



Ruben Philipp Wickenhäuser

Jugger: Das Praxisbuch

Grundlagen, Training, Teambuilding



Zauberfeder Verlag 2014 • 80 Seiten •

24,90 • 978-3-938922-37-8

Jugger ist eine Ballsportart mit Einzel- und Teamsportelementen, die von David Webb Peoples (u.a. Mitarbeit am Drehbuch zu *Blade Runner*) für den postapokalyptischen Film *Die Jugger – Kampf der Besten* (1989) erfunden wurde. Die Entwicklung zu einer richtigen Sportart begann kurz darauf in Deutschland, woraufhin die Szene rasch wuchs, sodass es mittlerweile u.a. auch Teams in Australien, Irland und Schweden gibt. Jugger wird in gemischtgeschlechtlichen Mannschaften gespielt, wobei immer zwei Fünfer-Teams gegeneinander antreten. Wichtige Qualitäten sind v.a. Geschick und Wendigkeit, Kraft spielt dagegen kaum eine Rolle.

Kurz gesagt muss ein bestimmter Spieler den Ball für sein Team in das Tor der gegnerischen Mannschaft stecken, während seine vier Kameraden ihn mit ihren stabähnlichen Spielgeräten vor dem anderen Team beschützen. (S. 8)

Der Ball, auch Jugg genannt, ist im Film ein Hundeschädel und kann diesem nachgebildet werden, wenn man das wünscht und künstlerisch begabt ist. Das Spiel wird von einem Trommler begleitet, der einen 1,5-Sekunden-Takt angibt. Nur die beiden Läufer, die um den Ball kämpfen, dürfen miteinander ringen und wer von einem der Spielgeräte, einer „Pompfe“, getroffen wird, muss für einige Trommelschläge „abknien“. Es gibt fünf verschiedene Arten von Pompfen, die sich in erster Linie durch ihre unterschiedliche Länge auszeichnen und verschiedene Vor- und Nachteile mit sich bringen. Wer mit einer Kurzpompfe kämpft, kann sich dazu wahlweise eine zweite Kurzpompfe oder einen Schild aussuchen, es gibt außerdem eine Kette mit einer Kugel am Ende.

Ein Trainingshandbuch zu einer erfundenen Sportart? Eine absolute Nischenpublikation für Fans eines Films, der nicht besonders bekannt zu sein scheint. Sicherlich großartig für Fans, aber für Außenstehende nicht sehr beeindruckend – so mein erster Eindruck, der gleich auf den ersten Seiten des Buches auf den Kopf gestellt wurde. Denn tatsächlich ist der Film für



die heutige Jugger-Szene kaum noch von Bedeutung. Lediglich die tolle, sehr passende Gestaltung des Buches – etwas, das dem Verlag bei vielen seiner Publikationen herausragend gut gelingt – unterstreicht den postapokalyptischen Charakter. Die Zielgruppe sind also längst nicht mehr nur Fans des Films. Vielmehr soll der Sport gut in der Jugendarbeit und zum Aggressionsabbau einsetzbar sein. Gut vorstellbar, dachte ich mir, die riesigen gepolsterten Stäbe laden ja geradewegs dazu ein, Leute damit zu verprügeln. Doch nein, rohe Gewalt ist natürlich nicht Sinn der Sache. Seit 2006 sind einige Bücher erschienen, die den Gebrauch von Jugger in Schule und Jugendarbeit untersuchen und aus akademischer und pädagogischer Perspektive beleuchten. Viele berichten von guten Erfahrungen.

Die Vorteile sind zahlreich: Jugger ist in der Praxis leicht und schnell zu erlernen, bis auf die Pompfen, die gekauft, geliehen oder selbst gebaut werden können (das Buch bietet eine anschauliche und ausführliche Anleitung, weitere findet man online), wird sonst nichts Besonderes benötigt, auch nicht viel Platz. Der Eigenbau der Pompfen ist, wenn ich mir die Anleitung anschau, nicht ganz einfach, bietet jedoch den enormen Vorteil der unzähligen Gestaltungsmöglichkeiten (das Regelwerk setzt den Spielern da kaum Grenzen). Das Verletzungsrisiko ist außerdem – entgegen der ersten Vermutung beim Anblick der knüppelartigen Pompfen – vergleichsweise gering. Mehr als bei klassischen Mannschaftssportarten ist jeder Spieler als Individuum gefordert, gleichzeitig ist ein Gelingen ohne einen starken Teamzusammenhalt kaum möglich (dieser kann wiederum z.B. durch den gemeinsamen Bau der Pompfen gefördert werden). Obwohl es bei den Turnieren Schiedsrichter gibt, stellt sich erfahrungsgemäß, so der Autor, die Fairness relativ schnell von selbst ein und muss nicht ständig von außen eingefordert werden, da die Spieler merken, dass das Spiel sonst weder Spaß macht, noch überhaupt funktioniert – auch in dieser Hinsicht bietet Jugger in der Jugendarbeit die Möglichkeit, wichtige soziale Kompetenzen zu erlernen. Zu guter Letzt macht der „nonkonforme“ Charakter von Jugger das Spiel auch für Jugendliche attraktiv, die sich durch ihre Interessen bewusst vom Mainstream abgrenzen wollen.

