



DAS PÄDAGOGISCHE KONZEPT



Eine Initiative
des FC Bayern München und der SOS-Kinderdörfer weltweit







WILLKOMMEN IN DER

ARENA OF CHANGE

Wir leben in unruhigen Zeiten. Eine Krise löst die nächste ab, oder besser: Sie verlaufen mittlerweile parallel. Es scheint, als seien unsere Lebensumstände einem steten, sich beschleunigenden Wandel unterworfen. Das führt zu Unsicherheit und wirft Fragen auf: Auf was kann ich mich noch verlassen, auf was vertrauen? Wie schaffe ich mir eine Basis, von der aus ich trotz aller Unwägbarkeiten zuversichtlich in die Zukunft blicken kann? Diese Fragen stellen sich längst nicht mehr nur Erwachsene, sondern auch viele

Kinder und Jugendliche. Gerade unter Schüler:innen wächst in den letzten Jahren die Sorge um ihre berufliche Perspektive (IAB-Studie 2021) und sie leiden vermehrt unter Zukunftsangst (z. B. JuCo2). Unsicherheit und die schnelllebige Gegenwart verhindern oftmals die Möglichkeit, Dinge auszuprobieren. Es bleibt nur wenig Zeit für Muße und kaum Raum, um sich zu entfalten und neue Wege zu entdecken, die es wiederum erst ermöglichen, für sich selbst richtungsweisende Entscheidungen zu treffen.

Raum für Experimente

Der FC Bayern München und die SOS-Kinderdörfer weltweit haben mit der Arena of Change einen solchen Raum geschaffen. Unser Kooperationsprojekt bietet Kindern und Jugendlichen einen Ort, an dem sie experimentieren, ihre eigenen Stärken und Schwächen kennenlernen und sich gegenseitig unterstützen. Unser gemeinsames Ziel ist es, eine Atmosphäre zu schaffen, in der alle träumen dürfen und das Rüstzeug erhalten, diese Träume zu verwirklichen. Wir begleiten die Kinder und Jugendlichen auf einem Teil ihres Weges, unterstützen sie, ihre Talente zu entdecken, und fangen sie auf, wenn sie

uns brauchen. Statt Stagnation und Zukunftsangst wollen wir die Veränderungen gemeinsam anpacken. Wir wollen Kindern und Jugendlichen die Sicherheit geben, dass sie sich auch in Ungewissheit bewähren können und eigene Lösungswege finden bzw. sich trauen, um Unterstützung zu bitten. Unser pädagogisches Konzept ist deshalb **adaptiv**, es passt sich an die aktuellen Bedürfnisse der Teilnehmenden an, die aktiv an den Inhalten des Programms mitarbeiten. Unser Projekt ist **partizipativ** und von maximaler Offenheit geprägt. Es spiegelt so auch ein Stück weit unsere Kooperation wider.

Zwei Partner, eine Mission

Mit dem FC Bayern und den SOS-Kinderdörfern weltweit arbeiten zwei unterschiedliche Partner zusammen, die in der Arena of Change ihre Kräfte bündeln. Wir vereinigen Impulse eines internationalen Profisportvereins und einer weltweit tätigen Kinderhilfsorganisation zu einem neuen und umfassenden Projekt, das gesellschaftlichen Wandel begleiten und erlebbar machen möchte: Eine vielleicht ungewöhnliche, aber symbiotische Verbindung aus der sportlichen „**Pack Ma's**“-



Mentalität des FC Bayern mit der fundierten **pädagogischen Expertise** der SOS-Kinderdörfer weltweit.

Auf den folgenden Seiten werden wir zuerst auf die Herausforderungen eingehen, vor denen Kinder und Jugendliche heute stehen. Danach werden wir tief in die Entwicklung und Umsetzung des pädagogischen Konzepts der Arena of Change einsteigen, das den Teilnehmenden dabei helfen soll, diese Herausforderungen zu meistern.





BEWEGUNGSMANGEL, ZUKUNFTSANGST, SOZIALER DRUCK

Das Leben vieler Kinder und Jugendlicher ist heute nicht so unbeschwert, wie es sein sollte. Sie haben mit mannigfaltigen Problemen zu kämpfen, die sich auf ihren Körper und ihre Psyche auswirken. Das führt oft zu einer **Überforderung** und dem **Gefühl der Hilflosigkeit**. So zeigt die SINUS-Jugendstudie von 2020, dass sich Kinder und Jugendliche in der heutigen Gesellschaft vermehrt machtlos, passiv und nicht gehört fühlen und wenig Mitbestimmungsmöglichkeiten für sich sehen. „Wenn man so ein kleiner Fuzzi ist, dann kann man nichts machen, also wirklich“,

sagt ein 15-jähriger Befragter in der Studie. Die einzelnen Probleme bedingen sich meist gegenseitig. **Passivität** bewirkt Bewegungsmangel, zu wenig Bewegung macht aber auch passiv. Die WHO empfiehlt für Kinder und Jugendliche grundsätzlich eine tägliche Bewegungszeit von 60 Minuten und weist darauf hin, dass dieses Pensum zu oft nicht erreicht wird (Bleib gesund!, 2021). Gleichzeitig meldet der Bayerische Landessportverband rückläufige Mitgliederzahlen v. a. in der Gruppe der unter 14-Jährigen (Bayerisches Landesamt für Statistik).

Bewegungsmangel

Bewegungsmangel verursacht Übergewicht und ein fehlendes Gefühl für den eigenen Körper. Die KiGGS-Studie weist darauf hin, dass 9,5 Prozent der deutschen Kinder und Jugendlichen übergewichtig und 5,9 Prozent sogar adipös sind – was dramatische gesundheitliche Folgen nach sich zieht: Bluthochdruck, Diabetes Typ 2 und die Entstehung einer Fettleber sind nur einige der Konsequenzen, die die Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung auflistet (BZgA, KiGGS, Welle 2, 2014 – 2017). Auch eine Studie der WHO aus dem Jahr 2020 bestätigt den Trend: Kinder und Jugendliche (zwischen 5 und 17 Jahren) bewegen sich heute zu wenig und leiden deshalb vermehrt an Übergewicht und anderen organischen Einschränkungen (WHO; 2020). Das RKI sieht Übergewicht als ein Symptom des heutigen Lebensumfeldes von Kindern und Jugendlichen: „Bei der Entstehung von Übergewicht spielen viele Faktoren eine Rolle: Das Bewegungs- und Ernährungsverhalten, der Umgang mit Stress oder die Nutzung elektronischer Medien können beispielsweise daran beteiligt sein.“ (Bundesgesundheitsministerium, 2021)

Stress und Unsicherheit

Das RKI verweist in KiGGS (Studie zur Gesundheit von Kindern und Jugendlichen in Deutschland) auf eine Untersuchung der DAK: „Laut DAK-Präventionsradar Welle 3 (2018/2019) empfinden 42 % der Kinder und Jugendlichen in Deutschland oft oder sehr oft Stress.“ (DAK, 2020). Neben der Schule oder Problemen in der Familie kann die übermäßige Verwendung von Social Media stressauslösend sein. Snapchat, Whatsapp, TikTok oder Instagram sind zeitraubend, fördern Unkonzentriertheit und Unaufmerksamkeit und können die Tore zum Cybermobbing öffnen. Social-Media-Kanäle können zudem den sozialen Druck verstärken, da bestimmte Körperbilder und Lebensstile, die dort präsentiert werden, das eigene Selbstbild infrage stellen. Selbstzweifel und Unsicherheit sind die Folge, die eigenen Stärken treten immer mehr in den Hintergrund oder werden gar nicht erst entdeckt (AOK 2021). Das wirkt sich negativ auf den Willen der Kinder aus, die Welt selbstbestimmt und lernend zu entdecken.

