

Gliederung

1. Einleitung und Zielstellung	Seite 3
2. <i>Erstes Kernziel:</i> Die Wirkung von Jugger auf Kinder und Jugendliche	Seite 6
<hr/>	
2.1 Vorstellung des Trendsport Jugger	Seite 6
2.1.1 Einmal mittendrin...	Seite 6
2.1.2 Kurzvorstellung Jugger	Seite 10
3.2 Kinder und ihre Bedürfnisse	Seite 16
3.2.1 Das Kind - ein Wunder das sich selbst erschafft	Seite 16
3.2.2 Naturegegebene Bedürfnisse des Kindes	Seite 20
3.2.3 Einflüsse der Gesellschaft auf die Bedürfnisse des Kindes	Seite 23
3.2.4 Einflüsse der Schule auf die Bedürfnisse des Kindes	Seite 26
2.3 Praxisbeispiele: Jugger in Kinder- und Jugendarbeit	Seite 29
2.3.1 Beispiele aus der Recherche	Seite 29
2.3.2 Beispiele aus den selbst durchgeführten Interviews	Seite 34
2.4 Fazit: Wirkung und Potenzial von Jugger	Seite 43
2.4.1 Aussagen von anderen	Seite 43
2.4.2 Eigenes Fazit aus der Recherche und den Interviews	Seite 46
2.4.3 Jugger befriedigt die dem Kind innewohnenden Bedürfnisse	Seite 47
2.4.4 Zusammenfassung der pädagogischen Kernaspekte	Seite 49
2.4.5 Jugger in der Schule – eine neue pädagogische Chance!	Seite 50

3. Zweites Kernziel:	
Integration von Jugger in der Schule	Seite 51
<hr/>	
3.1 Ein Blick in das Schulgesetz und den Lehrplan	Seite 51
3.2 Gemeinsamkeiten aller Organisationsformen	Seite 53
3.3 Arbeitsgemeinschaft (AG)	Seite 56
3.4 Ganztagesangebot (GTA)	Seite 57
3.5 Projektwoche	Seite 58
3.6 Sportunterricht	Seite 59
3.7 Gruppenarbeit	Seite 60
3.8 Fächer -und themenübergreifende Projekte	Seite 61
4. Abschlussworte	Seite 62
5. Anhang	Seite 63
5.1 Spielgeräte	Seite 63
5.2 Spielregeln	Seite 67
5.3 Ein Sport entsteht aus einem Endzeitfilm – Die Historie	Seite 71
5.4 Warum „Jugger“, „Pompfe“ und ein Hundeschädel?	Seite 74
5.5 Weitere Interviews	Seite 76
5.6 Selbstständigkeitserklärung	Seite 82
5.7 Literaturverzeichnis	Seite 83

1. Einleitung und Zielstellung

Die vorliegende Arbeit befasst sich mit der neuen Trendsportart „Jugger“ und ihrem Potential für den Einsatz in der Schule. Jugger ist bis heute ein meist noch unbekannter Sport, welcher sich zunehmend informell in einzelnen Städten etabliert.

Aus den bisherigen Erfahrungen ist bekannt, dass Jugger zum einen sehr zum Mitmachen und Bewegen motiviert und zum anderen von sich aus stark pädagogisch und sozialisierend wirken kann. Daher wurde und wird die Sportart schon von Vordenkern und Jugger-Begeisterten vereinzelt für Kinder- und Jugendgruppen, aber auch für Erwachsene als Arbeitsmittel in verschiedenen Kontexten eingesetzt.

Bis zum heutigen Tag existiert nur sehr wenig Literatur zu Jugger. Mit einer Hand voll Fachbüchern von dem Autor Phillip Ruben Wickenhäuser, sowie einer unbestimmbaren Anzahl verstreut vorliegender kleinerer Werke von Jugger-Begeisterten, ist das Maß der Quellen bisher sehr übersichtlich. In Bezug auf einen möglichen Einsatz in der Schule finden sich hierbei nur vereinzelt Aussagen. Einen zusammenfassenden Überblick zum Thema „Jugger in der Schule“ gibt es bisher noch nicht. Die vorliegende Arbeit soll einen Beitrag dazu leisten, diese Lücke zu schließen.

Der Schule als gesellschaftlichem Erziehungsträger wird neben der Wissensvermittlung die Aufgabe gestellt, Kompetenzen der Kinder und Jugendlichen in verschiedensten Bereichen zu entwickeln und zu fördern. Insbesondere der Sozialkompetenz kommt hier eine hohe Bedeutung zu. Ebenso soll die Kompetenz zu einer gesunden Lebensweise erworben und durch den Sportunterricht zu einem lebenslangen Bewegen motiviert werden. Daher richtet sich im Kontext von Jugger der Fokus der vorliegenden Arbeit auf die Sozialkompetenz und das Motivieren zum Bewegen.

Der einfacheren Lesart wegen wird folgend auf die verschiedenen Gender-Formulierungen verzichtet. Trotz dieser Wahl der Formulierung sind alle Geschlechter mit einbezogen.

Kernziele der Arbeit

Aus der Fragestellung „Jugger in der Schule – eine neue pädagogische Chance?“ leiten sich zwei Kernziele der Arbeit ab. Zum einen gilt es zu untersuchen, welche Wirkung Jugger auf Kinder und Jugendliche hat, und zum anderen, wie Jugger in der Schule integriert werden kann.

Erstes Kernziel: Die Wirkung von Jugger auf Kinder und Jugendliche

Erste wissenschaftliche Fragestellung:

Welche Wirkung hat Jugger auf Kinder und Jugendliche und welchen Beitrag zu ihrer Kompetenzentwicklung kann Jugger leisten?

Erste Arbeitshypothese:

Die Ausübung der Sportart Jugger motiviert Kinder und Jugendliche sehr zum Mitmachen und Bewegen, und wirkt sich gleichzeitig sehr positiv auf ihr Sozialverhalten und Selbstkonzept aus.

Methodisches Vorgehen:

Um die Wirkung von Jugger auf Kinder und Jugendliche zu untersuchen, muss zu allererst die Sportart Jugger, sowie das Wesen des Kindes und dessen Einflussfaktoren verstanden werden. Anschließend muss mit Praxisbeispielen die Wirkung von Jugger auf Kinder und Jugendliche untersucht und belegt werden, um abschließend in einem Fazit die erste Arbeitshypothese beantworten zu können.

Genauere Gliederung des ersten Abschnitts:

Da Jugger für viele meist eine völlig andersartige und unbekanntere Trendsportart mit vielen Besonderheiten ist, wird diese zunächst ausführlich vorgestellt. Für einen erfrischenden Einstieg und ein erstes Verständnis sorgt hierbei die Schilderung eines Spiels aus der Ich-Perspektive (S.6). Danach wird Jugger in einer Kurzzvorstellung skizziert (S.10), sowie im Anhang detailliert die Spielgeräte (S.63) und Spielregeln (S.67) aufgezeigt. Da Jugger eine sehr untypische Entstehungsgeschichte aufweist und diese für die Integration in der Schule auch interessant sein kann, wird ebenso im Anhang die historische Entwicklung (S.71) dargelegt und die Frage nach der Herkunft des Worts „Jugger“, sowie die Frage, warum mit einem Hundeschädel gespielt wird, beantwortet (S.74).

Im zweiten Teil des ersten Abschnittes wird sich der Frage gewidmet, was ein Kind in seiner Essenz überhaupt ist (S.16), was es für Bedürfnisse hat (S.20) und welche Einflussfaktoren auf das Kind im Allgemeinen von der Gesellschaft (S.23) sowie von der Schule (S.26) ausgehen, bis es zu einem Jugendlichen heranreift.

Anschließend wird sich im dritten Teil des ersten Abschnitts der Praxis zugewandt. Hierbei fördern eine Recherchearbeit (S.29), sowie selbst durchgeführte Interviews (S.34) Erfahrungen aus der Praxis der Kinder- und Jugendarbeit mit Jugger zu Tage.

Im vierten Teil des ersten Abschnitts wird mit Aussagen von anderen (S.43) und einem eigenen Fazit (S.46) die erste Arbeitshypothese beantwortet (S.50).

Zweites Kernziel: Integration von Jugger in der Schule

Zweite wissenschaftliche Fragestellung:

In welchen Organisationsformen kann Jugger in der Schule integriert werden?

Zweite Arbeitshypothese:

Jugger kann, unter Berücksichtigung spezifischer Umstände, in allen an der Schule verfügbaren Organisationsformen von AG, GTA, Projektwoche und Gruppenarbeit bis hin zu fächer- und themenübergreifenden Projekten und im Sportunterricht in der Schule integriert und Schülern angeboten werden.

Methodisches Vorgehen:

Es gilt zu untersuchen, in wie weit die Merkmale und die Wirkung von Jugger (siehe Kernziel eins) zu den im Schulgesetz und dem Lehrplan formulierten Zielen der Schule passen. Anschließend gilt es, einzelne Organisationsformen auf ihre Zweckmäßigkeit hin zu untersuchen, Besonderheiten herauszustellen und Umstände zu formulieren, unter denen eine Umsetzung möglich erscheint. Hierbei werden die Erfahrungen verschiedener Menschen, welche durch die Recherchearbeit und die Interviews zu Tage kamen, berücksichtigt.

Genauere Gliederung des zweiten Abschnitts:

Am Beispiel des Land Sachsen werden das Schulgesetz und der Lehrplan nach Möglichkeiten der Integrierbarkeit von Jugger in der Schule untersucht (S.51). Anschließend werden die Gemeinsamkeiten aller Organisationsformen (S.53) und danach diese einzeln (S.56 ff) betrachtet sowie auf Besonderheiten bei der Umsetzung eingegangen.

2. Erstes Kernziel: Die Wirkung von Jugger auf Kinder und Jugendliche

2.1 Vorstellung des Trendsport Jugger

In diesem ersten Abschnitt soll der Trendsport Jugger vorgestellt werden. Dabei ist es wichtig, zu verstehen, was Jugger so besonders macht und warum es einen unvergleichlichen Spagat zwischen Motivation und Sozialisierung schaffen kann.

Nach einer einleitenden Schilderung eines Spiels aus der Sicht eines Spielers folgt eine Kurzvorstellung zu Jugger. Für den Leser, dem Jugger völlig unbekannt ist, befindet sich im Anhang eine Beschreibung der Spielgeräte und Spielregeln, sowie ein Überblick über die interessante Entstehungsgeschichte und den Namensgebungen im Jugger.

2.1.1 Einmal mittendrin...

„Juhu...es kann losgehen. Die ungehemmte Neugierde verwandelt sich in Respekt vor dem, was gleich kommt. Ich stehe auf dem saftig grünen Gras an der Startlinie. Mir gegenüber warten in vierzig Meter Entfernung fünf Spieler, welche bereit sind, alles zu geben und uns gleich entgegen zu stürmen. Der Läufer in der Mitte schaut mich an und fragt: Rechts bereit? Ich nicke und der Spieler links von mir sagt „Ja“. Auch von den zwei Spielern links vom Läufer folgt ein bestätigendes „Ja“. Der Läufer hebt die Hand. Und dann geht es los. Seitlich an der Mittellinie steht der Spielleiter. Laut ruft er „Drei, zwei, eins – JUGGER!“ *(Die Bilder sind aus mehreren Spielen zusammengeschnitten)*



Während die Trommelschläge vom Trommler einsetzen stürme ich mit meinem Stab in Richtung Mittellinie vor und bin immer darauf bedacht, nicht aus der Linienformation meines Teams auszubrechen. Im Augenwinkel sehe ich den Spieler ganz links von mir, wie er bedrohlich eine Kette um sich schwingt, während er mit uns zur Mittellinie vorstürmt. Noch bedrohlicher aber ist die Kette des gegnerischen Kettenspielers, denn die soll uns ja irgendwo am Körper treffen. Glücklicherweise hat der aber erst einmal nix mit mir zu tun, da mein gegnerischer Duellpartner an der Mittellinie mit Schild und

Kurzpompe bewaffnet nun vor mir steht. Nach ein paar ersten Schlagversuchen meinerseits, welche er wunderbar mit seinem Schild abwehren kann, denke ich, dass er defensiv vorgeht. Doch während ich den Gedanken noch denke, schnellt er nach vorne, prescht mir seine Kurzpompe entgegen und berührt mich am Oberarm.



Tja – das heißt dann wohl Duell verloren. Ich knie mich auf das rechte Knie ab, nehme eine Hand hinter den Rücken und beginne mit meinen Fingern für jeden gut sichtbar die fünf Trommelschläge, die ich aussetzen muss, zu zählen.

Das Aussetzen hat auch etwas Gutes. Es ist ein Moment des Durchatmens, indem sich Schnelligkeit des Spiels entschleunigt und man sich wieder auf dem „Spielfeld“ neu orientieren kann. „Hat es unser Läufer geschafft den Jugg zu erobern? Welche Mannschaft ist gerade in der Überzahl? Wo sind die gegnerischen Spieler, welche mir gleich beim Aufstehen in die Quere kommen könnten?“ Doch so viel Zeit bleibt dann doch nicht. Keine acht Sekunden sind vergangen und ich öffne beim fünften Trommelschlag meinen fünften Finger zur vollen Hand. Nun weiß jeder, dass ich jeden Moment wieder aufstehen kann und mitspielen werde. Während ich hochkomme und meine Pompe fest mit beiden Händen zu umklammern versuche,



denn nur dann zählt ein Schlag im Duell, rufe ich laut „bin wieder drin“. Von meiner Mannschaft knien drei ab. Einer davon ist unser Läufer.

Mein Blick eilt zum gegnerischen Läufer. Hat er den Jugg? Ich sehe wie er zu unserem Mal vordringt. Und wie er etwas in seiner Hand hält, was seinen schnellen Bewegungen folgt. Ja! Er hat den Jugg! Nun muss ich schnell handeln. Nur noch wenige Momente, und er wäre am Mal. Doch gleich dahinter, mein insgeheimer Albtraum, der Kettenspieler der anderen Mannschaft. Wenn das Spiel nicht gleich zu Ende sein soll, so muss ich jetzt schnell handeln. Irgendwas – aber nicht hier rumstehen. Mutig renne ich auf unser Mal zu. Der gegnerische Läufer sieht mich und geht in die sprintende Offensive. In einem Hechtsprung wirft er sich streckend nach vorne zu unserem Mal. Dann erwische ich ihn. Ist das Spiel nun zu Ende? Ich muss mich orientieren. Wo ist der Jugg? Er liegt neben dem Mal! Der gegnerische Läufer muss ihn etwas daneben gesteckt haben, sodass er nicht ganz in dem Mal liegen blieb und zur Seite gekullert ist. Also doch noch nicht vorbei!



Während der Läufer sich hinkniet und mit seiner Hand auf dem Rücken die fünf Trommelschläge zu zählen beginnt, lege ich meine Pompfe auf seinen Rücken ab, um ihn zu „pinnen“. Solange ich ihn mit meiner Pompfe berühre, darf er nicht aufstehen, auch dann nicht, wenn seine fünf Trommelschläge abgezählt sind. Ziel des Pinnens ist es einen gegnerischen Spieler an Ort und Stelle fest zu halten. Gerade bei einem Läufer, der nur noch eine Armbewegung braucht, um den Jugg in das Ziel zu stecken, ist das sinnvoll. Doch ich merke - es war eine Fehlentscheidung. Plötzlich und mit einer ungeahnten Schnelligkeit steht der gegnerische Kettenspieler vor mir und entlässt den an der Kette befestigten Ball mit seiner ausgestreckten Hand in meine Richtung.

Alles hier wird nur in Sekundenbruchteilen bemessen. Mist! Getroffen! Von der Kette getroffen zu werden bedeutet, als einzige Ausnahme von allen Spielgeräten, acht Trommelschläge aussetzen zu müssen. Während ich abknie und laut „ab“ rufe, versuche ich wieder an Orientierung zu gewinnen. Auf einmal kommt es hinter mir zu Duellen. Spieler aus meiner und aus der gegnerischen Mannschaft haben inzwischen den Ort des Geschehens erreicht. Einer meiner Mitspieler pinnt den Läufer, während ein anderer sich dem wild kreisenden Ball des gegnerischen Kettenspielers gegenüber sieht. Als dieser den Ball aus seiner Flugbahn entlässt, fliegt er direkt auf unseren Stab-Spieler zu. Da dieser sehr gut mit Ketten umgehen kann, wehrt er den Angriff ab. Der vorne an der Kette befestigte Ball trifft nur seinen Stab. Mit einer schwindelerregend schnellen Drehung um die eigene Körperachse holt der gegnerische Kettenspieler seine



Kette wieder ein und setzt zu einem zweiten Angriff an. Unser Stab-Spieler aber ist schon zu nah und trifft den Kettenspieler am Knie, bevor der Ball der Kette ihn berührt. Damals wäre das noch ein Doppel gewesen, doch nach den neuen Regeln müsste es für ein Doppel zeitgleich sein. Also ist unser Stabspieler noch drin. Doch plötzlich höre ich hinter mir ein lautes „JUGGER“. Das Spektakel mit der Kette hatte für mich als Neuling die volle Aufmerksamkeit an sich gezogen, sodass ich gar nicht mitbekommen habe, dass hinter meinem Rücken noch zwei gegnerische Spieler durchgebrochen waren und das Spiel nun zusammen mit ihrem Läufer für sich entschieden.

Nun denn. War ja ne spannende Runde! Da ist das Gewinnen oder Verlieren gar nicht mehr so wichtig, denn die Spiele gehen nur kurz und man kann sich gleich im nächsten Spiel wieder neu versuchen. Action, Spaß und coole Duelle... das ist Juggo!

Jetzt gehen alle wieder auf ihre Seite und es folgt eine kurze Teambesprechung. Unser Teamchef erklärt, was er gesehen hat, z.B. wo wir eine Chance verspielt haben oder das nächste Mal aufpassen sollten. Dann besprechen wir fünf noch „heimlich“, dass beim nächsten Anlauf unser Kettenspieler von Position eins auf Position drei kreuzt und die drei dementsprechend auf die eins. Die anderen Spieler laufen passend dazu langsam an, sodass das Täuschungs-Manöver vor ihnen ausgeführt werden kann. Also los... es bleibt spannend...“

2.1.2 Kurzvorstellung Jugger

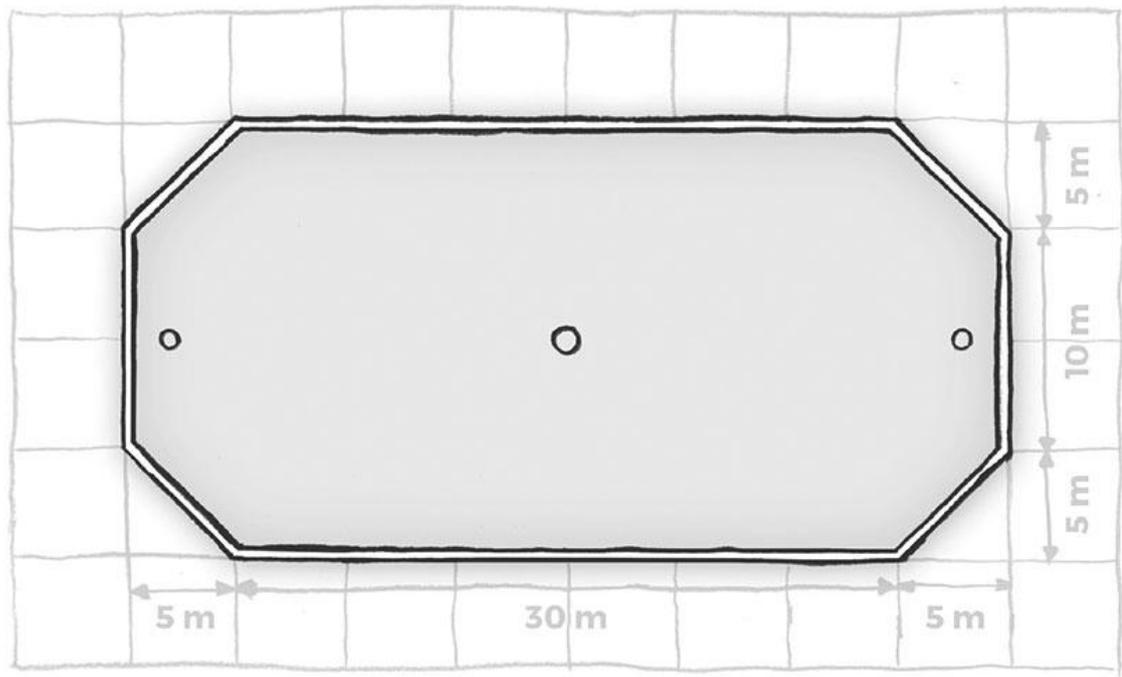


- 2 Teams: jeweils 1 Läufer und 4 Spieler mit stark gepolsterten Spielgeräten.
- Beide Teams rennen aus 40 Meter Entfernung aufeinander zu und stoppen kurz vor der Mitte ab
- Es folgen taktische Duelle, Spielgerät gegen Spielgerät, Läufer gegen Läufer.
- Wer von einem Spielgerät getroffen wurde, setzt für 5 Trommelschläge zu je 1,5 Sekunden mit hinknien aus. (Bei Treffer durch Kette 8 Trommelschläge)
- Ziel des Spiels ist es, dass der eigene Läufer es schafft, den zu Beginn auf der Mittellinie liegenden „Jugg“ (/Rugbyball) in das gegnerische Mal zu legen.
- Hierbei muss ihn das gesamte Team unterstützen und intensiv beschützen.



Es sei an dieser Stelle darauf hingewiesen, dass ein Video auf Youtube das Verständnis wesentlich unterstützen wird. Suchwörter für Youtube: „Linus Jugger“; „Jugger Spiegel TV“; „a Game of Jugger“; „Jugger in Slowmotion“; „DM Finale“, oder der Kanal: „Juggerliga“.

Ein tolles Video im RTL- Archiv: <http://archiv.rtlregional.de/player.php?id=12146>



An einem Spielfeld von vierzig Meter Länge stehen an den beiden 10m-Seiten jeweils fünf Spieler. Nach dem Startsignal „Drei, Zwei Eins – Jigger!“ rennen die Mannschaften aufeinander los und stoppen kurz vor der Mittellinie ab. Im Hintergrund beginnt die Trommel oder ähnliches im Rhythmus von eineinhalb Sekunden zu schlagen, was dem Spiel die Zeit verleiht.



Vier Spieler je Mannschaft tragen ein stark gepolstertes Spielgerät mit sich, welches auf den ersten Blick für manche wie eine mittelalterliche Waffe aussieht. Es kommt an der Mittellinie zu Duellen. Wenn ein Spieler von einem Spielgerät getroffen wurde, und sei es auch nur eine kleinste Berührung, so muss er an Ort und Stelle niederknien und mit einer Hand auf dem Rücken für alle gut sichtbar fünf Trommelschläge (acht bei Treffer durch die Ketten) abzählen, bevor er wieder aufstehen und mitspielen darf.



Der fünfte Spieler je Mannschaft ist der Läufer, auch Quick genannt. Sein Ziel ist es, den mittig auf der Mittellinie liegenden Spielball, den sogenannten „Jugg“ (/Rugbyball), zu fassen zu bekommen und an den gegnerischen Mitspielern vorbei zum gegnerischen Mal vorzudringen. Dieses ähnelt im Aussehen einem Miniatur-Vulkan. Schafft er es, den Jugg fest in das gegnerische Mal zu stecken, so ist das Spiel beendet.

Die Läufer dürfen miteinander ringen. Auch sie können von Spielgeräten getroffen werden und müssen ebenso wie alle anderen die Trommelschläge zählen und aussetzen.

Alles steht und fällt also mit dem eigenen Läufer. Daher ist es für die vier Spieler mit Spielgeräten nicht nur wichtig, das eigene „Überleben“ zu sichern, indem Duelle gewonnen werden, sondern auch taktisch mit den eigenen Mitspielern zusammen zu arbeiten, zu kommunizieren und sich notfalls auch „zu opfern“, um den Läufer zu beschützen. Das gesamte Team wirkt dem Ziel entgegen, dass der Läufer den Jugg zu fassen bekommt, zum gegnerischen Mal durchdringen und ihn dort versenken kann. Meistens ist ein Spiel schon innerhalb von ein bis drei Minuten beendet.



Jugger ist also ein sehr actionreicher und aufregender Sport. Egal wo Jugger gespielt wird, sorgt er immer für Aufsehen und viele überraschte Zuschauer. Was vor 20 Jahren mit dem Nachspielen eines Endzeit-Films begann, entwickelte sich beständig zu einem bis ins Detail ausgeklügelten und extravaganten Trendsport. Heute gibt es in vielen Städten Deutschlands und auch weltweit Teams. Das Internet ist mit dem „Jugger-Forum“ und den Facebook-Gruppen ein wesentlicher Austauschort und Fundament für die Entwicklung von Jugger zu einer richtigen Sportart geworden.

Beim Jugger geht es nicht um Kraft, sondern um schnelle Reaktionen und Teamgeist. Es kommt darauf an flink zu sein, geschickt auszuweichen und den Gegner präzise und schnell anzutippen. Gleichzeitig geht es um Orientierung, Kommunikation im Team und um taktische Manöver. Man könnte Jugger auch als eine Mischung aus Fechten, Schwertkampf, kurzen Sprints und taktischem Teamsport beschreiben. Jugger schult damit nicht nur die eigene Schnelligkeit, Schnellkraft, Reaktionsfähigkeit und Orientierung, sondern allen voran auch die Teamfähigkeit und Kommunikation mit anderen. Jugger ist wie eine einzigartige Symbiose aus Einzelsport und Teamsport.

Auch wenn Jugger von außen aussieht wie Rugby gepaart mit altertümlichen Gladiatorenkampf – so ist es in der Wirklichkeit außerordentlich harmlos. Die Spielgeräte sind derart stark gepolstert, dass Jugger-Spieler keine Schützer tragen müssen. Es geht ja auch nicht um Kraft, sondern um ein schnelles Antippen. Die meisten Verletzungen entstehen,



wie in vielen bewegungsintensiven Sportarten, wenn sich ein Spieler nicht ordentlich aufgewärmt und vorgedehnt hat, oder bei unebenen Gelände bzw. Löcher in der Wiese. Selten, aber wie bei jeder anderen Sportart auch, kann es zu Unfällen durch ein schlecht gepolstertes Spielgerät oder ungünstige Umstände kommen. Als Trefferzone gilt der gesamte Körper mit Ausnahme von dem Kopf und den Händen. Manche Spieler tragen Handschuhe für besseren Halt und als präventiven Schutz für die Fingerknochen im Falle eines ungünstigen Querschlags, sowie Knieschützer beim Abknien auf harten Untergrund.

Durch das kriegerische, martialische Aussehen wie auf einem mittelalterlichen Schlachtfeld sind die meisten Menschen sehr verwundert, wenn sie das erste Mal ein Jugger-Spiel live oder im Video sehen. Dies erleichtert nicht gerade das Vorstellen der Sportart in einem konservativen Umfeld. So kann es passieren, dass Jugger schon allein aufgrund der optischen Wirkung so manch einen abschreckt und ein negatives, wenn nicht gleich brutales Bild vermittelt.



Doch das Gegenteil ist der Fall. Im Kern ist alles Wilde und Kämpferische bei Jugger nur Schein. In Wahrheit ist es ein hochreglementierter, komplexer und taktischer Teamsport mit Duellen, bei dem ohne absolute Fairness kein Spiel zustande kommt.

Aber eben genau dieser paradoxe Zwiespalt ist es, was Jugger ausmacht: Es motiviert durch die kämpferischen Aspekte unglaublich zum Mitmachen, doch sozialisiert gleichzeitig bedingungslos. Nur wenn alle Fairness und Teamgeist einbringen, wird es zu einem Spiel kommen und Spaß machen. Jeder wird, rein aus dem Interesse daran, dass ein Spiel zustande kommt, vom Spiel selbst sozialisiert. Daher haben schon so manche Vereine und Pädagogen Jugger als Möglichkeit für eine spaßvolle Gewaltprävention entdeckt und ausprobiert, selbst ein christlicher Verein.

Jugger schafft eine einzigartige Verbindung aus Einzel- und Mannschaftssport. Jeder muss für sich selbst in den Duellen kämpfen und sich mit dem Gegner konfrontieren, doch im Großen und Ganzen zählt schlussendlich nur die Aufgabe des Teams, den eigenen Läufer zum gegnerischen Mal durchzubringen.

