



Kontakt

LitCam gemeinnützige GmbH
 Braubachstraße 16
 60311 Frankfurt am Main
 +49 69 2102140
 www.litcam.de

DAS PROJEKT

„Fußball trifft Kultur“ ist Deutschnachhilfe, Fußballtraining und Kulturprogramm in einem. Der Clou: Gebolzt wird nicht irgendwo, sondern in Kooperation mit renommierten Clubs wie dem HSV, Hertha BSC, Schalke und Eintracht Frankfurt. Fußball mit ihren Stars – diese Idee erobert Kinderherzen im Sturm. Zweimal in der Woche treffen sich Acht- bis Zwölfjährige zum Training mit dem Jugendtrainer des jeweiligen Vereins, anschließend lernen die Kids auf spielerische Weise Deutsch oder üben mithilfe der Fußballtabelle Mathe. Einmal im Monat steht Kultur auf dem Stundenplan, zum Beispiel mit einem Ausflug ins Museum, dem Besuch einer Grafik-Werkstatt oder einer Bibliotheks-Rallye. Das Projekt wendet sich an Schulen in sozialen Brennpunkten und insbesondere an Kinder mit Migrationshintergrund und Sprachproblemen. Die größte Herausforderungen für Kinder aus bildungsfernen Familien liegt meist weniger in Fragen der Intelligenz als vielmehr in fehlender Motivation: Ohne Vorbilder und Inspiration probieren sie sich nicht aus und können keine Vorstellung davon entwickeln, welche Talente in ihnen stecken. Pro Gruppe nehmen rund 24 Kinder teil. „Fußball trifft Kultur“ gibt es mittlerweile an 17 Schulen in zehn Städten.

DAS WIRKT

LitCam weiß, wie man Kinder richtig motiviert. Mit Fußball als Zugpferd eröffnen sich den Mädchen und Jungen ganz neue Möglichkeiten. Hier können sie Freundschaften schließen, Teamgeist und Toleranz entwickeln, Erfolge erleben – und lernen, wie sie nach einer Niederlage wieder auf die Beine kommen und weiterkämpfen. Nicht nur im Deutschkurs, auch auf dem Fußballfeld oder beim Rap-Poetry-Workshop hat Kommunikation eine hohe Priorität. So lernen die Kinder voneinander und miteinander. Der Schlüssel steckt in der Motivation und dem richtigen Ansporn: Wer zum Beispiel im Unterricht stört, muss beim Fußballtraining auf die Bank. Die Fußballvereine stellen Trainer, Trikots, Bälle – und häufig einen ihrer Fußballprofis als Projektpaten. Zudem stehen Ausflüge in den Bereichen der Kultur und die Vermittlung digitaler Kompetenzen auf dem Programm. Davon profitieren alle Kinder. Sie schreiben in der Schule bessere Noten, entdecken verborgene Talente und Interessen, haben mehr Selbstvertrauen, fühlen sich akzeptiert und stärker in die Gemeinschaft integriert – und manch einer von ihnen hat sich bereits als vielversprechender Nachwuchsfußballer entpuppt und trainiert nun mit der regulären Jugendmannschaft.

Gründungsjahr: 2010

Start des Projekts: 2007

Einnahmen der Organisation (2014): 455.415 €

Projektbudget (2014): 228.393 €

Mitarbeitende im Projekt: 47

davon Ehrenamtliche/Honorarkräfte: 1/45

Projektstandort: 10 Standorte, darunter Frankfurt/M., Berlin, Hamburg, Stuttgart

Reichweite: regional, bundesweit

Zielgruppe: SchülerInnen



Wirkungspotenzial des Projekts

Ziele und Zielgruppen ★★★★★

Ansatz und Konzept ★★★★★

Qualitätsentwicklung ★★★★★

Leistungsfähigkeit der Organisation

Vision und Strategie ★★★★★

Leitung und Personalmanagement ★★★★★

Aufsicht ★★★★★

Finanzen und Controlling ★★★★★

Transparenz und Öffentlichkeitsarbeit ★★★★★