

E. PRAXISBEISPIELE DER STADTTEILKULTURELLEN ANIMATION

I. Uwe V. Karst, Bielefeld:

Spielfest und Spieltreff

Zur stadtteilkulturellen Animation im Freizeit- und Breitensport

1. Das "Spielfest"

Mit Aktionen des Deutschen Sportbundes (DSB) wie "Trimm-Bewegung", "Treff-Bewegung" der verschiedensten Sportarten, Vereinswerbung usw. wurde ein außergewöhnlich hoher Bekanntheitsgrad, nicht aber die kontinuierliche Steigerung der Aktivenzahlen und des Aktivitätsgrades erreicht. Auf der Suche nach den zugrunde liegenden Ursachen kam man relativ rasch darauf, daß alle diese Aktionen mehrere wesentliche Bedürfnisse nicht oder nur unzureichend erfüllen konnten: den Wunsch nach spielerischer Betätigung im Sport, möglichst mit anderen, Bekannten, der Familie und ohne große Voraussetzungen an eigener Fertigkeit, an Raum, an Personal und Personen, an Gerät und Ausrüstung.

Damit wurde die Idee durchsetzbar, für eine möglichst große Zahl von Menschen unter der Anleitung von "Spiel-Sport-Leitern" (Animateuren), diese Wünsche und Bedürfnisse auf einmal zu befriedigen: "Spielfeste" wurden angekündigt und durchgeführt. Da diese in der ersten Phase zunächst noch erhöhter Werbung bedurften, um die gewünschte Aufmerksamkeit zu wecken, wurden als Moderatoren über Frank Elstner hinaus auch andere Publikumsliebhaber gewonnen, die ein hohes Besucheraufkommen versprachen: Die Ergebnisse waren in Bezug auf die Besucherzahlen und den erreichten Werbeeffect weit über den Erwartungen angesiedelt.

Die Dezentralisierung der Idee begann mit Spielfesten kleinerer Dimension in Mittel- und Kleinstädten, Dörfern und Stadtteilen. Als Werbeträger wurden hier lokale Bekanntheiten gewonnen - ausgerichtet wurden die Spielfeste zumeist von den Stadt- und Kreissportbünden, später von größeren Vereinen. Auch hier ließ sich ein hohes Besucheraufkommen feststellen - sogar die Zahl der ungezwungenen "Mit-Spielenden" steigt. Ein Effekt, der zugleich mitbeabsichtigt war, die Motivation zu selbständigem Sportspiel in der Freizeit mit einer weitgehenden Regelmäßigkeit, konnte allerdings durch die Spielfeste dieser Ausprägungsform (1-2 mal jährlich) nicht erreicht werden.

Die sorgfältige Beobachtung der Spielfeste erbrachte indes mehrere, für die weitere Entwicklung, wesentliche Hinweise:

- bestimmte Spiele und bestimmtes Spielgerät fanden einen größeren Anklang als andere

E. PRAXISBEISPIELE DER STADTTEILKULTURELLEN ANIMATION

I. Uwe V. Karst, Bielefeld:

Spielfest und Spieltreff

Zur stadtteilkulturellen Animation im Freizeit- und Breitensport

1. Das "Spielfest"

Mit Aktionen des Deutschen Sportbundes (DSB) wie "Trimm-Bewegung", "Treff-Bewegung" der verschiedensten Sportarten, Vereinswerbung usw. wurde ein außergewöhnlich hoher Bekanntheitsgrad, nicht aber die kontinuierliche Steigerung der Aktivenzahlen und des Aktivitätsgrades erreicht. Auf der Suche nach den zugrunde liegenden Ursachen kam man relativ rasch darauf, daß alle diese Aktionen mehrere wesentliche Bedürfnisse nicht oder nur unzureichend erfüllen konnten: den Wunsch nach spielerischer Betätigung im Sport, möglichst mit anderen, Bekannten, der Familie und ohne große Voraussetzungen an eigener Fertigkeit, an Raum, an Personal und Personen, an Gerät und Ausrüstung.

Damit wurde die Idee durchsetzbar, für eine möglichst große Zahl von Menschen unter der Anleitung von "Spiel-Sport-Leitern" (Animateuren), diese Wünsche und Bedürfnisse auf einmal zu befriedigen: "Spielfeste" wurden angekündigt und durchgeführt. Da diese in der ersten Phase zunächst noch erhöhter Werbung bedurften, um die gewünschte Aufmerksamkeit zu wecken, wurden als Moderatoren über Frank Elstner hinaus auch andere Publikumsliebhaber gewonnen, die ein hohes Besucheraufkommen versprachen: Die Ergebnisse waren in Bezug auf die Besucherzahlen und den erreichten Werbeeffekt weit über den Erwartungen angesiedelt.

Die Dezentralisierung der Idee begann mit Spielfesten kleinerer Dimension in Mittel- und Kleinstädten, Dörfern und Stadtteilen. Als Werbeträger wurden hier lokale Bekanntheiten gewonnen - ausgerichtet wurden die Spielfeste zumeist von den Stadt- und Kreissportbünden, später von größeren Vereinen. Auch hier ließ sich ein hohes Besucheraufkommen feststellen - sogar die Zahl der ungezwungenen "Mit-Spielenden" steigt. Ein Effekt, der zugleich mitbeabsichtigt war, die Motivation zu selbständigem Sportspiel in der Freizeit mit einer weitgehenden Regelmäßigkeit, konnte allerdings durch die Spielfeste dieser Ausprägungsform (1-2 mal jährlich) nicht erreicht werden.