Abschließend sei der sportliche Anspruch erwähnt, denn auch hier sticht Jugger mit einer einzigartigen Mischung hervor. Obwohl sportlich viel abverlangt wird, kann jeder mitmachen. Durch die kurzen Sprints und die schnellen Bewegungen mit den Spielgeräten gelangt man schnell ins Schwitzen. Da aber ein Spiel nur wenige Minuten geht, kann man entsprechen der aktuellen Kondition mitspielen und sich dann einfach austauschen lassen, wenn man eine Pause braucht.



Jugger entstand ursprünglich aus einem postapokalyptischen Endzeit-Film heraus, welcher von Leuten aus Berlin und LARPlern aus Hamburg unabhängig voneinander nachgespielt und damit erfunden wurde. Daher existieren bis heute auch noch zwei Grundströmungen. Zum einen diejenigen, die die Wurzeln des Spaß und Freizeitgedanken behalten wollen und eine Kommerzialisierung ablehnen und denen, die einen richtigen Wettkampfsport aus Jugger etablieren wollen.

Im Anhang wird Folgendes über Jugger ausführlicher dargestellt:

5.1 Spielgeräte	Seite 63
5.2 Spielregeln	Seite 67
5.3 Ein Sport entsteht aus einem Endzeitfilm – Die Historie	Seite 71
5.4 Warum „Jugger“, „Pompfe“ und ein Hundeschädel?	Seite 74

Es hilft dem Verständnis der Sportart Jugger wesentlich, wenigstens einen kurzen Blick in jeden Abschnitt zu werfen.

3.2 Kinder und ihre Bedürfnisse

Um zu verstehen, wie ein Kind mit seiner Umwelt interagiert und was es von dieser will, müssen wir es von der ersten Minute seiner Existenz an wahrnehmen und betrachten. Daher steht zu allererst die wichtigste Frage im Raum: „Was ist ein Kind überhaupt?“. Dieser Frage schließt sich unweigerlich eine zweite Frage an: „Was will ein Kind“ bzw. „Welche Bedürfnisse hat ein Kind?“. Im Folgenden soll ein Versuch der Beantwortung der Fragen unternommen werden. Ebenso soll versucht werden, allgemeine Einflussfaktoren auf die Bedürfnisse der Kinder und auf ihr Interaktionsverhalten mit der Umwelt, sowohl von der Gesellschaft als auch von der Schule her, aufzuzeigen.

3.2.1 Das Kind - ein Wunder das sich selbst erschafft

Wenn wir über Kinder reden, gilt es zunächst zu klären, was ein Kind überhaupt ist. Ist ein Kind ein kleiner Erwachsener? Oder ein unreifes Wesen, welches wir Erwachsenen erziehen und bilden müssen? Um zu verstehen, wie ein Kind mit seiner Umwelt interagiert und was es von dieser will, müssen wir es von der ersten Minute seiner Existenz an wahrnehmen und betrachten. Für eine klarere Sicht ist es sehr nützlich, die Ontogenese des Kindes von Beginn an, von dem allerersten Moment an, zu verfolgen. Nur so können wir verstehen, was wir mit Dingen, die wir tun, bewirken.

Es gibt einen Augenblick, an dem wir Erwachsene etwas tun. Das hat zumeist auch Spaß gemacht. Geleistet haben wir aber nicht wirklich etwas. Alles beginnt durch das Verschmelzen einer Samenzelle mit einer Eizelle zu einer Einheit. Die befruchtete Eizelle ist hierbei nicht größer als ein Sandkorn! Nun teilt sich die Zelle und die darauf gebildeten Zellen fortwährend, wobei dieser Prozess an sich, selbst für den der ihn versteht, schon magisch und ein komplexes Wunder ist.

Zwei Wochen nach der Befruchtung geht die Zellteilung rasend schnell voran. Von außen erscheint es sehr ruhig und langsam abzulaufen, doch das täuscht nur aufgrund der geringen Größe. Schon in der vierten Schwangerschaftswoche sind Millionen an Zellen gebildet und jede Zelle "kennt" ihre spezifische Aufgabe und Bestimmung. Auch wenn dies nicht besonders erscheinen mag, so ist es mehr als das. Eine Zelle ist die kleinste Einheit des Lebens. Sie beherbergt alle Informationen, um ein hochkomplexes biochemisches System zu erschaffen. Es liegt in ihrem Vermögen, Kopien von sich zu erstellen, wobei jede dieser Kopie weiß, was für ein Zelltyp sie wird, welche Aufgaben sie später zu erledigen hat und wie sie später mit anderen Zellen zusammenarbeiten und kommunizieren wird. Die eine Zelle weiß, dass sie ein Sehnerv wird, die andere dass sie Schleim produzieren, als Muskel kontrahieren, als Haarwurzelszelle ein Haar bilden oder als Nervenzelle sich elektrochemisch verknüpfen soll. Ist das nicht ein Wunder?

Innerhalb von nicht einmal sechs Wochen bilden sich alle inneren Organe und das Herz beginnt zu schlagen. Fortan wächst das Gehirn um 100.000 Nervenzellen pro Minute! Weil das Gehirn mit der Muskulatur nun über die Nervenzellen verbunden ist, kann der Embryo schon unwillkürliche, reflexartige Bewegungen ausführen. Der Embryo hat deutlich sichtbare Arme und Hände, Beine und Füße. Schon 9 Wochen nach der Befruchtung ist das Gesicht vollständig ausgeformt und aus den Fingern wachsen die ersten Nägel. Es vergehen keine drei Monate seit der Befruchtung und es ist aus einer winzigen Einheit ein komplexes Lebewesen entstanden. **Aus sich selbst heraus.** Unser Kind. Mit unserer Hilfe, aber ganz ohne unserer Zutun. Wir haben nur die Umgebung geboten. Von nun an wächst es nur noch.

Machen wir es uns noch einmal bewusst. Der menschliche Körper besteht aus vielen Billionen an Zellen mit unzähligen verschiedenen Aufgaben. Und alle sind aus einer einzigen, sandkorngroßen Einheit, dem Verbund aus Samenzelle und Eizelle, entstanden. Sie sind nicht zu einem matschigen Einzeller-Zellhaufen geworden, sondern zu einem hochkomplexen, feinabgestimmten, miteinander kommunizierenden, biochemischen Supersystem mit energetischen Strömen. Dieser Körper des Kindes ist mit einem Geist bzw. Bewusstsein beseelt. Und wer aufmerksam lauscht, der wird schon zur Geburt erahnen, dass das Kind nicht nur eine eigene Persönlichkeit hat, sondern dass es eine eigene Persönlichkeit ist.

Ein Kind ist ein Wunder, das sich selbst erschaffen hat.

Wenn das Kind zur Welt kommt, welch Wunder ist es, dass der linke kleine Finger, obwohl er vom Referenzobjekt, dem rechten kleinen Finger, so weit entfernt ist, genau gleich aufgebaut ist und die gleiche Länge besitzt. Welch Wunder ist es, dass die Sehzellen ihren richtigen Platz gefunden haben und dass die Zellen der Lippen wussten, dass sie nicht zusammen wachsen dürfen. Und dass von den Nervenzellen Fasern zu den Muskelzellen gewachsen sind, die sich mit ihnen verknüpfen und im Gehirn mit dem passenden Schaltknoten verbinden. [7] Welch ein Wunder ist es, dass die einen Zellen feste Strukturen wie die Knochen bilden, während andere zu Schleim und Stoffe produzierenden Drüsenzellen werden. Oder dass sich Blutkörperchen bilden, welche sich Sauerstoffmoleküle schnappen und diese dorthin transportieren, wo sie zur Energiebereitstellung gebraucht werden. All das ist aus einer einzigen, ersten Zelleinheit, aus der Verschmelzung von Samen- und Eizelle, heraus entstanden.

Ein Kind ist ein Wunder aus Wundern.

In den ersten Lebenswochen beginnt das Bewusstsein in dem Kind, die Seele, die Persönlichkeit, sich mit seinem neuen Körper vertraut zu machen. Anzukommen in der von unendlichen äußeren Eindrücken geprägten Welt. Bis hier hin war es geborgen in dem Leib der Mutter. Nun muss es alleine bestehen, alleine atmen und stoffwechseln. Das ist eine gewaltige Herausforderung. Während wir nur sehen, dass unser Neugeborenes fast nichts weiter tut als zu schlafen, passiert so viel, wovon wir uns

hochachtungsvoll verneigen sollten. Das Kind wurde mit der Durchtrennung der Nabelschnur und seinem ersten Atemzug ins kalte Wasser geworfen. In die Trennung. In die Selbstständigkeit. In das Alleine-Bestehen. Jeder Atemzug ist neu. Jeder Sinnes-Eindruck überwältigend. Während es schläft passiert unglaublich mehr in unserem Kind, als unser sehendes Auge zu glauben vermag.

Selbstständig im Gedeihen, doch abhängig von unserer Hilfe, fordert unser Kind mit Schreien seine gewohnte Geborgenheit und Zufuhr von Nährstoffen ein.

Dann, wenn es langsam angekommen ist, erweitert unser Kind seinen Bereich. Zunehmend wacher nimmt es immer mehr von der es umgebenden Außenwelt wahr. Gleichzeitig lernt es, mittels der Schaltzentralen und Nervenleitungen, die daran verbundenen Muskelzellen zu bewegen. Was von außen wie eine unbedeutende Bewegung des kleinen Fingers aussieht, ist in Wahrheit ein geheimnisvoller metaphysischer Akt. Ein von dem Bewusstsein des Kindes initiiertes geistiger Impuls setzt mittels elektrischer Nervenleitung und chemischen Verbindungen der Synapsen in der physischen Muskelzelle eine Relativbewegung zwischen den Aktin- und Myosinelementen in Gang, was zur Kontraktion der Muskelfaser führt. Das Kind lernt, jede einzelne Muskelfaser im Gehirn mit der jeweils passenden Schaltzentrale zu verknüpfen. Jede noch so kleine Bewegung ist hochkomplex und wahrlich wundervoll. Ein Sinnbild für Genialität.

Es dauert kein halbes Jahr und das Bewusstsein des Kindes beobachtet mit einer phänomenalen Klarheit seine Umwelt. Wie ein unersättlicher Schwamm saugt es seine Umgebung in sich auf. Vieles davon erscheint uns sehr banal, weil wir schon Jahre hier auf Erden weilen und Unmengen eigener Erfahrung gemacht haben. Doch beobachtet man einmal ein Kleinkind ganz genau, so ist zu erkennen, dass hinter dem stillen Blick des Kindes wirklich ein Schwamm weilt, der jeden Tropfen an Sinneseindruck in sich aufsaugt und verarbeitet.

Und das Lachen unseres Kindes erst. So berührend. So wunderschön. Und dennoch eigentlich ein Ding der Unmöglichkeit. Denn aus einer sandkorngroßen Einheit wurden Nervenzellen, Muskelzellen und andere. Diese verknüpften sich genau richtig. Und nun sind sie sogar fähig, ein Gefühl, was an sich schon eine Mystik ist, auszudrücken und zu vermitteln. In einer selben Art und Weise, wie sie bei allen Menschen vorkommt. So wie bei Trauer ganz bestimmte Muskeln im Gesicht aktiviert werden, wird bei Freude ein anderes Ensemble an Muskeln innerviert. Und das ist bei allen Menschen gleich, obwohl sie alle aus einem anderen winzigen Keim entstanden sind. Unglaublich! Es sind dieselben Muskelzellen, die bei einem bestimmten Gefühl kontrahieren und so einem anderen Menschen visuell das derzeitige Gefühl vermitteln. Hieran lässt sich erkennen, dass das Leben selbst ein einziger magischer Zauber ist.

Warum fangen wir dann schon an, einen Wettbewerb daraus zu machen. „Mein Kind kann schon laufen“. Was soll das? Ist es nicht ein Wunder genug, dass innerhalb von neun Monaten Schwangerschaft und zehn Monaten Kleinkindphase, also nach 800.000 Minuten selbsttätiger Entwicklung des Kindes aus einem Sandkorn heraus, es annähernd auf einem ähnlichen Entwicklungsstand ist, wie ein anderes Kind, welches sich völlig unabhängig von ihm entwickelt hat? Nur weil zum selben Zeitpunkt in zwei verschiedenen Müttern eine Eizelle befruchtet wurde, bedeutet das nicht, dass die Billionen von Zellteilungen und Vernetzungen eins zu eins zeitgleich und identisch verlaufen. Und erst recht nicht bei verschiedenen Umwelteinflüssen.

***Kinder miteinander zu vergleichen und daraufhin zu bewerten zeigt,
dass wir nichts von dem Wunder der Natur verstanden haben.***

Spätestens wenn das Kind laufen kann, ist die Welt vor ihm nicht mehr sicher. Mit einer unbändigen Neugierde macht es sich seine Umwelt von alleine zu Eigen. Das Kind nimmt etwas wahr, läuft dort hin und begreift es, in dem es mit seinen zarten Händen den Gegenstand betastet. Die Sinneszellen auf der Haut geben dem Kind ein Feedback. So erforscht das Kind Stück für Stück die es umgebende Welt. Gerade dieses Anfassen von Oberflächen und das Hantieren, Werfen und Begreifen von Objekten lässt sich wunderbar bei Kindern beobachten.

Und das Schöne daran ist, wir müssen rein gar nichts dafür tun. Alles geschieht von alleine. Was wir tun müssen, ist einzig dafür Sorge tragen, dass die Umwelt des Kindes immer etwas Neues zum Entdecken und Erforschen bietet. Quasi dem Schwamm das Wasser hinlegen, welches er aufsaugen kann. Mehr können wir auch nicht tun.

Ebenso wie sich die Muskeln für das Bewegen des Körpers entwickelt haben, entwickeln sich von ganz alleine die Muskeln der Stimmbänder des Kindes. Zunehmend mehr lernt das Kind, diese gezielt so zu verwenden, dass dabei Töne entstehen. Irgendwann fängt es dann an, selbst Töne aus seiner Umwelt nachzuahmen. Und das gelingt ihm mit der Zeit immer besser. Try an Error. Ausprobieren und Fehlerlernen. Spätestens dann, wenn Mama und Papa überglücklich glauben, dass erste Mal eine sinnbringende Lautfolge gehört zu haben, machen Sie dem Kind Töne vor, und verknüpfen diese mit einer Tätigkeit oder Gegenstand. So erlernt das Kind Stück für Stück durch seine Umwelt die verbale Interaktion mit dieser. **Alles geschieht aus sich selbst heraus. Immer.** Daher dürfen wir uns jederzeit präsent vor Augen halten:

***Ein Kind ist ein Wunder, das sich
fortwährend selbst erschafft und verwirklicht.***

3.2.2 Naturgegebene Bedürfnisse des Kindes

Anschließend beginnt die stetige Neugierde des Kindes an der Welt sich auch verbal auszudrücken: „Papa – Warum ist das so? Mama erklär mal“. Unsere Kinder fordern von uns ein, dass wir ihnen die sie umgebende Umwelt erklären und verständlich machen. Sie wollen sie verstehen. Stück für Stück. Bis in jedes Detail. Alles.

Und dann mit sechs Jahren intervenieren wir. Stecken das Kind in eine Schule und geben nun vor, was es zwischen 8:00Uhr und 8:45Uhr zu lernen, zu denken und zu sagen hat. Wir geben vor, wie es zu sitzen hat, wann es sich bewegen darf und wann nicht. Wann es still zu sein hat und wann nicht. Welche Fragen es stellen darf, und welche nicht...

Unser Kind entstand aus sich selbst heraus. Sechs bis sieben Jahre lang. Seine komplette magische Entwicklung, aus einer einzigen Zelleinheit heraus, hat es selber gelenkt. Wir Erwachsenen haben ihm dabei ausschließlich damit geholfen, dass wir immer versucht haben, eine positive Entwicklungsumgebung bereit zu stellen.

Nun aber wechseln wir völlig die Gleise und mischen uns, nicht aus Liebe und Vertrauen, sondern aus Angst und Misstrauen, dass „aus dem Kind nichts wird“, massiv in den Prozess des Gedeihens ein. Und das, obwohl wir keine Ahnung von dem, was geschieht, haben können. Sieben Jahre lang erschafft sich ein Wunder stetig aus sich selbst heraus.

Was also braucht ein Kind *wirklich* von uns? Um dies zu beantworten müssen wir uns fragen: **Was will ein Kind?** Im Folgenden soll ein Versuch der Beantwortung gewagt werden.

1. Sich weiter entwickeln zu dem, was es ist bzw. aufgrund seiner Anlagen sein kann

Wie uns die komplexe, physische Ontogenese des Kindes zeigt, von einem Zellhaufen hin zu einem hochkomplizierten, biochemisch arbeitenden Körper, ist es das natürliche Bestreben eines aus sich heraus entwickelten Organismus, oder wenigstensfalls eines Kindes, ***sich weiter zu dem zu entwickeln, was es ist bzw. zu dem was es aufgrund seiner Anlagen sein kann.*** Es liegen derzeit keine gesicherten wissenschaftlichen Kenntnisse darüber vor, dass ein solches Bestreben des Kindes zu irgendeinem Zeitpunkt endet, schon gar nicht mit der Einschulung. Daher muss davon ausgegangen werden, dass dieses Bestreben nach Entwicklung und Ausdifferenzierung zu sich selbst hin eine latente Grundeigenschaft, ein verlangender Wunsch des Kindes, ist und bleibt.

Beispiele, wie sich dies äußert:

- Orientierung nach oben, zu älteren und weiterentwickelten Menschen
- Es möchte groß sein, „Erwachsen sein“
- Lernen durch Abschauen und Nachahmen für Input
- Lernen durch Ausprobieren und Fehler machen für Input
- Vergleich mit ich selbst, um Weiterentwicklung zu erleben
- Individualität
- Eigener Weg und ein Freier Willen, etwas auf andere Art und Weise zu tun

2. Wahrnehmen, Bewegen, Sprechen

Die Natur schenkt dem Kind bis zu seiner Geburt 100.000 Millionen Nervenzellen, welche noch nicht miteinander vernetzt sind. Sie werden in den ersten Lebensjahren synoptisch miteinander verschaltet und so zu Nervennetzen. Nur derartig verschaltete Nervenzellen bleiben lebensfähig.^{SvSe, S.89}

Es gibt drei Reize, die das Gehirn zur Verschaltung und damit zur Entfaltung seiner Komplexität anregen: Wahrnehmung, Bewegung, Sprache.^{SvSe, S.89} Unter diesem Gesichtspunkt erscheint die unter Punkt 3.2.1 beschriebene natürliche Ontogenese des Kindes logisch und verständlich. Ein Neugeborenes beginnt vor allem mithilfe von Sinneseindrücken über all seine Analysatoren seine Nervenzellen im Gehirn zu verschalten. Anschließend kommt die Bewegung hinzu und das Kleinkind beschäftigt sich mit seinen motorischen Möglichkeiten. Bewegung ist das Tor zum Lernen^{Bew} (siehe auch Buch von Carla Hannaford). Kein ganzes Jahr später folgt bereits der dritte Reiz, die Sprache.

Ein Kind benutzt also Wahrnehmung, Bewegung und Sprache um seine Nervennetze auszubauen. Demnach hat es ein innewohnendes Verlangen seine Sinne zu benutzen, Muskeln zu bewegen und zu Sprechen. Da Lerngegenstände, welche mehrfach codiert werden, viel intensiver abgespeichert und länger abrufbar bleiben^{SvSe, S.89} besteht ebenso ein Verlangen des Kindes an der Kombination aus Wahrnehmung, Bewegung und Sprache.

Daher sind auch absichtslose Handlungen wie das Spielen, von enormer Bedeutung. Hier kann Neues auf ungeplante Art erfahren und durch mehrfaches Codieren gespeichert werden.

Wissen, d.h. in Form gebrachte, gespeicherte Erfahrungen von anderen, ist demnach auch nur begrenzt übertragbar. Ein rein mittels Auswendiglernen aufgenommenes Wissen kann nie die Qualität eigener Erfahrungen und damit die Verschaltungsdichte im Gehirn erreichen. Ein Kind möchte deshalb eigene Erfahrungen machen, denn nur dadurch verschalten sich die Nervenzellen untereinander. In diesen Nervennetzen bleibt das eigene Wissen langfristig gespeichert und abrufbar. Beispiele, wie sich dies äußert:

- Zielfreies Spielen
- Großer Bewegungsdrang
- Intensives Beobachten und Wahrnehmen
- Drang nach Körpererfahrungen, am liebsten mehrfach codiert über viele Sinne
- Sprachliche Interaktion mit anderen Menschen, mit sich selbst und mit Gegenständen
- Ein Kind möchte eigene Erfahrungen machen



3. Selbsterkenntnis durch Interaktion

Licht erkennt sich durch Dunkelheit, das Gute durch das Böse, das Weiße durch das Schwarze. Nur durch einen Vergleich mit dem, was man nicht ist, kann man erkennen, was man ist. Dafür muss man sich mit dem, was man nicht ist, auseinandersetzen und es wahrnehmen. Kinder wollen sich in Bezug zu anderen Lebewesen setzen, sich vergleichen und messen, Gemeinsamkeiten und Unterschiede finden, und letztlich von anderen mittels Erkenntnis abgrenzen. Ein Kind will also in Interaktion mit anderen Menschen, Tieren und Dingen treten, um diese und dadurch sich selbst zu erkennen.

Beispiele, wie sich dies äußert:

- Von sich aus Interaktion mit anderen Lebewesen und Gegenständen
- Drang, Wissen zu erwerben über das, was man ist und was man nicht ist
- Handlungen, um die eigene Position in der Gesellschaft zu finden und diese zu erleben
- Vergleich mit anderen

4. Metaphysisches erfahren: Liebe, Sicherheit, Verbundenheit, Urvertrauen, ...

5. Triebe zur Selbsterhaltung leben

Der Vollständigkeit halber muss auch erwähnt werden, dass Triebe in einem Menschen vorherrschen, welche für die Erhaltung des körperlichen Systems sorgen. Allen voran ist der Drang, energiereiche Nahrung zu sich zu nehmen, und später ab der Pubertät die Sexualität. Letztere führt durch die Elternschaft auch zu mehr Erfahrungsbereichen. Diese Triebe sind ähnlich einzuordnen wie die Fähigkeit, Schmerz zu verspüren: ohne sie wäre eine Fortexistenz auf der Erde als Spiel- und Erfahrungsraum nicht möglich. Sie sind demnach als notwendiges Fundament einzuordnen und gleichzeitig an sich ein Erfahrungsraum zu mehr Erkenntnis über sich selbst.

Fazit: Selbsterkenntnis und Selbsterfahrung

Letztlich sind alle Punkte derart miteinander verwoben, dass sie auch als eins betrachtet werden könnten: Ein Mensch will sich selbst erkennen und erfahren. Dafür interagiert er mit der Welt und strebt an, sich aus sich selbst heraus zu dem zu entwickeln, was in seinen physischen und metaphysischen Anlagen prädispositioniert ist. Das Werkzeug, das ihm die Natur hierfür mitgegeben hat bzw. geradezu aufdrängt ist das Benutzen von Wahrnehmung, Bewegung und Sprache zur Verschaltung von Nervenzellen und damit Fortentwicklung. Um die Eingebundenheit des Selbst in das Einsein mit allem, im Speziellen mit der Gesellschaft, zu erfahren, dient das Metaphysische wie Liebe, Vertrauen etc.

Es liegt die Vermutung nahe, dass all die hier genannten Punkte ursprünglich in jedem Kind verankert sind. Jedoch gibt es eine Menge an Einflussfaktoren, welche teilweise gravierende Auswirkungen und damit Verschiebungen dessen, was ein Kind will, bewirken können. Im Folgenden wird der Versuch gewagt, wesentliche Einflussfaktoren zusammenzustellen.

3.2.3 Einflüsse der Gesellschaft auf die Bedürfnisse des Kindes

Um zu verstehen, dass Kinder nicht als „Tabula Rasa“, dem sogenannten unbeschriebenen Blatt, in die Schule kommen und ebenso nicht gleich sind, sondern aufgrund ihrer verschiedenen Umwelten und ihrer verschiedenen Erfahrungen völlig verschieden vorbelastet werden, wird im Folgenden der Versuch gewagt, einige Einflussfaktoren der Gesellschaft auf die Entwicklung eines Kindes zu nennen. Dadurch wird auch deutlicher, warum es überhaupt zu Kinder und Jugendarbeit, z.B. mithilfe von Jugger, kommen muss.

Tausende Stunden Gewalt

Bevor ein Kind in die Schule kommt, hat es schon unzählige Morde und Akte von Gewalt gesehen und direkt oder indirekt erlebt. Ob im Fernsehen, Computerspielen, Comics oder zu Hause – Gewalt ist allgegenwärtig. Oftmals werden die Kinder mit Ihrem Erlebten alleine gelassen, sodass sie dieses selbst einordnen lernen müssen. Ebenso gibt es oft keine Anleitung für Kinder, vernünftig mit ihren eigenen Aggressionen und ihrem innewohnenden Gewalt-Potenzial umzugehen.

Eindämmen des natürlichen Bewegungsdrangs

Jedes biologische System ist darauf bedacht, so wenig Energie wie nur möglich zu verbrauchen. Dem steht die Neugier und Entdeckungsfreude, sowie der Drang nach Selbsterkenntnis, und Selbsterfahrungen entgegen. Kinder haben von Geburt an einen enormen Bewegungsdrang, weil sie so ihre Nervenzellen miteinander verschalten können. Doch dieser Drang nach Bewegung wird meist schon in der Kleinkindphase aufgrund von gesellschaftlichen Rahmenbedingungen mehr eingedämmt, als aktiv gefördert. „Wir gehen zum Kindersport einmal die Woche“ ist ein Beispiel der Entartung. Kinder sind eigentlich wild, laut, zappelig und frech. Sie brauchen stundenlangen Freilauf Ihres inneren Drängens. Doch spätestens im Kindergarten werden dem die ersten Schranken entgegengesetzt und der Drang nach Bewegung sukzessive minimiert. Schlussendlich ist in der Schule das Stillsitzen allgegenwärtig. Einer der Hauptreize des Verschalten von Nervenzellen, das Bewegen, wird eingedämmt.

Ökonomische Befriedigung der Bedürfnisse mittels Sekundärwirklichkeit

Bild und Ton im Fernsehen sind reißerisch, ja geradezu hypnotisch und erlauben das Erleben von Erfahrungen ohne sich selbst aus der Komfortzone heraus bewegen zu müssen. Das was dem Fernsehen fehlt, die Interaktion, wird in Computerspielen ergänzt. Heutige Computerspiele bieten einem Kind so ziemlich alles, was es will: sich weiterentwickeln, sich mit anderen messen und wettstreiten, wie ein Erwachsener sein, spielen und Neues entdecken. Ob Ego-Shooter, Renn, Plan – oder Rollenspiel am PC, Smartphone oder Spielkonsole – sie bieten dem Kind die Befriedigung von Bedürfnissen fern der Realität selbst, mit einem einzigen Unterschied: Der Bewegung. Dieser Einfluss kann nur deshalb so bedeutsam stattfinden, da es für den Körper bequemer bzw. ökonomischer ist. Anstatt eigene Ressourcen für das Erleben von Erfahrungen verbrauchen zu müssen, können Erfahrungen bequem in der Komfortzone gemacht werden und für eine lange Zeit sehr befriedigend sein.

Beeinträchtigung des naturgegebenen Sozialverhaltens

Menschen wohnen in Städten mit hunderten Menschen zusammen auf engstem Raum. Doch viele kennen oft nicht einmal ihren Nachbarn. Es gibt immer weniger Gemeinschaft und Gemeinschaftsgefühl, dafür aber zunehmend mehr Orientierungslosigkeit und Ellenbogen. Rollenbilder diffundieren und Vorbilder verschwinden. Eltern streiten, erwachsene Menschen führen Krieg. Das ist die Welt von der unsere Kinder sich ihr Sozialverhalten abschauen. Hinzu kommen Facebook, Twitter usw., anerzogenes Leistungsdenken, Ab- und Bewertungen...

