



SpielFestival 2016

Mehr Spielraum im nahen Wohnumfeld

Ein Projekt von David Baehler und Noah Gregoris

SpielFestival 2016

Mehr Spielraum im nahen Wohnumfeld

Projektzeitraum von Oktober 2015 bis September 2016

David Baehler

Noah Gregoris

Hochschule Luzern – Soziale Arbeit
Studienrichtung Soziokulturelle Animation

Begleitperson: Reto Stäheli

Eingereicht am: 15.01.17

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.

Originaldokument gespeichert auf LARA – Lucerne Open Access Repository and Archive der Zentral- und Hochschulbibliothek Luzern



Dieses Werk ist unter einem
Creative Commons Namensnennung-Keine kommerzielle Nutzung-Keine Bearbeitung 3.0 Schweiz Lizenzvertrag
lizenziert.

Um die Lizenz anzuschauen, gehen Sie bitte zu <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/ch/>
Oder schicken Sie einen Brief an Creative Commons, 171 Second Street, Suite 300, San Francisco, California
95105, USA.

Urheberrechtlicher Hinweis

Dieses Dokument steht unter einer Lizenz der Creative Commons Namensnennung-Keine kommerzielle
Nutzung-Keine Bearbeitung 3.0 Schweiz <http://creativecommons.org/>

Sie dürfen:



Teilen — das Material in jedwedem Format oder Medium vervielfältigen und weiterverbreiten

Zu den folgenden Bedingungen:



Namensnennung — Sie müssen angemessene Urheber- und Rechteangaben machen, einen Link zur
Lizenz beifügen und angeben, ob Änderungen vorgenommen wurden. Diese Angaben dürfen in jeder
angemessenen Art und Weise gemacht werden, allerdings nicht so, dass der Eindruck entsteht, der Lizenzgeber
unterstütze gerade Sie oder Ihre Nutzung besonders.



Nicht kommerziell — Sie dürfen das Material nicht für kommerzielle Zwecke nutzen.



Keine Bearbeitungen — Wenn Sie das Material remixen, verändern oder darauf anderweitig direkt
aufbauen dürfen Sie die bearbeitete Fassung des Materials nicht verbreiten.
Im Falle einer Verbreitung müssen Sie anderen die Lizenzbedingungen, unter welche dieses Werk fällt,
mitteilen.

Jede der vorgenannten Bedingungen kann aufgehoben werden, sofern Sie die Einwilligung des Rechteinhabers
dazu erhalten.

Diese Lizenz lässt die Urheberpersönlichkeitsrechte nach Schweizer Recht unberührt.

Eine ausführliche Fassung des Lizenzvertrags befindet sich unter <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/ch/legalcode.de>

Abstract

Das Projekt «SpielFestival 2016» entstand aus der Idee, mit einem kostenlosen und niederschweligen Spielevent auf die Wichtigkeit von beispielbaren Aussenräumen aufmerksam zu machen. Mit der Unterstützung ihrer Praxisinstitutionen, verschiedenen Geldgebern und einer engagierten Projektgruppe stellten zwei Berner Studenten der HSLU – Soziale Arbeit ein solches Angebot auf die Beine. Während vier Tagen verwandelte sich die Parkanlage Brännengut in Bern in eine Spiellandschaft für Jung und Alt. Das Festival wurde trotz Regenwetter täglich besucht und erhielt von den Besuchenden vorwiegend positive Rückmeldungen. Während den Vorbereitungen mit der Projektgruppe und der Durchführung mit Besuchenden wurden die beiden Herren vor einige Herausforderungen gestellt. Nicht alle gesetzten Ziele wurden zufriedenstellend erreicht und die vorgesehene Zeitplanung zwang sie, Prioritäten zusetzen.

Inhaltsverzeichnis

1. Ausgangslage	1
2. Situationsanalyse.....	1
2.1 Dokumentenanalyse	1
2.1.1 Fachdiskurs	1
2.1.2 Angebot in Bern.....	1
2.2 Stakeholderanalyse	2
2.3 Handlungsbedarf und Vision	2
3. Ziele	4
3.1 Evaluation der Ziele	5
3.2 Zielgruppen.....	6
4. Projektverlauf	7
4.1 Einführung	7
4.2 Projektbeginn	7
4.2.1 Herausforderung	8
4.2.2 Projektgruppe.....	8
4.2.3 Erreichbarkeit der Zielgruppen	8
4.3 Umsetzung des SpielFestivals.....	9
4.3.1 Material und Logistik.....	9
4.3.2 Tagi Brännengut	9
4.3.3 Angebote vom SpielFestival	10
4.3.4 Besuch des SpielFestivals	11
5. Reflexion und Evaluation.....	12
5.1 Einführung	12
5.2 Organisation: Idee mit viel Arbeit	12
5.3 Organisation: Paradoxer Abstrich	12
5.4 Evaluation vom SpielFestival	13
5.5 Interventionspositionen	14
5.6 Gesellschaftliche Differenzierung	15
5.7 Partizipation	15
5.8 Erkenntnisse	17
6. Zeitplan.....	18
7. Projektfinanzierung	19
7.1 Budget	19
7.2 Abrechnung	20
7.3 Vergleich.....	21

8. Ausblick und weiterführende Aktivitäten	22
9. Nachhaltigkeit.....	22
10. Schlussbetrachtung und Dank.....	23
11. Quellenverzeichnis	24
12. Abbildungsverzeichnis.....	25
13. Weitere Eindrücke.....	26

1. Ausgangslage

Studierende der Soziokulturellen Animation befassen sich unter anderem auch mit sozialräumlichen Fragen. Die Projektleiter, David Baehler und Noah Gregoris, arbeiteten während ihren Praxisausbildungen in Institutionen, welche sich mit Räumlichkeiten für die Gesellschaft auseinandersetzen. David arbeitete in Bern auf dem unterhaltenen Quartiersspielplatz Schützenweg, welcher auch in mobiler Form in Nachbarquartieren animierende Spielaktionen im öffentlichen Raum durchführt. Noah arbeitete bei der kantonal tätigen Fachstelle SpielRaum. Somit beschäftigten sich beide Projektleiter mit der Wichtigkeit von beispielbarem Aussenraum. Es war auch beiden klar, dass das Spiel einen wichtigen Bestandteil in der Entwicklung eines Kindes darstellt.

Nach einigen informellen Gesprächen und Auseinandersetzungen im Fachdiskurs kamen erste Ideen auf, ein Festival zu organisieren, an welchem Spielen und aktive Beteiligung im Zentrum stehen.

2. Situationsanalyse

2.1 Dokumentenanalyse

2.1.1 Fachdiskurs

Durch verdichtetes Bauen und die stark ausgebaute Verkehrsinfrastruktur wird der nahe Aussenraum von Wohnbereichen zunehmend eingeschränkt (Carolin Ammann, Dres Hubacher, Fred Mäder, Petra Stocker & Anne Wegmüller, 2013, S.2). Den Bedürfnissen der Kinder gerecht zu werden erscheint dadurch immer schwieriger. Da der Freiraum konventionell gestaltet ist und sich entweder aus baulichen Restflächen zusammensetzt oder eine Normumgebung darstellt, welche möglichst funktionell sein soll, verkommt das unmittelbare Wohnumfeld oftmals zu einem Raum ohne Attraktivität für Kinder. Ebenfalls werden Kinder, aufgrund des zunehmenden Strassenverkehrs, immer vermehrt von den Eltern überallhin begleitet. Durch eine solche Begleitung oder Kontrolle nimmt der autonome Streifradius eines Kindes automatisch ab und das spontane Spiel wird eingeschränkt. Diese Einschränkungen stellen Gründe für mögliche Entwicklungsdefizite von Kindern dar: Fehlende Sinnes- und Naturerlebnisse wirken sich negativ auf die motorischen (Geschicklichkeit, Gleichgewicht, Körpergefühl) und auch sozialen Fähigkeiten (Sozialkompetenz und Selbständigkeit) aus (ebd.).

2.1.2 Angebot in Bern

Die Fachstelle SpielRaum, welche die Trägerschaft des Projektes übernommen hat, ist im ganzen Kanton Bern tätig und setzt sich für die Erhaltung, Verbesserung und Neuschaffung von kinderfreundlichen Aussenräumen ein. Weiter hat die Fachstelle auch viele andere Angebote, welche alle mit den drei Themenbereichen Kind, Spiel und Raum zu tun haben. Sie unterstützt bei der Planung, Belebung, Gestaltung und Vernetzung von naturnahen und vielfältigen Wohnumgebungen.

