Andreas Girke/Udo Runge, Kiel:

V. Spaß beim Sport - Aktionen auf der Spiellinie

1. Vorstellung und Durchführung

Wir nennen unsere Aktionsgruppe "Spaß beim Sport", weil wir meinen, daß Spaß und Freude wesentliche Bestandteile des Sports sind und Spiele nicht primär dazu da sind, sich mit anderen zu messen, sondern sich mit anderen daran zu erfreuen. Unsere Gruppe setzt sich aus Studierenden der Universität und Pädagogischen Hochschule Kiel zusammen, die als erstes oder zweites Fach "Sport" gewählt haben, oder dieses Fachstudium bereits abgeschließen konnten. Aus der Auseinandersetzung mit einem leistungs- und produktorientierten Sportstudium und somit gegen die weitverbreitete Gleichsetzung von Sport und Leistungssport wurde diese Gruppe mit der Zielsetzung der Entwicklung von Konzepten und der Durchführung von Aktionen ins Leben gerufen.

Nach 3-jähriger Theorie- und Praxisarbeit innerhalb der Gruppe, trat sie zur Kieler Woche 1982 mit einem 9-tägigen Spielefest zum ersten Mal an die Öffentlichkeit. Die hierzu benötigten Materialien wurden von dem von der Stadt Kiel ausgeschriebenen "Macher"-Honorar und durch Spenden (Rohmaterial wie Holz etc.) erworben. Spielmittel für Stelzen-, Dosenlaufen, Torwand, Schwammwand, fliegender Fisch etc. wurden in Eigenarbeit hergestellt. Für die Spielaktionen standen uns 1500 m² Rasenfläche zur Verfügung. Der zeitliche Rahmen war weitgehend durch die festen Spiellinienzeiten vorgegeben: Samstag und Sonntag von 11.00 - 18.00 Uhr, werktags von 14.00 - 18.00 Uhr.

Diese Zeiten erwiesen sich als sehr kinder- und familienfreundlich. Um jedoch einmal nur mit Erwachsenen zu "spielen", haben wir uns an einem Abend zu späterer Stunde gezielt an Erwachsene gewandt. Auch diese Aktion ließ sich vielversprechend an, konnte aber aus Gründen der Kapazität der eigenen Gruppe und der genannten Zeiteinteilung nicht regelmäßig angesetzt werden. Die uns vorgebene Zielgruppe bestand überwiegend aus der gesamten Besucherschaft der "Spiellinie", sie stellte sich uns demgemäß völlig heterogen dar. Wegen der speziellen Ausnahmesituation der Spiellinie (1 Woche im Jahr) und dem sich so zu erklärenden multifunktionalen Angebot herrschte eine ständige Fluktuation der Besucher, so daß sich längere Spieleinheiten selten und kontinuierliche Spielgruppen über mehrere Tage nie entwickeln konnten.

Das Spielangebot kann wie folgt beschrieben werden:
a) große Spiele, wie Erdball, Fallschirm, "laufendes A";

b) Spiele ohne Geräte wie "kleine Spiele", Spiele aus aller Welt; c) ständige Spiele wie Volleyball, Schwammwerfen, Indiaca, Dosenlaufen, Stelzen, Pedalo, Tauspiele, Frisbee. Diese unter c) genannten Spiele waren im Gegensatz zu den erstgenannten ständig im Einsatz, da sie weitestgehend ohne Anleitung oder Betreuung liefen. Sie bildeten feste "Stationen" während unserer Aktion. Diese Formulierung bezieht sich also auf Spiele, die an feste Orte gebunden waren. So waren die Fußball- und Schwammwand über die ganze Zeit fest verankert. Im Laufe der neun Tage mußte allerdings eine Lockerung der Stationen beobachtet werden. Das Volleyballfeld, das Netz für Rückschlagspiele und die Kriechschläuche (von insgesamt 40 m Länge) wurden jeden Tag auf- und abgebaut. Die großen Spiele wurden oft als Motivationshilfe für Spiele ohne Geräte eingesetzt, da sich das Gruppenfinden für diese Spiele als besonders schwierig erwies. Während bei den Erdball- und Fallschirmspielen auch innerhalb des Spiels noch ein Hinzukommen und Mitspielen möglich ist, läßt sich dies bei den "New Games" nur schwer verwirklichen. Außerdem ließ sich ein recht deutliches Interessengefälle zwischen großen Spielen mit Geräten einerseits und Spielen ohne Geräte andererseits feststellen.