In diesem Zusammenhang sei auch Köckenberger zitiert: ^{BR, S.18}

„Enge Wohnverhältnisse, reglementierte Umgebung, vorgegebene Handlungs- Bewegungs und Spielsituationen mit viel vorgefertigten technisch perfekten Spielmaterial in und außerhalb der Schule, wenig Möglichkeiten der Bewegungsauslastung, der körperlichen Anstrengung, kaum Gelegenheit, Spiel und Alltagsmaterial kennen zu lernen und auszuprobieren, dies alles kann zu überschießenden Bewegungsausbrüchen, sinnlosem Zerstören und zur allgemeinen Unsicherheit im Gesamtverhalten des Kindes führen. Vorgestaltete Lern- und Spielräume lassen nur Anpassung und Nutzung zu. Sie fördern die Konsumhaltung und verhindern das eigentätigen Handeln und dementsprechend auch das Verantwortungsgefühl.“

Einfluss auf den freien Willen:

Firmen analysieren das menschliche Verhalten und machen gezielt Jagt auf kindliche Triebe und Wünsche. Kinder sind einer solchen Beeinflussung meist ungeschützt ausgesetzt. Auch die Strukturen, die von der Gesellschaft, ihrer Kultur, Religion und Schule vorgegeben werden, haben einen enorm prägenden Faktor. In der sensiblen Phase der Selbstfindung während der Kindheit und Adoleszenz wird von außen prägender Einfluss genommen.

Sexualvorprägung

Die Pornoindustrie hat ganze Arbeit geleistet, und die Schulen sowie das Internet wesentlich zur Verbreitung gestörter sexueller Vorstellungen beigetragen. An Schulen wird die Thematik sehr zurückhaltend angegangen, und dass, obwohl Kinder ihre volle Zeit der Pubertät an Schulen verbringen. Da auch Eltern nicht immer offen mit Sexualität umgehen, bleibt Kindern heutzutage nur das Internet als Bezugsquelle zu Vorstellungen über Sexualität. Und diese sind im wahrsten Sinne des Wortes oft pervers, also verdreht und widernatürlich. Ein bedeutender Einfluss auf das Sozialverhalten und das Beziehungsverständnis.

Nahrung

Die Störung der ausgewogenen Biochemie des Körpers ist ganz wesentlich. Eigentlich ist es ein Wunder, wie tolerant der menschliche Körper agiert. Evolutionär bedingt ist der Körper an Zucker und Fetten interessiert, da sie eine einfache Möglichkeit der Energiebereitstellung darstellen. Es ist nicht natürlich, dass Zucker (auch in Form von Weißmehl) und Fette in überflüssigen Mengen wie heute bereit stehen. Die Folgen kennt jeder. Neben den körperlichen Veränderungen kommt es meist auch zu psychische Einflüssen und Störungen. Weiterhin sind Zusatzstoffe in Lebensmitteln, welche gravierend Einfluss auf die Biochemie und damit direkt oder indirekt auch Einfluss auf die Psyche nehmen. Auf manchen Lebensmitteln steht: „Kann Aktivität und Aufmerksamkeit bei Kindern beeinträchtigen“. Zusatzstoffe wie Farbstoffe, Verdickungsmittel, Emulgatoren, Aromen, Geschmacksverstärker und Nervengifte wie Glutamat, Fluoride und Aspartam sind heute ganz normal und müssen als bedeutender Einflussfaktor auf das Kind mit in Betracht gezogen werden.

Impfungen

Ein leidiges Thema, aber es gilt angesprochen. Denn auch Impfungen haben einen Einfluss auf die fein abgestimmte Biochemie des kindlichen Körpers. Heutige Impfungen sind weniger Biologie, als vielmehr ein Chemiecocktail. Bis zu 50 nicht ausgewiesene Zusatzstoffe sind in Impfungen enthalten. Laut Pharmaindustrie deshalb, damit überhaupt eine Impfreaktion zu erkennen ist, weil der Erreger an sich nicht ausreicht. Impfen nach Pasteur gibt es schon lange nicht mehr. Viele dieser Zusatzstoffe würde man nicht einmal oral als Tropfen einnehmen wollen. Unter Umgehung sämtlicher Schutzmechanismen werden diese Chemikalien aber in den Körper des Kindes eingebracht. Die Veränderungen reichen von Allergien über komplexe, meist schleichende somatischen Beeinflussungen und damit Störungen bis hin zu motorischen und psychischen Veränderungen des Kindes.

Selbst wenn letztere Einflussfaktoren im ersten Moment scheinbar keinen direkten Bezug zu Jünger und Schule haben, so tragen sie wesentlich zu dem Verhalten eines Kindes bei.

3.2.4 Einflüsse der Schule auf die Bedürfnisse des Kindes

Da sich die Schule weniger an der natürlichen Ontogenese des Kindes und seinem Gedeihen aus sich selbst heraus, sondern vielmehr an wirtschaftlichen und für zweckmäßig erklärten Richtlinien orientiert, kommt es zu Diskrepanzen und damit zu einem Einfluss auf das Kind.

Unterbinden des Gedeihens durch den Lehrplan

Schon Wilhelm von Humboldt wusste zu sagen: „Der wahre Zweck des Menschen, [...] ist die höchste und proportionierlichste Bildung seiner Kräfte zu einem Ganzen. Zu dieser Bildung ist Freiheit die erste und unerlässliche Bedingung“. Mit dem Tag der Einschulung darf das Kind die Welt nicht weiter auf seine eigene Art und in seinem eigenen Tempo zu Eigen machen und entdecken, sondern muss stillsitzen, ruhig sein, nach vorne schauen und permanent einen Plan erfüllen, mit dem Ziel angepasst zu werden. Durch die Idee, Allgemeinbildung nach Lehrplan vermitteln zu müssen, wird der Prozess des natürlichen Gedeihens aus sich selbst heraus abrupt unterbrochen.

Verlernen des natürlichen Lernens

Lernen ist Leben und Leben ist Lernen. Nichts ist so immanent im Leben anwesend wie das Lernen selbst. Aus der natürlichen Ontogenese des Kindes heraus ist ersichtlich, dass ein Kleinkind Wahrnehmung, Bewegung und Sprache als Grundpfeiler der Verschaltung von Nervenzellen und damit Ausdifferenzierung seines Gehirns nutzt. Doch diese drei wichtigsten Reize werden in der Schule nicht genutzt. Stattdessen müssen die Schüler meist still sitzen, nach vorne auf eine Tafel schauen und still sein. Selbst Aristoteles wusste: „Was man lernen muss, um es zu tun, das lernt man, indem man es tut.“ Im praktischen Tun werden die drei Reize Sprache, Bewegung und Wahrnehmung in Verbindung miteinander genutzt. Auf diese Weise wird das Wissen mehrfachcodiert und tiefgründig im Nervennetz abgespeichert. Darüber hinaus wird der natürliche Weg des „Lernens mittels Abschauen“ durch altershomogene Klassen unterbunden. Demnach werden alle naturgemäßen Wege, wie Lernen effektiv stattfindet, durch Abschauen, durch sprachliche Interaktion, Bewegung und aktive Wahrnehmung, an der Schule kaum bis gar nicht genutzt. Stattdessen findet widernatürliches, rezidives Auswendiglernen statt, welches mangels Anbindung an die naturgemäßen Verschaltungsreize weder einfach noch nachhaltig sein kann.

Unterbinden von Bewegung:

In der Schule ist stillsitzen allgegenwärtig, und das obwohl niemals bewiesen wurde, dass Lernen am besten im Stillsitzen geschieht. Kinder und Jugendliche sitzen damit während ihrer Schulzeit, also der wichtigsten Phase ihrer motorischen Ontogenese, mehr als 10.000 Stunden auf einem Stuhl. Dabei wird nicht nur einer der wichtigsten Reize für die Verschaltung von Nervenzellen, die Bewegung, vollkommen vergessen, sondern auch der physische Körper nachhaltig verändert. Das Stillsitzen in gebeugter Haltung hinterlässt auf Dauer seine Spuren.

Keine Beachtung der Pubertät

Die Pubertät ist eine der wichtigsten Umbruchphase in der Entwicklung eines Menschen. Dies äußert sich auf allen physischen und psychischen Ebenen. Doch die Schule macht nichts. Sie übergeht dieses Thema dezent und findet ihren inneren Frieden mit wenigen Stunden Anatomie und aufklärender Biologie. Dies führt dazu, dass Kinder orientierungslos sich an dem orientieren, was sie finden. Themen wie Liebe, Partnerschaft, Essenz von Frau- und Mannsein, sich-mitteilen-können etc. werden zugunsten von altgriechischer Geschichte, Plattentektonik und Gleichungssystemen vernachlässigt. Hier wird nicht auf die Ontogenese des Kindes eingegangen. Es findet keine ausreichende Unterstützung durch die Schule statt, um den negativen Einfluss der Gesellschaft auf die Sexualität, Liebe und Partnerschaftsvorstellungen mit im Stundenplan integrierten Veranstaltungen abzufedern.

Bewertung und Abwertung durch nicht individualisierte Normen

Schüler werden an Normen gemessen. Diese Normen wurden von jemand festgelegt, der das Kind und seine ganze Entwicklungsgeschichte mit all seinen Umständen und Einflüssen nicht kennt. Dies führt dazu, dass es mehr Glücksache sein kann, wenn ein Kind in seiner Entwicklung gerade soweit ist, dass es die zu seinem Alter festgelegte Norm erfüllt. Dadurch dass die Bewertung von Schüler an eben jener Norm, und nicht an ihren eigenen Entwicklungsstand stattfindet, kommt es zur Abwertung. Ein Kind in der Grundschule versteht nicht, dass es eine willkürlich gesetzte Norm nicht erfüllt hat, sondern glaubt, dass es selbst die fünf, also unzureichend, ist. Ein Kind will von seinen Eltern geliebt werden, und tut dafür alles. Es verbiegt sich solange, bis es Liebe erfährt. Wenn Eltern die Schule wichtig ist, passt sich das Kind an und versucht, die willkürlich gesetzte Norm irgendwie zu erreichen. Dadurch entarten das Lernen und der Entwicklungsprozess selbst. Lernen geschieht nicht mehr zum Selbstzweck zur Entwicklung des Individuums, sondern für Normen und Abschlüsse.

Kein Raum für Selbstwirksamkeit und Selbsterlebnis

Ein Kind will sich selbst erkennen und begeht Handlungen, um dies zu tun. Es möchte sich in seiner Umwelt erleben und sehen, dass es etwas physisch und metaphysisch bewirken kann. Jedoch ist in der Schule nur sehr wenig Raum hierfür vorhanden, sodass das mangelnde Erleben von Selbstwirksamkeit zu Kompensationshandlungen führt.

Verzerren des Selbst

Aufgrund dessen, dass Schule so viel System hat und jede Minute eines Individuums von ihr bestimmt wird, verliert sich mit der Individualität auch das Selbst. Kinder sind nicht die, die sie sein könnten, sondern die, zu denen das System sie macht, Ausgrenzung und Mobbing eingeschlossen. Da Schüler nicht aus dem System ausbrechen können, müssen sie Abwehr- und Schutzhaltungen einnehmen um bestehen zu können. Sie verbiegen und verändern sich, um das Leben in der Schule zu meistern.

Keine aktive Gewaltprävention

Die Schule ist der Ort, wo Kinder und Jugendliche zahlreich und bunt gemischt zusammentreffen und die Hälfte ihrer Tageszeit verbringen. Demnach wäre sie der beste Ort, wo mit aktiver Gewaltprävention Einfluss genommen und damit der Einfluss der Gesellschaft begradigen werden könnte. Doch obwohl Gewalt auch an Schulen allgegenwärtig ist, ist das Thema nicht ausreichend und planmäßig auf der Agenda. Ebenso wird so gut wie an keiner Schule GFK (Gewaltfreie Kommunikation) unterrichtet.

Zeitdruck

„Gras wächst nicht schneller, wenn man daran zieht.“ Dieses Sprichwort zeigt, dass alles seine Zeit braucht, um zu gedeihen und zu dem zu werden, was in ihm veranlagt ist. Das Wort Schule kommt aus dem lateinischen „schola“, was eigentlich Muße und Ruhe bedeutet. Dies geht auf das griechische Wort „schole“ zurück, welches „Innehalten“ beschreibt. Aufgrund des straffen Lehrplans und dem damit verbundenen Zeitdruck fehlt der Schule meist jegliche Muße, die Ruhe, um Innezuhalten und sich einem Lerngegenstand intensiv widmen zu können. Der natürliche Prozess des Gedeihens wird beeinflusst und das natürliche Lernen verlernt.

2.3 Praxisbeispiele: Jugger in Kinder- und Jugendarbeit

Im vorangegangenen Abschnitt wurde dargestellt, warum ein Kind so ist, wie es ist. Das Verhalten des Kindes wird durch seine Bedürfnisse geprägt, welche durch die Einflüsse seiner Umwelt verändert wurden. Das Ergebnis finden wir in der Praxis wieder.

Im Folgenden soll daher ein praktischer Einblick gegeben werden, was Jugger mit Kindern und Jugendlichen macht. Hierfür werden zunächst aus der Literaturrecherche Beispiele gebracht, wobei lange Erfahrungsberichte kurz und prägnant zusammengefasst wurden. Anschließend wird, mittels einer Auswahl der selbst durchgeführten Interviews, ein Einblick in den aktuellen Stand der Erfahrungen gegeben.

2.3.1 Beispiele aus der Recherche

Im Folgenden werden aussagekräftige Beispiele aus der Literaturrecherche angeführt.

Beispiel 1: Finale der Deutschen Jugger Meisterschaft 2006

„Teams schenkten lieber den Turniersieg her, als gegen ein anderes Team anzutreten, bei dem Streitigkeiten absehbar waren.“ Spo, S.123

Selbst wenn dieses Beispiel nicht explizit in der Kinder- und Jugendarbeit stattgefunden hat, spiegelt es den Kernaspekt von Jugger wieder.

„Der 12-jährige Brian stellt fest: „Es ist ein Spiel, wo man sehr fair sein muss, und man muss sich auf den Gegner verlassen – wenn er abgeschlagen worden ist, muss er auch runtergehen.“ Deren hohe Bedeutung schlägt sich auch im Wettkampf nieder. Kommen zwei Teams gar nicht miteinander klar, führt ein Spiel zu endlosen Diskussionen über Treffer oder Abkniezeiten, wie es beispielsweise im Finale der Deutschen Meisterschaft 2006 zu beobachten war. Folge war, dass bestimmte Teams Spiele gegen andere von vornherein verloren gaben – und damit den durchaus begehrten Turniersieg und den Pokal an die gegnerische Mannschaft abgaben. Das Spiel wurde einfach aufgrund zu großer Differenzen unspielbar. Vor allem aber wog der Wunsch nach einem Spiel ohne Streitigkeiten schwerer als der große Ehrgeiz auf den Turniersieg.“ Spo, S.123

Beispiel 2: AG an einer Hauptschule der Stadt Ahlen, durch Magnus von Lück

Magnus von Lück sieht in Jugger einen vorzüglichen Weg, Grundlagen der Demokratiefähigkeit zu stärken: „[Da] war ein Junge aus der 7., der der Stärkste war, und dann hatte ich die Mädels aus der 5. – und die aus der 5. haben ihn jedes Mal gepompft und gepinnt. [...] Die haben in der Kooperation die Angst, ihm gegenüberzutreten, überwunden und haben für sich erkannt – wie er -, dass es nicht darum geht, sich mit roher Gewalt durchzusetzen, sondern dass es Geschick und Teamwork braucht, und brachiale Gewalt nicht weiterführt, und das finde ich sind klare Aspekte, die Schülerinnen und Schüler zur Demokratiefähigkeit verinnerlichen sollten“ ^{Spo, S.122}

Magnus von Lück hat in der AG mit den Schülern die Pomphen selber gebaut, damit sie ein Gefühl und Wertschätzung für das Spielmaterial erlangen konnten. „Dies erhöhte die Identifikation der Schüler mit dem Projekt enorm.“ ^{Päd, S.101}, stellt er später in seinem Fazit fest. „Im Werkraum während der Bau /Bastelphase wurde der Gewinn an Zusammenhalt und Kooperation besonders deutlich: Die Teilnehmer halfen sich, fragten sich gegenseitig um Rat, boten selbstständig ihre Hilfe an und gaben freimütig handwerkliche Kniffe weiter.“ ^{Päd, S.100} „Durch die Partizipation an der Erstellung der Regeln und der Auseinandersetzung mit deren Sinn und Zweck erfolgte ein hoher Grad an Akzeptanz und Identifikation mit der Folge, dass sich Schüler bereitwilliger daran hielten. [...] Eine schriftliche Abfassung der AG-, Sicherheits- und Spielregeln bedeutete für sich allein keinen bemerkbaren zusätzlichen Lernerfolg. [...] Die Entwicklung gegenseitiger Rücksichtnahme kam erst nach dem Einüben der Fähigkeit, die Spielgeräte angemessen zu handhaben.“ ^{Päd, S.99}

Im Fazit meint Magnus von Lück: „Die Maßnahme hat sich als geeignet erwiesen, basale soziale Kompetenzen bei Schülern zu fördern. [...] Die Schüler formulierten die Regeln der AG in einem demokratischen Prozess selbst. Sie entwickelten ein Verständnis für die Bedeutung von Regeln.“ ^{Päd, S.101}. „Es entstand der Eindruck, dass besonders der Charakter der Sportart Jugger, sich miteinander körperlich auseinanderzusetzen und Aggressionen geregelt auszuüben, den Wunsch auf gegenseitige Rücksichtnahme förderte.“ ^{Päd, S.99}

„Das Angebot stellte eine sehr anregende und effektive Möglichkeit dar, Neugier zu wecken, Schüler an Bewegung und an Verhaltensweisen heranzuführen, auch an Fähigkeiten, die sie bereits mitbrachten, sich aber anfangs nicht trautes, mit diesen Fähigkeiten aus sich heraus in Interaktion zu treten. Zu den Erkenntnissen gehören auch, dass sonst extrem auffällige und scheinbar nicht erreichbare Schüler sich über den persönlichen Kontakt [...] erreichen ließen. Sie hatten dem Eindruck nach geradezu darauf gewartet und zeigten schneller als vermutet in der Teilnehmergruppe rücksichtsvolleres Verhalten.“ ^{Päd, S.102} Abschließend betont er, dass es bedeutsam ist, die Schüler an sich und der Gruppe unvoreingenommen zu begegnen. ^{Päd, S.102}

Beispiel 3: AG an einer offenen Ganztagschule, durch Markus Böttcher

Markus Böttcher hatte als neueingestellter Schulsozialpädagoge die Aufgabe bekommen, innerhalb kürzester Zeit tragfähige Nachmittagsangebote für die Schüler zu finden. Dabei musste er sich etwas Besonderes einfallen lassen, um möglichst viele der medienüberfluteten Schüler vom Fernseher und Computer hervorzulocken. Ihm war klar, dass klassische Angebote einfach nicht mit den neuen Medien konkurrieren könnten. Bei seinen Recherchen stieß er neben LARP und Waldritter-Spiele auf Jugger, eine Sportart die er schon in Kiel einmal gesehen hatte. ^{Päd, S.189}

Es gelang ihm eine Jugger-AG zu installieren, welche über einen Zeitraum von fast drei Jahren eine stabile Schülerzahl von 15-20 Schülern aufwies. ^{Päd, S.192} Das Hauptproblem, so stellt Markus Böttcher fest, waren nicht die Schüler, sondern die Erwachsenen. Während Schüler schnell Feuer und Flamme waren, und dabei sein wollten ^{Päd, S.191}, brauchten Erwachsene sehr viel Überzeugungsarbeit, da sie Jugger „als eine Art Hobby, bloßes Verprügeln und Draufhauen“ angesehen und als „bloße Spielerei“ und „neumodischen Schnickschnack“ abgetan haben ^{Päd, S.190}. Eltern wollten mit diesem „Schlägersport“ nichts zu tun haben. Vereine waren auf althergebrachte Sportarten versteift und hatten kein Interesse, wobei sie übersahen, dass ihre Sportarten „nicht mehr die notwendige Anziehungskraft für Kinder und Jugendliche haben, um wirklich auf Dauer erfolgreich zu sein.“ ^{Päd, S.190}

Dabei hat Jugger seiner Meinung nach viele Vorteile für die Schüler und die Schule. „Es stellte sich beim Training heraus, dass diese Sportart auch für sportunerfahrene Schüler durch die einfachen Regeln äußerst schnell zu erlernen ist. Bei vielen Schülern stellt sich relativ schnell eine Spezialisierung [auf ein Spielgerät] ein.“ ^{Päd, S.191}

Besonders auffallend für ihn war, „dass Schüler, die sonst im Sportunterricht entweder fast schon durch Hyperaktivität auffielen oder sich nicht im herkömmlichen Sportunterricht anpassen konnten, hier beim Jugger plötzlich durch die einfachen Regeln neue Möglichkeiten hatten, sich auf andere einzulassen und sogar als ein Teil vom Team dabei zu sein. Sozial schwache Schüler mussten relativ schnell erkennen, dass Jugger kein Einzelkämpfersport ist und es deshalb Ärger mit den Mitschülern gab, wenn sie sich nicht in die Mannschaft einfügen konnten.“ ^{Päd, S.191}

„Wer sich nicht an die Regeln hält [...] der wird schnell aus der Gruppe ausgeschlossen und isoliert. Deshalb bewirkt das gegenseitige Akzeptieren und Einhalten der Regeln im Jugger nicht nur die Festigung von positiven Sozialkompetenzen und Fairness, sondern auch die Stärkung des Gruppenzugehörigkeitsgefühls. Durch die Möglichkeit der Spezialisierung an einzelnen Geräten konnte bei einigen Schülern eine Stärkung des Selbstbewusstseins beobachtet werden [...]“ ^{Päd, S.192}

Beim Pompfenbau fanden sich nur zwei bis fünf Schüler unter zwanzig, welche Spaß daran hatten und bereit waren, Extrastunden hierfür zu opfern. ^{Päd, S.191}

Beispiel 4: Mini-Jugger im Sportunterricht, durch Andreas Günther

Andreas Günther hält Jugger besonders geeignet für den Sportunterricht: „Das Gute im Vergleich zu anderen Sportspielen ist, dass man diese Fähigkeiten sehr schnell ins Spiel einbringen kann. [Jugger ist] eine sehr interessante Geschichte für den Schulsport, da dort in einer sehr begrenzten Zeit die motorischen Entwicklungsreize gesetzt werden sollen, und das passiert hier optimal.“ ^{Spo, S.22}

Dabei hat er eine stark reduzierte Spielform von Jugger entwickelt und verwendet, welche er Mini-Jugger nennt. Diese weist altersadäquate Reduzierungen auf: Die Größe der Spielgeräte wurde verkürzt, das Spielfeld verkleinert, Die Abkniezeit auf fünf Trommelschläge vereinheitlicht, das Ringen um den Mini-Jugg für die Läufer verboten und nur dem Läufern erlaubt, den Mini-Jugg zu berühren.

Außerdem: „Das Pinnen ist im Mini-Jugger nicht erlaubt, da eine hohe Bewegungsintensität im Spiel erreicht und komplexere Regeln vermieden werden sollten.“ ^{Päd, S.109} „Die Leitung obliegt dem Schiedsrichter und den beiden Malrichtern.“ ^{Päd, S.108} Mini-Jugger ist freudvoll, interessant und anstrengend. „Die Spieler müssen sich schnell und ausdauernd bewegen, auf dem Spielfeld orientieren und auf die verschiedenen Spielsituationen, dem Wechsel von Angriffs- und Verteidigungshandlungen, reagieren können.“ ^{Päd, S.105} Außerdem müssen sie Handlungsabsichten der Gegner, aber auch die der eigenen Mitspieler antizipieren lernen. ^{Päd, S.105}

Um mit Mini-Jugger andere Sportspiele vorzubereiten, ist es notwendig, dass die Schüler auch mit Sanktionierungen konfrontiert werden. Daher gibt es „Ermahnungen, Zeitstrafen und Spelausschluss, um den Kindern die Spielregeln bewusst zu machen und sie zu einem eigenverantwortlichem Handeln anzuleiten.“ ^{Päd,S.109}

Andreas Günther hat hinführende Spiel- und Übungsformen entwickelt, z.B. „Steh Bock, lauf Bock“ oder „Schwarz-Weiß“ mit Pompfen anstatt der bloßen Hand, „Hüpfender Kreis“ mit der Jugger-Kette anstatt mit einem normalen Seil, usw. ^{Päd, S. 112-118} Auf diese Weise werden mit Spielen, welche den Schülern bekannt sind, die Spielmaterialien, ihre Verhaltensweisen und die Regeln des Mini-Jugger sukzessive erschlossen.

Eine interessante Idee stellt sein Fair-Play-Jugger Vertrag dar, bei dem jeder einzelne Schüler sich mit seiner Unterschrift für drei konkrete Punkte verpflichtet: „Ich gebe zu, wenn ich getroffen wurde, knie ab, lege die Pompfe nieder und zähle deutlich mit der Hand fünf Trommelschläge. Ich führe die Pompfe mit mindestens einer Hand unterhalb der Schulter und setze nur wenig Kraft ein. Ich streite nicht mit meinem Gegner.“ Dabei kann der Schüler im Vertrag wählen, ob er sich bei Nichteinhaltung dazu verpflichtet, 10 Runden zu laufen oder 50 Liegestütze zu machen. ^{Päd, S.127} „Durch den Vertrag verschob sich das Ziel vom „Unbedingten Treffer-Erzielen“ hin zum fairen Spielen“ ^{Päd, S.132}

Beispiel 5: „Jugger statt prügeln“ in Rotenburg, geschildert von Hans-Peter-Thomas

Dieses Projekt ist das interessanteste Beispiel in der gesamten Recherche. Ende 2010 wurde das Idyll der Kleinstadt Rotenburg durch die Bildung einer Jugendgang gestört. „Vandalismus, Graffiti, Prügeleien, Körperverletzungen, Eigentumsdelikte, Erpressung und Drogendelikte standen plötzlich im Zentrum der öffentlichen Aufmerksamkeit und füllten die regionalen Medien.“ ^{Päd, S.154} Dabei bestand das Problem, dass die sechs bis acht älteren männlichen Jugendlichen und Erwachsenen, aufgrund des Nicht-Handelns der Gemeinde, immer mehr Kinder, Jugendliche und Erwachsene in ihren Bann zogen.

Daher war das Ziel des eingerichteten „Krisenstabs“, zusammengesetzt aus dem Jugendamt, Schulen, Polizei, kommunaler und kirchlicher Jugendarbeit und dem Bürgermeister, gemeinsam und organisationsübergreifend ein Projektangebot zu schaffen, bei dem sich insbesondere die Jugendlichen wiederfinden, die sich in den etablierten Angeboten nicht genügend wiederfinden können. ^{Päd, S.155}

Das Projekt „Jugger statt prügeln“ wurde ins Leben gerufen. Es sollte ein Angebot für Aggressionsabbau und soziales Lernen sein. Etwas mit Faszination, dass „Jugendliche dazu bringen kann mitzuspielen, einzusteigen in den Ablauf, sich zu identifizieren mit dem Spiel, es zu ihrem Spiel werden zu lassen. Ein Spiel, das geladen ist von Aktion, an dem niemand vorbeigehen kann, ohne hinzuschauen und das eine Bühne bietet, auf der man gesehen, gehört und wahrgenommen wird. Ein Spiel, das geradezu für Jugendliche prädestiniert ist, um sich abzuheben, etwas anderes, einzigartiges zu machen, sich zu identifizieren mit dem gesellschaftlichen Ungewöhnlichen.“ ^{Päd, S.156}

Die Umsetzung erfolgte strategisch über mehrere Ebenen: In der Schule als AGs, als monatliches, offenes Jugger-Tagesevent für Interessierte der ganzen Stadt und später das Gründen der „Jugger-Gemeinde-Rotenburg“. Um bei den Kindern und Jugendlichen erst einmal Interesse zu wecken, lief in den Jugendeinrichtungen pausenlos ein Trailer über Jugger, sodass schlussendlich alle über Jugger redeten. „Nachdem dann auch noch die erste Ausrüstung angekommen war, waren die Kinder kaum noch zu halten. [...] Sie waren jedenfalls heiß aufs erste Juggern“ ^{Päd, S.159}

Durch das Jugger und die Vernetzung über Jugger, auch auf Facebook, konnte man auf einmal die Kinder und Jugendlichen erreichen, ins Gespräch kommen und pädagogisch wirken. Da Jugger nur in Gemeinschaft funktioniert, haben sich alle zusammen letztlich eigene Regeln und einen Ehrencodex geschaffen, an den sich jeder halten musste, wenn er Juggern wollte. Und alle wollten. Dieses beim Juggern angelesene Verhalten wurde auch in das normale Leben übertragen. Nach nur 6 Monaten nach Beginn des Projekts hatte sich die Ausgangssituation völlig verändert. Die Kinder und Jugendlichen die vorher noch zum „Fanclub“ der Jugendgang gehörten, waren fast vollständig im Jugger aktiv. Diese Zeit nutzten Polizei und Jugendamt, um sich intensiv der Kerngruppe der Jugendgang anzunehmen. Die Jugendgang war kaum noch aktiv und nicht mehr Bestandteil der Rotenburger Lebenswelt, stattdessen nun Jugger. ^{Päd, S.166}

2.3.2 Beispiele aus den selbst durchgeführten Interviews

Für die Interviews wurden mehr als 30 Teams über das Jugger-Forum angeschrieben und gebeten, Hinweise und schlussendlich Kontakte zu Personen vorzubringen, welche Erfahrungen mit Jugger in der pädagogischen Arbeit haben. Anschließend wurden diese mittels eines Telefoninterviews, einige wenige auch schriftlich, mit offenen Fragen befragt und ihre Kernaussagen zusammengefasst. Im Folgenden eine Auswahl der Interviews.

