

Zeitschrift: Magglingen : Monatszeitschrift der Eidgenössischen Sportschule Magglingen mit Jugend + Sport

Herausgeber: Eidgenössische Sportschule Magglingen

Band: 44 (1987)

Heft: 3

Artikel: Animation im Sport

Autor: Altorfer, Hans

DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-992720>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. [Siehe Rechtliche Hinweise.](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. [Voir Informations légales.](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. [See Legal notice.](#)

Download PDF: 30.03.2025

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>



Vom Sinn des Sportes

Heinz Keller, Direktor ETS

Alt Bundesrat Egli wies in seinem Referat vor der Abgeordnetenversammlung des Schweizerischen Landesverbandes für Sport am 15. November vergangenen Jahres auf gefährliche Spannweiten des Sportes hin: «Die Grenzzonen des Sportes liegen heute zwischen Natürlichkeit und Künstlichkeit, zwischen Selbstbestimmung und Fremdbestimmung, zwischen Gesundheitsförderung und Gesundheitsschädigung, zwischen Fairplay und Gewalt, zwischen Nebensache und Hauptsache, zwischen *Sinn* und *Unsinn*!» Was heisst das? Was ist Sinn, was Unsinn des Sportes? Sinn hat offensichtlich mit «sinnen» zu tun. Sinnen, ein Gemisch zwischen Denken, Fühlen, Empfangen und Verarbeiten von (Sinnes-)Informationen. «Sinn» scheint der *gedachte, tiefere Gehalt* einer Sache zu sein. Also – was ist nun der gedachte, tiefere Gehalt des Sportes? – So einfach, wie es scheint, ist nun die Antwort nicht. Wir alle, die wir uns mit Sport auseinandersetzen, erkennen sofort, dass der Sinn für den Hochleistungsathleten ein anderer sein wird als für den alternden Menschen, der Staat sucht anderen Sinn als der deltafliegende Individualsportler. Je nach Standort und Position des Antwortenden scheint der Sinn zu ändern. Es stellt sich nun die Frage, ob Sport an sich einen Sinn beinhaltet oder ob der Mensch diesen Sinn von sich aus schaffen müsse? Es ist gleichsam die Frage nach dem «Sinn-Sein» oder «Sinn-Haben». Ist Sport a priori sinnvoll oder hat der Mensch diesen Sinn zu geben? Die Antwort scheint leichter zu fallen: Sport an sich ist wertneutral, ein herrliches Feld des Verweilens und Seins des Menschen, ein Raum voller Möglichkeiten des Gebarens und Verhaltens. Sport – im engeren Sinne – hat keinen Sinn an sich, es ist der Mensch, der ihn ihm gibt – oder geben kann. Bei jedem Spiel, beim mühseligen Training, der herrlichen Gebirgstour, dem sonntäglichen Surfausflug, dem kniffligen Dreifachsalto – der sportliche Mensch entscheidet über Sinn, Unsinn oder Sinnlosigkeit. Wer nun nach Kriterien sucht, was, welches Verhalten und Handeln im Sport Sinn schafft, orientiert sich am besten an den ethischen Werten einer verantwortungsbewussten Gesellschaft und Gemeinschaft. Alt Bundesrat Egli hat mit seinen Begriffspaaren einige herausragende Orientierungspunkte gegeben. Wer sich nach ähnlichen, aber eigenen Normen im täglichen Sport den Sinn verschafft, kann, so glaube ich, zu einer edlen *Gesinnung* im Sporte kommen.

Animation im Sport

Hans Altorfer

Animation im Sport – was ist das? So oder ähnlich haben wir vor vier Jahren in einer Sondernummer die Frage nach diesem ominösen Begriff aufgeworfen. Inzwischen taucht er in verschiedenen Zusammenhängen immer wieder auf: Animationsanlässe in J+S, Animation im Lager, Animationsveranstaltungen von Sportverbänden. Ich habe den Eindruck, dass der Ausdruck zwar des öfteren verwendet wird, dass aber die Auslegung recht unterschiedlich ausfällt. Das ist an sich kein Unglück, aber bei Gesprächen oder in Programmen sollten die Beteiligten wissen, worum es geht.

