



IDEE

SPORT

MidnightSports Kerzers

Saisonschlussbericht 2025/26

13. Saison, Sporthalle Schmittengässli

Veranstaltungszeitraum:

27. September 2025 bis 28. März 2026

Ein gemeinsames Projekt von:

Gemeinde Kerzers, Partnergemeinden und der Stiftung IdéeSport

Kontakt:

Melina Neuenschwander, Projektmanagement

melina.neuenschwander@ideesport.ch, 062 286 01 38

Tannwaldstrasse 48, 4600 Olten

MidnightSports

IdéeSport öffnet mit dem Programm MidnightSports während der Wintermonate am Samstagabend Sporthallen und bietet kostenlosen Raum für Bewegung und Begegnung.

Die Veranstaltungen können von den Jugendlichen ohne Anmeldung besucht werden. Im Vordergrund steht die Freude an der Bewegung und an gemeinsamen Erlebnissen, frei von Leistungsorientierung. Die Veranstaltungen werden von Jugendlichen für Jugendliche gestaltet. Die jugendlichen Coaches von IdéeSport werden dabei von der Projektleitung unterstützt und begleitet. Die Veranstaltungen sind partizipativ: Teilnehmende und Coaches haben Mitsprachemöglichkeit bei der Gestaltung.



Inhaltsverzeichnis

Hallenbetrieb und Highlights	3
CoachProgramm	4
Ziele und Learnings	5
Kommunikation und Werbung	6
Statistische Ergebnisse	7
News aus der Stiftung	10
Wertvolle Zusammenarbeit	11
Anhang	12



Mehr zu MidnightSports unter
ideesport.ch/angebot/midnightsports

Hallenbetrieb und Highlights

Die Sporthalle Schmittengässli wurde vom Hallenteam Woche für Woche entsprechend der Wünsche der Teilnehmenden gestaltet. Ein besonderes Highlight waren die verschiedenen Special-Events.

Die Jugendlichen finden mit der Sporthalle Schmittengässli eine moderne Infrastruktur vor. Die Dreifachsporthalle schafft viel Raum für Bewegung. Zudem gibt es im MidnightSports Kerzers jede Woche einen Kiosk und eine «Chillecke» zum Verweilen. Die Jugendlichen konnten jeweils vor oder während der Veranstaltung wünschen, welche Sportarten und Spiele das Team vorbereiten und wie die Halle gestaltet werden soll. Am meisten wurde Fussball, Basketball und Volleyball gespielt. Das Hallenteam überraschte zudem die Teilnehmenden mit diversen selbstorganisierten Spezialveranstaltungen. Die drei untenstehenden Highlights geben einen Einblick dazu.

«Die Saison war gut.»

Lean, Teilnehmer (12 Jahre)

«Mir gefiel das Fussballspielen.

Schade, dass die Saison nicht länger geht.»

Gabriel, Teilnehmer (15 Jahre)

Ninja Warrior (08.11.25)

Beim Ninja Warrior Parkour mussten die Teilnehmenden Hindernisse so schnell wie möglich meistern. Drei Jugendliche mit der kürzesten Durchlaufzeit gewannen kleine Preise.



Sport-Challenges (07.02.26)

Das Spezialevent «Sport-Challenges» bot drei Stationen: Basketball (Körbe in 3 Minuten), Plank (Haltezeit) und Klettern (Geschwindigkeit an der Boulderwand). Ergänzt wurde das Angebot durch einen Waffelverkauf am Kiosk.



Ringen und Kickboxen (28.02.26)

Drei professionelle Trainer*innen besuchten das MidnightSports Kerzers, um den Jugendlichen einen Einblick in die Welt des Kickboxens und Ringens zu geben.



«Eines unserer Ziele war es, mehr Special-Events zu veranstalten. In dieser Saison konnten wir sechs planen und fünf davon durchführen, was eine Steigerung im Vergleich zur vergangenen Saison darstellt. Zudem verliefen die Abende zunehmend reibungsloser. Die Coaches wurden immer selbstständiger und wussten zunehmend, wie alles abläuft.»

Amerie, Projektleiterin (20 Jahre)

CoachProgramm

Insgesamt wurden 160 Coacheinsätze geleistet. Pro Abend standen jeweils neben der Projektleitung ein bis zwei erwachsene Seniorcoachs und vier Juniorcoachs im Einsatz.