Dieses Buch möchte die bisherige Lücke eines Jugger-Handbuchs füllen und interessierten Spielern und Trainern – auch ohne Eigenerfahrung – den Einstieg in die Sportart erleichtern. Dazu fängt der Autor, der wie alle anderen, die im Buch zu Wort kommen, selbst erfahrener Spieler mit langer Turnierfahrung ist, bei den absoluten Grundlagen an, erklärt die Regeln, stellt die Pompfen und deren Vor- und Nachteile ausführlich vor und verweist auf weitere hilfreiche Links und Literatur. Auf eine ausführliche Einleitung folgt nochmal eine knappe, übersichtliche Zusammenfassung der wichtigsten Punkte. Im Folgenden werden dann einige wichtige Bewegungsabläufe und mögliche Taktiken vorgestellt, die mehr inspirieren als vorschreiben wollen. Alles wird in einer leicht verständlichen Sprache erklärt und Schritt für Schritt durch Bilder sehr anschaulich präsentiert. Der Autor geht vom Einzelspieler über das



Zweier-Duell zum Teamspiel, wo er auf die große Bedeutung des Teamzusammenhalts hinweist und Tipps gibt, wie dieser verstärkt werden kann. Kommunikation durch einstudierte kurze Kommandos ist enorm wichtig, da die Spieler sonst unmöglich den Überblick über das Geschehen behalten können. Der Autor beschreibt die wichtigsten nötigen Kompetenzen und stellt Übungen vor, mit denen diese trainiert werden können. Am Ende gibt es sogar einige komplette Trainingseinheiten für Erwachsene und Kinder/Jugendliche, es gibt Checklisten, z.B. für diejenigen, die ihr eigenes Turnier organisieren wollen, Raster und Tabellen für die Trainer, einen Einkaufszettel für den Pommpfenbau. Ein Glossar erklärt die verwendeten Fachbegriffe (hier wäre es hilfreich, wenn die im Glossar aufgeführten Begriffe im Text markiert wären). Kurzum: Das Buch ermöglicht den interessierten Lesern tatsächlich einen direkten Einstieg ins Spiel, alle offenen Fragen können schnell mithilfe von Online-Recherche beantwortet finden, wo man sich auch an die Community wenden kann, die sich mit Sicherheit immer über Interesse an ihrer Sportart freut. Und ansonsten kann man direkt loslegen, der Fantasie und Kreativität der angehenden Spieler sind keine Grenzen gesetzt.

Falls weiteres Interesse besteht: Unter jugger.org findet man das offizielle (deutschsprachige) Portal der Jugger League mit Regelwerk, Jugger-Wiki, Terminen von anstehenden Turnieren und vielen weiteren Informationen. Einen internationalen Webauftritt gibt es unter www.juggerblog.net. Jugger ist ein relativ junger Sport, der fortlaufend von allen Spielern (zumindest den aktiveren mit einiger Turnierfahrung) weiterentwickelt und verbessert wird und somit die Möglichkeit bietet, sich aktiv in die Entwicklung einzubringen.

Ich war erstaunt, dass das Buch mir nicht nur objektiv gefallen, sondern mich auch von der Sportart überzeugt hat – und das liegt nicht (nur) daran, dass der Grillmeister ein festes Teammitglied darstellt. Ich kannte vorher nicht einmal den Film und fühle mich jetzt theoretisch in der Lage, es auszuprobieren – das Buch erfüllt also seinen Zweck. Für die vielen Informationen, die es einem bietet, ist es mit knapp 25 Euro ein echtes Schnäppchen. Fünf Sterne und eine ganz warme Empfehlung für ein Buch (und Spiel) mit Charme für Menschen, die frischen Wind in den Sportunterricht bringen oder ein ausgefallenes neues Hobby ausprobieren wollen.

Siehe auch unsere Besprechung des Buches à **Juggern statt prügeln** (2006) von Ruben Philipp Wickenhäuser und seine Stellungnahme dazu.: