

QuAKTIV

Naturnahe, kinder- und jugendgerechte Quartier- und Siedlungsentwicklung im Kanton Aargau

Projektbericht Herznach

Basel, 30. September 2015

Timo Huber
Carlo Fabian
Nadine Käser
Magdalene Schmid

Ein Programm in Kooperation mit:



Unterstützt durch:



Inhalt

1	Das Programm QuAKTIV	3
2	Projektverlauf Herznach	3
2.1	Ausgangslage & Analyse	3
2.1.1	Projektschritte	4
2.1.2	Methodisches Vorgehen & Teilnehmende	4
2.1.3	Ergebnisse	6
2.2	Planung & Konzept	8
2.2.1	Projektschritte	9
2.2.2	Methodisches Vorgehen & Teilnehmende	9
2.2.3	Ergebnisse	10
2.3	Umsetzung & Realisierung	13
2.3.1	Projektschritte	13
2.3.2	Methodisches Vorgehen	13
2.3.3	Ergebnisse	14
2.4	Betrieb & Pflege	15
2.5	Evaluation & Verstetigung	16
3	Empfehlungen	16
4	Literatur	17

1 Das Programm QuAKTIV

Das Programm „QuAKTIV - Naturnahe, kinder- und jugendgerechte Quartier- und Siedlungsentwicklung im Kanton Aargau“ der Hochschule für Soziale Arbeit FHNW will dazu beitragen, ein Verständnis für die Wichtigkeit einer naturnahen und kinder- und jugendgerechten Quartier- und Siedlungsentwicklung und -gestaltung in der kommunalen Planungskultur sowie entsprechendes praxis- und umsetzungsrelevantes Methoden- und Prozesswissen zu fördern. Dazu werden in drei Gemeinden des Kantons Aargau konkrete Partizipationsprojekte durchgeführt. Methoden und Instrumente für eine kinder- und jugendgerechte Beteiligung werden (weiter-)entwickelt, getestet und dokumentiert. Die Ergebnisse und Erfahrungen werden für die Praxis in Form einer Praxishilfe (erscheint Februar 2016) aufbereitet. Das Programm (Laufzeit 2013 – 2016) wird finanziert durch den Swisslos Kanton Aargau sowie die Stiftung Mercator Schweiz.

Herznach ist neben Aarburg und Birmenstorf eine der drei Pilotgemeinden von QuAKTIV.

Der vorliegende Bericht hat zum Ziel den Projektverlauf und die durchgeführten Partizipationsmethoden und -prozesse zu dokumentieren.

2 Projektverlauf Herznach

Der Projektverlauf wird in diesem Kapitel entlang der fünf Projektphasen "Ausgangslage & Analyse", "Planung & Konzept", "Umsetzung & Realisierung", "Betrieb & Pflege" und "Evaluation & Verstetigung" in je einem Unterkapitel dargestellt. Der Fokus liegt dabei auf den partizipativen Methoden und Prozessen, die gemeinsam mit den Kindern durchgeführt wurden und den davon abgeleiteten Ergebnissen. Ergänzende Prozessschritte und Resultate werden ebenfalls skizziert.

2.1 Ausgangslage & Analyse

Im August 2013 bewarb sich die Gemeinde Herznach mit einem Projektvorhaben zu einem Spiel- und Erlebnisraum neben dem Schulhaus. Im Schulhaus sind Kindergarten, Unter- und Mittelstufe untergebracht. Die Hauptzielgruppe lag beim Projekt deshalb auf dieser Altersgruppe, also bei den 4-13-Jährigen. Der Spielplatz war bei Projektbeginn nicht öffentlich und durch einen Zaun abgegrenzt. Ein Teerplatz und ein multifunktionaler Hartplatz für Handball und Basketball und ein grosser Rasensportplatz stellten zum Zeitpunkt des Projektstarts die einzigen öffentlich zugänglichen Sport- und Freizeitflächen in der Gemeinde dar. Sie sind in unmittelbarer Nähe des Schulhauses. Der Sportplatz wurde parallel zum Spiel- und Erlebnisraum neben dem Schulhaus neu gestaltet. Ein Konzept für diesen Spiel- und Erlebnisraum wurde vorgängig bereits mit der Fachstelle Umweltbildung des Naturama Aargau erarbeitet sowie ein Verpflichtungskredit im November 2013 durch die Gemeindeversammlung genehmigt. Der Spiel- und Erlebnisraum sollte der ganzen Bevölkerung zur Verfügung stehen und auch ausserhalb der Schulzeiten genutzt werden können. Nachfolgender Tabelle sind die wichtigsten Projektschritte für die Phase „Ausgangslage & Analyse“ zu entnehmen. Alle mit den Kindern durchgeführten Methoden sind ausführlich thematisiert.

