

## Urheberrechtliche Hinweise zur Nutzung Elektronischer Projekt-Arbeiten

Die auf dem Dokumentenserver der Zentral- und Hochschulbibliothek Luzern (ZHB) gespeicherten und via Katalog IDS Luzern zugänglichen elektronischen Projekt-Arbeiten der Hochschule Luzern – Soziale Arbeit dienen ausschliesslich der wissenschaftlichen und persönlichen Information.

Die öffentlich zugänglichen Dokumente (einschliesslich damit zusammenhängender Daten) sind urheberrechtlich gemäss Urheberrechtsgesetz geschützt. Rechtsinhaber ist in der Regel<sup>1</sup> die Hochschule Luzern – Soziale Arbeit. Der Benutzer ist für die Einhaltung der Vorschriften verantwortlich.

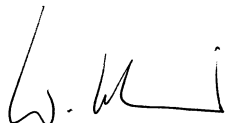
Die Nutzungsrechte sind:

- Sie dürfen dieses Werk vervielfältigen, verbreiten, mittels Link darauf verweisen. Nicht erlaubt ist hingegen das öffentlich zugänglich machen, z.B. dass Dritte berechtigt sind, über das Setzen eines Linkes hinaus die Projekt-Arbeit auf der eigenen Homepage zu veröffentlichen (Online-Publikation).
- Namensnennung: Sie müssen den Namen des Autors/Rechteinhabers bzw. der Autorin/Rechteinhaberin in der von ihm/ihr festgelegten Weise nennen.
- Keine kommerzielle Nutzung. Alle Rechte zur kommerziellen Nutzung liegen bei der Hochschule Luzern – Soziale Arbeit, soweit sie von dieser nicht an den Autor bzw. die Autorin zurück übertragen wurden.
- Keine Bearbeitung. Dieses Werk darf nicht bearbeitet oder in anderer Weise verändert werden.

Allfällige abweichende oder zusätzliche Regelungen entnehmen Sie bitte dem urheberrechtlichen Hinweis in der Projekt-Arbeit selbst. Sowohl die Hochschule Luzern – Soziale Arbeit als auch die ZHB übernehmen keine Gewähr für Richtigkeit, Aktualität und Vollständigkeit der publizierten Inhalte. Sie übernehmen keine Haftung für Schäden, welche sich aus der Verwendung der abgerufenen Informationen ergeben. Die Wiedergabe von Namen und Marken sowie die öffentlich zugänglich gemachten Dokumente berechtigen ohne besondere Kennzeichnung nicht zu der Annahme, dass solche Namen und Marken im Sinne des Wettbewerbs- und Markenrechts als frei zu betrachten sind und von jedermann genutzt werden können.

Luzern, 16. Juni 2010

Hochschule Luzern  
Soziale Arbeit



Dr. Walter Schmid  
Rektor

---

<sup>1</sup> Ausnahmsweise überträgt die Hochschule Luzern – Soziale Arbeit das Urheberrecht an Studierende zurück. In diesem Fall ist der/die Studierende Rechtsinhaber/in.

**Die Hochschule Luzern – Soziale Arbeit**

**empfiehlt diesen Projektbericht**

**besonders zur Lektüre!**

# **Konzeptentwicklung eines Animationsangebotes**

## **Projektbericht**

Projektzeitraum von Dezember 2011 bis Januar 2013

### **Dominik Broich**

Hochschule Luzern – Soziale Arbeit  
Studienrichtung Soziokulturelle Animation

Begleitperson: Reto Stäheli

Eingereicht am: 15. Januar 2013

---

Diese Arbeit ist Eigentum der Hochschule Luzern – Soziale Arbeit. Sie enthält die persönliche  
Stellungnahme des Autors/der Autorin bzw. der Autorinnen und Autoren.

---

Veröffentlichungen – auch auszugsweise – bedürfen der ausdrücklichen Genehmigung durch die  
Leitung Bachelor.

---

# Konzeptentwicklung eines Animationsangebotes

## Projektbericht

**DOMINIK BROICH**

Luzern 2013  
Hochschule Luzern Soziale Arbeit

Modul 201

### **Abstract**

Konzepte sind wichtige Mittel zur Definition und Legitimation Soziokultureller Animation. Für ein Animationsangebot für Kinder in einem Quartier am Stadtrand von Luzern wird ein Konzept entwickelt. Zweck des Konzeptes ist die gezielte und bewusste Arbeit der Soziokulturellen Animatorinnen und Animatoren des Angebotes.

Eine interdisziplinäre und organisationsübergreifende, aus Fachpersonen zusammengesetzte Gruppe nimmt sich der Konzeptionierung an. Mit einem produktorientierten Ansatz definiert sie das Animationsangebot. Die Kooperation der Fachpersonen und der Organisationen ist nicht zufällig ausschlaggebend für den Erfolg des Projektes. Strategische Allianzen sind in der Konzeptposition der Soziokulturellen Animation eine bewusste Methode.

Zunächst unklar ist, wie sich die rechtliche Verantwortung Professioneller der Soziokulturellen Animation in offenen Settings ausgestaltet. Die Recherchen im Projekt widmen sich den Fragen nach dem Grad der Aufsichtspflicht der Animatorinnen und Animatoren gegenüber den Kindern im Angebot. Die Ergebnisse dieser Recherchen bilden den Schwerpunkt des Konzeptes des Animationsangebotes.

**Inhaltsverzeichnis**

**Abkürzungsverzeichnis..... 5**

**1. Einleitung..... 6**

**2. Ausgangslage..... 6**

2.1. Situation ..... 6

2.2. Methode der Situationsanalyse ..... 7

2.3. Handlungsbedarf ..... 7

2.4. Projektplanung..... 8

2.4.1. *Projektziele* ..... 8

2.4.2. *Umsetzungsplanung*..... 9

2.4.3. *Evaluationsdesign* ..... 9

**3. Umsetzung ..... 10**

3.1. Vorgehen und Strategien ..... 10

3.2. Ergebnisse des Projektes ..... 11

**4. Evaluation ..... 12**

4.1. Methodik der Evaluation ..... 12

4.1.1. *Methodik* ..... 12

4.1.2. *Reflexion der Methodik*..... 12

4.2. Evaluation der Ziele..... 13

4.2.1. *Zielgruppen* ..... 13

4.2.2. *Vision und Ziele* ..... 13

4.3. Evaluation der Wirkung mit der Wirkungsanalyse ..... 16

4.3.1. *Input* ..... 17

4.3.2. *Output* ..... 17

4.3.3. *Outcome* ..... 17

4.3.4. *Impact*..... 17

4.4. Aspekte der Aufbau- und Ablauforganisation ..... 17

4.4.1. *Zeitplanung* ..... 17

4.4.2. *Rolle der Projektleitung*..... 18

4.4.3. *Zusammensetzung der Projektgruppe*..... 18

4.4.4. *Arbeitsorganisation Projektgruppe*..... 18

4.4.5. *Aspekte der Kooperation*..... 18

4.5. Zentrale Aspekte gesellschaftlicher Differenzierung ..... 19

4.6. Stufe und Funktion der Partizipation der Zielgruppe ..... 20

4.7. Eingenommene Interventionsposition ..... 20

4.8. Massnahmen zur Sicherung der Nachhaltigkeit ..... 20

4.9. Abrechnung und Budgetvergleich..... 21

4.10. Wichtigste Erkenntnisse ..... 21

**5. Ausblick..... 22**

**6. Quellenverzeichnis..... 23**

**Anhang ..... I**

<b>A. Evaluationsdesign (aus Projektplanung).....</b>	<b>I</b>
<b>B. Protokoll Auswertungssitzung .....</b>	<b>II</b>
<b>C. Fachliche Vertiefungsarbeit zur Nachhaltigkeit des Projektes.....</b>	<b>VI</b>
<b>D. Konzept SpielWerkAktion .....</b>	<b>VIII</b>

**Abkürzungsverzeichnis**

bzw.	beziehungsweise
CHF	Schweizer Franken
d. h.	das heisst
evtl.	eventuell
h	Stunden
HSLU	Hochschule Luzern
S.	Seite
vgl.	vergleiche
z. Bsp.	zum Beispiel
zit.	zitiert



### 1. Einleitung

Im Quartier Fluhmühle Lindenstrasse in Luzern startete die Hochschule Luzern 2011 ein Quartierentwicklungsprojekt mit einer gross angelegten Analyse (Emanuel Müller, Mario Störkle & Alex Willener, 2011). Dieser Analyse entspringen Empfehlungen für konkrete Massnahmen, die die Stadt Luzern umsetzen soll. So wird unter anderem empfohlen, dass die Stadt ein professionelles Animationsangebot im Quartier errichten soll (Mario Störkle & Alex Willener, 2011, S. 25). Der Umsetzung dieser Empfehlung widmet sich das vorliegende Projekt.

Im vorliegenden Projekt wurde ein Animationsangebot konzeptioniert. Gabi Hangartner (2010) schildert, dass das Entwickeln von Konzepten zur Arbeit Soziokultureller Animatorinnen und Animatoren gehört (S. 310). Die Konzeption fördert die Verbindlichkeit und die innere und äussere Legitimation der Arbeit (Hangartner, 2010, S. 310).

In der Projektphase dieses Projektes wurden sehr hohe Ziele gesteckt (Dominik Broich, 2012a, S. 7-8), die im Projektverlauf allerdings teilweise wieder verworfen wurden, da der Umfang des Projektes durch die Dauer des Praktikums des Projektleiters eingeschränkt war. Die zu erreichende Wirkung der verworfenen Ziele wird eher langfristig erwartet. Das Projekt wird somit übergeleitet in ein Programm, was gemäss Alex Willener (2007) einen wichtigen Nachhaltigkeitsfaktor darstellt (S. 103-104).

Im Unterschied zu vielen anderen integralen Projekten, in denen der Prozess des Projektes und somit das informelle Lernen der Projektbeteiligten im Vordergrund steht, wie dies Willener (2007) beschreibt (S. 78-82), fokussiert sich das vorliegende Projekt in erster Linie auf sein Produkt und dessen Wirkung.

Da sich das Projekt in seinem Verlauf mehrmals in seiner Struktur veränderte, haben die unterschiedlichen Dokumente dieses Projektes unterschiedliche Projekttitel – womit aber immer das selbe Projekt gemeint ist. So hiess das Projekt in der Projektskizze noch *Konzeptentwicklung für die Bereiche Kinder, Jugend & Integration* (Dominik Broich, 2011, S. 1), im Projektkonzept hiess es *Weiterentwicklung eines Animationsangebotes* (Broich, 2012a, S. 1) und im vorliegenden abschliessenden Projektbericht heisst es *Konzeptentwicklung eines Animationsangebotes*. Dass sich Projekte während ihres Verlaufes in ihrer Struktur und ihrem Inhalt verändern, ist auf den laufend neuen Wissens- und Erkenntnisstand zurückzuführen, was ein typisches Spannungsfeld der Projektarbeit darstellt (Willener, 2007, S. 39).

Da das Produkt des Projektes ein Konzept ist, besteht eine gewisse Verwechslungsgefahr mit dem Projektkonzept dieses Projektes. So werden im Folgenden jeweils folgende Begriffe verwendet: *Projektkonzept* steht für das Konzept, in dem der Verlauf dieses Projektes geplant wird und *Konzept der SpielWerkAktion* bzw. *Konzept des (Animations-) Angebotes oder Animationskonzept* stehen für das Konzept des Angebotes, welches das Ergebnis dieses Projektes ist. Damit taucht auch bereits der nächste Begriff auf: *SpielWerkAktion* ist der Titel des Animationsangebotes, das durch dieses Projekt konzeptioniert wird.

Im vorliegenden Projektbericht sollen rückblickend der abgeschlossene Verlauf des Projektes und dessen Wirkung dargestellt und reflektiert werden.

### 2. Ausgangslage

Die Ausgangslage zum Zeitpunkt der Projektplanung wird im Projektkonzept von Broich (2012a) dargestellt (S. 3-5), darin auch die Ergebnisse der durchgeführten Situationsanalyse (S. 3-5). Zur Ausgangslage, die hier geschildert wird, gehören auch der erkannte Handlungsbedarf, die Theoriebezüge, die Zielgruppen und Ziele, sowie die Umsetzungs- und Evaluationsplanung, die jeweils im Projektkonzept detaillierter dargestellt sind (S. 6-7). In diesem Kapitel soll nur ein kurzer Abriss daraus dargestellt werden, ergänzt durch spätere Erkenntnisse, die – zumindest rückblickend betrachtet – ebenfalls zur Ausgangslage gehören.

#### 2.1. Situation

Das Quartier Fluhmühle Lindenstrasse wird durch viele äussere und innere Faktoren geprägt. Die Lage – am Stadtrand Luzerns – wird durch eine Bahnlinie, einen steilen Hang und durch einen Fluss negativ beeinflusst (Broich, 2012a, S. 4-5). Durch die unattraktive Wohnlage halten sich die Mietpreise relativ

tief, was vor allem eine ökonomisch benachteiligte Bevölkerungsschicht anzieht. Im Quartier wohnen sehr viele Kinder, die wenige Spielmöglichkeiten haben (S. 4-5). Durch das Projekt Fluhmühlepark von Claudia Gunzenhauser (2011) existiert ein partizipativ gestalteter Park. Dieser Park wird seit Sommer 2011 von Animatorinnen und Animatoren der Quartierarbeit für Kinder und Jugendliche der Stadt Luzern für Spielnachmittage genutzt (Broich, 2012a, S. 3). Dieses Angebot wurde ohne Konzeptgrundlage gestartet (S. 3).

Erst im späteren Projektverlauf des vorliegenden Projektes wurde weiter erkannt, dass die genaue Situation der rechtlichen Verantwortung der Animatorinnen und Animatoren in solchen offenen Settings von Animationsangeboten ungeklärt ist. Wie sich herausstellt, ist die Frage nach der rechtlichen Verantwortung in der Jugendarbeit vielerorts in der Praxis ungeklärt<sup>1</sup>.

### 2.2. Methode der Situationsanalyse

Die Ausgangslage wurde vor dem Start des Projektes durch eine Stakeholder-Analyse (Broich, 2012a, S. 3-4) und durch eine Dokumentenanalyse (S. 4-5) erfasst. Dabei wurden Dokumente anderer Projekte sowie Protokolle der Spielnachmittage analysiert. Auf eine aktivierende Befragung wurde verzichtet, da die Bevölkerung des Quartiers bereits oft zu ihrem Quartier interviewt wurde (S. 3).

### 2.3. Handlungsbedarf

Im Quartier werden viele Bedürfnisse der Bewohnenden nicht befriedigt, was durch das Projekt – zumindest langfristig – verändert werden soll (Broich, 2012a, S. 6). Ein Animationsangebot wurde zwar bereits installiert, allerdings zunächst ohne Konzeptgrundlage. Da erst durch die Konzeption die Einbindung in den Quartierentwicklungsprozess gewährleistet werden kann, indem das Angebot in einen grösseren Kontext mit langfristigen Zielen gesetzt wird, sollte ein Konzept entwickelt werden (S. 6). Um die Wirkung des Projektes zu verstärken, wurde geplant, die Bevölkerung aktiv in die Umsetzung des Projektes mit einzubeziehen.

Um das Handeln weiter zu begründen, stellt Broich (2012a) den Bezug zu theoretischen Grundlagen her, die das Vorhaben des Projektes sinnstiftend untermauern. So wird auf Studien des bfu<sup>2</sup> verwiesen, die aufzeigen, dass Spielen im Freien präventiv vor Unfällen schützen kann (S. 6). Weiter wird Bezug zum Aneignungskonzept von Ulrich Deinet (2005) hergestellt, welches das informelle Lernen im öffentlichen Raum herausstreicht (zit. in Broich, 2012a, S. 6). Um potenzielle Wirkungskreisläufe im gesellschaftlichen Kontext aufzuzeigen, wird das Denkmodell der Zirkularität von Markus Körner und Markus Schwaninger (2001) zur Hand genommen (zit. in Broich, 2012a, S. 6-7).

Das Projekt bringt letztendlich vor allem das Konzept der SpielWerkAktion hervor – mit dem wesentlichen Bestandteil, in dem die rechtliche Verantwortung geklärt wird. Das war zur Zeit des Projektkonzeptes noch nicht so klar. Rückblickend sollte allerdings auch hierzu eine theoretische Begründung erfolgen.

Dass ein Konzept erstellt wird, kann mit der Konzeptaufgabe der Soziokulturellen Animation nach Heinz Moser, Emanuel Müller, Heinz Wettstein und Alex Willener (1999 S. 104, zit. in Hangartner, 2010, S. 297) begründet werden. Hangartner (2010) schildert, dass die Konzeption eine «Legitimation der Tätigkeiten der Soziokulturellen Animation nach innen und nach aussen» generiert (S. 310), was als Handlungsbedarf verstanden werden kann.

Zur Begründung, wieso die Klärung der rechtlichen Verantwortung der Animatorinnen und Animatoren essenziell ist, kann das rechtsstaatliche Element der schweizerischen Verfassungsordnung zur Hand genommen werden. Das Element der Rechtsstaatlichkeit verlangt, dass der Staat bei all seinem Handeln an das Recht gebunden ist, um die Einzelne bzw. den Einzelnen vor einer unkontrollierbaren Staatsmacht zu schützen (Ulrich Häfelin & Walter Haller, 2005, S. 52) (Pierre Tschannen, Ulrich Zimmerli & Markus

---

1 Dies kann unter anderem daran festgestellt werden, dass sich auch das innerschweizerische Jugendarbeitsnetzwerk JaRL damit beschäftigt und dieses Thema an einer Plenumsitzung im Jahr 2013 besprechen möchte.

