

Spiele verlangt umdenken : Welche Folgen hat das Spielbedürfnis auf das Spielangebot des Sportlers?

Autor(en): **Palm, Jürgen**

Objektyp: **Article**

Zeitschrift: **Jugend und Sport : Fachzeitschrift für Leibesübungen der Eidgenössischen Turn- und Sportschule Magglingen**

Band (Jahr): **38 (1981)**

Heft 3

PDF erstellt am: **22.07.2024**

Persistenter Link: <https://doi.org/10.5169/seals-993785>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.

Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.

Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

Haftungsausschluss

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

Spiele verlangt umdenken

Welche Folgen hat das Spielbedürfnis auf das Spielangebot des Sportlers?

Jürgen Palm

Das Bedürfnis nach Spiel und Spielen ist offensichtlich eine der ausgeprägtesten Freizeiteinstellungen in unserer Gesellschaft. 60 Prozent der Bevölkerung interessieren sich für das Mitspielen, wie eine EMNID-Untersuchung 1978 erbrachte.

Wenn wir uns die Spielinteressierten einmal etwas näher anschauen, machen wir die Feststellung, die den Sportverbänden eine Neuorientierung ihres Angebots nahelegt: nur die wenigsten (17 Prozent) sind nämlich am Messen ihrer Leistungsfähigkeit interessiert; die zum Mitspielen Motivierten, für die also der Spielvorgang selbst das Verlockende ist, machen dagegen 31 Prozent aus, und die grösste Gruppe liegt bei den Geselligkeitssuchenden, die es auf 49 Prozent bringt.

Für die Organisation der Sportspiele in den Verbänden und in den Abteilungen der Vereine gilt jedoch ein dem weitgehend entgegengesetztes Prinzip. Ihr Angebot ist fast nur auf leistungsorientiertes Spielen ausgerichtet. Sie bieten Training und Spielrunden.

Ein Land von Spielmuffeln?

Bedürfnis und Angebot decken sich also nicht in wünschenswerter Weise. Dieses Bild vervollständigt sich noch, wenn man einer weiteren Frage nachgeht und feststellt, wieviele Menschen denn jemals an einem der Sportspiele teilgenommen haben. EMNID hat auch hier nachgeforscht und ist zu Ergebnissen gekommen, die für die meisten Sportspiele nicht schmeichelhaft sind. Die Mehrheit unserer Mitmenschen hat nämlich die meisten Sportspiele noch niemals selbst ausgeübt. So haben noch nie gespielt: 96 Prozent Hockey, 87 Prozent Prellball, 83 Prozent Tennis, 83 Prozent Basketball, 75 Prozent Volleyball, 58 Prozent Handball, 57 Prozent Fussball und 50 Prozent Kegeln.

Die Spielforschung bestätigt – und dies gilt für Kinder genauso wie für Erwachsene – dass zum Mitspielen das «Sich-sicher-Fühlen» gehört. Man muss die Spielvorgänge, die in einem Spiel auftreten, wenigstens in den Grundzügen beherrschen oder man muss sich ausrechnen können, dass man sich dabei nicht blamiert, um vom Aussenstehenden zum Mitspieler zu werden. Daraus sind nun Konsequenzen zu ziehen. Die Sportverbände müssen sich überlegen, wie sie im Freizeitsport ihr Spielangebot so gestalten, dass es vorwiegend mitspielorientiert und geselligkeitsorientiert ist und nicht überwiegend leistungsorientiert.

Weder Angst noch Langeweile?

Nun darf man aber auch nicht «das Kind mit dem Bade ausschütten» und dem Sportspiel

das nehmen, was es so anziehend macht: die Spannung dessen, was in der offenen Situation eines Spiels unvorhersehbar ist. Wir haben es bisher mit einer ganz eigenartigen, aber für das Spiel bezeichneten Polarität zu tun. Wenn ich als Mitspieler keine oder wenig Aussicht darauf habe, das Spiel zu beherrschen, so bemächtigen sich meiner Furcht und Hemmungen. Wenn ich in einem Spiel aber überhaupt nicht mehr herausgefordert werde, so befällt mich die Langeweile. Diese Spiel-Spannung muss auch im Freizeitsport erhalten bleiben. Formulieren wir es doch einmal in zwei Thesen:

1. These: Je höher die Wahrscheinlichkeit des Misslingens für einen Spieler ist, desto weniger ist er zum Mitspielen motivierbar.

2. These: Je seltener man sich bei einem Spiel gespannt, gepackt, angeregt fühlt, desto geringer ist die Aussicht, dass man dieses Spiel wiederholen möchte.

Was können wir in den Sportorganisationen, insbesondere in den Spielverbänden tun, um das Spielbedürfnis der Menschen im Spielangebot des Sports besser zu berücksichtigen. Hier sind einige Lösungsvorschläge:

1. Das Spielgerät wird so verändert, dass ein Spiel als freizeitsportliches Angebot schneller erlernt werden kann.

Beispiele dafür, die sich schon durchgesetzt haben, waren die Entwicklung des Mini-Tennis (insbesondere mit dem Softball) und die Entwicklung des Mini-Hockey mit der Einführung weicherer, leichter Kunststoffschläger.

2. Ein Spielgedanke wird so in einen anderen Spielraum hineingetragen, dass er für die Allgemeinheit anziehender wird.

Das älteste Beispiel dafür ist die Umerfindung des Tennisspiels als Tisch-Tennis. Aktuelle Beispiele sind Squash und Rakettenball aus den USA und das brasilianische Fussball de Salao, das heisst «Salonfussball» auf kleinstem Raum.

3. Die Regeln des Spiels werden so gestaltet, dass Mitspieler verschiedener Fertigungsgrade doch miteinander spielen können, ohne dass die Spielspannung verloren geht.

Das treffendste Beispiel dafür ist die Regelung des «Handikaps» beim Golf.

4. Wir müssen uns bewusst machen, dass auch im Spielen ohne Wettkampf Spannung für die Beteiligten schon allein durch den Reiz des Spielvorgangs selbst entsteht – als kontinuierliches Wechselspiel von Anforderung an den Spieler und Ausführung durch den Spieler. Für dieses Beispiel gibt es auf jedem Tennisplatz, an jeder Tisch-Tennisplatte und auf jeder grünen Wiese, auf der Federball gespielt wird, genügend Anschauungsmaterial.

5. Den Interessierbaren jeden Alters sollten wir Probiergelegenheiten des Mitspielens bieten und hier nicht nach den «Könnern» spielen, sondern den «Beginnern» die hauptsächliche Aufmerksamkeit widmen.

Durch diese Funktion helfen die Spielfeste wie die Spiel-Treffs das grosse Potential der Sportspiele für den Freizeitsport weiter zu öffnen und so das Angebot des Sports mit dem Spielbedürfnis der Bevölkerung in ein besser deckungsfähiges Verhältnis zu bringen. DSB

