

# Vom Alltag im kulturpädagogischen Feld

oder:

**Kulturpädagogik ist, wenn man's trotzdem macht.**

Bei uns gibt es nur arbeitsintensive Sonntage! Der Alltag, den wir beschreiben könnten, ist entweder gänzlich uninteressant (langweilige Büroarbeit, die jeder machen muß) oder als solcher nicht zu beschreiben. Das liegt zum einen am Charakter unserer Einrichtung und zum anderen an der praktizierten Angebotsstruktur.

Akki ist als kulturpädagogische Einrichtung untypisch. Wir sind keine Jugendkunstschule, kein Kreativ-Center, kein Haus der wie auch immer offenen Tür. Wir haben kein Gebäude, in dem ein kontinuierliches Angebot für Kinder und Jugendliche stattfindet. Wir führen keine Kurse, Workshops oder regelmäßige Veranstaltungen durch.

Akki konzipiert und organisiert ausschließlich kulturpädagogische Projekte. Tagesaktionen oder länger dauernde Großprojekte über mehrere Wochen - in Ergänzung zu und in Kooperation mit anderen Einrichtungen. Dabei versuchen wir immer wieder aufs neue, ortsbezogen zu arbeiten und die Interessen, Fähigkeiten, Visionen und Möglichkeiten von Kindern zum Ausgangspunkt unserer Projekte zu machen. Die zeitlich begrenzten, themenzentrierten Veranstaltungen sind ästhetische Inszenierungen, die die vielfältigen Handlungsmöglichkeiten eines Themas veranschaulichen und Kindern für die eigene, selbstbestimmte Auseinandersetzung zur Verfügung stehen.

Spiel als Erkenntnismethode von Kindern bekommt in diesem Zusammenhang eine besondere Bedeutung. Es ist ihre spezifische Methode, sich mit den Gegebenheiten und den Strukturen der sie umgebenden Erwachsenenwelt und -kultur auseinanderzusetzen. Kinder wieder neu als eigene Interessensgruppe, als kompetente Mitgestalter ins

Spiel zu bringen, ist unsere Aufgabe. Ihnen Instrumentarien, Materialien, Themen und Räume für diese partizipierende ästhetische Praxis zur Verfügung zu stellen, ist das Ziel. (Weitere Ausführungen und Begründungen dazu in unseren Büchern "Kultur im Spiel" Nr.1 & Nr.2).

## **Kultur im Spiel**

Wir verstehen daher unter der kulturpädagogischen Inszenierung die Schaffung von Gelegenheiten zur Selbstbildung. Es gibt keine pädagogisch geschulten Vermittler, die sich nach curricularen Grundsätzen zwischen Welt und Kinder stellen, um ihnen von den Werten des Schönen, Wahren, Guten zu berichten. Kulturpädagogische Projekte sind offene Lern- und Erfahrungsfelder, in denen Kinder entsprechend ihren Interessen, Bedürfnissen und Fähigkeiten jene entwicklungsrelevanten Erfahrungen machen können, die sie brauchen. Kulturpädagogische Projekte sind animierende Milieus, die Raum bieten für die ästhetische Praxis von Kindern. Sie bieten Gelegenheiten, sich mit den sachlichen Zusammenhängen eines Themas auseinanderzusetzen oder sich von den kreativen Potentialen anregen zu lassen. Schon im Begriff der "Inszenierung" wird deutlich, daß es sich um einen Ausnahmezustand handelt. Nicht nur wegen der zeitlichen Begrenzung der Projekte, sondern vor allem wegen der Komplexität der veranschaulichten Themen oder der Vielfalt ihrer Handlungsfelder.

Es sind Ausnahmezustände, weil sich Wirklichkeit für Kinder im Alltag natürlich anders darstellt: unzugänglich, unübersichtlich, schwer verstehbar und zum Teil auch gefährlich. Die Projekte stehen in deutlichem Kontrast zur Wirklichkeit und mehr noch: sie erscheinen vor diesem Hintergrund als

Utopie, als Vision (...könnte es nicht immer so sein?).

