

A large, stylized illustration of a skull wearing dark sunglasses. The skull is rendered in shades of gray and black, with a wide, toothy grin. The background is a solid black color, and the entire page is framed by a bright green border.

# **Pädagogisches Konzept Sportpiraten e.V.**

## 1 Vorbemerkungen

Das pädagogische Konzept der Sportpiraten orientiert sich nicht zuletzt an den in §§ 1 und 11 Abs. 1 SGB VIII (KJHG) verankerten eigenständigen Bildungsauftrag der Kinder- und Jugendarbeit, wobei die konkreten Bildungsziele und -inhalte die unterschiedlichen Lebenslagen und Lebenshintergründe der Kinder und Jugendlichen berücksichtigen müssen. Im Zentrum der offenen Kinder- und Jugendarbeit der Sportpiraten steht dabei der Versuch durch entsprechende Bewegungs-, Spiel- und Sportangebote vielfältige Freiräume für Prozesse der Selbst-Bildung bereitzustellen sowie durch pädagogische Angebote zur Weiterentwicklung personaler, sozialer, kultureller, politischer- und Gender-Kompetenzen beizutragen.

## 2 Offene Kinder- und Jugendarbeit mit Bewegung, Spiel und Sport

Offene Jugendarbeit im Medium von Bewegung, Spiel und Sport bleibt in gewisser Hinsicht immer eine Gratwanderung, die wohl nur dann ausbalanciert werden kann, wenn die jugendlichen Akteur\*innen umfassend an der Gestaltung der unterschiedlichen Angebote beteiligt werden sowie für deren Umsetzung und Weiterentwicklung mitverantwortlich sind. Kennzeichnend für die im Jugendpark beheimateten Praktiken ist so eine antiinstitutionelle, subkulturelle, freiheitliche und hedonistische Grundhaltung, die die Unterschiede zum Mainstream des organisierten Sports betont. Auf den ersten Blick scheint also zwischen der pädagogischen Ausrichtung einer bewegungs- und sportbezogenen Kinder- und Jugendarbeit und dem von den Szenen vertretenem Prinzip der Selbstorganisation sowie ihrem nonkonformistischen Habitus ein Widerspruch zu bestehen.

Einen konkreten Ansatzpunkt für Kinder- und Jugendarbeit bildet allerdings der Umstand, dass bereits vorhandene Jugendareale häufig als Sammelpunkte der Szenen dienen und sich inzwischen Skateboard- bzw. BMX-Gruppierungen in zahlreichen deutschen Kommunen für die Schaffung eines eigenen Handlungsorts einsetzen, da auf einem speziell für die Anforderungsstrukturen der jeweiligen Bewegungsform hergerichteten Areal schlicht bessere Lern- und Übungsbedingungen gegeben sind.

Als ein solcher Ort des Lernens setzt der Flensburger Jugendpark an den Bildungspotentialen des informellen (Bewegungs-)Lernens an und zielt mit seinen pädagogischen Angeboten gleichzeitig auf eine nachhaltige Verbindung von Sacherschließung und Persönlichkeitsentwicklung. Grundsätzlich bleibt dabei zu berücksichtigen, dass die Pluralisierung von Jugendszenen sowie die Auswirkungen sozialer Ungleichheiten auf die Lebensführung und Freizeitgestaltung von Heranwachsenden auch die bewegungsorientierte Kinder- und Jugendarbeit fortlaufend mit neuen Herausforderungen konfrontieren.

Gegenwärtig sind so einerseits Spannung und Wagnis für zahlreiche Kinder und Jugendliche wichtige Motive sowohl ihres vereinsgebundenen als auch ihres informellen Sportengagements (z.B. BMXing, CrossFit, Parkour, Slacklining, Surfen, Skateboarding oder Streetbasketball). Andererseits partizipieren weite Teile der heranwachsenden Generation kaum an solchen Sportgelegenheiten und/oder verlagern das Moment der Risikosuche in den Bereich virtueller Welten (Computerspiele, Social Media) oder des jugendlichen Problemverhaltens (wie Delinquenz, Gewalt oder Drogenkonsum). In diesem Zusammenhang wird nicht selten auf den vorbeugenden und kompensatorischen Charakter der bewegungsorientierten Jugendarbeit hingewiesen. Die Sportjugend NRW (1999) unterstellt so beispielsweise, dass erlebnisorientierte Angebote die vermeintlich verloren gegangenen innerstädtischen Bewegungsumwelten ersetzen und den Heranwachsenden spannende Erprobungsräume offerieren sollten.

