

ACTIVE

SPORTS SESSION KIT (DE)



PARTNER ORGANISATION



**Jugend- &
Kulturprojekt e.V.**



INHALT

Einführung	4
Die europäischen Jugendziele	6
Sport-Sessions	8
Aktivität 1: Fußballturnier 3	8
Aktion 2: Rugbyspiel mit gemischten Fähigkeiten	11
Aktivität 3: Die EU mit der Jugend zusammenbringen	14
Aktivität 4: Ein Tag zur Förderung eines grüneren Europas	18
Aktivität 5: Wandern	23
Aktion 6: Unser Viertel neu entdecken	26
Aktion 7: Jenga-Spiel für alle	30
Aktivität 8: Geschlechter(un)gleichheit im Sport	33
Aktion 9: Der Wert der Differenz	38
Aktivität 10: Ein Schritt zur Gleichstellung der Geschlechter durch Sport	42
Aktivität 11: Offenes inklusives Badminton	48
Aktivität 12: Eine Sitzung zum Thema Sport und EU-Politik	52
Aktivität 13: (Beach-)Volleyball für alle	55
Planung einer Sporteinheit	59
Vor den Sportveranstaltungen	59
Während der Sporteinheiten	60
Schutzmaßnahmen im Sport	61
Anhänge	66
Anhang 1: Muster des Evaluationsfragebogen	66
Anhang 2: Muster-Verhaltenskodex für Moderierende	68

Einführung

Das ACTIVE Sports Session Kit wurde im Rahmen des Projekts [ACTIVE! Engage, Connect, Empower EU Youth through sustainable, inclusive and democratic Sport](#) entwickelt, das darauf abzielt, junge Menschen in ganz Europa durch integrativen und demokratischen Sport zu verbinden. Dieses von Erasmus+ finanzierte Projekt begann 2021 und wurde in Zusammenarbeit mit sieben Partnerorganisationen aus ganz Europa (Italien, Griechenland, Deutschland, Niederlande, Portugal, Österreich) durchgeführt. Das allgemeine Ziel des Projekts war die Förderung des Interesses und des Engagements für die Europäischen Jugendziele und die künftige EU-Jugendpolitik bei weniger aktiven und von Marginalisierung und Diskriminierung bedrohten Jugendlichen durch die Förderung inklusiver und nachhaltiger Breitensportaktivitäten. Die spezifischsten Ziele des ACTIVE-Projekts sind im Folgenden aufgeführt:

1. Schaffung eines Netzes zur Förderung der Verbindung und des Engagements weniger aktiver junger Menschen in Europa im Hinblick auf die europäischen Werte und die EU-Jugendziele durch Sport, auch aufbauend auf früheren im Rahmen der Aufforderung finanzierten Maßnahmen
2. Stärkung der Fähigkeiten junger Trainingsleitender und Sporttreibender, um das aktive Engagement Gleichaltriger für EU-Themen zu erhöhen, mit besonderem Augenmerk auf diejenigen, die weniger Chancen haben, durch internationale Schulungen und Austausch
3. Förderung integrativer und nachhaltiger Sportereignisse und -aktivitäten als wirksames Instrument zur Stärkung des aktiven Engagements und der Beteiligung der Jugend an EU-Themen, ihres Beitrags zum demokratischen Prozess und ihres bürgerschaftlichen Engagements in Europa
4. Förderung der Vernetzung, des Aufbaus von Kapazitäten und der gegenseitigen Zusammenarbeit zwischen Jugend- und Sportorganisationen, die mit Jugendlichen in ganz Europa (EU-Mitgliedstaaten und Kandidatenländer) arbeiten, um deren Einfluss auf die EU-Politik und das effektive Engagement der Jugend in EU-Fragen zu verbessern.

Das vorliegende Sports Session Kit ist eines der Ergebnisse von *WP4 Pilot Action: ACTIVE European campaign* und zielt darauf ab, Jugendliche, Erziehende und Moderierende bei der Förderung der Europäischen Jugendziele durch sportliche Aktivitäten zu unterstützen. In diesem Zusammenhang haben die ACTIVE-Partner*innen, die Erfahrung darin haben, (unterrepräsentierte) Jugendliche zu erreichen, einzubeziehen und auszubilden, 14 Sporteinheiten als Empfehlungen für künftige Akteure entwickelt. Die Ideen für die Sporteinheiten wurden durch die vorangegangenen Schritte des Projekts bereichert, vor allem durch die Erfahrungen und Lehren, die während des internationalen Austauschs mit jungen Sportler*innen und Trainer*innen in Amsterdam (April 2022) und dem Jugendaustausch mit jungen

Sporttreibenden in Athen (Mai 2022) gewonnen wurden. Künftige Moderator*innen wurden ermutigt, die gegebenen Ideen an ihren jeweiligen Kontext anzupassen und dabei die Besonderheiten in Bezug auf Kultur, Alter, Geschlecht, Religion, Behinderungen und den Grad der Vertrautheit mit der europäischen Politik und der Europäischen Union im Allgemeinen zu berücksichtigen.

Das ACTIVE Sports Session Kit beginnt mit einer kurzen Einführung in die Europäischen Jugendziele und hebt das Potenzial des Sports bei der Förderung dieser Ziele hervor. Anschließend werden 13 Sporteinheiten vorgestellt, indem der Name, die Art der Aktivität, die geschätzte Dauer, die Ziele, die vorgeschlagenen Methoden und das benötigte Material, die Struktur und der Inhalt, Empfehlungen zur Bewertung der Aktivität sowie die geschätzten Ressourcen pro Idee angegeben werden. Im Anschluss an die Aktivitäten unterstützt dieses Kit künftige Moderator*innen, indem es Anleitungen für die optimale Organisation der Aktivitäten gibt und zentrale organisatorische Fragen stellt. Das Kit hebt auch die Notwendigkeit hervor, einen sicheren Raum für alle zu schaffen, insbesondere für Minderjährige und gefährdete soziale Gruppen, indem es das Konzept des Schutzes vorstellt. Zur weiteren Vorbereitung und Einarbeitung in die in diesem Kit vorgestellten Schlüsselideen stehen zusätzliche Ressourcen zur Verfügung. Das Kit wird außerdem durch zusätzliche Materialien in den Anhängen bereichert.

Die europäischen Jugendziele

Die European Youth Goals sind Ziele für ein jugendfreundliches Europa der Zukunft. Die 11 Jugendziele basieren auf den Stimmen von rund 50.000 jungen Menschen aus ganz Europa, die 2018 am EU-Jugenddialogprozess teilgenommen haben. Ziel dieses Prozesses war es, die Einstellungen, Interessen und Bedürfnisse der europäischen Jugend sichtbar zu machen und die Jugendbeteiligung auf allen politischen Ebenen zu stärken. Alle EU-Mitgliedstaaten waren an der Entwicklung der Youth Goals beteiligt und unterstützen sie weiterhin. Die Jugendziele und der EU-Jugenddialog sind Teil der EU-Jugendstrategie 2019-2027, die die Richtung der gemeinsamen Jugendpolitik in der EU vorgibt. Die 11 Ziele sind die Folgenden:

- | | | | |
|---|--|--|---|
|  | <p>#1 Die EU mit der Jugend zusammenbringen</p> |  | <p>#7 Gute Arbeit für alle</p> |
|  | <p>#2 Gleichheit aller Geschlechter</p> |  | <p>#8 Gutes Lernen</p> |
|  | <p>#3 Inklusive Gesellschaften</p> |  | <p>#9 Räume und Beteiligung für alle</p> |
|  | <p>#4 Information und konstruktiver Dialog</p> |  | <p>#10 Ein nachhaltiges, grünes Europa</p> |
|  | <p>#5 Psychische Gesundheit und Wohlbefinden</p> |  | <p>#11 Jugendorganisationen und europäische Programme</p> |
|  | <p>#6 Die Jugend im ländlichen Raum</p> | | |

Die [Ergebnisse](#) der qualitativen und quantitativen Forschung, die im Rahmen des ACTIVE-Projekts mit Sportforschenden, Sporttreibenden, Trainingsleitenden und Freiwilligen aus Sport- und Sozialverbänden sowie Menschen, die mit verschiedenen gefährdeten Gruppen arbeiten, durchgeführt wurden, haben die Hindernisse aufgezeigt, mit denen sich Jugendliche bei ihrer Beteiligung an europäischen Programmen und europäischen Politiken häufig konfrontiert sehen. Herausforderungen wie der Mangel an Informationen, die schwierige Sprache, die wirtschaftlichen Barrieren und Ungleichheit sowie die bürokratischen Probleme bei der Teilnahme an EU-Programmen halten die Jugendlichen von einer aktiven bürgerlichen und politischen Beteiligung auf EU-Ebene ab. Die Erfahrungen in Amsterdam und Athen haben gezeigt, dass sportliche Aktivitäten in der Lage sind, Wissen über EU-Werte wie Demokratie, Gleichheit und Menschenrechte zu vermitteln, interkulturelle Fähigkeiten zu fördern und die Jugend für die Schaffung eines integrativen und nachhaltigen Europas zu stärken. Die folgenden Sporteinheiten arbeiten in diese Richtung.

Sport-Sitzungen

Aktivität 1: Fußball-3-Turnier / Football3-Turnier

Name der Sitzung
Fußball-3-Turnier/ Football3-Turnier
Art der Tätigkeit
Sportstunde mit anschließender Diskussion gemäß der Football3-Methodik
Kurzbeschreibung
<p>Die Aktivität zielt darauf ab, Menschen mit unterschiedlichem Hintergrund zusammen spielen zu lassen und sie dazu zu bringen, über den Wert des Sports als Instrument der Integration nachzudenken. Anschließend werden sie über europäische Werte, Chancen für junge Menschen und die europäische Jugendpolitik nachdenken. Ziel ist es, diese Themen in den Vordergrund zu rücken und den Menschen zu erklären, dass es sich um Themen handelt, mit denen sich die Europäische Union befasst, die speziell zu diesem Zweck Politik macht.</p> <p>Ein Beispiel: Die Gleichstellung der Geschlechter ist auch Ziel Nummer zwei der Europäischen Jugendziele.</p>
Geschätzte Dauer
2 Stunden
Zielsetzungen
<ol style="list-style-type: none"> 1. Anwendung einer neuen Methodik, die an die sportlichen Aktivitäten von Gruppen angepasst werden kann 2. Bewertung der Zusammensetzung von Gruppen im Hinblick auf ihre Vielfalt 3. Kreative Regeln für das Spiel aufstellen 4. Einen konstruktiven Dialog führen
Methoden
<ul style="list-style-type: none"> • Von Angesicht zu Angesicht • <u>Profil der Moderator*innen</u>: Die Moderator*innen (1 Moderator*in/Match), die mit dem ACTIVE-Projekt und den europäischen Werten und Zielen vertraut sind, z. B. die Akteure, die sich im Rahmen des ACTIVE-Projekts für die internationale Mobilität in Amsterdam und den Jugendaustausch in Athen engagieren. • <u>Beschreibung der benötigten Fläche</u>: Spielplatz oder Sportplatz
Gruppengröße/Mitglieder erforderlich
20 Teilnehmer*innen (10 Personen/Match)



Benötigtes Material

1. Fußball
2. [Football3 Module](#)
3. Lätzchen
4. Zettel und Stifte, um die vom Team beschlossenen Regeln aufzuschreiben
5. Kegel

Inhalt / Struktur / Beschreibung

Football3 ist eine Methode, die in Medellín, Kolumbien, entstanden ist und ihren Namen von ihrem "*Dreischritt*" hat. In allen drei Phasen gibt es den*die Moderator*in, der*die die Diskussion leitet und mit den Spielregeln vertraut ist, sie beherrscht, sich aber im Hintergrund hält und die aktive Beteiligung der Teilnehmer*innen fördert.

1. Eine Diskussion vor dem Spiel - In dieser Phase schreibt der*die Spielleiter*in die gewählten Regeln auf
2. Ein Fußballspiel - In dieser Phase beobachtet der*die Moderator*in, macht sich eventuell Notizen und greift nur bei Schwierigkeiten ein;
3. Eine Diskussion nach dem Spiel - In dieser Phase addiert der*die Moderator*in die Punkte, auf die sich die beiden Teams geeinigt haben

Die Besonderheiten von Football3

1. Mannschaften, die vorzugsweise gemischt zusammengesetzt sind (vor allem Männer und Frauen, aber auch Jugendliche und Erwachsene), legen vor dem Spiel gemeinsam die Spielregeln fest.
2. Die Dauer der Spiele kann von den Spieler*innen selbst bestimmt werden (in der Regel beträgt die Spieldauer 15 bis 20 Minuten), der Rest ist der Vor- und Nachbesprechung gewidmet.
3. Das Spielfeld ist vielfältig; es wird bevorzugt in nicht-formalen Umgebungen wie Parks und auf der Straße gespielt, da die Ursprünge des Spiels es auch für Nicht-Sportler, aber für Menschen auf der Straße zugänglich machen.
4. Am Ende des Spiels reflektieren die Spieler ihr **Verhalten** und das ihrer Gegner und vergeben Punkte für erzielte Tore und faires Verhalten.

5. Das Endergebnis ergibt sich aus der Summe der während des Spiels erzielten Punkte und der Punkte, die für Fairplay durch die Wertung zwischen den Mannschaften vergeben werden.
6. Beim Fußballspiel3 gibt es keine Schiedsrichter*innen, denn die Spieler*innen müssen lernen, Konflikte selbst zu lösen, durch Dialog und Kompromisse. Der*die Moderator*in greift nur ein, wenn Schwierigkeiten auftreten, um zu vermitteln und bei der Lösung von Konflikten und Spielunterbrechungen zu helfen oder um durch Fragen die anfängliche und abschließende Debatte anzuregen.

Während des hier vorgeschlagenen Football3-Turniers werden voraussichtlich zwei Football3-Spiele gleichzeitig ausgetragen. Die Siegerteams spielen zusammen und das endgültige Siegerteam ist jenes, welches die oben genannten Kriterien erfüllt.

Nachbesprechung/Evaluierung

Am Ende werden die Teilnehmer *innen gefragt, ob sie durch das Spiel neue Ideen oder Konzepte erhalten haben. Auf diese Weise kann die Durchführung der Aktivität evaluiert werden.

Art der Fragen, die der*die Spielleiter*in vorschlagen kann:

1. Was hat euch an dieser Methodik am besten gefallen?
2. Wie habt ihr euch in den beiden Phasen gefühlt, in der ersten Phase des Kennenlernens der Gruppe und der Festlegung der Regeln und dann während des Spiels?
3. Glaubt ihr, dass diese Methode irgendwelche Stärken hat?
4. Hat diese Methode eurer Meinung nach irgendwelche Schwächen?
5. Wie habt ihr die Situation xxx gelöst?
6. Wie war die Teamarbeit innerhalb des Teams?
7. Hat sich jede*r während des Spiels einbezogen gefühlt?

Weitere Fragen gibt es [hier](#).

