Wer diese Sportarten ausübt, taucht auch in eine neue Kultur ein: Wertvorstellungen, Kleidervorschriften und Wortschatz sind Elemente, welche die Identität dieser Sportarten prägen und ausmachen.



> Die großen Marken und das Finanzmilieu interessieren sich sehr für dieses Phänomen. Sie übernehmen die rebellische Gesinnung und den Trend zum Protest, den diese Sportarten verbreiten.



> **Sucht nach** Werbung, die sich von Alternativsportarten inspirieren lässt, um ihre Produkte zu verkaufen. Listet die verwendeten Slogans auf.



> **Tragt** eure Ergebnisse **vor** und **kommentiert** sie.



> **Beurteilt** Funsportarten anhand der folgenden Tabelle:

Funsportarten...	JA	+ / -	NEIN
sind nicht organisiert.			
sind von Institutionen unabhängig.			
machen Spaß.			
fördern den Wettkampf.			
ermöglichen es, Neues auszuprobieren.			
entsprechen der Regel „No refs, no coach, no rules“ („keine Schiedsrichter, kein Trainer, keine Regeln“)			
basieren auf Trainingsgemeinschaften und nicht auf Clubs.			
werden in Städten ausgeübt.			
sind Einzelsportarten.			
werden in Gruppen ausgeübt.			
suchen Authentizität statt Leistung.			
suchen das Spiel statt der Rivalität.			
werden meist in einem kulturellen Rahmen betrieben (Musik usw.).			
räumen Rechte ein bezüglich seines Körpers, seines Äußeren, seiner Vergnügen und seiner Leistungen.			
fördern den Fair-Play-Gedanken.			

## X-tremsport

Wie im Funsport gibt es auch im Extremsport keine Ranglisten. Was zählt, ist nicht die Leistung, sondern der Nervenkitzel. Extremsport wird nicht in Turnhallen oder auf der Strasse, sondern in der Natur betrieben, insbesondere da, wo sie wild und feindlich ist. Der Extremsportler ist alleine und misst sich mit den Elementen und nicht mit anderen.

### Die Suche nach Gefahr, um an seine Grenzen zu stoßen

Das Leben in der westlichen Gesellschaft birgt kaum Gefahren. Grenzen, die früher durch die Familie, die Schule, die Religion und die Gesellschaft im Allgemeinen gegeben waren, verschwinden langsam oder sind weniger deutlich als in der Vergangenheit. Vielleicht begeben sich Jugendliche deshalb in große Gefahr, um an ihre Grenzen zu stoßen und ihre Identität zu finden.

Seine Grenzen außerhalb eines Wettkampfes zu testen, kann jedoch auch negative Auswirkungen haben: Man kämpft gegen sich selbst und schürt einen inneren Konflikt, um dem Tod ein Schnippchen zu schlagen. Im Wettkampfsport wird der Konflikt in der Konfrontation mit anderen ausgetragen, man misst also seine eigenen Grenzen mit denjenigen des Gegners. Doch im Extremsport existiert diese Dimension nicht.

Ein Funsport kann zum Extremsport werden. Alles hängt von den Risiken ab, die man eingeht.



> „Als ich in Peahi ankam, dachte ich, dass ich diese Wellen nie werde surfen können... Und dann sagte ich mir: Was soll's, heute ist ein guter Tag zum Sterben.“

Gerry Lopez im Film „Riding Giants“



### DIE SUCHE NACH DEM NERVENKITZEL

Eine Sache zwischen mir und den Elementen!

Heutzutage kann der Extremsportler auf technische und finanzielle Unterstützung zählen. Die Technik (Material, Geräte, Ausrüstung, Kommunikationsmittel) und die Wirtschaft (Sponsoring, Marketing, Finanzierung) machen es paradoxerweise möglich, Risiken mit gewissen Sicherheiten einzugehen.

Das Risiko, das solche Aktivitäten mit sich bringt, ist an sich keine Rechtfertigung für ein bestimmtes Verhalten. Es ist vielmehr Mittel zum Zweck, um gewisse Vorteile zu erhaschen: sich von den anderen abheben, einer Gruppe angehören, sich hervorheben, starke Gefühle empfinden usw. Zwischen den Extremsportlern herrscht mehr Bewunderung als Rivalität.



- > Der Extremsportler und Abenteurer Mike Horn plant seine Expeditionen. Sein Ziel ist, eine außergewöhnliche Leistung zu erbringen, aber mit maximalen Sicherheitsvorkehrungen.
- > **Stellt** Nachforschungen an über die ersten Erforscher der Antarktis und des Himalaja. **Wie** wurde ihre Sicherheit garantiert? Sind sie eurer Meinung nach größere Risiken eingegangen als die Abenteurer des 21. Jahrhunderts?

### Leistungsmessung im Fun- und Extremsport

Es gibt eine Leistungsmessung im Fun- und Extremsport, doch sie ist freiwillig. Man will sich keinen Grenzen oder Verboten beugen, sondern Herr seiner selbst sein. Im Fun- und Extremsportmilieu hört man oft: „Ich will selbst entscheiden, egal was die anderen davon halten.“ oder „Ich bin frei und will nicht, dass jemand für mich entscheidet.“

Leistungen werden also an den eigenen Grenzen gemessen. Ein *Skater* übt während Stunden, um einen Sprung zu schaffen oder ein Hindernis zu überwinden. Ist er erfolgreich, fühlt er sich frei. Er weiß, dass er seine Leistung wiederholen könnte, ohne darüber nachzudenken. In erster Linie möchte er sich selbst beweisen, dass er dazu fähig ist. Seine Leistungen sind individuell und selbst gewählt.

