



Programmkonzept »a chance to play«

Kinder kindgerecht stärken mit Spiel, Sport und Kunst

Ein gemeinsames Programm mit und für Kinder von
terre des hommes Deutschland e.V. und dem Volkswagen Konzernbetriebsrat

»Wir hören nicht auf zu spielen, weil wir alt werden.
Wir werden alt, weil wir aufhören zu spielen.«
George Bernard Shaw

Besuchen sie uns unter
www.a-chance-to-play.de

Programmkonzept

Teresa Wilmes | Jens Kunischewski | Reshad Poya

Fotos

Alle Fotos im Dokument von terre des hommes Deutschland e.V.

Kontakt

terre des hommes | Jens Kunischewski | j.kunischewski@tdh.de

a chance 
to play 

Inhaltsverzeichnis

1	Entstehung des Programmes »a chance to play«	4
2	Die Programmstruktur von »a chance to play«	5
2.1	Die Herausforderungen	6
2.2	Der Wirkmechanismus des Programmes (Wirkungshypothese)	7
2.3	Säule 1: Entwicklungschancen durch Spiel ermöglichen	8
2.4	Säule 2: Teilhabe durch Bildung, Kunst und Kultur	9
2.5	Säule 3: Empowerment durch Sport	11
Anlage	Herleitung der Programmstruktur aus Artikel 31 der UN-Kinderechtskonvention	14

1. Entstehung des Programmes »a chance to play«

Seit 1998 kooperieren der Volkswagen Konzernbetriebsrat und die Kinderrechtsorganisation terre des hommes Deutschland. Im Rahmen der Aktion »Eine Stunde für die Zukunft« spendeten die Volkswagen-Beschäftigten zuerst jährlich einen Stundenlohn, später monatlich die Restcents ihrer Gehaltsabrechnung. Anfänglich lag der Fokus der unterstützten Projekte auf der Zielgruppe der »Straßenkinder«.

Im Rahmen dieser Kooperation entstand 2010 im Vorfeld der Fußballweltmeisterschaft in Südafrika das Programm »a chance to play« als Sonderprogramm innerhalb der Aktion »Eine Stunde für die Zukunft«. In einem Kontext, der vielfach durch Gewalt, Aids und zerstörte Familienstrukturen charakterisiert war, fanden terre des hommes und der Volkswagen Konzernbetriebsrat über Spiel, Sport und Kultur einen Ansatz, um mehr als 50.000 Kinder und Jugendliche mit Sport- und Bildungsangeboten zu erreichen. So wurden Spiel und Sport als wirksames Mittel zur Erreichung der Kinderrechte in den Vordergrund gestellt. Dies war so erfolgreich, dass auch die Projekte außerhalb des Sonderprogrammes verstärkt über Spiel-, Sport- und Kulturangebote arbeiteten. 2014 wurde das Programm zur Fußballweltmeisterschaft in Brasilien mit 14 Projekten im Großraum São Paulo neu aufgelegt. Insgesamt nahmen knapp 100.000 Personen an den Sport- und Spielaktivitäten teil. terre des hommes bildete zudem 1.360 Fachkräfte in pädagogischen Spielmethoden fort. Ein Höhepunkt des Programms war die Straßenfußball-WM, an der 300 junge Menschen aus 20 Ländern teilnahmen. Die Veranstaltung erfuhr großes Medieninteresse, sogar Papst Franziskus lobte diese »etwas andere WM« in einer Botschaft.

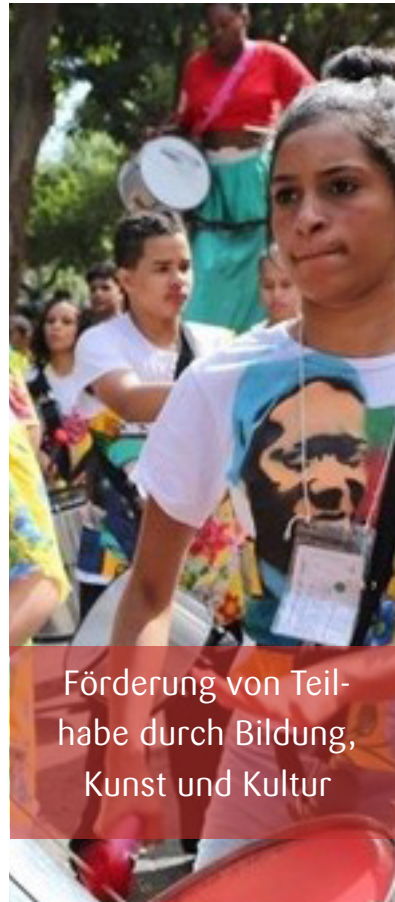
Wie die Aktivitäten sich auf das Leben von Kindern auswirken, zeigt das Beispiel von Carol: Sie wuchs in einer schwierigen Familie auf, mit zwölf Jahren wurde sie von ihrem Stiefvater missbraucht. Carol vertraute niemandem mehr. Im »a chance to play«-Projekt im Kinderrechtszentrum Sapopemba in São Paulo nahm sie an Sport- und Spielworkshops teil. So bekam sie Kontakt zu den Sozialarbeiter*innen des Kinderrechtszentrums, die ihr halfen und sie psychologisch begleiteten. »In der Schule werde ich gemobbt«, sagt sie. »Hier werde ich so akzeptiert, wie ich bin.«

