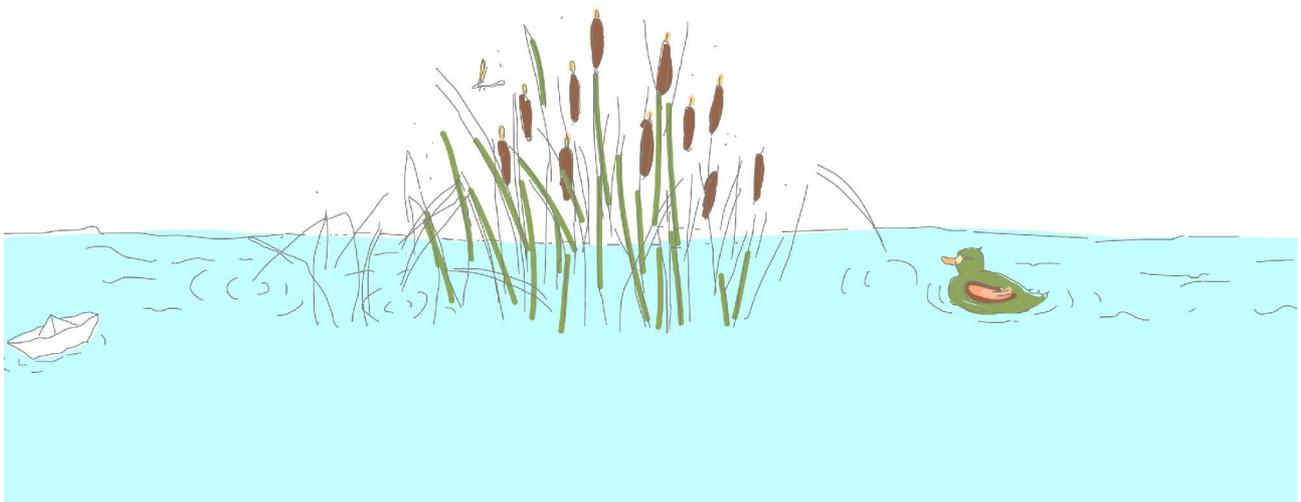


Inhaltsverzeichnis

DAS PROJEKT „SPIELORT NATUR: FRÜHER-HEUTE-MORGEN„	3
DIE BUNDJUGEND NRW	4
HINTERGRUND	5
METHODENKOFFER	6
Brainstorming.....	6
Mind Mapping.....	7
Kartenabfrage.....	7
Clustern.....	8
Bilder malen.....	8
Punkte-Abfrage.....	9
Ampelspiel.....	10
THEMENBLOCK 1: SPIELEN IN DER NATUR	11
Einstieg.....	11
Spielen.....	11
Spielen im Freien.....	11
Auswertung.....	12
THEMENBLOCK 2: SPIELRAUMDETEKTIVE	13
Einstieg.....	13
Das Interview.....	13
Der Interviewleitfaden.....	13
Die beiden Interview-Versionen.....	14
Der Streifzug.....	15
Auswertung.....	16
THEMENBLOCK 3: SPIELRAUMVISIONÄRE	17
Die Zukunftswerkstatt.....	17
Einstieg.....	17
Kritikphase.....	17
Phantasiephase.....	18
Planungs- und Umsetzungsphase.....	23
EXKURS: Partizipationsmöglichkeiten für Kinder- und Jugendliche	25

LITERATUR	27
ANHANG	29
Checkliste Projektvorbereitung	30
Zeitplanung „Langversion“	31
Anschreiben Zeitexperten	32
Tipps für Kinder zur Durchführung eines Interviews	33
Presseeinladung	34
Materialliste Modellbau	35
Spiele	36
Kennenlernspiele	36
Lockerungsspiele	36
Aktionsspiele	37
Spiele zur sinnlichen Wahrnehmung der Natur	38
Spiele von früher	39
Zeitplanung „Kurzversionen“	40





DAS PROJEKT „SPIELORT NATUR: FRÜHER–HEUTE–MORGEN“

Das von der BUNDjugend NRW durchgeführte und vom Ministerium für Generationen, Familie, Frauen und Integration NRW (MGFFI NRW) geförderte Projekt richtet sich an Kinder von 8 bis 12 Jahren und Erwachsene ab 55 Jahren. Im Rahmen des Projekts soll sowohl der Austausch und die Wertschätzung zwischen den Generationen gefördert, als auch ein Bewusstsein für die Veränderungen in der Flächennutzung, und deren Auswirkungen auf die Spielsituation geschaffen werden. Des Weiteren sollen den Kindern soziale Kompetenzen sowie Gestaltungskompetenzen im Sinne der Bildung für eine nachhaltige Entwicklung vermittelt, sowie der Kontakt zur Natur gefördert werden.

Inhaltlich werden die Kinder im Rahmen des Projekts „Spielort Natur“ aufgefordert, Veränderungen der Flächennutzung, die Auswirkungen auf ihre eigenen Spielräume haben, zu erforschen und zu dokumentieren. Die Hintergrundinformationen sollen insbesondere durch die Befragung von Erwachsenen ab 55 Jahren, den so genannten Zeitexperten, gesammelt werden. In Generationenteams erforschen die Kinder gemeinsam mit den Zeitexperten, wie und auf welchen Naturflächen früher gespielt wurde. Durch Interviews und Bildmaterial sollen Veränderungen dokumentiert werden. In einem weiteren Schritte gilt es im Rahmen einer Zukunftswerkstatt Ideen, Wünsche und Visionen für das Spielen in der Natur zu entwickeln.

Die vorliegende Arbeitsmappe richtet sich an MultiplikatorInnen, BetreuerInnen, LehrerInnen und alle anderen, die das Projekt in „Eigenregie“ mit einer Gruppe von Kindern durchführen wollen. Sie enthält eine Auflistung wichtiger Moderationsmethoden und viele Anregungen und Tipps zur Durchführung des Projekts.

Der in dieser Arbeitsmappe berücksichtigte Zeitrahmen umfasst 4 Tage mit jeweils 4 Stunden pro Tag. Ein Zeitbeispiel für die Durchführung des Projektes als 4-tägiges Bildungsprogramm ist im Anhang zu finden (siehe S. 31). Die Ausführungen zu jedem Themenblock in dieser Arbeitsmappe beziehen sich auf diesen Zeitplan. Das Projekt kann auch als Kurzversion, beispielsweise im Rahmen eines Projekttages oder einer Umwelt-AG durchgeführt werden. Für diesen Fall ist der Zeitrahmen und die Ausführungen pro Themenblock in einem gesonderten Anhang angepasst worden (siehe S. 40).

Wir wünschen viel Spaß und Erfolg bei der Durchführung,

ihr Projektteam „Spielort Natur.“

DIE BUNDJUGEND NRW

Das Projekt wurde von der BUNDjugend NRW konzipiert. Die BUNDjugend ist die selbstständige Jugendorganisation des Bundes für Umwelt- und Naturschutz Deutschland (BUND) mit bundesweit etwa 250 Jugend- und 450 Kindergruppen. In Nordrhein-Westfalen engagieren sich Kinder und Jugendliche in über 50 Gruppen unter dem Dach der BUNDjugend NRW für den Umweltschutz. Sie hat sich zum Ziel gesetzt, Kinder und Jugendliche für den Umwelt- und Naturschutz zu aktivieren und ist daher als gemeinnütziger Träger der Jugendpflege anerkannt und Mitglied im Landesjugendring NRW.

In der Landesgeschäftsstelle in Soest (Westfalen) werden die Kinder- und Jugendgruppen vor Ort betreut, landesweite Projekte, Kampagnen und Aktionen durchgeführt, pädagogische Konzepte und ein vielfältiges Veranstaltungsangebot mit Seminaren, Fortbildungen, ökologischen Jugendfreizeiten und Naturerlebniswochen für Kinder erarbeitet. Außerdem werden gemeinsam mit ehrenamtlichen MitarbeiterInnen umweltpolitische Aktionen durchgeführt. Im Sinne der Nachhaltigkeit sind dabei ökologisches Lernen und Partizipation ein großes Anliegen. Jugendliche werden an ein gesellschaftliches Engagement heran geführt. Weitere Informationen zur BUNDjugend NRW gibt es unter www.bundjugend-nrw.de.

HINTERGRUND

Unsere Gesellschaft befindet sich im Wandel. Die Lebenserwartung steigt, der Anteil älterer Menschen wird in den kommenden Jahrzehnten weiter zunehmen. Der Zusammenhalt der Generationen ist für unsere zukünftige Entwicklung entscheidend. Er muss auch und gerade angesichts des demografischen Wandels und der gesellschaftlichen Veränderungen erhalten bleiben und neu gestaltet werden. Es ist wichtig, dass Generationen sich sowohl innerhalb als auch außerhalb der Familie begegnen, miteinander kommunizieren und voneinander lernen.

Das Spielverhalten vieler Kinder hat sich im Vergleich zu früher verändert. Sie spielen seltener im Freien, verbringen ihre Zeit verstärkt vor dem Fernseher, dem Computer oder mit modernen Spielzeugen. Ihre Zeit ist mit verschiedenen Terminen verplant. Der direkte Kontakt und der selbstverständliche Umgang mit der Natur nimmt dadurch ab.

Durch den Dialog der Generationen können Kinder von dem umfangreichen Erfahrungsschatz älterer Menschen lernen. Sie haben vielfältige gesellschaftliche Veränderungen miterlebt, die unter anderem durch den Wandel in der Flächennutzung gespiegelt werden. Denn durch die Veränderung der Flächennutzung hat sich auch gleichzeitig das freie Spielen in der Natur verändert. Wo früher in Hecken und auf freien Flächen Buden gebaut wurden, verläuft heute oftmals eine Straße oder befindet sich ein Parkplatz, der das Spiel der Kinder stark einschränkt. Das hat nicht nur einen Verlust an Arten und Naturräumen zur Folge, sondern auch, dass Kinder heute weniger Kontakt zur Natur haben. Dies kann zu einer verminderten Entwicklung sozialer und persönlicher Kompetenzen sowie motorischer und sprachlicher Fähigkeiten führen.

Der Wandel in der Flächennutzung und damit zusammenhängende Veränderungen in der Spielsituation der Kinder werden durch Erzählungen von Zeitexperten für Kinder erfahrbar. Die Folgen für die Gesellschaft und das Verhalten der Kinder sollen zusammen analysiert und daraus Visionen für die Zukunft entwickelt werden.

So entsteht zwischen den Generationen ein Dialog der gemeinsamen Verantwortung, bei dem Aspekte einer intergenerativen Gerechtigkeit im Sinne der Nachhaltigkeit diskutiert und entwickelt werden. Das Wissen und damit der Status der älteren Generation gewinnt durch den Dialog für die Kinder an Wert und die ältere Generation bekommt einen Zugang zur Lebenswelt der Kinder.



Wenn es darum geht, viele Ideen in kurzer Zeit zu finden, die Kreativität angeregt werden soll, der Arbeits- oder Diskussionsprozess ins Stocken gerät oder ein neuer Arbeitsabschnitt eingeleitet werden soll, bieten sich verschiedene Methoden an. Der Methodenkoffer bietet eine Auswahl der gängigsten Moderationsmethoden, die bei der Durchführung des Projekts angewendet werden können.

Brainstorming

Das Brainstorming ist eine strukturierte Methode zur Sammlung von Vorschlägen, Ideen und Einfällen zu einem bestimmten Thema oder zu einer bestimmten Fragestellung. Die Kinder äußern mündlich ihre Ideen und Vorschläge unter einer bestimmten Aufgabenstellung, die für alle sichtbar ist, damit die Kinder die Fragestellung vor Augen haben. Die Einfälle werden von dem Moderator auf Zuruf kommentarlos ohne spontane Bewertung oder Einordnung aufgeschrieben. Die Entwicklung zur Ernsthaftigkeit und „Tiefe“ hängt ganz entscheidend davon ab, auch jeden „Unsinn“ gleichberechtigt ohne Zögern zu notieren. Flaut der erste Ideenansturm ab, sollte das Brainstorming nicht gleich abgebrochen werden, neue Ideen brauchen manchmal etwas länger! Dafür können Fragen bei Kindern den Denkprozess erneut in Gang bringen.

Regeln für das Brainstorming

- Jeder hat Phantasie! Den Ideen freien Lauf lassen
- Mut zum Ungewöhnlichen
- Klare Trennung von Ideenentwicklung und deren Bewertung
- Keine Kommentare während des Sammelns
- Kritik wird auf später verschoben
- Nachdem der erste "Gehirnsturm" abgeflacht ist, Pause
- Nicht gegeneinander, sondern miteinander denken, Ideen anderer aufgreifen, Ideen weiterspinnen und nicht schlecht machen
- So viele Ideen wie möglich produzieren! (zunächst Quantität vor Qualität)

Als Abschluss liest der Moderator die gesammelten Begriffe nochmals vor und fragt nach weiteren Ideen. Werden keine weiteren Vorschläge mehr genannt, ist das Brainstorming abgeschlossen.

Nach einer Pause können dann, je nach Bedarf, die genannten Einfälle zusammengefasst, strukturiert, gruppiert und in einen Gesprächsverlauf eingeordnet werden.

Benötigte Materialien

- große Papierbögen
- dicke Stifte
- Flipchart/ zur Not kann das Papier oder einzelne Karten auch an eine freie Wand geklebt werden
- Klebestreifen, wenn das Papier an der Wand aufgehängt werden soll

Dauer

ca. 20 Minuten



Mind Mapping

Das Mind Mapping ist eine kreative Visualisierungsmethode, bei der spontan um einen Schlüsselbegriff herum Gedanken, Ideen und Lösungsvorschläge in einer flexiblen Baumstruktur mit Haupt- und Nebenästen gesammelt werden. Zusammenhänge, Gegensätze u.a. werden so strukturiert verdeutlicht, Schwerpunkte und Lücken werden schnell erkannt, das Ergebnis lässt sich visuell leicht merken. Die Methode trägt der Erkenntnis Rechnung, dass subjektives Wissen kein linearer Vorgang ist, sondern netzartig aufgebaut ist. Durch Mind Mapping kann strukturiertes Wissen auf mehreren Ebenen visualisiert werden. Dabei wird mit Schlüsselbegriffen gearbeitet, um sich auf das Wesentliche zu konzentrieren.

Eine Mind Map kann entweder allein als Stillarbeit erstellt und in einer zweiten Phase in der Gruppe ausgewertet werden oder von vornherein gemeinsam erarbeitet werden. Für die Arbeit mit Kindern ist besonders die 2. Variante geeignet. Dazu wird der Begriff zentral auf einen großen Papierbogen geschrieben. Im Gespräch, durch Zuruf oder Kartenabfrage werden nun die Assoziationen gesammelt, auf Karten geschrieben und angepinnt. Durch "Umhängen" kann die Struktur immer wieder verändert werden. Schließlich werden durch Linien und Symbole Zusammenhänge, Verknüpfungen und Abfolgen gekennzeichnet. Wird in einer Gruppe gearbeitet, empfiehlt es sich, die Begriffe auf Karten zu schreiben, da diese so noch einmal umsortiert und -geordnet werden können. Der Moderator ist, wie beim Brainstorming, ausschließlich unterstützend tätig, d.h. er sollte inhaltlich nicht in den Ideenfindungsprozess eingreifen. Seine Aufgaben sind es, am Anfang die Ideenfindung in Gang zu setzen, später erneut zu stimulieren, und alles in eine ansprechend gestaltete, sinnlich wahrnehmbare und einprägsame Form zu bringen.

Benötigte Materialien

- Moderationskarten
- Stifte in verschiedenen Farben
- großer Papierbogen
- Pins und Klebestreifen

Dauer

ca. 30 Minuten

Kartenabfrage

Die Kartenabfrage ist eine Methode zur anonymen Sammlung verschiedener Informationen zu einem Thema, die alle TeilnehmerInnen gleichzeitig beteiligt.

