

DIE KINDERSTADT 2012

ein Projekt des
Rot(z)frechen Spielmobils
der SJD - Die Falken Darmstadt e.V.

Stand Juni 2012

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	2
1. Pädagogischer und gesellschaftlicher Hintergrund	2
1.1 Spielen und Lernen	2
1.2 Freiräume	3
2. Ziele	3
3. Pädagogische Idee der Kinderstadt	4
3.1 No rules	5
3.2 No inputs	6
3.3 No aims	6
3.4 No values	6
4. Rahmenbedingungen der Kinderstadt	6
4.1 Zeitrahmen	6
4.2 Spielraum	7
4.3 Regeln	7
4.4 Aufsichtspflicht und Verkehrssicherheit	7
4.5 Materialien	9
4.6 Personal	9
4.6.1 Personelle Besetzung	9
4.6.2 Aufgabenverteilung im Team	9
4.6.3 Die Rolle der TeamerInnen in der Kinderstadt	10
4.7 Der Spielprozess	11
4.7.1 Überforderung der Kinder	11
4.7.2 Negativer Einfluss der Eltern	11
4.7.3 Konflikte zwischen Kindern	12
4.7.4 Maßnahmen zur Intervention und Projekte	12
4.7.5 Sanktionen	13
4.7.6 Integration von Neuankömmlingen	14
4.8 Gästekommunikation/-Information	14
5. Literaturverzeichnis	15

Vorwort

Seit nunmehr 22 Jahren fährt das Rotzfreche Spielmobil durch das gesamte Stadtgebiet, um im Rahmen einer freien aufsuchenden Spielpädagogik die Spielbedingungen und -möglichkeiten Darmstädter Kinder zu verbessern.

Während des üblichen Saisonbetriebs sind dem Spielmobil dabei recht enge zeitliche, personelle und materielle Grenzen gesetzt. Mit der Durchführung kulturpädagogischer Projekte während der Sommerferien sollen diese Grenzen - zumindest teilweise - überwunden werden.

Seit 2005 veranstaltet der Spielmobil-Verein, jedes Jahr mit großem Erfolg und positiver Resonanz die Darmstädter KINDERSTADT.

Und auch 2012 soll in der KINDERSTADT wieder eine offene Spielsituation entstehen, in der sich Kinder unterschiedlichen Alters und Geschlechts sowie unterschiedlicher Herkunft - frei von äußeren Normen und Zwängen - erfahren und entfalten können. Das Projekt zeigt das Potential solcher Spielmöglichkeiten auf und weist auf eine Mangelsituation bezüglich kindgerechter Spielräume innerhalb Darmstadts hin.

Die vorliegende Konzeption versucht, die Erfahrungen aus den Vorjahren aufzugreifen und in die KINDERSTADT 2012 zu integrieren. Damit dient sie allen Mitarbeitern des Projekts als Arbeitsgrundlage. Gleichzeitig zeigt sie die Arbeitsweise unseres Vereins und liefert somit die Grundlage für einen pädagogischen Diskurs zwischen den Institutionen.

1. Pädagogischer und gesellschaftlicher Hintergrund

1.1 Spielen und Lernen

Kinder haben ihre eigene Kultur. Wesentlicher Teil dieser Kultur ist das Spiel. Spielen ist Selbstzweck (!) und sollte nicht instrumentalisiert werden. Es ist die Form, in der Kinder die Welt aktiv erfahren und steht damit im Gegensatz zum passiven Medienkonsum. Spielen ist ein wesentlicher Faktor für die Entwicklung der kindlichen Intelligenz und erweitert deren Handlungsmöglichkeiten. Im Spiel werden nicht nur Eindrücke und Erfahrungen verarbeitet, sondern auch neue, kreative Verhaltensweisen entwickelt.

Als Spielmobil-Verein sind wir uns bewusst, dass es immer auch die Erwachsenen sind, die die Lebenswelt der Kinder definieren und damit auch ihre Spielmöglichkeiten und Entwicklungsbedingungen. Spielen und Lernen sind Prozesse, die Pädagogen und Kinder gemeinsam gestalten.

Im Rahmen einer offenen Spielpädagogik sehen wir das Spiel als Mittel zur kindlichen Weltaneignung. Hier erleben Kinder ihre Umwelt als erfassbar und veränderbar. Sie können, wenn Ort, Zeit und Naturell es zulassen, völlig im Spiel

versinken. Sie vergessen die Zeit, die Umgebung und alle Bedürfnisse. Dieses sog. „flow“-Erlebnis ist die intensivste und „produktivste“ Form des Spielens.

1.2 Freiräume

Leider werden bei Wohnraum- und Stadtplanung - vor allem in Großstädten - Kinderinteressen nur selten ausreichend berücksichtigt. Dies hat in den letzten Jahrzehnten dazu geführt, dass Kinder immer weniger Räume für spontanes, selbstbestimmtes Spielen vorfinden. Auch das Spielen auf der Straße, wo sich Kinder verschiedener Altersstufen und Nationalitäten treffen, findet kaum noch statt.

