

Einfach anfangen

METHODENHANDBUCH FÜR MEHR
NACHHALTIGKEIT IM FUSSBALLVEREIN



**SPIEL
MIT
ZIEL**

Berlin 21



**SPIEL
MIT
ZIEL**

<u>Einführung</u>	03	<u>Methoden SDGs</u>	11
<u>BNE im Sport</u>	04	<u>Methoden Good Practice</u>	22
<u>Die Nachhaltigkeitsziele</u>	05	<u>Projektentwicklung</u>	40
<u>Methoden</u>	06	<u>Impressum</u>	49

Einführung

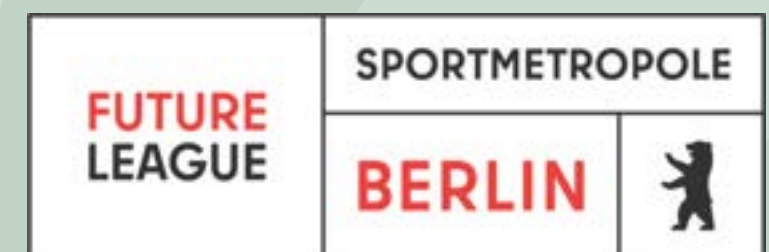
Mehr als 200.000 Menschen sind Mitglied in einem der rund 400 Berliner Fußballvereine. Dazu kommen noch Familien, Freunde und Fans aus der gesamten Stadtgesellschaft. Wenn hier positive Veränderungen angestoßen werden, ist das ein Gewinn für ganz Berlin.

Im Projekt „1 Spiel - 17 Ziele. Nachhaltigkeit im Fußballverein“ hat Berlin 21 e.V. gemeinsam mit dem Berliner Fußball-Verband und mit Unterstützung von Spirit of Football e.V. Methoden entwickelt, um Aktive zu motivieren, ihren Verein nachhaltiger zu machen.

Schritt für Schritt lernen sie die Nachhaltigkeitsziele der Vereinten Nationen (SDGs) kennen, übertragen sie auf ihren Vereinsalltag, erarbeiten Möglichkeiten zur Umsetzung und planen eigene Maßnahmen.

Mit Methoden der Bildung für nachhaltige Entwicklung (BNE) wollen wir helfen, die Ziele des „Leitbilds der Nachhaltigkeit zur UEFA EURO 2024 in Berlin“ in den Berliner Fußballvereinen zu verankern und mit Leben zu füllen. Zu diesen Zielen gehören: Teilhabe und Zusammenhalt stärken, umwelt- und klimagerecht handeln sowie Nachhaltigkeitsstandards einhalten.

Mit finanzieller Unterstützung des Landes Berlin. Das Projekt ist Teil des Nachhaltigkeitsprogramms der Sportmetropole Berlin zur UEFA EURO 2024.



Bildung für nachhaltige Entwicklung im Sport

Bildung für eine nachhaltige Entwicklung (BNE) will Menschen dazu befähigen, die Zukunft kompetent und reflektiert mitzugestalten.

Um im Sinne einer nachhaltigen Entwicklung handeln zu können, brauchen wir Solidarität, Übernahme von Verantwortung und ein globales Gemeinschaftsgefühl - Teamgeist. Dazu gehört das Bewusstsein, dass Ressourcen auch über Generationen hinweg gerecht aufgeteilt werden müssen, damit es am Ende für alle reicht.

Zum Sport gehören Fair-Play und Mannschaftsgefühl: alles für das Team zu geben und mit fairen Regeln zu spielen. Das in eine globale Dimension zu übertragen ist Teil von BNE. Hier können sich Sport und Bildung ergänzen und voneinander lernen.

BNE möchte lebensnah Gestaltungskompetenzen vermitteln. "Damit „[...]“ wird die Fähigkeit bezeichnet, Wissen über nachhaltige Entwicklung anwenden und Probleme nicht nachhaltiger Entwicklung erkennen zu können.

Das heißt, aus Gegenwartsanalysen und Zukunftsstudien Schlussfolgerungen über ökologische, ökonomische und soziale Entwicklungen in ihrer wechselseitigen Abhängigkeit ziehen und darauf basierende Entscheidungen treffen, verstehen und individuell, gemeinschaftlich und politisch umsetzen zu können, mit denen sich nachhaltige Entwicklungsprozesse verwirklichen lassen.“¹ (de Haan 2008, S. 31).

Die globalen Nachhaltigkeitsziele

Die hier vorgestellten Materialien beziehen sich immer wieder auf die globalen Nachhaltigkeitsziele, deren englische Bezeichnung “Sustainable Development Goals” lautet, abgekürzt “SDGs”.

Die 17 Ziele für nachhaltige Entwicklung wurden 2015 in der „Agenda 2030“ von den Vereinten Nationen beschlossen. Sie sind ein globaler Plan für Frieden und Wohlstand und zum Schutz unseres Planeten. Dabei sollen besonders die schwächsten Länder und Bevölkerungsgruppen beachtet werden.

Weltweit arbeiten alle Länder daran, die gemeinsame Vision vor Ort umzusetzen, Armut zu bekämpfen und Ungleichheiten zu reduzieren.



Methoden

Im Folgenden stellen wir Methoden für die Bildungsarbeit von und mit Fußballvereinen vor. Sie sind modular einsetzbar. Die angefügten Materialien können auch fürs Blended Learning genutzt werden.

Die Methoden sind i.d.R. für Gruppen von 8 bis 20 Personen ausgelegt und richten sich an Kinder, Jugendliche oder/und Erwachsene. Es gibt kürzere Methoden über 15 min, aber auch längere, für die 1,5 Std. eingeplant werden müssen.

Zur groben Orientierung sind die Methoden in fünf Kategorien unterteilt:

- **Warm-up**
- **Nachhaltigkeitsziele** | spielerisch-interaktiv die SDGs Kennenlernen und vertiefen
- **Good Practice** | Anregungen auf den Vereinsalltag übertragen
- **Projektentwicklung** | Umsetzungsschritte und eigene Maßnahmen planen
- **Feedback**

Anschließend stellen wir zwei Varianten für vor, die Methoden einzusetzen.