Der Dachverband für offene Arbeit mit Kindern in der Stadt Bern (DOK) setzt sich für die Erhaltung und Erweiterung von Spiel- und Begegnungsräumen ein. Er schliesst den Bogen über die betreuten Kindertreffs, Abenteuerspielplätze und mobilen Angebote im öffentlichen Raum und stellt denselben Arbeitskräfte zur Verfügung. Er unterstützt und vernetzt somit auch Quartiervereine. Im Aussenraum der ganzen Stadt Bern gibt es zwei

stationäre Spielplätze, welche betreut werden. Aktionen dieser Spielplätze, wie auch andere Berner Ferien- und Freizeitangebote, werden vom Fäger als Informationsportal zusammengefasst und der Öffentlichkeit präsentiert (Fäger-Zeitung und -Homepage). Die Spielangebote bedürfen meist einer Anmeldung. Es gibt viele kreative Angebote, welche für die Stadt Bern extrem wichtig sind. Diese Angebote sind jedoch häufig kostenpflichtig und sie behandeln oft nur ein einzelnes Thema (z.B. Schwimmkurs oder Pony-Reiten) (Fäger, ohne Datum).

2.2 Stakeholderanalyse

Erste Auseinandersetzungen wer alles beteiligt sein kann, wenn man ein Grossanlass für Kinder organisieren will, resultierten mit langen Listen:

- Die primäre Zielgruppe bilden Kinder, die in Stadt und in der Agglomeration von Bern wohnen (zwischen 6-12 Jahren).
- Die Tagestätten für Schulkinder (Tagi) und weitere soziale Institutionen welche Zugang zu unserer primären Zielgruppe haben.
- Die Fachstelle SpielRaum.
- Der Spielplatz Schützenweg und der DOK.
- Die Hochschule Luzern – Soziale Arbeit.
- Eine Projektgruppe.
- Stadtgrün Bern als Grundeigentümer fast aller Grünflächen.
- Behördlichen Institutionen wie z.B. Eventmanagement Bern.
- Die Eltern der Kinder und Passantinnen und Passanten.
- Die Medien.
- Die Anwohnerinnen und Anwohner der ausgewählten Räumlichkeit.
- Externe, welche bei Grossanlässen dabei sein müssen (z.B. Verpflegungsstände).

2.3 Handlungsbedarf und Vision

Beide Institutionen, in denen die Projektleitung ihre Praxisausbildungen absolviert haben, engagieren sich für eine kinder- und familienfreundliche Gestaltung von Aussenräumen.

In Gesprächen zwischen Projektleiter David Baehler und den Vereinsmitgliedern des Quartiervereins Spielplatz am Schützenweg, wurde mehrmals betont, dass der Kanton Bern Themen wie Spielraum für Kinder zu wenig ernst nimmt. Die Kinderfreundlichkeit im Raum sei stark abhängig vom Engagement der Eltern in den Quartieren. Ebenfalls wurde betont, dass sich die Politik zu wenig für die kinderfreundliche Gestaltung vom Aussenraum der Stadt Bern engagiert. Dies stellte für die Projektleitung bereits einen wichtigen Anhalts- und Anknüpfungspunkt dar.

Marco Hüttenmoser (2003) sagt, dass Kinder für eine gesunde Entwicklung auf grosszügige Bewegungsräume angewiesen sind, welche sie ohne Begleitung von Erwachsenen Bezugspersonen erreichen können. In den letzten 80 Jahren wurden Kinder durch den zunehmenden Strassenverkehr aus solchen Räumen vertrieben. Dies hat einen gravierenden Einfluss auf die Entwicklung eines Kindes. Ergebnisse von sportmotorischen Untersuchungen bei Kindern zeigen, dass deren motorische Leistungsfähigkeit in den letzten 20 Jahren deutlich abgenommen hat. Als Ursache wird vor allem das Fehlen von gut erreichbaren Spiel- und Bewegungsmöglichkeiten in der näheren Wohnumgebung genannt (Hüttenmoser, 2003).

Somit wird deutlich, dass Spielmöglichkeiten für eine gesunde Entwicklung eines Kindes unabdingbar sind und deshalb plädiert die Projektleitung auch dafür.

Da das Spiel einen essentiellen Bestandteil im Leben eines heranwachsenden Kindes darstellt, ist das Recht auf Spiel, worauf der Handlungsbedarf auch gestützt ist, in der UN-Kinderrechtskonvention enthalten:

Art. 31 der UN-Kinderrechtskonvention (1989):

«(1) Die Vertragsstaaten erkennen das Recht des Kindes auf Ruhe und Freizeit an, auf Spiel und altersgemässe aktive Erholung sowie auf freie Teilnahme am kulturellen und künstlerischen Leben.

(2) Die Vertragsstaaten achten und fördern das Recht des Kindes auf volle Beteiligung am kulturellen und künstlerischen Leben und fördern die Bereitstellung geeigneter und gleicher Möglichkeit für die kulturelle und künstlerische Betätigung sowie für aktive Erholung und Freizeitbeschäftigung» (S.14).

Wofür der öffentliche Raum im Kanton Bern genutzt wird, ist Sache der Politik und wird sehr stark von der Wirtschaft und dem Verkehr beeinflusst (Richtplan Kanton Bern, 2015, S.3).

Um die Rechte der Kinder zu wahren und zu unterstützen, hat sich die Projektleitung das Ziel gesetzt der Politik und der Gesellschaft die Relevanz und die Wichtigkeit von Spielraum aufzuzeigen.

3. Ziele

Vision			
Der Kanton Bern ist kinderfreundlich, fördert den Spielraum für Kinder und achtet auf deren Entwicklungsmöglichkeiten im öffentlichen Raum			
Hauptziel			
Die Projektgruppe schafft ein niederschwelliges Angebot und macht somit auf die Wichtigkeit von Spielraum für Kinder in Bern und Umgebung aufmerksam			
	Wirkungsziel 1	Wirkungsziel 2	Wirkungsziel 3
Ziel	Das SpielFestival wird in Zusammenarbeit mit der Projektgruppe gestaltet.	Das SpielFestival macht auf Nutzung von öffentlichem Raum aufmerksam und plädiert für mehr Spielraum.	Das SpielFestival bereitet Motivation und Freude für die Teilnehmenden.
	Leistungsziel 1	Leistungsziel 2	Leistungsziel 3
Ziel	Das Angebot wird von der Projektgruppe partizipativ erarbeitet.	Das Projekt «SpielFestival 2016» wird der Öffentlichkeit kommuniziert.	Das Angebot ist anregend und vielseitig gestaltet.
Indikatoren	Die Mitglieder der Projektgruppe bringen eigene Ideen für einen Teil des Spielangebots ein.	Das SpielFestival weist Medienpräsenz auf.	Das SpielFestival hat den Kindern gefallen und sie würden wiederkommen. Bewertung durch Stimmungsbarometer und Umfrage
Messgrößen	Anzahl Spielposten: mind. 8	Das SpielFestival erscheint mind. drei Mal in der Öffentlichkeit.	Über 80% der Kinder würden das Festival wieder besuchen.

3.1 Evaluation der Ziele

Hauptziel

Die Projektgruppe hat mit dem SpielFestival ein niederschwelliges Angebot erschaffen. Allerdings wurde während der Durchführungswoche nicht explizit auf die Wichtigkeit von Spielraum hingewiesen. Dennoch wurde in einigen Gesprächen mit Besuchenden diese Wichtigkeit thematisiert.

Ziel 1

Das SpielFestival als Projekt wurde nicht in Zusammenarbeit mit der Projektgruppe gestaltet. Die Projektgruppe wurde relativ spät in das Projekt mit einbezogen und war somit nur bei dem Erarbeiten des Spielfestivalangebots dabei. Da dies so im Konzept stand und die Leitung das Projekt alleine aufgleiste, wurde dann auch von einem Projektmanagement Prozess und nicht einem partizipativen Prozess gesprochen. Somit wurde dieses Ziel gestrichen.

