



Nachhaltige Freiwilligenarbeit

TOOLKIT für Organisationen und Freiwillige
am Weg zur einer nachhaltigen Wirtschaftsentwicklung



Co-funded by
the European Union



INFORMATION

NÜTZLICH FÜR

Freiwillige und Mitarbeiter in Organisationen

ART DES TOOLS

Video

DAUER

20-25 Minuten

HAUPTAKTIONSFELD(ER)

Fair Trade

RELEVANTE SDGs

[1 - Keine Armut](#)

[5 - Geschlechtergleichheit](#)

DIE REISE EINES FAIR-TRADE-PRODUKTS

Machen Sie Freiwillige auf die Fortschritte aufmerksam, die Oxfam Intermón dank seines großartigen Beitrags in vielen Ländern, z.B. Indien, bei der Ausrottung von Armut und Ungleichheit erzielt hat.

BESCHREIBUNG

Wenn Sie die [Website](#) aufrufen, wird Ihnen eine Karte mit mehreren Städten in Indien angezeigt. Sie können frei wählen, welche Sie anklicken möchten, und sich anhören, was die Städte Ihnen in Form von Videos zu erzählen haben.

Ziel ist es, den Weg eines Fair-Trade-Produkts aufzuzeigen und bewusst zu machen, wie sich Fair Trade und humanitäre Hilfe positiv auf das Leben vieler Menschen auswirken.

Für die Umsetzung wird nichts benötigt, da das Tool bereits existiert. Sollte dies jedoch nicht der Fall sein, wäre es hilfreich, jemanden zu haben, der weiß, wie man eine Website einrichtet; außerdem sind Videos über die Auswirkungen von Fair Trade auf einzelne Länder erforderlich.

LINK (nur auf Spanisch verfügbar – verwenden Sie die Übersetzung Ihres Browsers)

<https://web.oxfamintermon.org/minisites/viajaraindia>



Co-funded by
the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them. Project number: 2021-1-IT02-KA220-ADU-000033711



INFORMATION

NÜTZLICH FÜR

- Manager und Freiwilligentrainer, Organisationen, die mit Freiwilligen arbeiten
- Freiwillige und Betreiber in den Organisationen

ART DES TOOLS

Spiel

DAUER

Hängt davon ab, wie viel Spaß Sie haben

HAUPTAKTIONSFELD(ER)

Fair Trade

RELEVANTE SDGs

8 - Menschenwürdige Arbeit und Wirtschaftswachstum

FAIR TRADE PICTINARY

Machen Sie neue Freiwillige auf unterhaltsame Weise mit verschiedenen Begriffen vertraut, die mit Fair Trade zu tun haben.

BESCHREIBUNG

Beim Pictionary zeichnet eine Person ein Bild zu einem geheimen Wort auf, und die anderen Mitspieler versuchen, das Wort richtig zu erraten. In diesem Pictionary beziehen sich die geheimen Wörter auf Fair Trade.

Ziel ist es, dass die Spieler die Begriffe des fairen Handels und ihre Bedeutung kennenlernen. So können sie die Werte menschenwürdiger Arbeit, wirtschaftlichen Wachstums und des Kampfes gegen Ungleichheit besser verstehen.

Die Umsetzung ist ganz einfach: Mit einer kurzen Liste von 50–70 Wörtern zum Thema Fair Trade, einem Bleistift und einem Blatt Papier.

MATERIALIEN

[VoW Word PR3 Fair Trade Pictionary-Materialien.pdf](#)



Co-funded by
the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them. Project number: 2021-1-IT02-KA220-ADU-000033711



INFORMATION

NÜTZLICH FÜR

- Manager und Freiwilligentrainer, Organisationen, die mit Freiwilligen arbeiten
- Freiwillige und Betreiber in den Organisationen

ART DES TOOLS

Spiel

DAUER

5 Minuten

HAUPTAKTIONSFELD(ER)

SDGs Bewusstsein

RELEVANTE SDGs

Alle 17 SDGs sind für diese Aktivität relevant

SDG QUIZ

Vermitteln Sie Freiwilligen mit einfachen und kurzen Beispielen ein globales Konzept dessen, was jedes SDG darstellt.

BESCHREIBUNG

Es handelt sich um einen Online-Fragebogen, bei dem Freiwillige zwischen zwei Antworten auf Fragen zu den SDGs wählen müssen. Ziel ist es, sicherzustellen, dass sie die Bedeutung jedes SDGs verinnerlichen. Zur Umsetzung ist es erforderlich, dass die Teilnehmenden über elektronische Geräte (Computer, Handy etc.) verfügen.

LINK ZUM QUIZ (nur auf Spanisch verfügbar – verwenden Sie die Übersetzung Ihres Browsers)

<https://juegosods.com/quizz>



Co-funded by
the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them. Project number: 2021-1-IT02-KA220-ADU-000033711



INFORMATION

NÜTZLICH FÜR

- Manager und Freiwilligentrainer, Organisationen, die mit Freiwilligen arbeiten
- Freiwillige und Betreiber in den Organisationen

ART DES TOOLS

Spiel

DAUER

10 Minuten

HAUPTAKTIONSFELD(ER)

Grüne Maßnahmen
SDGs Bewusstsein

RELEVANTE SDGs

[11 – Nachhaltige Städte und Gemeinden](#)

[12 – Nachhaltige/r Konsum und Produktion](#)

[13 - Maßnahmen zum Klimaschutz](#)

SDG SPIEL

Geben Sie Freiwilligen Daten und Ideen, um Maßnahmen zum verantwortungsvollen Konsum, Klimawandel und zur Nachhaltigkeit umzusetzen.

BESCHREIBUNG

Es gibt drei interaktive Online-Spiele, eines für jedes der genannten SDGs (11, 12, 13). Ziel ist es, sicherzustellen, dass sich die spielende Person der mit den SDGs zusammenhängenden Probleme bewusst ist und Initiative ergreift, um Maßnahmen zur Verbesserung der Situation umzusetzen. Zur Umsetzung ist es erforderlich, dass die Teilnehmenden über elektronische Geräte (Computer, Handy etc.) verfügen.

LINK ZUM SPIEL (nur auf Spanisch verfügbar – verwenden Sie die Übersetzung Ihres Browsers)

<https://juegosods.com/imagenes-interactivas>



Co-funded by
the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them. Project number: 2021-1-IT02-KA220-ADU-000033711



KLIMAFRESK-WORKSHOP

Informieren Sie Mitarbeiter und Freiwillige über den Klimawandel und die Handlungsmöglichkeiten in einem professionellen Kontext.

INFORMATION

NÜTZLICH FÜR

- Manager und Freiwilligentrainer, Organisationen, die mit Freiwilligen arbeiten
- Freiwillige und Betreiber in den Organisationen

ART DES TOOLS

Workshop

DAUER

3,5 Stunden

HAUPTAKTIONSFELD(ER)

SDGs Bewusstsein
Nachhaltigkeit

RELEVANTES SDG

13 – Maßnahmen zum Klimaschutz

BESCHREIBUNG

Es handelt sich hierbei um einen Online-Workshop, der Teilnehmer aus verschiedenen Unternehmen zusammenbringt, um sie über den Klimawandel und die Handlungsmöglichkeiten im beruflichen Kontext zu informieren, damit sie sich dazu befähigt fühlen, als Mitarbeiter und Bürger wirksame Maßnahmen zu ergreifen. Zur Umsetzung ist es erforderlich, dass die Teilnehmenden über elektronische Geräte (Computer, Handy etc.) verfügen.

Für Einzelteilnehmer ist der Workshop kostenlos.

LINK

[Workshop-Anmeldung](#)



Co-funded by
the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them. Project number: 2021-1-IT02-KA220-ADU-000033711



INFORMATION

NÜTZLICH FÜR

Freiwillige und Mitarbeiter in den Organisationen

ART DES TOOLS

Spiel

DAUER

1 Stunde

HAUPTAKTIONSFELD(ER)

Wirtschaftliche Aspekte

SDGs Bewusstsein

Nachhaltigkeit

Umsetzung von Maßnahmen

RELEVANTES SDG

12 – Nachhaltige/r Konsum und Produktion

SDG ESCAPE ROOM (Online-Version)

Geben Sie Freiwilligen Informationen zu verantwortungsvoller Produktion und Konsum, mit denen sie sich neue Ideen für nachhaltiges Handeln überlegen müssen, um aus dem virtuellen Escape Room herauszukommen.

BESCHREIBUNG

Es handelt sich um einen virtuellen Escape Room, in dem Freiwillige über verantwortungsvollen Konsum und Produktion lernen. Ziel ist es, sicherzustellen, dass sich die Spieler des SDG 12 bewusst sind und auch über neue nachhaltige Maßnahmen nachdenken, die sie in ihrem täglichen Leben umsetzen können.

Um dieses Spiel zu spielen, benötigen Sie nur einen PC oder einen Laptop. Da Sie nicht alleine spielen können, benötigen Sie zum Spielen ein Team aus Personen.

LINK

www.rsm.nl/positive-change/escape-room



Co-funded by
the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them. Project number: 2021-1-IT02-KA220-ADU-000033711



INFORMATION

NÜTZLICH FÜR

Freiwillige und Mitarbeiter in den Organisationen

ART DES TOOLS

Spiel

DAUER

1 Stunde

HAUPTAKTIONSFELD(ER)

SDGs Bewusstsein

RELEVANTE SDG

Alle 17 SDGs sind für diese Aktivität relevant

GO GOALS!

Vermitteln Sie den Freiwilligen mithilfe einfacher und kurzer Fragen ein globales Konzept davon, was jedes SDG darstellt.

BESCHREIBUNG

Go Goals! ist ein Online-Spiel, bei dem ein Foto der SDGs gezeigt wird. Wenn man auf eines der SDGs klickt, gelangt man zu einem Mini-Quiz zu jedem dieser Ziele, das pro SDG aus 4 bis 5 Fragen besteht.

Ziel ist es, das Bewusstsein der Freiwilligen für alle SDGs zu schärfen.

Zum Spielen wird lediglich ein elektronisches Smartgerät benötigt.

LINKS

www.bookwidgets.com/play/QKUJZZ

<https://go-goals.org>



Co-funded by
the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them. Project number: 2021-1-IT02-KA220-ADU-000033711



INFORMATION

NÜTZLICH FÜR

- Manager und Freiwilligentrainer, Organisationen, die mit Freiwilligen arbeiten
- Freiwillige und Betreiber in den Organisationen

ART DES TOOLS

Video

DAUER

04:11 Minuten

HAUPTAKTIONSFELD(ER)

Fair Trade

RELEVANTES SDG

8 – Menschenwürdige Arbeit und Wirtschaftswachstum

DIE FAIR-TRADE-KAKAO REISE

Erweitern Sie Ihr praktisches Wissen zum fairen Handel, angefangen mit der Reise des Kakaos hin zur Schokolade.

BESCHREIBUNG

Schokolade ist eines der Produkte, die den Menschen den fairen Handel näher bringen. In diesem Video, das Zeichnungen und Filmmaterial kombiniert, wird der gesamte Weg von der Pflanze bis zur Tafel Schokolade erzählt, mit dem Ziel, alle Schritte bekannt zu machen. *Das Video kann mit der Funktion „Automatisch übersetzen“ von YouTube (über die Einstellungen zugänglich) Untertitelt werden.*

Es ist hilfreich, Menschen zu erklären, wie ein Fair-Trade-Produkt entsteht und alle Schritte rund um Ernte, Transport und Verarbeitung darzustellen.

Die Betrachtung des Videos muss mit der Erläuterung erfolgen, dass auch Fair-Trade-Produkte eng mit dem internationalen Transport verbunden sind und dass eventuelle Preiserhöhungen nicht an die Produzenten weitergegeben werden.

LINK

www.youtube.com/watch?v=fZHx0L7HZk



Co-funded by
the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them. Project number: 2021-1-IT02-KA220-ADU-000033711



INFORMATION

NÜTZLICH FÜR

- Manager und Freiwilligentrainer, Organisationen, die mit Freiwilligen arbeiten
- Freiwillige und Betreiber in den Organisationen

ART DES TOOLS

Video

DAUER

06:50 Minuten (Video über Kaffee)

11:53 Minuten (Video über Zucker)

HAUPTAKTIONSFELD(ER)

Fair Trade

Umsetzung von Maßnahmen

RELEVANTES SDG

8 – Menschenwürdige Arbeit und
Wirtschaftswachstum

WÄHLE DEINE SEITE

*Sensibilisierung für die positiven Auswirkungen des fairen Handels
aus dem Leben der Kaffee- und Rohrzuckerproduzenten.*

BESCHREIBUNG

Die beiden Videos stammen aus einer Altromercato-Kampagne mit dem Titel „Scegli da che parte stare“ (*Wähle deine Seite*); *beide Videos können mit der Funktion „Automatisch übersetzen“ von YouTube (über die Einstellungen zugänglich) Untertitelt werden.*

Die Videos erzählen Geschichten: die der Produzenten vorstellen und die positiven Aspekte des fairen Handels hervorheben, gleichzeitig aber auch die Rolle der Verbraucher aufzeigen.

Eine Diskussion nach dem Ansehen der Videos sollte mit diesen einfachen Aussagen beginnen: „Es gibt Produkte, die nicht für jeden gut sind. Wir halten sie jeden Tag in unseren Händen und denken, wir kennen sie, aber in Wirklichkeit wissen wir nichts. Kaffee und Zucker sind zwei davon.“

LINK

Video über Kaffee: https://www.youtube.com/watch?v=yySaTko7i_A

Video über Zucker : <https://www.youtube.com/watch?v=z1x0HGW9T3c>





INFORMATION

NÜTZLICH FÜR

Freiwillige und Mitarbeiter in den Organisationen

ART DES TOOLS

Spiel

DAUER

Die Dauer richtet sich nach der Einhaltung der Spielregeln.

HAUPTAKTIONSFELD(ER)

Grüne Maßnahmen
Fair Trade

RELEVANTES SDG

10 - Weniger Ungleichheiten

FAIR GAME

Machen Sie Freiwilligen die Auswirkungen von Umwelt- und Kinderausbeutung, Greenwashing und Ungleichheit bewusst.

BESCHREIBUNG

FAIR GAME ist ein lustiges Kartenspiel, das von einer Gruppe junger Leute entwickelt wurde, die am EU-Wise Young Citizens-Consumers-Projekt mit Unterstützung von Equo Garantito teilnehmen.

Das Spiel ermöglicht die Teilnahme von mindestens zwei bis höchstens fünf Spielern (9 Spieler bei der Kombination zweier Kartendecks) ab 6 Jahren.

Inspiziert von einem sehr beliebten Spiel, ziehen die Spieler bei FAIR GAME abwechselnd Karten, bis jemand eine „Explosions“-Karte zieht: Umweltausbeutung, Kinderausbeutung, Greenwashing und Ungleichheitskarten führen tatsächlich zum Ausscheiden aus dem Spiel. Sie ziehen abwechselnd weiter, bis nur noch ein Spieler übrig ist. Andere Karten (und Kartenkombinationen) verringern Ihre Chancen, eliminiert zu werden. ALTERNATIVE-Karten oder Fair-Trade-Prinzipien bewahren vor dem Ausscheiden, aber Vorsicht ist geboten, denn Gefahr lauert gleich um die Ecke. Angesichts schlechter Löhne, Rekordabholzung, Ausbeutung der Arbeiter und Ungleichheit liegt es an uns allen, zu versuchen, dieses Spiel zu gewinnen.

UNTERSTÜTZENDE MATERIALIEN

Laden Sie das Kartenspiel herunter

Vorderseite: https://euwise-project.eu/wp-content/uploads/2022/10/fronte_carte.pdf

Rückseite: https://euwise-project.eu/wp-content/uploads/2022/10/retro_carte.pdf

Spielregeln: https://drive.google.com/file/d/1yb7jawX9KeY_40B7rMDTkwlXnZehcDta/view



Co-funded by
the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them. Project number: 2021-1-IT02-KA220-ADU-000033711



INFORMATION

NÜTZLICH FÜR

- Manager und Freiwilligentrainer, Organisationen, die mit Freiwilligen arbeiten
- Freiwillige und Betreiber in den Organisationen

ART DES TOOLS

Diskussion

DAUER

90 – 120 Minuten

HAUPTAKTIONSFELD(ER)

Fair Trade

Umsetzung von Maßnahmen

RELEVANTES SDG

[17 – Partnerschaften zur Erreichung der Ziele](#)

WELTCAFÉ

Die World-Café-Methode zielt darauf ab, eine sichere, einladende Umgebung zu schaffen, in der durch die Einbindung der Teilnehmer in mehrere Gesprächsrunden in kleinen Gruppen gezielt verschiedene Ideen und Perspektiven zu einem Thema miteinander verknüpft werden können.