### **Unzugänglich, schwer verstehbar**

Das Visionäre einer kulturpädagogischen Inszenierung kristallisiert sich aber auch ganz konkret in der Idee, die jedem Projekt zugrunde liegt: was wäre, wenn man...

...ein Seil spannt vom Boden zur Kirchturmspitze, um die Fahnen, Luftzeichen und großen Bilder den Tag über langsam in die Höhe zu ziehen und von unten zu betrachten?

... die Stadt oder den eigenen Stadtteil in einem riesigen Modell aus Ton modelliert und exemplarisch verändert?

... einen tristen Innenstadt-Platz mit Windspielen und Luftgeistern bevölkert und belebt?

... öffentliche Brunnenanlagen für eigene Wasserspiel-Phantasien nutzt?

... eine eigene Republik mit Ministerien, Parteien und Regierungsproblemen gründet?

... eine eigene Revue inszeniert oder Drachen und Windspiele im Dunkeln steigen läßt und wie fremde Luftwesen im Scheinwerferkegel wahrnehmen könnte?

Es sind oft diese Ideen und die Umsetzung ganz konkreter Phantasien, unmöglicher Möglichkeiten, durch die kulturpädagogische Projekte charakterisiert sind. Die Beschreibung unseres Alltags läßt sich am ehesten leisten durch die Schilderung der Entstehung und Umsetzung von Projektideen. Ausgangspunkt aller Projekte, egal, ob Tagesaktion oder Großprojekt, ist die Frage nach dem Ort, dem Thema und der Zielgruppe.

### **Der Ort**

Jeder Ort hat eine eigene Qualität, eine Geschichte, eine ästhetische Struktur, eine soziale oder kommunikative Funktion. Er ist gekennzeichnet durch topografische, ökologische, wirtschaftliche, politische oder alltagskulturelle Eigenarten und Merkmale. Er wird akzeptiert oder aus gutem Grund nicht angenommen. Er ist Revier bestimmter Gruppen, ist geprägt durch kommerzielle Interessen, hat Freizeitwert oder ver-

kehrtechnische Aufgaben. Es ist ein öffentlicher Platz mit bestimmten Funktionen, umgeben von Häusern, Bewohnern. Büros oder Geschäften. Alles erzählt Geschichte, ist Spur städtischen Lebens.

Ebenso Gebäude. Hinterhöfe. Parks, Flußläufe usw.. Unter diesem Blickwinkel ist jeder Ort ein Erfahrungsfeld, auch ohne pädagogische Inszenierung. Er bietet reichlich Anlässe für Erkundungen. Eroberungen, Entdeckungen und Einmischungen. Und mit jeder Intervention werden die Strukturen und Bedingungen von (städtischer) Wirklichkeit deutlich. Die Eigenarten der Orte und Plätze zu erkennen und zu nutzen, ist eine der wesentlichen Grundlagen für die Projekte und für die Veranschaulichung eines Themas an dieser bestimmten Stelle.

### **Das Thema**

Jedes Thema hat einen Ort, und Orte liefern mögliche Themen. Thema und Ort bilden (oft) eine Einheit, begünstigen sich gegenseitig, verweisen aufeinander, machen anschaulich, sichtbar, verstehbar und setzen Möglichkeiten frei. Der Veranstaltungsort bietet Grundlagen und Voraussetzungen für das Thema, und das Thema ist nur an dieser Stelle wirklich plausibel: Drachen und Windspiele auf der Rheinwiese; es gibt keinen anderen Ort in der Stadt Düsseldorf, wo das Thema gelingen könnte. Hier gibt es reichlich Platz und günstige Winde, um die Drachen steigen zu lassen. Und nur hier, gegenüber der Skyline der Stadt, wird die Poesie des Themas greifbar.