Die sorgfältige Beobachtung der Spielfeste erbrachte indes mehrere, für die weitere Entwicklung, wesentliche Hinweise:

- bestimmte Spiele und bestimmtes Spielgerät fanden einen größeren Anklang als andere

- der Wunsch nach einem regelmäßigen Angebot wurde deutlich
- Motivation zum Sport-Spiel kann nur über das sporadische Angebot hinaus durch Regelmäßigkeit aufrecht erhalten werden
- vom Einsatz der Mitarbeiter hängt wesentlich der Erfolg und damit die "Mispiel-Quote" ab
- die Mitmach-Quote wird zugleich wesentlich vom Spielablauf und einer hohen Erfolgswahrscheinlichkeit bei der Teilnahme beeinflusst
- die Sport-Spiele müssen so konzipiert sein, daß sie mit einfachem Gerät, mit notfalls wenigen Mitspielern und ohne starre Regeln ("zählen") gespielt werden können
- Die Sport-Spiele müssen, um erfolgreich zu sein, Spaß, gute Laune, ungezwungenes Miteinander im Reden und Umgehen erlauben um "Atmosphäre" zu erzeugen und nach außen sichtbar und anregend zu wirkend
- eine Vielzahl möglicher Spiele müssen angeboten werden, um möglichst allen Fähigkeiten, Fertigkeiten und Bedürfnissen entsprechen zu können
- die Sport-Spiele müssen auf den Vorerfahrungen der Teilnehmer aufbauen, diese verwerten, sich kindliche Erfahrungen nutzbar machen und zugleich so angelegt sein, daß auch Familien, Kinder und ältere Bürger zumindest zeitweise mitspielen können
- eine bestimmte "Sport-Ausrüstung" der Mitspieler darf nicht vorausgesetzt werden.

Diesen wesentlichen Kriterien für die Organisation eines Spielfestes müssen naturgemäß jeweils aktuelle und/oder standortspezifische zugefügt werden. Nach den bisherigen Erfahrungen der vergangenen 3 Jahre kann mit Recht davon ausgegangen werden, daß die so organisierten Spielfeste zum festen Bestandteil des jeweiligen örtlichen Geschehens geworden sind und auch auf absehbare Zeit - Teilnehmerzahlenverluste nach dem verfliegen des Reizes des "Neuen" einkalkuliert - bleiben werden. Dieser "Lösungsversuch" kann als gelungen weil adressatenrelevant gekennzeichnet werden.

Aus den gewonnenen Erkenntnissen über die Spielfeste hinaus sollte nun eine zweite, regelmäßig angebotene Spielorganisationsform, die Idee weitertragen und zugleich auch den Ansprüchen der Fachabteilungen nach Verbreitung ihrer Basis Rechnung tragen.

2. Der Spieltreff

Diese Angebotsform muß, entsprechend der Modellphase in Nordrhein-Westfalen im Jahre 1980, in drei verschiedene Zielstrukturen aufgeschlüsselt werden:

- den "Mono-Spieltreff" mit nur einer angebotenen Sport-Spielart
- den "Mono-Spieltreff" mit einer hauptsächlich angebotenen Sport-Spielart und mehreren Rahmenangeboten zur Auflockerung
- den "Multi-Spieltreff" mit einer Vielzahl von Sport-Spielarten ohne Ausrichtung auf eine bestimmte.

Hauptkennzeichen aller 3 Angebote war und ist jedoch die Regelmäßigkeit im Turnus von 8 bzw. 14 Tagen. Auf die Ausschreibung des Landessportbundes NW e.V. zur Durchführung eines Spieltreffs meldeten sich im Jahre 1980 über 40 Vereine mit einem Angebot von 69 Spieltreffs der verschiedensten Sport-Spielarten.

Einige Ergebnisse der von uns durchgeführten wissenschaftlichen Begleituntersuchung zu der "Aktion Spieltreff in NW" 1980 belegen zwar die bei der Durchführung der Spielfeste gefundenen Kriterien, weisen aber auch aus, daß die Realisierung der Spieltreffs diesen Anforderungsprofilen derzeit zumeist noch nicht entspricht, (Eichler/Karst 1981):

- so wurden nahezu 2/3 aller Teilnehmer weder von Medien noch von den sonstigen Maßnahmen der Öffentlichkeitsarbeit erreicht, sondern sie erfuhr von dem besuchten Spieltreff schlicht durch Freunde/Bekannte
- fast 40 % der Teilnehmer kamen - ganz entgegen der Zielsetzung - weder mit Familie noch sonstigen bekannten Personen, sondern allein - weitere 25 % lediglich in Begleitung eines/r Bekannten
- entgegen der ausdrücklich formulierten Vorstellung der Gewinnung neuer Interessenten für Spiel-Sport waren
 - fast 40 % der Teilnehmer Mitglied des Sportvereins, der den Spieltreff veranstaltete
 - immer noch 25 % Mitglied in einem anderen Sportverein
 - noch 5 % passive Vereinsmitglieder.

Die Summierung dieser Einzelwerte ergibt fast 70 % Vereinsmitglieder als Teilnehmer.

- die Offenheit des Angebots bezüglich Ort, Zeit und Wochentag läßt sich naturgemäß bei einer solch hohen Zahl von Vereinsmitgliedern und deren Fixierung nur schwerlich unterstellen:

- der Wunsch nach einem regelmäßigen Angebot wurde deutlich
- Motivation zum Sport-Spiel kann nur über das sporadische Angebot hinaus durch Regelmäßigkeit aufrecht erhalten werden
- vom Einsatz der Mitarbeiter hängt wesentlich der Erfolg und damit die "Mispiel-Quote" ab
- die Mitmach-Quote wird zugleich wesentlich vom Spielablauf und einer hohen Erfolgswahrscheinlichkeit bei der Teilnahme beeinflusst
- die Sport-Spiele müssen so konzipiert sein, daß sie mit einfachem Gerät, mit notfalls wenigen Mitspielern und ohne starre Regeln ("zählen") gespielt werden können
- Die Sport-Spiele müssen, um erfolgreich zu sein, Spaß, gute Laune, ungezwungenes Miteinander im Reden und Umgehen erlauben um "Atmosphäre" zu erzeugen und nach außen sichtbar und anregend zu wirkend
- eine Vielzahl möglicher Spiele müssen angeboten werden, um möglichst allen Fähigkeiten, Fertigkeiten und Bedürfnissen entsprechen zu können
- die Sport-Spiele müssen auf den Vorerfahrungen der Teilnehmer aufbauen, diese verwerten, sich kindliche Erfahrungen nutzbar machen und zugleich so angelegt sein, daß auch Familien, Kinder und ältere Bürger zumindest zeitweise mitspielen können
- eine bestimmte "Sport-Ausrüstung" der Mitspieler darf nicht vorausgesetzt werden.