Verstärker Pandemie

Während der Pandemie haben die Lockdowns die angesprochenen Probleme (Gefühl des Nicht-gehört-Werdens, Bewegungsmangel, Folgen von Übergewicht und Stress) noch einmal verschärft. Die MoMo-Längsschnittsstudie des Bundesministeriums für Bildung und Forschung belegt: „Die Pandemie hat einen negativen Einfluss auf die Psyche der Kinder“, was sich auch im mentalen Wohlergehen niederschlägt (Helmholtz-Gemeinschaft, 2021). Kathrin Wunsch vom Institut für Sport und Sportwissenschaft KIT weist auf die Vielseitigkeit dieses Problems hin: „Es spielen viele Faktoren in die mentale Gesundheit herein: Einsamkeit zum Beispiel, Zukunftsängste oder Stress durchs Homeschooling“ (Stein, Wagner, Opper und Köhler, 2020). Es lastet heute also gehöriger Druck auf Kindern und Jugendlichen. Um ihn zu lockern, sind Maßnahmen nötig. Maßnahmen, die wir mit der Arena of Change auf den Weg bringen möchten.



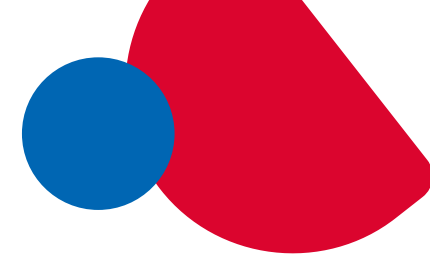


WAS KINDER UND JUGENDLICHE

HEUTE BRAUCHEN

Natürlich können wir mit der Arena of Change nicht grundsätzlich vorherrschende schädliche Dynamiken in eine bessere Richtung leiten, die angesprochenen Probleme nicht allein lösen. Und doch sehen wir uns als **Ort für Veränderung**, in dem wir uns den großen gesellschaftlichen Herausforderungen im Kleinen stellen

wollen – ohne Druck und Zwang, mit Workshops zu gesellschaftlich relevanten Themen oder zur richtigen Ernährung, mit viel Sport und Bewegungsspielen, Spaß und Kreativität. Wir behalten dabei unter anderem durchgehend folgende Dinge im Blick, die für Kinder und Jugendliche aus unserer Erfahrung sehr wichtig sind:



Selbstwirksamkeit stärken

Wir möchten die Kinder und Jugendlichen in ihrer individuellen Entwicklung unterstützen, ihre **Lebenskompetenzen** stärken und Erfolgserlebnisse ermöglichen, damit sie das Gefühl haben, die Herausforderungen des Lebens meistern zu können; aus eigener Kraft, innerer Überzeugung und nachhaltig. Wir möchten ihnen helfen, sich zu den starken Persönlichkeiten zu entwickeln, die unsere Gesellschaft braucht.

Freiraum bieten

Kinder und Jugendliche benötigen einen Raum zur individuellen Entfaltung. Die Arena of Change findet deswegen an einem ganz besonderen Ort statt. Auf dem FC Bayern Campus im Münchner Norden, wo die Nachwuchsspieler:innen des Klubs trainieren und zielstrebig an ihren Träumen arbeiten. In diesem inspirierenden Umfeld haben Vertreter:innen des FC Bayern und der SOS-Kinderdörfer weltweit gemeinsam eine physische Umgebung entworfen, die den Ansprüchen des Projekts gerecht wird. Sie bietet Flexibilität, fördert das Wohlbefinden und eröffnet vor allem viel **Gestaltungsspielraum** für die Teilnehmer:innen. So ist der Raum in verschiedene Elemente unterteilt. Er beinhaltet eine Wand, auf

der geschrieben werden kann, eine gemütliche Tribüne mit Kissen und Decken, Orte des Rückzugs, um sich auf das Wesentliche konzentrieren zu können. Der Raum fungiert als Theaterbühne, Labor, lädt zum Zuschauen oder Entspannen ein. Und wenn unser Raum doch an seine Grenzen stößt, stehen uns der weitläufige Campus mit seinen vielen Sportflächen und das angrenzende Naturschutzgebiet zur Verfügung.

Role Models sind wichtig

Die Nachbarschaft zum Campus des FC Bayern führt den Kids der Arena of Change immer wieder vor Augen, was es heißt, zielstrebig zu arbeiten, um seinen Traum zu erfüllen. Die Spieler:innen des FC Bayern München fungieren so als Role Models für sie. Außerdem erhalten die Kinder und Jugendlichen vonseiten der SOS-Kinderdörfer weltweit die Möglichkeit, tiefe Einblicke in die Arbeit einer Kinderhilfsorganisation zu erhalten. Sie können sich mit Expert:innen etwa über Menschen- und Kinderrechte, über Nachhaltigkeit oder über die Kinderprogramme der SOS-Kinderdörfer weltweit austauschen.



Teilhabe ermöglichen

Um **Selbstwirksamkeit** zu gewinnen, muss man erfahren, dass man selbst Dinge verändern kann. Deswegen erarbeiten sich die Teilnehmer:innen ihre Themen in der Arena of Change oft selbst. Dies stößt umfassende Denkprozesse an und sensibilisiert die heterogene Gruppe für die verschiedenen Lebensrealitäten der Teammitglieder. So entwickelte sich beispielsweise ein Workshop zum Thema ungleiche Ressourcenverteilung zu einem Gespräch über Alltagsrassismus, den einige Kinder in Deutschland erleben. Das sensibilisierte auch die Kinder, die mit diesen Themen sonst nicht konfrontiert sind. Die Arena of Change bietet so einen Raum, um Gedanken fliegen zu lassen, und eine Atmosphäre, in der jede:r so sein kann, wie er/sie sich gerade fühlt.

Nichts-Tun zulassen

Aufgrund des Feedbacks unserer Teilnehmer:innen lernten wir, wie wichtig ein bisschen Ruhe nach der Schule ist, und dass wir nicht sofort mit dem Programm einsteigen sollten. So haben wir mit den Kids unsere sogenannte **Open Space Time** ins Leben gerufen: 30 Minuten für die persönliche Quality Time, um auch einfach nur dazusitzen und sich zu entspannen. Denn auch Nichtstun fällt uns in unserer schnelllebigen Welt häufig schwer. Es ist schön zu sehen, wie die Kinder und Jugendlichen ihren eigenen Bedürfnissen nachgehen, diese auch artikulieren und sich dann wie selbstverständlich alle nach den 30 Minuten zusammenfinden, um als Gruppe wieder etwas Neues zu erleben.



SON KANGAROO
WEST WENT

< 13



DAS PÄDAGOGISCHE KONZEPT

Wir haben es uns zur Aufgabe gemacht, den beschriebenen Problemen zu begegnen und die Bedürfnisse von Kindern und Jugendlichen ernst zu nehmen. Dabei ist es wichtig, so gut es geht aus der Perspektive der Kinder und Jugendlichen auf die Wirklichkeit zu blicken. Auf diesem Ansatz fußt das pädagogische Grundgerüst der Arena of Change, das ein interdisziplinäres Gremium aus Expert:innen entwickelt und ausgearbeitet hat.