2.1.1 Projektschritte

Phase	Datum	Ereignis	Methode (Anzahl teilnehmende Kinder)
Ausgangslage & Analyse	Dezember 2013	Entscheid von Seiten QuAKTIV für Herznach als Pilotgemeinde	
	17.02.2014	Treffen mit Gemeindevertretenden und Mitarbeitenden FHNW	
	31.03.2014	1. Sitzung Arbeitsgruppe (AG)	
	01.04.2014	Vorstellung Programm QuAKTIV durch FHNW und Absprache Vorgehen mit Lehrpersonen	
	08.04.2014	AG segnet das durch FHNW erstellte Grobkonzept inkl. Zeitplan ab	
	06./07./08.. 05.2014	Workshops mit Schülerinnen und Schülern der Stufen Kindergarten (KiGa), Unterstufe (US) und Mittelstufe (MS): Bestandsaufnahme und Bewertung	1. Subjektive Landkarten (KiGa/US: 6m/5w) 2. Dorfbegehung (KiGa/US: 5m/6w; MS: 4m/3w) 3. Spielplatzbegehung (KiGa/US: 6m/5w; MS: 4m/5w) 4. Autofotografie (MS: 23m/16w) 5. Zeichnen & Theater (KiGa/US: 19m/13w) 6. Nadelmethode (Querschnittsmethode zum Festhalten der Ergebnisse)
	07.05.2015	Vorbesprechung Planungsworkshops mit Landschaftsarchitekten	
	Juni 2015	Eingang unterzeichnete Kooperationsvereinbarung zwischen Gemeinde und FHNW	

KiGa = Kindergarten; US = Unterstufe (1. & 2. Klasse); MS = Mittelstufe (3. - 5. Klasse); m = Jungen; w = Mädchen

2.1.2 Methodisches Vorgehen & Teilnehmende

Um die Bestandserhebung und Bewertung der Freiräume in Herznach durchzuführen, wurde auf verschiedene Methoden der sozialräumlichen Lebensweltanalyse zurückgegriffen. Die unterschiedlichen Methoden dienen grundsätzlich der Erforschung der lebensweltlichen Sicht von Kindern auf bestimmte Orte in einem Quartier oder einer Siedlung und der subjektiven Bedeutung, die diese für sie haben sowie die subjektiv zugeschriebenen sozialräumlichen Zusammenhänge.

Im Rahmen der Bestandserhebung in Herznach wurden im Mai 2014 folgende Methoden angewendet. Die Methoden werden in der Praxishilfe zu QuAKTIV (erscheint Februar 2016) ausführlicher beschrieben. Die Methoden hatten teilweise dieselbe Zielsetzung. Sie wurden mit unterschiedlichen Gruppen durchgeführt, um so auch wertvolle Erkenntnisse zu den durchgeführten Methoden zu erhalten.

Dorfbegehung/Spielplatzbegehung

Die Dorfbegehung (Deinet/Krisch 2006) hat zum Ziel, dass die Kinder selbständig eine Route bestimmen mit Orten, die für sie wichtig sind oder die sie meiden. Die entsprechenden Orte werden direkt bei der Begehung von den Kindern kommentiert und gemeinsam besprochen. Die Spielplatzbegehung hat zum Ziel, dass auf einen Erlebnisraum fokussiert Lieblingsplätze und Orte, die gemieden werden, identifiziert werden und die Qualitäten kommentiert und besprochen werden.

Mit kleinen Gruppen von Kindern wurden Begehungen durchs Quartier und durch die gesamte Gemeinde unternommen. Während der Begehung wurden die sozialräumlichen Interpretationen und die zugeschriebenen Qualitäten durch die Kinder anhand von Diktiergeräten und Fotokameras dokumentiert. Da mehrere Gruppen je eigene Begehungen durchgeführt haben, konnten die Lebensräume der Kinder differenziert und aus verschiedenen Perspektiven aufgezeichnet werden. Die Aufteilung der Gruppen nach Geschlecht hat insbesondere ermöglicht wichtige Erkenntnisse über das Verhältnis von Mädchen zum öffentlichen Raum zu erhalten. Die Route wurde durch die Kinder bestimmt und führte teilweise an schwer zugängliche Orte. Es wurde auch darauf geachtet, dass die Kinder die Möglichkeit wahrnehmen konnten, die für sie wichtigsten Aufenthaltsorte in die Route einzuplanen.

Die Erkenntnisse in Bezug auf die Bedeutung von Orten, bieten einen differenzierten Einblick in die lebensweltliche Sicht der Kinder und in die damit verbundenen Aneignungs- und Verdrängungsprozesse.

Autofotografie

Die Autofotografie (Deinet/Krisch 2006) hat zum Ziel, dass Kinder ausgehend von einem Auftrag eigenständig Orte bestimmen, diese mit Hilfe einer Kamera festhalten und die Bilder anschliessend kommentieren und interpretieren.

Die Kinder hatten die Aufgabe, mehrere Orte oder Wege zu fotografieren, an denen sie sich gerne aufhalten oder Orte, die sie eher meiden. Die unterschiedlichen Bilder lieferten einen Eindruck davon, welche Orte für die Kinder von sozialräumlicher Bedeutung sind. Im Auswertungsgespräch wurden die Fotos dann von den Kindern erläutert, so konnten sie ihre Eindrücke vermitteln. Dadurch wurden die Kinder zu Expertinnen und Experten ihrer Sozialräume gemacht. Sie konnten eigenständig und aus ihrer eigenen Perspektive die entsprechenden Orte bestimmen und festhalten.