Fahrende und parkende Autos dominieren inzwischen ehemalige Spielräume. Grünflächen werden mit „Ball spielen verboten“-Schildern versehen und das kindliche Spiel immer mehr in abgegrenzte Zonen, wie Spielplätze, verdrängt. Diese lassen jedoch kaum Veränderung zu und verlieren somit schnell an Reiz.

Gleichzeitig hat das kapitalistische Wirtschaftssystem längst auch die Konsumgruppe Kinder für sich entdeckt. Fernseher sowie Computer- und Videospiele dominieren inzwischen die Kinderzimmer. Und kommerzielle Spielparks schießen wie Pilze aus dem Boden.

Kinder brauchen Freiräume, die sie - unter Entfaltung ihrer Kompetenzen - nutzen und füllen können. Hier können sie ihre Fähigkeiten und Grenzen erproben und dabei Erfahrungen sammeln, die ihr Selbstbewusstsein bilden und stärken.

Die Freiburger Studie (Dr. Baldo Blinkert, Universität Freiburg 1994) belegte, dass Kinder das Spielen im Freien den domestizierten Angeboten vorziehen und konstatiert, dass dieses Spielen im wohnungsnahen Bereich von herausragender Bedeutung und durch nichts zu ersetzen ist. Die Qualität des kindlichen Aktionsraums hat dabei großen Einfluss auf den Alltag der Kinder. Je gefährlicher oder erlebnisärmer das Wohnumfeld wahrgenommen wird, desto mehr Zeit verbringen Kinder vor dem Fernseher oder mit Computerspielen.

2. Ziele

Um die oben genannten Entwicklungen zu stoppen und umzukehren sind tief greifende gesellschaftliche Veränderungen notwendig, allen voran ein wesentlich höherer Stellenwert von Kindern innerhalb unserer Gesellschaft.

Hierzu möchte auch das Rotzfreche Spielmobil einen Beitrag leisten. Vor diesem Hintergrund verstehen wir das Projekt KINDERSTADT als Antwort auf die defizitären Spiel- und Entwicklungsbedingungen für Darmstadts Kinder. Die Ziele des Projekts sind:

- Schaffung einer Spielsituation, die ein Höchstmaß an freiem und selbst bestimmtem Spiel (möglichst ohne den Einfluss Erwachsener) ermöglicht und damit die Grundlage für intensive Spiel- und Lernprozesse unter den beteiligten Kindern bildet.
- Verbesserung der individuellen Spielfähigkeiten und somit der Möglichkeiten neuer Erfahrungen für Kinder.
- Aufzeigen anderer, weniger konventioneller pädagogischer Arbeitsweisen und des Potentials offener Spielsituationen für die pädagogische Arbeit in Darmstadt.

Die Zielgruppe des Projekts sind damit nicht nur Darmstadts Kinder sondern alle pädagogischen Einrichtungen. Für sie soll die Kinderstadt Anlass zum pädagogischen Diskurs sowie Impuls für ihre weitere Arbeit sein.

3. Pädagogische Idee der Kinderstadt

„Spiel ist eine freiwillige Handlung oder Beschäftigung, die innerhalb gewisser festgesetzter Grenzen von Zeit und Raum nach freiwillig angenommenen, aber unbedingt bindenden Regeln verrichtet wird, ihr Ziel in sich selber hat und begleitet wird von einem Gefühl der Spannung und Freude und einem Bewusstsein des ‚Andersseins‘ als das ‚gewöhnliche Leben‘“ (Huizinga 2001, S. 37).

Spielen ist für den Menschen sehr bedeutsam. Die Kinderstadt stellt dafür ein geeignetes Mittel dar. Dabei stechen vor allem drei Bereiche hervor, die durch das Spiel angeregt und entwickelt werden. Dies sind der kognitive, der emotionale und der soziale Bereich. Die Bedeutung für die emotionale Entwicklung liegt primär in der Funktion, emotionale Beziehungen zu vergegenwärtigen, zu strukturieren und zu bewältigen. Auswirkungen auf die soziale Entwicklung liegen besonders in den Beziehungserfahrungen begründet, die im Spiel gesammelt werden und einer funktionierenden Kommunikation, die für ein gelingendes gemeinsames Spiel unabdingbar sind. Diese „Funktionen“ erfüllt das Spiel ganz von selbst, dazu bedarf es in der Regel keiner Instruktionen. Ganz im Gegenteil, das Interesse am Spiel ginge mit Sicherheit verloren, würde man eingreifen um konkret auf seine lehrende Wirkung hinweisen. Daher gibt es für das Spiel der Kinder in der Kinderstadt keine Regeln.

