

„Needles down“

Hybride und subversive Erzählmuster in der Reality-TV-Show "Game of Wool – Britain's Best Knitter"

Erschienen in: Fäden

Von: Daniela Schulz

Stricken erlebt als Kulturtechnik einen paradoxen Wandel: Digitaler Stress und Sehnsucht nach analogen, entschleunigenden Freizeitaktivitäten machen das Spiel mit Nadeln und Wolle als „Grandma Hobby“¹ zum Trend. Zugleich führt die Digitalisierung dazu, dass Strickprojekte häufig danach gewählt werden, wie Instagram-tauglich sie sind, das heißt, wie spektakulär sie in den sozialen Medien in Szene gesetzt werden können. Die britische Reality-TV-Show *Game of Wool* (GB 2025–heute)² spielt mit dieser Besonderheit und lässt sechs Frauen und vier Männer, alle weitgehend Strick-Amateure, zum Wettstreit um den Titel „Britain's Best Knitter“ antreten. Dabei verhandelt die Show hybride, dramaturgische Muster. Sie stellt traditionelle Zuschreibungen von Geschlecht sowie von sozialer und ethnischer Herkunft in Frage. Und: Sie zeichnet sich durch ein hohes Maß an Selbstreflexivität aus, indem sie konsequent darauf verweist, dass sie eine Spielshow ist. Die Vielfalt der implizierten Lesarten steigert das Sehvergnügen.

Sofas und Schlupfmützen

In *Game of Wool* wird die tradierte Vorstellung, dass Stricken eine Beschäftigung für Frauen ist,³ auf den Kopf gestellt. Das manifestiert sich nicht nur in der Diversität der zehn Kandidat:innen – alle sind zwischen 18 und 65 Jahren alt, von der Modestudentin bis zum ehemaligen Kreuzfahrtschiffsänger. Es zeigt sich auch im prominenten Gastgeber der Show: Tom Daley, britischer Olympiasieger im Wasserspringen. Er avancierte während der Olympischen Spiele in Tokio 2021 zum Strick-Influencer.⁴ Flankiert wird Daley von den schottischen Designerinnen Di Gilpin und Sheila Greenwell. Das Damen-Duo, das sichtbar älter als Tom Daley ist, bildet die Jury und entscheidet am Ende jeder Folge, welche:r Kandidat:in die Show verlassen muss. Die Kombination der Generationen und Geschlechter scheint in diesem Trio bewusst gewählt, um Stricken als inklusives Hobby zu etablieren. Daley ist derjenige, der den Teilnehmenden zwischendurch Tipps gibt und sich nach dem Fortschritt ihrer Arbeit erkundigt. Durch seine

Präsenz und durch seine Anweisungen („Knitters, you have less than one hour“) bekommt das Format in den Solo- und Gruppenaufgaben einen Wettkampfcharakter und wird an die Welt des Sports gekoppelt. Mit dem Ausruf „Needles down“ beendet Daley jede Runde. Das Zeitlimit der zu bewältigenden Strick- und auch Häkelaufgaben wird zum Kern der Dramaturgie. Der Zeitdruck wird von Kritikern als Hürde und Widerspruch in Bezug auf Kreativität analysiert: „Time-based challenges for a handmade craft such as knitting are particularly difficult, especially when contestants are taking on new techniques“, bemerkt zum Beispiel Sophie Coombs.⁵ Sie bemängelt, dass vor allem die Qualität der produzierten Unikate unter diesem Druck leidet.⁶ Aber ist das nach dem Selbstverständnis von Formaten wie *Game of Wool* überhaupt relevant? Auch Wissenschaftler haben auf die Realitätsferne von TV-Spielshows verwiesen:

On gamedocs [...], the challenges may seem wholly disconnected from everyday experience. In real life, nobody's ever going to ask you to balance on a canoe with a lit tiki torch or whip up a gourmet meal using Cheez Doodles and a Mallomar.⁷

Die Frage, ob es selbst für ein Team realistisch ist, in zehn Stunden eine Hülle für ein Sofa zu stricken, oder wie praktisch ein „iconic doggy outfit“ für Hunde ist, zum Beispiel eine pinkfarbene Schlupfmütze mit gelbem Häkelkrönchen (Abb. 1), stellt sich aus Genreperspektive demnach nicht. Im Gegenteil: Je paradoxer die Aufgabe, desto stärker der Verweis auf die eigene Genrezugehörigkeit.



