

„Wilde Spiele“ im Sportunterricht für Mädchen –

„Gegenerfahrungen“ ermöglichen und Handlungsperspektiven erweitern

Zur Ausgangslage - Mädchen und ihre Beziehung zu Sportspielen

Sportspiele sind vor allem eine Domäne männlicher Jugendlicher wie Untersuchungen und Daten im derzeit erscheinenden Handbuch Sportspiele (Hohmann, Kolb & Roth, 2004 i.Dr.)¹⁾ belegen. Demnach finden weibliche Jugendliche in geringerem Ausmaß Zugang zu den Sportspielen und entwickeln auch im Freizeitsport und als Erwachsene ein geringeres Interesse daran (Wopp, 2004 i.Dr.).

Im Wiener Jugendgesundheitsbericht (2002) ist beispielsweise nachzulesen, dass sich nur 15% der Mädchen verglichen mit 46% der Jungen in Team- und Spilsportarten engagieren. Gleichzeitig verstärkt der Blick in den Sportunterricht an Schulen den Eindruck, dass sich Sportspiele einer zunehmend größeren Beliebtheit erfreuen (u.a. Kruber, 1996, zit.n. Wopp, 2004 i.Dr.; Digel, 1996, S. 333; Horter, 2000; Menze-Sonneck, 2001, S. 261; Kolb & Wolters, 2000), auch wenn diese offenbar wenig dazu beiträgt, den Anteil von Mädchen und Frauen in vereinsorganisierten Sportspielen zu erhöhen (Schmidt, 2002, zit.n. Schmidt & Süßenbach, 2004 i.Dr.).

Will man den Zugang der Mädchen und Frauen zu den Sportspielen verbessern, so stellt sich nicht nur die Frage nach den Ursachen und Erklärungsansätzen für die geringere Partizipation, sondern auch jene nach

den sich daraus ergebenden Konsequenzen für die Vermittlung im Sportunterricht.

Dieses Heft greift damit eines der zentralen Forschungsdefizite der Sportspielforschung auf, nämlich die Anregung zu neuen Umsetzungsideen und Konzepten, um Mädchen verstärkt für Sportspiele zu gewinnen. Wopp (2004, i.Dr.) vermutet, dass dies nur durch eine inhaltliche Veränderung der Spiele wie z.B. durch das Ausschalten offener Aggressivität gelingen kann. Gleichzeitig stellen Durchsetzungskraft, Angriffslust und Entschlossenheit häufig die zentralen Momente einer Spielidee dar, die bei Mädchen nicht selten als „unweiblich“, „aggressiv“ oder „wild“ gewertet wurden und werden. Diese nur auszuschalten, greift m.E. zu kurz, da eine Marginalisierung von Aggressivität oder Durchsetzungsstärke bei Mädchen und Frauen in einen größeren gesamtgesellschaftlichen Kontext zu stellen ist und Konsequenzen hinsichtlich einer Selbstbeschränkung der Möglichkeiten nach sich zieht. Aussagen von Zuseher/innen wie „Da wo die rennt, da wächst kein Gras mehr“ verdeutlichen die subtilen Methoden der „Zivilisierung“ und es ist daher auch nicht verwunderlich, wenn Mädchen dann Spiele mit starker Betonung physischer Konfrontation eher ablehnen und einen kooperativeren Stil bevorzugen. Es scheint daher für die Entwicklung eines breiten sportspielerischen Fundamentes bedeutsam zu

sein, an den spezifischen Interessen der Mädchen anzusetzen und umfassende Gelegenheiten zum Sammeln sogenannter „Gegenerfahrungen“ zu bieten.

Im folgenden Artikel soll daher erläutert werden, welche Bedeutung dabei „wilde“ Spielen haben und welche Chancen diesen im Rahmen einer geschlechtersensiblen Vermittlungsweise noch zukommen. Erhofft werden vor allem Transferleistungen im Hinblick auf erweiterte Umgangsformen mit Aggression, mit einschränkenden (Geschlechter-)Grenzen und restriktiven Normen, um so zu einer größeren Selbstbestimmung der Mädchen beizutragen.

Ursachen und Hintergründe

In Entwicklungspsychologie und Soziologie der Geschlechterdifferenz finden sich zahlreiche Hinweise auf unterschiedliches Spielverhalten von Jungen und Mädchen (u.a. Hoeltje, 1998). Jungenspiele seien weiträumig, öffentlich, körperbetont, hierarchisch und wettkampfmäßig, Mädchenspiele dagegen wenig raumgreifend, eher privat und kooperativ, auf Beziehungen und Intimität gerichtet (Gebauer, 1997; Kugelmann, 1998; Pfister, 1991).

Aus sozialisationstheoretischer Sicht spricht man der primären Bewegungssozialisation einen nicht unerheblichen Einfluss auf das Bewegungsverhalten der Kinder zu.

