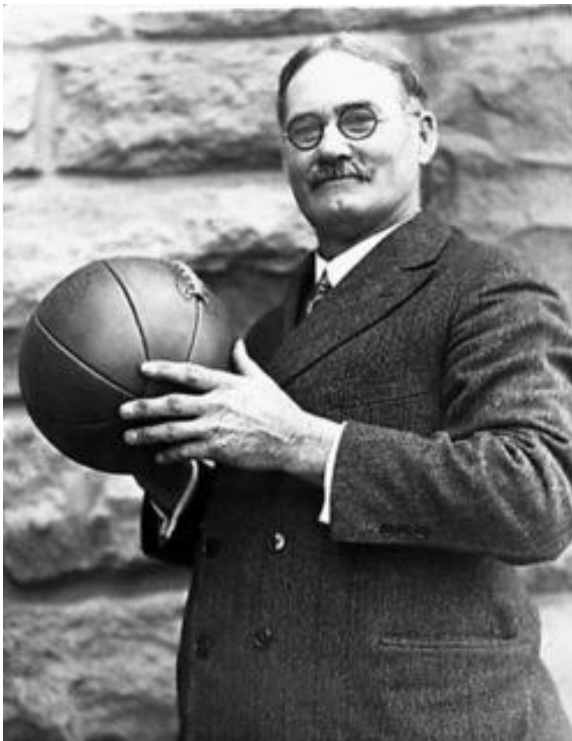


SPORT ALS GESTALTUNGSKULTUR



Tim Bindel
Johannes Gutenberg-Universität Mainz

*Schulsportsymposion
Wuppertal, 21.11.2017*

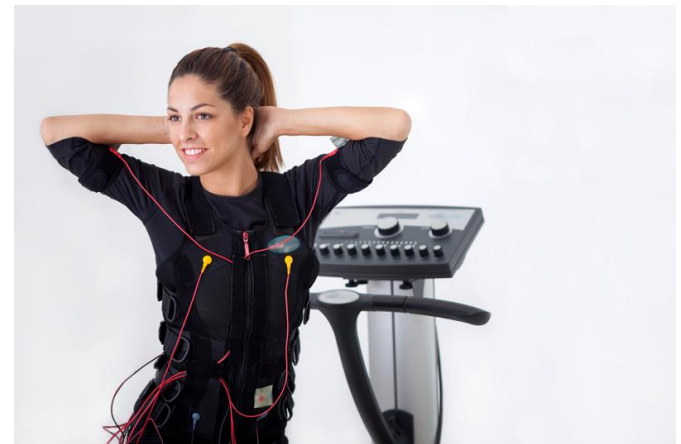
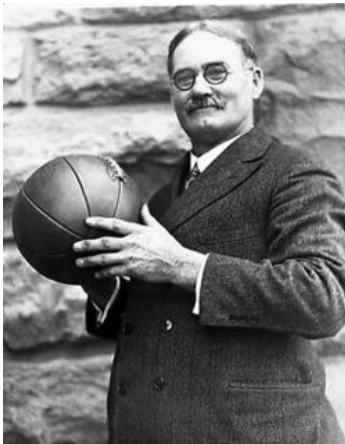
ZENTRALE FRAGEN

Sport als Gestaltungskultur – Wieso kann man das sagen?

Welche Auffassung vom Kulturgut Sport wird in der Fachdidaktik vertreten?

Warum ist dieser Fokus heute pädagogisch relevant?

Wie kann man die Idee im Unterricht umsetzen?



