

TOM SCHOOLS

Lehrmaterial

DIE OLYMPISCHEN
SPIELE ERLEBEN &
ENTDECKEN



SPECIAL
TOKIO 2020



DAS
OLYMPISCHE
MUSEUM

INHALTS- VERZEICHNIS

<i>/ DIE OLYMPISCHEN SPIELE VON TOKIO 2020 /</i>	3 - 4
<i>/ EINLEITUNG UND PRÄSENTATION DES DOKUMENTS /</i>	5 - 15
<i>/ GESCHICHTE UND KULTUR DES GASTLANDES JAPAN /</i>	16 - 26
<i>/ AKTIVITÄTEN FÜRS KLASSENZIMMER /</i>	27 - 46

HERAUSGEBER

© IOC, Das Olympische Museum, Lausanne
1. Auflage, 2021

VERFASSERIN

Eva Bensard

ÜBERSETZUNG

Florentina Kernmayr

GRAFIKDESIGN

Yona Lee SA

COPYRIGHT DER BILDER

© Angabe unter den Bildern

Dieses Dokument ist auf Deutsch, Französisch und
Englisch verfügbar.
Es kann heruntergeladen werden unter
www.olympic.org/pedagogie

Die Olympischen Spiele von **TOKIO 2020**

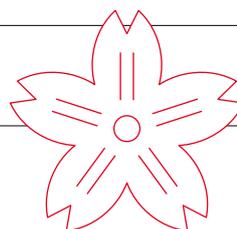
Vom 23. Juli bis 8. August 2021 findet in Tokio, Japan, die grösste Veranstaltung der Welt statt, bei der Tausende von Athletinnen und Athleten aus der ganzen Welt teilnehmen. Es ist mehr als ein halbes Jahrhundert her, dass die japanische Hauptstadt Gastgeber der Olympischen Sommerspiele war. Die Veranstaltung wird mit Spannung erwartet, zumal diese Ausgabe wegen der weltweiten Pandemie COVID-19 um ein Jahr verschoben wurde. Dies ist das erste Mal in der Geschichte der modernen Olympischen Spiele, dass eine Ausgabe verschoben wurde. Sie findet auch 10 Jahre nach einem Erdbeben statt das Japan verwüstete. Diese Olympiade ist ein Symbol der Hoffnung und der Erneuerung für das Land, aber auch ein Symbol der Resilienz und ein Beispiel dafür, dass die Menschheit in Solidarität stärker ist.

Das vom Olympischen Museum konzipierte Dossier Die Olympischen Spiele Tokio 2020 erleben und entdecken bietet:

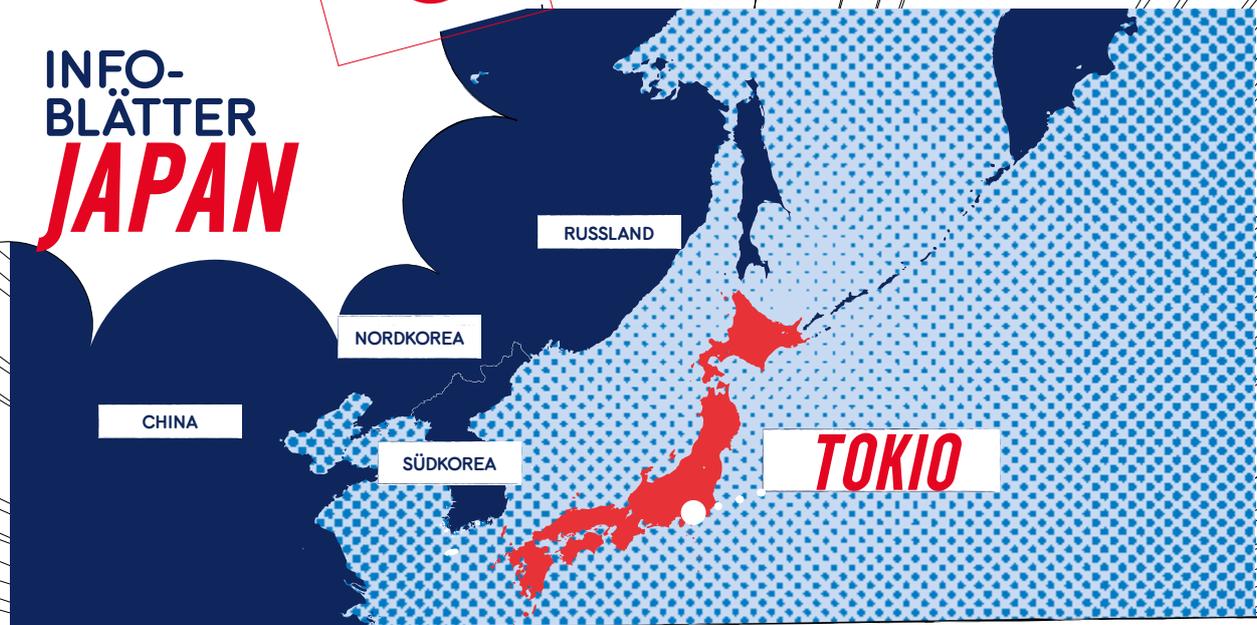
- Die wichtigsten Informationen über die 32. Olympiade;
- Eine Präsentation der japanischen Kultur im Kontext der Spiele;
- Aktivitäten, die in der Klasse mit Schülerinnen und Schülern von 6 bis 8 Jahren, 9 bis 11 Jahren und von 12 bis 15 Jahren durchgeführt werden können.

DIE ZIELE DIESER UNTERLAGEN:

- ✓ Die Sportarten einer Sommerausgabe der Olympischen Spiele und die Originalität des Programms von Tokio 2020 bekannt machen;
- ✓ Aufzeigen, wie die japanische Kultur in dieser Ausgabe der Spiele zum Ausdruck kommt



INFO- BLÄTTER JAPAN

**NAME:**

Japan

HAUPTSTADT:

Tokio

FLÄCHE:

377 973 km²

(also fast 10 Mal grösser als die Schweiz).

GEOGRAFISCHE LAGE:

Japan ist ein vor der asiatischen Küste gelegener Archipel (eine Inselgruppe)

POLITISCHES SYSTEM:

konstitutionelle Monarchie. Der Kaiser hat eine symbolische Funktion. Das Land wird vom Premierminister und dem Parlament regiert (parlamentarisches Regierungssystem).

BEVÖLKERUNG:

127 Millionen Einwohner. Japan ist eines der bevölkerungsreichsten Länder der Welt!

BEVÖLKERUNGSDICHTE:

337 Einwohner/ km²

SPRACHE:

Japanisch

WÄHRUNG:

der Yen (JPY)

FAHNE:

eine rote Scheibe (Sonnensymbol) auf weissem Hintergrund

HÖCHSTER GIPFEL:

der Fuji, mit 3776 Metern Höhe

LEBENSERWARTUNG:

eine der weltweit höchsten durchschnittlichen Lebenserwartungen (87 Jahre für Frauen, 83 für Männer)

ZEITZONE:

UTC + 9

(7 Std. voraus bei Schweizer Sommerzeit)

NATIONALBLUME:

Sakura, die Kirschblüte

TOKIO

FLÄCHE: 2 188 km²

BEVÖLKERUNG: 13 Millionen.

Tokio und sein Einzugsgebiet (« Gross-Tokio ») erstrecken sich über 7 800 km² und zählen 38 Millionen Einwohner. Die bevölkerungsreichste Metropole der Welt!

TEIL 1



TOKYO 2020



Die Olympischen Spiele in
TOKIO 2020

TOKIO 2020 IN 5 FRAGEN

5 EINFACHE UND ZIELGERICHTETE FRAGEN FÜR DIE WICHTIGSTEN INFORMATIONEN:

WANN?

- von Freitag, 23. Juli bis Sonntag, 8. August 2021;
- die Paralympischen Spiele finden zwei Wochen später von Dienstag, 24. August bis Sonntag, 5. September 2021 statt..
- Vor Tokio? 2016 in Rio, Brasilien.
- Nach Tokio? 2024 in Paris, Frankreich.

WAS? WER?

Bei diesen Spielen werden 11 090 Athletinnen und Athleten aus fünf Kontinenten versammelt sein, 206 Nationen sind eingeladen. Auf dem Programm: 33 Sportarten... und 339 Wettbewerbe.

Die Paralympischen Spiele vereinen Athletinnen und Athleten mit körperlichen Einschränkungen aus aller Welt. 4 400 Sportler messen sich in 22 verschiedenen Sportarten und in 539 Wettbewerben.



WO?

In der Stadt Tokio und Umgebung.
Die Wettkämpfe werden hauptsächlich in zwei Zonen ausgetragen:

- die « Heritage Zone » (« Zone des Erbes ») im Herzen der Stadt, in der das historische Erbe der Spiele von Tokio 1964 fortgeführt wird. Hier befinden sich das neue Olympiastadion (siehe Fokus auf Seite 7) und die Kampfsporthalle (das Nippon Budokan);
- die « Tokyo Bay Zone » (« Tokio-Bucht-Zone »), die zum Meer hin ausgerichtet ist und mit ihren neuen und modernen Gebäuden die Zukunft symbolisiert;
- miteinander verbunden ergeben diese beiden Zonen eine liegende 8, das mathematische Symbol für Unendlichkeit. Es steht für den grenzenlosen Einsatz der olympischen Athletinnen und Athleten;
- einige olympische Disziplinen werden ausserhalb Tokios ausgeführt, zum Beispiel in Sapporo (Fussball, Marathon) oder in Fukushima (Baseball/Softball).

WIE?

Zahlreiche für die Spiele von Tokio 1964 errichtete Wettkampfstätten wurden für die Spiele 2020 angepasst und renoviert. Bei vielen handelt es sich um « historische Monumente », die den Tokiotern lieb und teuer sind, wie zum Beispiel die olympische Sporthalle Yoyogi und ihr einzigartiges Schwebdach, ein Werk des Architekten TANGE Kenzo.

Für Tokio 2020 wurden auch neue Sportstätten errichtet. Manche kommen nur während der Spiele zum Einsatz, andere wurden langfristig konzipiert und sollen später für Sportanlässe und Konzerte genutzt werden, was auch für mehrere 1964 entstandene Gebäude der Fall war. Die Band Queen gab zum Beispiel ihr letztes Konzert (1985) in Japan in der Yoyogi Halle!



TOKIO 2020 IN 5 FRAGEN

WARUM?

Tokio wurde am 7. September 2013 als Gastgeberstadt für die Spiele der 32. Olympiade erwählt. Seine zahlreichen sportlichen und touristischen Infrastrukturen, sein hervorragendes Verkehrsnetz und seine kulturelle Ausstrahlung überzeugten das Internationale Olympische Komitee (IOK). Die gute Nachricht kam kurz nach dem furchtbaren Erdbeben, das den Norden Japans heimsuchte und die Explosion des Atomkraftwerks Fukushima (2011) auslöste und stärkte die Moral der Japaner.

Die Organisatoren zählen auf die Spiele, um dem Katastrophengebiet Freude und Trost zu bringen, denn hier werden die Fussball- und Baseball/Softball-Wettkämpfe ausgetragen. Die Wettkämpfe können auf Grossbildschirmen live verfolgt werden, und junge Athletinnen und Athleten werden die Familien mit Aktivitäten unterhalten. Das Ziel ist, dank der Kraft des Sports Leben und Hoffnung in die betroffenen Gebiete zu bringen!

IM FOKUS:

SCHÖN UND ÖKOLOGISCH: DAS NEUE NATIONALSTADION

Nichts geht verloren, alles verwandelt sich... Das für die Spiele 1964 erbaute Hauptstadion (50 400 Plätze) macht einem neuen, grösseren (80 000 Plätze) und schöneren Stadion Platz, das von Kengo Kuma and Associates, Taisei Corporation und Azusa Sekkei Co. gebaut wurde. Ihr Credo: die Natur in die Städte zurückbringen. Sie ziehen dem Beton natürliche und lokale Materialien vor. Ein Prinzip, das sie auch auf das Stadion anwenden, bei dem sie sich sehr von der traditionellen japanischen Architektur inspirieren lassen. Die Aussenmauern sind aus japanischem Zedernholz, die Struktur aus lokal angebaumtem Lärchenholz. Ausserdem integriert der Architekt hinter den Tribünen Balkone mit Grünpflanzen. Und das Tüpfelchen auf dem i: das Gebäude steht in einem bewaldeten Park. « Es handelt sich um ein Stadion inmitten von Bäumen und Grün und ist dazu gedacht, im Einklang mit seiner Umwelt zu leben », erklärte Kuma. Am Rande bemerkt: der Besuch der Gebäude, die sein Landsmann TANGE Kenzo für die Spiele von Tokio 1964 verwirklicht hat (vor allem die Yoyogi Halle), war der Auslöser für den kleinen Kengo, selber Architekt werden zu wollen! Das Stadion wird das Wahrzeichen dieser Olympischen Spiele sein. Hier werden die Eröffnungs- und Schlussfeier der Olympischen und der Paralympischen Spiele sowie die Leichtathletik- und Fussballwettkämpfe stattfinden.