Ziel 2

Das Kommunizieren in der Öffentlichkeit stellte sich als Herausforderung dar. Ungefähr zwei Wochen vor der Durchführung wurde eine E-Mail an verschiedene Mediengruppen (Berner Zeitungs-, Radio- und Fernsehfirmen) geschrieben. Im Mail wurde über das Stattfinden des Festivals informiert und dass Medienpersonen herzlich eingeladen sind, das Festival zu besuchen. Ebenfalls wurde das Stattfinden des SpielFestivals an einer Sitzung des Kinderparlaments in Bern erwähnt. Auch im Online-Freizeitaktivitätenportal «Faeger.ch» wurde ein Beitrag dazu verfasst. Somit hat das SpielFestival vorgängig eine geringe Medienpräsenz aufgewiesen. Während der Durchführung wurde das Festival jedoch von keiner angefragten Medienperson besucht, welche einen Beitrag hätte verfassen und somit weitere mediale Präsenz gewährleisten können. Somit wurde dieses Ziel nicht erreicht.

Ziel 3

Während der Durchführungswoche wurden Teilnehmende mündlich befragt, wie sie das SpielFestival bewerten. Die Rückmeldungen waren stets Positiv und eine Ferieninsel (dies sind temporäre Tagestätten in den Berner Schulferien) hat das Festival mehrmals besucht, da es den Kindern so gut gefallen hat, dass sie ihre Betreuung darum baten.

Nicht durchgeführt wurde eine Bewertung durch ein Stimmungsbarometer. Ebenfalls war es nicht einfach einzuschätzen, ob 80% der Besuchenden das Festival wieder besuchen würden, da die Personenbefragung weder genauer konzipiert noch geplant wurde. Dies ist während den Vorbereitungen in Vergessenheit geraten. Erst während der Durchführungswoche wurde wieder daran gedacht und spontan nach Rückmeldungen gefragt. Die Projektgruppe hat keine negativen Rückmeldungen erhalten. Kinder, mit denen die Projektleiter ins Gespräch kamen, (das waren zwischen 5 und 10 pro Tag) sagten, dass sie noch mal kommen würden oder am liebsten gar nicht erst nach Hause gehen wollen. Somit schätzten die Projektleitenden wie auch die Projektgruppe das SpielFestival, als Freizeitangebot für Tagestätten und Kinder, als erfolgreich ein.

3.2 Zielgruppen

Das Interesse der Projektleitung beruhte auf der Mitgestaltung eines kinder- und familienfreundlichen Kantons Bern durch Schaffung und Gestaltung von Spielraum. Dementsprechend stellten Kinder die primäre Zielgruppe dar.

Laut Erik H. Erikson (2009) sind Kinder zwischen 6-12 Jahren besonders lernbegierig. Sie haben in dieser Entwicklungsstufe das Bedürfnis, wie die Erwachsenen Verantwortung zu übernehmen und wirksam zu sein (S.97-100).

Diesem Bedürfnis wollte die Projektleitung entgegenkommen und deshalb das Spielangebot so gestalten, dass die Kinder auf eine spielerische Art wirksam sein können. Um eine erste Interessensabklärung und eine Zusicherung von Besucherinnen und Besuchern zu erhalten, hat sich die Projektleitung mit den Tagesstätten für Schulkinder in Bern in Verbindung gesetzt und ihnen ihre Projektidee unterbreitet. Ein Grossteil der informierten Einrichtungen haben bestätigt, dass sie das Festival besuchen werden. Aus diesem Grund wurde das Angebot primär für Kinder zwischen 6 und 12 Jahren gestaltet. Da Interessen aber nicht nur altersabhängig sind, waren Kinder jeden Alters willkommen.

4. Projektverlauf

4.1 Einführung

Die zwei Projektleiter, welche an der HSLU Soziale Arbeit studieren, hatten die Idee einen Grossanlass über vier Tage zu organisieren, an welchem möglichst viele Kinder zum Spielen animiert werden sollten. Dieser Anlass erhielt den Namen «SpielFestival 2016». Neben dem Organisieren vom SpielFestival befanden sich beide Projektleiter im Praktikum und besuchten zusätzlich mehrere Module an der HSLU. Vorweg zu berichten wäre also, dass die Projektleitung zwangsläufig gelernt hat Prioritäten zu setzen.

4.2 Projektbeginn

Aller Anfang ist schwer, besonders wenn die Zielformulierung ziemlich viel Spielraum offen lässt. Die Projektleitung ging das Projekt vorerst mit Recherchen und Vernetzungsarbeiten an:

Trägerschaft und Support

Dass die Fachstelle SpielRaum die Trägerschaft des Projekts übernimmt war von Anfang an klar, doch was das konkret bedeutet wurde lange nicht klargestellt. Mit dem Verfassen vom Projektkonzept kamen viele Fragen auf, welche dann in einer Sitzung geklärt wurden. Die Trägerorganisation stellte ihren Namen zur Vermarktung des Projekts zur Verfügung. Des Weiteren wurde von der Fachstelle Spielraum das Fachcoaching und Material zur Umsetzung des SpielFestivals zu einem fairen Preis zur Verfügung gestellt. Die Projektleitung musste sich um die Finanzierung des Projekts kümmern. Da die Projektleitung teilweise auf Arbeitszeit am Projekt arbeitete, erbrachte die Fachstelle SpielRaum auch eine Eigenleistung. Für das Fachcoaching und des benutzen vom Spielbus der Fachstelle (inkl. Transport) wurde der Projektleitung einen Pauschalpreis vorgeschlagen. Das Team vom Spielplatz am Schützenweg unterstützte die Projektleitung gratis mit Tipps und Coaching. Für Material vom Spielplatz wurde der Pauschalpreis von der Projektleitung vorgeschlagen.

Finanzierung

Das Projektkonzept wurde auf das wichtigste gekürzt und angepasst um potenziellen Geldgebern zuzustellen. Die Projektleitung nahm Kontakt mit dem Jugendamt (Stadt Bern), der Burgergemeinde Bern, der Stiftung Teamco, Projuventute, Coop, Migros, dem Berner Sirupier und der Katholischen Kirchgemeinde Bern auf. Bis auf letztere waren alle bereit, das Projekt mit finanziellen oder sonstigen Mitteln zu unterstützen.

Behörden

Die Projektleitung hatte mit dem Eventmanagement Bern einen respektvollen und freundlichen Umgang. Der gutmütige Herr Vögeli war von der Idee des SpielFestivals begeistert und gab mit seinem Fachwissen stets ausführliche Auskunft. Weniger Glück hatte die Projektleitung mit den Bodenverantwortlichen von Stadtgrün Bern.

Schulhausplätze und Parks

Die Suche nach einer geeigneten Räumlichkeit für das SpielFestival dauerte an. Nach dem die Projektleitung zum Schluss kam, dass der Breitenrain Schulhausplatz zu klein ist und im Monbjioupark schon zu viele Events stattfanden, wurden sie auf den Kocherpark aufmerksam. Bei einer gemeinsamen Besichtigung mit Stadtgürn Bern stellte sich heraus, dass die Auflagen zu strikt sind um ein Kindergerechtes Angebot aufzustellen. Die Bodenpflege des Parks lässt keine Abnutzung zu. An diesem Treffen erfuhr die Projektleitung allerdings, dass die Parkanlage Brännengut die einzige Grünfläche der Gemeinde Bern ist, wo eine gewisse Bodenabnutzung toleriert würde, da diese aus Schotterrasen besteht.

Brännengut

Das Quartier Brännengut befindet sich im Berner Westen und grenzt an die Quartiere Gäbelbach, Holenacker und Tscharnergut. Diese Quartiere gelten in Bern alle als Beherberger marginalisierter Gruppen. Als klar war, dass das SpielFestival auf der Parkanlage Brännengut durchgeführt werden wird, brachte das der Projektleitung mindestens so viele neue Herausforderungen wie Erleichterung. Nun konnte aber endlich mit der konkreten Umsetzung begonnen werden.

4.2.1 Herausforderung

Ein niederschwelliges Angebot für Kinder aus Bern und Umgebung an einem Ort zu schaffen, wo es Sinnvoller schien auf lokale Gegebenheiten einzugehen, stellte das Projekt etwas auf den Kopf. Einerseits war da die kantonale tätige Fachstelle SpielRaum, welche sich als Trägerorganisation stark dafür machte auf Entwicklungsmöglichkeiten im öffentlichen Raum im Kanton Bern zu achten (was in der Vision zum Vorschein kommt). Andererseits hatte es die Projektleitung nun mit einer Räumlichkeit zu tun, welche sehr viel lokales Handlungspotenzial bietet, was für angehende Soziokulturelle Animatoren auch verlockend sein kann. Dazu kam, dass durch das lange hin und her bezüglich der Räumlichkeit mit den Behörden mehr Zeit als geplant vergangen ist und die Projektleitung immer noch zu zweit dastand.

