



**WIE BUNDESLIGA BEWEGT JUNGE MENSCHEN  
UND DIE GESELLSCHAFT STÄRKT –  
EINE SROI-ANALYSE**

# WAS IST EINE **SROI-ANALYSE**?

## Was ist das?

- Methode zur Messung des **gesellschaftlichen Mehrwerts** von Projekten
- Übersetzt soziale, ökologische und ökonomische Wirkungen in **monetäre Werte**
- Ziel: zeigen, wie viel gesellschaftlicher Nutzen pro investiertem Euro entsteht

## Wie funktioniert die Berechnung?

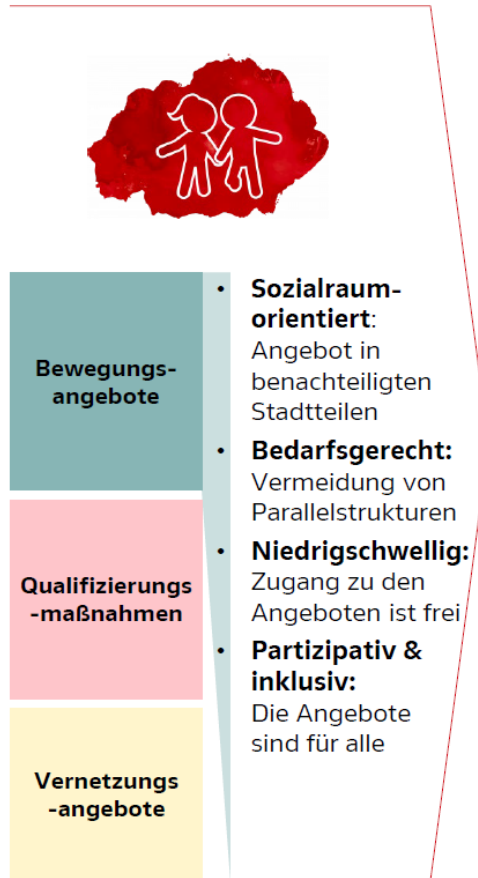
- **Inputs erfassen** → Eingesetzte Mittel (z. B. Geld, Personal, Zeit)
- **Outputs & Outcomes bestimmen** → Was wird konkret erreicht? (z. B. mehr Bewegung, bessere Gesundheit)
- **Wirkung monetarisieren** → Ergebnisse mit Geldwerten hinterlegen (z. B. eingesparte Gesundheitskosten)
- **Deadweight & Attribution abziehen** → Was wäre ohnehin passiert? Wer hat sonst beigetragen?
- **SROI berechnen** →  $SROI = \frac{\text{Gesamtwert der Wirkungen}}{\text{Investition}}$
- **Interpretation:** SROI = 3 : 1 → Jeder investierte Euro erzeugt 3 € gesellschaftlichen Mehrwert