Das neue Nationalstadion in Tokio,
Olympischer Austragungsort © 2016 IOC

TOKIO 2020 IN 5 FRAGEN

IM FOKUS:

1964, EINE HISTORISCHE AUSGABE DER SPIELE

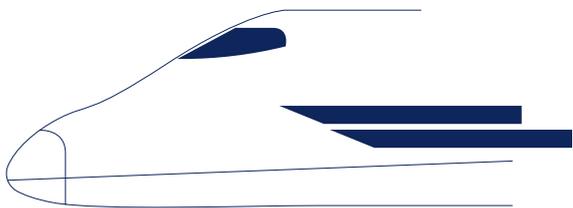
Tokio war bereits einmal Gastgeberin der Olympischen Sommerspiele, und zwar 1964. Damals wurde zum ersten Mal ein asiatisches Land für die Austragung dieses weltweiten Sportereignisses ausgewählt. Zu diesem Zeitpunkt erholte sich der Archipel gerade nach und nach vom 2. Weltkrieg und befand sich mitten im Wiederaufbau. Die Spiele verliehen den Japanern ein Gefühl von nationalem Stolz und beschleunigten die Metamorphose des Landes: Bau von Gebäuden und Infrastrukturen, Einweihung des ersten Schnellzugs der Welt in Tokio, dem Shinkansen... Für diese Ausgabe der Spiele wurden zum ersten Mal Piktogramme kreiert (siehe Seite 13). Eine weitere Premiere: die Spiele wurden live im Fernsehen übertragen!



Yoshinori Sakai, der letzte Olympische Fackelläufer, mit der Fackel neben der Feuerschale
© 1964 Deutsche Presse Agentur



Ein übergrosser daruma in Tokio während der Spiele 1964
© 1964 IOC



TOKIO 2020 IN 5 FRAGEN

ZOOM: DIE NEUPROGRAMMIERUNG DER SPIELE

Wenige Monate vor den Olympischen Spielen, während die Vorbereitungen auf Hochtouren laufen, verbreitet sich der COVID-19-Virus auf der ganzen Welt.

Am 24. März 2020 diskutieren der Präsident des Internationalen Olympischen Komitees und der japanische Premierminister über die Entwicklung der Pandemie. Den Empfehlungen der Experten folgend beschliessen sie, die XXXII. Olympischen Spiele von Tokio auf das folgende Jahr zu verlegen, um die Gesundheit der Athletinnen und Athleten, der Organisatoren und der Öffentlichkeit zu schützen.

Es wird vereinbart, den Namen der Spiele nicht zu ändern. Deshalb sprechen wir immer noch über die Olympischen und Paralympischen Spiele von Tokio 2020, auch wenn sie erst 2021 stattfinden werden.



Ein Tokioter geht an Schildern mit den Farben der Olympischen Spiele von Tokio 2020 vorbei © Getty Images

EINE OLYMPISCHE PREMIERE?

In der Geschichte der modernen Olympischen Spiele wurde noch nie eine Ausgabe verschoben. Im 20. Jahrhundert verhinderten nur die beiden Weltkriege dieses Ereignis: die Ausgaben von 1916, 1940 und 1944 fanden nicht statt.

Allerdings wurden die antiken Spiele von Olympia tatsächlich einmal vorverlegt! Der römische Kaiser Nero, ein fanatischer Anhänger dieser Veranstaltung, bestand darauf, an den Spielen teilzunehmen und befahl, sie während seines Aufenthalts in Griechenland abzuhalten. Die für 69 n. Chr. geplanten Spiele fanden daher im Jahr 67 n. Chr. statt.



Die amerikanische Olympia-Fechterin Katharine Holmes trainiert während des Lockdowns zu Hause. © Getty Images 2020

#STRONGERTOGETHER

Monatelang ist es den Athletinnen und Athleten nicht möglich zu trainieren, da keine Wettkämpfe stattfinden. Mit Ausdauer und grossem Durchhaltevermögen finden sie originelle Wege, um sich körperlich und geistig fit zu halten. Durch das Internet und soziale Netzwerke bleiben viele von ihnen in Kontakt und organisieren Gruppentrainings... aber virtuell!

FORDERN SIE
DAS PROGRAMM AN!

EIN PAAR ZAHLEN:

33 verschiedene Sportarten im Wettkampf | **50** Disziplinen |
339 Wettkämpfe | **11'090** teilnehmende Athletinnen und Athleten!

Der Unterschied zwischen « Sportart » und « Disziplin »?
Eine Sportart kann aus mehreren Disziplinen bestehen.
Ein Beispiel: Turnen besteht aus Kunstturnen, Rhythmischer Sportgymnastik und Trampolin.

DIE NEULINGE

5 neue Sportarten haben ihren grossen Auftritt:



BASEBALL SOFTBALL



KARATE



SKATEBOARD



SPORTKLETTERN



UND SURFEN!



Karate -59kg, Olympische Jugendspiele Buenos Aires 2018
© IOC / Ubald Rutar



Ausdruck von Freiheit: Skateboard ist eine der neuen Sportarten für Tokio 2020
© 2014 IOC / Ubald Rutar



Ein Athlet beim Speed-Climbing, Olympische Jugendspiele Buenos Aires 2018
© 2018 IOC / Nelson Chaves

FORDERN SIE **DAS PROGRAMM AN!**

IM FOKUS:

JUDO UND KARATE, DERSELBE KAMPF?

Judo, was « die sanfte Methode » bedeutet, ist ein japanischer Selbstverteidigungssport. Das Geheimnis der Judokas? Die Beherrschung von zahlreichen Griffen und die Kunst, die Stärke des Gegners für sich selbst zu nutzen. Judo, das in der ganzen Welt gelehrt wird, wurde bei den Spielen von Tokio 1964 eine olympische Sportart. Karate, die Sportart, die im Jahr 2020 zum ersten Mal zu olympischen Ehren kommt, ist eine aus China stammende Kampftaktik, bei welcher der ganze Körper zum Einsatz kommt. Die Karatekas tragen keinerlei Schutz und haben nur ihre Hände und Füße als Waffen... aber was für Waffen! Sie konzentrieren in ihrem Körper ihre gesamte Energie und können mit einem Schlag einen Stapel Ziegelsteine zerbrechen, genau wie im Film « Karate Kid ». Bei dieser Kampfsportart benötigt man eine grosse Disziplin. Sie ermöglicht, gleichzeitig eine körperliche und mentale Kraft zu entwickeln.



"UNITED BY EMOTION"

Das Motto der Spiele fasst die Vision der Spiele zusammen, indem es die Essenz der Ideen und Konzepte einfängt, die die Gastgeberstadt mit der Welt teilen möchte. «United by Emotion» drückt die Hoffnung aus, dass als Zuschauer, Freiwillige und Athleten von mehr als 200 Nationalen Olympischen Komitees und von dem Olympischen Flüchtlingsteams, die sich diesen Sommer in Tokyo versammeln werden, sowie Milliarden von Fernseh- und Online-Zuschauern rund um den Globus, zusammen kommen und verstehen, dass es mehr gibt, was sie verbindet als was sie trennt.

Sport gibt den Menschen die Möglichkeit, eine Vielzahl von Emotionen und Leidenschaften zu erleben, und genau diese Kraft des Sports - die Fähigkeit, Menschen durch ihre Emotionen zu verbinden - will Tokyo 2020 mit diesem Motto repräsentieren.

DIE IKONEN DER SPIELE

ES IST SPANNEND, DAS LOGO, MASKOTTCHEN, MEDAILLEN, PIKTOGRAMME USW. ZU ENTSCHLÜSSELN. SIE ENTHÜLLEN VIEL ÜBER DIE KULTUR JAPANS UND DIE ZIELE DIESER SPIELE.

DAS LOGO

Ein Logo ist ein Bild und Informationsträger, in dem sich zahlreiche Botschaften verstecken. Hier eine kleine Anleitung, wie man das Logo von Tokio 2020, das «Schachbrett der Harmonie», entschlüsseln kann.

- Das « Indigo-Blau », auch « Japan-Blau » genannt. Diese Farbe findet man überall im japanischen Alltag, beim Geschirr, der Kleidung, den traditionellen Drucken... also bei edlen Gegenständen, welche typisch für die japanische Kultur sind;
- Verschieden grosse Rechtecke, welche die Verschiedenheit der Menschen repräsentieren, die aus der ganzen Welt kommen, um an den Spielen teilzunehmen. Die Rechtecke vereinen sich in einem Schachbrett. Die Botschaft ist klar: wir sind alle verschieden, aber wir bleiben vereint, solidarisch (Vereint in der Vielfalt);
- Die beiden olympischen Logos – eines für die Olympischen Spiele, das andere für die Paralympischen Spiele – enthalten die gleiche Anzahl an Rechtecken: 45. Eine Art auszudrücken, dass wir alle gleich sind.

Obwohl die Spiele auf 2021 verschoben wurden, entschied man sich, den ursprünglichen Namen und das Emblem beizubehalten.



TOKYO 2020



TOKYO 2020

PARALYMPIC GAMES



IM FOKUS:

« LA VIE EN BLEU »

Das Indigo-Blau wird aus einer Pflanze, nämlich dem Indigostrauch gewonnen. Seit Jahrhunderten ernten die japanischen Färber seine Blätter und lassen sie trocknen, um dieses berühmte Blau zu erhalten, mit dem man Nuancen von Hell- bis Dunkelblau erzeugen kann. Auch heute noch ist diese Tradition lebendig, ganz besonders bei den Kampfkünsten. Kleidungsstücke werden mit Indigo-Blau gefärbt, denn diese natürliche Farbe ist nicht nur schön, sondern reizt auch die Haut nicht. Bei den Spielen wird dem Indigo in vielen Formen die Ehre erwiesen: Logo, Maskottchen, Medaillenschattullen... Eine gute Gelegenheit für Athleten und Zuschauer, « la vie en bleu » zu sehen.

DIE IKONEN DER SPIELE

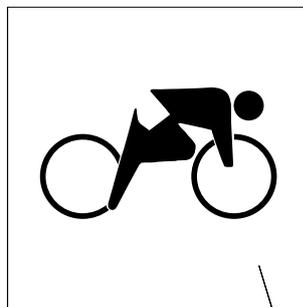
DIE PIKTOGRAMME

Das Wort Piktogramm besteht aus « picto », was auf Lateinisch « gemalt, gezeichnet » bedeutet und « gramma », was auf Griechisch « Buchstabe » oder « Zeichen » heisst. Auf Deutsch ist ein Piktogramm also ein gezeichnetes Wort, eine « sprechende Zeichnung ». Hier zum Beispiel das Piktogramm, das 1964 dazu diente, die Radsport-Wettkämpfe bei den Olympischen Spielen in Tokio zu symbolisieren.

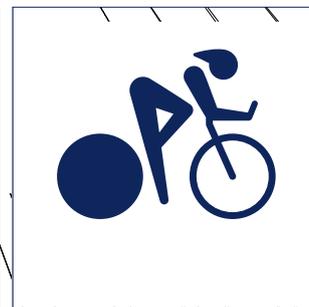
Diese gezeichnete Sprache wurde im Jahr 1964 in Tokio entwickelt, denn man musste das Programm der Spiele und die praktischen Informationen für Ausländer verständlich machen. Kleine Zeichen, die Wörter ersetzen – genau das Richtige, um, unabhängig von der jeweiligen Sprache, von allen verstanden zu werden! Die Olympischen Spiele von Tokio 64 spielten eine wichtige Rolle bei der Verbreitung dieser « sprechenden Zeichnungen », die seither aus unserem Leben nicht mehr wegzudenken sind.

Seit damals werden bei jeder Ausgabe der Olympischen Spiele neue Piktogramme erarbeitet. Von wem?

