



Wir renovieren: Umbau partizipativ

Kennst du das auch: JS-Stunden in engen, dunklen Räumen, der Fliesenboden auf dem ihr spielt ist eiskalt, da die Heizung mal wieder ausgefallen ist, der Materialschrank hat auch mal bessere Zeiten gesehen und von den Mauern bröckelt die alte und dreckige Wandfarbe ab. Ich hoffe nicht. In unserer Ortsgruppe ist das aber leider traurige Realität. Sei einigen Jahren machen wir unsere Jungscharenstunden in alten Kellerräumen, da die eigentlichen JS-Räume seit Jahren im Umbau sind und wahrscheinlich auch noch einige Zeit sein werden. Aber jetzt hat's uns gereicht. Wir wollten zusammen mit den Kindern etwas verändern, damit wir in den JS-Räumen wieder einigermaßen arbeiten können. Nach einem Jahr an Fortbildung (zur Erklärung: Ich und Martina de Zordo von der JS Bozen Dom, haben einen 1,5 jährigen Kurs zur Moderation von Partizipationsprojekten als Vertreter der Jungscharen besucht. Innerhalb dieses Kurses habe ich dieses Projekt gestartet), Planung, Ideenwerkstätten und Einkaufstouren stehen uns nun schöne, fast neue Räumlichkeiten zur Verfügung, die nach den Wünschen der Kinder und der Leiter/innen gestaltet wurden. Wenn dich interessiert, wie dieser Umbau partizipativ (d.h. mit Beteiligung aller Betroffenen) abgelaufen ist, wie die Gruppenstunden dazu ausgeschaut haben und auf was du bei solchen Aktionen achten solltest, dann lies jetzt weiter.

Die folgenden drei Gruppenstunden wurden bei uns in allen Gruppen unserer Ortsgruppe (9 Gruppen von der 4. Volksschule bis zur 3. Mittelschule) durchgeführt. Bei uns haben sie recht gut funktioniert. Du kannst sie aber natürlich deiner Gruppe und deinem Projekt anpassen (wenn du entscheiden willst, welche Wandfarbe der Gang in euren JS-Räumen haben soll, dann musst du natürlich nicht alle Punkte durcharbeiten, aber vielleicht kannst du eine der Methoden anwenden). Die einzelnen Methoden kannst du auch für ganz andere Dinge anwenden, wo du die Meinungen von vielen Leuten einholen willst, zum Beispiel bei der Planung eures Jahresprogrammes.

Punkte, die du unbedingt beachten solltest:

1. **Versprochen ist Versprochen:** Seit euch bei Beginn des Projektes klar, dass wenn ihr die Kinder beteiligt, ihre Stimme auch wirklich Gewicht haben MUSS und sie nicht nur zum Schein abgefragt wird.
2. **„Was dürfen wir überhaupt alles machen?“:** In den seltensten Fällen gehören die JS-Räume auch der JS-Gruppe. Meistens sind sie Eigentum der Pfarrei oder der Gemeinde

und werden nicht nur von der JS-Gruppe bzw. Ministrantengruppe alleine verwendet (Jugend, Frauenbewegung, Bastelrunde, usw.). Kläre also mit den Verantwortlichen davor ab, was ihr vor und in den Räumen verändern dürft. Binde unbedingt auch alle anderen Gruppen in dein Vorhaben ein, denn die Räumlichkeiten sollten ja allen gefallen und von allen genutzt werden können.

3. **Finanzielle Absicherung:** Kläre bereits zu Beginn ab, wie viel Geld ihr zur Verfügung habt und wie viel ihr noch auftreiben könnt. Frage bei der Gemeinde, der Pfarrei und dem Land nach, mit welchen Mitteln sie euch unterstützen könnten. Danach plant und baut es sich einfach leichter.

4. **Bleibt klein aber fein:** Wenn du an euren Räumen zusammen mit den Kindern was machen willst, dann bleibt im kleinen Rahmen. Es könnte gefährlich werden, wenn ihr beginnt mit den Kindern Mauern aufzustellen, Rohre zu verlegen oder die Elektrik anzuschließen. Das sind Dinge, die ihr unbedingt Profis überlassen solltet. Weiters schießen dadurch natürlich auch die Kosten nach oben (haben das am eigenen Leib erfahren müssen).