4.2.2 Projektgruppe

Ursprünglich wollte die Projektleitung eine Projektgruppe aus Personen zusammensetzen, welche alle Erfahrungen in der Arbeit mit Kindern hatte. Die Suche nach solchen Personen ergab sich als herausfordernd und einige der befragten Personen lehnten ab, da sie sich noch nicht sicher waren, ob sie bereit waren den nötigen zeitlichen Aufwand für das Projekt zu betreiben. Die Projektgruppe setzte sich schlussendlich aus Bekannten und Freunden der Projektleitung zusammen. Die meisten Mitglieder hatten Erfahrung mit einer Pfadi oder haben selber eine Soziale Ausbildung absolviert. Zum Quartier Brännengut hatte allerdings niemand eine Verbindung. Während der Vorbereitungszeit erweiterte sich die Projektgruppe laufend um neue Mitglieder. Kurz vor der Durchführungswoche stand dann die definitive Projektgruppe fest.

4.2.3 Erreichbarkeit der Zielgruppen

Kinder als primäre Zielgruppe wurden auf verschiedene Weisen versucht zu erreichen. Die Projektleitung ist so vorgegangen, dass sie alle Tagesschulen und Ferieninseln von Bern, sowie die Schulen in der nächsten Umgebung über das Stattfinden des SpielFestivals

informiert hat. Diese Informationsverbreitung wurde durch Telefonate, senden von Emails oder beidem zusammen erreicht. Des Weiteren wurden Flyer in der nächsten Umgebung der Parkanlage Brännengut verteilt, um Anwohnende ebenfalls auf das SpielFestival hinzuweisen. Insgesamt wurden 1'000 Flyer gedruckt und verteilt. Diese Vorgehensweise war weniger wirksam, als das Einladen der verschiedenen Tagesschulen mittels Telefon oder Email. Fast alle Besuchenden haben das SpielFestival mit einer der informierten Tagesschulen oder per Zufall besucht. Hinzu kommt die Möglichkeit, dass viele Familien zu dieser Zeit in den Ferien und nicht alle Personen, die einen Flyer erhalten hatten auch am SpielFestival interessiert waren. Was dem Projekt zugutekam war, dass die Durchführung neben der Tagesstätte für Schulkinder Brännengut stattfand. So besuchten die Kinder dieser Tagesstätte das SpielFestival jeden Tag.

4.3 Umsetzung des SpielFestivals

Das SpielFestival fand vom Montag 11. Juli 2016 bis am Donnerstag 14. Juli 2016 statt. Dieses Angebot war in der zweiten berner Sommerferienwoche und konnte täglich zwischen 09:30 Uhr und 17:30 Uhr besucht werden.

4.3.1 Material und Logistik

Der Spielbus der Fachstelle SpielRaum hat ein fixes Inventar. Dabei konnten am SpielFestival nach Belieben Angebote wie eine Speckstein-Werkstatt, Malerwände und vieles mehr aufgestellt werden. Der Bus wurde von einem Mitarbeiter der Fachstelle gebracht. Andere fixe Posten und animierendes Material bezog die Projektleitung bei verschiedenen Institutionen vom DOK und bei einer Schreinerei. Dabei kamen Grills, Festbänke und Tische, ein Infostand, Akkubohrmaschinen, Helme und Werkzeuge, vom Spielplatz am Schützenweg zum Einsatz. Pavillons und Wasserschlachtspiele wurden vom Kinderatelier Bienzgut und ein Riesenbüchsenwerfen vom Kindertreff Mali zur Verfügung gestellt. Da es eine grosse Menge an Material war, wurde bereits drei Tage vor dem Beginn des Festivals mit dem Transportieren begonnen. Die Projektleitung hat sich zuvor mit dem Tagi Brännengut in Verbindung gesetzt um Material im Tagi Keller zu lagern.

4.3.2 Tagi Brännengut

Die Tagesstätte für Schulkinder im Brännengut ist eine von mehreren sozialen Institutionen welche das Angebot vom SpielFestival genutzt hat. Darüber hinaus muss von einer Zusammenarbeit gesprochen werden, denn das SpielFestival profitierte genauso vom Tagi Brännengut. Das Tagi stellte nicht nur Räumlichkeit zum Lagern von Material zur Verfügung, auch Ihre Toiletten waren für alle Besucherinnen und Besucher des Festivals zugänglich. Zusätzlich profitierte das Festival von Wasser und Strom vom Tagi. Das Highlight dieser Zusammenarbeit war das gemeinsame Einkaufen und Kochen. Zwei Projektgruppenmitglieder organisierten in Zusammenarbeit mit den beiden Sozialpädagogen vom Tagi die Verpflegung während der Durchführungswoche. Die Projektgruppe ass jeweils gestaffelt und mit den Kindern vom Tagi zusammen. Für die Besuchenden des SpielFestivals wurden Grills und Picknick-Ecken eingerichtet. Die Kinder vom Tagi Brännengut nahmen das Angebot voll in Anspruch. Diese besuchten das Angebot täglich und nutzten vor allem die variierenden Angebote des Spielbusses. Im Verlaufe der Zusammenarbeit entstand ein gutes Verhältnis zwischen den Mitarbeitern sowie den Kindern des Tagis und der Projektgruppe.

4.3.3 Angebote vom SpielFestival

In dieser Aufzählung werden die Angebote ausführlicher erklärt, welche eine höhere Verweildauer der Kinder aufwiesen:

Holzburg

Bei der Holzburg war eine ganze Menge Holz vorhanden, welches von Hand zurecht



gesägt und anschliessend am Fundament befestigt werden konnte. Dabei entstand ein Holzgerüst oder eine Art Holzhütte. Die Kinder durften Bretter und Latten selber mit Schrauben und Bohrmaschinen anbringen. Ein Schreiner, der ein Mitglied der Projektgruppe war, behielt dabei die Übersicht und sorgte dafür, dass keine einsturzgefährlichen Einrichtungen entstanden. Die

Kinder bauten bei diesem Posten alle gemeinsam an der gleichen Holzburg und so widerspiegelten sich in dieser viele der verschiedenen Ideen.

Schmink- und Wellness Ecke

Kinder durften sich beim Wellness-Posten mit einer speziellen Maniküre die Hände massieren lassen. Dazu gab es verschiedene Themen zu denen man sich schminken lassen konnte. Dieser Posten entwickelte sich schon am ersten Tag zu einer Art Treffpunkt vom SpielFestival. Dort fand täglich ein reger Austausch zwischen Kinder und Erwachsenen statt.



Kugelbahn



Bei der Kugelbahn konnte man den Weg der Kugel verfolgen und durch das bedienen der Mechanismen der Kugel den weiteren Weg freigeben, wenn sie zum Stillstand gekommen ist. Das entdecken dieser Mechanismen beschäftigte sowohl Jung wie auch Alt.

Weitere Angebote

Das Riesenbüchsenwerfen und das Wasser-PingPong forderten Geschicklichkeit während es beim Kampfbalken um Balance und Wettkampf ging. Weiter wurden zeitweise Malwände und verschiedene Werkstätte zum Basteln aufgestellt. Den Spielbus und das Lokkomobil konnte man von innen entdecken und auf dem ganzen Gelände lagen Spielsachen (z.B. Fahrgeräte, Ballspiele) herum, welche die Besuchenden spontan



nutzen konnten. Es gab gratis Sirup und nachmittags wurden die Grills zum Schlangensbrot machen gebraucht. Der Infostand wurde kaum betreut und hatte deshalb nicht den geplanten Nutzen.

4.3.4 Besuch des SpielFestivals

Der Aufbau der ganzen Posten und der Infrastruktur am Montagmorgen wurde deutlich unterschätzt. Bis alles aufgestellt war, war es schon fast Mittag. Montagmittag kamen die ersten Gäste und später dann mehrere Tagis. Am Nachmittag waren über 40 Kinder da und beschäftigten sich mit den Angeboten vom SpielFestival. Trotz des Regens, welcher vom Dienstag bis zum Ende des Festivals immer wieder einsetzte, besuchten jeden Tag um die 50 Personen das Festival, wobei jeden Tag wieder andere Tagis und Ferieninseln kamen. Weniger aber auch besucht wurde das Festival von Privatpersonen.

