

Ruben Philipp Wickenhäuser (Hrsg.)

Ran an die Pompfe!

Pädagogische Chancen einer neuen Sportart



Ludwigsfelder Verlagshaus

Ruben Philipp Wickenhäuser (Hrsg.):

Ran an die Pompfe!

Pädagogische Chancen einer neuen Sportart

==LESEPROBE==

Das Buch ist erhältlich beim Ludwigsfelder Verlagshaus,
<http://www.ludwigsfelder-verlagshaus.de/verlag/index.php?/archives/45-Ran-an-die-Pompfe!.html>

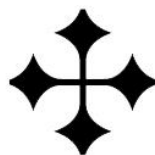
Ran an die Pompfe!

Pädagogische Chancen einer neuen Sportart

herausgegeben von

Ruben Philipp Wickenhäuser

2., erweiterte Auflage



Ludwigsfelder Verlagshaus

2014

Bibliographische Information der deutschen Bibliothek

Die Deutsche Bibliothek verzeichnet diese Publikation in der
Deutschen Nationalbibliographie;
detaillierte bibliographische Daten sind im Internet unter <http://dnb.ddb.de> abrufbar

1. Auflage 2011
2. Auflage 2014

© **Ludwigsfelder Verlagshaus 2014**

Dr. Eberhard Grünert

Heinrich-Zille-Str. 57

14974 Ludwigsfelde

verlagshaus@t-online.de

Umschlaggestaltung, Titelphotos und Satz: Uvbo i Bergslagen, <http://www.uvbo.se>
„Jugger“ ist eine registrierte Warenmarke von Lester Balz.

ISBN 978-3-933022-81-3

Die Autoren

Markus Böttcher, Dipl.-Soz. Päd.

Geboren 1965. Er lebt in Kiel, ist verheiratet und hat zwei Kinder. Dort hat er durch das Sozialpädagogikstudium immer wieder erfahren, was es bedeutet, kreative Ideen zu entwickeln und sich auf Neues einzulassen. Arbeit als Freier Journalist zu Brett- und Kartenspielen, als Rezensent, Spielpädagoge und Spielesammler. Die pädagogische Arbeit mit Kindern im Rollenspiel (Ritterspiele im Wald) zeigte ihm, wie flexibel man auf neue Strömungen im Interesse der Kinder eingehen muss. Seit 2008 als Diplomsozialpädagoge im Schulsozialdienst mit Eigenorganisation der „Offenen Ganztagschule“ in einer Gemeinschaftsschule, organisiert er unter anderem eine eigene Schüler-Juggermannschaft, die seit dieser Zeit mit ca. 20 Schülern schon erfolgreich eigene School-Out-Turniere veranstaltet hat.



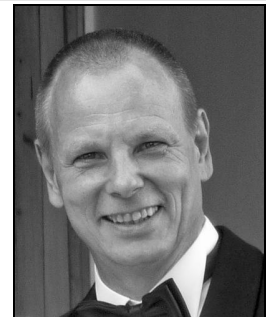
Klaus Farin

Geboren 1958. Fachautor, Dozent, Initiator und langjähriger Leiter des Berliner Archiv der Jugendkulturen e. V., das als einzige Einrichtung dieser Art in Europa authentische Zeugnisse aus den Jugendkulturen selbst, wissenschaftliche Arbeiten und Medienberichte sammelt. Es stellt diese der Öffentlichkeit zur Verfügung. Darüber hinaus betreibt es umfangreiche Jugendforschung, berät Kommunen, Institutionen etc., bietet im Projekt culture-on-the-road.de bundesweit Schulprojektstage und Fortbildungen für Erwachsene an und publiziert eine eigene Buchreihe mit ca. sechs Titeln jährlich.

Fidicinstraße 3, 10965 Berlin, klaus.farin@jugendkulturen.de

Andreas Günther, Dr. phil.

Geboren 1963. Er lebt in Magdeburg, ist verheiratet und hat drei Kinder. Bereits mit 6 Jahren begann er aktiv den Ringkampfsport zu betreiben, den er ab 1977 beim ASK Frankfurt/Oder ausübte. Nach dem Abitur und Absolvieren des Wehrdienstes studierte er an der PH Magdeburg Lehramt für Sport und Geschichte. Seit 1988 arbeitete er als Lehrer und Fachseminarleiter Sport in Sachsen -Anhalt. 2004 promovierte er zum „Fitnessstraining im Sportunterricht“. Seit 2008 leitet er den Arbeitsbereich Sport am Institut für Schulpädagogik der MLU Halle-Wittenberg.



Andreas Güttner, Dipl.-Sportl.

38 Jahre alt, Diplomsportlehrer. Er ist Mitglied im Lehrteam der Jugend des Deutschen Ju-Jitsu-Verbands, Fachverband für Selbstverteidigung und auch Selbstbehauptung. Ju-Jitsu macht er seit 18 Jahren.
<http://andreas-guettner.de/>

Thomas Leffler, Wissenschaftlicher Assistent

Geboren 1985, wissenschaftlicher Assistent am Lehrstuhl für Sportwissenschaft der Universität Würzburg. Er befasst sich mit sportpädagogischen und sportdidaktischen Fragen des Bewegungs- und Erfahrungsfeldes „Kämpfen“. Im Rahmen seiner Promotion untersucht er die Veränderung der Sachstruktur des Zweikampfs in verschiedenen Settings (u. a. Leistungssport und Schulsport), sowie Ableitungen des Themas Kämpfen im Sportunterricht. Er betreibt seit mehreren Jahren die thailändische Kampfkunst Muay Boran.
http://www.sportwissenschaft.uni-wuerzburg.de/personen/leffler_thomas/





Magnus van Lück, Dipl. Soz.-Arb. / Dipl. Soz.-Päd.

Geboren 1983, Studium zum Diplom Sozialarbeiter/Sozialpädagogen (FH Münster), Gründer und 1. Vorsitzender der Jugger-Abteilung des Grün-Weiß Münster e. V. von 2009 bis 2010, Student für Lehramt an Berufsbildenden Schulen (Sozialpädagogik und Geschichte, TU Dresden). Im Rahmen eines studienbezogenen Projektes an der Geschwister-Scholl-Schule Ahlen leitete er eineinhalb Jahre lang eine Jugger-AG im Bereich des geschlossenen Ganztags. Für seine Diplomarbeit befasste er sich mit den pädagogischen Aspekten von Jugger und dessen Operationalisierung zu einer sport- und erlebnispädagogischen Methode.

Sandra Schleißeheimer, Dipl.-Soz. Päd.

Geboren 1982. Ausbildung zur CVJM-Sekretärin, Studium zur Dipl. Sozialpädagogin (Evangelische FH Nürnberg, Otto-Friedrich-Universität Bamberg) und Ausbildung zur Übungsleiterin (C-Breitensport, Kinder/Jugendliche) im BLSV. Die Einführung von Jugger im CVJM Bamberg, in dem sie auch hauptamtlich tätig war, führte zu einer intensiven Auseinandersetzung mit der Sportart im Rahmen der Diplomarbeit. Nach einer eineinhalbjährigen Tätigkeit in einer heilpädagogischen Wohngruppe arbeitet sie nun seit Oktober 2010 als Jugendsozialarbeiterin an der Adam-Riese-Schule in Bad Staffelstein.

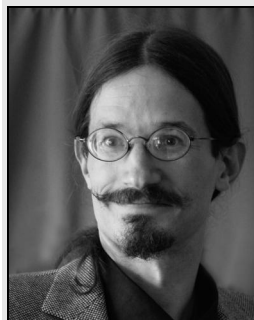
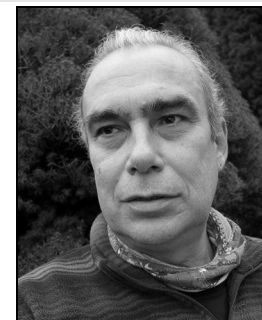


Jürgen Schwier, Dr. phil. habil.

Professor für Bewegungswissenschaften und Sport an der Universität Flensburg; von 1998 bis 2009 Professor für sozialwissenschaftliche Grundlagen des Sports an der Justus-Liebig-Universität Gießen sowie Direktoriumsmitglied des dortigen Zentrums für Medien und Interaktivität. Forschungsschwerpunkte in den Bereichen Sportkommunikation, Schulsportforschung, bewegungs- und sportbezogene Jugendforschung.

Hans-Peter Thomas

Geboren 1957. Ausbildung und Berufstätigkeit als Maschinenschlosser. Berufsbegleitende Ausbildung zum Jugendbildungsreferent der Industriegewerkschaft Metall. Weitere Ausbildungen zum Erzieher und Diakon (Hessisches Diakoniezentrum Hephata in Schwalmstadt/Treysa) mit Schwerpunkt in der Jugendhilfe. Seit 1982 als Diakon in der Kinder- und Jugendarbeit des Evangelischen Kirchenkreises Rotenburg an der Fulda tätig. Fortbildungen zum Ökopädagogen und Umweltberater. Besondere Arbeitsschwerpunkte in der Sport-, Spiel- und Erlebnispädagogik.



Ruben Philipp Wickenhäuser, Dr. phil.

Publizist, Mitbegründer des Instituts für Gewaltprävention und angewandte Kriminologie (IGaK), ehem. Projektmitarbeiter des Europäischen Zentrums für Kriminalprävention. Studium der Geschichte und physischen Anthropologie. Verfasser der ersten Bücher über Jugger (Jugger. Der Trendsport, Verlag an der Ruhr 2006; Jugger. Der Sport aus der Endzeit, Archiv der Jugendkulturen 2010; Jugger. Das Praxisbuch, Zauberfeder 2014), Ex-Trainer und Teamchef der Berliner Mannschaft Falco jugger [Laggerfalke]. Erstes Ehrenmitglied des ältesten Jugger-Vereins der Welt, des Jugger e. V. in Berlin. Er baut derzeit Jugger als Sport in Schweden auf.
<http://www.uhusnest.de> | <http://www.jugger.se>

Terminologie

Da die Terminologie im Juggen von jener anderer Sportarten abweicht, im Folgenden eine Liste der wichtigsten Begriffe.

Abknien: Getroffene Spieler knien für eine bestimmte Zeit ab. Danach können sie wieder aufstehen und weiter aktiv am Spiel teilnehmen.

Abschlagen: Das Abgeschlagenwerden ist ein essentieller Aspekt des Sports. Wer abgeschlagen wurde, muss abknien.

Doppel: Zwei Spieler schlagen sich (fast) gleichzeitig ab.

Jugg: Auch „Schädel“. Der selbstgemachte Spielball im Juggen, traditionell in Gestalt eines Hundeschädels, inzwischen gelegentlich auch eines Rugby-Eis (siehe z. B. Vorgaben des LSB Niedersachsen). Die Form geht auf den Endzeit-Film zurück, für den Juggen erfunden worden ist.

Kette: Eine über drei Meter lange Pompfe in Gestalt einer Plastikkette mit einem Softball am Ende.

Mal: Das „Tor“ bzw. Platzierfeld. Ein Hohlspitzkegel, in dem der Jugg stecken bleiben muss.

Läufer: Siehe „Qwik“.

Pin: Legt ein Spieler seine Pompfe auf einen abgeschlagenen Gegner, darf dieser nicht wieder aufstehen, bis die Pompfe fortgenommen wird.

Pompfe: Vier Spieler führen „Pompfen“ – keine Waffenimitationen, sondern genuine Spielgeräte. Mit ihnen werden Gegner abgeschlagen.

Pompfer: Spieler, der eine Pompfe führt.

Qwik: Der Läufer. Einziger Spieler, der keine Pompfe führt und den Jugg aufnehmen, tragen und ins Mal stecken (= punkten) darf.

Schädel: Siehe „Jugg“.

Schrankträger: Theoretische, verwaltende Funktion aus dem Ursprungsfilm; vergleichbar mit einem Ältesten.

Steine: Mit einer Trommel o. dgl. angezeigte Zeiteinheit, ca. 1,5 Sekunden.

Trommler: Zeigt die verstreichenden Steine mit Hilfe der Trommel an.

Inhaltsverzeichnis

Grundlagen des Jugger-Sports. Ruben Wickenhäuser.....	15
1. Zur Struktur des Buches.....	15
2. Was ist Jugger?.....	16
3. Eigenarten dieses Sports.....	21
4. Fazit.....	24
5. Literatur.....	25
Jugendkulturen heute. Klaus Farin.....	26
1. „Die Jugend“: Eine notwendige Vorbemerkung.....	26
2. Jugendkulturen: eine den Mainstream prägende Minderheit.....	27
3. Der Körper als Performanceraum.....	28
4. Körper und Geschlecht.....	29
5. Der Kick des Risikos.....	30
6. Die Explosion der Stile und Zeichen.....	31
7. Zwischen Rebellion und Markt.....	33
8. artificial tribes.....	35
9. Literatur.....	37
Bewegungsspuren. Jürgen Schwier.....	39
1. Auf dem Weg zu einem weiten Sportverständnis.....	39
2. Zur Attraktivität von Trendsportarten.....	41
3. Zur Ausgestaltung von Trendsportarten.....	42
4. Modelle zur Entwicklung von Trendsportarten.....	45
5. Allgemeine Merkmale von Trendsportarten.....	47
6. Zur Auswahl der Aktionsräume.....	51
7. Selbstinszenierungen des Trendsports.....	54
8. Literatur.....	57
Kämpfen bildet! Oder bilde ich mir das ein? Thomas Leffler.....	59
1. Einleitung.....	59
2. Kämpfen – ein sehr weites Feld.....	59
3. Kämpfen und die Bildung des Menschen.....	66
4. Sportpädagogische Orientierungshilfen zum Zweikampf.....	77
5. 3, 2, 1, Jugger! Auch im Schulsport?.....	80
6. Fazit.....	83
7. Literatur.....	84
Operationalisierung. Magnus van Lück.....	87
1. Einführung.....	87
2. Jugger im Kontext der Erlebnispädagogik	88
3. Konzept für eine Jugger-AG am Beispiel einer Projektarbeit.....	94
4. Literatur.....	103
Mini-Jugger in der Schule. Andreas Günther.....	104
1. Einführung.....	104
2. Spielausrüstung und Regelwerk beim Mini-Jugger.....	106
3. Hinführende Spiel- und Übungsformen für die Praxis.....	112
4. Besonderheiten bei der Vermittlung des Spiels Mini-Jugger mit verhaltensauffälligen Kindern und Jugendlichen.....	118

