

Stadtteilspiel – Räuberbanden auf den Spuren von Donna Corleone

Vor mehr als 300 Jahren haben die mutige Donna Corleone und ihre Räuberbande im Salzburger Stadtteil Lehen einen wundersamen Schatz versteckt. Lange ahnt niemand etwas davon, doch eines Vormittags lockt das vermisste Mädchen sechs Klassen der Volksschule auf die Fährte und ermuntert sie, sich auf die Suche zu machen. Wissen muss man dabei auch, dass nur Kinder den Schatz finden können, für die meisten Erwachsenen bleibt er unsichtbar, das verrät Donna, bevor sie wieder verschwindet. Jetzt sind von den jungen Spürnasen Kreativität, Denksport, Orientierungssinn und genaue Beobachtungen gefordert, denn die unterschiedlichsten Aufgaben und Fragen warten.

So funktioniert das Spiel

In der Nacht hat Donna Corleone im gesamten Stadtteil Hinweise versteckt, die die 8 bis 10-Jährigen immer wieder einen Schritt weiter leiten – für die SpielleiterInnen bedeutet das eine gut organisierte **Vorbereitung**:

- Route durch den Stadtteil festlegen (Je drei Klassen haben zeitversetzt die gleiche Route verfolgt.)
- Kontakt mit den Institutionen, Geschäften, Vereinen,... die als Station integriert werden, aufnehmen
- Geschichte erfinden und alle Beteiligten einweihen
- Kuverts mit Hinweisen vorbereiten, zu den Stationen bringen bzw. verstecken
- Pässe vorbereiten und Stirnbänder für die „Räuberbanden“ organisieren
- Schatzkarte herstellen
- Abschlussfest vorbereiten + Leute aus dem Stadtteil, Nachbarn, Eltern,... einladen.

Die „Schatzsuche“ beginnt in der Schule, dem früheren Räuberbanden-Hauptquartier. Hier sind der Klassenzahl entsprechend sechs Hinweise in sechs verschiedenen Farben versteckt. Um zum ersten Tipp zu gelangen, sind schwierige Hürden zu überwinden – hohe See, schnappende Krokodile und tiefe Gräben – oder wie immer ihr euch die abenteuerliche Odyssee durch Turnsaal und Schulhof vorstellt.

Die **Hinweise** sind im öffentlichen Raum versteckt oder werden von den einzelnen Stationen übergeben. Wir haben sie

- per Mail zu einer Station geschickt
- in einer Handkassa im Park versteckt, da galt es zunächst den passenden Schlüssel zu bekommen
- auf Kassette gesprochen
- als sonderbar verkleidete Gestalten verraten...

Die **Stationen** werden je nach Möglichkeiten gewählt. Natürlich nutzt man bestehende Kontakte, ein Stadtteilspiel bietet sich aber auch dafür an Neue zu knüpfen, erfahrungsgemäß stößt man bei der Bitte um eine Partnerschaft auf großes Interesse und Entgegenkommen. Die verschiedenen Stationen berichten kurz über

ihre Arbeit, vielleicht können die Kinder auch etwas Typisches ausprobieren. So brauten sie in der Apotheke einen kräftespendenden „Zaubertrank. Oft geht es darum Hemmschwellen zu überwinden: Ein spielerisches Kennen lernen des Seniorenheims, der Polizeiwachstube oder des Landesinstituts für Hörbehinderte kann Vorurteile und Ängste abbauen.

Die Länge des Spiels lässt sich durch Auswahl der Route, Anzahl der Stationen und Komplexität der Hinweise beliebig variieren. Unsere „Räuberbanden“ sind etwa drei Stunden unterwegs.

Der Abschluss findet im Kinder- und Jugendzentrum statt, hier wartet ein kleines Buffet auf die SchatzsucherInnen, das Haus steht ihnen mit all seinen Möglichkeiten offen. Und es heißt warten, bis alle Gruppen den Weg gefunden haben, denn der letzte wichtige Hinweis ist Teil einer gemeinsamen Schatzkarte. Erst wenn alle Puzzleteile richtig zusammengefügt sind, wird klar, wo der **Schatz** liegt. Er ist rund um das Kinder- und Jugendzentrum in einer geheimnisvollen, schweren Holzkiste versteckt. Was sich darin verbirgt, können nur die neugierigen Stadtteildetektive verraten...

Den Stadtteil erforschen

Der Aktionsradius von Kindern und Jugendlichen im Stadtteil ist im Normalfall sehr begrenzt, oft kennen sie schon die wenigen nahen öffentlichen Grünflächen, Parks oder interessanten Gebäude nicht. Da sie aber 20 – 25 % der Freizeit im Wohnumfeld verbringen, ist es wichtig über die erreichbare freizeitlekulturelle Infrastruktur, die Angebote und Einrichtungen Bescheid zu wissen.

Als Spielstation vermitteln die Institutionen Infos über ihre Geschichte und Tätigkeit - zum Mitmachen haben wir bei unserer Rallye außer den bereits genannten beispielsweise die Kinder- und Jugendanwaltschaft, das Literaturhaus, das virtuelle Online-Stadtteilmagazin, die Bäckerei, einen Bauernhof, die Gärtnerei, die Pfarre oder einen Drogeriemarkt eingeladen. Ihre Bekanntschaft zu machen ist ein zentraler Aspekt beim Streifzug durch das Viertel, gibt eine unmittelbare Bestandsaufnahme über die Vielfalt der ansässigen Institutionen und ergänzt das Kindern bekannte Gesicht des Stadtteils mit neuen Eindrücken.