Ressourcen

Niedriges Budget

- Einstellung von 2 Moderator*innen
- 2 Bälle
- 8 Kegel
- Erfrischungen für die Teilnehmer*innen

Aktivität 2: Rugbyspiel mit gemischten Fähigkeiten

Name der Sitzung
Rugbyspiel mit gemischten Fähigkeiten
Art der Tätigkeit
Sportstunden in Zusammenarbeit mit einem Rugbytrainierenden für unterschiedliche Fähigkeiten und jungen Menschen, von denen einige auch Behinderungen haben oder eingeschränkte Möglichkeiten.
Kurzbeschreibung
<u>Mixed Ability Rugby</u> ist eine Disziplin, in der Menschen mit unterschiedlichen motorischen und psychologischen Fähigkeiten zusammenspielen und Spaß haben können. Diese sportliche Aktivität ist ein wichtiges Stichwort, um integrativen Sport und EYG-Themen einzuführen.
Geschätzte Dauer
2 Stunden
Zielsetzungen
<ol style="list-style-type: none"> 1. Anwendung einer neuen Methodik, die an die sportlichen Aktivitäten von Gruppen angepasst werden kann 2. Bewertung der Zusammensetzung von Gruppen im Hinblick auf ihre Vielfalt 3. Kreative Regeln für das Spiel aufstellen 4. Einen konstruktiven Dialog führen 5. Die eigenen Fähigkeiten einschätzen
Methoden
<ul style="list-style-type: none"> • Von Angesicht zu Angesicht • <u>Profil der Moderator*innen:</u> Moderator*innen, die mit dem ACTIVE-Projekt und den europäischen Werten und Zielen vertraut sind, z. B. die Akteure der internationalen Mobilität in Amsterdam und des Jugendaustauschs in Athen im Rahmen des ACTIVE-Projekts. • <u>Beschreiben Sie den benötigten Platz:</u> Ein Spielplatz oder ein Sportplatz
Gruppengröße/Mitglieder erforderlich



20-40 Personen insgesamt

Benötigtes Material

1. Rugby-Ball
2. Bips
3. Helm
4. Trikot und Shorts
5. Schuhe mit Stollen
6. Mundschutz
7. Schulterpolster

Inhalt / Struktur / Beschreibung

Mixed Ability Rugby ist eine innovative Methode, die ihre Wurzeln in Bradford hat, der Heimat des ersten Mixed Ability Rugby Teams in England. Es gelten die gleichen Regeln wie beim Rugby, aber es werden Menschen unterschiedlichen Alters, Geschlechts und mit unterschiedlichen Fähigkeiten einbezogen. Es wurde insbesondere entwickelt, um Menschen mit körperlichen, geistigen und intellektuellen Einschränkungen zu integrieren.

Anzahl der Mitglieder: 7 - 21 Spieler.

Technische Tipps:

- Die Teams sollten ein ausgewogenes Verhältnis zwischen erfahrenen und weniger erfahrenen Spielern aufweisen.
- In den Teams sollte ein ausgewogenes Verhältnis zwischen Männern und Frauen herrschen, um eine aktive Beteiligung, Engagement und Spaß für alle Teilnehmer zu gewährleisten.
- Spielkontakt und Gedränge sind garantiert, aber wenn es in der Mannschaft Personen mit besonderen Bedürfnissen in diesem Bereich gibt, können die Spielregeln geändert und eventuell passive Gedränge vorgeschlagen werden.
- Der*die Schiedsrichter*in kann ein*e Offizielle*r sein oder auch nicht, aber die Person muss die Spielregeln kennen.

Der*die Vermittler*in

- Die Moderator*innen können die Teammitglieder selbst oder externe Personen sein.

- Sie müssen die Fähigkeit und Motivation besitzen, mit schutzbedürftigen Erwachsenen zu arbeiten, und Anforderungen wie die Kenntnis der Spielregeln, aber auch menschliche Fähigkeiten wie Zuhören, Neugierde und Kreativität mitbringen.
- Es gibt keine bestimmte Anzahl von Moderator*innen, in der Regel kennen sich die Teammitglieder untereinander und helfen sich gegenseitig, wie unter Teamkolleg*innen.

Bei Erwachsenen mit schweren körperlichen, geistigen oder intellektuellen Behinderungen ist der*die Moderator*in die Person, welche die Sporttreibenden auf dem sportlichen und menschlichen Weg begleitet.

Vor dem Spiel:

Vor dem Spiel ist es wichtig, die Teilnehmer*innen kennenzulernen und sich mit ihnen zu treffen, indem man sich Zeit nimmt, um die Teilnehmer*innen, das Spiel und die Methode und den Geist der Aktivität vorzustellen, die nicht auf maximalen und aggressiven Wettbewerb, sondern auf Zusammenarbeit, Respekt und Spaß ausgerichtet ist.

Nach dem Spiel:

Nach der sportlichen Betätigung ist es wichtig, einen Ort zu finden, an dem man sich in der dritten Halbzeit treffen kann.

Nachbesprechung/Evaluierung

Die Auswertung der Aktivität findet in einem informellen Rahmen wie der dritten Halbzeit statt, an einem Ort, der oft mit dem Sportverein verbunden ist. Die dritte Halbzeit ist eine Zeit, um die Teamkolleg*innen weiter kennenzulernen, Spaß zu haben und sowohl über die Aktivität als auch über gemeinsame Leidenschaften und Interessen zu sprechen.

Ressourcen

Niedriges Budget

- 1 Facilitator für gemischte Fähigkeiten (für 2 Stunden)
- 1 Kugel
- Bips
- Erfrischungen für die Teilnehmer*innen



Aktivität 3: Die EU mit der Jugend verbinden

Name der Sitzung
Die EU mit der Jugend verbinden
Art der Tätigkeit
Workshop
Kurzbeschreibung
Diese Aktivität soll die Jugendlichen mit drei EU-Jugendzielen in Verbindung bringen. Zunächst lernen sie jedes dieser Ziele durch eine Art kleinen Wettkampf kennen, bei dem jede*r Teilnehmer*in eine Idee mit einem Ziel verbinden muss. Danach muss jede Gruppe ihre eigenen fünf Vorschläge zu ihrem Ziel und ihrer Sportart erarbeiten. Die von dem*der Moderator*in angeregte Debatte wird das Verständnis für jedes Ziel erleichtern.
Dauer
2 Stunden
Zielsetzungen
<ol style="list-style-type: none"> 1. Mehr über die EU-Politik im Sport erfahren 2. Die 3 EU-Jugendziele identifizieren und verstehen 3. Respektvoll debattieren 4. Mit einem Team arbeiten
Methoden
<ul style="list-style-type: none"> ● Von Angesicht zu Angesicht ● <u>Profil der Moderator*innen</u>: Die Moderator*innen sollten über gute Kenntnisse der EU-Jugendziele verfügen. ● <u>Beschreibende Angaben zum benötigten Raum</u>: Die Aktivität sollte im Freien durchgeführt werden, kann aber auch in einem Raum durchgeführt werden.
Gruppengröße/Mitglieder erforderlich
15 junge Menschen (kann an eine größere Gruppe angepasst werden) Zielgruppe: junge Sporttreibende, junge Freiwillige, Trainierende oder Mitarbeitende von Sportorganisationen.
Benötigtes Material

1. 3 Whiteboards
2. Post-its
3. Marker/Stifte

Inhalt / Struktur / Beschreibung

Vorbereitung

Der*die Moderator*in muss sich mit den 11 europäischen Jugendzielen und der EU-Jugendpolitik vertraut machen.

Der*die Moderator*in hat drei Tafeln oder Banner, auf denen jeweils eines der drei EU-Jugendziele abgebildet ist (1: Die EU mit der Jugend verbinden; 3: Integrative Gesellschaften; 10: Nachhaltiges grünes Europa).

Der*die Moderator*in hat auch 30 Ideen oder Konzepte vorbereitet, die er*sie auf einem Blatt Papier oder einem Post-it notiert hat (ein Konzept/Post-it). Für jedes Ziel hat Der*die Moderator*in 5 positive Ideen und 5 negative Ideen aufgeschrieben:

Beispiel für eine positive Idee

Verwenden Sie eine neutrale Sprache in Ihrer Kommunikation; benutzen Sie eine wiederverwendbare Flasche; werben Sie für das Erasmus-Programm der EU.

Beispiel für eine negative Idee

Vermeiden Sie es, nicht gemischte Teams zu bilden; erstellen Sie einen Flyer mit einem Foto, auf dem ein weißes, männliches Team zu sehen ist; wählen Sie einen Ort, der weit von öffentlichen Verkehrsmitteln entfernt ist.

Verstehen der Konzepte (15 Min.)

Der*die Moderator*in teilt die Teilnehmer*innen in drei gleich große Gruppen ein und legt die Post-its in die Mitte des Raumes. Die Teilnehmer*innen sollten genug Platz haben, um in die Mitte zu laufen, ein Post-it zu nehmen und zu den drei Tafeln zu laufen.

Jede Gruppe schickt dann eine*n Teilnehmer*in nacheinander, um ein Post-it auszuwählen und es auf die entsprechende Tafel zu kleben. Sie müssen nur die positiven Begriffe auswählen und die negativen in der Mitte lassen.

Die erste Gruppe, die das Ziel erreicht, gewinnt.

Diskussion (30 Min.)

Alle Teilnehmer*innen sind eingeladen, ihre Gedanken während der Diskussion mitzuteilen, unabhängig von ihren ursprünglichen Teams.

Der*die Moderator*in beginnt mit der ersten Tafel und gibt Erklärungen über das EU-Jugendziel. (Er*sie liest dann alle Beiträge vor, wählt einen davon aus und fragt die Teilnehmer*innen, ob sie mit der Idee einverstanden sind und warum:

Ein Beispiel für eine integrative Gesellschaft:

Wie kann die Einführung einer geschlechtsneutralen Sprache zu einer integrativeren Gesellschaft beitragen?

Der*die Moderator*in wählt auch eine negative Idee aus und bittet die Teilnehmer*innen zu begründen, warum sie diese nicht gewählt haben. Der Moderator wiederholt den Vorgang für die drei EYG.

Vorschläge (20 Min.)

Jedes der drei Teams bekommt dann ein Ziel (1, 3, 10) zugewiesen und verbindet es mit dem Sport. Nach einer Diskussion zwischen den Teilnehmer*innen innerhalb jeder Gruppe müssen sie 5 verschiedene positive Vorschläge/Konzepte/Ideen vorlegen, die machbar sind und umgesetzt werden können.

Diskussion (45 Min.)

Jede Gruppe stellt ihre 5 Vorschläge vor und der*die Moderator*in lädt die beiden anderen Gruppen ein, diese Vorschläge zu diskutieren.

Der*die Moderator*in könnte die folgenden Fragen stellen:

- Beurteilen Sie diesen Vorschlag, indem Sie überlegen, ob er machbar ist, ob er etwas ist, das Sie oder Ihr Verein/Ihre Organisation leicht umsetzen könnten.
- Wird diese Idee wirklich eine Wirkung haben? Wie könnte die Wirkung größer sein?
- Wie würden Sie auf diesen Vorschlag reagieren? Würde er sich positiv/negativ auf Sie auswirken, wenn Ihre Organisation ihn umsetzen würde?

Nachbesprechung/Evaluierung

Der*die Moderator*in wird den Teilnehmern vorschlagen, ihr Feedback zu dem, was sie gelernt haben, zu geben, wird aber auch eine Bewertung nach der Schulung verteilen und die Teilnehmer auffordern, diese anonym auszufüllen.

Ressourcen

Diese Aktivität erfordert ein geringes Budget, da nur drei Tafeln und Post-its benötigt werden, die leicht mit Papier angepasst werden können. Die einzige Anforderung wäre, einen Raum zu mieten oder bereitzustellen, der groß genug ist, um ein kleines Rennen zu ermöglichen.

Aktivität 4: Ein Tag zur Förderung eines grüneren Europas

Name der Sitzung
Ein Tag zur Förderung eines grüneren Europas
Art der Tätigkeit
Sportliche Aktivitäten
Kurzbeschreibung
Ziel dieser Veranstaltung ist es, das Bewusstsein für Nachhaltigkeit zu schärfen, indem Tipps für eine nachhaltige Lebensweise durch lustige sportliche Aktivitäten gegeben werden. Die Teilnehmer*innen werden in Teams aufgeteilt und absolvieren ein Plogging ¹ , eine kreative Aktivität und einen Hindernislauf, bei dem sie über Nachhaltigkeit nachdenken müssen.
Voraussichtliche Dauer
5 Stunden
Zielsetzungen
<ol style="list-style-type: none"> 1. Sensibilisierung für Nachhaltigkeit 2. Empfehlungen für die Nachahmung ihrer eigenen nachhaltigen Sportaktivitäten abgeben 3. Veranschaulichung von proaktivem Verhalten für Nachhaltigkeit durch die Umsetzung von Spaß- und Freizeitaktivitäten
Methoden

¹ Plogging ist eine aus Schweden stammende Freizeitaktivität, bei der Joggen mit dem Aufsammeln von Abfällen kombiniert wird. Für weitere Informationen siehe: <https://www.merriam-webster.com/words-at-play/origin-and-meaning-of-plogging>

- Von Angesicht zu Angesicht
- Profil der Moderation: Die moderierende Person sollte einige Kenntnisse über Nachhaltigkeit und den Klimawandel haben, um die Aktivitäten und Fragen vorzubereiten. Sie kann Fachkraft oder Expertin für Bildung oder Sport sein.
- Beschreibende Angaben zum benötigten Raum: Es wird ein Platz im Freien benötigt.

Gruppengröße/Mitglieder erforderlich

30 junge Menschen (kann an eine größere oder kleinere Gruppe angepasst werden)

Benötigtes Material

1. Bioabfallbeutel (Plogging)
2. Hydroalkoholisches Gel (Plogging)
3. Handschuhe für jeden Teilnehmer (Plogging)
4. Papierblätter
5. Farben (kreative Tätigkeit)
6. Für den Hindernisparcours werden verschiedene Arten von Materialien benötigt, aber das hängt von den von den Organisatoren gewählten Aktivitäten ab
7. Eine Tafel zum Aufschreiben der Ergebnisse
8. Markierungen
9. Erste-Hilfe-Kasten

Inhalt / Struktur / Beschreibung

Vorbereitung der Veranstaltung:

Diese Veranstaltung erfordert eine gewisse Vorbereitung im Vorfeld:

- Suchen Sie sich einen Ort (z. B. einen Park, ein Flussufer, einen Wald), an dem Sie das Plogging durchführen können.
- Suchen Sie sich einen Platz in der Nähe, um einen Hindernisparcours zu organisieren.
- Bereiten Sie die für diesen Hindernislauf benötigten Gegenstände vor.

Es mag einfacher sein, eine Turnhalle zu mieten, aber der Hindernisparcours kann auf viele Arten und mit einer großen Vielfalt von Aktivitäten angepasst werden: Laufen, Springen, Werfen usw. Jeder Veranstalter muss entscheiden, was für ihn die beste Option ist.

- Sobald die Registrierung der Teilnehmer*innen abgeschlossen ist, teilt der*die Moderator*in sie in gleich große Gruppen ein.

- Der*die Moderator*in informiert die Teilnehmenden vor dem Tag der Veranstaltung, mit wem sie in welchem Team sie sein werden
- Zudem bekommen sie die Information, dass sie für das Team Punkte sammeln, wenn sie mit dem Fahrrad/zu Fuß/mit öffentlichen Verkehrsmitteln kommen
- Sie bekommen Punkte, wenn sie ihre wiederverwendbaren Flaschen/Teller mitbringen
- Die Teilnehmenden werden darüber informiert, dass sie eine Plogging-Aktivität durchführen werden
- **Bereiten Sie eine Tafel mit den Ergebnissen vor: Sie muss am Veranstaltungstag den ganzen Tag über aktualisiert werden.**

Am Tag der Aktivität

Einführung (20 Min.)

