





WIE

WOLLEN

WIR

HANDELN

Mit **5 Bällen in 5 Ländern 2019 in die Fairplay Future ab 2020**, so möchte ich unser gemeinsames Projekt gleich als die Beschreibung eines spannenden, zukunftsweisenden Weges beschreiben. Für mich und die Akteure ist dieses ein motivierendes Ziel. Mit Mitteln für entwicklungspolitische Bildungsarbeit des Bundesministeriums für wirtschaftliche Zusammenarbeit und Entwicklung (BMZ) konnte RENN.mitte dazu beitragen, den mitreißenden Ansatz von The Ball, mit dem Spirit of Football e.V. weltweit und lokal erfolgreich für Fairplay wirbt, für die Vermittlung der 17 Nachhaltigkeitsziele der Agenda 2030 zu nutzen. In 17 Schulprojekten in Berlin, Brandenburg, Sachsen, Sachsen-Anhalt und Thüringen wurden so die Agenda 2030 und Bildung für nachhaltige Entwicklung (BNE) in neuer Qualität anfassbar und erlebbar, Schüler und Jugendliche in ihrer Selbstwirksamkeit gestärkt. Dass sich zugleich auch Spirit of Football als Verein hierbei „nachhaltig“ und vor allem mit Begeisterung weiterentwickelt hat, freut mich besonders.

Ich wünsche uns allen, dass ab 2020 Fairplay Future in immer mehr Schulen und Berufsschulen durchgeführt werden kann. Mein heutiger Spielstand ist: 1:0 für den Planeten und uns.

Josef Ahlke

Konsortialführer Regionale Netzstelle Nachhaltigkeitsstrategien – Mitte (RENN.mitte)

Spirit of Footballs Motto ist „Ein Ball, eine Welt“. Wir bereisen die Erde mit einem Fair Trade Ball und hatten durch diesen bis jetzt das Glück, die verschiedensten Menschen zu treffen, uns mit ihnen zu verbinden und Erfahrungen auszutauschen. Diese Begegnungen bereichern dann jeweils unsere interaktiven Bildungsmodule, die wir in unterschiedlichen Kontexten, vor allem in Schulen, durchführen. Es erscheint uns als ein Wunder, dass wir, als Menschheit, die wir auf diesem Erdball durch das Universum rasen, hier in diesem Moment alle miteinander überhaupt am Leben sind. Wir glauben daran, dass wir Glücklichen die starke Verantwortung tragen, zukünftigen Generationen ein qualitätsvolles Leben auf der Erde zu ermöglichen. Mit dem Projekt Fairplay Future arbeiten wir an diesem Ziel.

Ein Ball, eine Welt, unsere gemeinsame Zukunft!

Andrew Aris

Vorstandsvorsitzender Spirit of Football e.V.

Liebe Lehrer*innen, Pädagog*innen, Erzieher*innen und für Nachhaltigkeit Engagierte,

Das Projekt „**5 Bälle – 5 Bundesländer**“ wurde entwickelt, um junge Menschen in Thüringen, Berlin, Brandenburg, Sachsen und Sachsen-Anhalt für Themen nachhaltiger Entwicklung zu sensibilisieren. Die Workshops basieren auf den FairPlay-Regeln und den Methoden globalen Lernens von Spirit of Football (SoF). Diese FairPlay-Regeln werden mit den „**fünf P**“ – **People, Prosperity, Planet, Peace & Partnership** - der Präambel der Agenda 2030 und ihren **17 SDGs (Sustainable Development Goals/ Ziele für nachhaltige Entwicklung)** in Verbindung gebracht.

Mit dem Unterziel 4.7 des SDG 4 - *Hochwertige Bildung*, definierten die Vereinten Nationen im Jahr 2015 Bildung für nachhaltige Entwicklung (BNE) erstmals als eigenständiges Handlungsfeld. Im Fokus von BNE stehen zum einen, die Zusammenhänge zwischen dem globalen Süden und dem globalen Norden aufzuzeigen, und zum anderen, das verantwortungsbewusste Denken und Handeln jedes Einzelnen zu aktivieren. Für die Umsetzung bedarf es nicht nur der Politik, sondern auch des Engagements jedes Einzelnen, unabhängig von Alter, Geschlecht, Herkunft oder sozialer Stellung. Dies entspricht dem Anliegen des Projekts - *Interesse und Engagement bezüglich der verschiedenen Dimensionen von Nachhaltigkeit hervorzurufen*.

Spirit of Football ist eine gemeinnützige Organisation, welche mit Hilfe von Fußball demokratische, integrative Werte in den Alltag transportieren und Freude am gemeinsamen Spiel verbreiten will. Demokratisch-integra-

DAS PROJEKT

*tive Fairness-Regeln sind unsere Leitprinzipien. Mit „5 Bälle – 5 Bundesländer“ möchten wir die Teilnehmer*innen der Workshops dazu ermutigen, sich lokal und überregional für Gleichberechtigung, Respekt, Nachhaltigkeit, Frieden und Zusammenarbeit zu engagieren. Auch in den nächsten Jahren wollen wir unter dem Motto „Fairplay Future“ in Sachen Nachhaltigkeit mit unserem Fairtrade-Ball unterwegs sein.*

*Wir hoffen, dass die im Folgenden beschriebenen Methoden Sie und Ihre Schüler*innen dazu inspirieren, diese 17 globalen Ziele in den Schulalltag zu holen und zu ihrer eigenen Sache zu machen. Wir haben die Methoden in mehreren Bundesländern an unterschiedlichen Schulen getestet und unsere Erfahrungen und Anregungen in die Weiterentwicklung der Methoden einfließen lassen.*





PARTNERSHIP





PARTNERSHIP

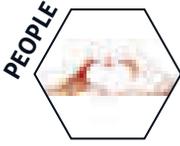


DIE 5 PS UND DIE 5 FAIRPLAYREGELN



Anhand der Grundlage der **17 SDGs** wurden die **5 Ps** entwickelt, die die vielen Einzelziele in 5 Hauptziele zusammenfassen. **People, Prosperity, Planet, Peace und Partnership.**

Diesen wurden den 5 Fairplayregeln von Spirit of Football zugeordnet und bilden die Grundlage unserer methodischen Umsetzung. Wir haben symbolische Handzeichen für diese 5 übergeordneten Ziele kreiert, welche den Schülern während der Einführung vermittelt und spielerisch im Kreis mit ihren jeweiligen Nachbarn nachgebildet werden.

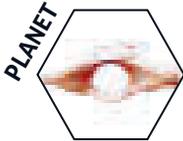


Jeder darf mitspielen

Armut und Hunger soll ein Ende gesetzt und sichergestellt werden, dass alle Menschen ihr Potential in Würde und Gleichheit und in einer gesunden Umwelt voll entfalten können.

Teamgeist

Es soll dafür gesorgt werden, dass alle Menschen ein von Wohlstand geprägtes und erfülltes Leben genießen können und sich der wirtschaftliche, soziale und technische Fortschritt in Harmonie mit der Natur vollzieht.



Respekt zeigen

Der Planet soll durch nachhaltigen Konsum und nachhaltige Produktion, die nachhaltige Bewirtschaftung seiner natürlichen Ressourcen und Maßnahmen gegen den Klimawandel vor Schädigung geschützt werden, damit die Erde die Bedürfnisse der heutigen und der kommenden Generationen decken kann.

Ehrlichkeit & Fairplay auch mit Worten

Friedliche, gerechte und inklusive Gesellschaften sollen gefördert werden, die frei von Furcht und Gewalt sind. Ohne Frieden kann es keine nachhaltige Entwicklung geben und ohne nachhaltige Entwicklung keinen Frieden.



Celebration = Integration

Die für die Umsetzung dieser Agenda benötigten Mittel sollen durch eine mit neuem Leben erfüllte Globale Partnerschaft für nachhaltige Entwicklung mobilisiert werden, die auf einem Geist verstärkter globaler Solidarität gründet und an der sich alle Länder und alle Menschen beteiligen.





DIE 17 SDGs



PEOPLE



PROSPERITY



PLANET



PEACE

PARTNERSHIP



AGENDA 2030

Im Jahr 2015 beschlossen 193 Staaten, 17 Ziele für nachhaltige Entwicklung bis zum Jahr 2030 zu erreichen. Die Piktogramme stehen für jeweils ein Ziel, das durch weitere, insgesamt 169 Unterziele konkretisiert wird.

Ziel 1: Armut in allen ihren Formen und überall beenden.

Ziel 2: Den Hunger beenden, Ernährungssicherheit und eine bessere Ernährung erreichen und eine nachhaltige Landwirtschaft fördern.

Ziel 3: Ein gesundes Leben für alle Menschen jeden Alters gewährleisten und ihr Wohlergehen fördern.

Ziel 4: Inklusive, gleichberechtigte und hochwertige Bildung gewährleisten und Möglichkeiten lebenslangen Lernens für alle fördern.

Ziel 5: Geschlechtergleichstellung erreichen und alle Frauen und Mädchen zur Selbstbestimmung befähigen.

Ziel 6: Verfügbarkeit und nachhaltige Bewirtschaftung von Wasser und Sanitärversorgung für alle gewährleisten.

Ziel 7: Zugang zu bezahlbarer, verlässlicher, nachhaltiger und moderner Energie für alle sichern.

Ziel 8: Dauerhaftes, breitenwirksames und nachhaltiges Wirtschaftswachstum, produktive Vollbeschäftigung und menschenwürdige Arbeit für alle fördern.

Ziel 9: Eine widerstandsfähige Infrastruktur aufbauen, breitenwirksame und nachhaltige Industrialisierung fördern und Innovationen unterstützen.

Ziel 10: Ungleichheit in und zwischen Ländern verringern.

Ziel 11: Städte und Siedlungen inklusiv, sicher, widerstandsfähig und nachhaltig gestalten.

Ziel 12: Nachhaltige Konsum- und Produktionsmuster sicherstellen.

Ziel 13: Umgehend Maßnahmen zur Bekämpfung des Klimawandels und seiner Auswirkungen ergreifen.

Ziel 14: Ozeane, Meere und Meeresressourcen im Sinne nachhaltiger Entwicklung erhalten und nachhaltig nutzen.

Ziel 15: Landökosysteme schützen, wiederherstellen und ihre nachhaltige Nutzung fördern, Wälder nachhaltig bewirtschaften, Wüstenbildung bekämpfen, Bodendegradation beenden und umkehren und dem Verlust der biologischen Vielfalt ein Ende setzen.

Ziel 16: Friedliche und inklusive Gesellschaften für eine nachhaltige Entwicklung fördern, allen Menschen Zugang zur Justiz ermöglichen und leistungsfähige, rechenschaftspflichtige und inklusive Institutionen auf allen Ebenen aufbauen.

Ziel 17: Umsetzungsmittel stärken und die Globale Partnerschaft für nachhaltige Entwicklung mit neuem Leben erfüllen.

Quellen:

Germanwatch (2017): Die globalen Ziele für nachhaltige Entwicklung I. Zukunftsvisionen für eine nachhaltige Welt: die Agenda 2030 kennenlernen.

Initiative zur Förderung der Wirtschaftskompetenz im Sinne der Bildung für Nachhaltige Entwicklung e.V. (2017): Handreichung für den Einsatz der „BiWiNa SDG-Klötze“ in der Bildungsarbeit. Bonn.

PEACE





Hinweis für Lehrer*innen, Pädagog*innen, Erzieher*innen und für Nachhaltigkeit Engagierte:

Es ist wichtig, dass die Zielgruppe vor den zwei Projekt-Tagen bereits in Kontakt mit dem Thema Nachhaltigkeit kommt. Die Vorkenntnisse über Bildung für nachhaltige Entwicklung schaffen ein thematisches Verständnis und ermöglichen den Teilnehmenden einen leichteren Einstieg zu den SoF-Methoden. Weiterhin ist darauf zu achten, dass nach den zwei Workshop-Tagen die Inhalte nachbesprochen werden, um das Erlernete zu reflektieren und weiter zu vertiefen. Viele Informationen zur Nachhaltigkeit gibt es auf der „Engagement Global“ Internetseite.

Die Zwei Workshop-Tage

*Am **ersten Workshop-Tag** wird ein Einstieg in die Thematik durch die Erwähnung der 5 P und der SDGs geschaffen. Der Fokus liegt an diesem Tag auf dem SDG 17 bzw. auf dem P wie Partnership. Innerhalb der Methoden werden teamorientierte Aktivitäten mit dem Thema Nachhaltigkeit kombiniert (z.B. FairPlay-Fußball).*

*Beim **zweiten Workshop-Tag** liegt der Fokus schwerpunktmäßig auf Nachhaltigkeit. Dabei bildet der erste Workshop-Tag die Grundlage für eine weiterführende thematische Vertiefung (z.B. World Café, Theater 5.0). Die Zielgruppe wird angeregt, ihre eigene Rolle im Thema Nachhaltigkeit zu reflektieren, so dass am Ende des zweiten Workshop-Tages der Transfer auf praktische Handlungsabläufe gewährleistet wird. Mit Hilfe stetiger Wiederholungen können Wissen und Ideen in alltägliches Handeln aller Teilnehmenden umgesetzt werden.*

Ein möglicher Ablaufplan des Zweitages-Workshops:

1. Workshop-Tag

- * **Intro Tag 1**
- * **Pause**
- * **FairPlay-Fußball**
- * **Mittagspause**
- * **Wo spielst du?**

2. Workshop-Tag

- * **Intro Tag 2**
- * **World Café**
- * **Pause**
- * **Theater 5.0**
- * **Mittagspause**
- * **Eisscholle 5.0**
- * **Circle of Love**

Pausen müssen individuell und in Absprache mit dem Durchführungsort in den Tagesablauf implementiert werden. Außerdem muss vorab eine Turnhalle oder Hallenzeiten reserviert werden, um FairPlay-Fußball durchzuführen. Zu beachten ist, dass dabei auf den Durchführungsort Rücksicht genommen werden muss.

