

BeratungsSpiele im Andreasviertel



VORNAME / NAME
Sabrine

ALTER: 33

W M D

HAUPTBESCHÄFTIGUNG
Lehrerin

LEBENSERFAHRUNG
geschieden, hat studiert (keine Bezie

Kinder



Ein curriculares Angebot im Andreasviertel für Jugendliche
umgesetzt von Caiju Innovationswerkstatt & Verein im 2. Halbjahr 2023
gefördert vom Jugendamt Friedrichshain-Kreuzberg

Inhalt	Seite
<i>(K)ein Platz für Jugendliche?</i> Ausgangssituation	3
<i>Spiel die Realität</i> Ziel und Konzeption	3
<i>Hallo junge Menschen!</i> Akquise im Stadtteil	4
<i>„Wie ist das eigentlich mit....“</i> BeratungsSpiele nutzen	6
<i>Nachbarschaft, was ist das?</i> Sozialräume erschließen Sozialräume erschließen - Auszug der Ergebnisse	10
<i>Jugendliche an die Macht</i> Traumkiese entwickeln	13
<i>Die gesellschaftliche Teilhabe beweisen</i> Austausch, Abschluss und Vorbereitung Präsentation	17
<i>Evaluation & Wirkung</i> Statistik Evaluation Wirkung	23
<i>Ausblick & Perspektiven</i> Vorstellung der Ideen vor anderen Akteur:innen BeratungsSpiele als curriculares Angebot 2024 JuPoint Andreasviertel	30

Caiju Team: Nadine Kurz, Lilith Bürger, Daniel Beck, Per Traasdahl
 Kontakt: werkstatt@caiju.de 030 754 586 63

(K)ein Platz für Jugendliche?

Ausgangssituation

Das Andreasviertel ist ein Planungsraum im Bezirk Friedrichshain-Kreuzberg, der im Norden durch die Karl-Marx-Allee und im Süden durch die Spree begrenzt wird. Im Planungsraum gibt es mehrere Kitas, eine Grundschule, eine ISS und ein Gymnasium sowie zwei Seniorenzentren und einen Nachbarschaftstreff. Die Anbindung an den ÖPNV ist besonders durch den Ostbahnhof im Südosten sowie durch die U-Bahn-Linie 5 und mehrere Buslinien sehr gut.

Allerdings gibt es im Andreasviertel selbst keine Jugendfreizeiteinrichtung und wenig Grünflächen als mögliche Aufenthaltsräume. Viele Jugendliche werden von der Jugendhilfe nicht erreicht. Das ist deswegen problematisch, da fast die Hälfte der Kinder und Jugendlichen in Bedarfsgemeinschaften nach SGB II leben und psychosoziale sowie gesundheitliche Belastungen zunehmen.

In Gesprächen mit Schulsozialarbeitenden und anderen Akteur:innen im Kiez zeigt sich, dass Jugendliche aufgrund fehlender Aufenthaltsmöglichkeiten sich eher rund um den Alexanderplatz bzw. den Boxhagener Platz treffen. Auch Erwachsene empfinden den Kiez als „nicht einladen“ für junge Menschen. Die Jugendlichen, die sich im Kiez aufhalten, meist an Hauseingängen, Ecken und nichtöffentlichen Wegen, stammen aus anderen Kiezen. Zeitgleich zeigen einige junge Menschen insbesondere infolge der Corona-Pandemie starke Isolations- und Rückzugstendenzen.

Spiel die Realität

Ziel und Konzeption

Beratungsspiele

“Beratungsspiele“ ist eine besonders niederschwellige und partizipative Methode, die mit jungen Menschen ab 14 Jahren eine Behandlung von komplexen Themen ermöglicht, ohne Druck und Ausgrenzung durch verbale

Sprache zu verursachen und ohne Teilnehmende mit stigmatisierenden Vorerfahrungen zu beschämen.

Dies wird u.a. erreicht durch die Nutzung von Avataren – fiktiven Personen, deren Identität und Lebenssituation von den Teilnehmenden frei festgelegt wird. Beratungsspiele wurde 2010 bei Caiju entwickelt, seitdem in der Arbeit mit jungen Menschen, Erwachsenen und Fachpersonal eingesetzt.

Die Methode war Teil des Forschungsprojekts “KLuG” (ASH), Schulungsmaterialien wurden entwickelt, und 2022 wurde die Methode im Bundesprogramm “AUFleben” an 70 Fachleute aus rund 35 sozialen Trägern in Berlin transferiert. Beratungsspiele hat u.a. in der Bona Peiser - Sozio-kulturelle Projekträume (MGH) in Kreuzberg stattgefunden und bei mehreren Fachtagungen haben (benachteiligte) junge Menschen mit Beratungsspiele teilgenommen und mit Fachleuten diskutiert.

Auf die Methode wird im Verlauf des Berichts noch genauer eingegangen.

Ziele

Im Rahmen von Workshops basierend auf Beratungsspiele sollten junge Menschen den Raum und die Akzeptanz finden, tiefgreifend eigene Themen aufzudecken, zu bespielen, zu diskutieren und für eine Anwendung im Alltag zu strukturieren. Ziel des Projekts war es, dass auch junge Menschen, die die komplexe verbale Sprache nicht beherrschen oder nicht gerne verwenden, in regelmäßigen Gruppensettings Beteiligung und Teilhabe erfahren und dadurch ihre persönlichen sowie gesellschaftlichen Themen benennen, behandeln und perspektivieren können.

Hallo junge Menschen!

Akquise im Stadtteil

Im Bezirk Friedrichshain-Kreuzberg ist Caiju mit sozialräumlichen Verfahren zur Beteiligung und Arbeitsweltintegration junger Menschen seit längerem aktiv, zuletzt 5 Jahre im Brennpunktgebiet QM-Wassertorplatz (Blitzjobs, Beratungsspiele, Handyhilfe). Dabei lag ein Fokus auf dem Übergang Schule-

Beruf, weshalb Caiju über eine umfassende Vernetzung mit Schulen, Kulturbetrieben, Gewerbetreibenden und Stadtteilzentren verfügt.

In einer Vorabstimmung mit dem Jugendamt wurde das Andreasviertel als Kerngebiet der Umsetzung definiert, da hier das Jugendamt bislang wenige gebietsbezogene Förderstrukturen entwickeln konnte. Da Caiju in diesem Sozialraum keine Vorerfahrungen hat, fing das Projekt mit Recherchen an. Wesentlich zur Erreichung der Zielgruppe für das Projekt war eine umfangreiche aufsuchende Arbeit, bevor die eigentliche Gruppenbildung für das curriculare Angebot begann.