BESCHREIBUNG (Teil 1)

Das World Café ist ein einfaches, effektives und flexibles Format für einen Dialog in großen Gruppen. Jedes Element der Methode hat einen bestimmten Zweck und entspricht einem oder mehreren der Entwurfsprinzipien. Das World Café kann an die unterschiedlichsten Bedürfnisse angepasst werden: Kontext, Teilnehmerzahl, Zweck, Ort und andere Umstände werden bei der Einladung, Gestaltung und Fragensauswahl jeder Veranstaltung berücksichtigt.

Sie benötigen:

- Idealerweise 4 Stühle für jeden Tisch – nicht mehr als 5
- bunte Stifte und leeres Papier auf den Tischen

Und so funktioniert es:

Gestalten Sie den Raum so, dass er sich wie ein Café anfühlt, mit kleinen Tischen für 4 oder 5 Personen. Weniger als 4 Teilnehmer pro Tisch reichen aufgrund mangelnder Perspektivenvielfalt nicht aus; mehr als 5 begrenzen die Interaktionszeit, die jeder nutzen kann.

Verteilen Sie die Tische im Raum eher willkürlich als in perfekten Reihen, das wirkt einladender und entspannender.

Verwenden Sie bunte Tischdecken auf den Tischen und vielleicht ein paar Blumen oder sogar eine Kerze. Pflanzen machen den Raum angenehm.





INFORMATION

NÜTZLICH FÜR

- Manager und Freiwilligentrainer, Organisationen, die mit Freiwilligen arbeiten
- Freiwillige und Betreiber in den Organisationen

ART DES TOOLS

Diskussion

DAUER

90 – 120 Minuten

HAUPTAKTIONSFELD(ER)

Fair Trade
Umsetzung von Maßnahmen

RELEVANTES SDG

[17 – Partnerschaften zur Erreichung der Ziele](#)

WELTCAFÉ

Die World-Café-Methode zielt darauf ab, eine sichere, einladende Umgebung zu schaffen, in der durch die Einbindung der Teilnehmer in mehrere Gesprächsrunden in kleinen Gruppen gezielt verschiedene Ideen und Perspektiven zu einem Thema miteinander verknüpft werden können.

BESCHREIBUNG (Teil 2)

Legen Sie mindestens drei weiße Blätter mit farbigen Stiften auf jeden Tisch. Papier und Stifte regen die Teilnehmer an, ihre Ideen schriftlich und zeichnend auszudrücken oder zu verknüpfen.

Überlegen Sie, ob Sie die Wände mit Gemälden oder Postern versehen und sorgen Sie für eine angenehme Atmosphäre mit passender Musik.

Stellen Sie als Zeichen der **Gastfreundschaft** Snacks und Getränke bereit.

Zu berücksichtigende Punkte:

- Erklären Sie den Zweck der Aktivität
- Schaffen Sie einen einladenden Raum
- Befassen Sie sich mit wichtigen Themen
- Fördern Sie den Beitrag aller Teilnehmenden
- Verknüpfen Sie verschiedene Perspektiven
- Hören Sie sich Erkenntnisse an und teilen Sie Entdeckungen

LINK

<https://theworldcafe.com>



Co-funded by
the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them. Project number: 2021-1-IT02-KA220-ADU-000033711



FAIR TRADE PICTONARY - Altromercato VERSION

Detaillierte Analyse des von Oxfam Intermón entwickelten Fair Trade Pictionary anhand der Geschichten der Produzenten (aus Palästina, Philippinen, Marokko usw.).

INFORMATION

NÜTZLICH FÜR

- Manager und Freiwilligentrainer, Organisationen, die mit Freiwilligen arbeiten
- Freiwillige und Betreiber in den Organisationen

ART DES TOOLS

Spiel

DAUER

Abhängig von der Menge der Zeit, die Sie dafür verwenden wollen

HAUPTAKTIONSFELD(ER)

Fair Trade

RELEVANTES SDG

8 – Menschenwürdige Arbeit und Wirtschaftswachstum

BESCHREIBUNG

Es handelt sich um eine Implementierung des von Oxfam Intermón entwickelten Fair Trade Pictionary und kann als dessen Fortsetzung oder separat gespielt werden. Die Umsetzung findet folgendermaßen statt:

- 1) Eine ausgewählte Person sucht ein Foto aus und ordnet ihm ein geheimes Wort zu (ausgewählt aus der Liste der Wörter/Aktionen zum Thema Fair Trade).
- 2) Die anderen Spieler, die das Foto ansehen, müssen versuchen, das geheime Wort zu erraten.
- 3) Wenn Sie das geheime Wort erraten haben, können Sie in die Geschichte der Produzenten eintauchen, die auf dem Foto abgebildet sind.

Im Starterpaket sind Fotos von Produzenten folgender Organisationen enthalten:

- PFTC – Philippinen
- Meru Herbs - Kenia
- Al Reef PARC – Palästina
- CraftLink – Vietnam

Das Starterpaket kann erweitert werden, indem Fotos von anderen Fair-Trade-Produzentenorganisationen hinzugefügt werden. Dabei muss immer erwähnt werden, um welche Organisationen es sich handelt.

UNTERSTÜTZENDE MATERIALIEN

[VoW Word PR3 Fair Trade Pictionary \(Altromercato-Version\) Materialien.pdf](#)



Co-funded by
the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them. Project number: 2021-1-IT02-KA220-ADU-000033711



INFORMATION

NÜTZLICH FÜR

Ehrenamtliche und Mitarbeiter in den Organisationen

ART DES TOOLS

Literaturliste

DAUER

30 Minuten

HAUPTAKTIONSFELD(ER)

Grüne Aktion
Umsetzung von Maßnahmen

RELEVANTES SDG

13 – Maßnahmen zum Klimaschutz

DIE GESCHICHTE VON ELI

Machen Sie Freiwillige auf die anhaltende Klimakrise und die Notwendigkeit eines Kurswechsels aufmerksam, beginnend bei individuellen Entscheidungen.

BESCHREIBUNG

Die Geschichte von ELI ist eine Graphic Novel, die im Erasmus+ Projekt „Illustrated Climate“ produziert wurde. Eine Graphic Novel ist ein großartiges Mittel, um Inhalte zu vermitteln und junge Menschen zu inspirieren.

Die Geschichte von ELI spielt im Jahr 3070 und erzählt, dass die Erde seit tausend Jahren nicht in der Lage ist, Ressourcen für die schnell wachsende und nie gesättigte Spezies namens Homo Sapiens bereitzustellen. Eines Tages hat der 15-jährige Protagonist ELI eine Vision und beabsichtigt, auf die Erde zurückzukehren, um dort zu leben. ELI erkennt, dass die menschliche Gesellschaft ihren Kurs ändern muss, um nicht dieselben Fehler zu wiederholen, aber es ist schwierig, alle davon zu überzeugen, ihm zu folgen.

Ziel der Graphic Novel ist es, Aspekte des Klimawandels und anderer Umweltprobleme zu vermitteln.

Durch die Lektüre können Menschen mehr über Umweltprobleme und nachhaltige Lösungen für diese Herausforderungen erfahren.

ONLINE-RESSOURCE

www.enter-network.eu/eli-graphic-novel



Co-funded by
the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them. Project number: 2021-1-IT02-KA220-ADU-000033711



INFORMATION

NÜTZLICH FÜR

Freiwillige und Mitarbeiter in den Organisationen

ART DES TOOLS

Video
Rollenspiel

DAUER

2-3 Stunden

HAUPTAKTIONSFELD(ER)

Nachhaltigkeit

RELEVANTES SDG

11 – Nachhaltige Städte und Gemeinden

RESILIENZ ERKUNDEN

Durch das Ansehen von Videos und eine gemeinsame Aktivität werden Teilnehmende dazu angeleitet, darüber nachzudenken, wie sie zum Aufbau widerstandsfähiger Räume und Gemeinschaften beitragen können.

BESCHREIBUNG (Teil 1)

Diese Aktivität kann im Rahmen eines Schulungsmoduls für Freiwillige und MitarbeiterInnen von Fair-Trade-Organisationen durchgeführt werden. Sie ermöglicht es, das Konzept der Resilienz zu erkunden und in die Praxis umzusetzen und besteht aus zwei Teilen:

Die erste besteht aus dem Anschauen von Videos, die im Rahmen des Erasmus+ Projekts BfR – Breakthrough for Resilience erstellt wurden. Die Videos zeigen Erfahrungen von Menschen, Orten und Gemeinschaften, die gute Beispiele für Resilienz darstellen. Darauf folgt eine Diskussion unter der Leitung eines Moderators/Moderatorin, der/die die Teilnehmer zu anderen Erfahrungen mit resilienten Orten und Gemeinschaften befragt.

Darauf folgt der zweite Teil der Aktivität, in dem die Teilnehmenden gemeinsam Aktionspläne zur Unterstützung benachbarter Gemeinden entwickeln, die von Katastrophen betroffen sind. Sie bewerten die Ressourcen und die Infrastruktur ihrer eigenen Gemeinde und überlegen gemeinsam, wie sie helfen können. In Gruppendiskussionen und durch das Aufzeichnen von Ideen auf Haftnotizen erkunden sie effektive Reaktionsstrategien, wobei die Nutzung lokaler Ressourcen betont werden soll. Diese Aktivität fördert Zusammenarbeit, kritisches Denken und Einfühlungsvermögen bei der Bewältigung von Katastrophenherausforderungen.

Umsetzung:

1. Der/die Moderator/in beschreibt das Szenario: Ein nahegelegenes Dorf ist von einer Katastrophe betroffen, die die Bewohner dazu veranlasst, in einem anderen Ort Zuflucht zu suchen. Er/Sie betont die Notwendigkeit, vorhandene Ressourcen effektiv zu nutzen (5 Minuten).
2. Die Teilnehmenden diskutieren über die Ressourcen, die Infrastruktur und die Dienstleistungen ihres Dorfes, geleitet von spezifischen Fragen (5 Minuten).
3. In kleinen Gruppen werden Aktionspläne zur Nutzung der verfügbaren Ressourcen erarbeitet, dabei werden Wohnraum, Dienstleistungen und soziale Unterstützung berücksichtigt (5 Minuten).





INFORMATION

NÜTZLICH FÜR

Freiwillige und Mitarbeiter in den Organisationen

ART DES TOOLS

Video
Rollenspiel

DAUER

2-3 Stunden

HAUPTAKTIONSFELD(ER)

Nachhaltigkeit

RELEVANTES SDG

11 – Nachhaltige Städte und Gemeinden

RESILIENZ ERKUNDEN

Durch das Ansehen von Videos und eine gemeinsame Aktivität werden die Teilnehmer dazu angeleitet, darüber nachzudenken, wie sie zum Aufbau widerstandsfähiger Räume und Gemeinschaften beitragen können.

BESCHREIBUNG (Teil 2)

4. Die Gruppen verwenden Haftnotizen, um ihre Pläne auf einer Dorfkarte darzustellen, und stellen jede Aktion kurz vor (15 Minuten).
5. Die Gruppen präsentieren ihre Pläne, wobei Zeit für Fragen und Feedback bleibt (10 Minuten)
6. In einer moderierten Gruppendiskussion werden Gemeinsamkeiten zwischen den Plänen identifiziert und Ideen in einen umfassenden Reaktionsplan integriert. Herausforderungen werden besprochen und Strategien zu ihrer Überwindung werden im Brainstorming erarbeitet (10 Minuten).
7. Vom/von der Moderator/in geleitete Reflexions- und Diskussionsrunde mit Schwerpunkt auf gewonnenen Erkenntnissen und Lektionen (10 Minuten)

Für diesen zweiten Teil der Aktivität werden folgende Materialien benötigt: große Blätter Papier, Haftnotizen, Marker, Zeichenmaterialien.

Erwartete Ergebnisse dieser Aktivität: gesteigertes Bewusstsein und Verständnis hinsichtlich der Bedeutung lokaler Ressourcen bei der Förderung der Widerstandsfähigkeit und der Unterstützung benachbarter Gemeinden in Krisenzeiten.

ONLINE-AKTIVITÄT

Videoplattform: <https://resilienceproject.eu/io3-resilience-approaches-through-film-making-project-platform>

Spielbeschreibung: www.youth-courage.eu/en/building-a-resilient-community/?doing_wp_cron=1711463345.0537500381469726562500



Co-funded by
the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them. Project number: 2021-1-IT02-KA220-ADU-000033711



INFORMATION

NÜTZLICH FÜR

Ehrenamtliche und Mitarbeiter in den Organisationen

WERKZEUGTYP

Online-Test

DAUER

1 Stunde

HAUPTAKTIONSFELD(ER)

Grüne Aktion
Umsetzung von Maßnahmen
Nachhaltigkeit

RELEVANTES SDG

[12 – Nachhaltige/r Konsum und Produktion](#)

WIE VIELE PLANETEN BRAUCHST DU?

Die Aktivität ist als Schulungsmöglichkeit für Menschen konzipiert, die sich freiwillig in Fair-Trade-Organisationen engagieren möchten, um sich über die Nachhaltigkeit ihres Lebensstils und über persönliche Konsumententscheidungen bewusst zu werden.

BESCHREIBUNG

Der Moderator bittet die Teilnehmer, einen QR-Code zu scannen, um auf den vom [Global Footprint Network entwickelten Online-Test zuzugreifen](#). Durch Beantwortung der Testfragen können die Teilnehmer ihren eigenen ökologischen Fußabdruck berechnen – ein Maß, das zeigt, wie viel Land für den Konsum einer Person benötigt wird. Nachdem alle Teilnehmer den Test abgeschlossen haben, werden sie gebeten, ihre Gesamtpunktzahl, die der Anzahl der Planeten Erden entspricht, die für ihren Lebensstil benötigt werden, mit anderen zu teilen.

Der Moderator kann einige wichtige Punkte nennen, beispielsweise den Durchschnittswert des ökologischen Fußabdrucks im eigenen Land und den Wert des idealen ökologischen Fußabdrucks oder die Definition der Biokapazität.

Anschließend folgt eine Diskussion, in der über den Grad der Nachhaltigkeit des eigenen Lebensstils und der eigenen Konsumententscheidungen nachgedacht wird. Abschließend wird jeder Teilnehmer aufgefordert, sich zu drei kleinen täglichen Aktionen zu verpflichten, die dazu beitragen können, den eigenen ökologischen Fußabdruck zu verringern.

ONLINE-AKTIVITÄT

<https://www.footprintcalculator.org/home/en>



Co-funded by
the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them. Project number: 2021-1-IT02-KA220-ADU-000033711



INFORMATION

NÜTZLICH FÜR

- Manager und Freiwilligentrainer, Organisationen, die mit Freiwilligen arbeiten
- Freiwillige und Betreiber in den Organisationen

WERKZEUGTYP

Co-Creation Session

DAUER

2 bis 3 Stunden. Die Dauer hängt von der Intensität der Debatte ab.

HAUPTAKTIONSFELD(ER)

Fair Trade
Ideenförderung

RELEVANTES SDG

[12 – Nachhaltige/r Konsum und Produktion](#)

DER SOCIAL HACKATHON

Durch moderierte Diskussionen finden die Teilnehmer eine gemeinsame Lösung für ein spezifisches Problem aus einem anfänglich großen Problem.

BESCHREIBUNG (Teil 1)

Der Begriff „Hackathon“ vereint die Konzepte „Marathon“ und „Hacker“ und bezeichnet eine kreative Form der Problemlösung, bei der eine Gruppe von Menschen zusammenarbeitet, um in kurzer Zeit eine Lösung zu finden.