2 Beratungsstelle für Unfallverhütung (private Stiftung).

Müller, 2009, S. 128). Da die Soziokulturellen Animatorinnen und Animatoren der Stadt Luzern Angestellte des Staates sind und somit im Namen des Staates handeln, gilt das Element der Rechtsstaatlichkeit auch für sie. Um sich an die gesetzlichen Grundlagen halten zu können, müssen die Animatorinnen und Animatoren zumindest in der Besonderheit ihrer Aufgaben über die gesetzlichen Grundlagen Bescheid wissen. Dass die Frage nach dem Grad der Aufsichtspflicht der Animatorinnen und Animatoren zum Kernbereich ihrer Arbeit gehört, bedarf keiner weiteren Erklärungen.

### 2.4. Projektplanung

Um den Verlauf des Projektes auszuwerten, ist es unerlässlich, hier kurz zu schildern, was im Projektkonzept konkret geplant wurde, auf welche Ziele hin und mit welchen Methoden gearbeitet werden sollte.

#### 2.4.1. Projektziele

Das Projekt sollte Ziele erreichen, das heisst, eine angestrebte Wirkung entfalten – für eine zuvor bestimmte Zielgruppe.

Im Projektkonzept werden drei Zielgruppen genannt. Die Kinder des Quartiers werden als primäre Zielgruppe genannt, die Eltern dieser Kinder als sekundäre Zielgruppe und die gesamte Quartierbevölkerung als tertiäre Zielgruppe. (Broich, 2012a, S. 7)

Dem Projekt werden im Projektkonzept Zielsetzungen gegeben, die darauf ausgerichtet sind, eine Vision anzustreben. Eingeteilt sind die Zielsetzungen in ein Hauptziel mit drei untergeordneten Teilzielen. Den Teilzielen wiederum sind Leistungsziele untergeordnet mit definierten Indikatoren, wodurch die Messbarkeit gewährleistet werden soll. (Broich, 2012a, S. 7-8)

In diesem Kapitel werden die Formulierungen der Vision, des Hauptziels und der Teilziele zitiert. Um die Übersicht zu gewährleisten, wird hier auf die Formulierung der Leistungsziele und der zugehörigen Indikatoren verzichtet.<sup>3</sup>

#### Vision

Die Kinder und Jugendlichen aus dem Quartier gestalten ihre Freizeit im Quartier selbstständig und sinnvoll. Die Quartierbevölkerung steht dieser Form der Freizeitgestaltung wohlwollend gegenüber.

#### Hauptziel

Die SpielWerkAktion ist ein nachhaltiges Freizeitangebot im Quartier, welches zielgerichtet die Kinder und Jugendlichen zur selbstständigen und sinnvollen Freizeitgestaltung anregt, Orte zur Freizeitgestaltung für Kinder optimiert und die Quartierbevölkerung für die Freizeitgestaltung der Kinder im Quartier sensibilisiert.

#### Teilziel I

Mögliche Innen- und Aussenräume für die Freizeitgestaltung sind im Rahmen der SpielWerkAktion partizipativ mit Kindern evaluiert und Optimierungen

---

3 Im Kapitel «4.2.2. Vision und Ziele» ist der komplette Zielbaum ersichtlich.

zuhanden der ausführenden Stellen vorgeschlagen.

(...)

Teilziel II

Die Quartierbevölkerung kennt das Angebot und unterstützt die Freizeitgestaltung der Kinder im Quartier aktiv und ideell.

(...)

Teilziel III

Das Angebot der SpielWerkAktion ist nachhaltig, partizipativ und zielgerichtet gestaltet.

(...)

(Broich, 2012a, S. 7-8)

### 2.4.2. Umsetzungsplanung

Broich (2012a) schildert im Projektkonzept, dass die Ziele durch fünf Schritte erreicht werden sollen (S. 9-10). Es soll erstens eine Projektgruppe gebildet werden, die aus Mitarbeitenden des bestehenden Animationsangebotes, aus einer Lehrperson, der Schulleitung und einer Mutter, sowie einem Vater aus dem Quartier bestehen soll (S. 9). Zweitens soll mit dieser Projektgruppe eine Raumanalyse geplant werden, die anschliessend mit Kindern aus dem Quartier, der Stadtgärtnerei und dem Förster durchgeführt werden soll und Optimierungsvorschläge für das Quartier hervorbringen soll (S. 9-10). Diese Optimierungsvorschläge wären somit direkt bei den jeweils zuständigen Stellen der Stadt deponiert. Drittens soll ein Konzept für die SpielWerkAktion erarbeitet werden, das die SpielWerkAktion auf eine definierte Zielsetzung ausrichtet und dafür sorgt, dass das Angebot ständig evaluiert und wieder angepasst wird (S. 9). Zur Sicherung der Nachhaltigkeit soll viertens der Verein Spielraum in das Projekt eingebunden werden, mit der Absicht, diesem Verein die Trägerschaft für das Angebot SpielWerkAktion zu übergeben (S. 9). Abschliessend und fünftens soll die SpielWerkAktion am Lindenstrassenfest der Bevölkerung bekannt gemacht werden (S. 9-10).

In einem Zeitplan wird festgelegt, dass die Projektgruppe im April 2012 mit der Umsetzung starten soll und bis zum Lindenstrassenfest im September 2012 das Projekt abschliessen soll. Es ist eine Zwischenevaluation im Juni und eine Schlussevaluation im September vorgesehen. (Broich, 2012a, S. 10)

Das Projekt sollte sich in einem geringen Kostenrahmen bewegen und somit vollständig durch die Stadt Luzern finanziert werden können (Broich, 2012a, S. 11).<sup>4</sup>

### 2.4.3. Evaluationsdesign

Die Evaluation wurde einerseits im Projektkonzept und andererseits durch eine separat erstellte Übersicht geplant. Broich (2012a) sieht im Projektkonzept vor, dass die geeigneten Evaluationsmethoden erst zu einem späteren Zeitpunkt des Projektes geplant werden sollen. Es wird lediglich beschrieben, dass sowohl der Prozess mit der Gruppe als auch die Ergebnisse des Projektes anhand der Ziele evaluiert werden sollen. Eine Zwischenevaluation des Gruppenprozesses soll zwecks Prozessoptimierung bereits im Juni stattfinden. (S. 11)

---

4 Die Aufstellung des Budgets ist unter «4.9. Abrechnung und Budgetvergleich» ersichtlich.

Dominik Broich (2012b)<sup>5</sup> stellt in einem separat erstellten Evaluationsdesign dar, dass eine Wirkungsanalyse vorgenommen werden soll (S. 1). Die Wirkungsanalyse basiert auf dem Model von Anne-Catherine de Perrot und Tina Wodiunig (2008). Sie beschreiben in einem Leitfaden der Schweizer Kulturstiftung Pro Helvetia, wie der Zusammenhang zwischen dem, was in ein Projekt investiert wird, dem, was daraus erfolgt, und dessen Wirkung analysiert werden kann (S. 52).

### 3. Umsetzung

Nachdem nun dargestellt ist, wie das Projekt im Projektkonzept geplant wurde, soll nun geschildert werden, wie das Projekt tatsächlich umgesetzt wurde und was dabei herauskam. Dabei wird ein Vergleich zur Projektplanung hergestellt.

#### 3.1. Vorgehen und Strategien

Nach Abschluss des Projektkonzeptes begann der Projektleiter damit, die Projektgruppe zusammenzustellen und begegnete dabei der ersten grossen Hürde. Die Personen aus der Bevölkerung sind schwer zu motivieren. Ein engagierter Vater aus dem Quartier, zu dem bereits Kontakt aufgebaut worden war, gab bei der telefonischen Anfrage an, dass er kürzlich in eine andere Gemeinde gezogen sei. Dieser Vater war als Schlüsselperson gedacht, durch die auch Kontakt zu weiteren Personen im Quartier aufgebaut werden sollte, was nun misslang. Kontakt zu einer Mutter aufzunehmen stellte sich für einen Projektleiter, männlichen Geschlechts, als unmöglich heraus. Eine kulturelle Vermittlerin empfahl, es nicht zu weiter zu versuchen. Die übrige Bevölkerung würde es nicht akzeptieren, wenn eine Mutter, also eine Frau aus dem Quartier, an einer Sitzung teilnehmen würde, an der auch ein Mann teilnimmt.<sup>6</sup> Nachdem die Schulleitung für die Teilnahme gewonnen wurde, wurde neu beurteilt, dass die zusätzliche Teilnahme einer Lehrperson nicht erforderlich sei. Die Mitarbeiterin des Vereins Spielraum war direkt davon überzeugt, dass ihre Teilnahme wichtig sei, und sagte zu. Die Projektgruppe setzte sich somit aus den Mitarbeitenden des bestehenden Animationsangebotes, der Schulleitung und einer Mitarbeiterin des Vereins Spielraum zusammen.

Mit dieser Gruppe wurde zuerst besprochen, wie das Projekt umgesetzt werden sollte. Dabei galt das Projektkonzept zwar als Grundlage, die Projektgruppe entschied sich allerdings an der ersten Sitzung für einen pragmatischeren Ansatz zur Realisierung der Ziele und verzichtete auf die Umsetzung der geplanten partizipativen Raumanalyse. Dies – so wurde angenommen – würde lediglich wiederholen was die Hochschule Luzern bereits in ihrem Projekt untersucht hatte. Langfristig könnte auf weniger spektakuläre Weise durch die dann neu darauf ausgerichtete SpielWerkAktion das Wissen über den Raum laufend aktualisiert werden. Auf eine Integration des Lindenstrassenfestes wurde ebenfalls verzichtet, da das damit verbundene Ziel – die Bekanntmachung der SpielWerkAktion in der Bevölkerung – als zu hochgesteckt angeschaut wurde. Die Projektgruppe fokussierte sich auf die Konzeptionierung der SpielWerkAktion. Sie tauschte sich darüber aus, welche Ansprüche an die SpielWerkAktion gestellt werden sollen, welche Hürden der SpielWerkAktion im Weg stehen und wie damit umgegangen werden sollte, welche Unklarheiten geklärt werden sollten und wie die Professionellen in der SpielWerkAktion methodisch handeln sollten. Die Mitarbeitenden der SpielWerkAktion gestalteten so ihren eigenen Arbeitsbereich mit, unter Einbezug der künftigen Trägerorganisation, dem Verein Spielraum, und der Schulleiterin, einer weiteren professionellen Fachperson aus dem Quartier. Durch eine partizipativ konzeptionierte SpielWerkAktion – so die Absicht der Projektgruppe – sollten langfristig auch die Ziele erreicht werden, die gemäss Projektkonzept mit der Raumanalyse und der Einbindung des Lindenstrassenfestes hätten erreicht werden sollen. Somit wurden lediglich das Hauptziel und das Teilziel III verfolgt. In der Diskussion kristallisierte sich heraus, dass unklar sei, wie sich die rechtliche Verantwortung und Aufsichtspflicht im offenen Setting der SpielWerkAktion gestaltet. Dies sollte für das Projektkonzept geklärt werden.

---

5 Im Anhang unter «A. Evaluationsdesign (aus Projektplanung)».

6 Die Frauen im Quartier dürfen nicht einmal in ein Lokal gehen, um etwas zu trinken, so die Aussage der kulturellen Vermittlerin. Dieses Thema wird durch die Quartierarbeit weiter beobachtet, mit der Absicht langfristig an der Situation etwas verändern zu können. Das Thema übersteigt allerdings den Rahmen dieses Projektes und wird daher im Folgenden nicht mehr berücksichtigt.

Die Gruppe diskutierte – angeleitet und moderiert durch den Projektleiter – in den ersten Sitzungen vor allem in stummen Schreibgesprächen. D. h., auf mehreren grossen Papierplakaten, standen Fragestellungen oder Themen, zu denen Meinungen und Erfahrungen eingebracht werden sollten. Die Teilnehmenden dieser Gesprächsmethode durften dabei nicht reden, sondern nur schreiben. Schriftlich durfte frei auf alles, was andere geschrieben hatten, geantwortet, Stellung genommen und zurückgefragt werden. Die Vorteile dieser Methode sind, dass sehr viel Wissensaustausch in kürzester Zeit geschehen konnte und dass die Diskussion am Ende bereits protokolliert war. Jeweils anschliessend an die stummen Schreibgespräche wurde die Diskussion mündlich zusammengefasst, ausgewertet und Beschlüsse gefasst, was welche Konsequenzen bzw. Schlussfolgerungen für das Konzept der SpielWerkAktion mit sich bringt. Ansonsten wurde in der Projektgruppe mündlich mit Unterstützung von Flipcharts diskutiert.

Die Ergebnisse der Diskussionen wurden vom Projektleiter zusammengetragen und in einem Konzept schriftlich zusammengefasst. Ergänzt wurden die Ergebnisse der Diskussionen um Evaluations- und Vorbereitungsunterlagen, die er selbst kreierte.

Die Antworten auf die offenen rechtlichen Fragen wurden durch den Projektleiter anhand juristischer Literatur recherchiert. Diese Recherche wurde zur Kontrolle einem Rechtsdozierenden der Hochschule Luzern Soziale Arbeit gegeben, der wiederum die recherchierten Antworten für richtig befand und Vorschläge zur Ergänzung anbrachte. Die Vorschläge des Rechtsdozierenden wurden durch den Projektleiter weiter recherchiert, ausgearbeitet und umgesetzt.

### 3.2. Ergebnisse des Projektes

Im zweiten Teil dieses Kapitels wird dargestellt, welche Ergebnisse und Produkte aus dem Projekt hervorgehen.

Aus dem Projekt geht ein Konzept hervor, das die SpielWerkAktion als Animationsangebot definiert, umschreibt, strukturiert und ausrichtet. Dominik Broich (2012c) gliedert das Konzept der SpielWerkAktion in neun Teile.

In den ersten beiden Teilen werden die strukturellen Rahmenbedingungen geklärt und die Ausführenden und ihre Zielgruppen definiert (S. 3). Die Zielgruppen sind nahezu identisch mit den Zielgruppen des Projektkonzeptes.

Im dritten Teil wird die Zielsetzung des Animationsangebotes definiert (S. 3). Dabei wird im Gegensatz zu Projektzielen kein erreichbares bzw. terminierbares Ziel gesetzt, da ein Angebot im Gegensatz zu einem Projekt theoretisch nie endet. Somit wird die Vision des Projektes zum Hauptziel des Angebotes. Sie gilt richtungsweisend als Realutopie, die zwar angestrebt, allerdings nie erreicht wird. Um kurzfristige Erfolge messen zu können, werden zwei Mal pro Jahr Halbjahresziele festgelegt (S. 4), die methodisch anhand von Rastervorlagen (S. VIII-XI) hergeleitet werden, wobei die Erfahrungen aus dem jeweils vergangenen Halbjahr einfließen, die wiederum systematisch anhand eines Rasters (S. VI-VII) protokolliert werden.

Im vierten Teil wird die Methodik der Animatorinnen und Animatoren verallgemeinert umschrieben. Kern der Methodik ist nebst dem Spielen und der Beziehungsarbeit das Erschliessen von neuen Spielräumen im Quartier. Methoden, die spezifisch auf die Halbjahresziele ausgelegt sind, werden an den jeweiligen Halbjahressitzungen festgelegt (S. 4), so soll erreicht werden, dass die Halbjahresziele nicht beliebig und zufällig erreicht werden, sondern bewusst darauf hingearbeitet wird.

In den Teilen Fünf und Sechs werden die zur Verfügung stehenden Ressourcen (S. 4-5) beschrieben und die Häufigkeit und Dauer, sowie der Ort der Durchführungen definiert (S. 5). Für die letztgenannten Punkte wird im Angebotskonzept bewusst auf den Anhang verwiesen, da sich dieser Teil vermutlich am ehesten verändern wird. Die Idee ist, dass ein Anhang weniger in Stein gemeisselt wirkt als der Hauptteil eines Dokumentes. Nichtsdestotrotz soll aber auch der Inhalt des ganzen Angebotskonzeptes veränderbar bleiben.

Im siebten Teil wird auf eine Zusammenstellung der wichtigsten Regeln, die für die Kinder an den Nachmittagen gelten, im Anhang verwiesen (S. 5).

Der achte Teil stellt den grössten Teil des Angebotskonzeptes dar. Hierbei geht es um die Grundlagen der SpielWerkAktion, insbesondere um die rechtlichen Grundlagen. In diesem Teil wird hergeleitet, wie die Animatorinnen und Animatoren trotz der Offenheit ihres Angebotes trotzdem eine Aufsichtspflicht haben. Dabei kommt es zusammengefasst darauf an, wie sehr ihr Angebot nach aussen, vor allem gegenüber den Eltern, den Eindruck vermittelt, ein betreutes Angebot zu sein. Daraus könnte nämlich entsprechend folgen, dass die Eltern ihre eigene Aufsicht in verminderter Form wahrnehmen. Je mehr dieser Eindruck entsteht, desto höher steigt die sogenannte Garantenpflicht der Animatorinnen und Animatoren. (S. 5-7). Nebst den rechtlichen Grundlagen wird darauf verwiesen, dass die Grundlagen der Quartierarbeit der Stadt Luzern gelten (S. 7).

Der neunte und letzte Teil widmet sich der Qualitätssicherung, zu deren Zweck die bereits oben erwähnten Evaluations- und Halbjahresplanungsraaster und weiter auch ein Vorbereitungsraaster für die Spielnachmittage erstellt wurden (S. 8). Die Evaluationsraaster sind so aufgebaut, dass durch ihre richtige Anwendung laufend weitere Orte im Quartier erkundet, neue Methoden ausprobiert und weitere Ressourcen getestet und ausgewertet werden, woraus jeweils Handlungsanweisungen für Veränderungen erfolgen könnten (VI-XI). Das Vorbereitungsraaster für die Nachmittage basiert auf der Planungsmethode 3 x 3 des Bundesamtes für Sport, die die Vorbereitung in eine Matrix von drei Faktoren-Kategorien zu drei Zeitpunkten strukturiert (Patrick Lehner & Jürg von Dach, 2004, S. 4-19). Diese Planungsmethode wurde verändert, sodass die Vorbereitung in vier Faktoren-Kategorien zu drei Zeitpunkten strukturiert ist (Broich 2012c, S. 8). Zur Bewältigung allfälliger Notfallsituationen wird auf ein Papier der Stadt Luzern verwiesen (S. 8).