Das Hallenteam wurde von den Projektleitenden Amerie Tran, Grechen Divine Monger und Thea Westhauser geführt. Unterstützt wurden sie dabei durch die Seniorcoachs Ashanti James, Matylda Pios und Alessio Stauffer. Sie organisierten zusammen mit den Juniorseniorcoachs Elisa, Estela, Matteo, Maya und Timon sowie den Juniorcoachs David, Dino, Dragana, Marcin, Maximilian, Noah und Petar die abwechslungsreichen Abende für die Teilnehmenden.



Übersicht absolvierte Kurse

- Das ganze Team absolvierte den Teamkurs mit Fokus auf Selbstvertrauen, Rollenklarheit und Durchsetzen von Regeln.
- Die Projektleiterin Amerie besuchte das Kursmodul «Vorfälle in der Halle».
- Ashanti absolvierte den Coaching III Kurs für erfahrene Seniorcoachs.
- Alessio besuchte den Kurs Coaching II für neue Seniorcoachs.

«Die Saison zeigte klar, wie eng das Team aus erfahrenen und neuen Coachs zusammengewachsen ist. Der gegenseitige Respekt war immer spürbar und die Unterstützung untereinander selbstverständlich. Besonders schön war zu beobachten, wie sich die Coachs im Laufe der Saison geöffnet und auch persönlich weiterentwickelt haben. Dabei gab ihnen der Teamkurs den Startschuss. Der Kurs war wertvoll, wir konnten als Gruppe wachsen, unsere Aufgaben besser verstehen und zusätzlich Selbstvertrauen dazugewinnen.»

Amerie, Projektleiterin (20 Jahre)



Mehr zum CoachProgramm unter
ideasport.ch/angebot/coachprogramm

Ziele und Learnings

Für die Saison 2025/26 wurden die folgenden Ziele fokussiert. Diese, sowie deren Umsetzung werden nachfolgend beschrieben und reflektiert. Die Learnings helfen kommende Saison das Angebot und die Ziele zu optimieren.

Ziel	Stand	Umsetzung/Learning
Das übergeordnete Ziel für alle MidnightSports ist die Mädchenförderung: Unser Ziel ist es, das Angebot stärker an die Bedürfnisse der weiblichen Teilnehmenden anzupassen.	●	Das durchmischte Team erhob mittels einer Umfrage die Bedürfnisse der weiblichen Teilnehmenden. Zudem schufen die «Chillecken» eine gemütliche Atmosphäre und boten Raum für Austausch. Im Vergleich zur letzten Saison ist der Mädchenanteil leicht gesunken, liegt jedoch weiterhin über dem Durchschnitt aller MidnightSports-Projekte in der Schweiz. Als zentrales Learning zeigt sich, dass ein durchmisches Hallenteam sowie eine entspannte Atmosphäre einen positiven Einfluss auf die Teilnahme von Mädchen haben. Zukünftig können gezielte Werbemassnahmen oder spezifische Special-Events dazu beitragen, noch mehr Mädchen zu erreichen.
Bewusstmachen der im CoachProgramm erworbenen Kompetenzen. Bei Nachbesprechungen und am Teamkurs darüber sprechen: Welche Kompetenzen haben die Coachs während der Veranstaltungen genutzt, erworben oder weiterentwickelt?	●	Das Team setzte sich im Rahmen der Teameinführung sowie am Teamkurs mit den im CoachProgramm erworbenen Kompetenzen auseinander. Gemeinsam wurde reflektiert, welche Fähigkeiten während der Veranstaltungen eingesetzt und weiterentwickelt wurden. Zur Unterstützung diente das Kompetenz-Dokument des CoachProgramms. Zudem wurden die gelernten Kursinhalte durch die Seniorcoachs dem Team weitergegeben. Als Learning zeigte sich, dass die regelmässige Auseinandersetzung mit den eigenen Kompetenzen das Bewusstsein und die Sicherheit der Coachs stärkte. Einige erkannten dabei neue Entwicklungsmöglichkeiten, insbesondere im Bereich selbstbewusstes Auftreten und Verantwortungsübernahme.
Das gesamte Hallenteam (PL, SC, JSC, JC) hat bis Ende Saison alle Challenges in der App CondAct gelöst. Zu diesem Ziel gibt es einen Wettbewerb unter allen Teams, welche das Ziel erreicht haben.	●	Das Team wurde in der Teameinführung und bei Vor- und Nachbesprechungen auf die Challenges aufmerksam gemacht. Teilweise wurden die Challenges auch zuhause als «Hausaufgabe» gelöst. Als Learning zeigte sich, dass die Coachs klare Anweisungen benötigen, um sich gezielt mit der CondAct App auseinanderzusetzen. Die erlernten Inhalte sollten im Anschluss im Team reflektiert und abgefragt werden, um ein nachhaltiges Wissensfundament aufzubauen.