Der Hackathon ist eine Methode, die als Co-Creation-Tool verwendet werden kann. Dabei arbeiten verschiedene Interessenvertreter (aus dem öffentlichen, privaten und gemeinnützigen Sektor) zusammen, um komplexe Sachverhalte in Mikroprobleme zu zerlegen, die dann nacheinander angegangen werden. Mit der Unterstützung eines Moderators werden dabei Gedanken und mögliche Lösungen entwickelt.

Organisationen könnten beispielsweise einen Social Hackathon organisieren, um gemeinsam Verbesserungsmöglichkeiten bei der Anwerbung neuer Freiwilliger oder bei deren Ausbildung zu ermitteln.

Unabhängig vom Ausgangsproblem, für das im Rahmen des Social Hackathons eine Lösung gefunden werden soll, muss folgende Vorgehensweise eingehalten werden:

- *Formulierung der Herausforderung:* Ausgehend von den verfügbaren Daten wird die Herausforderung, die Gegenstand des Co-Creation-Prozesses sein wird, eindeutig definiert. Die Herausforderung muss klar, prägnant, konkret und in einer Sprache formuliert sein, die für alle am Hackathon teilnehmenden Personen verständlich ist.
- *Ideengenerierung:* Dies ist eine Brainstorming-Phase, in der eine Vielzahl von Ideen zur Herausforderung generiert werden. Die Rolle des Moderators ist wichtig, um die Ideenentwicklung der Teilnehmer zu fördern und sicherzustellen, dass die Ideen anderer nicht beurteilt werden.





INFORMATION

NÜTZLICH FÜR

- Manager und Freiwilligentrainer, Organisationen, die mit Freiwilligen arbeiten
- Freiwillige und Betreiber in den Organisationen

WERKZEUGTYP

Co-Creation Session

DAUER

2 bis 3 Stunden. Die Dauer hängt von der Intensität der Debatte ab.

HAUPTAKTIONSFELD(ER)

Fair Trade
Ideenförderung

RELEVANTES SDG

12 – Nachhaltige/r Konsum und Produktion

DER SOCIAL HACKATHON

Durch moderierte Diskussionen finden die Teilnehmer eine gemeinsame Lösung für ein spezifisches Problem aus einem anfänglichen Makroproblem.

BESCHREIBUNG (Teil 2)

- Auswahl und Priorisierung der Ideen: Alle zuvor generierten Ideen werden diskutiert und priorisiert. Am Ende dieser Phase erhalten die Teilnehmer eine Reihenfolge ihrer Ideen.
- Konzeptualisierung: In dieser Phase werden die vielversprechendsten Ideen genauer ausgearbeitet, um die Konkretheit der vorgeschlagenen Lösungen sicherzustellen.
- Abschließend wählt die Gruppe die Lösung aus, die die anfängliche Herausforderung am überzeugendsten beantwortet und in der Praxis getestet und umgesetzt werden kann.
- Die Rolle des Moderators ist für den Erfolg der Aktivität von entscheidender Bedeutung.

UNTERSTÜTZENDE MATERIALIEN

Die Methode des Social Hackathon als Co-Creation-Strategie wurde von den Partnern des Horizon2020-Projekts [DECIDO – eviDEnce and Cloud for more Informed and effective pOlicies](#) entwickelt und umgesetzt. Im Buch, das am Ende des Projekts veröffentlicht wurde – verfügbar [hier](#) – wird die Methodik des Social Hackathons detailliert beschrieben.



Co-funded by
the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them. Project number: 2021-1-IT02-KA220-ADU-000033711



EVI-DEMS: AUSBILDUNG ZUM/ZUR FREIWILLIGENMANAGER/IN

Schulung von FreiwilligenmanagerInnen, um sie mit jenen Fähigkeiten auszustatten, die sie benötigen, um die Themen von heute und morgen effizient anzugehen.

INFORMATION

NÜTZLICH FÜR

- Manager und Freiwilligentrainer, Organisationen, die mit Freiwilligen arbeiten
- Freiwillige und Betreiber in den Organisationen

WERKZEUGTYP

Masterstudiengang
Literaturliste
Folien

DAUER

Ganzjährig oder Kurs mit 6 ECTS oder unterschiedlich, basierend auf der Literaturliste

HAUPTAKTIONSFELD(ER)

Ideenförderung
Nachhaltigkeit
Umsetzung von Maßnahmen
Ausbildung im Freiwilligenmanagement

RELEVANTES SDG

16 – Frieden, Gerechtigkeit und starke Institutionen

BESCHREIBUNG

Das Evi-Dems-Projekt hat sechs Ergebnisse hervorgebracht, bestehend aus vier praxisorientierten Leitfäden zu den Themen ethisches Freiwilligenmanagement, Katastrophenmanagement, europäische Werte und inklusive Freiwilligenarbeit.

Außerdem wurde ein vollständiges, einjähriges Masterprogramm entwickelt, für das alle Materialien frei zugänglich sind. Es bietet Zugriff auf 12 Kurse und Leselisten, damit Sie sich inspirieren lassen oder Ihr eigenes Freiwilligen-Trainingsprogramm darauf aufbauen können.

WEITERE INFORMATIONEN

www.evi-dems.eu



Co-funded by
the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them. Project number: 2021-1-IT02-KA220-ADU-000033711



INFORMATION

NÜTZLICH FÜR

- Manager und Freiwilligentrainer, Organisationen, die mit Freiwilligen arbeiten
- Freiwillige und Betreiber in den Organisationen

WERKZEUGTYP

Validierung von Fähigkeiten

HAUPTAKTIONSFELD(ER)

Förderung von Ideen
Umsetzung von Maßnahmen
Validierung von Fähigkeiten Freiwilliger

RECONOCE

Vertiefung des Wissens und Verständnisses über SDGs.

BESCHREIBUNG

Reconoce ist ein Verein, der die Anerkennung von durch Freiwilligenarbeit erworbenen Fähigkeiten auf der Grundlage eines **Online-Akkreditierungssystems** fördert.

ONLINE-RESSOURCE

<https://reconoce.org>



Co-funded by
the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them. Project number: 2021-1-IT02-KA220-ADU-000033711



PERSÖNLICHES SDG-ANERKENNUNGSTOOL

Vertiefung des Wissens und Verständnisses über die SDGs und Verknüpfung von persönlichen Erfahrungen mit einem praktischen Werkzeug.

INFORMATION

NÜTZLICH FÜR

- Manager und Freiwilligentrainer, Organisationen, die mit Freiwilligen arbeiten
- Freiwillige und Betreiber in den Organisationen

WERKZEUGTYP

Reflexion

DAUER

20 Minuten

HAUPTAKTIONSFELD(ER)

Ideenförderung
Umsetzung von Maßnahmen
SGD Bewusstsein

RELEVANTE SDG

Alle 17 SDGs sind für diese Aktivität relevant

BESCHREIBUNG

Das Tool ist eine Karte/ein Fächer, auf dem die SDGs angeführt sind. Für diese Übung muss der eigene Name in die Mitte der Karte geschrieben und dann persönliche Dinge hinzugefügt werden, die positiv zur Erreichung der SDGs beitragen, um einen persönlichen SDG Nexus zu erstellen.

WEITERE INFORMATIONEN

Alles was Sie brauchen, ist ein Stift und die ausgedruckte „[Personal SDG Recognition Tool Card](#)“.



Co-funded by
the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them. Project number: 2021-1-IT02-KA220-ADU-000033711



INFORMATION

NÜTZLICH FÜR

Freiwillige und Mitarbeiter in den Organisationen

ART DES TOOLS

Spiel

DAUER

1 Stunde

HAUPTAKTIONSFELD(ER)

Wirtschaftliche Aspekte

Ideenförderung

SDGs Bewusstsein

Sozialwirtschaft

Nachhaltigkeit

RELEVANTES SDG

[12 – Nachhaltige/r Konsum- und Produktion](#)

SDG ESCAPE ROOM

Sie werden verstehen, wie eng die 17 Ziele für nachhaltige Entwicklung (SDGs) der Vereinten Nationen untereinander miteinander verbunden sind.

BESCHREIBUNG (Teil 1)

Nehmen Sie die Herausforderung der Online- und Campus-Escape-Rooms an – es macht Spaß und Sie werden verstehen, wie eng die [17 Ziele für nachhaltige Entwicklung](#) (SDGs) der Vereinten Nationen miteinander verknüpft sind. Die Ziele wurden weltweit eingeführt, um den Planeten zu schützen und gleichzeitig den Wohlstand für alle zu fördern, und sie untermauern auch die Mission der Erasmus Universität Rotterdam (RSM), eine Kraft für positive Veränderungen zu sein.

Nutzen Sie Ihre eigene Kreativität, innovative Lösungen und Ihr kritisches Denkvermögen, um die Herausforderungen des Escape Rooms zu lösen und mehr über die Zusammenhänge zwischen Produktion, Abfall und Umweltverschmutzung zu erfahren. Finden Sie selbst heraus, dass das Streben nach einem Ziel auch das Streben nach einem anderen bedeutet.

Sie können den RSM Escape Room auf dem Campus in Rotterdam spielen, um eine Reihe von Herausforderungen zum Thema nachhaltige Entwicklung zu bewältigen, die sich speziell auf [SDG 12, Nachhaltige/r Konsum- und Produktion](#), konzentrieren. Ihr Team muss Hinweise und Rätsel entdecken und lösen, um den Weg heraus aus den Räumen zu finden. Viel Glück und viel Spaß!





INFORMATION

NÜTZLICH FÜR

Freiwillige und Mitarbeiter in den Organisationen

ART DES TOOLS

Spiel

DAUER

1 Stunde

HAUPTAKTIONSFELD(ER)

Wirtschaftliche Aspekte

Ideenförderung

SDGs Bewusstsein

Sozialwirtschaft

Nachhaltigkeit

RELEVANTES SDG

12 – Nachhaltige/r Konsum- und Produktion

SDG ESCAPE ROOM

Sie werden verstehen, wie eng die 17 Ziele für nachhaltige Entwicklung (SDGs) der Vereinten Nationen untereinander miteinander verbunden sind.

BESCHREIBUNG (Teil 2)

Spiele den Escape Room auf dem Campus der Erasmus Universität Rotterdam (RSM)

Um den [Escape Room](#) auszuprobieren, melden Sie sich auf dem RSM-Campus mit einem Team von vier oder fünf Personen an und finden Sie Ihren Weg hinaus. Es ist eine lustige Herausforderung mit Schwerpunkt auf [SDG12](#). Werden Sie es schaffen, in 60 Minuten zu entkommen? Hier ist ernsthafte Zusammenarbeit und Kreativität im Kampf für verantwortungsvollen Konsum und Produktion erforderlich!

Die Teilnahme kostet 25 € pro Team, die vollständig an [den Hummingbird Fund](#) gehen. Mit dieser Spende tragen Sie zur Finanzierung von Schülerinitiativen bei, die sich für positive Veränderungen in ihrem Umfeld einsetzen. Bevor Sie den Escape Room betreten können, müssen Sie einen Nachweis über die Spende Ihres Teams an den Hummingbird Fund vorlegen. Hierfür können Sie beispielsweise die Überweisung in der App Ihrer Bank vorzeigen.

Der Escape Room auf dem Campus befindet sich im Mandeville Building im 1. Stock. Wenn Sie das Gebäude betreten, nehmen Sie die Treppe in den 1. Stock. Auf der linken Seite finden Sie den Escape Room.

Bei Fragen wenden Sie sich bitte per E-Mail an positivechange@rsm.nl

ONLINE-AKTIVITÄT

www.rsm.nl/positive-change/escape-room



Co-funded by
the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them. Project number: 2021-1-IT02-KA220-ADU-000033711



UNTERNEHMEN AUF DEM WEG ZU DEN SDGS VORANBRINGEN

Vertiefung des Wissens und Verständnisses über SDGs.

INFORMATION

NÜTZLICH FÜR

- Manager und Freiwilligentrainer, Organisationen, die mit Freiwilligen arbeiten
- Freiwillige und Betreiber in den Organisationen

ART DES TOOLS

Kurs

DAUER

15 Stunden

HAUPTAKTIONSFELD(ER)

Wirtschaftliche Aspekte
Grüne Maßnahmen
Ideenförderung
SDGs Bewusstsein
Sozialwirtschaft
Nachhaltigkeit
Umsetzung von Maßnahmen
Umweltfreundliche Dienstleistungen

RELEVANTE SDG

Alle 17 SDGs sind für diese Aktivität relevant

BESCHREIBUNG

Die Erasmus Universität Rotterdam (RSM) hat einen MOOC entwickelt für alle, die mehr über die SDGs erfahren möchten. Er richtet sich an Anfänger und hat bereits fast 50.000 Teilnehmer. Für den Abschluss gibt es ein Zertifikat.

Lerninhalte:

- Erfahren Sie, was die SDGs sind, warum sie wichtig sind und wie jeder Einzelne zu positiven Veränderungen in der Welt beitragen kann.
- Entwickeln Sie eine positive, kritische, bewusste und mutige Haltung gegenüber den SDGs.
- Sie müssen in der Lage sein, die Zusammenhänge zwischen den SDGs und die Herausforderungen, die mit ihrer Lösung verbunden sind, zu erkennen.
- Verstehen Sie die Rolle der Wirtschaft beim Übergang zu einer nachhaltigen Entwicklung, um eine erfolgreiche Zukunft für alle zu schaffen.

ONLINE-RESSOURCE

www.coursera.org/learn/sdgbusiness



Co-funded by
the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them. Project number: 2021-1-IT02-KA220-ADU-000033711



INFORMATION

NÜTZLICH FÜR

Manager und Freiwilligentrainer, Organisationen, die mit Freiwilligen arbeiten

ART DES TOOLS

Kurs

DAUER

8 Stunden pro Kurs

HAUPTAKTIONSFELD(ER)

Ideenförderung
Umsetzung von Maßnahmen
Freiwilligenmanagement

RELEVANTES SDG

16 – Frieden, Gerechtigkeit und starke Institutionen

SOLIDARIO

Ausbildung von Freiwilligenmanagern.

BESCHREIBUNG

Solidario ist eine Online-Plattform für Schulungen und Zertifizierungen von Soft Skills, die sich an Freiwillige aus sozialen Organisationen richtet, um die Wirkung ihrer solidarischen Tätigkeit zu verbessern. Sie ist um 10 Kernkompetenzen mit drei Arten von Inhalten herum strukturiert.

Um sich bei der Online-Plattform anzumelden, ist es Voraussetzung, ehrenamtlich in einer sozialen Organisation tätig zu sein, da die Ausbildung vor Ort den Erwerb und die Entwicklung von Kompetenzen ermöglicht. Soziale Organisationen können dem Programm durch eine Vereinbarung mit Talante Solidario beitreten.

Diese Initiative wurde von der Universität Murcia entwickelt. Bis 2019 nahmen mehr als 100 Personen an diesem Programm teil.

LINK

<https://talantesolidario.org>



Co-funded by
the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them. Project number: 2021-1-IT02-KA220-ADU-000033711



INFORMATION

NÜTZLICH FÜR

- Manager und Freiwilligentrainer, Organisationen, die mit Freiwilligen arbeiten
- Freiwillige und Betreiber in den Organisationen
- Für alle Zielgruppen (Jugendliche, Erwachsene, Unternehmen, Organisationen...), aber besonders geeignet für Universitätsstudenten und ältere Schulkinder

ART DES TOOLS

Spiel

DAUER

1,5h, um die Karten im Team in der Reihenfolge von Ursache und Wirkung zu positionieren;
insgesamt 3 Stunden

HAUPTAKTIONSFELD(ER)

SDG Bewusstsein
Nachhaltigkeit

RELEVANTES SDG

[13 – Maßnahmen zum Klimaschutz](#)

CLIMATE FRESK

*Climate Fresk ist ein Spiel, das die Ursachen und Folgen des Klimawandels miteinander verknüpft.
Es besteht aus 42 Karten, die auf IPCC-Berichten basieren.*

BESCHREIBUNG (Teil 1)

Diese Aktivität basiert auf **kollektiver Intelligenz** und ermöglicht den Teilnehmern, die Ursachen des Klimawandels **und seine Folgen zu verstehen**. Sie lernen die systemische Natur aller mit dem Klimawandel verbundenen Elemente zu verstehen und **entwickeln Sie eine Gesamtvision. Sie lernen, sich einem ernststen Thema spielerisch zu nähern und helfen durch Zusammenarbeit und Kreativität, komplexe Phänomene zu verstehen**.