Wie bei der Dorfbegehung werden bei der Autofotografie subjektive Eindrücke und Bedeutungen der individuellen Lebenswelten aus Sicht der Kinder vermittelt.

Subjektive Landkarten

Ziel der Methode Subjektive Landkarten (Deinet/Krisch 2006) ist, dass Kinder die subjektiv bedeutungsvollen Orte im Quartier und der Gemeinde zeichnen oder malen und danach kommentieren.

Ausgehend vom Schulhaus haben die Kinder auf einem leeren Blatt Papier die umliegenden, für sie bedeutungsvollen Orte (ein-)gezeichnet und machten sie so sichtbar. Es war dabei hilfreich, die Kinder konkret nach Orten zu fragen, die für sie wichtig sind und oftmals aufgesucht werden und solchen, die eher gemieden werden. Nach der Erhebung haben die Kinder ihre subjektiven Landkarten kommentiert, die Aussagen wurden ebenfalls dokumentiert. Subjektive Bedeutungen und Interpretationen von den gezeichneten Orten und Wegen konnten so festgehalten werden.

Der Vorteil dieser Methode liegt darin, dass man mit relativ geringem Aufwand einen umfassenden Einblick in die subjektiven Lebenswelten von Kindern erhalten kann. Ein Nachteil liegt jedoch darin, dass begrenzte kreative und künstlerische Fähigkeiten bei manchen Kindern zu Hemmungen führen oder die Aussagekraft der Zeichnungen einschränken können. Es hat sich deshalb als positiv erwiesen, dass in kleinen Gruppen gezeichnet wurde.

Zeichnen & Theater

Ziel der Methode Zeichnen & Theater (Lechthaler 2004) ist, dass Kinder mithilfe von Vorführungen und Zeichnungen ihr Spielverhalten und ihre Lieblingstätigkeiten in der Freizeit ausdrücken.

Zur Einstimmung haben die Kinder alleine überlegt, was sie gerne in ihrer Freizeit machen, wo sie sich aufhalten und mit wem sie sich dort treffen. Dies haben sie zeichnerisch festgehalten. Anschliessend hatten die Kinder die Aufgabe in Kleingruppen von 4-5 Kindern mit Unterstützung einer pädagogischen Fachkraft Szenen einzustudieren, die Ausdruck ihrer Alltagsgestaltung sind. Nach einer ersten Phase des Einstudierens wurden die Szenen den anderen Kindern und den Fachkräften vorgeführt und die anderen Kinder hatten die Aufgabe zu erraten, welche Tätigkeiten und Objekte in den Szenen enthalten sind. Die Vorführungen wurden auf Video festgehalten um sie im Nachhinein systematisch auswerten zu können.

Es geht bei der Methode um eine Nachahmung von Handlungen und Abläufen. Die Methode kann mit wenig Aufwand und bereits mit jüngeren Kindern durchgeführt werden.

Nadelmethode

Die Nadelmethode (Deinet/Krisch 2006) hat zum Ziel, Orte im Quartier oder in der Siedlung zu identifizieren und zu visualisieren. Die Methode wurde als Querschnittsmethode für das Festhalten der Ergebnisse der anderen Methoden genutzt, um sie die Ergebnisse auf einer grossen Karte für alle sichtbar zu machen.

Dazu haben die Kinder mithilfe verschiedenfarbiger Nadeln auf einer Karte von Herznach Orte wie Wohnorte, Treffpunkte, Angsträume markiert. Diese wurden nach der Durchführung der anderen Methoden jeweils durch die Kinder oder die Workshopleitenden ergänzt.

Die Nadelmethode ist äusserst niederschwellig und ihre Qualität liegt darin, dass sie eine aktivierende und animierende Wirkung bei Kindern entfaltet.

Teilnehmende

In dieser Phase haben an den verschiedenen Workshops insgesamt 120 Kinder (67 Jungen, 53 Mädchen) mitgewirkt. Von der Stufen Kindergarten und Unterstufe haben 65 Kinder (36 Jungen, 29 Mädchen) und von der Mittelstufe 55 Kinder (31 Jungen, 24 Mädchen) den Prozess mitgestaltet. Die Anzahl Teilnehmende ist bezogen auf die Gemeinde Herznach sehr gross und die Verteilung von Alter und Geschlecht ausgewogen.

2.1.3 Ergebnisse

Die wichtigsten Ergebnisse aus der Phase "Ausgangslage & Analyse" werden nach Themen geordnet nachfolgend festgehalten und geben subjektive Bedeutungen und Interpretationen wieder:

Bewegung, Spiel, Freizeit

- Der *Spielplatz* neben dem Schulhaus wird von den älteren Kindern fast nie genutzt. Von den Jüngeren wird der Drehturm regelmässig genutzt. Die Rutschbahn sei blöd, weil man nicht gut rutscht und die Rutschbahn elektrisch zwickt.
- Auf den Stangen *neben dem Schulhaus* balancieren und klettern viele Kinder gern.
- Das *Heckenlabyrinth beim Schulhaus* wird von einigen jüngeren Kindern oft genutzt um sich drin zu verstecken.
- Der *Vorplatz beim Schulhaus* wird zum Fussball spielen und für andere Spiele genutzt. Allerdings sei der Platz eigentlich zu klein dafür.