● Ziel erreicht

● Ziel teilweise erreicht

● Ziel nicht erreicht

Kommunikation und Werbung

Um das Projekt bei der Zielgruppe bekannt zu machen, wurden diverse Werbekanäle genutzt. Ein wichtiges Medium war für das MidnightSports Kerzers die Plattform Instagram sowie Mund-zu-Mund Propaganda.

Vor dem Saisonstart wurden 250 Flyer und 20 Plakate an Schulen, Vereine, Gemeinderat sowie an die Jugendarbeit verschickt und verteilt. Während der Saison wurden wöchentliche Berichte an alle Interessierten verschickt. Auf der Projektwebseite (ideesport.ch/angebot/midnightsports/midnightsports-kerzers) sind während der Saison alle Veranstaltungsdaten und aktuellen Infos zum Projekt ersichtlich.

Das Team führte zudem einen eigenen Instagram-Account (@midnight_ker) und postete kreative Programmflyer und Stories. Weiter wurden die regionalen Medien über den Projektstart sowie Special-Events informiert. Ausgewählte veröffentlichte Zeitungsartikel sind im Anhang des Berichtes zu finden (vgl. Anhang S.12ff).



Midnight Sports Kerzers



Sport Chillecke Friends & Music Kiosk

Samstags
20.30 – 23.30 Uhr
27.09.2025–28.03.2026
Sporthalle Schmittengässli

ideesport.ch

MidnightSports Kerzers

Für Jugendliche von 13–20 Jahren
Kostenlos
Ohne Anmeldung

Daten 2025
Sep 27
Okt 04 / 11 / 25
Nov 01 / 08 / 15 / 29
Dez 06 / 13
Daten 2026
Jan 10 / 17 / 24 / 31
Feb 07 / 14 / 21 / 28
Mär 07 / 21 / 28

Sporthalle Schmittengässli
Schulhausstrasse 7
3210 Kerzers
Mitnehmen Hallenschuhe



Aktuelle Informationen

Die Versicherung ist Sache der Teilnehmenden. In der Halle werden Fotos und Videos für Publikationen von IdeeSport gemacht. Diese werden nicht für kommerzielle Zwecke verwendet.
Mit der Teilnahme des Kindes/Jugendlichen erklären sich die Erziehungsberechtigten einverstanden, dass IdeeSport Daten für anonymisierte Statistiken gemäss Datenschutzerklärung (ideesport.ch/datenschutz/) erhebt.

Ein gemeinsames Projekt von: Gemeinde Kerzers und Partnergemeinden, Stiftung IdeeSport

Mit der Unterstützung von:



Sowie weiteren Partner*innen: ideesport.ch/partnerschaften

Kontakt 062 286 01 00, bern@ideesport.ch  [stiftungideesport](https://www.facebook.com/stiftungideesport)  [midnight_ker](https://www.instagram.com/midnight_ker)

ideesport.ch

Statistische Ergebnisse

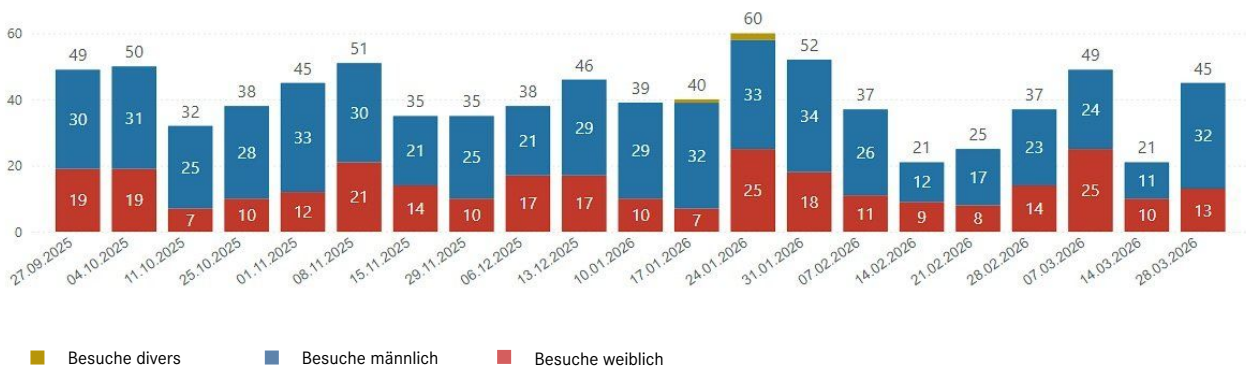
Vor dem MidnightSports tragen sich alle Teilnehmenden in das Teilnahmeerfassungstool «Bienvenu» ein, sodass nachfolgend die erhobenen Daten statistisch ausgewertet werden können. Durch die Umstellung auf ein neues Statistikprogramm unterscheiden sich die Auswertungen und Darstellungen teilweise geringfügig von jenen der vergangenen Saison.