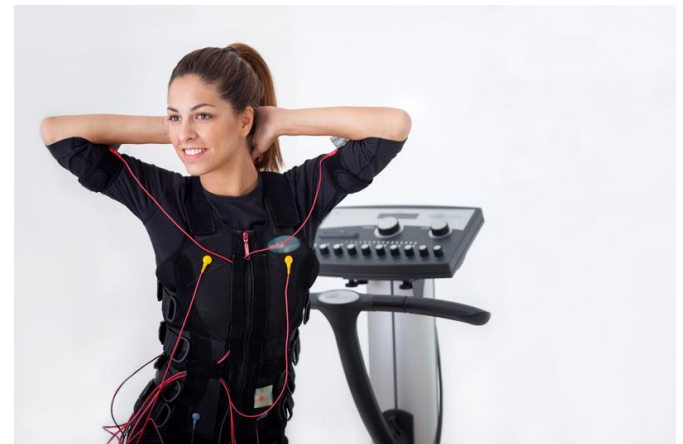
ZENTRALE FRAGEN

Sport als Gestaltungskultur – Wieso kann man das sagen?

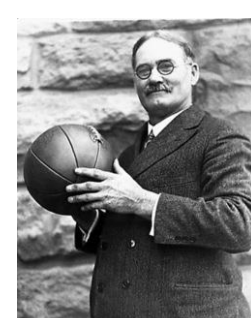
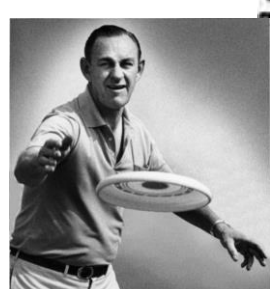
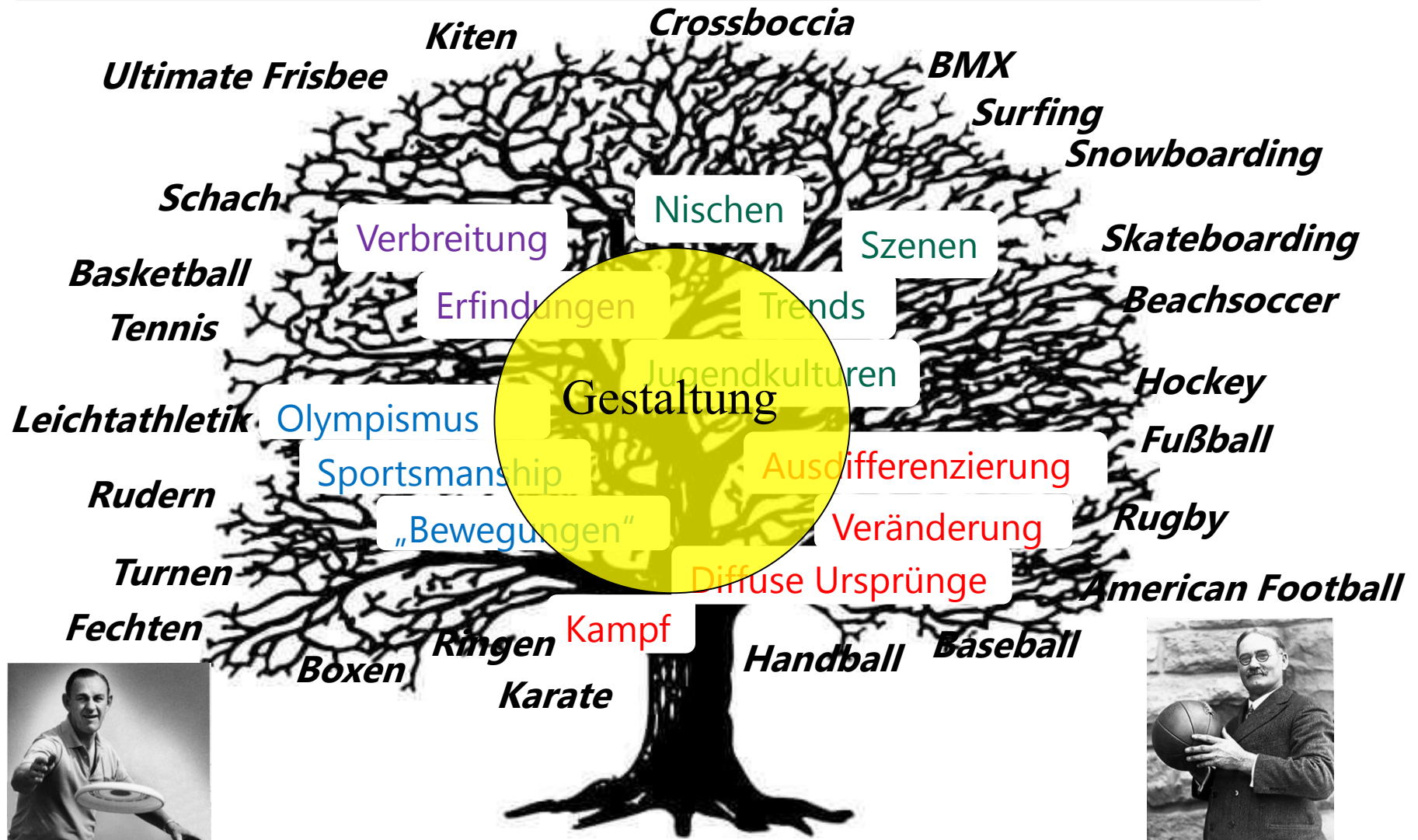
Welche Auffassung vom Kulturgut Sport wird in der Fachdidaktik vertreten?