Variante “Motivation für Nachhaltigkeit”

Zweitägiges Angebot, in dem Nachhaltigkeit erklärt und mit positiven Impulsen verbunden wird. Am Ende soll ein eigenes Projekt/ eine Aktion geplant werden. Eignet sich für Kinder und Jugendliche in Feriencamps, Seminare für Freiwillige im Sozialen Jahr im Sport oder für Trainer:innen.

Tag 1

- Ankommen / Vorstellung mit Ball (15 min)
- Abfrage Erwartungen/ Was bedeutet Nachhaltigkeit für dich? (20 min)
- Fußabdrücke + Auswertung (30 - 40 min)
- SDG-Speeddating (20 min)
- lange Pause
- Fair Play Ball (90 min)
- Feedback (15 min)

Tag 2

- Welcome Diversity (15 min)
- SDG Theater (90 min)
- lange Pause
- World Café (40 min)
- Open Space/ Ideenentwicklung (60 min)
- Feedback (15 min)

Variante “Einfach anfangen - gute Beispiele für Nachhaltigkeit im Verein”

Ca. zweistündiger Workshop, in dem gute Beispiele Anregungen für eigenes Handeln geben.
Eignet sich für die Qualifizierung/Vergabe von Lerneinheiten (LE) von Vereinsmanager*innen, für Projektverantwortliche im Verein oder als Impuls-Workshop, um Prozesse im Verein anzuregen.

Teil 1

- Begrüßung/ Kennenlernen (10 min)
- Mini-Pub-Quiz (15 min)
- SDG-Speeddating (15 min)
- Input aus der Praxis (25 min)

Teil 2

- Gute Beispiele - Posterwalk (15 min)
- Ideenentwicklung/ Kollegiale Beratung (20 min)
- Feedback (10 min)

Warm-up / Kennenlernen



Foto: Ulrich Wessolek

Zielgruppe:
Kinder, Jugendliche,
Erwachsene

Dauer:
5- 10 min.

Material:
evtl. 1 "Sprech-Ball"

Varianten

Vorstellung mit Ball

- Die Gruppe steht im Kreis.
- Die Teilnehmenden werfen sich gegenseitig den Ball zu.
- Wer den Ball in der Hand hat, stellt sich kurz vor.
- Je nach Gruppe und Zielrichtung werden weitere Fragen beantwortet: “Was motiviert mich an meiner Arbeit im Verein? Wo liegen die Herausforderungen?”
- Interessante Antworten/ Erwartungen können gut sichtbar notiert werden. Im Workshop kann darauf an geeigneter Stelle Bezug genommen werden.

Welcome Diversity

- Alle Teilnehmenden stehen in einem Kreis.
- Abwechselnd geht ein/e Teilnehmende/r in die Mitte des Kreises und nennt etwas, was er/ sie mag (z.B. Fahrradfahren, Malen, Kochen, Gaming am PC...).
- Diejenigen, auf die diese Aussage auch zutrifft, schließen sich der Person an und treten ebenfalls in den Kreis.
- Alle Außenstehenden applaudieren.

Ziel: Kennenlernen von Gemeinsamkeiten, eine positive Einstellung zur Vielfalt der übrigen Teilnehmenden gewinnen



METHODEN NACHHALTIGKEITSZIELE

SDG Speed-Dating



Zielgruppe:
Kinder, Jugendliche,
Erwachsene

Dauer:
20 min.

Material:
17 SDG-Karten

Ablaufplan

Lernziel

Kennenlernen der Globalen Nachhaltigkeitsziele (SDGs) und deren Anwendung im Verein

01

Jede/r Teilnehmende erhält eine Karte mit der Beschreibung eines Nachhaltigkeitszieles.

Die Gruppe wird halbiert und die Teilnehmenden sitzen/stehten sich paarweise gegenüber, z.B. in einem Innenkreis und einem Außenkreis oder in zwei Reihen.

02

Die Partner stellen sich gegenseitig ihre Ziele vor.

Mögliche Aufgaben:
"Sucht gemeinsam ein Beispiel, was du zur Erreichung des Zieles im Vereinsalltag umsetzen könntest. Wo seid ihr im Verein schon aktiv?"

03

Nach ca. 4 min wechseln die Partner (z.B. rutscht der Innenkreis oder eine Sitzreihe nach links).

Dadurch lernen die TN verschiedene Nachhaltigkeitsziele kennen.

04

Reflexionsfragen können sein: "Was wisst ihr schon über die Nachhaltigkeitsziele? Gibt es Ziele, zu denen eher Organisationen oder eher Einzelpersonen beitragen können?"

Übergänge & Kombinationen



Fair Play Ball

Zielgruppe:
Kinder, Jugendliche,
Erwachsene

Dauer:
60 - 90 min.

Material:
Ball, Trillerpfeife, Feld- und
Tor-Markierungen, Musik

Achtung!
Die Methode braucht Platz
(mind. 4 x 5 m), Sportplatz,
Sporthalle oder Wiese



Foto: Ulrich Wessolek

Ablaufplan

01

Nach einem gemeinsamen Aufwärmen werden 4-5er Teams gebildet.

Jedes Team wählt einen Namen, überlegt sich eine Team-Parole und entwickelt eine Choreografie dazu. Die werden den anderen präsentiert.

Anschließend spielen immer zwei Teams gegeneinander (ca. 8 - 10 min), die anderen feuern als Zuschauer an.

02

Ein/e Schiedsrichter/in setzt die Regeln durch. Die Teamer/innen spielen idealerweise mit.

Wenn alle Teams einmal gespielt haben gibt es eine Reflexionsrunde. "Wie hat es sich angefühlt? Was war leicht/ schwer? Wer hat euch überrascht?"

Lernziel

Vermittlung von Inklusion, Teamwork und Fairplay durch körperliches Lernen; Probleme und Ungerechtigkeiten erfahrbar machen.

Spielregeln

- Der Ball wird nur flach gespielt.
- Es gibt keine Dribblings.
- Die TN sollen sich den Ball zuspielen. Jeder Pass beginnt durch das Stoppen des Balls mit der Fußsohle. Der/die Ballführende hat anschließend 3 Sekunden Zeit, den Ball weiterzuspielen und darf dabei nicht angegriffen werden.
- Tore werden von allen (beiden Teams und Zuschauenden) bejubelt, aber nicht gezählt.
- Der/Die Torschütz/in zeigt eine Jubelgeste, die alle nachmachen.
- Überdeutliches Fairplay und gegenseitiges Anfeuern.