Das Methodenhandbuch

Die Grundlage für die Umsetzung der einzelnen Methoden bildet dieses Methodenhandbuch. Es dient zum einen als Einstieg in das Thema und zum anderen als Handreichung für die Durchführung von Methoden im Sinne der Nachhaltigkeit. Jede Methode wird in Bezug auf „wo will ich hin?“ und „was will ich tun?“ erklärt. Im Folgenden werden alle Methoden für das Projekt „5 Bälle – 5 Bundesländer“ aufgeführt.



WIR

MACHEN

UNS GE-

DANKEN

! TAG 1 !

1. WORKSHOPTAG

- * ***Intro Tag 1 / Seite 20 – 29***
- * ***Pause***
- * ***FairPlay-Fußball / Seite 30 – 49***
- * ***Mittagspause***
- * ***Wo spielst du? / Seite 50 – 59***

Name der Methode: **Intro Tag 1**

Altersgruppe: ab 8. Klasse (13/14 Jahre alt)

Gruppengröße: max. 25

Dauer: max. 45min

Ort: Klassenraum

Material: Laptop, Beamer, Ausstellungsbanner, Sprechball, Musikbox, Kabel

Lernziele:

- Kennenlernen des Vereins
- Kennenlernen der 5 P und der 17 SDGs
- Bewusstsein schaffen für die 5 P, um diese in lokale Alltagshandlungen zu übertragen
- Mit Hilfe der „Querschnittsaufgabe“ (alias „Special Mission“) Denkanstöße geben (optional)

Grundgedanke:

Neben der Vorstellung des Vereins „Spirit of Football“ stehen das Kennenlernen der 5 P (People, Planet, Prosperity, Peace & Partnership) sowie die 17 SDGs im Mittelpunkt. Der Einstieg in das Thema Nachhaltigkeit wird durch die 5 P für die Teilnehmer (nachfolgend: TN) vereinfacht dargestellt. Optional: Die Querschnittsaufgabe („Special Mission“ genannt), welche über die gesamte Workshopdauer verläuft. Dabei sollen die TN die 5 P bzw. die SDGs aktiv anwenden.

Rolle der Teamer*innen:

- Ein Teamer leitet das Intro mit dem Sprechball
- Themenzentrierte Interaktion, d.h. ein Mix aus Inhalt, Interaktion und Atmosphäre, wird geleistet
- Lust und Interesse auf das Thema anregen
- Harmonie schaffen

Ablauf:

- Warm up (siehe Varianten)
- Ballreise - Video
- Vorstellung von Spirit of Football
- SoF-Kultur (Vielfalt, Respekt, Teamwork)
- Vorstellung des Projekts „5 Bälle, 5 Bundesländer“
- Kennenlernen der 5 P (People, Planet, Peace, Partnership & Prosperity) und der SDGs mit Hilfe eines Videos
- Einteilung in Kleingruppen und Vorstellung der „Special Mission“ (welche sich über die 2 Tage erstrecken soll, optional)

Varianten:

Die **Querschnittsaufgabe „Special Mission“** kann, aber muss nicht in den Workshops behandelt werden

Verschiedene Warm-ups:

- **Begrüßungsritual:** TN laufen frei im Raum herum und sobald sie einem anderen TN begegnen, denken sie sich gemeinsam ein Begrüßungsritual aus, z.B. Hand-Shake, Augenzwinkern, Dance-Move.

Wenn man einem TN wiederholt begegnet, wird das ausgedachte Begrüßungsritual wiederholt.

- **Welcome Diversity:** TN sind im Sitz- oder Stehkreis, ein TN geht in die Mitte und sagt „Ich mag ...“. Diejenigen TN, die sich mit dieser Aussage angesprochen fühlen, gehen zu dem TN in die Kreismitte. Die restlichen TN klatschen Beifall. Alle TN nehmen wieder ihre Plätze ein und eine neue Runde beginnt, indem der/die letzte TN den Sprechball zu der/dem Nächsten wirft. Bitte darauf achten, dass alle TN berücksichtigt werden.

- **Reise nach Jerusalem (Variante):** Mehrere Stühle werden Rücken an Rücken in zwei Reihen aufgestellt (Anzahl Stühle = Anzahl TN -1). Die TN positionieren sich um die Stühle herum, Musik wird abgespielt, Teamer*innen und TN tanzen um die Stühle bis die Musik stoppt. Alle TN suchen sich einen Platz auf den Stühlen, da kein Fuß für 3 Sek. den Boden berühren darf. Bei jeder Runde werden mehrere Stühle weggenommen, aber kein TN verlässt die Gruppe. Die Größe der letzten Stuhlgruppe wird von den Teamern*innen entschieden, damit die TN eine faire Chance bekommen, das Ziel (= alle TN dürfen den Boden nicht berühren und sitzen oder stehen zusammen auf den Stühlen) zu erreichen.

- **Namensmonster:** Alle TN sind in einem Sitz- oder Stehkreis. Ein TN ist das „Monster“ in der Kreismitte und geht ohne zu Reden auf einen TN zu, dieser TN nimmt Augenkontakt zu einem anderen TN auf. Damit das Monster sein Ziel ändert, muss der angeschaute TN einen anderen Namen nennen. Sobald ein neuer Name ausgesprochen wurde, muss das Monster zu diesem TN laufen. Das Ziel ist, nicht

von dem Monster gefangen zu werden. Im Fall des „Gefangenwerdens“ wird der/die TN das neue Monster.

- **5 Beine, 5 Arme:** Die TN laufen frei im Raum herum und der/die Teamer*in geben ein Kommando, z.B. 5 Arme, 5 Beine. Daraufhin finden sich die TN zusammen, um die vorgegebene Anzahl an Armen und Beinen auf dem Boden zu haben. Wie groß die Gruppe ist, wird von den Teamer*innen entschieden. Wenn das Kommando von allen TN ausgeführt wurde, laufen die TN wieder frei im Raum herum und es beginnt eine neue Runde mit einem neuen Kommando. Der/die Teamer*in denken sich verschiedene Kommandos aus, z.B. 20 Arme und 18 Beine, 4 Beine und 1 Arm.

Querschnittsaufgabe „Special Mission“

- Die 5P bilden die Grundlage für die Einteilung in Kleingruppen, d.h. es gibt 4 TN-Kleingruppen und ein*e Teamer*innen-Gruppe
- **Teamer*innen-Gruppe = Partnership**, da diese Gruppe die 17 SDGs vermittelt. Wichtig ist, dieses klar zu kommunizieren und zu erklären. Dabei soll auf folgendes geachtet werden:
Einhalten der FairPlay-Regeln, (Lern-)Ziele im Blick behalten, Lob/Wertschätzung
- **4 TN-Kleingruppen = People, Planet, Prosperity & Peace**

Beispiele für mögliche P-Aktionen:

- **People** (Achten auf Gleichberechtigung, Entspannungsübungen/Massagekreis, Tigerschrei)
- **Prosperity** (verschiedene SoF-Applause, Witze erzählen, darauf achten, dass jeder gleich viel bekommt)
- **Planet** (Gesundes Essen, Trinkpausen mit Wasser, Essens-Check, Müll einsammeln)
- **Peace** (Gruppenumarmung, Hand-Shakes, Tanzen & Musik, "Störungen haben Vorrang", Demokratie einhalten)
- **Partnership** (Einhalten der FairPlay-Regeln, (Lern-)Ziele im Blick behalten, Lob/Wertschätzung)

Jedes P-Team erhält eine Joker-Karte in der jeweiligen Farbe um die Aktion auszulösen.











FAIRPLAY-FUSSBALL 5.0

Name der Methode: **FairPlay-Fußball 5.0**

Altersgruppe: ab 8. Klasse (13/14 Jahre alt)

Gruppengröße: max. 25

Dauer: 90 min / **Spieldauer:** jeweils 7-8 min

Ort: Turnhalle, Außenbereich mit genügend Platz

Material: Hütchen, Leibchen, Ball, Trillerpfeife, Tore, Musikbox, Handy für Musik, „5P-Handicap-Karte“, Material zu den verschiedenen Handicaps (siehe Auflistung)

Lernziele:

- *Praktische Umsetzung der FairPlay-Regeln*
- *Einbeziehung aller Teilnehmenden (= Teamwork)*
- *Wertschätzende Kommunikationskultur erzeugen*
- *Auseinandersetzung mit 5P und SDGs durch das Aufzeigen von Konsequenzen (Handicaps)*

Kompetenzentwicklung in den folgenden Bereichen:

- *Bewusste Körperwahrnehmung*
- *Förderung der Kreativität*
- *Förderung einer fairen Kommunikationskultur*
- *Teamwork*
- *Umweltbewusstsein*

Grundgedanke:

Beim FairPlay-Fußball 5.0 bilden die FairPlay-Regeln sowie die Stopp-Ball-Regel die Grundlage für das gemeinsame Fußballspiel. Nach mindestens 2 Spielrunden, wobei jede Mannschaft mindestens einmal gespielt haben muss, wird das Spiel durch vorab definierte Handicaps beeinflusst, die

eine Einflussnahme durch externe Gegebenheiten verdeutlichen soll. Das bedeutet, dass die Teilnehmenden durch ausgedachte Szenarien (= Handicaps) verschiedenen Ausgrenzungserfahrungen ausgesetzt sind. Diese Handicaps sind den 5 P zugeordnet.

Rolle der Teamer*innen:

WICHTIG: Die **Querschnittsaufgabe „Special Mission“** kann im Modul FairPlay-Fußball 5.0 **nicht** angewandt werden!

Vor Spielbeginn (Sitzkreis):

- Spielregeln einführen
- Sprechball nutzen!
- Darauf hinweisen, dass TN die Positionen wechseln dürfen
- Beim Teamnamen und dem Schlachtruf auf die Verbindung zu den Ps achten
- Auf Geschlechterausgeglichenheit achten

- Fragen an TN:
 - Wer hat schon Fußball gespielt?
 - Wie geht es euch damit?
 - Wer spielt zum ersten Mal Fußball?
 - Wer spielt regelmäßig Fußball?
 - Habt ihr als Klasse schon einmal Fußball gespielt? Wie war das?

Während des Spiels:

- *Teamer*in = Schiedsrichter*in (mit „5P-Handicap-Liste“)*
- *Auf gemeinsamen Torjubel achten!*
- *TN zum Positionswechsel anregen*
- *Aktives Mitspielen und überdeutliches FairPlay (d.h. langsames Tempo, KEIN Dribbling, keine Tricks, Stoppball-Regel, Ball bleibt am Boden, alle TN integrieren, Kommunizieren und Loben, High 5s, Low 5s)*

Zwischen den Spielen / Zwischenfeedback (Sitzkreis):

- *Ein*e Teamer*in moderiert nach jedem Spiel eine kurze Reflexionsrunde*
- *Teamer*innen sollen eigene Beobachtungen in die Reflexion einbringen*
 - *Wie war das Spiel?*
 - *Welche Regeln wurden eingehalten?*
 - *Was war gut? Was kann man besser machen?*

Nach dem Spiel / Abschluss (Sitzkreis, Bezug auf die 5P-Handicap-Karte):

- *Ein*e Teamer*in moderiert letzte Reflexionsrunde*
- *Teamer*innen sollen eigene Beobachtungen in die Reflexion einbringen*
- *TN sollen niemanden direkt namentlich benennen (lieber "Ich habe beobachtet, dass ...")*
- *Neben den 5 P, auch die dazugehörigen SDGs thematisieren und Bezüge herstellen*

- *Was ist passiert?*
- *Wer hat dich positiv überrascht?*
- *Wie hast du dich gefühlt?*
- *Wann hast du dich ungerecht behandelt gefühlt?*
- *Warum?*
- *Was denkst du, warum spielen wir so?*
- *Wie und was kann man verändern, damit das, was den Handicaps entspricht, nicht mehr passiert?*

Ablauf:

Vor Spielbeginn (Sitzkreis):

- *Gemeinsames Erwärmen (Warmlaufen, Dehnen) mit Musik*
- *Einführende Worte und das Stellen der Fragen zum Fairplay-Fußball*
- *Erklärung der Spielregeln*
- *Einteilung in Kleingruppen und Zuteilung zu einem Teamer*in*
- *TN finden sich in den Teams zusammen, gemeinsam wird ein Team-Name (in Verbindung mit den 5Ps) und passende Choreografie überlegt*
- *Präsentation des Teamnamens und der Choreografie (Präsentationen werden mit Applaus gewürdigt)*
- *Auswahl zweier Teams zu Beginn des ersten Spiels, die anderen Teams feuern als Fans vom Spielfeldrand aus an, beobachten den Spielverlauf im Hinblick auf die Einhaltung der FairPlay-Regeln und können das Spiel kommentieren/als DJ das Spiel begleiten*