Bei der Kartenabfrage schreiben die TeilnehmerInnen ihre Äußerungen auf Karten, die anschließend an der Pinnwand in verschiedene Kategorien einsortiert werden. Pro Karte soll nur ein Aspekt stichpunktartig und leserlich notiert werden. Faustregel ist: maximal sieben Worte in maximal drei Zeilen pro Karte.

Benötigte Materialien

- Pinnwand und Nadeln/ freie Wand und Kreppklebeband

Tipps für die Kartenabfrage

- ✓ Die Anzahl der Karten pro TeilnehmerIn kann begrenzt werden
- ✓ Keine Karten wegwerfen! Hinter jeder Karte verbirgt sich eine Absicht
- ✓ Karten nicht übereinander hängen, ansonsten werden die Häufungen einer Aussage nicht sichtbar. Karten, die nicht eindeutig einer Rubrik zugeordnet werden können, einfach verdoppeln
- ✓ Ergeben sich sehr viele unterschiedliche Ansätze, bietet sich die Punktabfrage an, um die Aussagen nach Prioritäten einzustufen

- Papierbögen
- Moderationskarten
- Stifte

Dauer

ca. 30 Minuten (inkl. Auswertung)

Clustern

Das Clustern dient dazu die gesammelten Informationen und Aussagen zu sortieren, zu klassifizieren, zu konkretisieren und zu verdichten. Dadurch werden Doppelungen entfernt und Aussagen gebündelt. Gemeinsam werden die Aussagen analysiert und auf ihre Bedeutung überprüft. Zusammenhängende Begriffe werden durch Linien miteinander verbunden oder die Karten werden umhängt. Beim Betrachten kann ein Teil oder ein bestimmtes Wort an Bedeutung gewinnen und eine Idee zum Ausgangspunkt für weiterführende Assoziationen werden. Daraus ergeben sich wiederum neue Themen.

Gemeinsam bildet die Gruppe anschließend Überschriften zu den einzelnen Kategorien und hängt diese über die Zuordnungen. So entsteht Schritt für Schritt eine netzartige Skizze der thematisch sortierten Ideen (Cluster, englisch für: Büschel, Klumpen, Schwarm, Traube)). Diese ist Grundlage für die weitere Bearbeitung der Thematik.

Benötigte Materialien

- Pinnwand
- Moderationskarten in unterschiedlichen Farben und Formen
- Nadeln oder Kreppklebeband
- dicke Filzstifte
-

Dauer

Je nach Diskussionsbedarf und -Intensität bis zu 30 Minuten. Dann sollte eine Pause eingelegt werden.

Bilder malen

Das Bilder malen eignet sich gut zum Einstieg in eine Thema oder zur Sammlung von Ideen. Die Kinder malen alleine oder in Kleingruppen zu einem vorgegebenen Impulsbegriff ein Bild. Die zur Verfügung stehende Zeit sollte dabei begrenzt werden (15-25 Min.). Dadurch werden die Kinder angehalten, spontan Ideen zu entwickeln. Betont werden kann immer wieder mit anerkennenden und motivierenden Worten, dass es nicht auf besondere Wirklichkeitstreue und genaue Ausführung ankommt, sondern darauf, viele Gefühle und andere oft unsichtbare „Dinge“ sichtbar zu machen. Ganz anders als oft im Schulunterricht kommt es nicht auf Technik, sondern den Inhalt, nicht auf Konkurrenz, sondern das Zusammenspiel an. Es zählt nicht das beste oder schnellste Bild, sondern das vielseitigste und umfassendste. Anschließend werden die Bilder den anderen Kindern präsentiert und in der Gruppe besprochen. Eventuell bietet es sich an, leise Musik im Hintergrund laufen zu lassen.

Als ergänzende Option kann die Moderatorin während der Erläuterungen Stichwörter auf Karten



notieren. Diese können dann, zusammen mit den Bildern der Kinder, im Raum aufgehängt werden. Die gesammelten Stichwörter können so als Ausgangspunkt für die weitere Arbeit am Thema dienen.

Benötigte Materialien

- Papierbögen
- Buntstifte, Wachsmalstifte, Wasserfarbe
- Moderationskarten
- Pinnwand und Nadeln/ freie Wand und Kreppklebeband
- evtl. Musik

Dauer

ca. 30 Minuten

Punkte-Abfrage

Die Punkt-Abfrage hilft bei der Entscheidung, mit welcher der durch die anderen Methoden erhaltenen Ideen weitergearbeitet werden soll. Nachdem diese diskutiert und eine Vorauswahl getroffen wurde, steht die Entscheidung an, mit welchen Vorschlägen weitergearbeitet werden soll. Durch eine Abstimmung mit Punkten wird eine schnelle, demokratische Entscheidung und differenzierte Bewertung möglich.

Jeder zur Auswahl stehende Vorschlag wird als Schlagwort auf einen Papierbogen oder eine Moderationskarte geschrieben. Danach bewerten die TeilnehmerInnen die Vorschläge mit sechs Klebepunkten: drei Punkte für den favorisierten Vorschlag, zwei Punkte gehen an den zweitinteressantesten und ein Punkt an den drittinteressantesten Vorschlag. Die Punkte können aber auch frei verteilt werden. Haben alle ihre Punkte geklebt, werden sie ausgezählt und die Rangfolge ermittelt. Anschließend kann in der Gruppe das Ergebnis diskutiert werden.

Die Erfahrung zeigt, dass eine Punkte-Abfrage ungünstigenfalls auch als nicht demokratisch und ungerecht empfunden wird, nämlich wenn sich dadurch eine Mehrheit in der Gruppe gegenüber einer Minderheit durchsetzt und damit legitimiert wird, dass Minderheitenmeinungen kein Recht haben. Sollte die Moderation wahrnehmen, dass jemand trauert wegen des Wegfalls seines Punktes, seiner Idee, sollte sie denjenigen motivierend stärken, dass er sich für das ihm Wichtige auch im weiteren Projektverlauf im passenden Moment einsetzen darf.

Prinzipiell ist eine Punkte-Abfrage nur geeignet, wenn anschließend ein Gesamtgruppen-Arbeitsschritt folgt, niemals aber zur Entscheidung, an welchen Punkten anschließend einzelne Kleingruppen arbeiten sollen.

Benötigte Materialien

- Großer Papierbogen/Moderationskarten
- Nadeln oder Kreppklebeband
- Klebepunkte (Die Anzahl der Klebepunkte kann variiert werden, es sollten jedoch mindestens drei Punkte pro Person sein)

Dauer

abhängig von der Anzahl der Schlagworte bzw. Vorschläge

ca. 1-10 Minuten

Ampelspiel

Das Ampelspiel dient zur Abstimmung über Vorschläge, Themen oder Positionen oder hilft bei der Evaluation und Bewertung des Projektes oder von Projektteilen etc.. Es stellt u.a. eine Alternative zur Punkt-Abfrage dar. Die die Kinder können durch vorher ausgegebene Kärtchen in den Ampelfarben ihre Meinung äußern. Dabei symbolisiert das rote Kärtchen Ablehnung, das grüne Kärtchen Zustimmung und das gelbe Kärtchen Unentschlossenheit bzw. Diskussionsbedarf.

Zu Beginn des Ampelspiels wird je TeilnehmerIn ein Satz Karten in Ampelfarben verteilt und die Bedeutung erklärt. Danach nennt der Moderator Aussagen, Impulsfragen oder Ideen, zu denen die TeilnehmerInnen per Karte ihre Meinung äußern sollen. Dabei erhalten sie Zeit, um sich das Abstimmungsergebnis anzuschauen, und Gelegenheit, andere TeilnehmerInnen nach ihren Gründen für ihre Entscheidung zu fragen. Die Ergebnisse können von dem Moderator festgehalten und anschließend in der Gruppe diskutiert werden.

Um den Materialaufwand in Grenzen zu halten, können alternativ drei runde Pappscheiben in den Ampelfarben vorbereitet werden, die dann auf dem Boden ausgelegt werden. Die TeilnehmerInnen stimmen dann ab, indem sie sich zur jeweiligen Farbe stellen. Die Methode kann drinnen oder draußen durchgeführt werden.

Benötigte Materialien

- ein Satz Moderationskarten in den Farben rot, gelb und grün pro TeilnehmerIn
- alternativ: drei Pappscheiben in den Farben rot, gelb und grün

Dauer

ca. 10 Minuten





THEMENBLOCK 1: SPIELEN IN DER NATUR

Der erste Themenblock dient für die Kinder als Einführung in die Thematik des Projekts "Spielort, Natur". Im Vordergrund steht die Sensibilisierung für das Thema „Spielen in der Natur“ bzw. für den Wert, den die Natur für das Spielen der Kinder einnimmt.

Der Zeitrahmen für diesen Themenblock umfasst bei der Durchführung als mehrtägiges Bildungsprogramm ca. 2,5 Stunden.

Einstieg

Zu Beginn des Projektes sollte ein plakativer und visualisierter Überblick über den Ablauf gegeben werden. Dies hilft den Kindern sich auf das Projekt einzustellen und unterstützt ihre Strukturierungsprozesse.

Vor der Vorstellungsrunde werden Bilder zu sehr unterschiedlichen Themen (z.B. Meer, Menschen, Gesichter, Tiere, etc.) ausgelegt. Jedes Kind darf sich eines dieser Bilder aussuchen und sich in der Gruppe dazu äußern, warum es gerade dieses Bild gewählt hat. Dieser Einstieg muss nicht direkt einen Bezug zum Thema haben. Es geht vielmehr darum, den Kindern Hemmungen zu nehmen, vor einer Gruppe oder Unbekannten wie eventuell dem Moderator zu sprechen.

Zur Auflockerung und gegenseitigem Kennenlernen bietet sich die Durchführung eines oder mehrere Kennenlernspiele an. Einige Beispiele finden sich im Anhang dieser Arbeitsmappe (S. 36).

Spielen

In einer Gesprächsrunde wird das Spielen thematisiert. Die Kinder werden nach Ihrem Lieblingsspielort gefragt und sollen erzählen, warum sie sich dort am liebsten aufhalten, was sie dort spielen und was ihnen am meisten Spaß macht. Auch die Frage, was die ältere Generation wohl draußen gespielt hat bzw. ob es aus Sicht der Kinder Unterschiede zwischen dem Spielen früher und heute gibt, kann zu Beginn diskutiert werden.

Danach können die Kinder ein Bild ihres Lieblingsspielortes malen und das Bild im Anschluss erläutern. Das Aufhängen der gemalten Bilder und das Hängenlassen von erarbeiteten Stichpunkten und Ideen lässt die Kinder erkennen, dass sie aktiv waren und selbst etwas geschafft haben. Von jedem Kind ist dadurch etwas zu sehen.

Im Anschluss an das Bilder malen bietet es sich an, ein oder mehrere Spiele, die von den Kindern im Laufe der Gesprächsrunde genannt wurden, zu spielen. Anregungen werden zudem im Anhang gegeben (siehe S. 36).

Spielen im Freien

Die folgende Gesprächsrunde soll die Besonderheit des Spielens im Freien hervorheben. Nachdem sich die vorherigen Gesprächsrunde mit dem Spielen an sich beschäftigt hat, findet in dieser Gesprächsrunde eine Abgrenzung zwischen dem Spielen im Freien und dem Spielen im Haus statt. Konkret sind folgende Fragen mit den Kindern zu diskutieren und zu beantworten:

Was bedeutet das Spielen im Freien oder in der Natur für Euch? Gibt es einen Unterschied zwischen „Spielen im Freien“ und „Spielen in der Natur“?

Was ist der Unterschied zum Spielen im Haus?

In welcher Situation fühlt sich Spiel in der Natur oder Spiel im Haus besser oder schlechter an?

Zur Beantwortung der Frage helfen die im Methodenköffer vorgestellten Moderationsmethoden (z.B. Brainstorming oder Mind Mapping (siehe S. 6)).

Dabei lässt sich auf die Definitionen der oben genannten Begriffe eingehen. Was bedeutet für die Kinder Natur überhaupt? Wo liegt der Unterschied zwischen „im Freien“ und Natur? Vielleicht hilft eine einfache Auflistung: „Was gehört zur Natur?“ und auf der anderen Seite: „Was gehört nicht zu

Natur?“ Was ist der Unterschied zwischen Spielplätzen und Spielorten?

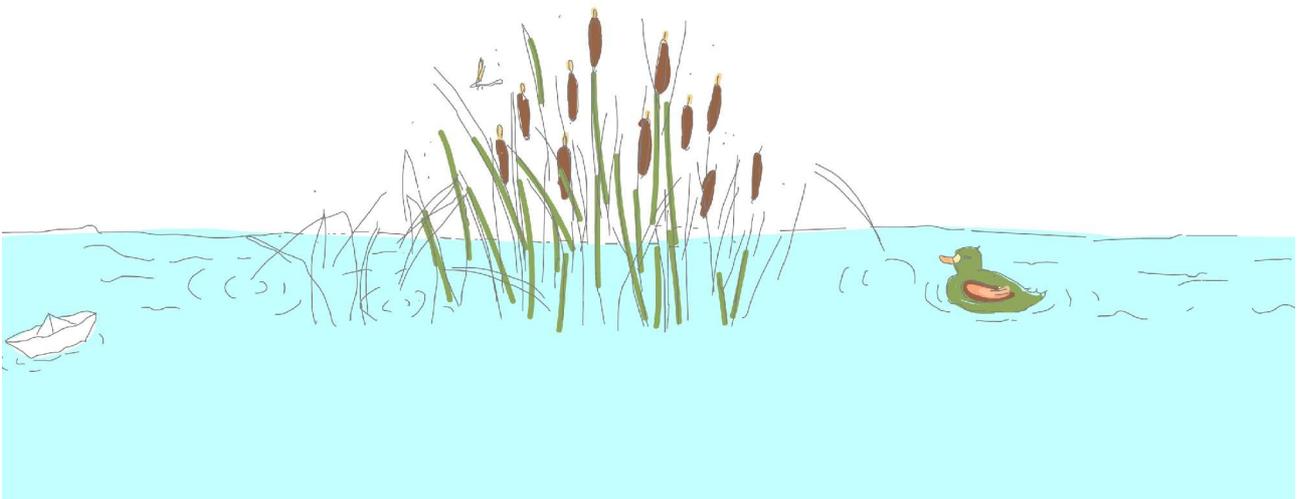
Im Anschluss an diese Gesprächsrunde bietet es sich an, ein Spiel zur sinnlichen Wahrnehmung der Natur zu spielen. Beispiele dafür sind im Anhang zu finden (siehe S. 38).

Daran anschließend kann ein Aktionsspiel gespielt werden. Vielleicht haben die Kinder aber auch andere Ideen, die vor Ort aufgegriffen werden können.

Auswertung

Die Auswertung erfolgt in Form einer mündlichen Reflektion der besprochenen Inhalte:

- Was war interessant an diesem Themenblock?
- Was habt Ihr neues erfahren?
- Was hat Euch gar nicht gefallen?





THEMENBLOCK 2: SPIELRAUMDETEKTIVE

Das selbstständige Erkunden der häuslichen Umgebung und das Spielen auf Straßen, Gehwegen und Naturflächen ist für Kinder heute nicht mehr so selbstverständlich wie noch in der Generation ihrer Eltern und Großeltern. Im Dialog mit der älteren Generation (Zeitexperten) sollen die Kinder daher möglichst viel darüber erfahren, wie diese Generation gespielt hat und an welchen Spielorten das Spielen praktiziert wurde. Darüber hinaus sollen die Zeitexperten einen Einblick in die Lebenswelt der heutigen Kinder erhalten.

Der Zeitrahmen für diesen Themenblock umfasst bei der Durchführung als mehrtägliches Bildungsprogramm ca. 4,5 Stunden.