Die Basis

Teil des Gremiums war die Dortmunder Pädagogik-Professorin Silvia-Iris Beutel, sie sagt: „Die Grundpfeiler unseres Konzepts sind **Resilienz, Sozialität, Kreativität, Körperbewusstsein** und **Selbstwirksamkeit**: Was bedeutet es also, sein Schicksal selbst in die Hand zu nehmen? Wie findet man kreative Lösungen für Probleme? Wie macht man sich die Leistungsfähigkeit seines Körpers bewusst? Und wie findet man sich in einer diversen Gemeinschaft zurecht?“ Um diese vielfältigen Aufgaben erfüllen zu können, legte das Gremium das Konzept bewusst offen an. Es orientierte sich an den konkreten Rahmenbedingungen vor Ort, den Wünschen der Kinder und Jugendlichen sowie den Interessen und Fähigkeiten der Pädagog:innen. Es wurden keine inhaltlichen Vorgaben gemacht, sondern vielmehr überlegt, welche interdependenten Wirkungsfelder in der Arena of Change eine tragende Rolle spielen sollten. Dabei wurden die drei Säulen identifiziert: **Sport, Kreativität** und **Wissenschaft**. Im gemeinsamen Brainstorming mit den Programmteilnehmer:innen wurde überlegt, was sie in den jeweiligen Themenfeldern gerne behandeln würden. Die Ideen wurden anonym gerankt und von den Pädagog:innen in vier Module gegossen. Hier steht immer ein Handlungsfeld im Fokus – wichtig ist jedoch, dass jedes Modul interaktiv erarbeitet wird.



Die vier Module für positiven Impact

1

Change

Wer bin ich?
Was ist mir wichtig?
Welche Veränderung möchte ich bewirken?

Wer sind die anderen in meiner Gruppe? Was wollen wir gemeinsam erreichen?

2

Gesundheit

Umwelt

Gesellschaft

Was trage ich zu meiner Gesundheit bei?
Wie bleibe ich fit?

Welche Rechte & Pflichten habe ich?
Was ist Demokratie?

Klimawandel, Umweltkrisen, Plastikflut ... was kann ich aktiv tun?

3

Technik

Kreativität

Medien

Welche ungeahnten Talente stecken in mir?
Wie funktioniert eigentlich ...?

Von meiner Idee zu einem Projekt ... mein eigenes Hörspiel/Theaterprojekt ...

Wie entsteht eigentlich ein Film? Welche Gefahren lauern in den sozialen Medien?

4

Growth

Mindset

Wie möchte ich mich nach der Arena of Change einsetzen?

Was sind meine Talente, die ich weiter stärken möchte?

Wie gestalten wir die Arena of Change-Alumni-Treffen?



Der Rahmen

Entscheidend für den Erfolg dieses themenübergreifenden Ansatzes, der Transferwissen und eine breite Spanne von Kompetenzen fördert, sind mehrere Dinge. Etwa der **Betreuungsschlüssel**. Auf 15 Schüler:innen kommen zwei Pädagog:innen. So stellen wir sicher, dass jedes Kind und jede:r Jugendliche als Individuum wahrgenommen wird und eine Bindung untereinander entsteht. Ohne Leistungsdruck und mit einer positiven Feedbackkultur bietet sich den Teilnehmer:innen die Chance, Fehler zu machen, gemeinsam daraus zu lernen und sich weiterzuentwickeln. Dabei werden das Können und die Kompetenzen jeder:s Einzelnen in den Fokus gerückt. Teamzusammenhalt und **Peer Teaching** bilden dabei die Basis unseres gemeinsamen Weges. Dazu Silvia-Iris Beutel: „Wir wollten vor allem Kinder und Jugendliche unterschiedlichen Alters und aus verschiedenen Stadtteilen und Schulen zusammenbringen. Sie sollen sich für einen Nachmittag in der Woche aus ihren üblichen Bezugsgruppen lösen, andere Perspektiven kennenlernen und sich mit diesen auseinandersetzen.“ Um die gewünschte **Heterogenität** der Gruppen zu ermöglichen, kommen die Teilnehmer:innen aus verschiedenen Altersklassen und Schultypen. Jüngere sollen von Älteren lernen, Ältere von Jüngeren, Gymnasiast:innen von Mittelschüler:innen und umgekehrt.

Die Arena of Change auf einen Blick

Projektdauer

2
JAHRE

Veränderung braucht Zeit
und Abwechslung

**FÜNF-
ZEHN
KINDER
PRO GRUPPE**

Die einzelnen Gruppen sind
maximal heterogen

60 **KINDER**
INSGESAMT

Die Teilnehmer:innen sind
zwischen 8 und 14 Jahren

von **Montag** bis **Donnerstag**

Münchener Schulen

5

Lion-Feuchtwangler-Gymnasium,
Balthasar-Neumann-Realschule,
Hermann-Frieb-Realschule,
Mittelschule an der Rockefellerstraße,
Grundschule Bauhausplatz

ZIEL

Starke Persönlichkeiten für
eine starke Gesellschaft





DIE KERNPUNKTE

Nachdem der grundsätzliche, pädagogische Ansatz der Arena of Change mithilfe des Expert:innengremiums, SOS-Kinderdörfer weltweit und dem FC Bayern München konzipiert war, konnten wir ihn weiter ausführen und nach und nach umsetzen. Wichtig war dabei auch, welches

Selbstverständnis wir den Teilnehmer:innen auf ihrem Weg mitgeben möchten. Sie sollen sich als **Change Maker** begreifen, als Individuen, die in sich das Potenzial sehen, etwas zu bewirken, etwas zu verändern und Entscheidungen für sich und ihr Umfeld zu treffen.

Unsere Change Maker

Für die Teilnahme an der Arena of Change können sich interessierte Schüler:innen über ein Online-Formular bewerben. Sie sind eingeladen, kreativ zu sein, etwa ein Video zu drehen, ein Plakat zu gestalten oder etwas zu schreiben. Es geht nicht darum, das technisch aufwendigste Video zu drehen oder besonders fotogen zu sein, sondern nur darum, dabei sein zu wollen. Die Arena of Change soll einen möglichst **niedrigschwelligen Zugang** für jede:n bieten.

Drei Fragen sind für die Bewerbung grundlegend:

1. Wer bist du?
2. Warum möchtest du mitmachen?
3. Was ist dein größter Traum?

Letztlich trifft die Auswahl keine Jury, sondern die Teilnehmer:innen werden ausgelost. Bei der Auslosung wird nur darauf geachtet, dass das Verhältnis zwischen den Geschlechtern gleich ist. Andere Kriterien spielen keine Rolle.

Die Bewerber:innen, die leider kein Losglück haben, bekommen ein „Trostpflaster-Geschenk“ der beiden Projektpartner und einen persönlichen Brief. Um die Kinder individuell fördern zu können, beginnt die Arena of Change zunächst

mit einem 30-minütigen, leitfadengestützten Gespräch zwischen den beiden Pädagog:innen und jedem einzelnen Kind und Jugendlichen. Neben einem ersten Kennenlernen ist es dabei wichtig, die **Wünsche und Träume** der Kids zu besprechen. Sie erhalten nach dem Gespräch die erste „Task“, ihr persönliches Vision Board zu gestalten, und es wird gemeinsam ein Glückstagebuch begonnen.

Die 60 ausgelosten Kinder und Jugendlichen kommen von Montag bis Donnerstag an einem festen Tag in vier Gruppen auf den FC Bayern Campus. Sie werden nach der Schule von einem Bus abgeholt. Auf dem Campus wartet ein gemeinsamer Lunch, bei dem sie ankommen und sich austauschen können. Die gesamten **Projektkosten** trägt der FC Bayern München – die Teilnahme an der Arena of Change ist somit für alle kostenlos.