Fahnenlift auf dem Kirchplatz: die Kessellage des Veranstaltungsortes, seine ästhetische Struktur und der städtische Verkehr rundum macht die Eroberung des Luftraumes über dem Platz zwingend und einleuchtend.

Die hügelige Parklandschaft mit vielen kleinen Trampelpfaden, Hohlwegen. Brennesselfeldern und schattigen Baumgruppen im Südpark lädt zur Reise ins Mittelalter ein.

Und eine stadtgeschichtlich relevante, leerstehende Fabrikhalle bietet Raum für ein Geschichtsprojekt, bei dem die städtische Entwicklung durch die Jahrhunderte im Zeitraffer als großes Ton-Modell Gestalt annimmt.

## Die Kinder

Ebenso wichtig ist die Frage, welche Kinder an dem Projekt teilnehmen werden, was für sie daran interessant ist, welche Fähigkeiten, Bedürfnisse und Möglichkeiten sie haben, um das Thema für sich zu nutzen. Was verbinden Kinder mit dem Thema, welche Vorkenntnisse haben sie möglicherweise und welche Interessen? Was erwarten sie, wenn sie kommen? Welche Spiel motive, Anlässe, interessante Erkundungen vor Ort, welche Schwierigkeiten, Probleme, Erfahrungen, Erkenntnisse birgt das Thema? Und was bietet das Thema, um mit diesen Widrigkeiten produktiv umzugehen?

Das konkrete Thema eines Projektes, die Idee zur Aktion, ergibt sich oft aus der Auseinandersetzung mit diesen drei Grundlagen. Manchmal liegt sie auf der Hand oder entzündet sich an beobachteten Strukturen, Mängeln, Atmosphären, entdeckten Zusammenhängen, neuen Möglichkeiten und Gelegenheiten. Die Idee skizziert originelle Lösungen, Unmöglichkeiten, überraschende Wahrnehmungen, Phantasieprovozierende Kontraste. Diese werden in der weiteren Planung dann zur treibenden Kraft. Es entsteht ein komplexes inneres Bild, eine Wunschvision, und manchmal auch eine fixe Idee mit vielen einzeln entworfenen Details, Erscheinungsformen, Handlungsfeldern und Abläufen, die noch nicht zusammenhängen. Die Spannung zwischen Idee im Kopf und organisatorisch Umsetzbarem und der permanente Versuch gegenseitiger Angleichung bestimmt den Weg vom ersten visionären Entwurf hin zur konkreten Konzeptfindung. Der Reiz und gleichzeitig die Schwierigkeit besteht darin, Unmögliches möglich zu machen, ungewöhnliche Lösungen für die gewöhnlichen Probleme zu finden, Mittel und Wege zu entwerfen, um Fiktives sichtbar und erlebbar zu machen.

## Zeitaufwendige Prozedur

Als kreatives Chaos ließe sich der folgende, sehr zeitaufwendige und manchmal auch sehr mühevoll Prozeß der endgültigen Konzeptfindung beschreiben. Die Idee wird als Thema gefaßt, auf ihre sachlogische Struktur hin untersucht und vereinfacht. Methodische

Überlegungen, Bedingungen vor Ort, neue Ideen und natürlich Sachzwänge führen zur ersten konzeptionellen Fassung, die erneut überarbeitet wird, wenn es um die Vernetzung und Querverbindungen zwischen den einzelnen Handlungsfeldern/Spielbereichen geht.

Warum, für wen, aus welchem Anlaß soll gebaut, gemalt, Theater gespielt werden? Die einzelnen Erfahrungs- und Handlungsmöglichkeiten der Kinder müssen einen echten Verwendungszusammenhang aufweisen, um nicht ins Leere zu führen. Dieser Zusammenhang ergibt sich sowohl aus der Sachlogik des Themas, als auch aus der angenommenen Spiellogik der Kinder. Die Bürgermeister-Rolle z.B., während eines Stadtspiels, macht keinen Spaß, wenn es nicht wirklich gilt, Aufgaben und Verantwortung zu übernehmen, Probleme zu lösen und Entscheidungen zu fällen. Kaufmann/frau zu spielen wird nur dann wirklich interessant, wenn es Waren gibt, die verkauft werden können, und wenn es Kunden gibt, die Interesse an der Ware haben und über Geld verfügen, um sie zu kaufen. Also muß es Spielgeld und einen Geldkreislauf, muß es Werkstätten und Fabriken, muß es einen echten Bedarf geben, der durch Waren gedeckt werden kann.