Einstieg

Es gibt einige Spiele aus früheren Zeiten, die auch heute noch von Kindern gespielt werden. Viele Spiele sind im Laufe der Zeit verloren gegangen oder es ist gar nicht bekannt, dass die Spiel schon seit vielen Generationen gespielt werden. Die Gründe liegen zum einen darin, dass sich in vielen Fällen die Rahmenbedingungen der häuslichen Umgebung der Kinder geändert haben. Und zum anderen ist die Kommunikation zwischen den Generationen seltener geworden. In einer Gesprächsrunde können die Kinder bezüglich dieser Tatsachen sensibilisiert werden. Fragen, wie z.B. „Kennt ihr Spiele aus früheren Zeiten?“ oder „Habt ihr mit Euren Großeltern oder anderen älteren Menschen schon mal über deren Kindheit gesprochen?“ stellen einen guten Einstieg in das zweite Modul dar.

Der Zugang zu diesem Modul kann auch über alte Kinderlieder, die vom Spielen in früheren Zeiten erzählen, erfolgen: z.B. Hopp, hopp, hopp, Pferdchen lauf Galopp oder Summ, summ, summ, Bienchen summ herum. Kennen die Kinder das Spiel, das in dem Lied besprochen wird? Das Lied soll neugierig machen, zu erfahren wie früher gespielt wurde.

Das Interview

Die Durchführung des Interviews und damit der Austausch der Generationen ist die zentrale Aufgabenstellung dieses Themenblocks und eine wichtige Zielsetzung des Projekts „Spielort Natur“.

Vor der Durchführung des Interviews, sollte ein Interviewleitfaden gemeinsam mit den Kinder entwickelt werden. Dabei erhalten sie einen ersten Einblick in die journalistische Arbeit, indem sie Interview-Techniken ausprobieren, um gezielte Informationen zu erhalten.

Der Interviewleitfaden

Zur Ausarbeitung des Interviewleitfadens müssen die folgende Fragen geklärt werden:

Was ist das Ziel eines Interviews?

Worauf muss man bei der Formulierung der Fragen achten?

Diese Fragen können erst in Kleingruppen und anschließend mit der Gesamtgruppe oder direkt gemeinsam diskutiert werden. Dabei können die im Anhang beigefügten „Interview-Regeln für Kinder“

Dialog der Generationen

- Information der Zeitexperten über Inhalt und Ziel des Projekts und über Ort, Zeit und Dauer des Interviews (siehe Anhang S. 32).
- Information darüber, dass sich der Zeitexperte ebenfalls Fragen überlegen kann.
- Ruhige, gemütliche Gesprächsatmosphäre schaffen (eventuell Kaffee und Kuchen).
- Zeitexperten aus dem familiären Umfeld der Kinder oder durch Nachfrage in einem nahegelegenen Altenheim, einer Tagesstätte oder Vereinen, wie z.B. Wandervereinen oder kirchlichen Vereinen
- Zeitexperten entweder zum Projektdurchführungsort einladen oder an den Orten aufsuchen, an denen sie sich treffen

besprochen werden (S. 33). Im Anschluss an die Diskussion folgt die Entwicklung der Fragen. Dabei kann auch auf die Ergebnisse der Gesprächsrunde zu Beginn des Themenblocks zurückgegriffen werden.

Die folgenden Fragen sollten das Grundgerüst des Interviewleitfadens bilden:

- **Was haben Sie früher in der Natur gespielt?**
- **Wo haben Sie gespielt?**
- **Was ist aus den Spielflächen von früher geworden?**
- **Was hat sich an den Spielorten verändert?**
- **Wie sah Natur aus, in der man Spielen konnte?**

Darüber hinaus bleibt noch zusätzlicher Raum für individuelle Fragen rund um das Thema "Spielen früher und heute", die im Rahmen der Fragebogenentwicklung in der Gruppe angesprochen werden.

Benötigte Materialien

- Moderationskarten
- Stifte
- Papier
- evtl. Tonbandgerät
- evtl. Fotoapparat

Dauer

Der Verlauf und die Dauer des Interviews ist abhängig von den beteiligten Kindern, den Zeitexperten und der gewählten Version.

Sollte die Aufmerksamkeit der Kinder während des Interviews nachlassen, dann kann zur Auflockerung ein Spiel, das der Zeitexperte früher gespielt und im Interview erwähnt hat unter seiner Anleitung nachgespielt werden.

Die beiden Interview-Versionen

Nach der Entwicklung des Interviewleitfadens wird das Interview geführt. Die Durchführung kann in zwei Versionen erfolgen, wobei die erste Version dem Projekthintergrund des intensiven Austausches der Generation eher entspricht.

Version 1:

Das Interview findet mit einem oder mehreren geladenen Zeitexperten statt. Die Kinder stellen reihum die Fragen des selbstentwickelten Interviewleitfadens. Bei mehreren Zeitexperten können die Kinder je nach Gruppengröße die Interviews auch in 2er- oder 3er- Teams durchführen. Das Interview findet in gemütlicher Runde -eventuell bei Kaffee und Kuchen- statt.

Version 2:

Die Kinder gehen je nach Gruppengröße gemeinsam oder in Teams auf die Straße und sprechen mögliche Zeitexperten an.

Der Streifzug

Das Ziel des Streifzuges ist das gemeinsame Erkunden der Umgebung, z.B. der Schule, die in vielen Fällen gleichzeitig die Wohnumgebung der Kinder ist. Er ist für die Kinder eine gute Möglichkeit, sich vor Ort aktiv mit der Problematik auseinander zu setzen. Der Streifzug sollte unter einer oder mehreren Fragestellungen stehen. Diese müssen den Kindern zuvor vermittelt werden. Folgende Fragen können das Grundgerüst für den Streifzug bilden:

Was sind für Euch interessante Spielorte? Warum?

Was sind für Euch uninteressante Spielorte? Warum?

Was sind für Euch neu entdeckte Spielorte?

Der Streifzug kann mit oder ohne Zeitexperten durchgeführt werden:

Streifzug ohne Zeitexperten

Die Gruppe geht gemeinsam mit der Moderatorin auf einen Streifzug und erkundet die nähere Umgebung. Dabei können die Kinder, sollten sie aus der näheren Umgebung kommen, der Moderatorin ihre Lieblingsspielorte zeigen. Die besuchten Spielorte können mit Kameras festgehalten und die Fotos später für die Dokumentation benutzt werden. Falls vorhanden, können alte Fotos mit auf den Streifzug genommen werden. Im direkten Vergleich werden die Veränderungen noch deutlicher zu sehen sein. Vielleicht gelingt es, ein Foto der heutigen Situation aus der gleichen Perspektive wie damals zu machen. Diese Fotos können für die Dokumentation verwendet werden. Während des Streifzuges sollte bereits festgehalten werden, wo welche Bilder entstanden sind. So können die Fotos später einfacher zuzuordnen.

Je nach Größe und Art der Gruppe, Alter der Kinder und Vorhandensein von Kameras kann die Gruppe auch in mehrere Kleingruppen aufgeteilt werden. Bei der anschließenden Auswertung präsentieren die Gruppen die entwickelten oder ausgedruckten Fotos und erläutern dabei ihre Entdeckungen.

Streifzug mit Zeitexperten

Die Gruppe wird auf Ihrem Streifzug von einem (oder mehreren) Zeitexperten begleitet, der „vor Ort“ aufgewachsen ist. Gemeinsam werden eine oder mehrere Spielflächen von damals aufgesucht und erforscht, wie sich die Orte verändert haben. Parallel dazu können die Kinder dem Zeitexperten ihre Lieblingsspielorte zeigen. Zu Beginn kann gemeinsam mit dem Zeitexperten eine Strecke zu verschiedenen Spielorten festgelegt werden. Je nach Größe der Gruppe und Anzahl der Zeitexperten kann die Gruppe auch in mehrere Kleingruppen aufgeteilt werden. Vor Ort können die folgenden Fragen diskutiert werden:

- **Was hat sich verändert?**
- **Was wurde hier früher gespielt?**
- **Was wird hier heute ganz neu gespielt?**
- **Wird hier heute immer noch gespielt?**

Benötigte Materialien

- Kamera (bei einer größeren Gruppe auch mehrere)
- Stifte, Papier und Klemmbrett

Dauer

ca. 1 bis 2 Stunden (je nach Gruppe, Größe des Untersuchungsgebiets, Zeitexperten)

Auswertung

Die Auswertung des Themenblocks erfolgt durch eine Gegenüberstellung der Spielsituation früher und heute in Form einer Tabelle. Dabei ist es hilfreich, die in dem Interview und während des Streifzuges gestellten Fragen aufzugreifen. Das Erarbeiten von Gemeinsamkeiten schließt die Auswertung ab.

Vorschlag für die Gestaltung der Tabelle:

Spielorte/Spielen in der Natur: früher und heute

<i>früher</i>	<i>heute</i>	<i>Gemeinsamkeiten</i>





THEMENBLOCK 3: SPIELRAUMVISIONÄRE

Der dritte Themenblock widmet sich der Entwicklung von Zukunftsvisionen. Dies erfolgt im Rahmen einer Zukunftswerkstatt. Die Kinder sollen, insbesondere unter Berücksichtigung der Informationen aus dem Dialog der Generationen, Verbesserungsvorschläge und Wünsche für das Spielen in ihrem Wohnumfeld entwickeln.

Der Zeitrahmen für diesen Themenblock umfasst bei der Durchführung als mehrtägiges Bildungsprogramm ca. 7 Stunden.

Die Zukunftswerkstatt

Die Zukunftswerkstatt ist Experimentier-, Partizipations-, Lern- und Reflektionsmethode zugleich. Sie eignet sich zur Entwicklung eines Problembewusstseins und der daraus resultierenden Ideen und Zukunftsvisionen. Sie verfolgt das Ziel, bei Erwachsenen ebenso wie bei Kindern und Jugendlichen Neugierde zu wecken und den Willen von Kindern an der Gestaltung ihrer Umwelt zu fördern.

Eine Zukunftswerkstatt gliedert sich in drei Hauptphasen: Kritik-, Phantasie- und Umsetzungsphase. Im Übergang zwischen den Phasen kommen den Angelpunkten besondere Bedeutung zu: Positive Wendung, Übersetzung ins Reale und Handlungskontrakt. Um die Zukunftswerkstatt für Kinder spannend zu gestalten, sollen die klassischen drei Phasen erweitert und variiert oder auch umbenannt werden (Motzphase, Wunsch-/Traumphase, Loslegphase).

Wesentlich für das Gelingen einer Zukunftswerkstatt ist die Haltung des Moderators: Die teilnehmenden Kinder werden als die eigentlichen Experten in eigener Angelegenheit gesehen. Dazu verkörpert die Moderation Wertschätzung, Unvoreingenommenheit, inhaltliche Neutralität und Visualisierungskompetenz. Sie ist geübt darin, auch Minderheitenmeinungen und „verrückte“ Ideen jenseits des „Mainstream“ sichtbar und in Gruppenarbeit behandelbar zu machen.

Das Ziel der Zukunftswerkstatt-Moderation sind Ermutigung derjenigen, die sonst nicht gefragt werden, und Förderung eines zugleich strukturierenden und kreativen Denkens. Es geht um das Einüben eines Denkens in mehreren Alternativen, wohin sich „Zukünfte“ entwickeln können.

Die Zukunftswerkstatt kann im Generationenteam durchgeführt werden, wobei die Zeitexperten in einigen Phasen lediglich begleitende Funktion übernehmen, in anderen Phasen den Kindern inhaltliche Hilfestellung leisten können.

Einstieg

Vor Beginn sollten die Kinder einen Überblick über den Ablauf der Zukunftswerkstatt erhalten. Dazu sollte die Moderatorin kurz und anschaulich die Phasen erklären.

Kritikphase

In der Kritikphase sollen die Kinder sagen dürfen, was ihnen nicht gefällt. Dabei geht es nicht um eine ausführliche Analyse von Kritikpunkten, sondern um die Sammlung solcher und um das Abreagieren der damit verbundenen Emotionen. Jede Kritik zum Thema ist erwünscht und wichtig, jeder Punkt gleichberechtigt. Eine Zensur findet nicht statt, auch widersprüchliche Kritikpunkte (z.B. zu viel Bäume – zu wenig Bäume) stehen nebeneinander. Die Kinder sollen dadurch einen freien Kopf für die Phantasiephase bekommen. In der Kritikphase gilt es, folgende Fragen zu beantworten:

Wenn ich draußen spielen möchte....

Was gefällt mir nicht?

Worüber ärgere ich mich?

Was ich schon immer los werden wollte!

Die Beantwortung dieser Fragen kann durch eine Kartenabfrage erfolgen (siehe S. 7) Der Moderator kann die Kinder auch ihre Kritikpunkte malen lassen. Die Kritikbilder („Meckerbilder“)

können dann im Anschluss aufgehängt und von den Kindern erklärt werden. Besonders spannende Einsichten ergeben sich, wenn gemalte Bilder zunächst von anderen Kindern und erst zuletzt von den Künstlern selbst interpretiert werden. Dabei geht es nicht um „richtig“ oder „falsch“, sondern um eine umfassende Analyse der Bilder und der dahinter liegenden Gefühle.

Des Weiteren können die Fotos von „negativen“ Spielorten, die beim Streifzug ausfindig gemacht wurden, Anstöße zur Weiterbearbeitung bieten.

Eine kreative Umsetzung kann auch durch ein so genanntes „Motzmonster“ stattfinden. Dazu schreiben die Kinder z.B. zu der Leitfrage: „Was gefällt mir in meiner Spielumgebung nicht?“ ihre Motzpunkte auf schmutzig-grüne DIN-A4-Blätter und kleben sie auf einem großen Papierbogen zu einem Motzmonster zusammen.

Der Blick kann aber auch in die Vergangenheit gerichtet werden und die Veränderungen in der Flächennutzung bzw. die Veränderung der Spielsituation reflektiert werden: Welche Veränderungen im Vergleich zu früher ärgern mich?

Fragen wie „Was uns fehlt?“ oder andere Fragen nach Bedürfnissen sollten noch nicht gestellt werden, da dann Wünsche geäußert würden. Diese Äußerung wäre in der Kritikphase zu früh.

Im weiteren Verlauf einer Kritikphase werden Verständnisfragen geklärt und die Kritikpunkte in einigen Kritikschatzungen oder Skandalsätzen zugespitzt. Höhepunkt ist der Angelpunkt zur folgenden Phantasiephase: Die Positive Wendung. Hier findet die Gruppe entweder mit Worten oder aus einer Körperübung heraus vom Kritiksatz oder vom „Standbild des Grauens“ zum positiven Blickwechsel. Ein Beispiel: Aus „Die Gartenbauarbeiter sägen immer die schönsten Kletteräste ab“ wird „Die Gartenbauarbeiter lassen immer die schönsten Kletteräste dran“; aus der Spielszene, in dem einige Kinder mit „Sägen“ in der Hand andere Kinder „umfällen“, werden spielende und „sägende“ Kinder, die gemeinsam auf den Baum-Kindern klettern.

Benötigte Materialien

abhängig von der/den gewählten Methode(n):

- Pinnwand
- Nadeln
- Kreppklebeband
- (Bunt-)Stifte
- (grüne) DIN-A4-Blätter
- großer Papierbogen

Dauer

30 Minuten Kritiken sammeln

15 Minuten Kritiken ordnen

30 Minuten Kritiken verstehen und zuspitzen

15 Minuten positiv wenden

Phantasiephase

In der Phantasiephase werden auf der Grundlage der Ergebnisse aus der Positiven Wendung anhand zentraler Fragestellungen Ideen und Wünsche für die Zukunft generiert- ein Idealzustand wird erträumt. Die folgenden Fragen bilden das Grundgerüst dieser Phase:

Wie wäre es ideal?

Was wünsche ich mir?

Was würde ich gerne tun, hätte ich alle Macht, alles Geld und alle Zeit dazu?