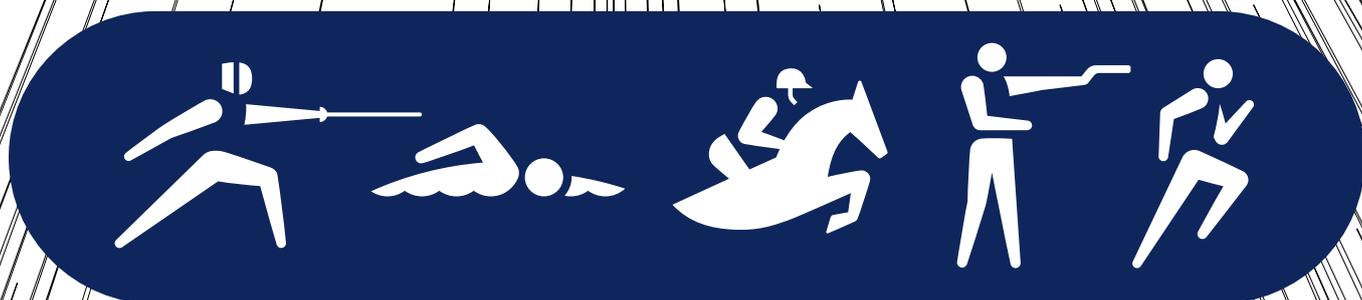
Von echten Kommunikations- und Grafik-Profis. Die Piktogramme für Tokio 2020 wurden von dem japanischen Designer HIROMURA Masaaki erschaffen. « Ich habe versucht, in diesen Piktogrammen die dynamische Schönheit der Athleten auszudrücken und gleichzeitig das Erbe der Pioniere zu respektieren, welche die Zeichen von 1964 erdachten », erklärte er. Seine Zeichnungen sind also mit denen von 1964 verwandt, aber etwas moderner und dynamischer. Sie stellen die Energie der Athletinnen und Athleten und die Schönheit der Bewegungen jeder Sportart dar. Auch ihre Farbe hat sich geändert: die Piktogramme sind nicht mehr schwarz, sondern – wie könnte es anders sein – indigo-blau!



Piktogramme von 1964



Piktogramme von Tokio 2020



Die Piktogramme von Tokio 2020

DIE IKONEN DER SPIELE

DIE MASKOTTCHEN

Seit den Spielen von München 1972 hat jede Ausgabe der Spiele ihr Maskottchen, und Tokio 2020 macht da keine Ausnahme! Aber zum ersten Mal in der Geschichte der Spiele wurden die Maskottchen (für die Olympischen und Paralympischen Spiele) von Kindern, und zwar von Grundschülerinnen und -schülern ausgewählt. Über 16 700 japanische Schulen nahmen an der Abstimmung teil, insgesamt 205 755 Klassen! Hier die zwei Figuren, welche die höchste Stimmenzahl erhielten. Sie wurden von dem Japaner TANIGUCHI Ryo entworfen, der sich sehr von den japanischen Mangas inspirieren liess. Man findet sie auf Plakaten, Banderolen, T-Shirts und Lizenzprodukten von Tokio 2020. Echte Stars!



MIRAITOWA
(Mi-la-i-to-wa auszusprechen),
das Maskottchen der Olympischen Spiele.

Sein Name wurde aus « Mirai » (Zukunft) und « Towa » (Ewigkeit), gebildet und kommuniziert eine hoffnungsvolle Botschaft: die Zukunft soll bis in alle Ewigkeit strahlend sein.

Seine Farbe: indigo-blau und weiss

Sein Motiv: das Schachbrett, das Logo der Olympischen Spiele.



SOMEITY
(so-me-i-ti), das Maskottchen der Paralympischen Spiele.

Sein Name ist eine Anspielung auf « Someiyoshino », eine in Japan sehr populäre Kirschbaumart. Er kann auch wie « so mighty » ausgesprochen werden, ein englischer Ausdruck der « so mächtig » bedeutet. Das Maskottchen ist eine Hommage an die Stärke und den Mut der paralympischen Athleten und Athletinnen, die trotz ihrer Behinderung vollen Einsatz erbringen.

Seine Farbe: kirschblüten-rosa und weiss

Sein Motiv: die Blütenblätter der japanischen Kirschblüten.

IM FOKUS:

DIE KIRSCHBÄUME, WAHRE WELTMEISTER IM BLÜHEN

Wenn Japan ein Baum wäre, dann wäre das Land ein Kirschbaum! Die Blüte dieses Obstbaums im Frühling wird auf dem ganzen Archipel wie ein Fest gefeiert. Die Landschaften sind dann von atemberaubender Schönheit, und Familien und Freunde picknicken zusammen unter den blütenbeladenen Zweigen. Die Blüten können schneeweiss bis hin zu einem kräftigen Rosa sein. Zahlreiche Künstler und Künstlerinnen, darunter der holländische Maler Vincent Van Gogh, haben versucht, die Schönheit dieser Blüten, auf Japanisch « Sakura » genannt, in ihren Gemälden einzufangen. Heute haben sich wiederum die Designer der Spiele an ihnen inspiriert: ihre Blütenblätter findet man auf dem Kopf des Maskottchens Someity, und man kann sie auch in der Form der olympischen Fackel erahnen.

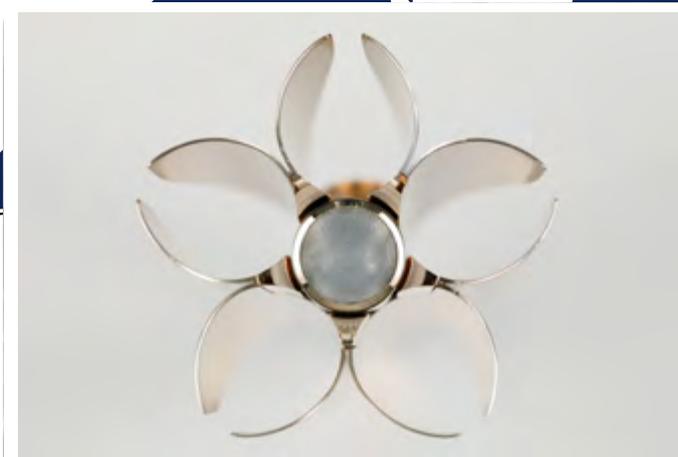
In Japan gibt es über 600 verschiedene Arten von Kirschblütenbäumen. Sie unterscheiden sich in Grösse, Anzahl und Farbe der Blüten und in ihrer Blütezeit
© Getty Images

DIE IKONEN DER SPIELE



DIE OLYMPISCHE FLAMME UND DIE FACKEL

Die olympische Flamme wird auf der ganzen Welt mit den Olympischen Spielen assoziiert. Sie wird im griechischen Olympia angezündet, der heiligen Stätte, an der vor fast 3000 Jahren die ersten Spiele stattgefunden haben. Anschliessend wird die Flamme per Flugzeug in das Gastgeberland der Spiele transportiert. Hier erwartet sie eine weitere Reise. Die Flamme unternimmt nämlich eine lange Reise bis zum Ziel, dem Stadion der Eröffnungszeremonie. Aber wie legt sie so viele Kilometer zurück? Dank hunderter Läuferinnen und Läufer die sich über kurze Strecken ablösen und die Flamme weitergeben. Ein schönes Symbol für Frieden, Brüderlichkeit und Solidarität.



Die Fackel von Tokio 2020 erinnert an **sakura**, die Kirschblüte, ein Symbol für Japan © 2019 CIO

Bei den Spielen von Tokio 2020 bedeutet der Fackellauf auch « die Hoffnung, die den Weg erhellt ». Die Flamme wurde am 12. März 2020 in Olympia entzündet, kam dann nach Japan und wurde dort ein Jahr lang aufbewahrt. Am 25. März 2021 wird die olympische Flamme vom J-Village im National Training Center in Fukushima 121 Tage lang durch 859 Gemeinden in 47 Präfekturen reisen, bevor sie zur Eröffnungsfeier am 23. Juli im Olympiastadion in Tokio ankommen wird.

Jede Ausgabe der Spiele ist eine Gelegenheit, sich ein neues Design für die Fackel auszudenken. An was erinnert die Fackel von Tokio 2020? Ein Indiz: **Sakura**. Die Kirschblüte, die beliebteste Blüte Japans, inspirierte den Designer YOSHIOKA Tokujin, der in ihr ein Symbol für Erneuerung sah. Wie der Baum, der jeden Frühling aufs Neue blüht, kann neue Hoffnung aufkeimen. « Die blühenden Kirschbäume symbolisieren den Willen eines Volkes, nach der Katastrophe wieder aufzuleben », erklärte er. Diese Symbolik ist bis hin zu den verwendeten Materialien präsent. Ein Aluminiumteil der Fackel stammt nämlich von den Baracken, in denen die Opfer des Erdbebens im Jahr 2011 untergebracht waren.

DIE IKONEN DER SPIELE

DIE MEDAILLEN

Und wenn Ihr altes Telefon eine Olympiamedaille werden könnte?

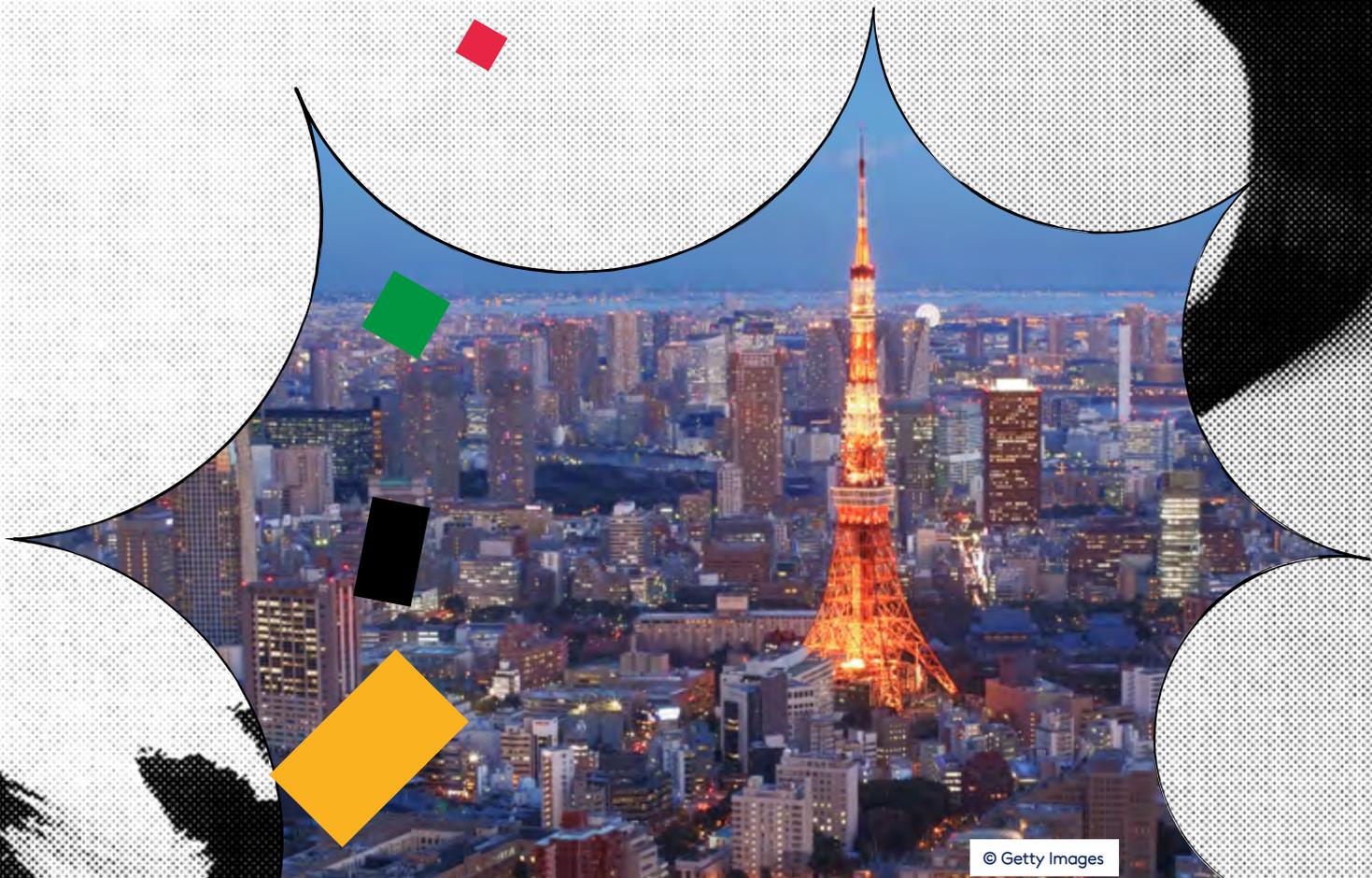
Bemüht, sich bei den Spielen für Bürgersinn und Umweltschutz einzusetzen, hatten die Organisatoren eine originelle und im Trend liegende Idee: die Umweltauswirkung der Spiele durch Recycling zu reduzieren. Die Kleidung der Athletinnen und Athleten wurde aus gebrauchten Kleidungsstücken

gefertigt, die Podeste aus Plastikabfällen und die Medaillen aus recycelten Metallen, die von alten Fotoapparaten, Telefonen, Computern usw. stammen. Den Japanern hat diese Initiative gefallen, sie legten eine grosse Anzahl von gebrauchten Geräten in die dafür vorgesehenen Sammelbehälter. Insgesamt wurden 5000 mit dem berühmten Schachbrett-Logo verzierte Medaillen auf diese Art hergestellt.