Sicher ist, dass es Unterschiede in der Auffassung zwischen unseren Sprachregionen gibt. Unterschiede, die wohl von der Verschiedenartigkeit der kulturellen Hintergründe stammen.

Aber bleiben wir in unserer Sprach- und Kulturregion. Animation ist ein Begriff mit vielen Inhalten, mit etlichen Facetten. Einfache, einprägsame Definitionen genügen nicht. Man muss erklären (klären!), gar Beispiele geben.

Animation hat immer einiges zu tun mit etwas, das man heute allgemein als Plausch bezeichnet: Freude, lustig sein (kommt von Lust), lachen, etwas nicht zu ernst nehmen, spielen um des Spieles willen... So kann man in einem spezialisierten Sportfachkurs andere sportliche Aktivitäten anbieten, die ohne langes Üben zur Bewegung führen: Schlitteln im Skikurs oder auch Skibobfahren, eine Lagerolympiade oder ein Spielfest. Es gibt viele Möglichkeiten: Spiele, die ganz einfach sind, traditionelle Spiele mit ungewöhnlichen Gegenständen oder mit abgeänderten Spielregeln. Das ist die eine Seite von Animation: Die Aufforderung zu lustvoller Bewegungsaktivität, einfach an sich oder weil es darum geht, einmal etwas anders zu machen als es sonst die Gewohnheit ist. Es kann aber – als Beispiel – auch darum gehen, Leuten mit wenig Bewegung wieder zu zeigen, es sie erleben zu lassen, dass eigene Bewegung

eben durchaus lustvoll sein kann, für sich persönlich also auch wertvoll. Damit erhält der Begriff Animation eine andere Dimension, eine pädagogische oder sozial-ethische. Im Wort Animation steckt ja der griechische Begriff für Seele. Animieren heisst beseelen oder auch Leben einhauchen. Der menschlichen Bewegung Leben einhauchen! Wenn man über Begriffe: menschliche Bewegung und Leben nachdenkt, so ist gleich zu erkennen, wie mannigfaltig Animation gedeutet werden kann, ja muss. Einige Beispiele: Animation kann die Absicht verfolgen, den betroffenen Leuten zu zeigen, dass eine ihnen unbekannt Sportart vielleicht etwas für sie wäre. Die Kunst des Animators besteht in diesem Fall darin, den Teilnehmern in kurzer Zeit zu einem ersten Erfolgserlebnis zu verhelfen und Möglichkeiten der Weiterentwicklung aufzuzeigen. Es geht hier darum, die Schüler erleben zu lassen, dass ihre Fähigkeiten vielleicht auch anderswo liegen könnten, als dort, wo sie gerade aus Gewohnheit tätig sind. Ein schönes Beispiel sind auch die Kooperationsspiele, die heute oft bei animativen Veranstaltungen verwendet werden. Hat man nicht jahrzehntelang gemeint, ein Spiel komme nur zustande, wenn man gegeneinander spielt? Animation bedeutet aber auch, dass bewegen nicht einfach heissen muss, von einem Ort zum andern zu gehen, zu rennen, zu fahren, zu schwimmen, sondern dass dahinter auch ein tieferer Sinn stecken kann. Das heisst nicht, dass man ihn in jedem Falle suchen muss! In dieser Dimension wird Sportanimation zu einem unverzichtbaren Unterrichts- und Trainingsbereich. Menschliche Bewegung ist ja auch geprägt durch Haltung, äussere sichtbare, aber auch innere. Der Animator im Sport muss selber eine Haltung gegenüber der menschlichen Bewegung und gegenüber der ihm anvertrauten Menschen in der Bewegung widerspiegeln, die getragen ist von Lebensfreude, Zuneigung, Engagement, Verantwortung und Zuverlässigkeit. Damit wird er glaubwürdig. Das aber ist natürlich die hohe Schule der Animation, wie des Unterrichtens überhaupt. ■