Erweiterung

03

Anschließend an die erste Runde mit Reflexion treten die Mannschaften noch einmal gegeneinander an.

Diesmal werden Interventionen/ Handicaps eingeführt, in jedem Spiel 2-3 für jeweils ca. 30 - 60 sec.

Die Interventionen können auch unfair verteilt werden, also eine Mannschaft bevorzugen oder benachteiligen.

04

Wenn alle Teams einmal gespielt haben gibt es eine Reflexionsrunde, in der der Bezug zu den SDGs hergestellt wird.

Wie hat sich das angefühlt?
Betreffen die Handicaps auch den Vereinsalltag?
Welche Beispiele für Interventionen fallen euch ein, die anderen aktuellen Herausforderungen (im Verein) entsprechen?

Lernziel

Probleme und Ungerechtigkeiten erfahrbar machen

Interventionen/ Handicaps

Die Handicaps machen symbolisch Ungleichheiten oder Herausforderungen erfahrbar, die von den SDGs bewältigt werden sollen.

Beispiele:

- Die Ressourcen sind knapp, wir können ab sofort nur noch mit einem Tennisball spielen. (SDG 12)
- Es ist so heiß, dass alle TN (in einer Mannschaft) in Zeitlupe spielen müssen. (SDG 13)
- Wegen Korruption gibt es einen Elfmeter, einfach so. (SDG 16)
- Männer und Frauen werden ungleich behandelt, alle Männer (eines Teams) müssen das Feld verlassen. (SDG 5)

Übergänge & Kombinationen



SDG-Theater



Foto: Berlin 21 e.V.

Zielgruppe:
Kinder, Jugendliche,
Erwachsene

Dauer:
60 min.

Material:
17 SDG-Karten, Darstellung
von allen SDGs (z.B. Poster,
Postkarten)

Ablaufplan

Lernziel

spielerische Vermittlung der globalen Nachhaltigkeitsziele, Förderung von Kreativität.

01

Körper, Stimme und Kreativität aufwärmen (ca. 10 min). Die TN laufen durcheinander und stoppen auf ein Zeichen, um Aufgaben zu erfüllen, z.B. bei 1 – einen Hockstrecksprung machen, bei 2 – eine pantomimische Geste ausführen, bei 3 – ein Smalltalk-Gespräch mit dem Nachbarn führen, bei 4 – gemeinsam laut sprechen: „Fußball“.

02

Anschließend werden 4-5er-Gruppen gebildet. Jede zieht drei SDG-Karten.

Die Gruppen entwickeln jeweils eine kleine Szene, um eines der SDGs darzustellen bzw. möglichst viele zu verbinden.

Zusätzlich kann vorgegeben werden, dass die Szene im Fußball-/ Vereinsumfeld spielen muss. (ca. 20 min)

03

Abschließend werden die einstudierten Szenen auf einer Bühne vor den anderen Gruppen aufgeführt.

Wichtig: Hier auf eine offene, wertschätzende Atmosphäre achten. Das Publikum rät, welche(s) SDG dargestellt wurde. (ca. 20 min)

04

In einer Reflexionsrunde wird gefragt: „Was war leicht/ schwer? Hat dich etwas zum Nachdenken gebracht? Wer aus der Gruppe hat dich überrascht?“ (10 min)

Übergänge & Kombinationen





METHODEN GOOD PRACTICE

Der ökologische Fußabdruck

Zielgruppe:
Jugendliche, Erwachsene

Dauer:
15 - 20 min.

Material:
auslegbares Quiz
(„Fußabdrücke“), ausleihbar
bei Berlin 21

Ablaufplan

01

Die Fußabdrücke - 28 Fragen in den Kategorien „Ernährung“, „Mobilität“, „Energie“ und „Konsum“ - werden im Raum ausgelegt.

Die Teilnehmenden beantworten die Fragen und werten ihren persönlichen Ressourcenverbrauch aus.

02

Reflexionsfragen: „Was hat dich erstaunt?“, „Wo siehst du für dich Einsparpotential? Wo nicht?“.

Es geht nicht um Schuldzuweisungen, sondern das Bewusstmachen von Handlungsfeldern. Wichtig ist zu betonen, dass Strukturen geändert werden müssen, um andere individuelle Entscheidungen treffen zu können.