Mehr als 6 Millionen Smartphones wurden für die Herstellung der Medaillen wiederverwertet.
© IOC

TEIL 2



Geschichte und Kultur des Gastgeberlands Japan



DAS
OLYMPISCHE
MUSEUM

EIN BISSCHEN **GEOGRAFIE**

EIN INSELSTAAT

Erinnern wir uns zuerst einmal an eine Offensichtlichkeit, die aber fundamental ist, um dieses Land zu verstehen: Japan ist eine Insel. Oder eher ein Archipel, der aus vier grossen Inseln (Hokkaidō, Honshū, Shikoku und Kyūshū) und tausenden von kleinen Inseln besteht. Seine Form ähnelt ein bisschen einem Drachen, dessen Kopf von der Insel Hokkaidō geformt wird. Ein Meeresdrachen, der im Westen vom Japanischen Meer und im Osten vom Pazifischen Ozean umspült wird. Es ist also nicht verwunderlich, dass die Japaner ihr Land « Shimaguni », « Inselstaat » nennen. Wie viele Inselvölker haben sie das Gefühl, anders zu sein. Ein Gefühl, das noch dadurch verstärkt wird, dass ihr vom Meer umgebenes Land über einen langen Zeitraum hinweg vom Rest der Welt isoliert war.

DAS KLIMA

Das japanische Hoheitsgebiet erstreckt sich von Norden bis Süden über fast 3000 km, wobei die Temperaturen jeweils sehr unterschiedlich sind. Im Norden sind die Winter sehr hart und die Sommer heiss, während im Süden milde Winter und feucht-warme Sommer herrschen.

BERGE UND METROPOLN

Drei Viertel des Landes bestehen aus Bergen und sind kaum besiedelt, deshalb konzentriert sich die Bevölkerung stark auf das Küstengebiet, wo riesige Städte entstanden. Auf dem « *Taiheiyō Belt* » (Pazifikgürtel), der sich von Tokio bis zum südlich gelegenen Fukuoka über 1200 km hinwegzieht, leben über 100 Millionen Menschen, fast 38 Millionen davon in Tokio und seinen Vororten. Im Vergleich dazu ist Genf mit gerade einmal 500 000 Einwohnern ein kleines Dorf. Doch Seite an Seite mit diesen extrem urbanisierten Zonen findet man wunderschöne Landschaften, die sich anscheinend seit Jahrhunderten nicht verändert haben: Reisfelder, malerische Buchten, Seen und kleine Bergdörfer, heisse Quellen...

EIN BISSCHEN GEOGRAFIE

VULKANE UND ERDBEBEN

In Japan hat die Natur einen vulkanischen Charakter! Bei zahlreichen Bergen handelt es sich in der Tat um Vulkane. Der berühmteste ist der Fuji (Fujiyama), ein heiliger Berg und der höchste Punkt Japans. Glücklicherweise ist dieser Vulkan seit langer Zeit nicht mehr ausgebrochen und man kann gefahrlos seinen 3776 Meter hohen Gipfel erklettern – was übrigens viele Japaner auch tun. Aber andere Vulkane – man zählt über hundert – sind noch aktiv!

Eine andere Gefahr: die Erdbeben. Der Archipel liegt in einem stark erdbebengefährdeten Gebiet, in dem drei tektonische Platten aufeinandertreffen. Ihre Bewegungen verursachen Erschütterungen, die meistens kaum wahrnehmbar sind, manchmal aber sehr heftig sein können. Und wenn der Meeresboden bebt, sind die Flutwellen (Tsunamis) nicht weit! Um gegen diese Phänomene gewappnet zu sein, entwickelte Japan Schutzsysteme: erdbebensichere Gebäude, hohe Schutzwälle um die Küstenstädte zu schützen... Auch die Präventionspolitik ist wichtig: alle Schüler haben zum Beispiel einen Schutzhelm in ihrem Spind.

IM FOKUS:

DIE GROSSE WELLE ÜBERFLUTET DIE KUNST

Von Hokusai bis Miyazaki beschäftigen sich die japanischen Künstler in ihren Werken mit der Allgewalt der Natur. In *Die grosse Welle*, seinem berühmtesten Holzschnitt (um 1830), zeigt der Zeichner und Holzschneider Hokusai Fischer, die gerade von einer Riesenwelle verschlungen werden, deren Schaum die Form gekrümmter Finger hat. Obwohl der Fuji der höchste Berg des Landes ist, erscheint er angesichts des aufgepeitschten Meeres winzig klein.

Ungefähr 180 Jahre später erweist sich der Regisseur von Anime-Filmen MIYAZAKI Hayao genauso fasziniert von dieser unbezähmbaren Natur. Im Film «Ponyo – das grosse Abenteuer am Meer» (2008) ist das Meer eine eigenständige Person. Der Film interpretiert das Märchen von der kleinen Meeresjungfrau neu und versetzt die Geschichte nach Japan, wobei er den komplizierten Alltag einer an der Küste lebenden Familie zeigt. Plötzlich ist das Meer wie entfesselt...



Als Symbol für Japan hat der Fuji viele Künstler inspiriert, unter anderem Hokusai mit seinen „36 Ansichten des Berges Fuji“
© 2018 IOC / Greg Martin

JAPAN & **DER SPORT**

SEHR ALTE KAMPFKÜNSTE - DARUNTER DAS BERÜHMTE SUMO - UND MODERNE SPORTARTEN EXISTIEREN IN JAPAN NEBENEINANDER UND TEILEN SICH DIE GUNST DES PUBLIKUMS.



Sumo, Nationalsport in Japan, ist eine der ältesten Kampfsportarten der Welt
© Getty Images

KAMPFKÜNSTE, EINE LANGE TRADITION

Wenn man von « japanischen Sportarten » spricht, denkt man vor allem an Kampfsportarten (« **Budo** »). Diese lange Zeit den Kriegern (den berühmten Samurai) vorbehaltenen traditionellen Kampftechniken wandeln sich ab dem 20. Jahrhundert in echte Sportdisziplinen. Judo ist heute der weltweit meist praktizierte japanische Sport. Und es gibt noch viele andere japanische Kampfsportarten wie Aikido (bei dem mit Fäusten und Waffen gekämpft wird), Kendo (eine Form des Fechtens mit einem Bambussäbel), oder auch der berühmte japanische Nationalsport Sumo. Seine Athleten im XXL-Format (zwischen 100 und 200 Kilos), nur mit einem breiten Gürtel bekleidet und die Haare zu einem Knoten verschlungen, sind auf der ganzen Welt bekannt.

Diese Profi-Ringer werden schon in frühester Jugend dazu trainiert, Nerven aus Stahl, Kraft und Beweglichkeit zu entwickeln. Bei den Turnieren muss es ihnen gelingen, ihren Gegner aus dem Kampfring (ein Sandring) zu stoßen oder ihn dazu zu bringen, den Boden mit einem anderen Körperteil als seinen Fußsohlen zu berühren. Früher wurden Sumo-Ringkämpfe als religiöser Ritus durchgeführt, zum Beispiel, um den Göttern für eine gute Ernte zu danken, und sogar als Sportart wurden einige Rituale beibehalten. So vertreiben die Ringer vor dem Wettkampf die bösen Geister, indem sie auf dem Boden aufstampfen und reinigen den Boden, indem sie eine Handvoll Salz in den Ring werfen.

JAPAN & DER SPORT

MADE IN AMERICA

Während langer Zeit waren die « modernen » Sportarten in Japan unbekannt. Das änderte sich Ende des 19. Jahrhunderts mit der Meiji-Ära (1868-1912), als sich Japan von seiner Isolierung befreite und der Welt öffnete. In den Schulclubs wurden aus den USA eingeführte Sportarten sehr beliebt, wie zum Beispiel:

- Baseball, auch heute noch eine der beliebtesten Sportarten in Japan. Die Meisterschaft für Highschool-Teams (All Japan High School Baseball Championship Tournament) lockt Millionen Zuschauer vor die Fernsehgeräte;
- Volleyball. Um 1910 eingeführt, wird er ein wichtiger Sport, vor allem nach dem Sieg der Damenmannschaft bei den Olympischen Spielen von Tokio 1964;
- Fussball. In Japan « Soccer » genannt (wie in den USA), gewann dieser Sport in den 80er Jahren dank dem Manga « Captain Tsubasa » an Popularität (siehe Fokus Seite 25), später auch in den 90er Jahren, mit der Teilnahme der Nationalmannschaft am World Cup 1998. Auch heute noch brechen die Fernsehübertragungen der Spiele der Nationalmannschaft Zuschauerrekorde.

In den Bergregionen im Norden Japans finden neue Freizeitbeschäftigungen ihre Anhänger: Skifahren, Schlittschuhlaufen, Snowboarden... Nach und nach entwickeln sie sich zu echten Sportarten, die von Profisportlerinnen und -sportlern praktiziert werden. Der Beweis: ITO Midori, die erste asiatische Eiskunstläuferin, die bei Olympischen Winterspielen 1992 eine Silbermedaille gewann, oder das Eislaufwunder HANYU Yuzuru, der aktuelle Olympiasieger im Eiskunstlauf.



2.



3.

1.
Baseball, eine der beliebtesten Sportarten in Japan
© 1992 / IOPP / Gabriel Bouys

2.
Das japanische Volleyball-Team der Damen bei den Spielen in Tokio 1964
© 1964 / Japanese Olympic Committee

3.
Yuzuru Hanyu gewann zwei Goldmedaillen bei den Spielen von Sochi und PyeongChang
© 2018 IOC / John Huet

JAPAN & DER SPORT

JAPAN UND DIE OLYMPISCHEN SPIELE

Japan hat eine sehr starke Verbindung zu den Olympischen Spielen, die ihren Athletinnen und Athleten ermöglichten, auf der internationalen Bühne zu glänzen. Manche sind sogar richtige Nationalhelden geworden!

Die erste Olympiamedaille in der Geschichte des Landes gewann der Tischtennispieler KUMAGAI Ichiya. Das war 1920 bei den Olympischen Spielen von Antwerpen. Seit damals wurden viele Siege errungen, vor allem im Judo, Kunstturnen, Schwimmen, Leichtathletik, bei den Ballspielen oder beim Ringen, wo sich die Japanerinnen besonders hervortun. Die Ringerin ICHO Kaori wurde zehn Mal Weltmeisterin. Bei den letzten vier Spielen holte sie sich viermal hintereinander die Goldmedaille. Ein toller Rekord!

Während der Winterspiele zeichnen sich die Athleten und Athletinnen beim Skispringen, Eisschnelllauf und Eiskunstlauf der Damen aus.

VOR 2020 BEHERBERGTE JAPAN DREI MAL DIE SPIELE:

1964: Olympische Sommerspiele in Tokio.

Mit 16 Goldmedaillen, 5 Mal Silber und 8 Mal Bronze erzielte die japanische Delegation die beste Leistung in ihrer Geschichte und erreichte im Medaillenspiegel den 3. Platz.

1972: Olympische Winterspiele in Sapporo.

Japan holte sich beim Skispringen seine erste Goldmedaille (KASAYA Yukio). In der gleichen Disziplin erhielt es eine Silber- und eine Bronzemedaille und konnte sich so über ein 100 % japanisches Siegerpodest freuen!