Das Interesse konnte oft dadurch geweckt oder doch verstärkt werden, daß sich einzelne "Macher" als Mitspieler einbrachten und (trotz Kennzeichnung durch ein T-Shirt) versuchten, von der Mitspielerseite her, Impulse zu geben. Dies war um so fruchtbarer, je mehr der Spielleiter durch das Spiel selbst oder die Umstände (Megaphon) eine Sonderstellung einnehmen mußte. Beim "laufenden A" war oft ein Spielleiter, der die Gesamtkoordination übernahm und einige Macher an den jeweiligen Seilenden, die mit mehreren Kindern/Jugendlichen/Erwachsenen ihre Reaktionen abstimmten, beschäftigt. Das war auch Ausgangsbasis dafür, daß die Spielleiterposition langsam in den Hintergrund rückte.

2. Zielsetzungen

Die im folgenden thesenhaft formulierten Zielsetzungen können in diesem Rahmen nicht in extenso diskutiert werden; sie sollen lediglich eine Orientierungshilfe für die Planung, Organiation und Durchführung von Spielaktionen darstellen. Diese Ziele stehen somit nicht als hic et nunc zu erfüllender Anspruch hinter jeder einzelnen Spielaktion, sondern sie bilden nur den sinngebenden Rahmen. Die Annäherung an diese Ziele stehen in unmittelbarem Zusammenhang mit dem Abbau des Konkurrenzprinzips und des Wettkampfcharakters von Sport und Spiel, bedeuten also eine Annäherung an einen alternativen Sportbegriff.

Der Körper in seiner Mittlerfunktion zwischen Ich und Natur (bzw. zwischen Ich und Umwelt), Subjekt und Objekt (Grupe 1973), wird oft erst dann wahrgenommen, wenn die "Biomaschine Mensch" nicht mehr funktioniert (Krankheit). Das Erlernen der Wahrnehmung des Körpers ermöglicht das Erleben dieser seiner Funktion und bietet so Ansätze eines veränderten bzw. verändernden Erfahrungshorizonts und Umgangs mit Mittler, Subjekt und Objekt. Die Spielaktion kann dazu beitragen, spielend in der Interaktion zu Kooperation und sozialem Handeln anzuregen und der Bildung hierarchischer Strukturen entgegenzuwirken. Besonders Kinder sollen und können frühzeitig miteinander lernen und gleichzeitig miteinander Spaß haben. Dadurch, daß auch die Jugendlichen und Eltern gezielt einbezogen werden, bietet sich neben dem gesundheitlichen Aspekt ("lebenslanges Sporttreiben") auch bei diesen Altersgruppen trotz der wesentlich verhärteten Persönlichkeitsstrukturen und Normierungen die Chance, Hemmschwellen abzubauen und Wege in dieser Richtung gangbar zu machen.

Die architektonische Struktur der meisten Großstädte stellt sich diesen Zielen unüberseh- und hörbar in den Weg. Der an ökonomischen Interessen orientierte Ausverkauf der Innenstädte und die daraus folgende menschenfeindliche Aussiedlung in triste Trabantenstädte programmieren den Kurs in die Isolation. Um dazu beizutragen, diese Zusammenhänge transparent und überwindbar zu machen, muß besonderer Wert auf die stadtteilorientierte Arbeit gelegt werden. So kann dem Rückzug in die Kleinfamilie sowohl auf der Ebene der einzelnen Familienmitglieder als auch auf der der Familien untereinander entgegengewirkt werden. Um eine lediglich konsumierende Haltung und gleichzeitig strikte Trennung zwischen Machern und Spielenden möglichst weitgehend zu hindern, sollte man versuchen, die letzteren am Bau und der Wartung bzw. an der Verantwortung für die Spielgeräte zu beteiligen. Auch geht es darum, gemeinsam Spiele und Spielideen zu verändern (vgl. dazu Dieckert, Digel, Waitzdörfer) und neue Spiele zu entwickeln (vgl. die Kreativitätsmethoden von Dieckert und die Spielmatrix von Digel).