Warum ist dieser Fokus heute pädagogisch relevant?

Wie kann man die Idee im Unterricht umsetzen?



Die Entwicklung von Sportarten



Entwicklung von (Trend-)Sport

Tab. 10.1. Phasen der Entwicklung von Trendsportarten

Produktlebenszyklus-Modell (nach Lamprecht & Stamm, 1998, 2002)	Semiotisches Modell (nach Schwier, 1998b, 2000)	Charakteristika
Phase 1 Invention	Phase der Erfindung und/oder Innovation (1)	Entdeckung/Erfindung einer neuen Bewegungsform bzw. -gelegenheit
Phase 2 Innovation	Phase der Verbreitung im eigenen Milieu (2)	Weiterentwicklung in Szenen; Kultpotential; Betonung körperlicher Sensationen; semiotische Entautomatisierung
Phase 3 Entfaltung und Wachstum	Phase der Entdeckung durch etablierte Milieus (3) Phase der kulturindustriellen Durchdringung (4)	Durchsetzung als Trend; Medien, Industrie und bestimmte Milieus werden aufmerksam; Erschließung von (Nischen-) Märkten; Kult-Marketing
Phase 4 Reife und Diffusion	Phase der Trenddiffusion (5)	Popularisierung; Breitenwachstum; Integration in Lebensstile; umfassende Medienpräsenz und Vermarktung
Phase 5 Sättigung	Phase der Etablierung (6)	Weiterentwicklung zu einer anerkannten Sportpraxis; eventuell Marktsättigung und semiotische Automatisierung

HEADIS als Beispiel einer Gestaltungskultur



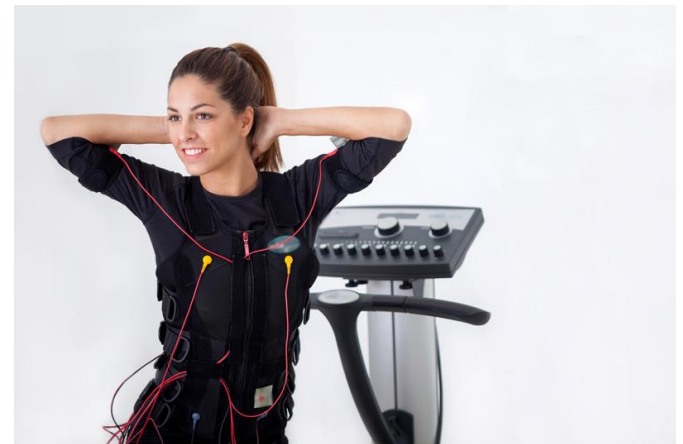
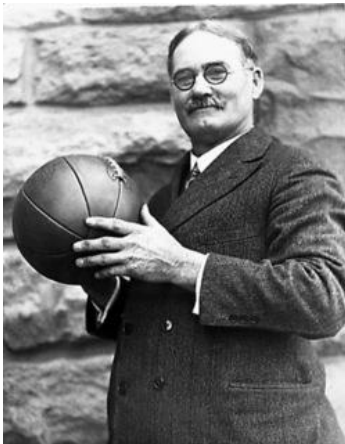
ZENTRALE FRAGEN

Sport als Gestaltungskultur – Wieso kann man das sagen?