Der Tag in der

Arena of Change

13:30

Hallo & gemeinsamer Lunch

14:00 bis 14:45

Open Space (persönliche Quality Time)

14:45 bis 15:00

Glückstagebuch

15:00 bis 16:45

Action Space (themenspezifische Workshops)

16:45 bis 17:00

Feedback & Tschüss

Alle helfen allen

Einen festen Programmplan gibt es in der Arena of Change nicht. Unsere Change Maker sollen sich von Anfang an als Macher:innen begreifen, die das Zepter selbst in die Hand nehmen und ihren Weg in die Zukunft selbstbestimmt gestalten! Wir geben den Kids mit unseren drei großen Themenbereichen **Sport, Wissenschaft** und **Kreativität** und unseren vier Modulen lediglich einen Rahmen vor, innerhalb dessen sie sich bewegen und ausprobieren können.

Mehrere Dinge sind uns dabei wichtig:

Entdeckendes Lernen: Es ist entscheidend, dass die Change Maker Fragen aus ihrer eigenen Lebenswelt in das Programm der Arena of Change einbringen. Die Antworten erarbeiten sie sich dort dann selbst. Sie probieren Dinge aus, experimentieren, erschließen sich neues Wissen auf eigene Weise.

Kooperatives Lernen: Die beiden Pädagog:innen entwickeln eine anregende Umgebung, in der die Kinder und Jugendlichen im Teamwork ihre eigenen Antworten finden können. Jede:r von ihnen ist für die Lösung wichtig und jede:r kann mit seinen/ihren Stärken ganz unterschiedlich und individuell zum Gelingen beitragen.

Intrinsische Motivation: Die Teilnehmenden treibt ihr eigenes Interesse an, Antworten auf bestimmte Fragen für

sich und für die Gruppe zu finden. Wir schaffen damit gemeinsam optimale Voraussetzungen für Exploration und Erfahrungen, die uns zusammen weiterbringen.

Auf diesem Weg erfahren die Teilnehmer:innen auch viel über sich selbst und staunen oftmals, was sie alles gemeinsam erreichen können. Wir stärken so ihr Gefühl der **Selbstwirksamkeit**. Nebenbei werden **Frustrationstoleranz** und **Teamfähigkeit** geübt. Denn der Umgang mit anderen Meinungen und persönlichen Misserfolgen will gelernt sein und ist viel einfacher zu bewältigen, wenn man ihn gemeinsam in einer geschützten Umgebung erleben kann.

Voneinander lernen

Uns ist wichtig, dass in der Arena of Change nicht nur eine Vielfalt an Methoden zur Entfaltung kommt, sondern wir legen, wie schon erwähnt, auch großen Wert auf diverse Hintergründe bei den Teilnehmer:innen. Auf dem Campus des FC Bayern München kommen Kids zusammen, die sich in ihrem Alltag niemals kennengelernt hätten. Sie verlassen so ganz spielerisch ihre persönliche Komfortzone. Durch **Peer Teaching** und kooperatives Lernen profitieren oft die Kleineren →

vom Wissen und der Geduld der Älteren, und diese bauen wiederum ihre Soft Skills aus. Aufgrund des sehr guten Betreuungsschlüssels ist individuelle Fürsorge immer möglich und kann manchmal auch spontan von einem Kind eingefordert werden. Durch unsere **Methodenvielfalt** und die heterogene Gruppenzusammensetzung ist Abwechslung garantiert. Das Feedback der Teilnehmer:innen zeigt deutlich: Langeweile kommt hier nie auf. Den Satz „Ich freue mich, jede Woche in die Arena of Change zu kommen, um meine neuen Freunde zu sehen“ hört man immer wieder von den Kindern und Jugendlichen. Unsere gruppenübergreifenden Ferianausflüge bieten zusätzliche Abwechslung und ermöglichen den Teilnehmenden Teambuilding und Freundschaften über ihre festen Gruppen hinaus.

Individuelle Förderung

Die Pädagog:innen führen in regelmäßigen Abständen individuelle **Entwicklungsgespräche** durch. Ziel ist es, zusammen herauszufinden, wo die persönlichen Stärken und Schwächen liegen und welchen Themen die Kinder und Jugendlichen sich gerne widmen möchten. Bei manchen stehen schulische Themen, bei anderen Versagensängste im Vordergrund – andere wünschen sich in einem Bereich konkret zu verbessern und suchen dann gemeinsam mit den Pädagog:innen nach einem gangbaren Weg, dieses Ziel auch außerhalb der Arena of Change weiterzuverfolgen. Um diesen Weg noch besser bestimmen zu können, ergreifen wir noch weitere Maßnahmen:

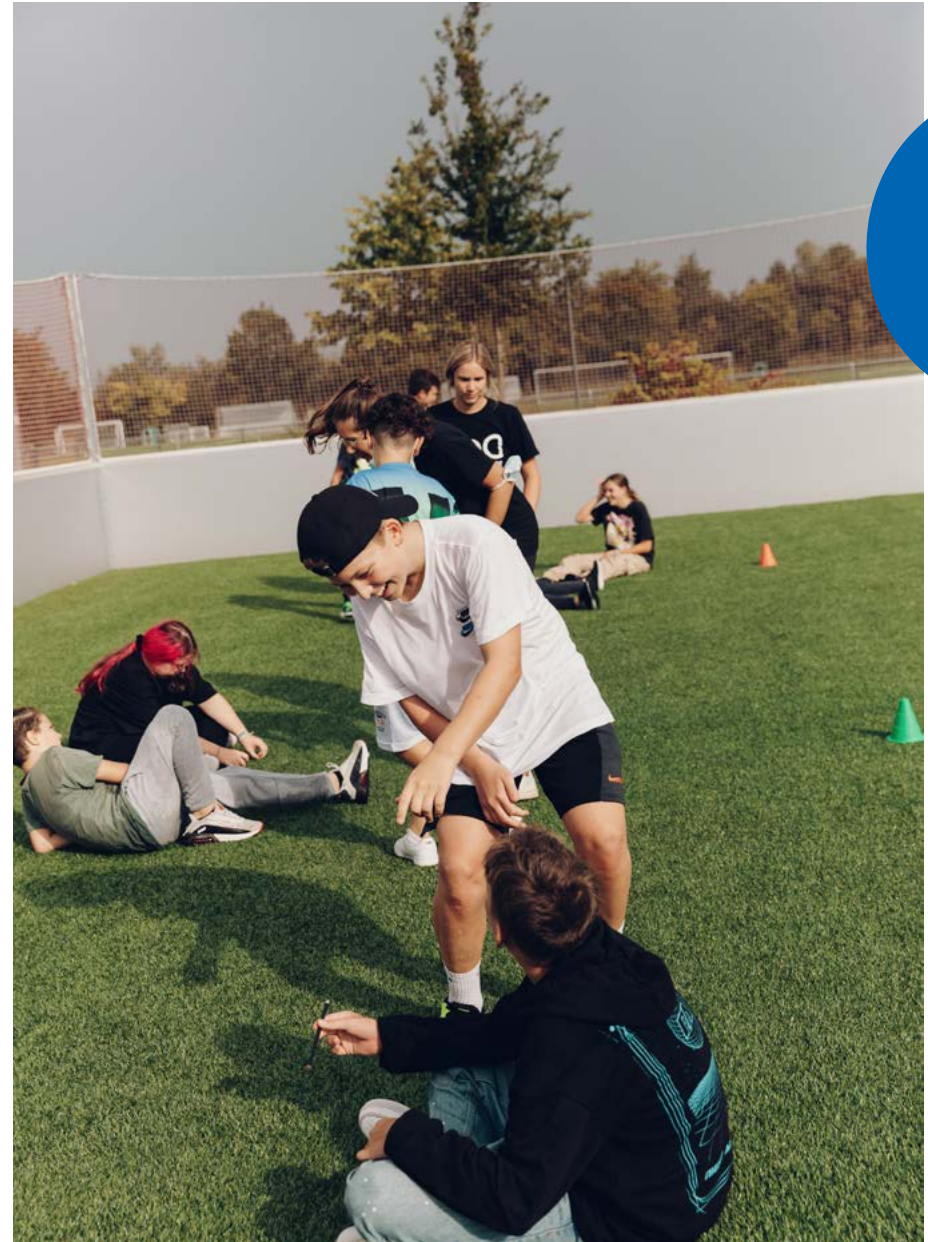
Berufe-Speeddating: Wir möchten unseren älteren Kids bei ihrer Berufsfindung helfen und veranstalten für sie ein Berufe-Speeddating. Dort haben sie die Möglichkeit, Expert:innen aus verschiedensten Bereichen jeweils fünf Minuten zu befragen. Die Palette der Berufe ist breit angelegt, damit die Kids viele verschiedene Tätigkeiten kennenlernen, auch solche, die sonst nicht in ihrem Interessensfeld gelegen hätten. Auf diese Weise möchten wir besonders Mädchen für MINT-Fächer begeistern und die Kids ganz allgemein aus ihrer Komfortzone locken und ihren Horizont erweitern.