### Die Mediatisierung extremer Leistungen

Extremsport verleitet zum Träumen. Ursprünglich waren extreme Leistungen etwas Persönliches – die Ansicht Dritter zählte nicht. Heute sind sie sichtbar: Extreme Leistungen sind in aller Munde, bevor sie überhaupt vollbracht werden. Der alleinige Gedanke daran wird von den Medien bereits ausgeschlachtet.

Abenteuersport und Ultramarathons machen extreme Leistungen zum Wettkampf (Zeitmessung, Reglement, Rangliste usw.). Das Abenteuer erhält eine organisierte Struktur.

Die *X Games* sind eine jährliche Extremsport-Veranstaltung, die in den USA vom Sportkanal ESPN (CNN des Sports) übertragen werden und wie die Olympischen Spiele in zwei Jahreszeiten unterteilt sind: die *Winter X Games* und die *Summer X Games*. Jedes Jahr ist eine andere Stadt Gastgeberin. Die besten Wettkämpfer erhalten sogar Gold-, Silber- und Bronzemedailles!



> Erkundet die Website der *X Games* unter <http://expn.go.com>

	<p>&gt; <b>Stell</b> ein Dossier mit Bildern von Funsportarten und Extremsportarten zusammen.</p> <p>&gt; <b>Kommentiert</b> anschließend die Ausrüstung und die Kleidung.</p>
	<p>&gt; <b>Porträtiert</b> einen Fun-Sportler (lernt ihn persönlich kennen oder sucht Interviews von ihm).</p> <p>&gt; <b>Welches</b> sind die wichtigsten Werte, die er vertritt?</p>
	<p>&gt; An den Olympischen Spielen in Nagano 1998 wurde <i>Snowboarden</i> erstmals als offizielle Sportart des Olympischen Programms ausgetragen. <b>Denkt</b> ihr, dass neue Sportarten dem Sport und dem Wettkampf ein positives Image verleihen können?</p> <p>&gt; In <b>welcher</b> Hinsicht können auf der anderen Seite die Mediatisierung von Fun- und Extremsportarten, Veranstaltungen wie die <i>X Games</i> oder die Teilnahme an Olympischen Spielen den Geist einer Sportart verändern?</p>

Der Geist von Fun- und Extremsportarten steht im offensichtlichen Widerspruch zum Wettkampf, wo es darum geht, ein physisches Potential auszuschöpfen und Bestleistungen zu erbringen.

Fördert der Austausch zwischen Fun- oder Extremsportarten und „institutionalisierten“ Sportarten eine entspanntere Herangehensweise und die Hinterfragung von Grenzen, die nicht überschritten, und Werten, die nicht vernachlässigt werden dürfen?

Das Zusammentreffen dieser zwei Auffassungen von Sport liefert zwar keine Antworten, doch begünstigt es einen Dialog, eine Bewusstwerdung und eine Klarstellung im Hinblick auf das Fair Play und die Werte des Sports.



## VI. FAIR PLAY – WENN AUF WORTE TATEN FOLGEN

Wie wir gesehen haben, ist Fair Play eine Wertvorstellung. Bisher blieb der Begriff jedoch abstrakt und unfassbar. Wie kann Fair Play nun konkret angewandt, ausgeübt oder gelebt werden?

Lassen wir also die Theorie rund um Fair Play und die Chartas, die es zu wahren suchen, hinter uns und schreiten zur Tat.

Am Beispiel einer ungewöhnlichen Sportart lässt sich aufzeigen, wie diese dazu beitragen kann, den Fair-Play-Gedanken umzusetzen.

### Tchoukball

Tchoukball stellt Werte wie Fair Play, Risikobereitschaft für den anderen, Schutz und Teamfähigkeit in den Vordergrund. So macht das Spiel allen Spaß, und jeder findet darin seinen Platz.

Dieser Mannschaftssport wurde in den 1970er Jahren erfunden und ist eine Mischform aus Handball, Volleyball und Squash. Er erfordert einen großen Zusammenhalt im Team. Die sieben Feldspieler ergänzen sich – kein Match kann ohne Zusammenspiel gewonnen werden.

Beim Tchoukball ist jede Form von körperlicher Aggression gegenüber dem Gegner ausgeschlossen:

- Es gibt keinen Körperkontakt zwischen den Spielern. So wird der Gegner nicht am Spielen gehindert. Die Spielregeln verunmöglichen eine Behinderung des Spielflusses und unnötige Aggressivität.
- Wer sich im Spiel durchsetzt, hat den Gegner nicht am Spielen gehindert, sondern besser gespielt als er.
- Es ist einfach zu lernen und deshalb auch für Anfänger attraktiv. Doch auf Wettkampf-Niveau kann es äußerst komplex und anstrengend werden.



#### > EINFÜHRUNG INS TCHOUKBALL

Tchoukball wird auf zwei gefederte Rahmen gespielt (geeignete Trampoline). Jedes Team kann auf beide Rahmen spielen.