Spielen selbst existiert immer um seiner selbst willen und nicht in dem Bewusstsein, dabei etwas „Lebensnotwendiges“ zu lernen. Daraus ergibt sich, dass sich Spannung und Motivation auch nur aus dem Spiel selbst schaffen und aufrechterhalten können. Gelingt dies nicht mehr, endet das Spiel. Daher wird versucht, während der Kinderstadt den Kindern so wenig wie möglich Input von außen zu geben.

Im Spiel können Gegensätze und Widersprüche nebeneinander bestehen. Hierzu gehört auch das Potential der „verformbaren Wirklichkeit“, das im Spiel steckt.

Kinder brauchen Spiel, um Utopie und Wirklichkeit miteinander zu versöhnen. Spiel ist also nicht Realitätsflucht, vielmehr stellt das Kind auf spielerische Weise eine Beziehung zwischen sich und seiner Umwelt her, die es nicht fürchten muss. In dieser spielerisch entstandenen (und auch so fortbestehenden) Beziehung liegt die Kraft des Spiels. Die Kinderstadt bietet mit ihrem geschützten Raum die perfekten Möglichkeiten dies zu verwirklichen.

Die Kinderstadt stellt einen sozial geschützten Raum dar, in dem die Kinder ein sehr spezielles Mischungsverhältnis zwischen Realität und Fantasie herstellen können und mit keinen realen Folgen rechnen müssen, wenn sie sich in ihrem Spiel von der Realität zu weit entfernen. Das Spiel (in der Kinderstadt) füllt also einen Zwischenraum zwischen der reinen Fantasie und der verpflichtenden Wirklichkeit. Insofern bildet es einen Möglichkeitsbereich, in dem Kinder ihr Verhältnis zur Wirklichkeit so balancieren können, dass ihre eigenen Wirklichkeitsentwürfe dabei nicht zu kurz kommen. Diesen Spielraum zu schaffen und zu gestalten ist ein Ziel der Kinderstadt.

Daher ist es der Anspruch an die Pädagogik der Kinderstadt, den Kindern den idealen Raum für ihre eigene spielerische Entfaltung zu bieten. Den Kindern wird die Möglichkeit geboten, sich selbst zu entfalten und eigene Ideen zu verwirklichen ohne den Druck der Gesellschaft auf sich zu spüren.

Aus diesem Grund gibt es die nur für das Spiel geltenden „No“ Richtlinien in der Kinderstadt. Diese sind dabei losgelöst von den Rahmenbedingungen, die dem Projekt Kinderstadt unterliegen (vgl. Punkt 4).

Dennoch mag es Situationen geben, in denen man von den „No“ Richtlinien abweichen muss. Diese Situationen sollen jedoch immer pädagogisch oder konzeptionell vertretbar und erklärbar sein.

3.1 No rules

Die Mitarbeiter des Spielmobils legen keine Regeln für das Spielen in der Kinderstadt fest. Die Regeln entstehen im Spiel und zwischen den Spielenden. Die Erfahrungen der Vorjahre haben gezeigt, dass Kinder frei spielen können, ohne dass Steuerung oder Kontrolle von außen für den Spielprozess notwendig sind. Sie können Aktivitäten und Zeitaufwand selbst bestimmen und dabei im Spielgeschehen versinken.

In der Kinderstadt gibt es keine Hierarchie. Es gibt keine Erwachsenen, die in den Spielprozess eingreifen oder ihn gar dominieren. Für die Kinder gilt das Recht auf Selbstbestimmung, Freiheit und Chaos.

Die Kinderstadt hat integrativen Charakter. Hier spielen Kinder unterschiedlichen Alters und Geschlechts sowie unterschiedlicher Religion oder Nationalität gemeinsam.

3.2 No inputs

Es gibt möglichst wenige Anregungen oder Ideen von Erwachsenen, die Einfluss auf die Entwicklung der Kinderstadt nehmen.

Kommt es unter den Kindern zu Langeweile, so kann auf Wunsch der Kinder ein Input von den Mitarbeitern des Spielmobils gegeben werden. Diese sind an die Bedürfnisse und Wünsche der Kinder angelehnt. Dabei werden diese Inputs als Katalysator für den Spielbetrieb genutzt und werden nur sehr spärlich eingesetzt.

Gewöhnliche Alltagsgegenstände regen die kreative Gestaltungsmöglichkeit der Kinder an und fördern den sozialen Austausch unter den Spielenden. Innerhalb der entstehenden Spiel- und Lernprozesse bestimmen die Kinder selbst die Entwicklung der Kinderstadt.

In laufende Spielprozesse wird nicht eingegriffen.

3.3 No aims

Das Spielen und Bauen in der Kinderstadt hat keine Lern-Ziele. Es ist nicht ausgerichtet auf irgendeinen festgelegten Erfolg. Die Zieloffenheit ist ein wesentliches Merkmal dieses Projekts. So können sich die Kinder frei von Druck und den sonst üblichen Normen und Zwängen dem Spielprozess widmen.

3.4 No values

Die Bau- und Spiel-Ergebnisse werden nicht vergleichend bewertet, aber wertgeschätzt. In der Kinderstadt gibt es keinen Wettbewerb. Folglich gibt es auch keine Sieger oder Verlierer.