Netzwerke bilden

Mehr als 120 Kinder haben bei einer Stadtteildurchquerung die Möglichkeit im Rahmen des Sachunterrichts ihren Stadtteil praxisnah und seine Einrichtungen live zu erleben. Stadtteilspiele eignen sich hervorragend als Methode zur Vernetzung und zum kommunikativen Austausch von diversen Institutionen aus schulischer und außerschulischer Bildung, Kultur, Sozialem, Wirtschaft oder für die Zielgruppe relevanter Behörden und Hilfseinrichtungen in einem Gemeinwesen.

Die intensive Auseinandersetzung mit dem eigenen Lebensraum kann in der Folge zu einer kindgerechteren Gestaltung desselben beitragen und die Aktivierung kommunaler kinderpolitischer Partizipationsprojekte fördern. Jedenfalls soll sie Kindern mehr Öffentlichkeit verschaffen und Zugang zu Schlüsselpersonen, Verantwortlichen verschiedener Einrichtungen und den NachbarInnen schaffen.

Der Stadtteil zum Anfassen

Nicht nur die hier beschriebene Art von Stadtteil-Rallye bietet kreative Möglichkeiten das unmittelbare Lebensumfeld genauer unter die Lupe zu nehmen. Ein anderes Beispiel ist eine abenteuerpädagogisch orientierte Stadtteilexpedition, die viel Aufregung beinhaltet und Geschick und Mut erfordert, dann nämlich wenn es heißt,

eine quer und schnurgerade durch den Stadtteil gezogene, imaginäre Linie ohne Rücksicht auf Bäche, Straßen, Häuser und Hügel zu verfolgen; klettern, abseilen und nasse Füße inklusive. Der Umweltfuchs hingegen, das Forschungsmobil des Verein Spektrum, ist Tieren und Pflanzen im Stadtteil auf der Spur, und zwar allen, auch den aller kleinsten Krabbeltieren. Denn so mancher, eigentlich recht interessante Mitbewohner vor der eigenen Haustür wird meistens übersehen. Zu einer virtuellen Erkundung vom Computer aus laden die Stadtteil-CD-Roms ein. Dieses österreichweite Modellprojekt wurde wie auch ein Kinderstadtteilplan in Zusammenarbeit mit Kindern und Jugendlichen in den letzten Jahren entwickelt.

Kooperation mit Schulen

1. Was Kinder und Jugendliche bei der Aktion lernen können, evtl. auch einen Denkanstoß in welches Fach/welche Fächer die Aktion integrierbar ist.

Bei dieser Aktion erforschen Kinder aktiv ihren Stadtteil und lernen hier ansässige Einrichtungen – präsentiert von den jeweils Verantwortlichen – selbst kennen. Unmittelbarer und praxisnäher kann das eigene Lebens- und Wohnumfeld von 8 – 12-Jährigen im Schulalltag kaum entdeckt werden. In Österreich ist das Projekt „Stadtteilspiel“ inhaltlich in den Fächern Sachunterricht (geographischer Aspekt, soziales Lernen, Stadtverwaltung,...) und Deutsch (Sprechen) integriert.

2. Welche Schwierigkeiten speziell für die Umsetzung in der Schule zu beachten sind, wenn es denn welche gibt.

Die Partnerschaft mit einer Schule ist die Basis dieses Projekts, erfahrungsgemäß sind Schulen von der Idee begeistert. Organisatorische Details (freier Turnsaal, Schlechtwetterlösung,...) sind im Vorfeld genau zu besprechen, wichtig ist, dass alle (KollegInnen, Eltern, Schulwart) über die Aktion informiert werden. Je intensiver sich die Direktion und ihr Team mit den Rollen identifizieren, desto besser. Gerne kann der/die SchulleiterIn die Rolle des/der Erzählers/in übernehmen, die Lehrenden, die die Klassen begleiten, können durch Verkleidungen dem Spiel einen besonderen Touch geben. Das ist natürlich nicht immer Sache jedes/jeder Einzelnen. Auch der Kontakt mit den beteiligten Institutionen ist gut und früh genug vorzubereiten. Hier wird man bestehende Kontakte nutzen, ein Stadtteilspiel bietet sich aber auch an Neue zu knüpfen.

Literatur:

Burgstaller, P.: Erst die Arbeit, dann das Spiel? Soziokulturelle Projekte im Schulalltag. In: Spielmobilszene 16, 1/2004, 11-13.

Grüneisl, G./Knecht, G./Zacharias, W. (Hg.): Mensch und Spiel. Der mobile „homo ludens“ im digitalen Zeitalter, 2001 plus, Unna 2001.

Lindner, W./Thole, W./Weber, J.: Kinder und Jugendarbeit als Bildungsprojekt. Opladen 2003.

Moser, H./Müller, E./Wettstein, H./Willener, A.: Soziokulturelle Animation: Grundfragen, Grundlagen, Grundsätze. Freiburg 1999.

Popp, R.: Soziokultur und Stadtteilarbeit. Festschrift des Verein Spektrum, Salzburg 1993.

Internet:
www.spektrum.at
www.lehenrom.at

Kontakt:
Verein Spektrum
Schumacherstraße 20
A-5020 Salzburg
Fon: +43-662-434216
Mail: info@spektrum.at