Junge Menschen - und zwecks des Aufbaus von Beziehungen vor Ort auch Menschen anderer Altersgruppen - wurden direkt angesprochen und auch durch Aushänge an den Hauseingängen erreicht. Aus der "Not", das Projekt nicht an eine bereits bekannte Gruppe andocken zu können, entstand die "Tugend", durch verschiedene Zugänge eine heterogene Gruppenbildung zu ermöglichen.

Durch die Kombination aufsuchender Arbeit und bestehender Netzwerke konnten zwei heterogene Gruppen junger Menschen gebildet werden. Neben acht jungen Menschen, die schon länger ihren Lebensmittelpunkt im Andreasviertel haben, nahmen weitere vier teil, die in unterschiedlicher Form einen Bezug zum erweiterten Projektgebiet haben. Die dadurch erreichte heterogene Gruppenbildung ist aus fachlicher Sicht förderlich und wäre zielführend auch in Folgejahren fortzuführen, wenn die Vernetzung im Quartier etabliert ist.

Das Besondere an der Gruppe: Die jungen Menschen kannten sich untereinander (bis auf zwei Ausnahmen) überhaupt nicht und haben als Anwohnende, Schüler:innen im Kiez oder auch unregelmäßige Besucher:innen des Kiezes unterschiedlichste Perspektiven auf das Andreasviertel. Eine weitere Besonderheit: Beide Gruppen arbeiteten an jeweils 2 Tagen für sich und trafen erst am letzten Tag aufeinander, um sich gegenseitig auszutauschen und sich auf die bevorstehende Präsentation vorzubereiten.

Als Ort für die Workshops stand freundlicherweise das House of Resources - www.house-of-resources.berlin - zur Verfügung.

„Wie ist das eigentlich mit....“

Beratungsspiele nutzen

Der erste Workshop-Tag war in beiden Gruppen zunächst dem Kennenlernen und Ausprobieren der Methode Beratungsspiele gewidmet.

Beratungsspiele basieren auf der Nutzung von sogenannten Avataren – fiktiven Personen, deren Identität und Lebenssituation von den Teilnehmenden frei festgelegt wird. Dazu werden in Kleingruppen Avatarbögen mit wenigen Informationen ausgefüllt.

Avatarbogen
Avatar 4
Seite 1

VORNAME / NAME
Sabrine

ALTER: 33

W M D

HAUPTBESCHÄFTIGUNG
Lehrerin

LEBENSERFAHRUNG
geschieden, keine Kinder
hat studiert, alleine
(keine Beziehung)

WAS IST GERADE LOS IN DEINEM LEBEN?
gestresst, viele Aufgabe
zu erledigen -> keine Zeit

Diese Figur z.B. wurde von den Jugendlichen Sabine genannt. Sie ist Lehrerin, ist mittlerweile geschieden und hat aktuell viel zu tun.

Aufbau der Beratungsspiele ist, dass die Teilnehmenden abwechselnd in die Funktion als Regie, Publikum oder Spielende (Avatare + weitere Rollen) schlüpfen. Dabei werden

Leibchen getragen: zum einen, um dort die Rollen sichtbar als Klettschilder anzubringen, zum anderen – das ist wichtig – eine Abgrenzung von Realität und Spiel zu schaffen.

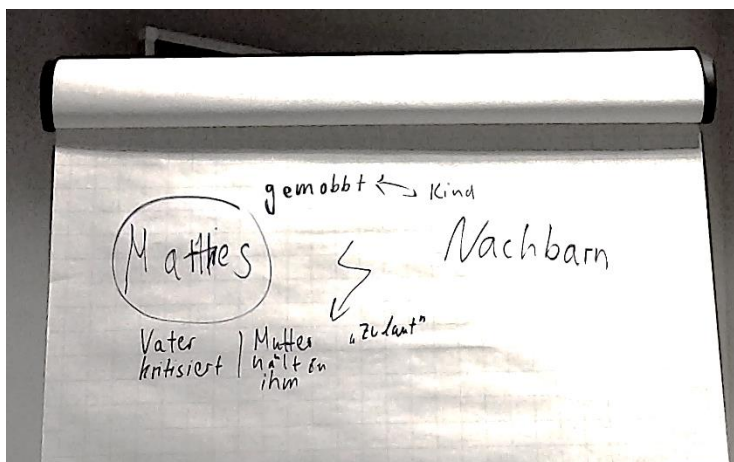


Alle Spiele fangen mit einer Beratungssituation an, wonach das Spiel Entwicklungen nimmt und Themen aufgreift, die erst durch die Szenen und die zwischenzeitlichen Regie-Gespräche aufgedeckt werden.



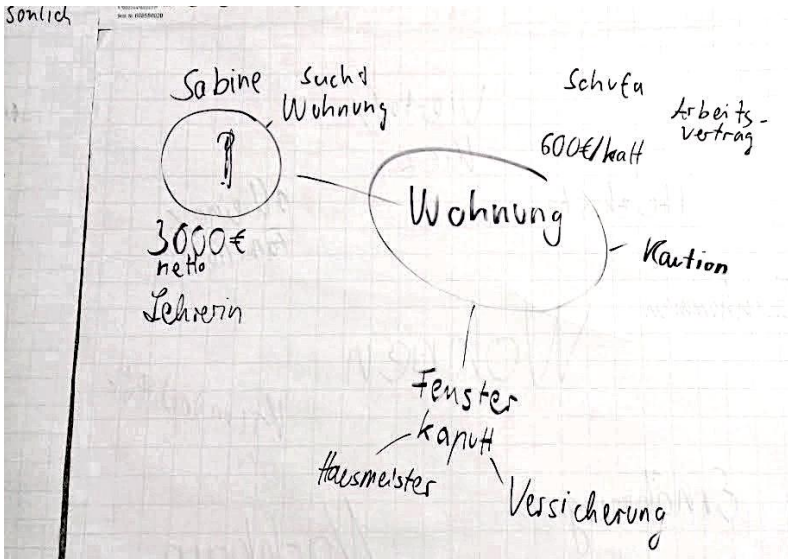
Die Entwicklung wird in einer Mind-Map festgehalten. Stichwörter zu Themen, die in einzelnen Szenen aufkommen, sowie eine Vorschau zu möglichen Szenen fördern Überblick und Diskussion und motivieren die Teilnehmenden, vielfältig zu denken.