5. Zusammenfassung.....	132
6. Literatur.....	134
Juggern in der JVA. Sandra Schleißheimer.....	136
1. Das Projekt.....	136
2. Die Rahmenbedingungen	136
3. Durchführung und Beobachtungen.....	142
4. Potentiale.....	144
5. Fazit.....	146
6. Interview mit dem Sportbeamten Jürgen Bahr am 20.08.08.....	147
7. Literatur.....	149
Fürchtet Euch nicht, wir wollen nur spielen! Hans-Peter Thomas.....	153
1. Die Vorgeschichte.....	153
2. Der Projektverlauf „Juggern statt Prügeln“	155
3. Projektbestandteile.....	160
4. Bedeutung des Spiels „Jugger“ in der pädagogischen Arbeit.....	171
5. Danksagung.....	179
Jugger und Ju-Jutsu. Andreas Güttner.....	181
1. Wie kam es dazu?.....	181
2. Das Jugendsommerncamp	181
3. Faszination Pomphen.....	182
4. Jugger ist auch etwas für die „Großen“	182
Falcones44. Ruben Wickenhäuser.....	183
1. Vorbemerkung.....	183
2. Konzept und Antragsstellung.....	183
3. Durchführung.....	184
4. Ausgang des Projekts.....	187
Schule und Jugger. Markus Böttcher.....	189
1. Der Anfang.....	189
2. Der erste Kontakt zu Jugger.....	189
3. Der Einstieg.....	190
4. Schwierigkeiten und Hindernisse.....	190
5. Vorteile für Schüler und Schule.....	191
6. Fazit.....	192
Ressourcen im Internet.....	196
1. Webseiten der deutschen Jugger.....	196
2. Pomphenbauanleitungen (PDF).....	196
Literaturverzeichnis.....	197



Theorie



Grundlagen des Jugger-Sports. Ruben Wickenhäuser

Eine Einführung

1. Zur Struktur des Buches

In diesem Beitrag wird der Sport Jugger beschrieben; er soll nicht den Beitragsautoren vorgreifen, die einzelne Aspekte des Phänomens beleuchten. Denn für die Betrachtung jenseits der reinen Sporttechnik ist es zweckdienlich, den Blick erst einmal für das Thema im weitesten Sinne zu öffnen. So wird Jugger gelegentlich als „Jugendkultur“ oder gar „Meta-Subkultur“ (Wickenhäuser 2010) bezeichnet. Aber was wird unter dem Begriff „Jugendkultur“ verstanden? Klaus Farin, Mitbegründer und Leiter des Archivs der Jugendkulturen e. V., setzt sich mit diesem Thema auseinander. Doch nicht nur als „Jugend-/Subkultur“, sondern auch mit dem Etikett „Trendsport“ wird Jugger versehen¹. Diese Begrifflichkeit wird Prof. Jürgen Schwier untersuchen und Jugger dort einordnen.

Einer der augenfälligsten Aspekte des Jugger ist der Kampf. Inzwischen wird Kampf als Mittel, Fairness und Rücksichtnahme zu erlernen, auch in der Pädagogik gezielt eingesetzt, wie Thomas Leffler von der Universität Würzburg darstellt. Er hatte dort ein Jugger-Projekt mit seinen Studierenden ins Leben gerufen, eingeleitet von einer Seminarstunde mit dem Herausgeber dieses Buches. Magnus van Lück wiederum nutzte Jugger mit Jugendlichen, da er hier „klare Aspekte [vorfand], die Schülerinnen und Schüler zur Demokratiefähigkeit verinnerlichen sollten“ (Wickenhäuser 2010, Interview van Lück, S. 136).

Ebenfalls sieht Andreas Günther große Chancen in diesem Sport und setzt Jugger an der Universität Halle in einer ganzen Reihe von Projekten ein, unter anderem in der Schüler-Nachmittagsbetreuung; der Herausgeber leitete hier 2009 den einführenden Bauworkshop der Spielgeräte mit seinen Studenten. In seinem Beitrag werden zahlreiche Trainingsmodule vorgestellt, die unmittelbar genutzt oder als Inspiration für eigene Module dienen können.

¹ Der Titel des ersten Jugger-Buchs (Wickenhäuser 2006), der ebenfalls den Begriff „Trendsport“ nutzt, wurde vom Autor abgelehnt, dennoch aber letztlich vom Verlag verwendet.

Doch nicht nur an der Schule, sondern auch in einer Justizvollzugsanstalt bewährte sich Jugger bei einem Projekt von Sandra Schleißheimer, das sie für ihre Abschlußarbeit an der Universität Bamberg durchführte. Damit wird der Leser auch zum Projektteil des Buches geführt, denn nun folgen reine Projektberichte, die für die Gründung einer eigenen Jugger-AG hilfreiche Hinweise enthalten: So der Einsatz von Jugger im Rahmen einer Ju-Jutsu-Kampfsportfreizeit vom Dozenten und Sportlehrer Andreas Güttner, der Projektbericht über Start und Durchführung an einem Neuköllner Gymnasium, und schließlich der Bericht des Schulsozialpädagogen Andreas Böttcher über eine weitere Schul-AG. Literaturverzeichnis und Linkhinweise beschließen das Buch.

2. Was ist Jugger?

2.1 Grundsätzliches

Jugger ist ein Ballspiel mit außergewöhnlichen Regeln, das Einzel- und Team sport in sich vereint. Die Theorie erscheint für viele zunächst kompliziert, tatsächlich ist es in der Praxis jedoch leicht verständlich und schnell umsetzbar.

Grundsätzlich gibt es zwei Spielerpositionen in jeder Mannschaft: Die der vier „Pompfer“ und die des einen „Läufers“. Nur dieser eine Läufer darf den Spielball aufnehmen, tragen und in das Platzierfeld, das „Mal“, stecken. Seine vier Kameraden haben die Aufgabe, ihn vor der gegnerischen Mannschaft zu schützen und das Punkten durch den gegnerischen Läufer zu verhindern. Nach jedem Punkt nehmen die Mannschaften erneut an den Stirnseiten des 40 Meter langen Spielfelds Aufstellung, während der Spielball zurück ins Zentrum des Feldes wandert. Auf ein Startsignal hin sprinten beide Teams zur Feldmitte und versuchen, ihrem Läufer einen Weg freizukämpfen.

Ein martialischer Spaß? Der erste Eindruck trügt

Da die Pompfer für ihre Aufgabe mit bis zu zwei Meter langen Stangen und sogar einer knapp drei Meter langen (Plastik-) Kette mit einem melonengroßen Softball am Ende ausgestattet sind und damit ihre Gegner abzutippen versuchen, wirkt Jugger auf den ersten Blick martialisch, ja brutal.

Wenn über Jugger gesprochen wird, stellt dieser erste Eindruck eine nicht unwesentliche Hürde für die Akzeptanz des Sports bei vielen Lehrern, Sportfunktionären und Eltern dar. Verstärkt werden kann dieser Eindruck durch die beliebte Benennung der Spielgeräte als „Waffen“ und „Lang-/Kurzschwerter“ seitens der Jugendlichen, obwohl Pompfen keine Waffenimitationen sind – selbst in dem

Bewegungsspuren. Jürgen Schwier

Zur Entwicklung von Trendsportarten

1. Auf dem Weg zu einem weiten Sportverständnis

Die Landschaft des Sports ist in den letzten Jahrzehnten ohne Zweifel vielfältiger und bunter geworden, was häufig mit dem Begriff des Trendsports in Verbindung gebracht wird. Trendsportarten können dabei zumindest in zweifacher Hinsicht als junge Bewegungspraktiken bezeichnet werden. Im Vergleich zu etablierten Sportarten wie Fußball, Handball, Leichtathletik oder Turnen sind sie erstens mehr oder weniger neuartige und häufig noch im Werden begriffene Formen des Sich-Bewegens, deren Normen, Handlungsmuster, Materialien oder Erlebniswelten für Veränderungen offen sind. Darüber hinaus gelten zweitens zahlreiche dieser Bewegungspraktiken nach wie vor als Domäne von Jugendlichen bzw. jungen Erwachsenen. In diesem Zusammenhang dient Trendsport gewissermaßen als Sammelbegriff für Leibesübungen, die das konventionelle Sportverständnis überschreiten, neuartige oder zuvor vernachlässigte Muster des Sich-Bewegens in den Mittelpunkt stellen und zum Teil eine alternative Sportästhetik hervorbringen.

Im Unterschied zu rasch wechselnden Moden (z. B. im Bereich Aerobic und Fitness) kann man im Übrigen wohl nur dann von einer Trendsportart sprechen, wenn sich ein neu auftauchendes Bewegungsangebot über mehrere Jahre im Bewusstsein von Sporttreibenden verankert, eine aktive Anhängerschaft ausbildet und als soziale Praxis etabliert. Damit wird zugleich unterstellt, dass sich Trendsportarten nicht medial erzeugen oder über einen massiven Marketingeinsatz durchsetzen lassen, sondern an vorhandenen Interessen, Bedürfnissen und Emotionen, an körperbezogenen Dispositionen sowie an kreativen Handlungsprozeduren bestimmter gesellschaftlicher Gruppen ansetzen. In gewisser Hinsicht spiegeln Produktion und Aneignung von Trendsportarten kulturelle Entwicklungsperspektiven (vgl. Schwier 2000). Als reizvolle Bewegungsaufgaben bzw. als „charismatische Produkte“ (Lamprecht & Stamm 1998, S. 372) besitzen

sie ferner mittelfristig ein gewisses Verbreitungspotential und können Entwicklungstendenzen im Feld des Sports sichtbar machen. Nicht zuletzt aufgrund ihrer Dynamik, Heterogenität, Offenheit sowie mitunter auch ihrer Schnelligkeit zählen sie nach wie vor zu den schillernden und facettenreichsten Phänomenen der Bewegungs- und Sportkultur. Es kann daher kaum überraschen, dass das Aufspüren von echten bzw. vermeintlichen Trendsportarten seit einigen Jahren selbst im Trend liegt.

Die inhaltliche Unschärfe des Begriffs hat dabei seine erfolgreiche Verbreitung sicherlich begünstigt: So werden beispielsweise Beachsoccer, Yoga-Pilates, Crossgolfen, Hockern, Jugger, Nordic Walking, Stand Up Paddling, Speedminton, Slacklining oder Waveboarding von Medien, Marketing und (populär-) wissenschaftlichen Veröffentlichungen unter dem Label Trendsport gehandelt, obwohl sie bei näherer Betrachtung wohl mehr Unterschiede als Gemeinsamkeiten aufweisen. Neben dem Aspekt der Uneindeutigkeit dürften in diesem Zusammenhang gerade die Momente des Unfertigen, des Unabgeschlossenen und der raschen Veränderbarkeit maßgeblich dazu beigetragen haben, dass der Kenntnisstand über den Trendsport nach wie vor Lücken aufweist (vgl. Breuer & Michels 2003; Lamprecht & Stamm 1998, 2002; Nuschke & Becker 2008; Schildmacher 1998; Schwier 1998, 2003; Telschow 2000). Einigkeit dürfte allerdings darüber bestehen, dass sich Trendsportarten grundsätzlich durch ihren noch nicht fixierten Bewegungs- und Zeichencode, den spielerischen Umgang mit Räumen, Objekten und Sozialformen sowie die weitgehend fehlende Autorität einer Sportorganisation über die jeweilige Handlungspraxis auszeichnen. Sie stellen gewissermaßen Plattformen für gemeinschaftlich gestaltete Prozesse der Bedeutungsbildung und Experimentierfelder für innovative, erlebnisintensive Formen des körperlichen Ausdrucks dar.

Der Stil von Praktiken wie BMXing, Mountainbiking, Skate- oder Snowboarding ist zwar global verbreitet, die jeweiligen lokalen bzw. regionalen Szenen legen jedoch die Arten des Auftretens, die Handlungsmuster, Symbole oder Gesellungsformen eigenwillig aus, was unter anderem auch einen fortlaufenden Wettstreit um Stil stimuliert. Derartige Trendsportarten setzen auf den „dramaturgischen Körper“ (Gugutzer 2004, S. 234) als Medium der Selbstdarstellung und können einerseits für vieles stehen, andererseits trennscharf bewegungskulturelle Differenzen anzeigen (vgl. Beal 1995; Rinehart 2000; Schwier 2006). Ihre im Wechselspiel zwischen Szene, Sportsystem, Medien und Marketing hervorbrachten Diskurse halten (Wunsch-)Bilder und Erzählungen bereit, wie Körperlichkeit, Sportivität, Freiheit und Gemeinschaft in zeitgenössischen Inszenierungsgesellschaften zu leben sind.

2. Zur Attraktivität von Trendsportarten

Warum ziehen manche Menschen Jugger allen anderen Mannschaftsspielen vor? Warum ist das Skateboard für manche Heranwachsende weitaus attraktiver als der Fußball? Und warum gehen andere Akteure lieber zum Freerunning als zum Geräteturnen? Mit Blickrichtung auf die konkrete Person und unter Bezugnahme auf die von den genannten Bewegungsformen jeweils nahegelegten Körper-, Material- und Sozialerfahrungen wird man selbstverständlich sehr unterschiedliche Antworten auf diese Fragen geben können. Ein zentrales Kriterium für die Wahl von Jugger, Skateboarding oder Freerunning dürfte aber darin bestehen, dass sie eine klare Trennlinie zur etablierten Sportwelt ziehen und einen eigenwilligen Style in Gang bringen. Gerade jugendliche Trendsportpraktiken knüpfen so einerseits an einige klassische Verheißungen des modernen Sports an (Gemeinschaft, Expressivität, Augenblicks- sowie Spannungserleben) und grenzen sich andererseits von dessen starren Strukturen, Standardisierungen bzw. seiner ritualisierten Ordnung ab. Sie versuchen in gewisser Hinsicht dem historisch gewachsenen (Wettkampf-) Sport ihren eigenwilligen Bewegungsstil gegenüberzustellen und machen das ständige In-Bewegung-Sein zu einem Leitmotiv des biographischen Handelns von Heranwachsenden. BMXing, Crossgolfen, Kitesurfing, Wellenreiten, Snow- oder Skateboarding artikulieren so nicht nur ein anderes Sportverständnis, sondern sind für unterschiedliche Lesarten, Sinnzuschreibungen, Nutzungsoptionen und wilde Körperinszenierungen offen (vgl. Kolb & Botros 2010).