Diesen wesentlichen Kriterien für die Organisation eines Spielfestes müssen naturgemäß jeweils aktuelle und/oder standortspezifische zugefügt werden. Nach den bisherigen Erfahrungen der vergangenen 3 Jahre kann mit Recht davon ausgegangen werden, daß die so organisierten Spielfeste zum festen Bestandteil des jeweiligen örtlichen Geschehens geworden sind und auch auf absehbare Zeit - Teilnehmerzahlenverluste nach dem verfliegen des Reizes des "Neuen" einkalkuliert - bleiben werden. Dieser "Lösungsversuch" kann als gelungen weil adressatenrelevant gekennzeichnet werden.

Aus den gewonnenen Erkenntnissen über die Spielfeste hinaus sollte nun eine zweite, regelmäßig angebotene Spielorganisationsform, die Idee weitertragen und zugleich auch den Ansprüchen der Fachabteilungen nach Verbreitung ihrer Basis Rechnung tragen.

2. Der Spieltreff

Diese Angebotsform muß, entsprechend der Modellphase in Nordrhein-Westfalen im Jahre 1980, in drei verschiedene Zielstrukturen aufgeschlüsselt werden:

- den "Mono-Spieltreff" mit nur einer angebotenen Sport-Spielart
- den "Mono-Spieltreff" mit einer hauptsächlich angebotenen Sport-Spielart und mehreren Rahmenangeboten zur Auflockerung
- den "Multi-Spieltreff" mit einer Vielzahl von Sport-Spielarten ohne Ausrichtung auf eine bestimmte.

Hauptkennzeichen aller 3 Angebote war und ist jedoch die Regelmäßigkeit im Turnus von 8 bzw. 14 Tagen. Auf die Ausschreibung des Landessportbundes NW e.V. zur Durchführung eines Spieltreffs meldeten sich im Jahre 1980 über 40 Vereine mit einem Angebot von 69 Spieltreffs der verschiedensten Sport-Spielarten.

Einige Ergebnisse der von uns durchgeführten wissenschaftlichen Begleituntersuchung zu der "Aktion Spieltreff in NW" 1980 belegen zwar die bei der Durchführung der Spielfeste gefundenen Kriterien, weisen aber auch aus, daß die Realisierung der Spieltreffs diesen Anforderungsprofilen derzeit zumeist noch nicht entspricht, (Eichler/Karst 1981):

- so wurden nahezu 2/3 aller Teilnehmer weder von Medien noch von den sonstigen Maßnahmen der Öffentlichkeitsarbeit erreicht, sondern sie erfuhr von dem besuchten Spieltreff schlicht durch Freunde/Bekannte
- fast 40 % der Teilnehmer kamen - ganz entgegen der Zielsetzung - weder mit Familie noch sonstigen bekannten Personen, sondern allein - weitere 25 % lediglich in Begleitung eines/r Bekannten
- entgegen der ausdrücklich formulierten Vorstellung der Gewinnung neuer Interessenten für Spiel-Sport waren
 - fast 40 % der Teilnehmer Mitglied des Sportvereins, der den Spieltreff veranstaltete
 - immer noch 25 % Mitglied in einem anderen Sportverein
 - noch 5 % passive Vereinsmitglieder.

Die Summierung dieser Einzelwerte ergibt fast 70 % Vereinsmitglieder als Teilnehmer.

- die Offenheit des Angebots bezüglich Ort, Zeit und Wochentag läßt sich naturgemäß bei einer solch hohen Zahl von Vereinsmitgliedern und deren Fixierung nur schwerlich unterstellen:

- über 60 % wünschen Spieltreffs nur auf (Vereins-) Sportplätzen
- 55 % erwarten eine solche Veranstaltung zumindest auf (öffentl.) Sportanlagen
- und nur 50 % (bei Mehrfachnennung) kamen auf den Gedanken, Parks, öffentl. Grünanlagen, Wohngebiet usw. als erstes anzugeben
- ähnliches gilt für Tag und Zeit: der weitaus größte Teil der Teilnehmer erwartet ein Spieltreffangebot an Dienstagen zwischen 18 und 20 Uhr.

Diese wenigen Beispiele können genügen, um deutlich zu machen, daß noch eine enorme Schulungs- und Aufklärungsarbeit sowohl bei den Veranstaltern, den Spieltrreffleitern wie auch den gewünschten Nutzern - außerhalb der Vereine - zu leisten sein wird.

Zwei Extreme der Durchführung und damit die latente Gefahr des Abgleitens aller Spieltreffs in eine solche Realisierung seien noch kurz skizziert:

- eine Vielzahl von "Mono-Spieltreffs" wurde nicht als sportartspezifisch angeboten, sondern als normaler Vereinsübungsbetrieb von einem kurzfristig zum Spielleiter umbenannten Übungsleiter beaufsichtigt, durchgeführt. Die Teilnehmer waren zumeist Vereinsmitglieder. Außenstehende wurden nicht integriert oder sofort abgeschreckt.
- Einige der wenigen "Multi-Spieltreffs" wurden, zumal nachmittags oder samstags am Vormittag angeboten, kurzfristig zu "Kinder-Karneval" umgepolt. Erwachsene erschienen immer nur dann, wenn es galt, ihre Kinder abzugeben oder abzuholen. Außer Kindern nahmen andere Personengruppen nicht teil.

Abnorm scheint auch, daß Spieltreffs, die ja durch ihre animierende Ausstrahlung zum Mitmachen anregen sollten, hinter Mauern und Toren, nicht einsehbar, auf vereinseigenen Anlagen durchgeführt wurden oder gar weit außerhalb jeglicher Bebauung auf Wettkapfanlagen auf "der grünen Wiese".

Die vorigen Ausführungen sollten nunmehr nicht mißverstanden werden als Argumente gegen Spieltreffs

- im Gegenteil: Die Planung, Organisation, räumliche, personelle und gerätetätige Ausstattung genügte häufig nicht den selbstgesteckten Zielvorstellungen. Die Idee, die Zielvorstellung des Spieltreffs bleibt davon unberührt, und bei entsprechender Verwirklichung, grundsätzlich positiv einzuschätzen. Auch nahezu 80 % aller Teilnehmer fanden dies uneingeschränkt. Eines wurde allerdings zumindest ebenso deutlich: Mit der Qualifikation und Qualität des Spielleiters steht und fällt der Spieltreff, gemessen an den Zielvorgaben.

Um diese Anforderungen erfüllen zu können, macht eine neue, aus der Freizeitpädagogik kommende Methode, derzeit von sich reden: die Animation.

3. Animation: Grundlage für einen neuen Weg im Freizeit- und Breitensport

Was ist nun Animation, was meint der Begriff?

