

ZUSATZMATERIAL NR. 1 zur Ausgabe:

E 6481 F

JUNGSCHARLEITER



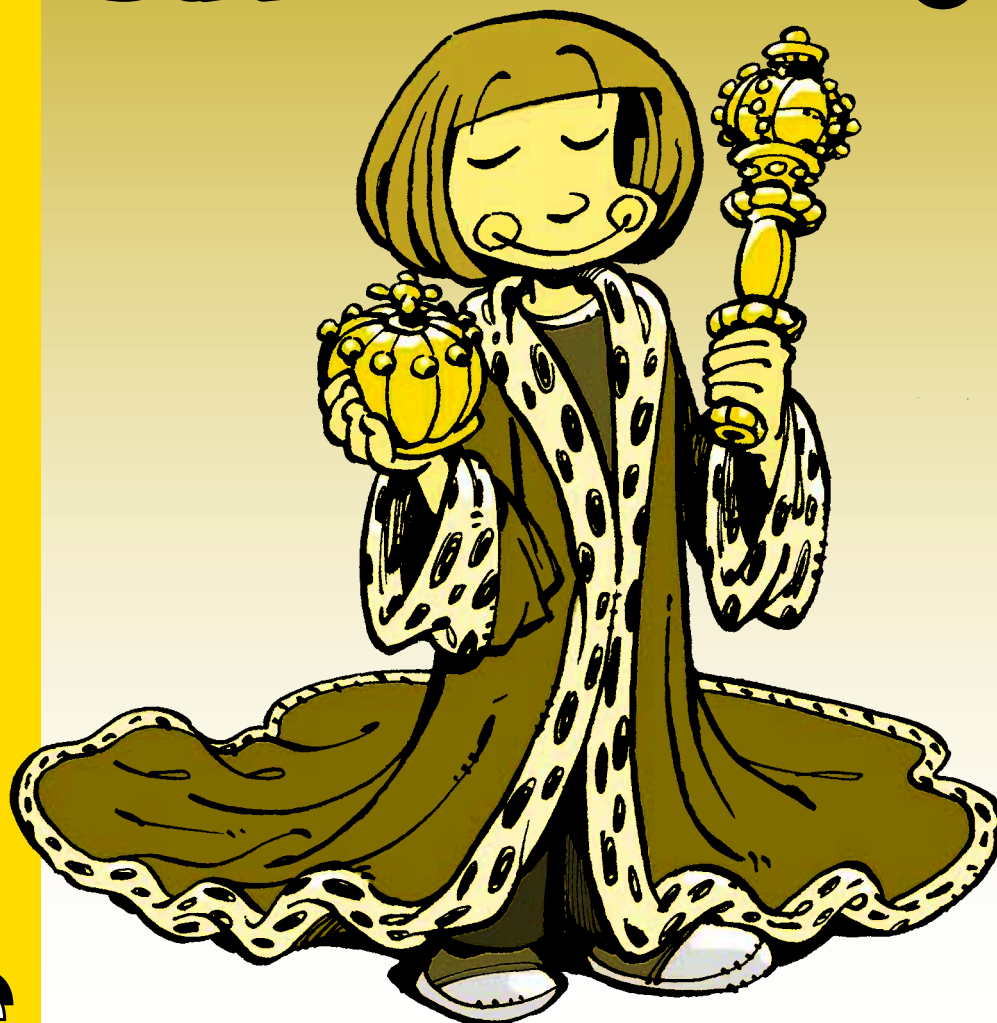
4.2011

Oktober November Dezember

Impulse für die Arbeit mit Kindern



Du bist die Krönung!



Spiel „Jugger“

Die Jungscharversion

Einführung

Viele Jungen wollen kämpfen, Abenteuer erleben und siegen. Wir als Jungscharleiter wollen den Jungen ein spannendes Programm bieten, aber sie hinterher auch wieder heil bei den Eltern abliefern. Und über den Spaß hinaus wollen wir ihnen auch noch Wichtiges für ihr Leben vermitteln.

Ein tolles Spiel dafür ist „Jugger“. Man kämpft mit gepolsterten Waffen, also ganz ungefährlich. Man lernt ehrlich zu sein, als Mannschaft zusammen zu spielen, füreinander Verantwortung zu übernehmen. Das Spiel sieht wild aus, hat einen gewissen Verrücktheitsfaktor – ist also ideal für die Jugendarbeit. Es hat nur einen Nachteil: Jungscharler sind damit überfordert. Die Jugger-Waffen sind zu groß für sie und auch motorisch nicht gut zu handhaben. Aber man kann das Spiel und die Waffen an sie anpassen. Bevor ich das näher beschreibe, noch zwei Randbemerkungen:

Zum einen: Wer sich über Jugger informiert, stößt dabei auf äußerst bizarr aussehende Spieler. Das liegt daran, dass dieses Spiel im Umfeld der „Life-Rollen-Spiele“ aufgekommen ist. Man kann es auch in ganz normaler Kleidung als Mannschaftssport spielen. Das Äußerliche ist für das Spiel völlig unwichtig.