Neben dem Leben zahlreicher Kinder veränderte das Programm auch das Leben vieler Volkswagen-Beschäftigter positiv: »Die hohe Bedeutung dieses Projekts liegt darin, dass es den Arbeiterinnen und Arbeitern erlaubt, sich außerhalb der Mauern der Fabrik zu engagieren (...) und das Leben von Kindern und Familien zu verändern«, bestätigte Valdir Freire Dias, der damalige Vize-Präsident des Volkswagen Weltkonzernbetriebsrats.

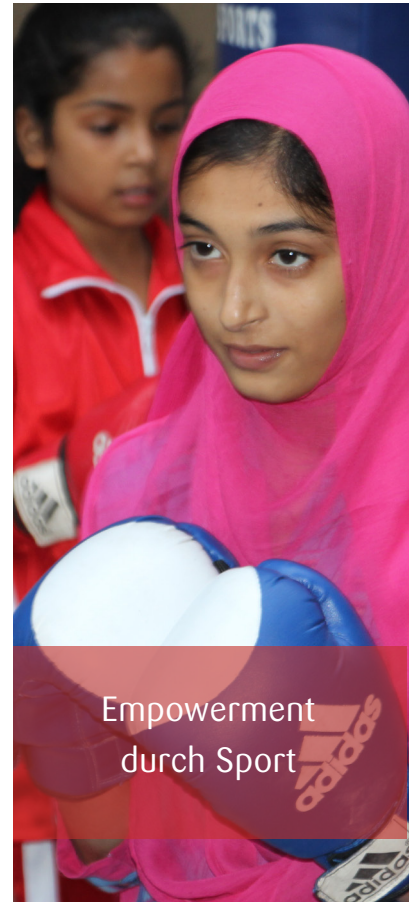
2021 übernahm die Gesamtaktion »Eine Stunde für die Zukunft« den bekannteren Namen »a chance to play«. Im Rahmen dieser Umbenennung wurden nicht nur der Außenauftritt überarbeitet und Joachim Löw als prominenter Schirmherr gewonnen, sondern auch dieses neue Programmkonzept implementiert. Im Rahmen einer konsequenten Programmentwicklung sollen nun Spiel, Sport und Kultur im Fokus des gesamten Programmes stehen – um Kindern Entwicklungschancen zu bieten, Zugang zu Gesundheit und Bildung herzustellen, sie vor Gewalt zu schützen und stark zu machen.



Entwicklungschancen
durch Spiel
ermöglichen



Förderung von Teil-
habe durch Bildung,
Kunst und Kultur



Empowerment
durch Sport

2. Die Programmstruktur von »a chance to play«

Im Rahmen des Programmes »a chance to play« schaffen wir Freiräume und Zugang zu sicheren Spielaktivitäten, Sport- und Kulturangeboten. Gefördert werden ausschließlich Angebote, die von den Kindern unterschiedlicher Altersstufen (mit)gestaltet werden können.

Analog zum Artikel 31 der UN-Kinderrechtskonvention ist das Programm in drei eng ineinander verzahnte Säulen untergliedert: Entwicklungschancen durch Spiel ermöglichen (Recht auf Spiel) (1), Förderung von Teilhabe durch Bildung, Kunst und Kultur (Recht auf volle Beteiligung am kulturellen und künstlerischen Leben) (2), Empowerment durch Sport (Sport als Form der altersgemäßen aktiven Erholung) (3).

Auf diesen Säulen basierend setzt sich das Programm zum Ziel, marginalisierten Kindern und Jugendlichen an ihre Lebensrealitäten angepasste und auf ihre Zukunftschancen ausgerichtete Zugänge zu Spiel, Kultur und Sport zu schaffen. Die Projekte der dritten Säule, die Fußballaktivitäten als Methode benutzen, sind zu dem besonders für die Öffentlichkeitsarbeit unter der Marke »a chance to play« (Football) herausgestellt.

