

Quidditch – ein Sport nicht nur für Hexen und Zauberer

Text: Joëlle Fischer / we
Fotos: Diverse



Die Schülerinnen und Schüler...

- » können in Sportspielen den Ball oder das Spielobjekt situationsgerecht annehmen und abspielen.
- » können taktische Handlungsmuster in Sportspielen anwenden.
- » können Spielsituationen analysieren und Lösungen finden.



Quidditch ist den meisten Bücherwürmern aus den Harry Potter-Werken als die Trendsportart der Zaubererwelt bekannt. J. K. Rowling hat mit der Erschaffung von Quidditch eine Ballsportart entwickelt, die auf Besen gespielt wird. Quidditch nimmt einen besonderen Platz in den Harry-Potter-Büchern ein: Die Hauptfigur wird bereits in ihrem

ersten Schuljahr in das Quidditch-Team von Gryffindor, einem der vier Häuser der Hogwartschule für Hexerei und Zauberei, aufgenommen. Der Stellenwert von Quidditch in der Zaubererwelt ist vergleichbar mit der Popularität von Fußball in der realen Welt.



Im Gegensatz zu anderen Besenspielen erfreut sich Quidditch bis in die Gegenwart einer grossen Anhängerschaft – nicht nur bei Hexen und Zauberern, sondern nun auch bei nicht-zaubernden Menschen, den sogenannten Muggeln. Quidditch wurde von der grossen Fangemeinde der Fantasy-Bücher muggeltauglich gemacht. Es gibt sogar internationale Quidditchmeisterschaften!

Zwei Studenten in den USA kreierten 2005 eine Version von Quidditch, die auch ohne magische Kräfte funktioniert. 2008 fand dann der erste World Cup in Quidditch mit nur zwölf teilnehmenden Teams statt. Seither entstanden weltweit immer mehr Quidditch-Teams. Auch die Schweiz hat unterdessen sieben registrierte Teams und führt reguläre Schweizermeisterschaften durch. Weltweit gibt es mittlerweile bereits über 500 Quidditch-Teams.

Quidditch fördert viele unterschiedliche Kompetenzen: Die Arbeit im Team, Fairplay, Taktik und Ausdauer. Der Vollkontaktsport zeichnet sich ebenso durch eine sehr moderne Geschlechterregelung aus. Quidditch ist, wie bereits in der Buchreihe von J.K. Rowling, ein gemischtgeschlechtlicher Sport. So dürfen maximal vier Teammitglieder dem gleichen Geschlecht angehören. Die Regel ist so formuliert, dass auch Geschlechteridentifikationen ausserhalb der herkömmlichen binären Geschlechterstruktur zugelassen sind. Mit dieser Regelung eignet sich Quidditch auch für den gemischtgeschlechtlichen Schulsport.

Der Besen

Um Quidditch zu spielen, sind folgende Materialien notwendig: Die Besen, der Quaffle, die Klatscher, die Torringe und der goldene Schnatz.

Im Harry-Potter-Universum sind die Besen so verhext, dass sie in der Lage sind, zu fliegen. Als Alltagsgegenstände erwecken Besen auch bei Nicht-Magierinnen und Nicht-Magiern keinen Verdacht und können einfach versteckt werden, da es ein Ziel ist, die Zauberwelt geheim zu halten und nicht aufzufallen. Für Muggel ist ein fliegender Besen ein Konstrukt der Fantasie und auch mit modernen technischen Mitteln nur schlecht umsetzbar. Deswegen nutzen Nicht-Magierinnen und Nicht-Magier den Besen ebenerdig und lediglich als Handicap. Der Besen im Muggel-Quidditch wird gemäss den Regeln der International Quidditch Association (IQA) auf einen Stock reduziert. Dieser Stock kann hölzern oder auch aus Plastik und sollte zwischen 81 bis 122 cm lang sein.

Aus Sicherheitsgründen dürfen diese Stöcke keine spitzzulaufenden Enden haben. Genauso wenig dürfen die Besen beispielsweise an der Kleidung der Spielerinnen und Spieler angebracht sein. Die Spielenden müssen den Besen immer zwischen ihren Beinen haben. Damit wird das Fliegen auf einem Besen simuliert und gleichzeitig ein Handicap eingebaut. Wer den Besen während des Spiels nicht mehr zwischen den Beinen hat, muss einen allfälligen Ball aufgeben und ist gezwungen, zu den eigenen Torringen zu rennen, diese zu berühren, bevor der Spieler oder die Spielerin dann wieder auf dem Besen ins Spiel zurückkehren kann.