Es gilt das Prinzip der Niedrigschwelligkeit: Der Besuch der Kinderstadt ist an keine Bedingungen, Vorkenntnisse oder Leistungen geknüpft und steht somit allen Kindern offen.

Die Wertschätzung aller Kinder sowie deren Bauten und Aktionen ist sehr wichtig.

4. Rahmenbedingungen der Kinderstadt

In diesem Kapitel werden die Rahmenbedingungen für den Ablauf der Kinderstadt beschrieben.

4.1 Zeitrahmen

Die Kinderstadt 2012 findet in der Zeit vom 09.07. bis 27.07.2012, jeweils von Montag bis Freitag, statt. Die Dauer von 3 Wochen ermöglicht das Entstehen von intensiveren Spiel- und Lernprozessen. Gleiches gilt für die Entwicklung sozialer Beziehungen zwischen den Beteiligten.

Die täglichen Öffnungszeiten der KINDERSTADT dauern von 12.00 bis 19.00 Uhr. Innerhalb dieses Zeitrahmens bestimmen die Kinder selbst, wann sie kommen und gehen, was und wie lange sie spielen.

4.2 Spielraum

Im Gegensatz zu konventionell ausgestatteten, oft monotonen und ästhetisch wenig ansprechenden Spielflächen soll die Rudolf-Müller-Anlage im Rahmen der KINDERSTADT in einen ungewöhnlichen, attraktiven und mit vielfältigen Angeboten und Materialien versehenen Spielraum mit hohem Aufforderungscharakter verwandelt werden. Dieser soll ein Höchstmaß an freiem motorischem, kreativem und sozialem Spiel ermöglichen.

Die großzügige Dimensionierung des Geländes, seine Topographie und seine umfangreiche Begrünung durch Bäume und Gehölze bieten hierfür gute Ausgangsbedingungen.

Die zentrale Lage und die gute Verkehrsanbindung sorgen außerdem für eine gute Erreichbarkeit der Anlage aus allen Stadtteilen Darmstadts.

4.3 Regeln

Auf dem Gelände der Kinderstadt gelten die Folgenden Grundregeln:

- „Hör auf“ heißt „Hör auf“
- Keine Waffen in der Kinderstadt (auch keine Spielzeug- oder selbstgebaute Waffen)
- Nur eine Werkzeugkiste pro Baustelle
- Beim Verlassen der Baustelle ist die Werkzeugkiste abzugeben
- Keine Erwachsenen Begleitpersonen auf dem Platz. Ausnahme für Kinder unter 5 Jahren
- Erwachsene auf der Kinderstadt dürfen nicht bauen

4.4 Aufsichtspflicht und Verkehrssicherheit

Die Kinderstadt ist ein offenes Projekt in der Kinder- und Jugendarbeit und daher stellen sich auch hier Fragen von Aufsichtspflicht und Haftung durch den Träger und die MitarbeiterInnen vor Ort.

Die normale Aufsichtspflicht: Wer Kinder oder Jugendliche beaufsichtigt hat die Aufgabe diese vor Gefahren zu schützen, damit Körper und Geist keine Verletzungen erleiden. Grundsätzlich sind im Zusammenhang mit der Aufsichtspflicht über Kinder und Jugendliche für die Mitarbeiter der Jugendarbeit 4 Elemente der Aufsichtsführung verbunden:

1. **Vorsorgliche Belehrung und Warnung vor Gefahren:** Vor möglichen Gefahren in der Spielsituation muss der Mitarbeiter die Beaufsichtigten warnen und Regeln aufstellen, damit Gefahren minimiert oder abgewendet werden.

2. **Überprüfung von Anweisungen:** Die MitarbeiterInnen überprüfen, ob Anweisungen verstanden wurden und befolgt werden. Gegebenenfalls werden die Anweisungen wiederholt und noch mal erklärt.
3. **Ständige Überwachung:** Die Mitarbeiter müssen über den Aufenthaltsort und die realen, aktuellen Gefahren für die Kinder und Jugendlichen ständig informiert sein. Dies muss keine 24-Stunden-Kontrolle zur Folge haben - eine Aufsicht bedeutet daher immer das Abwägen der eigenen Präsenz und der Intensität der Überwachung.
4. **Eingreifen von Fall zu Fall:** Halten sich Kinder und Jugendliche nicht an Anweisungen und setzen sich oder andere dadurch Gefahren aus, muss eingegriffen werden. Durch das Eingreifen müssen gegebenenfalls Beaufsichtigte auch gegen ihren Willen vor Gefahren geschützt werden. Dabei kann es auch zu Strafen kommen, wenn andere Mittel nicht zur Einhaltung der gesetzten Regeln führen.