2.1 Die Herausforderungen

Spielen, Toben, Kreativsein, einfach mal Herumlungern – diese Aktivitäten umschreiben aus gutem Grund den Kern einer unbeschwerten Kindheit: Kinder lernen und entwickeln sich beim Spielen, künstlerischem Ausprobieren, Toben und auch gelegentlichem Faulenzen. Kinder, die keine Spiel-, Sport- und Freizeitgelegenheiten haben, werden gravierend in ihrer Entwicklung behindert.¹ Deswegen schreibt die UN-Kinderrechtskonvention seit 1989 »das Recht des Kindes auf Ruhe, Freizeit, Spiel und altersgemäße aktive Erholung sowie die Teilnahme am kulturellen und künstlerischen Leben« fest und nimmt damit nahezu alle Länder in die Pflicht:

Artikel 31

(1) Die Vertragsstaaten erkennen das Recht des Kindes auf Ruhe und Freizeit an, auf Spiel und altersgemäße aktive Erholung sowie auf freie Teilnahme am kulturellen und künstlerischen Leben.

(2) Die Vertragsstaaten achten und fördern das Recht des Kindes auf volle Beteiligung am kulturellen und künstlerischen Leben und fördern die Bereitstellung geeigneter und gleicher Möglichkeiten für die kulturelle und künstlerische Betätigung sowie für aktive Erholung und Freizeitbeschäftigung«

Spiel, Kultur und andere Formen der aktiven Erholung, wie insbesondere der Sport, sind zudem ein Schlüssel für die Erreichung zahlreicher anderer Kinderrechte wie zum Beispiel das erreichbare Höchstmaß an Gesundheit (Art. 24), Bildung (Art. 28 und 29) oder die Pflege der eigenen Kultur (Art. 31).² Leider wird diesem Recht dennoch im Vergleich zu vermeintlich wichtigeren und konkreteren Rechten wie Bildung und Gesundheit oft kaum Bedeutung zugemessen.

Kinder haben weltweit immer weniger Zugang zu sicheren Spiel- und Sportgelegenheiten und kulturellen Angeboten: Städteplanung ohne Spielplätze, zunehmender Autoverkehr, Umweltverschmutzung, aber auch die Angst vor Gewalt und Kriminalität machen gerade in den Städten des globalen Südens unbeschwertes Spielen und andere Freizeitbetätigungen zu einem Luxusgut.

Allgemein ist der Tag vieler Kinder häufig so durchgetaktet, dass es kaum noch Freiräume und Pausen gibt: Während viele Kinder zum Lebensunterhalt beitragen müssen, leiden sie andernorts unter fortschreitender Verschulung und Leistungsdruck.

¹ Vgl. hierzu z.B.: International Play Association (2014): Declaration on the importance of play. URL: www.ipaworld.org/wp-content/uploads/2015/05/IPA_Declaration-FINAL.pdf (download 15.06.2021), oder: Felfe, Christina/ Lechner, Michael/ Steinmayr, Andreas 2011: Sport and Child Development. In: Forschungsinstitut zur Zukunft der Arbeit (IZA): Discussion Paper No. 6105, Bonn: IZA.

² Vgl.: Committee on the Rights of the Child (2013): General comment NO. 17 on the right of the child to rest, leisure, play, recreational activities, cultural life and the arts (art.31), S. 7 - 10

Auch die Ökonomisierung der Gesellschaft beschränkt den Zugang zu Spiel, Sport und Kultur. Freizeitangebote sind zunehmend teure Konsumgüter, die keinerlei Mitgestaltung durch Kinder zulassen. Freizeitparks, das Streaming-Abo oder das Spaßbad, um nur ein paar Beispiele zu nennen: Kinder aus sozial schwachen Familien sind davon häufig ausgeschlossen. Zudem reproduzieren und verfestigen kommerzielle Angebote oft tradierte Rollenbilder und Stereotype: Puppen und Heldenfiguren haben eine weiße Hautfarbe, den Männern kommt in Geschichten die Rolle des Retters der schwachen und bedrohten Frauen zu, um nur ein paar der typischsten Beispiele zu nennen. Dabei könnten Kinder gerade in Spiel und Kultur ihrer Fantasie freien Lauf lassen und Grenzen im Kopf überwinden. Spiel und Kultur haben das Potential, eine Gesellschaft von Grund auf zu transformieren.