Trendsportszenen begünstigen so Prozesse der Selbstsozialisation unter Gleichgesinnten und umgeben sich – durchaus als Alternative zum durchorganisierten Sport – mit einer Aura unverfälschter, gradliniger, letztlich authentischer Körperlichkeit. BMX-Fahrer, Kitesurfer oder Parkourläufer leben den Rausch des Augenblicks, das Aufgehen in Bewegung, und begreifen ihre Praxis dennoch als fortlaufende Arbeit an sich selbst, was dezidiert asketische Momente und das Motiv der individuellen Weiterentwicklung einschließt. Ein Abschnitt aus der auf seiner Website veröffentlichten Biographie des Parkour-Pioniers David Belle illustriert exemplarisch diese Haltung:

„Le parkour n’a ni fédération, ni club, ni championnat. Il n’ya pas de norme, pas d’argent, juste le désir de faire, sans règles, mais avec honnêteté et humilité. Et beaucoup de travail sur soi.“ (<http://kzyr.free.fr/davidbelle/menu.php>)

Jede jugendliche Bewegungskultur ist in gewisser Hinsicht zuallererst eine Ausdruckskultur, die mit dem Körper eigene Zeichen setzt, Erlebnisräume gestaltet und alternative Auslegungen des Sich-Bewegens erzeugt. Dabei bleibt zu berücksichtigen, dass der Sport ohnehin in allen seinen Erscheinungsformen

auf individuelle und kollektive Sinnstiftung angewiesen ist. Was BMXing, Surfen oder Wakeboarding bedeuten können, ergibt sich im Kontext ihres Gebrauchs, wobei allerdings allerdings das konventionelle, durch Massenmedien und Institutionen alltäglich bestärkte, Sportverständnis eine wichtige Rolle spielt. Erst geteilte Sinngelungen machen bestimmte Handlungen auf dem Asphalt oder auf dem Wasser zum Abubaca, Race Jibe oder Toeside 720. In gewisser Weise übersetzen also Prozesse der Bedeutungsbildung ein Bewegungsverhalten in die kulturellen Praktiken des BMX-Freestyle, des Windsurfings oder Wakeboardings (vgl. Schwier 2006). Und diese Aktivitäten können nicht zuletzt deshalb soziale Wirksamkeit entfalten, weil sie zunächst nur um das Tätigsein kreisen und für nichts anderes zu stehen scheinen.

Der informelle Charakter des Trendsports betont einerseits die Spontaneität, Freisinnigkeit und Individualität der Handlungspraxis, erfordert jedoch gleichzeitig die Hervorbringung eines Mindestmaßes an sozialer Regulierung, die den gemeinsamen Aktivitäten einen mehr oder weniger verlässlichen Rahmen gibt. Selbstorganisierte Bewegungsszenen gelten vor allem aufgrund unterschiedlicher Gestaltungsvorstellungen oder Bedürfnisinterpretationen der Akteure als stör anfällig und solche Gruppierungen bleiben – wie beispielsweise eine ethnographische Studie von Bindel (2008, 143 ff.) detailliert zeigt – nur dann funktionsfähig, wenn sie den Teilnehmern hinreichend Erlebnismomente offerieren und schrittweise eigene soziale Ordnungsmuster (wie Positionen, Rollenerwartungen, Verhaltensnormen) ausbilden. Die fortlaufende Arbeit an den kommunikativen Rahmungen knüpft zumeist an bekannte bewegungskulturelle Sprach- und Dresscodes an, impliziert ein „Trainieren gleichberechtigter Beziehungen“ (Bindel 2008, S. 155), einen spielerischen Umgang mit Status sowie die Ausbalancierung der Anerkennungsverhältnisse. Nicht wenige der lokalen Szenen versuchen ferner kommunikative (Außen-)Wirkungen zu erzielen und inszenieren ihre Praktiken über eigenständige Medienprodukte.

3. Zur Ausgestaltung von Trendsportarten

Die Entfaltung von Trendsportarten kann aus unterschiedlichen theoretischen Perspektiven untersucht werden, wobei sich vor allem drei Argumentationsfiguren im deutschsprachigen Raum gegenüberstehen. Auf der einen Seite sind jene Betrachtungen zu nennen, die die ökonomischen Dimensionen, den Produktcharakter und damit die Mache von innovativen Bewegungsformen hervorheben. Mit einer solchen Perspektive ist des Weiteren die Schlussfolgerung verbunden, dass erfolgreiche Trendsportarten „trotz der Betonung von Freiheit und Unabhängigkeit ... von Normierungs- und Bürokratisierungsprozessen erfasst werden“

(Lamprecht & Stamm 2002, S. 125), die letztlich zu einer Anpassung an das etablierte Sportsystem führen. Einen anderen Akzent setzen Alkemeyer & Schmidt (2003, S. 95 ff.), die neue Bewegungskulturen in der Tradition Foucaults (1993) als „Selbsttechnologien“ interpretieren, welche die soziale Anforderungen eines vermeintlich neoliberalistischen Zeitgeistes quasi mit dem Körper vorwegnehmen. Demgegenüber geht eine dritte Position von den sich in leibhaftiger Aktion artikulierenden alternativen Sportvorstellungen mitsamt der den tradierten Siegescode hinter sich lassenden Erlebnis- und Spaßorientierung aus. In diesem Sinne charakterisiert zum Beispiel Wheaton (2000, S. 267) das Surfen als eine „Culture of Commitment“, während Loret (1995, S. 118 ff.) die Surfkultur als Archetypus der Trendsportarten porträtiert, da die Surfer lustbetont Exaltiertheit, Freiheit und Hedonismus mit körperlichen Sensationen sowie Momenten des rauschhaften Aufgehens im Tun verbinden und mit diesem Stil des Sich-Bewegens nach wie vor eine widerspenstige Herausforderung des dominanten (Wettkampf-) Sportmodells bilden.

Die Frage, ob und wie innovative Bewegungsformen trotz ihrer Vielfalt und Heterogenität systematisiert werden können, haben unter anderem Balz, Brinkhoff & Wegner (1994), Egner & Kleinhans (2000), Schwier (1998) und Schildmacher (1998) aufgegriffen. Eine Gemeinsamkeit der genannten Strukturierungsvorschläge besteht darin, dass sie sich ihrer – wahrscheinlich durch den Gegenstand selbst vorgegeben – Unvollständigkeit und unzureichenden Trennschärfe bewusst sind. Ausgangspunkt des sportdidaktischen Einteilungsvorschlags von Balz u.a. (1994, S. 17 ff.) ist die These, dass es bei neuen Sportarten zu einer Aktualisierung bzw. Übersteigerung der von Kurz (2008) formulierten Sinnperspektiven (Leistung, Ausdruck, Eindruck, Gesundheit, Miteinander und Wagnis) kommt. Folgerichtig unterscheiden die Autoren dann die Bereiche Expressive Sportarten (z. B. Akrobatik), Gleichgewichts-Sportarten (z. B. BMX), Meditative Bewegungskulturen (z. B. Taijiquan), Fitness-Sportarten (z. B. Aerobic), Team-Sportarten (z. B. Baseball) sowie Risikosportarten (z. B. Klettern). Mögliche Eigenarten innovativer Bewegungsformen geraten so kaum in den Blick, da diese von vorneherein in ein bekanntes didaktisches Schema einsortiert werden. Damit wird mehr oder weniger unterstellt, dass neue Bewegungspraktiken nahezu unausweichlich auf traditionelle Sportmotive und Bedeutungen zurückzuführen sind.

Unter Rückgriff auf angloamerikanische Termini skizzieren Egner & Kleinhans (2000, S. 57 ff.) in einen vorwiegend auf Outdoor-Aktivitäten ausgerichteten Strukturierungsversuch fünf Typen von Trendsportarten: Neben den „Modern Teamsports“ werden zunächst „Fun Sports“ und „Soul Sports“ angeführt. Steht bei den „Fun Sports“ das Spaßerleben in einer zumeist professionell betreuten

Abenteuersituation im Vordergrund (z. B. River-Rafting), genießen es die Akteure des „Soul Sports“ mit dem eigenen Körper herausfordernde Bewegungsaufgaben zu bewältigen (z. B. Freerunning, Mountainbiking, Snowboarding, Windsurfen). Interessant ist sicherlich weiterhin der Vorschlag, zwischen „Extreme Sports“ (wie Eisklettern) und „Thrill Sports“ (wie Base-Jumping) zu unterscheiden. Während subjektives Erleben der eigenen körperlichen Grenzen zentrales Merkmal des Extremsports ist, stellt der durch riskante und oft lebensgefährliche Situationen freigesetzte Kick das übergeordnete Zuwendungsmotiv des „Thrill Sports“ dar.

Demgegenüber konzentriert sich Schwier (1998, 2000, S. 72 ff.) mit fitnessorientierten Sportpraktiken (Aerobic, Pilates, Spinning, Tae Bo usw.), Risikosportarten (Base-Jumping, Freeclimbing, Eisklettern usw.) und jugendkulturell imprägnierten Bewegungsformen (BMXing, Parkour, Skate- oder Snowboarding usw.) auf drei übergeordnete Bereiche des Trendsports und versucht die Verbindungslinien zwischen einzelnen Elementen dieser Grundtypen nachzuzeichnen (u. a. zwischen Fitness, Kampfkünsten und ursprünglich fernöstlichen Bewegungsformen oder zwischen jugendkulturellen und Extremsportlichen Praktiken). Die bei Balz u.a. (1994) sowie Egnér & Kleinhans (2000) genannten modernen Team sportarten sind für Schwier ferner keine originären Trendsportarten, da American Football, Baseball oder Flagfootball im Zuge einer ökonomisch motivierten Globalisierung des Sports den europäischen Markt erreichen, dabei aber durchgängig den Prinzipien, Konventionen und institutionellen Vorgaben des traditionellen (Wettkampf-) Sportsystems folgen.

Einen grundsätzlich anderen Zugang zum Phänomen wählt Schildmacher (1998), die sich von der Orientierung an konkreten Praktiken löst und stattdessen auf eine Bestimmung zentraler Bewegungsrichtungen des Trendsports abzielt. Im Rekurs auf Ansätze der Trendforschung diagnostiziert Schildmacher (1998, S. 70 ff.) mit der Suche nach Authentizität, dem Konsumismus und der Eventorientierung zunächst drei gesellschaftliche Megatrends, die ebenfalls in das Feld des Sports hineinwirken und dort die folgenden fünf Entwicklungstendenzen verstärken:

- (a) Vom Indoor-Sport zur Outdoor-Variante (z. B. Beachvolleyball, Speedminton),
- (b) vom normierten zum unnormierten Sport (z. B. Streetball, Crossgolfen),
- (c) vom großen Mannschafts- zum kleinen Gruppensport (Sportspielvarianten, Jugger),
- (d) vom geschützten zum risikoreicheren Sport (Extrem- und Risikosport, Parkour),

Kämpfen bildet! Oder bilde ich mir das ein?

Thomas Leffler

Phänomenologische und bildungstheoretische Ausführungen zum Kämpfen

1. Einleitung

Dem Feld des Kämpfens systematisch zu begegnen, gleicht manchmal Don Quichotes Kampf gegen Windmühlen. Zu heterogen erscheint es, zu ausdifferenziert und zu alt, um Verwandtschaften noch erkennen zu können. Und doch lassen sich alle Formen des Kampfes auf einen Kern reduzieren, den Zweikampf. Als Gemeinsamkeit aller Kampfkünste und Kampfsportarten steht er im Fokus dieses Beitrags.

Ziel ist es, sich dem Gehalt eines Bewegungsfeldes anzunähern, das in Lehrplänen mit Kämpfen bezeichnet wird und damit unter gewissen Einschränkungen jegliche Formen des Zweikampfes subsumiert, um Bildungsprozesse anzustoßen. Zunächst wird dazu das Phänomen des Kämpfens behandelt und dessen Sachstruktur unter Rückgriff auf die Arbeiten von Binhack erläutert. Darauf aufbauend werden Bildungspotenziale des Kämpfens (insbesondere des moralischen Lernens) erörtert und unter sportpädagogischen Gesichtspunkten eines erziehenden Sportunterrichtes diskutiert. Auf dieser allgemeinen Grundlage werden abschließend die Möglichkeiten und Grenzen des Juggers als eine exemplarische Erscheinungsform des Zweikämpfens im Setting Schulsport thematisiert.

2. Kämpfen – ein sehr weites Feld

„Ach, Lusie, laß ... das ist ein zu weites Feld“⁹. An diese Worte des alten Briest wird unweigerlich erinnert, wer sich mit dem heterogenen Feld des *Kämpfens* befasst und es systematisieren will (vgl. Leffler 2010; hier werden Systematiken verschiedener Autoren überblicksartig zusammengefasst und weiterentwickelt). Auf den ersten Blick scheint es zu viele Kampfkünste und Kampfsportarten zu geben,

⁹Die Worte des alten Briest zu seiner Frau am Ende von Theodor Fontanes *Effi Briest*.

als dass eine Systematik zu entdecken wäre. Welche war die erste Kampfkunst und wie ist sie entstanden? Wie entwickelte sie sich weiter bzw. wie differenzierte sie sich aus? Warum werden je nach Kampfkunst/Kampfsportart ganz unterschiedliche Körperwaffen eingesetzt (Füße, Fäuste, Knie, Ellbogen und Kopf)? Warum konzentrieren sich manche Kampfkünste/Kampfsportarten auf den Kampf im Stand, andere auf den Kampf am Boden? Auf welchen Kampf bereitet man sich in den Kampfkünsten/Kampfsportarten eigentlich vor? Gibt es Unterschiede in den Bezügen zu einer zugrundeliegenden Kultur und kulturellen Einflüssen? Hinzu kommen die vielen Begriffe für die Formen des Kämpfens, die eine Zuordnung erschweren: Kampfkunst, Kampfsport, Budokünste, Martial Arts, Selbstverteidigung und so weiter (vgl. auch hierzu Leffler 2010). Ein wahrhaft weites Feld also, aber ein zu weites Feld? Und warum sich mit so etwas im Zuge einer bildungstheoretischen Perspektive befassen, Kämpfen hat doch mit Gewalt zu tun?