1998: Olympische Winterspiele in Nagano.

FUNAKI Kazuyoshi gewann beim Skispringen zwei Gold- und eine Silbermedaille. Und eine erste Goldmedaille bei den Damen ging an SATOYA Tae (Freestyle-Skiing).



Kaori Icho gewann Gold beim Freistil-Ringen (58kg) in Rio
© 2016 IOC / Jason Evans



Kazuyoshi Funaki, dreifacher Medaillengewinner bei den Winterspielen von Nagano
© 1998 / Allsport / Gary M. Prior

JAPAN GESTERN UND HEUTE, ZWISCHEN TRADITION UND INNOVATION

DIE JAPANISCHE GESELLSCHAFT IST ÄUSSERST TRADITIONSBEWUSST ABER GLEICHZEITIG HÖCHST INNOVATIV. MAN FINDET DIESE KONTRASTE IN DER STADT TOKIO, WO KLEINE HÄUSCHEN NEBEN SCHWINDELERREGENDEN WOLKENKRATZERN STEHEN. EIN VERSUCH, IESES ERSTAUNLICHE LAND ZU VERSTEHEN.

DIE JAPANISCHE RAFFINESSE

Die Japaner sind die Erben einer tausendjährigen Kultur in den Bereichen Theater (Nō-Theater und Kabuki), Musik, Kalligrafie, Gastronomie... und natürlich Kunst und Kunsthandwerk! Künstlerinnen und Künstlern schufen Meisterwerke, die durch ihre Raffinesse faszinierten: Holzdrucke, Keramiken, lackierte Gegenstände, Kostüme... Das Kunsthandwerk ist nach wie vor sehr lebendig, und man kann in Japan herrliche Seidenkimonos, Fächer, Kokeshi Holzpuppen und vieles mehr finden. Andere Traditionen sind nach wie vor stark im Alltag der Japaner und Japanerinnen verankert. Einige Beispiele:

Die Teezeremonie

Dieses langdauernde Zeremoniell der Zubereitung von Grüntee wird auch heute noch in traditionellen Familien für Gäste oder in den « Teehäusern » zelebriert. Es besteht aus verschiedenen, sehr kodifizierten Etappen, mit Gesten, die über Generationen hinweg weitergegeben werden sowie spezifischen Utensilien. Ein Moment der Gelassenheit und Schönheit, bei dem man gut über den Sinn des Lebens meditieren kann.

Auch das **Ikebana**, die sieben Jahrhunderte alte Kunst des Blumensteckens, hat eine spirituelle Dimension. Es geht nicht darum, einen schönen Blumenstrauß zu binden. Jedes Element bedarf grosser Aufmerksamkeit: die Wahl der Blumen und der Vase, die Art, jeden Zweig und jede Blume zu platzieren, in Harmonie mit dem Behälter und dem Umfeld.

Eine andere wichtige Tradition: die **Omotenashi** oder die « Gastfreundschaft », die auf dem Respekt des anderen und dem Dienst an ihm basiert. Mit diesen Olympischen Spielen möchte die ganze Nation den ausländischen Besucherinnen und Besucher ihre **Omotenashi** unter Beweis stellen.

Dafür haben die Organisatoren der Spiele an alles gedacht: Schilder, die mit dem in der westlichen Welt verwendeten Alphabet beschrieben sind, Erstellung eines Leitfadens, um die Touristen gut zu empfangen, Einsatz von touristischen Roboter-Fremdenführern (siehe Seite 24).

Wenn man im Land der aufgehenden Sonne herzlich empfangen werden will, sollte man ein paar Höflichkeitsregeln kennen:

- Begrüssung: sich mit seitlich am Körper angelegten Armen verbeugen. Je tiefer die Verbeugung, desto respektvoller die Begrüssung;
- Seine Schuhe am Eingang der Tempel und in manchen Häusern ausziehen;
- Ein kleines Geschenk mitbringen, wenn man eingeladen ist;
- Bevor man sich zu Tisch setzt, **Itadakimasu** (guten Appetit) sagen und nach der Mahlzeit **Gochisousama deshita** (wir haben gut gegessen);
- Niemals seine Stäbchen in den Reis stecken, das bringt Unglück. Und sich in der Öffentlichkeit die Nase zu putzen gilt als ein Zeichen von sehr schlechter Erziehung!



Diese Art von Teezeremonie wird in Japan chanoyu genannt
© Getty Images

JAPAN GESTERN UND HEUTE, ZWISCHEN TRADITION UND INNOVATION

IM FOKUS:

JAPAN, EIN INTERNATIONALER SUPERSTAR

Die japanische Lebensart erfreut sich auch weit über ihre Grenzen hinaus grosser Beliebtheit. In ganz Asien, Amerika, bis hin zu Europa schätzt man:

- **seine Küche:** unzählige Restaurants überall in der Welt bieten Gerichte aus rohem Fisch an (wie zum Beispiel Sushis, Häppchen aus essigsaurem Reis, die mit kleinen Scheiben von rohem Fisch belegt werden), Spiesschen (**Yakitori**), Krabben- oder Gemüse-Beignets (Tempura) und Bento-Menüs, die nach den Lunchboxen benannt sind, die man für die Mittagspause zur Arbeit oder in die Schule mitnimmt. Diese unterteilten «Pausendosen» enthalten die Vorspeise, das Hauptgericht und das Dessert. Eine Mahlzeit, die aber sehr abwechslungsreich und ausgewogen ist!
- **seine Freizeitvergnügen:** Karaoke (am Mikrofon die Lieder seiner Lieblingsstars singen), **Origami** (die Kunst des Faltens), **Haikus** (Mini-Gedichte, die den gegenwärtigen Augenblick feiern)...
- und natürlich seine Mangas und Anime-Filme (auf Seite 25 zu entdecken).



Eine Kochkunst für sich:
die **Kaiseki ryōri** mit ihren
Kompositionen aus Formen,
Farben und Texturen

© Getty Images

JAPAN GESTERN UND HEUTE, ZWISCHEN TRADITION UND INNOVATION



Humanoide Roboter empfangen und informieren Besucher in Hotels, Firmen und Kaufhäusern der Hauptstadt
© Getty Images

SPITZENTECHNOLOGIEN

Japan ist DAS Land der Kontraste, was zugleich auch seinen Charme ausmacht: man findet historische Tempel neben schwindelerregend hohen Gebäuden, «Zen»-Gärten, überfüllte Megastädte, traditionellen Künste, Spitzentechnologien auf Weltniveau (Automobil- und Elektronikindustrie).

Japan, das als Land weltweit zu den Spitzenreitern in den Bereichen Elektronik (Sony, Canon, Fujifilm, Nintendo, Panasonic, Toshiba) und Robotik gehört, ist zum Beispiel das Paradies der künstlichen Intelligenz. In Tokio informieren humanoide («wie Menschen aussehende»)

und androide Roboter Kunden in Hotels, Geschäften... Sogar Touristen können bei ihrer Ankunft am Flughafen einen kleinen Roboter-Fremdenführer namens RoBoHon mieten, der sie in drei Sprachen über ungefähr 30 Sehenswürdigkeiten informiert. Er kann sogar gehen und tanzen! Sein erster Einsatz ist für die Olympischen Spiele 2020 vorgesehen. Auch in den Haushalten gibt es heutzutage Roboter: Putzroboter, Spielroboter, die per Smartphone fernbedient werden können und Kampfsportarten beherrschen, robotisierte Haustiere, die menschliche Befehle verstehen und ausführen... In Japan hat die Zukunft bereits begonnen!

SPRACHE UND SCHRIFT

Japanisch ist eine komplizierte Sprache, die sich auf verschiedene Arten schreiben lässt. Drei Zeichenformen existieren nebeneinander:

- die **kanji**, Zeichen von chinesischer Herkunft. Ein **Kanji** besitzt mehrere Bedeutungen;
- die **hiragana**: jedes Zeichen steht für eine Silbe;
- die **katakana**: sie dienen dazu, ausländische Wörter zu schreiben.

Die Kalligraphie - japanische **shodō**
"Weg des Schreibens" - gilt als eine Art Meditation
© Getty Images



ALLES ÜBER J-POP

J-POP, DAS IST DIE JAPANISCHE POPKULTUR. MANGAS, COMICS, KAWAII-MODE... EIN ÜBERBLICK ÜBER ALLES, WAS BEI DEN JUGENDLICHEN IN JAPAN ANGESAGT IST, ABER AUCH DIE POPKULTUR IN DEN USA UND IN EUROPA BEEINFLUSST!

DIE MANGAS

Achtung, verwechseln Sie nicht Mangas (Comics) mit **Anime** (Zeichentrick- oder Animationsfilme), auch wenn sie miteinander verwandt sind und sich gegenseitig inspirieren.

Die ersten Bilderalben, die Vorfahren der Mangas, entstanden um 1814 durch den Zeichner Hokusai (siehe auch Seite 18). Aber erst nach dem 2. Weltkrieg haben die modernen Mangas mit dem Autor-Illustrator TEZUKA Osamu ihren grossen Auftritt: Comics, die anfangs in Jugendzeitschriften abgedruckt werden und deren Schwarz-Weiss-Bilder sich sehr an Kinofilmen inspirieren. Diese Mangas sind sofort unglaublich erfolgreich. Sie richten sich zuerst an junge Leserinnen und Leser bieten aber bald immer vielfältigere und auf verschiedene Zielgruppen spezialisierte Inhalte an. Heute gibt es Mangas für kleine Jungen, kleine Mädchen, Jugendliche, Schülerinnen, Erwachsene, Büroangestellte, Sportler... jede Kategorie (Alter, Geschlecht oder Beruf) hat also ihre eigenen Mangas!

IM FOKUS:

DER SPORT-MANGA

Ab den Olympischen Spielen von Tokio 64 wird der Sportler, der bereit ist, alles für einen Sieg zu geben, zu einem der beliebtesten Manga-Helden. Und davon profitiert wiederum der Sport! Die Anzahl der Einschreibungen in die Schulclubs für Sportarten wie Volleyball, Boxen, Kampfsport, Baseball usw. steigt explosionsartig an. Die Herausgeber werden sich dieser positiven Wechselwirkung bewusst und veröffentlichen immer mehr Serien. Dank « Captain Tsubasa », der ein Kult-Comic wurde und im deutschsprachigen Raum unter dem Titel « Die tollen Fussballstars » bekannt ist, erfreut sich Fussball phänomenaler Beliebtheit.

Die Unterschiede zwischen einem Manga und einem westlichen Comic:

- die Zeichnungen sind meist schwarz/weiss
- eine hohe Seitenzahl (und zahlreiche Bände pro Serie);
- eine umgekehrte Leserichtung: man beginnt bei der letzten Seite des Hefts und liest von rechts nach links;
- dynamische Zeichnungen mit « Action » (wie im Kino);
- sehr präzise grafische Codes: Gesichter mit grossen Augen, mit starkem Ausdruck (Wut, Freude, Eifersucht...).



Die von Mangas inspirierten Maskottchen von Tokio 2020
© 2018 IOC

Der Manga erzählt die Geschichte eines jungen Fussballtalents, vom College bis zu seiner Karriere als Fussballstar. Basketball, ein Sport, der in Japan so gut wie unbekannt ist, setzt sich dank « Slam Dunk » von heute auf morgen durch. « Slam Dunk » ist der meist verkaufte Sport-Manga aller Zeiten! Diese beiden Mangas sind so erfolgreich, dass 1993 die erste japanische Fussball-Profiliga und 1996 die erste japanische Basketball-Profiliga ins Leben gerufen wird. Ab den 2000er-Jahren diversifiziert und spezialisiert sich der Sport-Manga dermassen, dass es keine Sportart oder Disziplin mehr ohne ihre eigene Referenzserie gibt.

ALLES ÜBER J-POP

« JAPANIMATION »

Der Animationsfilm ist in Japan eine echte Industrie und seine Studios gehören zu den besten der Welt. Sie befinden sich im Tokioter Viertel Suginami. Die ersten japanischen « Anime » ergossen sich in den 80er Jahren über Europa und heißen **Albator**, **Dragon Ball**, **Ken** oder **Goldorak**. Während der gleichen Periode entwickelt sich die Animation zur Kunst, dank Regisseuren wie MIYAZAKI Hayao (Studio Ghibli), dem Schöpfer der humanistischen Filmerzählungen « Chihiros Reise ins Zauberland », « Prinzessin Mononoke » oder « Mein Nachbar Totoro », welcher der Schönheit der Natur seine Ehre erweist. Ein fabelhafter Erfolg, man spricht seitdem von « Japanimation », wenn die Rede von Animationsfilmen Made in Japan ist.