# WIRKUNGSLOGIK „BUNDESLIGA BEWEGT“<sup>6</sup>

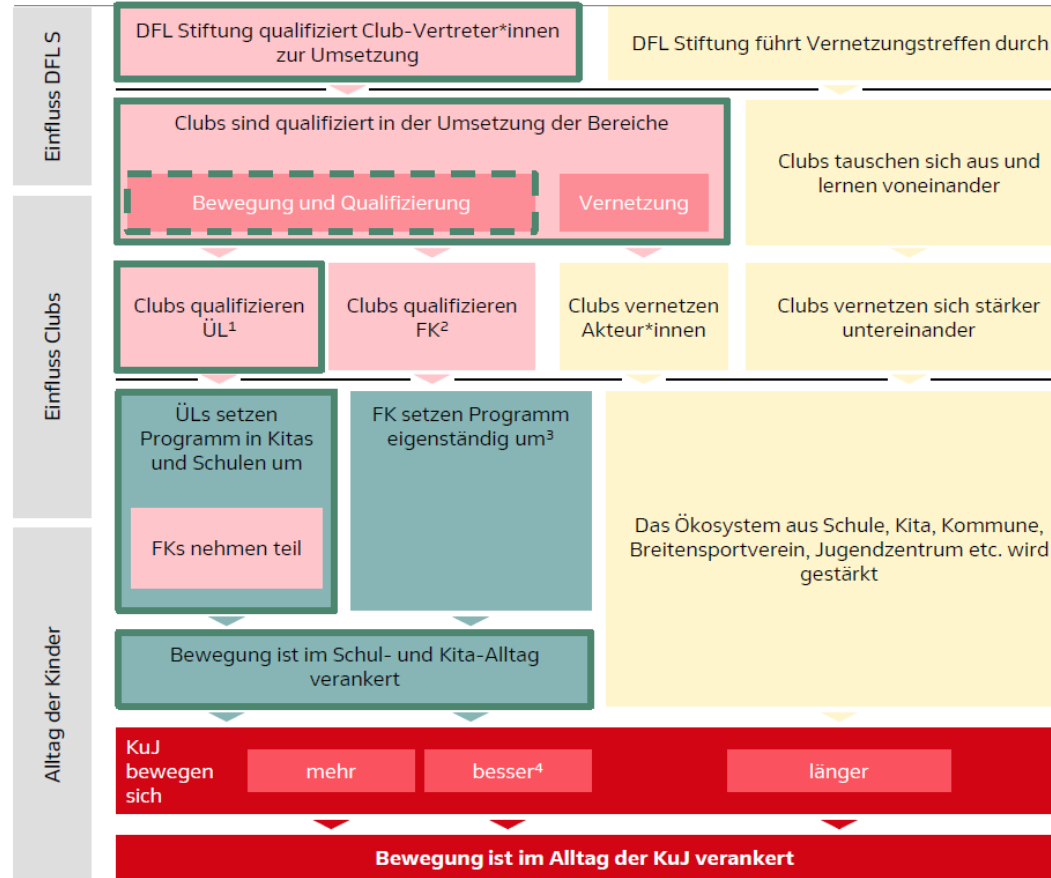
## Fokus auf Bewegungsangebote und direkte Qualifizierung



**Ansatz:**  
Was wir machen



**Wirkung:**  
Welche Veränderung wir beeinflussen wollen



**Vision:**  
Unser Wunsch



1) Übungsleitende; 2) Fachkräfte in Kitas, Schulen und weiteren sozialen Einrichtungen; 3) Zur Qualitätssicherung finden insbesondere zu Beginn meist regelmäßige Hospitationen statt; 4) Sportartenübergreifend und mit aufeinander aufbauenden Bewegungsangeboten

# MEHR BEWEGUNG WIRKT LANGFRISTIG ÜBER DEN GESAMTEN LEBENSWEG



## Dauer der Teilnahme an Bundesliga bewegt



Verbesserte psychische  
Gesundheit

### Weitere, schwer in Geld messbare Effekte



Verbesserte  
Konzentrationsfähigkeit



Höhere Frustrationstoleranz



Geringere physische Aggression

## Arbeitsleben



Höheres Nettoeinkommen



Zusätzliche Steuern &  
Sozialabgaben



Nettoeffekt reduzierter  
Arbeitslosigkeit<sup>1</sup>

## Lebenszeit



Nettoeffekt auf  
Gesundheitskosten<sup>2</sup>

### Weitere, schwer in Geld messbare Effekte



Verbesserte koordinative und  
motorische Fähigkeiten



Zunehmende Selbstwirksamkeit



Höhere Konfliktfähigkeit

1) Nettoeffekt geringerer Arbeitslosigkeit ergibt sich aus der Summe von geringeren Sozialausgaben, erwartetem Nettoeinkommen sowie damit einhergehenden Steuern und Sozialabgaben; 2) Berücksichtigung der eingesparten Gesundheitskosten sowie potenzielle Kosten durch Sportverletzungen