Trotz der Heterogenität haben alle Erscheinungsformen des Kämpfens eine verbindende Gemeinsamkeit, einen untrennbaren Kern, nämlich den Zweikampf. Egal ob dieser in einen Ernstkampf eingebettet ist oder unter reglementierten Bedingungen in Form eines Wettkampfes stattfindet, der Zweikampf ist der Berührungspunkt aller Kampfkünste und Kampfsportarten, auf den sie sich reduzieren lassen. Das Wissen um dessen phänomenale Erscheinungsform und die darin begründete prototypische Sachstruktur ermöglicht es, Bildungspotenziale zu identifizieren und Anknüpfungspunkte für die (sport-)pädagogische Arbeit abzuleiten. Im Folgenden wird deshalb unter Rückgriff auf die Arbeiten von Binhack (1998; 2010) das Kämpfen phänomenologisch betrachtet und dessen prototypische Sachstruktur kurz erläutert. Somit lässt sich das weite und teilweise diffuse Feld des Kämpfens gewinnbringend begrenzen und erhält Konturen für einen bildungstheoretischen Zugriff.

2.1 Das Phänomen des Kampfes

Befragungen von Sportstudierenden über ihre Assoziationen zum Thema Kämpfen zeigen eine häufig mitschwingende *negative Konnotation*¹⁰, wie das Ausleben von Gewaltbereitschaft, aggressives Verhalten, Brutalität sowie die Übermacht über einen Gegner. Aber ist das wirklich genuin für einen Kampf oder werden hierbei nicht Phänomene *Gewalt*, *Aggression* und *Kämpfen* vermischt?

Eine weitere Assoziation der Sportstudierenden ist die *körperbetonte Auseinandersetzung*, die treffend (und neutral) den Zweikampf charakterisiert: Der Zweikampf ist ein leibliches Geschehen, in das sich der sich-bewegende Kämpfer in

¹⁰ Gefragt wurde nach den Assoziationen zum Kämpfen ohne einen bestimmten Kontext (Verein, Schulsport o. Ä.).

seiner leiblichen psycho-physischen Ganzheit als Subjekt und ganze Person verwickelt. Für einen Zweikampf bedarf es jedoch eines weiteren Subjektes, mit dem man sich auseinandersetzen kann. Damit ist ein Dualismus (eine *Zweiheit*), die Aufeinanderbezogenheit *zweier* Menschen für einen *Zweikampf* konstitutiv¹¹. Die Auseinandersetzung – nennen wir es vorerst *Streitgespräch* – erfolgt über die sich-bewegenden Leiber¹² durch das Primärmedium der Bewegung als *Bewegungsdialog*¹³. Die leiblichen Subjekte werden sich in der Auseinandersetzung ihres eigenen und des anderen Körpers bewusst und kommunizieren über ihn. Dieses Aufeinander-bezogen-sein ist bedeutungstiftend und als „Weltverstehen-in-Aktion“ (Trebel 2007, S. 22 unter Rückgriff auf Tamboer) wichtig für die Entwicklung des Menschen: Dadurch generiert sich ein individuelles Verständnis für das eigene Handeln bezogen auf die Umwelt und im Falle des Zweikampfes besonders auf andere Menschen. Diese anderen Menschen erhalten eine subjektive Bedeutung als Notwendigkeit, um kämpfen zu können. Dadurch kann sich ein Verständnis für andere entwickeln, das diese nicht als Fremde, sondern als potenzielle Partner eines Zweikampfes einschätzt.

Während sich bei einem Streit auch Personen streiten können, die vom eigentlichen Konflikt weder objektiv berührt noch leiblich erfasst werden (beispielsweise Anwälte), nimmt der Zweikampf beide Kämpfer persönlich in die Pflicht und hebt den Konflikt auf eine leibliche Ebene. Das unterscheidet den (Zwei-)Kampf auch vom Krieg, mit dem er zuweilen synonym gebraucht wird:

„Ein Krieg [ist] von seinen Inhalten, Konsequenzen und seinem Umfang her etwas völlig anderes als ein Zweikampf [...] Während der Zweikampf als solcher im strengen Sinne nur die aktiven Partizipanten betrifft, geht ein Krieg nicht nur in seinen Folgen, sondern auch in seinen Inhalten weit über die Relationalität des wechselseitigen Bekämpfens hinaus [...] Der Begriff des Kampfes hingegen bezeichnet immer ein Geschehen zwischen zwei oder mehreren aktiv gegeneinander agierenden Gegnern und ist nicht notwendig durch grausame, barbarische und existenzvernichtende Inhalte gekennzeichnet“ (Binhack 1998, S. 16).

Die Entwicklung der modernen Kriegsführung mit ihrer Asymmetrie, ihren Drohnen und ferngelenkten Waffensystemen bringt weitere Gräueltaten und Gewaltakte hervor, die vom Zweikampf zu distanzieren sind:

¹¹ Vgl. zu Aspekten der Bezogenheit auch Happ 1998 und 2009.

¹² Der Begriff *Körper* würde hier zwar wieder das Adjektiv *körperbetont* aufgreifen, allerdings wäre damit das Subjekt in seiner Ganzheitlichkeit nicht erfasst. Zum ineinander verschränkten Doppelcharakter von *Körper haben – Leib sein* vgl. Plessner (1975).

¹³ Eine Orientierung an Begriffen des Dialogischen Bewegungskonzeptes (vgl. Trebel 1992; 2007) ist nicht nur erkennbar, sondern angestrebt, da es leibanthropologisch begründet ist und das damit verbundene Menschenbild den bildungstheoretischen Ausführungen in Kap. 3 entspricht. Ausführungen zum Dialogischen Bewegungskonzept können im Rahmen des Beitrages nicht geleistet werden, weshalb auf die entsprechende Literatur verwiesen sei.

Operationalisierung. Magnus van Lück

Operationalisierung von Jugger zu einer Methode der Erlebnispädagogik

„Spiel intensiv, Spiel fair, Tu niemandem weh!“ (New Games Foundation 1976)

1. Einführung

Im Folgenden soll versucht werden, Jugger als eine erlebnispädagogische Maßnahme im Rahmen von Schulsozialarbeit zu operationalisieren, es soll also der Frage nachgegangen werden, wie und unter welchen Bedingungen das Medium Jugger erlebnispädagogisch genutzt werden kann, um basale soziale Kompetenzen bei Schülern zu fördern. Dazu ist es erforderlich, zu prüfen, welche Kriterien, Ziele und Inhalte das Medium Jugger als erlebnispädagogische Maßnahme beinhalten muss, damit es auch als eine solche Methode angesehen werden kann.

Dabei ist dann zusätzlich darauf zu achten, dass diese spezielle erlebnispädagogische Maßnahme im Rahmen von Schule einsetzbar ist, dort angewandt werden kann und somit auch eine im engeren Sinne schulerlebnispädagogische Maßnahme darstellt.

Zunächst soll Jugger hinsichtlich seiner innewohnenden Qualitäten charakterisiert werden. Es liegen bisher keine wissenschaftlichen Veröffentlichungen über Jugger vor, die die dem Medium Jugger an dieser Stelle zugeschriebenen Qualitäten bestätigen oder hinterfragen würden.

Es werden folgende Thesen aufgestellt:

- Jugger sieht keine verletzenden, destruktiven Handlungen für Teilnehmende vor.
- Es geht um ein Sich-Messen, um Geschick, Selbstkontrolle, Wahrnehmung und Selbstwahrnehmung, Körperwahrnehmung und -bewusstsein, um die Kanalisierung von Kräften.

- Zusammenarbeit, Kommunikation und Rücksichtnahme sowohl gegenüber dem eigenen als auch dem gegnerischen Team ist essentiell.
- Jugger stellt jedem teilnehmenden Individuum die Aufgabe, sowohl ständig auf sich selbst zu achten, als auch auf Mitglieder des eigenen und gegnerischen Teams.
- Es fördert so die Solidarität aller Beteiligten.
- Jugger fördert Sportlichkeit, d. h., gezielte körperliche Bewegungsabläufe, motorische Koordination, körperliche Tüchtigkeit und den Sportgeist, sich körperlich mit anderen zu messen, ohne dabei Verletzungen zu verursachen, Freude daran zu empfinden, wertzuschätzen, Siegen und Verlieren zu erfahren.
- Das Angebot ist für die Teilnehmenden neuartig, es bietet die einzigartige Mischung von Teamspiel und dem gleichzeitigen Gebrauch von zum Fechten verwendeten Spielgeräten.
- Jugger ist eine Sportart, für die die Teilnehmer die Spielgeräte selbst herstellen und dadurch den Transfer von dem spezifischen Sicherheitsaspekt gepolsterter „Pompe“ – im wahrsten Sinne des Wortes – „begreifen“ können.
- Gleichzeitig sieht Jugger Aktivitäten und Handlungen vor, die im Unterricht und in Pausen aus Sicherheitsgründen verboten sind.

Diese aufgeführten Qualitäten zusammengenommen führen dazu, dass Jugger als außeralltägliche Erfahrung erlebt werden und auch basale soziale Kompetenzen fördern kann.

Die Charakterisierung des Mediums Jugger soll ausdrücklich nicht als erschöpfend und abgeschlossen angesehen werden. Sie kann und soll zu – möglichst konstruktiver – Kritik auch auffordern.

2. Jugger im Kontext der Erlebnispädagogik

2.1 Merkmale

Die festgestellten Charakteristika von Jugger werden mit den Kriterien, die an Erlebnispädagogik gestellt werden, im Folgenden verglichen.

Erlebnispädagogik	operationalisiertes Jugger
Menschen in Bewegung bringen, Menschen zueinander bringen, Menschen zu sich selbst bringen; Ringen, Raufen und Rangeln (Beudels/ Anders 2008, S. 9)	insgesamt erfüllt
Phänomene gemeinsamer Bewegung (Funke 1988, S. 17 ff.)	insgesamt erfüllt

Sich selbst zu entdecken; Triumph und Niederlage erleben; Selbsthingabe an eine gemeinsame Sache; Zeiten der Stille; Phantasie üben; Spiele sind wichtig, jedoch nicht vorherrschend; Befreiung von Verwöhnung und Privilegiertheit (Hahn 1958)	insgesamt erfüllt
Echtheit, Direktheit und Authentizität (Heckmair/Michl 2008, S. 41)	insgesamt erfüllt
Aktivität; Unmittelbarkeit; Spannung; Emotionalität und körperliche Erregung; Abwechslung; das Besondere, das Neue (Zuffellato/Kreszmeier 2007, Stichwort „Erlebnis“)	insgesamt erfüllt
Individuell, sozial, schulisch und beruflich fördern durch: alternatives Lernangebot; Kooperation; Motivation steigern; Gewaltprävention; Förderung der Klassengemeinschaft, Gruppengemeinschaft (Ziele der Schulsozialarbeit)	insgesamt erfüllt
Ganzheitliches Lernen; Lerntransfer und Reflexion; Natur und Ökologie; Authentizität; Herausforderungscharakter; Gruppenorientierung; Prinzip der Freiwilligkeit (Ziele der Schulerlebnispädagogik)	erfüllt erfüllt teilweise erfüllt erfüllt erfüllt erfüllt erfüllt

Tabelle 1

Wie die vergleichende Gegenüberstellung zeigt, beinhaltet das Medium Jugger bereits zahlreiche Möglichkeiten und erfüllt in weit überdurchschnittlicher Anzahl die Kriterien, die an eine schulerlebnispädagogische Maßnahme zu stellen sind.

Um das Medium Jugger zu einer schulerlebnispädagogischen Maßnahme zu entwickeln, sind folgende Kriterien bzw. Bedingungen und Anforderungen an das Medium Jugger als Methode und an die das Angebot durchführende Person zu stellen:

Zu Jugger als Methode ist vorrangig zu fordern und zu realisieren, dass die – bereits bei Hahn praktizierte – Reflexion mit den Schülern über das subjektiv Erlebte stattfindet. Dabei geht es in der Reflexion darum, sowohl die individuelle

Bedeutsamkeit des Erfahrenen für den einzelnen Teilnehmenden zu verankern, als auch die Voraussetzung dafür zu schaffen, dass diese Erfahrung in andere Lebensbereiche transferierbar wird, dadurch, dass ihr subjektiv ein hoher individueller Wert beigemessen wird.

Über eine sozialpädagogische Thematisierung der Gleichheit der Teilnehmer und die Anforderung, die andere Person gleich zu behandeln, kann dem Ziel näher gekommen werden, Haltungen von Verwöhnung und Privilegiertheit abzubauen. Gleichzeitig stellt diese Haltungsregel ein Charakteristikum der Demokratie dar.

Zu Anforderungen an die durchführende Fachkraft zählen Heckmair und Michl (2008) vor allem, „Echtheit, Direktheit und Authentizität“ in die Beziehungsgestaltung zum Schüler einzubringen, im Sinne eines Vorbildes vorzuleben und dieses Verhalten zu fördern. Dabei ist es Aufgabe der betreuenden pädagogischen Fachkraft, die Maßnahme in ihrer Verortung in die vorhandene Schulstruktur einzupassen. Dazu gesellen sich klassische Anforderungen an die Rolle pädagogischer Leitung:

- Moderationskompetenz,
- Empathie,
- Authentizität,
- gruppenspezifisches Know-how,
- demokratische Haltung.

Eben diese Qualifikationen werden von sozialpädagogischen Fachkräften am Lernort Schule eingebracht, beispielsweise von Schulsozialarbeitern, Erlebnispädagogen, Lehrern mit entsprechenden Zusatzqualifikationen.

Im Vergleich mit anderen Sportarten wird sehr schnell ersichtlich, dass Jugger aus sich selbst heraus keine erlebnispädagogische Methode, sondern vielmehr ein Medium darstellt.

Ebenso verhält es sich mit anderen Sportarten. Beispielsweise kann das bloße „Kicken“ des Fußballes oder auch das Erleben eines ordentlichen Spiels zweier Mannschaften zwar erlebnispädagogische Charakteristika aufweisen, bietet ohne pädagogische Begleitung aber keinen Bewusstheit fördernden Nährwert, außer der sportlichen Betätigung und einem potentiellen technischen Lernen innerhalb der Sportart.