Ein Spieler macht einen Punkt, wenn

- er einen Ball in den Rahmen wirft
- der geworfene Ball den Boden berührt, bevor der Gegner ihn fangen kann

Ein Spieler vergibt einen Punkt an die gegnerische Mannschaft, wenn

- er den Rahmen verfehlt
- der Ball (vor oder nach dem Schuss) außerhalb des Spielfeldes am Boden aufschlägt (der Rahmen steht außerhalb des Spielfeldes)



> **Bildet** Gruppen und **lest** auf der Website [www.tchoukball.org](http://www.tchoukball.org) die Charta des Tchoukball (Die Sprache kann oben links auf der Startseite gewählt werden. Klickt auf „Willkommen“).

> Jede Gruppe **streicht** die Stellen an, die ihr in Bezug auf Fair Play besonders wichtig erscheinen. **Vergleicht** eure Resultate und **einigt** euch auf die drei wichtigsten Prinzipien. Gelten sie auch für andere Sportarten oder können sie an diese angepasst werden?



## Faire Sportarten

Einige der so genannten klassischen Sportarten verfügen über ein Fair-Play-Label, zum Beispiel Curling.

Im Curling wachen die Spieler selbst über die Einhaltung der Regeln. Der Schiedsrichter greift nur auf Wunsch der Skips ein, wenn bei der Auslegung einer Regel oder bei der Distanz- bzw. Positionsbestimmung der Steine keine Einigung erzielt werden kann.



- > **Sucht** Sportler oder Kenner anderer Sportarten (Tennis, Unihockey, Golf, Cricket usw.) und **fragt** sie, in welcher Hinsicht ihr Sport den Fair-Play-Gedanken fördert.
- > **Erstellt** eine Liste der Fair-Play-Aspekte dieser Sportarten und versucht, Parallelen zu deren Spielregeln aufzuzeigen.



### > CURLING

> „Ein guter Curler versucht nie, seinen Gegner abzulenken oder ihn irgendwie daran zu hindern, sein Bestes zu geben. Kein Curler missachtet willentlich eine Regel oder einen Brauch. Falls es ihm jedoch trotzdem unabsichtlich passiert und er es merkt, ist er der Erste, der dies zugibt.“  
Auszug aus *The spirit of curling*



### DER IDEALE WETTKAMPF

Sich gemeinsam an die Regeln halten

## Ist ein Spiel ohne Regeln möglich?

Ohne Regeln – seien sie implizit oder explizit – kann kein Spiel ausgetragen und kein Sport betrieben werden. Sie verleihen Sport und Spiel einen Sinn. So ist auch im Funsport, wo es vor allem darum geht, Spaß zu haben, das Prinzip „*No refs, no coach, no rules*“ nicht wirklich anwendbar. Auch ohne Schiedsrichter oder Trainer gibt es Regeln, die von Spielern und Sportlern eingehalten werden, zum Beispiel um den Verkehr auf Skate-Rampen zu regeln.



- > **Lest** die *Verhaltensregeln für Inlineskater* auf der Website [www.gewusstwie.ch/inlineskating/](http://www.gewusstwie.ch/inlineskating/)
- > **Wie denkt ihr darüber?**



### MECHANISIERUNG DER REGELN

Wird das Fair Play in Vergessenheit geraten?

#### Null-Toleranz gegenüber mangelndem Fair Play?

Beispiele für Ungerechtigkeiten (tatsächliche oder angenommene) gibt es viele im Sport. Wie kann man als Zeuge oder Opfer auf unfaires Verhalten reagieren?

- Rache
- Frustration ?
- Denunziation
- Resignation

Wenn einem Unrecht geschieht, lässt das niemanden kalt. Wer Regeln missachtet, stört ein Gleichgewicht und bringt einen Sport in Verruf. Dies ist der Teufel, der im 2. Kapitel angesprochen wurde.

Muss man im Wettkampf, wenn ein Schiedsrichter eine Regelwidrigkeit nicht sieht, seine Entscheidung um des Fair Play Willens respektieren? Das geht ein Mal gut, aber was, wenn sich solche Vorfälle mehren? Wie können Ungerechtigkeiten in Zukunft vermieden werden?

Um das Gleichgewicht zu wahren und den Sport zu schützen, müssen Betrüger entlarvt und unschädlich gemacht werden.

Dies mag erklären, warum Regeln tendenziell gestrafft werden. So zum Beispiel im Eishockey, wo ein strengeres Reglement eingeführt wurde: Das neue Schlagwort heißt „Null-Toleranz“. Ein anderes Beispiel ist Fußball: Hier können Schiedsrichter jetzt dank Videoaufnahmen präzisere Entscheide fällen.



> **Welche** Auswirkungen können Null-Toleranz und technische Hilfsmittel zur Unterstützung der Schiedsrichter auf das Fair Play haben? **Welchen** Einfluss haben sie auf das Verhalten des Athleten?

Können Wettkämpfe heute nur noch mithilfe strenger Reglemente oder unanfechtbarer Videoaufzeichnungen gut über die Bühne gebracht werden? Ist Fair Play Schnee von gestern? Bevor das Fair Play jedoch vorschnell in Vergessenheit gerät, sollten wir die Rolle überdenken, welche die **Erziehung** in der Vermittlung des Fair-Play-Gedankens spielt.