- Der *Hang bei der Arena hinter dem Schulhaus* wird zum Klettern genutzt.
- Die Bäume an der *Kirchstrasse direkt unterhalb des Schulhauses* sind sehr beliebt, um zu klettern und sich dort auszuruhen (Anmerkung: Im Rahmen der Umgestaltung des daran angrenzenden Sportplatzes mussten einen Tag vor dem Workshop einige der Bäume weichen. Dies hat die Kinder sehr traurig gestimmt).
- Auf der Fläche *auf dem Parkplatz* oberhalb des Schulhauses spielen einige Kinder, weil sie dort gut Platz haben.
- Auf dem *Hartplatz* spielen viele Kinder gerne Basketball und Fussball.
- Einige Kinder würden gerne Wasser stauen und eine Wasserbahn machen, die Möglichkeit haben sie momentan in Schulhausumgebung nicht.

Soziales, Austausch, Rückzug

- Viele Kinder nennen die *Bäume an der Kirchstrasse neben dem Sportplatz* als wichtigen Ort, um ungestört sein zu können und sich auszutauschen.
- Einigen Mädchen sind Rückzugsorte sehr wichtig, sie gehen sich oft gegenseitig *zuhause* besuchen, um ungestört beieinander sein zu können.
- Gerne würden ein paar ältere Kinder ein Feuer machen können und gemeinsam picknicken, diese Möglichkeit haben sie momentan nicht.
- Viele Kinder legen sich sehr gerne in die *Wiese hinter dem Schulhaus* um auszuruhen und zu schlafen.
- Zwei Jungen gehen gerne zusammen *in den Wald* zum Besprechen, weil es in der Natur ist.
- Viele vor allem ältere Kinder gehen gemeinsam an den *Dorfbach* zum "Chillen".

Wege, Verkehr

- Die Kinder nutzen gerne *Schleichwege*, sie sind teilweise "gefährlich" und erlebnisreich.
- Einige Kinder erachten die Fussgängerstreifen über *Hauptstrasse* als falsch platziert. Es sollte Fussgängerstreifen an einem anderen Ort geben.
- Viele Kinder empfinden das Überqueren der Hauptstrasse als gefährlich, da auch oft grosse Lastwagen dort schnell durchfahren würden ohne anzuhalten (Anmerkung: Viele Eltern bringen und holen die Kinder mit dem Auto, obwohl die Gemeinde flächenmässig klein ist).
- Die *Kirchstrasse wird im Bereich des Schulhauses* in den Pausen durch die Lehrpersonen abgesperrt, was oft zu Verärgerung bei Landwirten führt.

Natur

- Vor allem die älteren Kinder halten sich oft und gerne am *Dorfbach* auf und nutzen ihn zum Wasser stauen und Spielen.
- Drei Jungen gehen gerne in den *Wald* und bauen dort gerne Hütten mit Ästen, Laub und Brettern. Ebenso nutzen sie Stein zum Draufsitzen.
- Bäume werden als etwas sehr Schönes wahrgenommen werden auch zum Klettern und Draufsitzen genutzt. Einige Kinder wünschen sich wieder mehr Bäume beim Schulhaus.
- Von einigen Jungen wird der Wunsch geäussert ein Feuer machen zu können.

- Viele Kinder beobachten gerne Schmetterlinge, fangen sie und lassen sie wieder frei. Überhaupt ist das Beobachten von Insekten und Tieren für die Kinder sehr wichtig. Ein Junge geht regelmässig in den Wald um Vögel zu beobachten.
- Zwei Jungen treffen sich regelmässig im Wald zum Besprechen, weil das in der Natur am besten sei.
- Der *Dorfbach* wird von vielen Kindern geschätzt um sich dort auszuruhen, das Wasser zu stauen und zu baden.
- Im Sommer gehen viele Mädchen gern auf die Wiese zum Blumen pflücken. Ein anderes Mädchen findet die vielen Blumen beim Friedhof schön.
- Ein Junge ist gern auf der *Wiese neben dem Schulhaus*, weil es so schlammig und dreckig ist.

Konflikte, Negativorte

- Die Graffiti bei der *Bushaltestelle* finden die Kinder nicht schön.
- Die Kinder stören sich auch an den Bierflaschen und Zigaretten beim *Schulhaus*.
- Einige Kinder berichten davon, dass sie manchmal Angst hätten, wenn Jugendliche zum Fussballplatz kommen, deshalb gingen sie dann weg.

2.2 Planung & Konzept

Die Ergebnisse der Phase "Ausgangslage & Analyse" dienen als Grundlage für die Planung des Spiel-, Erlebnisraums neben dem Schulhaus und entsprechender Zugangs- und Verbindungswege. Als Übergang zu den Planungsworkshops im Herbst wurden noch vor den Sommerferien 2014 "Denkpfosten" durch die Schülerinnen und Schüler gestaltet und am Standort aufgestellt. Farbenfroh und kreativ gestaltet, waren sie Vorboten des vielfältigen und partizipativen Gestaltungsprozesses.