Was?

Die Fakten in Climate Fresk stammen aus den angesehensten wissenschaftlichen Veröffentlichungen: den IPCC-Berichten. Dies sind dieselben Berichte, die die globale politische und wirtschaftliche Entscheidungsfindung auf höchster Ebene beeinflussen. Climate Fresk ist neutral, objektiv und präsentiert nur etablierte wissenschaftliche Fakten. Durch die Aktivierung der kollektiven Intelligenz der Gruppe ermöglicht das Climate Fresk Spiel den Teilnehmenden, sich das Thema anzueignen. Die Methode beinhaltet keinen Experten, der einer Gruppe Informationen präsentiert; stattdessen müssen alle Teilnehmenden eine aktive Rolle beim Aufbau des Fresks übernehmen und zu partizipativen Lernenden werden. Die Leitung der der Aktivität erfordert jedoch eine kurze Schulung.

Wie?

- Aufteilung in Teams (Gruppen von max. 5 Personen). Die Teams müssen Ursache-Wirkungs-Beziehungen zwischen 42 Karten finden, die verschiedene Komponenten des Klimawandels beschreiben. Das reicht von menschlichen Aktivitäten bis hin zu Auswirkungen auf die Artenvielfalt, steigenden Wasserspiegeln und so weiter.
- Dann wird das Fresk (die Collage) vervollständigt, indem es dekoriert wird, einen Titel bekommt und persönliche und kollektive Lösungen erkundet werden, um Maßnahmen zu ergreifen. Kein Schritt ist zu klein!





INFORMATION

NÜTZLICH FÜR

- Manager und Freiwilligentrainer, Organisationen, die mit Freiwilligen arbeiten
- Freiwillige und Betreiber in den Organisationen
- Für alle Zielgruppen (Jugendliche, Erwachsene, Unternehmen, Organisationen...), aber besonders geeignet für Universitätsstudenten und ältere Schulkinder

ART DES TOOLS

Spiel

DAUER

1,5h, um die Karten im Team in der Reihenfolge von Ursache und Wirkung zu positionieren;
insgesamt 3 Stunden

HAUPTAKTIONSFELD(ER)

SDG Bewusstsein
Nachhaltigkeit

RELEVANTES SDG

[13 – Maßnahmen zum Klimaschutz](#)

CLIMATE FRESK

*Klimafresk ist ein Kartenspiel, das die Ursachen und Folgen des Klimawandels miteinander verknüpft.
Die 42 Karten basieren auf IPCC-Berichten.*

BESCHREIBUNG (Teil 2)

Warum?

Indem die Teilnehmer die Ursachen und Auswirkungen des Klimawandels miteinander verknüpfen, können sie einen Schritt zurücktreten und die systemische Natur der Herausforderungen verstehen. Durch ein gemeinsames Verständnis der Wirkungsmechanismen ermöglicht Climate Fresk sowohl Einzelpersonen als auch Organisationen ein offenes und positives Gespräch über Klimalösungen. Die Teilnehmenden verlassen die Aktivität mit einer starken Bindung zueinander und sind gut gerüstet, um die von ihnen identifizierten Klimaschutzmaßnahmen umzusetzen.

Was wird zur Umsetzung benötigt?

Diese Aktivität erfordert eine Schulung: Climate Fresk Organisationen führen auf Anfrage einen Workshop durch (je nach Verfügbarkeit) oder Sie können an einem Schulungskurs teilnehmen (Informationen finden Sie hier: <https://climatefresk.org>)

Die Kartenstapel können von der Website der Organisation heruntergeladen werden (siehe unten). Es gibt zwei Versionen des Climate Fresks: eine Juniorversion (für Kinder im Alter von 8 bis 13 Jahren) mit 23 Karten und eine Erwachsenenversion mit 44 Karten. Ein kurzes Beschreibungsvideo ist verfügbar: [Präsentation der Climate Collage \(youtube.com\)](#)

LINKS

EU: <https://eu-shop.climatefresk.org/en>

Schweiz: <https://ch-shop.climatefresk.org>

Großbritannien: <https://uk-shop.climatefresk.org>



Co-funded by
the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them. Project number: 2021-1-IT02-KA220-ADU-000033711



INFORMATION

NÜTZLICH FÜR

- Manager und Freiwilligentrainer, Organisationen, die mit Freiwilligen arbeiten
- Freiwillige und Betreiber in den Organisationen

ART DES TOOLS

Informationen

HAUPTAKTIONSFELD(ER)

Wirtschaftliche Aspekte
Kreislaufwirtschaft
Ethisches Einkaufen
Fair Trade
SDG Bewusstsein
Sozialwirtschaft
Nachhaltigkeit

RELEVANTE SDG

Alle 17 SDGs sind für diese Aktivität relevant

EINE DEFINITION VON FAIR TRADE

Definition von Fair Trade mit Text und Video.

BESCHREIBUNG (Teil 1)

1. Die Definition des Fair-Trade-Advocacy-Büros

Fair Trade ist eine Handelspartnerschaft, die auf Dialog, Transparenz und Respekt basiert und für mehr Gerechtigkeit im internationalen Handel sorgt. Fair Trade trägt zu nachhaltiger Entwicklung bei, indem er marginalisierten Produzenten und Arbeitern – insbesondere im globalen Süden – bessere Handelsbedingungen bietet und ihre Rechte sichert.

Von den Verbrauchern getragene Fair-Trade-Organisationen engagieren sich aktiv für die Unterstützung der Produzenten, für Bewusstseinsbildung und für die Kampagne zur Änderung der Regeln und Praktiken des konventionellen internationalen Handels.

2. Definition aus der International Fair Trade Charter 2018

PDF-DATEI zur visuellen Unterstützung: Bilder, die helfen, den Inhalt besser zu verstehen und ihn gut zu vertreten

- Bild 1: Umweltfreundliche Produktion
- Bild 2: Ein faires und stabiles Gehalt
- Bild 3: Gute Arbeitsbedingungen
- Bild 4: Eine langfristige Geschäftsbeziehung
- Bild 5: Zusätzlich zum Gehalt erhält die Produzentengruppe einen Bonus für gemeinsame Projekte.
- Bild 6: Produzenten an Entscheidungsprozessen beteiligt



Co-funded by
the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them. Project number: 2021-1-IT02-KA220-ADU-000033711



INFORMATION

NÜTZLICH FÜR

- Manager und Freiwilligentrainer, Organisationen, die mit Freiwilligen arbeiten
- Freiwillige und Betreiber in den Organisationen

ART DES TOOLS

Informationen

HAUPTAKTIONSFELD(ER)

Wirtschaftliche Aspekte
Kreislaufwirtschaft
Ethisches Einkaufen
Fair Trade
SDG Bewusstsein
Sozialwirtschaft
Nachhaltigkeit

RELEVANTE SDG

Alle 17 SDGs sind für diese Aktivität relevant

EINE DEFINITION VON FAIR TRADE

Definition von Fair Trade mit Text und Video.

BESCHREIBUNG (Teil 2)

[PDF-DATEI zur visuellen Unterstützung](#): Bilder, die helfen, den Inhalt besser zu verstehen und ihn gut zu vertreten

- Bild 7: Ein Druckmittel für einen gerechteren internationalen Handel
- Bild 8: Bei Auftragserteilung wird den Produzenten ein Vorschuss ausgezahlt.
- Bild 9: Ohne Fair Trade besteht das Risiko, dass das Einkommen zu niedrig ist, um ein menschenwürdiges Leben führen zu können
- Bild 10: Ohne FT besteht das Risiko ständig schwankender, vom Aktienmarkt diktierteter Erträge
- Bild 11: Ohne Vollzeit besteht das Risiko, zu viele Stunden zu arbeiten
- Bild 12: Ohne FT besteht die Gefahr, dass Gewerkschaften und Proteste verboten werden
- Bild 13: Sobald die Produkte verkauft sind, wird den Produzenten Geld zurückgezahlt, um ihnen ein besseres Leben zu ermöglichen.
- Bild 14: Risiko, dass Gewinne zur Bezahlung des Chefs und der Aktionäre verwendet werden

Diese Bilder können auch als Spiel dienen:

Zeigen ihrer Gruppe die Bilder und diskutieren Sie gemeinsam darüber, ob es sich um Fair Trade handelt oder nicht.

RESSOURCEN UND UNTERSTÜTZENDE MATERIALIEN

<https://fairtrade-advocacy.org/definition-of-fair-trade>

Visuelles Unterstützungsmaterial für ein jüngeres Publikum – PDF: [Découverte du CE.pdf](#) (nur auf Französisch verfügbar)



Co-funded by
the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them. Project number: 2021-1-IT02-KA220-ADU-000033711



INFORMATION

NÜTZLICH FÜR

- Manager und Freiwilligentrainer, Organisationen, die mit Freiwilligen arbeiten
- Freiwillige und Betreiber in den Organisationen

ART DES TOOLS

Gute Praxis

HAUPTAKTIONSFELD(ER)

Wirtschaftliche Aspekte
Kreislaufwirtschaft
Ethisches Einkaufen
Fair Trade
Grüne Maßnahmen
SDGs Bewusstsein
Sozialwirtschaft
Nachhaltigkeit
Umsetzung von Maßnahmen
Umweltfreundliche Dienstleistungen

RELEVANTES SDG

[12 – Nachhaltige/r Konsum- und Produktion](#)

DIE KEIN-SUPERMARKT-CHALLENGE

Die von Magasins du Monde im Jahr 2024 durchgeführte Kampagne zur Agrarökologie lädt dazu ein, über eine faire und nachhaltige Art des Anbaus nachzudenken. „Wie wäre es, die Kontrolle über unsere Ernährung zurückzugewinnen?“ lautet der Slogan der Kampagne.

BESCHREIBUNG (Teil 1)

Die Kein-Supermarkt-Challenge ist eine Herausforderung, einen Monat (**oder mehr bzw. weniger, die Dauer kann angepasst werden**) ohne den Besuch in großen Supermärkte zu „überleben“. Sie enthält ein „Überlebenspaket“, das Personen dabei unterstützt, Alternativen zu finden, bei denen menschliche Lebensbedingungen und die Umwelt an erster Stelle stehen (und nicht der Profit). Das Überlebenspaket liefert auch nützliche Hintergrundinformationen (basierend auf Statistiken), um die Gründe für die Aktion zu verstehen und sie an andere weiterzugeben. Das Dokument kann online geteilt oder ausgedruckt werden.

Zusätzliche Aktivität: Das Forschungsteam von Oxfam – Magasins du Monde hat einen **Podcast** erstellt, der zusätzliche Informationen und **Interviews mit Menschen auf der Straße zu ihren Konsumgewohnheiten bietet** („Wären Sie bereit, die Herausforderung anzunehmen, einen Monat lang nicht in den Supermarkt zu gehen?“). Verfügbar auf der zweiten Seite des Dokuments.

Kontext: Da die Agrarindustrie eine immer wichtigere Rolle spielt (und wir intensiv Pestizide, synthetische Düngemittel und fossile Brennstoffe einsetzen), haben wir unsere Nahrungsmittelsouveränität verloren. Diese Situation hat auch eine Reihe von Schäden an unserer Gesundheit, unseren Böden, unserem Klima, unserer Artenvielfalt und unseren Landschaften verursacht.

Im Rahmen dieser Kampagne rief Oxfam – Magasins du Monde dazu auf, die „**Kein-Supermarkt-Challenge**“ anzunehmen. Diese Herausforderung wurde vor einigen Jahren ins Leben gerufen. Einige Journalisten aus England und Frankreich probierten sie zuerst aus und machten sie dann einem breiteren Publikum bekannt.





INFORMATION

NÜTZLICH FÜR

- Manager und Freiwilligentrainer, Organisationen, die mit Freiwilligen arbeiten
- Freiwillige und Betreiber in den Organisationen

ART DES TOOLS

Gute Praxis

HAUPTAKTIONSFELD(ER)

Wirtschaftliche Aspekte
Kreislaufwirtschaft
Ethisches Einkaufen
Fair Trade
Grüne Maßnahmen
SDGs Bewusstsein
Sozialwirtschaft
Nachhaltigkeit
Umsetzung von Maßnahmen
Umweltfreundliche Dienstleistungen

RELEVANTES SDG

12 – Nachhaltige/r Konsum- und Produktion

DIE KEIN-SUPERMARKT-CHALLENGE

*Die von Magasins du Monde im Jahr 2024 durchgeführte Kampagne zur Agrarökologie lädt dazu ein, über eine faire und nachhaltige Art des Anbaus nachzudenken.
„Wie wäre es, die Kontrolle über unsere Ernährung zurückzugewinnen?“ lautet der Slogan der Kampagne.*

BESCHREIBUNG (Teil 2)

„Das Ziel der Challenge bleibt unverändert: **unabhängige Geschäfte zu fördern, lokale Lebensmittelgeschäfte wiederzuentdecken, kleine Produzenten zu unterstützen, Großhandel und lokalen Handel zu fördern, Märkte neu zu bevölkern und wieder zu lernen, nur das Nötigste zu kaufen.** Die Idee ist, **ein Monat lang neue Konsumgewohnheiten auszuprobieren** und sie das ganze Jahr über nachhaltig beizubehalten. Diese Challenge ist auch eine Gelegenheit, den Supermärkten zu zeigen, dass wir mit Überverpackungen, Lebensmittelkilometern, die die Preise in die Höhe treiben, der Ausbeutung von Menschen oder Preispolitiken, die kleine Produzenten erdrücken und den lokalen Handel vernichten.

Quelle: <https://envertetcontretout.ch/2023/01/31/fevrier-sans-supermarche-edition-2023-est-lancee>

Magasins du Monde hat außerdem einen **Leitfaden zum Überleben ohne Supermarkt** herausgegeben, der praktische Ratschläge bietet. Er soll den Menschen dabei helfen, lokale Initiativen zu finden, **die ein anderes Konsummodell anbieten, und ihnen zu verstehen geben, warum dieses Handeln wichtig ist.**

Erstellt von Oxfam – Magasin du Monde; CONSOMaction ; je passe au vrac and collectif 5C.

ONLINE-RESSOURCEN (nur auf Französisch verfügbar)

[Der Leitfaden zum Überleben ohne Supermarkt](#)

[Agrarökologie-Kampagne](#)

[Podcast „Ça va le fair“](#)

[Hintergrundinformationen zum Supermarktfreien Februar](#)



Co-funded by
the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them. Project number: 2021-1-IT02-KA220-ADU-000033711



INFORMATION

NÜTZLICH FÜR

Manager und Freiwilligentrainer, Organisationen, die mit Freiwilligen arbeiten

ART DES TOOLS

Spiel

DAUER

60 Minuten insgesamt: 50 Minuten für das Spiel + 10 Minuten Nachbesprechung.

Zusätzliche Vorbereitungszeit für die Installation der Ausrüstung und die Einrichtung des Raums/Platzes, in dem das Spiel stattfinden soll: ca. 10-15 Minuten.

HAUPTAKTIONSFELD(ER)

Kreislaufwirtschaft
Ethischer Einkauf
Fair Trade
SDG-Bewusstsein
Nachhaltigkeit
Zero-Impact-Services

RELEVANTES SDG

[12 – Verantwortungsvolle Konsum- und Produktionsmuster](#)

ESCAPE GAME „LEBENSMITTELALTERNATIVEN“

Die Ziele dieses Escape Games bestehen darin, die Probleme des globalen Nahrungsmittelsystems zu verstehen und Alternativen zum aktuellen Modell aufzuzeigen.

BESCHREIBUNG (Teil 1)

„Herzlich willkommen, alle zusammen! Dieses Gipfeltreffen ist der ultimative Versuch, den Planeten zu retten. Unser Nahrungsmittelsystem implodiert. Alle Indikatoren sind im roten Bereich: Umweltverschmutzung, Armut, Unterernährung, die Allmacht der multinationalen Konzerne und der Agrarindustrie ... Sie, Staatschefs und Experten, sind hier, um endlich eine Lösung zu finden!“

Eine Gruppe von Teilnehmenden wird in einen Raum eingesperrt und muss Rätsel lösen, um in weniger als 50 Minuten herauszukommen. Die ersten Elemente werden ausgegeben und die Teilnehmer müssen erraten, was sie damit tun müssen, um die Tests zu bestehen und weiterzukommen. Spannung und Teamwork garantiert!