## Out-laws

Sich als Out-law, als Heimatlose oder "Fahrende" zu verkleiden hat seinen Reiz, der jedoch schnell verfliegt, wenn nicht der gesamte Hintergrund dieser Kultur- und Lebensform mit erfahrbar gemacht wird: mit dem Zigeunerwagen durch die Stadt ziehen, betteln gehen, Straßentheater aufführen usw.. Und wer richtet die Wagen ein, wer stellt für die Straßenhändler die Waren her, wer versorgt die Pferde? Die konzeptionelle Fassung der ursprünglichen Idee orientiert sich immer wieder neu an den Interessen und Möglichkeiten der Kinder, den Gegebenheiten vor Ort, der Sach- und der Spiellogik und der Herstellung von echten Verwendungszwecken. Ergebnis ist eine Zusammenstellung von Handlungsfeldern, von konkreten "Spielbereichen und Werkstätten", die untereinander sachlogisch verbunden und vernetzt sind. Sie sind die Basis für einen dynamischen Projektverlauf, der durch die spielerische Auseinandersetzung der Kinder mit dem Thema und mit ihren

eigenen Spielideen gekennzeichnet ist. Unterstützt wird dieser Prozeß durch zusätzliche Anlässe für Präsentationen, Aufführungen, Demonstrationen von Arbeitsergebnissen der Kinder. Es wird immer wieder Öffentlichkeit hergestellt, um Probleme zu diskutieren und kreative Lösungen gemeinsam zu suchen. Das dynamisiert den Spielverlauf abermals. Gäste werden eingeladen, die zu einzelnen Problembereichen ihre Kenntnisse beisteuern können: Fernmeldetechniker, wenn's um den Telefonbau geht, der Oberstadtdirektor, wenn's um die Verwaltung der eigenen Kinderstadt geht. Konkrete Abläufe, kleine Inszenierungen, Raum für spontane Aktionen, Exkursionen, konkrete Anregungen und Schwerpunkt-Themen werden vorher entworfen und geben der Auseinandersetzung während des Projektes inneren Halt und Übersicht.

Am Ende dieser Konzeptionsarbeit steht eine umfangreiche Spielesammlung, in der alle wichtigen Informationen, alle detaillierten Organisationsabläufe, ein Zeit-Raum-Thema-Raster und ganz konkrete Anregungen. Baupläne und Spielregeln für die einzelnen Werkstätten zusammengefaßt sind,

Bis hierhin besteht die Arbeit aus einer antizipatorischen Pfliffigkeit, die zum Teil auf die Erfahrungen der Praxis zurückgreift, die sich aber auch nicht scheut, neue Inhalte und mögliche Abläufe zu wagen und gedanklich durchzuspielen. Daraus resultieren Fragen über die Interessen, die Fähigkeiten und Spielinhalte von Kindern allgemein und zu diesem Projektthema speziell.

Hier im Text wird, der Übersichtlichkeit wegen, davon getrennt die ganz pragmatische Ebene der Organisation eines Projektes bis hin zum ersten Tag. Denn eigentlich besteht eine enge Verzahnung zwischen der konzeptionellen und der organisatorischen Arbeit. Lassen sich einzelne Details der ursprünglichen Idee nicht realisieren, müssen neue Lösungen, Varianten, Abweichungen bis hin zur Streichung vorgenommen werden. Wichtige Gäste, die Wesentliches beitragen könnten, sagen ab, können nicht kommen. Gesetzgeberische, versicherungstechnische oder zeitliche Auflagen müssen beachtet werden und machen bestimmte Ideen (vorerst) unmöglich.