¹⁾ alle Literaturangaben in den Texten finden sich am Ende der Zeitschrift

Gerade die je unterschiedliche Erwartungshaltung der Eltern hinsichtlich des Bewegungsverhaltens von Mädchen bzw. Buben prägen dieses sehr, da Kinder sehr stark durch Fremdwahrnehmung beeinflusst seien.

Dabei wirken vor allem die Möglichkeiten und Grenzen, die Kindern bei der Erforschung ihres Lebensraumes gesteckt werden sowie das geschlechtsspezifische Aufsichtsverhalten: Während Jungen einen viel größeren Aktionsradius nutzen, in dem sie unbeaufsichtigt öffentliche Räume erobern bzw. großflächigere Bewegungsspiele erfahren können, entwickeln Mädchen eher Spielformen, die in größerer Nähe und unter Aufsicht realisiert werden.

Dazu kommt noch, dass Jungen ihre ersten (Fuß-)Bälle nicht selten schon im zarten Babyalter erhalten und zum Tore-Schießen und den Vereinssport animiert werden, einer Sportart, die bis ins hohe Erwachsenenalter als anerkannt und „männlich“ gilt und in die man problemlos von der Aktivenrolle in die des Zusehers wechseln kann. Mädchen widerfährt diese ball-/spielerische Animation viel seltener.

Da es für Mädchen keine vergleichbare längerfristig anerkannte Spielform bzw. Sportart gibt (Gummihüpfen wird von den Mädchen selbst sehr schnell als „kindisch“ abgetan), wird es für sie eher schwierig, sich gesellschaftlich anerkannt lebenslang sportspielend zu betätigen (Pfister, 1991, S. 165). Dabei hatte man beispielsweise die Spielsportart „Handball“ ursprünglich als Pendant zum männlichen Fußball erfunden.

Auf das in typischen Jungenspielen (und Sportspielen) enthaltene agonale

Element Kampf reagieren Mädchen nicht in Form von Wettkampf, sondern eher in Form von Kooperation. „Dies hat zur Folge, dass Mädchen deutlich weniger konkurrenzorientierte Spiele spielen; ihre Wettspiele sind anders organisiert als die Sportwettkämpfe der Jungen. Sie bevorzugen einen kooperativen Stil und selbstgesetzte Ziele; sie haben ein geringes Interesse an direkter, physischer Konfrontation.“ (Gebauer, 1997, S. 282).

In Anlehnung an Bourdieu geht man davon aus, dass der Erwerb von Geschlechterrollen mit dem Erwerb von Fertigkeiten verbunden ist, sich in einem sozialen Feld mit nicht bezweifelbarer Handlungssicherheit „richtig“ zu verhalten. „Gerade in Phasen der Unsicherheit und Identitätsfindung spielen Versuche, den dem abstrakten männlichen Blick unterworfenen Körper als Medium sozialer Akzeptanz zu nutzen, eine große Rolle. Deshalb ist in dieser Zeit die Sorge um „richtiges“ Aussehen und Verhalten besonders groß. Das Streben nach weiblicher Identität, das Bedürfnis, als Mädchen identifizierbar zu sein und ‚richtig‘ zu handeln, erschwert den Zugang zu angeblich geschlechtsunangemessenen Aktivitäten.“ (Pfister, 1991, S. 173). Als Mädchen mit Jungen beispielsweise im Park Fußball zu spielen, wird nur bis zu einem gewissen Alter „geduldet“ und selbst von Mädchen und Frauen als „unpassend“ bewertet (u.a. Aliti, 1993, S. 94, Benard & Schlaffer, 1997; Diketmüller, 2004; Düring, 1993). Spätestens nach der Pubertät wird abweichendes (Bewegungs-)Verhalten bei Mädchen negativ sanktioniert (Eltern, Schule, Umfeld, peer-group, Medien) und der Druck auf die Mädchen (und auch Jungen) enorm erhöht.

„Wilde“ Mädchen ... – Vorbilder für Mädchen im Sport?