Die Bälle

Mit dem Besen zwischen den Beinen versuchen die Spielerinnen und Spieler in Ballbesitz zu kommen. Im Spiel befinden sich jeweils ein Quaffle und drei Klatscher. In der Zauberer-Version ist der Quaffle ein Lederball, mit dem die Spielenden Punkte erzielen können. Der Ball ist verzaubert, sodass er einerseits mit einer Hand gut greifbar ist und andererseits während des Spiels nur langsam zu Boden fällt. In der Muggelversion wird anstelle eines Lederballs ein schwach aufgeblasener Volleyball als Quaffle genutzt. Wenn der Quaffle durch einen der gegnerischen Torringe geworfen wird, werden zehn Punkte erzielt.

In der Zaubererwelt gibt es an jedem Ende des Quidditchfeldes drei Torringe. Das wurde auch beim Muggelquidditch übernommen. Ein normales Fussballtor, Hockeytor oder auch der Basketballkorb kann als Ersatz verwendet werden. Die drei Klatscher werden im Muggelquidditch gemäss offiziellen Regeln durch weiche Völkerballbälle ersetzt. Die Klatscher dienen dazu, gegnerische Teammitglieder abzuschliessen.

Generell sind Abwurfspiele in der didaktischen Diskussion umstritten. Da das Ziel der Bälle in der Regel eine Schülerin oder ein Schüler ist, können diese solche Treffer auch als Gewalt empfinden, insbesondere wenn jemand zu stark wirft oder die Zielperson ins Gesicht trifft. Dadurch, dass die Spielenden im Quidditch jedoch weiche Bälle verwenden, kann ein solches Gefühl von Gewalt der Getroffenen abgemildert werden.

Weiter sind nach den Regeln nur Körpertreffer erlaubt. Die Frage ist, ob diese Massnahmen reichen, um die Spielerinnen und Spieler zu schützen. In den Büchern um Harry Potter wird die übertriebene Gewalt und die



© Ben Holland, wikimedia.org

© Karen Roe, wikimedia.org

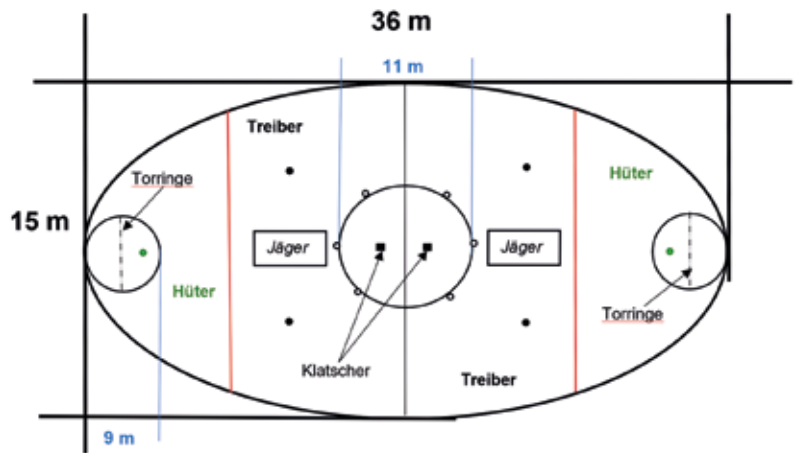
© Scott, wikimedia.org



Schwierigkeit des Abwerfens auch angesprochen. So sind es gegnerische Treibende, die versuchen, die Klatscher auf Harrys Teammitglieder zu schiessen. Das ist aber unter den Zaubernden verpönt und kommt nicht gut an. Die Verhältnismässigkeit und auch die Kontrolle im Spiel sind so auch in den Büchern andiskutiert und zeigen die Problematik der Realität bei Abwurfspielen auf. Oftmals reichen die Regeln zum Schutz der Schülerinnen und Schüler in den Büchern nicht aus, wenn die Aufgabe darin besteht, andere Spielende abzuschliessen. Dennoch gibt es in der Zaubererwelt – gerade in Bezug auf die Klatscher – keine Kompromisse, um Verletzungen vorzubeugen: Die Klatscher sind aus Eisen gefertigt. Die Klatscher sind so verzaubert, dass sie die nächste Spielerin oder den nächsten Spieler jagen und wenn möglich treffen. Generell sind die Klatscher als Störfaktoren gedacht und man kann keine Punkte mit ihnen erzielen. Wenn eine Spielerin oder ein Spieler getroffen wurde, gilt im Muggelquidditch dieselbe Regelung, wie wenn man den Besen verliert: Man muss zurück zu den Torringen und diese berühren, bevor weitergespielt werden darf.