Teilnehmerzahl

Zwischen 5 und 25 Spieler.

Die Unterlagen sind so konzipiert, dass sie mit einer Gruppe von bis zu 8 Personen gespielt werden können. Bei mehr Teilnehmern (z. B. einer Klasse von 25 Personen) wird die Gruppe einfach in Teams von maximal 8 Personen aufgeteilt, unterschiedliche Bereiche im Raum werden geschaffen und das Material wird in mehreren Kopien (eine pro Team) auf verschiedenfarbiges Papier (eine Farbe pro Team) gedruckt. Jedes Team muss dann das Papier seiner eigenen Farbe finden und damit spielen.

Praktische Information

- Format: Dokumente können heruntergeladen werden (siehe unten)
- Dieses Spiel kann mit oder ohne Internetverbindung gespielt werden.
- Alter: +12 Jahre





INFORMATION

NÜTZLICH FÜR

Manager und Freiwilligentrainer, Organisationen, die mit Freiwilligen arbeiten

ART DES TOOLS

Spiel

DAUER

60 Minuten insgesamt: 50 Minuten für das Spiel + 10 Minuten Nachbesprechung.

Zusätzliche Vorbereitungszeit für die Installation der Ausrüstung und die Einrichtung des Raums/Platzes, in dem das Spiel stattfinden soll: ca. 10-15 Minuten.

HAUPTAKTIONSFELD(ER)

Kreislaufwirtschaft
Ethischer Einkauf
Fair Trade
SDG-Bewusstsein
Nachhaltigkeit
Zero-Impact-Services

RELEVANTES SDG

[12 – Verantwortungsvolle Konsum- und Produktionsmuster](#)

ESCAPE GAME „LEBENSMITTELALTERNATIVEN“

Die Ziele dieses Escape Games bestehen darin, die Probleme des globalen Nahrungsmittelsystems zu verstehen und Alternativen zum aktuellen Modell aufzuzeigen.

BESCHREIBUNG (Teil 2)

Optionale Ausrüstung

- Stressige Hintergrundmusik
- Ein während des Spiels sichtbarer Timer
- Verkleidungen: Krawatten, Anzüge etc.
- Dekorationselemente: Plakate, Zeitungsausschnitte
- Grafiken zum Thema globale Nahrungsmittelkrise
- Globale Nahrungsmittelkrise, globale Erwärmung
- Getränke und Kekse etc.

ONLINE-RESSOURCE (nur auf Französisch verfügbar – verwenden Sie die Übersetzung Ihres Browsers)

<https://www.outilsoxfam.be/produits/182>

Das Spiel kann hier heruntergeladen werden: <https://jeunes.oxfammagasinsdumonde.be/jeux-outils/lescape-game-des-alternatives-alimentaires>

[Klicken Sie hier für detaillierte Erklärungen](#)





INFORMATION

NÜTZLICH FÜR

- Manager und Freiwilligentrainer, Organisationen, die mit Freiwilligen arbeiten
- Freiwillige und Betreiber in den Organisationen

ART DES TOOLS

Kampagne
Information

HAUPTAKTIONSFELD(ER)

Ethischer Einkauf
Fair Trade
SDG-Bewusstsein
Nachhaltigkeit

RELEVANTES SDG

16 – Verantwortungsvolle Konsum- und Produktionsmuster

WAS IST AGROÖKOLOGIE?

Die von Magasins du Monde im Jahr 2024 durchgeführte Kampagne zur Agrarökologie lädt dazu ein, über eine faire und nachhaltige Art des Anbaus nachzudenken. „Wie wäre es, die Kontrolle über unsere Ernährung zurückzugewinnen?“ lautet der Slogan der Kampagne.

BESCHREIBUNG (Teil 1)

1) „Was ist Agrarökologie?“

[Video auf Französisch](#) | [Video auf Englisch](#)

(Erstellt von iPES FOOD – internationales Expertengremium für nachhaltige Lebensmittelsysteme)

„Agroökologie ist eine Art, mit der Natur zu wirtschaften, nicht gegen sie. Sie stärkt die Widerstandsfähigkeit gegenüber Klimawandel und Epidemien, indem sie verschiedene Pflanzen und Tiere kombiniert, basierend auf dem Wissen der Landwirte über ihre lokale Umwelt. Die Agrarökologie verlässt sich nicht auf Chemikalien, um Pflanzen zu düngen und Schädlinge zu bekämpfen – sie beruht auf Vielfalt. Und diese Vielfalt auf den Feldern bedeutet eine Vielfalt an frischen, nährhaften Lebensmitteln für die Gemeinschaften. Bleiben wir also im 20. Jahrhundert gefangen? Oder werden wir die Agrarökologie als die nächste Evolutionsstufe der Nahrungsmittelsysteme annehmen.“

2) Poster „[Prinzipien der Agrarökologie](#)“

Eine der Stärken der Agrarökologie ist ihr systemischer und wissensintensiver Charakter („Inputs werden durch Wissen ersetzt“). Indem sie das agronomische Modell stark in Frage stellt, zielt sie darauf ab, das gesamte Nahrungsmittelsystem umzugestalten, auch in Bezug auf Gerechtigkeit und Zugänglichkeit (Quelle: Gliessman S. 2014. Agroecology: the ecology of sustainable food systems, Third edn . CRC Press, Boca Raton, S. 405). In dieser Hinsicht ist die Agrarökologie sowohl eine Kritik als auch eine Lösung (Quelle: Buttel , FH 2003. Envisioning the future development of agriculture in USA: Agroecology between extinction and multifunctionality?)

Olivier De Schutter hat diesen Aspekt bereits 2011 in seinem wegweisenden Bericht an die UN hervorgehoben: „Eine Lösung für ländliche Armut, Unterernährung, Klimawandel und Verlust der biologischen Vielfalt.“ (Quelle: De Schutter O. 08.03.2011. „ Agroécologie et droit à l'alimentation “ . Präsentierter Bericht auf der 16. Sitzung des Conseil des droits de l'homme de l'ONU).



INFORMATION

NÜTZLICH FÜR

- Manager und Freiwilligentrainer, Organisationen, die mit Freiwilligen arbeiten
- Freiwillige und Betreiber in den Organisationen

ART DES TOOLS

Kampagne
Information

HAUPTAKTIONSFELD(ER)

Ethischer Einkauf
Fair Trade
SDG-Bewusstsein
Nachhaltigkeit

RELEVANTES SDG

16 – Verantwortungsvolle Konsum- und Produktionsmuster

WAS IST AGROÖKOLOGIE?

*Die von Magasins du Monde im Jahr 2024 durchgeführte Kampagne zur Agrarökologie lädt dazu ein, über eine faire und nachhaltige Art des Anbaus nachzudenken.
„Wie wäre es, die Kontrolle über unsere Ernährung zurückzugewinnen?“ lautet der Slogan der Kampagne.*

BESCHREIBUNG (Teil 2)





INFORMATION

NÜTZLICH FÜR

- Manager und Freiwilligentrainer, Organisationen, die mit Freiwilligen arbeiten
- Freiwillige und Betreiber in den Organisationen

ART DES TOOLS

Kampagne
Information

HAUPTAKTIONSFELD(ER)

Ethischer Einkauf
Fair Trade
SDG-Bewusstsein
Nachhaltigkeit

RELEVANTES SDG

[16 – Verantwortungsvolle Konsum- und Produktionsmuster](#)

WAS IST AGROÖKOLOGIE?

*Die von Magasins du Monde im Jahr 2024 durchgeführte Kampagne zur Agrarökologie lädt dazu ein, über eine faire und nachhaltige Art des Anbaus nachzudenken.
„Wie wäre es, die Kontrolle über unsere Ernährung zurückzugewinnen?“ lautet der Slogan der Kampagne.*

BESCHREIBUNG (Teil 3)

Diese **Multifunktionalität** sowie ihr ganzheitlicher und flexibler Charakter je nach lokalem Kontext machen es schwierig, die Agrarökologie in einer Reihe von Kriterien zusammenzufassen, wie etwa in einer Spezifikation für ökologische Landwirtschaft. Oxfam – Magasins du Monde und seine Verbündeten verweisen auf Nyelinis 11 Säulen der Agrarökologie sowie auf die 13 Prinzipien des HLPE (High Level Panel of Experts on Food Security and Nutrition). Diese verschiedenen Prinzipien bieten einen Rahmen für die verschiedenen Ansätze und unterscheiden eine wirklich transformative Agrarökologie von anderen Initiativen.

Zusätzliche Aktivitäten

Als Auftakt- oder Abschlussaktivität können Sie auch ganz einfach ein **Quiz über verantwortungsvollen Konsum/verantwortungsvolle Produktion** in Ihrem Land erstellen. Sehen Sie sich das Beispiel des Quiz an, das vom JM-Team (OXMDM Youth) für Animationen in belgischen Schulen erstellt wurde, in der Datei „[Fiche QuizZ: Testen Sie Ihr Wissen über Agrarökologie \(Informationen über Frankreich und Belgien\)](#)“.

Sie können eine kurze **Checkliste mit konkreten Schritten für einen positiven Beitrag beifügen. Beispiele – Tragen Sie mit Oxfam – Magasins du Monde zur Agrarökologie bei:**

- Informieren und weiter erzählen: Schauen Sie Werbevideos zur Agrarökologie an und teilen Sie sie
- Organisieren Sie eine Kinodebatte
- Laden Sie zum Theaterstück „Feed humanity act 2“ ein
- Mach mit bei den engagierten Festivals in deiner Region
- Entscheiden Sie sich für verantwortungsbewusste und Fair-Trade-Produkte
- Nehmen Sie an den Veranstaltungen „Oxfam-Frühstücke“ im November teil
- Abonnieren Sie das Bürgermagazin „Tchak!“
- Nehmen Sie am Klimamarsch im Dezember teil





INFORMATION

NÜTZLICH FÜR

- Manager und Freiwilligentrainer, Organisationen, die mit Freiwilligen arbeiten
- Freiwillige und Betreiber in den Organisationen

ART DES TOOLS

Kampagne
Information

HAUPTAKTIONSFELD(ER)

Ethischer Einkauf
Fair Trade
SDG-Bewusstsein
Nachhaltigkeit

RELEVANTES SDG

16 – Verantwortungsvolle Konsum- und Produktionsmuster

WAS IST AGROÖKOLOGIE?

*Die von Magasins du Monde im Jahr 2024 durchgeführte Kampagne zur Agrarökologie lädt dazu ein, über eine faire und nachhaltige Art des Anbaus nachzudenken.
„Wie wäre es, die Kontrolle über unsere Ernährung zurückzugewinnen?“ lautet der Slogan der Kampagne.*

BESCHREIBUNG (Teil 4)

Kontext: Da die Agrarindustrie eine immer wichtigere Rolle spielt (und wir intensiv Pestizide, synthetische Düngemittel und fossile Brennstoffe einsetzen), haben wir unsere Nahrungsmittelsouveränität verloren. Diese Situation hat auch eine Reihe von Schäden an unserer Gesundheit, unseren Böden, unserem Klima, unserer Artenvielfalt und unseren Landschaften verursacht.

Die hier erläuterten Materialien (Video + Poster) helfen jedem, sich der Herausforderungen bewusst zu werden, denen sich der Planet aufgrund neuer landwirtschaftlicher Technologien gegenüberstellt, die Funktionsweise der Landwirtschaft zu verstehen und eine verantwortungsvollere Produktionsweise zu fördern.

ONLINE-RESSOURCEN

[E-Book zur Kampagne](#) (nur auf Französisch verfügbar)
[Agrarökologie und die Ziele für nachhaltige Entwicklung](#)



Co-funded by
the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them. Project number: 2021-1-IT02-KA220-ADU-000033711



SDGs: SCHAUEN WIR GENAUER HIN

Vertiefung des Wissens und Verständnisses über SDGs.

INFORMATION

NÜTZLICH FÜR

- Manager und Freiwilligentrainer, Organisationen, die mit Freiwilligen arbeiten
- Freiwillige und Betreiber in den Organisationen

ART DES TOOLS

Reflexion
Rollenspiel

DAUER

45 Minuten

HAUPTAKTIONSFELD(ER)

SDG Awareness
Nachhaltigkeit

RELEVANTE SDG

Alle 17 SDGs sind für diese Aktivität relevant

BESCHREIBUNG

Dieses Tool ist eine Kombination aus Einzel- und Gruppenaktivitäten, um Trainern die 17 Ziele für nachhaltige Entwicklung anhand von Videos, Analysen, Rollenspielen und Reflexion näherzubringen. Es ist für TrainerInnen und Freiwillige geeignet.

Wie funktioniert dieses Tool?

Die Teilnehmenden sehen sich ein Einführungsvideo zu den SDGs an und analysieren dann jeweils ein Ziel für einige Minuten. Anschließend nehmen sie an einem Rollenspiel „Verhandlungsspiel“ teil, bei dem ein Teilnehmenden einen wohlhabenden Spender darstellt und die anderen die ihnen zugewiesenen SDGs vertreten. Jeder Teilnehmende versucht, den Spender davon zu überzeugen, sein Anliegen zu unterstützen. Nach dem Rollenspiel findet eine Diskussion statt, bei der die Zusammenhänge zwischen SDGs und mögliche Herausforderungen im Mittelpunkt stehen.

Ziel

Ziel ist es, das Verständnis der Teilnehmenden für die SDGs durch aktive Teilnahme, Rollenspiele und Reflexion zu vertiefen und Einblicke in die Komplexität globaler Entwicklungsprobleme zu fördern.

Für die Umsetzung erforderlich

- Zugang zur offiziellen Website der UN-SDGs für Studienzwecke
- Beschriftungen, die die dargestellten SDGs angeben

ONLINE-RESSOURCEN

Video: <https://www.youtube.com/watch?v=HW76iOQ7qVQ>

Interaktive Karte zur SDG-Erreichung pro Land: <https://dashboards.sdgindex.org/map>





DEBATTE ÜBER SGDS: BRINGEN SIE IHREN STANDPUNKT RÜBER

Mehr über die 17 SDGs der Vereinten Nationen erfahren und Bewusstsein schaffen über sie, ihre Absichten und ihren Nutzen.

INFORMATION

NÜTZLICH FÜR

- Manager und Freiwilligentrainer, Organisationen, die mit Freiwilligen arbeiten
- Freiwillige und Betreiber in den Organisationen

ART DES TOOLS

Diskussion

DAUER

1-3 Stunden

HAUPTAKTIONSFELD(ER)

SDG Awareness

RELEVANTE SDG

Alle 17 SDGs sind für diese Aktivität relevant

BESCHREIBUNG

Mittelpunkt dieses Tools stehen die nachhaltigen Entwicklungsziele der Vereinten Nationen. Es handelt sich um eine Diskussionsaktivität, an der Freiwillige beteiligt sein können und die von TrainerInnen geleitet werden kann. Dabei kommen Karten und strukturierte Debatten zum Einsatz.

Wie funktioniert dieses Tool?

Es beginnt mit einer Einführung in die SDGs über eine Online-Quelle. Dann erhalten die Teilnehmenden 17 Karten, von denen jede ein SDG darstellt. Auf der Vorderseite der Karten sind die SDG-Nummer, das Symbol, die Farbe und der Name abgebildet – und auf der Rückseite stehen zwei Fragen: „Wie betrifft mich dieses SDG?“ und „Was kann ich tun, um zu diesem SDG beizutragen?“ Die Teilnehmenden denken einzeln über diese Fragen nach oder diskutieren sie in Gruppen, wobei pro Karte etwa 5 Minuten eingeplant sind. Anschließend findet eine Plenardiskussion statt, bei der jede Person oder Gruppe ihre Erkenntnisse vorstellt und in einer Gruppendiskussion Ziele priorisiert, ihre Anwendbarkeit bestimmt und Aktionspläne erstellt werden können.

Ziel: Das Ziel dieses Tools besteht darin, Lernende über die SDGs zu informieren und ihr Verständnis, ihr Bewusstsein und ihr persönliches Engagement für globale Nachhaltigkeitsfragen zu fördern.