- Der*die Moderator*in begrüßt die Teilnehmer*innen und stellt die Teams wie zuvor festgelegt zusammen.
- Der*die Moderator*in fragt alle Teilnehmer*innen, ob er mit dem Fahrrad, zu Fuß oder mit öffentlichen Verkehrsmitteln gekommen ist, und vergibt 5 Punkte an diejenigen, die dies getan haben, und addiert die Punkte für das Team.
- Wenn die Teilnehmer*innen **ihre** eigenen wiederverwendbaren Flaschen oder Teller **mitbringen**, erhalten sie ebenfalls 5 Punkte.
- Jedes Team muss sich für einen Namen und einen Slogan entscheiden: Beide müssen einen Bezug zur Nachhaltigkeit haben.
- Der*die Moderator*in erklärt den Umfang und die Ziele der Sitzung, die Tagesordnung und macht die Teilnehmer mit der "Plogging"-Aktivität vertraut.
- Der*die Moderator*in erklärt die Grundregeln der Aktivität, einschließlich der **Sicherheitsregeln**:
 1. **Stets Handschuhe tragen.**
 2. **Heben Sie keine Glasscherben, scharfen Plastikteile, Spritzen, Rasierklingen oder andere Gegenstände auf, die gefährlich sein könnten.**
 3. **Achten Sie darauf, dass Sie sich beim Aufheben von Gegenständen nicht über den Rücken beugen. Gehen Sie stattdessen in die Hocke, um sie aufzuheben.**

4. Waschen Sie Ihr Ende sorgfältig ab oder verwenden Sie das hydroalkoholische Gel, wenn Sie die Aktivität beenden.

Erste Aktivität: Plogging (1h)

- Das Ziel jeder Gruppe ist es, den meisten Müll mitzubringen, um die Aktivität zu gewinnen. Sie kann anhand der Anzahl der Säcke voller Müll bewertet werden.
- Die erste Gruppe erhält 50 Punkte, die zweite 40, die dritte 30 und so weiter.
- Der Moderator sollte darauf achten, dass jeder Teilnehmer Handschuhe trägt und sich nach der Aktivität die Hände desinfiziert.

Zweite Aktivität: Kreativität (40 Minuten)

- Jedes Team muss ein Logo entwerfen, das mit dem Namen seines Teams und seinem Slogan übereinstimmt.
- Bei dieser Aktivität gibt es keine Interpunktion.

Pause - Mittagessen (1h30)

Der*die Organisator*in kann einheimische/ökologische Lebensmittel bereitstellen oder die Teilnehmer*innen bitten, eigene Sandwiches oder Teller zum Teilen mitzubringen.

Dritte Aktivität: Hindernislauf/mehrere Aktivitäten (1h30)

Der*die Organisator*in muss entscheiden, welche Art von Hindernisparcours er durchführen möchte: über Hindernisse laufen, krabbeln, mit einem Ball dribbeln, Körbe werfen, einen Ball auf Dosen schießen, Hochsprung, Weitsprung, Hürdensprung usw. Idealerweise gibt es zwischen 5-10 Aktivitäten.

Sobald die Teilnehmer*innen eine der Aktivitäten abgeschlossen haben, müssen sie eine Frage zur Nachhaltigkeit beantworten. Wenn sie diese richtig beantworten, erhalten sie 5 Punkte und dürfen mit der nächsten Aktivität fortfahren. Andernfalls müssen sie die Aktivität wiederholen, bis sie die richtige Antwort gefunden haben. Sie haben drei Versuche, und wenn sie scheitern, können sie mit der nächsten Aktivität fortfahren, ohne Punkte zu erhalten. Das erste Team, das den Parcours absolviert, hat einen Vorsprung von 30 Punkten. Die Fragen hängen vom Alter der Teilnehmer ab, sollten aber in jedem Fall nicht zu anspruchsvoll sein:

Zum Beispiel:

1. *Nennen Sie drei Gründe, warum die Olympischen Spiele ein Ereignis mit hoher Kontamination sind.*

2. *Wer ist Greta Thunberg?*
3. *Nennen Sie eine Idee, was Sie zu Hause tun könnten, um umweltfreundlicher zu werden (z. B. das Licht ausschalten).*
4. *Richtig oder falsch: Hat das Protokoll von Kyoto mit dem Klimawandel zu tun?*

Nachbesprechung/Evaluierung

Der*die Moderator*in bittet jede Gruppe, über die Aktivitäten des Tages nachzudenken und eine Sache auszuwählen, die man wiederholen könnte, die sehr gut funktioniert hat, um das Bewusstsein für Nachhaltigkeit zu schärfen, aber auch einen Kritikpunkt, eine Aktivität oder einen Moment zu nennen, der verbessert werden könnte.

Jede Gruppe wird dann erklären, was positiv und was negativ war.

Der*die Moderator*in wird auch eine Bewertung nach der Schulung verteilen (Anhang 1), die anonym ausgefüllt werden kann.

Ressourcen

Diese Aktivität erfordert ein mittleres oder hohes Budget, je nachdem, welche Aktivitäten für den Hindernisparcours gewählt werden. Sie kann leicht im Wald oder in einem Park mit den vorhandenen Materialien für den Hindernisparcours durchgeführt werden. Sie erfordert jedoch eine gute Organisation im Vorfeld und am Tag der Veranstaltung.

Aktivität 5: Wandern gehen

Name der Sitzung
Wandern gehen
Art der Tätigkeit
Wanderausflug
Kurzbeschreibung
Diese Aktivität zielt darauf ab, das Bewusstsein für Umweltthemen zu schärfen, wie z. B. den Einfluss des Menschen auf die Natur und die Inklusion, indem ein Wanderausflug und eine Fotoaktion organisiert werden. Die Jugendlichen sind aufgerufen, ihre Kreativität zu nutzen und während der Exkursion Fotos zu machen, die die Begriffe Nachhaltigkeit und Inklusion widerspiegeln.
Geschätzte Dauer

Vorbereitungstreffen: 2 Stunden (online oder offline) Exkursionstag: 4 Stunden
Zielsetzungen
<ol style="list-style-type: none"> 1. Sensibilisierung für Umweltfragen 2. Vertrautmachen der Jugendlichen mit den Begriffen "<i>Nachhaltigkeit</i>" und "<i>Inklusion</i>". 3. Diskussion über die Auswirkungen des Sports auf die Umwelt 4. Diskutieren Sie, wie Sport ökologische Nachhaltigkeit und Integration fördern kann. 5. Entwicklung der Fähigkeit, kreativ zu sein und im Team zu arbeiten
Methoden
<ul style="list-style-type: none"> ● Von Angesicht zu Angesicht ● <u>Profil der Moderation</u>: Zwei Fachkräfte für Wandern und eine für Sporttraining (mindestens) ● <u>Beschreibende Angaben zum benötigten Platz</u>: Aktivität im Freien auf einer für Wanderungen geeigneten Grünfläche
Gruppengröße/Mitglieder erforderlich
Maximal 20 Personen
Benötigtes Material
<ol style="list-style-type: none"> 1. Erste-Hilfe-Kasten 2. Sportliches Outfit: bequeme Kleidung und Turnschuhe, Mütze, Sonnenbrille, Sonnenschutzmittel 3. Wiederverwendbare Wasserflasche und ein kleiner Snack
Inhalt / Struktur / Beschreibung
<p>Vorbereitungsphase</p> <p>Die Moderator*innen organisieren ein Treffen (online oder offline) mit den Teilnehmenden, um sie über den Wanderausflug zu informieren. Das Treffen sollte nicht länger als 5 Tage vor der Exkursion stattfinden.</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Sie erhalten Informationen über das Datum, die Uhrzeit und den Ort der Exkursion sowie Sicherheitsanweisungen für die Teilnehmenden.

- Die Teilnehmenden werden kurz über das Projekt *ACTIVE - European Youth Together* informiert und es werden Details zu den Zielen und Aktivitäten der Exkursion gegeben.
- Damit die Exkursion eine Wirkung auf die Teilnehmenden hat, empfiehlt es sich, den Teilnehmern grundlegende Begriffe der Initiative wie Inklusion und Nachhaltigkeit zu erklären, oder sie können gebeten werden, zu Hause kurze Recherchen anzustellen.
- Den Teilnehmenden kann eine Karte ausgehändigt werden, auf der der Wanderweg eingezeichnet ist, dem sie folgen werden.
- Um für den Exkursionstag gerüstet zu sein, werden die Teilnehmenden im Voraus in vier Teams zu je fünf Personen eingeteilt und bekommen ein Thema zugeteilt, zu dem sie am Exkursionstag kreativ sein und Fotos mit ihren Handys machen müssen.

Empfohlene Themen sind:

1. *Mensch und Natur: positive Aspekte (5 Bilder)*
2. *Mensch und Natur: negative Aspekte (5 Bilder)*
3. *Wandern und Inklusion: Wie kann das Wandern bestimmte gesellschaftliche Gruppen von der Teilnahme ausschließen? (5 Bilder)*
4. *Wandern und Inklusion: Wie kann eine Wanderaktivität inklusiv sein? (5 Bilder)*

Es wird empfohlen, die Sitzung mit einer Aktivität zu beginnen, die das Eis bricht. Die Teilnehmenden können zum Beispiel einen Kreis bilden und sich vorstellen. Die Ausbilder stellen sich zunächst vor und werfen dann einen Ball von einem Teilnehmer zum anderen. Jede*r Teilnehmer*in, der*die den Ball fängt, sagt den eigenen Namen und einen interessanten Fakt über sich (z. B. Hobby, Studium, Beruf, Lieblingsbuch/Film/Song).

Während der Exkursion

Am Startpunkt haben die Teams 15 Minuten Zeit, um ihr Thema zu besprechen und Ideen zu sammeln. Alle vier Gruppen starten gemeinsam und folgen unter Anleitung der Wanderführer dem Wanderweg. Es wird empfohlen, zwei- bis dreimal anzuhalten, um jeweils etwa 10 Minuten lang Fotos zu machen. Wenn die Teilnehmer das geplante Ziel erreicht haben, haben sie erneut 15 Minuten Zeit, um die Präsentation ihrer Fotos vorzubereiten und zu erklären.

Nach der Präsentation der Teams können sich die Teilnehmenden, inspiriert von den Fotos und der Präsentation, in einen Kreis setzen und über Nachhaltigkeit und Integration diskutieren.

Indikative Fragen

1. Welches Foto hat Sie am meisten beeindruckt/erschreckt Sie am meisten und warum?
2. Ist Sport nachhaltig?
3. Wie kann Sport, z. B. Wandern, die Nachhaltigkeit fördern?
4. Ist Sport integrativ?
5. Wie kann Sport, z. B. Wandern, die Integration fördern?
6. Können wir diese Vorschläge zur Nachhaltigkeit auch außerhalb des Sports und im Alltag anwenden?

Nachbesprechung/Evaluierung

Am Ende der Exkursion werden die Teilnehmenden gebeten, 3 Dinge mitzuteilen, die sie während der Exkursion genossen oder gelernt haben, und 3 Dinge, die sie gerne in die Exkursion aufgenommen hätten (Empfehlungen für zukünftige relevante Aktivitäten).

Ressourcen

Niedriges Budget.

- Das Budget wird für die Einstellung von zwei Wanderführern einer Wanderagentur und für die Ausstattung eines Erste-Hilfe-Kastens verwendet.
- Die Teilnehmer sind selbst dafür verantwortlich, die benötigte Ausrüstung, Wasserflaschen und Snacks mitzubringen.

Aktivität 6: Unser Viertel neu entdecken

Name der Sitzung

Die Wiederentdeckung unserer Nachbarschaft

Art der Tätigkeit



Orientierungshilfe

Kurzbeschreibung

Diese Aktivität zielt darauf ab, Nachhaltigkeit und Inklusion zu fördern, indem eine Orientierungsaktivität in der Umgebung der Teilnehmer organisiert wird.

Geschätzte Dauer

- Vorbereitungsphase: 3 Stunden
- Orientierungstag: 4 Stunden (2 Stunden für die Orientierungsveranstaltung und 2 Stunden für die Präsentationen und die Diskussion nach der Veranstaltung)

Zielsetzungen

1. Sensibilisierung für den Begriff der Nachhaltigkeit und der Einbeziehung aller Menschen
2. Förderung der Inklusion bei sportlichen Aktivitäten
3. Junge Menschen zu motivieren, Maßnahmen zu ergreifen, um ihr Viertel nachhaltiger und integrativer zu gestalten
4. Entwicklung des Orientierungssinns und der Fähigkeit zur Teamarbeit

Methoden

- Von Angesicht zu Angesicht
- Profil des*der Moderator*innen: Eine ausgebildete Person, die über den Sport der Orientierung informiert ist
- Beschreibende Angaben zum benötigten Raum: Innenraum für die Vorbereitungsphase und die aktive Orientierung im Freien in der näheren Umgebung.

Gruppengröße/Mitglieder erforderlich

15-20 Personen maximal

Zielgruppe: junge Menschen mit unterschiedlichem sozialem und kulturellem Hintergrund, die in der örtlichen Gemeinde leben

Benötigtes Material

1. Mobiltelefone, die mit einer Kartenanwendung ausgestattet sind (z. B. Google Maps)
2. Karten
3. Zirkel
4. Schreibmaterial (Papier, Bleistifte, Buntstifte, Papiere)
5. Trinkflasche mit Wasser und kleinen Snacks



Inhalt / Struktur / Beschreibung

Vorbereitungsphase

Am Tag vor der Orientierungsmaßnahme sollte ein Treffen organisiert werden, damit die Teilnehmer*innen informiert werden und sich gegenseitig kennen lernen können.

(vorgeschlagen) Eisbrecher-Aktivität 1: Sportnadeln auf der Karte

Eine Welt-/Nationalkarte (je nach Nationalität der Teilnehmer*innen) kann in der Mitte des Raumes platziert werden, und die Teilnehmer*innen können auf ihren Herkunftsort hinweisen und auch eine interessante Tatsache über Sport/Sportwerte an diesem Ort erzählen.

(vorgeschlagen) Eisbrecher-Aktivität 2: Erwartungen - Ängste - persönlicher Beitrag

Nach einer kurzen Präsentation des Projekts und der Orientierungsübung werden die Teilnehmer aufgefordert, ihre Gedanken auf verschiedene Post-its zu schreiben und dabei die folgenden drei Kategorien zu berücksichtigen:

1. Erwartungshaltung: Was erwarten die Teilnehmer*innen von der heutigen Sitzung? Was möchten sie am Ende der Aktivitäten mit nach Hause nehmen?
2. Befürchtungen: Was sind die größten Unsicherheiten der Teilnehmer*innen in Bezug auf die heutige Sitzung? Was sind die größten Ängste, die sie davon abhalten könnten, Spaß zu haben und von der Erfahrung zu profitieren?
3. Beiträge: Was bringen die Teilnehmer*innen in die Sitzung ein? Über welche Fähigkeiten/Wissen/Erfahrungen verfügen sie bereits, die den Wert der Aktivitäten erhöhen werden?

Nachdem die Teilnehmer*innen ihre Gedanken aufgeschrieben haben, werden sie aufgefordert, ihre Post-its auf drei verschiedene Papiere zu kleben. Der*die Moderator*in wird aufgefordert, alle aufkommenden Themen zu identifizieren.

- i. Was fällt auf?
- ii. Welche Hoffnungen oder Ängste teilen sie?
- iii. Gibt es ein heikles Thema oder eine heikle Frage, die es wert ist, öffentlich diskutiert zu werden?
- iv. Welche Maßnahmen können ergriffen werden, um die Möglichkeit des Auftretens von Ängsten zu verringern? Auf welche Grundregeln einigen sich die Teilnehmer*innen?