Das Bereitstellen von Erlebnissphären und die Aufwertung wagnissportlicher Aktivitäten erscheinen hierbei als Ausdruck der Bemühungen, einen fruchtbaren Bezug zu den Handlungsstilen und Sportmotiven, den eigensinnigen Bewegungspraktiken von Heranwachsenden zu gestalten und die Formen der juvenilen Erlebnissuche zum Ansatzpunkt pädagogischen Handelns zu machen.

Die Sportpiraten nutzen beispielsweise das sogenannte Sportmobil – einen Kastenwagen mit diversen Sportgeräten bzw. -materialien – als Einstiegsmedium, um die Akteur\*innen für eine Teilhabe an weiteren Angeboten (Bewegungsorientierte Freizeiten, Fußballmitemmerturniere, Beach- und Streetsoccer-Events sowie den BMX- und Skatepark) zu gewinnen.

Die Sportpiraten gestalten in Flensburg stadtteilübergreifend bedarfsgerechte, mobile bewegungs- und sportbezogene Jugendarbeit, wobei ihre zentrale Aufgabe darin besteht, über ein möglichst breites und niederschwelliges Angebotsspektrum mit Kindern und Jugendlichen im Alter von 6 bis 21 Jahren, Freizeitaktivitäten zu gestalten. Dabei zielen die vielfältigen und breit gefächerten Aktivitäten gerade auch auf Kinder und Jugendliche mit Migrations- bzw. Flucht-hintergrund und auf sozial benachteiligte Heranwachsende, die keine Einrichtungen (Abenteuerspielplätze, Jugendzentren, Sportvereine usw.) besuchen, sondern sich vorwiegend im Freien aufhalten und spezifische Interessen verfolgen.

Zu dieser mobilen Jugendarbeit gehören offene Bewegungs- und Sportangebote die saisonal stattfinden. Von den Herbstferien bis zu den Osterferien werden zum Beispiel wöchentlich Bewegungszeiten in unterschiedlichen Sporthallen Flensburgs vorgehalten. Die Jugendlichen können zu diesen festgelegten Terminen, die über die Website ([www.sportpiraten.com](http://www.sportpiraten.com)), über das Social Web und persönliche Ansprache kommuniziert werden, dem Sport ihrer Wahl nachgehen, ohne dafür in einem Verein Mitglied zu sein. Beliebte Sportarten sind zurzeit Fußball, Basketball und Parkour.

Jeden zweiten Samstag wird ein Mitternachtsturnier veranstaltet, bei dem die Jugendlichen sich in Gruppen zusammenfinden und mit Unterstützung ein Fußballturnier durchführen. Am Ende bekommt das Gewinner-team einen gestifteten Wanderpokal und ist verpflichtet, diesen zum nächsten Turnier wieder mitzubringen.

Von Frühling bis Herbst gibt es keine Angebote in den Sporthallen. Die Sportpiraten sind in diesen Monaten jedoch draußen auf Stadtteil- und Hinterhoffesten unterwegs. Viele dieser Feste, wie z.B. das interkulturelle Kinderfest, sind besonders auf ihre Zielgruppe ausgerichtet. Mit dem schon erwähnten Kastenwagen, in dem sich BMX-Räder, Inlineskates, Skateboards und Spielbälle befinden, werden hier Kinder und Jugendliche an Bewegungs- und Sportaktivitäten herangeführt. Auch die mobilen Fußballfelder der Sportpiraten, mit denen sie auf diversen Events und Stadtteilfesten Fußballturniere organisieren, werden von Heranwachsenden stark frequentiert.

Durch die Kontaktaufnahme mit einigen Heranwachsenden an deren informellen Treffpunkten, entstand