Zum anderen: Ich rede von Jungen, da meine Erfahrungen mit diesem Spiel nur mit ihnen gemacht wurden. Ich kann mir auch nicht vorstellen, dass es in Mädchengruppen mehrheitsfähig ist. Bei Jugendlichen habe ich aber durchaus erlebt, dass einzelne Mädchen gerne mitspielen.

Spielanleitung

Man braucht zwei Mannschaften zu je fünf bis sechs Spielern. Vier tun es zur Not auch, aber die Dynamik des Spiels nimmt dann ab. Bis zu acht sind ebenfalls möglich, darüber hinaus würde es unübersichtlich. Probiert es einfach aus; man kann das Spiel und seine Feinheiten mit den Jungen zusammen entwickeln.

Das Spielfeld ist normalerweise 40 m x 20 m groß. Für Jungscharler kann man das Feld kleiner halten. Ein Schulhof, besser noch eine Wiese oder ein Teil eines Sportplatzes, sind geeignet. Natürlich sind auch Turnhallen möglich. Eine Feldbegrenzung ist nicht nötig, wenn den Jungen klar ist, dass sie mit Ausflügen in die nähere Umgebung nichts gewinnen können.

Ungefähr zwei Meter vor den beiden Grundlinien werden die Male aufgestellt. Das Mal ist ein Stück Schaumstoff mit einem Loch in der Mitte, so dass der Jugg genau hineinpasst. Dieser wird in die Mitte des Spielfelds gelegt.

Die Mannschaften nehmen auf beiden Seiten an der Grundlinie Aufstellung. Jede Mannschaft hat einen unbewaffneten Läufer. Eine Mannschaft fängt an zu rufen: „3 – 2 – 1 – Jugg!“ Wenn die andere Mannschaft mit einstimmt, können bei „Jugg!“ alle loslaufen. Hier zeigt sich schon der „demokratische“ Charakter des Spiels: Nicht der Schiedsrichter pfeift an, sondern die Mannschaften müssen sich selbst über den Start einigen.

Die Läufer versuchen, den Jugg zu bekommen. Nur sie dürfen ihn anfassen. Die anderen Spieler versuchen, die Gegner mit ihren Waffen abzuschlagen. Treffer auf den Kopf und im Genitalbereich sind verboten, Schläge auf die Hand sollten vermieden werden und zählen nicht. Schläge von oben sind verboten, da man meistens doch den Kopf trifft.

Wer getroffen wird, kniet sich nieder, hebt eine Hand und zählt laut „5 – 4 – 3 – 2 – 1“. Das gleichmäßig langsame Zählen ist eine Frage der Ehrlichkeit. Man kann dadurch nachhelfen, dass jemand am Spielfeldrand gleichmäßig trommelt (mit Stock auf Konservenbüchse o. a.). Um Fitness zu trainieren, kann man auch fünf Liegestützen vereinbaren. Dabei ist es schwerer zu mogeln. Wenn zwei Spieler sich gleichzeitig treffen, knien sich beide hin. Nach dem Zählen muss man aufstehen und weiterspielen. Die Waffe darf erst eingesetzt werden, wenn man richtig steht.

Wenn der Läufer den Jugg hat und getroffen wird, muss er ihn vor sich hinlegen. Der andere Läufer kann ihn dann nehmen, oder die anderen Spieler können ihn mit ihrer Waffe weghauen. Bevor ein Läufer getroffen wird, kann er den Jugg auch wegwerfen – aber nur vor dem Treffer!

Wenn ein Läufer den Jugg im Mal versenkt hat, hat die Mannschaft einen Punkt. Man nimmt wieder an der Grundlinie Aufstellung und beginnt den nächsten Durchgang. Nach ein paar Durchgängen werden die Jungen, die nicht Kurzsprints trainieren, ziemlich fertig sein. Man sollte auf rechtzeitige Pausen achten.

Ein Schiedsrichter kann beim besten Willen nicht alles sicher wahrnehmen. Deshalb muss mit dem Spiel die Ehrlichkeit trainiert werden. Um Missverständnisse zu vermeiden, kommentiert der getroffene Spieler ungültige Treffer mit „Kopf!“, „Hand!“ usw. Schwache Treffer spürt der Spieler vielleicht gar nicht. Er kann mit „Getroffen!“ darauf aufmerksam gemacht werden. Und wenn er das nicht akzeptiert, muss er beim nächsten Mal mit festeren Schlägen rechnen.