Erst durch die pädagogische Operationalisierung der speziellen Charakteristika dieser Sportart, der Begleitung während des Spielablaufes und darüber hinaus durch Reflexion individueller Eindrücke und Begleitung bei der Herstellung der „Pompfen“, sowie durch die Herstellung an sich, wird Jugger methodisiert

Mini-Jugger in der Schule. Andreas Günther

Konzeptionelle Gedanken und Erfahrungen in der Umsetzung

1. Einführung

Das Interesse am Spielen ist nach wie vor in allen Altersgruppen ungebrochen. Zunehmend verlagert sich das Spielgeschehen jedoch an einen Bildschirm und die motorischen Aktivitäten halten sich bei der Spieldurchführung in Grenzen. In ersten Ansätzen gibt es aber auch Bestrebungen, bei bestimmten Spielen für Spielkonsolen Bewegung zu integrieren oder gewisse Rollenspiele so zu modifizieren, dass sie in der Realität, im Freien oder in der Sporthalle, bewegungsintensiv nachgestaltet werden können. Dadurch wird der Fundus an bekannten Sportspielen erweitert und bereichert.

Gelingt es, neben den etablierten Sportspielen neue zu entdecken und zu verbreiten, ist es sehr wahrscheinlich, dass man damit auch Kinder und Jugendliche erreicht, die „ihr“ Spiel bisher noch nicht gefunden haben.

Jugger spielen hauptsächlich Erwachsene beziehungsweise ältere Jugendliche, während Kindern dieses Spiel bislang verwehrt blieb. Neben Handball oder Basketball, in denen sich die Minisportspiele bereits etabliert haben, besteht auch für Jugger die Möglichkeit einer altersadäquaten Reduzierung. In Form einer qualitativen Reduktion müssen für das sog. "Mini-Jugger" aufgrund der Voraussetzungen der Kinder im mittleren Kindesalter einige Veränderungen vorgenommen werden. Dabei sollte es vor allem der Bewegungsfreude entgegenkommen und zum Bewegen motivieren. Aus diesem Grund müssen die Regeln für die Lerngruppe greifbar sein und adäquat der kognitiven Leistungsfähigkeit der Kinder formuliert werden, sowie auch emotionales Handeln ermöglichen. Die taktischen und technischen Anforderungen im Mini-Jugger sollten ebenfalls dem kindlichen Leistungsniveau entsprechen. Des Weiteren besteht die Notwendigkeit der Veränderung der Spielausrüstung, die entsprechend der Größe der Kinder und aufgrund der noch in der Entwicklung befindlichen Armmuskulatur in

ihrem Gewicht reduziert werden muss. Das Spielfeld sollte entsprechend der konditionellen Belastbarkeit und der koordinativen Beanspruchung ebenfalls in seiner Größe minimiert werden. Die kürzeren Laufwege und einfachere Orientierung auf dem Feld kommen den Kindern dabei entgegen.

Aufgrund des Spielgedankens, der Spielgeräte und der unterschiedlichen motorischen Anforderungen an die Spieler ist Mini-Jugger freudvoll, interessant und anstrengend.

Die Kinder und Jugendlichen

- entwickeln ihre Schnelligkeits- und Ausdauerfähigkeiten,
- schulen ihr räumliches Orientierungs- und Reaktionsvermögen,
- lernen den fairen Umgang miteinander und das Akzeptieren von Regeln,
- agieren freudvoll in kooperierenden und konkurrierenden Spielformen und
- lassen ihre Ideen bei der Materialgestaltung einfließen.

Das Ziel des Spiels Mini-Jugger besteht darin, dass die beiden gegnerischen Parteien den Jugg als Spielobjekt erobern und anschließend in ein Mal befördern müssen. Aus diesem Grund kann Mini-Jugger den Tor-, Mal- und Korbspielen zugeordnet werden. Der Verlauf und das Ergebnis eines Spiels können im Vorfeld nicht verbindlich festgelegt werden, da die Spielhandlung aufgrund verschiedener Bedingungen variieren kann. Sie wird von den technischen Fertigkeiten sowie den taktischen Verhaltensweisen einer Person, Gruppe oder der gesamten Mannschaft bestimmt. Aufgrund der Variabilität der Spielertypen sowie deren Handlungsmöglichkeiten beim Mini-Jugger bilden kooperative Fähigkeiten die Grundlage für ein erfolgreiches Spiel. Neben der Vereinbarung von Technik und Taktik werden die Spieler auch konditionellen, koordinativen und psychischen Belastungen ausgesetzt. Sie müssen sich schnell und ausdauernd bewegen, auf dem Spielfeld orientieren und auf die verschiedenen Spielsituationen, dem Wechsel von Angriffs- und Verteidigungshandlungen, reagieren können. Außerdem müssen die Spieler die Fähigkeit besitzen, die verschiedenen Handlungsabsichten der Gegner, aber auch die der Mitspieler zu antizipieren, und das eigene Verhalten entsprechend anzupassen. Aufgrund dessen, dass die Mannschaften in kleineren Turnieren oder Trainingsspielen häufig auf den Einsatz von Schiedsrichtern verzichten, ergibt sich die Notwendigkeit, sportlich faires Handeln von beiden Parteien einzufordern. Dennoch befreit das Vorhandensein eines Schiedsgerichtes nicht von der Eigenverantwortung jedes Spielers, um ein faires, fortlaufendes Spiel zu gewährleisten. Dieser Aspekt begründet den pädagogischen und gewaltpräventiven Einsatz des Sportspiels, in denen die

Spieler lernen, mit Niederlagen umzugehen und sich in Selbstbeherrschung zu üben. Zudem können Erfolgserlebnisse geschaffen, Selbstbestätigung erfahren und ein Zugehörigkeitsgefühl entwickelt werden.



2. Spielausrüstung und Regelwerk beim Mini-Jugger

Im Zusammenhang mit Sport- und Spielregeln sind die Begriffe *Gerechtigkeit* und *Fairness* von besonderer Bedeutung. Wenn man Gerechtigkeit als Fairness sieht, die Einhaltung der Primärregeln einer wohlgeordneten Gemeinschaft und die Gewissheit darüber als Grundmodell eines fairen Zusammenlebens erkennt, wird man jede Regelverletzung vor allem aber einen Zustand der Unordnung durch permanente und sichtbare – im Einzelfall auch geringfügige – Beeinträchtigungen als Verstoß gegen das Fairnessprinzip begreifen. Alle Beteiligten bei Sport und Spiel benötigen die Gewissheit, dass diejenigen, die Regeln nicht einhalten, sanktioniert werden. Ansonsten ist zu befürchten, dass schon ein kleiner Riss in der Ordnung durch viele Nachahmer immer weiter aufgerissen wird.

„Daraus resultiert die Forderung, gegen mögliche Deformationen von Normen möglichst frühzeitig einzuschreiten. Jedem wird demonstriert, das eigenes regelkonformes Verhalten sinnvoll ist, da auch die anderen die Regeln befolgen oder negative Konsequenzen zu tragen haben. Auf dieser Wechselseitigkeit basiert das Prinzip der Verantwortung.“ (Deutsche Sportjugend 2007, S. 7)

Folgender Prozess des Normlernens wird dabei deutlich:

- Sport- und Spielregeln werden übernommen oder entwickelt und festgelegt (gebunden an seine kognitiven Fähigkeiten verfügt der Sportler über ein gewisses Maß an Regelkenntnis und verinnerlicht ein individuelles Regelverständnis).

- Der Sportler erlebt im Spiel die Regelanwendung und -durchsetzung sowie die äußere Einflussnahme (entsprechend seines Verantwortungsgefühls, seines Gewissens und seiner Moral hält der Sportler die Regeln ein oder verstößt gegen diese).
- Führt regelgerechtes Verhalten zur eigenen Benachteiligung, weil Regelverstöße anderer Spieler nicht sanktioniert werden, so erscheinen Regelverstöße „lukrativ“ und werden übernommen (dabei wird oftmals eine „Spirale“ in Gang gesetzt, die nicht mehr beherrschbar ist und meist zum Abbruch des Spiels führt).
- Werden Regelverstöße rechtzeitig geahndet, werden die Regeln akzeptiert, verinnerlicht und das regelkonforme Verhalten automatisiert.

Für das Mini-Jugger lassen sich die drei verschiedenen Regeltypen darstellen: Naturbezogene, objektbezogene und soziale Regeln (siehe Tabelle 1). Dabei sind die sozialen Regeln diejenigen, die immer wieder verändert werden mit der Funktion, die auf das Spiel einwirkenden Kräfte, wenn sie das Spiel zu gefährden drohen, abzuschwächen.

Natur	Objekt	Mensch
<i>Naturbezogene Regeln</i>	<i>Objektbezogene Regeln</i>	<i>Soziale Regeln</i>
Spielfeldgröße	Art der Pomphen	Spieldurchführung
Spielfeldbeschaffenheit	Größe der Pomphen	Verhalten
	Jugg	Sanktionen

Tabelle 1

Da die Spielregeln beim Jugger noch relativ neu und nicht alterstypisch modifiziert sind, bieten sie genügend Anpassungsspielraum!

„Es handelt sich mitunter nicht nur um ein Nachvollziehen, um eine Vervollständigung der Spielgesetze in Anpassung an die Spielpraxis, sondern auch um eine gezielte, insbesondere oft erzieherische Beeinflussung des Spielverlaufs z.B. um einer Stagnation in der Taktik zu begegnen, Spiele fließend und schön zu gestalten oder der weiteren Spielentwicklung abträgliche ‚Vorteilssituationen‘ auszuschalten.“ (Döbler 1984, S. 301)

Durch diese Beeinflussung ist es möglich, das Spiel in verschiedene Richtungen zu lenken, es den Personengruppen, die es spielen, zu erleichtern bzw. besondere pädagogische und erzieherische Akzentuierungen vorzunehmen.

Spielregeln, die einmal aufgestellt wurden, stellen kein starres Konstrukt dar. Es ist in Abhängigkeit von der Verbreitung und den unterschiedlichsten Bedingungen eines Spieles üblich, Teile von Spielregeln zu verändern oder zu ergänzen. Die Modifikation von Spielregeln soll möglichst zu einer Optimierung in

allen motorischen Fähigkeitsbereichen beitragen. Doch nicht nur in der Kategorie der Motorik werden größere Forderungen an die Schüler herangetragen. Es genügt die normale Aufmerksamkeit nicht, sondern Konzentration als erhöhte, bewusste Aufmerksamkeit auch unter körperlicher Belastung wird durch neue Spielsituationen eingefordert. Die Spielsituation muss auch über längere Zeit ausgehalten werden können. Motivation, Lernbereitschaft, Kooperationsfähigkeit und Regelverhalten sollen für Schüler kein unlösbares Problem mehr darstellen. Demnach ist auch der Bereich Kognition mit Situationsverständnis und Planungsfähigkeit als taktischem Spielverständnis einbezogen.

Beim Mini-Jugger sollten möglichst wenige Spieler zu einer Mannschaft gehören (4–8), von denen 4–5 Spieler gleichzeitig auf dem Feld agieren, um den Spielern eine hohe Bewegungsintensität zu gewährleisten. Das Ein- und Auswechseln der anderen Spieler kann in jeder Spielunterbrechung ohne weitere Einschränkungen erfolgen. Neben dem Qwik befinden sich unter anderem Spieler mit dem Mini-Q-Tip (1–2), dem Mini-Stab (1–2) und der Mini-Kette (1) auf dem Spielfeld. Diese Pompen, die in ihrer Größe und in ihrem Gewicht reduziert sind, können von Kindern einfach gehandhabt und der Umgang schnell erlernt werden. Die Mini-Kette besitzt aufgrund ihrer Form und Gestaltung einen auffordernden Charakter, dennoch muss ihre Handhabung geübt sein. Die Pompen im Mini-Jugger dürfen ausschließlich geführt werden, um Verletzungen zu vermeiden. Unter dem Führen wird ein kontrolliertes Bewegen der Pompe verstanden, bei dem sich mindestens eine Hand immer unter der Schultergürtellinie befindet. Die Betonung dieses Aspektes ist notwendig, um dem Entstehen falscher Eindrücke Außenstehender entgegen zu wirken.

Im Mini-Jugger ist der Qwik der einzige Spieler, der den Mini-Jugg berühren und aufnehmen darf. Den anderen Spielern ist es nicht erlaubt, den Jugg mit der Pompe zu spielen. Sie erfüllen wiederum die Aufgabe, den Qwik vor den gegnerischen Pompen zu verteidigen und den Qwik der anderen Mannschaft und dessen Beschützer abzuschlagen, um das Platzieren des Mini-Juggs zu ermöglichen. Das Ringen beider Läufer um den Mini-Jugg ist aus Sicherheitsgründen nicht gestattet.

Das Spielfeld ist in seiner Form verändert, sodass es schnell und einfach aufgebaut werden kann. Die Reduktion der Größe des Feldes dient dem Ziel der Austragung auch in kleineren Sporthallen und außerdem der Anpassung der konditionellen Beanspruchung an die Voraussetzungen der Kinder.

Die Leitung des Spielgeschehens obliegt dem Schiedsrichter und den beiden Malrichtern. Auf den Einsatz eines Nebenschiedsrichters kann aufgrund der reduzierten Größe des Spielfeldes und der veränderten Regelfestlegungen verzichtet werden. Ein Trommler gibt im Spiel die Schläge an, nach denen sich die

Kinder beim Abknien richten müssen. Die Dauer des Spiels legt der Spielleiter im Vorfeld fest. Sie sollte in der Regel zwischen 5–10 Minuten liegen. Die Aufgaben des Punktezählers können von Kindern erfüllt werden.