Allgemeine Daten

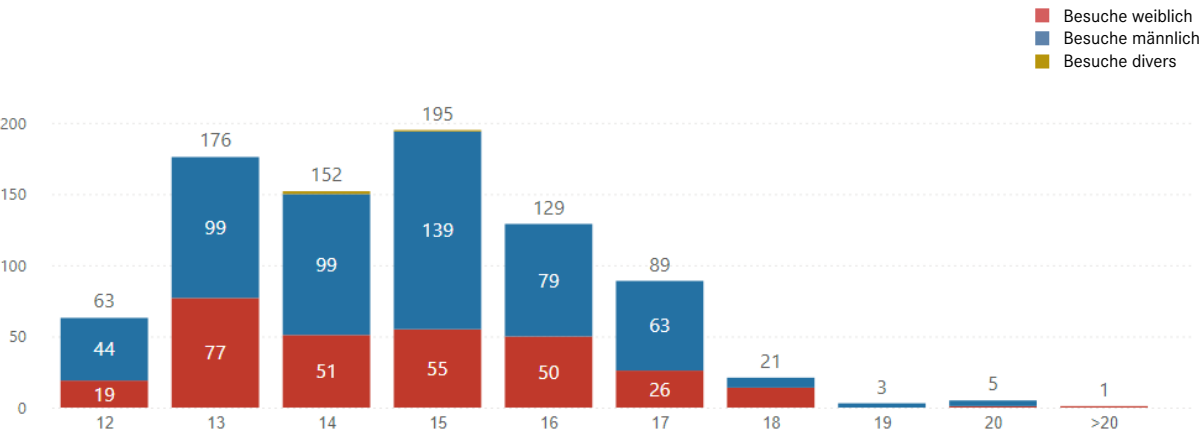
Saison	2023/24	2024/25	2025/26
Veranstaltungen	22	21	21
Erfasste Besuche			
gesamt	1'254	678	845
männlich	802	399	546
weiblich	438	274	296
divers	14	5	3
Anzahl Teilnehmende			
gesamt	256	163	197
männlich	160	89	124
weiblich	94	73	71
divers	2	1	2
Statistische Werte			
Durchschnitt pro Veranstaltung	57.0	32.3	40.2
Maximum	87	52	60
Minimum	40	19	21

Besuche pro Veranstaltung im Saisonverlauf

Durchschnittlich nutzten 40 Jugendliche pro Abend das Angebot. Die Teilnehmezahlen blieben über die gesamte Saison hinweg mehrheitlich konstant. Die tiefste Besuchszahl wurde im Februar verzeichnet, während die ersten Veranstaltungen der Saison sowie jene im Januar die höchste Beteiligung aufwiesen. Im Vergleich zur Vorsaison konnten die Teilnehmezahlen insgesamt gesteigert werden.

