

## Brennpunkt

### Schulsport und Olympia: Immer im Trend?

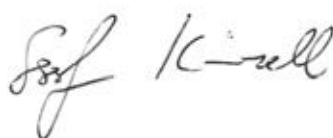
Die Olympischen Spiele dienen der Unterhaltung (und dem Profit), der Sportunterricht der Bildung der Schülerinnen und Schüler. Eine Gemeinsamkeit ist, dass entscheidende Akteur\*innen oft überlegen, welche gesellschaftlichen Trends sie in ihr Programm aufnehmen und welche nicht.

Bei den Olympischen Spielen wurde lange Zeit nach Gutsherrenart darüber entschieden. Seit 2014 gibt es aber ein geregeltes Verfahren mit schriftlichen Kriterien. Neue Trends können vom lokalen Organisationskomitee vorgeschlagen werden. Kriterien hierfür sind (u. a.), dass die neuen Sportarten die Jugend ansprechen, nationale und internationale Organisationsstrukturen haben, genügend Klicks in den sozialen Medien aufweisen und die Ausübung nicht zu teuer ist. Eine vielleicht etwas pointierte Darstellung, genaueres ist auf den Seiten des IOC nachzulesen.

Welche Kriterien legen nun wir Sportlehrkräfte an, wenn wir neue Trends in den Unterricht integrieren wollen? Auch hier darf die Umsetzung nicht zu teuer sein – das Themenheft der *sportunterricht* im August zum Pferdesport zeigt aber, dass es – wie bei den Olympischen Spielen auch – Ausnahmen geben kann. Und natürlich sollte der Trend gerade auch die Jugend ansprechen. Gelegentlich führt dies zu merkwürdigen Auswüchsen. So wurde doch tatsächlich eine Art Handball-/Völkerball-/Rugby-Spiel im Sportunterricht populär, in dem Spieler\*innen geschickt auf einem Besenstiel durch die Lüfte reiten sollten, wobei in Ermangelung der Flugfertigkeiten der Besenstiel eher eine Behinderung darstellte: Muggel-Quidditch. Im „Memorandum Schulsport“ ([www.dslv.de/memorandum/](http://www.dslv.de/memorandum/)) wird empfohlen, „dass mit dem Unterrichtsvorhaben lohnende Beziehungen zwischen den Schüler\*innen und dem jeweiligen Gegenstand gestiftet werden“ (S. 3). Hier kann es dann schon einmal zu Schwierigkeiten führen, wenn die dramaturgische Einbettung des Spiels einer lohnenden Beziehung entgegensteht. Deutlich wird dies bei den zurzeit durch die

Netflix-Serie „Squid Game“ populär gewordenen altbackenen Spiele wie Tauziehen oder „Ochs-am-Berge“. Sie werden in der Serie zu „Spielen“ mit dem Leben, da die Verlierer sofort getötet werden. Obwohl erst ab 16 Jahren freigegeben, interessieren sich sogar Grundschüler\*innen dafür. Kollege Tim Bindel kommt auf der Webseite „Wir machen Sportunterricht“ ([wimasu.de](http://wimasu.de)) zu dem eindeutigen Urteil: „Squid Game darf nie Vorlage für den Schulsport sein.“ Offensichtlich ist er der Auffassung, dass das Spiel von der dramaturgischen Einbettung nicht zu trennen ist. Ganz so einfach scheint es aber nicht zu sein: Auf dem gleichen Webportal werden Zombie-Ball und Ninja-Warrior als Unterrichtsinhalte angeboten, bei denen die pädagogische Eignung der historischen Vorlage durchaus in Zweifel gezogen werden darf. Vielleicht ist es ja nicht so sehr die Herkunft eines Spiels, sondern eher die ggf. durch entsprechende Regeln veränderte inhaltliche Ausgestaltung, die eine lohnende Beziehung konstituieren?

Bei der Aufnahme von Trends in den Unterricht hat also eine Sportlehrkraft mehr zu bedenken als das IOC. Während aber durch das IOC Kriterien hierarchisch durchgesetzt werden, gilt es für den Sportunterricht, eine Diskussion zu führen, die die Bedingungen für eine „lohnende Beziehung“ aufdeckt und Grenzen aufzeigt und die jeweiligen Sportlehrkräfte überzeugt – aber auch wann Grenzen überschritten sind und der Sportunterricht nicht mit dem Trend gehen sollte. Bei „Squid Game“, da stimme ich Tim Bindel zu, ist diese Grenze überschritten. Selbst durch die Regeländerung „Schüler\*innen dürfen am Leben bleiben“ kann es nicht von dem mörderischen Kontext befreit werden.



Stefan Künzell  
Mitglied des Redaktionskollegiums



Stefan Künzell