

# BRUCHENBALL

## das Kampfspiel um den großen Sack



### Leseprobe

V.D. TONHAGE  
2022

Eine sportwissenschaftliche und  
sportpädagogische Auseinandersetzung  
mit einer unbekannten Sportart

Hans-Jürgen Wagner

**arete**  
Verlag

**Hans-Jürgen Wagner**

# **Bruchtenball – das Kampfspiel um den großen Sack**

Eine sportwissenschaftliche und  
sportpädagogische Auseinandersetzung  
mit einer unbekannten Sportart

**mit Bauanleitungen  
von Nikodemus Mönch**

Arete Verlag Hildesheim

**Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek**

Die Deutsche Bibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.ddb.de> abrufbar.

© 2022 Arete Verlag, Osterstraße 31–32, 31134 Hildesheim  
[www.aret-verlag.de](http://www.aret-verlag.de)

Das Werk und seine Teile sind urheberrechtlich geschützt. Jede Nutzung in anderen als den gesetzlich zugelassenen Fällen bedarf der vorherigen schriftlichen Einwilligung des Verlages. Dies gilt auch und insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Verfilmungen und die Einspeicherung sowie Datenvorhaltung in elektronischen und digitalen Systemen.

Layout, Satz und Umschlaggestaltung: Composizione Katrin Rampp, Kempten  
Cover-Illustration: Vincenzo Di Tommaso, Schwetzingen  
Druck und Verarbeitung: Pressel, Remshalden  
ISBN 978-3-96423-084-3

# INHALTSVERZEICHNIS

Einleitung .....	6
1. Historisches und Spielidee .....	8
2. Kämpfen und Spielen .....	12
2.1 Kämpfen .....	12
2.2 Spielen .....	16
2.3 Spielend kämpfen – kämpfend spielen .....	21
3. Analyse Bruchtenball .....	24
4. Der sich bewegende Mensch .....	27
4.1 Bewegung im Allgemeinen .....	27
4.2 Körperliche Bewegung .....	30
5. Von einem bildungstheoretischen Zugang über die allgemeine Didaktik und Fachdidaktik zur Vermittlungspraxis .....	40
5.1 Bildungstheoretische Überlegungen .....	44
5.2 Bildung als zentrale Bezugsgröße für Didaktik – Didaktik im Allgemeinen ...	54
5.3 Didaktik im Speziellen – zur Fachdidaktik Sport: Von der Leibeserziehung über die Sportpädagogik zur Bewegungsbildung .....	60
6. Vermitteln und Aneignen: Von der Sportwissenschaft über die Sportpädagogik zur Bewegungspraxis .....	85
7. Bruchtenball und Heterogenität: Inklusion als pädagogisches Rahmenkonzept ..	99
7.1 Bruchtenball mit gemischtgeschlechtlichen Mannschaften .....	100
7.2 Bruchtenball interkulturell .....	108
8. Als didaktischer Ausblick: Bruchtenball als Zugang für Zielschussspiele und Zweikampfsportarten .....	116
Literatur .....	120
<b>Anhang:</b> Wie kommt man zu einem Bruchensack? .....	136

# EINLEITUNG

Die Wurzeln zu diesem Thema haben ihren Ursprung bereits in meiner Zeit als Lehrer an unterschiedlichen Sonderschulen. Dort unterrichtete ich ca. zehn Jahre u. a. meine studierten Fächer Sport, Technik und Mathematik. Vor allem im Technikunterricht, mit den zum Teil mehrfachbehinderten Kindern und Jugendlichen, waren Kreativität und Subjektorientierung notwendig. Besonders hat es den Schülerinnen und Schülern gefallen, wenn sie Gebrauchsgegenstände<sup>1</sup>, wie z. B. Spielgeräte, herstellen durften.

Mit dem beruflichen Wechsel an die Pädagogische Hochschule Ludwigsburg (Fach Sport) hat diese Thematik innerhalb meiner dortigen Lehrverpflichtungen jedoch nicht ihr Ende gefunden. Im Gegenteil: Im Rahmen von Projektveranstaltungen konnte ich meine Bauerfahrungen unter „Herstellen und Erproben von Sport- und Spielgeräten“ weitergeben. Diese Veranstaltungen waren immer gut besucht und sehr beliebt, wobei aus den bearbeiteten Themen etwa 25 Veröffentlichungen entstanden sind.

Auf der Suche nun nach geeigneten Bauthemen bin ich durch Literaturstudien auf den Brucheball gestoßen. Im Rahmen eines Praktikums konnte ich dann Michael Lehmann, den Ausbildungslehrer, für das „Brucheball-Projekt“ gewinnen – als ehemaliger Ringer war er gleich von dieser Form des „Ringkampfes“ begeistert. Er war auch derjenige, der zwei Bruchensäcke aus Zeltplanen – ein großer und ein etwas kleinerer – von einer Schneiderin hat fertigen lassen. Nach dem Experimentieren mit der Füllung stellte sich dann heraus, dass der Inhalt des Bruchensackes am besten aus Altkleidern bestehen sollte.

Wo und mit wem wir dann auch immer Brucheball durchgeführt hatten – ob nun an einer Schule, an der Hochschule, im Sportverein oder gar in Kenia –, das Angebot wurde sowohl von Mädels als auch von Jungen bestens angenommen, sodass es mir nach Jahren sinnvoll erschien, darüber das vorliegende Buch zu schreiben.