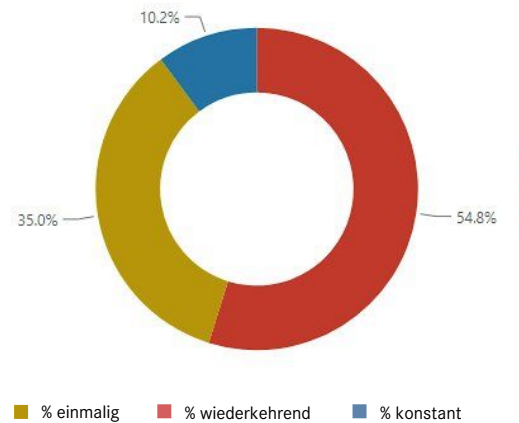


Altersverteilung der Teilnehmenden



Im Vergleich zum Vorjahr wurde ein jüngeres Zielpublikum erreicht. Während in der letzten Saison 82 13-Jährige erfasst wurden, waren es in dieser Saison mehr als doppelt so viele. Ein ähnlicher Trend zeigt sich auch bei den 12-Jährigen. Die meisten Besuche entfielen insgesamt auf die Altersgruppe der 13- bis 15-Jährigen. Die Geschlechterverteilung ist weitgehend ausgeglichen. Lediglich bei den 15- und 17-Jährigen ist ein höherer Anteil männlicher Teilnehmender festzustellen. Insgesamt verdeutlichen die Zahlen, dass insbesondere die Hauptzielgruppe der 13- bis 17-Jährigen erfolgreich erreicht werden konnte.

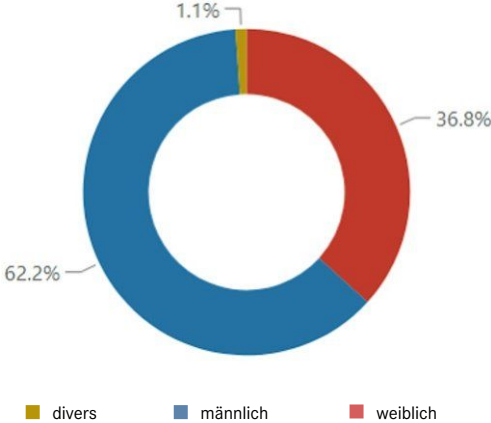
Konstanz der Teilnehmenden



Die Grafik zeigt den Anteil der Teilnehmenden in den Kategorien einmalig, wiederkehrend (weniger als 50 % der Anlässe besucht) und konstant (mehr als 50 %).

65 % der Jugendlichen nahmen mehrmals am MidnightSports teil. Rund ein Drittel der Jugendlichen besuchte lediglich eine Veranstaltung.

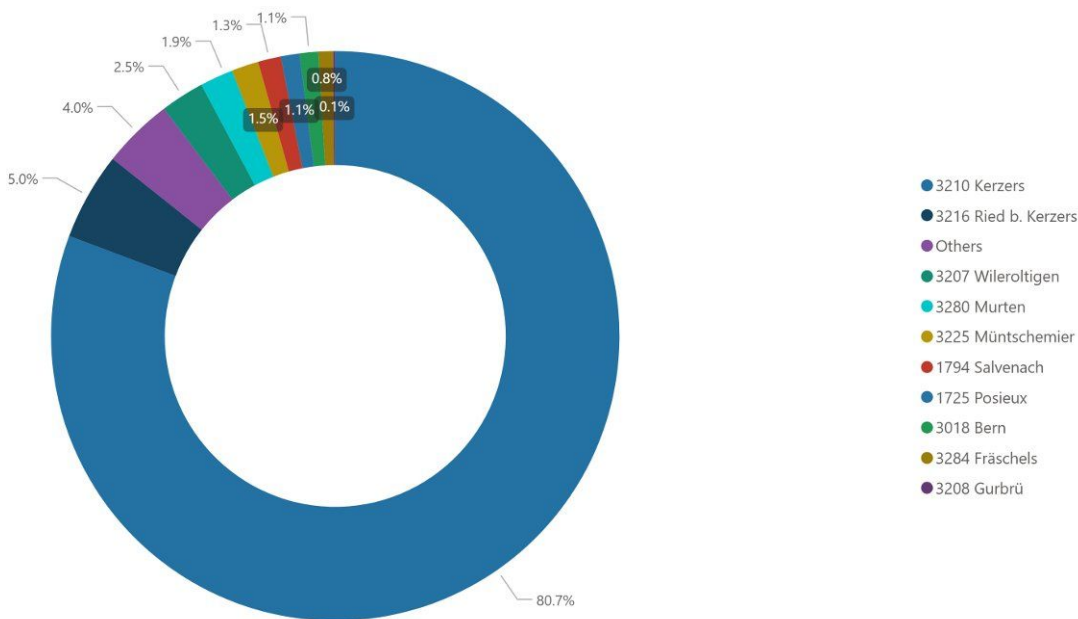
Geschlechterverteilung



Der Mädchenanteil lag diese Saison bei rund 37 % und liegt so über dem nationalen Durchschnitt (33.6 %). Im Vergleich zu letzter Saison ist der Wert leicht gesunken (2024/25 40.4 %). Knapp zwei Drittel der Teilnehmenden machten männliche Jugendliche aus. 1 % aller Teilnehmenden wurden von diversen Jugendlichen verzeichnet.