Die konkrete organisatorische Arbeit im

Vorfeld eines Projektes beginnt schon bei der Jahresplanung: hier werden Termine, mögliche Themen und Orte für Veranstaltungen, Zuschußgeber, Finanz- und Zeitrahmen festgelegt. Das wäre ein erster Entwurf, bei dem sich in der Regel noch einiges ändern kann. Spätestens acht Wochen vor Beginn der Veranstaltung beginnt die organisatorische Arbeit. Genehmigungen werden eingeholt, Auflagen beachtet. Der Veranstaltungsort wird auf seine Infrastruktur hin untersucht: wo gibt es Wasseranschlüsse? Woher kommt der Strom? Wen könnte in der Nachbarschaft das Projekt stören, und wo gibt es Unterstützung? Wie kommen die Kinder zur Veranstaltung, welche Busse und Bahnen führen hier hin? Wo ist das nächste Telefon?

### **Telefon und Parkplätze**

Gibt es Parkplätze für die Eltern? Welche Gefahrenquellen und unfallträchtige Stellen gibt es (Wasserqualität des Baches, Tiefe des Sees, verkehrsreiche Straßen, Fahrradwege usw.)? Welche Sicherheitsmaßnahmen müssen getroffen werden? Ist ein Sanitärer vor Ort? Rechtzeitig anfordern! Und wenn es sich nicht um öffentliche Plätze und Parks, sondern um Einrichtungen und Veranstaltungshäuser handelt, stellt sich die Frage nach der Zusammenarbeit mit dem Personal, dem Hausmeister und der Koordinierung mit den Saufenden Angeboten im Haus. Bekommen wir einen eigenen Schlüssel? Wann können wir aufbauen? Welche weiteren Veranstaltungen gibt es, und wo können wir im Vorfeld Material lagern?

Entscheidend für die Abläufe eines Projektes ist die Raumplanung: der Veranstaltungsraum muß frühzeitig gebucht, das große Veranstaltungszelt gemietet werden. Es ist die äußere wetterfeste Haut. Innendrin werden die einzelnen Spielbereiche und Werkstätten aufgebaut. Die Art und Weise ihres Aufbaus machen das Thema augenfällig und begünstigen die Abläufe. Wo befinden sich also die einzelnen Spielbereiche und wie verträgt sich ihre Nachbarschaft? Wer erzeugt Lärm und stört damit andere, die Ruhe brauchen? Gibt es lange Wege, wo kurze notwendig wären? Wie wird die Verständigung der Bereiche untereinander gesichert? Wo liegen Haupteingang, Notausgang, Kinder-Garderobe, Anmeldung und Cafe? Wie sind die Spielbereiche eingerichtet? Wieviel

Arbeitstische, Stühle, Bänke, welche Werkzeuge, Materialien, wieviel Meter Pappkulisse werden benötigt? Wie und womit werden sie bemalt? Sind einige vielleicht schon fertig? Wie viele Stellwände, wie viele raumunterteilende Zwischenwände werden benötigt? Und schließlich: wo gibt's Strom, wo müssen Leitungen verlegt werden, wo sind die sanitären Anlagen? Und wenn's draußen stattfindet: wer macht die Nachtwache? Materiallisten werden für jeden Spielbereich erstellt und mit dem Bestand im großen Akki-Materiallager abgeglichen. Der Rest wird eingekauft.