- *Einlauf beider Teams zur „Champions League Hymne“ und Begrüßung durch die Fans auf beiden Seiten*
- *Shake-Hands mit Augenkontakt zwischen beiden Teams*
- *Anpfiff wird per „Schnick-Schnack-Schnuck“ (Schere, Stein, Papier) entschieden*
- *Beginn des Spiels mit einem Trillerpfiff des*r Schiedsrichters*in*

- *Spielplan:*

*FairPlay-Runde: Prosperity vs. Planet, Peace vs. People
Handicap-Runde: Planet vs. Peace, People vs. Prosperity
Letztes Spiel ist immer People vs. Prosperity, da die entstehende doppelte Benachteiligung möglichst gleich im Feedback aufgefangen werden soll*

Wichtig: Passende Musik (keine Feiermusik) während der Handicap-Runde auswählen

Während des Spiels:

- *Geschossene Tore werden von allen auf dem Spielfeld Teilnehmenden mit einem gemeinsamen kurzen Torjubel zelebriert*
- *Spiel nach Ablauf der Zeit mit Shake-Hands und Augenkontakt beenden*

Zwischen den Spielen / Zwischenfeedback (Sitzkreis):

- *Kurze Reflexionsrunden nach zwei Spielrunden: innerhalb des Sitzkreises wird sich darauf geeinigt, was man zusammen verbessern will*
- **WICHTIG:** *TN Hinweis geben, dass sich in den nächsten*

*Spielrunden etwas verändert. Wenn Musik stoppt, müssen TN stehen bleiben. DJ/Moderator*in wird nun Anweisungen geben (5P-Handicaps), welche den Spielverlauf beeinflussen.*

- *Mögliche Aktionen zu den 5P-Handicaps: siehe unter **5 P Handicaps!***

Nach dem Spiel / Abschluss (Sitzkreis):

- *Letzte Reflexionsrunde beziehend auf die 5P-Handicapkarte*
- *Zum Abschluss Trikot-Wurf und/oder Welle, je nach Stimmung in der Gruppe*
- *Einflussnahme des Spiels durch Handicaps – Schiedsrichter hat Sonderrolle mit „5P-Handicap-Karte“*

Besonderheit:

- *Stopp-Ball-Regel: Während des Spiels wird darauf geachtet, dass sich die TN den Ball zuspielen. Jede Passfolge wird durch das Stoppen des Balls (Antippen des Balls) angekündigt. Der/die Ballführende hat drei Sekunden Zeit, den Ball weiterzuspielen und darf in diesem Zeitfenster nicht attackiert werden. Dadurch werden Dribblings, die häufig zu Einzelaktionen führen, unterbunden.*
 - *Einflussnahme des Spiels durch Handicaps – Sonderrolle hat der/ die Moderator*in in Bezug auf die 5P-Handicaps*
- WICHTIG:** *Jedes Team bekommt pro Spiel nur ein Handicap-Szenario. Im letzten Spiel kann der Moderator*in Gruppe „Planet“ bevorzugen, indem sie ein positives Ereignis erhalten. Alle anderen Gruppen bekommen Handicaps. Dadurch entsteht eine doppelte Benachteiligung für Team*

„People“, welche in der anschließenden Abschlussreflexion unbedingt ausführlich besprochen werden muss. Auch die anderen Ungerechtigkeiten werden hierbei aufgegriffen.

5 P Handicaps:**People (Trikotfarbe: orange) / (SDG 1, SDG 5):**

Alle Frauen bzw. Männer aus dem Team raus = keine Gleichberechtigung

„In eurem Land dürfen Männer/Frauen (immer das Geschlecht was mehr verträten ist) nicht Fußball spielen. Deswegen müssen nun alle Männer/Frauen aus eurem Team das Feld verlassen.“

Es wird stumm gespielt

„Ihr gehört in einem bestimmten Land zu der ärmsten Gesellschaftsschicht und habt keine politische Stimme. Euer Team darf nicht sprechen.“

Prosperity (Trikotfarbe: gelb) / (SDG 10):

*11Meter ohne Torhüter*in*

*„In eurem Land gibt es Korruption und das Team Prosperity hat bessere Verbindungen. Deswegen habt ihr euch einen 11m ohne Torhüter*in organisiert.“*

Planet (Trikotfarbe: grün) / (SDG 13):

„Der Planet leidet unter den Folgen des Klimawandels. In eurem Land gibt es Überschwemmungen/Brände. Deswegen könnt ihr euch nur noch in Zeitlupe bewegen.“

Peace (Trikotfarbe: blau) / (SDG 16):

*Spieler*innen dürfen ihre Hälfte des Spielfeldes nicht verlassen = Flüchtlingslager/ Grenzen sind dicht
„Ihr seid auf der Flucht, aber leider sind die Grenzen im Nachbarland für euch geschlossen. Ihr dürft euch nur auf eurer Spielfeldhälfte aufhalten.“*

*Spieler*innen verlassen nach und nach Spielfeld
„Da ihr euch im Kriegsgebiet befindet, verliert ihr nach und nach Mitspieler*innen. Ihr wisst nicht was mit Ihnen ist, ob sie geflohen sind, im Gefängnis sitzen oder gar getötet wurden.“
„Ihr befindet euch im Kriegsgebiet. Drei TN wurden verletzt und können deswegen nur noch auf einem Bein hüpfen.“*

Partnership (Trikotfarbe: pink) / (SDG 17):
=Teamer*innen

Tanzpause – Ihr geht eine Partnerschaft miteinander ein. Das heißt, alle tanzen und passen sich spielerisch den Ball zu.

Essen fair verteilen (Abend zuvor mit App „too good to go“ Essen für WS geholt)

Handicaps für Alle:

„Der Staat hat beschlossen, dass er sich das Geld für Bälle in die eigene Tasche schiebt. Deswegen könnt ihr leider nur noch mit einem Tennisball spielen.“

„Euer Kontinent ist vermüllt, weil keiner sich um Recycling und Müll Verarbeitung gekümmert hat. Für den Rest des Spieles liegt euch beim Spielen Müll im Weg.“

„Endlich herrscht überall Frieden, alle Grenzen sind offen und es gibt keine Teams mehr – alle spielen zusammen.“

HANDICAPKARTEN

„In eurem Land dürfen Männer/Frauen (immer das Geschlecht was mehr vertreten ist) nicht Fußball spielen. Deswegen müssen nun alle Männer/Frauen aus eurem Team das Feld verlassen.“

„Ihr gehört in einem bestimmten Land zu der ärmsten Gesellschaftsschicht und habt keine politische Stimme. Euer Team darf nicht sprechen“

„In eurem Land gibt es Korruption und das Team Prosperity hat bessere Verbindungen. Deswegen habt ihr euch einen 11m ohne Torhüter*in organisiert.“

„Der Planet leidet unter den Folgen des Klimawandels. In eurem Land gibt es Überschwemmungen/Brände. Deswegen könnt ihr euch nur noch in Zeitlupe bewegen.“

„Ihr befindet euch im Kriegsgebiet. Drei TN wurden verletzt und können deswegen nur noch auf einem Bein hüpfen.“

„Da ihr euch im Kriegsgebiet befindet, verliert ihr nach und nach Mitspieler*innen. Ihr wisst nicht was mit Ihnen ist, ob sie geflohen sind, im Gefängnis sitzen oder gar getötet wurden.“

„Ihr seid auf der Flucht, aber leider sind die Grenzen im Nachbarland für euch geschlossen. Ihr dürft euch nur auf eurer Spielfeldhälfte aufhalten.“

Tanzpause – Ihr geht eine Partnerschaft miteinander ein. Das heißt, alle tanzen und passen sich spielerisch den Ball zu.

Essen fair verteilen
(Abend zuvor mit App
„too good to go“ Essen
für WS geholt)

„Der Staat hat entschlossen, dass er sich das Geld für Bälle in die eigene Tasche schiebt. Deswegen könnt ihr leider nur noch mit einem Tennisball spielen.“

„Euer Kontinent ist vermüllt, weil keiner sich um Recycling und Müll Verarbeitung gekümmert hat. Für den Rest des Spieles liegt euch beim Spielen Müll im Weg.“

„Endlich herrscht überall Frieden, alle Grenzen sind offen und es gibt keine Teams mehr – alle spielen zusammen.“

















WO SPIELST DU?

Name der Methode: *Wo spielst du?*

Altersgruppe: ab 8. Klasse (13/14 Jahre alt)

Gruppengröße: max. 25

Dauer: 60-90min

Ort: Klassenraum

Material: beschreibbares Spielfeld und Positionskarten, Stifte, Laptop mit PP, Beamer

Lernziele:

- Zuordnung der eigenen Charaktereigenschaften zu dem vorgegebenen Muster
- Gemeinsamkeiten und Unterschiede (Vielfalt) sichtbar machen und diese respektieren
- Jede Position ist wichtig (Teamwork)
- Bewusstwerden der eigenen Charakterzüge
- Reflexion der eigenen Position innerhalb der Gruppe und in Bezug auf Nachhaltigkeit

Kompetenzentwicklung in den folgenden Bereichen:

- Selbstwahrnehmung und Steigerung des Selbstwertgefühls
- Logisches Denken, konzeptionelles Denken
- Orientierungsvermögen innerhalb der Gruppe
- Einschätzungsvermögen

Grundgedanke:

Achtung: es geht bei dieser Methode nicht um Fußball und die entsprechenden Positionen auf dem Spielfeld. Vielmehr geht es darum, die Zusammensetzung einer

Gruppe anhand eines einfachen Musters (Mannschaftsaufstellung) zu visualisieren. Das Muster verdeutlicht, dass jede/r TN eines Teams unterschiedliche Charaktereigenschaften besitzt und jede/r gleich wichtig für das Funktionieren des gesamten Teams ist. Die TN entscheiden sich anhand verschiedener lebensnaher Situationen für eine Position, die ihrem Charakter am besten entspricht. Die Position in Kombination mit den Charaktereigenschaften ist festgelegt, so dass eine Zuordnung (zu einer Position) für die TN erleichtert wurde. Die Methode „Wo spielst du?“ kann in verschiedenen Alltagssituationen angewendet werden, so dass die Position eines jeden TN je nach Situation variiert (z.B. in der Schule ist TN im Sturm, im Familienleben ist TN im Mittelfeld etc.).

Rolle der Teamer*innen:

- Die **Querschnittsaufgabe „Special Mission“** kann im Modul „Wo spielst du“ eingesetzt werden!
- Charaktereigenschaften und Fragen sollten sicher und auswendig beherrscht werden
- Beim Spiel gendergerecht moderieren!
- Vorbereitung:
 - Tische mit laminierten „Wo spielst du Feldern“ und abwaschbaren Stiften
 - Positionskarten für Stellungsspiel im Raum platzieren
 - Achtung: Stellungsspiel braucht Platz!

Vor Spielbeginn:

- Ein*e Teamer*in übernimmt die Moderation und führt

WO SPIELST DU?

durch die Methode

- Vorstellung der einzelnen Positionen mit entsprechenden Charaktereigenschaften (PP)
- Verdeutlicht, dass Positionen nichts mit den sportlichen Fähigkeiten zu tun haben (hat lediglich Symbolcharakter!)

• Fragen an Teilnehmenden:

- Was sind Charaktereigenschaften in einer Gruppe? (in Abgrenzung zu Fähigkeiten und Emotionen, z.B. schnell und traurig sind keine Charaktereigenschaften, zur Unterstützung hilft die Frage: Was magst du an deinen Freunden/Familie?)

Während des Spiels (Stellungsspiel):

- Aufforderung an die TN, sich im Raum zu verteilen Positionen zuzuordnen (je nach Fragestellung)
- Je nach Atmosphäre in der Klasse kann Moderator*in kurze Interviews mit TN durchführen

• Fragen an Teilnehmenden:

- Wo siehst du dich in deinem Freundeskreis?
- Wo siehst du dich in punkto Nachhaltigkeit?

Nach dem Spiel (Kleingruppenarbeit):

- Jede/r Teamer*in ist für einen Tisch zuständig
- Zusammenfassung der Kleingruppenarbeit (Präsentation je nach Stimmung in der großen Gruppe)
- Bei Zusammenfassungen Lernziele im Hinterkopf haben!