3. Erfahrungen

Als erstes wollen wir auf die Erfahrungen in bezug auf unsere Gruppe eingehen. Es zeigte sich, daß sich aus unterschiedlichen Zielvorstellungen hinsichtlich einzelner Spiele Spannungen in der Aktionsgruppe ergaben. Die Prioritäten waren oft anders akzentuiert, und es bestanden verschiedene Auffassungen darüber, was dieses oder jenes Spiel leisten kann. So war ein dauernder Streitpunkt die Frage nach dem Sinn der Schwamm- und Torwand, was sich dann auch im unterschiedlichen Engagement an diesen Stationen manifestierte.

Eine unbewußte Beeinflussung des Gruppenklimas wurde zusätzlich dadurch bewirkt, daß die Gruppe vom Ausbildungs- und Erfahrungsgrad her inhomogen war. Die sich z.T. daraus ableitenden Strukturen innerhalb der Gruppe konnten auf Grund der relativ kurzen Zeit während der intensiven Vorbereitungen (5 Wochen) nicht abgebaut werden.

Für uns ergibt sich daraus für die Zukunft, daß ähnliche Aktionen entweder nur in Gruppen mit klaren hierarchischen Strukturen mit eindeutiger Verteilung der Entscheidungs- und Befugniskompetenzen durchgeführt werden können (was von uns abgelehnt wird), oder aber als Teamarbeit unter Einbeziehung und Übernahme von Gruppenarbeitsprinzipien. Auf der Grundlage der letzteren Arbeitsweise kann erst ein Gruppengefühl entstehen, welches wiederum die Grundlage für eine starke Identifikation mit der Sache an sich ist. Durch eine solche Identifikation lösen sich auch Aufsichtsprobleme. Während am Anfang der Aktion das Beaufsichtigen von Materialien auf einige wenige beschränkt war, zeigten gegen Ende alle ein stärkeres Verantwortungsgefühl. Da die meisten gemeinsamen Gruppenerfahrungen während der Aktion gemacht werden, ist es nahezu unerläßlich, jeden Abend eine Mitarbeiterbesprechung durchzuführen. Dies konnte bei uns aus persönlichen Gründen nicht kontinuierlich durchgeführt werden, doch schon der kurze Austausch über Erfahrungen mit Geräten, Spielen und Spielern bewirkte eindeutig eine Verbesserung der Gruppenatmosphäre. Hierbei erwies sich das Brainstormingverfahren als geeigneter als eine streng geführte Diskussion. Eine weitere gruppeninterne Schwierigkeit resultierte aus der Tatsache, daß aus dem Kreis der 20 Gruppenmitglieder einige täglich auf der Spiellinie waren, andere jedoch nur 1 oder 2mal während der 9 Tage. Hier gab es dann Probleme, alle am Fundus der Erfahrungen teilhaben zu lassen.

Ein Widerspruch in bezug auf die Durchführung tat sich uns in folgender Form auf: Auf der einen Seite waren 11 Aktive unserer Aktionsgruppe recht knapp, gemessen an dem zu leistenden Angebot. So war kaum Zeit, während der Woche die anderen Gruppen auf der Spiellinie zu erleben; persönliche Kontakte mußten reduziert oder eingestellt werden. Universität und Pädagogische Hochschule mußten für die meisten von uns ganz ausfallen, was durch die Anwesenheitspflicht am Sportinstitut nicht unproblematisch war (mehrmaliges Fehlen bedeutet Wiederholung des jeweiligen Kurses). Auf der anderen Seite ergibt sich aus der Förderung nach Gruppenarbeitsprinzipien eine Grenze für die Machergruppe, da sonst hierarchische Strukturen notwendigerweise aufgebaut werden. Auseinandersetzungen gab es innerhalb der Gruppe über die Einschätzung, ob Spielaktionen in der gängigen Form ein Konsumverhalten eher fördert oder abbaut.