### **Schwartenholz und Pappformate**

Spezielle Materialien sind extrem teuer und nur über Spender zu bekommen. Kilometerlange Rundhölzer für den Drachenbau, noch fahrtüchtige Bauwagen für die Zigeuner-Aktion, alte Telefonapparate von der Post, teures Textilklebeband, zusätzliche Tische und Bänke bei Großprojekten oder das 150 Meter lange Tau vom Boden zum Kirchturm: es mußte statisch berechnet werden. Ausgefallene Werkstoffe sind Mangelware und müssen daher frühzeitig bestellt werden:

Bohnenstangen, Edelhölzer für die Klangaktion, Stelzen, Pedalos, Tonnen für den offenen Spielbereich, besondere Gewürze und natürliche Farbpigmente, Pneus für die Seifenkisten, die professionelle Licht- und Tonanlage für die Revue, Schwartenholz für den Hüttenbau (inzwischen heißbegehrt), Pappformate für die Kulissen und Kartons für den Transport der Materialien, alte historische Stadtpläne von Düsseldorf für das Geschichtsprojekt.

Besondere technische Geräte werden entwickelt oder gemietet: der Autokran, die Telefonvermittlung, die Heißluftschmiede, der Diaprojektor für Großprojektionen, Scheinwerfer für die Nachtveranstaltung, Windmaschine und Leih-Computer. Ergänzende Gänge über den Flohmarkt sind sehr hilfreich. Dort bekommt man, was im Geschäft schon nicht mehr zu haben ist: einfache Schreibmaschinen, Lebensmittelwaagen, Cassettenrecorder, Lautsprecher, Elektromotoren, sogar Kostüme- Zur Vorbereitung der Spielesammlung und damit auch der Materialbeschaffung gehört es, einfache Konstruktionen, Baupläne und

Montagen zu entwerfen und selber auszuprobieren: die einfachste Art, einen Drachen zu bauen, eine Ritterrüstung zu schmieden, eine Seifenkiste zu bauen. Farbpigmente zu binden, Papier herzustellen. Auch hier entscheidet sich wieder, ob alte liebgewonnene Ideen realisierbar sind oder durch neue Lösungen ersetzt werden müssen.

Gleichzeitig mit dieser handwerklichen Vorbereitung und der unermüdlichen Suche nach kostengünstigen Materialien und Materialspenden beginnt die Suche nach Mitspielerinnen. Betreuerinnen werden konkret angesprochen, soweit sie sich nicht schon nach dem ersten Jahresüberblick bei uns gemeldet haben.

Die Schulung und Vorbereitung der Betreuerinnen und Mitspielerinnen wird terminiert und durchgeführt. Über 200 Freunde, Bekannte, Künstlerinnen und Fachleute aus ganz unterschiedlichen Berufsbereichen gehören ebenfalls zu Akki. Sie machen das Gesamtprojekt eigentlich aus. Mit großem Engagement und viel Begeisterung lassen sie sich immer wieder für die Durchführung einzelner Projekte oder Aktionen gewinnen. Zum Teil nehmen sie dabei Arbeitsumstände, Mühen und Mehraufwand in Kauf, die schon weit über der Grenze der Zumutbarkeit liegen. Dennoch! Von ihnen geht eine Begeisterung aus, die nach sieben Jahren noch ungebrochen ist und die sich unmittelbar auf das Gesamtprojekt überträgt. Fachkompetenz, Lust am Thema und am Spiel, Flippigkeit, Flexibilität, Ideenreichtum und Umsicht sind Merkmale, durch die sich der "wahre Akki-ist" beschreiben und ohne die sich ein Projekt nicht realisieren läßt.

### **per Hand kuvertiert**

Künstlerinnen werden angesprochen. Tänzerinnen, Musikerinnen, Schauspielerinnen, Artistinnen, Fachleute ganz unterschiedlicher Sparten. Gäste werden eingeladen: Ute Lemper, Ingolf Lück, der Oberstadtdirektor und die Leiterin der Modeschule Düsseldorf, Jugendrichter vom Amtsgericht und der Kinderbeauftragte des Landes. Sogar der Kultusminister ist schon dagewesen.