Aufsicht in der Kinderstadt: Grundsätzlich wird die Aufsichtspflicht von Kindern in der Kinderstadt nicht von den Eltern auf die Mitarbeiter übertragen. Daher können die Kinder kommen und gehen, müssen sich nicht ab- oder anmelden. Insofern sind die Regeln der Aufsichtspflicht nicht vollständig auf die Kinderstadt zu übertragen. Dennoch haben die Mitarbeiter dafür Sorge zu tragen, dass im Rahmen ihrer Präsenz vor Ort durch sie Gefahren für Kinder minimiert werden. Hierzu sind die gleichen Elemente wie bei der „normalen Aufsichtspflicht“ anzuwenden. Dies gilt aber nur für die umgrenzte Spielfläche. Werden Anweisungen und Regeln für den Aufenthalt auf der Spielfläche nicht eingehalten, kann auch ein Platzverweis das Ende des Regelverstoßes darstellen. Andere Strafen als den Ausschluss aus Spielprozessen oder den Platzverweis sind schwer denkbar, da die Kinder nicht unserer Aufsichtspflicht unterliegen.

Verkehrssicherheit in der Kinderstadt: Für die in der Kinderstadt eingesetzten Materialien und Werkzeuge haben wir als Träger eine Verkehrssicherheitspflicht. Dies bedeutet, dass von eingesetzten Werkzeugen und Materialien im Endeffekt keine Gefahren für die Gesundheit der Kinder ausgehen dürfen.

1. Eingesetzte Materialien und Werkzeuge müssen so beschaffen sein, dass sie verkehrssicher sind. Daher dürfen defekte Maschinen, gefährliche Substanzen (Lösungsmittel etc.) und Materialien (Glasscheiben) nicht eingesetzt werden.
2. Werkzeuge und Materialien (Hammer, Zangen, Nägel,...) dürfen Kindern nur zur Nutzung überlassen werden, wenn Alter und Umgang der Kinder vermuten lassen, dass keine Gefahren dadurch entstehen. Diese Vermutung ist immer wieder zu überprüfen.

3. Verkehrssichere Werkzeuge und Materialien (Kreissäge, Bügelsäge, Stechbeitel,...) die aufgrund ihrer Konstruktion gefährlich sind, dürfen nicht oder nur unter ständiger Aufsicht an Kinder ausgehändigt werden. Hierüber ist eine klare Verständigung im Team zu treffen

4.5 Materialien

Im Gegensatz zu herkömmlichen Spielplätzen gibt es in der KINDERSTADT kein vorstrukturiertes Spielzeug. Um möglichst vielfältige Spielprozesse zu bewirken, sollen Alltagsgegenstände aller Art zum Einsatz kommen. Diese sollen ein Höchstmaß an kreativer Gestaltungsmöglichkeit bieten.

Während standardisierte Spielmaterialien vor allem individuelle Anreize bieten, fördern Alltagsmaterialien die Kommunikation und den sozialen Austausch unter den Spielenden. Außerdem bieten sie den Kindern die Möglichkeit, Situationen aus dem Alltag in Form von Rollenspielen, nachzuspielen.

Es werden vor allen Dingen sehr viel Holz (Bretter, Balken etc.) bereitgestellt für den Bau der verschiedensten Gebäude, Spiel- und Fahrzeuge. Daneben wird im Vorfeld und während der Kinderstadt diverser Sperrmüll gesammelt. Dabei werden nicht nur Möbel sondern allerlei verschiedene Gegenstände und Alltagsgegenstände gesammelt (Elektrogeräte, Räder, Fahrzeuge etc.). Dies verbreitert das Spektrum der diversen Spiel- und Baumöglichkeiten der Kinder.

4.6 Personal

Das Personal und ihre Aufgaben während der Kinderstadt.

4.6.1 Personelle Besetzung

Die zeitliche Ausdehnung der Kinderstadt auf drei Wochen erfordert einen breiteren Personalstamm als in der ersten Kinderstadt. Insgesamt soll es ein Team von 6 Mitarbeitern (wenn möglich: 3 weibliche und 3 männliche Teammitglieder) geben. Mindestens 3 Mitarbeiter sollten das Gespann fahren können. Jeweils 4 Mitarbeiter befinden sich vor Ort. Die anderen beiden pausieren bzw. stehen als Springer bereit. Die personelle Besetzung kann je nach Zulauf entsprechend flexibel gestaltet werden. Bei Besucher-Flauten wird die Zahl der Mitarbeiter entsprechend angepasst. Gleiches gilt für Boom-Phasen.