Workshops: Wenn mehrere Kids ein bestimmtes Thema fasziniert, nehmen wir das in unsere Workshop-Planung auf und laden Expert:innen aus diesem Gebiet in die Arena of Change ein oder machen Ausflüge zu ihnen. Hierbei ist es von großem Vorteil, dass wir auf die Mitarbeiter:innen des FC Bayern und der SOS-Kinderdörfer weltweit zurückgreifen können und somit einen großen Pool an Expert:innen und ein großes Netzwerk zur Verfügung haben.

Bühne für alle: Die Arena of Change soll zudem allen Teilnehmenden die Möglichkeit schenken, ihre besonderen Talente den anderen vorzuführen. So bekommt bei uns jede:r eine ganz eigene Bühne und fungiert als Expert:in im Sinne des Peer Teachings. Diese Vorführungen sind so vielseitig wie unsere Gruppen.

Entscheidend ist, dass die Teilnehmer:innen keinen Leistungsdruck spüren. Wir schaffen eine Ruhe-Oase, in der jede:r seine/ihre Stärken einbringen und sich weiterentwickeln kann: Wir probieren zusammen Neues aus, feiern (individuelle) Erfolge und erleben Scheitern gemeinsam. In der Arena of Change wird bewusst eine **positive Fehlerkultur** gelebt.



Kinderschutz

Für die Arena of Change können wir auf unsere langjährige Erfahrung und unser Netzwerk der SOS-Kinderdörfer weltweit als internationale Kinderhilfsorganisation zurückgreifen. Natürlich muss Kinderschutz immer auch lokal verankert sein und vor allem von allen Akteur:innen verstanden und gelebt werden. Das pädagogische Kernteam hat im Austausch mit Expert:innen gemeinsam eine **Schutzvereinbarung** erarbeitet. Somit ist sichergestellt, dass alle für das Thema Kinderschutz sensibilisiert sind und eine gute Orientierung in der pädagogischen Praxis haben. Die Schutzvereinbarung beruht auf §8a-Sozialgesetzbuch (SGB) Achtes Buch (VIII) Kinder- und Jugendhilfe (SGB VIII). Damit auch den Teilnehmer:innen ihre Rechte bewusst sind, gehören zwei Workshops zum Thema

der Kinder- und Menschenrechte zum festen Programm der Arena of Change. Außerdem hängen ein Plakat mit den Kinderrechten und eine Schritt-für-Schritt-Anleitung (Was tun bei einem Vorfall?) dauerhaft im Raum. Auch wurde allen Teilnehmer:innen am Anfang unsere Arena of Change-Kinderschutzbeauftragte vorgestellt, an die sich ebenfalls immer wenden können und die in regelmäßigen Abständen vor Ort ist.

Die Arena of Change bietet einen sicheren, vertraulichen Raum, in dem die Kinder und Jugendlichen ihre Gedanken, Ängste und Erlebnisse teilen können und aufgrund der starken Einbindung in das Konzept hoffentlich keine Scheu haben, eventuelle Vorfälle, gegebenenfalls anonym, zu melden. Wir bauen in der Arena of Change grundlegend auf die Mitwirkung und Einbindung unserer Change Maker – das ist, was uns besonders macht!



ERSTE ERFAHRUNGEN

Wir starteten ambitioniert: Der Raum auf dem Campus wurde umgebaut, gleichzeitig wurden Bewerbungsgespräche mit Pädagog:innen geführt, die Bewerbungsphase für die Kinder und Jugendlichen lief und die Arena of Change wurde konzeptionell weiterentwickelt. Als es dann endlich auf dem Campus losgehen sollte, machte uns die Pandemie einen Strich durch die Rechnung: Lockdown. Doch in dieser Phase machte sich das flexibel gestaltete pädagogische Konzept der Arena of Change bezahlt.

Online-Start

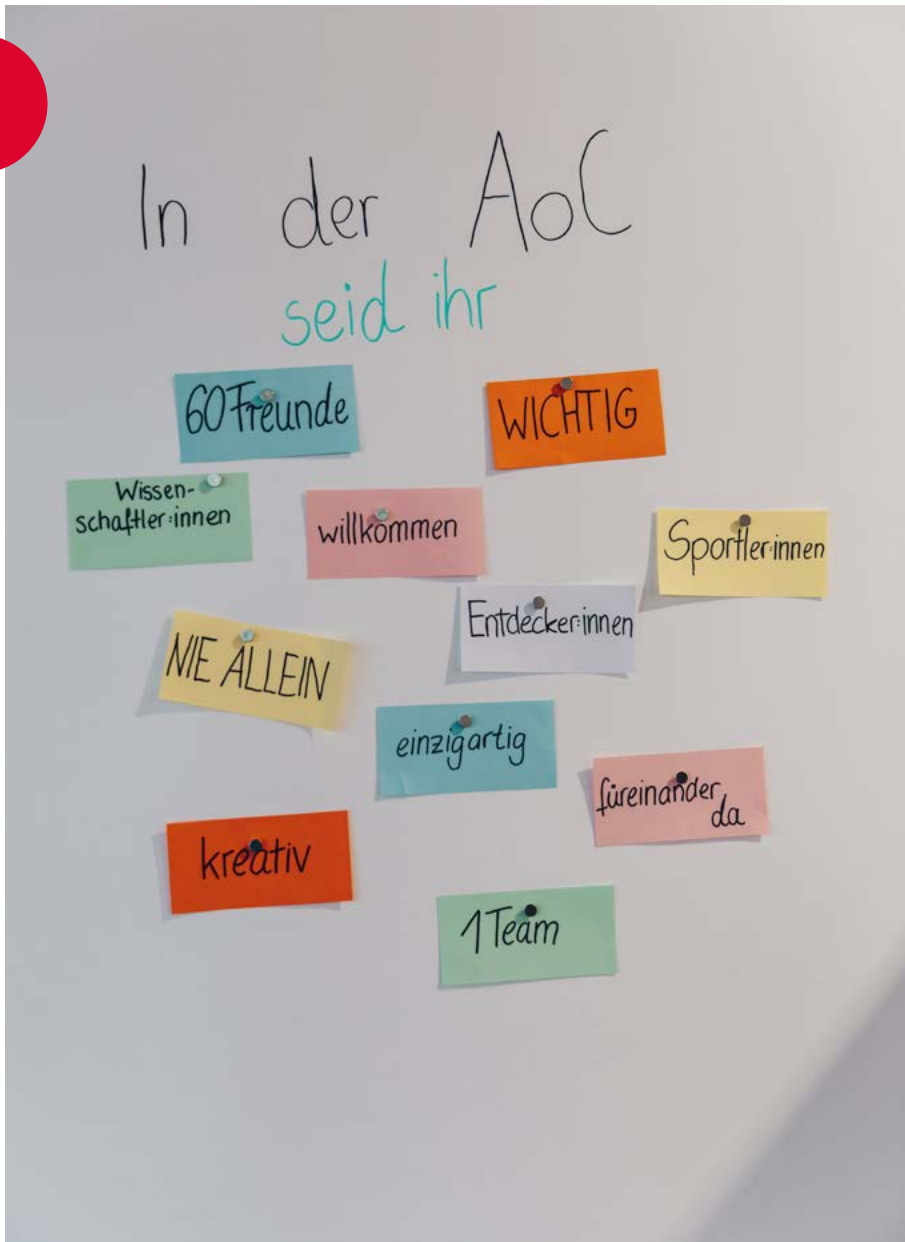
Vorab haben wir uns mit jeder teilnehmenden Projektschule ausgetauscht, ob wir unter Lockdown-Bedingungen mit der Arena of Change starten sollten. Das Feedback war einstimmig und eindeutig: jetzt erst recht. Viele Schüler:innen litten unter Strukturlosigkeit, konnten ihre Freund:innen nicht sehen, bewegten sich zu wenig. Neue Impulse waren essenziell. Daher ging unser auf Kooperation vor Ort ausgelegtes Projekt in die Online-Phase.