Eine Auswahl findet sich hier:

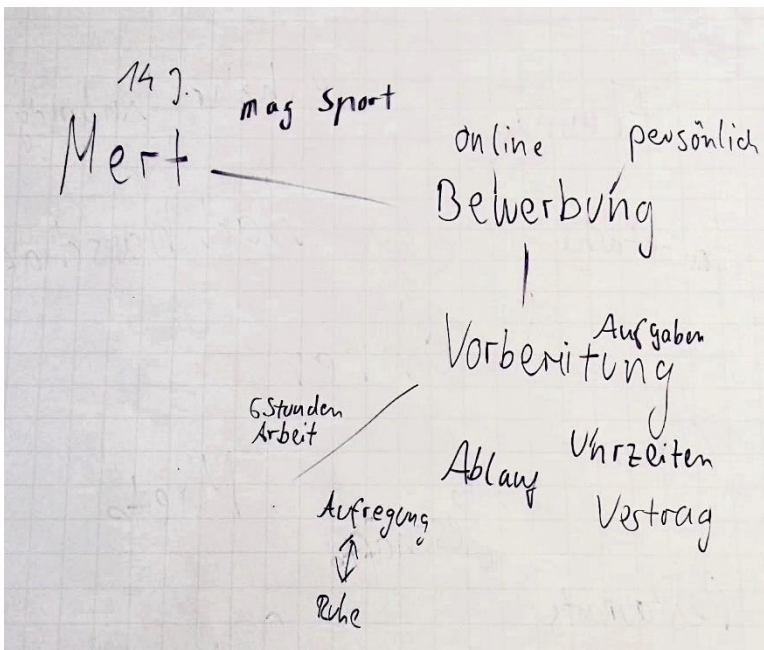


Die Figur Matthes wird vom Kind der Nachbarn gemobbt. Der Vater kritisiert ihn dafür, aber seine Mutter hält zu ihm.

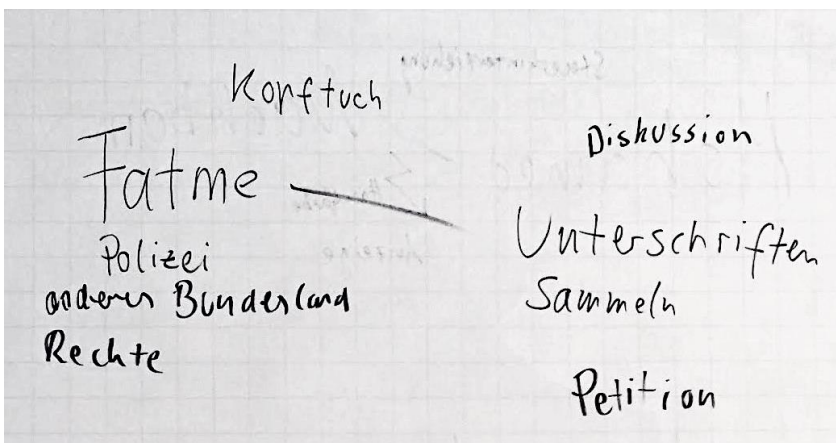
Wie wirkt sich das auf das Zusammenleben aus? Was kann Matthes in der Situation tun?



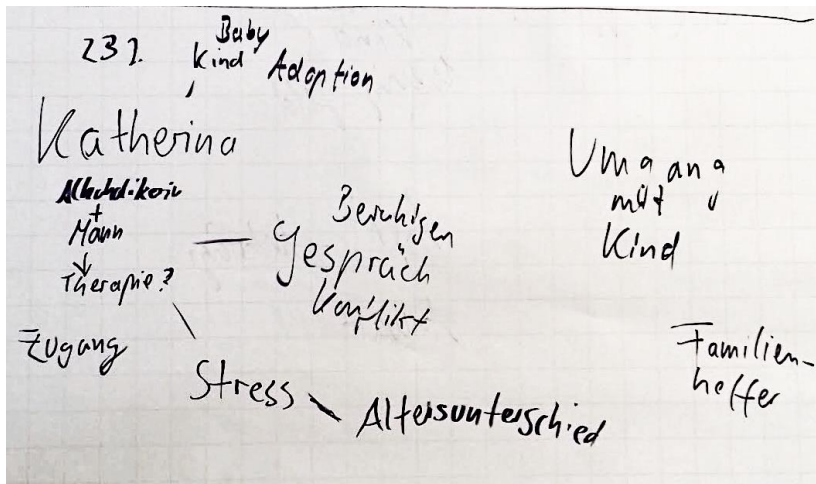
Bei Sabine (der Avatarbogen wurde oben gezeigt) stellt sich in der Beratung heraus, dass sie eine Wohnung sucht. Doch was kostet so eine Wohnung? Was braucht man dafür an Unterlagen? Dann geht auf einmal noch das Fenster in der alten Wohnung kaputt. Wer kann helfen?



Mert ist 14 und mag Sport. Das ist sein Traumjob und deswegen will er ein Praktikum machen. Er bewirbt sich an einer Schule und wird angenommen. Damit er beim Praktikum richtig gut ist, möchte er sich vorbereiten. Doch was kommt da überhaupt auf ihn zu? Wie macht er einen "guten" Eindruck?



Der Avatar Fatme möchte zur Polizei. Doch sie trägt Kopftuch. Ist das ein Problem? Wird in Berlin damit anders umgegangen als in anderen Bundesländern? Fatme sammelt Unterschriften, damit sie ihrem Traum nachgehen kann.



Katharina ist mit 21 Mutter geworden. Ist das früh? Und warum trinkt ihr Freund so viel Alkohol? Ist er süchtig? Was macht das mit dem Kind? Das Amt schickt einen Familienhelfer. Wie kann er das Paar unterstützen?

Das ist nur eine Auswahl der entwickelten Szenen, die exemplarisch die Bandbreite der möglichen Themen und die Tiefe der inhaltlichen Auseinandersetzung zeigen. Es geht nicht um richtig und falsch oder darum, wie „gut“ die Figuren gespielt werden. Vielmehr ist das Ziel, für die Jugendlichen relevante (und von ihnen bestimmte) Themen zu behandeln und möglichst viele Perspektiven aufzudecken. Dies passiert auf Augenhöhe und anhand klarer Regeln.