Das Wort kommt aus Frankreich und meint etwa "anregen", "beleben", "auffordern" - der Inhalt ist so alt wie die Menschheit selbst. Es heißt nichts anderes, als daß eigentlich jede Tätigkeit, jede Umgebung und jede Person Anregungen bieten kann, Mitrufen, Mitzuerleben, Mitzuempfinden. Auf der Suche nach neuen Formen des Begeisterns, des Anregens und Einbindens zur Überwindung weit verbreiteter gesellschaftlicher Probleme wie Passivität, Motivationshemmungen, Schwellenängste, Berührungsabstinenzen, Organisations- und Vermittlungsbarrieren usw. stieß man in unseren Nachbarländern schon frühzeitig auf die neue/alte Methode der Vermittlung. Insbesondere in der Schweiz hat man eine verstärkte Weiterentwicklung und Umwandlung auf unsere gesellschaftlichen Bedingungen und Erfordernisse betrieben. Man versteht dort unter "Animation" heute "eine prozeßhafte Belebung und Aktivierung von Menschen zur Überwindung von Passivität, Trägheit und Isolation".

Das Wesen von Animation läßt sich am besten kennzeichnen mit der Methode: dem unkonventionellen Vorgehen, welches andere als die traditionellen Vermittlungsebenen anstrebt und anspricht und zugleich lebensnah und gegenständlich bleibt. So gegenständlich wie die alltäglich stattfindenden Animationsprozesse im Elternhaus, durch Familie und Freunde, durch Schule und Beruf, beim Einkaufen und Sozielen usw.

Es ist in jüngster Zeit eine Vielzahl von Definitionsversuchen zur "Animation" unternommen worden. Der verbreitetste und auch einleuchtendste wurde 1979 von Horst W. Opaschowski vorgelegt. Auch wenn er sich nicht explizit mit Sport beschäftigt, ließe er sich beliebig und nahtlos auf diesen konzeptionell übertragen. Es sei nachfolgend kurz vorgestellt (Opaschowski 1979 S.): "Freizeitkulturelle Animation impliziert Ziele und Inhalte, ist nicht einfach "methodisierbar", sondern soll alle Beteiligten und Mitwirkenden betroffen machen. So gesehen ist freizeitkulturelle Animation immer auch "animation existentielle", die "verwurzelt ist in der Existenz eines jeden einzelnen"... Dieser existentielle Bezug gilt für Teilnehmer und Animator gleichermaßen, wenn Abhängigkeit, Fixierung und Einseitigkeit vermieden werden sollen. Freizeitkulturelle Animation als existentielle und : autonomiefördernde Animation ist nur in einer Hinsicht mit der manipulativen Animation vergleichbar - im methodischen Ansatz: Beide verwenden motivierend anregende

Vermittlungsformen, um Motivationshemmungen, Schwellenängste und Organisationshemmungen überwinden zu helfen. Damit hört auch schon die Gemeinsamkeit auf. Die freizeitkulturelle Animation verkörpert einen ganzheitlichen Handlungszusammenhang von Ziel, Inhalt, Methode, Prozeß und Wirkung".

Um ihre Ziele (Autonomie, Kreativität, Bewußtmachen der eigenen Situation, Verhaltensänderung)"zu erreichen, muß freizeitkulturelle Animation auf freizeitspezifische Vermittlungsformen zurückgreifen, die auf die besonderen Bedingungen von Freizeitsituationen eingehen können wie z.B.

- nicht genau einplanbare Zahl von Teilnehmern;
- hohe Fluktuation der Teilnehmer, permanente Zugänglichkeit und Offenheit für alle", usw.

"Freizeitsituationen erfordern spezifische Aktionsweisen, eine eigene Freizeitdidaktik, eine Methodik und Didaktik der freizeitkulturellen Animation: die "Animative Didaktik". Die Animative Didaktik geht von Leitprinzipien aus, die zugleich Strukturmerkmale von Freizeitsituationen und animativen Angeboten sind:

1. Bedingungen der Teilnahme
 - Erreichbarkeit
 - Offenheit
 - Aufforderungscharakter
2. Voraussetzungen der Beteiligung
 - Freie Zeiteinteilung
 - Freiwilligkeit
 - Zwanglosigkeit
3. Möglichkeiten der Teilnehmer
 - Wahlmöglichkeit
 - Entscheidungsmöglichkeit
 - Initiativmöglichkeit".

Ähnliches gilt auch für die Kriterien, die Opaschowski aus der wissenschaftlichen Diskussion zusammengestellt hat und als wesentlich erachtet, um eine "Atmosphärebildung im Animationsprozeß" zu erreichen:

"Hinsichtlich der Atmosphärebildung im Animationsprozeß gilt es, sich klarzumachen, daß Animationswirkungen zielstrebig geplant und arrangiert werden müssen, also kein Zufallsprodukt sind. Um den Animationsprozeß in Gang zu bringen, müssen insbesondere in der Anfangsphase emotional-soziale Aspekte berücksichtigt werden", nämlich: Standort, Angebot, Signal, Empfangssituation, Bestätigung, Impuls.

Als wichtigste Voraussetzung für Animation erweist sich der Spiel-treffleiter (oder "Animateur"). Auch hier erscheint der Ansatz von Horst W. Opaschowski der freizeitsportlichen Zielsetzung außerordentlich entsprechend: "Der Animateur soll

- fachlich eine Mischung aus Pädagoge, Sozialarbeiter, Therapeut und Fachmann für freizeitkulturelles Gestalten und
- methodisch eine Mischung aus Kontakter, Motivierungshelfer und Interessenberater sein".

Der Animateur soll über folgende Fähigkeiten verfügen bzw. folgende Prozesse initiieren, unterstützen, ausbauen und erweitern:

- "1. Fähigkeit zur Ermöglichung von Kommunikation"
- "2. Fähigkeit zur Freisetzung von Kreativität"
- "3. Fähigkeit zur Förderung von Gruppenbildung"
- "4. Fähigkeit zur Erleichterung von Teilnahme und Mitwirkung am kulturellen Leben".

Für den Animationsansatz müssen nun die Möglichkeiten zur Übertragung auf den Sportbereich überprüft, die Bedingungen geändert und die Zielsetzungen sport- und spielpädagogisch neu formuliert werden (s. Abschnitte 5 und 6).