Nebst dem Angebotskonzept ist ein wichtiges Ergebnis des Projektes die Zusammenarbeit mit dem Verein Spieltraum. Der Verein Spieltraum wird im Auftrag der Stadt Luzern die Aktivitäten der SpielWerkAktion, auf der Grundlage des erstellten Angebotskonzeptes, organisieren, planen und durchführen.

## **4. Evaluation**

Das folgende Kapitel widmet sich der Evaluation des Projektes. Das Projekt wurde anhand unterschiedlicher Methoden evaluiert, die zunächst beschrieben und anschliessend reflektiert werden, bevor die Ergebnisse der Evaluation dargestellt werden.

### **4.1. Methodik der Evaluation**

#### **4.1.1. Methodik**

Das Projekt wurde mit mehreren Methoden evaluiert. Dabei wurde darauf geachtet, dass die Methode jeweils adäquat war, das gewünschte Wissen zu generieren.

Zunächst wurden die Erreichung der Ziele, die Wirkung des Projektes und Aspekte der Aufbau- und Ablauforganisation mit der Projektgruppe ausgewertet. Zusätzlich werden weitere Aspekte des Projektes durch den Projektleiter evaluiert und reflektiert. Was jeweils durch die Projektgruppe oder was durch den Projektleiter evaluiert wurde, wird jeweils kenntlich gemacht.

Die Erreichung der Ziele des Projektes wurde anhand der Indikatoren und aufgrund ihrer Formulierungen evaluiert. Die Wirkung des Projektes wurde anhand der Wirkungsanalyse nach de Perrot und Wodiunig (2008, S. 52) analysiert. Weitere Aspekte werden durch den Projektleiter aufgrund theoretischer Grundlagen oder eigener Erklärungen reflektiert.

#### **4.1.2. Reflexion der Methodik**

Eine grosse Hürde in der Evaluation stellte die Komplexität des Projektes dar. Es gab bereits vor dem Projektstart und während des Projektes ein Animationsangebot, das von Mitgliedern der Projektgruppe ausgeführt wurde. Dieses Angebot wurde weiterentwickelt. Diese Weiterentwicklung an und für sich begrenzt das Projekt zeitlich und inhaltlich. Die Ziele suggerieren in ihrer Formulierung teilweise, durch animatorisches Angebot verwirklicht werden zu müssen. Das erschwerte es, die Begrenzung des Projektes einzuhalten und effektiv das Projekt auszuwerten, und nicht das Animationsangebot als solches. Hinzu kam, dass sich die Projektgruppe beinahe in gleicher Zusammensetzung zu anderen Sitzungen traf,

an denen das Animationsangebot selbst im Fokus stand. Diese Hürde wurde durch die Projektgruppe genommen und bewältigt. Es gelang aufgrund konzentrierten Arbeitens, eines strukturierten Sitzungs-aufbaus und einer klaren Moderation durch den Projektleiter.

Die Evaluationssitzung mit dem Projektteam fand abends statt und dauerte über drei Stunden. Der Zeitpunkt und die Dauer hätten sich negativ auf die Konzentration auswirken können. Dem wurde vorgebeugt, indem die Inhalte der Sitzung zur individuellen Vorbereitung bereits im Vorfeld an die Teilnehmenden verschickt wurden und für ausreichend Verpflegung während der Sitzung gesorgt war. So gelang es im Endeffekt tatsächlich, die Sitzung konzentriert und vollständig durchzuführen.

Es wurde festgestellt, dass manche Elemente nicht so evaluiert werden konnten, wie es zu Beginn geplant war. Das deshalb, weil manche Elemente von der Projektgruppe zu Beginn der Umsetzungsphase aus dem Projekt gestrichen wurden. Wäre nun dennoch stur das geplante Evaluationsdesign eingehalten worden, hätte zu manchen Aspekten die Bevölkerung befragt werden müssen, wobei diese zum Zeitpunkt des Projektabschlusses noch nicht mit der Wirkung des Projektes in Berührung gekommen war. Das wäre nicht zweckdienlich gewesen, weshalb darauf verzichtet wurde.

Die Zwischenevaluation wurde nicht explizit durchgeführt, da diese im Projektverlauf durch den Projektleiter als übertrieben empfunden wurde. Stattdessen wurde nach jeder Sitzung kurz gefragt, wie die Zusammenarbeit gerade empfunden wurde, was bei Bedarf zu Interventionen geführt hätte.

Die Wirkungsanalyse nach de Perrot und Wodiunig (2008, S. 52) wurde zur Evaluation verwendet, da sie sehr produktorientiert ist. Im Gegensatz zu anderen Projekten nach Willener (2007), in denen das informelle Lernen während Projektprozesses im Vordergrund steht (S. 78-82), sind im vorliegenden Projekt das Produkt und dessen Wirkung entscheidend. So scheint die Wirkungsanalyse als sehr angebracht.

### 4.2. Evaluation der Ziele

Im Folgenden wird evaluiert, welche Zielgruppe und welche Ziele nach abgeschlossenem Projekt durch dieses erreicht wurden.

#### 4.2.1. Zielgruppen

Der Projektleiter stellt fest, dass die Zielgruppen, wie sie das Projektkonzept vorsieht, nicht erreicht worden sind. Es stellt sich nämlich heraus, dass die eigentliche primäre Zielgruppe des Projektes die Animatorinnen und Animatoren der SpielWerkAktion sind. Sie sind diejenigen, die direkt vom Angebotskonzept – dem Produkt des Projektes – betroffen sind. Die Zielgruppen, die im Projektkonzept vorgesehen sind, die Kinder im Quartier, die Eltern dieser Kinder und die übrige Bevölkerung (Broich, 2012a, S. 7) werden im Angebotskonzept als Zielgruppe der SpielWerkAktion definiert (Broich, 2012c, S. 3) und sind somit indirekt bzw. indirekter als vorgesehen vom Projekterfolg betroffen.

#### 4.2.2. Vision und Ziele

Es ist der Kern eines Projektes, dass es darauf ausgerichtet ist, Ziele zu erreichen. Diese Ziele werden, wie auch im vorliegenden Projekt, zu Beginn des Projektes festgelegt und sollen bei Projektabschluss erreicht sein. Ob die Ziele des vorliegenden Projektes erreicht wurden, wird mit der Projektgruppe überprüft. Die Ziele sind hierarchisch darauf ausgerichtet, einer Vision ein Stück näherzukommen. Die Ergebnisse der Auswertung durch die Projektgruppe sind die folgenden.

Vision

Die Kinder und Jugendlichen aus dem Quartier gestalten ihre Freizeit im Quartier selbstständig und sinnvoll. Die Quartierbevölkerung steht dieser Form der Freizeitgestaltung wohlwollend gegenüber. (Broich, 2012a, S. 7)

Die Projektgruppe beurteilt, dass durch das Projekt die Vision erreichbar geworden ist, da durch das Animationskonzept der SpielWerkAktion die Grundlagen geschaffen wurden, die Vision als Realutopie



anzustreben. Die Vision wird zum Hauptziel des Konzeptes der SpielWerkAktion.

### Hauptziel

Die SpielWerkAktion ist ein nachhaltiges Freizeitangebot im Quartier, welches zielgerichtet die Kinder und Jugendlichen zur selbstständigen und sinnvollen Freizeitgestaltung anregt, Orte zur Freizeitgestaltung für Kinder optimiert und die Quartierbevölkerung für die Freizeitgestaltung der Kinder im Quartier sensibilisiert. (Broich, 2012a, S. 7)

Das Hauptziel wurde erreicht, obwohl, wie unten festgestellt wird, die Teilziele I und II nicht erreicht wurden. Daraus wird gefolgert, dass die Teilziele I und II nicht nötig waren, um das Hauptziel zu erreichen. Die Projektgruppe identifizierte sich von Beginn an mit dem Hauptziel, was dazu beitrug, dass es erreicht wurde.

### Teilziel I

Mögliche Innen- und Aussenräume für die Freizeitgestaltung sind im Rahmen der SpielWerkAktion partizipativ mit Kindern evaluiert und Optimierungen zuhanden der ausführenden Stellen vorgeschlagen. (Broich, 2012a, S. 7)

Teilziel I wurde nicht erreicht, da es kaum verfolgt wird. Es steht im Widerspruch zum pragmatischen Ansatz, zu dem sich die Projektgruppe zu Projektbeginn entschieden hat. Langfristig kann das Ziel erreicht werden durch die andauernde Raumanalyse, die durch die SpielWerkAktion ausgeführt werden wird.

### Leistungsziel [1] zu Teilziel I

Eine Raumanalyse mit Kindern wurde durchgeführt.

Indikator: Es existiert ein Bericht der Raumanalyse, aus dem hervorgeht, welche Innen- und Aussenräume geeignet sind und bei welchen noch Handlungsbedarf besteht. (Broich, 2012a, S. 7-8)

Im Rahmen des Projektes wurde keine Raumanalyse durchgeführt. Eine Raumanalyse ist langfristig durch die SpielWerkAktion vorgesehen.

### Leistungsziel [2] zu Teilziel I

Für die ausführenden Stellen (Bsp: Stadtgärtnerei) wurden Optimierungsvorschläge erarbeitet [sic! Ohne Punkt]

Indikator: Es besteht eine ausformulierte Liste mit – auf der Analyse basierenden – Optimierungsvorschlägen, die den entsprechenden ausführenden Stellen übergeben werden kann. (Broich, 2012a, S. 8)

Da keine Raumanalyse im Rahmen des Projektes durchgeführt wurde, wurde auch keine Liste ausformu-

liert, die daher auch nicht an die entsprechenden Stellen übergeben werden konnte.

### Teilziel II

Die Quartierbevölkerung kennt das Angebot und unterstützt die Freizeitgestaltung der Kinder im Quartier aktiv und ideell. (Broich, 2012a, S. 8)

Teilziel II wurde nicht erreicht, da während des Projektes dieses Ziel nicht angestrebt wurde. Erschwerend kommt hinzu, dass das Ziel kaum messbar und sehr hochgesteckt ist. Durch ein Projekt in einem solch engen Zeitraum kann es kaum erreicht werden. Langfristig ist es möglich, dass dieses Ziel durch das Angebot SpielWerkAktion erreicht wird.

### Leistungsziel [1] zu Teilziel II

Die Eltern und Quartierkräfte (...) wurden aktiv – nach ihren Ressourcen – in den Prozess (Gestaltung des neuen Angebotes sowie Vorbereitung und Durchführung von Aktionen anlässlich der Einführung des weiterentwickelten Angebotes) einbezogen.

Indikator: Die Animatorinnen und Animatoren geben an, dass die Quartierbevölkerung das Angebot als «ihr» Angebot sieht und dahinter steht. (Broich, 2012a, S. 8)

Dieses Leistungsziel wurde erreicht, allerdings durch die bereits gestarteten SpielWerkAktions-Nachmittage und nicht durch das Projekt direkt. Dies zeigt, dass das Animationsangebot in die richtige Richtung arbeitet.

### Leistungsziel [2] zu Teilziel II

Anspruchsgruppen (...) sind über das Angebot im Rahmen der Quartierentwicklung informiert.

Indikator: Die Animatorinnen und Animatoren, sowie die Mitglieder der Projektgruppe geben an, dass die Bevölkerung über die Entwicklungen im Rahmen der Quartierentwicklung Bescheid weiss. (Broich, 2012a, S. 8)

Dieses Leistungsziel wurde teilweise erreicht, allerdings durch andere Projekte und die bereits gestarteten SpielWerkAktions-Nachmittage und nicht durch das Projekt direkt. Auch dies zeigt, dass das Animationsangebot in die richtige Richtung arbeitet.

### Teilziel III

Das Angebot der SpielWerkAktion ist nachhaltig, partizipativ und zielgerichtet gestaltet. (Broich, 2012a, S. 8)

Das Teilziel III wurde erreicht. Ein Konzept für die SpielWerkAktion, das den Anforderungen des Ziels entspricht, ist vorhanden. Die Folgeorganisation – der Verein Spielraum – wurde in die Projektumsetzung einbezogen. Das Teilziel III wurde von der Projektgruppe vordergründig angestrebt und könnte

daher, rückblickend betrachtet, beinahe den Status des Hauptziels erhalten.

Leistungsziel [1] zu Teilziel III

Der SpielWerkAktion ist ein Konzept zugrunde gelegt, welches darauf ausgerichtet ist, die Vision (...) zu erreichen.

Indikator 1: Das Konzept enthält ein System, welches das Angebot andauernd evaluiert und entsprechend anpasst, um es erneut auf die Vision auszurichten.

Indikator 2: Das Konzept enthält ein Vorgehen, wie eine andauernde Raum-analyse vorgenommen werden kann.

Indikator 3: Das Konzept enthält Elemente, die den Einbezug der Kinder und weiterer Anspruchsgruppen in die Ausgestaltung des Angebotes vorsehen.

Indikator 4: Das Konzept enthält Elemente, die das Angebot darauf ausrichten, sich bekannt zu machen und das Wohlwollen der Bevölkerung zu erlangen.

(Broich, 2012a, S. 8)

Sämtliche Indikatoren dieses Leistungsziels wurden durch die Umsetzung des Projektes erreicht. Das Konzept der SpielWerkAktion enthält die entsprechenden Elemente.

Leistungsziel [2] zu Teilziel III

Es sind Grundlagen geschaffen, damit die SpielWerkAktion einer Folgeorganisation übergeben werden kann, wobei die aufgebauten Beziehungen und die Idee erhalten bleiben.

Indikator 1: Es wurde Kontakt mit einer ausgewählten Folgeorganisation (Bsp: «Verein Spieltraum») aufgenommen.

Indikator 2: Die Angebotsweiterentwicklung wurde gemeinsam mit der Folgeorganisation ausgearbeitet.

Indikator 3: Die aufgebauten Beziehungen können aufrecht gehalten werden (Bsp: durch die geplante Übernahme der Mitarbeitenden der SpielWerkAktion durch die Folgeorganisation). (Broich, 2012a, S. 8)

Dieses Leistungsziel wurde durch die Umsetzung des Projektes erreicht. Der Verein Spieltraum wurde von Beginn des Projektes an einbezogen und die Übernahme der Mitarbeitenden ist vorgesehen.

### 4.3. Evaluation der Wirkung mit der Wirkungsanalyse

De Perrot und Wodiunig (2008) unterscheiden vier Wirkungsebenen, den Input, das ist die Leistung, die aufgewendet wird, den Output, das ist das Produkt bzw. Resultat des Projektes, den Outcome, was

die direkte Wirkung bzw. die Zielerreichung darstellt und die vierte Ebene, den Impact, die langfristige Wirkung eines Projektes (S. 52). Mit der Projektgruppe wurden diese vier Wirkungsebenen des Projektes überprüft.<sup>7</sup>

### 4.3.1. Input

In das Projekt wurden in erster Linie personelle Ressourcen investiert. Die Mitarbeitenden der Projektgruppe sind alle beruflich in das Projekt involviert. Als Grundlage des Projektes dienten bereits erstellte Analysen und Ergebnisse aus anderen Projekten sowie die Erfahrungen der Mitglieder der Projektgruppe. Neben den personellen Ressourcen des Projektleiters wurde bei der Recherche der rechtlichen Situation auch Zeit von einer juristischen Fachperson der Hochschule Luzern Soziale Arbeit aufgewendet. (Regula Doppmann, 2012, S. 1-2)

Förderlich für die Generierung des Inputs war, dass die fachübergreifende Zusammenarbeit gut funktionierte. Hinderlich für die Generierung des Inputs waren die knappen Zeitressourcen, die dem Projektleiter zur Verfügung standen<sup>8</sup>. Die Ressourcen eigneten sich für die Realisierung des Hauptziels und des Teilziels III. Für die Realisierung der Teilziele I und II waren die Ressourcen zu knapp. (Doppmann, 2012, S. 2)

### 4.3.2. Output

Aus dem Projekt geht als Resultat das Konzept der SpielWerkAktion mit diversen Vorbereitungs- und Evaluationsrastern hervor. Das Verhältnis von Aufwand und Ertrag bzw. Input und Output stehen in einem sinnvollen Verhältnis.<sup>9</sup> (Doppmann, 2012, S. 2)

### 4.3.3. Outcome

Zur direkten Wirkung des Projektes gehört, dass eine Arbeitsgrundlage und eine Möglichkeit zur Legitimation und Dokumentation der Arbeit existieren. Weiter gehören auch die geknüpfte Beziehung zur Schulleitung und die aufgegleiste Zusammenarbeit mit dem Verein Spieltraum dazu.<sup>10</sup> (Doppmann, 2012, S. 2-3)

### 4.3.4. Impact

Als langfristige Wirkung kann in erster und direkter Linie die Erreichung der Teilziele I und II durch das konzeptionierte Angebot der SpielWerkAktion erwartet werden. Genauso wird langfristig die Vision des Projektes in greifbarere Nähe rücken. Indirekt wird das Projekt auch Wirkung in einem weiteren Umfeld entfalten, da das Konzept der SpielWerkAktion bereits jetzt unter Jugendarbeitenden im Raum Luzern weitergereicht wird. (Doppmann, 2012, S. 3)

## 4.4. Aspekte der Aufbau- und Ablauforganisation

In diesem Abschnitt wird die Aufbau- und Ablauforganisation evaluiert. Dieser Teil der Evaluation wird in erster Linie durch den Projektleiter selbst evaluiert und stellenweise durch die Projektgruppe.