Beim Mini-Jugger werden Sanktionen, die bei Regelwidrigkeiten verhängt werden, konkret formuliert. Der Schiedsrichter ahndet Regelverstöße mit Ermahnungen, Zeitstrafen und Spielausschluss, um den Kindern die Spielregeln bewusst zu machen und sie zu einem eigenverantwortlichen Handeln anzuleiten. Nach einer Unterbrechung, die aus einer Regelwidrigkeit resultiert, kann der Jugg der gegnerischen Mannschaft zugesprochen werden, um einen möglichen Nachteil zu kompensieren. Erfolgt ein Treffer mit einer Pompfe, muss der Spieler für fünf Schläge abknien. Dabei wird keine Differenzierung in der Dauer des Abknien zwischen den unterschiedlichen Pompfen vorgenommen, um Unklarheiten im Spielgeschehen zu vermeiden. Beim Abknien streckt der Spieler seine Hand nach oben und zählt die Trommelschläge, um dem Schiedsrichter die ausstehenden Schläge zu signalisieren und ihm somit die Kontrolle über die korrekte Vorgehensweise zu ermöglichen. Das Pinnen ist im Mini-Jugger nicht erlaubt, da eine hohe Bewegungsintensität im Spiel erreicht und komplexere Regeln vermieden werden sollten. Ebenso werden die Regeln beim Erzielen eines Juggs beschränkt, um einfache und verständliche Festlegungen zu schaffen, an denen sich die Kinder orientieren müssen.

2.1 Das Spielfeld

Das Spielfeld wird durch Linien begrenzt, die zum Spielfeld gehören. Die Länge des Feldes beträgt 30 Meter und die Breite 15 Meter. In kleineren Sporthallen können ersatzweise auch andere vorhandene Linien als Spielfeldbegrenzung dienen. Die beiden kurzen Seiten sind die Grundlinien und die beiden längeren gegenüberliegenden die Seitenlinien. Übertritt ein Spieler die Spiellinien, dann muss er für fünf Schläge abknien.

Der Mittelpunkt des Spielfeldes, auf den der Spielleiter den Jugg bei Spielbeginn legt, ist markiert. Die Male befinden sich auf beiden Seiten einen Meter vor der Grundlinie im Spielfeld, in Höhe des Mittelpunktes.

2.2 Das Schiedsgericht

In jedem Spiel gibt es einen Schiedsrichter, zwei Malrichter, einen Trommler und einen Punktezähler.

Der Schiedsrichter leitet das Spiel, achtet auf die Einhaltung der Spielregeln, trifft Entscheidungen in unklaren Spielsituationen und kann das Spiel aufgrund von Verletzungen oder Regelwidrigkeiten unterbrechen. In diesem Fall kann er der gegnerischen Mannschaft nach der Unterbrechung den Mini-Jugg zu-

sprechen. Der Schiedsrichter beginnt das Spiel (auch nach jeder Unterbrechung) mit dem Kommando „3–2–1–Jugger“, verkündet den Punktestand und stoppt die Spielzeit.

Die Malrichter befinden sich an der Grundlinie in Sichtweite zu dem entsprechenden Mal und achten in diesem Bereich auf die Einhaltung der Regeln. Außerdem signalisieren sie dem Schiedsrichter einen gültig erzielten Punkt, indem sie „Jugg“ rufen und ihren Daumen hoch zeigen. Sobald ein Mini-Jugg nicht regelgerecht im Mini-Mal platziert wurde, muss dies dem Schiedsrichter signalisiert werden, indem die Malrichter mit ihren Daumen nach unten zeigen. Nach jeder Unterbrechung haben sie darauf zu achten, dass die jeweilige Mannschaft sich korrekt an der Grundlinie aufstellt.

Der Trommler schlägt während des gesamten Spielverlaufs (ausgenommen sind die Spielunterbrechungen) auf die Trommel oder das Tamburin. Dabei entspricht das Zeitintervall zwischen den Schlägen ca. 1,5 Sekunden. Die Spieler auf dem Feld müssen sich beim Abknien nach diesen Schlägen richten.

Der Punktezähler zählt die im Spiel erzielten Punkte mit Hilfe von unterschiedlichen Mitteln, entweder mit Stift und Papier oder aber mit Zählvorrichtungen.

2.3 Der Spielablauf

Die Spielzeit beträgt fünf bis zehn Minuten, kann aber entsprechend den Bedingungen variiert werden. Zu Beginn des Spiels und nach jeder Unterbrechung begeben sich beide Mannschaften hinter die jeweilige Grundlinie. In dieser Phase des Spiels dürfen Auswechslungen vorgenommen werden. Der Schiedsrichter fragt die Mannschaften vor der Wiederaufnahme des Spielgeschehens nach ihrer Bereitschaft, die durch Armheben des Qwiks signalisiert wird. Wenn beide Mannschaften bereit sind, legt der Schiedsrichter den Mini-Jugg auf den Mittelpunkt des Feldes und ruft dabei: „3–2–1–Jugger“. Das Spiel ist eröffnet, und die Mannschaften dürfen die Grundlinie verlassen. Ziel des Qwiks ist es, den Mini-Jugg aufzunehmen und im gegenüberliegenden Mini-Mal zu platzieren, ohne dabei von den Pompen getroffen zu werden. Die Spieler versuchen, ihren eigenen Qwik zu schützen und den gegnerischen Läufer sowie dessen Beschützer abzutippen.

Wird ein Spieler von einem Gegner oder von einem Mitspieler mit der Pompe getroffen (ungültig sind Kopf- und Handtreffer und Treffer, bei denen der Gegner nicht mit beiden Händen die Pompe an den Griffflächen gefasst hat), muss er für fünf Schläge abknien und während dieser Zeit die Pompe beziehungsweise den Mini-Jugg flach auf den Boden legen. Die Trommelschläge sind mit den Fingern sichtbar anzuzeigen. Der Spieler darf erst nach dem Treffer mit dem Zählen





Projektberichte

Fürchtet Euch nicht, wir wollen nur spielen! Hans-Peter Thomas

Die Entstehung und Entwicklung der Jugger-Gemeinde Rotenburg oder der etwas andere Weg zu Verständnis, Miteinander, Gerechtigkeit, Toleranz und Liebe.

1. Die Vorgeschichte

„Liebe Gäste, wo einst die Landgrafen der Rotenburger Quart regierten, finden Besucher heute eine lebhafteste Stadt mit malerischen Gassen, prächtigen Fachwerkbauten, gemütlichen Plätzen, Geschäften, die zum Bummeln einladen, Restaurants zum Genießen und Zeit zum Entspannen.

Rotenburg a. d. Fulda, die über 750jährige Landgrafenstadt im Mittleren Fuldatals, lädt ein zu einer erlebnisreichen Zeitreise vom Mittelalter bis in die Gegenwart. Die besondere Atmosphäre unserer Stadt, die Mischung aus Tradition, Geschichte und Moderne, wird bei einem Streifzug durch die Altstadt deutlich.

So wie hier aus der Webseite der Stadt Rotenburg zitiert, sehen die Rotenburger ihr Städtchen gerne. Neben den anderen kleinen Dörfern und Städten des mittleren Fuldatals bezeichnet man sich auch oft als die „Perle des Fuldatals“. Hier in Waldhessen ist die Welt noch in Ordnung und es lässt sich gut und gemütlich leben. Hier kennt man sich, seine Stadt und die Dörfer rund herum und man spürt eine gewisse Sicherheit, zu wissen, wie das Leben gestern war, heute ist und morgen sein wird. Die rege Vereinsarbeit, die schulische Ausbildungsarbeit und die bestehenden Angebote der Sozialarbeit im weitesten Sinn streben darauf hin, sich in diesen Zustand zu integrieren, ihn zu erhalten und ihn weiterzutragen.

Im Herbst und Winter 2010/2011 wurde diese scheinbare Idylle in Rotenburg durch die Bildung einer Jugendgang jäh gestört. Diese bestand in ihrer Kerngruppe aus sechs bis acht älteren männlichen Jugendlichen und jungen Erwachsenen. Plötzlich sah sich das gesamte Gemeinwesen einer Kraft gegenüber, auf die es in

dieser Intensität nicht eingestellt war. Vandalismus, Graffiti, Prügeleien, Körperverletzungen, Eigentumsdelikte, Erpressungen und Drogendelikte standen plötzlich im Zentrum der öffentlichen Aufmerksamkeit und füllten die regionalen Medien.

Dies passte nicht zum Selbstbild der meisten Rotenburger. Die Reaktionen darauf waren dann auch höchst unterschiedlich. Empörung, Aufregung und Wut über die Vorfälle standen natürlich an erster Stelle und führten schnell zu den üblichen, recht radikalen Forderungen. Die sollte man „wegsperrn“, verprügeln oder ihnen zeigen „wo der Hammer hängt“. Einige trugen sich mit dem Gedanken, eine Art „Bürgerwehr“ zu gründen, die des Nachts, bewaffnet mit Baseballschlägern, die idyllischen Rotenburger Gassen wieder sicherer machen wollte. Der größte Teil der Rotenburger setzte sich in Gesprächen mit der aktuellen Problemlage auseinander und kam dabei aber auch zu keinem Ergebnis. Auf dieser Ebene entstand ein gewisses Maß an Hilflosigkeit. "Wie sollen und können wir diesem Problem nur begegnen", lautete hier letztendlich die Fragestellung. Dann gab es noch einen kleineren Teil von hauptsächlich in Systemen und Administrationen verhafteten Personen, die dieses Problem scheinbar zu ignorieren schienen. Ihre Einstellung schien sich folgendermaßen darzustellen: "Was hat das mit uns zu tun? Die Polizei wird das schon regeln!" Es entstand der Eindruck, als wartete man einfach darauf, dass alles auf althergebrachte Art und Weise wieder ins Lot kommen würde.

Aus allen Gruppierungen des Gemeinwesens war auch einiges an Schuldzuweisungen zu hören. Diese waren wahlweise an den Gesetzgeber, die Stadt, die Polizei, das Jugendamt, die Jugendarbeit, die Schulen oder anderer gerichtet. Dabei haben alle der Vorgenannten in dieser Situation einen „guten Job“ gemacht. Einen „guten Job“ im Rahmen ihrer bisherigen Möglichkeiten, ihrer strukturellen Gegebenheiten und ihrer Traditionen, jeder für sich und aus seiner ganz individuellen Sicht heraus.

Auch dank der geschilderten Uneinigkeit schaffte es die relativ geringe Zahl an Mitgliedern der Kerngruppe der Jugendgang, sich so zu vernetzen, dass sie eine nicht unbeträchtliche Zahl von Kindern, Jugendlichen und auch den einen oder anderen Erwachsenen in ihren Bann zogen. Und genau darin lag das Problem, welches für alle Rotenburger deutlich spürbar war und auf das niemand eine wirkungsvolle Antwort hatte. Dies führte im weiteren Verlauf zu einem ersten interdisziplinären Gespräch und einer intensiven Analyse- und Planungsphase, aus der heraus der „Runde Tisch Jugendarbeit und Schule“ die im Folgenden vorgestellten Grundgedanken entwickelte.

2. Der Projektverlauf „Juggern statt Prügeln“

Zunächst das Zitat der Grundgedanken.

Konzeptionelle Grundgedanken zum Projekt „Juggern statt Prügeln“, in Rotenburg an der Fulda.

Diese ersten Gedanken sind vorerst nur für den internen Gebrauch gedacht. Sie sollen Gedanken und Überlegungen bei den verschiedenen Trägern und Verantwortlichen von Jugendarbeit im weitesten Sinne anstoßen und vielleicht die Möglichkeit eröffnen, ein gemeinsames Netzwerk zu schaffen, in dem sich insbesondere die Jugendlichen Rotenburgs wiederfinden, die sich in den etablierten Angeboten nicht genügend wiederfinden können und sich demzufolge nur am Rande der bisher bestehenden sozialen Netzwerke bewegen.

Mit Jugendarbeit im weitesten Sinne sind in Rotenburg folgende Einrichtungen gemeint: Alle Schulen, die kommunale Jugendarbeit, die kirchlich getragene Jugendarbeit, das Jugendamt, Kinder- und Jugendkoordinator der Polizei, die Kinderförderung bzw. Soziale Gruppe, der Hort, alle weiteren vorhandenen Jugendhilfeträger sowie alle Vereine mit eigener Jugendabteilung.

Insbesondere der Titel „Juggern statt Prügeln“ ist bisher nur ein Arbeitstitel. Bevor er öffentliche Verwendung findet, sind noch weitere Gespräche notwendig, die sich im Besonderen damit beschäftigen müssen, welche Negativwirkungen dieser Titel auf genau die Jugendlichen haben kann, die durch das Projekt besonders angesprochen werden sollen.

Vorgelegt von den Mitgliedern des Runden Tisches „Jugendarbeit und Schule“ im Juni 2011.

Die Intensionen

Der eigentliche Auslöser für die Gedanken gemeinsam, organisationsübergreifend ein Projektangebot für Rotenburger Jugendliche zu machen, war das am 10. Mai 2011 stattgefundenere Treffen von Bürgermeister, Mitarbeitern des Jugendamtes, der Schule, der Polizei und der kommunalen und kirchlichen Jugendarbeit, auf dem Jugendhof in Rotenburg. Zu diesem Treffen hatte das Jugendamt des Landkreises Hersfeld / Rotenburg eingeladen. Grund war die aktuelle Situation der Jugendlichen in Rotenburg, die seit ca. 6 Monaten ganz wesentlich von den „Auffälligkeiten“ der Jugendgang geprägt war. Dieses Gespräch zeichnete sich insbesondere dadurch aus, dass alle Beteiligten mit einer großen Offenheit über die aktuelle Situation berichteten und alle auch die Notwendigkeit erkennen ließen, gemeinsam Schritte zu unternehmen, um mit der vorhandenen Situation umzugehen.