4. Möglichkeiten der Ausweitung sportlicher Aktivität

Sportorganisationen besitzen vielfältige Möglichkeiten, mit denen sie ihre Attraktivität verbessern, neue Adressaten gewinnen, verschiedene Zielgruppen ansprechen, Passivität überwinden und Freude an Spiel, Sport und Spaß erreichen können. Erfahrungen für diesen Bereich lassen sich gerade aus Erhebungen im Zusammenhang mit den Freizeitsportgewohnheiten (Kommunalverband Ruhrgebiet 1979), der wissenschaftlichen Begleitung der "Aktion Spieltreff" (Deutscher Sportbund DSB/Landessportbund NW e.V. LSB/Kommunalverband Ruhrgebiet 1980) und der Vorbereitung der wissenschaftlichen Begleituntersuchung des Aktionsprogramms der Landesregierung "Sport im Ruhrgebiet" (Kultusministerium NW/LSB/KVR 1981 bis 1983) ableiten.

Die Zielsetzung aller dieser Maßnahmen, die auf eine Erhöhung sportlicher Aktivität abzielt, ist grundsätzlich zu bejahen. Doch blieben bislang die zugrundeliegenden Strukturen unberücksichtigt. Dies sei an einigen einfachen Beispielen nachgewiesen:

- Nahezu 50 % aller nichtorganisiert auf nichtvereinsgebundenen Flächen Sporttreibenden sind Mitglied in Sportvereinen. Auf Befragen erklären diese, daß sie aus persönlichen, zeitlichen, beruflichen und sonstigen Gründen an der Teilnahme der Sportangebote innerhalb ihrer Sportvereine gehindert sind.
- Im Rahmen des Projekts "Aktion Spieltreff" mußte festgestellt werden, daß nahezu 60 % der Wahrnehmer der Spiel-treffangebote ebenfalls Vereinsmitglieder in den unterschiedlichsten Sportvereinen sind. Die ursprüngliche Zielsetzung, die Erreichung neuer Nutzergruppen, kann zu dem auch dann als nicht erreicht angesehen werden, wenn man berücksichtigt, daß genau 2/3 der Teilnehmer an regelmäßig stattfindenden Spieltreffs auch ohne dieses Angebot sonst regelmäßig Sport treiben. Auffällig ist zu dem, daß gerade bei den nichtorganisiert an den Spieltreffs Teilnehmenden die Fluktuationsrate wesentlich höher zu sein scheint.

- Die Erhöhung des allgemeinen Aktivitätsgrades über die Einrichtung von Sonderangeboten für spezielle Adressatengruppen wie z.B. Senioren, Hausfrauen, Behinderte, ausländische Arbeitnehmer usw. hat bislang noch zu keinem nennenswerten Ergebnis bei der Steigerung des Aktivitätsgrades dieser Bevölkerungsgruppen gefunden.

Es müßte überlegt werden, inwieweit nicht auch in diesem Zusammenhang eine Diversifizierung nach Neigungen und zur Verfügung stehendem Zeitbudget bei der Konzipierung der Angebote platzgreifen müßte. Dies kann konkret heißen, daß für die ohnehin sportlich Aktiven, die über Angebote wie Spieltreffs usw. hinaus aktiv Sport treiben, weitere offene, nicht zeitgebundene Angebote, sowohl monofunktionaler wie multifunktionaler Art eingerichtet werden. Daneben müßten aber zugleich offene Angebote im Sinne von kleinen Spielfesten zur Verfügung stehen, die als Anlaufstelle für lediglich sporadisch Interessierte ausgewiesen sein müssen. Diese Angebote müssen durch ein hohes Maß an Flexibilität in Bezug auf Zahl und Aktivitätsform gekennzeichnet sein. Vorrangiges Moment dieser Art von Veranstaltungen kann nur daß des Lustgewinns und der Freude sein, nicht aber der Perfektionierung sportlicher Aktivitäten.

Das kann nur dann erreicht werden, wenn die Prinzipien der Freiwilligkeit, der Zwanglosigkeit, der zeitlichen Ungebundenheit, der ständigen Möglichkeit des Wechsels der Aktivitätsform, des Beginns und Aufhörens nach eigenem Ermessen, der Möglichkeiten des Dilettierens, der hohen Fluktuationsgarantie usw. gewährleistet sind: Sportvereine müssen im Interesse der Überwindung von Sportpassivität ein am komplexen Sportbedürfnissen und Problemgruppen orientiertes Angebot entwickeln, die starre Abteilungsgliederung lockern, Training und Wettkampf neben Freizeitangeboten ansiedeln und nicht dominieren lassen, im Sportstättenbau nur noch eine Mindestorientierung im Sinne wettkampfgerechter Sportstätten vertreten, breitangelegte Initiativen im Bereich der freizeitorientierten Übungsleiterausbildung stützen, die ausgebildeten Übungsleiter integrieren, Entscheidungsprozesse im Interesse der "nur" Freizeitsportler demokratisieren usw. sollten.

Die Überwindung der starren Sparten Grenzen ermöglicht die Kombination von Grundbewegungsarten, Elementen einzelner Sportarten und Spielelementen. Überwindung von Schwellenangst, Gruppenbildung, Variation der Spiele und des Programms, Beteiligung der Mitglieder, Abstimmung auf verschiedene Fertigkeiten-Niveaus, Mitwirkung der Gruppe u.v.a.m. kann so erreicht werden.

Unverzichtbare Voraussetzung dieser Integration von alten und neuen Sportgruppen im Verein sind vielfältige, offene Sportstätten. Neben der in baulicher Einheit mit wettkampfgerechten Sportstätten müssen Spiel- und Geselligkeitsstätten für Familien und Gruppen aller Art geschaffen werden.

Ideal ist die Kombination eines Naßtraktes (Schwimmbecken, Sauna u.a.) mit einer Spiel- und Sporthalle und einem Kommunikationsbereich (Bewirtschaftung und Clubraum). Die Sportstätten erfüllen eine Dienstleistungsfunktion, sollten also ohne zeitliche Gruppenbildung zugänglich sein. Ihre Realisierung kann durch Kombination mit Schulsportstätten erleichtert werden. Außenanlagen sind dann unverzichtbar. Wir haben heute die paradoxe Situation, daß viele Hochglanz-Wettkampfsportstätten nur zu einem geringen Prozentsatz ihrer Kapazität ausgelastet sind - daß auf der anderen Seite aber die vergleichsweise bescheidenere Freizeit-Sportstätten im skizzierten multifunktionalen Sinne sehr selten und dann überlaufen sind. Letztere werden zur Zeit vor allem kommerziell betrieben, ein Indiz für die Intensität des Wunsches nach alternativen Freizeitsportstätten. Vereine, die sich diesen Entwicklungen öffneten, sind ebenfalls überlaufen und können über erhöhte Beiträge die Neubauten finanzieren.