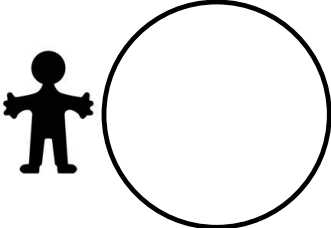



Welche Auffassung vom Kulturgut Sport wird in der Fachdidaktik vertreten?

Warum ist dieser Fokus heute pädagogisch relevant?

Wie kann man die Idee im Unterricht umsetzen?



Die „Wirklichkeit“ des Sports

	Didaktischer Ansatz	Subjekt	Wirklichkeit des Sports	Vertreter
	leibbildend <i>alternativ</i>	zentral	nachrangig (Bewegung)	Funke- Wieneke; Laging
	vorbereitend/ einführend <i>konservativ</i>	außerhalb	traditionell vorgegeben	Söll; Hummel
	aufklärend/ bildend <i>intermediär</i>	verstrickt	außerschulisch erlebbar	Ehni, Schierz & Thiele
	sinnvermittelnd/ erziehend	sinn- gebend	außerschulisch erlebbar	Kurz, Balz
	beteiligend/ bildend <i>utopisch</i>	souverän	veränderbar	z. T. Ehni; (Bindel)

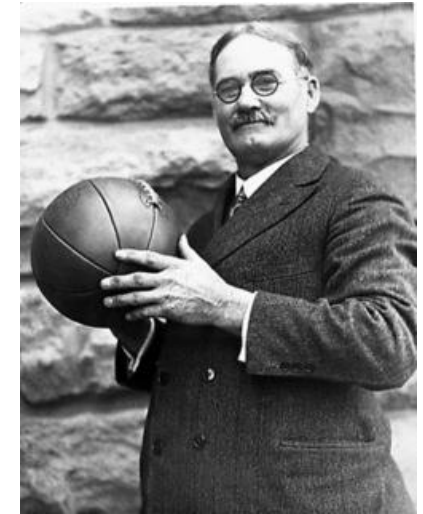
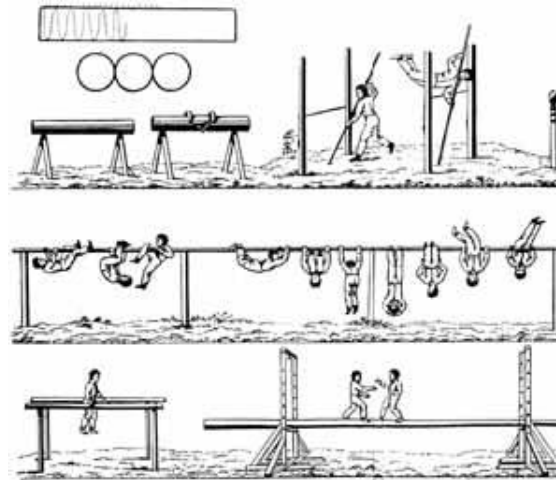
Die „Wirklichkeit“ des Sports