Die Jugendgang und ihr Tun werden im Wesentlichen von einigen wenigen Jugendlichen geprägt. Man kann sie als „Kopf“ der Gang bezeichnen. Diese Jugendlichen und jungen Erwachsenen haben kaum noch Berührungspunkte zu Schule und Jugendarbeit und durch ihre erhöhte Auffälligkeit liegt unserer Meinung nach die Zuständigkeit hauptsächlich bei dem Jugendamt, der Polizei und der Justiz. Was aber zu denken gibt, ist die Tatsache, dass es diese wenigen Jugendlichen innerhalb kürzester Zeit (ca. 5 Monate) geschafft haben, einen nicht unbeträchtlichen Teil von

Literaturverzeichnis

- Alkemeyer, T. / Schmidt, R. (2003): Habitus und Selbst. Zur Irritation der körperlichen Hexis in der populären Kultur. In: Alkemeyer, T. Boschert, B. Schmidt, R. & Gebauer, G. (Hrsg.), Aufs Spiel gesetzte Körper, Konstanz: UVK, S. 77–102
- Antrag auf Fördermittel aus dem Programm Europäischer Fonds für Integration (EFI) der Stadt Ahlen, Stand 17.10.2008
- Bahr, J./Götz, H./Meisner, W. (2007): Bericht der Sportbeamten, In: Bayerische Sportjugend Unterfranken und Oberfranken: Das Leben ins Gleichgewicht bringen. Mit Hilfe – Sport im Strafvollzug, Würzburg: Bayerische Sportjugend
- Baier, D. / Pfeiffer, C. / Simonson, J. / Rabold, S. (2009): Jugendliche in Deutschland als Opfer und Täter von Gewalt: Erster Forschungsbericht zum gemeinsamen Forschungsprojekt des Bundesministeriums des Innern und des KFN, KFN-Forschungsbericht 107, Hannover: KFN <http://www.kfn.de/versions/kfn/assets/fb107.pdf>
- Balz, E. / Brinkhoff, K.-P. / Wegner, U. (1994): Neue Sportarten in die Schule, Sportpädagogik 18, 2, S. 17–24
- Beal, B. (1995): Disqualifying the Official. An Exploration of Social Resistance through the Subculture of Skateboarding, *Sociology of Sport Journal*, 12, S. 252–267
- Beckers, E. (2005): Renaissance des Bildungsbegriffs in der Sportpädagogik? In: Laging, R. / Prohl, R. (Hrsg.), *Bewegungskompetenz als Bildungsdimension*, Reprint ausgewählter Beiträge aus den dvs-Bänden 104 und 120, Hamburg: Czwalina, S. 25–39
- Benner, D. (2000): Pädagogik und Kritik. Überlegungen zu einem problematischen Verhältnis und zur Abgrenzung unterschiedlicher Ansätze kritischer Erziehungswissenschaft, In: Helmer, K. / Fischer, W. / Kauder, P. / Ruhloff, J. (Hrsg.), *Spielräume der Vernunft*, Würzburg: Königshausen & Neumann, S. 7–34
- Benner, D. (2001): *Allgemeine Pädagogik. Eine systematisch-problemgeschichtliche Einführung in die Grundstruktur pädagogischen Denkens und Handelns*, Weinheim: Juventa.
- Bette, K.-H. (1999): Asphaltkultur. Zur Versportlichung und Festivalisierung urbaner Räume. In: Bette, K.-H., *Systemtheorie und Sport*, Frankfurt/Main: Suhrkamp, S. 192–220
- Bette, K.-H. (2004): *X-treme. Zur Soziologie des Abenteuer- und Risikosports*, Bielefeld: Transcript
- Beudels, Wolfgang / Anders, Wolfgang (2008): *Wo rohe Kräfte sinnvoll walten*, 4. Auflage, Basel: SolArgent Media AG
- Bindel, T. (2008): *Soziale Regulierung in informellen Sportgruppen. Eine Ethnographie*, Hamburg: Czwalina
- Binhack, A. (1998): *Über das Kämpfen. Zum Phänomen des Kampfes in Sport und Gesellschaft*, Frankfurt am Main: Campus
- Binhack, A. (2010): Zur Sachstruktur und Phänomenologie des Kämpfens, In: Lange, H. / Leffler, T. (Hrsg.), *Kämpfen-lernen als Gelegenheit zur Gewaltprävention?! Interdisziplinäre Analysen zu den Problemen der Gewaltthematik und den präventiven Möglichkeiten des „Kämpfen-lernens“*, Baltmannsweiler: Schneider Verlag Hohengehren, S. 139–171
- Bisselik, B. / Leffler, T. (2010): Die Bedeutung des Zwei-Kampfes im Basketball, In: Lange, H. / Leffler, T. (Hrsg.), *Kämpfen-lernen als Gelegenheit zur Gewaltprävention?! Interdisziplinäre*

- Analysen zu den Problemen der Gewaltthematik und den präventiven Möglichkeiten des „Kämpfen-lernens“, Baltmannsweiler: Schneider Verlag Hohengehren, S. 297–313
- Blau, G./Schwind, H.-D. (1988): Strafvollzug in der Praxis: Eine Einführung in die Probleme und Realitäten des Strafvollzuges und der Entlassenenhilfe, 2. Auflage, Berlin/New York: de Gruyter
- Bockrath, F. (2005): Ethik und Bildung im Sport? Moralerziehung zwischen pädagogischen Ansprüchen und Möglichkeiten, In: Laging, R. / Prohl, R. (Hrsg.), *Bewegungskompetenz als Bildungsdimension*, Reprint ausgewählter Beiträge aus den dvs-Bänden 104 und 120, Hamburg: Czwalina, S. 55–63
- Bockrath, F. (o. J.): Fairness-Erziehung im Sport – empirisch gesehen, Zugriff am 11. September 2010 unter http://www.sportphilosophie.de/fairness_erziehung.pdf
- Borden, I. (2001): *Skateboarding, Space and the City*, New York: Berg
- Braun, U. (2007): Vorwort, In: *Bayerische Sportjugend Unterfranken und Oberfranken: Das Leben ins Gleichgewicht bringen. Mit Hilfe – Sport im Strafvollzug*, Würzburg: Bayerische Sportjugend
- Breuer, C. / Michels, H. (Hrsg.) (2003): *Trendsport – Modelle, Orientierungen und Konsequenzen*, Aachen: Meyer & Meyer
- Brockhaus (1996): *Die Enzyklopädie*, o. O.
- Brunken, Christoph (2009): „Ablehnung und Aufnahme von Vereinen mit neuen Sportarten in den LandesSportBund Niedersachsen: Das Beispiel Jugger Sport“, In: Krüger, Arnd / Wedemeyer-Kowle, Bernd (Hrsg.): *Vergessen, verdrängt, abgelehnt – Zur Geschichte der Ausgrenzung im Sport*, Tagungsbericht der 10. Hoyaer Tagung zur Sportgeschichte vom 10. bis 12. Oktober 2008, Bd. 21, Berlin: LIT, S. 152-157
- Christian, P. (1963): Vom Wertbewusstsein im Tun, In: Buytendijk, F. / Christian, P. / Plügge, H. (Hrsg.), *Über die menschliche Bewegung als Einheit von Natur und Geist*, Schorndorf bei Stuttgart: Hofmann, S. 19–45
- Cohn, Ruth C. (1975): *Von der Psychoanalyse zur themenzentrierten Interaktion. Von der Behandlung einzelner zu einer Pädagogik für alle*. Stuttgart: Klett-Cotta
- Court, J./Gerhardt, V. (1992): Fairneß, In: Röthig, P.: *Sportwissenschaftliches Lexikon*, 6. Auflage, Schorndorf: Hofmann
- Deller, U. (1995): *Pädagogische Grundtheorien in Deutschland seit 1964 und ihre Bedeutung in der Theorie der Jugendarbeit*, Klinkhardt: Bad Heilbrunn
- Deutsche Sportjugend (2007): *Fachtagung – Sport im Jugendstrafvollzug*, o.O.: TAZ-Verlag
- Dräbing, R. (1984): *Ausbau und Veränderung des Heimsports in St. Ansgar 1980–83*, Unveröff. MS.
- Döbler, H. (1984): *Kleine Spiele*, Berlin: Sportberlag, S. 301
- Dörpinghaus, A. / Poenitsch, A. / Wigger, L. (2009): *Einführung in die Theorie der Bildung*, Darmstadt: WBG
- Eco, U. (1985): *Semiotik und Philosophie der Sprache*, München: Wilhelm Fink
- Egner, H. / Kleinhans, M. (2000): Trend- und Natursportarten – Ein Strukturierungsversuch. In: Escher, A. / Egner, H. / Kleinhans, M. (Hrsg.), *Trend- und Natursportarten in den Wissenschaften*, Hamburg: Czwalina, S. 55–68
- Farin, Klaus (2001): „Die mit den roten Schnürsenkeln ...“ Skinheads in der Presseberichterstattung, In: Farin, Klaus (Hrsg.): *Die Skins. Mythos und Realität*. Bad Tölz: Thomas Tilsner
- Farin, Klaus (2008): *Über die Jugend und andere Krankheiten. Essays und Reden 1994–2008*, Berlin: Archiv der Jugendkulturen
- Farin, Klaus (2011): *Jugendkulturen in Deutschland*, Reihe ZeitBilder, Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung
- Feldenkrais, M. (1978): *Bewußtheit durch Bewegung*. Frankfurt am Main: suhrkamp.
- Feser, H. (2000): *Der menschliche Lebenszyklus/ Entwicklung des Selbstkonzeptes und des Sozialverhaltens über elf Lebensabschnitte*, Schwabenheim: Peter Sabo Fachverlag
- Fontane, T. (o. J.): *Effi Briest*, Husum: Hamburger Lesehefte

- Foucault, Michel (1993): *About the Beginning of the Hermeneutics of the Self*, *Political Theory*, 21, 2, S. 198–227
- Franke, E. (1998): *Gerechtigkeit und Fair play – oder wie der Wettkampfsport zum Modell wird*, Zugriff am 11. September 2010 unter http://www.sportphilosophie.de/gerechtigkeit_und_fair_play.pdf
- Fuchs-Heinritz, W. / König, A. (2005): *Pierre Bourdieu. Eine Einführung*, Konstanz: UVK
- Funke-Wieneke, J. (2004): *Bewegungs- und Sportpädagogik. Wissenschaftstheoretische Grundlagen – zentrale Ansätze – entwicklungspädagogische Konzeption*, Baltmannsweiler: Schneider Verlag Hohengehren
- Funke, Jürgen (1988): *Ringen und Raufen*, In: *Sportpädagogik* 22 (4), S. 13–22
- Gugutzer, R. (2004): *Trendsport im Schnittfeld von Körper, Selbst und Gesellschaft*. In: *Sport und Gesellschaft – Sport and Society*, 1, S. 219–243
- Günther, A. (2010): *Neue Spiele entdecken: Juggern – ein Spiel für jeden*, In: *Turnen und Sport*, Januar 2010, Celle: Pohl, S. 4
- Hahn, Kurt Martin (1958): *Erziehung zur Verantwortung. Reden und Aufsätze*, Stuttgart: Klett
- Hahn, Mark (2009): *Jugger: Ein Ballspiel als Feldschlacht*, in: *WingTsun-Welt* 33, S. 102–105
- Happ, S. (1998): *Zweikämpfen mit Kontakt*, *sportpädagogik*, 22 (5), S. 13–23
- Happ, S. (2009): *Kämpfen*, In: Laging, R. (Hrsg.), *Inhalte und Themen des Bewegungs- und Sportunterrichts. Von Übungskatalogen zum Unterrichten in Bewegungsfeldern*, Baltmannsweiler: Schneider Verlag Hohengehren., S. 243–278
- Heckmair, Bernd / Michl, Werner (2008): *Erleben und Lernen*, 6.Auflage, München: Ernst Reinhardt
- Hentig, H. (1985): *Wie frei sind Freie Schulen?* Stuttgart: Klett-Cotta
- <http://www.sportjugend-unterfranken.de/seiten/faab/juso.htm> (12.1.2011)
- Hälbich, F. (2008): *Die Geschichte des Skateboardings*, Hamburg: Diplomica
- Janalik, H. (1992): *Lebenslange Körpererfahrungen durch Judo*, In: Treutlein, G. / Funke, J. / Sperle, N. (Hrsg.), *Körpererfahrung im Sport. Wahrnehmen – lernen – Gesundheit fördern*, Aachen: Meyer & Meyer, S. 107–131
- Janalik, H. (1998): *JuDo – Ein Weg zum rücksichtsvollen Umgang mit sich und anderen*, In: R. Zimmer (Hrsg.), *Handbuch für Kinder- und Jugendarbeit im Sport*, Aachen: Meyer & Meyer, S. 169–193
- Klafki, W. (2005): *Bewegungskompetenz als Bildungsdimension*, In Laging, R. / Prohl, R. (Hrsg.), *Bewegungskompetenz als Bildungsdimension*, Reprint ausgewählter Beiträge aus den dsv-Bänden 104 und 120, Hamburg: Czwalina, S. 15–25
- Klafki, W. (2007): *Neue Studien zur Bildungstheorie und Didaktik. Zeitgemäße Allgemeinbildung und kritisch-konstruktive Didaktik*, Weinheim: Beltz
- Kleinmann, A. (2005): *Teamfähigkeit – Sinnorientierungen im Sport. Praxis Ideen*, Schorndorf: Verlag Karl Hofmann
- Kluge, F. (2002): *Etymologisches Wörterbuch der deutschen Sprache. Kritisieren*, Berlin: de Gruyter, S. 540
- Kolb, M. / Botros, D. (2010): *»Freestyle« – Suche nach Nicht-Festgelegtheit und Ungewissheit*. In: Frei, P. / Körner, S. (Hrsg.), *Ungewissheit. Sportpädagogische Felder im Wandel*, Hamburg: Czwalina, S. 77–83
- Krüger, M. (2007): *Sportpädagogik. Ein Text- und Arbeitsbuch*, Wiebelsheim: Limpert.
- Kurz, D. (2004): *Von der Vielfalt sportlichen Sinns zu den pädagogischen Perspektiven im Schulsport*, In: Neumann, P. / Balz, E. (Hrsg.), *Mehrperspektivischer Sportunterricht. Orientierungen und Beispiele*, Schorndorf: Hofmann, S. 57–70
- Kurz, D. (2008): *Von der Vielfalt sportlichen Sinns zu den pädagogischen Perspektiven im Schulsport*. In: Kuhlmann, D. / Balz, E. (Hrsg.), *Sportpädagogik. Ein Arbeitstextbuch*, Hamburg: Czwalina, S. 162–172