## VII. FAIR PLAY VERMITTELN

Wir verhalten uns nicht von Natur aus im Sinne des Fair Play, aber man kann es sich aneignen! Das heißt, Fair Play und die damit verbundenen Werte sind lernbar.

**Ja**, wenn Spiele oder Situationen vorgegeben werden, die die Beachtung bestimmter Regeln und Werte erfordern.

**Nein**, wenn man stets vorgibt, wie man sich verhalten muss. Kommentare wie „Ein bisschen mehr Fair Play!“, „Respektiere deinen Gegner!“ oder „Ist doch egal, reg dich nicht auf!“ oder gar das Anbringen von Fair-Play-Regeln in der Umkleidekabine oder im Klassenzimmer machen keinen großen Sinn, wenn diese nicht in die Praxis umgesetzt werden. Erst, wenn man ein solches Verhalten einmal positiv erlebt und dessen Nutzen erkannt hat, wird man es selbst für gültig erklären und es in alle möglichen Aktivitäten integrieren.



> „Fair Play ist die Spielweise jener, die beim Spielen nicht vergessen, dass es sich um ein Spiel handelt.“  
Pierre Bourdieu

### Die Beweggründe des Betrügers verstehen

Für Spiel oder Sport sind Regeln erforderlich. Die Beachtung dieser Regeln ist die Grundlage des Fair Play. Fair Play genügt jedoch nicht, um die Beachtung der Regeln zu garantieren, und das reine Sporttreiben oder Spielen trägt nicht unbedingt zur Entwicklung des Fair Play bei.

Weshalb ist dies so?

Der Verstoß gegen die Regeln liegt aus zwei Gründen in der Natur des Spiels:

- Er stellt die Regel und ihre Gültigkeit in Frage.
- Er gibt dem Betrüger die Möglichkeit, mehr Punkte zu erzielen als derjenige, der die Regeln beachtet, was seinen Spaß noch steigert... oder seinen Gewinn, wenn es ernst gilt!

Wenn die Nichtbeachtung der Regeln bestraft werden soll, muss die Bestrafung denn auch begründet werden. „So lautet die Regel!“ ist pädagogisch gesehen keine optimale Begründung. Die Beachtung der Regeln und des Fair Play wird damit ebenso wenig sichergestellt, wie wenn der Betrüger die Bestrafung einfach hinnimmt. Das Sichfügen ist demnach nicht mit Zustimmung gleichzusetzen.

Es ist also wichtig, die Beweggründe des Betrügers zu verstehen und sicherzugehen, dass er weiß, weshalb er bestraft wurde.



#### FAIR PLAY VERMITTELN

Fair Play ist uns nicht angeboren, wir können es lernen



> **Bildet** Gruppen und spielt verschiedene denkbare Situationen aus dem Sport oder Alltag, bei denen umstrittene Verhaltensweisen zum Ausdruck kommen. **Bestimmt** für jede Situation Personen, die direkt oder indirekt davon betroffen sind, und **spielt** ihre Rolle. Wichtig ist dabei die Beziehung zwischen denjenigen, die beim Verstoß erlappt werden, und denjenigen, die ihnen die Strafe auferlegen. Beide Parteien müssen ihren Standpunkt darlegen und begründen. Das Ziel ist, die Folgen des Verstoßes hervorzuheben, die Beweggründe des Verstoßes zu verstehen und die Problematik zu thematisieren, mit Personen, die nicht dieselben Wertvorstellungen teilen, konfrontiert zu sein.

> Einige Situationsbeispiele:

Schule, Verkehr, Fußballmatch, Kunstmarkt (gefälschtes Bild), Warteschlange an der Kasse usw.

### Teufel im Spiel – Engel im Alltag

Ohne Spaß kein Lernerfolg – also lasst uns spielen! Spielen ermöglicht das Schaffen von komplexen Situationen, für die Kinder und Jugendliche sensibilisiert werden sollen und die ihnen erlauben, sich mit konkreten Umständen auseinanderzusetzen und Probleme zu lösen, die in Wirklichkeit selten in so komplexer Form auftreten. Hinter einem Spiel steht immer ein Ziel: das Gewinnen. Ein Spiel ist demnach aufregender als eine vorgegebene Tätigkeit oder eine reine Situationsbeschreibung.

Sei es nun zu erzieherischen Zwecken oder nützlich für die Entwicklung einer bestimmten Fähigkeit – die Lehrperson entscheidet sich für ein Spiel mit einem klaren Ziel vor Augen. Die Schüler brauchen dieses Ziel jedoch nicht zu erfahren. Kommentare wie „Wir machen

