

3 Interkulturelle Aspekte im Sportunterricht

3.1 Beispiele «aus aller Welt»

Das Gemeinsame und Andersartige verschiedener Kulturen kann im Tanz, bei Spiel und Bewegung erlebt werden. Dadurch wird gegenseitiges Verstehen angestrebt.

In grösseren Orten werden Kinder aus dem Ausland in besonderen Klassen zusammengefasst. Warum nicht ab und zu eine Fremdsprachen- oder Integrationsklasse zu einem gemeinsamen Bewegungsnachmittag einladen? Dazu bereiten die Kinder ihre Lieblingsspiele, Volkstänze ... aus den verschiedenen Herkunftsländern (inkl. Schweiz) vor, erklären sie und führen sie mit ihnen durch.

Die folgenden Spiele und Tänze eignen sich auch für grössere Gruppen. Sie brauchen wenig Erklärungen und sind schnell realisierbar.

Wir lernen Bewegungs- und Spielformen aus anderen Kulturen kennen.

☉ Interkulturelle Aspekte im Sportunterricht:
Vgl. Bro 7/1, S. 7

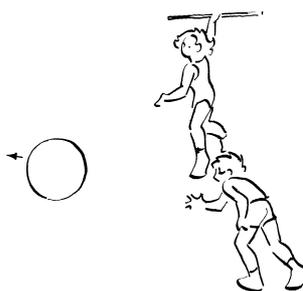
Tibetisches Zahlenspiel: Aufgeteilt in kleine Gruppen versuchen die Kinder, eine Strategie zu entwickeln, damit sie innerhalb der Gruppe die fünf Zahlen (1 = tshig, 2 = ni, 3 = sum, 4 = schi, 5 = na) beherrschen. Die Zahlen werden von der Lehrperson dreimal vorgesprochen. Anschliessend erhalten die Gruppen Zeit, die Zahlen zu üben. Bei Spielbeginn laufen die Kinder frei herum, die Lehrperson nennt eine tibetische Zahl und die Kinder formieren sich entsprechend, d.h. bei «sum» (= 3) in 3er-Gruppen. Dann laufen wieder alle frei durcheinander.

- In Angola wird das Spiel ebenfalls gespielt: 1 = mosi, 2 = vali, 3 = tatu, 4 = gualla, 5 = talu.
- Wir kennen das «Atomspiel» (☞ Vgl. Bro 5/4, S. 22).



☉ Wie zählen die Kinder in den verschiedenen Ländern?

Gutera Uriziga – ein Wurfspiel aus Ruanda: Die S bestimmen einen Spielleiter. Jeder Spieler braucht einen Stock von ungefähr 1.5 m Länge (evtl. Stein, Wurfball ...), der Spielleiter einen Reifen. Die Spielenden stellen sich mit ihren wurfbereiten Stöcken Schulter an Schulter in einer Reihe auf. Der Spielleiter steht an einem Ende der Reihe in einer Entfernung von ca. 15 m und rollt seinen Reifen vor der Spielerreihe durch. Die Spielenden werfen ihre Wurfgeräte und erzielen einen Punkt, wenn sie durch den Reifen schiessen können. Wer die meisten Punkte erzielt, ist Sieger.



☉ Wurfspiele aus aller Welt:
Vgl. Bro 6/4, S. 12

Indianisches Laufspiel: Alle Kinder laufen so lange sie wollen in einer Richtung um einen Kreis herum. Wenn ein Kind die Laufrichtung wechselt, müssen dies alle ändern auch tun. Wer müde ist, stellt sich auf die Kreislinie, ruht sich aus und beginnt dann von neuem. Das Spiel ist beendet, wenn alle Kinder während einer vorgegebenen Zeitspanne (z.B. eine Minute) in der gleichen Richtung gelaufen sind.



☉ Welche Lauf- und Fangspiele spielen die Kinder in ihren Ländern?