4.6.2 Aufgabenverteilung im Team

1 Techn.-päd. Leitung

- Koordination des Geschehens vor Ort
- Bindeglied zw. KINDERSTADT und Außenwelt
- Ansprechpartner für Eltern, Besucher, Presse
- Mitspieler*

5 Mitarbeiter

- Material- und Werkzeugausgabe/-rücknahme
- Pflege der Infrastruktur (Wasser, Strom etc.)
- Reparaturen aller Art
- Materialbeschaffung außerhalb der Kinderstadt
- Mitspieler*
- Holz zusägen
- Moderation der Spielprozesse, Impulsgeber
- Technische Beratung
- Materialbeschaffung
- Mediation bei Konflikten
- Aufräumen und Müll einsammeln (auch während des Tages)

*Die Mitspieler sind beim Spiel auf gleicher Ebene mit den Kindern. Sie geben ihnen nichts vor, sondern spielen gleichgestellt mit. Das Mitspielen wird dabei stark von Selbsterfahrungsprozessen getragen und soll authentisch sein. Spielen soll Spaß machen, also muss man auch Spaß haben. Ist das an einem Tag mal nicht der Fall, sollte man sich lieber herausnehmen und eine andere Aufgabe übernehmen.

Jeden Morgen gibt es vor Kinderstadtbeginn ein Treffen aller Mitarbeiter dieses Tages. Hier werden die Aufgaben für den Tag verteilt und der Tag wird besprochen. An jedem Abend der Kinderstadt gibt es eine Nachbesprechung für den Tag. Dort wird das Programm für den oder die nächsten Tage, aufgetretene Probleme und Besonderes besprochen.

An ein bis zwei Tagen pro Woche wird es abends eine gemeinsame Reflexionsrunde geben. Dabei wird auch das Feedback von den Besuchern (s. Punkt 5. Gästekommunikation) thematisiert. Die Ergebnisse fließen in die weitere Projektarbeit mit ein.

4.6.3 Die Rolle der TeamerInnen in der Kinderstadt

- Sie schaffen die Rahmenbedingungen, in denen die Kinder, die in Kapitel zwei, formulierten Ziele verwirklichen können.
- Sie sind Dienstleister für die Kinder und Sprachrohr für deren Wünsche.
- Sie sind Mitspieler, die sich aber ihres Erfahrungsvorsprungs bewusst sind und diesen, wenn nötig, ins Spiel der Kinder einbringen (Mitspielen als/mit Methode).
- Sie ermöglichen und suchen den Dialog der Kinder untereinander und mit den Teamern.
- Sie haben das „große Ganze“ der Kinderstadt im Blick.

4.7 Der Spielprozess

Im Zentrum des Projekts KINDERSTADT steht ein freier, von Kindern bestimmter Spielprozess. Dieser soll möglichst ohne Einfluss Erwachsener stattfinden. Es sollen sich nicht viele einzelne, voneinander losgelöste Spielsituationen, sondern ein kontinuierlicher, aufeinander aufbauender Spielprozess entwickeln. Spielideen des Vortages bzw. der Vorwoche sollen wieder aufgegriffen und weiter entwickelt werden. Die KINDERSTADT ist ein Gemeinschaftsprojekt. Kein Kind sollte alleine spielen oder vom Spielprozess ausgeschlossen werden.

Hauptaufgabe des Spielmobil-Teams ist die Schaffung möglichst optimaler Rahmenbedingungen für einen solchen Spielprozess. Gleichzeitig gilt es - falls notwendig - diesen Spielprozess zu initiieren und am laufen zu halten. Die Spielmobiler agieren dabei weniger als Betreuer, sondern als gleichberechtigte Spielpartner, Ansprechpartner, Organisatoren, Moderatoren, Mediatoren und Impulsgeber.

Im Idealfall sollten die Spielprozesse in der KINDERSTADT ohne den Einfluss Erwachsener ablaufen und das Spielmobil-Team zum Beobachter, also tendenziell überflüssig machen. Die Erfahrungen aus den Vorjahren haben jedoch gezeigt, dass verschiedene Faktoren zur Störung des Spielgeschehens führen können. Aufgabe der Mitarbeiter ist es, diese Störungen zu erkennen und, wenn möglich, zu beseitigen.

Im Folgenden werden unterschiedliche Probleme oder Hindernisse im Spielbetrieb aufgezeigt und Lösungswege beschrieben.

4.7.1 Überforderung der Kinder

Im Gegensatz zu vorstrukturierten Spielangeboten, dem Bauholz und Werkzeugen haben die sonstigen Materialien der Kinderstadt einen geringeren Aufforderungscharakter und verlangen den Kindern mehr Kreativität und Spielfähigkeit ab. Viele Kinder könnten mit dieser Situation überfordert sein. Hier sind Impulse verbaler und/oder aktiver Art von Seiten des Spielmobil-Teams nötig, die den Spielprozess in Gang bringen und am laufen halten. Sind die Kinder einmal in das Spielgeschehen vertieft, kann sich der Mitarbeiter wieder zurückziehen.