• *Fragen an Teilnehmenden:*

- *Wo siehst du dich innerhalb deiner Familie/ Klasse?*
- *Warum hast du diese Position eingenommen?*
- *Wo willst du hin (Familie & Klasse)? Was kannst du konkret dafür tun?*
- *Was glaubst du, wo sehen dich andere Schüler*innen? Warum?*

Ablauf:

- *Gemeinsames Warm-up (siehe Modul-Intro-Varianten)*
- *Präsentation der Positionen und ihren Charaktereigenschaften (s.u.)*
- *Stellungsspiel im Raum: „Welche Position hast du...?“ (s.o.) Hintergrund: in verschiedenen Situationen haben wir verschiedene Rollen in unseren Lebenswelten!*
- *Stellungsspiel Nachhaltigkeit: „Wo stehst du in punkto Nachhaltigkeit?“*
- *Einteilen in Kleingruppen (nach den 5 P)*
- *Gruppentische und Stellungsspiel vorbereiten (s.o.)*
- *Kleingruppenarbeit: Fragen s.o.*
- *Zusammenfassung Kleingruppenarbeit durch Teamer*innen*
- *Fragen an Alle: „Was glaubt ihr, was ist die wichtigste Position?“ (Fangfrage)*
- *„Wo möchtest du gerne in Sachen Nachhaltigkeit stehen?“*

Besonderheit:

- *Es geht nicht darum, wo sich die TN auf dem Fußballfeld*

WO SPIELST DU?

positionieren würden, sondern um deren Rollen im Alltag.

- *Aufpassen: kann ein sehr sensibles Thema sein. Keinen Platz für Kommentare/Bewertungen über andere Schüler*innen zulassen.*

Team-Positionen

Torwart

- *Kümmert sich nicht um Meinungen Anderer*
- *Ist ein bisschen verrückt*
- *Ist in entscheidenden Situationen immer für die Gruppe da*

Verteidiger

- *Ist organisiert, hat einen guten Überblick*
- *Geduldig, ruhig und besonnen*
- *Denkt an/ für Andere und verteidigt diese*
- *Macht was gemacht werden muss*

Mittelfeldspieler

- *Kommuniziert mit allen positiv (d.h. auch mit Personen außerhalb der festen Gruppe)*
- *Agiert vermittelnd, hat viel Energie*
- *Löst Probleme, Sozialarbeiter*in*

Stürmer

- *Auffällig, ehrgeizig, steht auf Aufmerksamkeit*
- *Mutig, selbstbewusst*
- *Zielstrebig, zeigt den Weg*

Coach

- *Hat einen Plan, eine Strategie*
- *Kann Entscheidungen treffen*
- *Weiß um die Stärken und Schwächen Anderer*
- *Ansprechpartner, Vertrauensperson*

Fan

- *Motiviert und unterstützt Andere als erstes*
- *Freut sich für Andere, bleibt positiv*
- *Ist kreativ/einfallreich*
- *Verbreitet eine positive Stimmung*

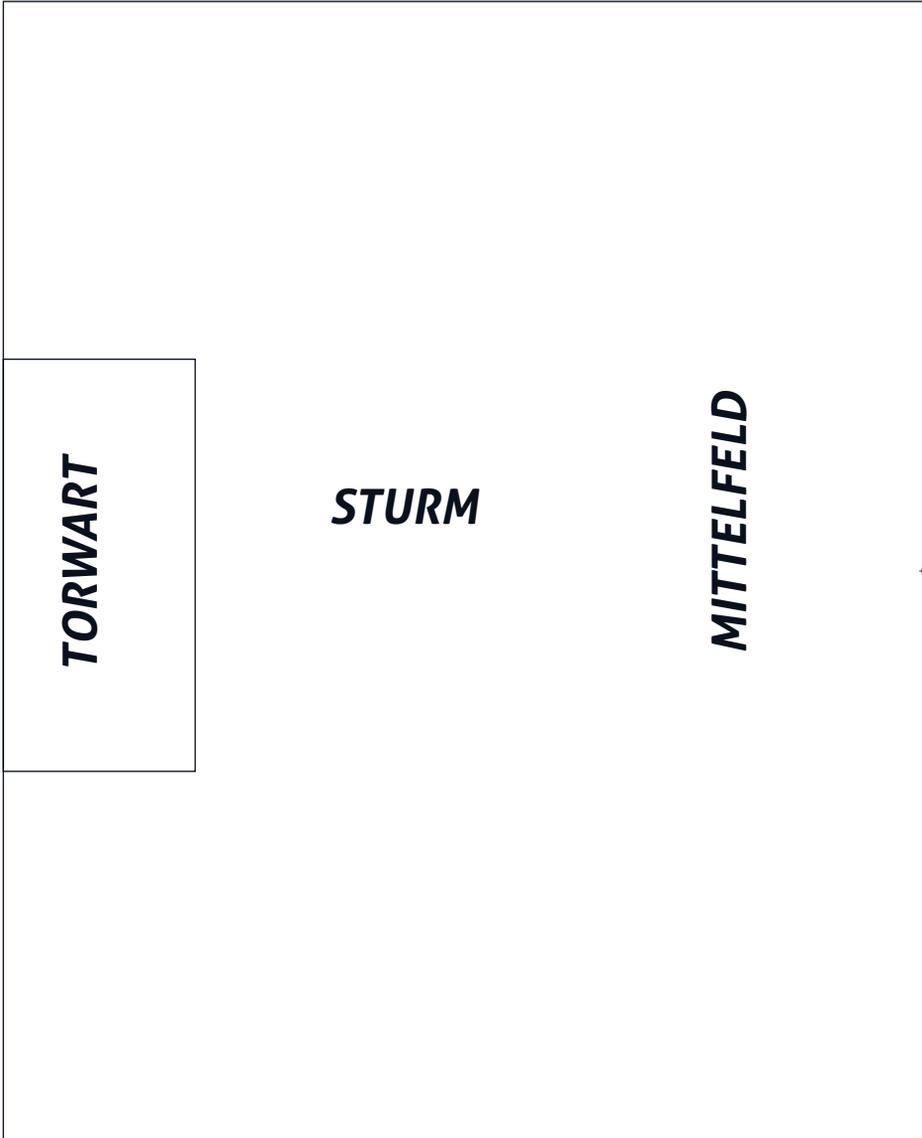
Schiedsrichter*in

- *Steht für Gerechtigkeit und FairPlay ein und hält dafür die Regeln für wichtig*
- *Versucht die Regeln selbst umzusetzen und Andere davon zu überzeugen*
- *Ist organisiert und behält den Überblick*
- *Kann gut Entscheidungen treffen (auch unter Druck/ in Drucksituationen)*

Platzwart

- *„Challenger“ in einer Gruppe*
- *Hinterfragt genau*
- *Nimmt seine/ihre Aufgaben ernst*
- *Muss überzeugt werden („Nein-Sager“)*

FANS



COACH

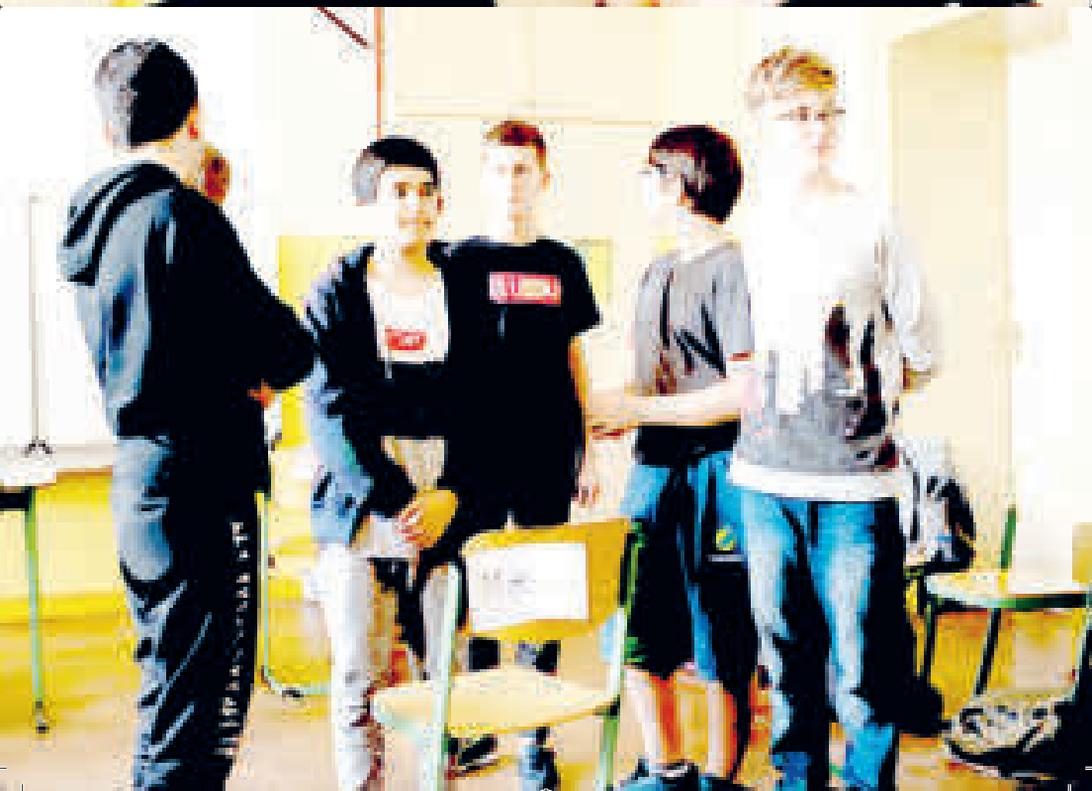
SCHIEDSRICHTER

MITTELFELD

VERTEIDIGUNG

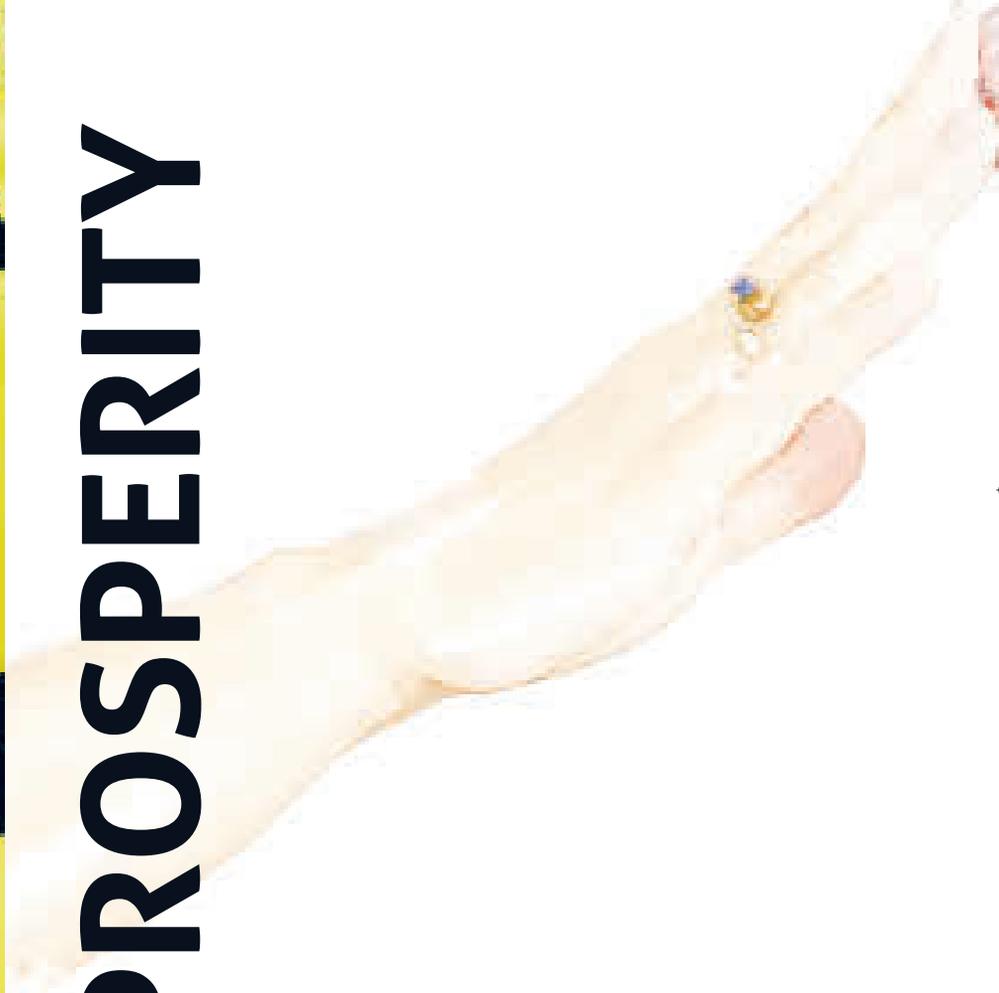
TORWART

PLATZWART





PROSPERITY



PROSPERITY



A hand is shown from the palm side, with fingers spread. The hand is covered in splatters of red and white paint, particularly on the fingers and palm. The background is a light, neutral color.

WIR

GEHEN

IN DIE

AKTION

! TAG 2

2. WORKSHOPTAG

- * ***Intro Tag 2 / Seite 64 – 65***
- * ***Worldcafé / Seite 66 – 73***
- * ***Pause***
- * ***Theater 5.0 / Seite 74 – 91***
- * ***Mittagspause***
- * ***Eisscholle / Seite 92 – 97***
- * ***Circle of Love / Seite 98 – 99***

Name der Methode: *Intro Tag 2*

Altersgruppe: *ab 8. Klasse (13/14 Jahre alt)*

Gruppengröße: *max. 25*

Dauer: *max. 15min*

Ort: *Klassenraum*

Material: *Laptop, Beamer, Ausstellungsbanner, Sprechball, Musikbox, Kabel*

Lernziele:

- *Wiederholung der 5 P und der 17 SGDs*
- *Bewusstsein schaffen für die 5 P, um diese in (lokale) Alltagshandlungen zu übertragen*

Grundgedanke:

Der Einstieg in das Thema Nachhaltigkeit wird durch die 5 P für die TN wiederholt und durch aussagekräftige Video-messages von SoF-Botschaftern fair-tieft. Dadurch soll die Aktualität und Dringlichkeit der Thematik nochmals verdeutlicht und Motivation zum Handeln geschaffen werden.

