

Neue Sportkultur der Traumfabrik in der Gesellschaft

Das Ziel

Primäres Ziel: Erlebnis

(Vorgabe: nicht auf Kosten der Umwelt, Mitmenschen)

Der Weg

Die Erfahrungsbereiche als sekundäre Ziele:

Körpererfahrung (auch gesundheitliche Aspekte)

Spiel (auch im Sinne von Gemeinschaftserlebnis)

Gestaltung (auch Ausdruck)

Leistung (auch Wettkampf)

Die Strukturen

Organisation (selbstorganisiert, organisiert)

Interaktion (partnerschaftlich, freiwillig)

Regelwerk (offen, veränderbar)

Methode (vor allem prozeßorientiert)

Die Inhalte

Sport (weitgehend alle traditionelle Inhalte)

Tanz (Rock'n' Roll, Step etc.)

Theater (Sporttheater)

Zirkus (Jonglieren, Akrobatik etc.)

Spiel (Bewegungsspiele)

Andere Bewegungskulturen (Tai Chi, Aikido etc.)

Naturbezogene Bewegungsaktivitäten (Wandern, Laufen, Radfahren, Klettern, Rudern etc.)

Die Erscheinungsformen

<u>Inhalt</u>		<u>Erfahrungsbereiche</u>	→	<u>Erscheinungsformen</u>
Tanzen	als	Körpererfahrung	→	Meditatives Tanzen
Tanzen	als	Spiel	→	Tanzspiele, Gesellschaftstanz
Tanzen	als	Gestaltung	→	Bühnentanz
Tanzen	als	Leistung, Wettkampf	→	Tanzturniere

Neue Sportkultur der Traumfabrik in der Schule

Das Ziel

Primäres Ziel: positive Emotionen ("Spaß")

Erlebnis (sportkulturelle Erlebnismöglichkeiten)

Zweckfreiheit (keine päd. Zweckorientierung)

Kompetenz (sportkult. Handlungskompetenz)

Bewegung (als Grundlage der Sportkultur)

Die Inhalte

Angebot durch den Sportkultur-Pädagogen

Sportkulturelle Schulprojekte (außerunterrichtlich)

Wandertage	Lauf- und Radtreffs
Geländespiele	Sportkultur-Festivals
Schulfeiern	Spielfeste
Schulbälle	Sporttheater-Projekte
Sport-Turniere	Pausengestaltung
Frisbee-Turniere	Schullandheim-Aufenthalte

Sportkulturelle Bewegungsaktivitäten (unterrichtlich)

traditioneller Sport (vereinfachte, sportmotor. Bewegungsfertigkeiten)
neue Sportarten (Frisbee, Akrobatik, Abenteuersport, Seilspringen etc.)
Spiele (Kleine Spiele, New Games)
Sporttheater (Bewegungskünste, Bewegungstheater, Tanzen etc.)

Die Umsetzung

Bewegungsaufgaben gemeinsam stellen
Bewegungsaufgaben prozessorientiert lösen
Unterricht öffnen, Verantwortung übergeben
Strukturen transparent machen

Freiwilligkeit berücksichtigen
Fremdbewertung zurücknehmen
Noten abschaffen, Blamage vermeiden
Atmosphäre schaffen

Das Erlebnis-Prinzip

Spaß im Sinne von positiver Emotion

Formen des Spaßes

Freude, Lust, Glück,
Vergnügen,
Zufriedenheit, Wohlbefinden
Erlebnis, Abenteuer

Voraussetzung von Spaß

Blamage vermeiden
Fehler zulassen
Bewegungsaufgaben lösbar
Lernziele erreichbar
Fremdbewertung zurücknehmen
Ausscheidungsspiele ausschließen

Perspektiven des Spaßes

Gegenwartsbezogen
Zukunftsorientiert

Intensität des Spaßes

Sinnhaftigkeit des Tuns
Verantwortlicher Teil des Tuns
Selbstbestimmtes Handeln
Gemeinsames Handeln

Gefahren des Spaßes

Gefährdung durch Selbstüberschätzung
(Bergsteigen, Rafting)
Übertriebene Verinnerlichung
(Droge Sport: Sport ist mein Leben)
Wohlbefinden als Reaktion auf Belohnung
für Normerfüllung

Grenzen des Spaßes

Umwelt(-Zerstörung)
Mitmenschen (Schadenfreude)

(Konzept: Rainer Pawelke, Projekt Traumfabrik)