Im 1. Kapitel wird zunächst das Brucheballspiel beschrieben und der Versuch unternommen, seine historischen Wurzeln zu finden, wobei nach der Analyse der Fachliteratur dazu keine gesicherten Aussagen gemacht werden können. So ist zu vermuten, dass Brucheball eine folkloristische Erscheinung ist, die im Rahmen der Ausweitung von Mittelaltermärkten ab den 1980er-Jahren erfunden wurde.

Das Hauptinteresse der Arbeit ist jedoch weniger auf die historische Wahrheitssuche gerichtet – so interessant diese auch sein möge –, sondern Brucheball soll in erster Linie als sportpädagogischer Inhalt vorgestellt werden. So werden zunächst in einer ausführlichen Strukturanalyse Kämpfen und Spielen zunächst gegenübergestellt und ein verbindender Ansatz aufgezeigt (Kapitel 2). Weiterhin werden die Bedingungen genannt, unter denen sich die Brucheballerinnen und Brucheballer auseinanderzu-

---

1 So war meine erste Veröffentlichung dazu eine Bauanleitung für ein Musikinstrument (Wagner, 1983).

setzen haben. Das Überwinden von äußeren Kräften in Verbindung mit kooperativem Handeln innerhalb großer Spielräume steht dabei im Mittelpunkt (Kapitel 3).

Prinzipiell geht es beim Spielen und Kämpfen um den sich bewegenden Menschen. In Kapitel 4 wird – auf der Grundlage des „Raum-Zeit-Kontinuums“ – die „Bewegung im Allgemeinen“ gestreift, um anschließend in die „Körperliche Bewegung“ überzuleiten. „Wieviel Körper braucht der Mensch?“ ist wohl eine zentrale Frage des digitalen Zeitalters, weshalb im zweiten Teil des Kapitels der Versuch unternommen wird, diese Frage zu beantworten.

In diesem Buch sollen nicht nur Brucheball und entsprechende Vermittlungsmöglichkeiten thematisiert werden, sondern auch Grundlegendes zu Bildung und Didaktik. Vor allem war es mir ein Anliegen, die aktuelle Diskussion in der Sportpädagogik aufzugreifen und diese mit allgemeinen Überlegungen zu Bildung und Didaktik zu konfrontieren. So habe ich den Eindruck, dass sich die Sportpädagogik bzw. Sportdidaktik – wie auch andere Fachdidaktiken – immer mehr aus dem Feld der kritischen bzw. allgemeinen Fachdidaktik entfernt und sich zusehends von neo-liberalem Denken vereinnahmen lässt. In Kapitel 5 werden deshalb – ausgehend von bildungstheoretischen Überlegungen – didaktische bzw. fachdidaktische Ansätze entwickelt, um dann in Kapitel 6 aufzuzeigen, wie Brucheball subjektorientiert und unter dem Aspekt der Heterogenität vermittelt werden kann (Kapitel 7). Im „Didaktischen Ausblick“ (Kapitel 8) werden dem Brucheball ähnliche Spiele vorgestellt, die für eine Hinführung bzw. Fortführung von Brucheball geeignet sind.

Im Sportfachhandel ist leider noch kein Bruchensack zu erwerben wie z. B. ein Volley- oder Fußball. Nikodemus Mönch hat deshalb eine Bauanleitung erstellt, auf deren Grundlage ein solcher hergestellt werden kann. Unter seiner Mailadresse [brucheball@gmail.com](mailto:brucheball@gmail.com) kann aber auch ein Bruchensack erworben werden (siehe Anhang).

# 1. HISTORISCHES UND SPIELIDEE

*Jede Epoche schafft sich ihr geistiges Bild der geschichtlichen Vergangenheit.  
Ihr Rom und ihr Athen, ihr Mittelalter und ihre Renaissance.*

*Lucien Febvre<sup>2</sup>*

Brucheball wird im Regelfall auf sogenannten Mittelalterfesten gespielt. Vor allem das „Mittelalterliche Phantasie Spectaculum®“ ([www.spectaculum.de](http://www.spectaculum.de)), das größte reisende Mittelalter Kultur Festival (MPS) der Welt – wie es sich nennt – bietet ein Brucheballturnier an.

Es gab sogar Brucheball-Weltmeisterschaften, wobei die Homepage dazu, [www.brucheball-weltmeisterschaften.de](http://www.brucheball-weltmeisterschaften.de), inzwischen nicht mehr existiert.

In all den Ankündigungen im Internet und z.B. auch bei Dammer (2001) ist zur Geschichte bzw. zu den Regeln Folgendes sinngemäß zu lesen:

In Verbindung mit der Ausbildung von Knapen sei das Brucheballspiel – sozusagen als „Trainingsform“ – entstanden. Gespielt wurde es vom frühen Mittelalter (565–1066 n. u. Z.) bis ins Hochmittelalter (1050–1250 n. u. Z.). Der Knappe sollte dabei jene Eigenschaften entwickeln, die notwendig waren, um seinen Herrn während einer Feldschlacht aus dem Feld zu ziehen.