Schließlich muß die Betreuung der Freizeitsportler neu orientiert werden. Neben den bekannten Übungsleiter muß der "Freizeitsportleiter" treten, dessen Ausbildung ihn zu sportartenübergreifender, zielgruppengerechter Einführung, Anleitung, Betreuung und Anregung befähigt. (s. Opaschowski u.a. 1977).

Mit Sicherheit sind die vielfältigen strukturellen Wandlungen des Vereins, die hier nur angedeutet werden könnten, nicht ohne die Initiative aller Beteiligten zu realisieren. Es wird also in jedem Verein zu prüfen sein, wie das Interesse des einzelnen an der Mitgestaltung des Vereinslebens geweckt bzw. berücksichtigt werden kann. Die Alternative Verein - Dienstleistungsbetrieb, die zur Zeit kontrovers diskutiert wird, ist z.T. ein künstlich in der Diskussion geschaffenes Problem. Berücksichtigt man das verbreitete Interesse an Spiel und Geselligkeit, das gerade auch bei der Masse der Nichtsportler vorhanden ist, ist nicht zwingend, trotz der dann hohen Fluktuation, daß ein sich öffnender Verein zum Dienstleistungsbetrieb degradiert wird.

Die Bereitstellung dieser geforderten Angebotspalette sowohl inhaltlicher wie infrastruktureller Art kann nur gemeinsam durch beteiligte und interessierte Vereine, die Organe der Sportselbstverwaltung und kommunale oder gemeinnützige Träger erfolgen. Die Zusammenarbeit aller Anbieter im Bereich des Freizeitsports scheint, nachdem sich das Nebeneinander immer mehr zur Konkurrenz entwickelt hat, zur Bedarfsdeckung und Bedarfsweckung unvermeidbar. Nicht die Quantität der Sportangebote durch unterschiedliche Anbieter und Organisationen neben oder gegeneinander, sondern die Strukturierung nach verschiedenen Anspruchsebenen und Nutzungserwartungen durch gemeinsames Bemühen ist angezeigt.

Im Bereich der Sportinfrastruktur, speziell der Bäder, ließ sich über die Rückverfolgung der Nutzerstatistik der letzten 10 Jahre eindeutig nachweisen, daß die Vermehrung der Infrastruktur zugleich jeweils zu einem Rückgang der benachbarten Einrichtungen gleicher Art geführt hat. Es konnten also nicht mehr Nutzer erreicht und nicht mehr Interessenten gewonnen werden als eben die bereits mehrfach angesprochenen 20 % sporadisch und 10 % regelmäßig Sporttreibenden. Die ständige Vermehrung auch im Angebotssektor, dies kann unterstellt werden, würde auf Dauer nur ähnliche Folgen des Konkurrenzkampfes gleicher oder ähnlicher Aktivitäten zueinander zeitigen.

Es gibt sicherlich eine Fülle weiterer, zu berücksichtigender Möglichkeiten, die teilweise sogar örtlich unterschiedlich sein können - es kann hier auf eine so ausführliche Darstellung verzichtet werden, da eine Anwendung bereits dieser schwerwichtigsten Ursachen bereits Wirkungen gezeigt hat. Wenden wir uns nun den Einrichtungen und Angeboten zu, die diese neuen Ideen des "Spiel-Sports" und "Sport-Spiels" tragen und in den Vereinen vor Ort und bei den Bürgern ein neues Bewußtsein von Sport schaffen sollen.

5. Animatives Spiel-Sport-Spiel

Bereits in Abschnitt 1 und 2 wurde versucht, die neuen Ideen von "Spielfesten" und "Spieltreffs" sowie die Probleme zu skizzieren, die sich bei der Realisierung gezeigt haben. Diese Probleme sind sicherlich zu einem hohen Anteil auf die Unsicherheiten im Umgang mit dieser neuen Angebotsform zurückzuführen. Einige Probleme sind jedoch struktureller Art. Eine Neuorientierung der Strukturen scheint deshalb, dies läßt sich aus allen Ergebnissen der wissenschaftlichen Begleitung belegen, unumgänglich, wenn die Idee nicht vor Ort in ihr Gegenteil verkehrt werden soll: Spiel und Sport zusammenzubringen zu animativem Spiel-Sport-Spiel. Hiermit wird deshalb die Realisierung der Spielfest/Spiel-Treff-Idee, auf fünf, inhaltlich und organisatorisch unterschiedlichen Ebenen mit ebenso unterschiedlichen Zielsetzungen vorgeschlagen:

5.1 Der Mono-Spieltreff

Er ergänzt thematisch und organisatorisch die traditionellen spartenspezifischen Übungs-/Trainingsstunden.

Inhalt: Eine Sportart, die für alle offen nach dem System Beginner/Kenner/Köner angeboten wird. Zur Auflockerung sollten als Rahmen andere Sport-Spiele integriert werden.

Durchführung: Wöchentlich bzw. 14-tägig regelmäßig in Einheiten zu je 20 Doppelstunden pro Halbjahr oder ständig durchlaufend. Zeit und Tag nach Wünschen der Teilnehmer:

Ort: Sportstätte mit sportgerechter Ausstattung.

Leiter: Übungsleiter mit Zusatzqualifikation "Freizeitsport" und Grundkenntnissen von Sport-Spiel-Angeboten.

Teilnehmer: Offen oder zielgruppenspezifisch, Integration neuer Teilnehmer sollte möglich sein.

Gerät: Zur Sportart hinführendes bzw. spezifisches Gerät.

Zielsetzung: Gewinnung neuer Adressaten für Sportarten durch Integration animativer Prinzipien. Hinführung zum Vereinssport.

5.2 Der Multi-Spieltreff

In ihm: werden vorrangig animative Angebote zur Teilnahmeauf-forderung bisher nicht sportlich interessierter Personen unterbreitet um Spaß und Freude am Spielen durch Aktivität zu wecken.