Möglichkeitsraum

Idee

Teilen mit anderen

Wirklichkeit



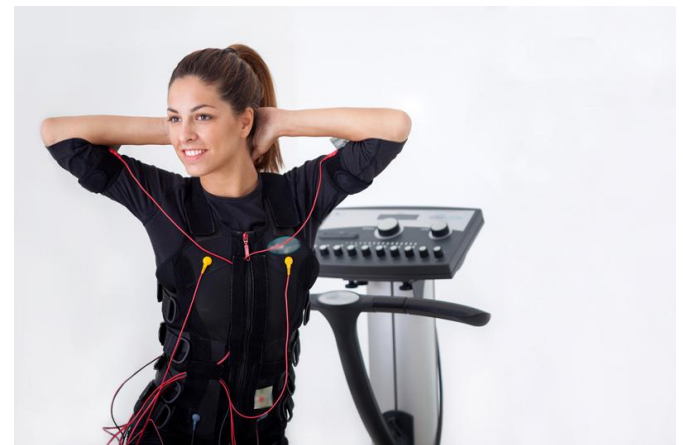
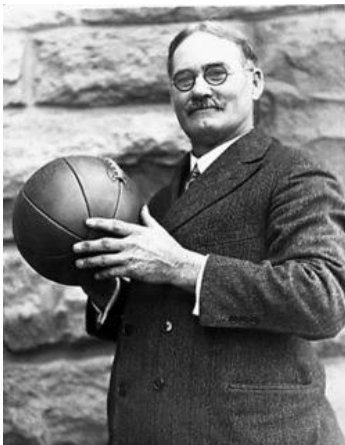
ZENTRALE FRAGEN

Sport als Gestaltungskultur – Wieso kann man das sagen?

Welche Auffassung vom Kulturgut Sport wird in der Fachdidaktik vertreten?

Warum ist dieser Fokus heute pädagogisch relevant?

Wie kann man die Idee im Unterricht umsetzen?



Dominante Bedeutung von Sport in den 2010ern



Jugend

Gesellschaft



empirische Befunde

Der „richtige“ Sport
(Bindel, 2015)



Transition

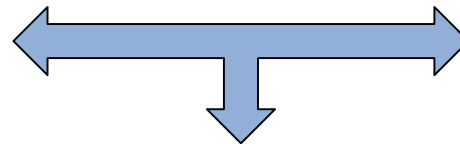


Gesellschafts- und
Marktanalysen

Fitness- und
Gesundheitssport



Funktionalität



Paradigma des Könnens/
Leistungsorientierung

Bedrohung der Selbstgestaltung

*Unterscheidungen gesellschaftlicher Paradigmen im Sport (Bindel, 2015, 2017)
in Anlehnung an Schulze (2003) und Menke (2013)*

Unterscheidungs- ebene	Paradigma des Könnens	Paradigma des Seins
Vergleich innerhalb des Sports	besser werden	Anderes tun
Methoden innerhalb des Sports	Lernen Trainieren Üben	Erfahren Improvisieren
Wandel des Sports	vertikal (immer besser können)	horizontal (immer mehr kennenlernen)
Rolle des Subjekts	Sozialisiert	selbstgesteuert

Auswirkung des Paradigmas auf die Trendentwicklung

Piloxing

SoulCycle

PHIIT (Pilates + HIIT)

Poolbiking

Barre Concept

Animal Flow

Pole Fitness

Bricking

Ropes Gone Wild

WaveShape

Fitnessprogramme mit EMS

Laufen/Joggen mit Wearables

BodyArt Training

Yoga und Yoga-Kreuzungen



Longboarding / Pennyboards

Hoverboards

SUP Surfing

Trampolin (Indoor Parks)

Crunning

Yoga und Yoga-Arten



FUNKTIONALER SPORT

VON INNEN BETRACHTET (ETHNOGRAFISCHE STUDIEN)

„Digitale Pädagogen“ und
Vorbilder (Böse, 2017;
Häuser, 2017, Scharr, 2017)

Fitness-Lifestyle als
restriktive Lebensführung

Bewegung als
inhaltlicher Fixpunkt

Wachstumsbranche
Fitnesssport

Sportler als Kunde
(Sassatelli, 2010)

Orientierung an
Norm und Expertise

So funktioniert der Fitness-Trend (Vorsicht Fake)