Gerade in dieser Phase sind Phantasielockerungen und Kreativmethoden wichtig, um das häufig ungewohnte Träumen und "Spinnen" zu erleichtern. Außerdem fällt es Kindern leichter, mit einem gewissen Abstand über ihre Phantasien zu sprechen, da sie so eventuell vorhandene Angst vor dem Ausgelacht-Werden verlieren.

Als Einstieg in diese Phase bietet sich eine Phantasiereise oder eine Rundgeschichte an, um die Phantasie und Kreativität der Kinder zu fördern:

Phantasiereise

Im Rahmen einer Phantasiereise betreten die Kinder einen imaginären „Traumspielort“ oder die ideale „Kinderspielstadt“ und bekommen Zeit sich diese(n) genau „anzusehen“. Die Phantasiereise kann sowohl sitzend als auch liegend durchgeführt werden. Wenn ausreichend Platz zur Verfügung steht und sich der Boden eignet, sollte die Phantasiereise im Liegen durchgeführt werden, da sich die Kinder dann besser entspannen und auf die Reise einlassen können. Lesen Sie den im Kästchen stehenden Text oder einen anderen geeigneten Text ruhig, langsam und deutlich vor. Legen Sie kurze Pausen ein, so dass die Kinder Zeit zum Träumen haben. Die Pausen sind in dem Beispieltext durch ein Sternchen (*) gekennzeichnet. Am Besten werden die Kinder direkt angesprochen. Während der Phantasiereise sollte der Moderator auf alle Personen achten (z.B.: Sind alle entspannt?). Zum Aufwachen muss den Kindern ausreichend Zeit eingeräumt werden. Ruhe ist eine unbedingte Voraussetzung, damit die Phantasiereise gelingt. Es ist auch möglich, leise, beruhigende Musik im Hintergrund laufen zu lassen.

Die Phantasiereise

Einleitung im Sitzen: „Stelle Deine Füße fest auf den Boden, so dass die ganze Fußsohle den Boden berührt. * Die Knie zeigen etwas nach außen. * Mach es Dir bequem..“

Einleitung im Liegen: Suche Dir einen Platz in diesem Raum, lege Dich auf den Boden und mache es Dir bequem....

Atme ein paar mal kräftig ein und aus, dann lass deinen Atem ruhiger werden. *

Wenn du richtig bequem liegst, schließe deine Augen. * Du hörst meine Stimme * vielleicht andere Geräusche von draußen, Kinderstimmen, Vogelgezwitscher. *

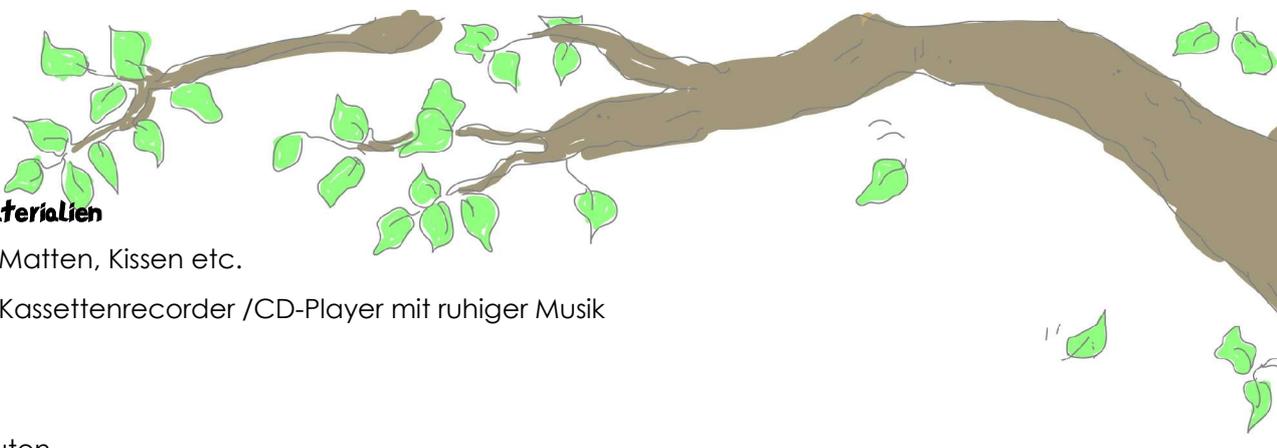
Und während Du mit geschlossenen Augen da liegst, stehst du in Deiner Phantasie auf.* Du gehst in Gedanken hinaus aus diesem Zimmer, die Treppe hinaus, raus aus diesem Haus, in den Garten / (auf den Schulhof). * Du triffst auf einen Weg, den du entlang gehst. *

Plötzlich entdeckst du ein Tor. * Du gehst auf dieses Tor zu. * Nun stehst du vor dem Tor. * Schau es dir genau an: Welche Farbe hat es? Wie kannst du es öffnen? *

Gehe durch das Tor, denn hinter dem Tor erwartet dich ein Spielort, so wie du ihn dir schon immer gewünscht hast. * Schau dich um: Vielleicht bist du auf einer Wiese, in einem Park oder in der Nähe von einem See oder Bach? * Vielleicht begegnest du Menschen oder Tieren oder vielleicht auch nicht? * Wie sieht es dort aus? * Welche Geräusche hörst du? * Was riechst du? * Wie fühlt es sich an? * Ich lasse dir jetzt ein wenig Zeit, dich in Ruhe umzuschauen und werde dich beim Betrachten nicht mehr stören. (ca. 2 Minuten Stille)

Denke nun allmählich wieder ans Zurückkehren. Aber lass dir Zeit. * Gehe zum Tor zurück, schau dich noch einmal um und nimm Abschied. * Dann gehe durch das Tor durch und schließe es fest hinter dir zu. * Du kannst jederzeit wieder zu deinem Traum-Spielort zurückkehren. * Gehe den Weg, den du gekommen bist wieder zurück. Zurück in dieses Zimmer. Und wenn du angekommen bist, mache die Augen auf. * Strecke Dich und atme kräftig durch. * Setze Dich vorsichtig auf. * Wie geht es Dir? Was spürst Du?

Sprich nicht gleich über deine Erinnerungen, sondern male ein Bild von Deinem Traumspielort. Wir werden später die Bilder gemeinsam anschauen und darüber sprechen. Dann kannst Du uns beschreiben, wie es an deinem Traum-Spielort aussieht.



Benötigte Materialien

- eventuell Matten, Kissen etc.
- eventuell Kassettenrecorder /CD-Player mit ruhiger Musik

Dauer

etwa 15 Minuten

Rundgeschichte

Eine andere Möglichkeit, die Phantasie der Kinder anzuregen, ist eine Rundgeschichte. Die Gruppe setzt sich in einen Stuhlkreis oder mit entsprechenden Unterlagen auf den Boden. Die Moderatorin beginnt eine Geschichte, z.B. mit den Worten: „Stellt Euch vor, es gibt eine Stadt, die ist das schönste Kinderspielparadies, das man sich vorstellen kann.../die ist ausschließlich für Kinder da/die darf von Euch nach Euren Spielträumen gestaltet werden.“ Die Kinder werden dann aufgefordert, die angefangene Geschichte weiterzuspinnen: Was gibt es dort? Was würden sie dort bauen? Was darf man dort machen? Was darf es dort nicht geben und was gibt es stattdessen? Was ist dort aufregend, außergewöhnlich, schön? Wie sieht das ganz Besondere, Einmalige an diesem Ort aus?...

Benötigte Materialien

- eventuell Matten, Kissen etc.
- eventuell Kassettenrecorder /CD-Player mit ruhiger Musik
- alles zum Aufschreiben (bunte Karten, Haftnotiz-Zettel, Origami-Blätter, Stifte)

Dauer

Je nach Gruppe 10-20 Minuten

Umsetzung der Phantasieprodukte

Im Anschluss sollten die Phantasieprodukte „umgesetzt“ werden. Dies kann durch das Malen von Bildern und/oder Modellbau erfolgen.

Bilder malen

Die Moderatorin kann die Kinder Bilder von ihrem imaginären Lieblingsspielort malen lassen. Die Erfahrung hat gezeigt, dass Kinder gerne und ohne Probleme das „Gesehene“ in gemalte Bilder umsetzen konnten und wollten. Allerdings fällt es Kindern oftmals schwer, aus welcher Perspektive sie zeichnen sollten oder dass etwas Geträumtes weggelassen werden muss, da der Traumspielort für ein Blatt Papier zu groß ist. Dem kann durch einen Hinweis darauf, dass Ergänzungen bei der Besprechung der Bilder möglich sind, so dass keine Idee verloren geht, Abhilfe geschaffen werden. Grundregeln sollen sein: Alles ist erlaubt und alles ist möglich - Alles soll gehen, was dazu verhilft, Träume und Wünsche auszudrücken. Es ist sinnvoll, dass bei der Besprechung der Bilder Anregungen in Stichwort-Form festgehalten werden.

Die Bilder können von den Kindern selbst vorgestellt werden oder Kinder legen ihre oft überraschende Interpretation der Bilder anderer Kinder offen. Dabei gibt es keine „richtige“ oder „falsche“ Interpretation, dennoch müssen die Künstler selbst auch immer zu Wort kommen.

Modellbau

Eine gute Möglichkeit, die erträumten Spielorte darzustellen, ist der Modellbau. Er kommt nicht nur dem intuitiven, ganzheitlichen und visuellen Denken der Kinder entgegen. Er gibt vor allem auch



denjenigen Kindern eine Chance, deren Qualitäten weniger im verbalen Bereich liegen. Als Medium ist das Modell das geeignete Feld für kreative Phantasien, Experimente, Möglichkeitssinn und damit nicht zuletzt auch Methode und Inhalt von Spiel. Zudem macht der Modellbau auch jede Menge Spaß, vorausgesetzt die Kinder können sich aus einer vielfältigen Materialsammlung bedienen.

Der Moderator sollte nicht in den Ideenfindungs- und Produktionsprozess eingreifen. Seine Aufgabe besteht darin, in der Anfangsphase den Prozess zu stimulieren und in Gang zu setzen. Kinder neigen an dieser Stelle oftmals dazu, mit den vielfältigen Materialien zu experimentieren und dabei die eigentliche Aufgabe aus den Augen zu verlieren. Dies darf nicht vorschnell abgebrochen werden.

Je nach Gruppengröße kann ein gemeinsames „Traumspielort-Modell“ oder mehrere Modelle in Kleingruppen erstellt werden.

Im Anschluss können die erstellten Modelle von den Kindern vorgestellt werden.

Es bietet sich an, Fotos von den fertigen Modellen, aber auch bereits von einzelnen Entstehungsschritten zu machen, die später für die Dokumentation der Ergebnisse genutzt werden können.

Benötigte Materialien:

- Materialien für Modellbau (z.B. Pappkartons, Knete, Naturmaterialien, Glasmosaiksteine, Moosgummi etc.)
- Scheren
- Kleber, Heißklebepistole
- Stifte, Wasserfarbe, Plakafarbe, Fingerfarbe
- feste Unterlagen (Bauplatten, Künstlerkarton)
- ausreichend Platz

Eine ausführliche Liste für Materialvorschläge und Fotos von selbstgebastelten Traummodellen als Anregung befinden sich im Anhang (S. 35).

Dauer

ca. 2 Stunden

Analyse der Phantasieprodukte

Die Bilder und/oder Modelle sollten analysiert werden:

- **Was fällt Euch auf?**
- **Was ist das Schönste daran?**
- **Welche Gemeinsamkeiten gibt es?**
- **Was gibt es dort und nirgendwo anders?**
- **[Was fehlt? (Diese Frage kann gestellt werden, um einen Bogen zur Kritikphase zu spannen und herauszufinden, welche (negativen) Elemente aus der Realität nicht in den Traummodellen wiederzufinden sind.)]**

Es ist sinnvoll, dass bei der Besprechung der Bilder und/oder Modelle Anregungen in Stichworten festgehalten werden.

Knetmasse selber herstellen

Mit dem folgenden Rezept lässt sich schnell und kostengünstig eine ungiftige Knetmasse selber herstellen:

1. 500g Mehl, 200g Salz und 2 Eßlöffel Weinsteinsäure mischen
2. 1/2 l kochendes Wasser, 2 1/2 Eßlöffel Öl und evtl. etwas Lebensmittelfarbe zugeben und mit den Händen kneten.

In einer verschlossenen Dose ist die Knetmasse bei kühler Lagerung einige Wochen haltbar.

Benötigte Materialien:

- Moderationskarten
- Stifte

Dauer

ca. 20 Minuten

Auswertung

Abschließend sollten die wichtigsten „Traumideen“ herausgefiltert werden. In Fällen, in denen eine sehr große Anzahl von Vorschlägen vorliegt, können mit Hilfe einer Ein- oder Mehrpunktabfrage (siehe S. 9) die Wünsche der Kinder in eine Rangfolge gebracht werden. Dazu sollte eine Entscheidungsfrage gestellt werden: z.B. Was sollte auf einem Traumspielort unbedingt vorhanden sein?

Die Kinder können die herausgefilterten Ideen z.B. auf bunte Sterne schreiben und diese auf eine große schwarze Folie kleben.

Auch in dieser Phase werden, wie bei der Kritikphase, die Ergebnisse weder bewertet noch nach ihrer Umsetzbarkeit hinterfragt. Die Rolle des Moderators beschränkt sich auch hier weitgehend auf das Beobachten und die schriftliche Dokumentation der Anregungen.

Der entscheidende Moment der Phantasiephase ist wiederum der Angelpunkt zur nachfolgenden Phase: Bei der „Übersetzung ins Reale“ werden die verrücktesten und weitreichendsten Traumideen und Bilder von den Kindern ausgewählt und wie eine Fremdsprache übersetzt in eine für die Erwachsenen (z.B. für Stadtplaner, Entscheider) verständliche Sprache. Dies gelingt besonders gut in einer Rollenspiel-Situation, in der beispielsweise die Kinder zuerst die Fernseh-Nachrichten aus dem Jahre 2100 spielen und anschließend, nach Durchschreiten eines Zeittunnels (z.B. eine entsprechend ausgestafferte Tür) in die Fernsehnachrichten des Jahres 2007 positiv übersetzen.

Aufgabe der Moderation ist es dabei, zu motivieren, dass jede noch so verrückte Idee „aus der Zukunft“ einen heute schon wahren Kern, eine „Mission“ für die Gegenwart enthält. Es geht darum, die hinter den Ideen und erfundenen Begriffen stehenden bildhaften Ausdrücke finden zu lassen (Erwachsene sprächen von Metaphern). Dabei ist die Wertschätzung gegenüber den jungen Erfinderinnen und Erfindern besonders zu fördern.