Zwangsläufig stellen sich verschiedenste Fragen, bspw. zu Recht, Politik, Wirtschaft, die an ganz konkreten Beispielen behandelt und gelöst werden können. Die Themen geben Anlass für einen weiteren Austausch. Jede:r Einzelne kann dabei Ansätze einbringen, ohne über eigene Erfahrungen – ggf. negativ oder stigmatisierend – sprechen zu müssen. Die entwickelten Handlungsstrategien sind für alle Teilnehmenden anwendbar und stellen so eine niederschwellige Form des Powersharings dar.

Für die Verstärkung der Selbstwirksamkeitserfahrung und die Wertschätzung der Arbeit der Teilnehmenden ist es wichtig, Möglichkeiten für Output und Outcome zu schaffen. In der Planung des Projekts zeigte der Mieterbeirat der WBM im Andreasviertel Interesse an den Perspektiven der jungen Menschen auf den Kiez. Deswegen zielten die weiteren Workshop-Tage auf die Vorbereitung einer Präsentation und damit einer intensiveren Auseinandersetzung mit dem Andreasviertel ab.

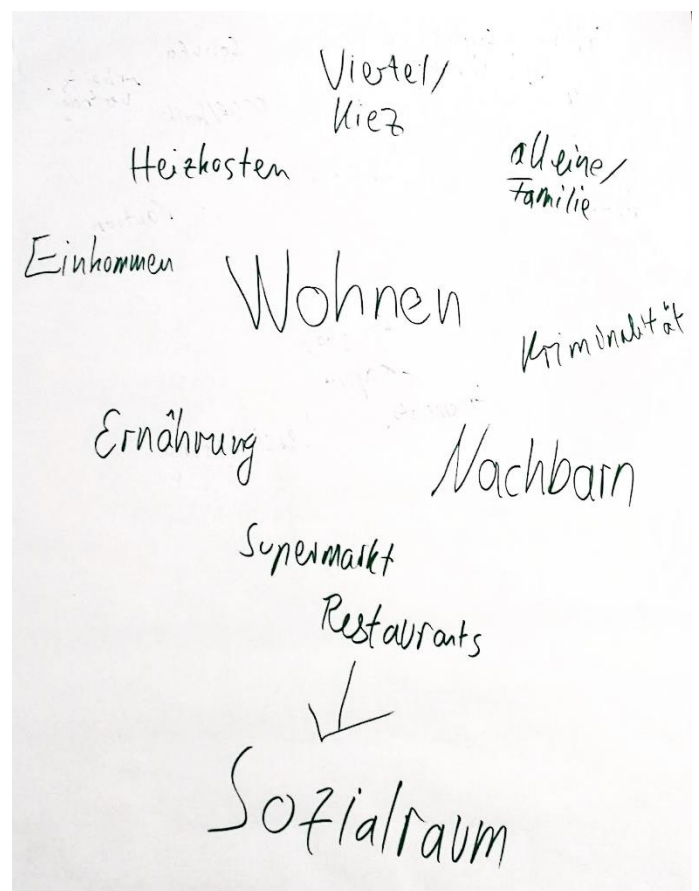
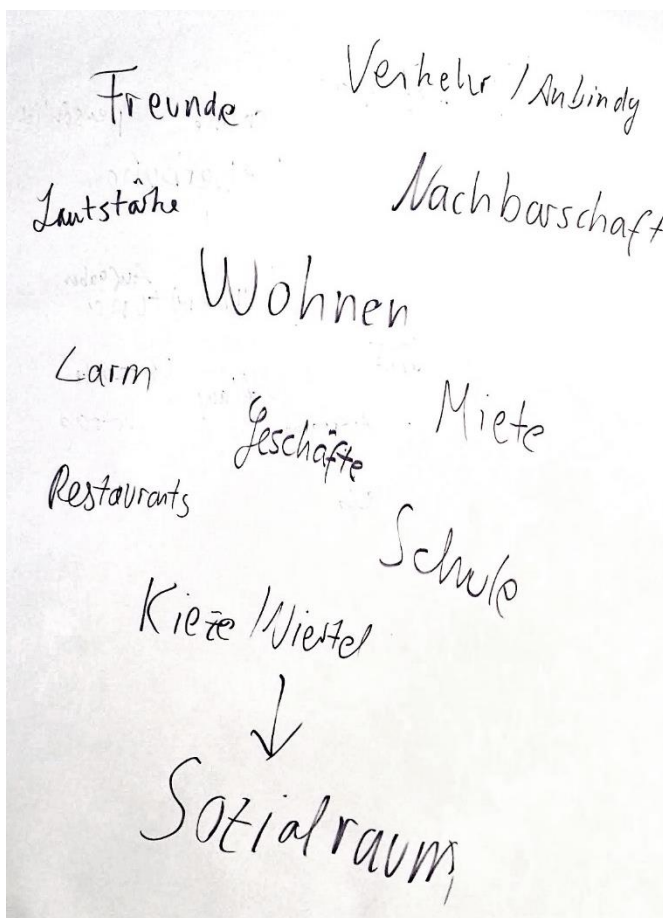
Nachbarschaft, was ist das?

Sozialräume erschließen

Um Perspektiven auf Andreasviertel zu haben, muss man sich mit dem Kiez auseinandersetzen. Das war Aufgabe des zweiten Workshop-Tages.

Begriffe wie Kiez und Viertel sind geläufig, aber die Definition davon teilweise sehr schwammig. Auch die Grenzen in der Stadtplanung können sehr zufällig und inkonsequent erscheinen. Bei der Frage „Was verbindet ihr mit dem Andreasviertel?“ fielen vor allem das Wort „Wohnen“, gefolgt von „Schule“.