Beispiel 1:

Interview mit Kai Bißbort, Kassel, Jumpers Helleböhn e.V., 09.08.2016

Kai Bißbort arbeitet bei einem sozialen Stadtteilprojekt, welches 2011 gegründet wurde. Ein Freund schlug anfangs vor, mittels Jugger mit den Jugendlichen vor Ort in Kontakt zu kommen, gerade auch weil eine Übersättigung von Fußballvereinen vorlag. Außerdem gäbe es auch Kinder, welche nicht Fußball-kompatibel und etwas dicker seien, und gemobbt werden. Gerade solche Kinder könnten beim Jugger besser ihre Stärken ausspielen: „Da ist am Anfang jeder gleich schlecht, und es gibt auch nicht so den Leistungsdruck. Da haben wir das als Angebot genutzt, niederschwellig vorwiegend mit Jungs in Kontakt zu kommen, 10-14 Jährige. [...] Wir haben uns Jugger selbst beigebracht, sind selber auf Turniere gefahren und haben dann parallel mit den Kindern angefangen.“

„Was die Effekte angeht, da haben wir so nach einem halben Jahr gemerkt dass die Jugendlichen sehr verändert sind: Am Anfang ist eine Faszination da: „Was ich darf den anderen schlagen, so richtig?“ ...und das begeistert schon mal viele. Das Zweite ist das da Leute mitspielen, die vorher sportlich nie aufgetaucht sind. Dann hat man noch den Effekt dass Kinder und Jugendliche selbst sagen dass es ihnen nach Jugger besser geht als vorher...die merken da ist so eine Ruhe auf einmal da [...] einer sagte: er spielt Jugger weil er da seinen Zorn rauslassen kann, obwohl ich niemals sah das er zornig war. [...] Hier ist ein relativ hoher Coolnesszwang unter den Jugendlichen...da mal was rauszulassen auf ne gute Art und Weise ist sehr schwierig... [Das] Mobbing ging runter... [Wir haben hier] 90% Kinder mit Migrationshintergrund... meistens werden die sehr schnell handgreiflich... das ist runter gegangen... also so als aggressionen-abbauende-Sportart finde ich [Jugger] genial.“

Auf die Frage, inwieweit man Jugger an einer Schule einsetzen kann, berichtete er von seinen Erfahrungen mit jüngeren Kindern, welche er bei seinen mehreren AGs erlebt hatte: „Gerade wenn man anfängt es mit jüngeren Kindern zu spielen geschieht es sehr oft dass sie sich die Dinger [Pompfen] gegenseitig an die Birne hauen. Deshalb haben wir sehr viel mit GFK [Gewaltfreier Kommunikation] gearbeitet.“ Dazu merkt er an, dass Kinder im Alter bis etwa zehn Jahren oftmals mit den Erwachsenen-Pompfen nicht

klarkommen, weil diese zu groß und damit im Handling schwierig sind. Das frustriert die Kinder, weil sie sich „die Dinger ständig an den Kopf schlagen“. Motorisch viel besser geeignet sind daher die kürzeren Kinder-Pomphen für Kinder bis zehn Jahre.

Er findet, dass die Eigen-und Fremdwahrnehmung geschult wird, sowie die Disziplin. „Dass man doch mit den Händen irgendwie schlägt das hat glaube ich einen hohen Effekt. [...] Es ist ein intensives Erlebnis, da das Spiel überall auf dem Platz gleichzeitig stattfindet. [...] Jugger dient der Gewaltprävention auf jeden Fall im Sinne des Aggressionsabbaus. [...] Wenn man natürlich Probleme mit Aggression an einer Schule hat, dann ist das [Jugger] ein gutes Ventil, und ich finde es ein schönes Ventil, weil es ein Spiel ist und nicht gleich Kampf, Selbstverteidigung, Blick schärfen für Menschenfeindlichkeit, sondern auf einer lustigen Art und Weise geschieht.“

Er findet, Jugger birgt gerade am Anfang eine hohe Motivation. Eben auch die Handlingarbeit mit den Pomphen ist für viele, die nicht so fit sind, interessant. „Der Umgang mit den Pomphen bringt viel Motorik mit sich, welche man so kaum in anderen Sportarten lernen kann.“

Auch sieht er eine gute Chance für Kinder, welche Videospiele spielen und motorisch nicht so begabt sind: „Für die die Computerspiele spielen und dort mit Schwert oder Keule rumlaufen ist es natürlich cool auch so eine Pompe in die Hand zu nehmen und den Move der [Computer-] Figur, die sie da spielen, nachzumachen, das motiviert und ist gut um deren Motorikmanko ausgleichen zu können.“

Abschließend lässt sich neben dem aggressionsabbauenden Charakters von Jugger als Essenz des Interviews festhalten: „[Es ist eine] wunderschöne Sportart, gerade was peripheres Sehen, Intensität und Spielerlebnis angeht.“

Beispiel 2:

Interview mit dem Jugger-Buchautor Phillip Ruben Wickenhäuser, 10.08.2016



Welche Wirkung hat deiner Erfahrung nach Jugger auf Kinder und Jugendliche?

„Was ich zum einen durch meine eigenen Schul-AGs aber auch durch Lehrer und Pädagogen, die das eingesetzt haben, zusammenfassend als Eindruck gewonnen habe, ist, dass sich-selbst-Regeln-gebende, d.h. dass relativ chaotische Gruppen, wenn man Jugger mit genug Geduld weiterverfolgt, anfangen, den Nutzen von sportlichen Regeln für ihre Tätigkeit zu erkennen und sich selbst zu reglementieren. Wo man oft im Jugger am Anfang totales Chaos hat, ist es, wenn man es durchhält, nach ein paar Sitzungen so, dass die Leute anfangen sich darauf zu konzentrieren und merken: „Mensch das macht erst Spaß wenn wir uns an gewisse Regeln halten.“ Und dann teilweise selber Schiedsrichter stellen, wie in einem Projekt, wo die dann gar keine Aufsichtsperson mehr brauchten, sondern das selber geregelt haben. Auch im Spiel, wenn jemand über die Stränge geschlagen hat, so nach dem Motto: Wenn du Quatsch machst, macht es keinem mehr Spaß, weil das Spiel auseinanderfällt. [...] Das war dann soweit, dass die richtig gute Trainings gemacht haben. Das hatte natürlich immer ein bisschen Chaosfaktor, aber der war so gering das wir mit den Jugendlichen auch als Team auf ein Turnier gehen konnten, was für die natürlich eine super Sache war. Das ist das eine was mir aufgefallen war.

Das Andere ist dieser Aspekt, dass man nicht so leicht die Möglichkeit hat, andere im Team abzuwerten. [...] Die Leute die mitspielen, die kann man nicht, wie in anderen Sportarten unter Umständen, auf so eine Aus-Position stellen, wo sie im Endeffekt nix zu tun haben, sondern es müssen alle voll dabei sein, es müssen alle voll mitmachen und man muss sich aufeinander verlassen können. Solange jemand sportlich einigermaßen fit ist, ist es quasi egal worin er fit ist, weil sowohl die Leute die schnell und beweglich sind, als auch die Leute die mutig für den Zweikampf sind, als auch die Leute die viele Erfahrungen im Teamsport haben, alle ihre Qualitäten individuell einsetzen können. Von daher ist es [im Jugger] wesentlich leichter Defizite abzufangen, sodass diese Schüler nicht demotiviert werden, sondern trotzdem ihren Spaß rausziehen können, während sie woanders eher so auf die Nullposition fallen [...] dann stehen sie halt irgendwo in einer Ecke im Fußball und bekommen nie den Ball. Das kann im Jugger nicht passieren.

Abgesehen davon natürlich ganz wichtig die Attraktivität des Sportes für Leute, die mit klassischen Mannschaftssportarten oder allgemein mit klassischen Sportarten nicht so viel anfangen können, die aber auf der anderen Seite beispielsweise eher kreativ sind und durch das Jugger neue Wege finden, Kreativität und Sport miteinander zu verbinden, über die Pomphen, über die Gestaltung und den Ausbau der Teams. [...] Sei es die Trikots, die Banner bis hin zu den Pomphen, die einfach alltäglich gebraucht werden, hat man viele Möglichkeiten, sich über Kreativität mit ins Team gewinnbringend einzubringen. Wenn man sportlich tatsächlich nicht so gut ist, dann kann man darüber die Anerkennung seiner Mitspieler bekommen....

Und auch selber Spaß daran zu haben, dass man seine eigene Pompe baut und sie so gestaltet, wie man sie am liebsten haben will, im Rahmen der Regel, und dann mit dieser Pompe spielen kann. Das ist ja etwas ganz anderes, als wenn ich in den Laden laufe und kaufe mir da einen Tennisschläger von der Stange.“

Kannst du sagen, woher es kommt, dass Jugger sozialisierend wirken kann?

„Allgemein ist es halt so, wenn dauernd der Schiri eingreifen muss, oder wenn dauernd Diskussionen auf dem Feld entstehen, dann macht das Spiel einfach nicht so viel Spaß wie wenn es rund läuft. Dadurch dass Jugger halt auch so ein schneller Sprintsport ist, wo man ständig Pause macht, sprintet, Pause macht, sprintet. Und wenn dann immer lange Pausen dazwischen kommen, wo diese ganze Dynamik aus dem Fluss des Spieles auf einen Schlag rausgenommen wird, dann ist das unheimlich störend. Und ja - mag daran liegen, dass es deshalb formend ist. Es gibt natürlich keine Garantie. Wir hatten auch ein Team in der Stadt, die haben das nie gebacken bekommen, aber die haben sich irgendwann quasi aufgelöst und spielen jetzt Fußball...da können sie jetzt Vollgas

geben in der Beziehung und müssen nicht ganz auf die Fairness achten. [...] Ich glaube im Jugger bekommt man es [wenn man nicht fair spielt] relativ schnell heimgezahlt, dadurch dass die Stimmung und das Wichtigste, dieser Spielfluss, einfach kaputt geht. Und das ist dann nicht so doll, ganz abgesehen davon dass man auch in der Gemeinschaft nach dem Turnier geschnitten wird, wenn man beim Grillen zusammensitzt und die Leute sagen „Was habt ihr denn da für einen Mist zusammengespielt, warum steht ihr immer noch zwei Steinen auf und plötzlich stehen acht Schiris ums Feld herum?“ Durch dieses freiwillige Abzählen und das Treffer-Ansagen hat Jugger auch einen ganz anderen Fairnessanspruch, als Sportarten, die man vergleichsweise objektiv messen kann, also wo es einfach darauf ankommt, ob der Ball ins Netz geht.

Was kann man mit Jugger in der Schule, aus Sicht deiner AG-Erfahrungen, erreichen?

Man hat die Chance eine Identifizierung mit der Schule selbst zu erreichen, wenn man das entsprechend aufzieht, dass man sein Schulteam hat, welches gegen andere [Schulen] antritt. Durch das ganze Drumherum mit Bannern und so, was in anderen Sportarten eigentlich nicht vorkommt, hat man eine Anschlussmöglichkeit, die Schüler mehr an die Schule zu binden. Dann ist es sicherlich auch einfacher, Leute in der Schule zu erreichen, die eher sportfern sind. Und man kann Leuten eine Chance bieten, die ansonsten eher unten durch sind in der Klassengemeinschaft, und ihnen da Möglichkeiten geben, neue Qualitäten zu entwickeln, die ihnen die Anerkennungen verschaffen, die ihnen im Schulbereich fehlt. Aber ich denke, das hängt sehr stark von der Trainerpersönlichkeit ab und wie man es aufzieht.“

Seiner Meinung nach ist Jugger nicht an sich als Sport, so wie kein anderer Sport, gewaltpräventiv. Erst zusammen mit einem richtigen Trainer kann es durch die Aspekte der Disziplin und des Austoben-könnens gewaltpräventiv wirken. Es kommt darauf an, was man kommuniziert: Ob ein „Um jeden Preis gewinnen“ oder „Fairplay“ im Vordergrund steht.

Ebenso merkt er später an, dass es eine große Chance sein kann, wenn die Schüler die Spielgeräte selber herstellen. Er meint, dass die Schüler dann merken, dass es nicht so einfach ist, so etwas herzustellen. Wenn sie etwas in der Hand haben, das Arbeit gekostet hat, dann haben sie eine ganz andere Wertschätzung für die Pompe.

Und Jugger im normalen Sportunterricht?

„Das Problem ist, dass dort oft die verschiedenen Sportarten nur angespielt werden. [...] Es ist im Prinzip nix anderes als ein Jugger-Workshop. [...] Wäre sicherlich eine Möglichkeit. [...] Nur man macht es halt ein paar Mal, und dann kommt das nächste Thema. Es ist selten so, dass die Leute dann die Initiative aufbringen, es privat weiter zu verfolgen. Da wäre dann eine Nachmittags-AG sinnvoller, wo man kontinuierlich daran arbeiten kann, wo Zuschauer kommen können und die dann sagen „prima, da mach ich mit“ und dann reinrutschen in das Ganze. Wo halt keine Eigeninitiative der Leute gefragt ist von wegen wir müssen jetzt unsere eigene Gruppe erschaffen, sondern das Angebot bereits da ist.“

Worauf muss man bei Jugger in der Schule achten?

„Gerade bei den etwas chaotischeren Gruppen, wo man sich denkt „Oh Gott das wird nie was“, braucht man erst einmal diese Anfangsgeduld, bis zu dem Punkt wo die Leute anfangen, sich selbst zu strukturieren und erkennen, dass es anders nicht geht.“

Zum einen sieht er in der Verfügbarkeit der Spielgeräte Schwierigkeiten, zum anderen kann es aber auch ein Versicherungsproblem geben. Es hängt davon ab „wie verständnisvoll die jeweilige Versicherung für diese Sportart ist, weil es halt immer noch sehr neu und vergleichsweise unbekannt ist. Wenn man dann sagt, diese Sachen sind selber gebaut, dann gehen bei so einer Versicherung natürlich erst einmal die Alarmglocken an. Das kann eine Herausforderung sein, wo man einen engagierten Sozialarbeiter oder Lehrer braucht.“

Beispiel 3:

Interview mit Pit aus dem Jugger-Forum, über das Kindertraining in Freiburg, 15.8.16

Welchen Bezug hast du zu Jugger?

„Ich spiele seit ca. sechs Jahren Jugger, zwei in Lübeck und vier in Freiburg. Ich bin recht aktiv in der Süddeutschen Szene und beteilige mich seit einigen Jahren an der Trainings- und Teamorganisation hier in Freiburg. Jugger ist für mich ein sehr besonderer Sport, da er einerseits sehr fordernd und spaßig alleine ist, aber auch eine sehr starke Teamspiel und Strategiekomponente hat. Vor allem aber ist die Atmosphäre in der Community einmalig: Jugger erfordert ein hohes Maß an Fairness und schafft es auch, dieses zu realisieren. Das schafft eine sehr vertraute Atmosphäre, die mir sehr gefällt. Außerdem studiere ich Lehramt an Gymnasien, Bio und Physik, und hoffe Jugger später auch einmal als AG oder ähnliches in der Schule einzusetzen.“

In welcher Organisationsform hast du Jugger mit Kindern oder Jugendlichen ausprobiert? Und was ist dabei herausgekommen...

„Wir haben im Jugger Freiburg e.V. seit ca. fünf Monaten ein Kindertraining laufen. Angefangen hat es letztes Jahr, als immer wieder Kinder bei uns im Erwachsenentraining mitgemacht haben. Anfang des Jahres haben wir dann eine kleine Arbeitsgruppe gegründet und uns Trainingsstrukturen für Kinder erarbeitet. Dann haben wir zu Werbezwecken einige Workshops in Jugendzentren angeboten und die Kinder, die schon bei uns im Training waren angemeldet. Heute haben wir ein wöchentliches Training von jeweils eineinhalb Stunden mit 18 angemeldeten Kindern (10-15 Jahre) und insgesamt vier Trainern.“

Das Training läuft sehr gut, die Kids haben mittlerweile ein gutes Verständnis für das Spiel entwickelt und es macht allen Beteiligten viel Spaß. Als nächstes stehen bei uns Pomphenbau-Workshops für die eigene Pompe an und nächstes Jahr wollen wir mal auf ein kleines Turnier fahren.“

Was könnte man in der Schule mit Juggen erreichen?

„Juggen hat meiner Meinung nach ein großes pädagogisches Potential. Es erfordert, und fördert, neben den körperlichen Aspekten, ein hohes Maß an Teamwork, Fairness und Kreativität. Teamwork ist durch die unterschiedlichen Rollen (Qwick [Läufer], Kette,...) unbedingt erforderlich und ist in der gesamten Schullaufbahn, sowie im Arbeits- und Privatleben eine unverzichtbare Schlüsselqualifikation. Gemeinsam an einem Ziel arbeiten, sich Absprechen oder Aufgaben zu verteilen sind Fähigkeiten, die beim Juggen spielerisch gelernt und geübt werden. Außerdem wird durch den Teamgeist das Gruppengefühl gestärkt, was gut für das Selbstwertgefühl der einzelnen Schüler ist. Auch "Außenseiter", die in andere Sportarten nicht reinpassen können hier ihre Rolle finden und im Team nützlich sein. Ein Schüler kann noch so unsportlich sein, wenn er lernt wie man eine Kette schwingt, wird er für das Team unverzichtbar.

Die Fairness, welche beim Juggen ebenfalls unabdingbar ist, finde ich vor allem deswegen wichtig, weil es nicht immer ein striktes sich-an-Regeln-halten ist, sondern in komplexen Situationen ein intuitives Gerechtigkeitsgefühl erfordert wird. Funktioniert dies einmal nicht, führt es automatisch zu Problemen, die dann gemeinsam gelöst werden müssen, damit das Spiel weitergehen kann.

Das Diskutieren unter Einbezug eines Dritten (Schiedsrichter) trainiert die Problemlösefähigkeit und hilft oft, einen gemeinsamen Kompromiss zu finden. Auch hier entstehen spielerische Situationen, die keine größeren weiteren Folgen mit sich tragen. Idealsituation als Lehrer wäre für mich, dass die Schüler Probleme ohne Eingreifen von außen selbstständig untereinander lösen.

Zu guter Letzt trainiert das Pommpfenbauen handwerkliches Geschick und durch die vielfältigen Gestaltungsmöglichkeiten kann sich jeder Schüler sein eigenes Unikat bauen. Auch das Entwerfen von Teamnamen, -logos, Schlachtrufen etc. gibt den Schülern die Möglichkeit sich selbst darzustellen und etwas von ihrer Persönlichkeit mit in das Team zu bringen. Das fördert die Persönlichkeitsbildung und stärkt das Selbstwertgefühl. Außerdem verbindet auch hier eine Teamidentität die Schüler miteinander.“

Worauf muss man achten, wo siehst du Schwierigkeiten?

„Vor allem der Einstieg ist essenziell. Juggen hat das Problem, dass es in der Außenwahrnehmung oft recht martialisch erscheint. Man sollte also so früh wie möglich den Fairnessaspekt und den behutsamen Umgang mit Pommpfen und Mitspielern betonen. Blödes "sich kloppen" kann in Maßen (!) toleriert werden, es sollte aber absolut klar gemacht werden, dass das auf dem Spielfeld nichts zu suchen hat.

Vor Allem mit dem Sicherheitsaspekt, dem fairen Umgang miteinander und der Fairness auf dem Spielfeld sollte ernst und bestimmt umgegangen werden.

Es hilft hierbei, ergänzend zum Regelwerk, klare feste Verhaltensregeln aufzustellen (z.B. „Wir gehen rücksichtsvoll mit unseren Mitspielern und Pompfen um.“). Schlägt ein Schüler beispielsweise zu hart zu, sollte man sofort intervenieren und die Regel für alle wiederholen.

Werden die Verhaltensregeln nicht ausreichend klar, läuft man Gefahr, dass man statt Jigger nur ein wildes Chaos bekommt. Es kann dazu kommen, dass, wenn einzelne oder mehrere Spieler nicht fair spielen, die anderen dann auch anfangen unfair zu spielen. Sollte sich so eine Situation ausbilden, sollte man das Spiel umgehend abbrechen und die Situation klären. Jigger funktioniert nur dann, wenn auch alle Beteiligten versuchen fair zu spielen.

Gerade Schüler haben aber meist ein recht gutes Gerechtigkeitsempfinden und auch ein Interesse daran, ein faires Spiel zustande zu bringen. Man sollte immer versuchen, solche Probleme gemeinsam mit den Schülern zu lösen.“

Weitere Interviews im Anhang unter Punkt 5.5 auf Seite 76

2.4 Fazit: Wirkung und Potenzial von Jugger

Zunächst soll die Wirkung und das Potenzial von Jugger für die Kinder- und Jugendarbeit durch Zitate dargestellt werden. Anschließend wird ein eigenes Fazit aufgrund der Recherche und der selbst durchgeführten Interviews gegeben und aufgezeigt, welche dem Kind innewohnenden Bedürfnisse durch Jugger erfüllt werden. Danach wird die Frage aus dem Titelthema der Arbeit „Jugger in der Schule – eine neue pädagogische Chance?“ beantwortet.

2.4.1 Aussagen von anderen

„Ohne die Sportlichkeit jedes Einzelnen wird das Spiel nicht einfach chaotisch, sondern fällt auseinander und wird von den Spielern als sinnlos aufgegeben.“ ^{Päd, S.17}

Schüler einer AG: „Du musst fair spielen, sonst funktioniert es nicht!“ ^{Spo, S.121}

„Die Jugendlichen haben selber darauf geachtet, dass die Regeln eingehalten werden.“ ^{Spo, S.123}

„Wenn Spieler Treffer nicht zugeben, kommt das Spiel nicht zustande. Da setzt dann schnell ein Prozess der Selbstdisziplinierung ein.“ ^{Uhu-pdf, S.3}



„Inzwischen wird Kampf als Mittel, Fairness und Rücksichtnahme zu erlernen, auch in der Pädagogik gezielt eingesetzt.“ ^{Päd, S.15}

„Die interne Kommunikation ist stärker anzusiedeln, als in anderen Sportspielen im Sportunterricht. Alle Spieler müssen integriert werden, um erfolgreich zu sein, im Gegensatz zu Fußball“ so Andreas Günther, Sportpädagogik Universität Halle. ^{Spo, S.14}

„Lernt man hier nicht Prügeln und reinschlagen? Stimmen aus Fragebögen von Schülern der 6.-9. Klasse: Wie stark fasziniert euch die Gewalt in dieser AG? „[Es ist] eins der gewaltärmsten Spiele, die ich kenne.“ „Gar nicht.“ „Es gibt keine Gewalt.“ „Welche Gewalt?“ “ Spo, S.121

„Hier sehe ich die Möglichkeit, die Schüler über diese Sportart zu erreichen – es ist neu, sehr ungewöhnlich, noch nicht so in der Erwachsenenwelt verankert worden, hier kann ich mich als Schüler noch ausleben.“ Uhu-pdf, S.3



„[Im Jugger erkennt man,] dass es Geschick und Teamwork braucht und brachiale Gewalt nicht weiterführt, und das finde ich sind klare Aspekte, die Schülerinnen und Schüler zur Demokratiefähigkeit verinnerlichen sollten.“ Uhu-pdf, S.3

„[Mit hartem Kampfsport] würde ich Jugger überhaupt nicht vergleichen, da ich in Jugger keine aggressive oder destruktive Tätigkeit sehe.“ Uhu-pdf, S.3

„Das Touchieren mit den Pompfen ist harmlos, viel harmloser als Völkerball“ Spo, S.12

Aus dem Interview mit Buchautor Wickenhäuser: „Im Jugger haben wir keine Waffen, sondern wir haben Spielgeräte. Weil es weder Waffen waren, noch Kopien von Waffen sind, noch Waffen als Vorbilder haben, noch eine Waffenfunktion erfüllen.“

„Gerade Jugger, dass auf den ersten Blick so wenig nach sinnvollem Sport aussehen mag, kann die häufig beschworene, positive Seite von Sport an sich offenbar ideal zum Tragen bringen: das freundschaftliche Zusammenbringen unterschiedlichster Charaktere und Pole.“ Spo, S.38

„Wir hatten da die Metaller, die Punks, die Skins, die Hippies und die Gothics“. „Wir haben den Studenten, wir haben den der eine Ausbildung zum Hastdunichtgesehen macht, wir haben den, der noch mit 26 zu Hause bei Mutti und Pappi wohnt, [...]wir haben wirklich jeden“ Spo, S.38



„Jeder [ist] ein wichtiger Bestandteil der Gruppe und wenn nicht alle zusammenhalten, funktioniert das ganze Team nicht. Das ist bei Fußball, Basketball und Volleyball u.a. ganz anders. Ein starker Spieler macht das Spiel.“ Uhu-pdf, S.3

„Befragt man solche, die Juggler an ihrem Uni-Institut oder für ihre Abschlussarbeiten in der Praxis einsetzen und evaluieren, so bietet sich ein positives Bild. Durchweg werden die dem Juggler einzigartigen Aspekte emporgehoben, die sich mit Fairness, Selbstwahrnehmung und dergleichen umschreiben lassen. Durchweg wird Juggler als eine große ungewöhnliche Chance in der pädagogischen Arbeit, gelegentlich sogar mit auffälligen Jugendlichen beschrieben.“ Spo, S.122

„Nebenbei ist es auch ein Lehrstück für jene Sportfunktionäre und Pädagogen, die [...] eine Sache nach dem ersten Hinsehen bereits als Spinnerei abtun.“ Spo, S.38

Magnus von Lück stellt in seiner Diplomarbeit fest, dass Juggler in weit überdurchschnittlicher Anzahl die Kriterien einer schulerlebnispädagogischen Maßnahme erfüllt. Folgend werden beispielhaft einige genannt: Menschen in Bewegung bringen, Menschen zueinander bringen und Menschen zu sich selbst bringen. Ringen, Raufen und Rangeln. Phänomene gemeinsamer Bewegung. Sich selbst entdecken, Triumph und Niederlage erleben. Selbsthingabe an eine gemeinsame Sache, Zeiten der Stille. Phantasie üben. Aktivität, Unmittelbarkeit, Spannung, Emotionalität und körperliche Erregung, Abwechslung, das Besondere und Neue. Kooperation, Gewaltprävention, Förderung der Gemeinschaft. Gruppenorientierung, Herausforderungscharakter, Prinzip der Freiwilligkeit. Päd, S.88

Als Adressaten für ein solches schulerlebnispädagogisches Angebot von Juggern sieht er Schüler ab der ersten bis hin zu 13. Klasse, von der Grundschule bis hin zu allen weiterführenden Schulen, einschließlich Sonderschulen, und unabhängig von dem kulturellen oder religiösen Hintergrund. Päd, S.91

2.4.2 Eigenes Fazit aus der Recherche und den Interviews

Aus der Recherche und den Interviews ergibt sich folgendes Bild:

Zum einen ist Jugger aufgrund seiner Abnormität sehr attraktiv für Kinder und Jugendliche. Es ist ein Sport für junge Menschen, wilde, agile Menschen, nicht für die eingeschlafenen, „erwachsen gewordenen Erwachsenen“. Dadurch ist es auch wie eine eigene Welt für die Kinder und Jugendlichen. Einen guten Anteil der Attraktivität liegt vermutlich, gerade für Jungs, auch im Kämpferischen und Martialischen von Jugger begründet. Dabei ist die Anziehungskraft so groß, dass selbst Kinder und Jugendliche, welche sonst der Bewegung eher fern bleiben, aktiv werden und mitmachen. Jugger kann, einfach weil es so sehr anders ist und das ureigene eines Kindes, das Schlagen, erlaubt, selbst Kinder von dem Computer hervorlocken.