Nach der Einführung werden die Teilnehmer*innen über das Programm und seine Ziele im Allgemeinen informiert und erhalten Anweisungen für die Orientierungsaktivität im Besonderen. Die Teilnehmer*innen werden dann beauftragt, mit Hilfe einer Karte oder einer Kartenanwendung individuell einen Entwurf des Weges zu erstellen, dem sie folgen möchten. Sie sollten auch bedenken, dass sie Orte einbeziehen sollten, die für sie eine besondere Bedeutung haben (Schulen, Erholungsgebiete, Grünflächen, Bibliotheken, Geschäfte usw.) und dass der Endpunkt der Ort der Veranstaltung sein sollte. Wenn sie fertig sind, sammeln die Lehrkräfte die Karten ein und wählen nach dem Zufallsprinzip 4 Karten aus. Die Teilnehmer*innen, die die Karten erstellt haben, werden die LeiterInnen der Teams sein, die durch die Aufteilung der restlichen TeilnehmerInnen in diese 4 Teams gebildet werden. Jedes Team sollte aus 4-5 Personen bestehen. Schließlich erhalten die Teams einige Aufgaben, die sie während der Orientierungsaktivität erledigen sollen, und den Teilnehmern wird geraten, eine kurze Recherche durchzuführen, um besser vorbereitet zu sein.

Orientierungshilfe

Die Mitglieder jedes Teams treffen sich am Startpunkt ihres Trails. Sie folgen dem Weg und erreichen schließlich den Veranstaltungsort. Während der Aktivität: Die Teilnehmer müssen die an den Vortagen gestellten Aufgaben erfüllen. Dazu gehören:

- Nennen Sie 2 oder 3 Orte in Ihrer Umgebung, die ein Beispiel für Inklusion sind (z. B. das Vorhandensein einer Moschee)
- Nennen Sie 2 oder 3 Orte in Ihrer Umgebung, die ein Beispiel für Nachhaltigkeit sind (z. B. Recyclinganlagen).
- Ermitteln Sie 2 oder 3 Orte in Ihrer Umgebung, die inklusiver werden können (z. B. eine Rampe für Menschen im Rollstuhl)
- Ermitteln Sie 2 oder 3 Orte in Ihrer Umgebung, die nachhaltiger werden können (z. B. die Schaffung einer Grünfläche, auf der sich die Bürger treffen und austauschen können)

Am Ort des Geschehens angekommen, werden die Teams aufgefordert, ihren Weg zu beschreiben. Sie erklären, warum die Orte, an denen sie vorbeigekommen sind, für sie wichtig sind, wobei sie sich auf den Aspekt der Inklusion und der Nachhaltigkeit konzentrieren, und sie präsentieren ihre Antworten auf die ihnen gestellten Aufgaben.

Der Tag kann mit einer Diskussion abgeschlossen werden, in der die Teilnehmer*innen ihre Eindrücke von der Orientierungsveranstaltung austauschen. Einige Fragen, die gestellt werden können, sind:

- *Gibt es einen Ort, den Sie noch nicht kannten oder den Sie noch nicht besucht haben, obwohl er in Ihrer Nähe liegt?*
- *Glauben Sie, dass Ihr lokales Gebiet nachhaltig ist?*
- *Glauben Sie, dass Ihr lokaler Bereich integrativ ist?*

Nachbesprechung/Evaluierung

Am Ende der Veranstaltung werden die Teilnehmer*innen gebeten, drei Dinge mitzuteilen, die ihnen gefallen haben, und drei Dinge, die sie sich für die Veranstaltung oder eine ähnliche Veranstaltung in der Zukunft gewünscht hätten.

Ressourcen

Mittleres Budget.

Das Budget wird für die Anmietung der Räumlichkeiten für die Veranstaltung, für die Bereitstellung von Getränken und Snacks für die Teilnehmer sowie für den Kauf von Karten, Kompassen und Schreibmaterial verwendet.

Aktion 7: Jenga-Spiel für alle

Name der Sitzung
Inklusives Jenga-Spiel
Art der Tätigkeit
Spiel
Kurzbeschreibung
Diese Aktivität zielt darauf ab, integrative Sportaktivitäten auf spielerische Art und Weise zu fördern.
Geschätzte Dauer
60-90 Minuten
Zielsetzungen

1. Sensibilisierung für den Begriff der Inklusion
2. Erörterung von Fragen der Inklusion von Menschen mit und ohne Behinderungen
3. Entwicklung des Orientierungssinns und der Fähigkeit zur Teamarbeit

Methoden

- **Von Angesicht zu Angesicht**
- Profil der Moderator*innen: Der*die Moderator*in sollte mit dem Jenga-Spiel vertraut sein und wissen, wie man es erklärt.
- Beschreibende Angaben zum Platzbedarf: Innenraum

Gruppengröße/Mitglieder erforderlich

15-20 Personen maximal, jedes Team hat 4-5 Spieler

Zielgruppe: junge und ältere Menschen mit oder ohne Behinderung

Benötigtes Material

1. Mehrere Jenga-Spiele
2. Blinde Masken
3. Zollstock
4. Stoppuhr
5. Gadget (z. B. Süßigkeiten) für das Siegerteam
6. Flipcharts
7. Stifte

Inhalt / Struktur / Beschreibung

Vorbereitungsphase

Die Moderation teilt die Gruppe in gleich große Teams ein und erklärt die Regeln.

Das Spiel

Es gelten die folgenden Regeln:

- Jedes Team muss entscheiden, welche Person die Blindmasken tragen soll. Nur eine Person pro Gruppe wird "geblendet".
- Die Teams verteilen die Jenga-Steine auf dem Tisch. Das Ziel ist es, innerhalb von 7 Minuten den höchsten Turm zu errichten. Das Team darf nur reden, während die blinde Person als einzige die Steine berühren und den Turm bauen darf.

- Die anderen Teamkolleg*innen geben Anweisungen, wo und wie die Steine platziert werden sollen
- Wenn möglich, werden die Anweisungen in verschiedenen Sprachen gegeben (wenn die Teilnehmer*innen unterschiedliche kulturelle Hintergründe haben)
- Der*die Moderator*in stoppt die Zeit. Nach 7 Minuten ist das Spiel zu Ende und jeder Turm wird mithilfe des Zollstocks abgemessen. Das Team mit dem höchsten Turm gewinnt und erhält ein kleines Gadget.

Nachbesprechung

Anschließend tauschen sich die Teilnehmer*innen über ihre Eindrücke aus dem Spiel aus. Die folgenden Fragen werden von der Lehrkraft gestellt und die Antworten werden von den "geblendeten" Personen sowie den anderen Teamkollegen auf Flipcharts notiert:

- *Wie haben Sie sich beim Spielen gefühlt?*
- *Wo sind Sie auf Schwierigkeiten gestoßen?*
- *Inwieweit war Kommunikation in diesem Spiel wichtig?*
- *Wie lässt sich diese Situation auf den Alltag in Ihrem Sportverein übertragen?*

Am Ende präsentieren die Teams ihre Flipchart-Ergebnisse und diskutieren in der Gruppe Fragen zum inklusiven Sport. Die folgenden Fragen sollten diskutiert werden:

- Was bedeutet Inklusion für Sie im Zusammenhang mit dem Sport?
- Kennen Sie Sportarten, die bereits inklusiv sind?
- Welche Elemente sollten in Ihrem lokalen Sportverein verändert werden, um das Sportangebot inklusiver zu gestalten? Die folgenden Aspekte könnten hier diskutiert werden:
 - Infrastruktur (Blinde, Rollstuhlfahrer*innen, gehörlose Sportler*innen)
 - Kommunikation (barrierefreie Website, Verwendung von Gebärdensprache)
 - Inklusive Sportangebote (Sitzvolleyball, Rollstuhlbasketball, Goalball etc.)

Nachbesprechung/Evaluierung

Am Ende der Veranstaltung werden die Teilnehmer*innen gebeten, ein Feedback zu geben, was ihnen gefallen hat und welche Aspekte bei weiteren integrativen Sportaktivitäten verbessert werden könnten.

Ressourcen

Niedriges Budget

Die Mittel werden verwendet für:

- Anmietung des Raums für die Veranstaltung
- Jenga-Spiele kaufen
- Kauf von blinden Masken
- Kauf von Schreibmaterial

Aktivität 8: Geschlechter(un)gleichheit im Sport

Name der Sitzung
Geschlechter(un)gleichheit im Sport
Art der Tätigkeit
Workshop mit jungen Sportler*innen, einschließlich theoretischem Input, Quiz und Gruppenaktivitäten
Kurzbeschreibung
Diese Aktivität zielt darauf ab, die Gleichstellung der Geschlechter zu fördern, indem ein Workshop mit Sportaktivist*innen und jungen Sportler*innen organisiert wird. Im Mittelpunkt stehen verschiedene Aspekte der Ungleichheit zwischen den Geschlechtern wie Medienberichterstattung, Geschlechterkluft und Stereotypen.
Geschätzte Dauer
3 Stunden
Zielsetzungen
<ol style="list-style-type: none"> 1. Sensibilisierung für Stereotypen und Ungleichheit im Sport 2. Förderung der Gleichstellung der Geschlechter im Sport 3. Motivierung junger Menschen, sich für mehr Gleichberechtigung in ihren Sportvereinen einzusetzen 4. Diskutieren Sie über Gleichberechtigung
Methoden

- Von Angesicht zu Angesicht
- Profil der Moderation:
 1. Erfahrung in der Arbeit mit Kindern und Jugendlichen
 2. Wissen über die Themen Sport und Gender
 3. fähig, kontroverse Diskussionen zu führen
 4. idealerweise einen persönlichen sportlichen Hintergrund und großes Interesse an Sport
- Beschreibende Angaben zum benötigten Raum: Es wird ein Innenraum wie ein Klassenzimmer oder ein Gemeindezentrum benötigt.

Gruppengröße/Mitglieder erforderlich

20-30 Personen maximal

Zielgruppe: sportlich interessierte junge Menschen, die in der Gemeinde leben und idealerweise einen unterschiedlichen sozialen und kulturellen Hintergrund haben

Benötigtes Material

1. Schreibmaterial (Papier, Bleistifte, Buntstifte, Post-its)
2. Smartphones
3. Laptop, Beamer
4. Flipchart

Inhalt / Struktur / Beschreibung

Eisbrecher-Aktivität 1: Sportidole

Die Teilnehmer*innen haben drei Minuten Zeit, um so viele Personen aus der Nationalmannschaft aufzuschreiben, wie sie können. Sie dürfen zu Beginn nicht sprechen oder Fragen stellen.

Während der*die Moderator*in die Zettel einsammelt, fragt er*sie auf informelle Art und Weise, wie die Mannschaft X am vergangenen Wochenende gespielt hat.

Bewertung: Wurden nur Männer aufgeschrieben? Nur Fußballer? Wurde über die Männermannschaft von X gesprochen? Die Ergebnisse werden mit der Gruppe besprochen und es werden Gründe geklärt, warum hauptsächlich Männer aufgeschrieben wurden.

Block 1: Medienberichterstattung im Sport

Nach einer kurzen Vorstellung des Workshops wird das Thema der Sportberichterstattung in den Medien in X Ländern erläutert.

1. Die Teilnehmer *innen werden gebeten, Tischtennisbälle in transparente Spalten zu füllen, und zwar in dem Verhältnis, in dem ihrer Meinung nach die Berichterstattung über Männer und Frauen im Sport verteilt ist. Die Ergebnisse werden noch nicht bekannt gegeben.
2. Anschließend werden die Teilnehmer*innen in Kleingruppen aufgeteilt und erhalten verschiedene Zeitungen und Sportmagazine. Die folgenden Aufgaben sind zu bearbeiten:
 - a. Wie ausgewogen ist das Verhältnis von Männern und Frauen im Sport?
 - b. Wie werden die Frauen dargestellt?
 - c. Wie viele Artikel gibt es über Fußballer?
 - d. Wie viele über Fußballerinnen?
 - e. Wer ist auf dem Titelbild zu sehen?
 - f. Wie viele Journalistinnen haben einen Artikel geschrieben?
3. Die Teilnehmer*innen haben die Möglichkeit, **die** Anzahl der Tischtennisbälle in den Spalten zu verändern.
4. Die Ergebnisse werden in den Gruppen ausgetauscht, diskutiert und auf Flipcharts festgehalten.
5. Der*die Moderator*in gibt einen theoretischen Input zur Sportberichterstattung in den Medien (basierend auf akademischer Forschung) und gibt Empfehlungen für Filme, Podcasts und Blogs, die die Aufmerksamkeit auf die Gleichstellung der Geschlechter im Sport lenken.
6. Rückmeldung: Die Teilnehmer*innen werden gebeten, ein Feedback zu den Sitzungen zu geben, indem sie ihre Gedanken auf Post-its auf verschiedenen Papieren notieren. Die folgenden Fragen werden gestellt:
 - i. Was hat Ihnen an diesem Block gefallen?
 - ii. **Hat** Sie die Diskrepanz zwischen männlicher und weiblicher Sportberichterstattung überrascht?
 - iii. Was sind Ihre wichtigsten Erkenntnisse?
 - iv. Gibt es sonst noch etwas, das Sie kommentieren möchten?

Pause: 15 Min.

Block 2: Frauen im Sport

Das Thema "Frauen im Sport" wird von dem*der Moderator*in erläutert. In diesem Block geht es um die Gleichstellung der Geschlechter im Sport und die Stärkung von Sportlerinnen, wobei der Schwerpunkt auf dem Fußball liegt.

1. Der Block beginnt mit einem Kahoot-Quiz. Die Teilnehmer finden sich in fünf Gruppen zusammen und beantworten die folgenden Fragen:
 - a. Wie viele Mädchen (im Alter von 5 bis 18 Jahren) sind im Vergleich zu Jungen in X Land sportlich aktiv?
 - b. Wie viele Trainingslizenzen für Männer und **Frauen** werden jedes Jahr im X-Fußball vergeben?
 - c. Wie viele Trainerinnen gibt es in der Frauenfußballliga?
 - d. Wie viele Frauen waren als Trainerinnen im Profifußball der Männer tätig?
 - e. Wie viele Frauen haben derzeit Führungspositionen in dieser Sportart inne?
 - f. Was verdient eine Profifußballerin im Vergleich zu einem männlichen Spieler?
2. Die Teilnehmer*innen diskutieren die Ergebnisse in ihren Gruppen. Anschließend beantwortet der*die Moderator*in die fünf Fragen und versorgt die Teilnehmer*innen mit Statistiken zur aktuellen Situation im X-Fußball.
3. Die Ergebnisse werden in den Gruppen ausgetauscht, diskutiert und auf Flipcharts festgehalten.
4. Gemeinsam erarbeitet die Gruppe, was Sexismus und Geschlechterungleichheit für sie **bedeuten** und was in ihrem lokalen Sportverein dagegen getan werden kann.

Der Workshop schließt mit einer Diskussion, in der die Teilnehmer*innen ihre Eindrücke von den verschiedenen Aktivitäten austauschen. Einige Fragen, die gestellt werden können:

- *Wie kann sich Ihr Sportverein stärker für Mädchen öffnen?*
- *Glauben Sie, dass die Gleichstellung der Geschlechter im **Sport** möglich ist?*
- *Warum ist die Gleichstellung aller Geschlechter im Sport wichtig?*

Nachbesprechung/Evaluierung

Am Ende der Veranstaltung werden die Teilnehmer*innen gebeten, sowohl Aspekte, die ihnen gefallen haben, als auch kritisches Feedback zu geben.

Die folgenden Fragen können gestellt werden, um am Ende eine ausführliche Evaluierungsdiskussion zu führen. Die Antworten können im Rahmen einer Gruppendiskussion diskutiert oder auf Post-its notiert werden:

- Können Sie einen Aspekt oder eine Tatsache beschreiben, die Sie bei dieser Veranstaltung gelernt haben?
- Hat Ihnen der Inhalt des Workshops insgesamt gefallen?
- Ist das Thema der Gleichstellung der Geschlechter für Ihr Interessengebiet nützlich und relevant?
- Inwieweit werden Sie die neuen Erkenntnisse in Ihren Sportalltag integrieren können?
- Hat Ihnen der Grad der Interaktivität gefallen?
- Haben Sie ein Feedback für die Mitarbeiter (in Bezug auf Unterstützung, Verfügbarkeit, Wissen)?
- War die Gesamtorganisation der Veranstaltung effektiv?
- Haben Sie Vorschläge, wie diese Veranstaltung verbessert werden könnte?