Der Einzug elektronischer Medien birgt Chancen und Risiken: Sie können Instrumente kreativer Gestaltung und Teilhabe für Kinder sein, sind häufig aber ebenfalls nur teure Konsumgüter, die Passivität fördern.³

Die Tendenz zum Konsum und einem Bildungswesen, das Kreativität, Spaß, Partizipation, Empathie und kritischem Denken wenig Platz einräumt, bereitet Kinder nicht ausreichend auf die Gestaltung ihrer Zukunft vor. Die aktuelle Generation erlebt einen Trend zur Digitalisierung, der nicht nur die Arbeitswelt von Morgen verändern wird: Die Halbzeitwerte von Wissen sind immer geringer und Maschinen menschlichen Arbeitskräften in vielerlei Hinsicht überlegen. Dies wird auch soziale Folgen haben wie höhere Arbeitslosigkeit, insbesondere in Industriesektoren, und Einkommensungleichheit. Wir brauchen kommende Generationen, die kritisch und empathisch Technik zum Wohle aller nicht nur einsetzen und soziale Folgen abfangen, sondern die Zukunft aktiv gestalten können. Sogenannte »soft skills« werden zu Schlüsselkompetenzen für das digitale Zeitalter. Diese Kompetenzen erlangen Kinder durch Spiel, Kultur und Sport, nicht durch »Pauken«.

2.2 Der Wirkmechanismus des Programmes (Wirkungshypothese)

Im Rahmen des Programmes schaffen wir in Kontexten, die ansonsten von Ungleichheit, Diskriminierung und Gewalt geprägt sind, geschützte Räume, in denen Kinder und Jugendliche spielen, Sport machen und künstlerisch gestalten können. Spiel, Sport und Kunst bieten eine effektive und altersgerechte Art, um Kinder und Jugendliche zu erreichen, weil sie ihnen ein intrinsisch motiviertes, d.h. spaßbringendes, nicht leistungsorientiertes und selbstbestimmtes Ausprobieren und Lernen ermöglichen.

Durch die Teilnahme an den pädagogisch begleiteten Angeboten stärken die Kinder und Jugendlichen ihre Selbst- und Sozialkompetenzen⁴ und lernen, sich in Gemeinschaften einzubringen. Pädagogisch wird ein besonderer Fokus darauf gelegt, den Kindern ihre Rechte zu vermitteln, kritisches Denken und gestalterische Teilhabe an Gesellschaft und Politik zu fördern.

3 Basierend auf der Analyse des UN-Kinderrechtskomitees (UN-KRK): Committee on the Rights of the Child (2013): General comment NO. 17 on the right of the child to rest, leisure, play, recreational activities, cultural life and the arts (art.31)

4 In Anlehnung an die erziehungswissenschaftliche Forschung (u.a. Roth 1971) definieren wir als Selbstkompetenzen Teilkompetenzen wie beispielsweise Entscheidungsfähigkeit, Selbstorganisation und Reflexivität; als Sozialkompetenzen Teilkompetenzen wie zum Beispiel Kommunikation, Kooperation und das Verständnis sozialer Werte. Zugrunde liegt ein Kompetenzbegriff, der selbstverantwortliches Handeln in einer globalen Gesellschaft anstrebt.

Zudem lernen die Kinder, sich und anderen zu vertrauen. Die pädagogisch begleiteten Angebote verbinden den wichtigen Freiraum für die selbstständige Gestaltung der Kinder und Jugendlichen zudem mit konkreten Bildungs- und sozialen Unterstützungsangeboten, die von rechtlicher Beratung, Integration in Schule und Beruf bis zur psychologischen Betreuung von Gewaltopfern reichen. Durch das aufgebaute Vertrauen können die Kinder und Jugendlichen wesentlich effektiver mit diesen Angeboten erreicht werden.

Wirkungshypothese

(Angebote) Wenn wir geschützte Räume schaffen, in denen Kinder und Jugendliche spielen, Sport machen & künstlerisch gestalten,

(Wirkungen) dann stärken wir auf individueller Ebene die Selbst- und Sozialkompetenzen von Kindern und Jugendlichen und ermöglichen ihnen, an Gesellschaft(en) teilzuhaben und diese zu verändern,

(Erklärung der Wirkweise) weil Kinder und Jugendliche sich mit Spaß und ohne Leistungsorientierung, intrinsisch motiviert und selbstbestimmt ausprobieren, Vertrauen in sich und andere gewinnen und in Gemeinschaft einbringen

2.3 Säule 1: Entwicklungschancen durch Spiel ermöglichen

Auch wenn es der Schlüssel zur Entwicklung zahlreicher Fähigkeiten ist – für Kinder ist Spielen ein Verhalten, das zweckfrei ist und in sich schon das Ziel darstellt. Spiel ist spontan, unorganisiert, freiwillig und »unproduktiv« und gerade deshalb bietet es so viel Raum für die kindliche Entwicklung, insbesondere für die Entwicklung von Selbst- und Sozialkompetenzen.⁵

Die Rolle der Erwachsenen ist lediglich, ein sicheres und stimulierendes Umfeld und Freiräume zu schaffen, die von den Kindern weitestgehend selbst gefüllt werden.