Lernziel

Konsumstrukturen und -gewohnheiten hinterfragen

03

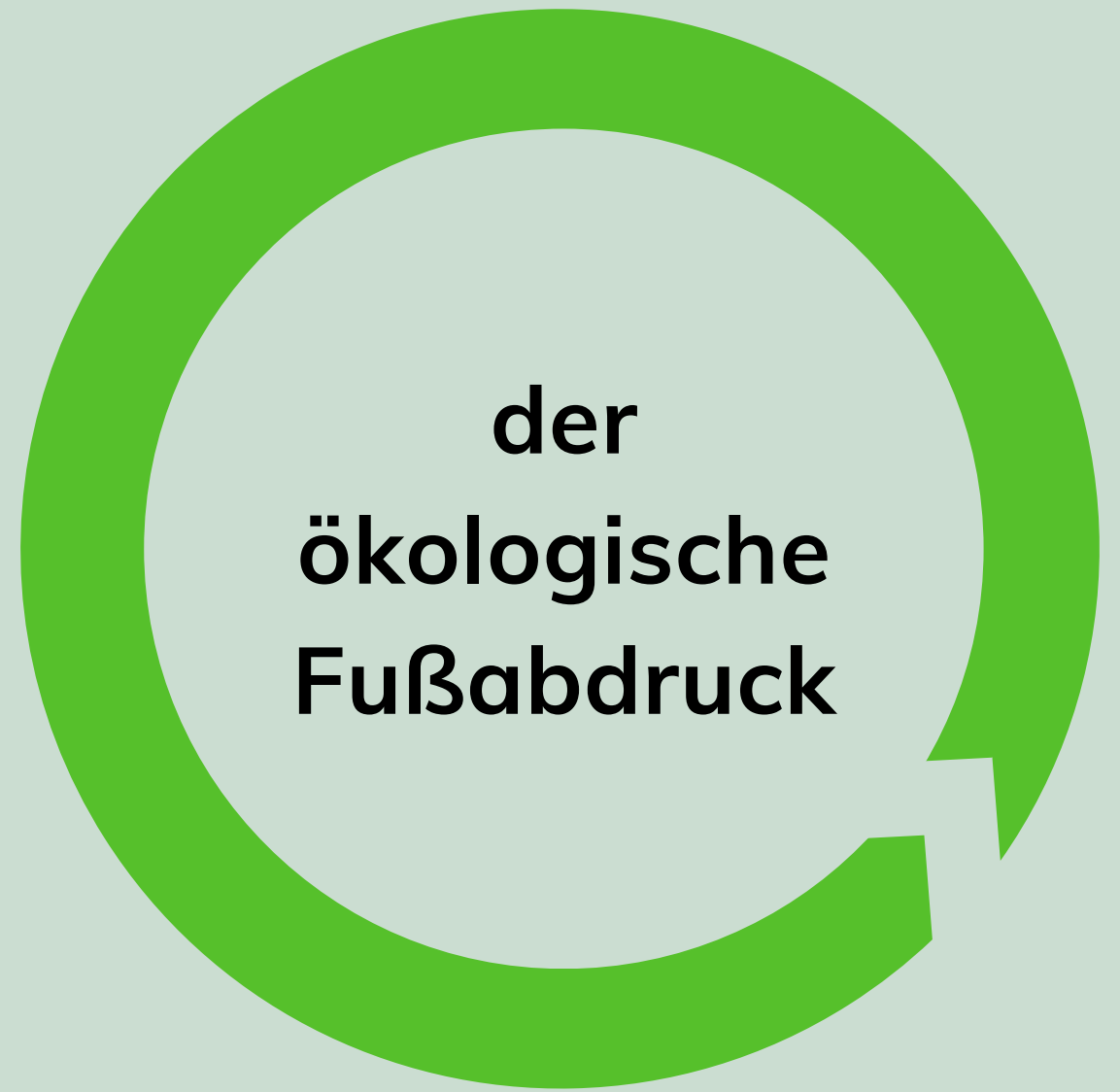
In einem weiteren Schritt kann überlegt werden, welche der Handlungsfelder auch im Verein oder bei allen Vereinsmitgliedern relevant sind.

Wo gibt es Möglichkeiten, den Verbrauch zu verringern, Bedingungen zu ändern oder gezielt Verhaltensänderungen anzuregen?

Übergänge & Kombinationen

Kann auch als aktive Pause angeboten werden.

weitere online-Fußabdruck-Rechner: von Brot für die Welt oder Global Footprint Network



der
ökologische
Fußabdruck

Im Handabdruck-Quiz von Germanwatch gibt es Anregungen, wie man selbst aktiv werden kann.

World Café



Foto: Ulrich Wessolek

Zielgruppe:
Kinder, Jugendliche,
Erwachsene

Dauer:
30 min.

Material:
Moderationsmaterial (Papier/
Moderationskarten, Stifte),
ggfs. Zusatzmaterial

Ablaufplan

Lernziel

Vermittlung von Wissen durch Austausch und Sammlung von Ideen.

01

3 – 4 Tische werden mit Moderationsmaterialien (Stifte, Papier /Moderationskarten) vorbereitet.

Jeder Tisch behandelt ein anderes Thema und wird idealerweise von eine/r Teamer/in betreut.

02

Die TN werden nach Anzahl der Tische in 3-4 Gruppen geteilt.

Sie wechseln in jeder Runde (8 – 10 min - auf die Zeit achten!) den Tisch, so dass jede Gruppe am Ende an jedem Thementisch war.

03

An jedem Tisch wird für die aktuelle Runde eine Person bestimmt, die dafür sorgt, dass alle Gedanken oder Kontroversen schriftlich festhalten werden.

Idealerweise ist das eine feste Person, die bleibt und auch die Einführung für die nächste Gruppe übernimmt.

04

Am Ende wird kurz vorgestellt, was an den Tischen diskutiert wurde: "Was war kontrovers? Worauf konnten sich alle einigen? Wo gibt es noch weiteren Gesprächs- oder Informationsbedarf?"

World Café Tische - Beispiel

SDG-Tisch:

Welche Fragen hast du zu den SDGs und ihren Bezügen zum Verein (kompetente Tischbetreuung nötig)? Alternativ werden die SDGs nochmal spielerisch bearbeitet, z.B. als Bilderrätsel zeichnerisch zum Raten für die anderen dargestellt.

Gute Beispiele sammeln:

Welche guten Beispiele kannst du aus deinem Alltag und Verein teilen? Was kennst du von anderen Vereinen? Alternativ Methode Gute-Beispiele-Quartett durchführen.

Mapping Orga und Unterstützung:

Wer ist zuständig im Verein? Welche Organisationen/ Angebote gibt es in der Stadt? Notiere z.B. auf einem Stadtplan. Ergänzend können Materialien zu möglichen Partnern und Finanzierungsmöglichkeiten präsentiert werden.

Handeln:

Welche „Baustellen“ gibt es im Verein? Was kannst du einfach umsetzen?

Übergänge & Kombinationen



Mini-Pubquiz



Foto: humanmade via Getty

Zielgruppe:
Jugendliche, Erwachsene

Dauer:
20 min.

Material:
Beamer, Leinwand,
Präsentation, Stifte, Papier

Ablaufplan

Lernziel

Einführung in das Thema
Nachhaltigkeit,
Wissensvermittlung

01

Im Frage-Antwort-Rhythmus wird spielerisch Wissen über Klimafakten im Bereich Fußball erworben.

Die Teilnehmenden finden sich in Kleingruppen zusammen und beantworten gemeinsam die in der Präsentation gestellten Fragen.

02

Die Teams tauschen die Antwortzettel untereinander und werten sie gegenseitig aus.

Die Moderation stellt die Antworten vor und erläutert sie.