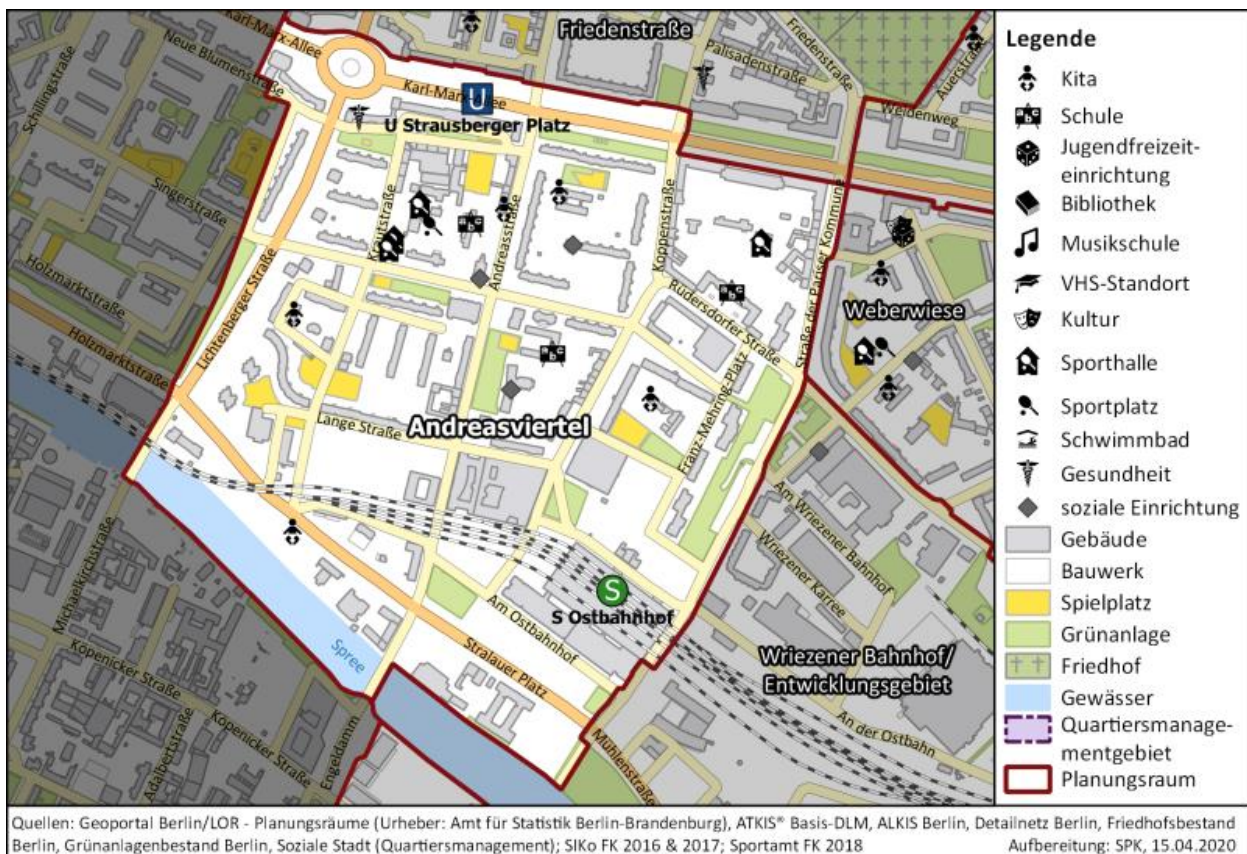
Ausgehend vom Begriff „Wohnen“ sollten deswegen die Gruppen brainstormen, welche weiteren Aspekte sie damit verbinden. Die zwei Ergebnisse waren sehr interessant:



In beiden Gruppen fielen Aspekte wie „Nachbarschaft“, „Kiez“/„Viertel“ und Restaurants. Während eine Gruppe Gedanken in die Richtung individuelle Wohnqualität („Lärm“, „Anbindung“) entwickelte, ging die andere Gruppe eher auf sozioökonomische Faktoren („Einkommen“, „Kriminalität“) ein.

Das Learning in beiden Fällen: Geographische Einheiten, in denen Menschen und auch Institutionen miteinander interagieren (Vernetzung und soziale Praktiken ausüben), werden auch als Sozialraum bezeichnet.

Der nächste Schritt war, das Andreasviertel nicht nur abstrakt zu behandeln, sondern aktiv zu besuchen und unter Leitfragen zu beobachten. Für die Jugendlichen überraschend, kann eine Sozialraumbegehung sogar richtig interessant sein und Spaß machen. Unter den Aspekten „was ist gut?“ und „was stört?“ sowie mit Karten ausgestattet, wurde der Kiez untersucht und anschließend die Ergebnisse gesammelt.



Sozialräume erschließen - Auszug der Ergebnisse:

Das ist gut im Andreasviertel:

- Anbindung an ÖPNV
- 2 weiterführende Schulen, eine Grundschule
- Recht ruhig (außer an den Hauptstr.)
- Viele Bäume
- Breite Straßen und Wege für Fußgänger:innen

Das „stört“ im Andreasviertel:

- Keine wirklichen Parks/wenig Grünflächen
- Viel Dreck (vor allem Laub)
- Wenig Einkaufsmöglichkeiten
- Wenige Spätis, Imbisse
- Viele Autos

Bei den Begehungen war klar, dass sich die Grenzen des Kiezes an Straßen orientieren. Aber die Menschen, die gegenüber voneinander in diesen Straßen (Lichtenberger Str./Str. der Pariser Kommune) wohnen, unterscheiden sich kaum – sie gehen vermutlich in die gleichen Supermärkte und fahren mit dem gleichen Bus. Ohne die Karte hätten die Jugendlichen nach eigener Aussage nicht erkannt, dass sie an der Grenze eines Sozialraums entlanglaufen.

Das Andreasviertel ist schön, nett, ruhig, hat ein paar Ecken und Kanten. Für Jugendliche ist es zum Wohnen okay, aber mit Freunden trifft man sich lieber woanders.

Doch spielt die Realität – das funktioniert nicht nur in Rollenspielen, sondern auch für ganze Stadtteile!

Jugendliche an die Macht

Traumkiese entwickeln

„Stellt euch vor, ihr hättet ganz viel Geld und könntet alles entscheiden. Wie würde das Andreasviertel aussehen?“

Es gibt nur eine Regel: Die Grenzen des Viertels bleiben gleich.“

Unter dieser Aufgabenstellung konnten die Gruppen im Kleinen das machen, was sich jede:r mal gewünscht hat – einen eigenen Traumkiez bauen. Die beiden Gruppen gingen dabei ganz unterschiedlich vor:

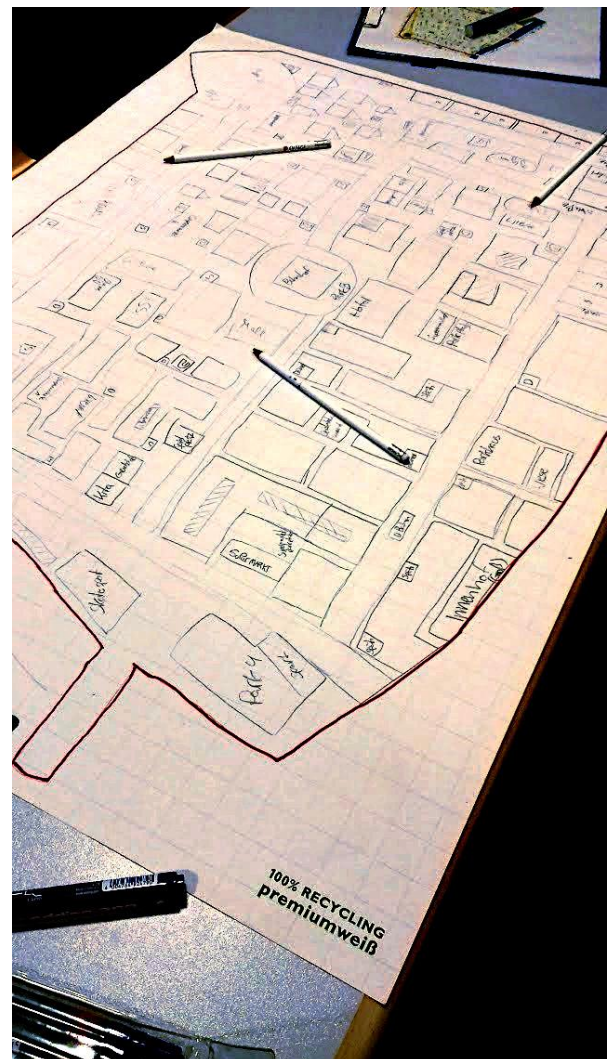
Gruppe 1

Schritt 1- „Döner für alle!“

In der Gruppe war schnell klar, was unbedingt im Kiez sein soll: Schulen, Parks, Jugendclubs, Nahverkehr und vor allem: viele Dönerläden.

Schritt 2 - Faire Verteilung

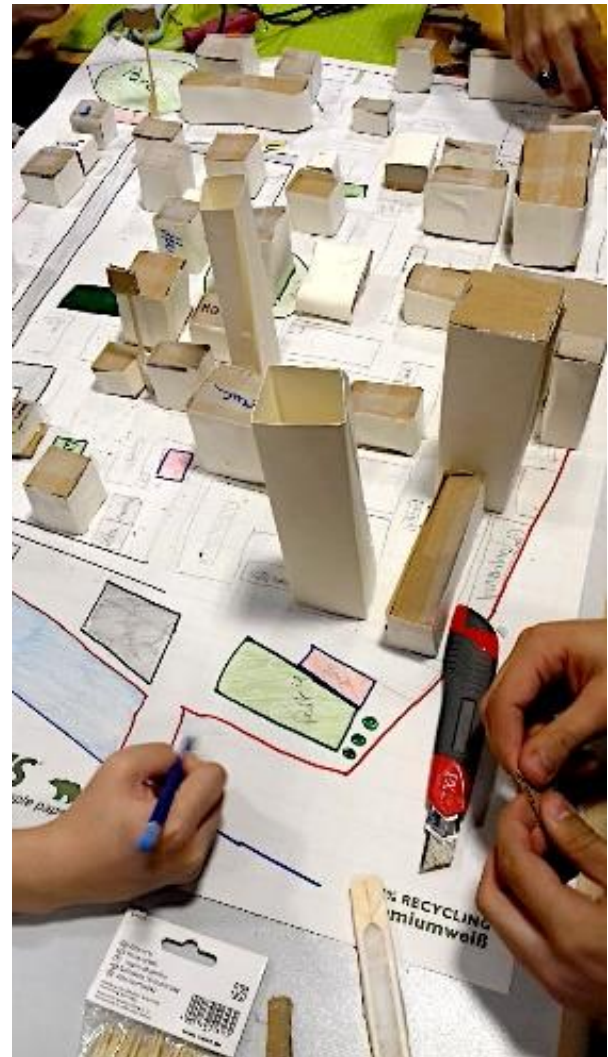
Die Jugendlichen haben sich um ein großes Poster gesetzt und haben die Umriss des Andreasviertel übertragen. Dann ging es daran, die gewünschten Ressourcen auf der Karte zu verteilen. Als jede:r einen Park an ihrer Ecke des Plakats haben wollte, war klar: „Wir müssen alles fair verteilen, dann haben auch alle einen kurzen Weg von zuhause dahin.“ Schritt für Schritt wurde ausgehandelt, wie viele Gebäude es für was braucht und wohin diese gehören. Der Bahnhof wurde einfach in das Zentrum gesetzt und wurde von einem Park umringt.



Doch was macht man, wenn man sich nicht einig ist?

„Das Gymnasium und die ISS sollen sich einen Pausenhof teilen, dann kann man gemeinsam chillen.“ – „Nee, es ist besser, wenn die auseinander sind, dann ist es ruhiger.“ – „Dann mach ich hier die ISS und das Gymnasium zusammen, und du machst die einmal getrennt auf der anderen Seite.“

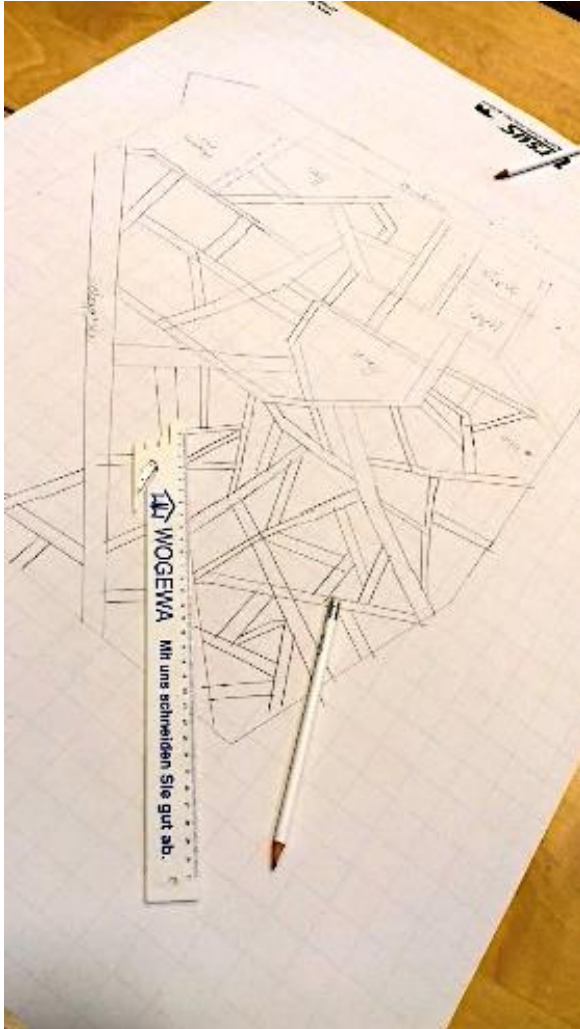
Schritt 3 - Das „Viertel im Viertel“



Schritt für Schritt werden mit verschiedenen Materialien kleine Häuser, Geschäfte und sogar Jugendclubs gebaut und auf der vorgesehenen Stelle mit Kleber fixiert. So wird der Kiez schnell lebendig! Da jede:r für ihr „Viertel im Viertel“ zuständig ist, entstehen ganz unterschiedliche Gebäudearten und – Formen. Ganz zu Letzt werden die Straßen gezogen, um alles zu verbinden.