Hauptakteur*innen⁶, an die sich das Programm richtet: Da mit zunehmendem Alter organisierte und strukturierte Formen der aktiven Erholung immer mehr an Bedeutung gewinnen, richten sich die Spielprojekte prioritär an Kinder aus benachteiligten Bevölkerungsschichten im Alter 0 bis 16 Jahren.

5 Vgl. hierzu den Kommentar zu Artikel 17 des UN-KRK: »Children’s play is any behavior, activity or process initiated, controlled and structured by children themselves; it takes place whenever and wherever opportunities arise. Caregivers may contribute to the creation of environments in which play takes place, but play itself is non-compulsory, driven by intrinsic motivation and undertaken for its own sake, rather than as a means to an end. ...The key characteristics of play are fun, uncertainty, challenge, flexibility and non-productivity.« (UN 2013:5)

6 Anstatt des weit verbreiteten Ausdrucks »Zielgruppe«, verwenden wir für die Kinder und Jugendlichen in den geförderten Projekten den Ausdruck »Akteur*innen«, weil diese nicht lediglich Hilfsempfänger*innen sind, sondern die Angebote selbst mitgestalten.

Sonstige Zielgruppen: Pädagogische Fachkräfte und Institutionen sowie Eltern werden durch die Projekte insbesondere im Bereich der Bewusstseinsbildung für die Wichtigkeit des Spiels angesprochen. Letztendlich sind es diese Erwachsenen, die Freiräume und Orte zum Spielen schaffen müssen. In diesem Zusammenhang stellen auch politische Akteur*innen eine weitere wichtige Zielgruppe dar, die über Bewusstseinsbildung, Lobbying und öffentlichen Druck ebenfalls in die Verantwortung genommen werden.

Beispielhafte Projektansätze

- Besetzung öffentlicher Plätze mit Spielangeboten (Internationale Spielwoche) und Organisation von »Spieltagen« (anlässlich des World Play Days beispielsweise): Fördert eine erhöhte Anerkennung der Wichtigkeit von Spiel und schafft erste Momente und Beispiele, in denen der ansonsten häufig kinderfeindliche öffentliche Raum durch Spielaktivitäten besetzt wird.
- Ausbildung von »Play Workers« oder »Play Facilitators«: Dies sind pädagogische Fachkräfte oder gut geschulte Einzelpersonen, die bewusst Freiräume und Orte zum Spielen schaffen, sei es in Bildungseinrichtungen, in ihrem eigenen sozialen Umfeld/Nachbarschaft/Gemeinde oder, wenn sie in politischen Bildungsinstitutionen wie zum Beispiel Jugendämtern aktiv sind, auch an öffentlichen Plätzen.
- Elternschulen/Workshops für Väter, Mütter und weitere Erziehungsberechtigte (»caregivers«): Im Rahmen von solchen Angeboten wird Bewusstsein für die Bedeutung des Spiels geschaffen und auch praktisch ausprobiert, wie ein stimulierendes Umfeld geschaffen werden kann, das Spielen ermöglicht und fördert.
- Unterstützung von lokalen Organisationen und Initiativen, die Zugänge zu Spielmöglichkeiten insbesondere für sozial benachteiligte Kinder schaffen, etwa durch Nachmittagsprogramme mit Angeboten zum freien Spielen, Gruppenaktivitäten mit traditionellen einheimischen Spielen oder die Bereitstellung von Infrastruktur (Spielebibliotheken, mobile Spieleinheiten etc.).
- Lobbyarbeit gegenüber Behörden und Institutionen für die Umsetzung des Rechts auf Spiel auf nationaler/regionaler/lokaler Ebene

Ein zentrales Grundprinzip bei allen Ansätzen ist die Beteiligung von Kindern bei der Gestaltung altersgemäßer und sicherer Räume zum Spielen.

2.4 Säule 2: Teilhabe durch Bildung, Kunst und Kultur

Kunst ist eine Ausdrucks- und Kommunikationsform, die intuitiv und unabhängig von Schrift, formeller Bildung und der eigenen Sprache erlernt und verstanden werden kann und so gesellschaftliche Teilhabe gerade für marginalisierte und diskriminierte Bevölkerungsgruppen ermöglicht.