03

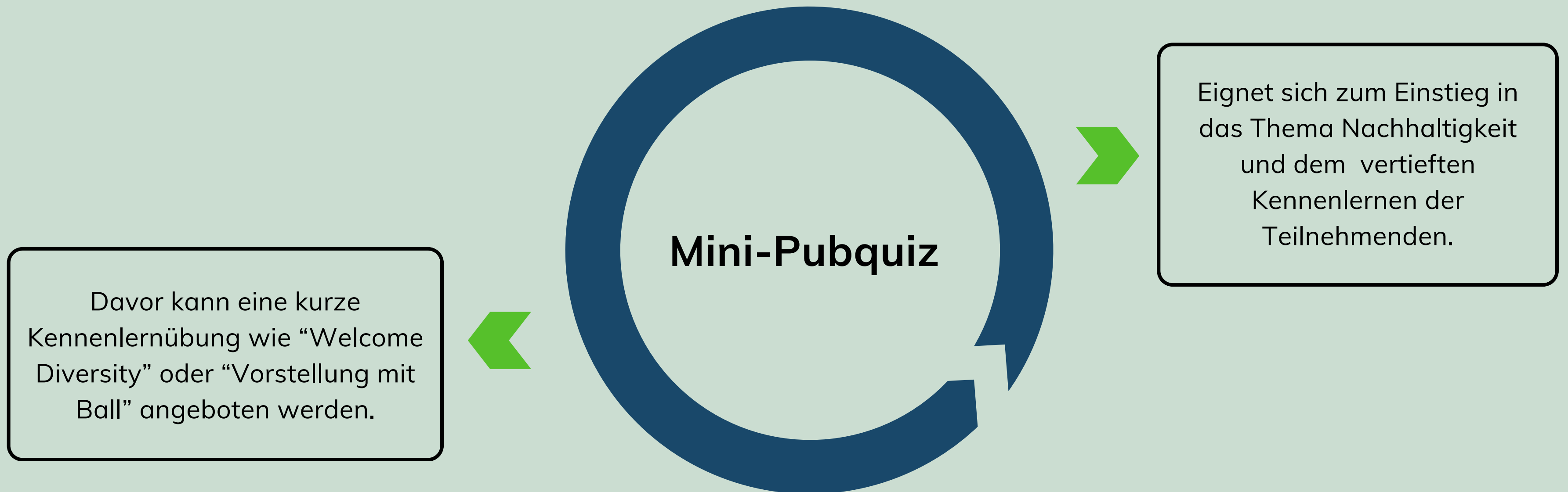
Ziel ist es, über die Themen ins Gespräch zu kommen.

Bei welchen Fragen gab es schon Vorwissen? Welche Fakten haben erstaunt? Wer möchte sein Wissen oder seine Einstellung teilen?

04

Gegebenenfalls kann es einen kleinen Preis für das Team mit den meisten richtigen Antworten geben. Klar ist aber: alle haben gewonnen, denn Wissen wächst, wenn man es teilt.

Übergänge & Kombinationen



Gute Beispiele - Posterwalk



Foto: pixelshot



Zielgruppe:
Jugendliche, Erwachsene

Dauer:
15 min.

Material:
Poster (A2-Format) oder
Quartett (A5-Format) aus der
Druckvorlage „gute
Beispiele“

Ablaufplan

01

Die ausgewählten und ausgedruckten Poster sind gut sichtbar im Raum angebracht und die Teilnehmenden können diese wie in einem Galeriebesuch besichtigen.

Es sollten mindestens 6 Stück präsentiert werden, um eine Vielfalt an Handlungsbereichen sichtbar zu machen.

02

Die TN sollen eine oder mehrerer Leitfragen beantworten (evtl. auf Arbeitsblatt).

Z.B.: "In welchem Handlungsbereich ist dein Verein bereits aktiv?", "Was findest du einfach nachzumachen?" "Was findest du am schwierigsten umzusetzen?"

Lernziel

Anregungen für Veränderungen und Projekte im Verein bekommen

03

Anschließend werden die Antworten in der Gruppe besprochen. Dabei wird ein Austausch über verschiedene Ansätze und Handlungsoptionen ermöglicht.

Variante Quartett

01

Die Steckbriefkarten werden auf A5 ausgedruckt.

Die TN bilden 3 Gruppen, jede Gruppe erhält jeweils 4 Karten mit Beispielen aus den Fußballvereinen.

02

Jede Gruppe sortiert nun ihre Karten nach:

1. der größten Wirkung
2. der günstigsten (finanziellen) Umsetzung
3. dem niedrigsten Aufwand

Moderationsmaterial für Notizen liegt bereit.