Im Rahmen von Planungsworkshops wurden konkrete Modelle gefertigt. Die Ergebnisse aus diesen Planungsworkshops stellen die Basis für die Überarbeitung des bestehenden Konzepts des Spiel-, Erlebnis- und Aufenthaltsraums dar. Die Ergebnisse des Modellbaus wurden zusammengefasst aufbereitet und alle Schülerinnen und Schüler hatten die Gelegenheit den entsprechenden Ideen und Vorschlägen Punkte zu verleihen. Dadurch sollten auch diejenigen, die nicht am Modellbau teilgenommen hatten eine Möglichkeit zur konkreten Einflussnahme gegeben werden. Die Modelle wurden im Werkraum ausgestellt und Eltern hatten im Rahmen eines Elternabends die Möglichkeit sich die Modelle anzusehen. Da sich auch Jugendliche gerne in Schulhaus-Nähe aufhalten, sollten auch sie Gelegenheit haben im Rahmen einer Begehung und Ideensammlung Anregungen, Ideen und Bedürfnisse zu formulieren. Die Hauptzielgruppe waren aber die, die dort zur Schule gehen. Bei der Begehung und Ideensammlung hat sich herausgestellt, dass bei den Jugendlichen, die teilgenommen haben einige Bedürfnisse und Anregungen nicht im Rahmen des Projekts zur Umgestaltung des Spiel- und Erlebnisraums umsetzen lassen würden. Die ebenfalls bei der Begehung und Ideensammlung anwesende stellvertretende Gemeindefreiberin hat die Bedürfnisse und Ideen aufgenommen und es werden davon abgeleitete Projekte und Massnahmen (Neuausrichtung Jugendraum auf jüngere Jugendliche, Aufbau einer kommunalen oder regionalen Jugendarbeit) weiterverfolgt.

Im Folgenden werden wichtige Projektschritte, angewandte Methoden und Ergebnisse dieser Phase festgehalten.

2.2.1 Projektschritte

Phase	Datum	Ereignis	Methode (Anzahl teilnehmende Kinder)
Planung & Konzept	30.06.2014	Workshop mit Schülerinnen und Schülern: Rückblick, Ausblick & Sichtbarmachen der bisherigen Aktivitäten	7. Denkpfeile setzen (67m/53w)
	07.07.2014	2. Sitzung AG: Rückblick Analysephase, Ausblick Planungsphase, Klärung Planungsoffenheit, Klärung Einbezug Jugendliche	
	26.08.2014	Workshop mit Schülerinnen und Schülern US (1. - 3. Klasse) und MS (4. - 6. Klasse): Modellbau (gemeinsam mit Landschaftsarchitekten und Mitarbeiterin SpielRaum)	8. Planungswerkstatt: Modellbau (US: 8m/10w; MS: 9m 9w)
	02.-10.09.2014	Bewertung der aus den Modellen entstandenen Ideen durch alle SchülerInnen (KiGa, US, MS)	9. Hitliste (67m/53w)
	September 2014	Modelle an Elternabend gezeigt	
	21.10.2014	Workshop mit Jugendlichen im Alter von 13-17 Jahren: Begehung und Ideensammlung	10. Begehung & Ideensammlung (5m/12w)
	19.11.2014	3. Sitzung AG: Rückblick Planungswerkstatt & Besprechung Ideen Kinder, Entscheidung Anpassung Pläne	

KiGa = Kindergarten; US = Unterstufe (1. & 2. Kl., ab Herbst 2014: 1.-3. Kl.); MS = Mittelstufe (3. - 5. Klasse, ab Herbst 2014: 4.-6. Kl.); m = Jungen; w = Mädchen

2.2.2 Methodisches Vorgehen & Teilnehmende

Planungswerkstatt: Modellbau

Die Methode des Modellbaus (Bundesarbeitsgemeinschaft Spielmobile e.V. 2001; Eder 2001; Landesvereinigung für Gesundheit und Akademie für Sozialmedizin Niedersachsen 2009) hat zum Ziel, Kindern die Möglichkeit zur Mitwirkung in einer konkreten Planung zu ermöglichen und im eigenen Umfeld wirksam sein zu können. Die Artikulation erfolgt hauptsächlich auf gestalterische Art und Weise, was auch Kindern die Teilnahme erleichtert, die sich verbal weniger gut ausdrücken können. Sie ermöglicht die Arbeit mit kindgerechten Materialien, ebenso wird eine dreidimensionale Umsetzung von Wünschen und Ideen unterstützt. Durch den Einsatz von Naturmaterialien können Kinder für das Thema Natur/Naturnähe sensibilisiert werden.

Im Vorfeld haben die Schülerinnen und Schüler mit den Lehrpersonen Naturmaterialien im Wald gesammelt. Bei der Platzbegehung wurden durch die Projektleiterin (stellvertretende Gemeindeführerin) die Rahmenbedingungen erläutert. Der Landschaftsarchitekt hat die räumlichen Gegebenheiten und die Gestaltungsmöglichkeiten erklärt. Ebenso hat er auf den Grundsatz der naturnahen Gestaltung hingewiesen. Danach haben die Kinder in Zweiergruppen Modelle aus den gesammelten natürlichen Materialien (Holz, Stein, Moos, Erde, Blätter) und zusätzlichen Materialien gebastelt. Anschliessend haben die Kinder in Kleingruppen ihre Modelle den Fachpersonen vorgestellt. Dabei standen die Tätigkeiten im Fokus, die ausgeübt werden sollen können und nicht die Objekte. Die Ergebnisse wurden auf Diktiergerät und als Notizen festgehalten.