Dabei ist es weniger brutal oder gefährlich, als so manch andere übliche Sportart. Es gibt Spielgeräte und keine Waffen, ebenso wie es eher ein Antippen wie beim Fechten ist, als ein direkter Körperkontakt wie bei Kampfsportarten. Demnach trägt der Schein von der Brutalität des Jugger nach außen hin enorm. Kinder und Jugendliche sind im Allgemeinen sehr schnell für Jugger zu begeistern, wohingegen Erwachsene oftmals sehr voreingenommen und skeptisch herangehen, was häufig eine große Hürde ist.

Auf der anderen Seite formt Jugger eine Gemeinschaft. Innerhalb des eigenen Teams vor allem dadurch, dass alle gebraucht werden. Jeder im Team ist allein aufgrund seiner Anwesenheit wichtig. Außerhalb des eigenen Teams fördert Jugger vor allem dadurch die Gemeinschaft, dass es absolute Ehrlichkeit und sportliche Fairness voraussetzt. Man muss dem Gegenspieler vollkommen vertrauen, dass er ehrlich ist und ebenso selbst diese Ehrlichkeit bieten. Nur dann kommen fließende Spiele zustande und die dem Jugger innewohnende Dynamik schafft größten Spielspaß. Wenn man die Spieler beider gegeneinander antretender Teams ständig austauscht, kann weiterhin erlebt werden, dass es nur Mitspieler und keine Gegner gibt.

Jugger fördert die Selbstdisziplinierung. Wenn jemand Jugger spielen möchte, dann muss er sich in die Gemeinschaft eingliedern. Jede unpassende Auffälligkeit wird zur Unstimmigkeit im Team, womit das Spiel zerfällt und der Spaß für alle verloren geht. Ebenso muss er ehrlich sein, sich selbst reflektieren und sozialisieren, ansonsten zerstört er den Spielfluss und die Mitspieler haben schnell keine Lust mehr auf ihn.

Wenn Kinder und Jugendliche wirklich Interesse an Jugger haben, bauen sie auch gerne die Spielgeräte und helfen sich gegenseitig. Dies schafft zugleich Wertschätzung der Spielgeräte und fördert die Kreativität, sowie das Nach-und Mitdenken („Warum muss ich wo meine Pomme polstern“). Gerade dieser, dem Jugger innewohnende, kreative Aspekt, kann auch Kinder und Jugendliche, welche sonst dem Sport abgeneigt sind, helfen, sich ihm zuzuwenden und sich selbst in eine Jugger-Gemeinschaft konstruktiv einzubringen.

2.4.3 Jugger befriedigt die dem Kind innewohnende Bedürfnisse

Das Kind ist ein Wunder aus Wundern, dass sich aus einem winzigen Keim heraus, unter Zuhilfenahme seiner Umwelt, selbst erschaffen hat, und fortwährend selbst erschafft. Die unter Punkt 3.2.2 dargestellten Bedürfnisse eines Kindes sollen im Folgenden mit dem, was Jugger bietet, abgeglichen werden.

Ein Kind möchte ***sich weiter zu dem entwickeln, was es ist, bzw. aufgrund seiner Anlagen sein kann***. Dabei hat es eine Orientierung zu älteren und weiter entwickelten Menschen, um sich *neuen Input für seine eigene Entwicklung* abzuholen. Dieses *Lernen durch Abschauen und Nachahmen, sowie durch Ausprobieren und Fehlermachen* ist im Jugger sehr breit vertreten. Wer mit Jugger beginnt, muss erst einmal anderen zuschauen, um diesen ungewöhnlichen Sport und seine Eigenheiten zu verstehen. Außerdem gibt es im Jugger viele verschiedene Spielgeräte mit wiederum unzähligen Möglichkeiten, dieses zu bewegen. Aufgrund dessen, dass die Spielgeräte selbst gebaut sind, haben sie stets ein unterschiedliches Gewicht, Form, Polster-Nachgiebigkeit, Griff, Handling, Gewichtsverteilung etc. – eben ein anderes „Bedien-Gefühl.“ Im Gegensatz zum normierten Volleyball, muss ein neues Spielgerät jedes Mal neu ausprobiert und erlernt werden. Ebenso ist der Jugg für den Läufer bei jedem Team anders, da er auch in freier Kreativität entsteht.

Der Vergleich mit sich selbst, um die eigene Entwicklung zu erleben, findet in jedem Duell statt. Je mehr Jugger gespielt wird, desto agiler, flinker, geschickter und schlussendlich fortgeschrittener werden die eigenen Fähigkeiten.

Auch die *Individualität* ist im Jugger unverkennbar vertreten. Hier werden sogar zwei Aspekte miteinander vereint – die Gruppenindividualität und die Individualität des Individuums. Durch die unzähligen kreativen Möglichkeiten im Jugger hat sowohl das Team seinen ganz eigenen Charakter, Charme und Stil, als auch jeder Spieler an sich mittels seines Spielgeräts, seiner Spielposition und seinen individuellen Bewegungen.

Jugger ist ein Mannschaftssport, der Einzelsport in sich vereint. Obwohl sich jeder dem Team unterordnen und eingliedern muss, kann er stets *seinen eigenen Weg gehen* und Dinge auf die Art und Weise tun, wie er es möchte. Es gibt keine vorgefertigten Bewegungsabläufe, welche erlernt werden müssen, sondern nur ein paar Regeln, innerhalb derer sich jeder ausprobieren kann. Ebenso ist es bei dem Bau der eigenen Pompfe. Auch hier gibt es nur Richtlinien. Jeder darf sein Spielgerät innerhalb dieser Rahmenbedingungen nach seinem Belieben bauen und gestalten. So ist die Wahl des Kernstabes, z.B. Glasfaser, Kohlenfaser, Bambus oder andere ebenso frei wie die Wahl der Polsterung und deren Gestaltung sowie die Wahl der einhüllenden Materialien, z.B. Klebeband oder Flüssiglutex. *Jeder kann seinen eigenen Weg gehen*.

Kinder haben einen innewohnenden Drang, ihre Nervenzellen mittels **Wahrnehmung, Bewegung und Sprache** miteinander zu vernetzen. Alles drei ist im Juggler in hohem Maß vertreten. Schnelle und intensive Bewegungen, peripheres Sehen sowie das Beobachten der Mitspieler und das Orientieren auf dem Spielfeld sind Kernelemente von Juggler. Darüber hinaus ist die Team-Kommunikation entscheidend wichtig für den Erfolg der eigenen Mannschaft. Jeder muss sich mitteilen, wann er ab ist und wann wieder im Spiel, ob ein anderer Gegner durch die Abwehr durchgebrochen ist, der gegnerische Läufer den Jugg hat, man in der Über- oder Unterzahl ist, usw. Die sprachliche Interaktion mit anderen Menschen ist ebenso ein wesentlicher Teil von Juggler. Durch diese Verbindung aus Elementen der Wahrnehmung, Bewegung und Sprache sind die Körpererfahrungen bei Juggler über viele Sinne mehrfachcodiert und damit sowohl intensiv erlebt als auch tiefgründig abgespeichert. Der Wunsch des Kindes nach vielen intensiven, abwechslungsreichen eigenen Erfahrungen wird im Juggler vollkommen erfüllt.

Das **Bedürfnis, Selbsterkenntnis durch Interaktion** mit anderen zu erlangen, kann in Juggler ebenso leicht seine Befriedigung erhalten, denn Juggler ist die pure Interaktion. Es finden *Handlungen* statt, *um die eigene Position in der Gruppe zu finden* und sich dort als sinnvollen Teil des Ganzen gewinnbringend für alle einzubringen. *Der Vergleich mit anderen* kann sowohl einzeln im Duell als auch in der Gruppe als Ganzes deutlich erlebt werden.

Das Bedürfnis, **Metaphysisches zu erfahren**, ist ebenso ein wesentlicher Bestandteil im Juggler. Vertrauen in sich, seine Mitspieler und Gegenspieler, Ehrlichkeit, Verbundenheit und Gemeinschaftsgefühl sowie alle anderen Aspekte von Zwischenmenschlichkeit können durch die geballte Interaktion und dem Facettenreichtum von Juggler erlebt werden.

Das Auslassen von Aggressionen und der **Trieb nach Selbstverteidigung**, und damit des Selbsterhalts, darf im Juggler mehr als irgendwo sonst in der Lebenswelt eines Kindes gelebt werden. Im Gegensatz zu Kampfsportarten ist Juggler dabei ungefährlich, ursprünglicher und weniger reglementiert. Das dem Kind innewohnende Schlagen ist hier ausdrücklich erlaubt. Ebenso sind schnelle, reflexartige Verteidigungshandlungen in den Duellen notwendig, um die Schläge abzuwehren. Dass es hierbei nicht um kräftige Schläge, sondern nur um ein Antippen geht, mindert den Spaß nicht, da die Handlung des Schlagens an sich erlaubt ist. Dank der gepolsterten Spielgeräte und der Spielregeln ist es möglich, ohne Schaden für jemanden seine eigenen Aggressionen in geregelterm Rahmen auszuleben und Selbstverteidigung zu erleben.

Fazit: Juggler ist eine riesige Spielwiese der Selbsterfahrung und Selbsterkenntnis. Es lässt kaum ein dem Kind ursprünglich innewohnendes Bedürfnis offen und ist damit sehr interessant und attraktiv für Kinder und Jugendliche.

2.4.4 Zusammenfassung der Kernaspekte von Jugger

Unter Einbezug der von Wickenhäuser genannten pädagogischen Kernaspekte ^{Spo, S.125}, sowie seinen Hinweise für den Vereins- und Schulsport, ^{Tra, S.14} werden die Erkenntnisse aus der Recherche und den eigenen Interviews folgend zusammengefasst: **Jugger...**

1. ...passt für alle.

Jugger ist leicht erlernbar. Die Regeln sind verständlich und können stufenweise und altersgerecht umgesetzt werden. Ebenso werden sportliche wie unsportliche Menschen angesprochen, da sich jeder beim Jugger irgendwie konstruktiv einbringen kann. Außerdem ist es außerordentlich harmlos.

2. ...fördert Fairness, Ehrlichkeit und Vertrauen

Ohne Fairness funktioniert Jugger einfach nicht, da es davon lebt, dass jeder seine Treffer selber eingesteht und abzählt. Spielspaß und Dynamik kommt nur dann auf, wenn alle fair spielen, aufrichtig sind und sich gegenseitig vertrauen.

3. ...fördert Bewegung, Selbstvertrauen, Körper – und Raumwahrnehmung

Jugger ist ein intensiver Sport. Kurze Sprints, schnelle Duelle, und kurze Pausen wechseln sich permanent ab. In den Duellen wird Selbstvertrauen geschult, ebenso das Gefühl des eigenen Körpers sowie dessen Lage im Raum. Durch die ständig notwendige Spielfeldbeobachtung wird das periphere Sehen verbessert

4. ...ist bunt, kreativ und interessant.

Jugger ist nicht nur ein Trendsport mit einer phänomenalen Mischung aus Team- und Einzelsport, es führt auch die unterschiedlichsten Leute aller Subkulturen zusammen. Durch den enormen kreativen Spielraum, den Jugger zulässt, insbesondere bei dem Bau der Spielgeräte und den T-Shirts, Logos, Bannern, Namen etc. kann sich jeder einbringen und ausdrücken.

5. ... ist Teambuilding.

Es gibt keine unbedeutenden Spielerpositionen. Jeder im Team ist wichtig und es muss kommuniziert werden. Die Teamarbeit ist weitaus wichtiger als das Können des Einzelnen. Auch bei dem Bau der Pompfen sind die Spieler eines Teams aufeinander angewiesen. Es bildet sich ein Zugehörigkeitsgefühl zur Gruppe. Ebenso regt Jugger zur Selbstorganisation und eigenen Spielleitung an.

6. ...fördert Kommunikation

Absprachen vor, während und nach einem Spiels sind unabdingbar für ein gutes Gelingen. Vor dem Spiel wird eine Taktik ausgearbeitet (z.B. Spieler 2 kreuzt Spieler 4). Während des Spiels werden Hinweise („Bin ab“), Warnungen („Kette bricht durch“ oder „Unterzahl!“) und Aufforderungen („Pinn ihn!“ oder „zu unserem Läufer!“) gegeben. Nach dem Spiel folgt die Auswertung.

2.4.4 Jugger in der Schule – eine neue pädagogische Chance!

Ein Hinweis vorweg: Das Wort „pädagogisch“ ist so weitreichend und vielschichtig, und besitzt eine so enorme Deutungs- und Definitionsvielfalt, dass es nicht lohnt, sich in rezipierten Definitionen subjektiv ausgewählter Autoren zu ergießen. Unter pädagogisch lässt sich ein weites Feld verstehen, von einem geschickten erzieherischen Wirken bis hin zu einem Verständnis als Hilfe zur Selbsthilfe. Aufgrund der Vielschichtigkeit von Jugger darf es hier ebenso offen verstanden werden.

In dem vorherigen ersten Teil der Arbeit wurde der Kernfrage nachgegangen, welche Wirkung Jugger auf Kinder und Jugendliche hat, und welchen Beitrag zu ihrer Kompetenzentwicklung Jugger leisten kann. Nachdem in den vorherigen drei Abschnitten eine Antwort, gegründet auf der Recherche und den Interviews, gefunden wurde, kann die erste Arbeitshypothese bejaht werden: „Die Ausübung der Sportart Jugger motiviert Kinder und Jugendliche sehr zum Mitmachen und Bewegen, und wirkt sich gleichzeitig sehr positiv auf ihr Sozialverhalten und Selbstkonzept aus.“

Die im Titel dieser Masterarbeit verwendete Frage „Jugger in der Schule – eine neue pädagogische Chance?“ kann ebenso mit einem eindeutigen „Ja“ bzw. einem Ausrufezeichen beantwortet werden. Die vielen Erfahrungen aus der Praxis belegen, dass Jugger, wenigstens aufgrund seines ungewöhnlichen Charakters, schnell die Begeisterung von Schülern erhält und zugleich pädagogisch und sozialisierend wirkt. Jugger spricht insbesondere auch Jugendliche an, die altersbedingt nicht mit den konventionellen Sportarten zu begeistern sind und sich für nonkonforme Themen interessieren. ^{Tra, S. 14} Es eignet sich auch besonders dann, wenn Schüler über andere Wege nicht mehr zu erreichen sind oder ein Gruppengefühl aufgebaut werden soll. Ebenso eignet sich Jugger, eine kompetente Leitung vorausgesetzt, sehr gut für den Aggressionsabbau und für die Gewaltprävention.

Aufgrund des geringen Anspruches an den Platz, lässt sich Jugger räumlich leicht an einer Schule integrieren. Es braucht keine besonderen Tore oder Körbe, sondern lediglich eine Wiese bzw. Sporthalle. Darüber hinaus kann Jugger, angesichts des ungewöhnlichen Charakters, für ein gutes Presseecho der Schule sorgen. ^{Tra, S. 14}

3. Zweites Kernziel: Integration von Jugger in der Schule

Nachdem im vorherigen Kernziel geklärt wurde, dass Jugger eine neue pädagogische Chance für die Schule darstellen kann, gilt es nun den Blick direkt der Schule zuzuwenden. Auf welche Art und Weise kann Jugger an einer Schule eingebunden werden, und welche beschränkenden Rahmenbedingungen haben die einzelnen Organisationsformen? Hierfür wird zunächst ein Blick auf das Schulgesetz und dem Lehrplan geworfen, um zu schauen, welche Aspekte von Jugger mit den Ansprüchen der Schule im Einklang stehen. Danach wird sich, um Wiederholungen zu vermeiden, gebündelt den Gemeinsamkeiten der Organisationsformen gewidmet. Anschließend werden ihre Unterschiede einzeln aufgezeigt und Besonderheiten benannt.

3.1 Ein Blick in das Schulgesetz und den Lehrplan

Im Folgenden soll am Beispiel Sachsens geschaut werden, inwieweit Jugger mit dem Schulgesetz und dem Lehrplan der Mittelschule (Oberschule) bzw. dem des Gymnasiums zusammenpasst.

Laut dem sächsischen Schulgesetz, soll die schulische Bildung „zur Entfaltung der Persönlichkeit der Schüler in der Gemeinschaft beitragen. Diesen Auftrag erfüllt die Schule, indem sie den Schülern [...] Frieden [...] Gerechtigkeit und Achtung vor der Überzeugung des anderen, [...] soziales Handeln und freiheitliche demokratische Haltung vermittelt [...].“ ^{SSG, §1}

Weiteres regeln die einzelnen Lehrpläne. Es folgen Auszüge aus dem Lehrplan Sport für die Mittelschule (Oberschule) und das Gymnasium in Sachsen:

„In der Mittelschule erleben die Schüler im sozialen Miteinander Regeln und Normen, erkennen deren Sinnhaftigkeit und streben deren Einhaltung an. Sie lernen dabei verlässlich zu handeln, Verantwortung zu übernehmen, Kritik zu üben und konstruktiv mit Kritik umzugehen.“ ^{LMS, S.VII}

„Als Sozialraum bietet sie [die Mittelschule] [...] erzieherische Unterstützung für die Heranwachsenden.“ ^{LMS, S.VII}

„In der Auseinandersetzung mit Personen und Problemen prägen die Schüler ihre Sensibilität, Intelligenz und Kreativität aus. Sie werden sich ihrer individuellen Stärken und Schwächen bewusst und lernen damit umzugehen. Gleichzeitig stärken sie ihre Leistungsbereitschaft.“ ^{LMS, S.VII}

„Erforderlich sind differenzierte Lernangebote, die vorrangig an die Erfahrungswelt der Schüler anknüpfen, die Verbindung von Kognition und Emotion berücksichtigen [...]“ ^{LMS, S.VIII}

„Anzustreben ist ein anregungs- und erfahrungsreiches Schulleben, das über den Unterricht hinaus vielfältige Angebote [...] einschließt.“ ^{LMS, S.VIII}

„Der Sportunterricht führt in die weitgefächerte, sich wandelnde Sport-, Spiel- und Bewegungskultur ein. Die Schüler erwerben jene Handlungsfähigkeit, die für eine aktive und selbstverantwortete lebenslange Teilhabe an diesen Kulturbereichen qualifiziert und für das Sporttreiben interessieren kann.“ ^{LMS, S.2 und LGS, S.2}

Alle bisher genannten Kernaspekte des Lehrplans erfüllt Jugger mit Bravour.

„Die Inhalte der Lernbereiche Typ 2 tragen einem weiten Sportverständnis Rechnung und sind in der Regel nicht an traditionellen Sportarten orientiert.“ ^{LMS, S.3 und LGS, S.4}

Jugger kann laut dem sächsischen Lehrplan Sport für die Mittelschule bzw. Gymnasium insbesondere im Lernbereich „Typ 2“ integriert werden. Für Lehrer mit etwas Mut, Risikobereitschaft und Kreativität könnten auch die Lernbereich „Sportspiele“ bzw. „Kampfsport/Zweikampfübungen“ Raum für Jugger bieten, aber auch die Lernbereiche "Gymnastik/Aerobic/Tanz" oder „Fitness“ wären teilweise denkbar. ^{LMS, S.4 und LGS, S.4}

Es lässt sich vermuten, dass sich Jugger in jedem Lehrplan mit etwas Feingefühl und Kreativität unterbringen lässt, da Jugger ein sehr weites Spektrum an Kompetenzen und deren Förderung abdeckt.

So könnte auch die Leichtathletik etwas aufgefrischt werden, indem Elemente von Jugger Verwendung finden, z.B. kurze Sprints, Staffellauf oder Hürdenlauf mit Pomphen. Ebenso könnte in Gymnastik/Aerobic/Tanz eine Choreografie mit Pomphen und Schlagtechniken eingebaut oder ein Showkampf aufgeführt werden. Auch im Fitness-Bereich kann Jugger mit verschiedenen Übungsformen, z.B. das „Powerpomphen“ eine konditionelle Belastung schaffen und damit bereichern. Bei dem Bereich Kampfsport/Zweikampf bzw. im Bereich der Sportspiele müsste vermutlich eine gute Begründung vorliegen, warum eine im Lehrplan vorgegebene Sportart mit Jugger ersetzt wird, z.B. durch aktuelle Ereignisse, aufgrund welcher zeitnah eine Maßnahme zur Gewaltprävention an der Schule angebracht wäre.

Des Weiteren besteht die Möglichkeit, mit Jugger im Sportunterricht einen Bogen über das gesamte Schuljahr zu spannen. Jugger als Leitthema, wobei es in den einzelnen Themen wie Aerobic, Sportspiel, Fitness, Leichtathletik, Kampfsport etc. immer wieder auftaucht. Eine weitere Möglichkeit ist das Einbinden in fächerübergreifenden Unterricht oder Projekten, z.B. mit Geschichte und dem Nachstellen von Szenen aus einer Völkerschlacht, was auch einem choreografischen Showkampf sehr nah kommt.

Es erscheint daher möglich, Jugger in allen an der Schule üblichen Organisationsformen mehr oder weniger umfassend einzubinden. Im Folgenden soll ein Versuch unternommen werden, die Besonderheiten bei der Integration in den verschiedenen Organisationsformen herauszustellen. Dem vorangestellt ist eine Betrachtung der Gemeinsamkeiten.

3.2 Gemeinsamkeiten aller Organisationsformen

Jugger hat für seinen Durchbruch an der Schule zwei entscheidende Hürden. Zum einen ist dies die Akzeptanz und Toleranz bei den Erwachsenen und zum anderen die Finanzierung der Spielgeräte. Im Gegenzug wird es aber die Schüler „vom Hocker reißen“ und die Schule enorm bereichern. Nicht nur als **AG, GTA** oder in einer **Projektwoche** ist Jugger denkbar, sondern auch als **fächerverbindender Knotenpunkt**, als **Gruppenarbeit** und im **Sportunterricht**. Jede dieser Organisationsformen hat aufgrund ihrer Spezifika Vor- und Nachteile. In den nachfolgenden Abschnitten sollen diese jeweils angedeutet werden.

Da Jugger beim Erstkontakt oft erst einen sehr brutalen, martialischen Anschein erweckt, gilt es als erste Hürde, die Schulleitung, Lehrer und Eltern zu überzeugen, dass dies nur ein trügerischer Schein ist, und Jugger harmloser als Fußball sein kann, insofern eine ordentliche pädagogische Betreuung gestellt wird.

Die zweite Hürde, welche es zu überwinden gilt, sind die Spielmaterialien. Für kurz angelegte Projekte kann versucht werden, sich von einer nahegelegenen Jugger-Gruppe ein komplettes Spielset auszuleihen. Dafür kann mit etwas Recherche unter www.forum.jugger.org ein Team in der Nähe ausfindig gemacht und angefragt werden. Ebenso ist ein Ausleihen vermutlich sinnvoll, wenn noch nicht abschätzbar ist, inwieweit ein längerfristiges Interesse bei den Schülern besteht. Das Ausleihen eignet sich insbesondere für eine Projektwoche, zur Ergebnispräsentation einer Gruppenarbeit bzw. im fächerverbindenden Unterricht, oder wenn direkt in der Stadt ein Jugger-Team vorhanden ist und so die Spielgeräte wöchentlich für ein Zeitfenster ausgeliehen werden können. Andernfalls bleibt die Möglichkeit die Spielmaterialien zu kaufen oder selber herzustellen.

Das Kaufen hat den Vorteil, dass sofort begonnen werden kann. Dies ist dann sinnvoll, wenn wenig Zeit zur Verfügung steht, insbesondere im Sportunterricht. Jedoch muss bedacht werden, dass eine Pompe 60-75€ kostet (www.pompfenshop.de) Dies kann für eine Schulleitung sehr abschreckend sein, da ein Fußball weniger kostet und mehr Kinder gleichzeitig beschäftigt.

Die Pumpen und anderen Spielmaterialien selber zu bauen ist der Königsweg. Dabei erlangen die Kinder Verständnis über die Spielgeräte, sowie der Sinnhaftigkeit der Anordnung der Polsterung. Die Goldene Regel „Das was du nicht willst was man dir tue, das füge keinem anderen zu“ kann hier auf die Polsterung übertragen und damit verinnerlicht werden: „Polster es so weich, dass du selbst davon getroffen werden möchtest“. Außerdem lernen die Schüler sich gegenseitig zu helfen und Wertschätzung gegenüber dem Spielgerät. Darüber hinaus ist die Kreativität und das „Guck mal, das haben wir selber gemacht“ sehr bedeutungsvoll. Wer das Flair von Jugger so richtig erleben möchte, der muss seine Spielgeräte einfach selber bauen. Dabei betragen die Materialkosten etwa 30€-40€ je Pompe.

Die Spielfeldbegrenzung ist nicht der Rede wert. Bei dem Jugg ist jedoch die Frage, ob ein Hundeschädelimitat an der Schule angebracht ist. Wenn ja, so muss man diesen nicht für 150€ kaufen, sondern könnte ihn von Schülern freiwillig als Hausaufgabe, da sehr zeitaufwendig, herstellen lassen. Außerdem sieht er dann vermutlich gar nicht mal so furchtbar echt nach einem Hundeschädel aus. Dies wäre die beste Möglichkeit für einen charismatischen und schulverträglichen Jugg. Andernfalls reicht eigentlich auch schon ein mit Klebeband umwickelter Schaumstoff für 50€ bzw. ein Selbstbau aus. Notfalls ginge auch ein weicher Schaumstoff-Rugbyball. Bei den Malen (Platzierfeldern) ist es ähnlich. Entweder man kauft sich diese für 45€, oder verwendet mit Klebeband umwickelte Schaumstoff-Ringe in Vulkanform, oder aber man kauft nur die Schaumstoff-Grundform für 25€ und ummantelt diese dann kreativgestalterisch selbst. Fertige Spielgeräte, Jugg und Male gibt es bisher nur online im Pompfenshop (www.pompfenshop.de) zu kaufen. Hier gibt es auch alles notwendige an Baumaterial zum Selberbasteln und ebenso kostenlose Bauanleitungen für alle Spielgeräte.

Oftmals ist es auch sinnvoll, alle drei Varianten, Ausleihen – Kaufen – Selber Bauen, miteinander zu kombinieren. So könnte eine AG mit Leihpompfen beginnen und in den nächstgrößeren Ferien jeder sein eigenes Spielgerät in einem Pompfenbau-Workshop bauen. Oder, wenn ein Direkteinstieg mit einem Selbstbau geplant ist, bräuchten nur zwei Pompfen ausgeliehen bzw. gekauft werden, um den Schülern vor dem Selbstbau die Möglichkeit zu geben, einmal eine Pompfe auszuprobieren und damit gleichzeitig zu motivieren. Es ist ebenso denkbar, dass in einer Projektwoche ein Klassensatz für den regulären Sportunterricht hergestellt wird.

Ein richtiges Jugg-Spiel benötigt mindestens 10 Spieler, zuzüglich eines Trommlers. Wenn daraufhin abgezielt werden soll, dass die Schüler später auch einmal gegen andere Mannschaften von anderen Schulen oder gar auf richtigen Jugg-Turnieren antreten sollen, so macht es Sinn, auf ein richtiges Spiel mit den vollen Spielregeln hinzuwirken. Dies betrifft insbesondere die AG und das GTA. Damit hier ordentlich geübt werden kann, sollte die Teilnehmerzahl stets größer als zehn Schüler sein. Berücksichtigt man Krankheitsfälle und ähnliche Abwesenheit, so sollte die AG bzw. das GTA mindestens für 15 Schüler ausgeschrieben werden. Andernfalls wäre eine zu große Gruppe auch nicht zu halten und zu kontrollieren, sodass man die Obergrenze auf 20ig festsetzen kann bzw. sollte. Zwei getrennte Übungs- bzw. Spielkreise sind gleichermaßen nicht durch einen Leiter mit voller Aufmerksamkeit zu bewerkstelligen. Hier bietet sich eher an, bei größerem Zulauf zwei zeitlich hintereinander stattfindende Angebote, evtl. mit verschiedenem Fokus, zu schaffen.