im Übrigen eines der erfolgreichsten Aufgabenfelder. Diese Jugendlichen äußerten seinerzeit, dass es keinen attraktiven Ort für BMX-Fahrer und Skateboarder in Flensburg geben würde. Unter Federführung der Sportpiraten entstand aus diesen zunächst losen Kontakten ein stabiles Netzwerk, dem es im Rahmen eines mehrjährigen Beteiligungsprojektes gelungen ist, ein entsprechendes Jugendareal für diese jugendlichen Bewegungskulturen zu schaffen. Die Stadt Flensburg hat den Sportpiraten den BMX- und Skatepark Schlachthof – inzwischen einer der größten Jugendparks Europas – als Liegenschaft überlassen, wobei die Nutzung und Instandhaltung der Fläche vertraglich abgesichert ist. Die Kinder- und Jugendarbeit der Sportpiraten folgt also durchgängig einem sportund bewegungskulturellen Grundkonzept, dass geringe Zugangsbarrieren aufweist und das spielerische Element des Sports betont. Und hier bieten sich unter anderem BMXing, Skateboarding, Streetsoccer und Streetbasketball als Inhalte an, da diese urbanen Bewegungskulturen mit ihrer Orientierung an persönlichen Herausforderungen, an Könnens- und Gruppenerlebnissen sowie den Momenten der Improvisation und Ausgelassenheit dem Spiel (im Sinne von play) ohnehin näher zu stehen scheinen als dem Sport (im Sinne von game).

### 3 Peer-Education

Die Jugendarbeit im Jugendpark Schlachthof orientiert sich am Ansatz der Peer-Education (vgl. Heyer, 2010; Nörber, 2003) und ist grundsätzlich darauf ausgerichtet, die Heranwachsenden bei der Weiterentwicklung ihrer sportlichen und sozialen Handlungsfähigkeit zu unterstützen, ihnen unterschiedliche Wege der Mitgestaltung und gesellschaftlichen Teilhabe vor Ort aufzuzeigen sowie Bildungsprozesse zu fördern. Eine solche pädagogische Orientierung impliziert sicherlich zuallererst die aktive Beteiligung der Kinder und Jugendlichen an der Gestaltung und Nutzung des Bewegungsraums sowie an allen das Jugendareal betreffenden Fragen – von der Planung baulicher Maßnahmen über die Öffentlichkeitsarbeit und Sponsorenakquirierung bis zur Moderation von Abstimmungsgesprächen zwischen den Nutzergruppen und der Durchsetzung der Sicherheitsregeln auf dem Gelände. Sowohl die alltägliche freie Bewegungspraxis als auch die Vermittlungsprozesse am außerschulischen Lernort sollen ferner durch den harten

Kern der lokalen Szene (mit-)organisiert werden. Ein Teil der lokalen Szene (im Alter von 14 bis 25 Jahren) hat so bereits die von den Sportpiraten angebotenen Ausbildungsmodule (u.a. Kurse in Erster Hilfe, Team- bzw. Deeskalationstraining) absolviert und stellt sich seither mehr oder weniger regelmäßig als Peer Group Teamer zur Verfügung.

Die Teamer\*innen wirken mehr oder weniger selbstverständlich an der informellen Initiation und fahrpraktischen Ausbildung der nachwachsenden BMX- und Skateboard-Generation (Kinder ab 6 Jahre) mit, deren Mitgliederzahl sich seit Bestehen des Jugendareals deutlich erhöht hat. Der bewegte BMX- bzw. Skater-Lebensstils mitsamt seiner besonderen Erlebnismöglichkeiten, Verhaltens- und Sprachcodes wird so auf dem Gelände täglich (vor-) gelebt, wobei Muster einer Peer Group-Sozialisation zum Tragen kommen. Neben der trendsportlichen Bewegungspraxis engagieren sich die Teamer und der harte Kern der Szene von Anfang an in den Bereichen (a) Handwerk sowie (b) neue Medien.

(a) Für die Ausgestaltung der genannten Asphaltsporarten sind handwerkliche Basiskompetenzen überaus hilfreich. In gewisser Hinsicht gehört der eigenständige Geländer-, Hindernis- und Rampenbau schlicht zur Ausübung des Skateboardens oder BMX-Fahrens, da man vielerorts nicht auf entsprechende Anlagen zurückgreifen kann. Aber auch wenn ein Park vorhanden ist, gibt es immer Elemente, die noch fehlen und dementsprechend selbst gezimmert werden müssen. Einen weiteren Bezugspunkt bildet die obligatorische Fahrrad- und Skateboardreparatur.

Auf dem Gelände des Jugendareals kann man so nahezu täglich Heranwachsende bei gemeinsamen Instandsetzungsarbeiten an den Sportgeräten beobachten.