Wohnort der Teilnehmenden

Die grosse Mehrheit der Besuche (80.7 %) entstand auch diese Saison durch Jugendliche aus Kerzers. Die nächstmeisten Besuche stammen aus der Partnergemeinde Ried bei Kerzers (5 %) und Partnergemeinde Wileroltigen (2.5 %) sowie der Schlüsselgemeinde Murten (1.9 %). Das neue Statistikprogramm differenziert die Wohnorte etwas anders: «Others» liegt an dritter Stelle, da einzelne Jugendliche aus verschiedenen Gemeinden (z. B. Gurbrü, Gurmels, Kallnach) das MidnightSports nur einmal besuchten und darin abgebildet werden.



Schlüsselgemeinden	Besuche	Anteil in %	Veränderung Anzahl Besuche
Ins	4	0.5 %	- 30
Murten	16	1.9 %	+ 7

Teilnahmen Partnergemeinden

Die folgende Tabelle enthält eine detaillierte Übersicht über die Herkunft der Jugendlichen und ergänzt die Statistik «Wohnort der Teilnehmenden». Der Schwerpunkt liegt auf den Partnergemeinden. Dargestellt sind die absolute Anzahl der Besuche, der prozentuale Anteil sowie die Veränderung im Vergleich zur Vorsaison.

Kerzers & Partnergemeinden	Besuche	Anteil in %	Veränderung Anzahl Besuche
Kerzers	682	80.7 %	+ 182
Ried b. Kerzers	42	5.0 %	- 5
Wileroltigen	21	2.5 %	+ 10
Fräschels	7	0.8 %	- 12
Gurbrü	1	0.1 %	+ 1
Ferenbalm	0	-	0

News aus der Stiftung

Mit Stolz blicken wir auf eine vielseitige, dynamische und engagierte Saison 2025/26 zurück. Die Stiftung IdéeSport hat ihren Anspruch verwirklicht, noch mehr Menschen Chancen zu bieten. Einige Meilensteine des vergangenen Jahres werden nachstehend aufgeführt. Alle Informationen sind auch im Stiftungsbericht oder online zu finden.

Mädchen bewegen die Schweiz

Das Projekt «Sportheldinnen» machte im Frühjahr 2025 die beeindruckende Vielfalt des Frauen- und Mädchensports in der Schweiz sicht- und erlebbar. Das Mädchensportförderprojekt ermöglichte den gleichberechtigten Zugang zum Sport, baute geschlechterspezifische Stereotypen ab und sensibilisierte Bezugspersonen für mehr Diversität und Inklusion.

MidnightSports wirkt

Die Evaluation von Lamprecht und Stamm Sozialforschung und Beratung AG zeigt: MidnightSports fördert schweizweit Bewegung und soziale Interaktion, motiviert Jugendliche zu mehr Aktivität und erreicht auch weniger bewegungsaffine Teilnehmende, darunter viele mit Migrationshintergrund. Trotz oder gerade dank seines Alters bleibt das niederschwellige Angebot auch heute aktuell und relevant. Die Evaluation liefert wertvolle Erkenntnisse zur Weiterentwicklung des Angebots, mit besonderem Fokus auf die stärkere Einbindung von Mädchen.

Wir entwickeln uns weiter

Mit den Projekten «Sportheldinnen» und «FamilyWeek» haben wir unsere Zielgruppen erweitert – eine Entwicklung, die wir auch in Zukunft vorantreiben möchten. Wir stellen uns den Herausforderungen von morgen, analysieren gesellschaftliche Veränderungen und identifizieren Zielgruppen mit Potenzial für neue Projekte. In den kommenden Jahren setzen wir unseren Fokus auf Inklusion, psychische Gesundheit und gesellschaftlichen Zusammenhalt und entwickeln gezielt neue Angebote, die diese Werte stärken. IdéeSport schafft Strukturen für niederschwellige Innovation und reagiert schnell und konkret auf gesellschaftliche Herausforderungen.