Im Sportunterricht, sowie in den anderen Organisationsformen, wird man vermutlich mit Gruppengrößen über 20ig Schülern konfrontiert, sodass hier eine Aufspaltung in Teilgruppen von 7-10 Schüler notwendig und eine jeweilige Betreuung abzusichern ist. Hier machen getrennte Übungs- und Spielkreise Sinn, z.B. in zirkulierender Reihenfolge.

Allen Organisationsformen ist ebenso gemeinsam, dass zu Beginn die Regeln altersgemäß runtergebrochen werden sollten. Gerade bei jüngeren Kindern muss Jugger Häppchen für Häppchen serviert werden. Immer erst dann, wenn eine Übungsform sitzt, sollte die nächste weitermachen. Das wirkt auch motivierender.

Konkret sieht das so aus, dass über vorbereitende Übungsformen, wie sie z.B. Andreas Günther entwickelt hat,^{Päd,S.112-118} sich den Spielgeräte und dem vereinfachten Regelwerk angenähert wird. Solche können beispielsweise „Steh Bock, lauf Bock“ oder „Schwarz-Weiß“ mit Pompfen anstatt der bloßen Hand, „Hüpfender Kreis“ mit der Jugger-Kette anstatt mit einem normalen Seil usw. sein.

Als Vereinfachung nutzt Wickenhäuser in seiner AG beispielsweise die Idee, dass nur mit vier Spielern pro Mannschaft auf dem Spielfeld gespielt wird, um die Übersicht zu behalten. Simon hingegen sagte im Interview, dass er nur mit Kurzpompfen beginnt, damit die Regel „beide Hände müssen die Pompe berühren“ erst einmal nicht wichtig ist, was sicherlich eine Idee ist, insofern zusätzliche Kurzpompfen vorhanden sind. Eine übliche Idee ist es, erst einmal nur eine Gattung an Spielgeräten zu verwenden und das Pinnen gänzlich sein zu lassen. Weiterhin gibt es die Idee, die Ausnahme, dass bei einem Treffer durch die Kette 8 Trommelschläge abgekniert werden muss, außer Kraft zu setzen und einheitlich 5 Trommelschläge als Auszeit zu nehmen. Für kleinere Kinder sollten die Laufwege durch ein kleineres Spielfeld verkürzt und für unter zehnjährige Kinder die Kinderpompfen verwendet werden.

Des Weiteren gilt es bei allen Organisationsformen zu allererst, dass die Schüler verinnerlichen, dass es um ein Antippen geht und schlagen, auch gemäß der Goldenen Regel „Das was du nicht willst, was man dir tue, das füge keinem anderen zu“, gänzlich verboten ist. Ebenso sollten die Trefferzonen und die verbotenen Zonen sehr ausführlich geübt werden.

3.3 Arbeitsgemeinschaft (AG)

Eine Arbeitsgemeinschaft zeichnet aus, dass sie den vom Lehrplan gekennzeichneten Unterricht im Nachmittagsangebot ergänzt. Hierbei ist kein Bezug zu einem Fach oder dem Lehrplan selbst notwendig, sodass die Ausgestaltung einer AG zumeist inhaltlich sehr frei geschehen kann und nur abhängig von der Offenheit der Schule und ihrer Lehrer ist.

Bei einer AG ist die Schwelle der zu leistenden Überzeugungsarbeit vermutlich am geringsten, da hier weniger Menschen involviert sind und die an der AG interessierten Schüler selbst ihre Eltern informieren. Eine AG wird niemanden von außen aufgezwungen und kommt nur zustande, solange interessierte Schüler sie besuchen. Die vielen Praxisbeispiele, bei denen Jugger als AG durchgeführt wurde, belegen, dass Jugger am leichtesten als AG an einer Schule ausprobiert werden kann. Es wäre gut, wenn im Lehrerzimmer ein Handbuch über Jugger ausliegt, sodass sich neugierige oder skeptische Lehrer informieren können und nicht zu Vorurteilen verleitet werden.

Eine AG zeichnet weiterhin aus, dass die Einheiten regelmäßig, aber freiwillig stattfinden. Dementsprechend sollte jede Einheit sehr abwechslungsreich sein und motivierende Elemente enthalten, damit jeder Schüler bestmöglich angesprochen wird und wiederkommt. Den Interviews mit AG-Leitern nach lohnt es sich insbesondere in den ersten Einheiten, andere Kinder oder Externe einzuladen, welche bereits Jugger spielten oder noch spielen. Diese sollen eine Vorführung geben und somit die Neulinge in den ersten AG-Einheiten für Jugger und einen Pommpfenbau begeistern. Dies ist insbesondere bei einer AG sehr wichtig, da diese wie erwähnt freiwillig ist. Zwei schlechte AG-Einheiten hintereinander und die Hälfte der Schüler könnte abspringen. Deshalb muss von vornherein Interesse und ein Spannungsbogen aufgebaut werden.

Bei einer AG bietet es sich besonders an, die Spielgeräte mit den Schülern selber zu bauen. Auf diese Weise können sich auch diejenigen, welche sportlich noch nicht so fit sind, einbringen. Carl sagte im Interview, dass er sich für seine AGs immer einen Pommpfensatz leiht und in den Ferien in einem Workshop mit den Schülern eigene Spielgeräte bauen. Dies ist aber nur dann möglich, wenn Leihpommpfen von einem nahegelegenen Team ausleihbar sind. Vermutlich wird bei einer AG auch das Problem bestehen, dass die Schulleitung die Spielgeräte nicht bezahlen kann, und diese Kosten somit auf die Schüler umgelegt werden müssen. Die Schüler bauen dann quasi für sich selbst ihre eigene Pommpfe.

Da eine AG vermutlich am einfachsten an einer Schule zu installieren ist, könnte auch ein größeres Projekt dergestalt aussehen, dass an räumlich benachbarten Schulen jeweils eine Jugger-AG initiiert wird. Dies gibt den Schülern einen besonderen Anreiz. Dann können zwischen den Schulen Turniere stattfinden, eigene Banner, Pommpfen und T-Shirts erstellt und gewetteifert, und somit das volle Programm, was Jugger auch neben dem sportlichen Aspekt ausmacht, auf Schulebene erfahren werden.

3.3 Ganztagesangebot (GTA)

Das GTA zeichnet sich insbesondere durch einen inhaltlichen Bezug zu den Fächern bzw. dem Lehrplan von der AG ab. In der Kultusministerkonferenz 2008 wurde dies mit „Der Herstellung eines konzeptionellen Zusammenhangs zwischen den Angeboten am Vormittag und denen am Nachmittag“ ausgedrückt und definiert.^{HS, S.307} Ein Ganztagesangebot soll demnach nicht einfach nur irgendetwas anderes sein, und damit den schulischen Horizont erweitern, sondern zugleich die schulischen Fächer bzw. Themen aufgreifen und miteinander verbinden. Inhaltlich kann eine GTA und eine AG ein und dasselbe sein, solange der Leiter des GTA es geschickt verkauft und formell die Aspekte von Jugger in einen konzeptionellen Zusammenhang zu den übrigen Angeboten der Schule bringen kann. Hierbei kann er beispielsweise folgende Aspekte betonen:

- Ein Sport für alle, um gemeinsam in Bewegung zu kommen
- Gewaltprävention
- Schüler-Gemeinschaft stärken
- Das Verbinden von Fächern, wie später beschrieben
- Nonkonformen Schülern eine Nische geben

Ein wesentlicher Unterschied zur Arbeitsgemeinschaft kann außerdem sein, dass die Finanzen von der Schule gestellt werden. Dies ist insbesondere dadurch bedeutsam, dass finanziell schlechter gestellten Schülern eine Einstiegshürde genommen bzw. diese verringert wird.

Darüber hinaus gilt es zu bedenken, dass zumeist Wahlpflicht besteht und somit die Schülerzahl des GTA nicht so sehr wie eine AG fluktuieren kann. Dies bringt Planungssicherheit, doch birgt es auf der anderen Seite auch die Gefahr, dass man einen Schüler dabei hat, welcher gerade kein Interesse am Thema hat. Hier sollten „Notoptionen“ bereitstehen, um solche Schüler wieder abzuholen und einzubinden.

3.4 Projektwoche

Eine Projektwoche zeichnet insbesondere der zeitlich abgesteckte Rahmen aus. Meistens werden die Ergebnisse am Ende der Woche anderen Schülern an der Schule präsentiert, sodass der Freitag an sich als Arbeitszeit an dem Thema entfällt. Ines vom halleschen Team „Anima Equorum“ leitete schon mehrere Projektwochen, mit jeweils 25 bis 30 Schülern, welche in vier Gruppen aufgeteilt wurden. Sie merkte im Interview (nicht abgedruckt) an, dass nicht nur der Freitag entfällt, sondern auch der Donnerstag dafür genutzt wird, ein Turnier unter allen Mannschaften auszurichten. Demnach bleiben nur drei Tage Zeit, Jugger mit all seinen Regeln nahezubringen. Bedenkt man, dass es auch einen guten Einstieg und erste Näherungen an die Spielgeräte braucht, kann es sein, dass auch der halbe Montag entfällt. Demnach kann es passieren, dass in einer solchen Projektwoche die effektive Arbeitszeit, in welcher Jugger erlernt werden kann, zweieinhalb Tage beträgt, also von Montagmittag bis Mittwochnachmittag. Damit ist der Rahmen ziemlich begrenzt und bietet in etwa nur 15 (+/-3) Unterrichtsstunden reine Arbeitszeit.

Daher gilt es gut zu überlegen, was der Schwerpunkt der Projektwoche sein soll und auch wirklich nur einen und nicht mehrere Schwerpunkte zu legen. Soll es zum Beispiel das Ziel sein, dass die Schüler am Ende der Woche Jugger perfekt mit allen Regeln verstanden haben und deshalb von Montag an mit gekauften oder geliehenen Pompfen spielen? Oder ist es das Ziel, dass die Schüler einmal selbst ein Spielgerät gebaut und damit ein Spiel vollzogen haben, auch wenn nicht alle Regeln des Spiels erlernt, gefestigt und angewendet werden können? Steht der reine Sport im Fokus, oder das Erleben der Selbstwirksamkeit „Ich habe mein eigenes Spielgerät gebaut“? Es ist wichtig anfangs zu klären, welcher aha-Effekt bei den Schülern erreicht werden soll.

Auch bei einer Projektwoche können mehrere Fächer zusammen mit Jugger verbunden bzw. Jugger in den Kontext eines anderen Themas eingefügt werden z.B. das Nachstellen einer Schlacht in einen geregelten Ablauf. Hierbei könnte der kreative Schwerpunkt durch ein Verkleiden noch mehr Bedeutung erfahren. Damit wären die Fächer Sport, Geschichte, Kunst und Theater miteinander verknüpft. Baut man die Pompfen selber, kommt Werken noch hinzu. In diesem Fall wäre der Fokus nicht auf dem Regelwerk des Jugger, sondern auf dessen Spielgeräte und kreativem Potenzial.

Da bei einer Projektwoche wie bei einem GTA Wahlpflicht besteht, ist zwar auf der einen Seite die Schülerzahl bis zum Ende hin abgesichert, aber es kann ebenso passieren, dass ein Schüler nicht richtig angesprochen wird und dadurch weniger motiviert ist. Daher empfiehlt es sich, verschiedene Notoptionen bereitzuhalten, um Schüler erneut über einen anderen Weg abzuholen und in das Gruppengeschehen zu integrieren. So sollte stets ein roter Faden für die Gesamtgruppe vorliegen, aber im Einzelfall auch die Möglichkeit bestehen, jemanden aus dieser Planung rauszunehmen und mittels einer anderen, für die Gruppe sinnvollen Tätigkeit wieder einzugliedern.

3.5 Sportunterricht

Schon Wickenhäuser thematisierte im Interview einen wichtigen Punkt des Sportunterrichts: „Das Problem ist, dass dort oft die verschiedenen Sportarten nur angespielt werden. [...] Es ist im Prinzip nix anderes als ein Jugger-Workshop.“

Betrachtet man den Lehrplan Sport, so fällt auf, dass dieser vorsieht, in einem Schuljahr sehr viele Themenkomplexe zu „bearbeiten“. Insofern hat Wickenhäuser Recht, dass das Zeitfenster von ein paar Wochen, gerade bei einer Klassengröße, allenfalls dazu ausreicht, den Sport Jugger vorzustellen. Insofern Jugger gleichzeitig noch konditionell und koordinativ für die Schüler genutzt werden soll, müsste Jugger auf seine Kernelemente runtergebrochen und ohne das volle Regelwerk (ohne Pinnen etc.) gespielt werden, so wie es Andreas Günther mit seinem Mini-Jugger tat.^{Päd, S.104} Dies hat dann nur noch ansatzweise etwas mit Jugger zu tun, was auch schon der Name verrät. Es gibt aber auch eine andere, ganzheitliche Möglichkeit. Hierbei wird Jugger nicht nur ein Thema von vielen, sondern ein themenübergreifendes Projekt, sozusagen ein Leitthema. Wie schon im Kapitel 3.1 (S.52) angedeutet, könnte Jugger als Leitthema mehrere Themenkomplexe miteinander verbinden, und auch so für die Schüler das im Lehrplan verankerte häufige Wechseln von Themen harmonisieren. Denkbar wäre z.B. dass die Stundenzahlen der Lernbereiche „Typ 2“ und „Sportspiele“ nicht am Block absolviert werden, sondern immer mal, wenn man diese braucht. So kann mit diesen Stunden damit begonnen werden, Jugger zu erklären und einleitende Spielformen zu verwenden. Dann wird in die anderen Lernbereich gewechselt, z.B. Leichtathletik, und hier die Pompfen sinnvoll als Elemente, z.B. bei Staffellauf, kurzen 20m Sprints, Hürdenlauf etc. eingebracht. Es könnte "Gymnastik/Aerobic/Tanz" oder „Fitness“ folgen, wo eine Power (Step-) Aerobic, eine Pompfen-Kür oder einfach nur Powerpompfen angesagt ist. Im Lernbereich Kampfsport bzw. Zweikampf könnte dann vermehrt auf die Duellsituationen, Angriff und Defensive eingegangen werden. Es braucht nur Mut und Kreativität vom Lehrer. Elemente von Jugger passen überall rein.

Im Sportunterricht gibt es ebenso die zwei entscheidenden Hürden von Jugger. Zum einen müsste hier nicht nur die Schulleitung, sondern alle betreffenden Eltern und bestenfalls wenigstens das komplette Sportkollegium absolut hinter der Idee eines Versuches stehen, andernfalls kann es sehr anstrengend werden, sich stetig rechtfertigen zu müssen. Zum anderen sind auch die Pompfen hier ein Problem. So schön ein Selbstbau wäre, ist doch in einem regulären Sportunterricht keine Zeit dafür. Die Pompfen müssten also entweder gekauft werden, was die doppelten Kosten bedeutet und eine sehr wohlwollende Schulleitung braucht, oder regelmäßig von einer nahegelegenen Jugger-Gruppe ausgeliehen werden, was auch anstrengend ist und keine Dauerlösung sein kann. Der Königsweg wäre hier sicherlich ein Selbstbau von einem Klassensatz an Spielmaterial innerhalb einer vorgelagerten Projektwoche, eines fächerübergreifenden Projekts oder einem GTA. Alles drei hat den Vorteil, dass hier die finanziellen Mittel meist viel leichter zugänglich sind.

3.6 Gruppenarbeit

Eine Gruppenarbeit zeichnet zumeist aus, dass sich einige wenige Schüler, oft zwei bis fünf, für mehrere Stunden zusammen einem Thema widmen. Dies kann in der Schule während des Zeitfensters des regulären Unterrichts oder außerhalb der Schule als Hausaufgabe sein. Häufig wird beides vereint. In Bezug auf Jugger sind viele Themen für eine Gruppenarbeit denkbar. Folgend einige Beispiele für verschiedene Fächer.

Im Fach Geschichte:

Die Entstehungsgeschichte von Jugger ist hoch interessant und eignet sich wunderbar, um in einer Gruppenarbeit zu zeigen, wie eine Sportart aus einem Kinofilm entstand.

Im Fach Deutsch:

Hier können Recherchen mit Literaturverzeichnis und Interviews mit Spielern vollzogen werden. Ziel ist es, anhand eines spannenden Themas die Zitiertechniken zu erlernen.

Im Fach Sport

Das Vorstellen von Jugger ist eine Gruppenarbeit für sich, ebenso wie das Anpassen von bekannten Spielen z.B. „Schwarz/Weiß“, zu Übungs- und Spielformen, mit welchen Jugger und die Spielgeräte den anderen Schülern näher gebracht werden kann. Weiterhin könnten Schüler eine Pompfen-Kür, Pompfen-Aerobic oder einen Showkampf einstudieren bzw. andere Schüler darin anleiten.

Im Fach Kunst/Werken/Handwerk

Da die Pompfen an sich die wichtigste Voraussetzung für Jugger an der Schule sind, liegt es nahe, in einem handwerklichen Fach die Pompfen zu bauen. Dabei kann der fachspezifische Fokus mehr auf dem Bauen oder auf dem Kreativen Aspekt liegen.

Sozialkunde/Ethik

Hier könnte ein Schwerpunkt auf die sozialen Aspekte von Jugger gelegt werden: Warum zerfällt ein Spiel, wenn jemand unfair ist? Wo finde ich überall die goldene Regel („Das was du nicht willst, was man dir tue, das füge keinem anderen zu“) im Spiel und im eigenen Leben wieder? Wie kann man diese noch anders formulieren?

3.7 Fächer- und themenübergreifende Projekte

Wie schon im Kapitel Sportunterricht und dem Kapitel Gruppenarbeit angedeutet, kann Jugger als Leitthema Themenkomplexe oder ganze Fächer miteinander verbinden. Gleichzeitig haben fächer- bzw. themenübergreifende Projekte bzw. Unterrichtskonzepte Ähnlichkeit mit einer Projektwoche, bzw. eine Projektwoche an sich hat einen fächer- bzw. themenübergreifenden Fokus. Auf diese Weise bleiben Themen nachhaltiger und Spaßvoller in Erinnerung. Hierbei sind der kreativen Auslegung nur wenig Grenzen gesetzt. Im Folgenden sollen einige Beispiele gebracht werden.

Geschichte + Sport + Theater

Es könnte in Geschichte die Völkerschlacht o.ä. behandelt und gleichzeitig eine kämpferische Choreografie oder ein Showkampf-Duell einstudiert werden. Das Ganze könnte in eine Theatervorstellung eingebunden sein, bei welcher auch Charaktere zu Wort kommen. Der Abschluss kann eine Vorführung vor Schülern und Eltern sein.

Kunst + Sport + Informatik/Medien + Deutsch

Ebenso denkbar wie ein solches Theaterstück ist es, dass die Schüler einen Kurzfilm drehen. Hier müssen sie zuerst ein Drehbuch schreiben, Verkleidungen entwickeln, die Rollen vergeben und spielen, das Ganze mit einer Videokamera aufnehmen und am Computer zurechtschneiden.

Sport + Physik

Auch die „Nerds“ brauchen nicht zu kurz kommen, denn in Jugger steckt eine Menge Physik. Ein wesentlicher Punkt sind die verschiedenen Hebelwirkungen der einzelnen Pumpfen. So hat zum Beispiel der Stab, im Gegensatz zur Langpompfe, aufgrund der großen Entfernung zwischen beiden Händen, eine enorme Hebelwirkung. Dadurch gelingt es viel besser, den langsamen Block gegen eine andere Pompfe zu halten und diese sogar dabei wegzudrücken. Ein solcher Aspekt könnte mathematisch-physikalisch untersucht werden. Ebenso könnte die Physik hinter der Polsterung ergründet werden: „Warum tut es mehr weh, wenn da kaum Polsterung dran ist? Wie verhält sich das mit Kraft pro Fläche bei einem Aufschlag der Polsterung beim Gegenspieler?“ Aber auch das Thema der Kreisbewegungen sowie die Eigenschaft, dass die Zentrifugalkraft radial wirkt, können mit der Ketten-Pompfe praxisnah durch das Jugger erlernt, mit Spaß und Alltagsbezug verknüpft und somit positiv abgespeichert werden.

4. Abschlussworte

Jugger ist eine ganz besondere Sportart und Spielweise, um sich selbst besser kennenzulernen und abwechslungsreiche, nicht alltägliche Erfahrungen zu machen. Dass Jugger auch in der Schule funktioniert und dort eine hervorragende Wirkung zeigen kann beweisen die vielen informellen Versuche und konkreten Angebote, von welchen man immer mehr entdeckt, wenn man sich einmal auf die Suche durch die Jugger-Welt macht.

In meiner Recherche- und Interviewarbeit sind mir drei Dinge besonders aufgefallen. Zum einen ist Jugger viel Mundpropaganda. Jemand kennt jemanden, der etwas weiß oder etwas gemacht hat. Eine nützliche erste Anlaufstelle für den ersten Schritt ist hierbei das Jugger-Forum, sowie die vielen Facebook-Gruppen. Die weiteren Schritte ergeben sich dann. Zum Zweiten habe ich festgestellt, dass die Recherchearbeit zum pädagogischen Einsatz von Jugger sich ziemlich schnell erschöpft. Das liegt daran, dass bisher wenig über Jugger geschrieben wurde und noch weniger über dessen pädagogischen Nutzen. Wie mir immer mal wieder zu Ohren gekommen ist, gibt es hier und da eine Abschlussarbeit, welche etwas untersucht hat. Doch was fehlt, ist ein Anlaufpunkt, an dem diese Arbeiten einzusehen sind. Ich sprach diesbezüglich mit Wickenhäuser und werde den Punkt im Jugger-Forum ansprechen und weiter verfolgen, inwieweit es möglich ist, dort einen Downloadbereich für Abschlussarbeiten einzuführen.

Zum Dritten fiel mir das ungeheure Potenzial der Interviews auf. Natürlich kann es auch sinnvoll sein, für eine Untersuchung der Wirkung von Jugger auf Kinder und Jugendliche und dem daraus resultierenden Potenzial, sein eigenes Praxisprojekt zu starten. Aber ebenso, wenn nicht sogar noch weitaus bereichernder ist es, die Erfahrungen von all den Menschen einzusammeln, welche schon seit Jahren Projekte leiten. Hierin sehe ich eine gewaltige Chance.

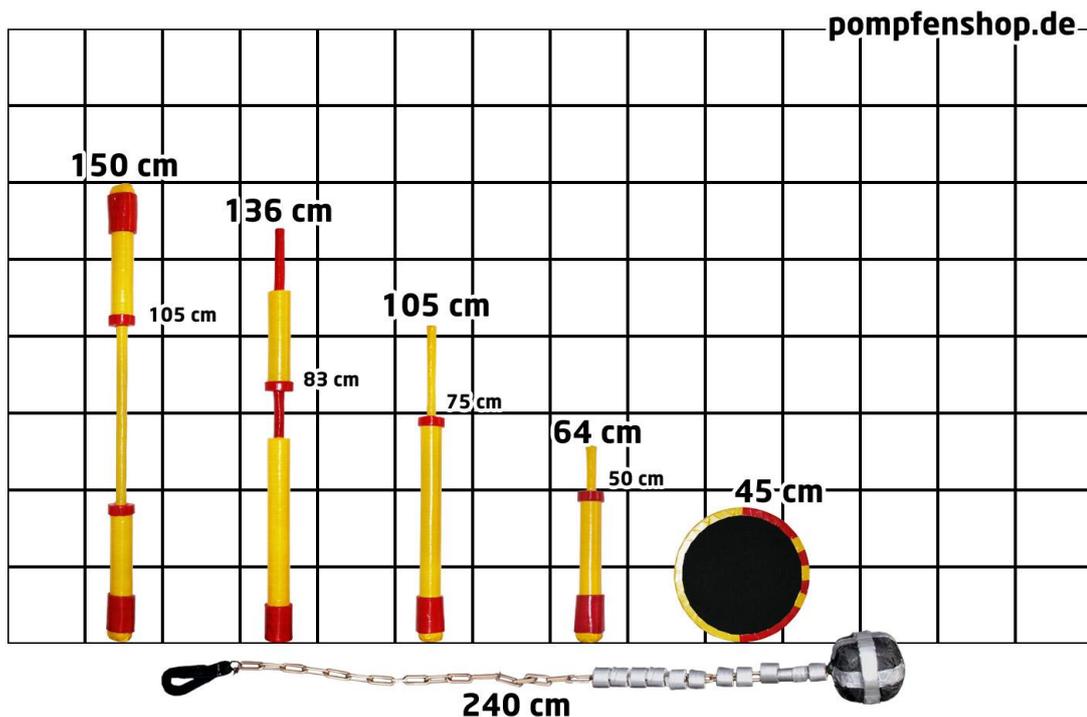
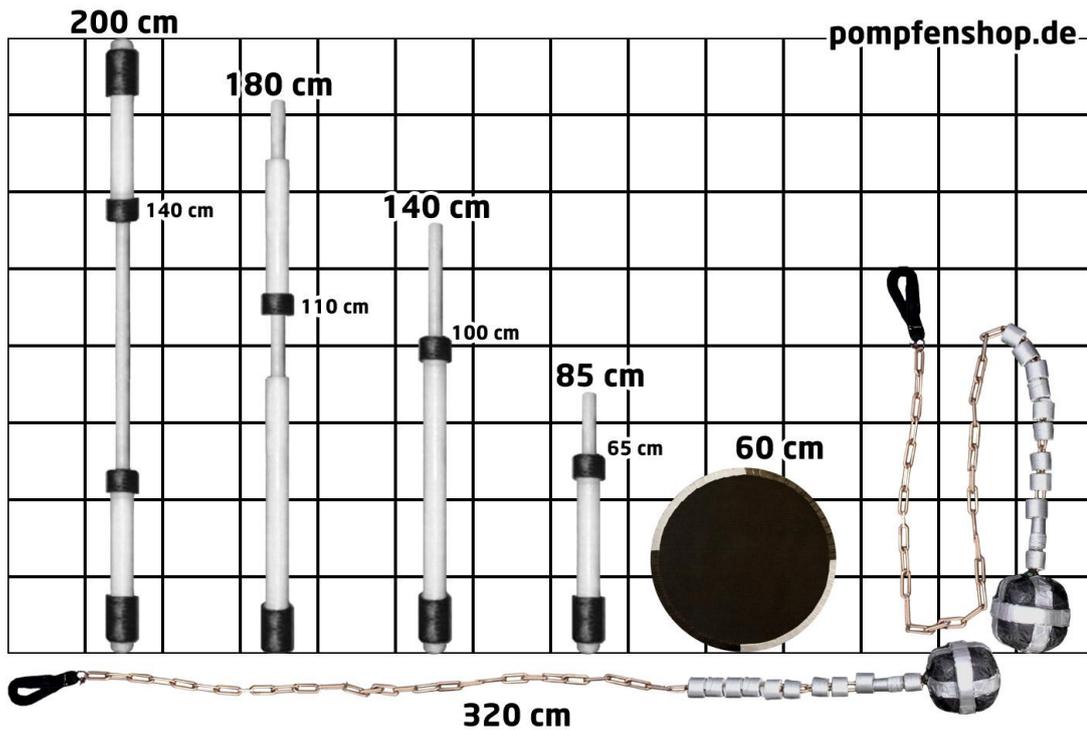
Mit jedem Interview kamen immer wieder neue, wertvolle Aspekte und Perspektiven hinzu. Zeitgleich bestätigten sich die Interviewten auch gegenseitig in dem Kern ihrer Aussagen, sodass es im Nachhinein beim Lesen manchmal den Anschein erweckt, als hätten alle an einem großen runden Tisch gesessen und miteinander Erfahrungen ausgetauscht. Es gibt inzwischen so viele Menschen mit wundervollen Erfahrungen mit Jugger in der pädagogischen Arbeit, dass genügend Material für eine Doktorarbeit vorhanden wäre. Durch eine solche und ein daraus resultierendes, publiziertes Buch könnte Jugger in der Akzeptanz als pädagogisches Mittel einen wertvollen Sprung nach vorne schaffen.