(b) Jugendliche Bewegungsszenen zeichnen sich durch eine offensichtliche Tendenz zur Selbstmediatisierung ihres Tuns aus, worauf nicht zuletzt die kaum noch überschaubare Menge der bei netzbasierten Multimedia-Plattformen (wie YouTube) von den Akteuren eingestellten BMX-, Skateboard- oder Parkour-Clips verweist. Die Digitalkamera und der Internet-Auftritt gehören quasi zum Alltagsleben und mit den Videos kann man das eigene Können darstellen, die Vitalität der lokalen Szene (online) abbilden sowie den Austausch mit den Gruppierungen in anderen Städten fördern. Darüber hinaus werden computerunterstützt Flyer und

Plakate für eigene Veranstaltungen entworfen und hergestellt. Die eigene Medienpraxis wirkt dabei mehr oder selbstverständlich auch auf die Bewegungspraxis zurück.

Mehr oder weniger folgerichtig finden auf dem Jugendareal am alten Schlachthof seit 2008 wiederkehrend Workshops statt, in deren Rahmen die pädagogischen Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter der Sportpiraten eine eher beratende Funktion wahrnehmen, während die Teamer\*innen ihr Fachwissen in den Feldern der Fahrtechnik, der Reparatur von Sportgeräten und der Mediengestaltung an (zumeist jüngere) Dritte weitergeben (vgl. Schwier & Dillmann, 2015).

#### **4 Regelmäßige Workshops als Element des pädagogischen Konzepts**

Zum pädagogischen Konzept der Sportpiraten gehört die regelmäßige Durchführung von Workshops auf dem Parkgelände, die Kindern und Jugendlichen einen niederschweligen Zugang zu den dort „beheimateten“ Bewegungspraktiken bieten sollen. An dieser Stelle stellt sich sicherlich die Frage nach den Besonderheiten der Lern- und Erfahrungsprozesse im Jugendpark.

Aus unserer Sicht sind hierbei vor allem vier Aspekte zu nennen: Neben dem Umstand, dass das Springen mit dem Rad oder dem Board häufig ein subjektiv neuartiges Bewegungserlebnis darstellt, gewinnen die Jugendlichen zweitens dort Einblicke in die Welt des BMX-Freestyle bzw. Skateboardings, wo diese jugendkulturellen Praktiken gelebt werden. Die Moderation der Lernprozesse übernehmen drittens maßgeblich jugendliche Locals, die eine Aura des Authentischen umgibt, die den Lernenden – trotz ihres Expertenstatus – als Gleichgestellte begegnen sowie eine große Nähe zu deren Sprache und Handlungsinteressen zeigen.

Damit einhergehend erfahren die BMX- bzw. Skateboard-Novizen viertens, dass man komplexe Bewegungen auch ohne Hilfestellung von Erwachsenen in der Gleichaltrigengruppe erlernen und dass man als Heranwachsender seinen Sport verantwortlich (mit-)gestalten kann. Mit Blickrichtung auf das individualisierte (Bewegungs-)Lernen dürfte in diesem Zusammenhang ferner der Umstand hilfreich sein, dass die Kinder und Jugendlichen immer von mehreren Peer Group Teamern begleitet werden, deren Vermittlungs-

strategien und Kommunikationsstile sich zum Teil unterscheiden. BMX- oder Skateboardingkurse auf dem Jugendareal im Stadtteil stimulieren so zuallererst eine handelnde Aneignung der innerstädtischen Parklandschaft. Sie halten obendrein besondere Chancen zum selbstgesteuerten Lernen bereit, da die Jugendlichen Bewegungsaufgaben und Lernmethoden bei Bedarf eigenständig variieren oder Vereinfachungsstrategien anwenden können. Sie regen einen häufigen Wechsel der Sozialformen an, motivieren zum intensiven Üben, fördern und fordern schließlich die Bereitschaft für sich und andere Verantwortung zu übernehmen sowie eine gemeinschaftliche Auseinandersetzung mit den ungewöhnlichen Bewegungsformen. Damit wird zugleich die Hoffnung verknüpft, dass Heranwachsende auf diesem Weg subjektiv neuartige und als lohnend empfundene Bewegungsaufgaben bzw. -orte entdecken, Räume im Tun erschließen, die Handlungspraxis jugendlicher Bewegungskulturen kennenlernen und diese gegebenenfalls auch für ihr zukünftiges Sportengagement fruchtbar machen. Dies beinhaltet ebenfalls eine kritisch-konstruktive Auseinandersetzung mit dem Wagnischarakter der genannten Bewegungsformen und der nicht zuletzt durch das Jugendmarketing verstärkten Images der Praktiken.