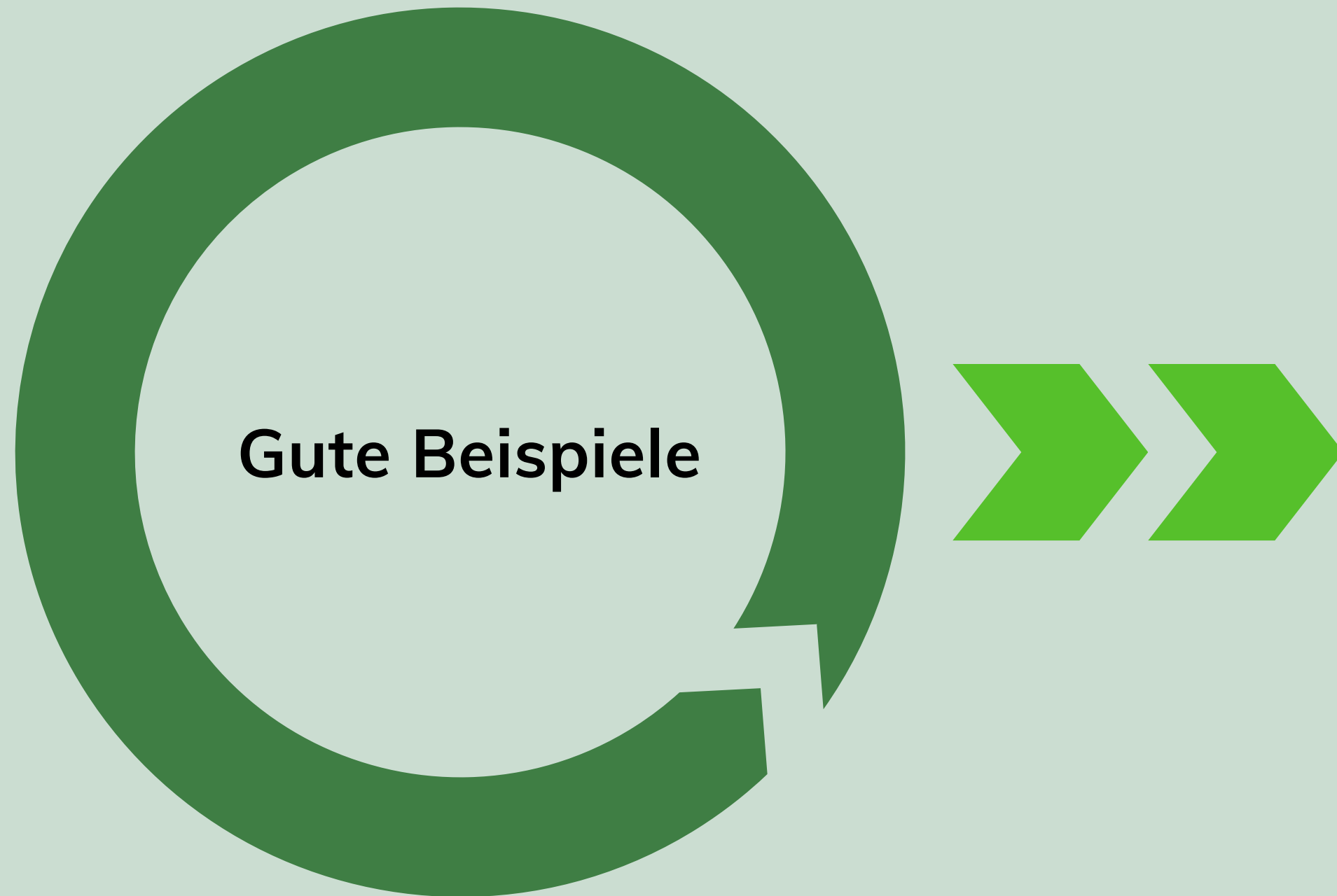
Lernziel

Anregungen für Veränderungen und Projekte im Verein.

03

Anschließend werden die Ergebnisse vorgestellt. Reflexionsfragen können sein: "Welche Informationen braucht ihr noch zur Bewertung? Was macht ihr schon bei euch? Was könnt ihr euch auch vorstellen? Welche anderen Beispiele kennt ihr?"

Übergänge & Kombinationen



Im Anschluss eigene
Projekte ausarbeiten und z.B.
konkrete erste Schritte in einer
kollegialen
Beratung vertiefen.

Input aus der Praxis

Zielgruppe:
Jugendliche, Erwachsene

Dauer:
45 min.

Material:
ggf. Beamer/ Präsentation
oder anschauliches Material

Foto: Ulrich Wessolek



Ablaufplan

01

In einem kurzen Input (15 – 20 min) stellt ein/e Vereinsvertreter/in ein gutes Beispiel aus der eigenen Erfahrung vor, z.B. Kleidertausch, Aktion zur Ehrenamtlichengewinnung, erfolgreicher Förderantrag...

02

Der Schwerpunkt liegt darauf, welche einzelnen Schritte nötig waren, wo die Herausforderungen lagen und welche Lösungen dafür gefunden wurden.

03

Im Anschluss gibt es in einem moderierten Gespräch Gelegenheit zu Austausch und Nachfragen.

Lernziel

Kennenlernen von Praxisbeispielen, Peer-to-Peer - Beratung und Motivation.