5. Anhang:

5.1 Die Spielgeräte

Im Jugger werden die Spielgeräte als „Pomphen“ bezeichnet. Warum das so ist, wird auf Seite 75 beschrieben. Bild oben: normale Pomphen, Bild unten: Kinder-Pomphen

Von links nach rechts: Q-Tip, Stab, Langpompfe, Kurzpompfe, Schild, Kette



Der **Q-Tip**, liebevoll auch als „Das Wattestäbchen“ bezeichnet, ist zwei Meter lang und hat als einzige Pompfe zwei Schlagflächen, mit denen geschlagen und gestochen werden darf. Es lassen sich einzigartige Schlagmuster vollziehen, indem beide Hände dicht an der jeweiligen Schlagfläche greifen und der Q-Tip dann zum Gegner nach vorne geschoben wird. Dabei rutscht die vordere Hand über die Grifffläche des Q-Tips, während die hintere Hand ihr nach vorne entgegen kommt. Dennoch ist der Q-Tip etwas träger zu handhaben als andere Pompfen.

Der **Stab** ist 1,8 Meter lang und wird als ausgezeichnete Universalpompfe angesehen. Aufgrund der Verteilung der Hände auf fast 80cm Abstand besteht eine kraftvolle Hebelwirkung. Daher lässt es sich mit dem Stab ausgezeichnet blocken und kraftvolle Angriffe schlagen. Jedoch darf mit dem Stab nicht gestochen werden. Aus Sicherheitsgründen sollte er dennoch eine Stechspitze aufweisen, um gerade bei Anfängern das Verletzungsrisiko gering zu halten.

Die **Langpompfe** ist 1,4 Meter lang und ähnelt einem Schwert. Mit ihr lassen sich schnelle Stiche vollziehen. Jedoch fällt das Blocken wesentlich schwerer, da beide Hände sehr dicht beieinander greifen und damit der Hebel sehr klein ist. Die effektive Reichweite entspricht der des Q-Tips.

Auch die **Kurzpompfe** (0,85 Meter) mit Schild (0,6 Meter Durchmesser) kann eine starke Kombination sein, insofern der Spieler eine hohe Beweglichkeit und sehr schnelle Reflexe aufweist. Das Schild ist rein defensiv zum Blocken.

Hinweis: Es gibt auch „Doppelkurz“, also mit zwei Kurzpompfen anstatt mit dem Schild. Diese Kombi ist allerdings so schwach, dass sie eigentlich nie gespielt wird.

Schlussendlich ist die 3,2 Meter lange **Kette** die wohl beeindruckteste Pompfe auf dem Spielfeld. Sie besteht aus einer Plastikkette und einem Schaumstoffball am Ende. Ein Treffer durch den Ball zählt genauso, wie der Fall, dass der Gegner von der Kette irgendwo einmal komplett (360 Grad) umwickelt wurde (außer verständlicher Weise der Hals). In den meisten Spielvarianten muss bei einem Treffer durch die Kette 8 Trommelschläge, anstatt der üblichen 5, ausgesetzt werden. Hierbei wird einfach mit der Hand neu zu zählen begonnen. Jedes Team darf maximal eine Kette im Spiel haben.^{Tra, S.9} „Der Kettenball darf nicht geworfen, sondern muss geschwungen werden.“^{Tra, S.70}

Die Trommel:

Wenn Spieler von einer Pompfe getroffen werden oder ins Aus laufen, so müssen sie 5 (bei der Kette auch 8) Pauken bzw. - Trommelschläge aussetzen. Wenn man für ein ordentliches Flair sorgen möchte, so steht ein Ersatz-Spieler an der Seite der Mittellinie und trommelt auf einem echten Musikinstrument. Notfalls, insbesondere bei zu geringer Teilnehmerzahl, gibt es inzwischen auch MP3s mit Schlägen zum Abspielen an einer Musikanlage. Ebenso gibt es eine App fürs Handy. Die Zeiteinheit im Jugger ist „ein Stein“ und beträgt 1,5 Sekunden. Diese ungewöhnliche Einheit kommt aus dem Film, aus dem Jugger entstanden ist. Dort wurden Steine zum Zeitanzeigen geworfen.

Der Jugg als Spielball:

Ursprünglich leitete sich Jugger aus einem futuristischen Endzeitfilm ab, bei dem echte Waffen und ein Hundeschädel als Spielball verwendet wurden (siehe Historie Seite 71). Viele Jugger-Teams verwenden daher auch heute einen mit viel Liebe zum Detail nachgebauten Hundeschädel aus Schaumstoff und Latex, sowie einer detailreichen Bemalung. In der kinderfreundlichen bzw. neutralen Spielvariante kann stattdessen auch ein mit Klebeband umwickelter Schaumstoff oder ein Rugbyball verwendet werden. Wer es softer mag kann einen Rugbyball aus Schaumstoff benutzen. Diese gibt es meist in Spielzeuigläden. Nur der Läufer darf den Jugg tragen, in das Mal stecken und somit einen Punkt erzielen. Alle anderen dürfen ihn nur mit der Pompfe berühren.

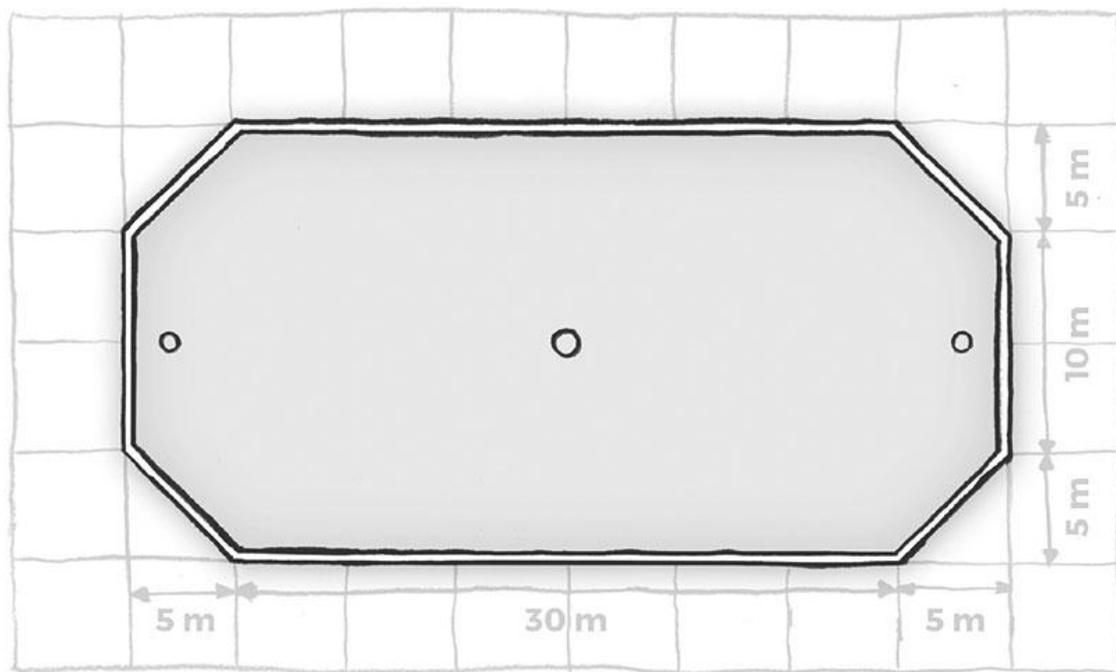


Das Mal bzw. Platzierfeld:

Jede Mannschaft besitzt etwa zwei Meter von ihrer Startlinie, mittig platziert, ein Zielfeld. Es sieht im originalen Spiel in etwa wie ein überdimensionierter runder Rührkuchen mit Loch in der Mitte bzw. wie ein Vulkan aus. In dieses soll vom jeweiligen Läufer der Jugg bzw. Rugbyball hineingesteckt werden. Schafft eine Mannschaft dies, so hat sie gewonnen. Alternativ könnten auch andere Gegenstände als Mal dienen, wenngleich es einen besonderen Reiz hat, dass der Jugg nicht nur z.B. in einen Reifen mittig gelegt werden soll, sondern irgendwo drin stecken bleiben muss. Damit kann es auch passieren, dass das Mal knapp verfehlt und das Spiel spannender wird.

Das Spielfeld:

Das Spielfeld ist 40 Meter mal 20 Meter lang und hat üblicherweise abgeschrägte Ecke (5 Meter von den Eckpunkten aus). Jeweils mittig vor der 10 Meter breiten Startlinie steht von jeder Mannschaft das Mal. In der Mitte des Spielfeldes liegt zu Beginn der Jugg.



5.2 Spielregeln

Alles folgt stark der Logik. Das liegt darin begründet, dass die Regeln nicht willkürlich von einer Autorität festgelegt wurden, sondern sich das Regelwerk über viele Jahre hinweg mithilfe von praktischer Erfahrung organisch in Absprachen und Abstimmungen entwickelt hat.

Die Goldene Regel

Sollte für jemanden irgendeine Regelunklarheit vorliegen, so gilt stets die ungeschriebene Goldene Regel: **„Handel so, wie du selbst es möchtest, dass du behandelt wirst“**. Ebenso können aufkommende Regellücken geschlossen werden, indem sich die Frage gestellt wird: Was macht hier Sinn? Am besten klärt man dies gemeinschaftlich mit allen Spielern in einer Spielpause.

Trefferzonen

Trefferzone ist der gesamte Körper, ausgenommen sind der Kopf und die Hände. Eine Ausnahme bildet der Läufer und der Kettenspieler, hier zählt auch die Hand. Wenn jemand bewusst oder unbewusst verbotene Zonen anvisiert oder öfters trifft, so ist ein Gespräch aufzusuchen. Es zählt ausschließlich die Berührung mit der Schlagfläche einer Pompe. „Wird zuerst der Kopf getroffen, zählt dieser Angriff nicht als Treffer.“ ^{Tra, S.70}

Treffer und Aussetzen

Jeder Treffer von einem Spielgerät zählt, auch wenn er noch so sanft oder als „Streifer“ erfolgt. Eine reine Berührung von Klamotten zählt genauso, wenngleich dies schwer festzustellen ist. Daher ist es wichtig, ebenso auf das Statement vom gegnerischen Spieler zu achten und es zu respektieren und zu akzeptieren. Der gegnerische Spieler merkt durch das Feedback in der Vibration seiner Pompe, ob er einen Widerstand und demnach getroffen hatte, oder nicht. Es erfordert höchste Ehrlichkeit und die Fähigkeit, auch einmal nachzugeben. Die Zeit für eine Handlungsentscheidung liegt in unter einer Sekunde. Andernfalls wird ein Spiel durch Diskussionen gestört und schlussendlich unmöglich. Gerade das macht Jugger so als pädagogisches Mittel für die Sozialisation interessant. Denn da Jugger stark zum Mitmachen und Erleben motiviert, sind alle bestrebt, dass ein Spiel zustande kommt. Es bedarf oft keinen Spielleiter, der aufpasst und bestraft. Die Mitspieler werden sich selbst zu Wort melden, weil sie Spaß haben wollen. Da das ganze Team miteinander verwoben ist, jeder jeden braucht und keiner abkömmlich ist, sind Egotrips auf Dauer

nicht möglich. Wer Jugg länger mitspielen möchte, muss sich anpassen, selbst sozialisieren und auf die Ehrlichkeit und Wahrheit seines Gegenspielers vertrauen.

Jedes Spielgerät bezweckt bei einem Treffer ein Aussetzen für 5 Trommelschläge. Einzige **Ausnahme** bietet die **Kette**. Aufgrund ihrer Kunst sie zu schwingen und jemanden damit zu treffen wird ein Aussetzen von **8 Trommelschlägen** verlangt. **Nach einem Treffer muss ein Knie den Boden berühren und mit einer Hand auf dem Rücken**, mit den Fingern für alle gut sichtbar, **die Trommelschläge gezählt werden. Es darf maximal eine Hand die Pompfe berühren. Die Pompfe muss am Boden liegen.** Während der Zeit des Kniens darf sich um den Berührungspunkt des Knies mit dem Boden um die eigene Achse gedreht und die Pompfe bewegt werden. Dies dient einem strategischen Ausrichten in Vorbereitung für das Aufstehen. Dabei darf fairer Weise kein Einfluss auf das Spielgeschehen stattfinden. Anzumerken bleibt, dass **auch Berührungen durch die Pompfe eines eigenen Mitspielers ebenso gelten.** Es ist wie ein Eigentor. Man kann also auch eigene Spieler aus Versehen abschlagen. Hier zählt ebenso jede kleinste Berührung und damit absolute Fairness. Jeder ist vor seinem eigenen Gewissen verantwortlich über seine Ehrlichkeit.

Sobald ein Spieler sein Knie vom Boden abhebt oder mit beiden Händen die Pompfe berührt, ist er wieder im Spiel und kann sofort abgeschlagen werden.

Ein **Tritt auf oder über die Spielfeldbegrenzung wird als „Aus“ gewertet.** Der Spieler muss ebenso **5 Trommelschläge** an der Stelle **aussetzen**, an der er das Spielfeld verlassen hat.

Der Jugg und der Läufer

Nur der Läufer darf den Jugg anfassen, tragen, quer über das Spielfeld werfen und in das Mal bzw. Platzierfeld stecken. Alle anderen Spieler dürfen den Jugg nur mit dem Spielgerät berühren und so über das Spielfeld bewegen bzw. „golfen“. Ein Punkt ist dann erzielt, wenn ein Läufer den Jugg in das gegnerische Mal gesteckt hat, und dieser dort stecken bleibt, nachdem kein Läufer mehr seine Hand an ihm hat.

Auch der Läufer darf sich duellieren, nämlich mit dem anderen Läufer. Beide dürfen miteinander Ringen. Hierbei darf der Torso (alles von Becken bis Schulter) des anderen umschlungen und der andere so festgehalten bzw. mitbewegt werden. Alles was fies ist, z.B. ein Beinstellen, Umherwerfen des anderen, ein wildes zu Boden Schmeißen des anderen, ..., ist unschön und verboten. Getreu dem Motto: „Das was du nicht willst was man dir tue, das füge keinem andren zu“.

Der Läufer ist einem Spieler mit Spielgerät wehrlos ausgesetzt. Er ist auf den Schutz seiner Mitspieler angewiesen. Andernfalls bleibt ihm nur ein geschicktes Ausweichen oder Wegrennen.

„Doppel:“

Es passiert sehr häufig, dass sich zwei Spieler gleichzeitig gegenseitig mit ihrer Pompfe berühren. Bis 2015 war das „irische Doppel“ noch allgemein in der Jugger-Gemeinschaft akzeptiert, wobei eine Zeitverzögerung in der Zeitspanne eines Doppelklicks am PC oder eines Doppel-Klatschens mit den Händen noch als Doppel galt. Seit 2016 wird großflächig mit dem „Hamburger Doppel“ gespielt. Dies bedeutet, dass es nur als Doppel gilt, wenn es absolut zeitgleich stattfindet. Das irische Doppel kann aber für manche einfacher als Doppel wahrzunehmen sein. Es muss einfach ausprobiert und mit den Spielern abgesprochen werden, was als Doppel zählen soll – der „Doppelklick“ oder das „Gleichzeitig“. Bei einem Doppel gelten beide Spieler als abgeschlagen. In einem Spiel müssen demnach beide Spieler sich gleichzeitig hinknien und die entsprechenden 5 Trommelschläge abzählen. Ein Doppel mit einer Kette ist seltener, aber es gelten hier wie üblich für den von der Kette getroffenen Spieler 8 Trommelschläge zum Aussetzen und für den Kettenspieler nur 5. Der Kettenspieler darf also wesentlich eher bei diesem Doppel wieder aufstehen, als sein Gegenspieler. Insofern sich beide Spieler zeitgleich geschlagen geben und hinknien, stehen sie auch (bei gleichen Trommelschlägen) zeitgleich auf und können sofort sich gegeneinander erneut duellieren. Kniet sich einer aber erst mit Zeitverzögerung im Vergleich zum anderen hin, so fängt auch sein Zählen der Trommelschläge zeitverzögert an, je nach dem wann nach dem Bodenkontakt des Knies der nächste Trommelschlag kommt und als erster gezählt wird. Wenn ein Spieler zu lange zum Akzeptieren des Abgeschlagen-Seins braucht, kann dies bedeuten, dass er einen oder zwei Trommelschläge hinter seinem Duellpartner liegt und demnach auch diese ein oder zwei Trommelschläge später erst aufstehen darf. In diesem Fall ist es sogar möglich, dass er sofort von dem anderen gepinnt wird, da dieser ja schon eher aufstehen durfte. Hintergrund dieses „komischen“ Spielgeschehens ist, dass sich jemand bei einem Doppel eher als geschlagen gibt, während der andere es erst einmal noch nicht wahrhaben möchte. Dies führt zu dieser Zeitverzögerung und damit zu einem Vorteil für den, der sich zuerst als geschlagen akzeptiert und hinkniet. Absolut fair.

„Pinnen“:

Ein Spieler kann seine Pompfe auf einen knienden Spieler ablegen, d.h. ihn dauerhaft mit seiner Pompfe berühren. Dies wird als „Pinnen“ bezeichnet. Ein so in Schach gehaltener Spieler darf nicht aufstehen, auch dann nicht, wenn er seine Aussetzer-Trommelschläge schon abgezählt hat (diese muss er weiterhin mit offener Hand anzeigen). ***In dem Moment, wo ihn die Pompfe nicht mehr berührt, muss er noch bis zum nächsten Trommelschlag warten, bis er aufstehen darf.*** Derjenige, der pinnt, muss also ganz genau auf die Trommelschläge achten und sofort nach einem Trommelschlag wegrennen. Nur dann hat er noch einen Vorteil von über einer Sekunde gegenüber denjenigen, den er nun nicht mehr pinnt.

„Doppelpinn“:

Angenommen zwei gegnerische Spieler wurden nebeneinander abgeschlagen und knien demnach dicht nebeneinander (Abstand 0,5 Meter bis max. 2 Meter). In diesem Fall könnte eine Person alleine diese zwei Spieler mit Pinnen in Schach halten. Dies bringt den Vorteil einer dauerhaften Überzahl für die eigene Mannschaft. Hierfür muss er sich möglichst mittig zwischen beide knienden Spieler stellen und mit der Pompe einen Spieler nach Wahl dauerhaft berühren, sowie die Pompe derart positionieren, dass er mit einem sehr schnellen Schlag auf kürzestem Weg den anderen Spieler berühren kann. **Sobald der nicht gepinnte Spieler das Knie von dem Boden abhebt, oder mit zwei Händen an seiner Pompe ist, ist er wieder im Spiel.** In diesem Moment sollte er sofort abgeschlagen werden. Dann muss dieser gegnerische Spieler wieder für 5 Trommelschläge aussetzen. Anschließend ist sofort die Pompe wieder auf dem vorherigen Spieler abzulegen. Die Zeitspanne für das Ganze beträgt einen Bruchteil einer Sekunde. Grund hierfür ist, dass der Spieler, welcher dauerhaft gepinnt wurde, nur bis zum nächsten Trommelschlag warten muss, nachdem die Pompe den Kontakt mit ihm verloren hat. Wenn der kniende Spieler, welcher nur bedroht, aber nicht gepinnt wird, es zeitlich so gut taktet, dass er kurz vor einem Trommelschlag aufsteht, so hat sein kniender Mitspieler, welcher gepinnt wird, sofort die Chance aufzustehen. Der Spieler, der den Doppelpinn wagt, hat also schlimmstenfalls nur die Reaktionszeit des Spielers, welchen er pinnt. In dieser muss er den anderen abschlagen, um sofort wieder mit einem Pinn des ersten Spieler am Boden festzuhalten.

Ein Kettenspieler kann nicht pinnen. Jedoch kann er mit seiner schwingenden Kette den gegnerischen Spieler derart bedrohen, dass dieser sich nach dem Abzählen seiner Trommelschläge nicht aufzustehen traut. Sobald er allerdings aufsteht, ist er wieder im Spiel. Wird er dann von der Kette getroffen, so ist er wie üblich für 8 Trommelschläge draußen.

5.3 Ein Sport entsteht aus einem Endzeitfilm – Die Historie

Ruben Phillip Wickenhäuser ist eine Koryphäe im Jugger und der einzige Mensch, welcher mehrere Bücher zum Thema Jugger geschrieben hat. In seinem Buch „Jugger – Der Sport der Endzeit“^{Spo} beschreibt er ausführlich und sehr gut recherchiert das Phänomen Jugger und seine Entstehungsgeschichte. Im Folgenden wird, da die Historie auch für die Schule sehr interessant sein kann, der Inhalt des Buches bezüglich der Historie passend zusammengefasst.

Eigentlich nur ein Film

„Jugger dürfte der erste bekanntere Sport sein, der ausschließlich auf einen Film zurückgeht und keinerlei historische Wurzeln hat.“^{Spo, S.21}

David Webb Peoples war als Drehbuchautor und Regisseur tätig und hatte eines Tages eine Kurzgeschichte gelesen, die sich „Rollerball“ nannte. Sofort begann er über einen futuristischen Sport nachzudenken. Als Rollerball dann verfilmt wurde, gefiel ihm das Ergebnis überhaupt nicht. Der Film kommerzialisierte zu sehr den Sport, während David Webb Peoples eher ein sehr rauher und sehr körperlicher Sport, der den Mut auf den Prüfstand stellt, vorschwebte.^{Spo, S.25} Der Sport sollte vielmehr ein Überlebenskampf der Spieler sein, die ganz ähnlich wie reisende Musiker von Dorf zu Dorf ziehen und mit dem Sport ihr karges Brot verdienen.^{Spo, S.21} Andererseits wollte er sich nicht mit einer bekannten Sportart auseinandersetzen müssen. Daher hat er sich von einer ganzen Reihe Sportarten inspirieren lassen^{Spo, S.25} und selbst einen Film erschaffen, bei dem es ausschließlich um den reinen, von ihm erfundenen Sport, eingebunden in ein postapokalyptisches Endzeitszenario geht.

Sein Film „Blood of Heroes / Salute of the Jugger“, oder zu Deutsch „Die Jugger - Kampf der Besten“, kam im Oktober 1989 in Australien und im Januar 1990 in Deutschland in die Kinos. Laut den Filmkritiken handelt es sich eher um einen B oder C- Movie. Dennoch ist diesem Film etwas gelungen, was selbst die größten Blockbuster nicht geschafft haben: „Blood of Heroes ist der einzige Kinofilm der Welt, bei dem ein Drehbuchautor einen Sport ganz neu erfunden hat.“^{Spo, S.23}

Eine zweigleisige Geburt

„Durch den Film wurde der Sport inspiriert. Es gibt eine alte Diskussion darum, wer zuerst Jugger als Sport umgesetzt hat, ob es nun Berlin oder Leute aus der Live-Action-Role-Playing-Szene (LARP) um Heidelberg, Lübeck und Hamburg gewesen sei. Denn in beiden Gebieten entwickelte sich Jugger, soweit es sich nachvollziehen lässt, unabhängig voneinander und ohne das Wissen um die jeweils andere Fraktion. [...]

Sowohl in Berlin als auch von der LARPSPORT-Fraktion hatte einige Freunde den Film gesehen und bald darauf beschlossen, das Gesehene in die Tat umzusetzen.“ ^{Spo, S.27} „Gesichert ist, dass 1993 das erste Jugger-Spiel auf einer LARP-Veranstaltung stattfinden sollte, was dann auf einem Nachtreffen realisiert wurde, und dass die ersten speziell für Jugger gedachten Pompfen von Rux im Drachenei Lübeck gebaut wurden. Und hier zeigt sich die Komplexität der früheren Entstehungsgeschichte. Denn dort wurde zwar ein Pompfensatz gebaut, aber von Lübeck nie angewendet, sondern wanderte vielmehr weiter. In Berlin wiederum wurde frei trainiert, wie Lester Balz zu berichten weiß: „Nachdem wir den Film angesehen haben, haben wir das ausprobiert und dann jede Woche gejuggert. Das war 1992 [...] in [Berlin-] Schöneberg.“ 1995 fand in Hamburg das erste Jugger-Turnier mit sportlichem Ansatz statt, während Jugger vorher ein reines Unterhaltungsereignis im Rahmen anderer Veranstaltungen gewesen war. Durch persönliche Verbindungen erfuhren in dieser Zeit die beiden Fraktionen wohl erst von der Existenz der jeweils anderen. Begründet von ihrer unterschiedlichen Entwicklung voneinander waren auch die Regeln leicht unterschiedlich.“ ^{Spo, S.27} 1998 wurde das erste Turnier im Berliner Mauerpark unter dem Namen 1. Deutsche Meisterschaft abgehalten [...] Es war noch stark endzeitlich geprägt, die Spieler traten in Kostümen auf, und wer getroffen worden war ließ sich theatralisch zu Boden sinken.“ ^{Spo, S.29}

Ein Trendsport entsteht

In den Folgejahren wich mehr und mehr der „Showaspekt“ hinter den sportlichen Aspekten zurück, allerdings halten einige Hamburger an ihren Kilts als Spielerbekleidung fest. ^{Spo, S.29}

„2000 hatten sich außer in Berlin und Hamburg auch festere Teams in Heidelberg, Waidhaus (Bayern) und Hannover gebildet. In den Folgejahren kamen nun regelmäßig weitere Städte hinzu [...]. Ab etwa 2007 verzeichnete Jugger einen rapiden Anstieg an Städten und Teams. Noch 2005 nahmen 8 Teams an der Deutschen Meisterschaft teil, 2009 waren es 36. Ein Jahr zuvor waren ein australisches und ein irisches Team angereist, 2010 kam [...] ein zweites australisches Team und ein Vertreter der explosionsartig wachsenden spanischen Jugger und wäre es finanziell möglich gewesen, wären Costa Rica oder Puerto Rico gekommen.“ ^{Spo, S.29}

„In Berlin gelang es 2007, Jugger als Sport offiziell anzuerkennen und in den Berliner Turnerbund aufgenommen zu werden, 2009 folgten die Oldenburger Keiler mit der Aufnahme in den Landessportbund“ ^{Spo, S.32} Das Rollfeld des ehemaligen Berliner Flughafens „Tempelhof“ ist das erste offizielle Jugger Feld der Welt.

Eine Organisation entsteht

Bereits 1998 war durch Lester Balz, einem Berliner Pionier, der Jugger e.V. zur organisatorischen Umsetzung einer Jugger-Veranstaltung gegründet worden, welche letztlich aber nicht stattfand.

„Mit der Domain jugger.org wurde Anfang 2009 eine Plattform geschaffen, auf der neben dem bundesweiten Diskussionsforum Turniere in einer ausgefeilten Turnierverwaltung eingetragen, sich Teams anmelden und Spielergebnisse von Turnierausrichtern selbst niedergelegt werden können. [...] Anfang 2010 gab es zum ersten Mal die Abstimmung über Regeländerungen und über das gemeinsame Regelwerk als solches, bei der die 30 mit mindestens drei besuchten Turnieren der Saison aktiven Teams einbezogen wurden, ein Vorhaben, dass sich dank E-Mail und einem [Internet-] Diskussionsforum endlich weitlichst demokratisch umsetzen ließ.“
Spo, S.32

Eine zweigleisige Entwicklung bis heute

Die Leute, welche Jugger aus dem LARP heraus zu einem Sport entwickelt haben, lehnten eine Kommerzialisierung des Sportes ab, während sich die Berliner Fraktion Sponsoring und großangelegte kommerzielle Veranstaltungen vorstellen konnte. Bis heute ist diese ursprüngliche Zweigleisigkeit beim Jugger zu spüren, und spiegelt sich in den Intensionen und Wünschen der Spieler wieder. Die einen streben einen hochprofessionellen Wettkampfsport an, während die anderen die Ursprünglichkeit und den informellen Charakter bewahren wollen.