Über Kunst und Kultur können Kinder und Jugendliche eigene Identitäten, Weltansichten und Meinungen ausbilden, diese kommunizieren und so letztendlich Gesellschaft gestalten. Sie lernen so durch Spaß

und Kreativität auf spielerische Weise ihre eigene Kultur und die ihrer Altersgenossen unterschiedlicher Herkunft kennen und können vermeintliche Barrieren überwinden.⁷

Kunst und Kultur sind ein zentraler Bestandteil der informellen Bildung, die auch eine Brücke zur formellen Bildung herstellen kann. Deshalb fördern wir im Rahmen des Programmes die gesellschaftliche Teilhabe von Kindern und Jugendlichen durch die eigenständige Gestaltung von künstlerischen Aktivitäten. Hauptakteur*innen, an die sich das Programm richtet: Sozial oder kulturell marginalisierte Kinder im Alter von 6 bis 18 Jahren

Sonstige Zielgruppen: Wir arbeiten insbesondere (aber nicht ausschließlich) mit Bildungseinrichtungen, um Kinder mit kulturellen und künstlerischen Angeboten zu erreichen.

Beispielhafte Projektansätze

- Stärkung der kulturellen Identitäten und Teilhabe durch kreativen Ausdruck: Durch die Teilnahme und das Gestalten künstlerischer Aktivitäten können die Kinder ihre eigene kulturelle Identität in Auseinandersetzung mit Kulturen ausbilden und wertschätzen. Durch den Kontakt mit anderen wird der Respekt für Vielfalt gefördert (Teilhabe, Gestaltung)
- Kindern eine Sprache bieten, die ihre Sprache verloren haben: Über die Kunst können Kinder und Jugendliche häufig Dinge ausdrücken, die sie nicht in Worte fassen können. Deshalb ist die Kunsttherapie ein wichtiger Ansatz in der Behandlung von traumatisierten Kindern.
- Die Förderung von Lesekompetenz und Freude am Lesen insgesamt ist für Kinder zentral, um sich auf ihrem weiteren Lebensweg Wissen zu erschließen, sich Zugang zu Kulturen und ein Verständnis der eigenen kulturellen Identität zu verschaffen sowie die persönliche Kreativität zu fördern. Die Leseangebote berücksichtigen Lesematerial aus der eigenen Kultur und Sprache der beteiligten Kinder (Zugang)
- Digitale Kunst überwindet Grenzen: Die Digitalisierung und auch digitale Kunstformen bieten interessante Möglichkeiten, um Barrieren zu überwinden und miteinander in Kontakt zu treten, unabhängig von Behinderungen und nationalen Grenzen.

Ein kritischer Umgang mit Kulturen und Kunst und der Respekt vor der Vielfalt der Kulturen ist ein Grundprinzip aller Ansätze.

⁷ Vgl. Den UN KRK zum Thema: »...it is through cultural life and the arts that children and their communities express their specific identity and the meaning they give to their existence, and build their world view representing their encounter with external forces affecting their lives. Cultural and artistic expression is articulated and enjoyed in the home, school, streets and public spaces, as well as through dance, festivals, crafts, ceremonies, rituals, theatre, literature, music, cinema, exhibitions, film, digital platforms and video.« (UN 2013: 6)

2.5 Säule 3: Empowerment durch Sport

Unter dem Sammelbegriff der »aktiven Erholung« (Englisch: »Recreation«), fasst der Artikel 31 der UN-Kinderrechtskonvention, in der Abgrenzung zu Spiel und Ruhe, das Recht auf freiwillige, aktive, organisierte Formen der Erholung zusammen (zum Beispiel Musizieren, Wandern, Gemeindefarbeit, Sport). Im Gegensatz zum »Spiel« umfasst die aktive Erholung auch Aktivitäten, die zweckorientiert sind und von denen sich die Kinder einen konkreten Vorteil erhoffen. Im Gegensatz zur »Ruhe« wird die Aktivität betont.⁸

Dem Sport kommt eine besondere kinderrechtliche Bedeutung zu, dies betont auch der Kommentar der UN-KRK zu Artikel 31 der Konvention.

Es ist vielfach dokumentiert, wie Sport das Erreichen anderer klassischer Entwicklungsziele wie Gesundheit, Bildung oder Gleichstellung der Geschlechter unterstützt. Der Sport fördert wichtige lebenspraktische Fähigkeiten und ermöglicht gerade benachteiligten Kindern und Jugendlichen, ihre Potentiale zu entdecken und erfolgreich zu nutzen, stärkt Selbst- und Sozialkompetenzen. Regelmäßige sportliche Aktivität von Kindern und Jugendlichen vermindert die Wahrscheinlichkeit der Entwicklung von Krankheiten wie Diabetes Typ 2, Herz-Kreislauf-Erkrankungen und Osteoporose bis in das Erwachsenenalter und kann auch positiv zu ihrer kognitiven und emotionalen Entwicklung beitragen.⁹ Deswegen legen wir in diesem Programm einen Fokus auf Sport als eine Form der aktiven Erholung und des Empowerments.