Auf der einen Seite bieten viele Spiele die Möglichkeit, eigene Interessen einzubringen; auf der anderenSeite kann durch die Vielzahl der Spielreize ein Überangebot entstehen. Oft zu beobachten war, wie Kinder, Jugendliche und Erwachsene einige Spiel nur "anspielten" und sofort zu den nächsten wechselten, sozusagen von Attraktion zu Attraktion. Es wurde sich dem zugewandt, was versprach, etwas zu "bieten". So sahen sich die Animateure oft in der Rolle des Warenverkäufers, der seine Spiele an den Mann zu bringen hat. Dieser Problembereich hat bei uns auch am nachhaltigsten die Diskussionen und weiterführende Überlegungen beeinflußt.

Ein häufig auftretendes Problem war der Umgang mit dem Megaphon. Der Einsatz von Megaphonen war in der Gruppe überhaupt umstritten, da sich durch Megaphonbenutzung die Macherposition verfestigt und eine einseitige Kommunikation demonstriert wird. Nachdem wir uns dann doch für den Megaphoneinsatz entschieden hatten, zeigten sich sehr schnell bei einzelnen Gruppenmitgliedern Unsicherheiten und Hemmungen. Hierbei ergaben sich zwei Möglichkeiten für die "Erfahreneren", auf diese Unsicherheiten einzugehen. Einmal war es möglich, nach Anlaufen des Spiels das Megaphon an ein Aktionsgruppenmitglied zu übergeben, oder man leitete einige Spiele gemeinsam und wechselte langsam nach einigen Wiederholungen in der Durchführung jeweils die Teamleitung eines Spiels. Zur letztgenannten Möglichkeit bietet sich besonders das "laufende A" an, da hier die Spielgruppe Kleingruppencharakter hat, die räumliche Distanz aber einen Megaphoneinsatz wünschenswert macht.

Die Auswirkung der Dauer und der damit verbundenen häufigen Wiederholungen vieler Spiele waren zweifach: 1. Es war uns als den "Animateuren" nicht möglich, an allen Spielen immer Spaß zu haben, eine Betreuung bzw. Anregung war aber notwendig. Ein gewisser Gewöhnungseffekt hemmte hier oftmals das "gute Beispiel" der Macher. 2. Nach einer Eingewöhnungs- und Orientierungsphase in den ersten Tagen ergaben sich für alle eine Sicherheit im Umgang mit der Spielaktion, und in einigen Bereichen wurden viele Ideen entwickelt und ausprobiert (Fallschirm, Erdball). Dies wurde besonders durch den Austausch von Erfahrungen und Überlegungen bei den Mitarbeiterbesprechungen gefördert. Es entwickelt sich ein Rahmen, in dem Platz für das spontane Ausprobieren neuer Spielformen vorhanden war.
Im folgenden wollen wir unsere Erfahrungen mit den einzelnen Spielmitteln und Spielen darlegen. Dabei beschränken wir uns auf eine uns sinnvoll erscheinende Auswahl. Als erstes sind die Kriechschläuche zu nennen, die eine sehr gute Spielgelegenheit für Kleinkinder darstellen. Die Schläuche - es waren 4 x 10 m - waren immer frequentiert und hätten gern noch länger sein können. Das Plastikmaterial hat sich dabei nicht bewährt, da zu viel repariert werden mußte. Hier bietet

sich wohl Leinen oder dergleichen an. Der Nachteil wäre allerdings, daß dann alle Schläuche undurchsichtig wären; es sei denn, es wäre möglich, diese Schläuche mit robusten Fenster-Folien auszustatten. Die Frage, die sich uns stellte, war, ob und wie Eltern noch mehr in diese Station miteinbezogen werden können.