Wenn gegen Regeln verstoßen wurde, kann jeder Spieler „Stopp!“ rufen. Dann wird das Spiel sofort abgebrochen, alle kommen in der Mitte zusammen. Es ist eine Frage der Spielerfahrung, das Spiel nicht wegen jeder Kleinigkeit zu unterbrechen, aber auch nicht grobe Regelverstöße durchgehen zu lassen. Wenn ein Kopftreffer anscheinend unabsichtlich war, kann man weiterspielen. Wenn jemand aber dauernd Kopftreffer verteilt oder auch sehr fest zuschlägt, ist eine Unterbrechung wichtig.

Es folgt eine Verhandlung, in der der Regelverstoß benannt wird und der Betreffende dazu Stellung nehmen kann. Anschließend wird zwischen den Spielführern der beiden Gruppen eine Maßnahme ausgehandelt. Wenn es um Belanglosigkeiten ging, startet man nur neu an der Grundlinie. Wenn deutlich gegen die Regeln verstoßen wurde, fordert eine Gruppe z. B., mit dem Jugg in der Hand ihres Läufers starten zu dürfen.

Die Jungen werden am Anfang meistens verlangen, dass ein Schiedsrichter die Probleme klärt. Auch wenn der Jungscharleiter zunächst stärker eingreifen muss, sollte er die Jungen dazu erziehen, die Verstöße selbst zu klären. Sie lernen dadurch, fair zu spielen. Wenn jemand unfair spielt, gibt es dauernd Unterbrechungen. Das Spiel macht so keinen Spaß, und der Regelbrecher bekommt von den anderen deutlich die Meinung gesagt. So lernen die Jungen auch, Verantwortung für ihr eigenes Handeln zu übernehmen.

Außerdem lernen sie spielerisch, mit Bedrohungslagen umzugehen. Wenn eine Mannschaft mit Schlägern auf einen zu rennt, kann man schon in Stress geraten. Sie lernen mit ihren eigenen Aggressionen umzugehen. Und sie lernen, den Überblick zu behalten. Am Anfang verstricken sich die Jungen gerne in Zweikämpfe mit ihrem besten Freund oder mit dem Jungen, mit dem sie noch eine Rechnung offen haben. Sie wundern sich dann, wie schnell ihre Gruppe verloren hat.

Die Rolle des Läufers ist für Einzelgänger und für Jungen, die sehr von sich selbst überzeugt sind, eine heilsame Erfahrung: sie sind ohne Waffen schutzlos und auf die Verteidigung durch andere angewiesen.

Gerade bei Einführung des Spiels ist es wichtig, dass die Gruppen nach jedem Durchgang kurz ihre Strategie überlegen. Am wichtigsten ist es, den eigenen Läufer zu beschützen und den fremden abzuschlagen. Der Jungscharleiter kann Tipps geben, damit man aus den Anfangsfehlern der blinden Zweikämpfe herauskommt.

Das offizielle Juggerspiel lebt von der Vielzahl der Waffen und ihren Möglichkeiten. Im Jungscharbereich ist das eingeschränkter. Am einfachsten und billigsten ist es, Schwimmmudeln (Durchmesser ca. 7 cm) zu nehmen. Sie werden auf halber Länge durchgeschnitten. Für eine längere Lebensdauer können sie mit Gewebeband umwickelt werden.

Außerdem haben wir Schaumstoffschläger und „Morgensterne“ im Gebrauch. Die Einzelheiten zu ihrem Bau stehen unten. Die Kombination dieser drei Waffen führt schon zu reizvoll verschiedenen Spielstrategien, da jede Waffe Vor- und Nachteile hat. Aber auch ein Spiel nur mit Schwimmmudeln macht Spaß. Bevor man die anderen Waffen bastelt, kann man das Spiel in der Jungschar damit testen.

Einzelheiten und Tipps

Vor dem Spiel ist ein Aufwärmtraining sinnvoll, um Verletzungen zu vermeiden. Man kann dies mit dem Training einzelner Spielaspekte verbinden.

Gegenüber den normalen Juggerspielen fehlen manche Einzelheiten. Pinnen und Raufen der Läufer würde ich erst nach Beherrschung der oben genannten Regeln einführen, wenn

überhaupt. Andere Regeln und viele Ausnahmen habe ich weggelassen, um das Spiel für Jungscharler einfach zu halten.

Pinnen bedeutet: ein abgeschlagener Spieler kann zwar abzählen, darf aber nicht aufstehen, solange er von einer gegnerischen Waffe berührt wird. Bei Jungscharlern, die noch nicht strategisch denken, kann das dazu führen, dass nur noch zwei Spieler im Einsatz sind, der Rest ist ohne Bewegung. Die Läufer dürfen um den Besitz des Juggs „griechisch-römisch“ ringen. Das geht bei Jungscharlern nur, wenn sie gelernt haben, fair zu kämpfen und zu verlieren. Sonst sollte nur das direkte Entreißen des Juggs erlaubt sein. Oder bei schwierigen Jungen bleibt der Körperkontakt verboten: wer den Jugg hat, darf nicht vom anderen Läufer angegriffen werden.