Unsere neue Realität sah also ganz anders aus als geplant: Anstatt zusammen das erste Mal als Gruppe persönlich auf dem Campus zusammenzutreffen, sahen wir uns über Monate hinweg über kleine Kacheln auf unseren Bildschirmen. Online-Teambuilding? Es war eine Herausforderung – denn wir wussten: Wenn wir das jetzt nicht hinbekommen, dann verlieren wir sie für das gesamte Projekt. →

Wichtig für uns war es, in der allgemein gedrückten Corona-Stimmung – mit Ausgangssperren und wenig Sozialkontakten – den Blick im Sinne der positiven Psychologie auf das Schöne zu lenken. Unser Einstiegsritual wurde das **Glückstagebuch**: Jede:r erzählte eine bestimmte Sache, die ihn oder sie in den letzten Tagen glücklich gemacht hatte. Anschließend bearbeiteten wir gemeinsam die ersten Inhalte unserer Workshops. Die Online-Sitzungen boten natürlich auch Platz zum Erzählen und zum ausgiebigen Austausch. Den Abschluss eines Meetings bildete dann unsere sogenannte „Wochentask“. Um dem Bewegungsmangel und der Langeweile in dieser herausfordernden Zeit entgegenzuwirken, bestand diese aus sportlichen, kreativen oder experimentellen Aufgaben. Bei unserem nächsten Online-Treffen tauschten wir uns dann alle gemeinsam über die Erlebnisse aus, die immer wieder in Bild oder Video festgehalten wurden. So wuchsen die Kids bereits virtuell zu einem tollen Team zusammen und lernten nicht nur Neues mit Spaß, sondern auch viel über ihre neuen „Co-Change Maker“.

Campus-Leben

Der pädagogische Ansatz der Arena of Change sieht eine fundamentale Teilhabe der Kinder und Jugendlichen vor. Das bedeutet, dass wir zwar einen Rahmen setzen können, wie sich die jeweiligen Wochen in den einzelnen Gruppen dann aber ausgestalten, ist schwer vorhersehbar. Das erfordert **maximale Flexibilität** bei Teilnehmenden und Pädagog:innen, bietet aber eben auch großen Abwechslungsreichtum und Offenheit für so viele Bedürfnisse und Wünsche wie möglich. Die Kinder und Jugendlichen erfuhren und lernten auf dem Campus schon sehr viele Dinge: Sie produzierten ein Hörspiel, sie machten naturwissenschaftliche Experimente, sie programmierten und sie trieben Sport auf viele verschiedene Arten. Sie stellten sich den Herausforderungen, auch wenn sie manchmal anfangs dachten, dass sie es nicht schaffen würden. Sie unterstützten sich gegenseitig, waren ein Team, so wie wir es uns erhofft haben. Die Pädagog:innen waren dabei nicht außen vor, sondern wurden als Teil des Teams gesehen. →




Sie werden nicht als von der Gruppe getrennt wahrgenommen, sondern als Partnerinnen, mit denen man sich austauscht und gemeinsam vorankommt. Natürlich gibt es wie in jeder Gruppe auch mal Spannungen, aber bisher konnten wir sie mit Geduld und Empathie immer lösen. Denn auch das ist ein Teil der Arena of Change: zu lernen, wie man Konflikte ohne Verletzungen und Beleidigungen aus der Welt schafft. Darüber hinaus sind viele neue Freundschaften zwischen den Kids entstanden. Über Schulformen, Altersklassen und Stadtviertel hinweg. Man kann also durchaus sagen, dass die Arena Of Change ein Erfolg ist. Wir können zeigen, dass ein auf Offenheit, Selbstwirksamkeit und Teilhabe ausgelegtes pädagogisches Konzept funktioniert. Bisher spüren und sehen wir diese positiven Ergebnisse, wir werden sie aber auch noch wissenschaftlich fundiert analysieren.



100
AGENCY OF CHANGE

KEEP
CALM &
SKATE

ANALYSE DER EFFEKTE



Der angestrebte Impact der Arena of Change ist es, die Kinder und Jugendlichen in ihren Lebenskompetenzen zu stärken und so starke Persönlichkeiten für eine starke Gesellschaft zu schaffen. Die Arena of Change zählt demnach mit ihrem Programm konkret auf die **UN-Nachhaltigkeitsziele** Gesundheit & Wohlergehen (SDG 3), Bildung (SDG 4), weniger Ungleichheiten (SDG 10) und Partnerschaften (SDG 17) ein. In unseren vier Modulen ist vor allem das Wachsen am Miteinander, das Lernen von echten Profis und Expert:innen und das Staunen über sich selbst bedeutend. Dieses Wachstum wollen wir messen und unsere eigene „Spiel-

analyse“ machen. Beim Sport misst diese den Erfolg oder Misserfolg eines Spiels – unsere findet anhand einer Wirkungsmessung statt und erfüllt denselben Zweck. Sie bietet uns:

- Eine ergebnisorientierte Steuerung, Planung und Kontrolle von vorher festgelegten Key Performance Indicators (KPIs)
- Eine datenbasierte Berichterstattung
- Die Vor- und Nachbereitung von Optimierungsstrategien
- Eine mögliche Anpassung der Projektkonzeption

Funktionsweise der Messung

Unsere Methodik folgt den Vorgaben des „Wirkungsorientierten Monitorings (= results-based monitoring)“, eine von der UN empfohlene, weltweit verbreitete Methodik für die Planung und Kontrolle von zielorientierten Projekten. Die Wirkung erfolgt hierbei nach der Einsetzung unterschiedlicher Mittel und Aktivitäten (finanzieller, materieller und personeller Natur) und findet auf verschiedenen zeitlichen Ebenen statt.

Wir möchten für die Kinder und Jugendlichen einen nachhaltigen Impact erreichen. Dabei stehen die Selbst-, Sozial-, Fach- und Methodenkompetenz der Teilnehmer:innen im Vordergrund. Diese Kompetenzen werden anhand verschiedener Erhebungs- und Auswertungsmethoden über die Dauer des Projekts dokumentiert, evaluiert und anschließend ausgewertet. Von besonderem Interesse sind die **individuellen Selbsteinschätzungen** der Kinder und Jugendlichen ihr eigenes Verhalten und ihre Fähigkeiten betreffend und ob diese kongruent mit den Fremdeinschätzungen der beiden Pädagog:innen sind. Motorik spielt in der Arena of Change eine ebenso wichtige Rolle, weshalb wir in regelmäßigen Abständen einen **Motorik-Test** mit allen Teilnehmer:innen durchführen und die Ergebnisse vergleichen. Wir nutzen die erhobenen Daten neben den individuellen Fortschritten der einzelnen Teilnehmer:innen in anonymer Form, um die Projektziele zu

messen, gegebenenfalls gegenzusteuern und Vergleiche zwischen Beginn und Ende des Projekts zu ziehen.