Rolle der Teamer*innen:

- *Ein*e Teamer*in leitet das Intro, bezieht mit dem Sprechball TN ein*
- *Themenzentrierte Interaktion, d.h. ein Mix aus Inhalt, Interaktion und Atmosphäre, wird geleistet*
- *Lust und Interesse auf das Thema anregen*

Ablauf:

- *Feedback-Runde zum 1. Workshop-Tag mit Sprechball*
- *An was erinnert Ihr Euch (von gestern)?*
- *Wer kann ein SDG nennen? Was sind die 5P?*
- *Was war Dein Highlight? Warum?*
- *Was hat Dich zum Nachdenken angeregt?*
- *Video-Botschaften von Alexander Gerst und Jürgen Klopp: 1. FairPlay mit People & Planet, 2. Jeder ist wichtig – Call to action!*

Name der Methode: *World Café*

Altersgruppe: ab 8. Klasse (13/14 Jahre alt)

Gruppengröße: max. 25

Dauer: 90min

Ort: größerer Klassenraum

Material: Musikbox, Handy mit Musik, Essen/Trinken, Flipchart-Papier, Flipchart-Stifte, Tische/Stühle

Lernziele:

- Reflexion bzw. Feedback zum 1. Workshop-Tag
- Auseinandersetzung mit 5P und SDGs durch die Arbeit in den Kleingruppen
- Einblick in positive Praxisbeispiele
- Austausch, Inspiration, Ideenaneuerung bei „Pimp My School“ („Meine Schule soll nachhaltiger sein“)

Kompetenzentwicklung in den folgenden Bereichen:

- Kommunikationsfähigkeit
- Verantwortungsbereitschaft
- Konzeptionelle Fähigkeit
- Problemlösefähigkeit
- Veränderungen initiieren und umsetzen
- Umweltbewusstsein
- Vorausschauendes bzw. zukunftsfähiges Denken

Grundgedanke:

Aktive Auseinandersetzung mit den SDGs und den 5P durch eine Café-ähnliche Raumgestaltung und Atmosphäre. In Kleingruppen werden tiefgreifende Informationen

zu den SDGs und 5P vermittelt. Mit Hilfe von Themen-Tischen wird ein ungezwungener Austausch zwischen den TN angeregt.

Rolle der Teamer*innen:

- Die **Querschnittsaufgabe „Special Mission“** kann im Modul World Café angewandt werden

Vor Spielbeginn:

- **Vorbereitung:** Sitzkreis und Platz für Kleingruppenarbeit mit Tischen/Stühlen, auf den Tischen sind Flipchart-Papier & Stifte zum Schreiben, auf einem Extra-Tisch steht Obst/Nüsse, Wasser wird von „Kellnern“ gereicht
- **Zuständigkeiten der Teamer*innen = Moderation der Methode, Time-Keeper, Kellner*in**

Während des Spiels:

- **An jedem Tisch moderiert ein/e Teamer*in zu einem Thema**
- **Wichtige Aussagen und Ideen der Schüler*innen werden durch Teamer*in notiert**
- **Dialog fördern, nicht zu viel lenken, gute Themen anregen, offene Fragen stellen**
- **beschreibbare Tische**

Nach dem Spiel:

- **Vorstellung der Ergebnisse durch Teamer*in oder durch TN**

Ablauf:

- *Gemeinsames Warm-up (siehe Modul-Intro-Varianten)*
- *Vorstellung des Tagesablaufes und des World Café-Formats*
- *Ruhige Musik im Hintergrund*
- *Essen und Trinken erlaubt*
- *Jeder Tisch hat ein anderes Thema (4 Themen)*
- *Manche Tische sind „beschreibbare Tische“ (Flipchart-Papier auf dem Tisch) auf denen Ideen, Gedanken etc. gesammelt werden können*
- *Es gibt 4 Runden*
- *Dauer einer jeden Runde: 10min (über die gesamte Dauer der Runde an einem Tisch sitzen bleiben)*
- *Kurzer Energizer, z. B. Tigerschrei*
- *Beginn World Café (4 x 10min)*
- *Vorstellung der Ergebnisse durch Teamer*in oder durch TN*

Varianten:

- *In der letzten Runde ist der Tisch frei wählbar, da TN zeitlich nicht mehr an einen Tisch gebunden sind, d.h. sie können beliebig lange bleiben.*

Besonderheit:

- *Positive Praxisbeispiele des Alltags: TeilAuto/Carsharing, App „too good to go“, Essbare Stadt (Andernach), Fahrradfahren, freier öffentlicher Nahverkehr, Stoffbeutel nutzen, eigene Kaffeetasse anstatt to-go Becher, Geldbörse aus Tetrapack, Foodsharing, Ecosia statt Google, Kleidertausch*

(Veranstaltungen), ökologisch abbaubare Hygieneprodukte/Putzmittel, Elektroartikel nicht auf standby lassen, Repair-Cafés, regionales/lokales Essen kaufen, Kleiderkreise (digitaler Flohmarkt), Transition Towns, usw.

Mögliche Thementische für World Café:

Positive Praxisbeispiele zu den SDGs bzw. 5 P

Wo funktioniert Nachhaltigkeit bereits? Wer kennt positive Beispiele in der Wirtschaft, Kultur, Soziales, etc.?

SDG-Spiel-Tisch

Verschiedene SDG-Spiele werden gespielt

„Pimp My School“

Ideen für eure Schule

Klima-Tisch

Was kennt Ihr? Glaubt ihr, dass die Menschen zu der Klimaerwärmung beitragen? Kennt ihr Greta Thunberg?

SDG-Theorie-Tisch

Zahlreiches Material zu den SDGs und den Hintergründen

Instagram-Tisch

Ein Instagram-Post (Bild oder Video) zu den Projektinhalten

Global-Tisch

Themen wie Klima, Fairtrade, Lebensmittel, Infrastruktur etc. werden besprochen

Sustainability-Land

Gestaltet euer Fantasieland – in was für einem Land würdest du gerne leben?

Utopia-Schule

Gestaltet eure Fantasie-Schule – in was für einer Schule würdest du gerne leben?

Andere Kinder und Jugendliche auf der Welt

Wie leben Kinder und Jugendliche in anderen Ländern auf der Welt? Was sind ihre Gewohnheiten? Wie ist ihr Tagesablauf? Welche Wünsche und Hoffnungen haben sie?





Make our world GREENER again

Plastics

Aluminum

Refrigerators

Sponges

Plastic

Refrigerators

With: Acrylic Glue
Scissors
Tape
Glue

Useful things to
make with
plastic

Useful things to
make with
plastic

Project Summary

The project was completed on the 15th of October. We had a great time and learned a lot about recycling and how to make things out of plastic. We also learned about the importance of recycling and how to make things out of plastic.



- 1. Introduction
- 2. Materials
- 3. Tools
- 4. Steps
- 5. Conclusion

Name der Methode Theater 5.0

Altersgruppe: ab 8. Klasse (13/14 Jahre alt)

Gruppengröße: max. 25

Dauer: 120min

Ort: großer Raum

Material: SDG-Blöcke und ggf. Positionen von „Wo spielst du?“

Lernziele:

- **Probephase in Kleingruppen:**
Konzeptionelles Denken anregen (SDGs in den Alltag übertragen), d.h. Erfahrungsaustausch anregen
- **Theater-Aufführung:**
Integration aller TN in die Theaterszene, d.h. SDGs werden durch das Spielen sichtbar, Bewusstsein schaffen für SDGs, um diese in lokale Alltagshandlungen zu übertragen, sprachliche Ausdrucksweise bei Darstellern fördern (Lautstärke, Aussprache, Improvisation), d.h. TN orientieren sich an den allgemeinen Theaterregeln
- **Auswertung:**
Zusammenfassung und Auswertung des Beobachteten (Inhalte und Theaterregeln), Zuordnung von beobachteter Theaterszene zu einem SDG seitens des Publikums

Kompetenzentwicklung in den folgenden Bereichen:

- **Probephase in Kleingruppen:**
Konzeptionelles Denken, Teamwork, Kommunika-

tionsfähigkeit, Kreativität

• **Theateraufführung:**

Kommunikationsfähigkeit, Kreativität, Umweltbewusstsein, Eigenverantwortung/Gruppenverantwortung

• **Auswertung:**

Kommunikationsfähigkeit, Reflexionsfähigkeit, Beurteilungsvermögen

Grundgedanke:

Beim Theater wird ein Bewusstsein für die SDGs geschaffen, indem die TN gemeinschaftlich in selbst ausgedachte Szenen die SDGs auf eigene Alltagssituationen übertragen.

Rolle der Teamer*innen:

• **WICHTIG:** Die **Querschnittsaufgabe „Special Mission“** kann im Modul „Theater“ **nicht** behandelt werden!

• *In den Kleingruppen leitet der/die Teamer*in Diskussion über Vor- und Nachteile des ausgewählten SDG, beeinflusst diese aber nicht!*

• *Teamer*in klärt TN über die 3 „W-Fragen“ (wo?, was?, wie?) bei einer Theaterszene auf: 1. Person klärt den Ort, 2. Person klärt die Situation, 3. Person stellt Problem dar, weitere Personen ergänzen Szene, letzte Person zeigt Lösung auf*

• *Teamer*in nimmt bei Szene nur eine Nebenrolle ein!*

Ablauf:

- *Begrüßung zum Theater und Klärung der Theaterregeln*
- *Gemeinsames WarmUp / Seite 79 – 88*
- **Freeze** mit 4 festgelegten Handlungen (1=Stimme stärken, 2=Kreativität, 3=körperliche Übung, 4=pantomimische Übung)
- **Kleine Ampel** im Stehkreis (Thema 5 P oder freies Thema)
- **Große Ampel** im Stehkreis (zum Thema 5P, z.B. rückwärtslose Gesellschaft, Ungleichheit, teure Fußballspiele)
- weitere mögliche Theater WarmUp-Spiele: **Zählspiel, Assoziationskette, „We will rock you“, Abklatschen**
- Einteilung in Kleingruppen
- Vorbereitung der Theaterszene
- 3 SDGs aus Beutel ziehen und zwei SDG in der Gruppe auswählen (eins für die Szene, eins für das Standbild)
- Brainstorming, thematische Auseinandersetzung mit SDG (max. 10 min)
- Ausdenken einer Szene (ALLTAGSBEZOGEN!) in Bezug auf 3 Ws (s.o.)
- Ausdenken eines gemeinsamen Standbildes bezogen auf das ausgewählte SDG
- Aufführung Theaterstück vor Publikum
- Pro Kleingruppe jeweils eine verkürzte Szene (komplett, 30 sec, 15 sec)
- TN raten, um welches SDG es sich handelt
- Anschließend Präsentation des Standbildes mit erneutem Erraten des SDGs
- Reflexion
- Welche Szene war beeindruckend für dich? Warum?
- Welche/r Teilnehmer*in hat dich besonders beeindruckt? Warum?

Varianten:**Weitere Möglichkeiten der Darstellung:**

- Zusätzlich zu den SDGs werden von den TN Positionen aus „Wo spielst du?“ gezogen und in die Theaterszene integriert

- **Standbild:**

TN stehen im Stehkreis, ein TN geht in die Mitte und sagt „Ich bin...“ nimmt eine Position ein, die das Wort beschreibt und friert ein, zwei weitere Personen ergänzen das Bild und sagen dabei wer sie sind; nacheinander können die Personen aus dem Standbild durch eine andere ersetzt werden, jede dazukommende Person beginnt mit „Ich bin ...“ und bezieht sich auf das Gesagte des Vorgängers (z.B. „Ich bin ein Vogel, der um den Baum fliegt“), die Person die am längsten dabei ist, geht und nimmt eine Person ihrer Wahl mit, wird durch eine neue Person ersetzt; **WICHTIG:** das Ersetzen der Personen geschieht nacheinander, aber mit Tempo

- **Diashow:**

TN nehmen Position ein und frieren ein (Standbild), zwei Moderatoren erklären die Szene, weitere Szenen werden durch Standbilder der TN immer wieder neu dargestellt und durch Moderatoren erklärt; durch die Vorbereitungszeit wissen die Moderatoren welche Standbilder dargestellt werden sollen; **WICHTIG:** Moderatoren müssen Personen sein, die gerne reden!