Ressourcen

Mittleres Budget

Die Mittel werden verwendet für:

- Anmietung des Raums für die Veranstaltung
- Bereitstellung von Getränken und Snacks
- Kauf von Schreibmaterial

Aktivität 9: Der Wert der Differenz

Name der Veranstaltung
Der Wert der Differenz
Art der Tätigkeit
Spielerisch-motorische Aktivität - Kooperationsspiele mit kurzen theoretischen Hinweisen auf das Thema Rassismus (und die Bedeutung des Sports zu dessen Bekämpfung) und Diskussion mit den Teilnehmern.
Kurzbeschreibung
Diese Aktivität zielt darauf ab, das Bewusstsein für Inklusion zu schärfen und das Thema Rassismus (aus der Perspektive des Sports) sowohl durch theoretische als auch informelle Aktivitäten zu behandeln.
Geschätzte Dauer
<ul style="list-style-type: none"> ○ Vorbereitungsphase: 120 Minuten Alle Mitwirkenden treffen sich, um sich angemessen auf das ACTIVE-Projekt und die Sitzung vorzubereiten. ○ Dauer der Sitzung: 90 Minuten
Zielsetzungen
<ol style="list-style-type: none"> 1. Verbesserung des Verständnisses des Konzepts der Diskriminierung 2. Erforschung und Verbesserung des Konzepts der Unterschiede 3. ihre Voreingenommenheit und Vorurteile zu untersuchen
Methoden
<ul style="list-style-type: none"> ○ Persönliche Sitzung ○ <u>Profil des*der Moderator*in:</u> Lehrer*innen, Coaches oder Erzieher*innen, die mit den Zielen des ACTIVE-Projekts vertraut sind ○ <u>Beschreibung des benötigten Raums:</u> ein großer Raum, in dem sich die Teilnehmer*innen leicht bewegen können; besser ist es, wenn es sich um einen Innenraum handelt (da die Sitzung unabhängig vom Wetter durchgeführt werden kann)
Gruppengröße/Mitglieder erforderlich

10 - 30 Teilnehmer

Benötigtes Material

1. Bildschirm zum Teilen von Bildern/Videos
2. Projektor
3. Laptop
4. Kahoot-Plattform

Inhalt / Struktur / Beschreibung

Einführung (5-10 Min.)

Darstellung des Themas Rassismus und was der Sport gegen dieses ernste Problem tun kann. Beispiel: https://www.eurosport.it/tutti-gli-sport/razzismo-nello-sport-le-parole-di-muhammad-ali-michael-jordan-kobe-bryant-pele-e-thuram_sto7771106/story.shtml

Beschreibung: (10 Min.)

Der*die Moderator*in teilt das Beispiel der außergewöhnlichen Geschichte des amerikanischen Sprinters [Jessie Owens](#). Sie können auch den Trailer des entsprechenden Films mit dem Titel "[Race](#)" - *The colour of victory*" projizieren.

Selbstanalyse - *Warum ein [Test](#), um zu prüfen, ob ich auch rassistisch bin?* (20 Min.)

1. Der*die Moderator*in schreibt den Anmeldelink entweder auf den Bildschirm oder verwandelt ihn in einen QR-Code.
2. Der*die Moderator*in zeigt jede Frage auf der Leinwand und erklärt sie, lässt Zeit zur Beantwortung und geht dann zur nächsten Frage über.
3. Alle Teilnehmer*innen führen den Test mit dem eigenen Mobiltelefon durch

Eisbrecher-Aktivität - *Wie xxx (Nationalität) sind Sie?* (5 Min.)

Der*die Moderator*in erklärt, dass die Teilnehmenden für jede richtige Antwort auf diese Fragen einen Schritt nach vorne machen:

1. Haben deine Eltern beide xxx (Hautfarbe)?
2. Wurden beide Elternteile in xxx (Land) geboren?
3. Sind Ihre Großeltern xxx (Nationalität)?
4. Haben deine Großeltern xxx (Farbe) Haut?
5. Wurden Ihre Großeltern in xxx (Land) geboren?
6. Wurden Sie in xxx (Land) geboren?



7. Haben Sie xxx (*Farbe*) Haut?
8. Wird bei Ihnen zu Hause nur die xxx (Landessprache) gesprochen?
9. Haben Sie schon immer in xxx (*Land*) gelebt?

Am Ende des Spiels ist der Abstand zwischen den Teilnehmer*innen ein Maß für die Vielfalt der Bürger, die sich selbst als xxx [*Nationalität*] definieren/betrachten.

Der*die Moderator*in fragt:

- Was bedeutet es für Sie, sich als xxx [*Nationalität*] zu betrachten?
- Welche Aspekte des Lebens geben Ihnen das Gefühl, xxx [*Nationalität*] zu sein?

Spiel - Wissen Sie, wie man "den anderen" ansieht? (20 Min. - 30 Min.)

*"Das Spiel hilft, auf die Details zu achten und nicht gleichgültig zu sein. Wenn wir unsere Nachbar*innen genau betrachten, können wir lernen, sie zu schätzen. Das können wir nicht tun, wenn wir diese ignorieren oder gleichgültig sind."*

- a. Die Teilnehmer*innen werden in zwei Teams eingeteilt, wobei die Auswahlkriterien aus dem vorangegangenen Spiel zugrunde gelegt werden (z. B. können die Moderator*innen die Teilnehmer*innen in Bezug auf die Startlinie in zwei Hälften aufteilen, und zwar in die am weitesten entfernten und die am nächsten gelegenen Teilnehmenden).
- b. Die beiden Teams stellen sich nebeneinander auf und setzen sich.
- c. Zwei Spieler*innen (eine*r **aus jeder Mannschaft**) stehen sich zwischen den beiden von den beiden Mannschaften gebildeten Linien gegenüber, so dass alle sie sehen können.
- d. Die beiden Spieler*innen müssen auf einem Fuß balancieren (dem bevorzugten Fuß) und müssen genau beobachtet werden (20 Sekunden).
- e. Nach 20 Sekunden drehen sich die Spieler*innen um (mit beiden Füßen auf dem Boden) und der*die Spielleiter*in stellt Fragen zu den Details:
 - Welche Farbe haben seine/ihre Augen?
 - Welche Haarfarbe hat er/sie?
 - Trägt er oder sie Ohrringe?

- Wie war er/sie gekleidet?
- Wie wurde sein/ihr Haar gekämmt?
- Trägt er oder sie irgendwelchen Schmuck?
- Hat er/sie eine Tätowierung?

Jede richtige Antwort bedeutet einen Punkt für das Team. Das Team mit den meisten Punkten gewinnt.

Es wird empfohlen, nur eine Frage pro Teilnehmerpaar zu stellen, damit jede*r Teilnehmer*in das Spiel spielen und zum Ergebnis beitragen kann. Natürlich sind die Fragen nicht bekannt, so dass die Teilnehmer*innen zwar beobachten, aber nicht wissen, was von ihnen verlangt wird

Nachbesprechung/Evaluierung (10 Min.)

Am Ende der Aktivität werden die Teilnehmer*innen gefragt:

- 3 Dinge mitzuteilen, die sie genossen oder gelernt haben;
- eine eigene Meinung über die Bedeutung des Sports für eine integrativere Gesellschaft zu äußern.

Ressourcen

Mittleres Budget.

Das Budget wird für die Miete/Kauf der benötigten Ausrüstung (Leinwand, Projektor, Laptop) verwendet.

Aktivität 10: Ein Schritt zur Gleichstellung der Geschlechter durch Sport

Name der Veranstaltung
Ein Schritt zur Gleichstellung der Geschlechter durch Sport
Art der Tätigkeit
Spielerisch-motorische Aktivität - Kooperationsspiele mit kurzen theoretischen Bezügen zum Thema Gleichstellung im Sport und Diskussion mit den Teilnehmern.
Kurzbeschreibung
Diese Aktivität zielt darauf ab, das Bewusstsein für Inklusion zu schärfen und das Thema der Gleichstellung der Geschlechter sowohl durch theoretische als auch informelle Aktivitäten zu behandeln.
Geschätzte Dauer
<ul style="list-style-type: none"> ○ Vorbereitungsphase: 120 Minuten Alle Mitwirkenden treffen sich, um sich angemessen auf das ACTIVE-Projekt und die Sitzung vorzubereiten. ○ Dauer der Sitzung: 120 Minuten
Zielsetzungen
<ol style="list-style-type: none"> 1. Sensibilisierung für die Gleichstellung der Geschlechter und geschlechtsspezifische Diskriminierung 2. Erforschung des Konzepts der geschlechtsspezifischen Unterschiede, um den Wert der Gleichstellung der Geschlechter zu erhöhen 3. Analyse der Ungleichheiten zwischen den Geschlechtern im Sport
Methoden
<ul style="list-style-type: none"> ○ Persönliche Sitzung ○ <u>Profil des*der Moderator*in:</u> Lehrer*innen, Coaches oder Erzieher*innen, die mit den Zielen des ACTIVE-Projekts vertraut sind ○ <u>Beschreibende Angaben zum benötigten Raum:</u> Großer Raum, in dem sich die Teilnehmer*innen leicht bewegen können
Gruppengröße/Mitglieder erforderlich
10 - 30 Teilnehmer*innen
Benötigtes Material

1. Bildschirm zum Teilen von Bildern/Videos
2. Projektor
3. Laptop
4. Kahoot-Plattform
5. Ausdrucke "Informationen über die zu vermittelnde Theorie"

Inhalt / Struktur / Beschreibung

Einführung (15 Min.)

Der*die Moderator*in führt mit dem Video "[Nike - Dream Crazier](#)" in das Thema Sexismus und Geschlechtergleichstellung und die entsprechende Situation im Sport ein. Das von der EU im Rahmen von Erasmus+ geförderte Projekt "[Step Up Equality](#)" hat das Dokument "[Reporting Gender Discrimination in Sport - Guidelines for Sports Governing Bodies](#)" über geschlechtsspezifische Ungleichheit im Sport entwickelt (es wurde von Assist in einem Präzedenzfall erstellt, den die Moderatoren studieren sollten). Beispielthemen sind:

- War es für Frauen einfach, Sport zu treiben?
- Hatten sie die gleichen Möglichkeiten und Vorteile?
- Hat sich die Situation bis heute verbessert?
- Können Frauen, die Leistungssport betreiben, Profis sein?
- Sind Frauen in der Welt des Sports in Führungspositionen vertreten?

Beschreibung (15 Min.)

Der*die Moderator*in erzählt die Geschichte von [Alice Milliat](#), der es zu verdanken ist, dass Frauen heute im Sport aktiv sein können.

Präsentation ihrer Biographie

- [Alice Milliat: Die Suffragette des Sports](#)
- [Alice MILLIAT: Eine Aktivistin für den Frauensport - Sie wagt es, einen Fuß in die Tür zu bekommen](#)

Die Themen, die im Mittelpunkt stehen, betreffen Fragen, die bereits oben beschrieben wurden, aber nach der Vorstellung der charismatischen Person von Alice Milliat ist es möglich, das Thema der individuellen Verantwortung in den Vordergrund zu stellen: eine integrativere Gesellschaft braucht die Anstrengung jedes Einzelnen, auch wenn es extrem schwierig erscheint.

Autoanalyse - "Wie viel weiß ich über die geschlechtsspezifischen Unterschiede im Sport?"

" (30 Min.)

Die folgenden Fragen zielen darauf ab, den Wissensstand der Teilnehmer*innen in Bezug auf das Geschlechtergefälle im Sport zu überprüfen. Es wird erwartet, dass sie anfangen, über die Gleichstellung der Geschlechter im Sport nachzudenken.

Vorgeschlagene Fragen

1. In Europa werden Frauen im Sport bezahlt

- A) Pro Stunde gleich viel wie Männer
- B) 14% weniger als Männer
- C) 5% weniger als Männer

Richtige Antwort: B - Frauen in Europa verdienen im Durchschnitt 14 % weniger pro Stunde als Männer. Das entspricht 2 Monaten kostenloser Arbeit

2. Der Frauensport in den Medien nimmt bis zu

- A) 50 % der Gesamtdeckung
- B) 30 % der Gesamtdeckung
- C) 4 % der Gesamtdeckung

Richtige Antwort: C - Der Anteil des Frauensports an der weltweiten Sportberichterstattung beträgt nach wie vor nur 4 %, und nationale und professionelle Sportlerinnen werden immer noch schlechter bezahlt als Männer.

3. Frauen weltweit besetzen

- A) 50% der Führungspositionen
- B) 24 % der Führungspositionen
- C) 10 % der Führungspositionen

Richtige Antwort: B - Nur 24 % der führenden Politiker der Welt sind weiblich.

4. Bei den letzten vier Olympischen Spielen (d. h. Tokio 2020, Rio de Janeiro 2016, London 2012, Peking 2008)

- A) 45% der Trainingsleitung war weiblich
- B) 25% der Trainingsleitung war weiblich

C) 10% der Trainingsleitung waren weiblich

Richtige Antwort: C - Nur 10 % der trainingsleitenden Personen der letzten vier Olympischen Spiele waren weiblich.

5. Welche Sportart wird in xx [Land] am häufigsten von Frauen ausgeübt?

- A) xxx [Sport 1]
- B) xxxx [Sport 2]
- C) xxxxx [Sport 3]

Vorgeschlagene Methoden (die beiden Methoden sind alternativ):

- a) Kahoot-Test
- b) Spiel der Körperpositionen:
 1. Die Teilnehmer*innen stehen in einer Reihe nebeneinander.
 2. Der*die Moderator*in stellt die Frage und bietet die drei Antwortmöglichkeiten gemeinsam an.
 3. Der*die Moderator*in lässt den Teilnehmer*innen 5 Sekunden Zeit, um über die Frage nachzudenken.
 4. Der*die Moderator*in ruft die erste Option auf (und lässt Zeit, einen Schritt nach vorne zu machen); das Gleiche gilt für die zweite Option (und lässt Zeit, einen Schritt zurück zu machen); wer die dritte Antwort wählt, bleibt stehen, ohne sich zu bewegen.
 5. Nach dieser Phase sagt der*die Moderator*in die richtige Antwort und eine andere Person notiert sich den Namen von der Person, der*die die richtige Antwort wusste.

Reflexion

An diesem Punkt der Sitzung sollten die Teilnehmer*innen mehr Informationen haben, über die sie diskutieren und auch ihre eigenen Erfahrungen einbringen können. Einige Beispiele für Fragen zur Einleitung der Diskussion sind:

- *Glauben Sie, dass es Sportarten für Männer und Frauen gibt? Ist es Ihnen schon einmal passiert (persönlich oder als Zeuge), dass Männer, die Sportarten ausüben*

wollen, die für Frauen gedacht sind (z. B. Synchronschwimmen), negativ beurteilt werden und das Gegenteil (z. B. Rugby)

- Warum gibt es Ihrer Meinung nach keine Frauen im Sport, die Führungspositionen einnehmen? Ist das nur im Sport so?
- Gibt es Sportarten, die von Frauen ausgeübt werden und die Sie gerne im Fernsehen sehen würden, für die es aber keinen Platz gibt?

Informelle Tätigkeit (30')

Spiel: Das folgende Spiel fördert die Zusammenarbeit der Teilnehmer*innen, unabhängig von ihrem Geschlecht.