Übergänge & Kombinationen





METHODEN PROJEKTENTWICKLUNG

Open Space

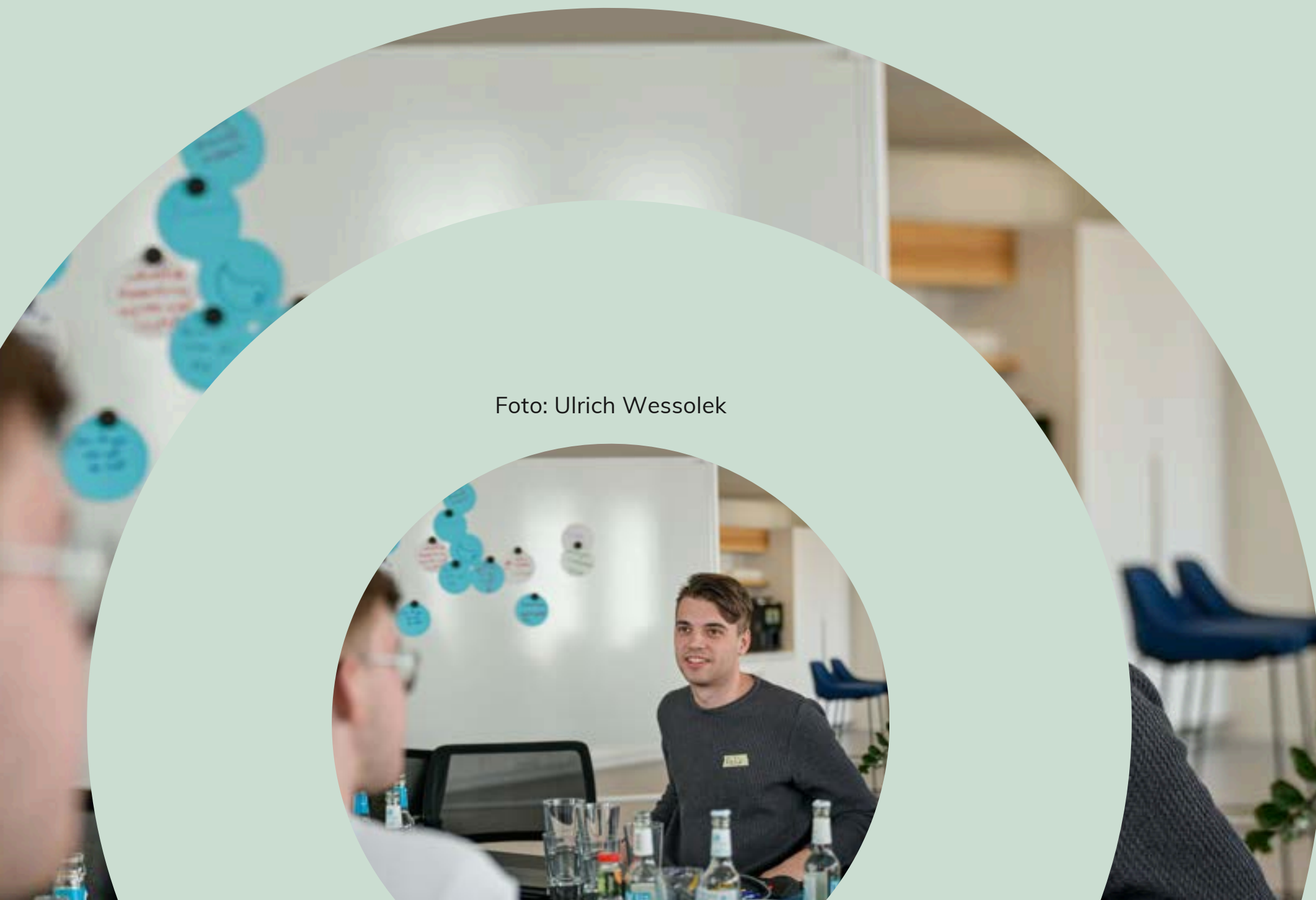


Foto: Ulrich Wessolek

Zielgruppe:
Jugendliche, Erwachsene

Dauer:
20 min.

Material:
Moderationsmaterial (Papier/
Moderationskarten, Stifte),
evtl. Flipchart

Ablaufplan

Lernziel

Ideenentwicklung, Austausch von Erfahrungen, Einnehmen verschiedener Perspektiven.

01

Die TN bereiten in Einzelarbeit eigene Ideen/ Themenbereiche vor, die sie bearbeiten wollen. Das können konkrete Projekte im Verein, aber auch Fragen zu Finanzierung o.ä. sein.

Im Anschluss stellen sie die Ergebniss vor. Projekte und Themen werden geclustert.

02

Für jedes Cluster werden Verantwortliche gefunden, die die Diskussion leiten.

In 2 oder 3 Zeitfenstern werden dafür parallel Räume zur Verfügung gestellt (Ecken im Raum, Küche, Flur...).

Auf einem Plan wird festgehalten, wann und wo wer welches Thema diskutiert

03

Die TN wählen in jedem Zeitfenster eines der angebotenen Themen, diskutieren, finden Lösungen oder erstellen Projektpläne.

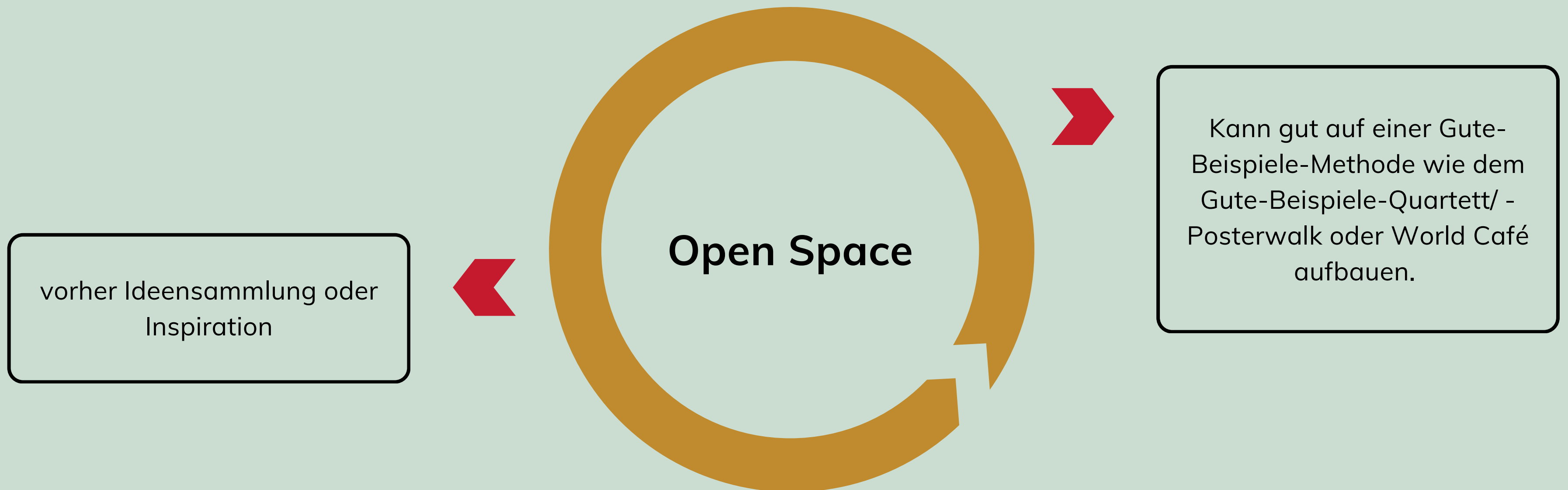
Die Impulsgeber/innen sind für die Dokumentation und Präsentation der Ergebnisse verantwortlich und bleiben am Tisch.

Alle anderen TN können die Gruppen frei wechseln.

04

Am Ende werden die Ergebnisse kurz in der großen Gruppe präsentiert.

Übergänge & Kombinationen



Ideenentwicklung, kollegiale Beratung

Zielgruppe:
Jugendliche, Erwachsene

Dauer:
30 min.

Material:
Arbeitsblatt Projektplan

Foto: vorDa via Getty

Ablaufplan

01

Die Teilnehmenden bekommen ca. 4-5 min Zeit, sich eine Umsetzungsidee für die Vereinsentwicklung zu überlegen und tragen die ersten Gedanken in den Projektplan ein.

Der Plan muss nicht vollständig ausgefüllt sein.

02

Die TN tauschen in Kleingruppen ihre Ideen aus. Sie übernehmen dabei abwechselnd die Vorstellung bzw. Beratung und bringen ihre eigenen Erfahrungen ein.