# JEDER INVESTIERTE € IN „BUNDESLIGA BEWEGT“ GIBT ~2,3€ AN DIE GESELLSCHAFT ZURÜCK



X erreichte Kinder  
und Jugendliche

X zusätzliche KuJ im  
Breitensportverein

**450€**/Kind  
im Programm

**Sozialer Mehrwert**  
Monetärer Mehrwert aller  
Wirkungen eines Programms

=

=

=

**~2,3**



&



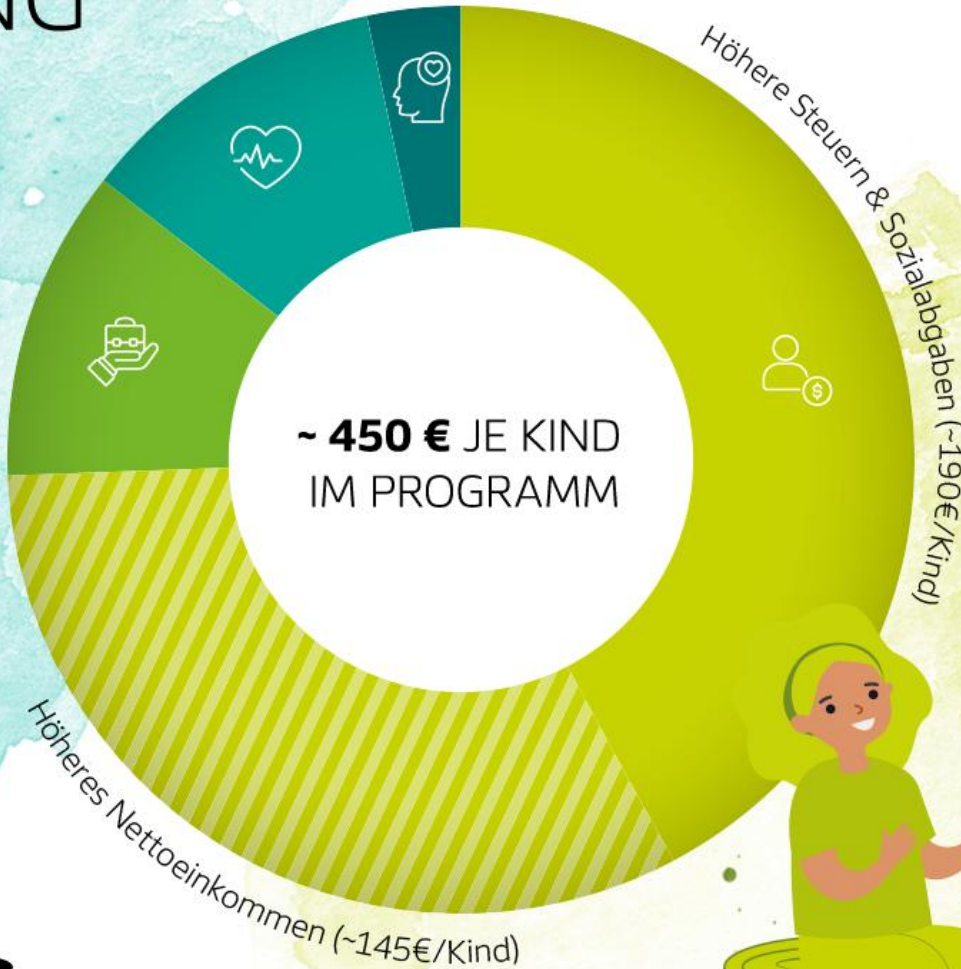
&



**Investitionen**  
Wert der zusätzlichen  
Investitionen in Euro

**190€**/Kind  
im Programm

# MONETARISIERTE WIRKUNG



**Höheres Bruttoeinkommen**  
~335€/Kind im Programm

**Reduzierte Arbeitslosigkeit**  
~50€/Kind im Programm

**Verbesserte physische Gesundheit**  
~50€/Kind im Programm

**Verbesserte psychische Gesundheit**  
~15€/Kind im Programm



## „BUNDESLIGA BEWEGT“ LOHNT SICH

### Social Return on Investment (SROI):

- Methode, um den gesellschaftlichen Mehrwert eines Projekts (auch) in Zahlen auszudrücken.