- a. Die Moderation teilt die Teilnehmer*innen in **drei (3) Teams ein**: eine reine Frauengruppe, eine reine Männergruppe und ein gemischtes Team.
- b. Jedes Team stellt sich in einer Reihe auf (alle mit Blick in dieselbe Richtung). Die Mitglieder jedes Teams müssen sich mit dem Abstand eines ausgestreckten Arms voneinander fernhalten.
- c. Zu Beginn des Spiels muss der*die Letzte der Reihe rennen (er*sie macht einen schnellen Slalom zwischen seinen Mitspieler*innen) und geht an die Spitze der Reihe.
- d. Das Team, das zuerst eine bestimmte Strecke (30, 50 oder mehr Meter, je nach Platz und Anzahl der Teammitglieder) zurücklegt, gewinnt.

Tipps

1. Empfohlen werden drei Spiele auf drei verschiedene Arten (Laufen, schnelles Gehen mit geschlossenen Augen, rückwärts gehen/laufen).
2. Die Rangliste basiert auf den gewonnenen **Ergebnissen**.
3. Nach den ersten drei **Versuchen** müssen die Teams gewechselt und die drei **Versuche** wiederholt werden. So können die Ergebnisse unabhängig **von der** Zusammensetzung der Teams verglichen werden.
4. Für jede Mannschaft muss es eine*n Schiedsrichter*in geben, der*die kontrolliert, ob alles nach den Regeln läuft.

Diskussion

Am Ende des Spiels werden die Teilnehmer*innen aufgefordert, über folgende Punkte nachzudenken und zu diskutieren

1. die Ergebnisse und die Zusammensetzung der Teams;
2. die Zusammensetzung der Teams und die Emotionen;
3. die gefühlten Emotionen und die Wirksamkeit der Zusammenarbeit.

Richtige Fragen zur Einleitung der Diskussion

- Würden Sie es begrüßen, wenn Männer und Frauen gemeinsam Sport treiben würden? Wissen Sie, ob es welche gibt?
- Was halten Sie davon, wenn Männer und Frauen gemeinsam an einem Wettbewerb teilnehmen?
- Wie kann der Sport Ihrer Meinung nach dazu beitragen, die Integration in die Gesellschaft zu verbessern?

Nachbesprechung/Evaluierung (30')

Die Teilnehmer*innen sind aufgefordert, ihre Meinung/Eindrücke zu äußern und ihre Erfahrungen in der Sitzung unter Berücksichtigung der folgenden Elemente zu bewerten:

1. die Ergebnisse und die Zusammensetzung der Teams;
2. die Zusammensetzung der Teams und die Effektivität der Zusammenarbeit;
3. die Ergebnisse, die Zusammensetzung der Teams und die gefühlten Emotionen.

Vorgeschlagene Methoden:

1. Der*die Moderator*in formalisiert das Ergebnis des Spiels und fragt **nach** dem Zusammenhang zwischen den Ergebnissen der Sitzung und der Zusammensetzung der Teams:

- *Gibt es da einen Zusammenhang?*
- *Kann man sagen, dass die Leistung eines monogenen oder gemischten Teams besser ist?*

2. Der*die Moderator*in fährt mit den Fragen zu den gefühlten Emotionen fort. Beispielfragen sind:

Hat es Spaß gemacht, in einem geschlechtsneutralen Team zu spielen?

Oder hat es mehr Spaß gemacht, in einem gemischten Team zu spielen?

War es einfach, sich in dem nicht-gemischten Team zu verstehen?

Oder war es in einem gemischten Team einfacher?

Abschließende Überlegungen

Wenn wir fragen, ob die Leistung besser ist, was meinen wir dann? In Bezug auf das Ergebnis, die Zusammenarbeit, den Spaß? Können wir vom Sport auf das Leben übertragen und sagen, dass jede Teamaktion besser ist, wenn jedes Mitglied unabhängig von seinem Geschlecht einbezogen/akzeptiert wird/man selbst ist?

Ressourcen

Mittleres Budget.

Das Budget wird für die Miete/Kauf der benötigten Ausrüstung (Leinwand, Projektor, Laptop) und den Druck der "Informationen über die zu vermittelnde Theorie" verwendet.



Aktivität 11: Offenes inklusives Badminton

Name der Veranstaltung
Offenes inklusives Badminton
Art der Tätigkeit
Sporttraining einschließlich Aktivitäten zu den Europäischen Jugendzielen
Kurzbeschreibung
<p>Diese Aktivität zielt darauf ab, Bewegung und Partizipation zu fördern, indem städtische Räume genutzt werden, um einen Treffpunkt zu schaffen, an dem Badmintonplätze und -ausrüstung zur Verfügung gestellt werden. Zu diesem Zweck wird eine Gruppe von Badmintonspielern ausgebildet, um diese integrative und öffentliche Sportaktivität zu ermöglichen. Dieses offene Training zielt einerseits darauf ab, Menschen zusammenzubringen und einen Raum für Begegnungen zu schaffen, in dem jeder willkommen ist. Andererseits wird ein Raum geschaffen, um über die Europäischen Jugendziele zu informieren und zu diskutieren, insbesondere über die Themen "Inklusive Gesellschaften", "Raum und Teilhabe für alle" und "Psychische Gesundheit und Wohlbefinden".</p> <p><i>*Diese Veranstaltung kann mit anderen Sportarten, wie z. B. Tischtennis, kombiniert werden.</i></p>
Geschätzte Dauer
2 Stunden und 30 Minuten
Zielsetzungen
<ol style="list-style-type: none"> 1. Menschen verbinden, indem sie persönliche Begegnungen durch eine sportliche Aktivität pflegen 2. Menschen durch sportliche Betätigung in einem öffentlichen Raum ansprechen 3. Förderung der Bewegung und der Mitgliedschaft in einer Sportgruppe, indem man Menschen für Badminton begeistert 4. Die Menschen zu befähigen, indem sie über die Europäischen Jugendziele informiert werden, und sie in die Lage zu versetzen, den Status quo zu kritisieren, dem es an Inklusivität, universeller Beteiligung und angemessener Unterstützung für junge Menschen, die mit ihrer psychischen Gesundheit zu kämpfen haben, mangelt

Methoden

- Von Angesicht zu Angesicht
- Profil der Moderator*innen: Es werden zwei Moderator*innen mit profunden Kenntnissen über die Europäischen Jugendziele benötigt.
- Beschreibung des benötigten Platzes: Es wird ein öffentlicher Raum benötigt, in dem Badmintonplätze sowie ein Informationspunkt mit Informationsmaterial eingerichtet werden können, z. B. ein öffentlicher Platz mit ebenem Boden; es ist zu prüfen, ob eine Genehmigung der örtlichen Behörden erforderlich ist

Gruppengröße/Mitglieder erforderlich

Gesucht wird eine Badmintongruppe, die Interesse daran hat, sich über die Europäischen Jugendziele zu informieren und diese öffentliche Aktivität zu unterstützen.

Der Badmintonverein wird in einem interaktiven Workshop über die European Youth Goals informiert.

Benötigtes Material

1. Badmintonschläger
2. Badminton-Netze
3. Federbälle (AirBadminton)
4. Tisch mit Infomaterial zu den Europäischen Jugendzielen
5. Sonnenschirm oder Zelt, um den Tisch vor der Sonne zu schützen und eine gute Atmosphäre zu schaffen
6. Lautsprecher für Musik (z. B. Bluetooth-Box)
7. Erfrischungen für die Badmintongruppe und andere Spieler

Inhalt / Struktur / Beschreibung

1. Vorbereitungsworkshop und Aufbau der Spielfelder und des Infostands (45 Min.)

- Die Moderator*innen werden eine kurze Einführung geben, bevor sie die Veranstaltung für die Öffentlichkeit öffnen und die Struktur und den Zeitplan der Veranstaltung sowie die wichtigsten Inhalte der drei europäischen Jugendziele "Inklusive Gesellschaften", "Raum und Beteiligung für alle" und "Psychische Gesundheit und Wohlbefinden" vorstellen (10 Minuten).

- Die Badmintongruppe wird in drei Untergruppen aufgeteilt und jeder Untergruppe wird eines der europäischen Jugendziele zugewiesen; jede Untergruppe wird gebeten, die folgenden Fragen zu diskutieren (*10 Minuten*):
 - *Wird dieses europäische Jugendziel derzeit in unserem Sportverein gefördert?*
 - *Welche Maßnahmen könnten wir ergreifen, um dieses europäische Jugendziel weiter zu fördern?*
 - *Was ist eine politische Strategie, die zur Unterstützung dieses europäischen Jugendziels umgesetzt werden könnte?*
- Nach ihren individuellen Diskussionen kommen die Untergruppen wieder zusammen und präsentieren kurz die Ergebnisse ihrer Diskussionen und tauschen ihre Gedanken aus (*10 Min.*).
- Schließlich baut die gesamte Gruppe zusammen mit den Moderator*innen die Badmintonfelder und den Infostand auf (*15 Minuten*).

2. Die Badminton-Veranstaltung (75 Min.)

Das Sporttraining findet auf einem offenen Badmintonfeld (1 oder 2 Felder) statt. Es werden kurze Spiele gespielt (jeweils etwa 10 Minuten).

- Badmintonspieler*innen aus der Trainingsgruppe werden aufgerufen, die Umstehenden zum Mitspielen einzuladen, ihnen die Regeln zu erklären und gegebenenfalls ein kurzes Training zu geben.
- Die Badmintonspieler*innen sind auch aufgefordert, mit den Umstehenden über die European Youth Goals zu sprechen und sie einzuladen, sich am Infostand zu informieren.
- Die Moderator*innen beaufsichtigen die Spiele und stehen zur Verfügung, um zu unterstützen, Fragen zu beantworten und bei Bedarf einzugreifen.

3. European Youth Goals-Infostand (zeitgleich mit der Badminton-Veranstaltung, 75 Min.)

Neben den Spielfeldern wird ein Infostand mit Informationsmaterial über die European Youth Goals und Erfrischungen für die Badmintonspieler*innen aufgebaut.

Fußgänger*innen sind eingeladen, den Infostand aufzusuchen, nachdem sie ein Spiel gespielt haben oder während sie auf den Beginn ihres Spiels warten; Umstehende, die nicht an einem Spiel interessiert sind, werden ebenfalls ermutigt, den Infostand aufzusuchen.

Nachbesprechung/Evaluierung

Am Ende der Veranstaltung ist eine Nachbesprechung erforderlich. Die Nachbesprechung wird Folgendes beinhalten:

- eine Auswertungsrunde zwischen der Badmintongruppe und den Moderator*innen, in der diskutiert wird, welche neuen Erkenntnisse sie gewonnen haben und was ihnen an der Veranstaltung gefallen bzw. nicht gefallen hat (20 Min.)
- ein Online-Evaluierungsfragebogen mit spezifischeren Fragen, der über einen QR-Code an die Teilnehmer verteilt wird.

Ressourcen

Mittleres Budget

Die Mittel werden für folgende Zwecke verwendet:

- Mietkosten für die Ausrüstung (Badmintonplatz und Schläger, Tisch und Schirm, Erfrischungen)
- Informationsmaterial (Handouts zu den Europäischen Jugendzielen, psychische Gesundheit und Sport, Integration und Sport sowie öffentliche Räume und Sport)
- Schilder mit Barcodes für die Auswertung

Aktivität 12: Eine Sitzung zu Sport und EU-Politik

Name der Veranstaltung
Eine Sitzung zum Thema Sport und EU-Politik
Art der Tätigkeit
Verschiedene sportliche Aktivitäten im Freien zu den Zielen der EU-Jugendpolitik und den europäischen Jugendzielen
Kurzbeschreibung
Diese Aktivität zielt darauf ab, junge Menschen für den Sport zu begeistern und den Teilnehmern eines Sommerfestes im Freien die Ziele der EU-Jugendpolitik, die europäischen Jugendziele und das ACTIVE-Projekt näher zu bringen. Die Aktivität umfasst drei gleichzeitige Aktivitäten (Krav Maga, Badminton, Ping Pong), die alle mit den Europäischen Jugendzielen verbunden sind.
Geschätzte Dauer
Ungefähr 6 Stunden
Zielsetzungen
<ol style="list-style-type: none"> 1. Mehr über die EU-Jugendziele und die EU-Politik, insbesondere im Bereich Jugend und Sport, erfahren und verstehen 2. Stärkung von Jugendlichen, insbesondere von Jugendlichen, die von Ausgrenzung und Diskriminierung bedroht sind, mit Hilfe eines Krav Maga-Workshops, der von einem Experten für diese Selbstverteidigungssportart geleitet wird
Methoden
<ul style="list-style-type: none"> ● Von Angesicht zu Angesicht ● <u>Profil des/der Vermittler(s):</u> <ul style="list-style-type: none"> ➢ 1 allgemeine Moderation, die mit der europäischen Jugendpolitik und den europäischen Jugendzielen vertraut ist und diese Aktivität beaufsichtigt. ➢ 3-4 Assistent*innen, d. h. Jugendliche, die mit den Europäischen Jugendzielen und den angebotenen Sportaktivitäten (z. B. Tischtennis und Badminton) vertraut sind. Ihre Hauptaufgabe besteht darin, die Teilnehmer*innen direkt für Einzelsportarten anzusprechen oder sie zu Spielen in größeren, inklusiveren Gruppen zu motivieren, wie z. B. eine Roundabout-/Run-around-Version des Tischtennis, bei der mehr als zwei

Teilnehmer*innen Tischtennis spielen, während sie um den Tisch herumlaufen; dies fördert das Miteinander.

- 1 Krav Maga-Trainierende Person, die über die Europäischen Jugendziele und die EU-Jugendpolitik informiert wurde, um diese Werte in das Training einzubringen; seine/ihre Methoden werden nicht-formal sein, möglicherweise unter Verwendung von Anekdoten und Erzählungen, um Krav Maga und die Werte einer integrativen Gesellschaft mit der Stärkung der Teilnehmer zu verbinden

- Beschreibende Angaben zum benötigten Raum: Ein großer Platz im Freien für

- die Aufstellung von zwei Tischtennisplatten
- der Krav Maga-Workshop, geeignet für etwa 20 Teilnehmer
- Badmintonspiele (mit oder ohne Netz) in den Zeiten, in denen der Krav Maga Workshop nicht stattfindet

Gruppengröße/Mitglieder erforderlich

40 Teilnehmende, die sich wie folgt aufteilen könnten (indikativ):

- 14 Teilnehmer*innen für den Krav Maga-Workshop
- 16 Personen spielen Tischtennis
- 10 Personen spielen Badminton

Benötigtes Material

1. Badmintonschläger (2 Paar);
2. 1 Badmintonnetz
3. Tischtennisrüstung (2 Tische, Tischtennisschläger für mindestens 10 Spieler*innen, mehrere Bälle)
4. Krav Maga-Ausrüstung (Fokushandschuhe, Matten)
5. Ein Tablet für die digitale Bewertung der Sitzung (z. B. über Google Forms); alternativ ausgedruckte Bewertungsformulare oder Barcodes, die zum Bewertungsformular führen

Inhalt / Struktur / Beschreibung

Vor der Veranstaltung:

Die gesamte erforderliche Ausrüstung (siehe oben) muss abgeholt und zum Veranstaltungsort transportiert werden.

Der Veranstaltungsort muss mit dem Krav Maga-Trainingsleitung besichtigt werden, damit er sich mit den Räumlichkeiten vertraut machen kann.

Am Tag der Sitzung:

Der*die Hauptmoderator*in baut zusammen mit den jungen Moderatoren die Tischtennisplatten auf

Dann wird der 1,5-stündige Krav Maga-Workshop von der Trainingsleitung durchgeführt; er wird vom Hauptmoderator mit einer kurzen Rede über die EU-Jugendpolitik und die Hauptziele des Trainings eingeleitet (z. B. die Stärkung von Jugendlichen, die von Ausgrenzung bedroht sind, wie junge Minderheiten, junge Frauen, hin zu einer offenen Gesellschaft)

Die Trainingsleitung wird auch über die Geschichte von Krav Maga sprechen, wie es erfunden wurde und wie es Menschen heute hilft, Gewalt zu vermeiden oder herausfordernde Situationen mit so wenig Gewalt wie möglich zu lösen.