5. **Hole dir Hilfe:** Die wenigsten Gruppeneiter/innen sind besonders erfahren, wenn es um Renovierungen und Bauaktionen geht. Schau dich in deinem Freundes- und Verwandtenkreis um. Vielleicht sind ein paar talentierte Handwerker dabei, oder Leute, die euch anderweitig unterstützen können (Material, Werkzeug, Transport, ...). Dadurch könnt ihr die Kosten relativ gering halten. Kläre auch gewisse Ideen und Vorschläge mit Handwerkern ab, bevor ihr fix mit ihnen plant. Oft sind gewisse Dinge technisch nicht so leicht oder gar nicht umsetzbar.

6. **Nimm alle Vorschläge ernst:** Lasse besonders am Beginn, wo es noch ums Ideensammeln und Phantasieren geht, alles zu, was von den Kindern kommt. Mögen es auch scheinbar völlig sinnlose oder unrealistische Vorschläge sein, vielleicht haben sie einen interessanten Kern. Und wenn sie völlig undenkbar sein sollten, dann sind die Kinder die ersten, die sie bei Abstimmungen raus wählen. Behalte alles auf, was geschrieben wurde oder mache mindestens Fotos davon. Dann kannst du immer wieder auf einzelne Punkte zurückgreifen, falls es mal notwendig sein sollte.

7. **Und noch einmal - Versprochen ist Versprochen:** Sei dir bei Beginn des Projektes klar, dass wenn ihr die Kinder beteiligt, ihre Stimme auch wirklich Gewicht haben MUSS.



1. Gruppenstunde

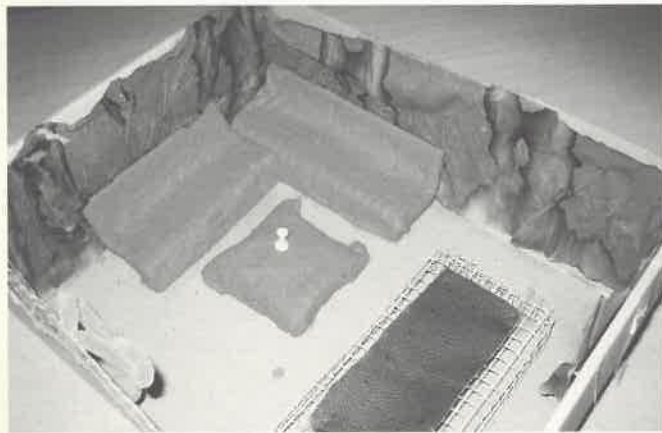
Ampelkleben (20 Minuten)

Du brauchst:

Rote und grüne Post-It, rote und grüne Din-A4 Zettel, Stifte, Stuhlkreis

So geht's:

Jedes Kind bekommt ca. 10 rote und 10 grüne Post-It und einen Stift. Die Kinder haben jetzt 5-10 Minuten Zeit durch die Räume zu



laufen, sich alles genau anzuschauen und ihre Zettel zu verteilen. Die Grünen kommen auf Dinge, die ihnen gut gefallen und die es in JS-Räumen braucht, die Roten kommen auf die Dinge, die ihnen überhaupt nicht gefallen, die kaputt oder vielleicht sogar gefährlich sind. Falls sie ihre Entscheidung irgendwie begründen wollen oder direkt Vorschläge zur Verbesserung abgeben wollen, können sie das auf die Zettel drauf schreiben. Gehe dann mit der Gruppe durch die Räume, sammle die Zettel ein und finde für einzelne oder Gruppen von roten bzw. grünen Zetteln Überbegriffe (zum Beispiel, dreckige Wände, wenn viele rote Zettel auf den Wänden kleben) und schreibe sie auf die entsprechend farbigen Din-A4 Zettel. Verteile die Zettel auf den Boden im Stuhlkreis.

Bepunktung der Sammlung (10 Minuten)

Du brauchst:

Klebeplättchen, Plakate

So geht's:

Jedes Kind bekommt 5-10 Klebeplättchen und klebt sie auf die Nennungen auf dem Boden, die ihm am Meisten stören bzw. die ihm am Besten gefallen. Die hochbepunkteten Nennungen werden von der Gruppe geordnet (Ähnliches zusammen, Verschiedenes nebeneinander). Dann werden sie auf ein Plakat geklebt und beiseite gelegt.