Umsetzung: Die Umsetzung dieses Tools erfordert den Zugriff auf Online-Quellen, die die SDGs vorstellen, sowie die Vorbereitung von 17 Karten, die jedes Ziel darstellen. Der/die TrainerIn, der/die die Aktivität leitet, benötigt Moderationsfähigkeiten, um Diskussionen und Debatten anzuleiten.

ONLINE-RESSOURCE

#me#us#now-Projekt: [Debattenaktivität](#)



Co-funded by
the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them. Project number: 2021-1-IT02-KA220-ADU-000033711



INFORMATION

NÜTZLICH FÜR

Freiwillige und Mitarbeiter in den Organisationen

ART DES TOOLS

Good Practice
Gruppenaktivität

DAUER

Mindestens 1 Stunde, je nachdem, wie viel Zeit Sie haben (z. B. einen ganzen Tag, mehrmals am Tag während einer Woche usw.)

HAUPTAKTIONSFELD(ER)

Grüne Maßnahmen
Nachhaltigkeit
Maßnahmen

RELEVANTE SDGs

[13 - Maßnahmen zum Klimaschutz](#)

[14 - Leben unter Wasser](#)

[15 - Leben an Land](#)

AUFRÄUMTAG

Ein Aufräumtag verbessert die Gesundheit der lokalen Umwelt und fördert das Bewusstsein und kollektive Verantwortung für einen saubereren Planeten.

BESCHREIBUNG

Diese Aktivität kann einzeln oder, für ein noch schöneres Erlebnis, in der Gruppe durchgeführt werden. Sucht euch einen Tag aus, an dem ihr und eure Gruppe (Freunde, Schulklasse, Familie etc.) Zeit habt und legt fest, wo ihr eure Aktion umsetzen wollt – was wollt ihr aufräumen? Es gibt viele Möglichkeiten: ein Strand, ein Park, Ihre Nachbarschaft, Ihre Schule, ein bestimmtes Gebäude, ein Sportplatz, ein Fluss, ein Parkplatz und vieles mehr.

Folgendes wird benötigt:

- Zeit
- Müllsäcke
- Handschuhe
- Müllsammler
- Informationen darüber, wo Sie den gefundenen Müll recyceln können

Das Ziel besteht darin, in dem von Ihnen gewählten Gebiet umherzulaufen und in der Ihnen zur Verfügung stehenden Zeit so viel Müll wie möglich einzusammeln. Sammeln Sie allen Müll ein, den Sie finden können, packen Sie ihn in Ihre Müllsäcke und bringen Sie ihn am Ende zu Ihrem örtlichen Recyclinghof.

Das Ergebnis ist eine sauberere, sicherere und gesündere Umgebung, an der Sie viel mehr Freude haben können.

WEITERE INFORMATIONEN

www.earthday.org/7-steps-to-hosting-a-successful-cleanup

www.budgetdumster.com/blog/organize-successful-community-cleanup





INFORMATION

NÜTZLICH FÜR

Freiwillige und Mitarbeiter in den Organisationen

ART DES TOOLS

Spiel

DAUER

20 Minuten

HAUPTAKTIONSFELD(ER)

Förderung von Ideen
SDG-Bewusstsein

RELEVANTE SDG

Alle 17 SDGs sind für diese Aktivität relevant

SDGs MEMORY

Dieses Spiel schärft das Bewusstsein für die Ziele der nachhaltigen Entwicklung und inspiriert lokales Handeln durch ansprechende und lehrreiche Gamification.

BESCHREIBUNG

Das SDGs Memory Spiel wurde von UCLG ([United Cities and Local Governments](https://learning.uclg.org/)) entwickelt und als Instrument eingeführt, um das Bewusstsein für die nachhaltigen Entwicklungsziele der Vereinten Nationen und ihre lokale Umsetzung zu schärfen, lokales Handeln anzuregen und die Teilnehmer mit den 17 SDGs vertraut zu machen.

Wichtige Elemente des Spiels

- Das Spiel ermöglicht Austausch und Gespräche zwischen Bürgern, Praktikern und politischen Entscheidungsträgern.
- Jede Karte zeigt ein Bild einer *lokalen Lösung* für eine *globale Herausforderung* und fördert den Wissensaustausch und das Lernen
- Die im Spiel enthaltenen Praktiken können weitere Ideen zur Lokalisierung der SDGs in der lokalen Gemeinschaft oder Region eines Spielers inspirieren
- Das Spiel bereichert lokales, regionales und globales Wissen durch gemeinsame Praktiken und Lösungen.

Spielanleitung

Das SDGs Memory Spiel funktioniert wie das bekannte Memory Spiel, verwendet jedoch Karten und Inhalte zum Thema SDG: Die Karten werden gemischt und sie verdeckt auf den Tisch gelegt. Die SpielerInnen drehen abwechselnd zwei Karten um. Passen die Karten zusammen, behält der/die SpielerIn sie und ist erneut an der Reihe. Passen sie nicht zusammen, werden die Karten wieder umgedreht und der/die nächste SpielerIn ist an der Reihe. Das Spiel wird fortgesetzt, bis alle Karten paarweise zusammenpassen. Der/Die SpielerIn mit den meisten Paaren gewinnt.

ONLINE-RESSOURCE

https://learning.uclg.org/lg_methodologies/sdgs-memory-game



Co-funded by
the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them. Project number: 2021-1-IT02-KA220-ADU-000033711



INFORMATION

NÜTZLICH FÜR

- Manager und Freiwilligentrainer, Organisationen, die mit Freiwilligen arbeiten
- Freiwillige und Betreiber in den Organisationen

ART DES TOOLS

Diskussion
Video

DAUER

30 Minuten

HAUPTAKTIONSFELD(ER)

Trainingsmodalitäten

AUS ERFAHRUNGEN LERNEN

Ziel der Aktivität ist es, eine Diskussion über die Lehrmethoden anzuregen und das Kolb-Modell vorzuschlagen.

BESCHREIBUNG

Der/Die TrainerIn zeigt den Teilnehmenden das Video „[Der Club der toten Dichter – Konformitätsszene](#)“.

Das Video zeigt die berühmte Szene aus „Der Club der toten Dichter“, in der Professor Keating seine Studenten durch den Hof marschieren lässt.

Am Ende des Videos werden die Teilnehmenden gefragt, was ihnen an dem Gesehenen aufgefallen ist. Die Diskussion konzentriert sich auf folgende Themen:

- Was die Charaktere getan haben und warum.
- Was war das Thema der Unterrichtsstunde?
- Welche Methode wurde verwendet?
- Welche Ergebnisse wurden erzielt?

ONLINE-RESSOURCE

https://www.youtube.com/watch?v=nJ_htuCMCqM

Für weitere Referenzen, siehe: „[Training the Trainers](#)“ Präsentation



Co-funded by
the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them. Project number: 2021-1-IT02-KA220-ADU-000033711



INFORMATION

NÜTZLICH FÜR

- Manager und Freiwilligentrainer, Organisationen, die mit Freiwilligen arbeiten
- Freiwillige und Betreiber in den Organisationen

ART DES TOOLS

Reflexion

DAUER

30 Minuten

HAUPTAKTIONSFELD(ER)

Kompetenztraining

LERNSTIL

Dabei handelt es sich um einen Test, der den Teilnehmern vorgelegt wird, um ihnen ihren Lernstil bewusster zu machen.

BESCHREIBUNG

Der Test wird angehenden TrainerInnen angeboten, um sie zur Reflexion ihres Lernstils anzuregen.

Es handelt sich um ein Multiple-Choice-Quiz, bei dem die Teilnehmenden eine Reihe von Antworten geben müssen. Die Antworten werden dann in ein Diagramm eingetragen, das jedem von ihnen zeigen kann, welchen Lernstil sie bevorzugen.

Abschließend wird darauf eingegangen, dass TrainerInnen unterschiedliche Stile berücksichtigen und unterschiedliche Unterrichtsmethoden darauf abstimmen müssen, um Lernende effektiver zu erreichen.

ONLINE-RESSOURCE

[zum bevorzugten Lernstil](#)

Weitere Informationen finden Sie unter: [Training für Trainer Präsentation](#)



Co-funded by
the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them. Project number: 2021-1-IT02-KA220-ADU-000033711



INFORMATION

NÜTZLICH FÜR

- Manager und Freiwilligentrainer, Organisationen, die mit Freiwilligen arbeiten
- Freiwillige und Betreiber in den Organisationen

ART DES TOOLS

Diskussion
Spiel
Spiegelung

DAUER

30 Minuten

HAUPTAKTIONSFELD(ER)

Kompetenztraining
Schaffung eines gemeinsamen Wörterbuchs

SEMANTIK DES TRAININGS

Die Semantik des Trainings ist eine spielerische Aktivität, die es den Auszubildenden ermöglicht, über die verschiedenen Aspekte des Trainings aus einer eher metaphorischen und weniger linearen Dimension nachzudenken.

BESCHREIBUNG

Mit dieser Aktivität sollen zwei Ziele erreicht werden:

1. Das erste Ziel besteht darin, ausgehend vom Wissen/der Erfahrung der Teilnehmer ein Gespräch über die Schulung zu beginnen (nützlich für die Teilnehmer und ihre Trainer, um „Maßnahmen zu ergreifen“).
2. Das zweite Ziel besteht darin, das erste Ziel der Gruppe zu erreichen: eine gemeinsame Definition der Schulung, an der alle Auszubildenden teilgenommen haben.

In der ersten Phase arbeiten die einzelnen Teilnehmenden an den von dem/der Trainer/in angegebenen Wörtern und erstellen ein Diagramm oder eine Zeichnung, die die Beziehung zwischen den Wörtern darstellt: Welches Wort kommt hinsichtlich der Zeit oder Wichtigkeit zuerst?

In der zweiten Phase stellen die Teilnehmenden ihre Arbeiten der Gruppe vor und am Ende der Präsentation stimmen alle Teilnehmer darüber ab.

In der abschließenden Diskussion geht es um die Ergebnisse der Evaluierung: Welcher Entwurf erhielt die meisten Stimmen, welcher weniger und warum.

Am Ende des Projektes hat die Gruppe eine eigene, gemeinsame, vielschichtige Vorstellung vom Trainingskonzept entwickelt.

ONLINE-RESSOURCE

[Semantik der Ausbildung](#)

Weitere Informationen finden Sie unter: [Training für Trainer Präsentation](#)



Co-funded by
the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them. Project number: 2021-1-IT02-KA220-ADU-000033711



INFORMATION

NÜTZLICH FÜR

- Manager und Freiwilligentrainer, Organisationen, die mit Freiwilligen arbeiten
- Freiwillige und Mitarbeiter in den Organisationen

ART DES TOOLS

Kurs
Spiegelung

DAUER

1 Stunde

HAUPTAKTIONSFELD(ER)

Kompetenztraining
Modelle und Werkzeuge
Logik der Vernetzung

NETZWERKE ALS FUNKTIONELLES WERKZEUG

Ziel des Trainings ist es, die Betreiber einer Organisation über Logik und Werkzeuge von Vernetzung zu schulen.

BESCHREIBUNG

Der erste Teil dieses Tools besteht aus einer Präsentation über die Bedeutung des Netzwerkes, die verschiedenen Modelle und die Paradigmen, auf denen die Netzwerkarbeit basiert.

Im zweiten Teil wird eine 4-Schritte-Übung vorgeschlagen:

- Die ersten drei Schritte beinhalten eine persönliche, individuelle Analyse, die alle Teilnehmenden auf der Grundlage eigener Erfahrungen durchführen kann, indem über die Arbeit nachgedacht wird, die man in der eigenen Organisation leistet. Am Ende dieser Phase präsentiert jede/r Teilnehmende eine eigene Selbstanalyse. Der/Die Trainer/in muss die wichtigsten Punkte der Vernetzung herausarbeiten, die während der persönlichen Analyse zum Ausdruck kamen.
- Im vierten Schritt wird eine Aufgabe vorgeschlagen, die in kleinen Gruppen durchgeführt werden soll. Ziel ist die Schaffung einer sozialen Kampagne, möglicherweise im Zusammenhang mit nachhaltiger Wirtschaft. Dazu müssen regionale und lokale Akteure ausgewählt werden, die beteiligt werden können. Dabei wird auf den Überlegungen der ersten Unterrichtsstunde aufgebaut und die anschließende Analyse der ersten drei Schritte einbezogen.

Eines der Ziele dieses Tools besteht darin, zu verstehen, dass wir dem Networking oft nicht genügend Zeit widmen – eine Tatsache, die geändert werden sollte, da sie leicht zur Isolation von Gleichgesinnten führen kann.

ONLINE-RESSOURCE

[Präsentation](#)



Co-funded by
the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them. Project number: 2021-1-IT02-KA220-ADU-000033711



INFORMATION

NÜTZLICH FÜR

Manager und Freiwilligentrainer, Organisationen, die mit Freiwilligen arbeiten

ART DES TOOLS

Kurs

DAUER

4-6 Stunden

HAUPTAKTIONSFELD(ER)

Kompetenztraining
Trainingslogiken
Modelle und Werkzeuge

AUSBILDUNGSKURS FÜR TRAINER

Ziel dieses Trainingsmoduls ist die Vermittlung einer Grundausbildung für angehende TrainerInnenn, die in Schulen Wissen zum Thema nachhaltiges Wirtschaften vermitteln.

BESCHREIBUNG

Dieses Trainingsmodul beinhaltet eine Theorielektion und Übungen für die Teilnehmer, die ihnen vor dem Theorieteil die Unterrichtsinhalte erlebbar machen.

Ziel ist es, Teilnehmende zum Nachdenken über einige wichtige Punkte der Schulungsaktivität anzuregen:

- Die Bedeutung und die verschiedenen Möglichkeiten der Erziehung
- Verschiedene Unterrichtsstile
- Die verschiedenen Lernstile
- Möglichkeiten zur Unterrichtsgestaltung

ONLINE-RESSOURCE

[Trainingskurs für Trainer](#)



Co-funded by
the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them. Project number: 2021-1-IT02-KA220-ADU-000033711



INFORMATION

NÜTZLICH FÜR

Manager und Freiwilligentrainer, Organisationen, die mit Freiwilligen arbeiten

ART DES TOOLS

Kurs

DAUER

4 Stunden

HAUPTAKTIONSFELD(ER)

Förderung von Ideen
Aktiv werden
Freiwilligenmanagement

VoW-TRAININGSKURS - MODUL 1: Leitfaden für Freiwillige

Management von Freiwilligen: von der Rekrutierung über die Begrüßung zur Anerkennung.

BESCHREIBUNG

Lernmodul 1 besteht aus 3 Einheiten, die jeweils Powerpoint-Präsentationen als Unterrichtsmaterial beinhalten. Die folgenden drei Themen werden in Modul 1 behandelt:

1. Rekrutierung von Freiwilligen
2. Begrüßung der Freiwilligen
3. Anerkennung von Freiwilligen

Jede Einheit analysiert die Prozesse ihres Hauptthemas, untersucht Stärken und Schwächen, schlägt unterschiedliche Ansätze vor und beschreibt Beispiele.

Freiwilligenorganisationen verwendet werden, um Freiwillige und auch Trainer/innen auszubilden. Das Lernmodul kann mit zusätzlichen Tools wie Videos, Rollenspielen, Geschichtenerzählen usw. weiter ausgebaut werden. Es ist keine bestimmte Teilnehmerzahl erforderlich.

ONLINE-RESSOURCE

[VoW- Schulungskurs - Modul 1: Leitfaden für die Freiwilligenreise](#)



Co-funded by
the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them. Project number: 2021-1-IT02-KA220-ADU-000033711



VoW-TRAININGSKURS - MODUL 2: Organisation von Freiwilligen

Organisieren Sie die Aktivitäten von Freiwilligen und kommunizieren Sie effizient innerhalb Ihrer Organisation.