Abb. 1: Skizze Szenenprotokoll © Daniela Schulz

Den Genrebegriff zu verwenden, bedeutet, mit Kategorisierungen zu arbeiten. Steve Neale weist in „The Television Genre Book“ darauf hin, dass der Begriff nicht nur wissenschaftlichen Debatten gilt, sondern auch in der Praxis wertvoll ist, denn er hilft, Texte zu verstehen, Erwartungshaltungen zu generieren und auf bereits vorhandene Sehgewohnheiten Bezug zu nehmen.⁸ *Game of Wool* reiht sich ein in eine in Großbritannien ausgeprägte Tradition von Handwerk- und Handarbeits-Shows, die auf einem Ausscheidungsverfahren der Teilnehmenden beruhen. Seine Wurzeln hat dieses Subgenre⁹ des Reality TV in Koch- und Backshows wie *The Great British Bake Off* (GB 2010–heute), weshalb man die Sendungen, egal um welche Fertigkeit es geht, häufig allgemein als Bake-Off-Formate bezeichnet. Anders als in Deutschland, wo „Craft Reality TV“ bisher nicht sehr ausgeprägt ist, wird in Großbritannien seit vielen Jahren genäht,

getöpft und Schmuck gefertigt.¹⁰ Neuerdings zählt nun auch Stricken dazu, das sich wie viele andere Formate sehr gut mit dem Untertitel „Britain's best“ ergänzen lässt und sich damit in die Tradition der bereits bestehenden Formate einreicht. Dem Publikum wird signalisiert, dass es sich um eine kreative Talentshow handelt, die in Großbritannien spielt und die einen einheimischen Gewinner sucht. Das Spielmaterial, die Wolle, gibt den Produzenten der Show sowohl durch die unterschiedliche Beschaffenheit als auch durch Vielfarbigkeit reichlich Raum für die so genannten „Challenges“.

Über weite Strecken der einzelnen Folgen werden Nahaufnahmen des Strickens gezeigt, gleiten Wollfäden durch Hände, begleitet von technischen Erklärungen der Jury, aber auch begleitet von persönlichen Gesprächen der Teilnehmenden untereinander. Sie tauschen sich über ihre Techniken aus, aber immer wieder auch über private Dinge. So werden parallel freundschaftliche Fäden gesponnen. Robin Curtis hat diese Entwicklung erkannt: Während in früheren Reality-TV-Formaten Streit als Wesensmerkmal galt, treten in Bake-Off-Shows Tugenden wie Solidarität und Freundschaft hervor.¹¹ In *Game of Wool* wird diese Verbundenheit nach Ausscheiden eines Teilnehmenden am Ende durch eine Gruppen-Umarmung demonstriert – die Arme zu einem Knäuel verhakt.

Heimat, Magie, Märchen

Eine Sendung über Wolle in den schottischen Highlands mit traditioneller Schafhaltung anzusiedeln, liegt auf der Hand und fügt dem Format eine eigenständige und besonders ausgeprägte Lesart hinzu: *Game of Wool* verarbeitet klassische Motive des Heimatfilms, unterläuft sie jedoch auch parallel dazu. Da ist die Darstellung von Landschaft zu erwähnen, die der Identifikation des Publikums mit der Show dient. Wiederholt fliegt eine Drohne über saftige Wiesen mit Schafen, wird die Küstenlandschaft bei strahlend blauem Himmel gezeigt und Stricken als eine in Schottland verwurzelte Tradition präsentiert. Moderator Tom Daley wird im Vorspann zu jeder Folge als Teil dieser heilen Welt inszeniert: Mal springt er ins tiefblaue Meer, mal trägt er ein Lamm auf dem Arm. Zugleich kündigt er immer wieder an, „the nation's most talented knitters“ ins Rennen zu schicken. *Game of Wool* konstruiert somit ein eigenes Bild von Nation und Nationalität.¹²

Mitten in diesem ländlichen Idyll liegt auch der „Yarn Barn“, eine Scheune, in dem die Teilnehmenden, umgeben von Regalen voller bunter Wollknäuel und auf einer Sofalandschaft sitzend, gegeneinander antreten. Wie die Scheune genau von außen aussieht oder wo sie konkret steht, verschleiert *Game of Wool*, denn per Videoeffekt erscheint die Scheune in jedem Außenschuss ‚umstrickt‘, also wie ursprünglich im öffentlichen Raum beim *Guerilla Knitting* in ein farbenfrohes Wollkleid verhüllt. Damit wird vermittelt, dass es sich um einen phantastischen Ort handelt. Alles, was hier passiert, findet in einem geschützten Raum statt. Auch diese Szenerie ist aus Heimatfilmen bekannt: Die ländliche Welt bildet einen Mikrokosmos, der von außen eine Bedrohung erfährt.