Die Modelle wurden anschliessend im Werkraum ausgestellt und die Lehrpersonen sind in der darauffolgenden Woche mit den Schülerinnen und Schülern zur Bewertung der Ideen und Vorschläge in den Werkraum gegangen, so hatten alle Kinder die Möglichkeit ihre Präferenzen mittels Hitliste auszudrücken.

Teilnehmende

Beim "Denkpfosten" setzen haben alle Schülerinnen und Schüler mitgemacht (67 Jungen, 53 Mädchen). 36 Kinder (Unterstufe: 8 Jungen, 19 Mädchen; Mittelstufe: 9 Jungen, 9 Mädchen) haben die Methode Modelle umgesetzt. Alle Schülerinnen und Schüler (67 Jungen, 53 Mädchen) konnten anschliessend in Form einer Hitliste ihre Punkte vergeben.

2.2.3 Ergebnisse



Bild 1: Modellbau Herznach, 26.08.2014 (FHNW)

Tätigkeiten & Elemente nach Kategorien

Folgendes wurde von den Kindern genannt (jeweils nach Beliebtheit geordnet):

Bewegen & Austoben

Klettern, Runterspringen, Schaukeln, Fahren (Trotti, BMX, Rollschuhe, Skateboard), Balancieren, Fangen, Hangeln, Spielen, Rutschen, Kriechen, Laufen (von Element zu Element)

Gestalten & Bauen

Stauen, Pumpen (Wasser), Bauen, Konstruieren, Gärtnern, "Pflötscheln", Gestalten, "Sändele", Verbinden (versch. Spiel-Elemente)

Begegnen & Austauschen

Reden, Bräteln, Essen (Znüni), Sitzen, Treffen, Austauschen

Erleben & Erforschen

Beobachten (Tiere, Insekten, Pflanzen), Füttern (Tiere), Feuer machen, Geniessen (Aussicht) "Chillen", Musik machen, Pumpen (Wasser), Köcherlen, Spüren, Brauen (Zaubertrank), Laufen (barfuss), "Pflötscheln"
Geniessen (Sonne)

Verstecken & Zurückziehen

Verstecken, Ausruhen, Zurückziehen, Liegen, Entspannen, Schlafen

Elemente ohne Zuordnung zu Kategorien (geordnet von A-Z)

Ast, Bach, Bächli, Balancierbaum, Bänkli, Baum, Baumstämme, Blumen, Blumengarten, Brüggli, Bühne, Felsen, Feuerstelle, Flöte, Garten, Gebüsch, Gras/Wiese, Halfpipe, Hängematte, Haus, Häuschen (Schneckenhaus gross), Hexenhaus, Höhle, Holstämme, Holzstapel, Hütte, Indianerzelt, Kirschbaum, Kletternetz über Bach, Korkhaus, Looping, Moos, Mooshäuschen, Natur/Farn, Parcours, Pumpe, Puppen/Statuen, Regenbogen, Ritiseili, Rollschuhe, Rutschbahn, Sandbereich mit Wasser, Schaukel, Schaukelschiff, Schweinchen, Schweinestall, See mit Boot, Seilpark, Sinnespark (Moos, Sand, Gras, Steine), Springbrunnen, Stamm, Statue, steile Bahn, Stein mit Springbrunnen, Steinmauer, Steinweg, Teich, Tiere, Tunnel, Unterstand, Unterstand (Bogen/Höhle), Vogelnestschaukel, Wald, Wand, Wanderweg, Wasser, Wasserbecken, Wasserpumpe, Weidenhaus, Wiese, Wiese mit Tiere