AKB48 sind eine weibliche J-Pop-Gruppe, die in verschiedene Teams aufgeteilt ist © Getty Images

DIE KAWAII-MODE

Das japanische Wort **kawaii** bedeutet « niedlich ». Aber es ist nicht nur ein Wort, sondern ein Phänomen, das in Japan alles und jeden betrifft, vor allem bei den jungen Leuten. Die **kawaii** girls sammeln Puppen, die wahnsinnig **kawaii** sind, kleine Miniaturen ihrer selbst, vom Stil der Mangas beeinflusst. Sie pflegen einen **Kawaii**-Look mit zahlreichen putzigen Accessoires (Schmuck, Glücksbringer, Schleifen, Haarspangen, Nageldekor), die sehr bunt und poppig sein müssen.

Auch die Jungen pflegen ihren Stil. Manche wählen den androgynen Look der J-Pop Sänger, den Stars der japanischen Popmusik, andere schlüpfen mit Hilfe von Jeans und Militärstiefeln in die Rolle der « grossen Brüder » (Onii-kei).

Kawaii ist im japanischen Leben überall zu finden: Mode, Maskottchen (jedes Geschäft, jede Marke, jedes Unternehmen hat sein eigenes), Deko, Küche (Sushis oder Gemüse in Form von süssen Tierchen)... Und es lässt sich auch sehr gut exportieren, wie der weltweite Erfolg des Maskottchens « Hello Kitty » beweist, ein kleines Kätzchen, das ein Paradebeispiel für eine **Kawaii**-Ikone geworden ist.



Hello Kitty ist ein fiktiver Charakter im **kawaii** Stil © Getty Images

IM FOKUS:

FESTE, DIE BESONDERS KAWAII SIND

- 3. März:** das Puppenfest (**Hina Matsuri**). Kleine Mädchen stellen ihre Puppen auf Podesten aus.
- 29. April:** Beginn der Golden Week, einer Ferienwoche für das ganze Land. Die Japaner und Japanerinnen nutzen sie, um sich zu entspannen oder zu verreisen.
- 5. Mai:** das Kinderfest, das im ganzen Land gefeiert wird, indem Stoffkarpfen (**Koi-Nobori**) aufgehängt werden, die im Wind flattern.
- 7. Juli:** das Sternenfest (**Tanabata-Matsuri**). Man schreibt seine Wünsche auf bunte Zettel und befestigt sie an Bambusstöcken, in der Hoffnung, dass die Sterne die Wünsche erfüllen mögen.

TEIL 3



© Getty Images

**In der Klasse
durchzuführende
Aktivitäten**



DAS
OLYMPISCHE
MUSEUM

FÜR DIE
6- BIS 8-JÄHRIGEN

SPORTVORLIEBEN

WELCHE SPORTART DES PROGRAMMS DER OLYMPISCHEN SPIELE VON TOKIO IST DEIN LIEBLINGSSPORT?



Tausche dich mit deinen Mitschülerinnen und Mitschülern über deine Motivationen aus und werde der Sprecher oder die Sprecherin für deinen Lieblingssport.

FÜR DIE
6- BIS 8-JÄHRIGEN

EIN MASKOTTCHEN FÜR DEINE KLASSE

DENK DIR EIN MASKOTTCHEN FÜR DEINE KLASSE AUS UND INSPIRIERE DICH DAFÜR AN DENEN DER OLYMPISCHEN SPIELE VON TOKIO.

DIESE VIER ETAPPEN WERDEN DIR BEI DEINER KREATION HELFEN:

1. Seine Haupteigenschaft ist: ...
2. Es erinnert mit an:
Ein Tier? Eine Pflanze? Einen Gegenstand? Eine Farbe? Etwas anderes?
3. Weisst du jetzt, wie dein Maskottchen aussehen soll?
Dann kannst du anfangen, es zu zeichnen.
4. Wie heisst es?
5. Stelle dein Maskottchen deinen Mitschülern und Mitschülerinnen vor und erkläre deine Wahl.

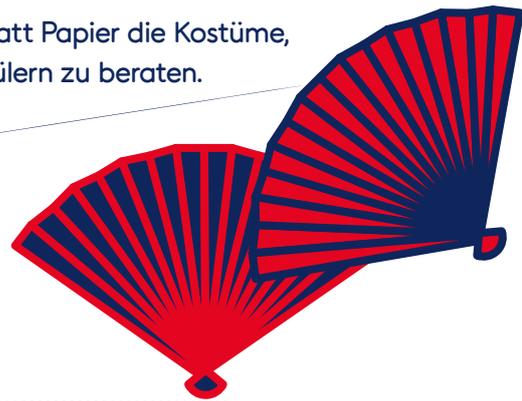


FÜR DIE
6- BIS 8-JÄHRIGEN

**JETZT WIRD
GEFEIERT!**

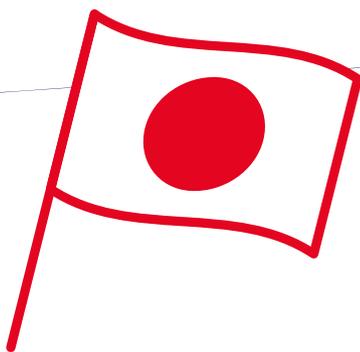
DIE OLYMPISCHEN SPIELE VON TOKIO BEGINNEN MIT
EINER GROSSEN FEIER IM NATIONALSTADION.
WIE KÖNNTE SIE AUSSEHEN?

Stelle dir die Feier im Detail vor und zeichne anschliessend auf einem Blatt Papier die Kostüme,
die Beleuchtung... Zögere nicht, dich für jedes Detail mit deinen Mitschülern zu beraten.



MEINE IDEEN

-
-
-
-
-
-
-
-
-
-



FÜR DIE
6- BIS 8-JÄHRIGEN

WÖRTER-MISCHMASCH:

IN DIESEN KÄSTCHEN VERSTECKEN SICH 7 WÖRTER.
FINDE SIE UND UMKREISE SIE BLAU. DIE WÖRTER SIND WAAGRECHT
UND SENKRECHT GESCHRIEBEN.

M	A	S	K	O	T	T	C	H	E	N
D	E	P	E	T	S	P	I	E	L	E
R	T	O	K	A	U	A	J	S	O	T
A	R	R	N	L	T	O	A	J	U	O
W	E	T	T	K	A	M	P	F	I	K
E	U	W	Q	A	S	E	A	A	K	I
A	T	E	D	S	W	Y	N	R	U	O
U	Z	A	M	E	D	A	I	L	L	E



FÜR DIE
9-11-JÄHRIGEN

QUIZ FÜR CHAMPIONS

**BEREIT FÜR TOKIO 2020?
ERFAHRE ES MIT DIESEM QUIZ!**

1. Wann hat Tokio das letzte Mal die Olympischen Spiele ausgetragen?

- Vor 10 Jahren
- Vor mehr als 50 Jahren
- Vor mindestens 100 Jahren

2. Wie viele Sportarten stehen auf dem Programm von Tokio 2020?

- 23
- 33
- 43

3. Umkreise in dieser Liste die Sportarten an, die auf dem Programm stehen:

Segeln / Ringen / Eiskunstlauf / Wassersport / Fussball / Völkerball / Schlitten /
Tretroller-Wettrennen / Skisprung / Turnen

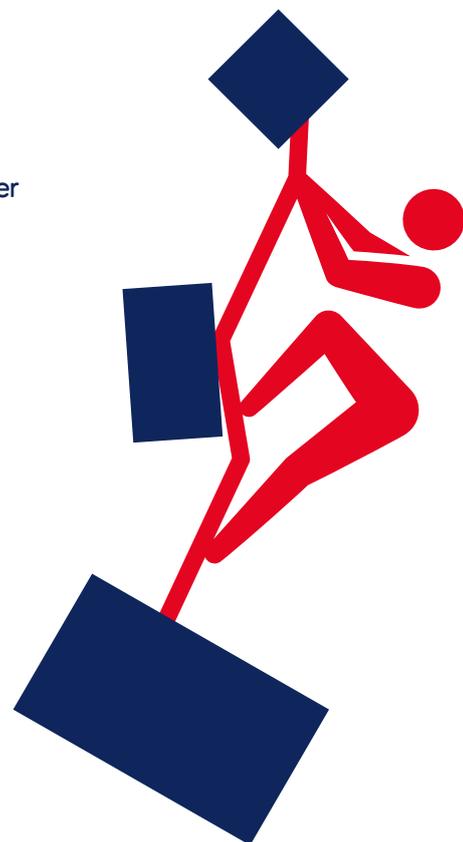
Welche Sportarten sind bei dieser Ausgabe der Spiele neu?

Umkreise die richtigen Antworten an:

Judo / Karate / Surf / Golf / Sport-Videospiele / Skateboard / Roller

4. Welche Farbe ist die Hauptfarbe dieser Olympischen Spiele?

- Himmelblau
- Indigo-Blau
- Bonbonrosa
- Knallrot



FÜR DIE 9-11-JÄHRIGEN

QUIZ FÜR CHAMPIONS

5. Wie heißen die blühenden japanischen Kirschbäume?

- Sushi
- Bonsai
- Sakura

6. Wo sind die Kirschenblüten, ein Symbol für Japan, abgebildet?

- Auf den T-Shirts der Athleten und Athletinnen
- Im Design des Maskottchens
- Im Design der olympischen Fackel

7. Der Fuji ist:

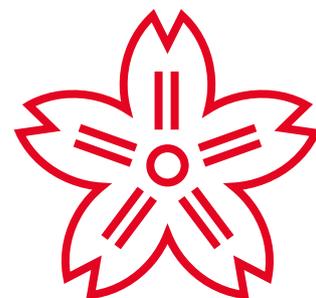
- Eine Fotoapparat-Marke
- Ein Vulkan
- Der höchste Gipfel Japans

8. Das japanische Wort KAWAII steht für:

- Einen bösen Geist
- Eine japanische Sportart
- Ein spezieller Fussball-Cup in japanischen Mangas
- Etwas Niedliches
- Eine Mode, die Kleidung, Deko, Accessoires usw. betrifft

9. Sumo ist:

- Eine Form des Ringkampfes
- Eine Schachtel, in der Essen aufbewahrt wird
- Der japanische Nationalsport