So wurde aus einer Kuhhaut ein Sack hergestellt, der mit Tannenzapfen gefüllt wurde und bis zu 140 kg wiegen konnte<sup>3</sup>. Ob früher Mann gegen Mann, Paare oder eine Mann-



schaft gegeneinander gekämpft haben, ist nirgends beschrieben. Auf jeden Fall sei es üblich gewesen, unter den langen Gewändern Waffen zu verstecken, sodass man dem Gegner während des Kampfes Verletzungen zufügen konnte. Deshalb durfte ab dem 12. Jahrhundert – nach Anordnung von König Eduard I. – nur noch in der Bruche (Bruoch, Bruoche, Bruch), der damals gebräuchlichen Unterhose aus Leinen (Bruche = Unterhose), gekämpft werden (Quelle Mittelhochdeutsche Datenbank), wobei diese Bruche den heutigen Boxershorts gleicht. Weiterhin durfte noch eine Kopfbedeckung aus weichem Material getragen werden.

*Abb. 1: Mittelalterliche Unterhose (Bruche, Bruoche, Bruch)<sup>4</sup>*

- 2 Lucien Febvre (1878–1956) war Professor für neuere Geschichte am Collège de France in Paris. Zusammen mit Marc Bloch gründete er 1929 die heute weltberühmte Zeitschrift *Annales*. Er gilt als einer der bedeutendsten Wegbereiter der modernen Gesellschafts- und Mentalitätsgeschichte.
- 3 Wir haben festgestellt, dass 140 kg (trockene) Tannenzapfen einen sehr großen Bruchensack benötigen ...
- 4 Nach Zeppezauer-Wachauer (20212, S. 144) sind die in der Mittelalterszene benutzen Bezeichnungen „brouche“ und „bruche“ nicht belegt bzw. etymologisch falsch. Belegt dagegen ist die Bezeichnung „bruoch“.

Die „Bruchenballe“ und „Bruchenballerinnen“ von heute kämpfen meistens in dieser „Bruche“, allerdings ohne Kopfbedeckung, auf einem Spielfeld in Form eines Kreises (ø sechs Meter). Ziel der Mannschaft mit 4–6 Personen ist es, den 25–140 kg schweren Leder- oder Leinensack (ø 90 bis 120 cm), der sich im Zentrum des Spielfeldes befindet und im Regelfall mit Stoffresten gefüllt ist, in den gegnerischen Kreis (ø ein Meter) zu bringen. Die beiden Ein-Meter-Kreise befinden sich gegenüber, wobei die Kreislinie des Sechs-Meter-Kreises jeweils durch deren Mitte verlaufen:

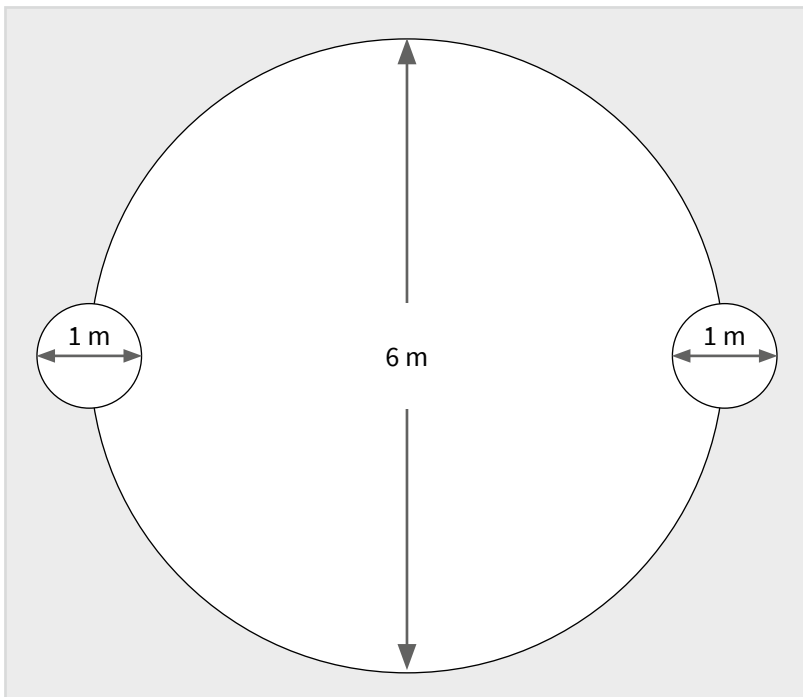


Abb. 2: Spielfeld für Bruchball (kleine Kreise ø ein Meter; großer Kreis ø sechs Meter)

Regeln gibt es nur wenige: Es ist völlig egal, wie der „Ball“ in den gegnerischen Kreis transportiert wird (z.B. werfend, ziehend, tragend, rollend, schiebend ...), lediglich schlagen, kratzen, beißen, Haare ziehen, den Gegenspieler/die Gegenspielerin rammen, Waffen einsetzen usw. sind verboten. Vor allem dürfen dem Gegenspieler/der Gegenspielerin keine Schmerzen zugefügt bzw. niemand willentlich verletzt werden.

Ein Spiel dauert 2 x 3 Minuten mit drei Minuten Pause. Ein „Treffer“ ist dann erzielt, wenn der Ball den Boden des gegnerischen Torkreises berührt. Sollte am Ende der beiden Halbzeiten keine Mannschaft gewonnen haben, wird nach drei Minuten Pause das Spiel so lange fortgesetzt, bis eine Mannschaft einen Treffer erzielt hat (analog dem



„Golden Goal“). Während des Spiels sind keine Spieler-/Spielerinnenwechsel erlaubt (vgl. z. B. Dammer, 2001).