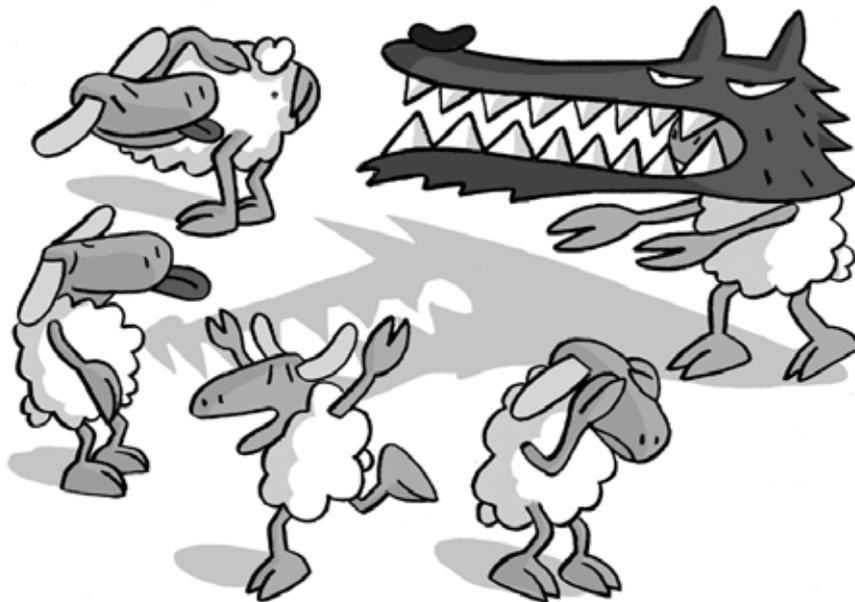
nun dieses Spiel damit ihr lernt, was Fair Play bedeutet" oder „Durch Tchoukball könnt ihr eure Teamfähigkeit entwickeln" sind fehl am Platz. Ein Spiel soll ein Spiel bleiben, die Schüler sollen sich nicht hintergangen fühlen.

### Wie kann Fair Play im Spiel gelehrt werden?

Gegen die Regeln verstoßen, einen leicht errungenen Sieg bevorzugen, seinem Zorn freien Lauf lassen – solche Verhaltensweisen können manchmal sehr verlockend sein! Ist es nicht verführerisch, ein Spiel lang ein kleiner Teufel zu sein? Im Spiel ist es möglich, dieses Gefühl zu erleben und einmal seine böse Seite zum Vorschein zu bringen! Umgekehrt kann derselbe Spieler sich dank des Spiels auch in einen Engel verwandeln, die anderen respektieren und sich dementsprechend verhalten. Während er von der einen Rolle zur anderen wechselt, hat der Spieler die Qual der Wahl und befindet sich im berühmten Dilemma zwischen Gut und Böse. Mithilfe des Spiels kann der Spieler unbeschwert, vergnügt und neugierig an diese Situationen herangehen. Weshalb also nicht ein Spiel erfinden, das uns den Sinn des Fair Play ohne Moralpredigt näher bringt?



- > **Denkt** euch ein Spiel **aus**, bei dem die Teilnehmer wählen können, ob sie sich im Sinne des Fair Play verhalten möchten oder nicht.
- > **Entschließt** euch für die Form, die euer Spiel haben soll: Brettspiel, Würfelspiel, Spiel im Freien, Fragespiel, sportlicher Wettkampf usw.
- > **Wählt** ein Spiel, woran die ganze Klasse teilnehmen kann (Mannschaftsspiel).
- > **Legt** das Ziel des Spiels fest.
- > **Denkt** euch Situationen **aus**, in denen sich die Teilnehmer
  - a) für Fair Play entscheiden
  - b) gegen Fair Play entscheiden
- > **Was** passiert in jedem der beiden Fälle? **Welche** Konsequenzen sieht das Spiel vor?
- > **Achtet** darauf, dass derjenige, der sich für Fair Play entschieden hat, nicht unbedingt gewinnen soll, nicht der Schnellste oder Stärkste ist usw.
- > **Stellt** Spielregeln **auf**.
- > **Erstellt** eine Liste mit dem benötigten Spielmaterial und fertigt es wenn möglich selbst an.
- > **Macht** einen Probelauf und bringt falls nötig noch Änderungen an, damit es funktioniert.
- > **Gebt** dem Spiel einen Namen.
- > **Bereitet** eine offizielle Präsentation eures Spiels **vor** (für die Schulleitung oder die Parallelklasse zum Beispiel) und **ladet sie ein**, daran teilzunehmen.



#### LERNEN DURCH DAS SPIEL

einmal böse sein dürfen ohne schwerwiegende Folgen



> **Tragt** alle Bilder **zusammen**, die in diesem Heft enthalten sind.  
**Kommentiert** diese Bilder und **diskutiert** den verwendeten Stil  
 oder die vermittelte Stimmung.



> Jetzt ist es an euch, eigene Bilder zum Fair Play anzufertigen!  
**Wählt** eine Situation und **stellt** sie in einer oder mehreren  
 Zeichnungen **dar**.

Verwende dafür eine der folgenden zwei Zeichnungstechniken:

- a) Comic
- b) Karikatur

> **Wie** soll die Zeichnung werden:  
 humoristisch, ironisch, moralisierend, naiv, provokativ?

**Und los geht's!**

> Präsentiert anschließend eure Werke.



> Nachdem ihr bei den Aufgaben dieses Lehrmaterials so schön  
 mitgewirkt habt, **erstellt** ihr nun eure eigene Fair-Play-Mappe  
 (Heft, Katalog, Broschüre, Ordner), in welcher ihr die Ergebnisse  
 eurer Aufgaben zusammentragt.



> **Achtet auf** eine schöne Gestaltung eurer Mappe und **gebt** ihr  
 einen Titel.



## VIII. FAIR PLAY GEHT UNS ALLE AN

Die Beachtung des Fair Play ist nicht nur Sache der Sportler, sondern geht uns alle an.

