Projekt 2024-03

Was führt Jugendliche zum Pferd?

<u>Projektleitung:</u> Lic. phil. Martina Wey-Huber Motivation und Kompetenzförderung von Kindern und Jugendlichen bei der Auseinandersetzung mit dem Pferd.



Die Sportwissenschaft setzt sich mit der Passung von Motiven und Sportangebot auseinander. Im Pferdesport wurde dies bisher nicht erforscht. Da es verschiedene Möglichkeiten gibt, reiten zu lernen, werden in dieser Dissertation zwei Konzepte miteinander verglichen: Klassische Reitschulen (RS) mit dem Fokus auf den sportlichen Aspekten und reitpädagogisch-orientierte Betriebe (RP), in denen es um eine ganzheitliche Persönlichkeitsentwicklung geht.

Ziel der Studie

Folgende Fragestellungen stehen im Zentrum:

- Welche Motive führen bei Kindern und Jugendlichen zur Auseinandersetzung mit dem

 Pferd?
- Welche Kompetenzen werden beim Reiten gefördert?
- 3. Welche Gemeinsamkeiten und Unterschiede zeigen sich beim Vergleich zwischen klassischen Reitschulen (RS) und reitpädagogischen Angeboten (RP)?
- 4. Welche Erwartungen haben Eltern ans Rei-
- 5. Wie gehen Reitlehrerinnen und Reitlehrer mit unterschiedlichen Motiven und Erwartungen der Beteiligten um?

Bisherige Ergebnisse

Für die Erhebung wurden auf 11 Betrieben – 6 RP und 5 RS – insgesamt 95 Kinder/Jugendliche, 20 Eltern und 10 Reitlehrerinnen und Reitlehrer interviewt. Zusätzlich wurden 1 bis 3 Reitstunden pro Betrieb videografiert, um die Kompetenzförderung zu analysieren.

Die Ergebnisse zeigen, dass für die befragten Kinder und Jugendlichen bei der Auseinandersetzung mit dem Pferd zwölf Motive wirksam werden. Die Freude am und die Beziehung zum Pferd spielen ebenso wie die Natur eine wichtige Rolle. Ausserdem wird häufig von Spass und weiteren positiven Gefühlen gesprochen. Reiten bietet aber auch die Möglichkeit, ein Abenteuer zu erleben und Mut zu beweisen (vgl. Abb. 1).

Die «Beziehung zum Pferd» und die «Natur» sind für alle Befragten zentral; in reitpädagogisch-orientierten Betrieben (RP) wird dies jedoch häufiger betont. In klassischen Reitschulen (RS) kommen die Motive «Lernen, Wissen, Leistungen, Ziele», «Wettbewerb, Konkurrenz» und «Abenteuer, Mut, Bewährung, Schnelligkeit» öfters zur Sprache.

Reitsport ermöglicht den Erwerb verschiedener Kompetenzen. Fachliche Kompetenzen umfassen reitspezifische Fähigkeiten (z. B. ausbalancierte Sitzposition, korrekte Hilfengebung) und Sachwissen rund ums Pferd. Überfachliche Kompetenzen beinhalten z. B. Selbstorganisation, Verantwortung und Empathie. Während der Reitstunden wird in allen Betrieben (RP und RS) hauptsächlich an den reitspezifischen Fähigkeiten gearbeitet. Selten geht es um überfachliche Kompetenzen oder Sachwissen zum Pferd.

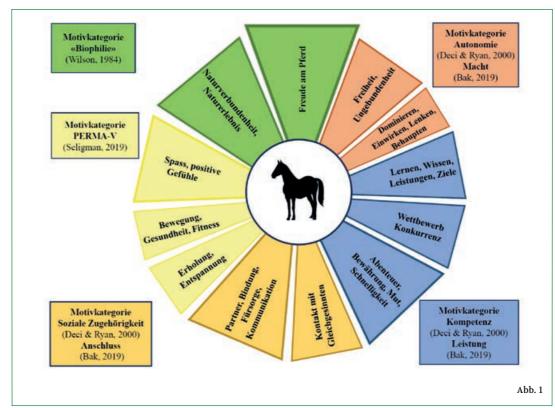
Eltern betonen die Wichtigkeit der überfachlichen Kompetenzen; ihre Erwartungen an die reitspezifischen Fähigkeiten sind gering. Reitlehrerinnen und Reitlehrer und Kinder/Jugendliche verweisen häufig auf das Sachwissen zum Pferd, Reitlehrerinnen und Reitlehrer erwähnen jedoch auch oft überfachliche Kompetenzen, was aber so in den analysierten Reitstunden nicht deutlich wird. Hier zeigt sich also ein Widerspruch.

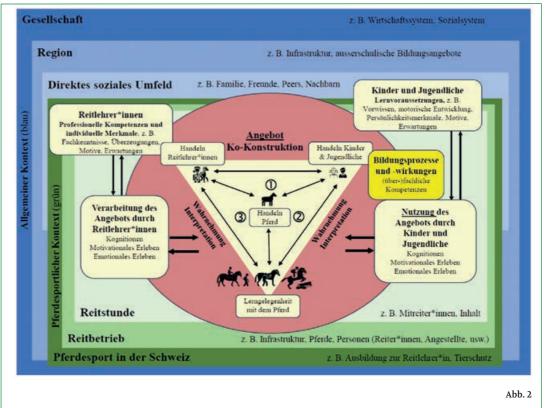
Auchliel

Die Motive und Erwartungen der verschiedenen Beteiligten sind in beiden Konzepten (RS und RP) nur bedingt mit dem Angebot kompatibel. Diese Diskrepanzen bieten sowohl für die Praxis als auch für zukünftige Forschungsprojekte wertvolle Ansatzpunkte.

Mithilfe von Angebots- und Nutzungsmodellen können komplexe Prozesse dargestellt werden. Angelehnt daran wurde ein eigenes Modell für den Pferdesport entwickelt. Im Zentrum wird das Angebot mit den beteiligten Akteuren dargestellt. Die verschiedenen Einflussfaktoren und die individuAbbildung 1: Zwölf Motive bei der Auseinandersetzung mit dem Pferd

Abbildung 2: Angebots-Nutzungsmodell im Pferdesport





ellen Voraussetzungen der Beteiligten wirken sich auf Motive und Kompetenzförderung aus. Angebot und Nutzung sind somit das Produkt diverser kokonstruktiver Prozesse (vgl. Abb. 2). Bei geplanten Veränderungen müssen entsprechend verschiedene Faktoren berücksichtigt werden.