Nicht wenige der im Stadtteil wohnenden Heranwachsenden, die an solchen Einführungskursen oder Arbeitsgemeinschaften teilgenommen haben, suchen in der Folgezeit das Jugendareal sporadisch oder regelmäßig auf, leihen sich dort BMX-Räder aus und nehmen an den nachmittäglichen Bewegungsaktivitäten teil.

Anzumerken bleibt, dass es wahrscheinlich gerade über die Interaktion mit den Peer Group Teamern zu einem Abbau eventuell bestehender Hemmschwellen oder Partizipationsbarrieren kommt.

## 5 Stadtweiter Sozialraum

Die Angebote der Sportpiraten sowie der BMX- und Skatepark werden von Kindern und Jugendlichen aus allen Flensburger Stadtteilen genutzt, wobei der Park darüber hinaus Heranwachsende aus den Nachbarkreisen und dem südlichen Dänemark anzieht. Das Angebot des offenen Sports (wie u.a. die Mitternachtsturniere) spricht ebenfalls Heranwachsende aus der ganzen Stadt an (wobei es sich um eine andere Klientel als im Park handelt), die wegen dieser Bewegungsgelegenheiten beispielsweise in die Halle der HLA kommen.

Diese stadtweite Nachfrage wird mit der Erweiterung des Jugendareals sicherlich noch zunehmen und mit der Ausweitung der Angebotspalette (Streetsoccerfeld, Basketballanlage, Parkour-Elemente usw.) zu einer weiteren Vermischung der verschiedenen Nutzergruppen führen.

Gleichzeitig ist der Park gerade auch eine Anlaufstelle für Heranwachsende aus der Neustadt/Nordstadt, die nicht BMX oder Skateboard fahren, sondern dieses Areal als frei zugänglichen Aktions- und Kommunikationsraum nutzen. Die sozialräumlich orientierte Arbeit der Sportpiraten zielt bei dieser Gruppe primär darauf ab, dass sie die Ressourcen ihrer Lebenswelt besser nutzen können (z.B. Aneignung von Räumen im Quartier und von Formen der Freizeitgestaltung). Dies schließt auch die Elternarbeit im Stadtteil mit ein.

Im Rahmen der aufsuchenden Jugendarbeit sind die Sportpiraten im Stadtgebiet unterwegs. Je nach Jahreszeit sind es die Strände, der Jahrmarkt, der ZOB, die Innenstadt mit der Galerie, die Nordstadt und weitere Treffpunkte von Jugendlichen und jungen Erwachsenen im Stadtgebiet. Im Rahmen der aufsuchenden Arbeit am späten Nachmittag oder Abend werden die Zielgruppen über Angebote wie zum Beispiel Mitternachtsfußballturniere und offene Sportangebote der Sportpiraten informiert. Weiterhin erhalten Jugendgruppen an ihren Treffpunkten wie zum Beispiel der Gemeinschaftsschule West materielle Unterstützung und bekommen zum Beispiel Fußbälle und Leibchen für ihr selbstorganisiertes Fußballangebot. Im Rahmen der Netzwerkarbeit ist über die aufsuchende Arbeit auch der Arbeitskreis „Netzwerk Nord“ in Kooperation mit der Polizei, den Jugendrichtern, der Schulsozialarbeit und weiteren Partnern entstanden.

## 6 Unterstützung bei der Aneignung von Räumen

Ein weiteres – implizit schon zuvor angesprochenes – Element des pädagogischen Konzepts der Sportpiraten besteht darin, Kinder und Jugendliche bei der Aneignung städtischer (Bewegungs-)Räume zu unterstützen. Die sozialräumliche Aneignung spielt eine große Bedeutung bei der Entwicklung und Sozialisation Heranwachsender und kann als ein wichtiges Bildungskonzept der offenen Kinder und Jugendarbeit angesehen werden (vgl. Karstens, 2015).

In öffentlichen Räumen lernen Individuen mit fremden Situationen umzugehen, sie lernen sich im Raum zu positionieren, ihn zu begreifen und sich anzueignen. Dabei werden über den Raum immer auch gesellschaftliche Werte vermittelt, die sich bei der Aneignung entschlüsseln und das Verhalten der Heranwachsenden verändern bzw. beeinflussen. Aufgrund dessen ist Aneignung auch als »Bildungsprozess im Raum zu verstehen« (Deinet & Reutlinger, 2004, S. 8). Bei dem Konzept der Aneignung, d.h. bei der tätigen Auseinandersetzung mit der Umwelt, finden Entwicklungsprozesse statt, die dem informellen Lernen zugeordnet werden können.