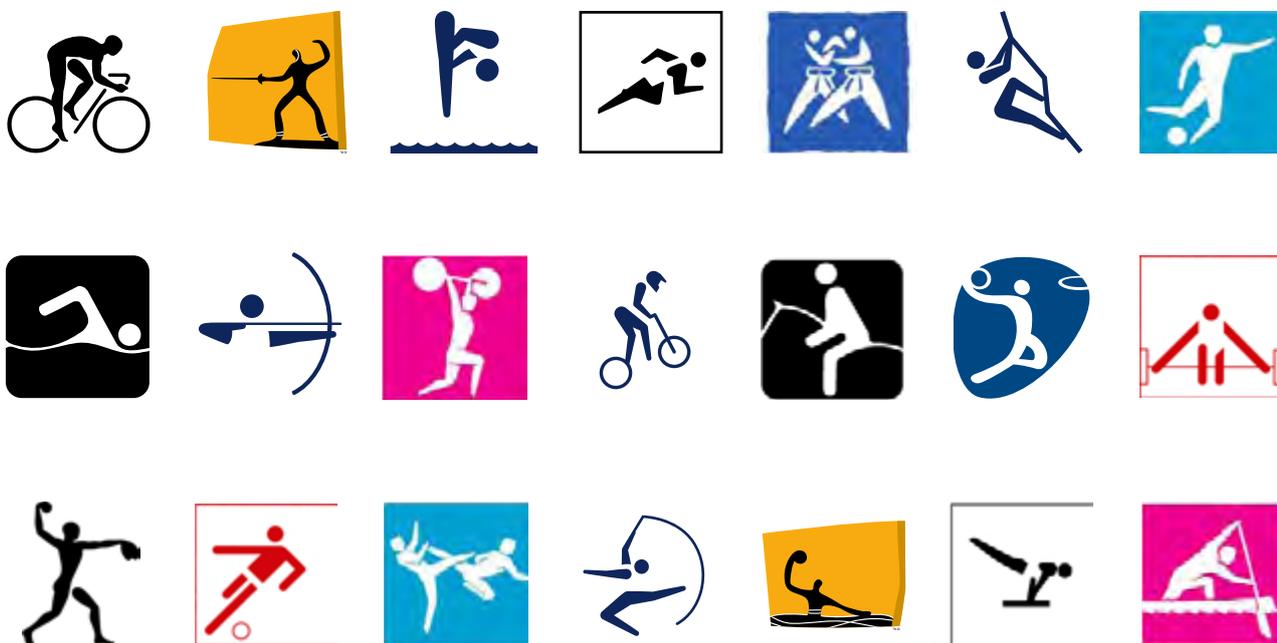
FÜR DIE
9-11-JÄHRIGEN

**PIKTO-
WIRRWARR**

JEDE NEUE AUSGABE DER OLYMPISCHEN SPIELE HAT IHRE EIGENEN PIKTOGRAMME



1. FINDE IN DIESEM PIKTOGRAMM-WIRRWARR DIE PIKTOGRAMME VON TOKIO 2020 HERAUS UND UMKREISE SIE BLAU.



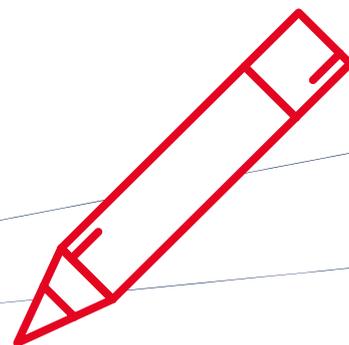
DANN UMKREISE DIE BEIDEN PIKTOGRAMME DER OLYMPISCHEN SPIELE VON TOKIO 1964 ROT. EIN INDIZ: SIE SEHEN DEN PIKTOGRAMMEN VON 2020 SEHR ÄHNLICH...

FÜR DIE
9-11-JÄHRIGEN

PIKTO- WIRRWARR

- 2. JETZT BIST DU DRAN!**
WÄHLE DEINE 3 LIEBLINGSPORTARTEN UND ZEICHNE SIE ALS PIKTOGRAMM.

Vergiss nicht, dass Piktogramme vereinfachte Zeichnungen sind, du musst dich also auf das Wesentliche konzentrieren.



FÜR DIE
9-11-JÄHRIGEN

KREUZWORTRÄTSEL

DU GLAUBST, DASS DU NICHT JAPANISCH SPRICHST? FÜLLE DIE UNTENSTEHENDEN KÄSTCHEN AUS UND DU WIRST SEHEN, DASS DU MEHR JAPANISCH KANNST, ALS DU DENKST.



- 1. Eine plötzliche, riesige und zerstörerische Welle
- 2. Ein Baum im Miniformat, der in einem Topf wächst
- 3. Die Japanische Kunst, Papier zu falten
- 4. Japanischer Comic
- 5. Ein Häppchen aus Reis, auf dem ein Stückchen roher Fisch liegt

Ein Hilfe:
der Bonsai ist klein,
aber von grosser Schönheit!

The crossword puzzle grid consists of red dashed lines forming a grid. The starting boxes are red and numbered as follows:

- Box 1: A horizontal row of 6 empty cells.
- Box 2: A horizontal row of 5 empty cells, starting from the 3rd cell of Box 1.
- Box 3: A horizontal row of 7 empty cells, starting from the 1st cell of Box 1.
- Box 4: A vertical column of 2 empty cells, starting from the 6th cell of Box 1.
- Box 5: A vertical column of 4 empty cells, starting from the 7th cell of Box 1.

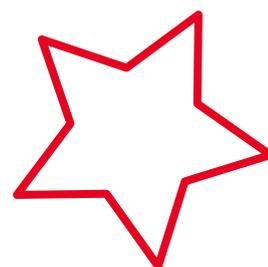
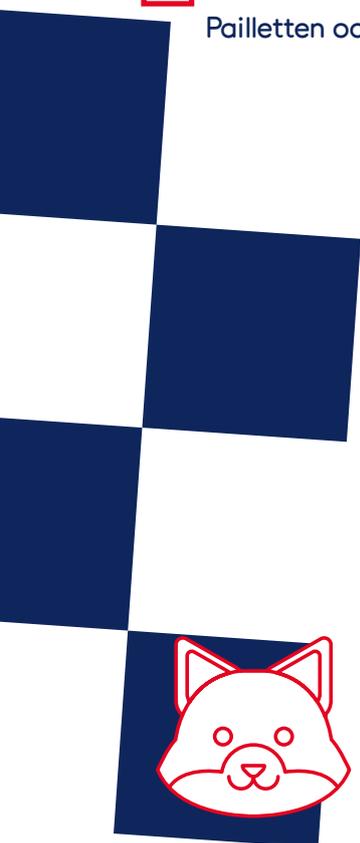
FÜR DIE 9-11-JÄHRIGEN

ORGANISIERE EIN SUPER KAWAII-ODER MANGA-FEST!

Beim Sternenfest (*tanabata matsuri*, am 7. Juli) schreiben die Japaner ihre Herzenswünsche auf einen bunten Zettel, den sie dann an den Zweigen eines Baums (Bambus) befestigen, in der Hoffnung, dass die Sterne ihre Wünsche erfüllen.

ORGANISIERE IN DEINER KLASSE EIN STERNENFEST!

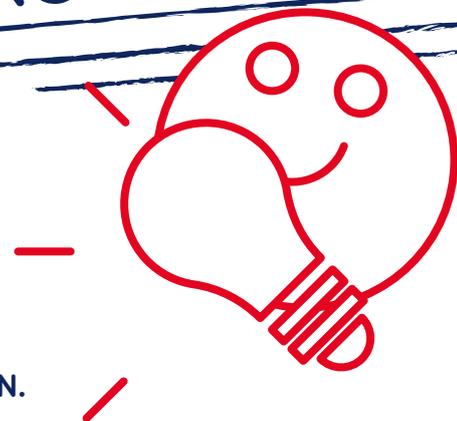
1. Schneide 3 Papierzettel zurecht und schreibe auf jeden Zettel einen anderen Wunsch, ohne deinen Namen zu schreiben.
2. Dekoriere diese Zettel im Kawaii-oder Manga-Look (poppige Farben, Pailletten, kleine Zeichnungen im Manga- oder Hello Kitty-Stil, Perlen, Federn...). Die Zettel sollen an Glücksbringer erinnern!
3. Hänge die Zettel mit deinen Mitschülerinnen und Mitschülern in der Schule auf. Das kann im Klassenzimmer sein, im Gang, im Speisesaal oder im Schulhof (vor allem, wenn es dort Bäume gibt)
4. Eine kleine Zeremonie, damit sich die Wünsche erfüllen: auf die Zettel Sternchen, Pailletten oder Konfetti streuen.



FÜR DIE
12-15-JÄHRIGEN

IN DER HAUT EINES OLYMPISCHEN ARCHITEKTEN

(UND UMWELTFREUNDLICHEN)



STELL DIR VOR:

IM HOF DEINER SCHULE SOLL EIN GROSSES
SPORTEREIGNIS STATTFINDEN...

DEINE AUFGABE:

DEN HOF VERGRÖßERN UND VERWANDELN,
DAMIT ER DIE WETTKÄMPFE UND ZUSCHAUER AUFNEHMEN KANN.

DEIN ZIEL:

EIN « GRÜNES » PROJEKT VORZUSCHLAGEN, WELCHES DAS UMFELD DER
SCHÜLERINNEN UND SCHÜLER VERBESSERT UND UMWELTFREUNDLICH IST.
KURZ GESAGT: EINE « NACHHALTIGE » ARCHITEKTUR.

1. Denke alleine oder im Team über dein Projekt nach.
Welche Wettkämpfe sollen im Hof ausgetragen werden? Du kannst auswählen.
Welche Umbauarbeiten wären am angebrachtesten? Beispiele: die Vergrößerung des Hofes,
der Bau einer Zuschauertribüne, die Aushebung neuer oder zusätzlicher Kellerräume...

2. Wie können diese Arbeiten umweltfreundlich ausgeführt werden?
Inspiriere dich an der Arbeit der Architekten am Olympischen Stadion, um ökologische Vorschläge
zu machen: umweltfreundliche, vorzugsweise natürliche und lokale Materialien, Nutzung
von erneuerbaren Energiequellen, Wiederverwendung von recycelten Materialien, Integrierung
der Natur in die Schule und ihre Umgebung, Pflanzenwände... lass deinen Ideen freien Lauf!

Stelle eine Liste von Dingen auf, die du brauchst, um dein Projekt zu verwirklichen (Handwerker,
Maschinen, Materialien, Pflanzenarten...)

Zeichne dein Projekt auf einem grossen Blatt Papier.
Alle Projekte werden anschliessend im Klassenzimmer ausgestellt.
Alle Schüler und Schülerinnen stimmen ab, um den besten Vorschlag und
den Sieger-Architekten zu ermitteln.

FÜR DIE
12-15-JÄHRIGEN

**EINEN TAG LANG
DESIGNER SEIN**

Da du ja jetzt schon etwas Erfahrung als Architekt gewonnen hast, kannst du eine neue Disziplin ausprobieren: das Design.

HIER DIE VOM DESIGNER TANIGUCHI RYO FÜR DIE SPIELE VON TOKIO 2020 ENTWORFENEN PIKTOGRAMME. FINDE HERAUS, WELCHES PIKTOGRAMM WELCHER DISZIPLIN ENTSPIRCHT.



Sieh dir die 6 Piktogramme an, die das Fechten darstellen, aber jedes Mal in einem anderen Stil gezeichnet sind.



London 2012



Atlanta 1996



Mexiko 1968



Sydney 2000



Tokio 1964



Athen 2004

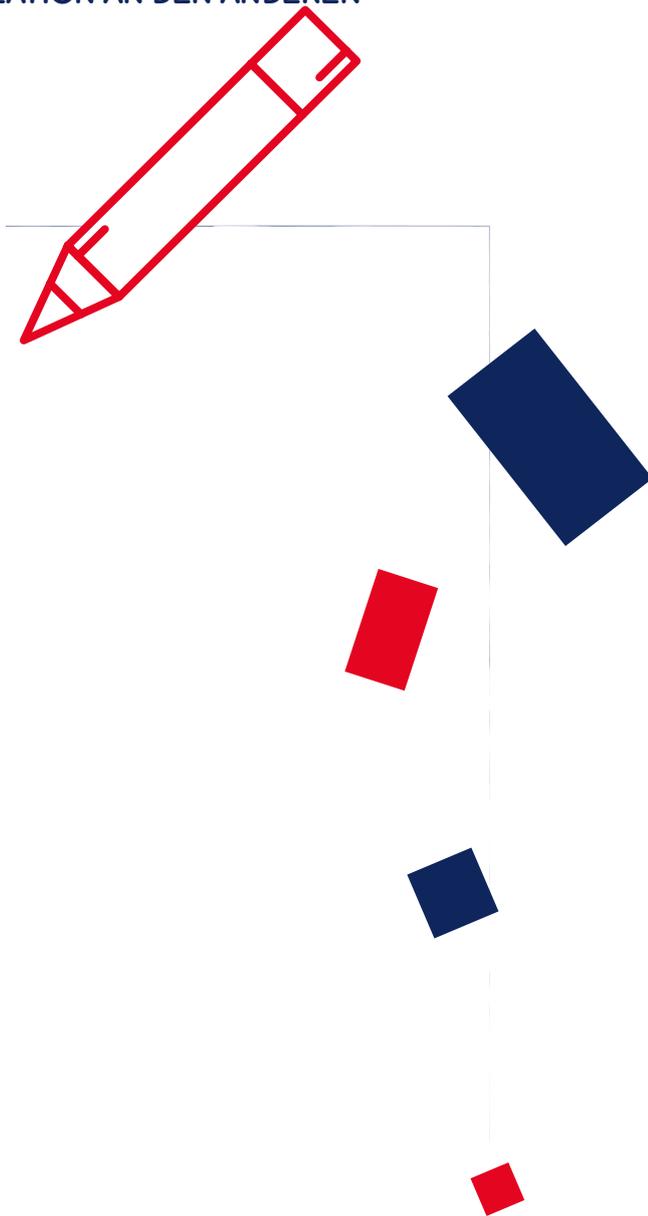
FÜR DIE
12-15-JÄHRIGEN

EINEN TAG LANG DESIGNER SEIN

JETZT BIST DU DRAN, EINEN VORSCHLAG FÜR EINE ZEICHNUNG ZU MACHEN. DENK DIR DAS PIKTOGRAMM EINER SPORTART AUS, DIE NICHT AUF DEM PROGRAMM VON TOKIO 2020 STEHT UND INSPIRIERE DICH BEI DER KREATION AN DEN ANDEREN PIKTOGRAMMEN DIESER SPIELE.