Im Heimatfilm wird diese Struktur häufig abgebildet durch das Motiv des Städters, der aufs Land

kommt und dort die Ordnung stört. In *Game of Wool* ist es die Strick-Community, die sich in Teilen gegen das Format auflehnt, weil es angeblich Tradition und Handwerk falsch abbildet. Konkret entbrennt ein Streit um die „Fair-Isle-Challenge“ in Folge eins der ersten Staffeln. Im Fokus steht die Aufgabe, ein Fair-Isle-Muster, ein klassisches Strickmuster der Shetland Inseln zu erarbeiten. Der Vorwurf lautet, die Show arbeite mit falschen Vorgaben und Begrifflichkeiten und sogar mit falschem Garn.¹³ Abseits von regionalen Befindlichkeiten tritt auch hier wieder das Selbstreferentielle des Formats hervor: *Game of Wool* möchte als Show gelesen werden und nicht zwingend Anspruch auf handwerkliche Korrektheit erheben. Die Teilnehmenden schaffen in ihrem Raum, der Scheune, ihre eigene Realität, in der sie ihr Spiel vollziehen. Zu hinterfragen, ob dort alles wie in der realen Welt passieren werden muss, ist nach dem Selbstverständnis des Formats obsolet. Das Stricken, der Wettbewerb, die geschaffenen Unikate und das jeweilige Urteil darüber müssen als künstlerische Performance begriffen und sollten nicht auf ihren Wahrheitsgehalt abgeklopft werden. Das suggeriert schon der Titel: *Game of Wool*. Es ist alles nur ein Spiel. Die Handarbeit mit Nadel und Faden wird gamifiziert.

Darüber hinaus ist der Titel auch ein Wortspiel und eine mögliche Anlehnung an die Fantasy-Serie *Game of Thrones* (USA 2011–2019). Vor allem in der Bildsprache finden sich Zitate: So nimmt Tom Daley zum Beispiel in einer Szene dieselbe aufgerichtete Haltung mit weit geöffneten Armen ein, wie eine der Figuren in *Game of Thrones* im Trailer zur ersten Staffel (Abb. 2). Daley bunt gekleidet in sonniger Landschaft am Meer, die Fantasy-Figur in einer düsteren Rüstung in einer blaustichigen Szenerie im Nebel.

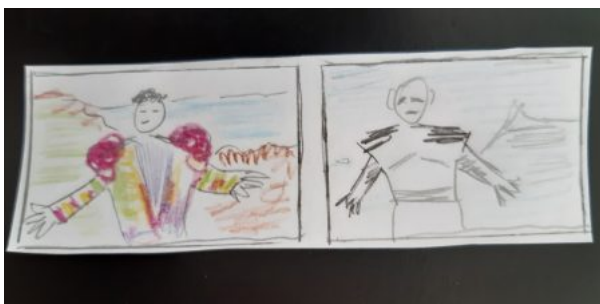


Abb. 2: Skizze Szenenprotokolle © Daniela Schulz

Game of Wool schafft wie *Game of Thrones* eine Welt mit eigenen Regeln, allerdings heller, farbenfroher und zugewandter als die Fantasy-Serie. Die Scheune wird immer wieder als „magical yarn barn“ gekennzeichnet, der Hinweis, dass hier etwas Zauberhaftes passiert. Und: Auf den Sieger oder die Siegerin wartet am Ende ein Set aus zwei überdimensionalen goldenen Nadeln – eine Trophäe, die symbolisch auf die Märchenwelt verweist. So wie die Müllerstochter in *Rumpelstilzchen* Stroh zu Gold spinnen muss, um ihr Leben zu retten, müssen die Teilnehmenden in *Game of Wool* etwas Großartiges schaffen, um nicht eliminiert zu werden.