- **Abklatschen** (s.u., Theater-WarmUps)

- **Plus-Minus Szene:**

TN denken sich eine positive und eine negative Szene zu einem Thema aus; es ist möglich, die gleiche Szene für die positive/negative Auslegung zu nutzen oder unterschiedliche Szenen für positiv/negativ auszudenken

- **Geschichte erzählen:**

Ein Erzähler steht in der Mitte vor einem Publikum und beginnt eine Geschichte zu erzählen, Personen stehen gleich verteilt an gegenüberliegenden Seiten (rechts und links vom Erzähler) und laufen zur jeweils anderen Seite, dabei stellen sie etwas pantomimisch dar, der Erzähler lässt das Dargestellte in seine Geschichte einfließen; WICHTIG: Personen kommen nacheinander auf die Bühne, um Pantomime darzustellen, das Thema der Geschichte muss einfach sein

Name des Spiels: *Freeze*

Altersgruppe: ab 8. Klasse (13/14 Jahre alt)

Gruppengröße: max. 25

Dauer: 10-15min

Ort: Klassenraum

Material: Keines

Lernziele:

- Aufwärmübungen für Stimme, Körper und Kopf
- Konzentration bündeln
- Aktivieren des Körpers durch Bewegung
- Auflockerung der Klasse
- „Eisbrecher“

Kompetenzentwicklung in den folgenden Bereichen:

- Förderung der Kreativität
- Anregung der Phantasie
- Erfahrung, neue Eigenschaften an sich zu entdecken
- Konzentrationsfähigkeit

Beschreibung:

Die TN bewegen sich frei im Raum und sind durch ein Klatschen des Teamers aufgefordert, in ihren Bewegungen einzufrieren. Ein/e Teamer*in erklärt eine Aktion zur Zahl 1 und alle wiederholen diese Handlung gemeinsam. Das Klatschen beendet eine Aktion wieder und alle TN bewegen sich wieder frei im Raum. Dieser Ablauf wird wiederholt, bis alle Zahlen erklärt wurden. Nachdem alle Zahlen

THEATER 5.0 - WARMUPS

erklärt worden sind, ruft der/die Teamer*in willkürlich die Zahlen auf.

- Zahl 1: gemeinsames Ausrufen eines Wortes (z.B. Multifunktionsgerät)
- Zahl 2: kurzes Gespräch mit dem unmittelbaren Nachbarn
- Zahl 3: körperliche Übung ausführen (z.B. Hockstrecksprung)
- Zahl 4: Pantomimische Darstellung einer beliebigen Tätigkeit (z.B. Lesen, Musik hören)

Varianten:

- Ein Gefühl mit der Aktion verknüpfen (z.B. müde, cool, wütend sein)
- Alternative zu Zahl 4: pantomimische Darstellung in einem festgelegten Setting, z.B. am Flughafen und jeder TN stellt pantomimisch seine Rolle dar

Name des Spiels: *Kleine Ampel*

Altersgruppe: ab 8. Klasse (13/14 Jahre alt)

Gruppengröße: max. 25

Dauer: 10-15 min

Ort: Klassenraum

Material: Keines

Lernziele:

- Auflockerung der Klasse

- Aufmerksamkeit fördern
- Ängste abbauen
- „Eisbrecher“

Kompetenzentwicklung in den folgenden Bereichen:

- Förderung der Kreativität
- Anregung der Phantasie
- Konzentrationsfähigkeit

Beschreibung:

Alle TN stehen im Kreis und ein TN geht in die Kreismitte und sagt „Ich bin...“ (z.B. „Ich bin ein Stein“), macht eine Gestik/ Bewegung zum Gesagten und friert dann ein. Bis zu zwei weitere Personen können nacheinander das Standbild ergänzen und beziehen sich auf das Gesagte der ersten Person (z.B. zweite Person: „Ich bin die Fliege auf dem Stein“, dritte Person: „Ich bin der Flügel von der Fliege auf dem Stein.“). Der TN, der am längsten steht verlässt das Standbild und nimmt eine weitere Person aus dem Standbild mit. „Ich bin der Stein und nehme die Fliege mit.“. Die Person die im Standbild bleibt, sagt nun ohne Bezug auf die vorherige Szene „Ich bin der Flügel.“. Nun können zwei weitere TN nacheinander das Standbild ergänzen. Wichtig ist, dass die TN nacheinander und nicht alle zur gleichen Zeit das Standbild ergänzen wollen. Außerdem sollte darauf geachtet werden, dass nicht immer die gleichen TN aktiv sind, sondern auch zurückhaltende Personen durch Teamer*innen motiviert werden. Kreative TN können die Anderen z.B. dabei unterstützen Ideen zu finden.

Varianten:

- *Thematisch gebunden (z.B. Thema SDGs) oder thematisch frei*

Name des Spiels: *Große Ampel*

Altersgruppe: *ab 8. Klasse (13/14 Jahre alt)*

Gruppengröße: *max. 25*

Dauer: *10-15min*

Ort: *Klassenraum*

Material: *Keines*

Lernziele:

- *Auflockerung der Klasse*
- *Aufmerksamkeit fördern*
- *Ängste abbauen*

Kompetenzentwicklung in den folgenden Bereichen:

- *Förderung der Kreativität*
- *Anregung der Phantasie*
- *Konzentrationsfähigkeit*

Beschreibung:

Die „große Ampel“ ist eine Erweiterung der „kleinen Ampel“. Alle TN stehen im Kreis, ein TN geht in die Kreismitte und sagt „Ich bin ...“ (z.B. „Ich bin ein Baum“), macht eine

Geste/ Bewegung zum Gesagten und friert ein. Nacheinander ergänzen die TN das Standbild mit „Ich bin ...“, bis alle TN zu einem großen Standbild gehören.

Varianten:

Thematisch gebunden (z.B. Thema SDGs) oder thematisch frei

Name des Spiels: **Zählspiel**

Altersgruppe: ab 8. Klasse (13/14 Jahre alt)

Gruppengröße: max. 25

Dauer: 10-15min

Ort: Klassenraum

Material: Keines

Lernziele:

- *Aufwärmübung für die Stimme*
- *Aktivierung des Körpers durch Bewegung*
- *Konzentration bündeln*
- *„Eisbrecher“*
- *Verbesserung von Aktion - Reaktion*
- *Gemeinsame Erreichung des Ziels*

Kompetenzentwicklung in den folgenden Bereichen:

- *Konzentrationsfähigkeit*
- *Teamfähigkeit*

Beschreibung:

Alle TN laufen im Klassenraum herum und müssen bis zu einer vorgegebenen Zahl zählen (z.B. 15), mit Hilfe aller TN innerhalb der Gruppe. Die Zahlen müssen von unterschiedlichen TN ausgesprochen werden, d.h. ein TN sagt 1 und eine andere TN sagt 2. Die Gruppe darf sich vorab oder während des Spiels nicht untereinander absprechen, wer welche Zahl ausspricht. Die Zahlen müssen schnell genannt werden, ohne dass eine große Pause dazwischen ist. Wenn zwei Personen zur gleichen Zeit dieselbe Zahl aussprechen, muss die Gruppe von vorne anfangen zu zählen. Je größer die Gruppe, desto niedriger ist die Zahl bis zu der die TN zählen müssen (z.B. bei 20 TN erst einmal bis 10 zählen lassen).

Varianten:

- Stehkreis oder Sitzkreis
- Anstatt Zahlen auch das Alphabet aufsagen

Name des Spiels: *Assoziationskette*

Altersgruppe: ab 8. Klasse (13/14 Jahre alt)

Gruppengröße: max. 25

Dauer: 10-15min

Ort: Klassenraum

Material: Keines

Lernziele:

- *Konzentration bündeln*
- *„Eisbrecher“*
- *Aufwärmübung für die Stimme*
- *Auflockerung der Klasse*
- *Verbesserung von Aktion - Reaktion*

Kompetenzentwicklung in den folgenden Bereichen:

- *Förderung der Kreativität*
- *Anregung der Phantasie*
- *Konzentrationsfähigkeit*

Beschreibung:

Die TN sind im Stehkreis. Ein TN denkt sich ein freigewähltes Wort aus, geht auf eine/n andere/n TN zu und sagt das Wort. Der/Die nächste TN überlegt sich nun ein neues Wort, was ihm/r auf das vorher Gehörte einfällt und geht schließlich auf eine neue Person zu. Weitere TN folgen. Zu beachten ist, dass alle TN einbezogen werden und es kein richtig oder falsch gibt, da die Kreativität angeregt werden soll. Die Wörter müssen schnell gesagt werden, ohne dass eine große Pause dazwischen ist. Vorher darauf hinweisen, dass die anderen TN das Gesagte nicht kommentieren sollen.

Varianten:

- *Thematisch gebunden (z.B. Thema SDGs) oder thematisch frei*

Name des Spiels: „We will rock you“

Altersgruppe: ab 8. Klasse (13/14 Jahre alt)

Gruppengröße: max. 25

Dauer: 10-15min

Ort: Klassenraum

Material: Keines

Lernziele:

- Konzentration bündeln
- Aktivieren des Körpers durch Bewegungen
- „Eisbrecher“
- Verbesserung von Aktion - Reaktion

Kompetenzentwicklung in den folgenden Bereichen:

- Förderung der Kreativität
- Anregung der Phantasie
- Konzentrationsfähigkeit
- Förderung der Feinmotorik und des Rhythmusgefühls

Beschreibung:

Alle TN sind im Stehkreis und klatschen auf die Beine bzw. in die Hände nach dem „We will rock you“ Lied. Wenn alle im Rhythmus sind, machen alle TN nacheinander eine kurze Geste (z.B. ein Herz mit Fingern zeigen, Zunge herausstrecken, Daumen hoch). Anstelle des letzten Händeklatschens wird zunächst die eigene Geste eingefügt und anschließend eine der Anderen ausgewählt. Der/die TN, dessen/deren Geste gezeigt wurde, ist nun an der Reihe,

beim letzten Händeklatschen eine Geste von einem anderen TN zu machen. Währenddessen klatschen die TN, welche nicht an der Reihe sind, den Rhythmus weiter. Passiert einer Person ein Fehler, kommt sie in die Kreismitte und bekommt einen Applaus von ALLEN um „Spaß am Scheitern“ zu verdeutlichen. Wichtig ist ein langsamer Beginn (mit Klatschen und Gesten) und eine einfache Geste zur Gewöhnung, danach mit Tempo, ohne große Pausen dazwischen.

Varianten:

- Abspielen des „We will rock you“ Songs von Queen. Aufgrund der Geschwindigkeit gibt es bei kleinen Fehlern oder Verzögerungen nicht sofort Beifall in der Mitte.

Name des Spiels: **Abklatschen**

Altersgruppe: ab 8. Klasse (13/14 Jahre alt)

Gruppengröße: max. 25

Dauer: 10-15min

Ort: Klassenraum

Material: Keines

Lernziele:

- Konzentration bündeln
- Ängste abbauen
- Verbesserung von Aktion - Reaktion

Kompetenzentwicklung in den folgenden Bereichen:

- *Anregung der Phantasie*
- *Konzentrationsfähigkeit*
- *Kommunikationsfähigkeit*

Beschreibung:

*Zwei TN stehen in der Kreismitte und reden über ein Thema. Ein TN aus dem Stehkreis klatscht und die zwei TN in der Mitte frieren mitten in der Bewegung ein. Der klatschende TN nimmt die exakte Position eines der Personen in der Kreismitte ein und behält diese bei. Die Person, die die Kreismitte verlässt, klatscht, um den neuen Dialog zu starten. Da der neu in der Position stehende TN ein neues Thema beginnt, muss die „alte“ Person sich auf das neue Thema einlassen und diesem positiv zugeneigt sein. Die Dialoge sind kurz und werden, ohne dass eine große Pause dazwischen ist, durch neue Personen immer wieder belebt. Am besten beginnen zwei Teamer*innen mit dem ersten Dialog.*

*WICHTIG: nicht zu schnelle und nicht zu langsame Wechsel von den Personen in der Mitte, Teamer*in kann, wenn nötig, Personen bestimmen, die in die Kreismitte gehen sollen, und kann auch selbst in die Mitte gehen*

Varianten:

- *Thematisch gebunden (z.B. Thema SDGs) oder thematisch frei*







EISSCHOLLE 5.0

Name der Methode: **Eisscholle 5.0**

Altersgruppe: ab 8. Klasse (13/14 Jahre alt)

Gruppengröße: max. 25

Dauer: 60min

Ort: Klassenraum

Material: Flipchart, Stifte, Klebestreifen

Lernziele:

- *Rückblick und Zusammenfassen des Geschehenen*
- *Sammlung von (praktischen) Aktivitäten für Schule und Gesellschaft*
- *Auseinandersetzung mit 5P und SDGs durch die Arbeit in den Kleingruppen*
- *Alltags- und schulbezogene Handlungsmöglichkeiten werden aufgezeigt*

Kompetenzentwicklung in den folgenden Bereichen:

- *Reflexionsfähigkeit, Kommunikationsfähigkeit*
- *Problemlösefähigkeit, logisches Denken, Kreativität*
- *Verantwortungsbereitschaft im Sinne der Nachhaltigkeit bzw. 5P, Umweltbewusstsein*

Grundgedanke:

In der aktiven Auseinandersetzung mit dem Thema sollen die TN in Kleingruppen eigene Ideen und mögliche Aktivitäten für eine nachhaltige Klasse/Schule entwickeln. Dabei überlegen diese, was für deren Umsetzung wichtig ist. Die Handlungsentwürfe werden aufgeschrieben und anschlie-

ßend den anderen Gruppen präsentiert. Danach zerstört ein/e Teamer*in, für alle überraschend, die Ergebnisse. Das Zerreißen der aufgeschriebenen Ideen durch die versinnbildlichte „gnadenlose Realität“ symbolisiert das Auftreten (unerwarteter) Hindernisse, die eine Idee in ihrer Reichweite verlangsamen und/oder verhindern können. Darauf folgend verlassen die Teamer*innen den Raum, während die TN sich selbst organisieren müssen, um gemeinsam ihre wichtigsten Gedanken auf einer Leinwand zusammenzufassen, welche anschließend (nachhaltig) im Klassenzimmer verbleibt.