4.7.2 Negativer Einfluss der Eltern

Das Mitwirken der Eltern kann den Spielprozess negativ beeinflussen, wenn diese nicht als gleichberechtigte Mitspieler, sondern spielbestimmend agieren. Dies gilt besonders für die Besucher, die zufällig und kurzfristig an unserem Angebot teilnehmen. Diese werden sich nur sehr schwer in langfristige Spielsituationen integrieren lassen. Das Spielmobil-Team muss versuchen, eine solche elterliche Dominanz in der KINDERSTADT zu verhindern. Dazu dienen verschiedene Informationsmöglichkeiten (siehe 4.7 Gästekommunikation). Erwachsene sind im Spielprozess der Kinderstadt nicht erlaubt (außer als Begleitpersonen für Kleinkinder (siehe 4.8 Regeln)). Eltern können sich aber am Rande der Kinderstadt

im Elternzelt aufhalten oder sich anderweitig einbringen ohne den Spielprozess der Kinder zu stören. Außerdem ist es notwendig, dass jeder Mitarbeiter in der Lage ist, die Idee KINDERSTADT zu vertreten, entsprechend zu kommunizieren und um Unterstützung von Seiten der Eltern zu bitten.

4.7.3 Konflikte zwischen Kindern

Konflikte zwischen spielenden Kindern gehören zum Wesen des Spiels und sind grundsätzlich nicht negativ zu bewerten. Werden sie von den beteiligten Kindern selbständig gelöst, besitzen sie sogar positives Potential (Stichwort: Empathie, Kompromissfähigkeit etc.). Das Spielmobil-Team muss in der Lage sein, auf unterschiedliche Konfliktsituationen reagieren zu können. Grundsätzlich sollten die Mitarbeiter zunächst zurückhaltend agieren, um den Kindern die Möglichkeit zu geben, den Streit selbst zu lösen. Erscheint dies als nicht möglich, ist der Mitarbeiter als Schlichter gefragt, der mögliche Lösungswege des Konflikts aufzeigt. Spielen jedoch gewisse Kinder ihre körperliche Überlegenheit gegenüber anderen aus und stören den Spielprozess dauerhaft, so muss der Spielmobiler schützend gegenüber den anderen Kindern agieren. Dies schließt auch Sanktionen gegenüber den Störenfrieden nicht aus.

In der offenen Projektarbeit mit gleichberechtigter Teamstruktur haben sich in den vergangenen Jahren besonders der Umgang mit Konflikten und die Aussprache von Sanktionen als Problemfeld herausgestellt. Ein Mangel von Kommunikation und Absprachen führt oft zu Situationen, in denen sich gerade unerfahrene Mitarbeiter unsicher fühlten. Dies hatte oft zur Folge, dass die Lösung von Konflikten entweder an erfahrene Mitarbeiter abgegeben wurde oder im Hin- und Her gereicht versandeten. Generell ist es wichtig, dass in den Teambesprechungen eine klare, einheitliche Haltung zum Umgang mit schwierigen Situationen/Streitsituationen etc. abgesprochen wird. Diese einheitliche Linie befähigt jeden Mitarbeiter selbständig Entscheidungen zu treffen und dabei trotzdem die Rückendeckung des Teams zu haben.

Wenn sich ein Mitarbeiter überfordert fühlt ist es wichtig, dass er sich den Beistand anderer Teamer holt, dennoch sollte es vermieden werden die Konfliktlösung gänzlich abzugeben, da der Mitarbeiter sonst selbst seine Integrität und Kompetenz gegenüber den Kindern untergräbt.

4.7.4 Maßnahmen zur Intervention und Projekte

Obwohl es nur wenig Input von außen auf das Spiel der Kinder geben soll, kann dieser Input in einigen Situationen dennoch sinnvoll sein.

Dabei kann der Input aus dem Spielprozess mit den Kindern selbst heraus kommen oder an die Bedürfnisse der Kinder angepasst sein.

Weiterhin kann der Input dazu dienen, Problem- oder Konfliktsituationen mit oder unter den Kindern zu beenden - praktisch eine Maßnahme zur Intervention sein.

Inputs sind beispielsweise sinnvoll bei Langeweile der Kinder, dem Stören anderer Kinder bei ihrem Spiel oder Bauen oder destruktiven zerstörenden Verhalten. Hier kann möglicherweise ein Bewegungsangebot die angestauten Aggressionen sinnvoll kanalisieren.

Neben Möglichkeiten zur Intervention können Inputs in Form von festen Angeboten und Projekten dargeboten werden. Dies ist einerseits sinnvoll, weil die Kinderstadt über drei Wochen geht und die Inputs (Projekte) somit Langeweile vorbeugen sollen. Dabei sollen die Projekte räumlich zentral innerhalb der Kinderstadt angeboten werden und auf die Bedürfnisse der Kinder ausgelegt sein. Diese Projekte und Aktionen dienen andererseits dazu, Gemeinschaftsmomente in Gruppen zu fördern.

Die Projekte kommen aus dem Team heraus und werden mit den Teamern im Vorfeld gemeinsam erarbeitet. Die Projekte und Angebote haben alle gemein, dass die Teilnahme an ihnen für alle freiwillig ist und sie bestehende Spielprozesse - wenn möglich - nicht stören sollen. Sie sind für alle offen und zugänglich.