### 4.4.1. Zeitplanung

Die Zeitplanung (Broich 2012a, S. 10) konnte nicht eingehalten werden. Es misslang einerseits, weil die Zeitplanung sehr knapp bemessen worden war, und andererseits, weil die Zeitplanung bereits in der Projektkonzeptphase ohne die Projektgruppe gemacht worden war, was zur Folge hatte, dass Elemente enthalten waren, die von der Projektgruppe wieder verworfen wurden.<sup>11</sup>

---

7 Die Überprüfung wird in einem Protokoll festgehalten. Das Protokoll wurde geschrieben von Regula Doppmann (2012). Das Protokoll ist im Anhang zu finden unter «B. Protokoll Auswertungssitzung».

8 Das Projekt findet im Rahmen der Ausbildung des Projektleiters statt und ist somit an Zeitvorgaben der Hochschule Luzern Soziale Arbeit gebunden.

9 Details über den Output können unter «3.2. Ergebnisse des Projektes» nachgeschlagen werden.

10 Zur ergänzenden Bemessung des Outcomes des Projektes sei hier auf die Evaluation der Ziele verwiesen «4.2.2. Vision und Ziele».

11 Zeitplanung ohne Projektgruppe evaluiert.

### 4.4.2. Rolle der Projektleitung

Die Projektgruppe beurteilte die Form der Leitung sehr gut. Sie gab an, dass der «Spagat zwischen Auftrag von Ausbildung HSLU und Ansprüche der Projektgruppe» gut erfüllt wurde [sic! Aussage Projektgruppe]. Weiter wurde angegeben, dass die Methodik des Projektleiters adäquat gewesen sei und dass der rote Faden während der Dauer des Projektes beibehalten wurde, trotz häufigen Wechsels in der Projektgruppe. (Doppmann, 2012, S. 4)

Kritisiert wurde, dass der Zeitplan nicht eingehalten wurde und so das Konzept des Angebotes nicht, wie geplant, bereits im Sommer 2012 zum Einsatz kommen konnte, sondern erst zu Beginn des Jahres 2013 starten kann. (Doppmann, 2012, S. 4)

Das Gelingen der Funktion der Projektleitung kann auf die Erfahrung des Projektleiters zurückgeführt werden.<sup>12</sup>

### 4.4.3. Zusammensetzung der Projektgruppe

Die interdisziplinär aus Fachpersonen zusammengesetzte Projektgruppe wurde durch sich selbst als geeignet bezeichnet. Es wurde angemerkt, dass es während der Dauer des Projektes zu häufigen Wechsels der Mitglieder gekommen war, was auf Kündigungen und Neuanstellungen zurückzuführen war. Diese Wechsel warfen die Gruppe zwar manchmal zurück, brachten aber auch immer wieder neue Inputs. (Doppmann, 2012, S. 3-4)

Die Zusammensetzung der Gruppe ist einerseits darauf zurückzuführen, dass sie selbst zum grossen Teil gleichzeitig die eigentliche primäre Zielgruppe bildete<sup>13</sup>, und andererseits darauf, dass es wegen der grossen Distanzen und Zugangsschwellen für Personen aus der Bevölkerung nicht möglich war, an diesem Projekt teilzunehmen.<sup>14, 15</sup>

### 4.4.4. Arbeitsorganisation Projektgruppe

Die Arbeitsorganisation der Projektgruppe war geprägt von Diskussionen anhand unterschiedlicher Methoden. So wurde anhand stummer Schreibgespräche, anhand Flipcharts und offener Diskussionsrunden diskutiert<sup>16</sup>. Die Methoden wurden von der Projektgruppe als geeignet eingesetzt empfunden. Als förderliche Elemente der Arbeitsorganisation wurden auch das Setting der Sitzungen<sup>17</sup> und die interdisziplinäre Zusammensetzung der Projektgruppe genannt. Hinderlich wurden die Zeitpunkte der Sitzungen beurteilt. (Doppmann, 2012, S. 3-4)

Die Zeitpunkte der Sitzungen wurden in der Projektgruppe festgelegt und hingen häufig davon ab, wie die Arbeitstage der Gruppenmitglieder gestaltet waren. Dieser Punkt scheint daher nur bedingt optimierbar. Die ansonsten gute Beurteilung der Zusammenarbeit hängt neben den durch die Projektgruppe selbst genannten Gründen bestimmt auch mit der hohen Identifikation mit dem Projektziel zusammen.<sup>18</sup>

### 4.4.5. Aspekte der Kooperation

Strategische Allianzen zwischen verschiedenen Organisationen, so Andreas Schlosser (2001), haben in der Privatwirtschaft an Wichtigkeit gewonnen (S. 4-6). Oberstes Ziel ist dabei das Erzielen einer Wertsteigerung (S. 60). Eine Wertsteigerung, nur nicht unbedingt im ökonomischen Sinne, ist auch für Projekte der Soziokulturellen Animation, wie dem vorliegenden, wünschenswert und strategische Allianzen können hier gleichermassen angebracht sein. Als Motive für strategische Allianzen in der Privatwirtschaft nennt Christoph Bronder (1992) unter anderem Zeit- und Know-how-Vorteile sowie den Kompetenzgewinn (S. 92), die alle auch für die Soziokulturelle Animation und für das vorliegende Projekt von

---

12 Eigene Anmerkung. Bezieht sich auf Erfahrungen in der Verbandsjugendarbeit. Der Projektleiter hat bereits andere grosse und umfangreiche Projekte strategisch geleitet.

13 Vgl. «4.2.1. Zielgruppen».

14 Vgl. «3.1. Vorgehen und Strategien».

15 Eigene Anmerkung.

16 Vgl. «3.1. Vorgehen und Strategien».

17 Jeweils inkl. reichhaltiger Verpflegung.

18 Eigene Anmerkung.

Bedeutung sind.

Marcel Spierts (1998) weist auf die Wichtigkeit des Netzwerkaufbaus zwischen Behörden untereinander bzw. zwischen Organisationen und Behörden hin (S. 243-246). Die Zusammenarbeit mit anderen Organisationen sei für die soziokulturelle Arbeit<sup>19</sup> vor allem relevant, wenn Probleme zu umfangreich und zu komplex werden (S. 243). Als Vorteil sieht Spierts, dass Fachleute, die in einem Netzwerk zusammenarbeiten, eher dazu tendieren, über ihren eigenen Tellerrand hinauszublicken (S. 244). Spierts setzt voraus, dass ein Netzwerk strategisch gewählt wird, um bestimmte Ziele zu erreichen (S. 247). Bedeutender Faktor für das Gelingen einer Kooperation sei, dass die Pläne für das Projekt nicht bereits im Voraus bis ins Detail ausgearbeitet sind, da das zu Interessenskonflikten führen kann (S. 248). Auch Willener (2007) schildert, dass es die Komplexität einer Ausgangslage verlangen kann, Fachleute unterschiedlicher Disziplinen in ein Projekt zu integrieren (S. 73). Als Voraussetzung für transdisziplinäre Zusammenarbeit nennt er unter anderem die gemeinsame Sprache bzw. die Notwendigkeit, Unklarheiten zu klären, die disziplinbezogen sind (S. 77).

Im vorliegenden Projekt arbeiten Soziokulturelle Animatorinnen und Animatoren mit Laien, die im Animationsangebot auf Stundenbasis angestellt sind, mit einer Schulleiterin und einer Projektleiterin des Vereins Spielraum zusammen. Diese Zusammenarbeit wird bewusst durch die Projektleitung strategisch gewählt, mit den Zielen, Know-how zu gewinnen und einfließen zu lassen. Anhand der genannten Empfehlungen von Spierts (s. oben) lässt sich erklären, wieso im vorliegenden Projekt die Teilziele I und II nicht erreicht wurden. Ursache könnte gewesen sein, dass die Zielsetzung bereits im Vorfeld durch die Projektleitung vorgenommen wurde. Die Projektgruppe verwarf sodann bereits an der ersten Projektsitzung der Umsetzungsphase die Teilziele I und II wieder. Mit einem weniger definierten Start, wie Spierts ihn empfiehlt (s. oben), wäre dies möglicherweise nicht passiert. Auch die Notwendigkeit der Klärung der disziplinbezogenen Unklarheiten wurde im Projekt spürbar, als in einer Diskussion nach längerem Aneinander-Vorbeireden festgestellt wurde, dass die Schulleiterin mit ihrem pädagogischen Hintergrund ein anderes Verständnis von Sanktionen hat als die Soziokulturelle Animation. So selbstverständlich, wie dies vielleicht klingt, musste das zuerst festgestellt und dann geklärt werden. Die Kooperation unterschiedlicher Disziplinen kann im Projekt allgemein als erfolgreich gewertet werden, nicht zuletzt aufgrund der Bereicherung des Produktes mit Wissen aus den Disziplinen, wobei selbstverständlich auch die Rechtswissenschaften nicht zu vergessen sind, die ebenfalls konsultiert wurden.<sup>20</sup>

### 4.5. Zentrale Aspekte gesellschaftlicher Differenzierung

An dem Projekt waren neben dem Projektleiter fast ausschliesslich Frauen beteiligt. Der Projektleiter war auch das einzige Projektgruppenmitglied ohne schweizerische Staatsbürgerschaft. Die Projektbeteiligten sind Personen, die eine gesicherte ökonomische Grundlage haben und entweder sich in einer tertiären Ausbildung befinden oder eine solche oder ähnliche abgeschlossen haben. Da die Projektgruppenmitglieder nicht ehrenamtlich und in diesem Sinne auch nicht ganz auf freiwilliger Basis, sondern beruflich an dem Projekt beteiligt waren, lag es nicht in der Hand des Projektleiters, bei der Zusammensetzung der Projektgruppe auf eine hohe Diversität zu achten, was auch nicht sein Ziel war. Ausschlaggebender und bewusster gewählt wurden für das vorliegende Projekt eher die unterschiedlichen Disziplinen bzw. die unterschiedlichen Organisationen der Mitglieder.<sup>21</sup> Diese strategische Wahl der Mitglieder, nicht nach Diversität, sondern nach Disziplin und Organisation, ist eher nutzenorientiert, was mit dem produktorientierten Ansatz<sup>22</sup> dieses Projektes zusammenhängt.<sup>23</sup>

---

19 Der Begriff soziokulturelle Arbeit wird in den Niederlanden verwendet und kann in etwa mit der Soziokulturellen Animation verglichen werden.

20 Die Aspekte der Kooperation werden ohne die Projektgruppe evaluiert.

21 Vgl. «4.4.5. Aspekte der Kooperation».

22 Vgl. «1. Einleitung».

23 Die zentralen Aspekte gesellschaftlicher Differenzierung werden ohne die Projektgruppe evaluiert.

### 4.6. Stufe und Funktion der Partizipation der Zielgruppe

Die im Projektkonzept vorgesehene Zielgruppe partizipierte nicht direkt am Projektgeschehen. Ihre Anliegen und Bedürfnisse wurden durch vorhandenes Material aus vergangenen Projekten integriert. Die – wie sich erst im Verlauf des Projektes herausstellte – eigentliche Zielgruppe partizipierte sehr stark am Projektverlauf. Im vorliegenden Projekt ist die Partizipation Mittel zum Zweck, anstelle des Zwecks selbst, was wieder mit dem produktorientierten Ansatz<sup>24</sup> zusammenhängt. Um den Grad der Partizipation der Projektgruppe zu bemessen, wird die Einteilung von Maria Lüttringhaus (2000, zit. in Annette Hug, 2007, S. 64) zur Hand genommen. Die Mitglieder der Projektgruppe partizipieren auf der Stufe der Mitentscheidung<sup>25</sup> am Projektgeschehen. Die Stufe der Mitentscheidung, so Lüttringhaus (2000), verlangt, dass die Mitentscheidenden unter anderem genügend Werte und Zielvorstellungen teilen (zit. in Hug, 2007, S. 67), was im Projekt spürbar wurde: in punkto Werte, da die unterschiedlichen Vorstellungen über den Umgang mit Sanktionen ausgehandelt werden mussten, und in punkto Zielvorstellungen, da durch die Projektgruppe die Teilziele I und II verworfen wurden. Der Grad der Partizipation kann für das Projekt als zweckdienlich beurteilt werden.<sup>26</sup>

### 4.7. Eingenommene Interventionsposition

Hangartner (2010) schreibt der Soziokulturellen Animation vier Interventionspositionen zu (S. 297-298), die, so Emanuel Müller (1999), den Standort kennzeichnen, von dem aus die Soziokulturelle Animation Interventionen plant und durchführt (S. 122, zit. in Hangartner, 2010, S. 298-299). Nach dieser Einteilung der Interventionspositionen kann das vorliegende Projekt der Konzeptposition zugeordnet werden, was schon der Projekttitel suggeriert. Hangartner (2010) schildert, dass das Konzipieren eine der zentralen Aktivitäten der Animation in der Konzeptposition sei, wobei «aufgrund von erhobenen Daten (...) [und] Theorien (...) Konzepte erstellt» werden, was als «Theorie-Praxis-Transfer» dargestellt wird (S. 310). Diese Position wird im vorliegenden Projekt sehr deutlich wahrgenommen.<sup>27</sup>

### 4.8. Massnahmen zur Sicherung der Nachhaltigkeit

Die Beurteilung der Nachhaltigkeit führt Dominik Broich (ohne Datum) vor Projektbeginn aufgrund von Annahmen in einer fachlichen Vertiefungsarbeit<sup>28</sup> durch (S. 1-2). Diese Vertiefung streicht als besonders nachhaltiges Element des Projektes den Aspekt hervor, dass die Projektidee als stabilisierte Dauereinrichtung fortgeführt werden kann, was in diesem Projekt sogar die wesentliche Wirkung darstellt (S. 2). Auch die weiteren Ebenen der Nachhaltigkeit gemäss Willener (2007), der Möglichkeit der individuellen Weiterentwicklung der Projektbeteiligten, der Stabilisierung der erfolgten Veränderungen und der Weiterentwicklung eines Projektinhaltes (S. 102, zit. in Broich, ohne Datum, S. 1-2) werden als erfüllt angesehen. Dieser vorgängigen Beurteilung kann auch nachträglich beigepflichtet werden. Wie Broich (ohne Datum) schildert, könnte eine echte Überprüfung der Nachhaltigkeit erst lange nach Abschluss des Projektes durchgeführt werden (S. 2). Einzelne Aspekte dieser Überprüfung sind durch die dauerhafte Evaluation vorgesehen.<sup>29</sup>

Die Projektgruppe sah die langfristige Sicherung der Wirkung des Projektes als gefährdet an, da eine Abstimmung zu einer Budgeterhöhung bevorstand (Doppmann, 2012, S. 3). Bei allfälliger Ablehnung des Budgets wäre die gesamte Quartierarbeit inkl. der SpielWerkAktion abgeschafft worden. Das Budget wurde an der Abstimmung jedoch angenommen (Stadt Luzern, 2012), weshalb diese Gefährdung der

---

24 Vgl. «1. Einleitung».

25 Mitentscheiden bedeutet hier, dass die Projektgruppenmitglieder Entscheide selbst fällen. So auch z. Bsp., dass der Fokus auf das Teilziel III gelegt wird und die anderen beiden Teilziele vorläufig verworfen werden. Entscheide müssen aber den Interessen ihrer jeweiligen Organisationen entsprechen. Eine Änderung des Hauptziels beispielsweise hätte das Einverständnis des Vorgesetzten der Quartierarbeit erfordert, der Auftraggeber des Projektes ist.

26 Die Stufe und Funktion der Partizipation der Zielgruppe werden ohne die Projektgruppe evaluiert.

27 Die eingenommene Interventionsposition wird ohne die Projektgruppe evaluiert.

28 Im Anhang unter «C. Fachliche Vertiefungsarbeit zur Nachhaltigkeit des Projektes».

29 Vgl. «3.2. Ergebnisse des Projektes» bezüglich der Evaluationsraster.

Nachhaltigkeit vorläufig gebannt ist.

#### 4.9. Abrechnung und Budgetvergleich

In der folgenden Tabelle wird das Budget aus dem Projektkonzept (Broich, 2012a, S. 11) mit der Schlussabrechnung des Projektes verglichen.

Alle Beträge in CHF	Budget:	Rechnung:
<b>Aufwand:</b>		
Personalaufwand Dominik Broich (360 h à CHF 11.00)	3'960.00	3'960.00
Material und Verpflegung Veranstaltungen	3'000.00	0.00
Verpflegung Sitzungen	100.00	110.00
Dankesgeschenke an ehrenamtliche Mitwirkende	100.00	135.00
<b>Total Aufwand</b>	<b>7'160.00</b>	<b>4'205.00</b>
<b>Ertrag:</b>		
Unterstützung durch Personalaufwand der Stadt Luzern	3'960.00	3'960.00
Unterstützung durch übrigen Aufwand der Stadt Luzern	3'200.00	245.00
<b>Total Ertrag</b>	<b>7'160.00</b>	<b>4'205.00</b>
<b>Gewinn / Verlust</b>	<b>0.00</b>	<b>0.00</b>

Tabelle 1: Budget und Abrechnung. Budget gemäss Broich (2012, S. 11.)

Da sich dieses Projekt in einem geringen Kostenrahmen bewegte, war keine Finanzierung durch Drittmittel vorgesehen bzw. notwendig. Dass die Kosten für eine allfällige Veranstaltung wegfallen, erklärt sich dadurch, dass keine Veranstaltung stattfand. Da keine ehrenamtlichen Mitglieder am Projektgeschehen mitwirkten, erhielten sämtliche Mitglieder der Projektgruppe ein kleines Dankesgeschenk. Die übrigen Aufwände bewegen sich in etwa im budgetierten Rahmen. Die Erträge sind direkt vom Aufwand abhängig, weshalb sich diese gleichermassen vom Budget unterscheiden wie die Aufwände.