### Ziel:

- Zeigt, wie viel sozialer Nutzen pro investierte Euro entsteht (z. B. verbesserte Gesundheit, Bildung).
- Liefert uns zusätzliche Argumente für Unterstützer

### Ergebnis:

Jeder ins Programm investierte Euro bringt gesellschaftlichen **Mehrwert von mind. 2,34 €!**

# WAS BRAUCHT ES FÜR LANGFRISTIGEN ERFOLG?

Erfolgsfaktoren für nachhaltige Wirkung



## Langfristiger Erfolg = Verstetigung der Bewegungsangebote

Vernetzung	Qualifizierung	Bewegung
<ul style="list-style-type: none"><li>• In Kontakt treten (auch mit anderen Fachabteilungen im eigenen Club)</li><li>• Ansprechpersonen kennen</li><li>• Möglichkeiten zum Austausch bieten</li><li>• Für das Anliegen begeistern</li><li>• Was ist ein Sozialraum?</li><li>• Akteure vor Ort kennen sich (insb. Austausch mit Kommune/Stadt, Vereinen, Jugendhilfeträger) &amp; sind sensibilisiert</li><li>• Gemeinsame Agenda</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Wissenstransfer durch Tandem, Weiterbildung &amp; Handreichungen</li><li>• Vertrauen durch Kontinuität</li><li>• Qualifizierung von pädagogischen Fachkräften/Übungsleiter*innen im Bereich Bewegung/Kindersport</li><li>• „Young Leadership“</li><li>• Qualifizierung im Bereich Ganztage</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Sicherung der sportlich-inhaltlichen Qualität</li><li>• Es existieren klare Kriterien für die Umsetzenden</li><li>• Sportarten-übergreifend</li><li>• Kita, Grundschule, Verein als aktiv beteiligte Akteure (+ soziale Träger)</li><li>• Zusammenspiel Club-Übungsleitende und Fach-/Lehrkraft (gegenseitiges Lernen)</li><li>• Übergänge schaffen: Kita/Vorschule – Grundschule – weiterführende Schule – Ganztage - Sportverein</li></ul>
<b>Finanzierung</b>		



# BUNDESLIGA BEWEGT



Weitere Infos



Filmreihe

# DISKUSSIONSFRAGEN

Für die **regional koordinierenden Gesundheitsvertreter\*innen**



## Transfer in die Praxis

- Wo scheitert sozialraumorientierte Bewegungsförderung in euren Regionen aktuell und warum?
- Welche Tools habt ihr, um wirkungsvolle Bewegungsförderung im Sozialraum zu gewährleisten?

## Rolle des Gesundheitssystems

- Welche Daten oder Evidenzen fehlen euch aktuell, um solche Programme systematisch zu unterstützen?
- Was müsste passieren, damit Bewegungsförderung als Prävention wirklich priorisiert wird?
- Was würde dabei helfen, relevante Akteure im Sozialraum noch besser zu vernetzen?

## Skalierung & Verstetigung

- Was braucht es realistisch, um solche Ansätze in die Fläche zu bringen – und was wird systematisch unterschätzt?
- Wenn ihr heute eine Sache verpflichtend ändern könntet, um Bewegungsförderung zu verbessern – welche wäre das?





DFL STIFTUNG

**WIR FREUEN UNS  
ÜBER WEITEREN AUSTAUSCH!**

Lukas Bendix | [lukas.bendix@dfL-Stiftung.de](mailto:lukas.bendix@dfL-Stiftung.de) | M +49 152 235 163 00