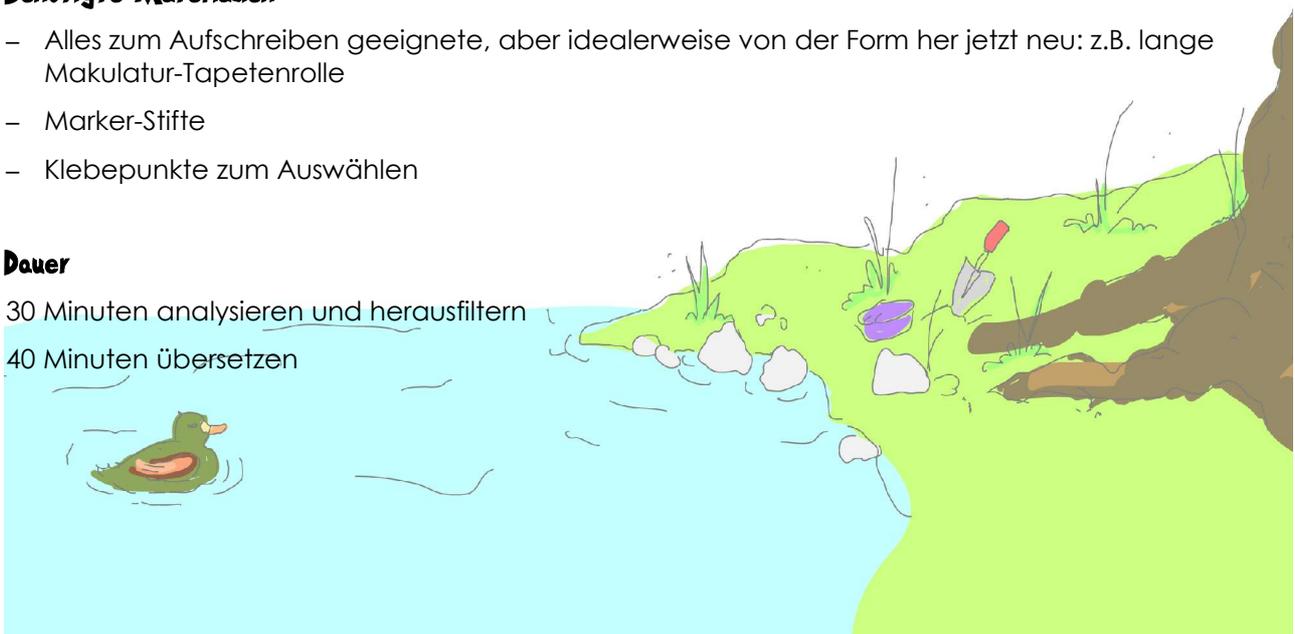
Benötigte Materialien

- Alles zum Aufschreiben geeignete, aber idealerweise von der Form her jetzt neu: z.B. lange Makulatur-Tapetenrolle
- Marker-Stifte
- Klebepunkte zum Auswählen

Dauer

30 Minuten analysieren und herausfiltern

40 Minuten übersetzen



Planungs- und Umsetzungsphase

Die Planungs- und Umsetzungsphase führt zurück zu den realen Bedingungen. In dieser Phase sollen die Kinder erfahren, dass sie tatsächlich etwas ändern und ihre Umwelt mitgestalten können. Dabei werden die Vorschläge/Ideen der vorangegangenen Phasen aufgegriffen und von den Kindern auf ihre Umsetzbarkeit geprüft. Die Moderatorin hat die Aufgabe, die Kinder in der Auswahl der Vorschläge, die in absehbarer Zeit realisiert werden können, zu unterstützen. Dabei sollte beachtet werden, dass diese Unterstützungsleistung nicht in die inhaltlichen Entscheidungen der Kinder eingreift.

Die Ideen zur Umsetzung der Vorschläge sollten sehr konkret sein, so dass die Ergebnis nicht nur auf die Zukunft verweisen, sondern in einem nächsten Schritt umgesetzt werden könnten.

Die zentralen Fragen dieser Phase lauten:

- **Welche Ideen sind am Wichtigsten?**
- **Was können wir selbst tun, damit die Ideen Wirklichkeit werden?**
- **Was muss alles geschehen, damit eines der Modelle umgesetzt wird? Ist das machbar?**
- **Was ist der nächste Schritt?**

Folgende kreisförmige Reihenfolge einzuüben hat sich in dieser Phase bewährt:

1. Handlungsziele beschreiben
(Was wollen wir tatsächlich tun?)
2. Kraftquellen bewerten
(Welche Dinge haben wir zur Verfügung, was können wir uns noch besorgen? - Werkzeuge, Flächen, Helferinnen und Helfer, Institutionen und Verbände, Ereignisse und Orte)
3. Meilensteine setzen
(Was sollte zuerst passieren, was soll später passieren? Was sind die Einzelteile und die „Ersatzteile“ unseres Plans?)
4. Verabredungen treffen
(Wer übernimmt was? Wer fragt wen? Wann und wo treffen wir wieder zusammen, um zu klären, was geschafft ist und was nicht?)
5. Handlungsziele anpassen und neu beschreiben – weiter wie oben.

Höhepunkte dieser Phase sind die Handlungskontrakte unter den Teilnehmenden (Wer tut was, wie, mit wem, bis wann?) und anschließend die Plakatierung der Ergebnisse. Ein Handlungskontrakt sollte spielerisch und doch wie ein echter Vertrag aufgesetzt werden. Ein Plakat soll anderen außerhalb der Zukunftswerkstatt verdeutlichen, was die Wünsche der Kinder sind. Es verbindet sich damit die Absicht, dass die zuletzt zusammenarbeitenden Kleingruppen über die Zukunftswerkstatt hinaus aktiv bleiben. Die Planungs- und Umsetzungsphase muss sich zwar ebenso wenig wie die vorherigen Phasen mit einer konkreten Fläche beschäftigen, doch wäre ein konkretes Gelände umzugestalten natürlich eine vielversprechende Motivation, um tätig zu werden.

Als eine mögliche Alternative kann sich die Umsetzungs- und Realisierungsphase beispielsweise auch mit der Frage beschäftigen, was die Kinder tun können, um sich für mehr Natur und damit mehr Natur-Spielorte einzusetzen oder wie andere Kinder zum Spielen in der Natur animiert werden können. Dazu können dann z.B. konkrete Aktionen geplant/ durchgeführt werden. Dies kann mit Hilfe einiger im Methodenkoffer vorgestellten Methoden erfolgen.

Dies Phase ist sehr arbeitsintensiv und verlangt viel Aufmerksamkeit und Konzentration. Zur Auflockerung sollten Spielphasen eingebaut werden.

Benötigte Materialien

- Alles zum Aufschreiben geeignete, aber idealerweise von der Form her jetzt wieder neu: z.B. Tonpappen in vielen Farben zum Herstellen von Plakaten
- Marker-Stifte
- Vorbereitete „Verträge“ auf „wertvollem“ Papier
- Pinnwände zum Aushängen der Plakate wie in einer Ausstellung (Vernissage)

Dauer

20 Minuten auswählen

1 Stunde planen

20 Minuten Ergebnis-Plakate herstellen



EXKURS: Partizipationsmöglichkeiten für Kinder- und Jugendliche

Die Motivation zum Weitermachen wird durch konkrete Veränderungen/ Verbesserungen gestärkt. Wichtig ist in diesem Kontext aber auch, dass die Ideen und Vorschläge der Kinder nicht in der Schublade verschwinden und ihnen gezeigt wird, welchen Einfluss sie haben. Werden die Kinder ernst genommen, steigt die Wahrscheinlichkeit, dass sie sich auch als Erwachsene engagieren und auf Entwicklungen Einfluss nehmen.

Partizipation ...

heißt mitreden, mitentscheiden und mitgestalten - und Mitverantwortung tragen. Damit Partizipation gelingen kann, müssen wichtige Voraussetzungen erfüllt werden.

Als erstes müssen Erwachsene zur Zusammenarbeit mit Kindern und Jugendlichen bereit sein. Die Erwachsenen sollten die Kinder und Jugendlichen als Experten in eigener Sache ernst nehmen.

Zweitens müssen Kinder und Jugendliche wissen, wie mitreden und mitentscheiden überhaupt möglich ist und dass es Verantwortung bedeutet. Nur wer weiß wo und wie er sich beteiligen kann, wird auch seine Mitwirkungsmöglichkeit nutzen. Somit ist ein wichtiger Faktor, der die Beteiligung von Kindern und Jugendlichen fördert, der Informationsstand über vorhandene Beteiligungsangebote.

Es lassen sich sieben Beteiligungsformen oder -felder für Kinder unterscheiden, wobei drei der sieben Formen aufgrund ihrer Bedeutung hier detaillierter betrachtet werden (projektorientierte, parlamentarische und offene Beteiligungsform).

1. **Punktuelle Beteiligungen** können als Wunsch- und Meckerkästen oder über Sprechstunden bei politisch Verantwortlichen umgesetzt sein.
2. Kinder- und Jugendparlamente oder Kinder- und Jugendbeiräte stellen eine **repräsentative Form** der Partizipation dar. Sie ähneln den Formen der demokratischen Beteiligung von Erwachsenen. Die Repräsentanten werden meist durch Gleichaltrige gewählt.

Die Kinder und Jugendlichen werden kontinuierlich beteiligt und können somit einen Einblick in die Arbeit demokratischer Institutionen bekommen. Die Jungbürger vertreten ihre Interessen auf kommunaler, aber manchmal auch auf Landes- oder sogar Bundesebene. Das Ziel der parlamentarischen Vertretung ist es, Wünsche und Vorstellungen der Kinder und Jugendlichen zu diskutieren und in Entscheidungsprozesse einzubringen und umzusetzen. Das geschieht häufig in Form von Lösungsansätzen, die Politikern als Anträgen vorgelegt werden.

Diese Beteiligungsform eignet sich in der Praxis eher für Jugendliche als für Kinder. Eine Unterstützung durch Erwachsene ist unbedingt notwendig, insbesondere, wenn Kinder mit in diesen Parlament beteiligt sind.

3. Kinder- und Jugendforen, Kinderversammlungen oder Runde Tische zählen zu den **Offenen Versammlungsformen**. An diesen Versammlungen kann jedes Kind teilnehmen, das ein Anliegen hat oder dabei sein möchte. Diese Versammlungen werden also ohne Verfahren, Benennung oder Wahl von Repräsentanten durchgeführt.

Häufig werden solche Veranstaltungen von freien Trägern betreut, die außer den Kindern auch Erwachsene aus Politik oder Verwaltung, die Eltern oder andere Erwachsene einladen. Die Einladung erfolgt öffentlich, per Post, über Aushänge in Schulen, Jugendtreffs, Gemeinden oder über die Medien.

Kinderversammlungen und -konferenzen finden im Gegensatz zu Runden Tischen meist regelmäßig statt. Letztere werden eher sporadisch organisiert und haben ein bestimmtes Thema oder Anliegen zum Inhalt.

Auch für diese Form ist ein Erwachsener in einer vermittelnden Rolle empfehlenswert.

4. **Projektorientierte Partizipationsformen** sind zeitlich, räumlich und thematisch eingegrenzt und stark vom persönlichen Bezug der Kinder und Jugendlichen abhängig. Dazu gehören beispielsweise Zukunftswerkstätten, Planungszirkel, Beteiligungsspiralen oder Planerworkshops mit Kindern.

Problematisch an dieser Form ist insbesondere die Finanzierung, da die Planung mit Kindern zum einen mehr Zeit in Anspruch nimmt und zum anderen mehr, und professionsübergreifendes Personal benötigt wird.

Außerdem muss darauf geachtet werden, dass die oft langwierigen Entscheidungs- und Planungsprozesse die Kinder nicht demotivieren, wenn nicht in kindgerechten Zeiträumen und Dimensionen mitgedacht wird. Kinder möchten möglichst schnell ein Ergebnis sehen.

5. Nicht zu unterschätzen sind **alltägliche Formen** der Partizipation, die in Gemeinden aber daneben auch in pädagogischen Institutionen oder in der Familie stattfinden. Damit sind die Beteiligung an einfachen dialogischen Gesprächssituationen, Nein-Sagen-Dürfen, Schweigesteine im Kindergarten oder eine Mecker- und Kritikwand gemeint.
6. Bei der **medienorientierten Form** der Beteiligung können Kinder an der Gestaltung des Radioprogrammes, des Fernsehprogrammes oder auch von Printmedien mitwirken. Dadurch haben sie die Möglichkeit, sich eine eigene Meinung zu bilden und diese öffentlich zu machen.
7. Eine weitere Möglichkeit besteht in manchen Bundesländern für Jugendliche über 16 darin, dass sie ein **Wahlrecht in Erwachsenenstrukturen** besitzen, d.h. Jugendliche besitzen bereits mit 16 Jahren ein kommunales Wahlrecht.

Sind die ersten beiden Voraussetzungen gegeben, braucht es geeignete Kommunikationswege zwischen den Kindern bzw. Jugendlichen und den jeweiligen Entscheidungsträgern. Beteiligung macht nämlich auch nur dann Sinn, wenn sie von Erwachsenen professionell begleitet wird.

Zudem sind Partizipationsagenten sinnvoll, da die Strukturen komplexer werden, je größer die Gemeinden sind. Die Aufgabe der Partizipationsagenten beschränkt sich auf die Navigation durch den bürokratischen Dschungel und eine Hilfestellung über eventuelle Hürden. Die Aktivität liegt weiterhin bei den Kindern und Jugendlichen, ihren Plan voran zu bringen.

Grundsätzlich gilt: Kinder zu beteiligen ist relativ einfach. Sie lassen sich schnell für Beteiligungsprojekte und andere Formen der Beteiligung begeistern und bleiben dabei, wenn die Beteiligung für sie "Sinn" macht und zu konkreten Verbesserungen führt. Weitaus schwieriger ist es dagegen, Erwachsene zu bewegen, Kinderbeteiligung ernst zu nehmen und kontinuierlich auf den unterschiedlichsten Ebenen in kindgerechter Form anzubieten.

Haben Kinder und Jugendliche die Möglichkeit, direkt mit Erwachsenen sowie PolitikernInnen in Kontakt zu treten und sich mit ihnen über ihre Ideen und Vorschläge auszutauschen, erfahren sie zum einen eine Würdigung ihres Engagements und zum anderen Motivation, sich weiterhin zu engagieren und einzumischen. Durch den persönlichen Bezug steigen auch die Chancen, dass die Ergebnisse der Beteiligung im politischen Entscheidungsprozess Berücksichtigung finden.

In fast jeder Kommune gibt es eine Anlaufstelle, an die sich Kinder mit ihrer Kritik, ihren Wünschen und Verbesserungsvorschlägen wenden können, oder sogar offene Formen der Beteiligung in Kinder- und Jugendforen, Jungbürgerversammlungen, etc.

In einigen Städten und Gemeinden wurden spezielle Kinderbüros eingerichtet. Diese setzen sich dafür ein, die Belange von Kindern- und Jugendlichen in die politischen Entscheidungsprozesse zu tragen und dafür zu sorgen, dass diese dort nicht untergehen.

Auf der kinderpolitischen Landkarte der Infostelle Kinderpolitik des Deutschen Kinderhilfswerks e.V. erhält man eine Übersicht über Beteiligungsmodelle und -projekte sowie eine detaillierte Literaturdatenbank (www.kinderpolitik.de).