### > Der Athlet

Er spielt eine wichtige Rolle bei der Umsetzung des Fair Play innerhalb seiner Sportart. Er hat Vorbildfunktion und soll mit gutem Beispiel vorangehen. Seine (positive oder negative) Einstellung kann sein Umfeld, das Publikum usw. beeinflussen.

Er strebt den Sieg an, aber nicht um jeden Preis. Er beachtet die Regeln, widerspricht dem Schiedsrichter nicht, nimmt keine unerlaubten Substanzen ein, zeigt sich nicht aggressiv, macht sich keine Spielsituation zunutze, die er als ungerecht beurteilt usw.

### > Die Eltern

Die Eltern sind für die Erziehung ihrer Kinder verantwortlich. Im außerfamiliären Umfeld sorgen sie dafür, dass die Werte des Fair Play gewahrt und gefördert werden, sowohl im Klassenzimmer als auch auf dem Spielplatz oder in der Turnhalle.

### > Die Lehrkräfte

Die Lehrkräfte sind zu einem großen Teil für das Erlernen der Sozialkompetenz eines Kindes verantwortlich. In der Schule ist das Kind der widersprüchlichen Erfahrung von Wetteifer und Zusammenarbeit ausgesetzt, die man in den meisten Schulaktivitäten und Spielen wiederfindet. Es ist Sache der Lehrkraft, Grenzen zu setzen und Regeln festzulegen, eine Entscheidung zu begründen, die ungerecht erscheinen könnte, eine positive und uneigennützig Haltung zu fördern und bei sportlichen oder nicht-sportlichen Aktivitäten Fair Play zu verlangen.

### > Die Sportvereine

Die Sportvereine sind dafür verantwortlich, durch Chartas und Reglemente das ethische Verhalten der Sportler festzulegen, und müssen dafür sorgen, dass diese beachtet und in die Praxis umgesetzt werden. Sie sind es, die Verstöße gegen das Fair Play zurückweisen und die Schuldigen bestrafen müssen.

### > Die Trainer

Genauso wie die Förderung der technischen Fähigkeiten ist auch die Vermittlung des Fair Play stark an die Rolle des Trainers gebunden. Sein Einfluss ist sehr groß. Ein gerechter Trainer bestraft einen Spieler, der sich nicht im Sinne des Fair Play verhält, auch wenn seine Mannschaft deswegen das Spiel verliert.

### > Die Ärzte und Sportmassseure

Der Arzt ist für die Gesundheit im weitesten Sinne verantwortlich: „Gesundheit ist ein Zustand vollkommenen körperlichen, geistigen und sozialen Wohlbefindens und nicht allein das Fehlen von Krankheit und Gebrechen“ (WHO). Einige seiner Entscheidungen können sich sehr wohl auf das Fair Play auswirken: ungeeignete oder unerlaubte Medikamente verabreichen, einem verletzten Spieler die Erlaubnis erteilen, an einem Wettkampf mitzumachen usw.

### > Die Schiedsrichter

Der erzieherische Beitrag der Schiedsrichter ist von wesentlicher Bedeutung: Sie sind es, die dafür sorgen, dass sich der Wettkampf innerhalb der vorgegebenen Regeln abspielt. Sie besitzen eine außergewöhnliche Macht, die man bei keinem anderen Rechtsspruch wiederfindet, da es immer einen Zeugen und einen Richter gibt! Sie tragen eine große Verantwortung, da sie einerseits die Regeln kennen und diese andererseits gemäß einer Situation, derer sie Zeugen sind, interpretieren müssen.

Die Haltung der Schiedsrichter und die Anwendungsart der Regeln und Entscheidungen haben einen direkten Einfluss auf die Spieler und die Fans.

### > Die Behörden

Die Behörden können sich für eine Position zugunsten des Fair Play entscheiden. Da sie für die Ausbildung der Dozenten, Lehrkräfte und Trainer zuständig sind, können sie sich für die Förderung des Fair Play im Unterricht einsetzen. Als Besitzer von Sportanlagen können sie bezüglich der Aktivitäten, die dort angeboten werden, eine Haltung im Sinne des Fair Play fordern. Ebenso können sie bestimmte Verhaltensweisen der Fans verurteilen, die gegen das Ideal des Fair Play verstoßen, oder sich trotz politischer Konflikte und nationalem oder lokalem Prestige für das Fair Play entscheiden.

### > Die Medien und Journalisten

Durch die Vermittlung ihrer Berichte, Bilder, Videos und Kommentare üben die Journalisten auf die Wertvorstellungen der Öffentlichkeit einen großen Einfluss aus. Sie haben eine erzieherische Aufgabe, die durch den Druck, der auf sie ausgeübt wird (Sponsoren, Inserenten, Verbände, Inhaber von Fernsehsendern usw.), nicht beeinflusst werden darf. Auch sie können sich für Gerechtigkeit und Fair Play einsetzen, indem sie unfaires Spielverhalten und Betrugerei (Doping, Korruption usw.) verurteilen.