„Zwei prägende Strömungen kennzeichnen die historische Entwicklung und wirken bis heute nach. [...] Grob gesagt stehen auf der einen Seite die Strukturierer, die sich Jugger als vollwertigen Sport mit entsprechenden Vereins- und Verbandsstrukturen, Stauten und Reglementierungen wünschen. Auf der anderen Seite stehen die freien Jugger, die den leicht anarchischen Charakter des Sports bewahren und eine Kommerzialisierung rundweg ablehnen.“

Lester Balz, einer der Urväter des Jugger aus der Berliner Fraktion spiegelt die eine Seite wieder: „Richtig professionelle Mannschaften, wo die Spieler Honorare bekommen, das wäre was. [...] Und am allergeilsten wäre natürlich ein fettes Juggerturnier in einem Jugger-Stadion, mit jubelnden Massen auf den Rängen, Fernsehübertragung, Sponsoren... da will ich hin“ Spo, S.17

Die andere Strömung wird mit folgenden Worten deutlich: „Bauchschmerzen hätte ich mit exzessivem Sponsoring, Eintrittsgeldern, Marketing im großen Stil. Ich bin ganz froh dass es ohne geht im Jugger.“ „Jugger sollte eine Sache für Amateure bleiben – wenn Geld ins Spiel kommt, würde es alles ruinieren.“ Spo, S.18

6.4 Warum „Jugger“, „Pompfe“ und ein Hundeschädel?

Im Jugger wird ein eigentümliches Vokabular verwendet. Auch das ein Imitat eines Hundeschädels, der sogenannte „Jugg“, als Spielball verwendet wird, verwundet zumeist jeden beim Erstkontakt mit Jugger. Doch in der Geschichte des Sports lassen sich ganz einfache Antworten auf die Fragen nach der Herkunft finden.

Ruben Phillip Wickenhäuser, Autor aller derzeit verfügbaren Jugger-Bücher, suchte 2006 im Rahmen der Recherchen zur Jugger-Geschichte David Webb Peoples, den Regisseur des Films „Die Jugger – Kampf der Besten“, auf. Bis zu diesem Zeitpunkt, also mehr als 15 Jahre nach dem Erscheinen des Films, „war dem Regisseur David Peoples nicht bekannt, dass sein Film mittlerweile als realer Sport Anhänger gefunden hat“^{Spo, S.24} und inzwischen zu einem lebendigen Trendsport heranreift. Als Wickenhäuser den Regisseur fragte, was die Bedeutung des Wortes „Jugger“ sei, antwortete dieser: „Der Begriff Juggernaut“ ist ein beeindruckendes, machtvoll klingendes Wort, aber ich wollte keinen geläufigen Begriff nehmen, der so oft verwendet wird. Ich dachte nun, „Jugger“ ist eine ganz gute Kurzform dafür.“^{Spo, S.24} Wem der Begriff „Juggernaut“ nicht gebräuchlich ist, der kann auf Wikipedia (Stand: 24.07.2016) eine ausführliche Erklärung zu der Wortherkunft finden: „**Juggernaut** ist ein metaphorischer Begriff aus dem Englischen. Er steht für eine unaufhaltsame Kraft, die alles vernichtet, was ihr im Wege steht. Der Wortursprung liegt bei den riesigen, viele Tonnen schweren Prozessionswagen (Ratha), die während einer bestimmten **hinduistischen Prozession** zu Ehren des Gottes **Jagannatha** verwendet werden. Einmal in Fahrt gebracht, sind diese Wagen von Menschen kaum zu stoppen. Während der britischen Besatzung Indiens gelangte der Begriff in die englische Sprache und von dort heute teilweise auch ins Deutsche. In der englischen Umgangssprache wird mit diesem Begriff auch ein schwerer Lastsattelzug bezeichnet.“

Das Manöver „Flying Wedge“ aus dem Football, welches später verboten wurde, erinnerte den Regisseur an das Wort Juggernaut. Bei diesem Manöver bildeten die Spieler eine Art Speerspitze und stürmten, eben wie eine unaufhaltsame Kraft, über das Feld und stießen alle Gegner beiseite, sodass einer von ihnen durchbrechen und punkten konnte. Bei dem von ihm für den Film erfundenen Sport ist es ähnlich: Alle Spieler sorgen dafür, dass der eigene Läufer durchbrechen kann und punktet. So entstand, inspiriert von der dem Film ähnlichen, durchbrechenden Kraft des Football-Manövers, ein Bezug zu dem Wort Juggernaut und daraus die **Kurzform „Jugger“**.^{Spo, S.24}

Auf die Frage, warum im Film ein **Hundeschädel** als Spielball fungiert, antwortete der Regisseur: „Nun, ich habe Hunde nie gemocht und hatte es mir angewöhnt, in jedem Drehbuch einen Hund zu töten.“ ^{Spo, S.25} Abgesehen davon passt es prächtig in die postapokalyptische Stimmung. Der Hundeschädel, auch Jugg genannt, ist nicht nur eine Referenz auf den Vater des Jugger, sondern vielmehr ein Symbol für Jugger als solches. Er steht für das Wilde, Anarchische und Ungestüme. Außerdem ist er individuell, uneinheitlich und verweigert sich damit jeder Konformität. Jeder Jugg ist liebevoll in Handarbeit gefertigt, und steht damit „auch für einen weiteren essentiellen Aspekt des Jugger: Kreativität.“ ^{Spo, S.33} Darüber hinaus trägt er den Urkonflikt des deutschen Jugger in sich verborgen: „Während die LARPsport-Fraktion ihn einfach „Schädel“ nennt, hat die Berliner Fraktion den Begriff „Jugg“ geprägt.“ ^{Spo, S.33}

„Alles zusammengenommen ist der Schädel auch ein Gradmesser für den Zustand des Sports. Werden eines Tages anstelle der Schädel einheitliche, professionell produzierte Spielbälle von der Stange Vorschrift auf Turnieren sein, dann ist das ein deutlicher Indikator dafür, dass der Geist des Jugger verloren gegangen ist. Wie Peter Austmann sagt: „Beim Turnier muss der Hundeschädel sein, sonst ist das kein richtiges Turnier““ ^{Spo, S.35}

Warum aber heißen die Spielgeräte „Pompfen“? Jugger entstand aus zwei Strömungen, welche in den 2000er Jahren einen Film nachspielten, grob gesagt den Sportlern aus Berlin und den Live-Action-Role-Playing-Spielern aus Hamburg, Lübeck und Heidelberg. Mark Hahn sagt im Interview „Unsere Schwerter sahen so aus wie die Pompfen heute, der Name kommt auch daher. Die Heidelberger hatte ihre Waffen Pompfen genannt, das waren Rohre mit Schaumstoff drüber. **Macht „pompf“, wenn man getroffen wird.**“ ^{Spo, S.87}

Heute werden in Film- und Fernsehproduktionen, im Theater und vor allem bei Live-Rollenspielen/ LARP Polsterwaffen umgangssprachlich als Pompfen bezeichnet. Dabei handelt es sich zumeist um Nachbauten von Hieb oder Stichwaffen. Sie dienen der gefahrenlosen Simulation eines realen Kampfes, wobei sie meistens einer echten Waffe möglichst ähnlich sehen sollen.



6.5 Weitere Interviews

Beispiel 4

Interview mit Carl, Freiberuflicher Jugger-AG-Trainer in Halle, 13.08.2016

Carl ist Mitbegründer des Teams Anima Equorum in Halle. Er leitet derzeit an vier Schulen insgesamt sechs Jugger-AGs je eineinhalb Stunden. Vor acht Jahren ist er durch Zufall auf den Sport gestoßen. Vier Jahre später hat er mit einer Teamkameradin die erste Jugger-Schul-AG in Halle an der Saaleschule gegründet. Dadurch bekamen sie immer mehr Öffentlichkeit und Anfragen von Schulen, Jugendclubs und Vereinen. „Das Problem natürlich ist, wenn du Koch bist, hast du alles, nur keine Freizeit“. Deshalb hat er 2015 seinen Job als Koch „an den Nagel gehängt“, um sich nun eine freiberufliche Tätigkeit als Jugger-Trainer aufzubauen. Durch seine berufsbegleitende Ausbildung zum Konflikt-Mediator kann sein Stundensatz dementsprechend hoch sein, sodass er ab 10 AGs pro Woche genauso viel verdienen würde wie vorher als Koch. Neben der Schule leitet er noch einen freien, schulunabhängigen Jugger-Kurs für Kinder.

So viele AGs in nur einer Stadt? Wie schaffst du das Jugger dort so gut angenommen wird?

„Einfach um die Ecke zu kommen und zu sagen „pass auf ich habe einen coolen neuen Sport, das klappt nicht. Für Sport hat keiner Geld. Sport gibt es genug. Für Sport hat im Prinzip auch kaum einer ein Interesse. Als Sportart brauche ich da [an den Schulen] gar nicht auftreten. Ich muss mit dem tatsächlichen pädagogischen Wert dahinter punkten. Das ist auch das Entscheidende.“

Welche pädagogischen Elemente meinst du?

„Diese extreme Fairness und das Gemischt-Spielen. Die Schulen wissen selber, dass es ein Problem ist, die Jungs und die Mädchen sonst so früh aufzugliedern. Die sind froh wenn sie mal eine AG haben wo sie alle zusammen spielen können und voreinander ein bisschen Respekt vor den verschiedenen Leistungsmöglichkeiten bekommen. Die Jungs haben mehr Kraft und ein bisschen mehr Konditionen, aber die Mädels sind auf dem Spielfeld flinker und häufig auch blickiger. Die verstehen das Spielprinzip schneller. Gerade in den jüngeren Altersstufen merkt man das ganz deutlich. Für die Jungs, die bei dieser Sportart in Klasse fünf bis sieben einsteigen, ist das eine Aufeinanderfolge vieler Zweikämpfe. Das sind Krieger und die gehen von Kampf zu Kampf. Die Mädels checken viel schneller, dass es eine Mannschaftssportart ist, bei der es darum geht, Punkte zu machen. Die arbeiten viel mehr an der Zielstellung. Die

suchen nicht nach Zweikämpfen, sondern nach Wegen, den Jugg zu platzieren. Das kombiniert mit einer besseren Reaktionskraft. Während die Jungs noch ausholen wie große Krieger und viel rumhampeln [...], weil sie sich in irgendwelchen Kriegsschlachten in ihrer Fantasie bewegen, riesengroße Bewegungen machen und viel Show, sind die Mädels halt so: „einfach schnell treffen und fertig“. Das gleicht sich schon sehr gut aus und ist für die Schule ein gutes Argument.



Das nächste Argument ist halt immer dieses Fairness-Empfinden. Dass du den Treffer selber anzeigen musst. Dass du in der Lage sein musst, trotz des Siegeswillen, zu sagen, dass die Fairness ein Stück mehr wert ist als zu gewinnen. Wenn der Läufer auf den Jugg zuläuft und du ganz genau weißt, du musst noch vier Steine [Trommelschläge] zählen, und du wirst es einfach nicht schaffen. Sich da zu überwinden und nicht einfach aufzustehen und den abzuschlagen, das ist was Großes was die da lernen. Und natürlich das Gegenprodukt, das daraus entsteht. Der Getroffene gibt den Treffer an und kein anderer. Das bedeutet dass ich ja auch im Gegenzug extrem an meinem Vertrauen arbeiten muss. Ich muss dem anderen vertrauen, dass er mir wirklich den Treffer ansagt. An diesen pädagogischen Botschaften, die dahinter stecken, haben die Schulen Interesse.“

Ist Jugger DIE Lösung für Probleme an Schulen?

Jugger ist kein Allheilmittel, es ist halt wirklich nur ein Weg. Die Erwachsenen schaffen das [auch] nicht. Selbst auf Erwachsenen Turnieren hast du ständig Diskussionen. Aber daran zu wachsen, zu merken: Wenn ich diskutiere kostet das mir und meinem Team Zeit. Ich muss jetzt vertrauen. Ich muss ehrlich sein. Dann habe ich auch den meisten Spaß und das Spiel funktioniert dann am flüssigsten.“

Als Konfliktmediator zeigt er den Kindern immer Möglichkeiten auf, Konflikte verbal und gewaltfrei zu lösen. Er gibt Kommunikationshilfsmittel mit auf den Weg, damit die Kinder Eskalation vermeiden können. Die Kinder fänden im Spiel immer wieder viel Zeit und Möglichkeiten, sich in Diskussionen zu verstricken. „Wenn man das Spiel frei laufen lässt, wird das Spiel teilweise selbst von den Schülern komplett unterbrochen. Die spielen dann nicht weiter sondern sind damit beschäftigt, sich zu sagen, ob sie getroffen wurden oder nicht. Da werden dann auch mal spontan Regeln erfunden wie: Der, der gerade spricht darf nicht attackiert werden.“

Er versucht dann immer die Schüler darauf zu drängen, weiterzuspielen. „Die sollen ja nicht stehen bleiben und ewig miteinander diskutieren“. Als Lösung lehrt er hier den Kindern einen leichten Trick. „Wenn ich jemanden getroffen habe, und er geht nicht runter, dann bringt es nichts, wenn ich sage „Ich hatte dich, geh runter!“ Das löst einen Konflikt aus. Der andere hat ja gar nicht mehr die Möglichkeit zu sagen „Ja du hattest mich“. In dem Moment würde er sich selbst, in einem Sport, wo Fairness das A und O ist, bloßstellen. Der einfachste Trick ist, ich formuliere es als Frage: „Hatte ich dich nicht?“ Dann hat der andere Zeit darüber nachzudenken - „Ok, ja wahrscheinlich im Eifer des Gefechts“ und geht runter. Dann steht er auch vor den Mitspielern nicht blöd da. Das sind ganz kleine Tricks wie du mit wenigen Worten das lösen kannst.“ Seine Regel ist beim Jugger: „Einmal fragen ist ok, danach akzeptieren, nicht diskutieren.“ Wenn es sich häuft, soll der Schüler erst während der Pause mit dem Schiedsrichter sprechen.

Gibt es Probleme mit Jugger in der Schule?

„An den Schulen wo ich bin, wird Jugger zu über 80% auch von den Lehrern sehr positiv angenommen. Die Kids und die Eltern stehen total dahinter. An manchen Schulen gibt es Eltern, die haben sogar mein Logo auf ihr Auto drucken lassen, weil sie es so cool finden.“ Er hat bisher durchweg nur sehr positive Resonanzen. Es gibt aber auch Schulen, die ihn von vornherein abgelehnt haben, ohne oder mit der Begründung: „Passt nicht in unser Schulkonzept. Weil die sehen das dahinter nicht. Es ist dann häufig auch das Ergebnis mangelnder Information. Auf den ersten Blick ist Jugger ja auch schwer anzugucken, man muss da schon ganz schön hinter die Fassade schauen um zu sehen, was da mit den Menschen überhaupt passiert, und was da auch

im Spiel passiert.“ Er empfiehlt Schulen, die Juggen anbieten, sich das Grundregelbuch über Juggen zu kaufen und in das Lehrerzimmer zu legen. So können Lehrer, die nicht wissen was es ist, sich informieren. „Das Dümme was passieren kann ist, dass ein Lehrer rumrennt und dagegen wettet. Deswegen muss der die Möglichkeit haben sich mal über den Sport zu belesen.“

Baut ihr die Pompfen selber mit den Kindern?

„Natürlich. Prinzipiell. Es ist ganz wichtig für mich, dass die Kids ihre Spielgeräte selber bauen, zwecks Respekt vor dem Spielgerät. Es ist halt so wenn du es selber gebaut hast gehst du mit den Spielgeräten anders um. Und das ist für mich das A und O, weil das Spielgerät ist das, was am Ende auch für die Sicherheit sorgt. Nur wenn die ordentlich behandelt werden haben die zum einen eine lange Lebenserwartung und zum anderen bleiben sie auch solange intakt, dass sich auch wirklich keiner daran verletzen kann. Und deswegen gehört für mich zum Juggern dazu, dass man sich sein eigenes Spielgerät baut. Einfach für einen anderen Umgang.“

Er bringt am Anfang einer AG für ein halbes Jahr Leihpompfen mit, damit sich die Schüler durch die verschiedenen Spielgeräte probieren können, und bastelt mit ihnen anschließend in den Ferien eigene Schulpompfen, welche die Schule bezahlt. Ein Pompfensatz mit 10 Pompfen, zwei Malen, Jugg und Spielfeldbegrenzung baut er mit den Schüler für nur 400€, wobei die Schulen trotzdem oft erst einmal vor dem Preis zurückschrecken. „Was dann ganz gut hilft, ist den Schulen klar zu machen, dass sie hier in ihr eigenes Material investieren und es Eigentum für die Schule wird. Und dass es eine Wertanlage ist, die nicht verschwindet, selbst wenn ich als AG-Leiter mal nicht mehr sein sollte, und die wirklich geringen Wartungskosten. Wenn sie einmal gebaut ist, ist so eine Pompe billig und schnell repariert.“

Abschließend noch einmal kompakt: Welche Wirkung hat Juggen auf Kinder und Jugendliche?

„Als erstes ist es, dass Kids, die prinzipiell kein Grundinteresse an Sport haben, dazu animiert werden, sich zu bewegen. Und dass es auch ihre Fantasie anregt. Was auch noch ganz wichtig ist, ist, dass sie ein Instrument haben, an sich selber zu arbeiten. Einen Weg finden, sich persönlich weiter zu entwickeln, Fairness zu verkörpern und zu empfinden. Und immer wieder lande ich bei dem Punkt Respekt. Respekt füreinander zu empfinden und bei einem Juggen-Spiel zu begreifen: Es gibt keine Gegner, nur Mitspieler. Das macht es mit den Kindern auch. Man merkt es immer deutlicher, dass sie an sich arbeiten. Auch wenn es nicht Mega-Erfolge gibt, sieht man, wie sie Schritt für Schritt an sich arbeiten, wie es immer weniger Konflikte gibt, und wie sie immer mehr Sachen akzeptieren. Juggen ist einfach ein toller Weg“

Beispiel 5

Interview mit Simon Spielstein, Trainer der Zonenzwerge und AG in Jena, 21.08.16

Was hast du mit Jugger zu tun?

„Ich hab 1993 mit Kanuslalom begonnen. 1995 hab ich die ersten Male als Co-Trainer geholfen und 1999 meine ersten eigenen Trainingsgruppen übernommen. Freunde von mir, unter anderem Polle, Garf, Steffen haben schon länger Jugger gespielt, aber von den Erzählungen alleine empfand ich es als nicht so spannend. Als ich bei der TM 2012, selber Spiele gesehen habe, ist mir das pädagogische Potential aufgefallen. Ich hab dann erst einmal für mich trainiert und hatte mit der DM 2012 mein erstes Turnier. Natürlich hatte ich weiterhin den Wunsch als Trainer für die Zonenkinder tätig zu werden. Max Hauschild, der damals schon eine kleine Gruppe von Kindern kannte und sie trainieren wollte, fragte mich, ob ich ihm helfen möchte. Das war der Beginn der Zonenzwerge. Die nächsten Zwerge kamen eher durch Zufall und durch die Verknüpfung von Kanu zu uns.

Seit 2013 biete ich in der Montessorischule Jena ein 3-Tage Juggerprojekt an. Das bringt mir immer noch jedes Jahr viele neue Kinder in den Verein. Weiter Werbeaktionen haben wir in Schulen, Kindergärten, Freizeitclubs, Ferienfreizeiten und bei Straßenfesten durchgeführt. Ich habe auch 2013 mein Breitensport-Trainerschein C und B abgelegt. Die AG an der Montessorischule biete ich erst seit 2015 an. Erfahrung zum Leiten von Gruppen habe ich beim Kanu und bei der NAJU reichlich sammeln können. Wie man juggert, habe ich von den Besten der Zonenkinder gelernt. Das Pompfenbauen hab ich mir durch das Netz selber angeeignet und verbessert. Da die Großen von uns die Zonenkinder sind und ich gegen „Zonenbabys“ oder ähnliches war, schlug ich Zonenzwerge als Namen für die Kleinen vor und der wurde genommen.“

Welche Wirkung hat Jugger auf Kinder und Jugendliche?

„Jugger übt, vorausgesetzt das Kind ist für Neues offen, durch die Kombination von Ball- und Fechtsport, sowie ein wenig Ringen, immer einen großen Reiz aus. Dieser besteht darin, dass man immer eine Position findet in der man seiner Mannschaft helfen kann, da man das Spiel vor allem durch Koordinationsfähigkeit gewinnt.

Wenn sich Kinder und Jugendliche darauf einlassen, schult Jugger alle konditionellen und koordinativen Fähigkeiten. Zudem ist das Spiel höchst demokratiepädagogisch, da die Schüler ihr Vorgehen absprechen müssen und im Spiel lernen, Konflikte (die es immer gibt) schnell, effektiv und sachlich zu lösen. Es kann auch helfen, dass Kinder aus sich herauskommen und lernen frei und laut zu kommunizieren. Es gibt immer wieder Schüler, an die man mit Jugger nicht ran kommt. Genauso muss man sehr sensibel sein, dass permanentes, unfaires Verhalten Einzelner, nicht zu Frust bei anderen führt. Hier ist dann Konfliktmanagement und ein gutes Auge für die Situation

gefragt. Die wahrscheinlich schlimmste Auswirkung von Jugger bei sehr guten Spielern ist, die entstehende Arroganz, aber ich denke, dass ist ein eher sehr seltenes Problem. Verhaltensänderung kommt nicht durch Jugger allein, sondern es benötigt präventives und situationsbedingtes Konfliktmanagement. Den größten Umschwung sieht man bei Fußballern die sich auf Jugger einlassen. Von einem „Wenn der Schiedsrichter es nicht sieht, ist es erlaubt, und lautes Heulen und Meckern hilft“, zu einem: „Ich muss selber meine Spielfehler sehen und anzeigen.“ Man kann beim Jugger lernen mit seinen Gefühlen: wie Aggression, Wut usw. umzugehen, aber von selbst passiert da nichts. Ich selbst, musste nach mehrfacher Warnung und Androhung einen Schüler der AG verweisen, weil alle Gespräche bei ihm nicht fruchteten und die Verletzungsgefahr durch die Pompfen gegeben ist, wenn man gezielt damit prügelt oder sie wirft. Wenn ein Schüler das Messen der Fähigkeiten und der Duellcharakter reizt, dann kann man mit ihm mithilfe von Jugger an seiner Aggression, Gewaltbereitschaft, sowie Kommunikation- und Konfliktkompetenz arbeiten, aber Jugger ist kein Allheilmittel.“

Was könnte man in der Schule mit Jugger erreichen?

„Viel. In AG's und in dem Unterricht, kann man meist viel mehr Kinder zum Sporttreiben bewegen, als mit anderen Spielen. Grund ist, dass es bei Jugger selten vorkommt, dass ein Schüler auf dem Feld steht und nicht mitspielen kann, weil andere ihn ignorieren oder nicht ranlassen. Gerade Kinder mit mangelnder Bewegungserfahrung aber Bewegungswillen, sprechen auf Jugger gut an. Ansonsten ist Jugger Teambuilding. Das heißt, es wirft Unstimmigkeiten im Team, der Gruppe oder der Klasse auf und es kann an diesen durch Gespräche gearbeitet werden. Das Kommunizieren im Spiel hilft auch einander kennenzulernen. Gerade bei Jungs kann man es schaffen, dass sie lernen mit ihrem Testosteron und ihrem Adrenalin umzugehen. Je nach Aufbau der AG kann man auch durch das Bauen von Pompfen, Respekt vor dem Geschaffenen erzeugen.“

Worauf muss man achten, wo siehst du Schwierigkeiten?

„Die große Schwierigkeit des Jugger sind die vielen Regeln, da sie ja alle neu und anders sind, als bei den anderen Ballsportarten. Meine Erfahrung ist, dass Spiel zuerst in einer abgespeckten Variante einzuführen. Ich nutze jetzt häufig zuerst nur Kurzpompfen. Das hat den Vorteil, dass man zum Halten, Führen und Blocken nicht so viel sagen muss und dass man sich auf das Läufer-Pompfer-Verhältnis, sowie das Treffermerken und akzeptieren, konzentrieren kann. Wenn man gleich zweihändige Pompfen einführt, muss man sehr viel drauf achten, dass nicht unfair (einhändig) gepompft wird und kann sich weniger auf das Zusammenspielen konzentrieren. Schild und Kette vermitteln am Anfang einen falschen Eindruck, daher lasse ich diese auch schon recht lange weg. Das Erste, was man aus den Kindern raus bekommen muss, ist das Prügeln. Ich vergleiche das Tippen mit der Pompe gerne mit Fangspielen, da tippt auch keiner mit der Faust, mit voller Wucht.“

6.6 Selbstständigkeitserklärung

Hiermit versichere ich, dass ich die vorliegende Arbeit selbständig verfasst und keine anderen Quellen als die angegebenen benutzt habe. Alle Stellen im Text, die anderen Werken im Wortlaut oder sinngemäß entnommen sind, wurden nach bestem Wissen und Gewissen kenntlich gemacht.

Leipzig, den 31. August 2016

Unterschrift

6.7 Literaturverzeichnis

Inhalte

Abkürzung im Text	Quelle
Bew	Bewegung – Das Tor zum Lernen, C. Hannaford, VAK Verlags GmbH, 6.Auflage, 2004
BR	Bewegungsräume, H.Köckenberger, borgmann publishing, 1996
HS	Handbuch Schulentwicklung, Theorie – Forschungsbefunde – Entwicklungsprozesse – Methodenrepertoire, T.Bohl, W.Helsper, G.Holtappels, C.Schelle, Julius Klinkhardt Verlag, Bad Heilbrunn, 2010
LGS	Lehrplan Gymnasium Sachsen Sport, 09.08.2016 Quelle: http://www.schule.sachsen.de/lpdb/
LMS	Lehrplan Mittelschule Sachsen Sport, 09.08.2016 Quelle: http://www.schule.sachsen.de/lpdb/
Päd	Ran an die Pompfe – Pädagogische Chancen einer neuen Sportart, Ruben Phillip Wickenhäuser, Ludwigfelder Verlagshaus, 2. Auflage, Ludwigfelde, 2014
Spo	Jugger – Der Sport aus der Endzeit, Ruben Phillip Wickenhäuser, Archiv der Jugendkulturen Verlag KG, 1. Auflage, Berlin, 2010
SSG	Sächsisches Schulgesetz, 09.08.2016 http://www.revosax.sachsen.de/vorschrift/4192-SchulG#
SvSe	Sport verstehen - Sport erleben, C.Hartmann, H.-J.Minow, G.Senf, Lehmanns Media, Berlin, 2011
Tra	Jugger – Das Praxisbuch - Grundlagen – Training – Teambuilding, Ruben Phillip Wickenhäuser, Zauberfederverlag, 1. Auflage, Braunschweig, 2014
Uhu-pdf	Musterkonzept Schul-AG, Ruben Phillip Wickenhäuser, auf seiner eigenen Website http://jugger.uhusnest.de/ im Downloadbereich, 26.08.2016 http://jugger.uhusnest.de/neueab/beispielkonzept_jugger_ag.pdf

Bilder

Titelbild

Ostthüringer Zeitung, Foto: Marcel Hilbert, <http://www.otz.de/web/zgt/sport/detail/-/specific/Zonenkinder-aus-Jena-liefern-sich-beim-Jugger-Gefechte-wie-im-Film-1332509937>

Seite: 6, 7, 10 unten, 11 mittig, 12, 13, 14, 44, 65

Flickr Jugger e.V. Berlin, 25.08.2016,
<https://www.flickr.com/groups/jugger/pool/>

Seite: 8, 9, 10 oben, 11 unten, 15, 21, 43, 45, 75

Flickr Jugger, 25.08.2016,
<https://www.flickr.com/photos/juggerphotos/>

Seite 11 oben und 66

Spielfeld, 29.07.2016, http://www.dpsg-bezirk-nn.de/wp-content/uploads/2016/04/jugger_spielfeld.jpg

Seite 63 oben

Standart-Pomphen, 25.08.2016, <http://pomphenshop.de/wp-content/uploads/2011/03/pomphen-alle.jpg>

Seite 63 unten

Kinder-Pomphen, 25.08.2016, <http://pomphenshop.de/wp-content/uploads/2011/03/pomphen-alle-kids.jpg>

Seite 77

AG Saaleschule, 25.08.2016, http://www.saaleschule.de/uploads/images/Schulclub/Jugger-AG/P1140052_kl.jpg