5. Reflexion und Evaluation

5.1 Einführung

In diesem Kapitel wird die Projektorganisation reflektiert und es wird erläutert wie sich diese auf die Umsetzung ausgewirkt hat. Wie bei den Zielen und im Projektverlauf beschrieben, wurde die Projektgruppe sehr spät in den Prozess eingebunden. Somit hat die Projektleitung über den längsten Zeitraum des Projekts alleine gearbeitet und die Projektgruppe erst zugezogen, als das Projekt schon aufgegleist war. Dies Verschaffte der Projektleitung nicht nur sehr viel Arbeit, das Projekt selber hat dadurch auch einige Abstriche erlitten.

5.2 Organisation: Idee mit viel Arbeit

Die Idee, mit einem grossen Event auf Spielraum für Kinder aufmerksam zu machen, gefiel den Projektleitern sehr. Dies war eine Idee der Leitung und nicht von irgendwelchen Bevölkerungsgruppen. Die Idee verfolgte auch nicht das Ziel, etwas im kleineren Rahmen zu erreichen, sondern weiträumig auf die Thematik und Wichtigkeit von Spielraum aufmerksam zu machen. Da sich das Projekt an eine grosse Masse richten sollte, konnte keine Projektgruppe aus regional Betroffenen zusammengesetzt werden. Bzw. die Projektleitung hatte nicht die Kapazität und Ressourcen dazu motivierte Personen aufzutreiben, welche bei der Organisation und dem ganzen Projekt kompetent mithelfen könnten. Also konzipierte die Projektleitung Personen aus ihrem Freundeskreis für Organisation und Umsetzung des Angebots für die Kinder beizuziehen. Die Organisation des ganzen Projekts und dessen Umsetzung, also die Aufgleisung und Vermarktung, sowie das anschliessende Organisieren, Informieren und Anleiten der Projektgruppe wurde deshalb von der Projektleitung selbst übernommen. Diese Vorgehensweise war mit viel Arbeit verbunden.

Die Projektleitung hatte viele Aufgaben zu bewältigen und der Zeitplan dafür war äusserst knapp. Zum Beispiel benötigte die Projektleitung viel Zeit um das Konzept abzuändern und vereinfacht den potenziellen Geldgebern zuzustellen, da sich die Vernetzung mit den Stiftungen und Fonds teilweise verzögerte. Solche Verzögerungen führten dazu, dass die Projektleitung erst in der Woche als das SpielFestival stattfand einen positiven Entscheid der finanziellen Unterstützung erhielt. Ein weiteres Beispiel, welches aufzeigt, dass Zeitpläne sorgfältig geführt werden sollten, wurde bereits im Kapitel Projektverlauf angetönt: Das Aushandeln der Eventräumlichkeit mit den zuständigen Behörden war sehr langwierig. Da die Projektleitung plante, das Angebot für die Kinder sinnvoll auf die Räumlichkeit abzustimmen, konnte dieser Schritt erst in Angriff genommen, sobald die Räumlichkeit feststand. Solche Verzögerungen zwangen die Projektleiter unter Zeitdruck zu arbeiten und Ungewissheiten auszuhalten.

5.3 Organisation: Paradoxe Abstrich

Es war der Projektleitung zu viel Arbeit, mit dem Anlass eine grosse Masse zu erreichen. Oder anders gesagt: Die Projektleitung hat sich nicht frühzeitig eine passende Projektgruppe zusammengestellt welche Arbeit hätte abnehmen können. So war die Projektleitung gezwungen, Prioritäten zu setzen. Schlussendlich war es der Projektleitung am wichtigsten, dass der aufgegleiste Event stattfindet. So wurde das eigentliche Ziel «damit auf die Wichtigkeit von Spielraum in der Öffentlichkeit aufmerksam zu machen»

vernachlässigt. Wäre genug Zeit da gewesen und das Projekt anders Konzipiert worden, hätte sich ein Ressort der Projektgruppe darum kümmern können.

Die Projektleitung vermarktete das Projekt lediglich bei Tagesstätten und Ferieninseln um sich mit Besucherinnen und Besuchern abzusichern. Glücklicherweise hat dies trotz des Regens während der Durchführungswoche geklappt. Das SpielFestival war in der Umsetzung ein Ferienangebot für kinderfreundliche Institutionen und erhielt dafür viele positive Rückmeldungen.

5.4 Evaluation vom SpielFestival

Die Projektleitung sowie auch die Projektgruppe bewerten das SpielFestival als Ferienangebot für kinderfreundliche Institutionen als gelungen. Während der Durchführungswoche waren alle Mitglieder der Projektgruppe motiviert und hilfsbereit. Die Verantwortung der zugeteilten Posten wurde von allen wahrgenommen und es wurde die nötige Unterstützung gewährt. Bei Schwierigkeiten oder Fragen, hatten alle Projektgruppenmitglieder die Möglichkeit andere Mitglieder oder die Projektleitung zu fragen, denn es wurde stets eine transparente Kommunikation gepflegt. Die Arbeitsteilung empfanden alle als gerecht. Wenn es mal vorkam, dass eine Person nichts zu tun hatte, unterstützte sie andere Mitglieder an deren Spielposten.

Während der Abschluss- bzw. Evaluationssitzung der Projektgruppe wurde ausgetauscht und reflektiert. Die Gruppendynamik wurde als harmonisch empfunden und eine gute Zusammenarbeit wurde mehrmals betont. Die meisten fanden die Tage sehr anstrengend obwohl sie grossen Spass hatten das Festival zu beaufsichtigen. Ausser dem Wetter hatte die Projektgruppe organisatorisches kritisiert: Es wurde vorgeschlagen die Projektgruppe früher zu bilden und klare Ressorts zu definieren. Neu dazu gestossene Mitglieder sollten besser informiert werden bevor sie in die Sitzungen kommen und für die Durchführungswoche sollten Detailprogramme verteilt werden. Auch wenn die Tage anstrengend waren wurde von mehreren vorgeschlagen abends jeweils noch eine kurze Sitzung durchzuführen um den nächsten Tag zu besprechen. Schade fand es die Projektgruppe, dass die ursprünglich geplante Märli-Ecke keinen Erfolg hatte und somit geschlossen werden musste. Auch betont wurde der Infostand, welcher laut Projektgruppe keinen Nutzen hatte.

Ursprünglich hatte die Projektleitung die Idee einen Infostand zu nutzen an dem nebst einem Plan des Festivalgeländes, Sonnencreme und weiteren aufgelegten Flyern auch Informationen zur Wichtigkeit von Spielraum zur Verfügung stehen. Die Idee war, dass immer ein Mitglied der Projektleitung den Infostand betreute und die Gäste über das Spielangebot und die Motivation des Projektes informierte. Jedoch stellte sich während der Durchführungswoche heraus, dass die Projektleitung einerseits selten Kapazität zur Betreuung hatte und andererseits fast keine Personen den Infostand besuchten. Im Sommer halten sich viele Menschen auf der Parkanlage auf, da es aber fast immer regnete war dem bei der Durchführungswoche nicht so. Da die Betreuerinnen und Betreuer der besuchenden Tagis schon über die Motivation des Festivals informiert waren, wurde der Infostand auch nicht aktiv bedient und somit vernachlässigt. In Bezug auf das Wirkungsziel 2 lag also der Fokus während der Durchführungswoche vor allem auf dem Spielen und nicht auf dem Informieren über die Wichtigkeit von Spielraum.

5.5 Interventionspositionen

Gabi Hangartner schreibt im Buch «Soziokulturelle Animation» über die verschiedenen Interventionspositionen (2010, S.296-320). Während des gesamten Projektverlaufs nahmen die Projektleiter diese Positionen ein und handelten darin.

Während der Projektaufgleisung

Die Aufgleisung des Projekts erfolgte durch regelmässigen Austausch zwischen den beiden Projektleitern. Sie führten mit Fachpersonen verschiedene Gespräche, um herauszufinden, welche Ressourcen wo zu finden sind und mit welchen Institutionen und Behörden man sich idealerweise in Verbindung setzt. Es wurde voll auf die Erfahrungen der Praxisausbildnerin und den Praxisausbildner zugegriffen. Somit wollten die Projektleiter einerseits mögliche Fehler vermeiden und andererseits professionelles Wissen in das Projekt holen. Sie erkundeten Interessen, Bedürfnisse, Regeln, Gesetze und Bedingungen von Stakeholdern und leiteten so Voraussetzungen für das SpielFestival ein. Bei diesem erkunden und anschliessendem planen musste einiges verworfen und neue Lösungen gesucht werden. Die Projektleitung bewegte sich in dieser Phase vor allem in der Organisations- und Konzeptposition.