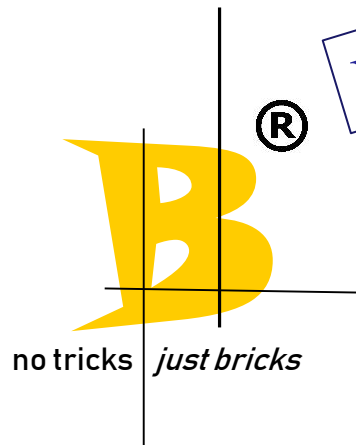
Das Bricking – vom englischen Brick: Ziegelstein – wurde vom Liverpools Orthopäden und Hobby-Kraftsportler Dr. Jeremy Baker entwickelt. Als Vorlage diente dem Arzt der Werksiedlungsbau des frühen 20. Jhd. Der renommierte Arzt entwickelte die Trainingsmethode in Anlehnung an die traditionelle Maurer-Arbeit der so genannten Strong Boys, die maßgeblich für den Baufortschritt der nordenglischen Arbeitersiedlungen verantwortlich gemacht wurden. Die Strong-Boys arbeiteten mit einer Stapeltechnik, die in kooperativer Arbeit zu schier unfassbaren Leistungen geführt hat. Das individuelle Laststapeln in Verbindung mit einem Gruppenziel wurde von Jeremy Baker zum heutigen Bricking entwickelt. Dabei werden verschieden schwere gummierte Ziegelsteine nach bestimmten Choreografien von Sportler zu Sportler weitergereicht. Der foreman – zu deutsch: Vorarbeiter – gibt dabei jeweils ein Gruppenziel vor: Eine bestimmte Last muss in einer vorgegebenen Zeit auf Ablageflächen der so genannten Bricking-Stair transportiert werden. Zentrale Techniken sind das Piling (Stapeln), Lifting (Heben) und das Passing (weiterreichen), die in der Summe sowohl alle zentralen Muskelgruppen trainieren und durch das ständige Ausbalancieren auch die Tiefenmuskulatur des Beckens beanspruchen. Vor allem aber macht ein Bricking-Workout unglaublich viel Spaß. In Großbritannien und Australien gibt es schon über 130.000 Strong-Boys und Strong-Girls. Auch die australische Rugby-Nationalmannschaft und der Premier League Club Stoke City arbeiten bereits mit dem neuen Trend, der individuell stärkt und für Zusammenhalt sorgt. Die Effekte wurden zuletzt auch von Psychologen und Hirnforschern der University of Clayton nachgewiesen. Bricking wird ab Herbst 2018 auch in das Kursangebot der beiden größten Fitnessketten Deutschlands aufgenommen. Bricking-Steine und die lizenzierte Musik können ab Juni 2019 dann auch privat erworben werden.



Strongboy Bobby „the dor“ Featherman
dor/dor beetle (engl.) → Mistkäfer (dt.)



Bricking-Schuh, Under Armour, Prototyp



Vorsicht Fake!



Bricking Stair® in einem modernen Studio.

So funktioniert der Fitness-Trend

Das Bricking – vom englischen Brick: Z
Kraftsportler Dr. Jeremy Baker entwickelt
20. Jhd. Der renommierte Arzt entwickelte
Maurer-Arbeit der so genannten
Arbeitersiedlungen verantwortl
die in kooperativer Arbeit zu
Verbindung mit ein
werden
S
Ein
transportiert werde
(weiterreichen), die in der Summe sowohl a
Ausbalancieren auch die Tiefenmuskulatur des Be
Bricking-Workout unglaublich viel Spaß
Strong-Boys und Strong-Girls
Club Stoke City arbeit
Die Effekte
na
De
privat erworben we

Expertise Dritter

Nichtsportiver Ursprung

Medizinische Trendbegriffe (Tiefenmuskulatur; Faszien etc.)

Mythos

Arbeit als Spaß

Systematisierung

Genuines Vokabular

Legitimation durch Hochleistungssport

Wiss. Befunde; am besten Hirnforschung!