Gruppe 2

Schritt 1 – Erst die Straßen, dann das Vergnügen



In Gruppe 2 ist bei der Planung blitzschnell klar: Zuerst braucht es ein Netz von Straßen, damit man überall hinkommt. Danach kann verteilt werden, wie Platz ist.

Und ein Straßennetz ergibt nur Sinn, wenn eine Schnellstraße vorbeiführt. Kurven sind in diesem Netz auch nicht nötig, dafür werden auf Kreuzungen oder Ampel gesetzt.

Schritt 2 – Alles auf Neu

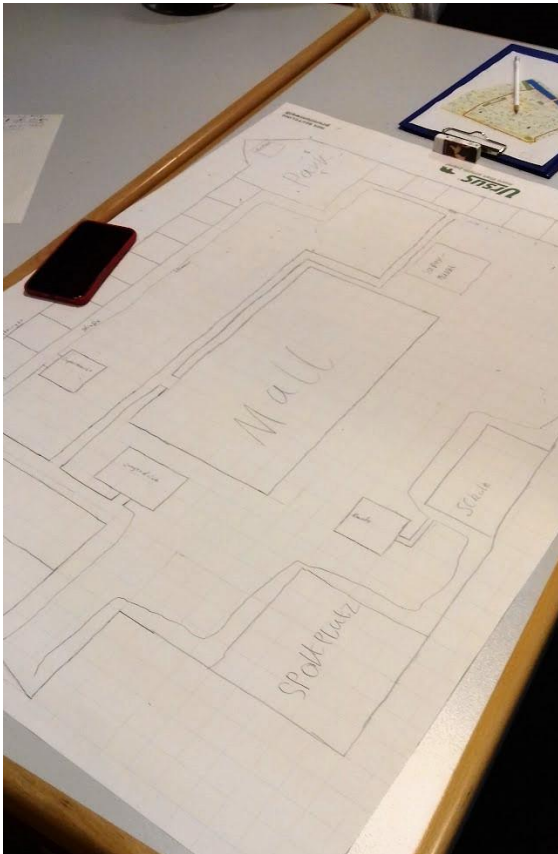
Bei der Einteilung der ersten Gebäude wird klar: Das Straßennetz kommt an seine Grenzen, an manchen Stellen ist zu wenig, an anderen zu viel Platz. Die Lösung ist auch gleich gefunden: Ein neues Modell muss her.

Schritt 3 – Die Mall als Ort von Gemeinschaft

Im neuen Ansatz wird überlegt, wie insbesondere Geschäfte verteilt werden sollen. Trotzdem soll die Idee der kurzen Wege aus dem ersten Traumkiez erhalten bleiben. Die Jugendlichen überlegen, wo sie gerne einkaufen – in Malls und Einkaufszentren. Als die ersten Parks, ein Kino und Wohnhäuser eingezeichnet werden, fällt der Gruppe auch auf: die Mall ist ein Treffpunkt. Besonders im Winter durch die Überdachung und Heizung, aber auch im Sommer durch die Klimaanlage, lässt sich super Zeit verbringen, entspannen und mit Freunden treffen. In der Mall kann man essen, im Elektromarkt zocken, es gibt WLAN und Steckdosen.

Mit zwei Buslinien kommt man schnell durch den und aus dem Kiez.

Ein Unterschied zur anderen Gruppen: Hier hatte jede:r eine Rolle und Aufgabe, bspw. nur Häuser bauen oder Straßen zu malen.



Die gesellschaftliche Teilhabe beweisen

Austausch, Abschluss und Vorbereitung

Am insgesamt fünften Workshop-Tag trafen sich beide Gruppen zum ersten Mal. Ganz wichtig für die Jugendlichen: „Was haben die ihr so gemacht?“. Die Gruppen berichteten sich gegenseitig von den verschiedenen Szenen der Beratungsspiele und stellten ihre Traumkiese vor.

Der nächste Schritt: die Vorbereitung von Beratungsspielen für die anstehende Präsentation in der nächsten Woche. Dazu wurden neue Avatare entwickelt, diesmal mit der Zielstellung, einen Bezug zu Wohnen, Nachbarschaft und dem Andreasviertel zu haben. Verschiedene Szenen wurden entwickelt, ausgesucht und für die Präsentation vorbereitet.

Die Traumkiese wurden noch finalisiert und erhielten den letzten Schliff. In der Abschlussrunde wurde reflektiert, was in den letzten Tagen passiert ist – mehr dazu unter *Evaluation & Wirkung*.



Präsentation

Wir freuen uns, dass wir für die Präsentation der Projektergebnisse besondere Gäst:innen begrüßen dürfen:

Fr. Raphael, zuständig für die bezirkliche Jugendförderung Friedrichshain-Kreuzberg (Fördergeber des Projekts) und Koordinatorin der Kinder- und Jugendarbeit im Sozialraum des Andreasviertels sowie

Fr. Wittrich vom lokalen Mieterbeirat der landeseigenen WBM Wohnungsbau-gesellschaft Berlin-Mitte mbH.

Zudem waren weitere Mitarbeitende aus dem Caiju-Team dabei, welche die vorbereiteten Szenen noch nicht kannten.

Ein weiteres Highlight: Das Bootshaus der WEG Spreefeld, direkt an der Spree gelegen.

Nach einer kurzen Einführung zum Projekt ging es direkt in die erste Szene.



Szene 1:

Ein Mieter wird vom Vermieter besucht, weil die Miete ausstand. Auf Nachfrage stellt sich heraus, dass der Mieter Herr Müller seinen Job verloren hat und seine Sorgen mit Alkohol verdrängen will. Der Vermieter bietet ihm an, zusammen nach Jobs und einer Kur zu suchen.

Im zweiten Teil besucht der Vermieter wieder Herrn Müller, seine Wohnung hat er inzwischen aufgeräumt. Zusammen suchen sie nach Jobs und legen los mit Bewerbungen.