Während der Arbeit mit der Projektgruppe

Zur Vereinfachung der gegenseitigen Kommunikation wurde eine Whats-App Gruppe erstellt, in der alle wichtigen Daten und Aufträge kommuniziert wurden. Somit konnte die Projektleitung alle Mitglieder auf einmal erreichen, was besonders bei kurzfristigen Datums- und Planungsänderungen äusserst nützlich war.

Während dieser Zeit wurden von der Projektleitung die Organisations-, Animations- und Konzeptpositionen eingenommen. Sie unterstützten die Projektgruppe, animierten sie während den Sitzungen zur Teilnahme, konzipierten und planten mit ihnen die Durchführungswoche und beteiligten sich selbst aktiv am Gestaltungsprozess des SpielFestivals.

Während der Durchführungswoche

Während des Festivals wurden die drei Positionen Animation, Organisation und Vermittlungsposition eingenommen. Die Projektleitung animierte Besuchende und Projektgruppe zum gemeinsamen Spiel, sie beteiligte sich durch Unterstützung und der Betreuung der eigenen Spielposten, thematisierte und diskutierte aktuelle Schwierigkeiten und behielt die Gesamtübersicht.

Nach der Durchführungswoche

Nach der Durchführungswoche wurde diese an der Abschlusssitzung besprochen. Die Projektleitung nahm hier erneut eine Organisationsposition ein und wertete gemeinsam mit der Projektgruppe den Verlauf des Festivals aus.

5.6 Gesellschaftliche Differenzierung

Die Projektleitung hat das Angebot so konzipiert, dass Rücksicht auf verschiedene Bedürfnisse, Geschlechter- und Altersunterschiede, sowie auf sozioökonomische Hintergründe genommen wird. Ein weiteres Anliegen der Projektleitung war, dass unabhängig von Bildung, Religionszugehörigkeit, Ethnie, Alter und Geschlecht am SpielFestival teilgenommen werden kann. Dies wurde konkret umgesetzt indem das Festival im öffentlichen Raum offen und gratis zugänglich war und viele verschiedene Attraktionen bot. Manchen Posten waren durch Projektgruppenmitglieder betreut, andere waren unbeaufsichtigt auf dem Gelände und konnten ungestört benutzt werden. Die Themen der Posten reichten von Geschicklichkeit, konstruieren, Geschwindigkeit und Balance zu Stärke, Wettkampf, Strategie, Teamplay, Bewegung, Geduld und Beobachten. Mit diesen und noch weiteren Themen konnten viele Interessen abgedeckt werden, was daran erkannt wurde, dass sich die Kinder auf die vielen verschiedenen Posten verteilten. Bezüglich sozioökonomischen Hintergründen wurden gratis Sonnencreme (welche schlussendlich wegen Regen nicht gebraucht wurde), gratis Sirup und ein gratis Z'vieri in Form von Schlangebrot angeboten.

Tagesstätte und Ferieninseln aus der ganzen Gemeinde Bern besuchten das SpielFestival, wodurch Kinder aus verschiedenen Wohnorten teilnahmen. Festzustellen war, dass Tagis aus der Nähe der Brännengut Parkanlage mehr vertreten waren. Da das Areal Brännengut geografisch von Quartieren umgeben ist, welche hohe Zahlen von Bewohnenden mit Migrationshintergrund aufweisen, trafen am SpielFestival viele Kulturen aufeinander.

5.7 Partizipation

Kritik am Partizipationsanteil des Projekts

Annette Hug (2007) schreibt, dass die Projektleitung abklären muss, welche Bedingungen zur Partizipation bestimmter Gruppen gegeben ist. Anschliessend kann sie entscheiden, ob sie das Projekt unter den gegebenen Bedingungen durchführt und damit den Ausschluss bestimmter Gruppen in Kauf nimmt oder ob sie das Projekt so anlegt, dass an den gegebenen Bedingungen etwas verändert wird (S.65).

Die Projektleitung des SpielFestivals hat sich während der Vorbereitung die Frage gestellt, welche Personengruppen wie stark am Projekt teilnehmen sollen. Da Kinder die primäre Zielgruppe darstellen, wäre es naheliegend auch Kinder in den Gestaltungsprozess des Festivals miteinzubeziehen. Nun kam hier die Frage auf, welche Kinder erreicht werden sollen und auf welche Art und Weise. Ebenfalls, wie die Bedürfnisse, Anregungen und Ideen der befragten Kinder erfasst und ausgewertet werden sollen. Dies alles hätte den Rahmen gesprengt, zumal zu diesem Zeitpunkt des Projekts Kinder aus der Stadt Bern und Umgebung die primäre Zielgruppe bildeten und eine Festivalräumlichkeit auch noch nicht vorhanden war. Es entsprach auch nicht dem Wunsch der Projektleitung, da sie bereits viele eigene Ideen für konkrete Spielangebote hatte. Aus diesen Gründen entschied sich die Projektleitung gegen einen Miteinbezug von Kindern im Projekt.

Einbezug der Projektgruppe

Bei diesem Projekt wurde nur bei der Erarbeitung des Spielangebots partizipativ gearbeitet.

Stufe	Partizipation Projektgruppe
1. Information	Potentielle Mitglieder der Projektgruppe wurden im Vorfeld durch persönliche Gespräche auf das Festival aufmerksam gemacht und an die Kick-Off-Sitzung eingeladen. Während den Vorbereitungssitzungen wurden die Projektmitglieder über das Projekt und die verschiedenen Ideen der Projektleitung informiert.
2. Mitwirkung	Bei einigen der umgesetzten Ideen für Spielposten war die Grundidee von der Projektleitung vorhanden, jedoch fehlten noch Ideen zu verwendbarem Material, Umsetzung oder Abläufe. Die Ausgestaltung dieser Ideen wurde zusammen mit der Gruppe erarbeitet. Andere Ideen für Spielposten kamen von Seiten der Projektgruppe.
3. Mitentscheidung	Viele Entscheidungen wurden in gegenseitiger Absprache gefällt. Z.B. welche Person welchen Posten betreut, oder wer welches Material beschaffen kann. Ebenfalls hatte jedes Mitglied der Gruppe die Möglichkeit den zu betreuenden Posten falls möglich nach eigenen Vorstellungen einzurichten.
4. Selbstorganisation	Eine vollständige Selbstverwaltung wurde von der Projektgruppe nicht erreicht. Während den Vorbereitungssitzungen wurden alle durch die Projektleitung angeleitet und während der Durchführungswoche arbeiteten alle in gegenseitiger Unterstützung und die Projektleitung behielt den Überblick.

Bei allen Ideen musste abgeklärt werden, inwiefern sie für welche Kinder sinnvoll sind, wie realistisch der Aufbau des Postens ist und wie die Beschaffung des Materials und die Möglichkeit der Postenbetreuung sind. Mit diesem Verfahren wurde das Spielpostenangebot in Zusammenarbeit mit der Projektgruppe aufgestellt

Wie es die Projektleitung (nach der Besprechung des Projektkonzepts) verstanden hat und wie auch Hug (2007) schreibt, geht es bei der Partizipation darum ein Bedürfnis von Bevölkerungsgruppen aufzuspüren und diese dazu zu befähigen die bedürfnisgerechten Angebote dafür zu erschaffen. Das Idealziel der Professionellen ist, die Gruppe schlussendlich nur noch zu begleiten (S.58-68).

Da das konkrete Bedürfnis eines SpielFestivals nicht vorhanden war, musste es auch nicht gestillt werden. Es gab keine Personen, ausser den beiden Projektleitern, welche das Bedürfnis hatten etwas Bestimmtes durch das SpielFestival zu erreichen. Diese wollten ihre eigenen Ideen verfolgen und setzten diese mithilfe mehrerer Personen in die Tat um.

Aus diesem Grund war eine partizipative Herangehensweise, wie sie oben beschrieben ist, unter diesen Umständen nicht möglich.

Wie hätte das SpielFestival partizipativ gestaltet werden können?