INFORMATION

NÜTZLICH FÜR

Manager und Freiwilligentrainer, Organisationen, die mit Freiwilligen arbeiten

ART DES TOOLS

Kurs

DAUER

4 Stunden

HAUPTAKTIONSFELD(ER)

Fair Trade
Förderung von Ideen
Aktiv werden
Freiwilligenmanagement

BESCHREIBUNG

Lernmodul 2 besteht aus 3 Einheiten, die jeweils Powerpoint-Präsentationen als Unterrichtsmaterial beinhalten. Die folgenden drei Themen werden in Modul 2 behandelt:

1. Freiwilligenmanagement
2. Fair Trade Shop
3. Kommunikation

Jede Einheit analysiert die Prozesse des Hauptthemas, untersucht Stärken und Schwächen, schlägt verschiedene Ansätze vor und beschreibt Beispiele. Die Einheit „Kommunikation“ analysiert die verschiedenen Kommunikationsarten, die zur Einbindung von Freiwilligen verwendet werden können.

Freiwilligenorganisationen verwendet werden, um Freiwillige und auch Trainer/innen auszubilden. Das Lernmodul kann mit zusätzlichen Tools wie Videos, Rollenspielen, Geschichtenerzählen usw. weiter ausgebaut werden. Es ist keine bestimmte Teilnehmerzahl erforderlich.

ONLINE-RESSOURCE

[VoW- Schulungskurs - Modul 2: Leitfaden für die Freiwilligenreise](#)



Co-funded by
the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them. Project number: 2021-1-IT02-KA220-ADU-000033711



VoW-TRAININGSKURS - MODUL 3: Nachhaltige Wirtschaft

Nachhaltige Wirtschaft und Fair-Trade-Prinzipien.

INFORMATION

NÜTZLICH FÜR

Manager und Freiwilligentrainer, Organisationen, die mit Freiwilligen arbeiten

ART DES TOOLS

Kurs

DAUER

4 Stunden

HAUPTAKTIONSFELD(ER)

Maßnahmen zu wirtschaftlichen Entscheidungen
Kreislaufwirtschaft
Ethische Einkäufe
Fair Trade
Grüne Maßnahmen
Ideenförderung
SDG-Bewusstsein
Soziale Ökonomie
Nachhaltigkeit
Handeln

RELEVANTE SDG

Alle 17 SDGs sind für diese Aktivität relevant

BESCHREIBUNG

Lernmodul 3 besteht aus 2 Einheiten, die jeweils Powerpoint-Präsentationen als Unterrichtsmaterial beinhalten. Die folgenden zwei Themen werden in Modul 3 behandelt:

1. Fair Trade
2. Ziele für nachhaltige Entwicklung

Die Einheit „Fair Trade“ untersucht die 10 Fair-Trade-Prinzipien und verwendet dazu Geschichten, Beispiele, Videos und Rollenspiele. Die Einheit „SDGs“ erklärt die wichtigsten Konzepte der Nachhaltigkeit und vertieft die SDGs.

Freiwilligenorganisationen genutzt werden, um Freiwillige und auch Trainer/innen auszubilden, sowie für öffentliche Veranstaltungen, z.B. in Schulen. Das Lernmodul kann mit zusätzlichen Tools wie Videos, Rollenspielen, Storytelling usw. weiter ausgebaut werden. Es ist keine bestimmte TeilnehmerInnenzahl erforderlich.

ONLINE-RESSOURCE

[VoW- Schulungskurs - Modul 3: Leitfaden für die Freiwilligenreise](#)



Co-funded by
the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them. Project number: 2021-1-IT02-KA220-ADU-000033711



INFORMATION

NÜTZLICH FÜR

- Manager und Freiwilligentrainer, Organisationen, die mit Freiwilligen arbeiten
- Freiwillige und Betreiber in den Organisationen

ART DES TOOLS

Online-Plattform

HAUPTAKTIONSFELD(ER)

Maßnahmen zu wirtschaftlichen Entscheidungen
Kreislaufwirtschaft
Ethische Einkäufe
Fair Trade
Grüne Maßnahmen
Ideenförderung
SDG-Bewusstsein
Soziale Ökonomie
Nachhaltigkeit
Handeln
Zero-Impact-Services

RELEVANTE SDG

Alle 17 SDGs sind für diese Aktivität relevant

ODMD-WERKZEUGPLATTFORM

Lehrmittel und Informationsmaterialien zur Sensibilisierung und zum Ergreifen von Maßnahmen zu Themen im Zusammenhang mit nachhaltiger Entwicklung.

BESCHREIBUNG

Oxfam – Magasins du Monde ist eine Bürgerbewegung, die sich für sozioökonomische Gerechtigkeit einsetzt, indem sie Ungleichheit und Ungerechtigkeit auf strukturelle und globale Weise bekämpft. Eine Möglichkeit, dieses allgemeine Ziel zu erreichen, besteht darin, **den Menschen zu helfen, das Wirtschaftssystem, in dem wir leben, zu verstehen und zu hinterfragen, damit sie bewusste und verantwortungsvolle Entscheidungen treffen können. Dies ist auch unsere Rolle als Bewegung für lebenslanges Lernen, Teil eines Ansatzes zur Erziehung zu globaler Bürgerschaft und Solidarität.**

Die hier vorgestellte Plattform, die von Oxfam – Magasins du monde Belgium erstellt wurde, bietet eine **breite Palette an pädagogischen Tools und Informationsmaterialien zur Sensibilisierung und zum Handeln zu verschiedenen Themen (Landwirtschaft und Lebensmittel – Klima – Fair Trade – Nachhaltiger Konsum – Genre – Second Hand – Textilien – Menschenwürdige Arbeit), die alle mit nachhaltiger Entwicklung in Zusammenhang stehen und für verschiedene Altersgruppen von Kindern bis zu Teenagern und Erwachsenen (10-14 Jahre; 15-18 Jahre; 18+) gedacht sind**. Der Inhalt (ca. 100 Tools) ist nur auf Französisch verfügbar, da er sich hauptsächlich an die französischsprachige Bevölkerung Belgiens richtet.

Wie funktioniert es?

Klicken Sie auf den Link der Website: <https://www.outilsoxfam.be/> (für alle zugänglich)

Sie können mit der Suche nach einem bestimmten Tool beginnen, indem Sie verschiedene Filter verwenden: Themen (Thèmes); Altersgruppen (âge); Art der Unterstützung (Supports); Art der Aktivitäten (Type d'activité) ODER indem Sie Schlüsselwörter (Mots clé) eingeben.

Einige Beispiele für Tools: Podcasts, Videos, Lehrpakete für Grund- und Sekundarschüler, Informationen, informative Poster, Inhalte für Ausstellungen, Kartenspiele, (Karten-)Spiele usw.

ONLINE-RESSOURCE

www.outilsoxfam.be

Zugang über <https://oxfammagasinsdumonde.be/> > „Ressourcen“ > „Outils Oxfam“



Co-funded by
the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them. Project number: 2021-1-IT02-KA220-ADU-000033711



EVI-DEMS-LEITFADEN ZUR ETHISCHEN FREIWillIGENARBEIT

Das Evi-Dems-Projekt hat verschiedene Ergebnisse hervorgebracht, darunter vier praxisorientierte Leitfäden. Dieser Leitfaden befasst sich mit ethischem Freiwilligendienst und legt einen ethischen Kodex fest, an den sich Freiwillige und ihre ManagerInnen halten müssen.

INFORMATION

NÜTZLICH FÜR

- Manager und Freiwilligentrainer, Organisationen, die mit Freiwilligen arbeiten
- Freiwillige und Betreiber in den Organisationen

ART DES TOOLS

Praktischer Leitfaden

DAUER

30 Minuten bis einige Stunden (hängt von der Tiefe der Lektüre ab)

HAUPTAKTIONSFELD(ER)

Maßnahmen ergreifen

RELEVANTE SDG

Alle 17 SDGs sind für diese Aktivität relevant

BESCHREIBUNG

Schulungsmaterial für FreiwilligenmanagerInnen, um sie mit den Fähigkeiten auszustatten, die sie benötigen, um die Probleme von heute und morgen anzugehen. Es kann auch direkt verwendet werden, um Ihren eigenen Ethikkodex zu erstellen oder andere Richtlinien als Freiwilligenorganisation darauf aufzubauen. Der Leitfaden enthält Grundsätze, Beispiele, praktische Erkenntnisse und mehr.

ONLINE-RESSOURCE

www.evi-dems.eu

www.vow-project.eu/wp-content/uploads/EVI-DEMS-PR3-Code-on-Ethical-Volunteering.pdf



Co-funded by
the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them. Project number: 2021-1-IT02-KA220-ADU-000033711



EVI-DEMS-LEITFADEN ZUM FREIWILLIGENENGAGEMENT UND ZU EUROPÄISCHEN WERTEN

Das Evi-Dems-Projekt hat verschiedene Ergebnisse hervorgebracht, darunter vier praxisorientierte Leitfäden. In diesem Leitfaden geht es um Freiwilligenarbeit und europäische Werte.

INFORMATION

NÜTZLICH FÜR

- Manager und Freiwilligentrainer, Organisationen, die mit Freiwilligen arbeiten
- Freiwillige und Betreiber in den Organisationen

ART DES TOOLS

Praktischer Leitfaden

DAUER

30 Minuten bis einige Stunden (hängt von der Tiefe der Lektüre ab)

HAUPTAKTIONSFELD(ER)

Maßnahmen ergreifen

RELEVANTE SDG

Alle 17 SDGs sind für diese Aktivität relevant

BESCHREIBUNG

Schulungsmaterial für FreiwilligenmanagerInnen, um sie mit den Fähigkeiten auszustatten, die sie benötigen, um die Probleme von heute und morgen anzugehen. Es stellt die Freiwilligenarbeit ausdrücklich in eine europäische Perspektive und zeigt auch, wie die Europäische Union bisher über die Freiwilligenarbeit gedacht und gesprochen hat.

ONLINE-RESSOURCE

www.evi-dems.eu

www.vow-project.eu/wp-content/uploads/EVI-DEMS-PR4-Guide-to-Volunteering-Solidarity-and-EU-Values.pdf



Co-funded by
the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them. Project number: 2021-1-IT02-KA220-ADU-000033711



EVI-DEMS-LEITFADEN ZUR INKLUSIVEN FREIWillIGENARBEIT

Das Evi-Dems-Projekt hat verschiedene Ergebnisse hervorgebracht, darunter vier praxisorientierte Leitfäden. Dieser Leitfaden befasst sich mit inklusiver Freiwilligenarbeit und legt die relevanten Prinzipien und Dynamiken dar, die für ein umfassendes Verständnis inklusiver Freiwilligenarbeit erforderlich sind.

INFORMATION

NÜTZLICH FÜR

- Manager und Freiwilligentrainer, Organisationen, die mit Freiwilligen arbeiten
- Freiwillige und Betreiber in den Organisationen

ART DES TOOLS

Praktischer Leitfaden

DAUER

30 Minuten bis einige Stunden (hängt von der Tiefe der Lektüre ab)

HAUPTAKTIONSFELD(ER)

Sozialökonomie
Maßnahmen ergreifen

RELEVANTE SDG

Alle 17 SDGs sind für diese Aktivität relevant

BESCHREIBUNG

Schulungsmaterial für FreiwilligenmanagerInnen, um sie mit den Fähigkeiten auszustatten, die sie benötigen, um die Probleme von heute und morgen anzugehen. Es kann auch direkt verwendet werden, um Ihre eigenen Standards für inklusive Freiwilligenarbeit zu erstellen oder andere Richtlinien als Organisation, die Freiwilligenarbeit einbezieht, darauf aufzubauen. Der Leitfaden bietet praktische Richtlinien, wie man Freiwilligenarbeit in jedem Umfeld inklusiver gestalten kann. Er enthält Grundsätze, Beispiele, praktische Erkenntnisse und mehr.

ONLINE-RESSOURCE

www.evi-dems.eu

<https://www.vow-project.eu/wp-content/uploads/EVI-DEMS-PR5-Guide-to-Inclusive-Volunteering.pdf>



Co-funded by
the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them. Project number: 2021-1-IT02-KA220-ADU-000033711



EVI-DEMS-LEITFADEN ZUR FREIWILLIGENARBEIT BEI KATASTROPHEN

Das Evi-Dems-Projekt hat verschiedene Ergebnisse hervorgebracht, darunter vier praxisorientierte Leitfäden. Dieser hier beschäftigt sich mit ehrenamtlicher Arbeit und Bewältigung von Krisen und Katastrophen.

INFORMATION

NÜTZLICH FÜR

Manager und Freiwilligentrainer, Organisationen, die mit Freiwilligen arbeiten

ART DES TOOLS

Praktischer Leitfaden

DAUER

30 Minuten bis einige Stunden (hängt von der Tiefe der Lektüre ab)

HAUPTAKTIONSFELD(ER)

Maßnahmen ergreifen

RELEVANTES SDG

16 – Frieden, Gerechtigkeit und starke Institutionen

BESCHREIBUNG

Schulungen für FreiwilligenmanagerInnen, um sie mit den Fähigkeiten auszustatten, die sie benötigen, um die Probleme von heute und morgen anzugehen. Sie helfen Organisationen, die sich für Freiwillige engagieren, die richtigen Fragen zu stellen, wann und wo Richtlinien zu diesem Thema nützlich sind und wie sie sich bei Krisen wie Naturkatastrophen usw. positionieren können und sollten. Praxisorientierte Leitfäden zu: Ethisches Freiwilligenmanagement, Katastrophenmanagement, europäische Werte und inklusive Freiwilligenarbeit.

ONLINE-RESSOURCE

www.evi-dems.eu

<https://www.vow-project.eu/wp-content/uploads/EVI-DEMS-PR6-Guide-to-Disaster-Volunteering.pdf>



Co-funded by
the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them. Project number: 2021-1-IT02-KA220-ADU-000033711



GESCHICHTEN ZUM FREIWILLIGENWESEN, THEMA 1: ANWERBUNG UND BINDUNG

Über das Thema Freiwilligenarbeit informieren, inspirieren und neue Erkenntnisse vermitteln, die Freiwillige und/oder ManagerInnen im eigenen Kontext nutzen können.

INFORMATION

NÜTZLICH FÜR

- Manager und Freiwilligentrainer, Organisationen, die mit Freiwilligen arbeiten
- Freiwillige und Betreiber in den Organisationen

ART DES TOOLS

Artikel

DAUER

Von 15 Minuten bis zu mehreren Stunden
Lesedauer (auch mit dem zusätzlichen Material)

HAUPTAKTIONSFELD(ER)

Grüne Maßnahmen
Ideenförderung
Soziale Ökonomie
Handeln

RELEVANTE SDG

Alle 17 SDGs sind für diese Aktivität relevant

BESCHREIBUNG

Dies ist der erste Teil einer vierteiligen Serie zu zentralen Themen des Freiwilligenmanagements. Jeder Artikel behandelt verschiedene Schlüsselthemen und -konzepte und bietet eine Leseliste zur weiteren Vertiefung Ihres Wissens zu jedem Thema. Der Schwerpunkt liegt auf Rekrutierungs- und Bindungsmechanismen, die bei der Arbeit mit Freiwilligen bestehen.

ONLINE-RESSOURCE

www.vow-project.eu/four-themes-in-volunteering
<https://www.vow-project.eu/wp-content/uploads/Recruitment-and-retention-Topic-1.pdf>



Co-funded by
the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them. Project number: 2021-1-IT02-KA220-ADU-000033711



GESCHICHTEN ZUM FREIWILLIGENWESEN, THEMA 2: INKLUSION UND EXKLUSION

Über das Thema Freiwilligenarbeit informieren, inspirieren und neue Erkenntnisse vermitteln, die Freiwillige und/oder ManagerInnen im eigenen Kontext nutzen können.

INFORMATION

NÜTZLICH FÜR

- Manager und Freiwilligentrainer, Organisationen, die mit Freiwilligen arbeiten
- Freiwillige und Betreiber in den Organisationen

ART DES TOOLS

Artikel

DAUER

Von 20 Minuten bis zu mehreren Stunden
Lesedauer (auch mit dem zusätzlichen Material)

HAUPTAKTIONSFELD(ER)

Grüne Maßnahmen
Ideenförderung
Soziale Ökonomie
Handeln
Freiwilligenmanagement

RELEVANTE SDG

Alle 17 SDGs sind für diese Aktivität relevant

BESCHREIBUNG

Dies ist der zweite Teil einer vierteiligen Serie zu Kernthemen des Freiwilligenmanagements. Dieser Teil konzentriert sich auf Inklusion und Exklusion in einem gemeinnützigen/ehrenamtlichen Umfeld. Jede Geschichte behandelt verschiedene Schlüsselthemen und -konzepte und bietet eine Leseliste zur weiteren Vertiefung Ihres Wissens zu jedem Thema.