Brunsemann, C., Stange, W., Tiemann, D.: Mitreden – mitplanen – mitmachen, Berlin und Kiel 1997, S. 100

Burow, O.A., Neumann- Schönwetter, M. (Hg.): Zukunftswerkstatt in Schule und Unterricht, Hamburg 1995

Buzan, T., Buzan, B.: Das Mind-Map-Buch - Die beste Methode zur Steigerung Ihres geistigen Potenzials, 5. Auflage, Landsberg/Lech 2002

Deutsches Kinderhilfswerk (Hrsg.): Planen mit Phantasie. Zukunftswerkstatt und Planungszirkel für Kinder und Jugendliche. Berlin und Kiel 1996

Deutsches Kinderhilfswerk e.V. ; AKTION "Schleswig-Holstein : Land für Kinder" [Hrsg.]: Planen mit Phantasie : Zukunftswerkstatt und Planungszirkel für Kinder und Jugendliche. 3. Aufl. Berlin, 1998

Deutsches Kinderhilfswerk e.V. ; AKTION "Schleswig-Holstein : Land für Kinder" [Hrsg.]: Mitreden - mitplanen - mitdenken. 3. Aufl. - Berlin und Kiel, 2001

Deutsches Rotes Kreuz / Jugendrotkreuz [Hrsg.]: Neue Wege gehen: mitreden-mitentscheiden-mithandeln. Bonn, 1998

Fortbildungsnetz für den Deutschunterricht der beruflichen Schulen des Landes Schleswig-Holstein (Hrsg.): Planungsmethoden im Unterricht: Brainstorming, Kartenabfrage, Darstellungsformen und Schreibregeln, unter: www.fonet.de/Evaluation/Borse/Die_Methoden_des_Deutschunterr/Brainstorming_Kartenabfrage/brainstorming_kartenabfrage.html

Frädrich, J.: Kinderbeteiligung – Kinder vertreten ihre Interessen selbst, in: Online-Familienhandbuch, unter www.familienhandbuch.de/cmain/f_Programme/a_Familienpolitik/s_1030.html

Geffers, S.G. und Team (Hrsg.): Vernetzung von Zukunftswerkstätten (offene Community), Methodendschungel, unter www.zwnetz.de/methode und Methoden der Kinderpartizipation [geplant] www.zwnetz.de/kinder

JFC Medienzentrum Köln (Hrsg.): Schule aus Kindersicht: Was Kinder wollen und erwarten unter www.schule-aus-kindersicht.de

Kirkhoff, M.: Mind Mapping – Einführung in eine kreative Arbeitsmethode, Offenbach 1997

Klemm, H., Schick, S.: Partizipation und partizipative Prozesse, in: Soziales Training Gesundheitsförderung, Reihe Weiterbildung , Darmstadt 2003, Textauszug unter www.zwnetz.de/pages/meth0c.html?#Anchor_Beteiligung

Methodenkoffer des Deutschen Kinderhilfswerkes e.V. unter www.kinderpolitik.de

Müllert, N.R., Kuhnt, B.: Moderationsfibel - Zukunftswerkstätten verstehen, anleiten, einsetzen. 4. Aufl. - Neu-Ulm 2004

Oechslis, P. (Stiftung pro juventute): Zukunfts-/Planungswerkstatt - Ein Konzept, Zürich 2001, Textauszug unter www.zwnetz.de/pages/meth08.html?#Anchor_Kinder

Schweizerisches Komitee für UNICEF (Hrsg.): Kinderfreundliche Gemeinde - Initiative für kindergerechte Lebenssituationen, unter www.unicef-suisse.ch/d/kampagnen/initiativen/kinderfreundlichegemeinde

Weitere schweizerische Websites zum Thema: www.jugendundintegration.ch (Seite für Professionelle aus den Bereichen Schulsozialarbeit, Bildung, Jugendarbeit), www.infoklick.ch (Kinder- und Jugendförderung Schweiz), www.jugendmitwirkung.ch (Partizipation in der Gemeinde), www.jugendfuereuropa.ch (Programm Jugend in Aktion)

Stange, W.: Planen mit Phantasie. Zukunftswerkstatt und Planungszirkel für Kinder und Jugendliche, Berlin 1996

Schule aus Kindersicht: Was Kinder wollen und erwarten unter www.schule-aus-kindersicht.de

www.familienhandbuch.de/cmain/f_Programme/a_Familienpolitik/s_1030.html

Spiele

Bücken, Hajo: Kinderspiele aus der guten alten Zeit, Fränkisch-Crumbach 2006

Cornell, Joseph: Mit Kindern die Natur erleben. Mülheim 1999

Fangrath, A.: Alte Kinderspiele - neu entdeckt, in: Online-Familienhandbuch, unter http://www.familienhandbuch.de/cmain/f_Programme/a_Aktivitaeten_mit_Kindern/s_1481.html

Grundschule Gödenroth, Karlsruhe (Hrsg.): Alte Spiele – nicht nur für gestern, unter: <http://www.welleg.de/projekte/buch/spiele>

Institut für angewandte Familien-, Kindheits- und Jugendforschung an der Universität Potsdam und Modellschulen im Land Brandenburg (Hrsg.): Schülerpartizipation - Originelle Methoden zum Kennenlernen und Gruppen bilden , unter: www.schuelerpartizipation.de/Schueler/kap31.htm

Klee, Oliver: Spiele und Methoden für Workshops, Seminare, Erstsemestereinführungen oder einfach so zum Spaß, auch weitergehende Literaturliste, Bonn 2005, unter: www.spielereader.de

Naturfreundejugend Rheinland-Pfalz; LZU Rheinland-Pfalz; Naturfreundejugend Deutschland: <http://www.umweltspiele.de/>

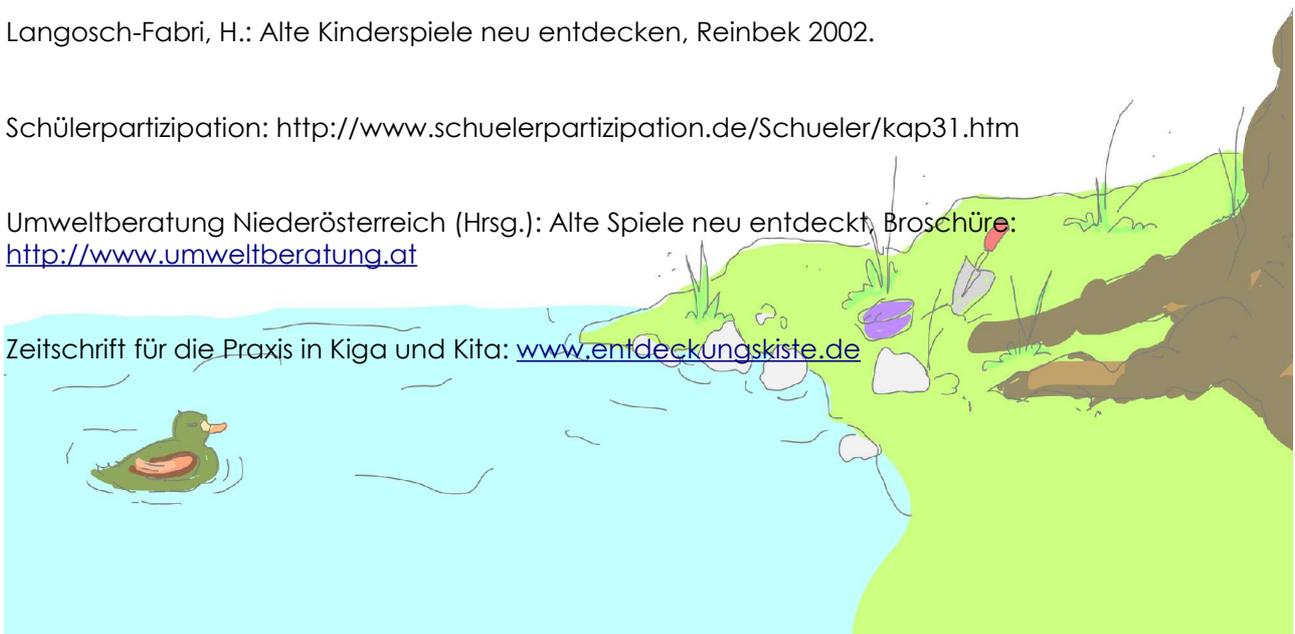
Labbé-Verlag (Hrsg.): ZZZebra – Das Webmagazin für Kinder, unter <http://www.labbe.de/zzebra>

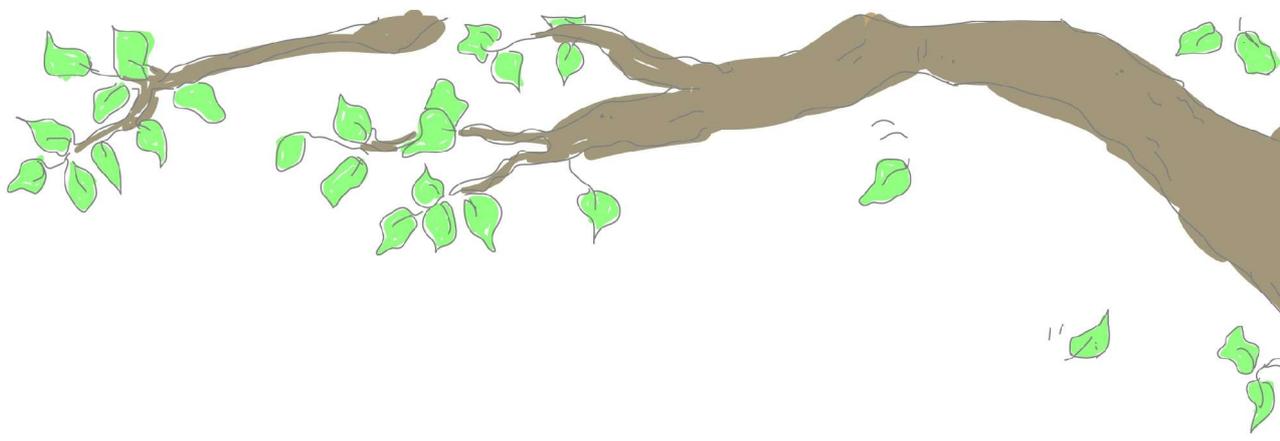
Langosch-Fabri, H.: Alte Kinderspiele neu entdecken, Reinbek 2002.

Schülerpartizipation: <http://www.schuelerpartizipation.de/Schueler/kap31.htm>

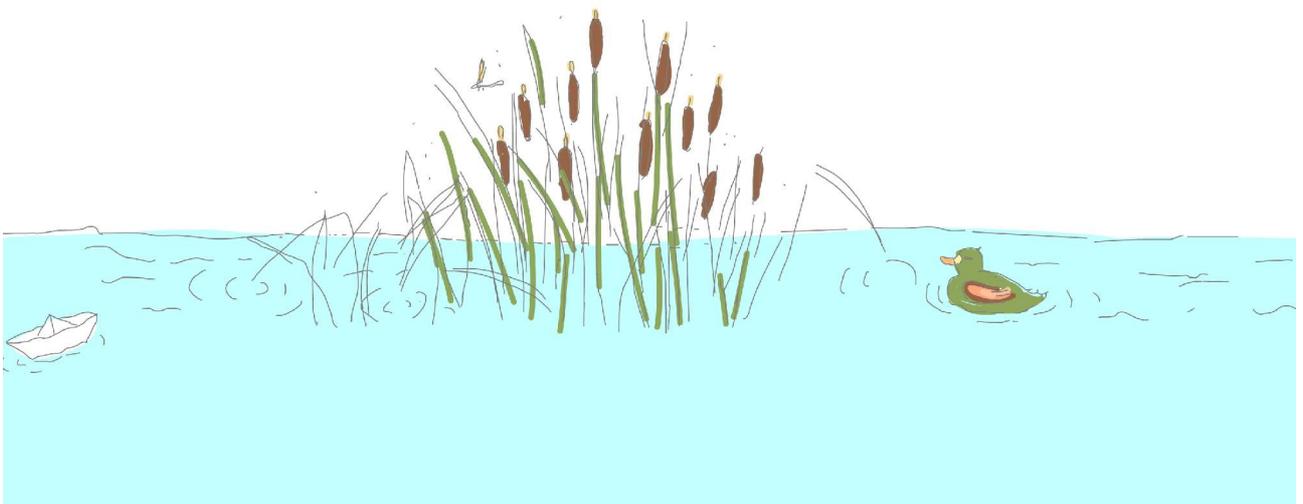
Umweltberatung Niederösterreich (Hrsg.): Alte Spiele neu entdeckt, Broschüre: <http://www.umweltberatung.at>

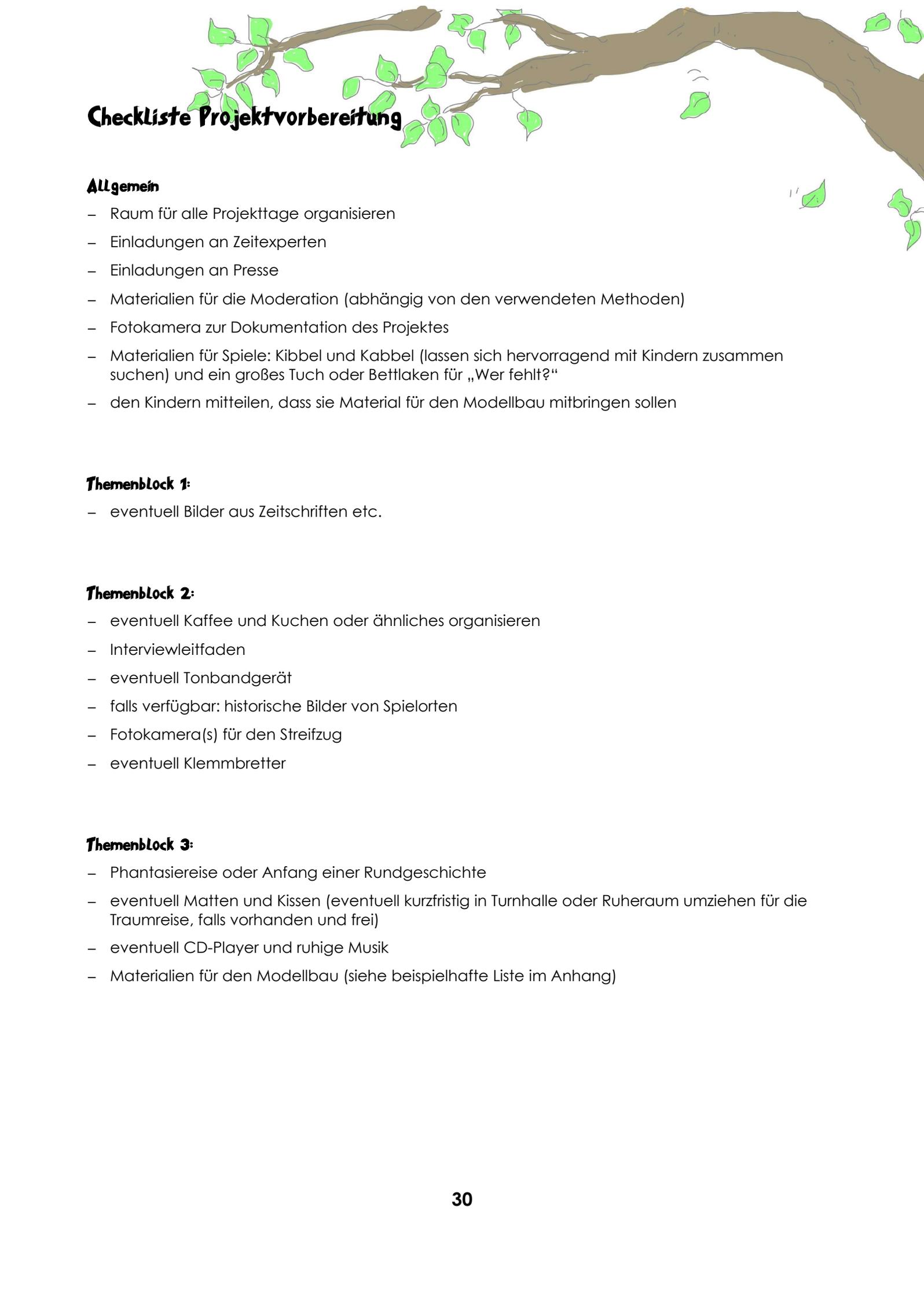
Zeitschrift für die Praxis in Kiga und Kita: www.entdeckungskiste.de





ANHANG





Checkliste Projektvorbereitung

Allgemein

- Raum für alle Projektstage organisieren
- Einladungen an Zeitexperten
- Einladungen an Presse
- Materialien für die Moderation (abhängig von den verwendeten Methoden)
- Fotokamera zur Dokumentation des Projektes
- Materialien für Spiele: Kibbel und Kabbel (lassen sich hervorragend mit Kindern zusammen suchen) und ein großes Tuch oder Bettlaken für „Wer fehlt?“
- den Kindern mitteilen, dass sie Material für den Modellbau mitbringen sollen

Themenblock 1:

- eventuell Bilder aus Zeitschriften etc.