#### 4.10. Wichtigste Erkenntnisse

Die wichtigste Erkenntnis, die aus dem Projekt hervorgeht, ist, dass die rechtlichen Rahmenbedingungen für Animatorinnen und Animatoren in offenen Settings teilweise unbekannt oder ungeklärt sind. Nach der Klärung dieser Rahmenbedingungen ist eine weitere wichtige Erkenntnis, dass Animatoren und Animatorinnen in offenen Settings mit Kindern eine Aufsichtspflicht haben. Der Grad der Garantstellung sinkt, je weniger von aussen der Eindruck entsteht, dass eine Aufsicht durch die Animatorinnen und Animatoren wahrgenommen wird bzw. je weniger das Angebot zur Folge hat, dass die Eltern ihre eigene Aufsichtspflicht weniger wahrnehmen.

Im vorliegenden Projekt wurde interdisziplinär zusammengearbeitet. Die Arbeit war dabei sehr produktorientiert und zweckmässig. Die Zweckmässigkeit kann vor allem erkannt werden an der strategischen Zusammensetzung der Projektgruppe und dem pragmatischen Ansatz, der verfolgt wird. Genauso wird auch die Partizipation nicht als Ziel selbst, sondern lediglich als Mittel zum Zweck gesehen. Dieser Ansatz kann damit gerechtfertigt werden, dass das Produkt von der Auftraggeberin, der Stadt Luzern, gewünscht wurde. Sieht man davon ab, ist es die eingennommene Konzeptposition, die ein Produkt, also ein Konzept verlangt, da in dieser Position das Konzept Zweck der Arbeit ist. Sieht man das Projekt nur als einen Bestandteil eines grossen Ganzen, erkennt man, dass informelles Lernen in partizipativen Pro-



zessen nicht zuletzt durch das vorliegende Projekt ermöglicht wird, allerdings langfristiger – und somit vielleicht auch stabiler.

Gerade der nachhaltige Aspekt der Langfristigkeit kommt im Projekt zum Tragen, da die Projektidee genau darauf ausgerichtet ist, die Wirkung des Projektes dauerhaft zu sichern. Die Beauftragung des Vereins Spielraum mit der Organisation und der Durchführung der SpielWerkAktion ist ausschlaggebend für die Nachhaltigkeit.

### **5. Ausblick**

Abschliessend empfiehlt der Projektleiter, aufgrund seiner im Projekt gesammelten Erfahrungen, an unterschiedlichen Stellen zu handeln.

Der Stadt Luzern wird empfohlen, mit dem erarbeiteten Konzept zu arbeiten. Die konzeptionelle Grundlage bietet die Möglichkeit, den Zielen des Quartierentwicklungsprojektes Fluhmühle Lindenstrasse näherzukommen. Die SpielWerkAktion hat sich inzwischen zu einem unverzichtbaren Angebot entwickelt, das regelmässig von einer Vielzahl von Kindern besucht wird.

Die Ankündigung der Abstimmung über das Budget 2013 der Stadt Luzern hat einen Schrecken bei der Projektgruppe ausgelöst. Das Sparpaket, das bei negativem Entscheid der Stimmbevölkerung in Kraft getreten wäre, beinhaltete auch die gesamte Quartierarbeit und somit auch den Fortbestand der SpielWerkAktion. Die Abstimmung ist glücklicherweise glimpflich mit einem «Ja» zum Budget 2013 ausgegangen. Damit die Quartierarbeit nicht erneut zum Spielball der Politik werden kann, muss über ihre gesetzliche Verankerung debattiert werden.

Der Hochschule Luzern Soziale Arbeit empfiehlt der Projektleiter, die Erkenntnisse über die ungeklärte Situation der rechtlichen Verantwortung in offenen Settings aufzunehmen und in die Ausbildung zu integrieren. Es ist unerlässlich, dass Angestellte des Staates über ihre Rechte und Pflichten ihrer Aufgaben Bescheid wissen.

### 6. Quellenverzeichnis

- Broich, Dominik (2012a). *Weiterentwicklung eines Animationsangebotes. Projektkonzept*. Unveröffentlichtes Projektkonzept. Luzern: Hochschule Luzern Soziale Arbeit.
- Broich, Dominik (2012b). *Evaluationsdesign. Projekt Weiterentwicklung eines Animationsangebotes*. Unveröffentlichtes Evaluationsdesign. Luzern: Hochschule Luzern Soziale Arbeit.
- Broich, Dominik (2012c). *SpielWerkAktion. Spielanimation im Quartier Fluhmühle Lindenstrasse. Konzept*. Unveröffentlichtes Konzept. Luzern: Stadt Luzern.
- Broich, Dominik (ohne Datum). *Nachhaltigkeit des Projektes «Konzeptentwicklung Spielwerkaktion» [sic!]. Fachliche Vertiefung*. Unveröffentlichte fachliche Vertiefungsarbeit. Luzern: Hochschule Luzern Soziale Arbeit.
- Bronder, Christoph (1992). *Unternehmensdynamisierung durch Strategische Allianzen. Ein konzeptioneller Ansatz zum Kooperationsmanagement*. Dissertation der Hochschule St. Gallen. Hallstadt: Rosch-Buch Buchbinderei.
- De Perrot, Anne-Catherine & Wodiunig, Tina (2008). *Evaluieren in der Kultur. Warum, was, wann und wie?. Ein Leitfaden für die Evaluation von kulturellen Projekten, Programmen, Strategien und Institutionen*. Zürich: Schweizer Kulturstiftung Pro Helvetia.
- Doppmann, Regula (2012). *Protokoll. Evaluationssitzung Konzeptentwicklung SpielWerkAktion vom 8.11.2012*. Unveröffentlichtes Sitzungsprotokoll. Luzern: Stadt Luzern.
- Gunzenhauser, Claudia (2011). *Projektbericht. Fluhmühle-Park*. Luzern: Hochschule Luzern Soziale Arbeit.
- Häfelin, Ulrich & Haller, Walter (2005). *Schweizerisches Bundesstaatsrecht* (6., stark überarbeitete Auflage). Zürich: Schulthess.
- Hangartner Gabi (2010). Ein Handlungsmodell für die Soziokulturelle Animation zur Orientierung für die Arbeit in der Zwischenposition. In Bernard Wandeler (Hrsg.), *Soziokulturelle Animation. Professionelles Handeln zur Förderung von Zivilgesellschaft, Partizipation und Kohäsion* (265-322). Luzern: Interact.
- Hug, Annette (2007). Partizipation. In Alex Willener, *Integrale Projektmethodik. für Innovation und Entwicklung in Quartier, Gemeinde und Stadt* (58-68). Luzern: Interact.
- Lehner, Patrick & von Dach, Jürg (2004). *Lagersport/Trekking. Trekking - unterwegs sein*. Magglingen: Bundesamt für Sport.
- Müller, Emanuel; Störkle, Mario & Willener Alex (2011). *Endbericht zum Quartierentwicklungsprojekt Lindenstrasse-Fluhmühle*. Unveröffentlichter Untersuchungsbericht. Luzern: Hochschule Luzern Soziale Arbeit und Metron Raumentwicklung AG.
- Schlosser, Andreas (2001). *Unternehmenswertsteigerung durch Strategische Allianzen. Ein Ansatz zum wertorientierten Kooperationsmanagement*. Dissertation der Universität St. Gallen. Bamberg: Difo-Druck GmbH.
- Spierts, Marcel (1998). *Balancieren und Stimulieren. methodisches Handeln in der soziokulturellen Arbeit* (Theo Hof, Übers.). Verlag für Soziales und Kulturelles: Luzern. (ned. *Balancen en Stimuleren. Methodisch handelen in het sociaal-cultureel werk*. Utrecht 1997).
- Stadt Luzern. (2012). *Ja zum Voranschlag 2013 - Stadtrat zeigt sich erfreut*. Gefunden am 06.01.2013, unter [http://www.stadtluzern.ch/de/aktuelles/aktuellesinformationen/welcome.php?action=showinfo&info\\_id=197415&ls=0&sq=&kategorie\\_id=&date\\_from=&date\\_to=](http://www.stadtluzern.ch/de/aktuelles/aktuellesinformationen/welcome.php?action=showinfo&info_id=197415&ls=0&sq=&kategorie_id=&date_from=&date_to=)
- Störkle, Mario & Willener, Alex (2011). *Quartierentwicklungskonzept für das Quartier Lindenstrasse-Fluhmühle*. Unveröffentlichtes Konzept. Luzern: Hochschule Luzern Soziale Arbeit und Metron Raumentwicklung AG.

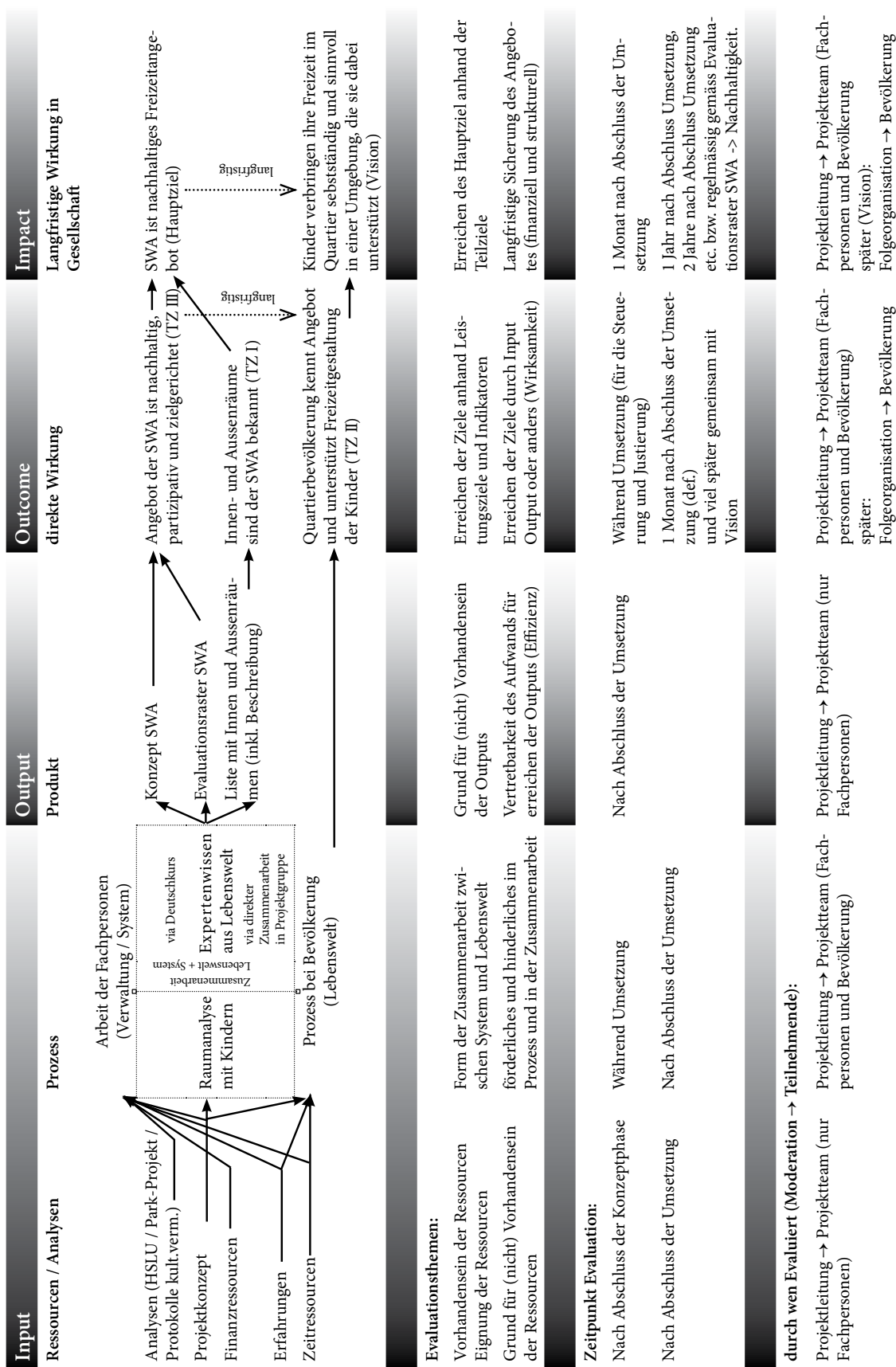
Tschannen, Pierre; Zimmerli, Ulrich & Müller, Markus (2009). *Allgemeines Verwaltungsrecht* (3. Auflage). Bern: Stämpfli.

Willener, Alex (2007). *Integrale Projektmethodik. für Innovation und Entwicklung in Quartier, Gemeinde und Stadt*. Luzern: Interact.

Anhang

A. Evaluationsdesign (aus Projektplanung)

Evaluationsdesign – Projekt Weiterentwicklung eines Animationsangebotes – DOMINIK BROICH | Hochschule Luzern SoA | 2012



**B. Protokoll Auswertungssitzung**

**Stadt  
Luzern**

Kinder Jugend Familie

**Protokoll**

**Evaluationssitzung Konzeptentwicklung**

**SpielWerkAktion vom 8.11.2012**

KJF

**Anwesend:**

Dominik Broich  
Brigitte Steiner  
Martina Müller  
Regula Doppmann

**Abwesend:**

Andrea Baldinger  
Barbara Schlup  
Jana Bachmann

Luzern, 16. November 2012

RD

<b>Bericht / Beschluss / Aufgabe:</b>	<b>Zuständigkeit / Termin:</b>
<p><b>Konzept SpielWerkAktion:</b> Dominik hat das Konzept der SpielWerkAktion (SWA) fertig erarbeitet. Das Konzept kann heute so verabschiedet werden. <b>Vielen Dank.</b> Das Team der SWA wird ab 2013 damit arbeiten, wenn die Ziele neu formuliert werden.</p>	
<p><b>Evaluation der Ziele „Konzeptentwicklung“:</b> Die Zielerreichung wird überprüft. Die Ergebnisse der Auswertung der Ziele werden im Projektbericht ersichtlich sein.</p>	
<p><b>Evaluation der Wirkung (anhand IOOI-Analyse):</b> <b>Input (Ressourcen / Analysen / Prozess)</b> ➤ Welche Ressourcen waren für das Projekt vorhanden? Wieso? Personelle Ressourcen: Gremium von Fachpersonen, Erkenntnisse vom Projekt „Umgestaltung Fluhmühlepark“, Raumanalyse HSLU und Metron, Gespräche</p>	

**Kopie an:**  
Peter Zumbühl  
Sibylle Stolz  
Madina Klassen

Stadt Luzern  
Kinder Jugend Familie  
Freizeit und Quartierarbeit  
Kasernenplatz 3, Postfach 7860  
6000 Luzern 7  
Telefon: 041 208 81 43  
Fax: 041 208 81 69  
E-Mail: kjf@stadtluzern.ch  
www.freizeit.stadtluzern.ch

Bericht / Beschluss / Aufgabe:	Zuständigkeit / Termin:
<p>der Interkulturellen Vermittlerinnen, Vernetzung, Erkenntnisse aus der Theorie, Berater für den rechtlichen Teil (Peter Mösch), gemeinsames partizipatives Arbeitsverständnis, Zeit, Durchführung der SWA d.h. die AnimatorInnen im Praxisfeld und deren Erfahrungen</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Eigneten sich diese Ressourcen?</li> </ul> <p>Die Ressourcen waren geeignet zur Erreichung des Teilziels III und zur Erreichung des Hauptziels. Zur Erreichung der Teilziele I und II waren zu wenig Zeitressourcen vorhanden.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Wie haben wir (System) mit der Bevölkerung (Lebenswelt) im Rahmen des Projektes zusammengearbeitet?</li> </ul> <p>Indirekt haben wir als System Projektgruppe durch die Berichte der beiden Interkulturellen Vermittlerinnen mit der Lebenswelt der Quartierbewohnenden zusammen gearbeitet. Durch die parallele Durchführung der SWA während der Konzeptentwicklung waren wir auch immer in der Lebenswelt präsent. Der Praxisbezug war dadurch immer gegeben.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Was war dabei förderlich, was war hinderlich?</li> </ul> <p>Förderlich:                      Feldarbeit der Projektgruppenmitglieder, ermöglichte Praxisbezug                      Fachübergreifende Zusammenarbeit                      Hochschule vor Ort, welche viel Erfahrung hat</p> <p>Hinderlich:                      Knappe Zeitressource (Praktikum dauert ein Jahr)                      Zugang zur Quartierbevölkerung war schwierig. Projektgruppe hatte Mühe mit der Quartierbevölkerung in Kontakt zu kommen.</p> <p><b>Output (Produkt)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Welcher Output ist vorhanden? Und wieso?</li> </ul> <p>Konzept, inkl. div. Evaluationsraster</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Wie wird das Verhältnis vom Aufwand zum Produkt bewertet (Effizienz)?</li> </ul> <p>Verhältnis von Aufwand und Produkt ist im Rahmen und hält sich die Wagschale. Da das Produkt (Konzept) gut und breit weiter verwendet werden kann. Auch andere Stellen werden das Konzept nutzen.</p> <p><b>Outcome</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Erreichung der Teilziele und Leistungsziele</li> </ul> <p>Siehe Evaluation der Ziele.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Wie wurden die Ziele erreicht, durch Input und Output, oder anders?</li> </ul>	