Nach der Teilnahme am Workshop oder während der anderen Sportveranstaltungen werden die Teilnehmer*innen gebeten, einen Bewertungsfragebogen auszufüllen

Nachbesprechung/Evaluierung

Ein Tablet für die **digitale** Bewertung der Sitzung (z. B. über Google Forms); **alternativ** ausgedruckte Bewertungsformulare **oder** Barcodes, **die zum Bewertungsformular führen**

Ressourcen

Hoher Haushalt

Die Mittel werden für folgende Zwecke verwendet:

- Entschädigung der Ausbilder (falls sie nicht bereits Mitglied der Organisation sind)
- Miete/Kauf von Material (Tischtennisplatten, Badmintonschläger, Krav Maga-Ausrüstung usw.)

Aktivität 13: (Beach-)Volleyball für alle

Name der Veranstaltung
(Beach-)Volleyball für alle
Art der Tätigkeit
(Beach-)Volley-Sessions mit gemischten Teams
Kurzbeschreibung
Ziel dieser Sitzung ist es, das Bewusstsein für die Europäischen Jugendziele zu schärfen, insbesondere für das Ziel 2: Gleichstellung aller Geschlechter, das Ziel 3: Inklusive Gesellschaften und das Ziel 11: Jugendorganisationen und europäische Programme. Zur Durchführung dieser Aktivität sind die Moderator*innen aufgerufen, junge Sporttreibende, Menschen aktiv in der Politik und die Trainingsleitung einzubeziehen.
Geschätzte Dauer
1 Stunde und 30 Minuten
Zielsetzungen
<ul style="list-style-type: none"> ○ Erwerb von Wissen und Verständnis über die Europäischen Jugendziele ○ Förderung der Gleichstellung der Geschlechter und der sozialen Eingliederung ○ Einfühlungsvermögen gegenüber Menschen entwickeln, die aufgrund ihres Geschlechts und ihrer Behinderung ausgegrenzt und diskriminiert werden
Methoden
<ul style="list-style-type: none"> ● Von Angesicht zu Angesicht ● <u>Profil der Moderation:</u> 1 Trainingsleitung für Beachvolley- oder Volleyball und 1 moderierende Person Diese moderierende Person sollte über folgende Fähigkeiten verfügen <ul style="list-style-type: none"> ➤ Wissen über die europäische Jugendpolitik und über Sport im Allgemeinen. ➤ eine ausgeprägte Kompetenz in nicht-formaler Bildung und in Methoden wie nicht-formaler Bildung, Gruppendynamik und Teambildungsaktivitäten, Lernen durch Erfahrung, Lernzirkel, Rollenspiele ● <u>Beschreibung des benötigten Platzes:</u> Ein Freiluft- oder Hallenfeld für Volley- oder Beachvolleyball mit einer empfohlenen Spielfeldgröße von 16 m x 8 m und einer Netzgröße von 8,5 m x 1 m.

Gruppengröße/Mitglieder erforderlich
8 - 12 Teilnehmende im Alter von 15-45 Jahren mit unterschiedlichen Merkmalen (z. B. Geschlecht, soziokultureller Hintergrund).
Benötigtes Material
<ol style="list-style-type: none">1. 1 Volleyball- oder Beachvolleyballnetz2. 1 Kugel
Inhalt / Struktur / Beschreibung
Einführung in die Aktivität (15 Min.) <p>Die Moderator*innen stellen den Teilnehmern das Ziel der Aktivität vor, das darin besteht, ihr Bewusstsein dafür zu schärfen, wie sie zur Schaffung einer gleichberechtigteren Gesellschaft beitragen können. Zu diesem Zweck werden die Teilnehmer*innen ein Beachvolley- oder Volleyballspiel spielen, wobei die Gruppenzusammensetzung jedes Mal geändert wird. Durch Rollenspiele werden sie in verschiedene Situationen verwickelt, mit denen Menschen mit Behinderungen konfrontiert werden können, um sich mit den unterschiedlichen Herausforderungen vertraut zu machen, die jede Behinderung mit sich bringen kann.</p> <p>Je nach Teilnehmerzahl werden zwei oder drei verschiedene Teams (Codennamen: A, B und C) mit je 4 Personen gebildet, die aus Personen unterschiedlichen Alters und Geschlechts bestehen (idealerweise 2 Männer und 2 Frauen pro Gruppe).</p> Spiel (1,5 -2 Stunden) <p>Zwei Teams (z. B. A und B) werden für das Spiel ausgewählt, während das dritte Team (z. B. C) das Spiel beobachtet und sich Notizen über die Dynamik innerhalb jeder Gruppe macht, wobei Folgendes zu beachten ist</p> <ul style="list-style-type: none">- <i>Wie geht jedes Team mit der Person um, die eine Person mit einer körperlichen Behinderung/Barriere spielt?</i>- <i>Wie geht jedes Team mit geschlechtsspezifischen Unterschieden um?</i> <p>Die Sitzung besteht aus 3 Spielen.</p> <u><i>Erstes Spiel</i></u> <p>Innerhalb der beiden ausgewählten Gruppen (A und B) muss ein*e Teilnehmer*in pro Gruppe im Sitzen spielen.</p>

Das Spiel beginnt und jede Mannschaft muss nach den traditionellen Volleyballregeln Punkte machen. Das Spiel endet bei 13 Punkten.

Team C macht sich Notizen.

Zweites Spiel

In den nächsten beiden ausgewählten Teams (B und C) spielt ein Teilnehmer pro Gruppe mit gebundenen Händen.

Dann beginnt das Spiel und jede Mannschaft muss nach den traditionellen Volleyballregeln Punkte machen. Das Spiel endet bei 13 Punkten.

Team A macht sich Notizen.

Drittes Spiel

Innerhalb der nächsten beiden ausgewählten Teams (A und C) sollte ein*e Teilnehmer*in pro Gruppe überhaupt nicht sprechen.

Dann beginnt das Spiel und jede Gruppe muss nach den traditionellen Volley-Regeln Punkte machen. Das Spiel endet bei 13 Punkten.

Team B macht sich Notizen.

Diskussion (30 Min. - 45 Min.)

Der*die Moderator*in beginnt die Diskussion, indem er die Teilnehmenden bittet, ihre Notizen, die sie während der drei Spiele gemacht haben, in einem Kreis zu teilen.

Der*die Moderator*in stellt den Teilnehmern außerdem die folgenden Fragen:

- *Welches der drei Spiele war am schwierigsten und warum?*
- *Haben Sie als Team gearbeitet, um den Teilnehmer, der eine körperliche Behinderung/ein Hindernis gespielt hat, einzubeziehen? Auf welche Weise? Wenn nicht, warum?*

Der*die Moderator*in wird aufgefordert, auch die Teilnehmer*innen, die ein Rollenspiel mit den verschiedenen körperlichen Behinderungen/Barrieren gespielt haben, zu fragen, wie sie sich selbst in dieser Position gefühlt haben und ob sie sich während des Spiels einbezogen fühlten.

Nachbesprechung/Evaluierung

Diese Aktivität soll es den Teilnehmer*innen ermöglichen, über die 11 Europäischen Jugendziele nachzudenken, insbesondere über die in der Beschreibung der Aktivität genannten.

Der*die Moderator*in verteilt Post-its an die Teilnehmer*innen und bittet sie, die folgenden Fragen zu beantworten:

- *Haben Sie durch diese Aktivität etwas über sich selbst gelernt? Hat sie Sie dazu gebracht, eine Ihrer bisherigen Meinungen oder Überzeugungen zum Thema zu überdenken?*
- *Was sollte die Aktivität Ihrer Meinung nach veranschaulichen? Wurde das oben genannte allgemeine Ziel erreicht? Wenn ja, wie? oder wenn nicht, warum nicht?*
- *Was ist Ihre Meinung zur Gleichstellung der Geschlechter?*
- *Was halten Sie von der sozialen Eingliederung?*

Ressourcen

Niedriges Budget

Die Mittel werden für folgende Zwecke verwendet:

- 1 Netz
- 1 Kugel
- 1 Volleyball- oder Beachvolleyballfeld im Freien oder in der Halle
- 12 Stifte + 12 Schreibhefte
- Post-its
- Snacks und Getränke

Planung einer Sporteinheit

Vor den Sportveranstaltungen

Nachdem sie entschieden haben, welche Aktivitäten sie durchführen wollen, sollten die Organisator*innen beginnen, über die praktischen und organisatorischen Elemente nachzudenken, die im Vorfeld berücksichtigt werden müssen. Das ACTIVE Sports Session Kit enthält im Folgenden eine Reihe von Kernfragen, über die die Organisatoren nachdenken können, wobei sie stets die einzigartigen Kontextbedingungen auf lokaler Ebene im Auge behalten sollten.

Bedingungen

1. Welche Plätze sind in meiner Region verfügbar?
2. Wo ist der beste Ort, um meine Aktivität zu organisieren?
3. Ist der ausgewählte Standort für alle Zielgruppen zugänglich?
4. Sollte ich den Ort im Voraus buchen? Habe ich das nötige Budget dafür?
5. Wie ist die Beschaffenheit des Bodens? Sollten bestimmte Formen des Bodentrainings ausgeschlossen werden?
6. Gibt es ein anderes Team, das zur gleichen Zeit und an dem Ort, den ich nutzen möchte, trainiert? (Treffen Sie gegebenenfalls Absprachen mit anderen Ausbilder*innen).
7. Welche zusätzlichen Vorsichtsmaßnahmen sollten ergriffen werden, um die Sicherheit der Teilnehmer*innen und die reibungslose Durchführung meiner Aktivität zu gewährleisten (auch unter Berücksichtigung möglicher Einschränkungen im Rahmen von Covid-19)?

Team und Teilnehmer

1. Stehen genügend Arbeitskräfte für die Durchführung der Maßnahme zur Verfügung?
2. Wie viele Spieler*innen werden voraussichtlich am Training teilnehmen?
3. Kennen sich die Teilnehmer*innen untereinander, oder sind Aufwärmübungen erforderlich?
4. Was sind ihre Beweggründe für die Teilnahme an unseren Aktivitäten?
5. Was sind die Besonderheiten der Teilnehmer*innen in Bezug auf Fähigkeiten, Alter, kulturellen Hintergrund, Behinderungen, Religion, Geschlecht, Bildungsniveau? Wie können sich diese Besonderheiten auf die Aktivität auswirken und vice versa?
6. Wie profitieren die verschiedenen Zielgruppen von der Teilnahme? Was könnten die Gründe für eine Absage sein? Was könnte die Teilnahme fördern? Welche Hindernisse erschweren ihre Beteiligung?

Schulungsmaterial

1. Welche Materialien/Ausrüstung benötige ich für die jeweilige Aktivität?
2. Soll ich die benötigten Materialien/Ausrüstungen kaufen oder mieten?
3. Wird das erforderliche Material rechtzeitig zur Verfügung stehen?
4. Habe ich das Budget, um das benötigte Material bereitzustellen? Wenn nicht, wie kann ich die Aktivität so anpassen, dass sie ohne Material durchgeführt werden kann?
5. Ist spezielles Material/Ausrüstung für bestimmte Teilnehmer erforderlich (z. B. Teilnehmer*innen mit Behinderungen)?
6. Ist das erforderliche Material/die Ausrüstung einfach zu benutzen? Wissen die Teilnehmer, wie man es benutzt, oder sollte ich bedenken, dass zusätzliche Zeit für Erklärungen und Einarbeitung benötigt wird?
7. Wie groß ist der ökologische Fußabdruck meiner Tätigkeit? Sind ökologischere Materialoptionen verfügbar und für mich zugänglich?
8. Werde ich den Teilnehmer*innen die verwendeten Materialien zur Mitnahme und Weiterverwendung anbieten?

Während der Sporteinheiten

- Nehmen Sie sich Zeit, um Beziehungen zwischen den Teams aufzubauen. Binden Sie zu Beginn der Aktivitäten "Eisbrecher"-Aktivitäten und "Energizer" ein.
- Erleichterung einer freundlichen Arbeitsumgebung während der Aktivitäten.
- Setzen Sie Ziele für die Teilnahme von Einzelpersonen und verfolgen Sie deren Fortschritte.
- Seien Sie sich über die nächsten Schritte im Prozess im Klaren und erklären Sie, was jede Aktivität beinhaltet.
- Helfen Sie den jungen Menschen, sich bei der Teilnahme an den Orientierungslaufaktivitäten zu schützen.
- Feedback ist wichtig. Ermutigen Sie aktiv zu Feedback in jeder Phase des Prozesses. Fragen Sie die Teilnehmer, wie sie den Prozess bisher erlebt haben, und holen Sie ihre Meinung zu den Plänen ein, die Sie für die Zukunft machen.
- Geben Sie den Teilnehmer*innen Zeit. Erwarten Sie nicht, dass alle Personen vom ersten Moment an voll dabei sind. Manche Menschen sind vielleicht zögerlicher als andere.
- Seien Sie flexibel und bewerten Sie ständig die Situationen.
- Feiern Sie die Ergebnisse der Teilnahme mit jungen Menschen und den Teilnehmer*innen.



Schutzmaßnahmen im Sport

Sport und körperliche Aktivitäten fördern die ganzheitliche Entwicklung junger Menschen, unabhängig von Alter, Geschlecht, Herkunft, sexueller Orientierung, Behinderung oder besonderen Bedürfnissen. Gleichzeitig tragen Sport und körperliche Aktivitäten zum sozialen, geistigen und körperlichen Wohlbefinden bei und fördern die Schaffung einer gesunden und solidarischen Gesellschaft.

Obwohl oft angenommen wird, dass Kinderschutz und Kindersicherung ähnliche Definitionen haben, gibt es hier einen Unterschied. Schutz bezieht sich auf die Maßnahmen, die zur Förderung des Wohlergehens von Kindern, Jugendlichen und schutzbedürftigen Erwachsenen ergriffen werden, um sicherzustellen, dass sie vor Schaden bewahrt werden. Es geht darum, proaktiv alles zu tun, um die Risiken in diesem Umfeld zu minimieren und alle Formen der Belästigung, des Missbrauchs, der Vernachlässigung oder der Ausbeutung zu verhindern und gleichzeitig dafür zu sorgen, dass Kinder, Jugendliche und Erwachsene in einem sicheren Umfeld Sport treiben können, das ihnen Spaß macht. Zum Schutz gehört auch, wirksam zu reagieren, wenn Bedenken über ein Kind, einen Jugendlichen oder einen Erwachsenen geäußert werden, dem Schaden droht². Im Gegensatz dazu bezieht sich der **Kinderschutz** auf den Schutz einer Person, nachdem festgestellt wurde, dass sie von Schaden, Missbrauch, Gewalt, Ausbeutung oder Vernachlässigung bedroht ist. Der Kinderschutz wird daher als letzte Verteidigungslinie betrachtet, im Gegensatz zum Kinderschutz, der an erster Stelle steht³.

Obwohl jeder in der Lage ist, Schaden zu erleiden, gibt es bestimmte soziale Gruppen, die besonders gefährdet sind:

Kinder und Jugendliche	Talentierte Sportler*innen
Junge Erwachsene	Nationale Minderheiten
Flüchtlinge und Binnenvertriebene (IDPs)	Personen mit einem psychischen Problem
Indigene Völker	Personen mit einer geistigen Behinderung

² Die Informationen stammen aus dem Leitfaden "[Safeguarding in Sport and Sport for Development \(S4D\) contexts in Africa - A Practitioner's Guide from Policy to Action](#)", der im Rahmen des Regionalprojekts "*Sport for Development in Africa*" entwickelt wurde.