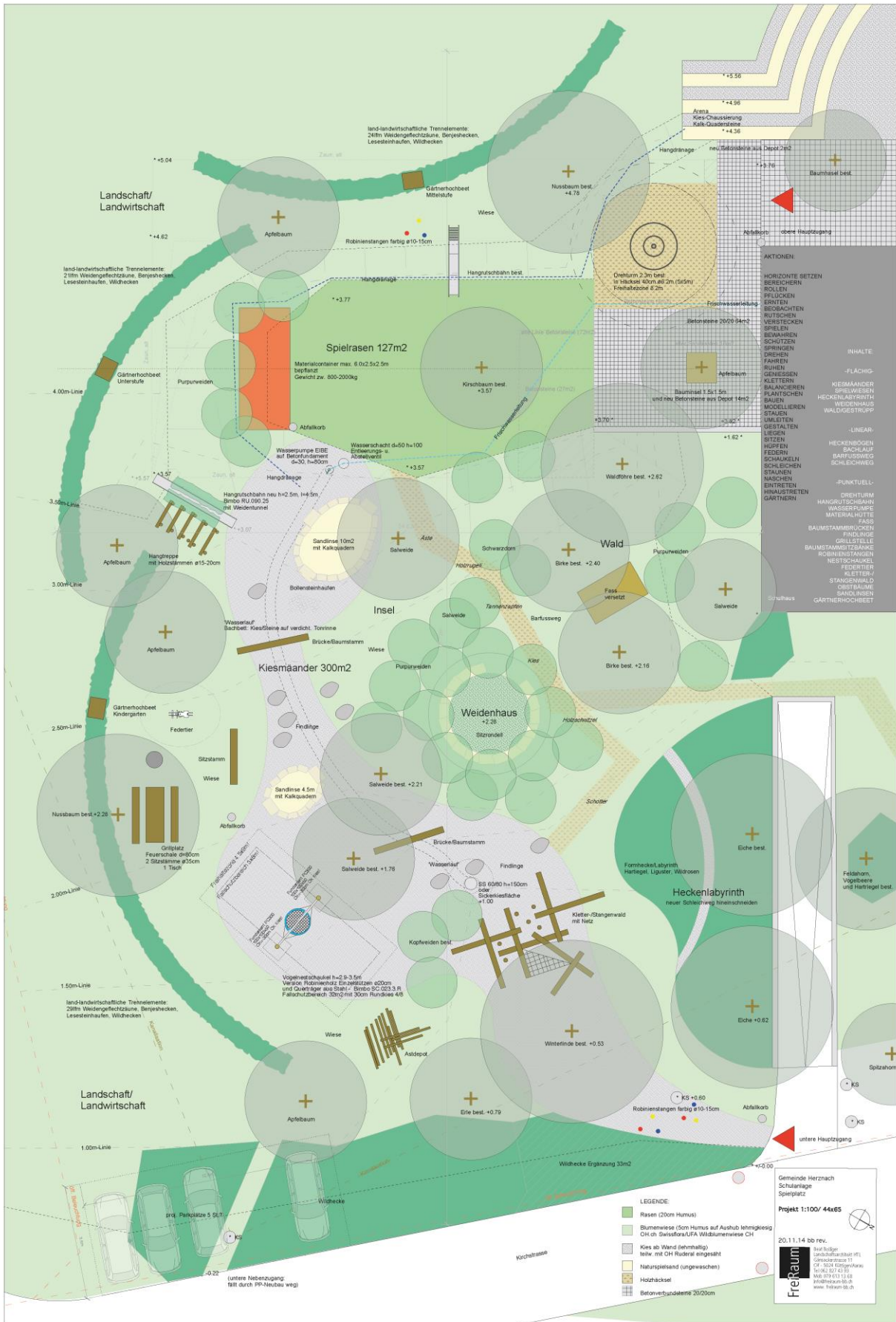


Bild 2: Konzept Spiel- und Erlebnisraum Herznach, 20.11.2014 (FreiRaum)

2.3 Umsetzung & Realisierung

In der Phase "Planung & Konzept" mündeten Ergebnisse aus den Workshops mit den Kindern in eine konkrete Planung des Spiel- und Erlebnisraums beim Schulhaus Herznach. Das Konzept wurde nach den Workshops mit den Schülerinnen und Schülern nochmals angepasst und in der Arbeitsgruppe verabschiedet. Auf Grundlage dieser Pläne wurden anschliessend Arbeitspakete festgelegt. Die groben Vorarbeiten mit den grossen Maschinen wurden durch die Gartenbaufirma im Frühling 2015 durchgeführt. Im Rahmen eines Mitmachbautages haben insgesamt ca. 80 Personen, darunter viele Kinder mitgewirkt und mitgestaltet.

Im Folgenden werden wiederum wichtige Projektschritte, angewandte Methoden und Ergebnisse dieser Phase festgehalten.

2.3.1 Projektschritte

Phase	Datum	Ereignis	Methode (Anzahl teilnehmende Kinder)
Umsetzung & Realisierung	Frühling 2015	Erste Ausführungsschritte durch Gartenbaufirma	
	21.03.2015	Mitmachtag	11. Mitmachbautag (ca. 25 Kinder)
	25.04.2015	Einweihungsfest	
	24.08.2015	Abschlussitzung AG	

2.3.2 Methodisches Vorgehen

Pflanztage & Mitmachbautage

Die Methode Pflanztage & Mitmachbautage (Eder 2001; Urbanes Wohnen e.V. München/Projekt "Grüne Schul- und Spielhöfe" 2000) hat zum Ziel, dass Kinder bei Arbeiten zur Gestaltung eines Platzes mitwirken können, an dessen Planung sie beteiligt waren. Positive Begleiteffekte sollen damit die höhere Identifikation mit dem Raum und die Sorgfalt und Verantwortlichkeit sein, sowie die Erkenntnis für die Kinder, dass sie ihr Umwelt aktiv (mit)gestalten können.

Im Rahmen eines gross angelegten Mitmachbautages am 21. März 2015 konnten ca. 25 Kinder an der Gestaltung des neuen Spiel- und Erlebnisraums mitwirken. Neben den Kindern haben an diesem Tag auch viele Erwachsene einen aktiven Beitrag für eine gelungene Umsetzung geleistet.