Raumaneignung begünstigt informelle Lernprozesse und den Erwerb von Kompetenzen. Die Möglichkeit bestimmte Kompetenzen zu entwickeln hängt zum einen von der Struktur der jeweiligen Lebensrealität ab, zum anderen von den Fähigkeiten der Einzelnen sich diese Lebenswelt anzueignen. Festzuhalten bleibt, dass informelles Lernen in der heutigen Gesellschaft von großer Bedeutung ist. »Menschen lernen immer und überall« (Düx & Rauschenbach, 2010, S. 56) und müssen sich laufend neuen Situationen und Veränderungen in der Gesellschaft anpassen.

Bewegung ist für Kinder und Jugendliche ein wichtiges Raumnutzungsmuster. Heranwachsende wechseln oft ihre Standorte und sind viel in (halb-) öffentlichen Räumen unterwegs. Zahlreich treffen Jugendlichen sich am liebsten in öffentlichen Räumen, die ihnen verschiedene Nutzungsmöglichkeiten einräumen, da Aktivitäten oft nicht vorher geplant sind, sondern sich spontan ergeben und abhängig von unterschiedlichen Faktoren wie Wetter, Gruppenzusammensetzung und anderen Gegebenheiten sind.

Einerseits bieten innerstädtische Räume gerade auch Kindern und Jugendlichen aus sozial benachteiligten und/oder bildungsfernen Familien vielfältige Gelegenheiten zum Spielen, Sich-Bewegen und Sporttreiben, andererseits finden zahlreiche Heranwachsende in bestimmten Quartieren jedoch kaum Zugang zu derartigen Bewegungs-, Spiel- und Sportgelegenheiten.

Die stadtweite Kinder- und Jugendarbeit der Sportpiraten ist vor diesem Hintergrund darauf ausgerichtet, das Sich-Bewegen im Freien nachhaltig zu fördern sowie gemeinsam mit den Heranwachsenden Prozesse der Erkundung und Gestaltung von (Bewegungs-)Räumen zu initiieren.

## 7 Kooperation mit Schulen als Baustein des pädagogischen Konzepts

Das pädagogische Konzept der Sportpiraten beinhaltet ferner die Zusammenarbeit mit Schulen, die den Park als außerschulischen Lernort vormittags mit Klassen und Kursen aufsuchen /vgl. Erhorn & Schwier). Die Schülerinnen und Schüler lernen in diesem Rahmen grundlegende Fahrtechniken bzw. -figuren beider Bewegungspraktiken kennen, wobei BMX-Räder, Skateboards, Helme und Protektoren vom Jugendareal zur Verfügung gestellt werden.

Dabei werden unterschiedliche pädagogische Zielsetzungen verfolgt. Zum einen soll die Lernbereitschaft, durch unmittelbare Begegnung und persönliche Auseinandersetzung mit dem Unterrichtsinhalt, gesteigert werden. Des Weiteren wird der Selbsttätigkeit ein hoher didaktischer Stellenwert zugeschrieben. Durch »Lernen am anderen Ort« kann das soziale Lernen gefördert und die Klassengemeinschaft gestärkt werden. Auch das verantwortungsvolle Handeln in der Öffentlichkeit wird den Schülerinnen und Schülern hierdurch vermittelt, indem sie beispielsweise mit fremden Materialien hantieren.

Im Bereich BMX versucht die fahrpraktische Ausbildung dabei beispielsweise an den schon vorhandenen Erfahrungen der Heranwachsenden mit dem Fahrradfahren anzuknüpfen, über offene Aufgabenstellungen ein selbständiges Erkunden der Besonderheiten des Bicycle Moto Cross zu unterstützen sowie positive Bewegungserlebnisse beim Spielen mit der Schwerkraft, beim Springen mit dem 20-Zoll-Rad zu ermöglichen. Im Anschluss an die Phase der Material- und Raumerkundung werden in der Anfängerschulung grundsätzlich mehrere BMX-Tricks (z.B. Bunnyhop, Manual) nebeneinander erprobt. Diese Vorgehensweise soll sowohl ein selbstgesteuertes Lernen gewährleisten (über ein Bereitstellen von Wahlmöglichkeiten) als auch zur Aufrechterhaltung der Übungsmotivation beitragen.