Themenblock 2:

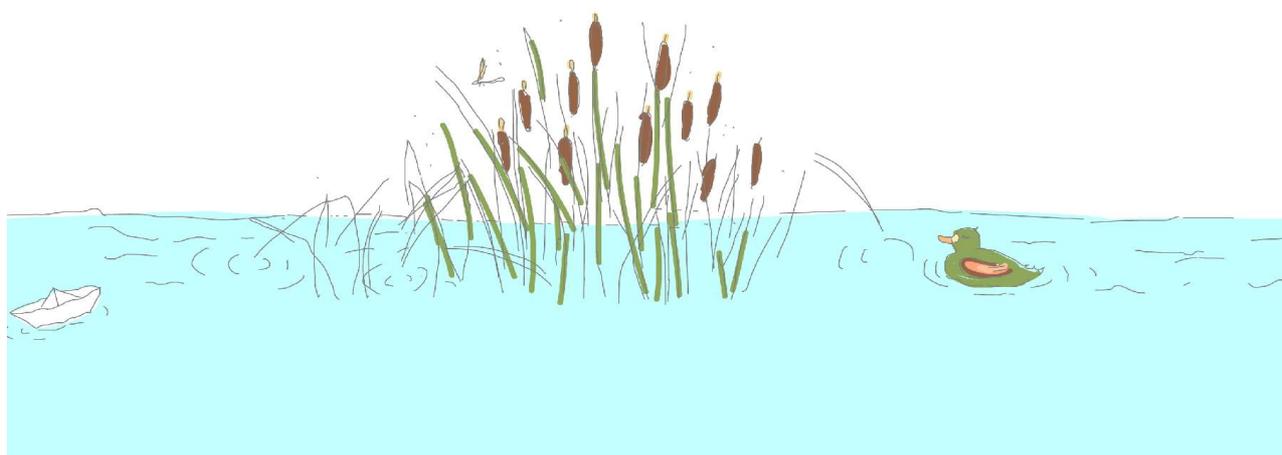
- eventuell Kaffee und Kuchen oder ähnliches organisieren
- Interviewleitfaden
- eventuell Tonbandgerät
- falls verfügbar: historische Bilder von Spielorten
- Fotokamera(s) für den Streifzug
- eventuell Klemmbretter

Themenblock 3:

- Phantasiereise oder Anfang einer Rundgeschichte
- eventuell Matten und Kissen (eventuell kurzfristig in Turnhalle oder Ruheraum umziehen für die Traumreise, falls vorhanden und frei)
- eventuell CD-Player und ruhige Musik
- Materialien für den Modellbau (siehe beispielhafte Liste im Anhang)

Zeitplanung „Langversion“

	1. Tag	2. Tag	3. Tag	4. Tag
Vor- mittag (2 Std)	Themenblock 1: Spiele in der Natur Projekt vorstellen Einstieg: Bilder zur Auswahl Kennenlernspiel Gesprächsrunde Bilder malen Spiele Gesprächsrunde Spiele Auswertung	Themenblock 2: Spielraum- detektive Interview Streifzug	Themenblock 3: Spielraum- visionäre Phantasiephase - Phantasiereise zu Traumspielorten - Traumspielorte malen und erläutern - Modellbau „Traumspielorte“	Themenblock 3: Spielraum- visionäre Umsetzungs- phase
Nach- mittag (2 Std.)	Themenblock 2: Spielraum- detektive Einstieg Entwicklung des Interviewleitfadens Spiele von früher	Besprechung des Streifzuges Auswertung Spiele von früher Themenblock 3: Spielraum- visionäre Einstieg Kritikphase	- Fortsetzung „Modellbau“ - Analyse der Bilder und Modelle Auswertung	Themenblock 4: Dokumentation der Ergebnisse



Anschreiben Zeitexperten

Liebe Zeitexperten,

die BUNDjugend NRW (Jugendorganisation des Bundes für Umwelt und Naturschutz NRW e.V.) veranstaltet in diesem Jahr unter dem Titel "Spielort Natur: früher-heute-morgen" ein Projekt für Kinder zwischen 8 und 12 Jahren. In dem Projekt geht es darum, durch Erzählungen von älteren Menschen den Wandel der Flächennutzung und die damit einhergehenden Veränderungen der Spielsituation für Kinder erfahrbar zu machen. Des weiteren spielt der Austausch der Generationen eine große Rolle. Sie können also ebenfalls Fragen an die Kinder stellen.

In meiner Funktion als LeiterIn einer Kindergruppe, mit der das Projekt "Spielort Natur" durchgeführt werden soll, wende ich mich an Sie, um Sie als Zeitexperte für unser Projekt zu gewinnen.

Wenn Sie Zeit und Lust haben, den Kindern von Ihrer Kindheit zu erzählen, von den Orten, an denen Sie gespielt haben und den Spielen, die Sie dort gespielt haben, dann würde ich mich freuen von Ihnen zu hören.

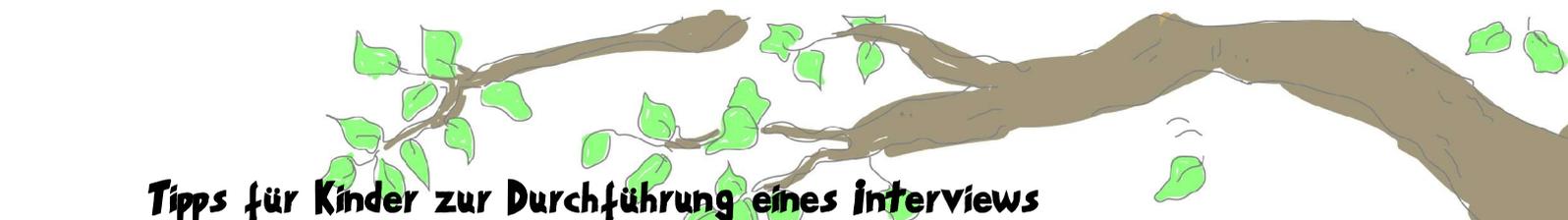
Das von den Kindern vorbereitete und durchgeführte Interview findet am _____
um _____ Uhr im/in/an _____

statt. Es dauert je nach Lust und Laune ca. 20 Minuten. Es wird im gemütlichen Rahmen stattfinden.

Ich würde mich sehr freuen Sie am _____ begrüßen zu dürfen.

Mit freundlichen Grüßen





Tipps für Kinder zur Durchführung eines Interviews

✓ **Fragen überlegen!**

Was wollen wir fragen? Was interessiert uns? Was wollen wir wissen? Die Fragen müssen aufgeschrieben werden.

✓ **W-Fragen stellen!**

W-Fragen sind offene Fragen, d.h. der Interviewpartner kann nicht nur mit Ja oder Nein antworten. Folgende W-Fragewörter gibt es:

Wer? Was? Wann? Wo? Wie? Warum? Mit wem?

✓ **Die Fragen sortieren!**

Die Fragen sollten inhaltlich geordnet und überprüft werden. Fehlt etwas? Gibt es Überschneidungen?

✓ **Interview proben!**

Übung macht den Meister. Interview führen ist keine Kunst, sondern ein Handwerk, das man erlernen kann (Wie spreche ich den/ die Interviewpartner an? Worauf muss ich eventuell beim Aufnehmen achten? etc.).

✓ **Begrüßung des Interviewpartners!**

Stellt Euch mit Namen vor und erklärt, worum es geht und was Euch selbst daran gefällt.

✓ **Neugierig und geduldig sein!**

Seid neugierig auf die Antworten und hört gut zu. Oft fallen Euch während des Gesprächs noch interessante Fragen ein, die Ihr dann zusätzlich stellen könnt.

✓ **Nachhaken!**

Ist eine Antwort ungenau oder habt Ihr etwas nicht richtig verstanden, dann fragt einfach noch einmal nach. Wenn der Interviewpartner Eure Frage nicht versteht, versucht es noch einmal mit einer anderen Formulierung.

✓ **Antworten festhalten!**

Oft haben die Interviewpartner so viel zu erzählen oder man ist selber so aufgeregt, dass man sich die Antworten nicht merken kann. Daher ist es sinnvoll das Interview mit einem Aufnahmegerät oder einem Kassettenrecorder aufzunehmen. Oder schreibt zu jeder Antwort ein oder zwei Stichworte auf einer Moderationskarte mit. Oder bittet Euren Projektleiter oder Betreuer, die wichtigsten Antworten mitschreiben.

✓ **Auswählen!**

Nicht alle Antworten, die Ihr im Interview bekommt, könnt Ihr gebrauchen. Sucht die interessantesten Antworten heraus.

Presseeinladung

Spielort Natur: früher - heute - morgen Ein generationenübergreifendes Bildungsprogramm der BUNDjugend NRW

Vier Tage lang beschäftigen sich __- bis __jährige _____ während einer Projektwoche mit Natur-Spielorten in _____. Sie probieren selber Spiele aus, befragen sogenannte Zeitexperten (Erwachsene über 55 Jahre), was sie früher gespielt haben und dokumentieren auf einem Streifzug ihre Spielorte. In einer Zukunftswerkstatt können sie über ihre Spielmöglichkeiten „motzen“ und in der Traumphase Wünsche für die Zukunft entwickeln. Am Schluss des Projektes steht ein Ausblick, wie die Kinder ihre Spielräume selber verbessern und andere Kinder zum Spielen in der Natur motivieren können.

Wir möchten Sie ganz herzlich zum Abschluss und zur Präsentation der Ergebnisse des viertägigen Bildungsprogramms zum Projekt „Spielort Natur: früher – heute – morgen“, am _____, den __. _____ 2007 im/in _____ in _____ einladen. Ein Fototermin findet um __ Uhr statt.

Hintergrund:

Im Rahmen des Projekts "Spielort Natur" werden Kinder zwischen 8 und 12 Jahren aufgerufen, gemeinsam mit der älteren Generation die Spielsituation von früher zu erforschen, Veränderungen zum heutigen Spielen in der Natur zu entdecken und Wünsche und Visionen für das Spielen von morgen zu entwickeln. Das mehrtägige Bildungsprogramm kann von Gruppen und Einrichtungen bei der BUNDjugend NRW gebucht werden.

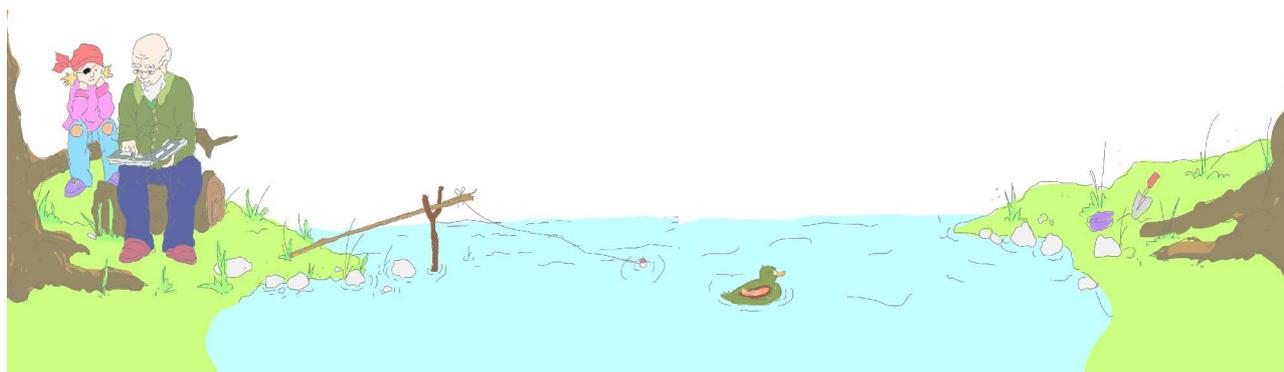
Kontakt und weitere Infos:

Britta Klaassen und Ines Brockhaus

Tel.: 02921-33640,

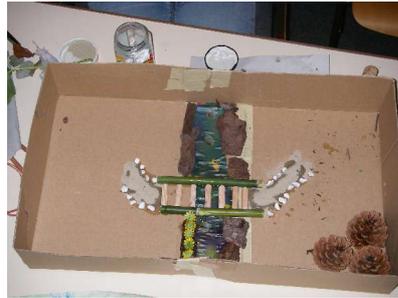
E-Mail: spielortnatur@bundjugend-nrw.de

www.bundjugend-nrw.de



Materialliste Modellbau

- Pappkartons, z.B. Schuh- oder Obstkartons
- (Wasser-)Farbe
- Pinsel
- Krepppapier/Geschenkpapier
- Granulat (farbig, z.B. grün)
- Sand
- Muscheln
- Steine in verschiedenen Größen
- Stoffe
- Holzdübel
- Zahnstocher, Schaschlikspieße
- Kleber, Heißklebepistole
- Glitzerpulver
- Tesafilm oder Kreppklebeband
- Tannenzapfen
- Blätter
- Zweige mit und ohne Blätter(n)
- Korke
- Draht, Seil, Wolle
- Federn
- Pflanzen (Efeu, Nadelhölzer, Bambus, Farne)
- Kreide
- kleine Schachteln
- Scheren, Cuttermesser
- Rindenmulch



Spiele

Kennenlernspiele

Anfangsbuchstabenspiel:

Dieses Spiel ist zum Kennenlernen geeignet, aber auch eine Gruppe, die sich bereits kennt, kann es zur Auflockerung spielen.

Die Gruppe sitzt im Kreis und jeder Spieler stellt sich vor, indem er zu den Anfangsbuchstaben seines Vor- und Nachnamen zwei Attribute nennt. Hier zwei Beispiele: „Ich heiße Claudia Müller, mag Clowns und trinke gerne Milch“ oder „Ich heiße Claas Maier, bin chaotisch und mutig.“

Das Spiel lässt sich beliebig variieren. Zum Beispiel kann zum Abschluss jeder in einer Runde seinen Nachbarn vorstellen. Alternativ lassen sich Lieblingstiere oder ähnliches aufzählen.

Wer fehlt?

Auch dieses Spiel eignet sich sowohl zum Kennenlernen als auch als Auflockerung.

Die Spieler laufen mit geschlossenen Augen zur Musik durch einen Raum. Immer wenn sie auf ein Hindernis oder eine andere Person treffen, wechseln sie die Richtung.

Der Spielleiter stoppt die Musik. Daraufhin erstarren alle Spieler mit geschlossenen Augen auf Ihrem Platz und in Ihrer Haltung. Der Spielleiter gibt einer Person durch Berührung ein Zeichen, sich auf den Boden zu hocken. Diese Person wird vom Spielleiter mit einem Tuch zu gedeckt und muss darunter still hocken bleiben.

Dann dürfen die anderen Spieler die Augen öffnen, aber die Blickrichtung darf nicht mehr verändert werden. Jetzt dürfen sich die Spieler beraten, um herauszufinden, wer unter dem Tuch verschwunden ist. Falls die Gruppe herausgefunden hat, wer fehlt, kann sie den Namen der fehlenden Person im Chor rufen. Diese Person gibt sich dann zu erkennen. Anschließend kann eine weitere Runde gestartet werden.

Dieses Spiel eignet sich für Gruppen in einer Größe von 10 bis 18 Personen plus Spielleiter. Man benötigt große Tücher, Bettlaken oder Decken, eventuell einen CD-Player, Musik und Hindernisse. Das Spiel kann auch ohne Musik gespielt werden. Dann kann der Spielleiter die Spieler durch „Stopp“ oder ein vereinbartes Wort zum Stillstand bringen.

Für dieses Spiel sollte sich die Gruppe mit Namen kennen. Das Spiel kann in verschiedenen Varianten durchgeführt werden. Beispielsweise können zwei oder drei Personen gleichzeitig zugedeckt werden, was sich insbesondere bei größeren Gruppen anbietet.

Außerdem, falls verfügbar, lassen sich hohe Hindernisse aufbauen, wie Matten oder Kästen, die die Sicht einschränken. Dadurch wird die Aufgabe komplexer und anspruchsvoller.

Als Spieldauer sollten 10 bis 20 Minuten eingeplant werden. Bei schönem Wetter lässt sich das Spiel auch draußen durchführen.

Lockerungsspiele

Das Tiernamenspiel

Dieses Spiel eignet sich dazu, eine Gruppe nach dem Zufallsprinzip in mehrere kleine Gruppen einzuteilen.

Alle Gruppenmitglieder ziehen einen Zettel mit Tierarten. Nach einem Startzeichen müssen alle ihr Tier pantomimisch und durch Geräusche nachahmen. Die Gruppe hat gewonnen, die sich am schnellsten zusammen gefunden hat.

Die so entstandenen Gruppen können dann in die Kleingruppenarbeit übergehen.