### > Die Fans

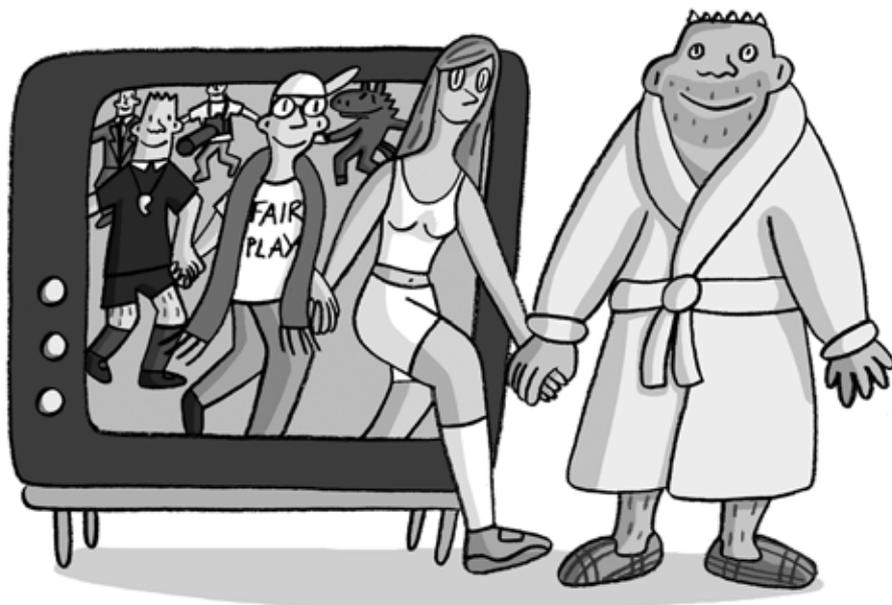
Die Fans haben ebenfalls großen Einfluss auf Wettkämpfe und können mit ihrem Verhalten dazu beitragen, dass ein Spiel gut oder böse ausgeht. Die moralische Unterstützung einer Mannschaft oder eines Spielers sollte nicht ins Extrem getrieben werden, d. h. in Hass auf den Gegner und seine Anhänger umschlagen. Die Fans müssen sensibilisiert werden, reine Unterdrückung genügt nicht. Zurzeit sind zahlreiche Maßnahmen im Gang, um Ausschreitungen zu vermeiden und die Energie der Fans zu kanalisieren. Bei der Erziehung der Fans haben Eltern und Lehrkräfte neben Polizei, Kommentatoren und Medien ebenfalls eine wichtige Rolle zu spielen.



> **Zeigt** anhand von Fotos, Zeitungsausschnitten oder bekannten Beispielen die positiven oder negativen Einflüsse, die die oben genannten Beteiligten bei der Umsetzung oder Nichtbeachtung des Fair Play haben können (wählt zwei verschiedene Gruppen von Beteiligten).



- > Und ihr? **Was** könnt ihr zur Umsetzung des Fair Play beitragen?  
**Wie** könnt ihr euren Alltag und die Beziehungen mit eurem Umfeld durch ein faires Verhalten verbessern?
- > **Für wen** entscheidet ihr euch, für den Engel oder den Teufel?  
**Was** könnten die Folgen sein?
- > **Schreibt** einen Text.



**FAIR PLAY GEHT ALLE ETWAS AN**  
Auch euch!

# UNTERRICHTSMATERIALIEN

Bestelladresse für die unten aufgeführten Materialien

## Stiftung Bildung und Entwicklung

Monbijoustr. 29/31, Postfach 8366, 3001 Bern

E-Mail: [verkauf@globaleducation.ch](mailto:verkauf@globaleducation.ch)

Tel.: 031 389 20 21

## Unterrichtsmaterialien zum Fair Play

### fairplay? – fairplay!

Institut für Friedenspädagogik, 2004

2 Plakate A2, farbig

**Bestell-Nr. 2.3.8028 Verkauf Fr. 20.–**

Fairplay? Zwei Fussballteams zeigen auf eine witzige Art, was geschieht, wenn die Regeln der Fairness nicht eingehalten werden (Plakat 1). Deshalb: Fairplay! Respekt, Toleranz, Gewaltlosigkeit – und das Spiel gelingt (Plakat 2).

M. BRILLA, U. HILDEBRAND, N. SCHRÖCK

### Fair Play und eine Welt

EKD, Brot für die Welt, 1998

75 Seiten, mit Arbeitsblättern und Kopiervorlagen

**Bestell-Nr. 2.3.8023 Verkauf Fr. 18.–**

Das Thema „Sport“ ist Ausgangspunkt für eine ganze Palette von Themen der einen Welt. Zu den acht Lernfeldern – Fairness, Fans, Gewalt, Welthandel, Stars, Gesundheit, Politik und Olympische Spiele – finden sich jeweils „Ideenkisten“ mit Unterrichtsvorschlägen.

### Play Fair by Olympia – Arbeitsbedingungen in der Sportbekleidungsindustrie

Oxfam/EvB, 2004; 80 Seiten

**Bestell-Nr. 3.3.8006 Verkauf Fr. 10.–**

Die Arbeitsbedingungen in der Sportartikelindustrie lassen auch heute noch zu wünschen übrig. Wie die Geschäfte der großen Marken (z.B. Nike oder adidas) laufen und was getan werden müsste, um die Bedingungen der ArbeitnehmerInnen zu verbessern, zeigt dieser Bericht auf.

Karin BROEKMANN, Joachim VORNEWEG

### der ball : ist rund – Arbeitsmaterialien für den Unterricht

Kampagne fair play – fair life, IZ3W Herne, 2006

Ordner, 216 Seiten inkl. DVD 12 Minuten

**Bestell-Nr. 2.3.8035 Verkauf Fr. 20.–**

Eine reiche Sammlung zu den verschiedenen Facetten des Fußballs mit Arbeitsblättern, Anregungen für Aktionen und einer DVD zu Produktionsbedingungen, fairem Handel, Spielregeln oder Trainingstipps. Fair Play wird groß geschrieben.