Gemäß der Definition der United Nations Inter-agency Taskforce on Sport for Development and Peace umschreibt Sport »alle Formen der physischen Aktivitäten, die zur körperlichen und mentalen Gesundheit sowie sozialer Interaktion beitragen.«¹⁰ In Abgrenzung zum Spiel und anderen Formen der aktiven Erholung definieren wir Sport in diesem Zusammenhang als den organisierten, aber freiwilligen Sport, jedoch nicht den professionellen Sport. Zudem verfolgen die geförderten Projekte über das Instrument Sport den Zugang zu unterschiedlichen pädagogischen Unterstützungsleistungen (Jugendhilfe, Integration in Bildungsmaßnahmen, Friedenserziehung).

Hauptakteure, an die sich das Programm richtet: Kinder im Alter von 12 bis 18 Jahren

8 Vgl. Hierzu: »Recreation is an umbrella term used to describe a very broad range of activities, including, inter alia, participation in music, art, crafts, community engagement, clubs, sports, games, hiking and camping, pursuing hobbies. It consists of activities or experiences chosen voluntarily by the child, either because of the immediate satisfaction provided or because he or she perceives that some personal or social value will be gained by accomplishing them. Recreation of the takes place in spaces specifically designed for it. While many recreational activities may be organized and managed by adults, recreation should be a voluntary activity. Compulsory or enforced games and sports or compulsory involvement in a youth organization, for example, do not constitute recreation.« (UN 2013:6)

9 Vgl. hierzu: Meier; Schubert; Kunischewski (2016): Kinderrechte im Sportkontext. In: Zeitschrift für Menschenrechte. 2016, Vol. 10 Issue 2, S.92-108. 17p

10 Vgl.: www.sportanddev.org/en/learn-more/what-sport-and-development/what-sport-o

Beispielhafte Projektansätze

- Straßenfußball zur friedlichen Konfliktlösung: Bei der Straßenfußballmethode kann nicht nur durch Tore gepunktet werden. Vor dem Spiel legen die Kinder gemeinsam Regeln zum Thema Fairplay und Grundwerten wie Kooperation, Respekt und Solidarität fest. In der sogenannten dritten »Halbzeit« nach dem Spiel diskutieren die Kinder aus, wie sie die vorher beschlossenen Regeln innerhalb des eigenen und gegenüber dem mitspielenden Team eingehalten haben. Je nach Ergebnis gibt es hierfür Zusatzpunkte oder Abzug. Im Straßenfußball lernen die Jugendlichen kritisches Denken und selbst ihre Probleme zu lösen. Sie verstehen, dass sie Rechte haben und die Welt um sich herum verändern können.
- Sport für den Zugang zu Jugendhilfe und Bildung: Gerade Kinder in schwierigen Lebensumständen haben häufig wenig Vertrauen zu pädagogischen Fachkräften oder Sozialarbeiter*innen. Sportliche Aktivitäten sind ein guter Kontakteinstieg und können das Vertrauen in die Fachkräfte und das Selbstvertrauen der Kinder stärken, so dass sie Zugang zu Maßnahmen der Jugendhilfe oder Bildungsmaßnahmen erhalten.

Das Grundprinzip dieser Maßnahmen ist die Förderung des Selbstvertrauens und der Teilhabe von Kindern im Rahmen des Sports.

Literaturverzeichnis

Felfe, Christina/ Lechner, Michael/ Steinmayr, Andreas 2011: Sport and Child Development. In: Forschungsinstitut zur Zukunft der Arbeit (IZA): Discussion Paper No. 6105, Bonn: IZA.

International Play Association (2014): Declaration on the importance of play.