An der Schwammwand ergab sich manchmal die Schwierigkeit, auf aggressive Verhaltensweisen, besonders von Jugendlichen, zu reagieren. Während Kinder ein noch unkompliziertes Verhältnis zum Wasser haben und auch Freude dabei empfinden, naßgespritzt zu werden, kam für Jugendliche der Bereich Schadenfreude hinzu und manchmal recht massiv. Probleme ergaben sich dann, wenn Kinder hinter der Wand standen und ihren Kopf als Wurfziel anboten. Hier haben wir versucht, recht konsequent zu reagieren und Jugendliche aufgefordert, sehr weich zu werfen oder aufzuhören (aus unserer Sicht war diese Station mehr für Kinder gedacht). Solche Forderungen auszusprechen und durchzusetzen, war bei jedem Macher unterschiedlich stark ausgeprägt, es gab dabei jedoch keine Autoritätsprobleme.
Für die Stelzen, Sommerski, das Dosenlaufen etc. ist zu sagen, daß diese Spiele einen hohen Selbstaufforderungscharakter haben und die Macher sehr oft gefragt wurden - sowohl von Kindern als auch von Erwachsenen - wie diese Geräte gebaut oder gekauft werden können, oder welche Tips wir dafür geben könnten. Dieses hohe Interesse am Selbstbau hat uns ermuntert, für weitere Spielaktionen dieses Aspekt mit aufzunehmen. Eine Situation, die uns besonders beim Dosenlaufen und bei den Pedalos und Seilspringen immer wieder verwunderte, waren die Fragen vieler Kinder, wieviel das Mitmachen bei diesen Spielen kosten würde und sie dies auch einmal probieren dürften. Diese Fragen sind besonders unverständlich an der Spiellinie, da hier grundsätzlich keine kommerziellen Spielangebote vorhanden sind. Auch wurde nicht erst gefragt, ob das Spielen mit diesen Geräten überhaupt etwas kostet, sondern gleich die Frage nach dem Wieviel gestellt. Angemerkt werden muß hierzu aber noch, daß wir mit diesen Spielen gezielt unsere Rasenfläche verlassen haben und sie auf dem Fußgängerbereich vor der Wiese mobil "aufgebaut" hatten. Dort zeigte sich eine wesentlich höhere Bereitschaft, diese Geräte einmal auszuprobieren. Diesem Prinzip: "Wenn die Spieler nicht zu uns kommen, gehen wir zu ihnen", hätten zur Anregung von noch mehr Spielen folgen sollen. Es bleibt künftigen Aktionen vorbehalten.

Beim Seilspringen oder Tauschlagen war es den Machern recht leicht möglich, sich selbst "entbehrlich" zu machen und wirklich Mitspieler zu sein. Hier zeigte sich bei den Mitspielern die Regel völlig verinnerlicht, daß diejenigen, die am Seil hängen bleiben, aus der Mitte heraus müssen; darauf wurde insbesondere von den Kindern oft bestanden. An dieser Stelle soll jetzt nicht die Regelsinnfrage erörtert werden. Festzu-

stellen bleibt aber auch, daß beim ansatzweisen "Auftauen" dieser Regel Schwierigkeiten mit zu häufigem Hängenbleiben am Seil gab. Eine andere Erfahrung von anderen Aktionen hat sich wiederum beim Seilspringen bestätigt, nämlich die, daß sehr viele Erwachsene mitspringen und auch sehr lange springen. Zur Erklärung kommen sie dabei oft auf Erzählungen in Erinnerung an die eigene Kindheit zurück.
Überraschend für uns selbst war die Entwicklung des Umgangs mit der Torwand. Nach den angedeuteten Diskussionen über deren Sinn und Unsinn und dem dahinterstehenden Sportverständnis haben wir die Torwand doch als Station aufgebaut und 2 Tage lang betreut. Auf Grund der Situation, daß wir am 3. Tag sehr wenige Macher waren, ließen wir diese Station zur Verwendung völlig frei und es zeigte sich, daß die Wand ganz anders genutzt wurde. Auf dem Platz liegende Strohballen wurden vor die Wand geschleppt und als Sprungmatte benutzt, wobei die Wand als Absprungrampe diente. Es wurde kaum der Wunsch geäußert, wieder auf die Wand zu schießen. Um die Herausgabe von anderen Geräten wie Frisbees, Familytennis, Indiaka, Softbälle etc. wurden wir recht oft gebeten und wir hatten kaum Schwierigkeiten mit einem Verlust von Geräten. Dabei hat sich die Aufforderung bewährt, das Versprechen abzunehmen, die Geräte persönlich wieder abzugeben. Ein Überblick war kaum möglich, da zeitweise bis zu 500 Personen auf der Wiese gespielt haben. Als Nachtrag zu der Torwand mit den Strohballen sei noch bemerkt, daß diese ungeplante "Station" einen enorm hohen Anreiz zum Spielen ausübte und eine derartige Vielfalt an Spielmöglichkeiten und Ruhemöglichkeiten bot, daß ein solches Angebot für neue Aktionen zu empfehlen ist.