Während solcher Kurse lassen sich auf der Street-Fläche oder am Betonpool vorwiegend informelle Lernweisen beobachten, wofür sicherlich die besondere Strukturiertheit der Vermittlungsprozesse mitverantwortlich sein dürfte: Die Rolle der Lehrenden übernehmen im Wesentlichen jugendliche Peer Group Teamer, die ihre umfangreiche BMX-Expertise in die dialogischen Lehr-Lern-Prozesse einbringen und darüber hinaus den

Materialpool des Parks verwalten. Die hauptamtlichen pädagogischen Fachkräfte des Jugendareals und die jeweiligen Sportlehrkräfte der Schulen halten sich eher im Hintergrund, beobachten das Geschehen und betreuen bzw. beraten gegebenenfalls einzelne Akteure.

Besonders intensiv und zum Teil auch schon seit Jahren bewährt ist die Zusammenarbeit mit der Paulus-Paulsen-Schule, der Ramsharde Schule sowie der Comenius Schule. Bei allen drei Bildungseinrichtungen wird im Rahmen des offenen Ganztags der Kurs „BMX Rabauken“ auf dem Schlachthof-Gelände von den Sportpiraten

angeboten. Darüber hinaus bietet die Comenius Schule mit den Sportpiraten einen vierstündigen Wahlpflichtkurs „Schulpiraten“ an. Damit sind die Sportpiraten am regulären Unterricht beteiligt.

**Dirk Dillmann**

Geschäftsführer Sportpiraten Flensburg e. V.

**Vorstand**

Sportpiraten Flensburg e. V.

## Literatur

Deinet, U. & Reutlinger, C. (2004). „Aneignung“ als Bildungskonzept der Sozialpädagogik: Beiträge zur Pädagogik des Kindes- und Jugendalters in Zeiten entgrenzter Lernorte. Wiesbaden: VS Verlag.

Düx, W. & Rauschenbach, T. (2010). Informelles Lernen im Jugendalter. Neuber, N. (Hg.), Informelles Lernen im Sport: Bewegung, Spiel und Sport in der Ganztagsbildung (S. 53-77). Wiesbaden: VS Verlag.

Erhorn, J. & Schwier, J. (Hg.) (2016). Pädagogik außerschulischer Lernorte. Bielefeld: transcript.

Heyer, R. (2010). Peer-Education – Ziele, Möglichkeiten und Grenzen. In Haring, M., Böhm-Kasper, O., Rohlfs, C. & Palentien, C. (Hrsg.), Freundschaften, Cliques und Jugendkulturen. Peers als Bildungs- und Sozialisationsinstanzen (S. 407-421). Wiesbaden: VS Verlag.

Karstens, S. (2015). Raumaneignung als informeller Lernprozess am Beispiel des Flensburger BMX- und Skateparks Schlachthof. In Erhorn, J. & Schwier, J. (Hrsg.), Die Eroberung urbaner Bewegungsräume. Sportbündnisse für Kindern und Jugendlichen (S. 217-245). transcript.

Nörber, M. (Hg.) (2003). Peer Education. Bildung und Erziehung von Gleichaltrigen durch Gleichaltrige. Münster: Votum Verlag.

Schwier, J. & Dillmann, D. (2015). Jugendarbeit und Medienpraxis im Feld des Trendsports. In Erhorn, J. & Schwier, J. (Hrsg.), Die Eroberung urbaner Bewegungsräume. Sportbündnisse mit Kindern und Jugendlichen (S. 195-216). Bielefeld: transcript.

Sportjugend NRW (1999). Praxismappe Abenteuer/Erlebnis. Duisburg: Media Team.

A large, stylized skull logo in shades of gray and black, positioned on the right side of the page. The skull has a wide, toothy grin and is wearing dark sunglasses. The background is black, and the skull is rendered in various tones of gray.

Sportpiraten Flensburg e.V.  
Jugendpark Schlachthof  
Dirk Dillmann (Geschäftsführer)

Neustadt 12 (Office)  
Werftstraße 40 (Schlachthof)  
24939 Flensburg

M: +49 (0) 171 5047475  
dirk@sportpiraten.com

Vorstand Sportpiraten Flensburg e.V.  
vorstand@sportpiraten.com  
www.sportpiraten.com

 @sportpiraten

 schlachthof2001  
sportpiraten