ONLINE-RESSOURCE

www.vow-project.eu/four-themes-in-volunteering

<https://www.vow-project.eu/wp-content/uploads/Inclusion-and-exclusion-in-volunteering-Topic-2.pdf>



Co-funded by
the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them. Project number: 2021-1-IT02-KA220-ADU-000033711



GESCHICHTEN ZUM FREIWILLIGENWESEN, THEMA 3: FREIWILLIGENARBEIT DURCH DRITTE

Über das Thema Freiwilligenarbeit informieren, inspirieren und neue Erkenntnisse vermitteln, die Freiwillige und/oder ManagerInnen im eigenen Kontext nutzen können.

INFORMATION

NÜTZLICH FÜR

- Manager und Freiwilligentrainer, Organisationen, die mit Freiwilligen arbeiten
- Freiwillige und Betreiber in den Organisationen

ART DES TOOLS

Artikel

DAUER

Von 20 Minuten bis zu mehreren Stunden
Lesedauer (auch mit dem zusätzlichen Material)

HAUPTAKTIONSFELD(ER)

Grüne Maßnahmen
Ideenförderung
Soziale Ökonomie
Handeln
Freiwilligenmanagement

RELEVANTE SDG

Alle 17 SDGs sind für diese Aktivität relevant

BESCHREIBUNG

Dies ist der dritte Teil einer vierteiligen Reihe zu zentralen Themen des Freiwilligenmanagements. Dieser Teil konzentriert sich auf die Freiwilligenarbeit Dritter, wobei Organisationen wie Unternehmen außerhalb des Einzelhandels als Entsendeorganisationen und Fair-Trade-Organisationen als Empfängerorganisationen fungieren. Jeder Artikel behandelt verschiedene Schlüsselthemen und -konzepte und bietet eine Leseliste zur weiteren Vertiefung Ihres Wissens zu jedem Thema.

ONLINE-RESSOURCE

www.vow-project.eu/four-themes-in-volunteering
<https://www.vow-project.eu/wp-content/uploads/Third-party-volunteering-Business-and-education-Topic-3.pdf>



Co-funded by
the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them. Project number: 2021-1-IT02-KA220-ADU-000033711



GESCHICHTEN ZUM FREIWILLIGENWESEN, THEMA 4: DER WERT VON FREIWILLIGEN

Über das Thema Freiwilligenarbeit informieren, inspirieren und neue Erkenntnisse vermitteln, die Freiwillige und/oder ManagerInnen im eigenen Kontext nutzen können.

INFORMATION

NÜTZLICH FÜR

- Manager und Freiwilligentrainer, Organisationen, die mit Freiwilligen arbeiten
- Freiwillige und Betreiber in den Organisationen

ART DES TOOLS

Artikel

DAUER

Von 20 Minuten bis zu mehreren Stunden
Lesedauer (auch mit dem zusätzlichen Material)

HAUPTAKTIONSFELD(ER)

Grüne Maßnahmen
Ideenförderung
Soziale Ökonomie
Handeln
Freiwilligenmanagement

RELEVANTE SDG

Alle 17 SDGs sind für diese Aktivität relevant

BESCHREIBUNG

Dies ist der letzte Teil einer vierteiligen Serie zu Kernthemen des Freiwilligenmanagements. Dieser Teil konzentriert sich auf den Wert der Freiwilligenarbeit bzw. der Freiwilligen. Dies kann aus verschiedenen Perspektiven betrachtet werden, beispielsweise auf der individuellen, organisatorischen und gesellschaftlichen Ebene oder auf der wirtschaftlichen oder sozialen Ebene. Jede Geschichte behandelt verschiedene Schlüsselthemen und -konzepte und bietet eine Leseliste zur weiteren Vertiefung Ihres Wissens zu jedem Thema.

ONLINE-RESSOURCE

www.vow-project.eu/four-themes-in-volunteering
<https://www.vow-project.eu/wp-content/uploads/The-value-of-volunteers-Topic-4.pdf>



Co-funded by
the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them. Project number: 2021-1-IT02-KA220-ADU-000033711



VOW-REKRUTIERUNGS-LESELISTE

Diese Leseliste informiert über das Thema Freiwilligenarbeit, soll inspirieren und neue Erkenntnisse liefern, die Freiwillige und/oder ManagerInnen im eignen Kontext nutzen können.

INFORMATION

NÜTZLICH FÜR

- Manager und Freiwilligentrainer, Organisationen, die mit Freiwilligen arbeiten
- Freiwillige und Betreiber in den Organisationen

ART DES TOOLS

Leseliste

DAUER

Von 20 Minuten bis zu mehreren Stunden
Lesedauer (auch mit dem zusätzlichen Material)

HAUPTAKTIONSFELD(ER)

Ideen
fördern Maßnahmen ergreifen
Freiwilligenmanagement

RELEVANTE SDG

Alle 17 SDGs sind für diese Aktivität relevant

BESCHREIBUNG

Dies ist eine Lektüre zum Thema Rekrutierung, die speziell für VoW erstellt wurde. Sie befasst sich mit den Nuancen der Freiwilligenrekrutierung, erklärt wichtige Konzepte und bietet zahlreiche Quellen für weiterführende Lektüre.

ONLINE-RESSOURCE

<https://www.vow-project.eu/wp-content/uploads/VoW-recruitment-reading-list.pdf>



Co-funded by
the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them. Project number: 2021-1-IT02-KA220-ADU-000033711



INFORMATION

NÜTZLICH FÜR

- Manager und Freiwilligentrainer, Organisationen, die mit Freiwilligen arbeiten
- Freiwillige und Betreiber in den Organisationen

ART DES TOOLS

Kampagne

HAUPTAKTIONSFELD(ER)

Maßnahmen zu wirtschaftlichen Entscheidungen
Kreislaufwirtschaft
Sozialwirtschaft
Nachhaltigkeit
Maßnahmen ergreifen

RELEVANTES SDG

12 – Verantwortungsvolle Konsum- und Produktionsmuster

SECOND HAND SEPTEMBER KAMPAGNE

Die Second Hand September-Kampagne sensibilisiert für Konsumgewohnheiten und bietet konkrete Alternativen. Sie trägt auch zu wirtschaftlicher Gerechtigkeit für alle bei und schafft eine nachhaltigere Welt, indem sie den Lebenszyklus gebrauchter Kleidung verlängert.

BESCHREIBUNG (Teil 1)

Die Ziele dieser Kampagne sind:

- Sensibilisierung für Konsumgewohnheiten und Angebot konkreter Alternativen: Wir alle kennen das Gefühl der Erfüllung, wenn wir etwas gekauft haben, das uns gefällt. Aber man kann genauso gut Secondhand-Kleidung kaufen und sich genauso euphorisch fühlen. Ethische Mode oder ein Vintage-Stück können sogar stilvoller sein als ein neues Outfit, das sicherlich teurer und viel weniger respektvoll gegenüber Menschen und dem Planeten wäre. Entscheiden Sie sich für fairere Mode, indem Sie gut erhaltene Artikel spenden oder Secondhand-Kleidung kaufen.
- Beitrag zu wirtschaftlicher Gerechtigkeit für alle.
- Schaffen Sie eine nachhaltigere Welt, indem Sie den Lebenszyklus gebrauchter Kleidung verlängern.

Hier sind einige konkrete Aktionen, um zu dieser Kampagne beizutragen:

Versuchen Sie die Challenge selbst!

Kaufen Sie einen Monat lang nur Secondhand-Kleidung und „kleiden Sie sich für die Welt, die Sie sehen möchten“. Indem Sie Secondhand-Artikel kaufen oder gut erhaltene Artikel spenden, tragen Sie dazu bei, eine gerechtere und nachhaltigere Welt aufzubauen. In Belgien können Sie die Secondhand-Läden von OMDM ganz einfach anhand dieser Datenbank finden: <https://oxfammagasinsdumonde.be/magasins-du-monde-oxfam>

Spenden

Sie können Ihre gebrauchte Kleidung und Schuhe auch an Sammelstellen spenden.



Co-funded by
the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them. Project number: 2021-1-IT02-KA220-ADU-000033711



INFORMATION

NÜTZLICH FÜR

- Manager und Freiwilligentrainer, Organisationen, die mit Freiwilligen arbeiten
- Freiwillige und Betreiber in den Organisationen

ART DES TOOLS

Kampagne

HAUPTAKTIONSFELD(ER)

Aktion zu wirtschaftlichen Entscheidungen
Kreislaufwirtschaft
Maßnahmen ergreifen
Nachhaltigkeit
Sozialwirtschaft

RELEVANTES SDG

[12 – Verantwortungsvolle Konsum- und Produktionsmuster](#)

SECOND HAND SEPTEMBER KAMPAGNE

Die Second Hand September-Kampagne sensibilisiert für Konsumgewohnheiten und bietet konkrete Alternativen. Sie trägt auch zu wirtschaftlicher Gerechtigkeit für alle bei und schafft eine nachhaltigere Welt, indem sie den Lebenszyklus gebrauchter Kleidung verlängert.

BESCHREIBUNG (Teil 2)

5 Fragen, die Sie sich vor dem Kauf stellen sollten:

1. Wird es unter Berücksichtigung der Menschenrechte und des Planeten hergestellt? TextilarbeiterInnen verdienen für 12 Stunden Arbeit durchschnittlich 5 Dollar.
2. Made in...? Kennen Sie den Ursprung Ihres Einkaufs? Ein neues Kleidungsstück legt durchschnittlich 20.000 km zurück.
3. Trägt dieser Kauf zu einer gerechteren Wirtschaft bei? Der Kauf von Second-Hand-Artikeln bedeutet, eine lokalere und sozial verantwortlichere Wirtschaft zu unterstützen.
4. Habe ich vor dem Kauf an Recycling oder Sortieren und Spenden gedacht? In Belgien werden jährlich zwischen 9 und 16 kg Kleidung weggeworfen.
5. Brauche ich das wirklich? Im Durchschnitt tragen wir nur 30 % unserer Einkäufe.

Indem Sie sich diese fünf Fragen stellen, fördern Sie Smart Fashion statt Fast Fashion und tragen dazu bei, die Mode ethischer und nachhaltiger zu machen.

Film und Debatte

Sehen Sie sich den Film „Made in Bangladesh“ an und organisieren Sie einen Film- und Debattenabend. Weitere Informationen:

www.fashionrevolution.org/usa-blog/made-in-bangladesh-the-movie-that-will-make-you-see-garment-workers-in-a-different-light



Co-funded by
the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them. Project number: 2021-1-IT02-KA220-ADU-000033711



INFORMATION

NÜTZLICH FÜR

- Manager und Freiwilligentrainer, Organisationen, die mit Freiwilligen arbeiten
- Freiwillige und Betreiber in den Organisationen

ART DES TOOLS

Kampagne

HAUPTAKTIONSFELD(ER)

Maßnahmen zu wirtschaftlichen Entscheidungen
Kreislaufwirtschaft
Sozialwirtschaft
Nachhaltigkeit
Maßnahmen ergreifen

RELEVANTES SDG

[12 – Verantwortungsvolle Konsum- und Produktionsmuster](#)

SECOND HAND SEPTEMBER KAMPAGNE

Die Second Hand September-Kampagne sensibilisiert für Konsumgewohnheiten und bietet konkrete Alternativen. Sie trägt auch zu wirtschaftlicher Gerechtigkeit für alle bei und schafft eine nachhaltigere Welt, indem sie den Lebenszyklus gebrauchter Kleidung verlängert.

BESCHREIBUNG (Teil 3)

Teilen Sie ein paar Fakten über sich selbst:

- Kennen Sie den Weg einer Jeans? Vom Baumwollfeld bis zum Geschäft kann eine Jeans bis zu 65.000 km zurücklegen! Aus Profitgründen lagern multinationale Unternehmen ihre Produktion in Entwicklungsländer aus. Diese Kleidungsstücke müssen dann viele Kilometer vom Baumwollfeld bis zum Geschäft zurücklegen. Die 4 Milliarden Tonnen Treibhausgase, die die Textilindustrie erzeugt, entstehen durch die Herstellung und den Transport dieser Produkte!
- Was steckt hinter dem Preis eines T-Shirts? Der Preis eines Fast-Fashion-T-Shirts, das für 29 € verkauft wird, setzt sich aus 8 Komponenten zusammen. Die größte Komponente, 17 €, entspricht den Margen des Endkundengeschäfts. Dann gehen 3,6 € an die Marke und 3,4 € an die Materialkosten. Die Transportkosten betragen 2,19 €, während 1,20 € an Zwischenhändler gehen. Die Fabrikmarke beträgt 1,15 € und die Gemeinkosten belaufen sich auf 1,27 €. Schließlich gehen nur 0,18 € an den Arbeiterlohn. Die beiden Hauptgründe, warum Ihr T-Shirt weniger kostet, hängen mit dem Mindestlohn zusammen, den die Produzenten für seine Herstellung erhalten, und den verwendeten Rohstoffen, die umweltschädlich und/oder von schlechter Qualität sind.
- In Belgien werden jährlich durchschnittlich 9 bis 16 kg Kleidung weggeworfen und schätzungsweise 70 % unserer Kleidung bleibt unbenutzt in unseren Kleiderschränken liegen. Man sagt sogar, wir könnten die ganze Welt mehrere Jahre lang mit Kleidung versorgen, wenn wir alle Textilien, die wir bereits besitzen, zusammenlegen würden... Veränderung beginnt also mit unserem Verhalten und unseren Entscheidungen! Spenden Sie die Kleidung, die Sie nicht tragen, und denken Sie an Smart Fashion statt Fast Fashion.

ONLINE-RESSOURCEN

<https://oxfammagasinsdumonde.be/secondhandseptember>

www.fashionrevolution.org/usa-blog/made-in-bangladesh-the-movie-that-will-make-you-see-garment-workers-in-a-different-light

Auf der OMDM-Website sind entsprechende Tools verfügbar, um das Thema einem jüngeren Publikum vorzustellen:

www.outilsoxfam.be/produits/332

www.outilsoxfam.be/produits/337



Co-funded by
the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them. Project number: 2021-1-IT02-KA220-ADU-000033711



CAP 2023

Aktivitäten und Informationen zur Schulung im Umgang mit dem von Associations 21 Belgium erstellten Tool „CAP 2030“.

INFORMATION

NÜTZLICH FÜR

- Manager und Freiwilligentrainer, Organisationen, die mit Freiwilligen arbeiten
- Freiwillige und Betreiber in den Organisationen

ART DES TOOLS

Kampagne

HAUPTAKTIONSFELD(ER)

Maßnahmen zu wirtschaftlichen Entscheidungen
Kreislaufwirtschaft
Sozialwirtschaft
Nachhaltigkeit
Maßnahmen ergreifen

RELEVANTE SDG

Alle 17 SDGs sind für diese Aktivität relevant

BESCHREIBUNG

Unsere Welt mit den Zielen für nachhaltige Entwicklung verändern.

CAP 2030 ist ein Management-Tool, das es Unternehmen ermöglicht, ihre Maßnahmen und Projekte bzw. einzelne Maßnahmen und Projekte anhand der 17 nachhaltigen Entwicklungsziele der UN-Agenda 2030 zu bewerten bzw. auszugestalten.

CAP 2030 ist eine unterhaltsame Möglichkeit für ein breites Spektrum an Menschen, sich mit den SDGs auseinanderzusetzen, ausgehend von ihren eigenen Realitäten und Anliegen. Es kann auf allen Ebenen eingesetzt werden (an Universitäten, lokalen Behörden, Kulturzentren, Vereinen, Schulen, Alphabetisierungszentren usw.). Die Gruppen, die dieses Tool verwenden, erwerben auf ihrer eigenen Ebene eine systemische Vision, die der nachhaltigen Entwicklung innewohnt, und denken konkret über die Maßnahmen nach, die durchgeführt werden oder werden sollen.

Associations 21 (mit Sitz in Belgien) organisiert Schulungen zur Verwendung des CAP 2030-Tools.

ONLINE-RESSOURCE

<https://cap2030.be>

<https://associations21.org>



Co-funded by
the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them. Project number: 2021-1-IT02-KA220-ADU-000033711