Am Ende ist Kandidat Holger der Gewinner – ein Schneider aus London mit deutschen Wurzeln, der mit deutschem Akzent spricht und möglicherweise gar kein Brite ist. Dennoch beschert ihm sein Talent den Titel „Britain’s best knitter“. Das Finale setzt damit nochmal einen Akzent auf die Subversivität der Staffel. Nationale Identität wird nicht als Dogma begriffen. Sie grenzt nicht aus, sondern bietet Menschen unterschiedlicher Herkunft zahlreiche Identifikationsmöglichkeiten.

References

1. Vgl. <https://culturevulture.substack.com/p/the-grandma-hobby-renaissance>.
2. *Game of Wool – Britain's Best Knitter* ist eine Produktion des englischen Senders Channel 4. Die erste Staffel mit acht Folgen à 50 Minuten startete am 2. November 2025. Eine zweite Staffel ist 2026 in Arbeit. Alle Folgen lassen sich in Großbritannien kostenlos streamen, in Deutschland ist die Show durch Geoblocking nicht ohne Aufwand empfangbar. Vgl. <https://www.channel4.com/programmes/game-of-wool-britains-best-knitter>. Der Trailer, Auszüge einzelner Folgen sowie Hintergrund- und Begleitvideos sind auf dem offiziellen YouTube-Kanal der Show einsehbar: <https://www.youtube.com/channel/UCAkelf1N9UXHdGY5ffrUOmW>.
3. Zur gesellschaftlichen Reglementierung von Handarbeiten in der Geschichte vgl. Bärbel Ehrmann-Köpke, „Demonstrativer Müßiggang oder „Rastlose Tätigkeit“? Handarbeitende Frauen im hansestädtischen Bürgertum des 19. Jahrhunderts (Waxmann, 2010).
4. Tom Daley hat über die sozialen Medien in der Vergangenheit immer wieder Aufmerksamkeit für sein Hobby generiert. Vgl. u.a. <https://www.instagram.com/p/CR0ciqMIOIJ/>.
5. <https://www.independent.co.uk/tv-review-tom-daleys-game-of-wool-is-a-hygge-lovers-dream/>.
6. Vgl. ebd.
7. Danielle J. Lindemann, *True Story. What Reality TV Says About Us* (Picador, 2023), 80.
8. Vgl. Steve Neale, „Studying Genre“, in *The Television Genre Book*, 4. Aufl., hg. v. Glen Creeber (British Film Institute, 2024), 3–5.
9. Susan Murray und Laurie Ouellette haben 2009 verschiedene Subgenres von Reality TV identifiziert, zum Beispiel die Spielshow („gamedoc“), die Talentshow oder auch das ‚Makeover‘, also Shows, die sich mit Verschönerungen oder Deko beschäftigen. Die neueren Formen der Handarbeitsshow kommen in der Auflistung noch nicht vor, was belegt, dass die Hybridisierung der Formate in den vergangenen Jahren weiter vorangeschritten ist. Diese Entwicklung ist bisher kaum erforscht. Vgl. Susan Murray und Laurie Ouellette, *Reality TV. Remaking Television Culture*, 2. Aufl. (NYU Press, 2009), 5.
10. Beispiele sind *The Great British Sewing Bee* (GB 2013–heute), *The Great Pottery Throw Down* (GB 2015–heute) und *All That Glitters: Britain's Next Jewellery Star* (GB 2021/22).
11. Vgl. Robin Curtis, „Reality-TV als Gegenmittel. Verwundbarkeit, Höflichkeit und Solidarität bei ‚Queer Eye‘ und The Great British Bake Off“, *Pop. Kultur und Kritik* 15 (2019), 99–102, <https://doi.org/10.14361/pop-2019-080215>.
12. Vgl. ebd. Curtis spielt in diesem Zusammenhang auf die „Zurschaustellung traditionell britischer Tugenden“ an.
13. Vgl. <https://www.theguardian.com/uk-news/2025/nov/10/shetlanders-accuse-tom-daley-game-of-wool-cultural-appropriation>.

SUGGESTED CITATION: Schulz, Daniela: "Needles down". Hybride und subversive Erzählmuster in der Reality-TV-Show "Game of Wool – Britain's Best Knitter", in: KWI-BLOG, [<https://blog.kulturwissenschaften.de/needles-down/>], 13.07.2026
DOI: <https://doi.org/10.37189/kwi-blog/20260713-0830>