- Künsting, W. (1990): Spiel und Wissenschaft. Versuch einer Synthese naturwissenschaftlicher und geisteswissenschaftlicher Anschauungen zur Funktion des Spiels, Sankt Augustin: Academia Verlag Richarz
- Köckenberger, Helmut (1996): Bewegungsräume, Dortmund: borgmann publishing
- Lamprecht, M. / Murer, K. / Stamm, H. (2003): Die Genese von Trendsportarten – zur Wirkung von Institutionalisierungs- und Kommerzialisierungsprozessen, In: Breuer, C. / Michels, H. (Hrsg.), Trendsport. Modelle, Orientierungen und Konsequenzen, Aachen: Meyer & Meyer, S. 33–51
- Lamprecht, M. / Stamm, H. (1998): Vom avantgardistischen Lebensstil zur Massenfreizeit. Eine Analyse der Entwicklungsmuster von Trendsportarten, Sportwissenschaft, 28, S. 370–387
- Lamprecht, M. / Stamm, H. (2002): Sport zwischen Kultur, Kult und Kommerz, Zürich: Seismo
- Lange, H. (2007): Trendsport für die Schule – Ein bewegungspädagogischer Zugang, In: Lange, H. (Hrsg.), Trendsport für die Schule, Wiebelsheim: Limpert, S. 6–32
- Lange, H. / Sinning, S. (2007): Kämpfen, Ringen und Raufen im Sportunterricht, Wiebelsheim: Limpert
- Leffler, T. (2010): Zum Verhältnis von Kampfkunst und Kampfsport, In: Lange, H. / Leffler, T. (Hrsg.), Kämpfen-lernen als Gelegenheit zur Gewaltprävention?! Interdisziplinäre Analysen zu den Problemen der Gewaltthematik und den präventiven Möglichkeiten des „Kämpfen-lernens“, Baltmannsweiler: Schneider Verlag Hohengehren, S. 171–191
- Liedtke, M. (1968): Johann Heinrich Pestalozzi. In Selbstzeugnissen und Bilddokumenten, Reinbek bei Hamburg: Rowohlt
- Linke, A. / Nussbaumer, M. / Portmann, P.R. (2004): Studienbuch Linguistik, Tübingen: Niemeyer
- Loret, A. (1995): Génération glisse. Dans l'eau, l'air, la neige ... la révolution du sport des »années fun«, Paris: Édition Autrement
- Marlovits, A. (2001): Snowboarding – Zur Psychologie einer Sportart und heraldischen Funktion seiner Gerätschaft. In: Sportwissenschaft, 31, S. 425–436
- Meinberg, E. (2010): Fairness – eine zentrale moralische Dimension sportlichen Leistungshandelns, In: Lange, H. / Nordmann, L. (Hrsg.), Spitzensport. Training – Ethik – Trainerbildung, Göttingen: Cuvillier, S. 159–169
- Meutgens, R. (2010): Vom Betrug zum Selbstbetrug – von der Kontrolle zur Selbstkontrolle. Die Schizophrenie der Parallelwelt Doping am Beispiel Radsport, In: Lange, H. / Nordmann, L. (Hrsg.), Spitzensport. Training – Ethik – Trainerbildung, Göttingen: Cuvillier, S. 175–187
- Miethling, W.-D. / Krieger, C. (2004): Schüler im Sportunterricht. Die Rekonstruktion relevanter Themen und Situationen des Sportunterrichts aus Schülersicht (RETHESIS), Schorndorf: Hofmann
- Mietzel, G. (2002): Wege in die Entwicklungspsychologie. Weinheim: Beltz PVU
- Münder, J. et al. (2006): Frankfurter Kommentar zum SGB VIII: Kinder- und Jugendhilfe, 5. Auflage, Weinheim/München: Juventa
- Nagel, V. (1998): Inline-Skating vernetzen – Ein Beispiel sportwissenschaftlicher Projektarbeit im „Trendsport“. In: Nagel, V. (Hrsg.), Inline-Skating. Neue Bewegungskultur sportwissenschaftlich analysiert, Hamburg: Czwalina, S. 7–20
- Nunner-Winkler, G. (2006): Freiwillige Selbstbindung aus Einsicht – ein moderner Modus moralischer Motivation, In: Klemme, H. / Kühn, M. / Schönecker, D. (Hrsg.), Moralische Motivation. Kant und die Alternativen, Hamburg: Meiner, S. 165–193
- Nuschke, L. / Becker, Ch. (Hrsg.) (2008): Vom Strand zum Green. Eine sportökonomische Analyse ausgewählter Trend- und Exklusivsportarten, Göttingen: Sierke
- Opp, G. (Hrsg.) (2003): Arbeitsbuch Schulische Erziehungshilfe, Bad Heilbrunn: Klinkhardt
- Plessner, H. (1975): Die Stufen des Organischen und der Mensch. Einleitung in die philosophische Anthropologie, Berlin: de Gruyter.
- Pratchett, T. (2006): Kleine freie Männer. Ein Märchen von der Scheibenwelt, München: Goldmann
- Prohl, R. (2009): Erziehung mit dem Ziel der Bildung: Der Doppelauftrag des Sportunterrichts, In: Lange, H. / Sinning, S. (Hrsg.), Handbuch Sportdidaktik, Balingen: Spitta, S. 40–54

- Prohl, R. (2010): Grundriss der Sportpädagogik, Wiebelsheim: Limpert
- Prohl, R. & Krick, F. (2005): Lehrplan und Lehrplanentwicklung – Programmatische Grundlagen des Schulsports, In: Brettschneider, W.-D. / Becker, J. (Hrsg.), DSB-SPRINT-Studie. Eine Untersuchung zur Situation des Schulsports in Deutschland, Aachen: Meyer & Meyer, S. 19–53
- Raithel, J., Dollinger, B. & Hörmann, G. (2008): Einführung Pädagogik. Begriffe – Strömungen – Klassiker – Fachrichtungen, Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Redlin, M. (2006): Selbstbehauptungstraining für männliche Jugendliche, In: Dräbing: Kinder brauchen Bewegung – Bewegung in der Jugendhilfe, Aachen: Meyer & Meyer Verlag, S. 262–289
- Riederle, J. (2002): Kein Weichei sein, kein Rambo werden. Selbstbehauptungstraining mit Jungen, In: Sturzenhecker, B. / Winter, R.: Praxis der Jungenarbeit. Modelle, Methoden und Erfahrungen aus pädagogischen Arbeitsfeldern, Weinheim: Juventa, S. 195–206
- Rinehart, R. E (2000): Emerging Arriving Sport: Alternatives to Formal Sports. In: Coakley, J. / Dunning, E. (Hrsg.), Handbook of Sport Studies, London: Sage, S. 504–519
- Rosenkranz, H. (2001): Von der Familie zur Gruppe zum Team, Paderborn: Junfermann
- Runkel, G. (2005): Allgemeine Soziologie, München: Oldenbourg.
- Rösner, D. (1998): Strafe/Sühne, In: Gruppe / Mieth (Hrsg.): Lexikon der Ethik im Sport, Schorndorf: Hofmann, S. 538 ff.
- Schildmacher, A. (1998): Trends und Moden im Jugendsport. In: Schwier, J. (Hrsg.), Jugend – Sport – Kultur, Hamburg: Czwalina, S. 63–76
- Schleißheimer, Sandra (2009): Sport und Kreativität. Sport und Kreativität. Jugger – Potentiale einer neuen Methode in der Sozialen Arbeit mit jungen Menschen, Dipl. Arbeit (unveröff.), Bamberg: Universität Bamberg
- Schluß, H. (2007): Wertebildung oder Werteerziehung? Wie lernen und lehren wir Werte in einer pluralen Gesellschaft? Vortrag von Dr. Henning Schluß (Allgemeine Erziehungswissenschaft Humboldt-Universität zu Berlin) am 15. September 2007 im RPI-Loccum gehalten, Zugriff am 11. September 2010 unter <http://www.rpi-loccum.de/download/schluss.pdf>
- Schwier, J. (1998): „Do the right things“ – Trends im Feld des Sports, dvs-Informationen, 2, S. 7–13
- Schwier, J. (2000): Sport als populäre Kultur. Sport, Medien und Cultural Studies, Hamburg: Czwalina
- Schwier, J. (2003): Trendsportarten und ihre mediale Inszenierung. In: Schmidt, W. / Hartmann-Tews, I. / Brettschneider, W.-D. (Hrsg.), Erster Deutscher Kinder- und Jugendsportbericht, Schorndorf: Hofmann, S. 189–209
- Schwier, J. (2003): Was ist Trendsport? In: Breuer, C. / Michels, H. (Hrsg.), Trendsport. Modelle, Orientierungen und Konsequenzen, Aachen: Meyer & Meyer, S. 18–33
- Schwier, J. (2006): Repräsentationen des Trendsports. Jugendliche Bewegungskulturen, Medien und Marketing. In: Gugutzer, R. (Hrsg.), body turn. Perspektiven der Soziologie des Körpers und des Sports, Bielefeld: Transcript, S. 321–340
- Schwier, J. (2008): Inszenierungen widerspenstiger Körperlichkeit. Zur Selbstmediatisierung jugendlicher Sportszenen. In: Zeitschrift für Soziologie der Erziehung und Sozialisation, 28, S. 271–282
- Schwier, J. / Danisch, M. (2010): Im Rausch des Parkour. Jugendliche Körper und alternative Sportpraktiken. In: Niekrenz, Y. / Ganguin, S. (Hrsg.), Jugend und Rausch, München: Juventa, S. 123–132
- Schwier, J. / Dillmann, D. (2010): eSportpark. Jugendliche als Produzenten und Nutzer von Lernmaterialien zum Trendsport. In: Danisch, M. / Schwier, J. (Hrsg.), Sportwissenschaft 2.0. Sport vermitteln im Social Web? Köln: Sportverlag Strauß, S. 89–101
- Song, S.-R. (2001): Empathie und Gewalt. Studie zur Bedeutung von Empathiefähigkeit zur Gewaltprävention, Berlin: Logos-Verlag
- Staatsministerium für Unterricht und Kultus (2008): Werte machen stark. Praxishandbuch zur Werteerziehung, Zugriff am 11. September 2010 unter <http://www.verwaltung.bayern.de/Anlage3537335/Wertemachenstark.pdf>

- Stern, M. (2010): Stil-Kulturen. Performative Konstellationen von Technik, Spiel und Risiko in neuen Sportpraktiken, Bielefeld: Transcript
- Telschow, S. (2000): Informelle Sportengagements Jugendlicher, Köln: Strauß
- Tilgner, E. (2001): Robbie Naish: Kitesurfen ist wie ein Kindertraum.
<http://www.faz.net/s/Rub9F27A221597D4C39A82856B0FE79F051/Doc~EED30251E5D5B4D3EB5095EE60161A958~ATpl~Ecommon~Scontent.html> (15.07.2010)
- Timmermann, T. (2008): Portfolioanalyse Red Bull – Trendsportarten aus Sponsorsicht. In: Nuschke, L. & Becker, C. (Hrsg.), Vom Strand zum Green. Eine sportökonomische Analyse ausgewählter Trend- und Exklusivsportarten, Göttingen: Sierke, S. 129–138
- Trebels, A.H. (1990): Bewegungsgefühl: Der Zusammenhang von Spüren und Bewirken, In: sportpädagogik, 14 (4), S. 12–19
- Trebels, A.H. (1992): Das dialogische Bewegungskonzept – eine pädagogische Auslegung von Bewegung, In: sportunterricht, 41 (1), S. 20–29
- Trebels, A.H. (2007): Sich-Bewegen lernen – Bezugspunkte für eine pädagogische Theorie des Sich-Bewegens, In: Laging, R. (Hrsg.), Neues Taschenbuch des Sportunterrichts, Baltmannsweiler: Schneider-Verlag Hohengehren, S. 14–36
- Tröhler, D. (2008): Johann Heinrich Pestalozzi, Bern: Haupt
- Tuckermann, Anja / Becker, Nikolaus (1999): Horror oder Heimat? Jugendliche in Berlin-Hellersdorf, Bad Tölz / Berlin: Thomas Tilsner/Archiv der Jugendkulturen
<http://www.jugendszenen.com>
- van Lück, Magnus (2010): Jugger im Rahmen von Schulsozialarbeit. Eine Methode erlebnis- und sportpädagogischer Angebote zur Förderung der basalen sozialen Kompetenz bei Schüler/innen. Diplomarbeit zur Diplomprüfung an der Fachhochschule Münster, Fachbereich Sozialwesen, unveröffentlicht
- Volger, B. (1990): Lehren von Bewegungen, Ahrensburg bei Hamburg: Czwalina
- Volkamer, M. (2005): Ironie als Bildungskategorie, In: Laging, R. / Prohl, R. (Hrsg.), Bewegungskompetenz als Bildungsdimension. Reprint ausgewählter Beiträge aus den dvs-Bänden 104 und 120, Hamburg: Czwalina, S. 63–67
- Wallmen, V. (2007): Bericht des Sportstudenten Volker Wallmen, In: Bayerische Sportjugend Unterfranken und Oberfranken: Das Leben ins Gleichgewicht bringen mit Hilfe – Sport im Strafvollzug, Würzburg: Bayerische Sportjugend
- Wenzel, S. (2001): Streetball. Ein jugendkulturelles Phänomen aus sozialwissenschaftlicher Perspektive, Opladen: Leske & Budrich
- Wheaton, B. (2000): „Just Do It“: Consumption, Commitment, and Identity in the Windsurfing Subculture. In: Sociology of Sport Journal, 17, S. 254–274
- Wheaton, B. & Beal, B. (2003): „Keeping it Real“: Subcultural Media and the Discourses of Authenticity in Alternative Sport. In: International Review for the Sociology of Sport, 38, S. 155–176
- Wickenhäuser, Ruben Philipp (2006): Juggern statt Prügeln. Der Trendsport, Mülheim an der Ruhr: Verlag an der Ruhr
- Wickenhäuser, Ruben Philipp (2007): Jugger – was ist das? in: Holtz, Karl / Rötzer, Hans Gerd (Hrsg.): Das Buchner Lesebuch 8, Bamberg: C. C. Buchner S. 54-60
- Wickenhäuser, Ruben Philipp (2008): Jugger. A post-apocalyptic sport for all occasions, Morrisville: lulu
- Wickenhäuser, Ruben Philipp (2010): Jugger. Der Sport aus der Endzeit, Berlin: Archiv der Jugendkulturen.
- Wickenhäuser, Ruben Philipp (2014): Jugger – Das Praxisbuch. Grundlagen, Technik, Teambuilding, Braunschweig: Zauberpfeil
- Zuffellato, Andrea / Kreszmeier, Astrid Habiba (2007): Lexikon Erlebnispädagogik, Augsburg: ZIEL – Zentrum für interdisziplinäres erfahrungsorientiertes Lernen