Lizenzen

Entwicklung von (Trend-)Sport

Tab. 10.1. Phasen der Entwicklung von Trendsportarten

Produktlebenszyklus-Modell (nach Lamprecht & Stamm, 1998, 2002)	Semiotisches Modell (nach Schwier, 1998b, 2000)	Charakteristika
Phase 1 Invention	Phase der Erfindung und/oder Innovation (1)	Entdeckung/Erfindung einer neuen Bewegungsform bzw. -gelegenheit
Phase 2 Innovation	Phase der Verbreitung im eigenen Milieu (2)	Weiterentwicklung in Szenen; Kultpotential; Betonung körperlicher Sensationen; semiotische Entautomatisierung
Phase 3 Entfaltung und Wachstum	Phase der Entdeckung durch etablierte Milieus (3) Phase der kulturindustriellen Durchdringung (4)	Durchsetzung als Trend; Medien, Industrie und bestimmte Milieus werden aufmerksam ; Erschließung von (Nischen-) Märkten; Kult-Marketing
Phase 4 Reife und Diffusion	Phase der Trenddiffusion (5)	Popularisierung; Breitenwachstum; Integration in Lebensstile; umfassende Medienpräsenz und Vermarktung
Phase 5 Sättigung	Phase der Etablierung (6)	Weiterentwicklung zu einer anerkannten Sportpraxis; eventuell Marktsättigung und semiotische Automatisierung

genutzt

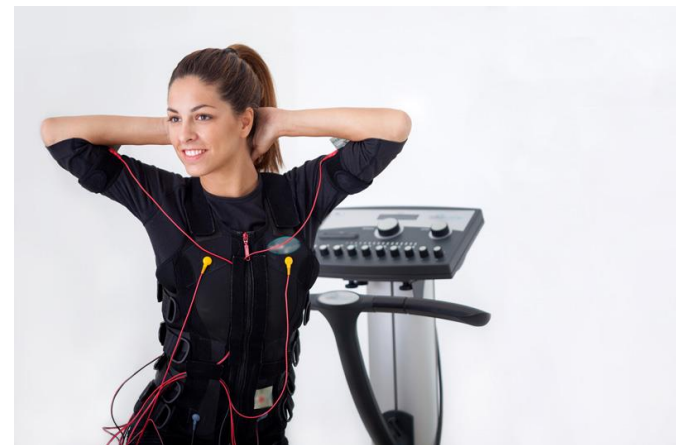
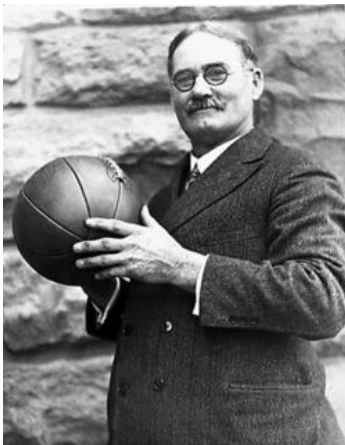
ZENTRALE FRAGEN

Sport als Gestaltungskultur – Wieso kann man das sagen?

Welche Auffassung vom Kulturgut Sport wird in der Fachdidaktik vertreten?

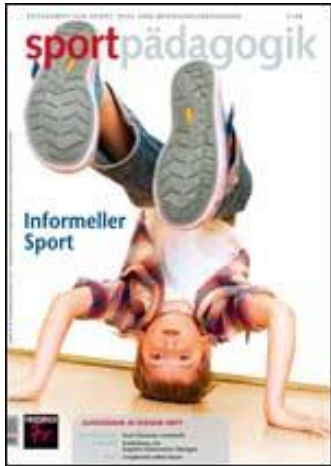
Warum ist dieser Fokus heute pädagogisch relevant?

Wie kann man die Idee im Unterricht umsetzen?



Selbstgestaltung stärken – informellen Sport thematisieren

(Bindel & Balz, 2014)



Selbstverständlichen Sport rekonstruieren

Ehni, 1977

Traditionellen Sport öffnen

Informellen Sport thematisieren

Möglichen Sport erfinden

Trendigen Sport entdecken



Danke für Ihre Aufmerksamkeit!



Literatur und weitere
Informationen:

tbindel@uni-mainz.de