Das Laufende A zeigte die schon erwähnten Möglichkeiten zur Kleingruppenarbeit nicht nur in bezug auf den Megaphoneinsatz. Nach anfangs stärkerer Lenkung zeigte sich hier die Möglichkeit, innerhalb einer kleineren Gruppe zu kooperieren, da diese zumindest für die Dauer eines Spiels konstant blieb. Dieses Spiel ist recht gut geeignet, Gruppenprozesse zu initiieren; allerdings hängt dieses im wesentlichen vom Geschick des jeweiligen Machers ab. Spiele mit direkter Aufsicht wie Erdball, Schwungtuch etc. (große Spiele) waren nicht ständig im Einsatz, sondern wurden öfter ausgewechselt. Dies auch schon wegen der Situation der Macher, weil diese Spiele einer relativ starken Lenkung bedürfen (um z.B. beim Erdball Gefahren vorzubeugen) und weil hierzu eine gute Leitung nur möglich ist, wenn der Macher selbst Spaß an dem Spiel hat. Ansonsten besteht kein Spiel mit Impulseingabe für die Spielenden, sondern nur das Abspulen eines Programms.

Beim Einsatz des Erdballs (ein Ball mit ca, 1,60 m Durchmesser, als Erdkugel bemalt) zeigte sich, daß es sehr wichtig ist, den Ball nicht nur als eine Art Riesenvolleyball einzusetzen, da hierbei erstens zwangsläufig Konkurrenzgedanken aufkommen und zweitens durch das stark bewegungsintensive

Spiel die Gefahr entsteht, daß Größere und damit in der Regel Ältere den kleineren Mitspielern unbewußt die Spielmöglichkeit nehmen. Dieses haben wir dadurch zu lösen versucht, daß wir einerseits altersspezifische Spiele initiierten, wie Kleinkinderkrabbeln auf dem Ball und Riesenvolleyball für Ältere. Hierfür waren immer alle anwesenden Mitglieder unserer Aktionsgruppe im Einsatz, um den Ball in schwierigen Situationen unter Kontrolle zu bringen; Kindern auf Fahrrädern, Eltern mit Kinderwagen und mit Kleinkindern wurden jeweils immer wieder auf das Spiel und die damit verbundenen Gefahren hingewiesen und gebeten, sich außerhalb des momentanen Spielbereichs zurückzuziehen. Andererseits haben wir uns bemüht, ruhigere Spiele vorzustellen, die für jeden zum Mitmachen sich eignen, z.B.: Umlaufbahn, ein großer Kreis, auf dem die Erde und der Mond (Pushball) vorsichtig weitergereicht werden.

Den Einsatz des Fallschirmes empfanden wir als äußerst positiv und hierzu erhielten wir auch die meisten positiven Rückmeldungen. Bei diesen Spielen ist ein gemeinsames Agieren von Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen sehr gut möglich und außerdem die Möglichkeit vorhanden, innerhalb eines Spiels dazuzustoßen. Die Variationsbreite ist sehr groß und hier bieten sich auch viele Möglichkeiten, gemeisam Ideen zu entwickeln. Zum Beispiel können gemeinsame Aufgaben überlegt werden, die die Spieler ausführen sollen, die jeweils unter dem Fallschirm liegen, sitzen etc. Der Wechsel zwischen Halten und Schwingen am Rande und Aufgabenerfüllen in der Mitte unterm Tuch hat einen recht hohen Aufforderungscharakter. Bei diesem Spiel zeigten sich sehr viele Kinder, die immer wieder mitspielten und Ideen übernahmen und einbrachten. Fallschirmspiele eignen sich auch besonders gut, um Spiele ohne Geräte anzuschließen, ohne daß ein Bruch erfolgt, weil das Spielgeräte (Fallschirm) ortsangebunden einzusetzen und sehr schnell abzubauen, d.h. zusammenzulegen ist.