Aktueller Stiftungsbericht unter
ideesport.ch/wirkung/wirkungsbericht

Wertvolle Zusammenarbeit

Um ein solches Angebot langfristig zu ermöglichen, bedarf es diverser engagierter Personen und Institutionen. Ihre Unterstützung und ihr Wohlwollen haben entscheidend zur Durchführung vom MidnightSports Kerzers beigetragen. An dieser Stelle möchte die Stiftung IdéeSport folgenden Akteur*innen danken:

Hallenteam

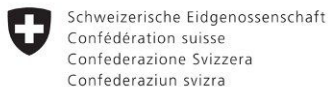
- David, Dino, Dragana, Marcin, Maximilian, Noah und Petar (Juniorcoachs)
- Elisa, Estela, Matteo, Maya und Timon (Juniorseniorcoachs)
- Ashanti James, Alessio Stauffer und Matylida Pios (Seniorcoach)
- Amerie Tran, Grechen Divine Monger und Thea Westhauser (Projektleitung)

Projektgruppe

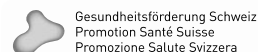
- Daniel Wattinger, Gemeinderat
- Cosima Oesch, Jugendarbeiterin Regio Kerzers
- Michel Meerstetter, Jugendarbeiter Regio Kerzers, Leiter MeetPoint
- Amerie Tran, Thea Westhauser und Grechen Divine Monger, Projektleitung

Weiteren Beteiligten und Unterstützer*innen

- Marc Flühmann, Hauswart
- Noël Schwab, Verwaltungssachbearbeiter
- Elmar Baeriswyl, Gemeindeschreiber



Bundesamt für Gesundheit BAG
Bundesamt für Sozialversicherungen BSV



Sowie weiteren Partner*innen: ideesport.ch/ueber-uns/partnerschaften

13. Mai 2026, Olten



Anhang

Anhang 1: Bericht über den Saisonstart im Anzeiger von Kerzers am 17.09.2025

Datum: 17.09.2025



Anzeiger von Kerzers
1701 Fribourg
026/ 672 34 40
<https://www.anzeigerkerzers.ch/>

Medienart: Print
Medientyp: Tages- und Wochenmedien
Auflage: 1'427
Erscheinungsweise: wöchentlich



Seite: 2
Fläche: 19'950 mm²



Auftrag: 1068396
Themen-Nr.: 042003
Referenz:
9227757c-b23a-4931-a3da-f0a6b39e38fb
Ausschnitt Seite: 1/1

Am Abend gehört die Halle der Jugend

An Samstagabenden können sich Jugendliche bis 20 Jahre in der Turnhalle in Kerzers spielerisch und sportlich betätigen. Das Angebot von Midnight Sports wird gut genutzt.

Kerzers Nächste Woche beginnt Midnight Sports wieder. Jeweils am Samstagabend gehört die Sporthalle Schmittengässli in Kerzers den Jugendlichen und jungen Erwachsenen von 13 bis 20 Jahren. Die Halle ist offen von 20.30 bis 23.30 Uhr. Mitzubringen sind Sportkleidung und Hallenschuhe. Eine Anmeldung ist nicht nötig, jedoch wird eine Eingangskontrolle durchgeführt.

Verantwortlich für Midnight Sports ist die Stiftung Idée Sport, die mit der Gemeinde Ker-

zers und den Partnergemeinden zusammenarbeitet. Die Coaches sind selbst Jugendliche und junge Erwachsene, die die Samstagabende jeweils betreuen.

Angebot für den Nachwuchs

Das Angebot Midnight Sports engagiert sich im Bereich der Kinder- und Jugendförderung. Es nutzt Sport als Mittel der Suchtprävention, der Gesundheitsförderung und der gesellschaftlichen Integration. Zigaretten, Alkohol und Drogen sind auch ausserhalb der Halle,

wenn sich die Jugendlichen zwischendurch draussen aufhalten, verboten.

Der Samstagabend soll ein Freiraum für Jugendliche und junge Erwachsene sein. Niemand muss die ganze Zeit Sport treiben, niemand muss jeden Samstag dabei sein. Zusammensitzen, chillen, sich miteinander unterhalten haben ebenfalls Platz. Das Angebot findet mit wenigen Ausnahmen jeden Samstag statt und endet am 28. März 2026. (sim)
www.ideesport.ch



Bewegung für Junge am Samstagabend. Archivbild: slm

Anhang

Anhang 2: Bericht über Ninja Warriors Event im Anzeiger von Kerzers am 12.11.2025

Datum: 12.11.2025



Anzeiger von Kerzers
1701 Fribourg
026/ 672 34 40
<https://www.anzeigerkerzers.ch/>

Medienart: Print
Medientyp: Tages- und Wochenmedien
Auflage: 1'345
Erscheinungsweise: wöchentlich



Seite: 3
Fläche: 63'600 mm²



Auftrag: 1068396
Themen-Nr.: 042003
Referenz:
d0c87ccf-468d-4f54-b318-218b68ec0cd7
Ausschnitt Seite: 1/2

Die Ninja Warriors von Kerzers

Jonathan Merz

Am Samstagabend massen sich Kinder und Jugendliche an einem Hindernis-Parcours der besonderen Art.