## Unterrichtsmaterialien zu Sport/Fußball

### **Sport – globales Spiel**

DEZA, Bildung und Entwicklung, AG der Hilfswerke, 2005

16 Poster, farbig, A2, mit Begleitdossier für Lehrpersonen

**Bestell-Nr. 2.3.8025 Verkauf Fr. 18.– (inkl. Versandkosten)**

Die Poster greifen für die Weltgesellschaft relevante Themen rund um den Sport auf (Menschenrechte, Frieden) und wollen Jugendliche sensibilisieren für die Chancen (Gesundheit, Entwicklung) und Risiken (Profitgier, Umweltbelastung), die sich dahinter verstecken.

Dietrich SCHULZE-MARMELING

### **Fußball. Zur Geschichte eines globalen Sports**

Werkstatt Verlag, 2000; 255 Seiten

**Bestell-Nr. 2.3.8022 Verkauf Fr. 18.–**

Die Karriere eines weltweit populären Sports kenntnisreich beschrieben: Wie an englischen Schulen alles begann, wie der Ball um die Welt zog, wie die Spielsysteme sich wandelten und Funktionäre zu Global Players wurden.

### **Die Welt ist rund**

Filme für eine Welt CH, Baobab A, EZE D, 2005

DVD-Video/DVD-ROM, 5 Filme und Begleitmaterial, 120 Min.

**Bestell-Nr. 2.3.8027 Verkauf Fr. 60.–**

Die fünf Filme greifen anhand der populärsten Sportart der Welt unterschiedliche Themen auf wie fairer Handel, Spiel, Menschenrechte oder Begegnungen über soziale Grenzen hinweg. Sie stellen Jungen und Mädchen aus Afrika, Asien und Lateinamerika vor, erzählen von ihren Wünschen und geben Einblick in ihren Alltag.

Martin ARNOLD

### **Abenteuer Fußball – Auf den Bolzplätzen dieser Welt**

Werkstatt Verlag, 2005, 223 Seiten

**Bestell-Nr. 2.3.8034 Verkauf Fr. 34.80**

Projekte wie Straßenfußballwelt, ein Zentrum für Sport, Kunst und Kultur in einer Favela, Strandfußball in Rio oder eine jüdisch-arabische Fußballmannschaft zeigen, dass Fußball mehr sein kann als bloßes Spiel um Tore.

## LINKS zu Ethik und Fair Play

### **[www.fairplay.ch](http://www.fairplay.ch)**

Ethik-Kampagne von BASPO und Swiss Olympics 2004. Mit Downloads.

### **[www.sport2005bildung.ch](http://www.sport2005bildung.ch)**

Schweizerische Bildungskampagne zu Sport und fairer Entwicklung. Mit Downloads, Unterrichtsmaterialien, Filmen und anderen Dokumenten.

**[www.friedenspaedagogik.de/themen/fussball/](http://www.friedenspaedagogik.de/themen/fussball/)**

Fair-Play-Kampagne des Instituts für Friedenspädagogik und Brot für die Welt 2004; mit Unterrichtsmaterial und -anregungen.

**[www.sportunterricht.de/fairplay/](http://www.sportunterricht.de/fairplay/)**

Materialien und Ideen für den Unterricht.

**[www.fairplayinternational.org](http://www.fairplayinternational.org)**

Das Ziel des internationalen Komitees ist die weltweite Förderung und Erhaltung von Fair Play (in Englisch und Französisch).

# IMPRESSUM

Herausgeber

© IOC, Olympisches Museum Lausanne

Autorinnen

**Myriam Bouverat:** Pädagogische Beraterin

**Anne Chevalley:** Leiterin der Kulturmediation des Olympischen Museums

Fachliche Beratung

**Deanna Binder (Ph D)**

Projektbetreuung

**Anne Chevalley,** Kulturmediation des Olympischen Museums

Übersetzung

**Cornelia Heimgartner**

**Judith Schwegler**

Grafische Gestaltung

**Fiona Prezioso**

Illustrationen

**Cornélia Bästlein**

Druck

**IOC**

© IOC, Olympisches Museum Lausanne, 1. Auflage 2006

Alle Rechte vorbehalten. Der Nachdruck, die Vervielfältigung jeder Art und die Verbreitung, auch auszugsweise, dieses Dokuments sind ohne schriftliche Erlaubnis des Olympischen Museums untersagt.

Vertrieb

**Stiftung Bildung und Entwicklung**

Monbijoustrasse 31 - 3011 Bern

verkauf@globaleducation.ch

www.globaleducation.ch

Tel. +41 (0)31 389 20 21

Fax +41 (0)31 389 20 29



**Olympisches Museum**

Quai d'Ouchy 1 - Postfach - 1001 Lausanne

edu.museum@olympic.org

www.olympic.org/pedagogie

Tel. +41 (0)21 621 65 11

Fax +41 (0)21 621 65 12

Dieses Dokument ist auch auf Französisch und Englisch erhältlich.



RENDEZ-VOUS  
MIT DEM FAIR PLAY  
IM OLYMPISCHEN  
MUSEUM!