Spätestens zwei Wochen vor Beginn der Veranstaltung geht die Einladung für die Kinder in Druck. Bis zu 3000 Exemplare der möglichst anschaulich und informativ gehaltenen Einladung werden anschlies-

send per Hand kuvertiert, etikettiert, gestempelt und als Massendrucksache zur Post gebracht. Circa 1800 Kinderadressen umfaßt unser Verteiler. Der Rest geht an Einrichtungen und Kolleginnen in der Stadt, an interessierte Erwachsene oder wird frei verteilt. Die Presse wird zu einem Informationsgespräch eingeladen, was sehr wichtig ist, damit auch neue Kinder angesprochen werden und vom Projekt erfahren, Presstexte werden geschrieben für alle, die nicht zum Gespräch kommen konnten. Gleichzeitig wird die eigene Dokumentation des Projektes vorbereitet: Filme kaufen. Geräte checken, soll eine Videodokumentation erstellt werden?

Und dann kommt die Knochenarbeit: der Aufbau. Dieser beginnt im Lager schon eine Woche vorher. Die einzelnen Materialien für die Werkstätten und Spielbereiche werden sortiert und in die Bereichskartons gepackt. Als kleines Team treffen wir uns meist drei Tage vor Beginn des Projektes im Lager. Ein gemieteter 7.5-Tonner steht bereit, um Kulissen, Stellwände, Gerüste und Bereichskartons mit allen Materialien, Werkzeugen, Maschinen, Geräten und Requisiten aufzuladen. Es wird alles verladen, was zur Durchführung des Projektes notwendig ist. Das ist mühsam, eine elende Schleppelei, und provoziert zu den wüstesten Rüchen: 'Von wegen Spielaktion... blutiger Ernst ist das'

Am Veranstaltungsort angelangt, wird alles wieder ausgeladen, und schon, soweit möglich, vorsortiert und an Ort und Stelle gebracht. Ein zuvor skizzierter Stellplan bietet erste Orientierung. Dennoch steht sich jeder im Wege und niemand weiß so richtig, wo was hinkommt. Im Lauf der Zeit hat sich jedoch eine Gruppe herausgeschält, die sich darum reißt, das Baugerüst aufzubauen. Das geht dann ganz fix, und schon nach wenigen Stunden wird die räumliche Grundstruktur des Projektes sichtbar. Kulissen werden angebracht, verschnürt, bemalt. Bereichsschilder und andere Beschriftungen werden hergestellt und beschildern die einzelnen Werkstätten: Orientierungen, wo was ist und was man alles machen kann. Dennoch dauert es bei großen Projekten ziemlich genau zwei Tage, bis das Thema anschaulich wird. Die bekannte Liebe zum Detail kann sich am dritten Tag voll entfalten: knifflige Installationen,

einzelne Beschilderungen, Kulissenbemalungen, letzte Anstriche, Vorbereitungen in den einzelnen Werkstätten, die Werkzeugausgabe-Theke, die Dekorationen im Café, die Verteilung der Stifte, Papiere, Scheren... Bis alles gebrauchsfertig und für den ersten Ansturm vorbereitet ist, vergeht nochmals ein Tag. Aber diese Detailverliebtheit macht auch die eigene Lust am Spiel, den Spaß am Thema deutlich.

### "Schade!"

Die eigentliche Durchführung des Projektes könnte hier natürlich Seiten füllen. Zum einen ist es zwar der Alltag pädagogischer Arbeit, in dem sich Schwächen und Stärken, Routinen und neue Erfahrungen, Abläufe und Überlegungen am besten beschreiben lassen. Aber zum ändern sind solche Verläufe nur schwer zu generalisieren. Einen Einblick in die Vielgestaltigkeit der Projekte geben die Beschreibungen in diesem Buch.

Allgemein ist lediglich die Tatsache, daß die praktische Durchführung des Projektes für viele erwachsene Mitwirkende einen Balanceakt darstellt:

Sie sind einerseits Mitspielerinnen, die sich selber stark mit den Inhalten und Möglichkeiten des Themas auseinandergesetzt haben, andererseits aber nun den Kindern das Feld überlassen sollen. Da sagt so manch' eine(r) neidisch: 'Schade!'. Bei den Projekten gibt es keine Raumwächter, keine Pädagoginnen im üblichen Sinn, keine Lehrerinnen, die von oben nach unten vermitteln, Welt filtern oder glauben, ein Kompetenzgefälle überbrücken zu müssen. Die Betreuerinnen bringen sich statt dessen ein mit all ihrer Kompetenz. mit ihrer Begeisterung und mit eigenen Ideen und Spielvorhaben, die die Spielprozesse nicht dominieren, sondern fördern.