Auf manchen Veranstaltungen werden z. B. Spieler/Spielerinnenwechsel zugelassen, auch kann ein Spiel fünf Minuten dauern oder ein Spiel ist nach zwei erzielten Toren einer Mannschaft zu Ende. Auf jeden Fall gibt es keine „Offiziellen Brucheball-Spielregeln“.

Wenn man bedenkt, dass Brucheball fast ausschließlich auf Mittelalterfesten bzw. -märkten gespielt wird, scheint das Spiel eine folkloristische Erscheinung zu sein, der es an fundierter geschichtlicher Überlieferung aus alten Zeiten fehlt. Auffällig dabei ist, dass es keine Literaturquellen zu Brucheball vor 1980 zu finden gibt. Laut Zeppezauer-Wachauer (2012) sei dies die Zeit, in der das Besucherinteresse bzw. die Vermarktung des Mittelalters in Form z. B. von Mittelaltermärkten stark zugenommen hat. So seien die meisten Mittelaltermärkte nach Zeppezauer-Wachauer (2012) dem „Histotainment“ insofern zuzuordnen, als derartige Veranstaltungen in der Regel eine geringe historische Authentizität aufweisen würden (vgl. auch Hoffmann, 2005. S. 20–34).

Demnach könnte es sich bei diesem „mittelalterlichen Spiel“ also um einen Fall von „Invented Tradition“ („erfundene Tradition“) handeln. So ist in Verbindung damit nicht nur zu fragen, wie viel Vergangenheit in die gesellschaftliche Gegenwart einfließt (Assmann, 2002), sondern auch, ob bestimmte Sachverhalte in der Gegenwart konstruiert (erfunden) sind und dann in die Tradition bestimmter Vergangenheiten zurückprojiziert wurden. Auf diese Art und Weise soll dem historischen Sachverhalt nachvollziehbare Struktur verliehen werden. In ihrem ideologiekritischen Konzept der „Invented Tradition“ stellen Eric Hobsbawn und Terence Ranger (2012) oppositionell der authentischen Praxis eine unechte, konturierte Tradition gegenüber: Hobsbawn (2003) geht nämlich davon aus, dass die meisten Historiker wissen, „daß sie bei der Erforschung der Vergangenheit mit Gedanken und Meinungen operieren, die durch die Gegenwart und deren Probleme geprägt sind“ (S. 321). Es würde heutzutage mehr Geschichte so umgeschrieben und erfunden, damit sie den eigenen Zwecken dienen kann. „Wir leben heute im großen Zeitalter der historischen Mythologie“ (S. 337, ausführlicher in Hobsbawn, 2001).

Die Frage bleibt, was denn die Besucherinnen und Besucher auf den Mittelaltermärkten erleben wollen. Welche Sehnsüchte stecken hinter dem Besuch des mittelalterlichen Spektakels? Was verleitet – im Regelfall junge Leute – Brucheball „authentisch“ spielen zu wollen? Könnte z. B. der Rittersport als Fortsetzung des Karnevals gesehen werden?

Die Möglichkeit, die Vergangenheit als Gegenwart erleben zu können, könnte die Flut von mittelalterlichen Attraktionen, Festen, Spiele etc. in der modernen Populärkultur erklären. Die rückwärtige Beziehung zum Mittelalter ist vermutlich der entmythisierten Gegenwart zu verdanken. Im Mittelalter war die Welt noch in Ordnung. Der Mythos vom Mittelalter besagt, dass es nicht nur „finster“ gewesen sein soll, sondern auch

regelrecht bezaubernd: Prächtige und edle Ritter sowie reine und schöne Prinzessinnen weisen doch ein erhebliches Maß an Mythentauglichkeit auf. Mittelalterbegeisterte entwerfen so auf der Grundlage der Vergangenheit eine Utopie mit enormer Aktualität und kultivieren damit die Faszination von ästhetischem Einbildungspotenzial (Zeppeuauer-Wachauer, 2012, S. 11–12 und 91–100). Imaginäres, Fiktives und Reales werden – als schöpferischer Prozess – in Beziehung gesetzt. Das Bild vom Mittelalter der „Normalbürgerin/des Normalbürgers“ ist im Wesentlichen seit der Romantik gleichgeblieben: Phantastisches und Reales wird verwechselt und alles in einen Topf geworfen (Hoffmann 2005, S. 31–32). Es soll eingetaucht werden in eine durchgestylte und illusionäre Erlebnis- und Traumwelt, inneres Erleben wird zur maßgeblichen Größe, das Spektakel zur Leitidee (Hohmann 2005, S. 193).

Was heute als mittelalterliches Ballspiel bezeichnet wird, hat mit realhistorischen Ballsportarten lediglich den Spaß und den Lärm gemein (Zeppeuauer-Wachauer, 2012, S. 144). So ist in diesem Zusammenhang das berühmte Zitat des italienischen Philosophen Giordano Bruno (1548–1600) wohl angebracht: „Wenn es nicht wahr ist, ist’s doch gut erfunden ...“

Auch nach umfangreichem Quellenstudium lassen sich keine aussagekräftigen Belege für die Entstehung bzw. der Authentizität von Bruchenball finden.