Inhalt: Eine Vielzahl (mindestens 4) Spiel-Sportarten, die abwechselnd nacheinander, nebeneinander, miteinander gespielt werden können. Der Wechsel ist erwünscht aber nicht Bedingung.

Durchführung: 14-tägig regelmäßig jeweils entweder über einen ganzen Nachmittag oder Wochenend-Vormittag, möglichst ganzjährig, sofern Hallenkapazitäten erreichbar sind.

Ort: Sportstätte mit Publikumsverkehr, Park-/Grünzone, Baulücke, Wohnbebauungsgrün, Wege, Plätze usw. als feste Angebotsplätze mit entsprechender Kennzeichnung.

Leiter: Neu auszubildender "Freizeitsportleiter" im Sinne eines "Freizeitsportanimators" mit breiter Kenntnis und Vermittlungstechnik von Spiel-Sportangeboten.

Teilnehmer: Einzelpersonen jeden Alters und Geschlechts, Gruppen, Familien, zufällig vorbeikommende usw. grundsätzlich offen, keinerlei Vorkenntnisse nötig.

Gerät: Bereits entwickeltes oder noch zu entwickelndes spezielles "Spiel-Sportgerät", leicht zu handhaben und kostengünstig im Handel.

Zielsetzung: Sport-Spiele so anzubieten, daß sie leicht be-greifbar, ohne Kenntnisse und spezielle Kleidung/Ausrüstung gespielt werden können von Personen jeden Alters und Geschlechts. Sie sollen Spaß, Miteinander erzeugen und Interesse wecken. Fluktuation der Teilnehmer ist eingep-lant - Kontinuität des Angebots als "fester Ver-anstaltungstermin" unumgänglich. Eine Überführung interessierter Teilnehmer in Mono-Spieltreffs oder Übungsstunden ist möglich. Schwergewicht im Angebot liegt auf Spiel - mit Sport nicht auf Sportart.

5.3 Das Spielfest als Vereinsfest

Diese neue Idee wird derzeit vom LSB NW e.V. propagiert, mit dem Hintergrund, die passiven Vereinsmitglieder und Besucher sportlich - spielerisch zu aktivieren um verlorngegangene Freude an der Bewegung wieder zu wecken. Zugleich soll dadurch die ganze Familie angesprochen und in die Vereine integriert werden. Volksfestcharakter ist erwünscht, Stadtteilbezogenheit/Offenheit ist sinnvoll. Alle übrigen Kriterien entsprechen denen des "Multi-Spieltreffs" oder "Soielfestes". Erweitert werden sollte in diesem Rahmen der Begriff des "Freizeit-Sport-Leiters" zum echten "Animateur": jedermann kann überall als Anreger, Vormacher, Durchführer usw. "seine" Spielecke aufmachen.

5.4 Das Spielfest als Stadtteilfest oder Dorffest

Der signifikanteste Unterschied zum Vereinsfest liegt in zwei Bereichen: als Veranstalter/Organisator treten alle interessierten Vereine oder Gruppen auf, die Spiel-Sport-Angebote unterbreiten sollen. Örtliche Prominenz ist, sofern sie mitmacht, erwünscht; als Veranstaltungsort bieten sich zentrale Wege, Plätze, Freiflächen an, um möglichst viele Zuschauer zu integrieren. Eine Verbindung dieser Spielfestart mit einem ohnehin bestehenden Volksfest oder einem Jahrmarkt ist möglich.

Die Angebotszeit sollte so gewählt werden, daß möglichst viele teilnehmen können. Als Zeitraum sollte grundsätzlich uns ein ganzer Tag oder ein voller Nachmittag während der Woche oder ein voller Nachmittag am Wochendende gewählt werden.

Die Zielsetzungen sind mehrschichtig:

- Anmierung möglichst vieler zum Mit-Spielen
- Motivation und Interesseweckung
- Wiederentdeckung eigener (früherer) Spielerfahrungen
- Bekanntwerden mit neuen (alten) anderen Spielen
- mit Anderen ins Gespräch kommen und gemeinsam etwas tun
- Familien zu gemeinsamen Spielen anregen
- Spiele vermitteln, die auch zu Hause gespielt werden können
- Selbstdarstellung der Vereine und sonstigen Veranstalter wie VHS, Altenclubs, Jugend- und Freizeitclubs und -häuser usw.

Diese Spielfeste sollten regelmäßig jährlich höchstens 2 mal pro Jahr durchgeführt werden.

5.5 Das Spielfest als Großveranstaltung

Diese Form bedarf keiner intensiven weiteren Erläuterung, da sie mit Erfolg und nach festliegenden Schemata seit nunmehr über 3 Jahren praktiziert wird und relativ wenig Anlaß zu Veränderungen bietet.

Eine breitere Berücksichtigung von Prinzipien der "offenen Situation" für Animation wäre sicherlich vorteilhaft.

Ähnliches gilt für den Einsatz des Spielleiters: diese sollten "Freizeitsportleiter" mit hoher Publikumswirkung sein. Es wäre vorstellbar, einen festen Mitarbeiterstamm für derartige Gelegenheiten bei zentralen Einrichtungen der Sportorganisationen /-selbstverwaltungsorganen wie Landessportbünden, dem DSB usw. vorzuhalten, die jeweils von Gemeinde zu Gemeinde diese Großveranstaltungen jährlich höchstens einmalig organisieren. Eine Abstimmung mit den sonstigen örtlichen Spielfesten ist dringend anzuraten.