Hier 3 Tipps, damit dein Piktogramm „stylish“ wird:

1. Vereinfache den Körper der Athleten maximal, indem du alle unnötigen Details weglässt
2. Zeige den Athleten in Bewegung, in einer dynamischen Haltung Beispiel: die Silhouette einer Ballerina oder eines Ballett-Tänzers während einer Pirouette
3. Vergiss nicht die Ausrüstung deines Sportlers



FÜR DIE
12-15-JÄHRIGEN

JAPANISCH IST KEINE HEXEREI!

FINDE IN DIESEN KÄSTCHEN 15 JAPANISCHE WÖRTER.
SIE SIND HORIZONTAL, VERTIKAL UND DIAGONAL GESCHRIEBEN.
UMKREISE DIE WÖRTER, DIE DU GEFUNDEN HAST.

t	r	o	l	y	m	p	i	q	u	e	l	s	a
s	u	t	r	o	k	a	n	j	i	k	h	é	i
u	g	s	k	i	e	u	r	l	u	a	t	e	k
n	b	m	a	n	g	a	t	a	m	r	a	i	i
a	y	l	i	z	r	a	e	a	r	a	a	k	d
m	t	a	t	a	m	i	m	a	s	t	r	e	o
i	e	t	a	o	k	e	k	i	l	e	o	b	a
i	s	a	d	o	e	s	a	m	o	u	r	a	i
s	u	m	o	s	n	e	w	l	h	j	i	n	j
i	s	e	n	e	d	s	a	s	v	u	t	a	i
a	h	a	r	u	o	s	i	o	x	d	o	d	o
k	i	m	o	n	o	h	i	r	m	o	n	i	e

Schreibe hier die Wörter mit Bezug zu Kampfsportarten auf:

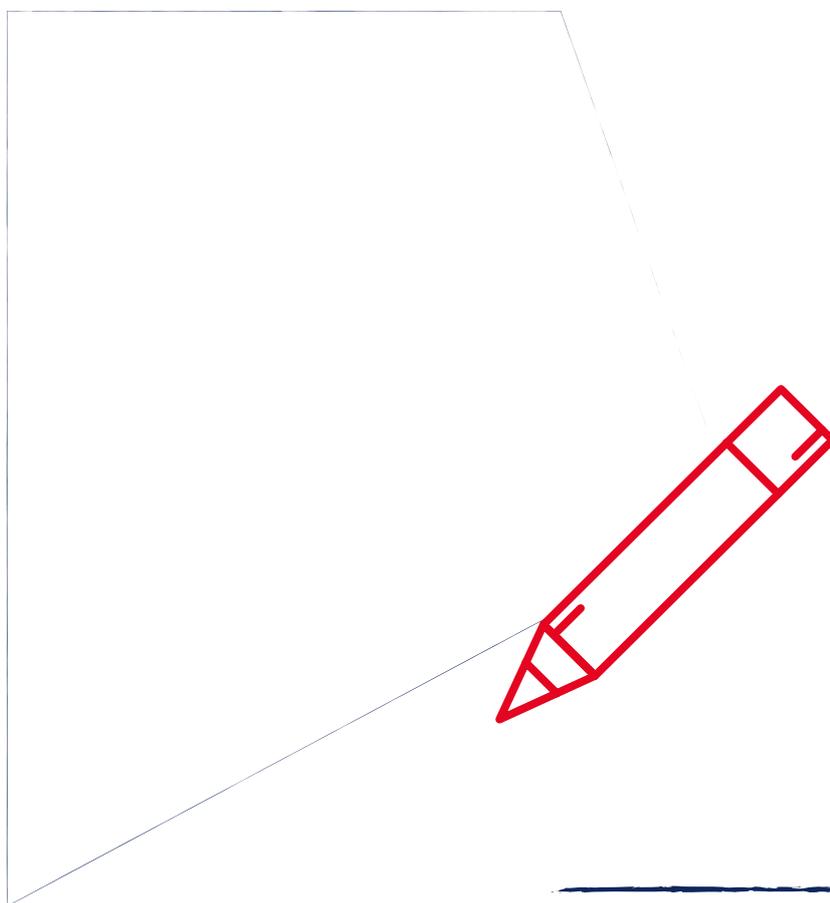
Suche im Lexikon oder im Internet die Bedeutung der Wörter, bei denen du unsicher bist und notiere hier ihre Definition:

FÜR DIE
12-15-JÄHRIGEN

MANGAKA -LEHRLING

ZEICHNE IN NUR 4 SCHRITTEN DEIN PORTRAIT IM MANGA-STIL:

1. Zeichne zuerst das Gesicht
2. Zeichne die Augen sehr gross und platziere sie etwas oberhalb der Ohren
3. Füge die Nase (ein kleines Dreieck) ein.
Für den Mund gibt es mehrere Möglichkeiten:
 - eine runde Form für Erstaunen
 - nach oben gezogene Mundwinkel, um ein Lächeln auszudrücken
 - nach unten gezogene Mundwinkel, um Traurigkeit auszudrücken
4. Und zum Schluss die Haare!



FÜR DIE
12-15-JÄHRIGEN

EIN J-POP FEST IN DER SCHULE

In Zweierteams oder in kleinen Gruppen, in einer oder mehreren Schulstunden.

ZUM SCHULJAHRENDE SOLLST DU EIN J-POP FEST IN DEN FARBEN JAPANS ORGANISIEREN.

Leider hast du aber nur ein beschränktes Budget, du bist also gezwungen, clevere Lösungen vorzuschlagen, die umweltfreundlich sind und nicht viel Geld kosten (intelligente, originelle Nutzung vorhandener Gegenstände, Recycling, Sammlung...),

UND DAS FÜR JEDES ELEMENT DES FESTS:

- Stände (Beispiel: Mangas, traditionelle Kimonos, Videospiele, *kokeshi*...)
- Workshops (Beispiel: lernen, wie man eine Bento-Box herstellt, eine super *kawaii* Lunchbox)
- Animationen (Karaoke / Demonstrationen von Kendo, Judo, Aikido... / Kawaii-Modenschau)
- Ein umweltbewusstes Buffet (die angebotenen Spezialitäten aufzählen)
- Soundtrack (J-music)
- Dresscode (*Kawaii*-Look)
- Deko
- Plakat (das Plakat für das Fest entwerfen) und Maskottchen (Wahl eines Maskottchens)

1. Schreibe deine Ideen auf verschiedene Zettel auf: ein Zettel pro Idee.

2. Gestalte ein Plakat für dein Projekt.

Du kannst verschiedene Techniken miteinander kombinieren: Text, Zeichnungen, Collagen... und dein Plakat mit aus recycelten Materialien gefertigten *kawaii* Accessoires personalisieren.

ALLE PROJEKTE WERDEN ANSCHLIESSEND IM KLASSENZIMMER AUSGESTELLT.

FÜR ALLE
ALTERSGRUPPEN

KLEINES SURVIVAL- LEXIKON FÜR JAPAN

Guten Tag: Konnichiwa / **こんにちは**

Auf Wiedersehen: Sayonara / **さようなら**

Entschuldigung: Sumimasen / **すみません**

Danke: Arigato / **ありがとう**

Hallo: Mochi mochi / **もしもし**



FÜR DIE
**6- 8-
JÄHRIGEN**

FÜR DIE
**9- 11-
JÄHRIGEN**

LÖSUNG DER AUFGABEN

WÖRTER-MISCHMASCH:

M	A	S	K	O	T	T	C	H	E	N
D	E	P	E	T	S	P	I	E	L	E
R	T	O	K	A	U	A	J	S	O	T
A	R	R	N	L	T	O	A	J	U	O
W	E	T	T	K	A	M	P	F	I	K
E	U	W	Q	A	S	E	A	A	K	I
A	T	E	D	S	W	Y	N	R	U	O
U	Z	A	M	E	D	A	I	L	L	E

QUIZ FÜR CHAMPIONS

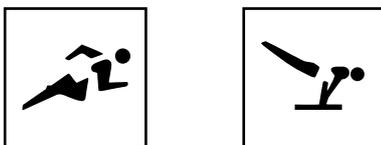
1. Seit über 50 Jahren / 2. 33 / 3. Diese Sportarten stehen auf dem Programm: Segeln, Ringen, Wassersport, Fußball, Turnen – die neuen Sportarten: Karate, Surf, Skateboard / 4. Indigo-Blau / 5. Sakura / 6. Im Design des paralympischen Maskottchens und im Design der olympischen Fackel / 7. Ein Vulkan und der höchste Gipfel Japans / 8. Etwas Niedliches und eine Mode, die Kleidung, Deko, Accessoires usw. betrifft / 9. Der japanische Nationalsport

PIKTO-WIRRWARR

Die Piktogramme von Tokio 2020.



Die Piktogramme von 1964

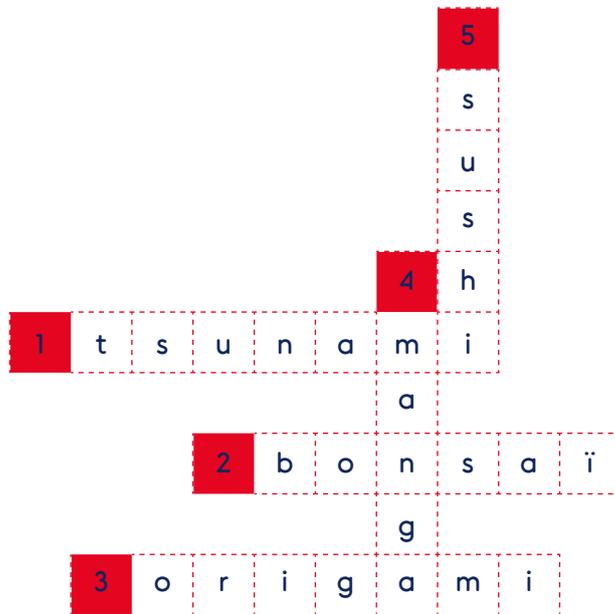


FÜR DIE
**9-11-
JÄHRIGEN**

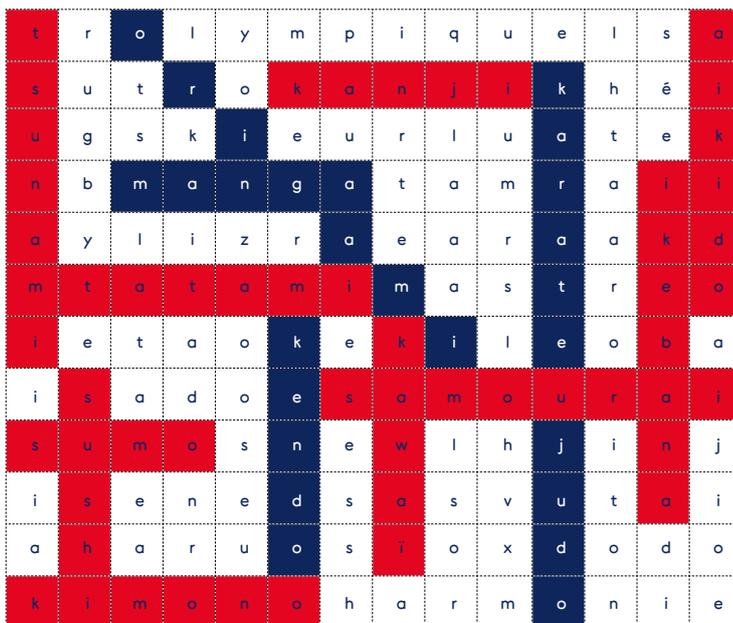
FÜR DIE
**12- 15-
JÄHRIGEN**

LÖSUNG DER AUFGABEN

KREUZWORTRÄTSEL



JAPANISCH IST KEINE HEXEREI!



Wörter mit Bezug auf Kampfsportarten:
Judo, Sumo, Tatami, Kimono, Kendo, Aikido, Karate.