Wenn wir uns nach einem gemeinsamen zweijährigen Weg voneinander verabschieden, hoffen wir natürlich, dass unsere Kids uns auf unserem Arena of Change-Weg weiterhin begleiten werden. Ob sie als Expert:innen oder Mentor:innen fungieren möchten, gemeinsame Feste oder einen regelmäßigen Stammtisch veranstalten wollen, liegt in ihrer Hand. Wir leben in einer Zeit, in der **lebenslanges Lernen** die Grundvoraussetzung für ein erfolgreiches Leben ist. Viele lang tradierte Antworten und scheinbare Sicherheiten sind passé. Das betrifft die Generation unserer Change Maker ganz besonders. Wir möchten ihnen in der Arena of Change **Freude am Lernen** vermitteln, die Angst vor Fehlern nehmen und den Mut geben, ihren ganz eigenen Weg zu finden. Wir freuen uns, sie dabei begleiten zu dürfen. Jetzt und in der Zukunft.

**Weitere Informationen und aktuelle Updates zur
Arena of Change finden Sie unter:
www.arenaofchange.de**



GLOSSAR

Einige wichtige Begriffe zum Nachschlagen:

Entdeckendes Lernen

Bei dieser Form des Lernens entdeckt der/die Lernende seine Umwelt selbst und die so gewonnenen Erkenntnisse stehen so in einem engen Bezug zur persönlichen Lebenswelt. Die verschiedenen Wissensgebiete werden also durch die Kinder und Jugendlichen selbst erschlossen. Die Pädagog:innen nehmen hierbei eine beobachtende, helfende Rolle ein und kreieren die Umgebung.

→ **Link zur Quelle: FH Kiel. Hochschule für angewandte Wissenschaften**

Frustrationstoleranz

Diese bezeichnet die Fähigkeit eines Menschen, mit Frustrationen und Enttäuschungen umzugehen. Personen mit einer niedrigen Frustrationstoleranz brechen Aufgaben, die nicht sofort gelingen, schneller ab und haben weniger Motivation, neue anzugehen.

→ **Link zur Quelle: Online-Enzyklopädie aus den Wissenschaften Pädagogik und Psychologie**

Impact

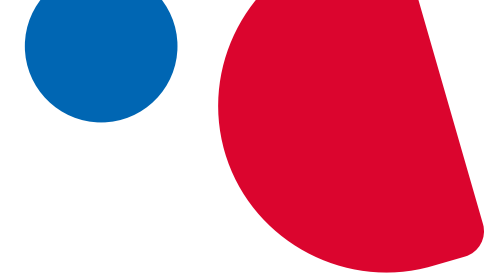
„Während sich bei den Outcomes die Wirkungen auf die Zielgruppe(n) des Projekts beziehen, beschreiben die Impacts die erwünschten Veränderungen auf gesellschaftlicher Ebene. Dies sind zum Beispiel Veränderungen der sozialen oder ökonomischen Situation der Gesellschaft. Da der Bezug auf die Gesamtgesellschaft in den meisten Fällen weder sinnvoll noch möglich ist, beziehen sich die Impacts meist auf einen Teil der Gesellschaft, z. B. die Bevölkerung in einem Stadtteil.“

→ **Link zur Quelle: Bertelsmann Stiftung. Phineo GAG. Kursbuch Wirkung. Glossar, S. 136**

Intrinsische Motivation

Dies bedeutet, dass die Person eine Handlung ohne Druck von außen und nur aus eigener Motivation durchführt, aus Interesse oder Spaß an der Tätigkeit.

→ **Link zur Quelle: Springer. Lehrbuch der Psychologie**



Kollektive Intelligenz

Diese Theorie geht davon aus, dass Gruppen unter bestimmten Umständen intelligenter sind als ihr klügstes Mitglied.

→ **Link zur Quelle: Online-Enzyklopädie aus den Wissenschaften Pädagogik und Psychologie**

KiGGS

Die KiGGS (Studie zur Gesundheit von Kindern und Jugendlichen in Deutschland) ist eine Langzeitstudie des RKI zur gesundheitlichen Lage von Kindern und Jugendlichen in Deutschland.

→ **Link zur Quelle: KiGGS**

Kooperatives Lernen

Dies bezeichnet die Zusammenarbeit von Lernenden in einer Gruppe, wobei sie versuchen, gemeinsam eine Aufgabe zu bewältigen. Dabei steht das Lernen jedes/r Einzelnen im Vordergrund.

→ **Link zur Quelle: Springer. Lehrbuch der Psychologie**

Kompetenzbegriff nach Weinert

Die Arbeitsdefinition des hier zugrunde gelegten Kompetenzbegriffs folgt verkürzt der von Franz E. Weinert: Kompetenzen sind bei Individuen verfügbare Fähigkeiten und Fertigkeiten, bestimmte Probleme zu lösen und die Problemlösungen in variablen Situationen erfolgreich nutzen zu können.

→ **Link zur Quelle: Lehrerfortbildung BW**

Lernen in heterogenen Gruppen

Jede Lerngruppe ist als heterogen zu bezeichnen, da jeder Mensch mit unterschiedlichen Voraussetzungen (Interessen, Erfahrungen und Fähigkeiten) lebt. Diese Heterogenität kann als gezielter Vorteil genutzt werden und die Kinder und Jugendlichen können so unter bestimmten Voraussetzungen voneinander profitieren.

→ **Link zur Quelle: Springer. Migration und schulischer Wandel. Lernen und Lehren in heterogenen Gruppen**

Modelllernen nach Bandura

Der Begriff geht auf Banduras Theorie zurück, dass durch Beobachtung anderer deren Verhaltensweisen in das eigene Repertoire übernommen werden. Sind einem selbst die beobachteten Personen wichtig oder ähnlich, steigert dies laut Bandura auch die eigene Selbstwirksamkeit. Wird die Modellperson zusätzlich öffentlich belohnt, verstärkt dies den Effekt.

→ **Link zur Quelle: Springer. Lehrbuch der Psychologie** →



MoMo

Die Studie MoMo (Motorik – Modul) ist ein Teilmodul der KiGGs und untersucht die Frage „wie gesund, aktiv und motorisch fit Kinder und Jugendliche heutzutage wirklich sind“.

→ **Link zur Quelle: KIT. Das Motorik – Modul**

Peer Teaching

Darunter versteht man in der Pädagogik den Ansatz, dass Kinder und Jugendliche sich gegenseitig etwas beibringen. Dieses Vorgehen hat in Studien eine hohe Wirksamkeit gezeigt, da man davon ausgeht, dass Ratschläge etc. von gleichaltrigen oder älteren Kindern und Jugendlichen eher angenommen werden als von Erwachsenen.

→ **Link zur Quelle: BZGA**

Positive Psychologie

Diese Richtung der Psychologie geht davon aus, dass die Identifikation und der Einsatz der eigenen Stärken zu einer höheren Lebenszufriedenheit führen.

→ **Link zur Quelle: Online-Lexikon für Psychologie und Pädagogik**

Selbstwirksamkeit

Der Mensch geht davon aus, dass er/sie eine bestimmte Aufgabe (trotz evtl. Hindernisse) aus eigener Kraft erfolgreich bewältigen kann.