Dieses "Loslassen" und die Bereitschaft, den Kindern das Thema zur eigenen Nutzung zu überlassen, ist Voraussetzung für die Eigenständigkeit der Kinder, ihren Kompetenzzuwachs und ihre Lust, sich mit den gebotenen Möglichkeiten aktiv auseinanderzusetzen. Der folgende Tag ist nicht automatisch die qualitative Steigerung des Vortages. Natürlich gibt es Einbrüche, Stimmungen, Launen, Lustlosigkeiten. Und wenn schon - die

gehören dazu. Nicht jeder hat immer Lust, ist kontinuierlich bei der Sache oder denkt so eindimensional, daß nur das Eine, nämlich das gerade ablaufende Projekt ereignis von Interesse ist. Das gilt für Kinder ebenso wie für die mitwirkenden Erwachsenen. Die Breite des Feldes und die Vielfalt der Möglichkeiten beziehen sich nicht nur auf Aktionsformen im offensiven Sinne, sondern auch auf Handlungsformen, die durch Rückzug, Ruhe, Besinnung, leise Töne und Defensive gekennzeichnet sind. Diese Möglichkeiten von Anfang an einzuplanen ist ein wichtiger Bestandteil der Konzeption.

Danach folgt natürlich die Auswertung des Projektes. einerseits statistisch (wie viele Kinder in welchem Alter und aus welchem Einzugsgebiet haben teilgenommen? Wieviel Kinder waren zum erstenmal dabei? Die neuen Adressen müssen in den Verteiler aufgenommen werden), andererseits inhaltlich: wie wurde das Thema von den Kindern akzeptiert, ausgestaltet, verändert? An welchen Stellen nahm das Projekt einen anderen Verlauf als erwartet und warum?

#### **übertragbares Prinzip**

Welche Interessen und Bedürfnisse kamen besonders deutlich zum tragen? Gab es inhaltliche Schwachstellen? Wo und wann ging der Spielzusammenhang verloren? Lassen sich die organisatorischen Abläufe verbessern? Schließlich wird die Abrechnung, der Verwendungsnachweis erstellt, die Kosten werden ermittelt und Dankesbriefe an die Spender abgeschickt.

Berichten wir über unsere Arbeit und nutzen wir dabei das umfangreiche Bildmaterial, das sich in den letzten sechs Jahren angesammelt hat, so erzeugen die Schilderungen oft Staunen und Verblüffung. Staunen über die Größenordnung der Projekte, die Üppigkeit der zur Verfügung stehenden Materialien, die Vielfältigkeit der Angebote. Und Verblüffung über die einfachen naheliegenden Lösungen, die originellen Umsetzungen visionärer Ideen und die dadurch ausgelöste Kreativität der Kinder. Schon bald aber kippt diese Haltung um in eine Art Resignation: 'Das können wir nicht auf unsere Arbeit übertragen. Uns fehlen das Geld, die Zeit zur Vorbereitung und Konzeption, die Materialien, die Räume,

usw'.

Dabei ist es nicht die materielle Ausformung, die die Projekte so werden läßt wie sie sind. Es ist vielmehr das Prinzip, der eigenen Vision mehr zu vertrauen als den scheinbar unveränderbaren Sachzwängen. Unmöglich ist gar nichts. Alles ist potentiell machbar.

© Akki e.V.

**Der Text ist erschienen in:**

Bestandsaufnahme Soziokultur, Beiträge.  
Analysen. Konzepte. Stuttgart 1992. Schriftenreihe  
des Bundesministerium des Inneren, Nr. 23.