So interessant die Wahrheitssuche zu diesem „historischen“ Sachverhalt auch sein möge, für das Hauptanliegen dieser Arbeit – **Bruchenball als sportpädagogischen Inhalt** vorzustellen – ist sie von untergeordneter Bedeutung. Bruchenball wird daher im Weiteren befreit dargestellt von der mythischen Ummantelung einer Mittelalterromantik und lediglich auf den Wettkampf-/Spielgedanken reduziert. Vor allem aus didaktischer Sicht sollte dieses Spiel nicht in Verbindung mit dem „historischen“ Aspekt angeboten werden. Der Name „Bruchenball“ soll jedoch (vorläufig) – mangels eines alternativen Namens – beibehalten werden.

Raffball, Raufball (gibt es schon), Kampfball, Ziehball, ... Sackball

Wenn man sich nun die doch recht einfache „Spielidee“ genauer betrachtet, ist zu fragen, ob es sich bei dieser „Sportart“ um ein Spiel oder um einen Kampf oder um beides handelt. So verweist der Name Bruchen**ball** auf ein Spiel, das kräftige Zupacken eher auf sportliche Kampfhandlungen. Ist dieser zu bewegend Gegenstand ein Ball oder vielleicht eher ein Sack? Im Folgenden ist von „Bruchenball“ die Rede, wenn das Spiel bzw. der Wettkampf gemeint ist. Das Medium, der „Ball“, wird als Sack oder Bruchensack bezeichnet.

Zunächst sollen jedoch die Begriffe „Kampf“ sowie „Spiel“ geklärt werden. Weiterhin soll der Versuch unternommen werden, verwandte Begriffe wie Ringen, Raufen, Rangeln und Balgen von Kämpfen abzugrenzen bzw. deren Gemeinsamkeiten herauszustellen.

## 8. ALS DIDAKTISCHER AUSBLICK: BRUCHENBALL ALS ZUGANG FÜR ZIELSCHUSSSPIELE UND ZWEIKAMPFSPORTARTEN

In Kapitel 2.2 wurde Brucheball als Mannschaftsspiel bzw. Zielschusspiel vorgestellt, das sich durch viele Zweikampfsituationen in Verbindung mit intensivem Körperkontakt auszeichnet. Gelegentlich kann es auch vorkommen, dass zwei Angreiferinnen oder Angreifer eine Gegnerin oder einen Gegner attackieren.

In einer Gruppe/Mannschaft ist das Individuum grundsätzlich die kleinste Einheit und ist in der Lage notwendige Entscheidungen zu treffen. Erst auf der Grundlage dieser Entscheidungsfreiheit kann bzw. muss das Individuum Verantwortung übernehmen, sodass ein „Individuum-in-der-Mannschaft“ entsteht<sup>154</sup>. So wird es zu einem abhängigen „Einzelteil“ in dem Gefüge Mannschaft. Je nach taktischen Vorgaben und Spezialisierungsaufgaben bzw. individuellen Möglichkeiten ist das Individuum nun eher Einzelkämpfer/ Einzelkämpferin in der Mannschaft oder aufgabenorientierte(r) und kooperative(r) Mannschaftskämpferin/ Mannschaftskämpfer. Demnach kann der Blick vom Individuum auf die Gruppe gerichtet oder die Mannschaft als Ganzes – aus der Vogelperspektive – betrachtet werden<sup>155</sup>.

Wenn man nun die Entwicklung zu den gängigen Zielschusspielen betrachtet, wurden durch Regeln mehr und mehr brutale Spielaktionen kontrolliert bzw. unterbunden. Aus einem Kampf mit unkontrollierter und ungezügelter Gewaltanwendung wurde ein Mannschaftskampf, bei dem technische und taktische Fähigkeiten mehr und mehr in den Vordergrund rückten bzw. die Erlaubnis zum Körperkontakt fast annulliert wurde. Ausgangspunkt, zumindest für Rugby, Fußball und Handball, scheint das unter römischen Legionären weit verbreitete Harpastum<sup>156</sup> gewesen sein (Berends & Ernstsohn, 1983, S. 108):

„ein großer Ball wird mitten zwischen den Spielern hochgeworfen... Der Kampf um den Ball, der mit den Armen getragen wird, wird dann gewalttätig. Ohne geringste Rücksicht auf Konsequenzen wird gekämpft. Gebrochene Schienbeine, blutende

---

154 Neudeutsch würde man heute dazu „Team-Player“ sagen.

155 Unsere Erfahrungen haben gezeigt, dass sich die Spielerinnen und Spieler erst vom „Einzelkämpfer“, von der „Einzelkämpferin“, zum „Team-Player“ entwickeln mussten. Dabei haben wir unterschiedliche Entwicklungsgeschwindigkeiten und -fortschritte sowohl innerhalb der Gruppen als auch zwischen den Gruppen beobachtet.

156 Auch im alten Griechenland gab es das Spiel und wurde dort Harpaston (griechisch „rauben“, „schnell wegnehmen“) genannt.

Köpfe, zerrissene Kleidung sind noch die geringeren Folgen dieses furchtbaren Kampfes, und es geschieht oft, daß die Kämpfenden stürzen in dem ungeheuren Gedränge und ohnmächtig und blutend unter den Füßen der um sie herum lärmenden Menge liegen“ (Tittley & McWhirter, 1828, S. 22, zitiert nach Berends & Ernstsohn, 1983, S. 108).