Das Spiel endet, wenn ein Teammitglied den Goldenen Schnatz fängt. Wer den Schnatz fängt, beschert seinem Team weitere 30 Punkte. So kann auch ein Team im Punkterückstand mit dem Fangen des Schnatzes noch siegen. Ursprünglich war der Schnatz ein Vogel, der im Quidditch gejagt wurde. Aus tierschutztechnischen Gründen wechselten die Hexen und Zauberer aber zu einem weiteren verzauberten Ball, der klein, schwierig zu sehen und schwierig zu fangen ist. Die Muggelspielenden spielen aber mit einem Menschen, der den Schnatz verkörpert: Der Schnatzläuferin oder dem Schnatzläufer. Diese Figur ist unparteiisch und hat an der Hose einen Tennisball in einer Socke befestigt. Diesen Tennisball müssen die Spielerinnen und Spieler erwischen. Der Schnatz wird jedoch erst in der siebzehnten Spielminute aufs Feld gelassen. Somit dauert das Spiel immer mindestens 17 Minuten.



Der Spielablauf

Die Spielerinnen und Spieler in einem Team haben ihre spezifischen Aufgaben. Die Teams bestehen aus sieben Spielenden. In einem Team gibt es jeweils drei Jagende, einen Hütenden, einen Suchenden und zwei Treibende. Alle Teammitglieder bis auf den Suchenden, sind bereits zu Anfang des Spiels auf dem Feld. Der Suchende kommt erst in der siebzehnten Minute zum Fangen des Schnatzes auf das Feld. Die Spielerin oder der Spieler, welcher die Rolle des Suchenden übernimmt, hat nur eine Aufgabe: Den Schnatz zu fangen. Die ersten 17 Minuten des Spiels hat er oder sie also keine Aufgabe. Die suchende Person ist mit einem gelben Kopfband gekennzeichnet. Je nachdem wie viele Spielende zur Verfügung stehen, ist es empfehlenswert mit Auswechselspielerinnen und Auswechselspielern zu arbeiten, die dann auch die Rolle eines Suchenden am Ende übernehmen können. So können alle Spielenden von Anfang an dabei sein. Die anderen Teammitglieder stellen sich bereits zu Beginn des Spiels bei der jeweiligen Startlinie (rot in der Feldgrafik oben) auf, damit sie beim Anpfiff auf die Bälle in der Mitte des Feldes losrennen können. Die

Jagenden spielen nur mit dem Quaffel. Die gegnerischen Jagenden versuchen, den Quaffel für sich zu gewinnen, indem sie von vorn ihrer Gegnerin oder ihrem Gegner den Ball zu entwenden versuchen. Das Ziel der Jagenden ist es, Tore zu schießen. Sie sind mit einem weissen Kopfband gekennzeichnet. Jedes Tor bringt dem Team zehn Punkte. Der Hüter oder die Hüterin, mit einem grünen Kopfband gekennzeichnet, versucht die Tore zu verhindern und spielt ebenfalls nur mit dem Quaffel. Die Treibenden haben ein schwarzes Kopfband. Sie spielen nur mit den Klatschern und versuchen, gegnerische Spielende abzuwerfen, damit diese wieder zu den eigenen Torringen zurückrennen müssen.

Als Vorbereitung für Quidditch empfehlen wir für den zweiten Zyklus diverse Spiele wie Keulenvölkerball, Handball oder auch Basketball. Im dritten Zyklus lässt sich – darauf aufbauend – dann Quidditch erlernen. Zudem ist es von Vorteil, wenn die Schülerinnen und Schüler bereits Erfahrungen mit Vollkontaktsportarten gemacht haben, bevor sie sich ans Quidditch wagen. Vorbereitend ist hier Rugby zu empfehlen.

Übersicht Quidditch

Zeit	Spielende auf dem Feld	Kopfband	Anzahl pro Team	Position	Bälle	Aufgaben
Start	Hütende	grün	1	Eigene Torringe	Quaffel	Tore verhindern
	Jagende	weiss	3	Spielfeld	Quaffel	Tore schießen
	Treibende	schwarz	2	Spielfeld	Klatscher	Obstruktion der Gegner, Weg frei für eigene Jagende
Ab 17 min	Schnatz		1 im Spiel	Spielfeld	Schnatz	Weglaufen
	Suchende	gelb	1	Spielfeld		Schnatz fangen