Kerzers Eigentlich hätte es um 21.30 Uhr losgehen sollen. Divine Monger ist der Projektleiter, verantwortlich für den Abend. Der 21-jährige Logistiker hat alle Interessierten zusammengetrommelt und führt ihnen vor, wo der Hindernis-Parcours durchgeht. Derweil ist einer der Coaches am Laptop damit beschäftigt, neue Jugendliche an- oder wieder abzumelden – weil ihnen die Hindernisse doch zu schwierig vorkommen.

Während Monger neben einem erhöhten Schwedenkasten steht, versucht ein zwölfjähriger Junge, mit Anlauf darüber zu springen. Aber er schafft es nicht ganz. Sein Schwerpunkt zieht ihn wieder runter und den Schwedenkasten gleich krachend mit. Der Junge verletzt sich zum Glück nicht, aber der Schwedenkasten muss um ein Element verkleinert werden.

Währenddessen laufen andere Kinder wieder davon, weil in den anderen beiden Hallen Bälle gekickt und via Handys Tiktok-Videos angeschaut werden. Also entscheidet sich Monger, den Start um 30 Minuten zu verschieben.

Wie immer etwas chaotisch

Es wird schliesslich 22.30 Uhr. Wie an jedem «Midnight» sind zahlreiche Kinder und Jugendliche erschienen: Knapp 60 Nasen wuseln in der Dreifachhalle umher. Aber obwohl den drei Bestplatzierten Migros-Gutscheine im Wert von 10 bis 30 Franken winken, stehen am Ende nur zehn «Ninja Warriors» auf der Teilnehmerliste. Sie nehmen auf einer Bank Platz und schauen zu.

Ein Mädchen macht den Anfang. Monger stoppt die Zeit. Auf Los geht's los: Die Ninjas müssen Schulbarren und Schwedenkästen überwinden, dann über zwei Bänke balancieren, bevor die Königsdisziplin ansteht: die Schaukelringe. Wie ein Pendel schwingen sie von Ring zu Ring, um sicher auf dem gegenüberliegenden Kasten zu landen. Wer dabei den Halt verliert und zu Boden fällt, bekommt 15 Sekunden Strafe. Und wen die Nummer schon von vornherein zu schwierig dünkt, kann sie «skippen», also überspringen, und bekommt dafür aber am Ende 30 Sekunden hinzugerechnet.

Die Hälfte der Teilnehmenden macht davon Gebrauch; entweder bei den Ringen oder beim letzten Hindernis: dem Überwinden einer halb aufrecht stehen-

den grossen Matte, die an die Kletterstangen angelehnt ist.

**«Ninja Warriors»:
Eine Fernsehserie**

Die verantwortlichen Jugendlichen von Midnight Sports erhalten ein Budget von 600 Franken, um «Special Events» zu organisieren, typischerweise zu

Halloween oder zu Weihnachten. Dann dekorieren sie die Turnhalle dem Thema entsprechend, denken sich besondere Spiele mit Preisen aus oder laden erwachsene Sportlerinnen und Sportler ein, um sich eine bestimmte Sportart anzusehen.

«Ninja Warrior» ist eine Fernsehserie, ursprünglich aus Japan, wo sie «Sasuke» genannt wird. Kandidaten versuchen, in möglichst kurzer Zeit ei-

nen Hindernis-Parcours zu absolvieren. Die Parcours sind in jeder Show anders gestaltet, enthalten jedoch vergleichbare und teils identische Elemente. Um den Parcours zu bestehen, sind vor allem sportliche Fähigkeiten wie Kraft, Ausdauer und Körperbeherrschung wichtig. Die springenden und schwingenden Menschen ähneln dabei Katzen, Affen oder eben den japanischen Ninjas.

Anhang

Anhang 3: Einblick SocialMedia Instagram