War also Harpastum noch wild und ungezügelt und Gewalt und Kraft verantwortlich für den Spielausgang, so gibt es heute Zielschussspiele, bei der diese Brutalität verboten, dennoch mehr oder weniger Körperkontakt erlaubt ist. Rugby, American und Gaelic Football dürften dem historischen Vorläufer noch am ehesten entsprechen, beim Basketball, Netball, Korbball und Korfball dagegen ist Körperkontakt nicht erlaubt.

Dem Rugby verwandte Spiele wie Raffball und Raufball, die dem Spielgedanken von Bruchball auch sehr nahekommen, sind bei uns kaum bekannt und zeichnen sich durch wenige und einfache Regeln aus (Fischer, 1994): Die Grundidee aller vier Spiele ist die, dass zwei Parteien versuchen, jeweils einen Ball über die gegnerische Linie zu bringen.

Raffball wurde 1891 von Konrad Koch (1846–1911) entwickelt und fand schnell Eingang in die Spielliteratur (Fischer, 1994, S. 125). Der folgende Originaltext beinhaltet das ursprüngliche Regelwerk (aus Fischer, 1994, S. 126):

Fischer, J. (1994). Rugby-Raufball-Raffball. In: K. Dietrich (Hrsg.), Sportliches Spielen. Karbach: ATRA.

### Raffball.

**Das Spielfeld.** Das Spielfeld sei etwa 200 m lang und 20 m breit. Fig.

**Das Spielgerät.** Der Raffball ist ein Kugelfeld von 10 cm Durchmesser.

**Die Aufgabe der Parteien.** Jede Partei hat die Aufgabe, den Ball hinter die feindliche Grenzlinie zu schaffen und die eigene Grenze gegen die Angriffe der Gegenpartei zu schützen.

**Das Werfen.** Die Art des Wurfs ist freigestellt. Es empfiehlt sich, bei weiten Würfen den Schwungwurf, bei Zuwerfen auf geringe Entfernung den Schockwurf zu verwenden (s. Schlagballspiel). Der Werfer muß bestrebt sein, den Ball immer einem Parteigenossen zuzuworfen, gleichviel, ob es vorwärts, seitwärts oder rückwärts geschieht.

**Das Fangen.** Das Fangen geschehe der Sicherheit halber stets mit beiden Händen. Gelingt es nicht, den Ball zu fangen, so raffe man ihn so rasch als möglich vom Boden auf und werfe ihn sofort weiter.

**Die Spielregeln.** 1. Der Anfang des Spieles: Auf das Zeichen zum Anfange stürmt je ein Angreifer von jeder Partei, der auf seiner Ablauflinie steht, vor und sucht den Ball aufzuraffen.

2. Die Hauptregel: Wer den Ball faßt, muß ihn sofort weiterfenden.

3. Den Ball absichtlich mit dem Fuße zu stoßen, ist verboten.

4. Den Ball weiterzutragen, ist verboten, doch soll beim Wurfe ein Anlauf von höchstens zwei Schritten gestattet werden.

5. Die Gegner dürfen den, der den Ball gefaßt hat, nicht anders am Werfen hindern, als daß sie ihn von hinten um den Kumpf fassen; sie dürfen ihn auch so vom Boden aufheben.

6. Verboten ist, einen Gegner an Hand oder Arme zu greifen, ihn von vorn zu fassen oder seinen Hals zu umschlingen; ebenso ist es verboten, ihn zu stoßen oder anzurennen.

9. Der Sieg in einem Gange wird gewonnen, wenn es einer Partei gelingt, den Ball über die Grenzlinie zu werfen, so daß er im feindlichen Raal den Boden berührt, mag der Ball die Grenzlinie in der Luft oder auf dem Boden überschreiten. Ein aufgefangener Ball gewinnt den Gang nicht. Wird der Ball von einer Partei über die eigene Grenzlinie gestoßen, so hat sie gleichfalls den Gang verloren; dagegen erhält sie einen Freiwurf, wenn die Gegenpartei ihn — absichtlich oder unabsichtlich — hinüberstößt.

10. Den Sieg in einem Spiele gewinnt diejenige Partei, die zuerst drei Gänge gewinnt.

Weniger reglementiert ist **Raufball**: Ball fangen, werfen, stoßen und tragen ist erlaubt, ebenso Ziehen, Schieben, Festhalten. Die Anzahl der Spielerinnen und Spieler variiert ebenso nach Bedarf wie weitere notwendige Regeln. Als Spielfeld sei Wiese, Platz und Halle geeignet (Fischer, 1994, S. 125). Im Sportunterricht ist die Raufball-Variante wohl am beliebtesten, bei der ein Ball auf Matten abgelegt wird.

Raffball oder Raufball könnten nun genutzt werden, um auf Bruchball hinzuführen. Ist Bruchball dagegen als „Ausgangsspiel“ vorgesehen, könnte über Raffball und Raufball Rugby eingeführt werden. Ausgehend von Rugby könnte dann über Fußball und Handball bis Basketball der Zusammenhang der Zielschussspiele (mit Schwerpunkt Reduktion von Körpereinsatz) aufgezeigt werden (ähnlich auch schon Berends & Erstsohn, 1983).