Zu diesen Angeboten können verschiedene Kreativworkshops, Großgruppenspiele, Grillaktionen mit Stockbrot oder ähnliches gehören.

4.7.5 Sanktionen

Die Aussprache von Sanktionen ist in manchen Situationen die einzige und meist auch letzte Möglichkeit eine Konfliktsituation zu lösen, dennoch ist dabei immer zu beachten, dass die Sanktion nach Möglichkeit nicht drakonisch und einschneidend für das Kind sein sollte. Dieses befindet sich meist selbst in einer Situation der Überforderung und sollte nach Möglichkeit eingebunden und „abgeholt“ werden. Eine Ablehnung zieht in den meisten Fällen größere Probleme nach sich, da das pädagogische Verhältnis von Mitarbeiter zu Kind „kippen“ kann. Sanktionen sollten temporär sein, damit eine normale Spielsituation möglichst schnell wiederhergestellt werden kann.

Mögliche Sanktionen in der Kinderstadt

Dies ist eine Liste möglicher Sanktionen. Sie werden im Team im Vorfeld besprochen damit etwaige Unklarheiten beseitigt werden.

- Das Kind aus dem Baubetrieb herausnehmen und in eine andere Tätigkeit einbinden
- Dem Kind die Nutzung eines bestimmten Werkzeuges untersagen
- Das Kind im Spielbetrieb pausieren lassen, d.h. eine Auszeit nehmen lassen
- Das Kind für diesen Tag von der Kinderstadt verweisen
- Das Kind generell von der Kinderstadt verweisen

Die letztgenannten sind sehr schwerwiegend und sollten vermieden werden, es ist besser nach der Möglichkeit einer pädagogischen Einbindung zu suchen als den Verweis auszusprechen (vgl. 4.6.4). Ein Ausschluss wirkt sich negativ auf die

Empfindung des Kindes aus, da er eine komplette Ablehnung darstellt und als Ende des pädagogischen Handelns und damit letzte Möglichkeit betrachtet werden muss.

4.7.6 Integration von Neuankömmlingen

Kinder, die nicht von Anfang an die Kinderstadt mit entwickeln oder nur als Tagesbesucher auftreten, haben es oft schwer, sich in das laufende Spielgeschehen zu integrieren. Besonders unsichere Kinder sind dabei auf die Hilfe der Spielmobil-Mitarbeiter angewiesen. Sie sollen ihnen - falls notwendig - beim Einstieg in den Spielprozess helfen und sich danach wieder zurückziehen.

4.8 Gästekommunikation/-Information

Um Neuankömmlingen den Einstieg ins Spielgeschehen zu erleichtern und die Idee KINDERSTADT möglichst intensiv zu kommunizieren sollten folgende Informationsmittel genutzt werden:

a) *Infozentrale*. Grundsätzlich muss es für alle Neuankömmlinge eine deutlich sichtbare Anlaufstelle (z.B. Materialausgabe) geben, die dabei hilft, sich in der Kinderstadt zu orientieren und grundlegende Informationen zu erhalten. Diese Anlaufstelle kann bei Bedarf mit einem zusätzlichen Mitarbeiter besetzt werden.

b) *Infoblatt*, z.B. in Form eines Flyers, der an neu ankommende Eltern verteilt wird. Hier werden die Idee der Kinderstadt und die Rolle der Erwachsenen kurz dargelegt und um entsprechende Unterstützung der Idee gebeten. Dieses Informationsmittel macht dann Sinn, wenn viele Eltern in die Kinderstadt strömen und den Spielprozess negativ beeinflussen.

c) *Infowände und -tische* können, ergänzt mit Bildern aus den vergangenen Jahren, über den Verein und das Projekt informieren. Hier finden Besucher die Dokumentation der KINDERSTADT, die SpiMo-Konzeption, den Jahresbericht und weitere Infos.

d) *Im persönlichen Gespräch*. Jeder Mitarbeiter sollte in der Lage sein, die Idee Kinderstadt entsprechend darlegen und vertreten zu können. Bei tiefer gehendem Interesse von Eltern kann an die pädagogische Leitung sowie die vorhandenen Infomaterialien weiter verwiesen werden.

e) *Die Kaffecke* wurde im Vorjahr von einem festen Besucherstamm von Eltern intensiv als Rückzugs- und Plauschecke genutzt. Sie bietet daher eine gute Möglichkeit, Informationsmaterial rund um Spielmobil und KINDERSTADT zu platzieren.

Um ein entsprechendes Feedback von Kindern und Eltern zu bekommen wird ein Gästebuch eingerichtet. Hier haben alle Gäste die Möglichkeit positive und negative Kritik zu äußern. Um die temporären Stimmungen zu erfassen, kann zusätzlich ein Schwarzes Brett installiert werden.

5. Literaturverzeichnis

Huizinga, J. (2001): Homo ludens: Vom Ursprung der Kultur im Spiel. Reinbeck bei Hamburg. Rowohlt Verlag.