Bericht / Beschluss / Aufgabe:	Zuständigkeit / Termin:
<p>Handlungsbasis als Arbeitsgrundlage wurde erarbeitet. Beziehung zur Schulleitung und zum Verein Spielraum konnte intensiviert werden. Durch die Mitarbeit vom Verein Spielraum bei der Konzeptentwicklung können Haltungen übernommen werden. Neue Mitarbeitende können effizient eingeführt werden ,dank dieser guten Arbeitsgrundlage. Gegen aussen ist Legitimation und Dokumentieren möglich.</p> <p><b>Impact (langfristige Wirkung in der Gesellschaft)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Erreichung des Hauptzieles</li> </ul> <p>Siehe bei Evaluation der Ziele.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Ist das Angebot langfristig gesichert? Finanziell und Strukturell?</li> </ul> <p>Im Moment ist die langfristige Weiterführung der SWA nicht gesichert. (Abstimmung Steuererhöhung vom 16. 12. 2012). Aber die Übergabe an den Verein Spielraum ist aufgeleitet und somit eigentlich strukturell gesichert.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Welche langfristigen Wirkungen werden durch das Projekt in Zukunft erzielt (Einschätzung)?</li> </ul> <p>Identifikation der Mitarbeitenden der SWA mit ihrer Arbeit. Verein Spielraum und Netzwerk SKA kann auf schriftliche Grundlage von einem offenen Spielanaimtionsangebot zurück greifen.</p> <p>Weitere langfristige Wirkung: Das Team der SWA arbeitet bewusst und zielgerichtet an der Umsetzung der Teilziele I und II.</p> <p><b>Aspekte der Aufbau- und Ablauforganisation</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ War die Zusammensetzung der Projektgruppe geeignet?</li> </ul> <p>Ja. Es war interdisziplinär. Die Projektgruppe war sehr instabil. So mussten die Grundlagen immer wieder neu erklärt und mitgeteilt werden. Aber dafür kamen auch immer wieder neue Inputs dazu, da neue Leute dazu kamen.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Bewertung der Methoden. Geeignet / nicht geeignet?</li> </ul> <p>Diskussionsrunden: geeignet, da reger Austausch möglich wird.          Stumme Schreibgespräche: geeignet, da Ergebnis gross und es ist kreativ.          Tür-und Angelgespräche: geeignet, da Praxisbezug möglich ist          Mailverkehr: geeignet, da praktisch und schenll</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Formen der Zusammenarbeit in der Projektgruppe</li> </ul> <p>Diskussionsrunden, stumme Schreibgespräche, Plakate mit Fragen, geleitete Gespräche, Tür-und Angelgespräche, Mailverkehr, partizipatives Erarbeiten eines Konzepts (Arbeitnehmende erarbeiten Arbeitsgrundlage)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Förderliches , Hinderliches?</li> </ul>	

Bericht / Beschluss / Aufgabe:	Zuständigkeit / Termin:
<p>Förderliches:                      Gutes Setting, Verpflegung war vorhanden                      Wechsel der Personen in der Projektgruppe, da Wissensvervielfältigung                      Konsens über Richtung in die gearbeitet werden soll                      Interdisziplinarität                      Protokollführerinnen</p> <p>Hinderliches:                      Unzeiten der Sitzung                      Wechsel der Personen in der Projektgruppe, hat Effizienz gemindert</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Projektleitung: Beurteilung der Form der Leitung</li> </ul> <p>Spagat zwischen Auftrag von Ausbildung HSLU und Ansprüche der Projektgruppe wurde gut erfüllt. Unterschiedliche Ansprüche der div. Anspruchsgruppen in diesem Projekt wurden gut gemeistert. Die Leitung hat mit gut gewählten Methoden gearbeitet. Trotz dem regen Wechsel im Team konnte der rote Faden beibehalten werden.</p> <p><i>Ferner:</i>                      Zeitmanagement: Konzept konnte nicht auf Abschluss Praktikum umgesetzt und abgeschlossen werden.</p> <p><b>Zukunft</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Welche Erkenntnisse wurden aus dem Projekt gezogen?</li> </ul> <p>Durch die Möglichkeit, dass der Arbeitsplatz selber mit gestaltet werden konnte (da Mitsprache beim Konzept) konnte die Identifikation damit erhöht werden. Die Verankerung ist daher sehr gross.                      Rechtliche Grundlagen wurden vorher noch nie so fest thematisiert. Für die SWA ist das sehr positiv, da es ein wichtiger Aspekt in dieser Arbeit ist.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Was soll weiterverfolgt werden?</li> </ul> <p>Die SWA soll weiter geführt werden, nach dem jetzt bestehenden Konzept.</p>	
<p>Dankesagungen:                      Dominik bedankt sich bei allen die bei der Entwicklung des Konzepts der SWA mit gearbeitet haben.                      Und auch ein GROSSES Dankeschön an Dominik wird ausgesprochen.</p>	



## C. Fachliche Vertiefungsarbeit zur Nachhaltigkeit des Projektes

Fachliche Vertiefung - Dominik Broich

---

### Nachhaltigkeit des Projektes «Konzeptentwicklung Spielwerkaktion»

#### 1. Das Projekt

Die Quartierarbeit für Kinder und Jugendliche der Stadt Luzern hat im Sommer 2011 begonnen, für die Kinder der Quartiere Fluhmühle und Lindenstrasse Spielnachmittage zu organisieren und durchzuführen. Die Spielnachmittage haben bisher kein Konzept und sind eher Konsumangebote. Die sogenannten Spielwerkaktionen wurden aufgrund einer Studie der Hochschule Luzern - Soziale Arbeit, die aufgezeigt hat, dass ein grosser Handlungsbedarf besteht (Emanuel Müller, Mario Störkle & Alex Willener, 2011), schnell gestartet, um überhaupt irgendetwas zu machen.

Das Projekt «Konzeptentwicklung Spielwerkaktion»<sup>1</sup> soll ein Konzept entwickeln, welches die Spielwerkaktion darauf ausrichtet, den Kindern der Quartiere die Möglichkeit zur sinnvollen und selbstständigen Freizeitbeschäftigung vor Ort zu bringen.

#### 2. Nachhaltige Wirkung

Die nachhaltige Wirkung von Projekten kann gemäss Alex Willener (2007) auf unterschiedlichen Ebenen zum Tragen kommen (S. 102). Nachfolgend soll das vorliegende Projekt auf den Ebenen auf die Nachhaltigkeit hin überprüft werden.

##### 2.1. Individuelle Entwicklung der Projektbeteiligten

Gemäss Alex Willener (2007) kann nachhaltige Wirkung daran erkannt werden, dass sich die Projektbeteiligten individuell weiterentwickeln. Dass dies nicht ganz unproblematisch ist, da die Entwicklung – es sei hier eine Entwicklung im Sinne der Projektziele gemeint (eigene Anmerkung) – nicht ohne Zweifel in einen kausalen Zusammenhang mit dem Projekt gebracht werden kann. (S. 102 – 103).

Im vorliegenden Projekt stehen die Chancen zu dieser Ebene nicht schlecht, da genau das mit den regelmässig durchgeführten Spielwerkaktionen erreicht werden soll. Die Kinder sollen in der Lage sein, die Orte im Quartier auch selbstständig in der Freizeit sinnvoll zu nutzen, d.h. als auch dann, wenn die Animatorinnen und Animatoren nicht dabei sind. Um dieses Ziel zu erreichen sollen die Orte, in den Spielwerkaktionen einerseits mit den Kindern geprüft werden auf ihre Zugänglichkeit und ihre Tauglichkeit, andererseits sollen die Orte entsprechend optimiert werden. Dadurch werden zumindest die äusseren Rahmenbedingungen für die Entwicklung der Kinder geschaffen. Durch Spielideen, die partizipativ mit den Kindern entwickelt werden sollen, lernen die Kinder auch Verwendungsmöglichkeiten der Orte kennen.

##### 2.2. Stabilisierung der erfolgten Veränderungen

Als weitere Ebene beschreibt Alex Willener (2007) die Stabilisierung der erfolgten Veränderung. Es muss eine Absicherung installiert sein, die korrigierend eingreifen kann, falls die Situation wieder labil wird. (S. 103)

Ein, im Rahmen des Projektes entwickeltes Evaluationssystem, welches nach jeder Aktion zu weiteren Anpassungen der Orte und Aktionen beitragen soll, soll die Nachhaltigkeitsziele zusätzlich absichern. Nach einem entwickelten Schema soll die Stabilität der Situation laufend verbessert werden, was je nach dem auch zur völligen Neuausrichtung der Aktionen führen kann. Diese Ebene der Nachhaltigkeit ist allerdings nur so lange gegeben, wie die Spielwerkaktion vor Ort ist. Eine, von den Quartier-

---

<sup>1</sup> Der Projekttitel ist noch nicht definitiv festgelegt. «Konzeptentwicklung Spielwerkaktion» wird als Arbeitstitel verwendet.

bewohnern selbst getragene Instanz zur Stabilisierung ist in diesem Projekt noch nicht vorgesehen. Allenfalls könnte sich eine solche Gruppe in Folgeprojekten entwickeln.

### 2.3. Weiterentwicklung des Projektinhalts

Das führt direkt zur nächsten Ebene von Alex Willener (2007). Nachhaltige Wirkung eines Projektes kann zum Tragen kommen, wenn der Projektinhalt aufgegriffen wird und sich weiterentwickelt. Hier spricht man von einer Transformation des Projektinhaltes (S. 103).

Eine solche Transformation ist schwer planbar. Eine Möglichkeit zur Transformation wird allerdings oben genannt. Die laufende Evaluation und Korrektur könnte in einem Folgeprojekt durch eine Bewohnerinnengemeinschaft erfolgen. Das Empowerment auf diesem Level könnte allerdings schwer sein, da besonders bei der erwachsenen Bewohnerschaft das Bildungsniveau, insbesondere die nötigen Deutschkenntnisse sehr tief sind. In parallel laufenden Projekten wird versucht, dem entgegenzuwirken, durch Deutschkurseangebote, die mit Kleinkinderbetreuung kombiniert werden sollen. Bereits für das vorliegende Projekt wird versucht, einzelne Bewohnerinnen und Bewohner zur Mitgestaltung zu animieren. Erfahrungen der bisherigen Spielwerkaktionen zeigen aber, dass das nicht einfach ist, und die Bewohnerinnen<sup>2</sup> eher ein geringes Interesse an der Mitgestaltung der Freizeitbeschäftigung ihrer Kinder haben.

### 2.4. Kontinuierliche Fortführung als Dauereinrichtung

Alex Willener (2007) beschreibt, dass Nachhaltigkeit auch gegeben sein kann, durch die Fortführung des Projektinhaltes in einer Dauereinrichtung. Wichtig sei dabei die frühzeitige Klärung der Trägerschaft. (S. 103 - 104).

Diese Form der Nachhaltigkeit ist in diesem Fall klar gegeben. Die Fortführung der Spielwerkaktionen ist Ziel des Projektes. Bisher gilt die Stadt Luzern als Träger des Angebotes. Es besteht allerdings die Möglichkeit – und diese Möglichkeit wird im Rahmen des Projektes geprüft – den Verein Spielraum einzubeziehen.

## 3. Überprüfung der Nachhaltigkeit

Das Projekt kann aufgrund der Betrachtung der oben erwähnten Ebenen als nachhaltig bezeichnet werden. Zumindest kann eine Nachhaltigkeit prognostiziert werden. Nachhaltigkeit kann allerdings im Vorfeld nur angestrebt, nicht aber festgestellt werden. Zur Überprüfung der Nachhaltigkeit ist es nötig, lange nach Abschluss des Projektes die angestrebten nachhaltigen Wirkungen zu überprüfen (Alex Willener, 2007, S. 105).

Für eine umfassende Überprüfung der Nachhaltigkeit, müsste auch auf die drei Dimensionen der Nachhaltigkeit, Ökologie, Ökonomie und Gesellschaft eingegangen werden, und auf die ursprüngliche Definition des Nachhaltigkeitsbegriffes. Dies wird Aufgabe des Projektkonzeptes sein.

## 4. Quellenverzeichnis

Müller, Emanuel; Störkle, Mario & Willener Alex (2011). *Endbericht zum Quartierentwicklungsprojekt Lindenstrasse-Fluhmühle*. Unveröffentlichter Projektbericht. Luzern: Hochschule Luzern Soziale Arbeit.

Willener, Alex. (2007). *Integrale Projektmethodik. für Innovation und Entwicklung in Quartier, Gemeinde und Stadt*. Luzern: Interact.

---

<sup>2</sup> In diesen Erfahrungen handelt es sich vor allem um Mütter, weshalb hier die weibliche Form verwendet wird

D. Konzept SpielWerkAktion

# SpielWerkAktion

## Spielanimation im Quartier Fluhmühle Lindenstrasse

### Konzept

Dominik Broich, 2012, Luzern

Im Auftrag der Stadt Luzern

Im Rahmen einer Projektarbeit der Hochschule Luzern Soziale Arbeit

**Inhalt:**

- 1. Rahmen..... 3
  - 1.1. Auftraggeberin..... 3
  - 1.2. Auftragnehmer..... 3
  - 1.3. Name ..... 3
- 2. Wer mit wem..... 3
  - 2.1. Animatorinnen und Animatoren..... 3
  - 2.2. Zielgruppe ..... 3
- 3. Ziele..... 3
  - 3.1. Hauptziel ..... 3
  - 3.2. Halbjahresziele ..... 4
- 4. Methoden..... 4
  - 4.1. Methoden für das Hauptziel ..... 4
  - 4.2. Methoden für die Halbjahresziele ..... 4
- 5. Ressourcen..... 4
- 6. Häufigkeit, Dauer und Ort..... 5
- 7. Regeln während den Spielnachmittagen ..... 5
- 8. Grundlagen ..... 5
  - 8.1. Rechtliche Grundlagen..... 5
  - 8.2. Grundlagen der Stadt Luzern..... 7
- 9. Qualitätssicherung..... 8
  - 9.1. Evaluation..... 8
  - 9.2. Planung..... 8
  - 9.3. Bewältigung von Notfallsituationen..... 8
- 10. Quellenverzeichnis ..... 9
  - A. Häufigkeit, Dauer und Ort der Durchführungen ..... I
  - B. Regeln..... II
  - C. Schulhausordnung Fluhmühle..... III
  - D. Evaluationsraster Spielnachmittage..... VI
  - E. Evaluationsraster Halbjahresabschnitte..... VIII
  - F. Halbjahresplanung..... X
  - G. Kurzes 3X4. / Sicherheitsüberlegungen für Spielnachmittage ..... XII
  - H. Notfallvorgehen der Stadt Luzern ..... XIII

### **1. Rahmen**

#### **1.1. Auftraggeberin**

Auftraggeberin der SpielWerkAktion ist die Stadt Luzern.

#### **1.2. Auftragnehmer**

Auftragnehmer der SpielWerkAktion ist der Verein Spielraum.

#### **1.3. Name**

Die Aktivitäten, die im vorliegenden Konzept beschrieben sind, werden SpielWerkAktion genannt.

### **2. Wer mit wem**

#### **2.1. Animatorinnen und Animatoren**

Bei den SpielWerkAktionen erbringen Animatorinnen und Animatoren eine Dienstleistung für die Zielgruppe.

#### **2.2. Zielgruppe**

##### **2.2.1. Kinder**

Zielgruppe der SpielWerkAktionen sind primär Kinder des Quartiers Fluhmühle/Lindenstrasse im Alter von ca. 4 bis 12 Jahren, also Spielgruppen- bis Primarschulalter. Die Ober- und Untergrenze des Alters ist fließend und kann angepasst werden, wo es Sinn macht. Kinder bis und mit 7 Jahren, erhalten spezielle Betreuung. Kinder ab 8 Jahren nehmen an der regulären Spielanimation teil.

Für Jugendliche der Oberstufe, bestehen offene Treffangebote an fixen Tagen der Stadt Luzern in Littau und im Quartier St. Karli. Es existiert ein Projekttraum direkt im Quartier Fluhmühle/Lindenstrasse, der von Oberstufenlernenden genutzt werden kann.

##### **2.2.2. Eltern**

Die sekundäre Zielgruppe bilden die Eltern der teilnehmenden Kinder. Sie sind die wichtigsten Experten, wenn es um ihre Kinder geht. Die Animatorinnen und Animatoren leisten deshalb und in diesem Bewusstsein auch Beziehungsarbeit mit den Eltern.

##### **2.2.3. Bevölkerung**

Die Bevölkerung des Quartiers Fluhmühle/Lindenstrasse bildet die tertiäre Zielgruppe. Auf ihr Wohlwollen und ihre Unterstützung sind die Kinder besonders angewiesen, wenn es um die sinnvolle und selbstständige Freizeitgestaltung im Quartier geht.

### **3. Ziele**

#### **3.1. Hauptziel**

Die Kinder und Jugendlichen aus dem Quartier gestalten ihre Freizeit im Quartier selbstständig und sinnvoll. Die Quartierbevölkerung steht dieser Form der Freizeitgestaltung wohlwollend gegenüber.

### 3.2. Halbjahresziele

Zwei Mal jährlich werden Halbjahresziele im Animationsteam festgelegt. Bsp.: Ein Ziel für die Angebote in der Turnhalle und ein Ziel für die Angebote im Park. Diese Halbjahresziele werden jeweils in der folgenden Halbjahressitzung ausgewertet.

## 4. Methoden

### 4.1. Methoden für das Hauptziel

Um das Hauptziel anzustreben werden Raum, Zeit und Material zur Verfügung gestellt. Die Animatorinnen und Animatoren spielen mit den Kindern gemeinsam. Teilweise werden bewusst ausgesuchte Spiele angeleitet, teilweise wird lediglich bewusst ausgesuchtes (Spiel-)Material zur Verfügung gestellt. Teilweise werden Ideen der Animatorinnen und Animatoren umgesetzt (Wissenstransfer) und teilweise werden Ideen der Kinder umgesetzt (Wissensaustausch). Die Kinder sollen so Ressourcen und Kompetenzen für selbstständiges Spielen erwerben.

Besondere Anlässe und besondere Jahreszeiten fließen in das Programm ein, so beispielsweise beim Basteln.

Animatorinnen und Animatoren stehen als Gesprächspartnerinnen und Gesprächspartner für die Kinder zur Verfügung und bieten ihnen die Möglichkeit, ihre Wirkung zu reflektieren indem sie dabei beispielsweise ihre eigenen Grenzen zeigen.