So wie nun Bruchball als Ausgangspunkt in Richtung aktueller „Zielschussspiele“ gedacht werden kann, könnte Bruchball ebenso für einige Zweikampfsportarten als Zugang benutzt werden (vgl. Abbildung unten):

Ist es in den Mannschaftsspielen noch möglich, ggf. den Angriffen der Gegner und Gegnerinnen auszuweichen (sich sogar in der Mannschaft zu „verstecken“) bzw. sich seine Gegenspielerin oder seinen Gegenspieler für eine Attacke selbst zu wählen, ist man bei den Zweikampfsportarten dem Gegner/der Gegnerin ständig ausgeliefert. Entweder kann der oder die Überlegene nun Macht ausüben oder der oder die Unterlegene hat die Ohnmacht zu erleiden. Prinzipiell gilt dies auch für ein Mannschaftsspiel, wobei jedoch das Über- oder Unterlegensein eher kollektiv empfunden wird.

Die Zweikampfsituation innerhalb von Bruchball hat z. B. mit der beim Ringen zwar gemeinsam, dass ständig Körperkontakt vorhanden ist, doch das jeweilige Ziel der körperbetonten Aktion unterscheidet sich erheblich: Beim Bruchball geht es darum, den Gegner/die Gegnerin – vor allem mit „handgreiflichen“ Mitteln – daran zu hindern, den Sack zu transportieren und ggf. sich selbst am Sacktransport zu beteiligen. Das übergeordnete Ziel, den Sack über die Linie zu befördern, ist dabei stets richtungsweisend. Beim Ringen dagegen geht es im Regelfall darum, einen Schultersieg zu erringen. So müssen die Kämpfer und Kämpferinnen beim Bruchball auch Verantwortung für die Mannschaft übernehmen, beim Ringen ausschließlich für sich selbst bzw. für die Zweikampfsituation.

Vor diesem Hintergrund könnte Bruchball als Vorbereitung bzw. Hinführung z. B. zum Ringen oder Judo genutzt und aufgezeigt werden, worin sich die jeweils typischen Zweikampfsituationen unterscheiden<sup>157</sup>. Eine sachgemäße Vermittlung von Ringen und Judo sollte dann selbstverständlich auf der Grundlage professionellen Vorgehens erfolgen.

---

<sup>157</sup> Daniels & Thornten (1990) konnten nachweisen, dass Kampfsportanfänger/-anfängerinnen ein höheres „Hostilitätslevel“ (= Grad der Feindseligkeit) haben als Anfänger/Anfängerinnen in kämpferischen Ballsportarten wie z. B. Rugby.

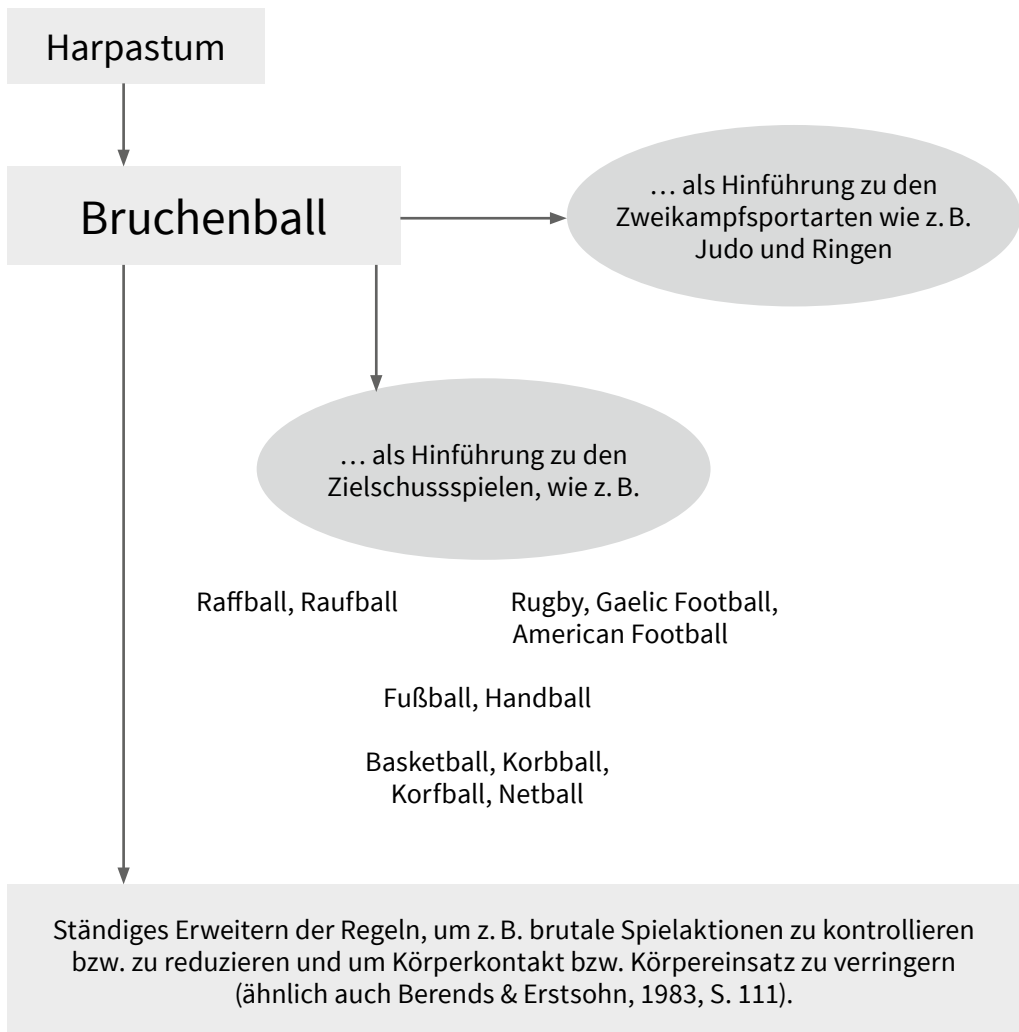


Abb. 15: Brucheball als Mannschaftsspiel mit maximalem Körpereinsatz und Körperkontakt bei den Zielschussspielen und als didaktischer Ausgangspunkt, um auf körperlose Zielschussspiele bzw. einige Zweikampfsportarten (z. B. Ringen und Judo) hinzuführen.