Rolle der Teamer*innen:

- **WICHTIG:** Die **Querschnittsaufgabe „Special Mission“** kann im Modul Eisscholle eingesetzt werden!

Während des Spiels:

- Teamer*innen unterstützen Kleingruppen bei der Aktivitäten-Sammlung
- Bei der Präsentation interviewt ein/e Teamer*in die TN
- Fragen an Teilnehmenden:
 - Was ist euch wichtig für eure Klassengemeinschaft?
 - Welche konkreten Ideen habt ihr in Bezug auf Nachhaltigkeit für eure Klasse/Schule?

Nach dem Spiel:

- 1-2 Teamer*innen symbolisieren die „gnadenlose“ Real-

tät durch Zerstörung der Ideensammlung

- Teamer*in leitet Diskussion an
- Fragen an Teilnehmenden:
 - Warum haben wir das gemacht (Zerstörung)?
 - Was könnt ihr machen, um die Aktivität tagtäglich umzusetzen?
 - Wollen wir die Ideen jetzt konkretisieren und auf Leinwand bringen?

Ablauf:

- Einteilung der TN in Kleingruppen (nach den 5P)
- Kleingruppenarbeit: Sammeln von Ideen/ Aktivitäten (in Bezug auf Schule und Alltag)
- Falls TN keine Ideen haben, müssen Teamer*innen Ideen parat haben (Link von „Tu Du´s“ der 17 SDGs: <https://17ziele.de/>)
- 2 Runden: 1. Runde TN bleiben in ihren Kleingruppen und brainstormen über Aktivitäten (20min); 2. Runde TN können zu einer beliebigen Kleingruppe gehen (10min)

Beispiele für Aktivitäten:

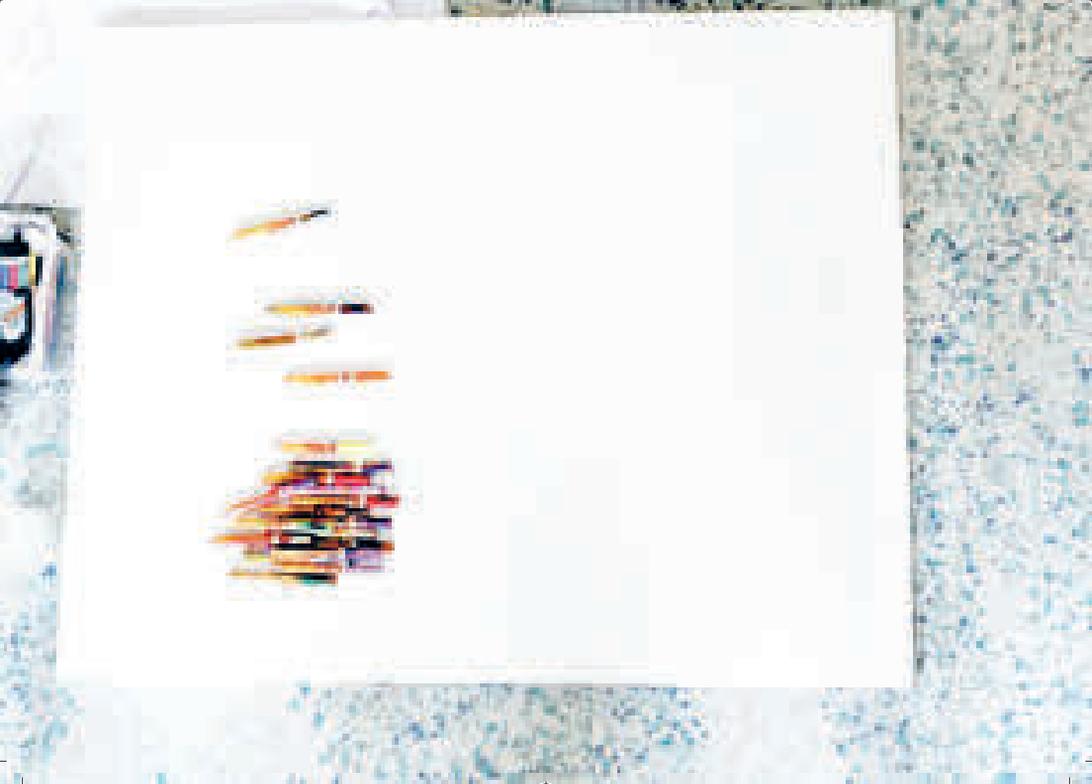
- **People:** gemeinsame Aktivitäten im Altersheim, kein Platz für Rassismus
- **Prosperity:** Schülercafé, App too good to go, wir helfen einander mit Hausaufgaben
- **Planet:** alle mit Fahrrad zur Schule, kein Standby anlassen, Grüne Klassenzimmer
- **Peace:** auf Wortwahl achten, Lob aussprechen, kein Mobbing in unserer Klasse

- **Partnership:** Das Team von Spirit of Football ist nach dem Projekt nicht mehr da. Dafür bilden nun die Klasse und die Lehrer*innen gemeinsam das Partnership-Team, das dafür verantwortlich ist, dass die Aufgaben im Sinne von People, Planet und Prosperity erfüllt werden.
- Gemeinsame Präsentation der Aktivitäten („Ausstellung“)
- Flipchart-Papiere liegen zusammen in der Mitte des Sitzkreises
- Diskussion der Ideen und „Zerstörung“ der Aktivitäten-Sammlung durch 1-2 Teamer*innen
- Hintergrund: „Zerstörung“ der Idee durch die „gnadenlose“ Realität und wie es möglich sein kann, die „Realität“ durch gewaltfreie Aktivitäten (sprachlich und physisch) mit ins Boot zu holen; Ziel: TN sollen dabei unterstützt werden ihre Meinung nach außen auf friedliche Art und Weise zu äußern
- Diskussionsfragen (s.o.)
- Gemeinsames Neuaufschreiben der Aktivitäten in den Worten der Klasse auf einer Leinwand mit Aktivitäten sowie zuständigen Verantwortlichen

Besonderheit:

- Überraschungseffekt für die TN durch das Zerreißen der Ideen durch Teamer*innen
- Bewusstmachen von „Hindernissen“ beim Realisieren einer Aktivität





Name der Methode: **Circle of Love**

Altersgruppe: ab 8. Klasse (13/14 Jahre alt)

Gruppengröße: max. 25

Dauer: max. 30min

Ort: Klassenraum

Material: Fairtrade-Ball, Ballstifte, ruhige Musik

Ablauf:

- Kurzer Rückblick auf die 2 Workshop-Tage, z. B.: Ausstellung von Fotos der WS-Tage, Spiel „Welcome Diversity“ mit positiven Aussagen über die Workshop-Tage
- Zusammenstehen und Atmen in Gruppenumarmung
- Kurzes Feedback. Wie waren die 2 Tage? Jeder TN antwortet in einem Satz zusammengefasst: „Was war neu, bzw. wertvoll?“ etc.
- Kopfball und folgende Unterschrift auf den Fairtrade-Ball, Rufen von „Ein Ball, Eine Welt“, „One Ball, One World“ im Kreis, Trikot-Wurf und Ende mit einem Gruppenfoto

Besonderheit:

*Unterschrift auf dem Fairtrade-Ball: Die Kernphilosophie von SoF basiert auf „The Ball“, der Olympischen Fackel des Fußballs, der alle vier Jahre zum Austragungsort der Fußballweltmeisterschaft reist und Unterschriften für die ursprünglichen Werte des Fußballs, Teamarbeit, Respekt und Vielfalt, sammelt. Auch die Teilnehmer*innen von „5 Bälle – 5 Bundesländer“ werden ermutigt, sich für diese Werte des Nachhaltigkeitsgedankens mit ihrer Unterschrift auf einem Fairtrade-Ball zu verpflichten.*



PLANET



PLANET



BNE-Kompetenzen

Zu den Kompetenzen, die durch „Bildung für Nachhaltige Entwicklung“ und „Lernen in Globalen Zusammenhängen“ gefördert werden sollen, zählen die Kategorien „Erkennen“, „Bewerten“ und „Handeln“.

Erkennen: Durch die Analyse des globalen Wandels können die Schülerinnen und Schüler Globalisierungs- und Entwicklungsprozesse mit Hilfe des Leitbilds der nachhaltigen Entwicklung erkennen. Dabei können sie die Gleichzeitigkeit von Hunger einerseits und Wohlstand andererseits analysieren und in wichtigen Grundzügen beschreiben. Und sie können diesen Trend zu anderen globalen Veränderungen und zu Entwicklungen in ihrer Lebenswelt in Beziehung setzen.

Gesellschaftliche Handlungsebenen werden durch die Schülerinnen und Schüler vom Individuum bis zur Weltebene in ihrer jeweiligen Funktion für Entwicklungsprozesse erarbeitet. Dazu gehört zum Beispiel, dass sie einzelne Faktoren für das Fortbestehen millionenfacher Unterernährung benennen und den lokalen/nationalen Rahmenbedingungen einerseits und der internationalen Agrar- und Entwicklungspolitik andererseits zuordnen können.

Bewerten: Durch kritische Reflexion und Stellungnahme können die Schülerinnen und Schüler zu Globalisierungs- und Entwicklungsfragen Stellung beziehen und sich dabei an den Menschenrechten orientieren. Dabei können sie das Fortbestehen von Hunger und Unterernährung in bestimm-

ten Regionen der Welt unter Bezugnahme auf die Menschenrechte kritisch kommentieren.

Die Schülerinnen und Schüler können aber auch politische Maßnahmen (wie eine Ausweitung der Bioenergie-Nachfrage oder die Förderung der Viehwirtschaft) auf ihre Auswirkungen hinsichtlich der Ernährungssicherheit kritisch hinterfragen.

Handeln: Durch Partizipation und Mitgestaltung sind die Schülerinnen und Schüler fähig und aufgrund ihrer mündigen Entscheidung bereit, Ziele der nachhaltigen Entwicklung im privaten, schulischen und beruflichen Bereich zu verfolgen und sich an ihrer Umsetzung auf gesellschaftlicher und politischer Ebene zu beteiligen. Sie können sich zum Grad ihrer Bereitschaft äußern, sinnvolle politische Forderungen an wichtige Akteure zu stellen. Sie können ihr Konsumverhalten (z.B. Fleischkonsum, Energieverbrauch) bezüglich seiner globalen Auswirkungen reflektieren und nachhaltige Konsumformen inklusive eines verantwortlichen Umgangs mit unseren Lebensmitteln für sich entwickeln.

Weitere Informationen unter:

<https://www.bmbf.de/de/bildung-fuer-nachhaltige-entwicklung-535.html>

<https://www.bne-portal.de/>

Beispiele für einzelne SDG mit aktuellen Zahlen

SDG 1: 2015 lebten 736 Millionen Menschen in extremer Armut, davon 413 Millionen in Afrika, südlich der Sahara.

SDG 2: 2017 waren 821 Millionen unterernährt, gegenüber 2015 mit 784 Millionen.

SDG 4: 617 Millionen Kinder und Jugendliche verfügen nicht über Mindestkenntnisse im Lesen und Rechnen, mehr als die Hälfte der Schulen in Afrika südlich der Sahara hat keinen Zugang zu Trinkwasser, Hand- Waschgelegenheiten, Internet, Computern.

SDG 6: Bis 2030 könnten 700 Millionen Menschen durch akute Wasser- Knappheit vertrieben werden.

SDG 12: Der globale Material-Fußabdruck wächst schneller als die Bevölkerung und die Wirtschaftsleistung.

Erklärung: Der menschliche MaterialFußabdruck muss weltweit kleiner werden. Der „Material-Fußabdruck“ bezeichnet die Menge der gewonnenen Rohstoffe, die zur Deckung der Endnachfrage eingesetzt werden. Er ist ein Maß für die Belastung, der die Umwelt ausgesetzt wird, damit die Wirtschaft wächst und die materiellen Bedürfnisse der Menschen befriedigt werden. Der globale Material-Fußabdruck hat sich seit 1990 von 43 Milliarden Tonnen auf 54 Milliarden (2000) und 92 Milliarden (2017) vergrößert – also um 70 Prozent seit 2000 und 113 Prozent seit 1990. Seit 2000 hat sich der Abbau natürlicher Ressourcen beschleunigt. Ohne konzertierte politische Maßnahmen wird er bis 2060 wohl auf 190 Milliarden Tonnen steigen. Zudem wächst der Material-Fußabdruck schneller als die Bevölkerung und die Wirtschaftsleistung. Global hat sich also das Wachstum des Material-Fußabdrucks weder vom Bevölkerungs- noch vom BIP-Wachstum

abgekoppelt. Der Lebensstil in den reichsten Ländern fußt in hohem Maß auf Ressourcen aus ärmeren Ländern.