6. Prinzipien der Animation im Freizeit-Sportbereich

Es soll nun hier versucht werden, die Prinzipien der "Animation" (Abschnitt 3) aus ihrer freizeitpädagogischen Abstraktheit zu übertragen auf konkrete spiel-sportliche - und damit freizeitsportliche - Grundbedingungen: Horst. W. Opaschowski hat 6 Bedingungen als ursächlich herausgefunden, die Animation begründen und zur "Atmosphärenbildung im Animationsprozeß" unerlässlich sind:

6.1 Standort

Entsprechend den unterschiedlichen Zielebenen und Teilnehmerkreisen freizeitsportlicher Angebote heißt dies:

- Für Mono-Spieltreffs und Freizeitsportangebote im normalen Vereinsbetrieb geeignete, jedermann zugängliche Sportflächen, die nicht unbedingt nach außen wirken müssen, da die Teilnehmer über Ort, Situation, Zeit usw. informiert sind bzw. werden können. Die Qualität sollte so beschaffen sein, daß Raum und Gelegenheit für Sport-Spiele vorhanden sind.
- Für Multi-Spieltreffs und begrenzte Spielfeste sowie alle "animativen Freizeitsportangebote", die nicht nur mit festen Teilnehmerkreisen rechnen, sondern in ihrer Zielsetzung auch die Einbeziehung von (möglichst vielen) Passanten und Zuschauern haben, sollte grundsätzlich gelten, daß sie an Orten und zu Zeiten mit hohem Publikumsverkehr durchgeführt werden. Besondere Normausstattungen sind ohnehin bei dieser Angebotsform unnötig.
- Für Spielfeste, sofern sie nicht Vereinsfest sind, haben sich zentrale Plätze, Grünanlagen, Straßen usw. sehr bewährt. Bei entsprechendem Werbeaufwand ist es für diese Angebotsform allerdings auch möglich, außerhalb der Wohnbebauung (Waldwiese, Stadtrandgrünanlage usw.) eine "Spielwiese" einzurichten.

Gemeinsam sollte für alle Angebotsformen sein, daß der Standort zum festen Bestandteil des Angebots selbst wird - die Teilnehmer also eine bestimmte Wiese, Baulücke, einen Platz, eine Straße usw. nach längerer Zeit sofort einem bestimmten Freizeitsportangebot zuzuordnen.

6.2 Angebot

Je nach unterschiedlicher Interessenlage, Zielsetzung und den vorhandenen Möglichkeiten des Anbieters (Vereins) wird das Angebotsschwergewicht verschieden sein. Eine nochmalige Aufzählung erübrigt sich. Als Forderung sei lediglich nochmals festgehalten, daß zugunsten "offener Spiel-Sport-Angebote" im Rahmen des normalen Zielgruppen-Übungsstundenangebots Konzentrationen vorgenommen werden sollten. Die Qualität des Angebots ist auch abhängig von der des Anbieters: Freizeit-sportleiter müssen ausgebildet und von den Vereinen auch eingesetzt werden.

6.3 Signal

Dies meint, daß die Sport-Spiele selbst bereits Anlaß sein müssen, stehen zu bleiben, Interesse zu wecken, zuzuschauen und sich mit der Situation zu beschäftigen. Signal ist - durch seine direkte Wirkung z.B. auf Passanten, eines der wichtigsten Kriterien für die Integration neuer, bislang unbeteiligter und inaktiver Personen (-gruppen). Daraus folgert, daß Signalgebung auch aus dort auf diese Personen wirken kann, wo hohes Publikumsaufkommen unterstellt werden kann. Die freizeitsportliche Atmosphäre muß Freude, Spaß, gute Laune, Miteinander durch die Spiele und die Art des Spielens ausstrahlen und vermitteln.

6.4 Empfangssituation

Als Fortsetzung des Einbeziehungsprozesses über das Signal muß damit erreicht werden, daß jeder Passant, Zuschauer, Interessent das Gefühl hat, willkommen zu sein, sofort teilnehmen zu können. Damit schließen sich "geschlossene Gruppierungen", "feste Mannschaften" usw. zwangsläufig aus. Der Spielleiter sollte immer darauf achten, daß sich solche internen Gruppierungen nach außen nicht als "geschlossene Formation" darstellen.

6.5 Bestätigung

Eine EMNID-Untersuchung hat, ebenso wie eigene Befragungen, aufgezeigt, daß ein wesentliches Moment für die Kontinuität der Teilnahme in der Vermittlung von Erfolgserlebnissen und dem Gefühl des "eigenen Angenommen-seins" liegt.

Leistungsvergleiche im Sinne von Kampf statt Spiel schließen sich damit von selbst aus. Spielleiter und Spielteilnehmer sollten immer bemüht sein, auch durch das Spiel selbst und seine Auswahl nach der jeweiligen Spielgruppe Bestätigung und Erfolgserlebnisse für alle Beteiligten zu vermitteln.

6.6 Impuls

Als Umsetzung des "Signals" in Eigenaktivität und "spontanes Mitmachen". Darüberhinausgehend meint Impuls auch, das Weitertragen, den Anstoß zur Kontinuität, zum Wiederkommen und häufigem, längerwährenden Mitspielen. Die Sportspiele sollten also grundsätzlich so angelegt sein, daß bei Zuschauern, Passanten und auch Teilnehmern sofort das Gefühl entsteht: "Das kann ich auch - das möchte ich auch!" Durch das "Impuls-Geben" soll auch erreicht werden, daß der einmalig Einbezogene seine Erfahrungen weitervermittelt, mit der Familie, mit Freunden und Bekannten über den Spaß, die gute Laune berichtet und diese seinerseits zum Mitmachen animiert.

7. Fazit

Die "neue Qualität" der Spielidee wird in ihrer Durchsetzungskraft entscheidend davon beeinflußt werden, inwieweit es gelingt, über geeignete Spiele, geeignete Örtlichkeiten und geeignetes Gerät auch geeignete Spielleiter zu finden und auszubilden, die neben der sportlichen auch die "animative" Vermittlungskompetenz haben. Der "Freizeitsportleiter" oder "Animateur" soll keine Spielerei sein, sondern als wesentlicher Beitrag zur Aktualisierung und Bedürfnisorientierung des Angebots der Sportorganisationen im Stadtteil verstanden werden.

Literatur:

Gert Eichler, Uwe Volker Karst: Wissenschaftliche Begleitung der "Aktion Spieltreff in NW". Bielefeld/Hamburg 1981.

Uwe Volker Karst: Freizeitsport im Wohnumfeld in: Schriftenreihe des KVR Abt. 9, Essen 1982

Horst W. Opaschowski: Einführung in die freizeitkulturelle Breitenarbeit. Methoden und Modelle der Animation, Bad Heilbronn: Klinkhardt 1979.

Horst W. Opaschowski (Hrsg.): Methoden der Animation, Praxisbeispiele, Bad Heilbronn: Klinkhardt 1981.

Opaschowski/Neue/Riegger/Wienberg/Lorenz: Der Freizeitsportler, Hamburg 1977, Hrsg. vom Verband für Turnen und Freizeit.