Animatorinnen und Animatoren führen proaktiv Gespräche mit den anwesenden Eltern, um so ein Netzwerk zu knüpfen und den Eltern Sinn und Zweck des Angebotes näher zu bringen.

Es werden weitere (Spiel-)Räume im Quartier erschlossen durch regelmässiges bespielen der Räume. Falls Räume durch irgendwelche Gründe nicht ideal genutzt werden können, nehmen die Animatorinnen und Animatoren Kontakt mit den zuständigen Stellen der Stadt auf, um die Zugänglichkeit besser zu verbessern.

In angebrachten Fällen können die Animatorinnen und Animatoren auch Triagen zu anderen Stellen der Stadt Luzern vornehmen.

Die Animatorinnen und Animatoren sehen sich als Vermittler zwischen Lebenswelt und System und unterstützen somit die Zielgruppen, insbesondere die Kinder, bei der Formulierung und Umsetzung ihrer Anliegen.

### 4.2. Methoden für die Halbjahresziele

Für die Erreichung der Halbjahresziele werden an den jeweiligen Halbjahressitzungen geeignete Methoden festgelegt.

## 5. Ressourcen

Als Ressource für die genannten Methoden steht der SpielWerkAktion in erster Linie das Personal zur Verfügung. Die Animatorinnen und Animatoren sind in diesem Sinne Dienstleistende.

Für die SpielWerkAktionen stehen Spielmaterial und Verpflegung zur Verfügung. Um den Materialbestand aktuell, adäquat und funktionstüchtig zu halten kümmert sich das Animationsteam. Verpflegung wird jeweils vor den SpielWerkAktionen durch das Animationsteam organisiert. Die Verpfle-

gung soll dem Wetter und der Jahreszeit angepasst sein. Da sich die Kinder oft sehr ungesund ernähren, soll nebst Ausnahmen auf ausgewogenen Inhalt der Verpflegung geachtet werden.

### **6. Häufigkeit, Dauer und Ort**

Die Häufigkeit, die Dauer und der Ort der Durchführungen der Spielnachmittage ist im Anhang unter A beschrieben.

### **7. Regeln während den Spielnachmittagen**

Für die Kinder gelten während den SpielWerkAktionen Regeln. Die Regeln sollen zu einem fairen und sinnvollen Umgang miteinander und mit dem Material beitragen. Die Regeln werden auch als Lernfeld für die Kinder gesehen.

Die genauen Regeln sind im Anhang unter B zu finden.

### **8. Grundlagen**

#### **8.1. Rechtliche Grundlagen**

Grundsätzlich wird der Ansatz verfolgt, dass eine möglichst umfassende Vorbereitung und gute Vorbereitung und eine adäquate Wahrnehmung der Pflichten zum Selbstverständnis der professionellen Arbeit der Animatorinnen und Animatoren gehören.

##### **8.1.1. Aufsicht**

Das Programm ist für die Teilnehmenden kostenlos und es besteht weder ein Vertrag zwischen der SpielWerkAktion und den Eltern, noch ein Vertrag zwischen der SpielWerkAktion und den Kindern.

Die Animatorinnen und Animatoren der SpielWerkAktion ermöglichen den Kindern im Park oder an anderen Orten im Quartier zu spielen. Dabei ist es nicht ihr Anliegen Obhutspflichten im Sinne von „Kinderhütedienst“ zu übernehmen, sondern eher subsidiär Möglichkeiten zu schaffen. Das beinhaltet ebenso, dass die Kinder kommen und gehen können, wann sie wollen. Sie sollen selbstständig von ihrem Zuhause aus kommen können und selbstständig wieder nach Hause gehen können. Ziel ist, dass sie auch zu Zeiten, in denen keine Animatorinnen und Animatoren anwesend sind, den Park nutzen und in ihrem Quartier spielen.

Auf den Info-Flyern und weiteren Programminformationen der SpielWerkAktion wird schriftlich darauf hingewiesen, dass durch die Animatorinnen und Animatoren keine Aufsichts- und Obhutspflichten übernommen werden. Ausnahmen hierzu gelten für Kinder zwischen 4 und 7 Jahren, deren Mütter am Deutschkurs teilnehmen (s. unten), auch darauf wird schriftlich hingewiesen. Ebenfalls ist auf den Info-Flyern vermerkt, dass die Versicherung Sache der Teilnehmenden ist.

Viele Eltern, insbesondere Mütter, kommen selbst auch in den Park und nehmen somit ihre Obhutspflichten selbst wahr.

Da das Angebot „Deutschkurs im Park“ allerdings beinhaltet, dass die jüngeren Teilnehmer (4 bis und mit 7 Jahren) parallel dazu beaufsichtigt werden, steigt hier natürlich die Erwartung der Eltern an die Animatorinnen und Animatoren erheblich, bzw. sinkt die eigene Wahrnehmung der Obhutspflichten der Eltern automatisch. An dieser Stelle sind die Animatorinnen und Animatoren deshalb verpflichtet die jüngeren Kinder während der Dauer des Angebotes vor allfälligen Gefahrensituationen besonders zu schützen.

Manche Eltern verstehen möglicherweise die Arbeit der Animatorinnen und Animatoren, trotz schriftlichem Hinweis falsch, da die Arbeit der Animatorinnen und Animatoren in ihrer Art und Weise für Aussenstehende ähnlich aussieht wie Kinderbetreuung beispielsweise durch einen Kindergarten, o.ä.. Daher kann es sein, dass die Eltern ihre eigenen Obhutspflichten weniger wahrnehmen und diese somit stillschweigend den Animatorinnen und Animatoren übertragen. Aus diesem Grund müssen die Animatorinnen und Animatoren für alle Kinder besorgt sein, mögliche Gefahren durch Gefahrenquellen wie der nahen Strasse abzuwenden.

Die Frage nach der Aufsichtspflicht wird im Folgenden dahingehend angeschaut, was die Folgen einer ungenügenden Aufsicht wären, also rechtlich gesehen eines Unterlassens.

### *8.1.1.1. Strafrecht*

Den Animatorinnen und Animatoren kommt strafrechtlich gesehen eine sogenannte Garantstellung nach Art. 11 Abs. 2 lit. b StGB zu (Garantenstellung aus Vertrag). Ob der Vertrag zivilrechtlich gültig ist, ist dabei unerheblich (Andreas Donatsch, 2010, S. 44). Günter Stratenwerth und Wolfgang Wohlers (2009) meinen, dass dazu gar kein Vertrag nötig ist, da nicht die vertragliche Vereinbarung, sondern die Übernahme einer Pflicht alleine ausschlaggebend ist (S. 21). Das heisst, dass die Animatorinnen und Animatoren die Pflicht haben, eine allfällige Gefahr abzuwenden, in dem Rahmen, in dem sie suggerieren, diese Pflicht wahrzunehmen. Eine Verletzung dieser Pflicht, die zur Erfüllung eines Unterlassungsdeliktes führt, könnte straffbar sein (Art. 11 Abs. 3 StGB).

### *8.1.1.2. Haftung (Privatrecht)*

Hier geht es um verursachte Schäden, und wer dafür aufkommen muss. Unter Schaden wird finanzieller Schaden verstanden, demnach durch Beschädigung von Sachen oder aber auch effektive Kosten, die durch Verletzung von Leib und Leben entstehen (vgl. Peter Münch, Margherita Bortolani-Slongo & Roger Müller, 2012, S. 53 – 54 und 58).

Grundsätzlich muss jeder selbst für seinen Schaden aufkommen. Dass jemand für den Schaden einer anderen Person aufkommen muss, stellt eine Ausnahme dar. (Peter Mösch Payot, 2009, S. 166)

Da kein Vertrag zwischen den Kindern und der SpielWerkAktion besteht, kommt die ausservertragliche Haftung nach Art. 41 OR zum Zuge.

Damit die Privatperson bzw. die Organisation nach Art. 41 OR haftet, das heisst für den Schaden aufkommen muss, muss unter anderem schuldhaftes, also tadelnswürdiges Verhalten durch die Geschädigte, den Geschädigten nachgewiesen werden (Münch, Bortolani-Slongo & Müller, 2012, S. 60). Das heisst, die Handlungen, bzw. die Unterlassung von Handlungen der Animatorinnen und Animatoren (in unserem Falle die nötige Aufsicht), die zum Schaden geführt haben, entsprechen nicht dem, was sach- und fachgerecht gewesen wäre (vgl. Peter Mösch Payot, 2009, S. 169). Unterlassungen (in unserem Falle die Unterlassung der Aufsicht) sind nur dann wiederrechtlich, wenn eine Pflicht zum Handeln nachgewiesen kann (Walter Fellmann & Andrea Kottmann, 2012, S. 126 - 127, 145, 146, 155 & 171 - 173). Eine Pflicht zum Handeln erwächst in unserem Fall aus der Garantstellung, die bereits oben (8.1.1.1) bejaht wurde. Dass die Garantstellung die aus dem Strafgesetzbuch erwächst auch auf das Privatrecht anwendbar ist, meinen Walter Fellmann und Andrea Kottman (2012), die schreiben, dass Handlungspflichten sich aus den Normen des Strafrechtes ergeben können (S. 127).



### 8.1.1.3. Genugtuung (Privatrecht)

Zusätzlich zu einer allfälligen Schadensersatzforderung kann in schweren Fällen auch eine Zahlung für den immateriellen Schaden, beispielsweise seelisches Leid, gefordert werden. Hier kommt die Genugtuung nach Art. 47 OR und Art. 49 OR zum Zuge. (Münch, Bortolani-Slongo & Müller, 2012, S. 67). Wie hoch die Genugtuung ausfällt liegt im Ermessen des Gerichtes. Die Schweiz pflegt dabei eine eher zurückhaltende Praxis, d.h. dass verhältnismässig kleine Summen bezahlt werden (ibid., S. 67).

### 8.1.1.4. Staatshaftung

Da die SpielWerkAktion im Auftrag der Stadt Luzern durchgeführt wird, stellt sich die Frage, ob allenfalls auch der Staat, also in diesem Falle die Stadt haftet. Massgebend ist dazu das kantonale Haftungsgesetz des Kantons Luzern. Sofern ein Schaden durch eine Angestellte, einen Angestellten des Gemeinwesens, also in unserem Falle der Stadt Luzern, im Rahmen ihrer oder seiner Anstellung verursacht wurde (§4 Abs. 1 Haftungsgesetz des Kantons Luzern).

Sofern der Verein Spielraum für Schäden haften muss, die im Rahmen des Auftrages der Stadt Luzern zustande gekommen sind und der Verein Spielraum sich die geschuldete Entschädigung nicht leisten kann oder nicht dafür belangt werden kann, haftet ebenfalls die Stadt Luzern (vgl. §5a Abs. 1 Haftungsgesetz des Kantons Luzern). Die Stadt Luzern muss den Verein Spielraum dazu verpflichten, sich entsprechend zu versichern (vgl. §5a Abs. 2 Haftungsgesetz des Kantons Luzern).

Da das Haftungsgesetz des Kantons Luzern nicht auf Handlungspflichten bei Unterlassungen eingeht, gelten dabei ergänzend die Regelungen des OR, die bereits oben (8.1.1.2) dargelegt wurden (vgl. §3 Haftungsgesetz des Kantons Luzern). Folglich kann die Handlungspflicht (in unserem Falle die Aufsicht) bejaht werden (vgl. v.a. 8.1.1.1).

### 8.1.1.5. Schlussfolgerungen

Da Eltern und Kinder eine Aufsicht durch die Animatorinnen und Animatoren vermuten und diese sodann stillschweigend an sie übergeben könnten (s. oben), und die Folgen einer Unterlassung der Aufsicht durch die Animatorinnen und Animatoren strafrechtliche, zivilrechtlich und öffentlichrechtliche (Staatshaftung) Folgen mit sich ziehen könnte, kann zum Schluss gekommen werden, dass eine Aufsichtspflicht der Animatorinnen und Animatoren besteht. Diese Aufsichtspflicht muss soweit wahrgenommen werden, wie es fach- und sachgerecht ist.

## 8.1.2. Haftpflichtversicherung

Die Stadt Luzern hat eine Haftpflichtversicherung abgeschlossen. Was durch diese Versicherung abgedeckt wird, muss der Police entnommen werden.

## 8.2. Grundlagen der Stadt Luzern

Als Grundlage für die SpielWerkAktion gilt das Konzept der Quartierarbeit für Kinder und Jugendliche der Stadt Luzern (Dienstabteilung Kinder Jugend Familie der Stadt Luzern [KJF], 2009).

### **9. Qualitätssicherung**

#### **9.1. Evaluation**

Zur Evaluation der SpielWerkAktion dienen die Raster der Nachmittagevaluationen (im Anhang unter D) und der Halbjahresevaluationen (im Anhang unter E).

#### **9.2. Planung**

##### **9.2.1. Halbjahresplanung**

Zwei Mal jährlich werden an einer Sitzung des Animationsteams das vergangene Halbjahr evaluiert (siehe unter 9.1) und das kommende Halbjahr geplant. Dieser Planung dient unterstützend das Raster der Halbjahresplanung (im Anhang unter F).

##### **9.2.2. Nachmittagsplanung**

Um einen SpielWerkAktionsnachmittag vorzubereiten, werden jeweils die Evaluationsraster der vorangegangenen Nachmittage, das Evaluationsraster der letzten Halbjahresauswertung, sowie das Halbjahresplanungsraster zur Hand genommen und allfällige Hinweise beachtet.

Zur Vorbereitung der Nachmittage gehören auch Sicherheitsüberlegungen. Diese sind möglichst vollständig. Im Anhang ist unter F dazu ein Vorbereitungsraster zu finden.

#### **9.3. Bewältigung von Notfallsituationen**

Zur Bewältigung von Notfallsituationen dient das Notfallvorgehen der Stadt Luzern im Anhang unter H.

### 10. Quellenverzeichnis

- Bundesgesetz vom 30. März 1911 betreffend die Ergänzung des Schweizerischen Zivilgesetzbuches (Fünfter Teil: Obligationenrecht) (SR 220).
- Dienstabteilung Kinder Jugend Familie der Stadt Luzern [KJF]. (2009). *Konzept. Quartierarbeit für Kinder und Jugendliche. Stadt Luzern. Extended*. Unveröffentlichtes Konzept. Luzern: Autor.
- Donatsch, Andreas (2010). Strafbarkeit. In Andreas Donatsch (Hrsg.), Stefan Flachsmann, Markus Hug & Ulrich Weder. *StGB. Kommentar. Schweizerisches Strafgesetzbuch* (18. Aufl., S. 42 - 95). Zürich: Orell füssli Verlag AG.
- Fellmann Walter & Kottmann Andrea (2012). *Schweizerisches Haftpflichtrecht. Band I: Allgemeiner Teil sowie Haftung aus Verschulden und Persönlichkeitsverletzung gewöhnliche Kausalhaftungen des OR, ZGB und PrHG*. Bern: Stämpfli Verlag AG.
- Haftungsgesetz des Kantons Luzern vom 13. September 1988 in Kraft seit: 01.07.2010, (Beschlussdatum: 02.11.2009) (SRL 23).
- Mösch Payot, Peter (2009). Die Person in Interaktion. In Adrienne Marti, Peter Mösch Payot, Kurt Pärli, Johannes Schleicher & Marianne Schwander (Hrsg.), *Recht für die Soziale Arbeit. Grundlagen und ausgewählte Aspekte* (2. Aufl., S. 139 - 212). Bern: Haupt Verlag.
- Münch, Peter; Bortolani-Slongo, Margherita; Müller, Roger (2012). *Praxisorientierte Einführung ins Privatrecht. Methodische Grundlagen – angewandt auf Haftpflichtrecht, Persönlichkeitsschutz und Sachengut* (4. Auflage). Zürich: Schulthess Juristische Medien AG.
- Schweizerisches Strafgesetzbuch vom 21. Dezember 1937 (SR 311.0).
- Stratenwerth, Günter & Wohlers, Wolfgang (2009). *Schweizerisches Strafgesetzbuch - Handkommentar* (2. Auflage). Bern: Stämpfli Verlag AG.

### **A. Häufigkeit, Dauer und Ort der Durchführungen**

Die Angebote der SpielWerkAktionen unterscheiden sich je nach Wetterlage. Die SpielWerkAktionen finden jeden Mittwochnachmittag statt (ausser zu Zeiten der Schulferien der Stadt Luzern).

Bei Schönwetter: Treffpunkt um 14:00 Uhr im Park. Programm findet im Freien im Quartier statt.

Bei Niederschlag: Treffpunkt um 14:30 Uhr beim Schulhaus. Programm findet in der Turnhalle statt.

Um 16:00 Uhr startet das gemeinsame Aufräumen. Ab 16:15 Uhr gibt es ein gemeinsames Zvieri.

Die Nachmittage enden jeweils um 16:30 Uhr.

### **B. Regeln**

- Materialausgabe nur durch Animationsteam.
  - Im Wagen (Park) bzw. vor Materialraum (Turnhalle).
  - Über Gebrauch des Materials entscheidet das Animationsteam.
  - Dem Material wird Sorge getragen.
  - Das Material wird einander nicht weggenommen.
  - Die Kinder wechseln sich beim Spielen mit dem Material ab.
- Wir pflegen einen fairen Umgang untereinander.
  - Respekt im Umgang, Respekt voreinander.
  - Das Animationsteam setzt dabei auch die eigenen Grenzen.
- Die Kinder helfen beim Aufräumen mit.

#### Spezialregeln Turnhalle und Schulhaus:

- Es gilt auf dem gesamten Schulhausareal die Schulhausordnung Fluhmühle (Im Anhang unter C).
- Die Turnhalle wird jeweils unterteilt in eine Ballspielhälfte und in eine Hälfte, in der Ballspielen verboten ist.
- Es werden maximal vier Bälle auf einmal herausgegeben.