SDG 13: Die Konzentration von CO₂ in der Luft betrug im Jahr 2017 schon 146 % des vorindustriellen Niveaus. Um die Erderwärmung auf 1,5 °C zu begrenzen, muss der weltweite CO₂-Ausstoß bis 2030 auf 55 % des Niveaus von 2010 sinken und bis zur CO₂-Neutralität 2050 weiter stark fallen.

Folgen des Klimawandels: Klimabedingte und geophysikalische Katastrophen forderten zwischen 1998 und 2017 etwa 1,3 Millionen Menschenleben

SDG 15: Rote-Liste-Index: Der Artenschwund beschleunigt sich, das Risiko des Artensterbens ist in den letzten 25 Jahren um fast 10 % gestiegen.

Grundsatz „Niemanden Zurücklassen“: knapp die Hälfte der extrem Armen besteht aus Kindern unter 14 Jahren.

Quelle:

Ziele für nachhaltige Entwicklung - UN-Bericht 2019, Veröffentlichung der Vereinten Nationen, herausgegeben von der Hauptabteilung Wirtschaftliche und Soziale Angelegenheiten (DESA)

Tipps für die Durchführung der SoF-Methoden

- *Der Tagesverantwortliche für das Projekt nimmt die Einteilung der jeweiligen Teamer*innen zu den Methoden vor. Diese wird anhand der Stärken der jeweiligen Teamer*innen vorgenommen.*
- *Die gleichen Team-Mitglieder führen sowohl den ersten als auch den zweiten Workshop-Tag aus.*

TIPPS ZUR DURCHFÜHRUNG

- *Zu beachten ist die zielgruppenspezifische Ausführung der Methoden, d.h. die Methode mit der Lebenswelt und den Interessen der Zielgruppe verknüpfen.*
- *Während der Durchführung ist eine Balance zwischen Aktivierung (Spaß) und Konzentration (Wissensvermittlung) wichtig.*
- *WarmUps und Energizer in den Methoden gezielt einsetzen. Es geht darum zu eruieren, wann ein WarmUp und wann ein Energizer in Vorbereitung für eine Methode, bzw. während einer Methode benötigt wird.*
- *Persönliche Beispiele der Projektdurchführenden ermöglichen der Zielgruppe Anknüpfungspunkte an die Thematik der Nachhaltigkeit und lockert gleichzeitig die Atmosphäre innerhalb der Gruppe.*
- *Wichtig ist, dass die Teilnehmenden zu jeder Zeit Kritik äußern dürfen. Auf diese soll am besten sofort, ansonsten zu einem späteren Zeitpunkt eingegangen werden.*
- *Die Projektdurchführenden müssen lernen, Momente des Schweigens bzw. Momente bei denen die Zielgruppe inaktiv ist, auszuhalten.*
- *Bei bestimmten Methoden (z.B. Theater 5.0, Eisscholle 5.0) ist eine thematische Zurückhaltung der Projektdurchführenden gefragt. Das bedeutet, sich mit dem eigenen Input zurückzunehmen.*
- *Bei dem Modul „Wo spielst du?“ sind Kommentare von anderen Teilnehmenden nicht gewünscht, wenn es um die*

eigene Selbsteinschätzung geht. Dabei ist die Sensibilisierung der Teilnehmenden hinsichtlich der Akzeptanz individueller Meinungsäußerungen Anderer wichtig.

SoFs methodische Grundlage in Bezug auf Wertschätzung

- *Unser Verein drückt Wertschätzung und Lob durch verschiedenen Applause aus, die die Projektdurchführenden vorgeben, aber auch von den Teilnehmenden z.T. selbst ausgesucht werden dürfen.*
- *Baby-Applaus: nur kleine Finger klatschen*
- *Selbstapplaus: jede/r klopft sich selbst auf die Schultern, rechte Hand an linke Schulter und linke Hand an rechte Schulter*
- *Ein großer Applaus: Arme soweit wie möglich voneinander entfernen, dann zusammenkommen lassen und laut klatschen*
- *Weitere Applause, die die Teilnehmenden selbst kreieren*
- *Um die Aufmerksamkeit der Teilnehmenden zurück zu bekommen, nutzt SoF einen Klatschrhythmus bei dem der Projektdurchführende den ersten Teil klatscht und die Teilnehmenden den zweiten Teil klatschen.*
- *Beides, der Klatschrhythmus und die Applause, werden während der Workshop-Tage als Rituale durchgängig wiederholt.*

Checkliste Tagesverantwortliche*r

Ort:

Datum:

Beginn und Ende des Workshops:

Lehrer*in:

Tagesverantwortliche*r:

Teamer*innen:

Vorgespräch mit Lehrer*In

Klassenstufe:

Anzahl der TN:

Alter:

Geschlechteraufteilung:

Zur Klasse:

- *Besondere Kids (Auffälligkeiten, Einschränkungen, usw.)*
- *Neue Klasse? (Kennen sie sich schon? Streitereien? usw.)*
- *Kennen die Kinder schon Spirit of Football? Haben sie bei uns Projekte gemacht?*
- *Gibt es viele/wenige Fußball-Kids?*
- *Background? (Rechte Neigungen, Migrationshintergrund, usw.)*
- *Warum interessieren sie sich zu diesem Zeitpunkt mit dieser Gruppe für eine Teilnahme am Projekt?*

- *Vorherige Auseinandersetzung mit dem Thema Nachhaltigkeit/globale Entwicklung (Vorkenntnisse bzw. Interesse) -> abhängig vom jeweiligen Projekt*
- *Fotoerlaubnis? Ja/nein*

Drumherum:

- *Parkmöglichkeiten?*
- *Turnhalle?*
- *Pausen?*
- *Verpflegung TN und/ oder Teamer*innen?*
-
-

CHECKLISTE

Vorbereitungen im Team

Vorgespräch mit Team am:

Wer macht was (Aufgabenverteilung):

- *Transport*
- *Wer packt Material?*
- *Technik (Fotos, Musik, Beamer/ Laptop)*
-
-
-

**Benötigte Materialien (bei notwendigen Bestellungen
SoF frühzeitig Bescheid geben):**

Durchführung

Ablauf und Aufgabenaufteilung:

-
-
-
-
-
-
-
-

Nachbereitung

Feedback mit Lehrer*in „Wie läuft es so?“

Feedback mit Teamer*innen durchführen

Besondere Vorkommnisse/Ereignisse festhalten

Infos nach dem Projekt bei Projektverantwortlicher melden

Material-Überblick für die 2 Workshop-Tage des 5B, 5B Projektes

Technik

- Handy mit Musik und Kabel
- Beamer mit Kabel
- Laptop mit PowerPoint Intro und Ladekabel
- Kabeltrommel
- Mikrofon
- Musikbox mit Ladekabel
- HDMI Kabel

Intro

- Laminiertes Überblick der SDGs in A4
- 17 SDG-Holzblöcke
- Für Querschnittsaufgabe „Special Mission“: laminierte Joker-Karten

Methode: FairPlay-Fußball

- Laminierte FairPlay-Regeln
- Fußball-Leibchen
- Hütchen
- Futsalball zum Spielen
- (Ball mit Unterschrift von Jürgen Klopp und Alexander Gerst)
- Tore oder Eckfahnenständer
- Trillerpfeifen
- Ballpumpe

- Überblick Handicap-Szenarien und Spielplan (wer gegen wen)

Methode: Wo spielst du?

- 5 laminierte Spielfelder
- 5 laminierte Charaktereigenschaften
- 2 Non-Permanent Stifte (4 unterschiedliche Farben)
- 8 Positionskarten für Einschätzung im Raum
- Kreppband
- Klebeband

Methode: World Café

- Flipchart-Papier
- Stifte
- Spiele-Tisch (Weltansichten-Memory, Challenge Accepted - Spiel zu Global Goals der UNO und SDG-Memory)
- Praxisbeispiele-Tisch (Stoffbeutel, Plastikbox, Wachspapier, Handy, Schraubenzieher etc.)
- Klima-Tisch (Buch: Das Klimabuch, mit den Themen: Weltkarte des Wandels, das Klima, grüne Städte und Mobilität, in 10 Punkten zu mehr Klimaschutz, Klimaschutz beginnt Zuhause, nachhaltig konsumieren)
- SDG-Tisch (Heft Agenda 2030 – 17 Ziele für unsere Welt)
- Andere Themen-Tische

MATERIALLISTE

Methode: Theater 5.0

- *5x 8 Positionskarten von Wo spielst du?*
- *4 SDG-Postkarten*

Methode: Eisscholle 5.0

- *Leinwand*

Zu verschenken

- *Aufkleber, Sticker*
- *Buttons*
- *Fairtrade-Ball für Klasse*



PEOPLE



PEOPLE



Bücher

Christiansen, Sabine und Janosch (2006): Gibt es hitzefrei in Afrika? So leben die Kinder dieser Welt, München: CBJ-Verlag.

Engagement Global gGmbH (2017): Globales Lernen. Methoden für die entwicklungspolitische Bildungsarbeit, Bonn.

Gonstalla, Esther (2019): Das Klima Buch. Alles, was man wissen muss, in 50 Grafiken. 2. Auflage, München: Oekom Verlag.

Gonstalla, Esther (2017): Das Ozean Buch. Über die Bedrohung der Meere, München: Oekom Verlag.

Klose, Petra (2018): Agenda 2030. 17 Ziele für unsere Welt, 2. Auflage, Nordrhein-Westfalen: Carlsen.

Nelles, David und Serrer, Christian (2019): Kleine Gase – große Wirkung. Der Klimawandel, Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung.

Organisation der Vereinten Nationen für Erziehung, Wissenschaft und Kultur Mahatma Gandhi Institute of Education for Peace and Sustainable Development (2019): Schulbücher für nachhaltige Entwicklung. Handbuch für die Verankerung von Bildung für nachhaltige Entwicklung (BNE), Bonn: in puncto asmath druck + medien gmbh.

Schreiber, Jörg-Robert und Siege, Hannes (2016): Orientierungsrahmen für den Lernbereich Globale Entwicklung im Rahmen einer Bildung für nachhaltigen Entwicklung. 2. aktualisierte und erweiterte Auflage, Bonn: Cornelsen.

Internetseiten

<https://www.bne-portal.de/de/lehmaterialien>
<https://www.bne-portal.de/de/infothek/publikationen/all>
www.umwelt-im-unterricht.de
<https://www.globaleslernen.de/de>
<http://www.bmz.de/de/mediathek/publikationen/index.html>
<https://www.umweltbundesamt.de/publikationen>
<https://www.bmu.de/service/publikationen/>
www.umwelt-im-unterricht.de/fleisch-frisst-ressourcen
www.Lernplattform-nachhaltige-Entwicklungsziele.de
<https://www.fu-berlin.de/sites/schueleruni/programm/lehrer/materialien/index.html>
<https://www.greenpeace.de/>
<https://bildungsserver.hamburg.de/globales-lernen/>
<https://bildungsserver.hamburg.de/globales-lernen/links-ammlungen/>
<https://bildungsserver.berlin-brandenburg.de/themen/nachhaltige-entwicklunglernen-in-globalen-zusammenhaengen/materialien-und-portale/>
<http://www.epiz-berlin.de/>
<https://www.ufu.de/service/bildungsnewsletter/>

DANKSAGUNG

Spirit of Football möchte herzlich dafür danken, dass das besondere Projekt „5 Bälle – 5 Bundesländer“ verwirklicht werden konnte. Allen voran gilt unser Dank Josef Ahlke von RENN.Mitte, der die Idee hatte, uns mit diesem Teil von „Fahrplan Zukunft“ zu beauftragen, sowie an Katrin Nolting, die uns bei administrativen Fragen zur Seite stand. Darüber hinaus danken wir den anderen Mitgliedern von RENN.Mitte – Berlin21, Brandenburg 21, Civixx in Leipzig und dem Netzwerk Zukunft Sachsen-Anhalt für ihr Engagement, vor allem Pia Paustlassen, Franziska Schulz, Anna Stockmar, Tanja Weiße, Katja Neugebauer, Linn Kaldinski aus Berlin, sowie Susann Deloch und Paul Plöbner aus Naumburg. Vor allem danken wir Andi Schulze für die gemeinsame, inspirierende Erweiterung unserer Methoden um den Aspekt Nachhaltigkeit, und natürlich unseren wunderbaren Teamern für die energiegeladene Umsetzung. Danke, liebe Anne Keßling, für die Erstellung des Methodenkatalogs, und Marlen Mahrle und Sebastian Bartl für die grafische Gestaltung.

Andrew Aris und Ulrike Enders
Projektverantwortliche

Herausgeber:
Spirit of Football e.V. in Zusammenarbeit mit Andreas Schulze
In Kooperation mit: RENN.mitte , Gefördert durch das BMZ



RENN.mitte
Regionale Netzstellen
Nachhaltigkeitsstrategien



Bundesministerium für
wirtschaftliche Zusammenarbeit
und Entwicklung



WIR

MÜSSEN

JETZT

HANDELN

!