³ Die Informationen stammen aus dem [WP3_3.5 Information Package Guide \(EN\)](#), der im Rahmen des von der EU finanzierten Projekts "*ACTIVE: Focus on Children; Strengthening Policies in Sports and Leisure ACTIVities*" entwickelt wurde.

Ältere Menschen	Personen mit einer körperlichen Behinderung
Personen, die mit HIV und AIDS leben	Frauen und Mädchen
In Armut lebende Personen	Menschen LGBTQIA+ Mitglieder der Gemeinschaft

Grundlegende Prinzipien⁴

1. Alle Kinder haben das Recht, in einem sicheren und integrativen Umfeld, das frei von jeglicher Form von Missbrauch, Gewalt, Vernachlässigung und Ausbeutung ist, am Sport teilzunehmen, ihn zu genießen und sich dadurch zu entwickeln.
2. Kinder haben das Recht, dass ihre Stimme gehört wird und dass man ihnen zuhört. Sie müssen wissen, an wen sie sich wenden können, wenn sie ein Problem mit ihrer Teilnahme am Sport haben.
3. Alle, Organisationen und Einzelpersonen, Dienstleistungsanbieter und Geldgeber, sind dafür verantwortlich, die Betreuung und den Schutz junger Menschen zu unterstützen.
4. Organisationen, die Kindern und Jugendlichen sportliche Aktivitäten anbieten, haben eine Fürsorgepflicht ihnen gegenüber.
5. Kinder haben ein Recht darauf, an der Gestaltung der Schutzpolitik und -praxis beteiligt zu werden.
6. Organisationen sollten immer im besten Interesse des Kindes handeln.
7. Jeder hat das Recht, mit Würde und Respekt behandelt zu werden und nicht aufgrund von Geschlecht, Rasse, Alter, ethnischer Zugehörigkeit, Fähigkeiten, sexueller Orientierung, Glauben, religiöser oder politischer Zugehörigkeit diskriminiert zu werden.
8. Die Prozesse und Aktivitäten zur Schaffung, Entwicklung und Umsetzung von Schutzmaßnahmen sollten integrativ sein.

Die Rolle der Sportorganisationen⁵

⁴Die ausgetauschten Informationen stammen aus dem Dokument [International Safeguards for Children in Sport: Ein Leitfaden für Organisationen, die mit Kindern arbeiten](#), entwickelt von der Arbeitsgruppe "Internationaler Schutz von Kindern im Sport".

⁵ Die Informationen stammen aus dem Leitfaden "[Safeguarding in Sport and Sport for Development \(S4D\) contexts in Africa - A Practitioner's Guide from Policy to Action](#)", der im Rahmen des Regionalprojekts "*Sport for Development in Africa*" entwickelt wurde.

Im Einklang mit den oben genannten Grundsätzen sollten alle Organisationen, Institutionen, Verbände, Schulen und Vereine, ob klein oder groß, über Strategien und Maßnahmen verfügen, die gewährleisten, dass Kinder, Jugendliche und schutzbedürftige Erwachsene in einem sicheren, integrativen und unterhaltsamen Umfeld an Sport und anderen Aktivitäten teilnehmen können. Laut dem Regionalprojekt "Sport für Entwicklung in Afrika" sollte eine Organisation Folgendes tun:

- Verabschiedung einer Schutzpolitik.
- Schaffung einer Kultur des Schutzes in der Organisation.
- Schaffung einer Kultur des Zuhörens für die Teilnehmer - Kinder, Jugendliche und Erwachsene.
- Ernennung von Beauftragten für den Schutz der Privatsphäre.
- Entwicklung von Verhaltenskodizes (ein Beispiel für einen Verhaltenskodex findet sich in **Anhang 2**).
- Einführung eines sicheren Einstellungsverfahrens für alle Mitarbeiter und Freiwilligen.
- Sicherstellen, dass alle Mitarbeiter und Freiwilligen eine Grundschulung zum Thema Schutz erhalten.
- Formalisierung eines Systems zur Meldung von Bedenken.
- Aufbau von Beziehungen zu wichtigen Ansprechpartner*innen bei der Polizei und im Sozialministerium.
- Durchführung regelmäßiger Risikobewertungen und Umsetzung eines Sicherheitsplans.
- Kommunikation von Schutzmaßnahmen an Teilnehmer*innen, Eltern/Betreuer*innen und die breitere Öffentlichkeit

In Anbetracht dessen sollten die Organisatoren, die die vorgeschlagenen Aktivitäten durchführen, immer das beste Interesse der Begünstigten im Auge behalten. Angemessene Vorbereitung, vorhandene Schutzmaßnahmen und eine wachsame Haltung sind anerkanntermaßen die notwendigen Elemente für die Schaffung sicherer Räume im Sport.

Weitere Lektüre

Zur EYG-Förderung

1. EU Erasmus+ finanziertes Projekt ACTIVE - Engage, Connect, Empower EU Youth through sustainable, inclusive and democratic sport, ACTIVE Toolkit Youth in Sports, <https://active.geacoop.org/>
2. EU Erasmus+ finanziertes Projekt ACTIVE - Engage, Connect, Empower EU Youth through sustainable, inclusive and democratic sport, ACTIVE Toolkit for Coaches, <https://active.geacoop.org/>
3. Der UEFA- und CAFE-Leitfaden für bewährte Verfahren - "Zugang für alle", www.cafefootball.eu
4. Gender Equality Compasito, Handbuch für die Arbeit mit Jugendlichen in Europa von der Jugendabteilung des Europarats, www.eycb.coe.int
5. Sportabteilung des Europarats, Geschlechtergleichstellung und Gender Mainstreaming, www.coe.int
6. Engso Youth, Jugendsport in Europa, www.youth-sport.net
7. Frauen gewinnen, www.womenwin.org
8. Fußball und Frieden, die Global Peace Games 2019, www.childrensfootballalliance.com
9. Football Makes History, Toolkit für die Nutzung der historischen und kulturhistorischen Dimensionen des Fußballs zur Verbesserung der sozialen Eingliederung und Förderung der Vielfalt in nicht-formalen Einrichtungen, <https://footballmakeshistory.eu/resources/toolkit/>

Über Schutzmaßnahmen

1. "Die Politik des Fußballs zum Schutz von Kindern": Football Authorities governing the affiliated English game, <https://resources.premierleague.com/premierleague/document/2021/03/08/a8cf61a3-7788-448d-b4e7-f7b17c5439ba/Affiliated-Football-s-Safeguarding-Policy.pdf>
2. EU REC-finanziertes Projekt ACTIVE: Stärkung der Politik im Bereich Sport und Freizeit ACTIVITIES, <https://www.activeproject.eu/>
3. FIFA: "Safeguarding Toolkit for Members", [nz1lyz3ykaioy7gwfmgs-pdf.pdf \(fifa.com\)](https://www.fifa.com/resources/toolkit-for-members)
4. Arbeitsgruppe Internationaler Schutz von Kindern im Sport "International Safeguards for Children in Sport", <https://www.sportanddev.org/sites/default/files/downloads/international-safeguards-for-children-in-sport-version-to-view-online.pdf>

5. Keep Children Safe "Keeping Children Safe: Child safeguarding standards and how to implement them", https://ec.europa.eu/info/sites/default/files/standards_child_protection_kcsc_en_1.pdf
6. UEFA: "Child Safeguarding Policy Keeping children safe in European football", https://www.uefa.com/MultimediaFiles/Download/uefaorg/General/02/63/58/39/2635839_DOWNLOAD.pdf

Einschlägige EU-finanzierte Projekte

1. [EU Erasmus+ finanziertes Projekt TACKLE Racism in Grassroots Football](#)
2. [EU Erasmus+ finanziertes PROGRES: PROMoting Gender Equality in Sports](#) Projekt
3. [EU Erasmus+ finanziertes Projekt ASPIRE: Aktivität, Sport und Spiel für die Eingliederung von Flüchtlingen in Europa](#)
4. [EU Erasmus+ finanziertes Green Erasmus](#) Projekt
5. [EU Erasmus gefördertes SEE: Projekt Nachhaltigkeit und Umwelterziehung im Outdoorsport](#)

Anhänge

Anhang 1: Muster des Bewertungsformulars Fragebogen

1. Geschlecht
 - a. Männlich
 - b. Weiblich
 - c. Sonstiges [bitte angeben]
2. Alter [kurze Antwort]
3. Nationalität [Kurzantwort]
4. Land und Stadt des Wohnsitzes [Kurzantwort]
5. Bildungshintergrund
 - a. Grundschulbildung
 - b. Sekundarschulbildung
 - c. Tertiärbildung/Universitätsabschluss
 - d. Sonstiges [bitte angeben]
6. Bitte wählen Sie die Antwort aus, je nachdem, wie sehr Sie den folgenden Aussagen zustimmen (auf einer Skala von 1: stimme überhaupt nicht zu - 5: stimme völlig zu):
 - Der Inhalt war insgesamt interessant.
 - Die Ziele der Sitzung waren klar und angemessen formuliert.
 - Die behandelten Themen waren nützlich und für mein Interessengebiet relevant.
 - Der Grad der Interaktivität war für diese Veranstaltung angemessen.
 - Die Mitarbeiter*innen/Moderator*innen waren mit dem behandelten Thema vertraut.
 - Das Personal war hilfsbereit und verfügbar.
 - Die Struktur der Tagesordnung war effizient.
 - Die Gesamtorganisation der Veranstaltung war effizient.
7. Denken Sie, dass die Sitzung nützlich war, um etwas über die Europäischen Jugendziele, die Europäische Jugendpolitik und die damit verbundenen Werte zu lernen?
 - a. Ja

- b. Nein
- 8. Auf welche Weise werden Sie das in der Sitzung erworbene Wissen nutzen? [lange Antwort]
- 9. Was sind Ihrer Meinung nach die Stärken der Veranstaltung/Sitzung? (lange Antwort)
- 10. Haben Sie Vorschläge, wie diese Veranstaltung verbessert werden könnte? [lange Antwort]
- 11. Werden Sie in Zukunft an einer weiteren Veranstaltung dieser Art teilnehmen?
 - a. Ja
 - b. Nein

Anhang 2: Muster-Verhaltenskodex für Moderator*innen⁶

Ich verpflichte mich hiermit, meine Zertifizierung als Facilitator zu erhalten, indem ich den Verhaltenskodex befolge.

Ich verstehe und respektiere die Verantwortung, die mit meiner Position als Vorbild für alle Teilnehmer*innen, insbesondere für Kinder und schutzbedürftige Erwachsene, einhergeht.

Ich werde bewährte Verfahren fördern und:

- dafür sorgen, dass Sport und Sportkurse Spaß machen, sicher sind und alle einbeziehen.
- die Rechte, die Würde und den Wert aller Teilnehmenden ohne Diskriminierung aufgrund von Alter, Rasse, Hautfarbe, ethnischer, nationaler oder sozialer Herkunft, Geschlecht, Behinderung, Sprache, Religion, politischer oder sonstiger Überzeugung, Vermögen, Geburt oder sonstigem Status, sexueller Orientierung oder sonstiger Gründe zu achten.
- jeden Verdacht auf schlechte Praktiken oder Missbrauch unverzüglich dem zuständigen Sicherheitsbeauftragten zu melden. Ich erkenne an, dass ich alle Bedenken, die ich habe, melden muss - Nichtstun ist keine Option.
- mit gutem Beispiel vorangehen, wenn es um guten Sportsgeist geht, und ein Vorbild für andere sein, auch für Kinder - dazu gehört, dass sie keinen Alkohol trinken, keine Drogen nehmen und keine unflätigen, rassistischen, homophoben oder sonstigen diskriminierenden Ausdrücke in Gegenwart von Kindern oder anderen verwenden.
- meine Vertrauensstellung zu respektieren und angemessene Grenzen gegenüber Kindern, Jugendlichen und schutzbedürftigen Erwachsenen zu wahren.
- in einer offenen Umgebung arbeiten und es vermeiden, Zeit allein mit Kindern, Jugendlichen oder schutzbedürftigen Erwachsenen zu verbringen, ohne dass andere Personen anwesend sind.
- rechtzeitig eintreffen, um die Aktivitäten vorzubereiten und sicherzustellen, dass bei allen Aktivitäten, Programmen und Veranstaltungen, an denen Kinder, Jugendliche und schutzbedürftige Erwachsene beteiligt sind, die erforderlichen Risikobewertungen vorgenommen werden.

⁶ Der vorliegende Verhaltenskodex wurde aus dem Leitfaden "[Safeguarding in Sport and Sport for Development \(S4D\) contexts in Africa - A Practitioner's Guide from Policy to Action](#)" abgeleitet, der im Rahmen des Regionalprojekts "Sport for Development in Africa" entwickelt wurde.

- die Sicherheit von Kindern, Jugendlichen und schutzbedürftigen Erwachsenen zu gewährleisten, indem sie diese angemessen beaufsichtigen und sichere Schulungsmethoden und -techniken anwenden.
- gegen jede Form von Mobbing unter und gegenüber Kindern, Jugendlichen oder schutzbedürftigen Erwachsenen vorzugehen.
- in einer konstruktiven, altersgerechten Weise mit den Kindern zu kommunizieren und sicherzustellen, dass sie niemals gedemütigt werden.
- sinnvolle Möglichkeiten zu bieten, die Kinder und Jugendliche in die Lage versetzen, am Entscheidungsprozess teilzuhaben.
- sicherstellen, dass vertrauliche Informationen nur mit ausdrücklicher Zustimmung aller Beteiligten weitergegeben werden oder wenn ein Fall die Weitergabe an die zuständigen Behörden rechtfertigt.
- alle Teilnehmer*innen zu ermutigen, Verantwortung für ihr eigenes Verhalten und ihre Leistungen auf und außerhalb des Sportplatzes zu übernehmen.
- offen und transparent mit allen Teilnehmer*innen oder gegebenenfalls Eltern/Betreuer*innen zu kommunizieren und ihnen klar zu machen, was ich von ihnen erwarte und was sie von mir erwarten können.

Das werde ich nie tun:

- sich an verbalen, körperlichen oder sexuell provozierenden Spielen mit Kindern, Jugendlichen oder schutzbedürftigen Erwachsenen zu beteiligen oder diese unangemessen zu berühren.
- sich auf eine sexuelle Beziehung mit einem Teilnehmer*innen unter 18 Jahren einzulassen, einschließlich sexuell anzüglicher Bemerkungen gegenüber einem Kind.
- ein Kind, einen Jugendlichen oder einen schutzbedürftigen Erwachsenen zu persönlichem und finanziellem Vorteil zu pflegen oder auszubeuten.
- sich an der unangemessenen Nutzung sozialer Medien zu beteiligen - dazu gehört, Kinder in private Konversationen in sozialen Medien einzubeziehen und niemals Kommentare zu posten, die ihr Wohlbefinden gefährden oder ihnen Schaden zufügen könnten.
- ein Kind oder einen schutzbedürftigen Erwachsenen zum Weinen zu bringen oder ihm/ihr Angst zu machen oder es/sie zu demütigen als eine Form der Kontrolle.
- sich an Mobbing zu beteiligen.

- Regelverstöße, jegliche Form von Gewalt oder den Gebrauch verbotener Substanzen zu dulden.
- ein Kind, einen Jugendlichen oder einen schutzbedürftigen Erwachsenen absichtlich körperlich verletzen oder zu verletzen drohen - Schlagen und Stoßen können in einigen (Kampf-)Sportarten geregelte Formen des Kontakts sein, haben aber in den meisten Sportarten nichts zu suchen.