Es gibt aber auch eine ganze Reihe an Frauen, von denen erzählt wird, dass sie wilde Kinder gewesen seien, an denen ein Bub „verloren“ gegangen wäre. Kennzeichen wilder Mädchen ist es, „auf Bäume zu klettern, zu raufen, am Wasser zu spielen, sich schmutzig machen zu dürfen, Fußball zu spielen, die Welt zu entdecken auf die Gefahr hin, dass das Leben sich als folgenreich erweist.“ (Aliti, 1993, S. 94). Spätestens ab der Pubertät laufe ein Prozess, den Aliti paradoxerweise „Entweiblichung“ bezeichnet, durch den vitale, wilde Mädchen durch ein Netz an Entmutigung, Demütigung und sozialem Druck zu angepassten Frauen zivilisiert werden. Es sind aber nicht nur die mit der Pubertät einsetzenden körperlichen Veränderungen und das Einsetzen der Menstruation, die die Bewegungslust nicht weniger Mädchen schwinden lassen, sondern auch die Art und Weise, wie die Umwelt damit umgeht (u.a. Sobiech, 1991). „Das pubertierende Mädchen jedoch, das diese Zeit statt voller Wildheit tragischerweise unverstanden wie ein Fremdkörper und voller Verwirrung erlebt, stößt auf eine Mauer des Schweigens und der Scham“ (Aliti, S. 95). Dieser „Entweiblichungsprozess“ hat massive Konsequenzen für das Bewegungsverhalten: Einerseits legen Mädchen und Frauen sich letztlich selbst engere Grenzen für ihr Bewegungsverhalten auf. Gleichzeitig fehlt (wildem) Mädchen oftmals das nötige (Folge-) Bewegungs- und Sportangebot für die Ausübung im Jugend- und Erwachsenenalter (z.B. Fußballschülerliga für Mädchen jenseits von 14 Jahren, Vereine für Frauen in männertypischen Sportarten, ...) sowie die Anerkennung für ihre Bewegungsverhalten.

aktivitäten mit den nötigen Vorbildern (Darstellung von Frauen in den Medien; u.a. Diketmüller, 2004).

Wilde Mädchen trugen letztlich dazu bei, dass sich das Bewegungs- und Sportartenrepertoire für Mädchen und Frauen sukzessive erweitert haben, gesellschaftliche Bilder und Vorgaben ein wenig aufgeweicht wurden. Wilde Mädchen und deren Repräsentation von unbeugsamer Bewegungslust und von selbstbestimmten Normen für ihr Sportengagement können somit auch zu einem Sinnbild für einen veränderten Zugang in der Vermittlung von Spiel und Sport für Mädchen in der Schule werden.

Wilde Spiele als Königinnenweg?

Sich wild im Sportunterricht zu bewegen oder zu spielen wird zunächst nicht bei allen Mädchen auf uneingeschränkte Begeisterung stoßen. Zu stark ist möglicherweise die Prägung durch gesellschaftlich vorgegebene Vorstellungen und medial konstruierte Vorbilder, die auch den „Geschmack“ jeder einzelnen beeinflussen. Es war daher auch nicht verwunderlich, dass sich in einer Umfrage viele der befragten Mädchen zunächst negativ zu wilden Spielen äußerten: Im Sinne von: „das macht man/frau nicht“, „das ist aggressiv“, „da kann man sich oder andere verletzen“. Die Zahl derer, die wilde Spiele mit „Freiheit“, „Spaß“, „Austoben“, „Aggressionen ausleben“, „Sich durchsetzen“ assoziierten, war keineswegs größer als die der Skeptikerinnen (Bauer-Pauderer in diesem Heft). Es ist daher wichtig, die hier vorgestellten Spiele mit den Schülerinnen zu reflektieren.

„Wild“ bzw. „Wilde Spiele“ sind zudem keine etablierten Fachbegriffe innerhalb der Sportwissenschaften

oder der feministisch-emanzipatorischen Forschung und auch (noch) kein neues sportspieldidaktisches Konzept, auch wenn sie damit das in der Sportspielforschung formulierte Defizit an neuen Mädchenspezifischen Umsetzungsideen aufgreifen. Wilde Spiele, so wie sie hier verstanden werden, umfassen Inhalte und Themen, die neben der Vermittlung von „Gegenerfahrungen“ dazu beitragen, umfassende Empowermentprozesse bei Mädchen in Gang zu setzen:

- Durchsetzungsfähigkeit versus Kooperationsorientierung
- Wett-/Kämpfen Frau gegen Frau in verschiedenen Formen
- Kämpfen, Raufen und Rangeln
- Selbstverteidigungs„praktiken“ erproben und spielerisch sowie tänzerisch einsetzen
- Sich in schnellen und ausdauernden Spielformen austoben
- Andere Frauenrollen erfahren (z.B. Spiel der Frauen, Vampirtanz, Dance Fight, ...)
- Grenzüberschreitende und geschlechteruntypische Bewegungsformen und Sportarten erproben
- Aggressionen spielerisch ausleben und in Bewegung umsetzen
- Freiheit, sich jenseits vorgegebener Normen zu bewegen.

Im Wissen, dass Sport und Spielverhalten gesellschaftsbedingt und Sozialisationsprozessen unterworfen sind, lassen sich die Ziele dieser wilden Spiele für die Mädchen wie folgt zusammenfassen:

1. Die Mädchen sollen erkennen, dass geschlechtsspezifische Zuschreibungen von Bewegungsformen und Sportarten veränderbar sind.
2. Die Mädchen sollen angeregt werden, diese Normen zu hinterfragen und Überschreitungen zu planen.