→ **Link zur Quelle: Springer. Lehrbuch der Psychologie**

SDGs

„Im Jahr 2015 hat die Weltgemeinschaft die Agenda 2030 verabschiedet. Die Agenda ist ein Fahrplan für die Zukunft. Mit der Agenda 2030 will die Weltgemeinschaft weltweit ein menschenwürdiges Leben ermöglichen und dabei gleichsam die natürlichen Lebensgrundlagen dauerhaft bewahren. Dies umfasst ökonomische, ökologische und soziale Aspekte. Alle Staaten sind aufgefordert, ihr Tun und Handeln danach auszurichten.“

Diese 17 Ziele lauten wie folgt:

- Ziel 1:** Armut in jeder Form und überall beenden
- Ziel 2:** Ernährung weltweit sichern
- Ziel 3:** Gesundheit und Wohlergehen
- Ziel 4:** Hochwertige Bildung weltweit
- Ziel 5:** Gleichstellung von Frauen und Männern
- Ziel 6:** Ausreichend Wasser in bester Qualität
- Ziel 7:** Bezahlbare und saubere Energie
- Ziel 8:** Nachhaltig wirtschaften als Chance für alle
- Ziel 9:** Industrie, Innovation und Infrastruktur
- Ziel 10:** Weniger Ungleichheiten
- Ziel 11:** Nachhaltige Städte und Gemeinden
- Ziel 12:** Nachhaltig produzieren und konsumieren
- Ziel 13:** Weltweit Klimaschutz umsetzen
- Ziel 14:** Leben unter Wasser schützen
- Ziel 15:** Leben an Land
- Ziel 16:** Starke und transparente Institutionen fördern
- Ziel 17:** Globale Partnerschaft

→ **Link zur Quelle: Die Bundesregierung**



AOK (2021): Souverän mit Sozialen Medien umgehen. <https://www.aok.de/pk/magazin/koerper-psyche/psychologie/der-einfluss-sozialer-medien-auf-die-psyche/> (zuletzt aufgerufen am 29.09.21)

Bayerisches Landesamt für Statistik (2021): Vereins-sport im Lockdown: Rund 90 000 weniger Mitglieder in baye-rischen Sportvereinen im Jahr 2020. <https://www.statistik.bayern.de/presse/mitteilungen/2021/pm173/index.html> (zuletzt aufgerufen am 3.09.21)

Bertelsmann Stiftung, Phineo GAG (2013): Kursbuch Wirkung. <https://www.bertelsmann-stiftung.de/de/publi-kationen/publikation/did/kursbuch-wirkung/> (zuletzt abge-rufen am 28.09.2021)

Bleib gesund! (2020): WHO-Studie: Jedes 5. Kind in Deutschland hat Übergewicht. <https://www.bleibgesund.de/news/who-studie-jedes-5-kind-hat-ueberge-wicht-2020-08-03/> (zuletzt aufgerufen am 12.8.21)

BLSV (2021): Vereins- und Mitgliederentwicklung. <https://www.blsv.de/startseite/ueber-uns/zahlen-daten-fakten/> (zuletzt aufgerufen am 12.08.21)

Bpb. SINUS-Jugendstudie (2020): Wie ticken Jugendliche? Lebenswelten von Jugendlichen im Alter von 14 bis 17 Jah-ren in Deutschland, <https://www.bpb.de/presse/313078/si-nus-jugendstudie-2020> (zuletzt aufgerufen am 9.8.21)

Bundesministerium für Gesundheit (2021): Förder-schwerpunkt Prävention von Übergewicht bei Kindern und Jugendlichen. <https://www.bundesgesundheitsministeri-um.de/themen/praevention/kindergesundheit/praeventi-on-von-kinder-uebergewicht.html> (zuletzt aufgerufen am 12.8.21)

BZGA. Hallmann, J. (2020): Lebenskompetenzen und Kompetenzförderung. <https://leitbegriffe.bzga.de/alphabe-tisches-verzeichnis/lebenskompetenzen-und-kompetenz-foerderung/> (zuletzt aufgerufen am 12.8.21)

BZGA (2005): Band 4: Qualitätskriterien für Programme zur Prävention und Therapie von Übergewicht und Adipositas bei Kindern und Jugendlichen <https://www.bzga.de/infoma-terialien/fachpublikationen/fachpublikationen/band-4-qualitaetsraster-adipositas/> (zuletzt aufgerufen am 12.8.21)

Dudenredaktion (o.J.): Zeit auf Duden online. URL: <https://www.duden.de/rechtschreibung/Zeit> (zuletzt abge-rufen am 16.09.2021)



Helmholtz-Gemeinschaft Deutscher Forschungszentren (2021): Bewegungsmangel bedroht die kindliche Gesundheit. <https://www.helmholtz.de/gesundheit/bewegungsmangel-bedroht-die-kindliche-gesundheit/> (zuletzt abgerufen am 21.09.2021)


Robert Koch-Institut (2014 – 2017): KiGGS - Studie zur Gesundheit von Kindern und Jugendlichen in Deutschland. Welle 2. <https://www.kiggs-studie.de/ergebnisse/kiggs-welle-2.html> (zuletzt aufgerufen am 9.8.21)

Laut, DAK (2020): Stressbelastung bei Kindern und Jugendlichen. https://www.rki.de/DE/Content/Gesundheitsmonitoring/Studien/Adipositas_Monitoring/Psychosoziales/HTML_Themenblatt_Stressbelastung.html (abgerufen am 17.09.2021)



Stein, T., Wagner, M. O., Opper, E., & Köhler, M. (2021): MoMo - Motorik-Modul: Eine Studie zur Fitness und körperlich-sportlichen Aktivität von Kindern und Jugendlichen in Deutschland. Karlsruhe: Universität Karlsruhe/Institut für Sport und Sportwissenschaft.

Von Au, C. (2017): Führung im Zeitalter von Veränderung und Diversity: Innovationen, Change, Merger, Vielfalt und Trennung. Wiesbaden: Springer.

World Health Organization WHO (2020): Guidelines on physical activity and sedentary behavior, Bull FC, AlAnsari SS, Biddle S, et al. Br J Sports Med 2020; 54:1451-1462. <https://bjsm.bmj.com/content/bjsports/54/24/1451.full.pdf> (zuletzt abgerufen am 20.09.2021)







„Wann ist es heute vorbei? – In 45 Minuten. – Was schon? Ich will, dass es nie vorbeigeht!“

(Mustafa, 5. Klasse)

Roy: „Oh man, heute bin ich richtig schlecht im Fußball.“

Anna Junior: „Roy, hör auf, du bist nicht schlecht, nur dein Gedanke ist schlecht!“

(Roy, 4. Klasse und Anna Junior, 9. Klasse)



„Das Schönste ist, dass man hier sein kann, wie man ist.“

(Serhat, 6. Klasse)

„Ich liebe die Arena of Change einfach!“

(Aida, 7. Klasse)


„Das ist hier einfach nicht so ernst wie in der Schule und da hab ich dann auch gleich mehr Motivation.“

(Sebastian, 9. Klasse)



„Wir sind wirklich wie so Freunde.“

(Christos, 9. Klasse)



„In der Arena of Change mache ich Sachen, die ich sonst nie ausprobieren würde.“

(Luna, 7. Klasse)

Ela grinsend zu Anna und Teresa: „Ich feier euch beide so!“

(Ela, 9. Klasse)

„Mein Lieblingsthema bis jetzt sind die Kinderrechte!“

(Laura, 4. Klasse)



Verantwortlich für den pädagogischen
Inhalt der Arena of Change:

SOS-Kinderdörfer weltweit
Hermann-Gmeiner-Fonds Deutschland e.V.

Projektleitung: Verena Milasta

Verena.Milasta@sos-kd.org

arenaofchange.de