Phantasiereise durch den perfekten JS-Raum (20-30 Minuten)

Du brauchst:

Ruhige Musik, Sitzkissen, Ölkreiden und Holzfarben, A4 Blätter

So geht's:

Lass die Kinder es sich auf dem Boden gemütlich machen. Sie sollen dann die Augen schließen und sich das vorstellen, was du ihnen sagst. Führe sie durch ihren ganz persönlichen perfekten JS-Raum. Starte mit einer angenehmen Situation (zum Beispiel, einschlafen auf einer wunderschönen Wiese und träumen vom JS-Raum). Stelle während der Reise Fragen über den JS-Raum (welche Wandfarbe, wie schauen die Türen aus, was gibt es für Einrichtungsgegenstände). Führe sie durch einen Gemeinschaftsraum,



einen Gruppenraum, durch ein Badezimmer, usw. Nach der Führung lass ihnen noch ein bisschen Zeit und hole sie dann wieder aus der Traumreise zurück. Gib ihnen dann den Auftrag, ihren persönlichen JS-Raum zu zeichnen und/oder zu beschreiben (besonders die älteren Kinder).

Paarauswahl (10 Minuten)

Du brauchst:

A5 Blätter, Ölkreiden

So geht's:

Immer zwei Kinder tun sich zusammen und erklären sich gegenseitig ihren perfekten JS-Raum. Dann entscheiden sich beide zusammen für die besten 5 Ideen (können auch ein paar mehr sein, besonders bei kleinen JS-Gruppen) aus ihren JS-Räumen. Am Besten ist dabei, wenn zunächst jedes Kind seine Favoriten aussucht und dann ein Konsens gefunden wird. Diese Ideen sollten sie dann auf einzelne Blätter aufschreiben.

Domino-Ordnen (10 Minuten)

So geht's:

Nacheinander wird jede Gruppe aufgefordert, ihre Ideen vorzulesen und am Boden zu ordnen: Ähnliches untereinander, Verschiedenes nebeneinander. Die nächsten Gruppen legen ihre Blätter an, wie beim Dominospiel. Jede Kleingruppe bestimmt letztlich, in welche Rubrik ihre Nennungen geordnet werden. Es dürfen aber auch von den Anderen Vorschläge gemacht werden.

Bei strittigen Punkten kann die Nennung auch doppelt geschrieben werden und in zwei Rubriken auftauchen.



Traumgalaxie (10 Minuten)

Du brauchst:

Müllsäcke, Klebstoff, Blatt mit Galaxienname (Gruppenname)

So geht's:

Die geordneten Ideen können nun als Galaxien oder Sternenhaufen auf ein schwarzes Nylon geklebt werden und einen besonderen Platz in den JS-Räumen erhalten (Decke oder Gang). Wenn jede JS-Gruppe ihres dazuhängt, entsteht ein ganzes Ideenuniversum.

2. – 3. Gruppenstunde

Beim Modellbau sollen die Ideen aus der Ideensammlung und die Kritikpunkte miteinander verbunden und mit Kreativität und ein wenig Geschick in ein stimmiges Bild gesetzt werden. Er ist eine Möglichkeit jenen Kindern eine Chance zu geben, deren Qualitäten nicht unbedingt im verbalen Bereich liegen. Und der Modellbau macht natürlich viel, viel Spaß.

Die Kinder sollen sich in Gruppen von 3-4 Kindern einteilen. Am Besten ist es, wenn sie es selber tun oder sich nach Interessen aufteilen. Es sollten nämlich, wenn möglich, für jeden Raum Modelle entstehen, das heißt jede Kleingruppe macht einen Raum. Es



ist aber auch nicht so schlimm, wenn jede Kleingruppe den gleichen Raum modelliert.

Das Referenzplakat (10 Minuten)

Du brauchst:

A3 Blätter, Traumgalaxie, Kritiksammlung

So geht's:

Die Gruppe sucht sich die besten Ideen aus der Traumgalaxie aus (hängt von der Anzahl der gesammelten Ideen ab; 5-10) und schreibt sie sich nochmals auf ein Plakat unter dem Punkt „Was gibt es in unserem Modell?“. Weiters schreiben sie unter dem Punkt „Was gibt es in unserem Modell nicht?“ einige Dinge auf, die in ihrem



Modell nichts zu suchen haben. Dieses Plakat dient als Orientierungshilfe und Referenz, es können aber noch viele andere Dinge in das Modell einfließen.