4. Perspektiven

Die Auseinandersetzung mit der Spielaktion an der Kiellinie und das Abtasten unseres Möglichkeitsspielraumes lassen uns folgende Perspektiven erkennen:

1. Kontinuität: Das kontinuierliche Auftreten einer festen Spielgruppe als notwendige Voraussetzung zur Verwirklichung der sogenannten Aktionsziele.
2. Motivationshilfe für andere Gruppen: Der Aktionsradius sollte sich jedoch nicht nur auf die Aktionsgruppe selbst beschränken, sondern wird vielmehr zum Modell weiterer Spielgruppen. Durch den persönlichen Bezug zum Spiel, zu den Geräten und der Spielgruppe während der Spielaktion sinkt der Respekt zur Institution Spielaktion. Die Bürger

bekommen Einblick in den Ablauf. - Die Motivation, etwas selbst mit anderen auszuprobieren, steigt. Das Hinterlassen von selbstverwalteten Spielgruppen und eine Zusammenarbeit mit ihnen wird angestrebt.

3. Stadtteilarbeit: Gerade in den Stadtteilen werden wir Menschen ansprechen können, deren Hemmschwelle, festen Gruppen beizutreten, ziemlich hoch ist, - d.h. daß z.B. auch Nicht-Vereinsmitglieder "angespielt" werden können.
4. Umwelterfahrungen: Durch die Spielaktionen sollten Bezüge zu anderen gesellschaftlichen Bereichen hergestellt werden. - Wir schlagen eine Verbindung Sport-Spiel-Umwelt durch in die Spielaktion eingebettete Projekte vor. Als Aktionen bieten sich an: Ökoball (Sammeln von Abfall und Müll als Wettkampfspaß), Orientierungslauf (die Natur wird als Hilfe gesehen, Ausführungen dazu und Abheben gegenüber vom "Cross-Country" bei W. Weichert); Fahrradralley und dergleichen mehr.
5. Die Verbindung von Arbeit, Hobby und Sport: Um dem Sport- und Spielkonsumverhalten der Bürger entgegenzuwirken und den persönlichen Bezug zu Spielen, Geräten und Spielaktion zu ermöglichen, motivieren wir die Bürger während der Spielaktion zum Bau von Spielgeräten, z.B. Stelzen, laufenden A's, Pedalos, Torwänden etc.
6. Möglichkeiten zur Verwirklichung der Perspektiven: Der Aktionsgruppe "Spaß bei Sport" stellen sich mehrere Wege in Richtung auf die oben genannten Perspektiven. Von diesen werden zur Zeit in der Gruppe diskutiert: a) die Eintragung als Verein mit der Möglichkeit der Eingliederung in den städtischen und Sportverbandsbereich; b) die Durchführung von Spielaktionen im Namen von Vereinen; c) die Durchführung von Spielaktionen mit der Stadt als Träger; d) die Durchführung von Seminaren.

Literatur:

Dieckert, J.: Zu einer Methodik der Kreativität. In: Dieckert, J./Leist, K.H.: Auf der Suche nach Theorie-Praxis-Modellen im Sport. - Schorndorf 1976

Digez, H.: Strukturelle Merkmale des Sports. In: Grupe, O. (Hrsg.): Sport: Theorie in der gymnasialen Oberstufe. - Schorndorf 1978

Döbler, E./Döbler, H.: Kleine Spiele, 11. Aufl., Berlin 1978

Grupe, O.: Einführung in die Theorie der Leibeserziehung, 3. Aufl., Schorndorf 1973

Lukacsy, A.: Spiele aus aller Welt. Budapest 1972

Tembeck, S./Fluegelmann, A.: New Games - Die neuen Spiele - München 1979

Waitzdörfer, R.: Spielfeld und Gerätemaße. Köhr 1950

Weichert, W.: Organisation von Orientierungsläufen. - Sportpädagogik. Heft 3, 1980