## C. Schulhausordnung Fluhmühle

### Schulhausordnung Schule Fluhmühle

Liebe Eltern

In unserem Schulhaus gehen täglich über 250 Kinder und Erwachsene ein und aus. Damit ein miteinander leben und arbeiten funktioniert, braucht es Regeln, die von allen Beteiligten eingehalten werden müssen.

Wir bitten um Kenntnisnahme unserer Schulhausordnung und danken Ihnen für Ihre Unterstützung.

Freundliche Grüsse

Das Lehrer- und Lehrerinnenteam  
Schulhaus Fluhmühle

#### 1. Schulhaus und Schulräume

- 1.1 Am Vormittag haben alle Lernenden von 8.15 Uhr bis 11.45 Uhr Unterricht. Einige Klassen besuchen um 7.25 Uhr die Frühstunde (5./6. Klasse). Die Unterrichtszeiten am Nachmittag sind von 13.45 Uhr bis 16.20 Uhr. Ausnahmen werden von den Lehrpersonen oder der Schulhausleitung rechtzeitig bekannt gegeben. Mit dem ersten Glockenzeichen dürfen die Kinder das Schulhaus betreten.
- 1.2 Die Schuhe sind vor dem Betreten des Schulhauses zu reinigen. Bei Schnee stehen dafür Besen zur Verfügung. Im Schulhaus werden keine Schuhe mit Rollen geduldet.
- 1.3 Während der Unterrichtszeit verhalten sich alle vor und im Schulhaus, insbesondere im Treppenhaus und in der Garderobe, ruhig.
- 1.4 Im Schulzimmer werden Finken getragen. Die Schuhe und Finken werden in den Garderoben geordnet auf den vorgesehenen Rost gestellt.
- 1.5 Beim zweiten Glockenzeichen sind alle Lernenden im Schulzimmer und verhalten sich ruhig.
- 1.6 Gruppenräume (Werkraum, Handarbeitszimmer und Singsaal) sind in geordnetem Zustand zu verlassen.
- 1.7 Das gesamte Schulmobiliar, Einrichtungen und Lehrmittel sind mit Sorgfalt zu behandeln. Jede Art von Beschädigung muss der Lehrperson oder dem Hauswart gemeldet werden. Für mutwillig verursachte Schäden, ist der Verursacher haftbar.
- 1.8 Toiletten sind sauber zu halten. Nach deren Benützung ist zu spülen.
- 1.9 Abfälle gehören in die bereitgestellten Abfalleimer. Kaugummis werden im Schulhaus nicht geduldet, sie werden vor der Schule entsorgt.

#### 2. Schulareal

- 2.1 Vor dem Unterricht und während der Pausen halten sich die Lernenden auf den Pausenplätzen auf.  
Pausenplätze sind:
  - Der Platz beim Brunnen bis zu den beiden Treppen
  - die drei Plätze beim Nietlibogenweg und
  - der Verbindungsweg auf den roten Platz.
- 2.2 Für den Fussballplatz gelten spezielle Regeln. Diese sind im Klassenzimmer aufgehängt.
- 2.3 Ballspiele und Schneeballspiele sind nur auf dem Fussballplatz erlaubt.

- 2.4 Während der offiziellen Pause am Morgen wird der Pausenbetrieb von Lehrpersonen beaufsichtigt.
- 2.5 Privatgrundstücke am Nietlibogeweg dürfen nicht betreten werden.

### 3. Turnhalle

- 3.1 Die Turnhalle darf nur mit sauberen Turnschuhen betreten werden.
- 3.2 Turnschuhe die Striemen hinterlassen, sind verboten.
- 3.3 Wertgegenstände können während des Turnunterrichtes in der Turnhalle im Tonbandkasten deponiert werden. Bei Diebstahl übernimmt die Schule keine Haftung.
- 3.4 Alle Lernenden duschen nach dem Turnunterricht und hinterlassen die Garderobe in einem sauberen Zustand.

### 4. Schulweg

- 4.1 Der Schulweg ist zu Fuss zurückzulegen.
- 4.2 Für Ausnahmegewilligungen ist die Klassenlehrperson zuständig.
- 4.3 Fahrräder, Inline-Skates, Skateboards, Kickboards etc. sind wegen der grossen Unfallgefahr und aus Platzgründen verboten.
- 4.4 Für Sachbeschädigungen auf dem Schulweg sind die Verursacher, bzw. die Erziehungsberechtigten, haftbar.

### 5. Besonderes

- 5.1 Physische, wie auch psychische Gewalt gegen Mitschülerinnen und Mitschüler werden nicht toleriert.
- 5.2 Fundgegenstände sind einer Lehrperson oder dem Hauswart abzugeben. Diese werden im Glaskasten oder in der Fundkiste beim Schulseingang ausgestellt.
- 5.3 Um Diebstähle zu vermeiden werden Wertgegenstände während dem Unterricht nicht in der Garderobe aufbewahrt.
- 5.4 Waffen, elektronische Geräte (Handy, MP3-Player, PSP, iPod, etc.) werden von den Lehrpersonen eingezogen. Sie können von den Erziehungsberechtigten bei der Klassenlehrperson abgeholt werden.
- 5.5 Nach dem Unterricht verlassen die Lernenden unverzüglich das Schulhaus und das Schulhausareal. Ausgenommen ist der Fussballplatz und der Platz mit den Ping-Pong- Tischen.

### 6. Massnahmen bei Verstössen gegen die Schulhausordnung

Disziplinarische Massnahmen bei Verstössen gegen die Schulhausordnung können gemäss § 14 – 18 "der Verordnung zum Gesetz über die Volksschulbildung" angeordnet werden.

Dies können sein:

- Verwarnungen
- zusätzliche Hausaufgaben
- zusätzliche Arbeiten in der unterrichtsfreien Zeit
- schriftliche Verweise
- Wegweisungen vom Unterricht für mehrere Tage oder Wochen
- Versetzung in eine andere Klasse

Luzern, im Mai 2012

Unterschrift der Erziehungsberechtigten: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_



## D. Evaluationsraster Spielnachmittage

### Quantitative Merkmale

Datum: \_\_\_\_\_

Wetter: klar  bewölkt  Niederschlag   
heiss  warm  kalt

Anzahl der Kinder: Jungen \_\_\_\_\_ Mädchen \_\_\_\_\_

Alter: eher Jüngere  eher Ältere  durchmischt

### Qualitative Merkmale

Aktivitäten / Methoden	dienlich für (Grad): Hauptziel				Halbjahresziel I				Halbjahresziel II				Halbjahresziel III				wiederholen	
	⊗	☹	☺	☺	⊗	☹	☺	☺	⊗	☹	☺	☺	⊗	☹	☺	☺	Ja	Nein
_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Bemerkungen / Begründungen / Vorschläge für weitere Aktivitäten & Methoden: \_\_\_\_\_

Hinweis für Animationsteamsitzung / Halbjahressitzung: \_\_\_\_\_

Ressourcen / Personen (Bsp. 2 weibl. Animatorinnen / Bauwagen / neues Spielmaterial / Förster)	dienlich für (Grad) Hauptziel				Halbjahresziel I				Halbjahresziel II				Halbjahresziel III				wieder verwenden	
	⊗	☹	☺	☺	⊗	☹	☺	☺	⊗	☹	☺	☺	⊗	☹	☺	☺	Ja	Nein
_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Bemerkungen / Begründungen / Vorschläge für weitere Ressourcen / Personen: \_\_\_\_\_

Hinweis für Animationsteamsitzung / Halbjahressitzung: \_\_\_\_\_

Orte der Durchführung	dienlich für (Grad) Hauptziel				Halbjahresziel I				Halbjahresziel II				Halbjahresziel III				wieder besuchen	
	⊗	☹	☺	☺	⊗	☹	☺	☺	⊗	☹	☺	☺	⊗	☹	☺	☺	Ja	Nein
_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Bemerkungen / Begründungen / Vorschläge für andere Orte: \_\_\_\_\_

Hinweis für Animationsteamsitzung / Halbjahressitzung: \_\_\_\_\_

Folgende Optimierungen an Orten wären notwendig / wünschenswert: \_\_\_\_\_

**Auffallende Entwicklungen bei Zielen**

**Hauptziel**

positive Entwicklung

negative Entwicklung

Bemerkungen:

---

**Halbjahresziel I**

positive Entwicklung

negative Entwicklung

Bemerkungen:

---

**Halbjahresziel II**

positive Entwicklung

negative Entwicklung

Bemerkungen:

---

**Halbjahresziel III**

positive Entwicklung

negative Entwicklung

Bemerkungen

---

**Weitere Beobachtungen**

---

### E. Evaluationsraster Halbjahresabschnitte

#### Quantitative Merkmale

Anzahl Spielnachmittage: \_\_\_\_\_  
 Durchschnittliche Anzahl Kinder: \_\_\_\_\_  
 Durchschnittliche Anzahl Mädchen: \_\_\_\_\_  
 Anzahl Nachmittage mit durchmischter Altersgruppe: \_\_\_\_\_  
 Anzahl Nachmittage mit eher jüngeren Kindern: \_\_\_\_\_

Anzahl Jungen: \_\_\_\_\_  
 mit eher älteren: \_\_\_\_\_

#### Qualitative Merkmale

Jeweils übertragen und zusammengefasst aus den Einzelauswertungen der Nachmittage

Aktivitäten / Methoden (ähnliche zusammenfassen)	dienlich für (Grad):				Halbjahresziel				Halbjahresziel				Halbjahresziel				wiederholen	
	Hauptziel				I				II				III					
	☹	☺	☺	☺	☹	☺	☺	☺	☹	☺	☺	☺	☹	☺	☺	☺	Ja	Nein
_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Bemerkungen / Begründungen / jew. Hinweise für Sitzung:																		

Empfohlene Aktivitäten / Methoden:	Umgesetzt?	
	Ja	Nein
_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Ressourcen / Personen (ähnliche zusammenfassen)	dienlich für (Grad) Hauptziel				Halbjahresziel				Halbjahresziel				Halbjahresziel				wieder verwenden	
	I				II				III									
	☹	☺	☺	☺	☹	☺	☺	☺	☹	☺	☺	☺	☹	☺	☺	☺	Ja	Nein
_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Bemerkungen / Begründungen / jew. Hinweise für Sitzung:																		

Empfohlene Ressourcen / Personen:	Umgesetzt?	
	Ja	Nein
_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Orte der Durchführung (gleiche zusammenfassen)	dienlich für (Grad) Hauptziel				Halbjahresziel				Halbjahresziel				Halbjahresziel				wieder besuchen	
	I				II				III									
	☹	☺	☺	☺	☹	☺	☺	☺	☹	☺	☺	☺	☹	☺	☺	☺	Ja	Nein
_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Bemerkungen / Begründungen / jew. Hinweise für Sitzung:																		

Empfohlene Orte:	besucht?		Optimierungsempfehlungen:	optimiert?	
	Ja	Nein		Ja	Nein
_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

**Beobachtungen**

Zusammenfassung der weiteren Beobachtungen:

---

**Zielüberprüfung**

Erreichung der Halbjahresziele	Erreicht	Nicht erreicht
<b>Halbjahresziel I</b> Bemerkungen zur Zielerreichung:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<b>Halbjahresziel II</b> Bemerkungen zur Zielerreichung:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<b>Halbjahresziel III</b> Bemerkungen zur Zielerreichung:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<b>Beeinflussung des Hauptziels</b> Positiv <input type="checkbox"/> negativ <input type="checkbox"/> nicht beeinflusst <input type="checkbox"/> Bemerkungen zur Beeinflussung des Hauptziels:		

---

## F. Halbjahresplanung

### Zielformulierung

**Hauptziel** Beibehalten  *Neues Hauptziel*

Bemerkungen / Begründung:

*Ev. Neues Hauptziel:*

### Halbjahresziele

**Halbjahresziel I:**

Begründung / Bemerkung:

**Halbjahresziel II:**

Begründung / Bemerkung:

**Halbjahresziel III:**

Begründung / Bemerkung:

### Die Ziele sollen folgendermassen erreicht werden

Anzahl SpielWerkAktionen: \_\_\_\_\_

<b>Aktivitäten / Methoden</b>	<i>Erhoffte positive Wirkung auf : Hauptziel</i>	<i>Halbjahresziel I</i>	<i>Halbjahresziel II</i>	<i>Halbjahresziel III</i>
<i>Weiterhin verwenden:</i>				
_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<i>Neu anwenden:</i>				
_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Folgende Aktivitäten / Methoden werden nicht mehr angewendet:				
_____				
_____				
Bemerkungen / Begründungen:				
_____				

<b>Ressourcen Personen</b>	<i>Erhoffte positive Wirkung auf : Hauptziel</i>	<i>Halbjahresziel I</i>	<i>Halbjahresziel II</i>	<i>Halbjahresziel III</i>
<i>Weiterhin einsetzen:</i>				
_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<i>Neu einsetzen:</i>				
_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Folgende Ressourcen werden nicht mehr eingesetzt:				
_____				
_____				
Bemerkungen / Begründungen:				
_____				

X

<b>Orte</b>	<i>Erhoffte positive Wirkung auf: Hauptziel</i>	<i>Halbjahresziel I</i>	<i>Halbjahresziel II</i>	<i>Halbjahresziel III</i>
<i>Weiterhin besuchen:</i>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<i>Neu besuchen:</i>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<i>Sollen optimiert werden: Folgende Optimierung:</i>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Folgende Ressourcen oder Personen werden nicht mehr eingesetzt				
_____				
Bemerkungen / Begründungen				
_____				

---

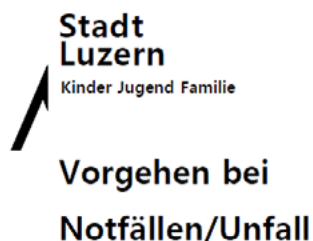
### G. Kurzes 3X4. / Sicherheitsüberlegungen für Spielnachmittage

Basierend auf 3x3 der Wanderungsplanung von J+S

Die untenstehenden Fragen sollten zu *drei* Zeitpunkten beachtet werden:

1. Angebotsplanung (Bsp. Angebotskonzeptionierung /Halbjahres-/Monats-Planung)
  2. Vor der Angebotsdurchführung
  3. Während der Durchführung
- 
1. Kann ich die Gruppe der Teilnehmenden einschätzen?
    - Was weiss ich über die Gruppe?
      - Alter
      - Gruppengrösse
      - Kenntnis des Angebotes
      - Identifikation und Einhaltung von Regeln
    - Welche Vorkehrungen muss ich treffen?
      - Personalressourcen
      - Gruppengrösse limitieren (allenfalls für Ausflüge oder Turnhalle)
      - Informationen über Angebot und Regeln kommunizieren
      - Hinweis: „Versicherung ist Sache der Teilnehmenden“ Auf allen Flyern des Angebotes
  2. Kann ich den Ort der Durchführung einschätzen?
    - Was weiss ich über den Ort?
      - Standard-Ort oder Ausflug?
      - Geltende Regeln von Dritten vor Ort (Bsp. Schulhausordnung)?
      - War ich schon mal dort?
      - Wie ist der Ort ausgerüstet (Bsp.: Notfallapotheke vorhanden?)
    - Welche Vorkehrungen muss ich treffen?
      - Vorabinfos an Kinder / Eltern?
      - Abklärungen / Besichtigung o.ä. über Ort?
      - Ausrüstung mitbringen (Bsp. Notfallapotheke)
  3. Kann ich die Witterungsverhältnisse einschätzen?
    - Welche Vorkehrungen muss ich treffen?
      - Innen / Aussenräume
      - Regenschutz
      - Sonnenschutz
      - Genügend Getränke
      - Programm ändern
  4. Kann ich mich und mein Team einschätzen?
    - Was weiss ich über mich und mein Team?
      - Bin ich und das Team in der Lage den Nachmittag durchzuführen?
      - Bin ich oder das Team kompetent? (Bsp. Kenntnis über Gerätebenützung in Turnhalle)
      - Bin ich oder das Team ausgerüstet? (Bsp. Telefon, etc.)
    - Welche Vorkehrungen muss ich treffen?
      - Ersatz suchen / Angebot absagen
      - Wissen erwerben (Bsp. durch Turnlehrerin) oder dem Team (bspw. neue Mitarbeitende) vermitteln
      - Muss ich mich ausrüsten?

## H. Notfallvorgehen der Stadt Luzern



Die Stichworte des Merkblattes dienen als Leitfaden, um bei Notfällen mögliche, nötige Schritte einzuleiten. Der Ablauf gilt als Vorschlag.

### 1. Tel. 144, Sanitätsnotruf

2. Absprache mit den anderen SpielanimatorInnen auf dem Platz: Wer macht was? Beim verletzten Kind erste Hilfe leisten. (Beim Kind bleiben)  
Informationen einholen, erteilen.

3. Falls die Eltern vor Ort sind: Eltern informieren, Eltern sind Entscheidungsträger.

4. Hilfe Suchen: Gibt es Fachpersonen auf dem Platz (Ärztin, Krankenpfleger...)

5. Leitung informieren:

Regula Doppmann (079 921 85 78) oder Peter Zumbühl (079 633 82 81)

6. Zurück zur Unfallstelle gehen. Informationsaustausch. 144 an der Strasse einweisen.

7. Entscheiden wer mitgeht.

8. Weitere Schritte mit Regula oder Peter besprechen.

### Notrufnummern:

117 Polizei

118 Feuerwehr

144 Sanität

145 Toxikologisches Informationszentrum ZH (01/251 51 51)

041 211 14 44 Permanence Medical Center, Bahnhof

Stadt Luzern  
Kinder Jugend Familie  
Hirschengraben 17  
6002 Luzern  
Telefon: 041 208 87 04  
Fax: 041 208 85 59  
E-Mail: Edina.Kurjakovic@Stadtluzern.ch  
www.Stadtluzern.ch

Merkblatt Notfall