URL: www.ipaworld.org/wp-content/uploads/2015/05/IPA_Declaration-FINAL.pdf (download 15.06.2021)

Meier; Schubert; Kunischewski (2016): Kinderrechte im Sportkontext. In: Zeitschrift für Menschenrechte. 2016, Vol. 10 Issue 2, S.92-108. 17p

Roth, Heinrich (1971): Entwicklung und Erziehung. Grundlagen einer Entwicklungspädagogik. 1. Auflage. Hannover: Schroedel

Sportanddev.org (2020): What is Sport ?

www.sportanddev.org/en/learn-more/what-sport-and-development/what-sport-o

United Nations Committee on the Rights of the Child (2013): General comment NO. 17 on the right of the child to rest, leisure, play, recreational activities, cultural life and the arts (art.31)

Anlage: Herleitung der Programmstruktur aus Artikel 31 der UN-Kinderrechtskonvention

<p>Artikel 31 der UN-Kinderrechtskonvention</p> <p>(1) Die Vertragsstaaten erkennen das Recht des Kindes auf Ruhe und Freizeit an, auf Spiel und altersgemäße aktive Erholung sowie auf freie Teilnahme am kulturellen und künstlerischen Leben.</p> <p>(2) Die Vertragsstaaten achten und fördern das Recht des Kindes auf volle Beteiligung am kulturellen und künstlerischen Leben und fördern die Bereitstellung geeigneter und gleicher Möglichkeiten für die kulturelle und künstlerische Betätigung sowie für aktive Erholung und Freizeitbeschäftigung</p>	
<p>Spiel (Kommentar zu Artikel 31, UN KRK 2013:5)</p> <p>»Children's play is any behavior, activity or process initiated, controlled and structured by children themselves; [...]play itself is non-compulsory, driven by intrinsic motivation and undertaken for its own sake, rather than as a means to an end. ... The key characteristics of play are fun, uncertainty, challenge, flexibility and non-productivity.«</p>	<p>Beteiligung am kulturellen und künstlerischen Leben (Kommentar zu Artikel 31, UN KRK 2013:5)</p> <p>»...it is through cultural life and the arts that children and their communities express their specific identity and the meaning they give to their existence [...] Cultural and artistic expression is articulated and enjoyed in the home, school, streets and public spaces, as well as through dance, festivals, crafts, ceremonies, rituals, theatre, literature, music, cinema, exhibitions, film, digital platforms and video.«</p>
<p>Altersgemäße aktive Erholung (Kommentar zu Artikel 31, UN KRK 2013:5)</p> <p>»Recreation is an umbrella term used to describe a very broad range of activities, including, inter alia [...] sports [...]. It consists of activities or experiences chosen voluntarily by the child, either because of the immediate satisfaction provided or because he or she perceives that some personal or social value will be gained by accomplishing them [...].«</p>	
<p>Programm a chance to play</p>	
<p>Säule I: Entwicklungschancen durch Spiel ermöglichen (Recht auf Spiel)</p> <p>Projekte dieser Programmsäule schaffen:</p> <ul style="list-style-type: none"> geschützte Räume für Spiel, für die Entwicklung von Selbst- und Sozialkompetenzen Bewusstsein bei Politik, pädagogischen Fachkräften und Eltern für die elementare Bedeutung des Spiels für die kindliche Entwicklung pädagogische Unterstützung für Fachkräfte und Eltern durch Methoden und Spielanleitungen 	<p>Säule II: Förderung von Teilhabe durch Bildung, Kunst und Kultur (Recht auf Beteiligung am kulturellen und künstlerischen Leben)</p> <p>Projekte dieser Programmsäule schaffen:</p> <ul style="list-style-type: none"> geschützte Räume für künstlerische Betätigung Kindern die Möglichkeit, sich durch Kunst auszudrücken und teilzuhaben Kindern die Möglichkeit, ihre Kulturen und die ihrer Altersgenossen unterschiedlicher Herkunft kennenzulernen ein vertrauensvolles Umfeld, in dem Kinder effektiver mit Angeboten der Bildungs- und Sozialarbeit erreicht werden
<p>Säule I: Entwicklungschancen durch Spiel ermöglichen (Recht auf Spiel)</p> <p>Projekte dieser Programmsäule schaffen:</p> <ul style="list-style-type: none"> geschützte Räume für Spiel, für die Entwicklung von Selbst- und Sozialkompetenzen Bewusstsein bei Politik, pädagogischen Fachkräften und Eltern für die elementare Bedeutung des Spiels für die kindliche Entwicklung pädagogische Unterstützung für Fachkräfte und Eltern durch Methoden und Spielanleitungen 	<p>Säule III: Empowerment durch Sport (Recht auf altersgemäße aktive Erholung)</p> <p>Projekte dieser Programmsäule schaffen:</p> <ul style="list-style-type: none"> geschützte Räume für Sport eine Stärkung von Selbstwirksamkeit, Selbstorganisation und soziale Kompetenzen wie z.B. die friedliche Konfliktlösung ein vertrauensvolles Umfeld, in dem Kinder effektiver mit Angeboten der Bildungs- und Sozialarbeit erreicht werden