# ANHANG

## Wie kommt man zu einem Bruchensack?

Leider ist es bisher (noch) nicht möglich, einen kompletten Bruchensack im Sporthandel zu erwerben. Dennoch gib es Möglichkeiten, zu einem solchen zu kommen: Zum einen kann ein Teil-Bruchensack – entweder einteilig oder zweiteilig – erworben oder auch in diesen beiden Varianten selbstgefertigt werden.

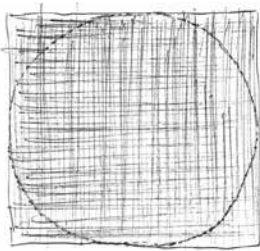
### 1. Nach folgenden Bauvorschlägen könnte ein Bruchensack selbst oder durch eine Schneiderei hergestellt werden:

#### 1.1 Variante „Zusammengebunden“ (einteiliger Bruchensack, einfache Bauart)

##### 1.1.1 das Seil wird durch Schlaufen geführt

##### 1.1.2 das Seil wird durch Ösen geführt

#### 1.2 Variante „Zusammengenäht“ (zweiteiliger Bruchensack, anspruchsvolle Bauart)



Das Material für den Bruchensack – egal für welche Bauart – sollte ausgesprochen reißfest sein. Hierfür eignen sich z. B. Leder, (PVC-)Leinen und Baumwollstoffe. Auch eine LKW-Plane kann verwendet werden. Für die Eigenarbeit stehen nun im Regelfall lediglich viereckige Formen zur Verfügung (z. B. LKW-Plane), auch können im Fachhandel meist nur solche Formen erworben werden.

So ist dann auf das 2,40-m-Quadrat, z. B. mithilfe eines (selbstgefertigten) Zirkels, ein Kreis aufzuzeichnen. Dieser selbstgefertigte Zirkel besteht aus einem Rundstab, einem Vierkant-Stab und einer Verbindungsschnur: In dem Rundstab (ca. 1 m lang) steckt in einem Ende ein Nagel mit der Spitze nach außen. Diese Spitze entsteht entweder dadurch, dass ein 10 cm langer Nagel etwa zur Hälfte in das Zentrum des Kreises geschlagen und danach so weit wie möglich außen abgewickelt wird, oder es wird der Nagel mit der abgewickelten Seite in ein gebohrtes Loch geschlagen. Der Durchmesser des Loches sollte dabei 0,5 mm weniger betragen als die Stärke des Nagels. Dieser Stab dient nun als „Drehpunkt“.

Auf den anderen Stab (ca. 50 cm lang) wird z. B. ein Permanent Marker (Spitze 1–4 mm) mit Klebeband (z. B. Tape) parallel zum Stab befestigt. Beide Hölzer werden nun mit einer Schnur verbunden, die jeweils – idealerweise – in einer Ösenschraube festgemacht ist. (Die Entfernung von Nagelspitze zu Markerspitze entspricht dem Betrag des gewünschten Radius.)<sup>158</sup> Der Marker-Stab wird nun von einer Person geführt, wobei

<sup>158</sup> Im Fachhandel werden zum Preis um die 300 Euro Zirkel angeboten, mit denen Kreise mit solchen Durchmessern gezeichnet werden können.



der Nagel-Stab von einer weiteren Person so festgehalten wird, dass er sich mitdrehen kann. Dabei ist zu beachten, dass beim Aufzeichnen die Verbindungsschnur immer gespannt bleibt.



Abb. 1 (links): Selbstgefertigter Zirkel „entspannt“

Abb. 2 (rechts): Selbstgefertigter Zirkel im Einsatz

### 1.1. Variante „Zusammengebunden“ (einteiliger Bruchensack)

Wenn dann ein **Stück Stoff** mit einem Durchmesser von ca. 2,40 m und einem eingeschlagenen Rand (30 mm) vorliegt, müssen entweder Schlaufen oder Ösen angebracht werden.

#### 1.1.1 Das Seil wird durch Schlaufen geführt

Die Bruchensäcke auf dem folgenden Bild wurden aus einer Zeltplane für Großzelte hergestellt und jeweils mit einem Seil, das durch schwarze Schlaufen geführt ist, zusammengebunden. Solche Schlaufen sollten in einem Abstand von 10–15 cm angebracht sein, wobei deren Öffnungen nur wenig größer sein sollten als der Durchmesser, der notwendig ist, um das Seil zu bewegen.



Abb. 3: Selbstgefertigte Bruchensäcke aus fester Zeltplane, zugebunden mit einem Seil, das durch Schlaufen geführt ist.



**Weitere Titel und Leseproben  
finden Sie auf [arete-verlag.de](http://arete-verlag.de)**