Affenbande

Ein Gruppenmitglied verlässt den Raum und wartet vor der Tür bis er oder sie wieder in den Raum gerufen wird. In der Zwischenzeit bestimmt die Gruppe einen Anführer, den „Oberaffen“. Der Oberaffe hat die Aufgabe, eine Bewegung vorzumachen, die die anderen nachmachen.

Der fehlende Mitspieler darf wieder in den Raum zurück und beobachtet die Gruppe. Seine Aufgabe besteht darin, herauszufinden, wer der Oberaffe ist.

Der Oberaffe muss während des Ratens – möglichst unauffällig – die Bewegungen verändern. Die anderen Affen übernehmen die neuen Bewegungen. Der Oberaffe und alle anderen Affen müssen sich geschickt verhalten und vorsichtig einander beobachten, damit der Rater es nicht zu einfach hat.

Aktionsspiele

Neben den klassischen Aktionsspielen wie Verstecken oder Fangen sollen hier noch einmal Spiele vorgestellt werden, die sich sowohl draußen als auch zur Not bei schlechtem Wetter im Raum durchführen lassen.

Obstsalat

Dies ist ein Gruppenspiel, das eine lockere Arbeitsatmosphäre schafft.

Die Gruppe sitzt in einem Stuhlkreis. Alle Mitspieler erhalten abwechselnd die Bezeichnung Apfel, Orange, Banane und Erdbeere. Ein Stuhl wird wieder aus dem Kreis herausgenommen und die Lücke geschlossen. Der Mitspieler ohne Stuhl stellt sich in die Mitte. Er nennt jetzt eine der vier Früchte, z.B. Erdbeere. Daraufhin stehen alle „Erdbeeren“ auf und versuchen, einen neuen Platz zu finden. Der Teilnehmer in der Mitte hingegen, versucht ebenfalls einen Platz im Kreis zu bekommen. Wer übrig bleibt, gibt die nächste Frucht vor und das Spiel beginnt von neuem.

Der Spieler in der Mitte kann aber auch „Obstsalat“ rufen. Dann müssen alle Früchte aufstehen und sich einen neuen Platz suchen.

Charlie

Alle Spieler verteilen sich im Raum und schließen die Augen. Der Spielleiter geht zwischen den Spielern hindurch und tippt einen von ihnen deutlich, aber für die anderen unbemerkt auf die Schulter. Diese Person ist Charlie und muss von allen anderen gesucht werden.

Auf ein Zeichen hin laufen alle mit geschlossenen Augen los und versuchen, Charlie zu finden.

Wenn eine Person auf andere Person trifft, versucht sie herauszufinden, ob derjenige Charlie ist, indem sie fragt: „Charlie?“ Fragt die andere Person genauso, ist sie es nicht, und beide müssen weitersuchen.

Ist die andere Person Charlie, antwortet sie nichts und bleibt stumm. Falls das passiert, stellt sich der Suchende neben Charlie und verstummt genauso.

Mit der Zeit wächst der schweigende „Klumpen“, der sich um Charlie ansammelt, bis zum Schluss alle Spieler Charlie gefunden haben und es ganz still ist.

Die Dauer des Spiels richtet sich nach Raum- und Gruppengröße. Innerhalb eines engen Stuhlkreises mit 20 Personen dauert es nur 2-3 Minuten. Allerdings ist sinnvoll, das Spiel in einem abgegrenzten Bereich zu spielen. Da die Spieler die Augen geschlossen halten muss gewährleistet sein, dass sie sich nirgendwo verletzen.

Storch und Frösche:

Ein Mitspieler wird mittels Abzählreim zum "Storch" bestimmt, alle anderen sind "Frösche". Logischerweise muss der Storch einen Frosch fangen. Storch und Frösche müssen sich „standesgemäß" bewegen. Das heißt, der Storch darf nur auf einem Bein hüpfen, die Frösche gehen in die Hocke und springen so umher. Hat der Storch einen Frosch geschnappt, tauschen die beiden Spieler die Rollen. Da dieses Spiel sehr anstrengend sein kann, hier einige Zusatzregeln zur Erleichterung: der Storch darf ab und zu das Hüpfbein wechseln und die Frösche wählen sich ein Freimal (ein kleiner, auf den Boden gemalter Kreis zum Beispiel), in dem sie sich kurz ausruhen können. Es darf sich allerdings immer nur ein Frosch in diesem Unterschlupf aufhalten. Damit jeder einmal die Gelegenheit dazu hat, zählt der untergeschlüpfte Frosch laut bis fünfzehn und verlässt das Freimal danach sofort wieder.

Spiele zur sinnlichen Wahrnehmung der Natur

Blattsalat

Bei diesem Spiel soll das genaue Hinsehen geübt werden. Die Wahrnehmung von Einzelheiten, von Gemeinsamkeiten und Unterschieden ist die Grundlage für das Erkennen von Pflanzenarten. Die gesammelten Blätter können für den Modellbau genutzt werden.

Alle Kinder suchen sich die gleiche Anzahl Blätter, bei jüngeren Kindern reichen zwei, bei älteren können es auch mehr sein. Jedes Kind untersucht seine Blätter auf Farbe, Form, Fraßspuren usw. Anschließend werden alle Blätter auf einen Haufen gelegt und gut gemischt. Jede muss nun die eigenen Blätter wiederfinden. Dazu nimmt der Reihe nach jedes Kind zunächst ein Blatt. Meint ein anderes, das Blatt wäre von ihm, so darf es das sagen und anhand der Blatt-Merkmale begründen. Woran die Blätter erkannt wurden, sollte besprochen werden.

Das gleiche Spiel kann auch mit Stöckchen („Stock-Salat“) oder Steinen („Stein-Salat“) gespielt werden.

Geräusche-Karte

Die Kinder sollen bei diesem Spiel möglichst viele Geräusche bestimmen.

Jedes Kind bekommt eine DIN A5-Karte, in dessen Mitte ein Punkt oder Kreuz gezeichnet ist. Die Karte dient als Geräusche-Karte und der Punkt ist der eigene Standort. Die Kinder suchen sich, jeder einzeln in einiger Entfernung voneinander, einen Platz zum Hinsetzen und Lauschen. Auf der Karte tragen sie mit einem Symbol die Geräusche ein, die sie hören. Das Symbol auf der Karte soll möglichst genau die Richtung und Entfernung des Geräusches zu den realen Standpunkten wiedergeben. Zum Abschluss kommen alle zusammen und stellen ihre Karten vor. Außerdem könnten noch einige zusätzliche Fragen beantwortet werden:

Welches Geräusch hat Dir am besten gefallen?

Welches Geräusch hast Du noch nie gehört?

Welches Geräusch magst Du am wenigsten?

Naturmemory

Während dieses Spiels werden sowohl Gedächtnis als auch die Wahrnehmung der Kinder in Anspruch genommen.

Ein Kind sammelt aus der näheren Umgebung zehn bis 15 verschiedenen Gegenstände. Dies kann aber auch im Vorfeld durch einen Erwachsenen geschehen sein.

Gesammelt werden z.B. Blüten, Zweige, Blätter oder Eicheln oder Kastanien. Die gesammelten Dinge werden nebeneinander auf den Boden gelegt und mit einem Tuch zugedeckt. Das Tuch wird anschließend für eine Minuten lang weggezogen, so dass sich die Kinder die Dinge in Ruhe

anschauen können. Danach haben alle Kinder fünf Minuten Zeit, genau die gleichen Gegenstände zu sammeln. Wenn die Zeit abgelaufen ist, versammeln sich alle Kinder und vergleichen, wer die meisten der vorgegebenen Gegenstände gesammelt hat.

Spiele von früher

Kibbel – Kappel

Bei diesem alten Geschicklichkeitsspiel benötigt man mindestens einen Kibbel und einen Kappel: Der Kibbel ist ein ca. 10 cm großes Rundholz, das an beiden Enden zugespitzt ist. Der Kappel ist ein ca. 1 m langer Schlag-, oder Wurfstock. Bei Spielbeginn muss zunächst immer eine Rinne oder Kuhle ausgegraben werden, über die der Kibbel dann quer hinüber gelegt wird, so dass man den Kappel gut darunter schieben kann, um so den Kibbel in die Luft zu schleudern. Bei diesem Spiel spielen zwei Parteien gegeneinander, von denen die eine die Werfer und die andere Partei die Fänger bilden. Ein Kind der Werferpartei wird durch Abzählen zum ersten Werfer bestimmt. Dieses Kind legt den Kibbel nun quer über die Kuhle, während die Fänger sich in etwa 8 Metern Entfernung aufstellen. Nun schleudert der Werfer seinen Kibbel mit Hilfe des Kappels in die Luft und den Fängern entgegen, die nun versuchen müssen, den Kibbel zu fangen. Gelingt dies einem Kind, bekommt es 4 Punkte angerechnet und darf 3 Schritte auf die Kuhle zugehen. Hier hat der Werfer bereits den Kappel quer über die Kuhle gelegt. Der Fänger muss nun versuchen, den Kappel zu treffen - gelingt ihm dieses, bekommt er abermals 8 Punkte. Wenn der Kibbel gar nicht gefangen wird erhält der Werfer 4 Punkte. Wer die meisten Punkte hat, ist natürlich der Sieger!

Ochs am Berg

Auf einem Hof oder einer ruhigen Straße steht eine Kind, der „Ochs am Berg“, mit dem Gesicht zur Hauswand. Hinter seinem Rücken etwa 20 bis 30 Schritte entfernt, stehen die anderen Kinder in einer mit Kreide gezogenen Linie nebeneinander. Auf ein Kommando setzt sich die ganze Gesellschaft in Bewegung, vorsichtig, mit winzigen Trippelschritten. Denn plötzlich dreht sich der Ochs um, und wen er bei irgendeiner Bewegung überrascht, der wird zur Anfangsline zurückgeschickt. Wer als Erster bis zur Wand gekommen ist und sie berührt, ohne vorher erwischt zu werden, ist Sieger

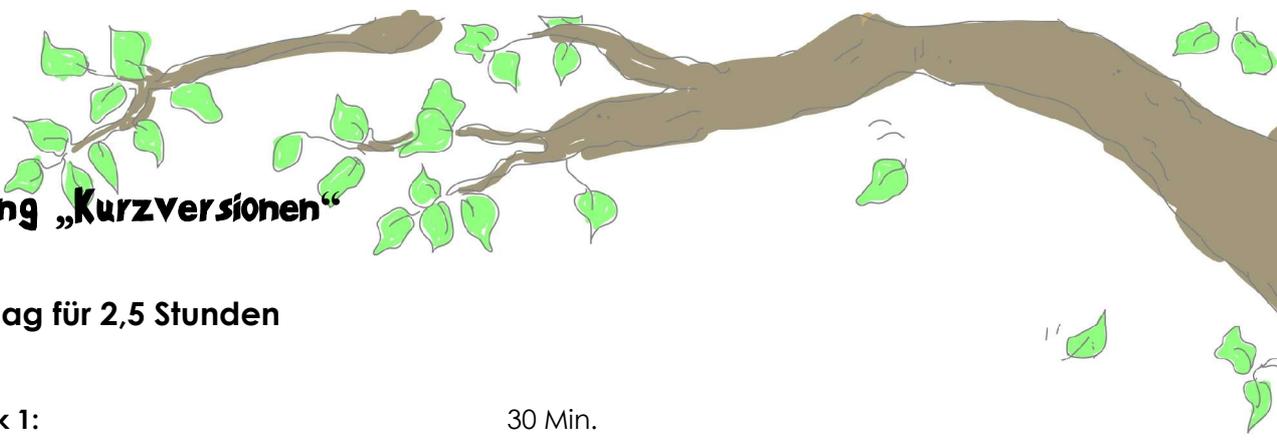
Verknüpft

Zwei Mannschaften mit gleicher Spielerzahl stehen einander gegenüber, die Kinder einer Mannschaft nebeneinander. Der Erste bekommt einen Knopf auf die Kuppe des Zeigefingers gelegt. Der Zweite drückt seine Zeigefingerkuppe auf den Knopf, das Ganze wird nun herumgedreht und soll auf der Kuppe des Zweiten liegen bleiben. Der gibt den Knopf dann auf die gleiche Weise an den Dritten weiter. So wandert der Knopf bis zum Ende der Reihe und wieder zurück.

Wessen Knopf ist am schnellsten wieder am Ausgangspunkt gelandet?

Das Ganze kann auch mit flachen kleinen Kieselsteinen gespielt werden.

Literatur- und Internetverweise zu den hier aufgeführten Spielen sind im Literaturverzeichnis zu finden (S. 28).



Zeitplanung „Kurzversionen“

Ein Vorschlag für 2,5 Stunden

Themenblock 1:	30 Min.
Themenblock 2:	
Entwicklung eines Interviewleitfadens	15 Min.
Interview mit Zeitexperten:	45 Min.
Auswertung und Partizipationsmöglichkeiten:	30 Min.
Dokumentation	30 Min.

Ein Vorschlag für 4 Stunden

Themenblock 1:	30 Min.
Themenblock 2:	
Entwicklung eines Interviewleitfadens	15 Min.
Interview mit Zeitexperten:	45 Min.
Vergleich zu heute:	15 Min.
Themenblock 3:	
Kritikphase	20 Min.
Phantasiephase: Bilder malen + Auswertung	45 Min.
Planungs- und Umsetzungsphase	30 Min.
Dokumentation	45 Min.

Ein Vorschlag für 6 Stunden

Themenblock 1:	30 Min.
Themenblock 2:	
Entwicklung eines Interviewleitfadens	15 Min.
Interview mit Zeitexperten (inkl. „alte“ Spiele)	60 Min.
Streifzug	45 Min.
Auswertung	30 Min.
Themenblock 3:	
Kritikphase	30 Min.
Phantasiephase: Bilder malen + Auswertung	45 Min.
Planungs- und Umsetzungsphase	60 Min.
Dokumentation	45 Min.

Impressum

Spielort Natur Arbeitsmappe

Die Arbeitsmappe zum Bildungsprogramm/Wettbewerb „Spielort Natur: früher-heute-morgen“ für BetreuerInnen, LehrerInnen und Eltern

Herausgeber:	BUNDjugend NRW, Jugendorganisation im Bund für Umwelt und Naturschutz Deutschland, Landesverband Nordrhein-Westfalen e.V. (BUND NRW) Postfach 1121 59741 Soest Tel.: 02921/336 40 Fax.: 02921/336 45
E-Mail:	spielortnatur@bundjugend-nrw.de
Internet:	www.bundjugend-nrw.de
Redaktion:	Astrid Laux, Bettina Labesius, Britta Klaassen, Ines Brockhaus
Mitarbeit:	Stephan G. Geffers (Team Zukunftswerkstatt Köln)
Gestaltung:	Stefanie Römling (Aussicht 05)
Illustration:	Michaela Ruhfus
Geschäftsführung:	Stefan Förster
Spendenkonto:	BUND NRW, Bank für Sozialwirtschaft, Bankleitzahl 370 205 00 Konto 8204700 Verwendungszweck: Spielort Natur Spenden sind steuerlich absetzbar
Bezug:	kostenlos

Die Redaktion behält sich das Recht vor, alle eingesandten Materialien zu veröffentlichen. Es ist beabsichtigt Beiträge von WettbewerbsteilnehmerInnen im Rahmen des Projektes zu veröffentlichen und im Internet zu präsentieren.

In diesem Magazin wird zur Vereinfachung teilweise entweder nur die weibliche oder männliche Anrede verwendet. Wir möchten dennoch, dass sich alle Leser und LeserInnen in gleicher Weise angesprochen fühlen.

Entwickelt und durchgeführt wird das Bildungsprogramm/der Wettbewerb „Spielort Natur: früher-heute-morgen!“ von der BUNDjugend NRW, Projektteam Spielort Natur. Es handelt sich um ein vom Ministerium für Generationen, Familie, Frauen und Integration des Landes Nordrhein-Westfalen (MGFFI) gefördertes Projekt.