Modellbau (60-120 Minuten)

Du brauchst:

Verschiedenste Materialien und Werkzeuge, einzelne Tische für die Kleingruppen.

So geht's:

Die Gruppen beginnen nun mit dem Modellbau. Wichtig dabei ist, dass sie sich an keinen Maßstab halten müssen. Weiters musst du dich als Leiter/in zurückhalten, was das Einbringen von Ideen betrifft. Sei aber als Helfer/in immer zur Stelle und unterstütze die Kinder beim Handhaben von Werkzeugen und Materialien. Gib ihnen auch Tipps, wie sie anfangen sollen zu planen und zu bauen. Wenn es möglich ist, wäre es sinnvoll, wenn der Modellbau sich über 2 Gruppenstunden erstrecken könnte, da man gerade in die-



ser Phase den kreativen Fluss der Kinder nicht durch Zeitdruck unterbrechen sollte.

Wichtig ist, dass eine große Auswahl an Material (Eierkarton, Stofffetzen, Kartone, Zahnstocher, Karton, Klorollen, Apfelsinennetze, Pfeifenputzer, verschiedene Drähte, Styropor, Farben, Papier, Holzreste, Steine, ...) und Werkzeug (Schneidmesser, Scheren, Lineale, Pinsel, Klebstoffe, Heißkleber, Klebestreifen, ...) zur Verfügung stehen. Einzige Reglementierung ist, dass der Raum in einem großen Karton gebaut wird, mit einer offenen Wandseite und/oder einer offenen Decke. Sonst ist der Kreativität freier Lauf gelassen.

Vorstellung der Modelle (10 Minuten)

Du brauchst:
Klebepunkte



So geht's:

Die Kinder stellen ihre Modelle den anderen Kindern kurz vor. Dann werden die Ideen des Modells anhand des Plakats bewertet, indem die Kinder darauf wieder Punkten dürfen. Zunächst nach jeder Präsentation 2 Punkte vor das jeweilige Modell und am Schluss noch einmal 10 Punkte für alle Modelle (Punktezah! hängt von der Anzahl der Gruppen ab; können auch weniger sein).

Planungszirkel

Anhand der gepunkteten Ideen und Vorschläge aus den Modellen kannst du nun in die Planung gehen. Du sammelst die gepunkteten Ideen und Vorschläge aller JS-Gruppen und lädst zu einem Planungszirkel ein. Dazu sind alle Kinder und Leiter/innen eingeladen. Dort kannst du eventuell auch noch einmal die Modelle zeigen. Du kannst die gesammelten Ideen, ähnlich wie in den Gruppenstunden, ordnen, gruppieren und von den Teilnehmern bepunkteten lassen.

Thermometer-Skala (20 Minuten)

Du brauchst:

Plakat, Karten mit Ideen aus den Gruppenstunden

So geht's:

Zeichne auf ein langes Plakat eine Thermometer auf mit den folgenden Skala-Schritten:

- ✗ Ist das überhaupt möglich?
- ✗ Wollen wir das überhaupt?
- ✗ Können wir uns das leisten?
- ✗ Haben wir dafür Platz?
- ✗ Können wir das selber machen?

Alle Kinder und Leiter/innen haben einen Stapel Kärtchen, auf denen die Ideen (siehe Methode „Paarauswahl“) aus den JS-Stunden stehen (bunt gemischt, nicht die eigenen). Jede/r geht die Kärtchen durch und legt jedes einzelne Kärtchen zu der Frage hin, die er für dieses Kärtchen mit Nein beantworten musste. Jede/r darf alle Karten auf der Skala bewegen. Wenn das Kärtchen bis nach ganz oben kommt, kommt es in den Umsetzungstopf, aus denen, eventuell durch



Punkten der Teilnehmer, die besten 10 Ideen ausgewählt werden. Jetzt hast du die 10 besten und wichtigsten Ideen, die ihr umsetzen könnt. Dabei bindest du natürlich wieder Kinder und Leiter/innen ein. Bilde zum Beispiel Arbeitsgruppen aus Kindern und Leiter/innen, die sich mit den einzelnen Punkten beschäftigen und die konkrete Umsetzung planen und vielleicht auch umsetzen.

Ich hoffe, ich könnte dir eine Möglichkeit zeigen, wie man auch größere Projekte zusammen mit Kindern umsetzen kann, wenn man sie nur lässt. Glaube mir, es lohnt sich.