Mit folgenden Vorgehensweisen hätte ein grösserer Anteil an Partizipation erreicht werden können: Einerseits hätte die Projektleitung die Projektgruppe früher zusammenstellen und mehr in den Vorbereitungsprozess miteinbeziehen können. Somit wäre der Projektleitung nicht nur ein Teil der Arbeit abgenommen worden, sondern die Projektgruppenmitglieder hätten auch einen Einblick in die verschiedenen Vorbereitungsaufgaben erhalten. Dies hätte die Identifikation der Mitglieder mit dem Projekt verstärken können.

Andererseits, und dies wurde bereits angesprochen, hätte die Projektleitung auch Kinder in den Planungsprozess miteinbeziehen können. Gute Gefässe wären dafür die Tagis gewesen. Es hätte abgeklärt werden können ob es Tagis gibt, welche bei der Mitgestaltung eines solchen Projekts dabei sein möchten. Z.B. wäre es eine Möglichkeit, die verschiedenen Tagis zu besuchen und mit den Betreuenden zusammen die Kinder zu befragen ob sie bei Organisation, Umsetzung und Vermarktung (auch Interessensverkündung) von Spielangeboten in Aussenräumen mithelfen wollen. Ein solches Projekt wäre aber mit entsprechendem Aufwand verbunden und wohl nur durch den Auftrag einer Institution möglich.

5.8 Erkenntnisse

Die grössten Herausforderungen entstanden aufgrund einer schlechten Zeitplanung. Alex Willener (2007) macht auf die Wichtigkeit einer realistischen Zeitplanung aufmerksam, da der Faktor Zeit bei Projekten oft unterschätzt wird (S.260). Beim Projekt «SpielFestival 2016» war dies auch der Fall und die beiden Projektleiter haben den Fehler gemacht, projektexterne Rahmenbedingungen (wie z.B. das Verhandeln mit den Behörden bezüglich der Räumlichkeit) in der Zeitplanung zu wenig zu berücksichtigen. Dies hatte zur Folge, dass grosse Abstriche gemacht werden mussten. Weitere Erkenntnisse wurden im Verlaufe des Projektberichtes bereits erwähnt.

Zudem kann gesagt werden, dass die Projektleitung die Absicht verfolgte, mit der Methode «erschaffen eines SpielFestivals» auf die Wichtigkeit von beispielbaren Aussenräumen aufmerksam zu machen. Die Projektleiter haben gemerkt, dass diese Absicht durch ein Kulturmanagement-Projekt zu erreichen ist und zu spät realisiert, dass sich die Soziokulturelle Animation durch partizipative Arbeit auszeichnet. Die Absicht konnte nicht umgesetzt werden und aus der Methode entstand ein Ferienangebot für kinderfreundliche Institutionen wie Tagesstätten. Da Budgetierungen von Tagesstätten für Ferien anscheinend eher knapp sind, ist dieses kostenlose Ferienangebot jedoch sehr gut angekommen, was die Projektleiter natürlich freute.

6. Zeitplan

	2015					2016																																												
	Okt		November			Dezember					Januar				Februar				März					April				Mai				Juni			Juli			August			September									
	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37		
Abwesenheiten																																																		
Semesterferien HSLU																																																		
Schulferien Bern																																																		
Unfall Noah Gregoris																																																		
Ferien David Bähler																																																		
Vorprojektphase																																																		
Ideensammlung																																																		
Vorabklärungen																																																		
Projektskizze																																																		
Konzeption																																																		
Situationsanalyse																																																		
Konzepterarbeitung																																																		
Konzeptabgabe																																																		
Umsetzung																																																		
Bildung Projektgruppe																																																		
Treffen Projektgruppe																																																		
Vorbereitungen Durchführungswoche																																																		
Festivalwoche																																																		
Abschlussphase																																																		
Logbuch																																																		
Befragung Teilnehmende																																																		
Schlussitzung																																																		
Verfassen des Projektberichts																																																		
Abgabe Projektbericht																																																		

Wäre das Konzept bereits im September fertig gewesen, hätte dies einen grossen Einfluss in die Planung und Vorbereitung der Durchführungswoche gehabt. Möglicherweise wäre die Projektgruppe früher zusammengesetzt gewesen und in den Projektverlauf miteinbezogen worden.

7. Projektfinanzierung

7.1 Budget

Personalaufwand	was	Zeit (h)	Wert (CHF)	Einheiten	Subtotal	Totalaufwand
Freiwilligenarbeit						
Projektleitung (2 Personen)	Projektmanagement	300	30	2	18000	
	Projektumsetzung	60	30	2	3600	
Projektgruppe (8 Personen)	Planung	10	30	8	2400	
	Umsetzung	40	30	8	9600	
	Evaluation	3	30	8	720	
Fachstelle SpielRaum	Fachcoaching	10	100	1	1000	
	Fahren SpielBus	4	100	1	400	
Total					35720	
Betriebs- und Sachaufwand		Zeit (mal)				
Verwaltungs- und Warenaufwand						
Spili (ausleihen)						
Transportfahrzeug		1	300	1	300	
Werkzeug und Zubehör		1	100	1	100	
Material für Spielposten		1	200	1	200	
SpielRaum						
Büromaterial und Arbeitsplatznutzung		1	450	1	450	
Spielbus		1	1000	1	1000	
Extern						
Diverses Material Infrastruktur		1	900	1	900	
Material für Spielposten		1	800	1	800	
Räumlichkeit						
Festivalgelände		1	60	4	240	
Sicherheit		1	1000	1	1000	
Organisation und Spesen						
Verpflegung Projektgruppe (10 Pers.)	Sitzungen	3	10	10	300	
	Spielfestival	4	25	10	1000	
Dienstleistungen von Dritten						
Sanitäranlagen		1	1000	1	1000	
Abfallentsorgung		1	300	1	300	
Werbung und Öffentlichkeitsarbeit						
Versand		1	200	1	200	
Flyer und Fäger		1	450	1	450	
Total					8240	43960
Personalertrag	was	Zeit (h)	Wert (CHF)	Einheiten	Subtotal	Totalertrag
Eigenleistung						
Projektleitung (2 Personen)	Projektmanagement	300	30	2	18000	
	Projektumsetzung	60	30	2	3600	
Freiwilligenarbeit (8 Personen)	Planung	10	30	8	2400	
	Umsetzung	40	30	8	9600	
	Evaluation	3	30	8	720	
Total					34320	
Sach- und Betriebsertrag		Zeit (mal)				
Eigenleistung						
SpielRaum						
Spielbus		1	1000	1	1000	
Total					1000	35320
Kosten						Totalkosten
						8640
plus 15 % unvorhergesehenes						1296
Projektkosten						9936
Finanzierungsplan*						Finanzierung
Migros Kulturprozent					2000	
Fond für Kinder und Jugend Bern					3000	
Bürgergemeinde Bern					3000	
Katholisch Kirche Region Bern					2000	
Total						10000

* Institutionen und Fonds werden zur Finanzierung vom SpielFestival angefragt

7.2 Abrechnung

Aufwände			
Verwaltungs- und Warenaufwand			
SpielRaum			
Büromaterial und Arbeitsplatznutzung	Pauschale		450.00
Fachcoaching	Pauschale		1'000.00
SpielBus	Pauschale		1'000.00
SpielBus Fahren	Pauschale		400.00
Ausleihe Spielplatz Schützenweg			
Material für Spielposten	Pauschale		700.00
Extern			
Verbrauchsmaterial	Pauschale		150.00
Material für Spielposten			690.00
Transportfahrzeug			68.90
Räumlichkeit			
Festivalgelände			60.00
Werbung und Öffentlichkeitsarbeit			
Versand			50.00
Flyer und Plakate			132.90
Organisation und Spesen			
Verpflegung Projektgruppe (10 Pers.)	Sitzungen		542.00
	Spielfestival		372.00
Personalaufwand			
Entschädigung Projektgruppe			2'605.50
Totalaufwand			8'221.30

Erträge			
Sponsoring	Teamco Foundation		3'000.00
	Burgergemeinde Bern		2'000.00
	Pro Juventute		1'000.00
	Stadt Bern BSS		2'000.00
Spenden	Spendenkasse		71.30
	Gutscheine Migros		150.00
Totalertrag			8'221.30

Differenz		0.00
------------------	--	-------------

7.3 Vergleich

Stellt man das Budget und die effektive Kostenabrechnung gegenüber, gibt es folgende Punkte die der Projektleitung aufgefallen sind:

- Die Kosten für das Transportfahrzeug vielen wesentlich geringer aus als angenommen. Dies liegt daran, dass das Projektteam einerseits die eigenen Fahrzeuge benutzt und andererseits ein günstigeres Mietfahrzeug gefunden hat.
- Die externen Ausgaben waren schlussendlich nur halb so gross wie angenommen, da das Material für die Infrastruktur auf andere Weise beschaffen wurde.
- Die Kosten der Sicherheit vielen ganz weg, da das Projektteam die Möglichkeit hatte, das Material über Nacht in der Tagesstätte Brunnengut zu lagern.
- Die Kosten für das Festivalgelände waren wesentlich tiefer, weil dem Projekt ein Kostenerlass gewährt wurde. Dies freute die Projektleitung sehr, da sie nicht damit gerechnet hatten. Das Veranstaltungsmanagement begründete dies damit, dass es sich beim Projekt um eine gemeinnützige Veranstaltung handelte.
- Die Verpflegung der Projektgruppe war ein wenig günstiger als angenommen. Jedoch ist ersichtlich, dass bei den Sitzungen mehr Geld ausgegeben wurde als während der Durchführungswoche und nicht umgekehrt, wie zuvor angenommen. Die Abschlussitzung wurde in einem Restaurant in Bern durchgeführt.
- Die Kosten für Dienstleistungen von Dritten fielen ganz weg, weil das Projektteam die Toiletten und die Kehrichtcontainer des Parks und der Tagesstätte benutzen durfte.
- Es wurde weniger Werbung und Öffentlichkeitsarbeit betrieben als geplant. Beispielsweise wurden keine Plakate und weniger Flyer gedruckt als angenommen. Deswegen sind auch die Kosten weniger hoch als budgetiert.
- Des Weiteren fällt auf, dass viele Beträge in der Abrechnung als Pauschale aufgeführt sind. Teilweise sind es Beträge, die nicht genau ausgerechnet werden konnten und teilweise solche, die gerundet wurden.

Der Restbetrag wurde unter allen Mitgliedern der Projektgruppe aufgeteilt und als Dankeschön ausbezahlt.

8. Ausblick und weiterführende Aktivitäten

Von den Rückmeldungen der Projektgruppe ist zu entnehmen, dass fast alle Mitglieder bereit wären das Festival wieder durchzuführen. Eine weitere Durchführung würde auch von diversen Tagesstätten begrüsst werden. Da die Projektleitung viel Zeit in die Organisation und Aufgleisung des Projektes investiert hat, weiss sie zu diesem Zeitpunkt nicht sicher, ob sie bereit ist, diesen Aufwand erneut zu betreiben. Es wäre jedoch möglich, dass ein erneutes Durchführen stattfindet, wenn Personen gefunden werden, welche die Projektleitung bei den Vorbereitungsarbeiten unterstützen.

9. Nachhaltigkeit

Direkte Massnahmen zur Sicherung der Nachhaltigkeit wurden nie konzipiert. Das Projekt ist von der Idee insofern nachhaltig, dass es die Beispielbarkeit der Aussenräume thematisiert und so Entwicklungsprozesse der Kinder fördern soll. Durch einen «Kampf» um mehr Spielraum profitieren auch spätere Generationen. In der Umsetzung wurde dieser «Kampf» nicht geführt, da die Projektleitung, wie im Kapitel 5.3 beschrieben, Abstriche machen musste.

Wie im 3. Wirkungsziel aufgeführt, sollte das Festival den Teilnehmenden Motivation und Freude bereiten und somit einen Einfluss auf die Entwicklung in einem geringen Rahmen bieten (z.B. lernten einige Kinder mit einer Akkubohrmaschine zu arbeiten).

Dem Projektkonzept war auch zu entnehmen, dass grosse Anlässe in der offenen Arbeit mit Kindern mehrmals (etwa drei Mal) durchgeführt werden müssen, damit sie genügend Aufmerksamkeit erhalten und «selbstverwaltend» weiterbestehen (Babu Wälti, 1996). Mit der beschriebenen Bereitschaft der Projektgruppe liegt demzufolge die Nachhaltigkeit des Projekts «SpielFestival» in den Händen der Projektleitung.

10. Schlussbetrachtung und Dank

Die Projektleitung blickt auf ein spannendes, lehrreiches und nicht zuletzt herausforderndes Projekt zurück. Die investierten Stunden haben sich schlussendlich auszahlt und wurden mit einer Durchführungswoche mit vielen wichtigen Erfahrungen belohnt, auch wenn nicht alle gesetzten Ziele erreicht wurden.

Die Projektleitung möchte sich bei der Fachstelle SpielRaum und dem Spielplatz am Schützenweg bedanken. Die Praxisinstitutionen nahmen während des ganzen Projekts eine Unterstützende Rolle ein. Ebenfalls ein grosser Dank geht an die verschiedenen Organisationen, welche das SpielFestival finanziell oder in anderer Weise unterstützt haben. Ohne sie wäre die Durchführung in diesem Rahmen nicht möglich gewesen:

Teamco Foundation

Pro Juventute

Berner Departement für Jugend, Freizeit und Sport

Burggemeinde Bern

Veranstaltungsmanagement Bern

Coop

Migros

Berner Sirupier

Tagestätte Brännengut

Auch ohne die Projektgruppe wäre das SpielFestival nicht zu Stande gekommen, ihr gilt ein grosser Dank.

Ebenfalls möchte sich die Projektleitung für die Projektbegleitung durch Reto Stäheli und für die Unterstützung der HSLU bedanken.

11. Quellenverzeichnis

- Ammann, Carolin, Hubacher, Dres, Mäder, Fred, Stocker, Petra & Wegmüller, Anne (2013). *Leitfaden: Grundlagen für kinderfreundliche Wohnumfelder*. Gefunden unter <http://www.spielraum.ch/download/leitfaden-kinderfreundliches-wohnumfeld.pdf>
- DOK, ohne Datum. Gefunden unter <http://www.spieleninbern.ch>
- Erikson, Erik H. (2009) Theorie der psychosozialen Entwicklung nach Erik H. Erikson. In August Flammer (Hrsg.) *Entwicklungstheorien. Psychologische Theorien der menschlichen Entwicklung* (S.93-108). Bern: Hans Huber
- Fäger, ohne Datum. Gefunden unter <http://www.faeager.ch>
- Hug, Annette (2007). 4.2 Partitipation. In Alex Willener (Hrsg.) *Integrale Projektmethodik. Für Innovation und Entwicklung in Quartier, Gemeinde und Stadt*. Luzern: Interact
- Hüttenmoser, Marco (2003). Bewegungsförderung statt Verkehrserziehung? In Martin R. Textor (Hrsg.), *Verkehrszeichen*, Heft 1 (S.26-31). Gefunden unter <http://www.kindergartenpaedagogik.de/941.html>
- Richtplan Kanton Bern (2015). Gefunden unter http://www.jgk.be.ch/jgk/de/index/raumplanung/raumplanung/kantonaler_rihtplan.assetref/dam/documents/JGK/AGR/de/Raumplanung/Richtplan/agr_rihtplan_rihtplan_de.pdf
- UN-Kinderrechtskonvention (1989). Gefunden unter http://www.unicef.ch/sites/default/files/attachements/un_konvention_ueber_die_rechte_des_kind.pdf
- Wälti, Babu (1996). *Beitrag zum Diskussionspapier „Grossanlässe“*. Unveröffentlichter Bericht
- Willener, Alex (2007). *Integrale Projektmethodik. Für Innovation und Entwicklung in Quartier, Gemeinde und Stadt*. Luzern: Interact

12. Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: SpielFestival, eigene Darstellung.....	1
Abbildung 2: Holzburg, eigene Darstellung.....	10
Abbildung 3: Schminken, eigene Darstellung.....	10
Abbildung 4: Kugelbahn, eigene Darstellung.....	10
Abbildung 5: Seifenblasen, eigene Darstellung.....	11
Abbildung 6: Zeitplan, eigene Darstellung.....	18

13. Weitere Eindrücke



Vollständigkeitserklärung

Modul 201: Praxisprojekt

Anzahl Zeichen (ohne Verzeichnisse und ohne Leerzeichen und Anhang): 40'368

Bestätigung Selbsterarbeitung

Die Projektleiter versichern, dass der vorliegende Projektbericht selbständig erarbeitet worden ist und keine anderen als die angegebenen Quellen und Hilfsmittel verwendet worden sind.

Ort, Datum:

Unterschrift:

.....

.....

.....

.....