2.3.3 Ergebnisse



Bild 3: Ausgangslage Spiel- und Erlebnisraum Herznach (FHNW)



Bild 4: Mitwirktag Spiel- und Erlebnisraum Herznach, 21.03.2015 (FHNW)



Bild 5: Spiel- und Erlebnisraum Herznach nach Umgestaltung, 24.08.2015 (FHNW)



Bild 6: Spiel- und Erlebnisraum Herznach nach Umgestaltung, 24.08.2015 (FHNW)

2.4 Betrieb & Pflege

Für diese Phase können zum Zeitpunkt des vorliegenden Berichts keine konkreten Ergebnisse festgehalten werden, da diese Phase noch ansteht. Gleichwohl sind erste Erkenntnisse bereits aus Erfahrungen und Diskussionen entstanden. Diese sind im Kapitel "Empfehlungen" festgehalten.

2.5 Evaluation & Verstetigung

Die Projekte in den Gemeinden sowie das gesamte Programm QuAKTIV werden intern und extern evaluiert und Ergebnisse, Erkenntnisse und Schlussfolgerungen in entsprechenden Berichten sowie in der Praxishilfe QuAKTIV (erscheint Februar 2016) aufbereitet. Wie für die Phase "Betrieb & Pflege" können auch für diese Phase zum Zeitpunkt des vorliegenden Berichts keine Ergebnisse festgehalten werden.

3 Empfehlungen

Folgende Empfehlungen lassen sich aufgrund der bisherigen Aktivitäten und Erfahrungen festhalten:

Partizipation

- Kinder sollten auch bei anderen Planungsvorhaben einbezogen werden, um Gemeinde kindergerechter zu gestalten und Kindern Erfahrung des eigenen Mitwirkens zu ermöglichen.

Gestaltung

- Spiel-, Erlebnis- und Aufenthaltsbereichen sollten vielfältig nutzbar, strukturreich und veränderbar gestaltet sein.
- Für die Gestaltung sollten mehrheitlich Naturmaterialien oder naturnahe Elemente verwendet werden, um den Spiel- und Erlebniswert zu steigern.
- Die Topographie sollte abwechslungsreich gestaltet werden.
- Die naturnah gestalteten Spiel-, Erlebnis- und Aufenthaltsbereiche stellen eine wichtige Ergänzung zu Sportplätzen und anderweitigen Freizeitflächen dar.

Naturnähe

- Kindern sollte eine Naturerfahrung im ganzen Quartier ermöglicht werden.
- Förderung von Elementen wie Bäumen, Blumen und Wiesen, Erde und Sand, Steine und Holz.
- Naturerfahrungsräume sollten gut vernetzt sein mit der umgebenden Landschaft und ggf. übergeordneten Wegverbindungen.

Wege und Verkehr

- Es sollte in möglichst lückenloses Fuss- und Radwegnetz geschaffen werden, das eine gefahrenlose Fortbewegung ermöglicht (besonders im Bereich der Hauptstrasse sind Massnahmen notwendig).

Pflege & Unterhalt

- Es ist wichtig, die für den späteren Unterhalt zuständigen Personen von Anfang an in ein Projekt einzubeziehen.
- Es empfiehlt sich auch in dieser Phase Kinder einzubeziehen, um sie dafür zu sensibilisieren und auch hier Identifikation zu schaffen
- Naturnahe Erlebnisräume unterscheiden sich im Pflegeaufwand nicht von herkömmlichen Anlagen. Sie erfordern jedoch eine andere Art der Pflege. So dürfen beispielsweise Übergänge organisch ausgestaltet sein, Ritzenvegetation ist erlaubt und Veränderung wird explizit zugelassen.

4 Literatur

- Bundesarbeitsgemeinschaft Spielmobile e.V. (2001). Methodensammlung: Projekte zur Partizipation von Kindern leicht gemacht. Trier: Bundesarbeitsgemeinschaft Spielmobile e.V.
- Deinet, Ulrich/Krisch, Richard (2006). Der sozialräumliche Blick der Jugendarbeit. Methoden und Bausteine zur Konzeptentwicklung und Qualifizierung. Wiesbaden: VS-Verlag.
- Eder, Wolfgang (2001). Spiel(t)räume naturnah mit Kindern gestalten. Praktischer Leitfaden zur Planung von Spielplätzen. Steyr: Jugendreferat des Landes OÖ.
- Landesvereinigung für Gesundheit und Akademie für Sozialmedizin Niedersachsen (2009). NaturSpielRäume - mit Kindern gesunde Lebenswelten gestalten: ein Leitfaden zum Projektmanagement. Hannover: Landesvereinigung für Gesundheit und Akademie für Sozialmedizin Niedersachsen.
- Lechthaler, Katja (2004). Alle Kinder spielen gern Theater: Was Kinder durch Schauspieler erleben und lernen. München: Beust Verlag.
- Urbanes Wohnen e.V. München/Projekt "Grüne Schul- und Spielhöfe" (2000). Auf die Perspektive kommt es an! Münchner Kinder mischen mit. Kinder-Plan-Bau-Wagen. München: Urbanes Wohnen e.V. München und Projekt "Grüne Schul- und Spielhöfe".