3. Die Mädchen sollen ihre „wild“, d.h. kraftvollen, aggressiven Anteile aufspüren können und lernen, diese auch als Teil ihrer selbst anzunehmen.

Pädagogische Chancen und Leitlinien sportspieldidaktischer Vermittlung

Welche Chancen die Einbindung wilder Spiele in den Bewegungsunterricht für Mädchen bieten kann und welche Leitlinien der Vermittlung zugrunde liegen, soll in Anlehnung an die von Kugelmann und Sinning (2004, 5f.) formulierten Chancen von „Mädchen und Fußball“ vorgestellt werden.

1. Chance: Gegenerfahrungen machen und das Fremde entdecken

Wilde Spiele bedeuten für Mädchen die Begegnung mit dem „Fremden“ („Unweiblichen“) und können für Mädchen gerade deshalb auch faszinierend sein, insbesondere dann, wenn die Leibeserzieherinnen diese auch attraktiv inszenieren.

2. Chance: Vertrautes wiedererkennen

Wilde Spiele sollten auch an den besonderen Vorlieben und Interessen der Mädchen ansetzen, wie z.B. kooperative Spiel- und Übungsformen, über die Mädchen Anerkennung finden sollen, um zur Grundlage für Motivation und Erfolgserlebnisse zu werden.

3. Chance: Eigenes und Fremdes

Gerade diese Ambivalenz zwischen Eigenem und Fremdem, den Vorerfahrungen und den Zielvorstellungen können in wilden Spielen aufgegriffen und thematisiert werden.

Leitlinien

- **Auflösen unnötiger Einschränkungen weiblicher Identität**

Erarbeiten von Alternativen zur Zurückhaltung der Mädchen z.B. beim Erkennen und Realisieren von Torchancen oder im unmittelbarem Zweikampf zugunsten von Durchsetzungskraft, Angriffslust oder Entschlossenheit beim Torschuss.

- **Ansetzen an den Vorerfahrungen**

Bestärkung der Mädchen in Bereichen mit Handlungsbedürfnissen wie z.B. Ballerfahrung, Verteidigung des Ballbesitzes und Spielüberblick (Kugelman, 1995, S. 58) sowie zentralen Problemen bei Ballspielen (Angst vor Spielgeräten, Härte, Unfairness und Blamage sowie unausgeglichene Spielanteile) (Glorius, 1998, S. 455).

- **Aufgreifen der Stärken und Interessen**

Anerkennen der Vorliebe der Mädchen für kooperative Spiel- und Übungsformen als Grundlage für Motivation und Erfolgserlebnisse.

- **Unterstützung in der Erfolgszuversicht**

Unterstützung der Mädchen auch in ihrem Selbstbewusstsein und der Erfolgszuversicht durch das Setzen realistischer Anspruchsniveaus, Differenzierung der Bewegungsaufgaben, ... (da Mädchen Misserfolge eher dem eigenen Unvermögen zuschreiben).

Erfahrungen und Reflexion

Wer Spiele mädchenorientiert vermitteln und gleichzeitig tradierte Bewegungsnormen aufbrechen will, „muss auch den Mut haben, ‚ungewöhnliche‘ Spiel- und Übungsformen zum Einsatz zu bringen“ (Kugelman & Sinning, 2004, S. 9). Die vorgelegte

Sammlung an wilden Spiele ist ein Versuch in diese Richtung. Diese Spiele sind und waren für die Autorinnen und das Redaktionskollegium immer wieder Anlass, die eigenen Vorurteile über Mädchen und Spiel/Sport/arten zu überprüfen, dahinterstehende Geschlechterbilder zu hinterfragen, zu klären, inwieweit die vorgestellten Spiele und deren Beschreibungen bestehende Bilder evtl. verstärken oder doch zu einer Auflösung der starren Muster beitragen könnten usw. Die Erfahrungen in der Praxis haben gezeigt, dass wilde Spiele in der Regel viel Reflexionszeit benötigen, da die angesprochenen Themen

auch häufig über den Bereich von Bewegung und Sport hinausgehen.¹⁾ Diese Zeit ist es jedoch wert, aufzuwenden, um nicht nur der Lehrplangforderung „Umgehen mit Geschlechterrollen im Sport“ gerecht zu werden, sondern auch Mädchen in ihren Entwicklungsaufgaben zu unterstützen.

Je reichhaltiger und vielfältiger die Spielerfahrungen der Mädchen auch im Sportunterricht sind, desto größer ist die Beurteilungs- und Entscheidungsgrundlage für die Ausbildung von selbstbestimmten Interessen und für die eigene Lebensplanung.



Illustration: Carla Müller

¹⁾ verschiedene Reflexionsbeispiele stellt Wiesinger-Ruß in diesem Band vor, siehe Seite 30