“Welches Ziel möchtest du erreichen?”, “Wer kann innerhalb/außerhalb des Vereins unterstützen?”, “Wie motiviere ich Mitstreiter?”

03

Anschließend konkretisieren die TN ihre Ideen und präsentieren die Projektpläne auf einem extra-Flipchart o.ä.

Dadurch werden alle Ideen für alle sichtbar und ein weiterer Austausch ermöglicht.

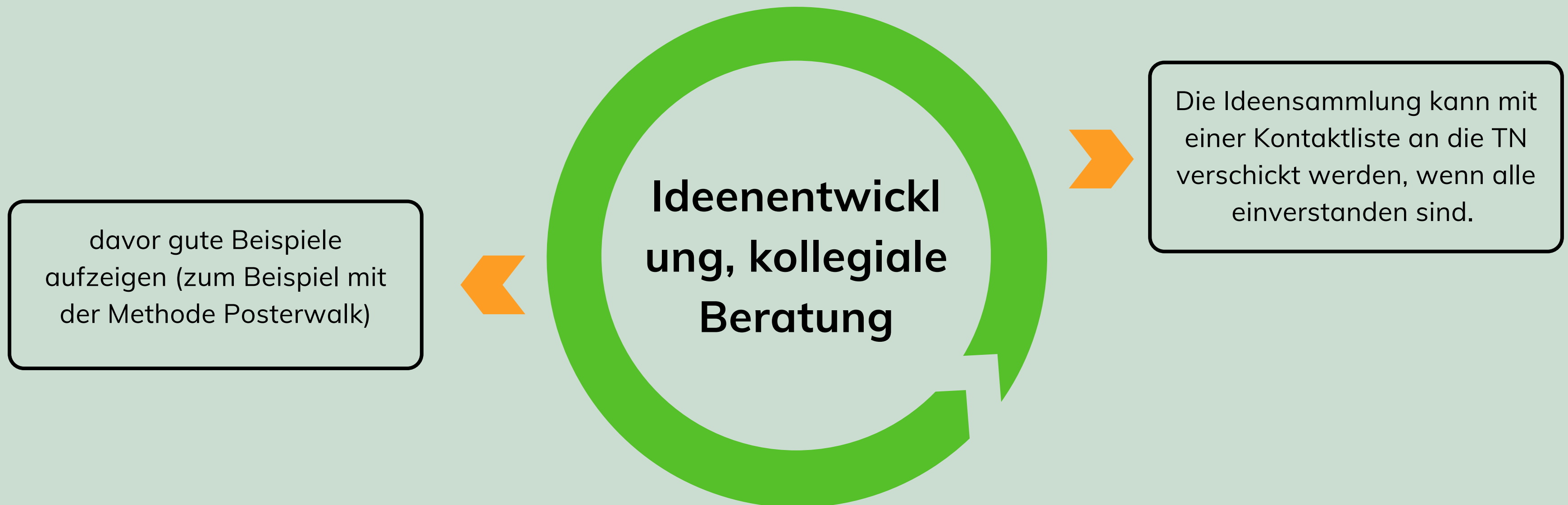
Lernziel

Peer-to-Peer-Learning,
Ideenentwicklung,
Austausch

Variante

Anstelle konkreter Projekte können die TN hier auch allgemeine Fragen oder aktuelle Probleme formulieren, für die sie Input der anderen bekommen wollen.

Übergänge & Kombinationen



Feedback-Varianten



Foto: matimix

Zielgruppe:
Kinder, Jugendliche,
Erwachsene

Dauer:
5 min.

Material:
evtl. "kleine Dinge"
Krimskrams

Ablaufplan für Varianten

3-/5-Finger-Methode

Die TN beantworten anhand der Finger ihrer Hand folgende Fragen:

- 1 – Daumen: das fand ich gut
- 2 – Zeigefinger: darauf will ich noch hinweisen
- 3 – Mittelfinger: das hat mir nicht gefallen
- (4 – Ringfinger: das habe ich gelernt, das nehme ich mit
- 5 – kleiner Finger: das kam zu kurz)

Daumomether

Die TN zeigen mit dem Daumen an, wie sie den Workshop fanden, von Daumen hoch – super bis Daumen runter – richtig schlecht. Anschließend können in Blitzlichtern detailliertere Einschätzungen abgefragt werden.

Kleine Dinge

Die TN sitzen im Kreis, die „kleinen Dinge“ liegen in der Mitte. Jede*r TN wählt eines davon und erklärt in Assoziation damit, wie der Workshop war und was dazu noch zu sagen ist. Z.B.: „Die Brille steht für neue Blickwinkel, die ich gewonnen habe, aber um den vollen Durchblick zu haben, fehlen mir noch konkrete Ansatzpunkte.“



Material “kleine Dinge”: verschiedene kleine Dinge, einige davon mit Bezug zum Fußball: z.B. Postkarten, Stadiontickets, Brille, Knieschoner, kleine Figuren, Schlüsselanhänger, Stifte, Kerze...

Literaturverzeichnis

¹ Haan, Gerhard de (2008): Gestaltungskompetenz als Kompetenzkonzept der Bildung für nachhaltige Entwicklung. In: Inka Bormann und Gerhard de Haan (Hg.): Kompetenzen der Bildung für nachhaltige Entwicklung. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, S. 23–43.

Impressum

Berlin 21 e.V.
Greifswalder Str. 4
10405 Berlin
<https://berlin21.net/>
info@berlin21.net

Berlin 21

Bearbeitung: Franziska Rösel-Novak, Franziska Schulz
Methodenentwicklung: in Zusammenarbeit mit Spirit of Football
Unterstützung beim Berliner Fußball-Verband: Jakob Drügemöller
Layout: Cosmea Christoleit
Layout Steckbriefe: Susann Röding

Mehr Informationen zum Projekt und weitere Materialien unter:
<https://berlin21.net/projekte/1spiel-17-ziele/>

Mit finanzieller Unterstützung des Landes Berlin. Das Projekt ist Teil des Nachhaltigkeitsprogramms der Sportmetropole Berlin zur UEFA EURO 2024.

Stand: Oktober 2024