Das Mal, 30 cm bis 40 cm im Quadrat oder kreisförmig, kann man z. B. aus einer alten Schaumstoffmatratze ausschneiden. Es wird sinnvollerweise mit Gewebepband (Panzertape) umwickelt, damit es länger hält. Es darf nicht durch Hineinstecken einer Waffe o. a. blockiert werden.

Der Jugg (englisch ausgesprochen), ca. 30 cm lang, 10 cm im Durchmesser, wird ebenfalls aus Schaumstoff geschnitten und umwickelt. Durch das Umwickeln wird der Schaumstoff zusammengepresst, so dass man ihn etwas größer zuschneiden sollte. In den ursprünglichen Spielen hat der Jugg das Aussehen eines Hundekopfes. Der deutsche Sportbund hatte dagegen ethische Bedenken. Ich meine, wir sollten den Jungscharlern nur eine neutrale zylindrische Form geben, vielleicht etwas ungleichmäßig, damit er nicht gut rollt.

Für Schaumstoffschläger braucht man geschlossene Rohrisolation aus dem Baumarkt, in deren inneren Hohlraum man gerade einen Besenstiel stecken kann. Die Iso wird auf 40 cm gekürzt. Auf einer Seite wird reichlich Alleskleber im Hohlraum rundherum verteilt. Von einem Besenstiel o. ä. werden 30 cm abgesägt. Er wird in spiralförmiger Drehung 15 cm in die Iso hineingeschoben. Durch die Drehung verteilt sich der Kleber gleichmäßig. Bis er getrocknet ist, sollte man den Schläger nicht mehr anfassen. Eine senkrechte Lagerung empfiehlt sich, damit der überschüssige Kleber nicht oben aus der Iso herausläuft. Danach wird die Iso noch mit Gewebepband umwickelt. Der Übergang zum Griff wird mit schmalen Streifen Gewebepband gesichert. Um diese Streifen wird noch einmal Band gewickelt, und der Schläger ist fertig. Materialkosten ca. 2,50 Euro. Man kann diese Schläger auch mit den Jungen zusammen basteln. Wenn sie einen eigenen haben, gehen sie vielleicht pfleglicher damit um.

Der Morgenstern besteht aus 27 cm Besenstiel. Ein stabiles Band wird oben durch eine Bohrung gezogen und mit 33 cm Plastikkette verbunden. Anschließend wird der Stiel oben 13 cm lang mit dünner Rohr-Iso geschützt. Auf die Kette werden 2,5 cm breite Isostücke aufgezogen. Ein Schaumstoffball oder ein Stück Schaumstoff mit ca. 12 cm Durchmesser wird mit stabilem Band umwickelt und an der Kette befestigt. Auch hier wird alles mit Gewebepband gesichert. Im Spiel muss darauf geachtet werden, dass man deutlich unterhalb des Gesichts zuschlägt, da die Jungen oft nicht zielgenau treffen. Wenn zwei Morgensterne sich ineinander verheddern, darf nicht mit Gewalt gerissen werden. Beide Spieler sind solange aus dem Spiel und müssen ihre Geräte wieder frei machen.

Handschuhe als Schutz haben wir bei diesen Jungscharwaffen bis jetzt noch nicht gebraucht.

Noch ein Wort für die, die sich fragen, ob wir den Jungen nicht besser Friedenserziehung angedeihen lassen sollen:

Das Spiel ist Friedenserziehung, wenn man die oben genannten Ziele im Auge behält. Wenn Jungen aggressiv sind, ist das nichts Negatives, sondern gehört zu ihrem Wesen. Aggression ist der Weg, an Grenzen heranzugehen, egal ob eigene oder andere, und ist eine Art Kontaktangebot, sie ist Beziehungsaufnahme. Erst wenn die Grenzen anderer missachtet werden, wird sie zum gewalttätigen Handeln. Jungen müssen lernen, mit ihren Aggressionen umzugehen und sie unter Beachtung von Grenzen zu leben. Genau das können wir ihnen spielerisch beim Juggern beibringen.

Informationen über Juggern

Z. B. jugger.de, uhusnest.de.

Youtube bietet unter diesem Stichwort einige nette Filmchen. Auch das Buch von Ruben Philipp Wickenhäuser: „Juggern statt Prügel“ im Verlag an der Ruhr ist ganz informativ. Man sollte sich von dem Untertitel „Der Trendsport für Aggressionsabbau und soziales Lernen“ nicht abschrecken lassen.

Peter Meiners, CVJM-Jungscharleiter in Herford