Die Jugendlichen drehten den Spieß mal rum und stellten den Gästen Leitfragen: „Was haben wir gesehen?“ „Ist das realistisch?“ Learnings der Szene: Wenn es Probleme mit dem Mietverhältnis (wie ungedeckte Monatsmieten) gibt, sollte dies eigentlich ein Anlass für die Vermietung sein, zu fragen, *warum* es diese Probleme gibt. Dann kann (ggf. unter Weiterleitung an Unterstützungsstellen) gemeinsam eine Lösung gefunden werden. Das spart den Stress und die Kosten einer Neuvermietung, verbessert das Ansehen der Vermietung und stellt vor allem einen großen Mehrwert für die Wohnqualität und die psychosoziale Versorgung von Mieter:innen dar.

Als Kulisse dienen ein paar Flaschen, ein Tisch, Stühle und eine Mappe als Laptop.

Szene 2:

Eine angehende Studentin und ein Kumpel gehen durch das Andreasviertel. Sie kritisieren den herumliegenden Müll bzw. die fehlenden Mülleimer, loben aber die gute Anbindung an den ÖPNV, die Ruhe, die schönen Hausfassaden. Und obwohl es zwar keine Parks gibt, schmücken viele Bäume den Kiez. Die beiden sind sich einig: Das ist ein schöner Kiez zum Leben und was ein Glück, dass sie gleich ein Gespräch mit dem Vermieter haben.

Beim Gespräch wird es dann ernst: „Ich will die Wohnung auf jeden Fall! Aber was ist denn die Miete?“. Der Vermieter ist wohlwollend und vergibt sogar einen Studierenden-Rabatt, trotzdem ganz schön teuer. Aber Hand drauf, die Wohnung ist vermietet.



Zunächst fällt direkt auf, wie treffend der Kiez beschrieben wurde. Alle konnten sich vor ihrem inneren Auge vorstellen, wie die zwei Avatare durch den Kiez schlendern. Auch beim Mieterbeirat sind fehlende Mülleimer wieder Thema, umso komplexer ist aber die Umsetzung des Wunsches. Wer bezahlt sie, wer bringt sie und wer macht sie immer wieder sauber? Zumal im Kiez nicht viel Müll herumliegt, wie ein Jugendlicher sagt. Der Eindruck von Dreck entsteht eher durch Laub und ungepflegte Grünflächen (von denen es zu wenige gibt).

Der gutmütige Vermieter ist auch eine Ausnahme, wie sich herausstellt. Hohe und steigende Mieten sind ein Problem, nicht nur im Andreasviertel. Immer mehr Menschen können sich das nicht mehr leisten und ziehen weg, oftmals Richtung Stadtrand oder Umland; Kieze verändern sich.

Szene 3:

Ein schwules Paar kommt nachhause, im Treppenhaus begegnet ihnen die Vermieterin. Sofort fängt sie an, das Paar zu beleidigen. Andere Nachbarn sehen die Situation und greifen ein – was ist mit der Vermieterin los? Diese wünscht sich nur heterosexuelle Paare im Haus. Die Nachbarn lassen sich davon nicht beeindrucken und stehen für das Paar und die offene Hausgemeinschaft ein.

Ein Beispiel von Zivilcourage und Solidarität, da ist sich das Publikum einig. Aber wie kann man mit der Situation umgehen? Welche Rechte hat die Vermietung,

welche haben Mieter:innen? Ist es besser, umzuziehen oder die Vermietung zu konfrontieren? Ein spannender Moment, um zu überlegen, wie die Geschichte weitergehen könnte. Eine Szene wird geplant und Fr. Raphael übernimmt sogar eine Rolle.

Das Paar hat die Nachbarn eingeladen. Sie haben nun gegen den Vermieter Anzeige gestellt, sind sich aber unsicher, ob sie damit Erfolg haben oder sogar Konsequenzen fürchten müssen. Sie schlagen vor, als Zeugen auszusagen.

Auch diese Szene ist Anlass für vielfältige Fragen. Was macht eigentlich ein Zeuge? Ist sowas wichtig? Und wem wird eher geglaubt, Vermieter oder Mieter:innen? Wann kann eine Anzeige gestellt werden und wo macht man das?

Die Szenen hätten sich noch viel länger besprechen und in alle möglichen Richtungen fortführen lassen.

Aber natürlich warteten noch die Traumkiese darauf, präsentiert zu werden!



Traumkiese

Bevor die Jugendlichen ihre Ideen und Kiese präsentieren, sollten zunächst die Gäste überlegen, was auf den Modellen zu sehen ist und vor allem, warum.

Besonders geheimnisvoll war das große Gebäude, das nicht etwa einen Jugendclub oder eine Schule darstellen soll, sondern eine Mall. Die gab es ironischerweise bis vor ein paar Jahren sogar im Andreasviertel (City Carré), wie Fr. Raphael wusste. Neu war aber der Ansatz, diese Einkaufszentren als Ort der Gemeinschaft und Freizeit zu verstehen. Auch die Überlegungen, Pausenhöfe zu

kombinieren oder explizit zu trennen, knüpfen an aktuelle Diskussion zu Campus-Modellen an.

Dass öffentliche Parks fehlen, war kein Geheimnis. Allerdings gibt es durchaus Grünflächen, allerdings versteckt in Innenhöfen oder im Grundstück von Einrichtungen im Kiez. Dies war auch eine gute Gelegenheit, von den realen aktuellen Entwicklungen im Kiez zu erfahren, wie der Planung einer neuen Jugendfreizeiteinrichtung sowie Angeboten rund um das Andreasviertel.

Die beeindruckenden stadtplanerischen Modelle wurden gelobt und die Ideen fleißig notiert.



Evaluation & Wirkung

Statistik

Insgesamt haben am Projekt 12 Jugendliche teilgenommen. Davon ordnen sich 4 dem weiblichen Geschlecht zu, 8 dem männlichen. Der Großteil (9 Personen) war zwischen 14 und 18 Jahren alt, 3 Personen 18 bzw. 19 Jahre.

8 haben schon länger ihren Lebensmittelpunkt im Andreasviertel, davon 5 TN in Form von Wohnadresse, 1 aus dem Sozialraum Samariterviertel, 1 aus dem Sozialraum Weberwiese und 1 TN mit Kiezbezug durch die Ellen-Key-Schule.

Die 4 weitere Teilnehmende haben in unterschiedlicher Form einen Bezug zum erweiterten Projektgebiet.

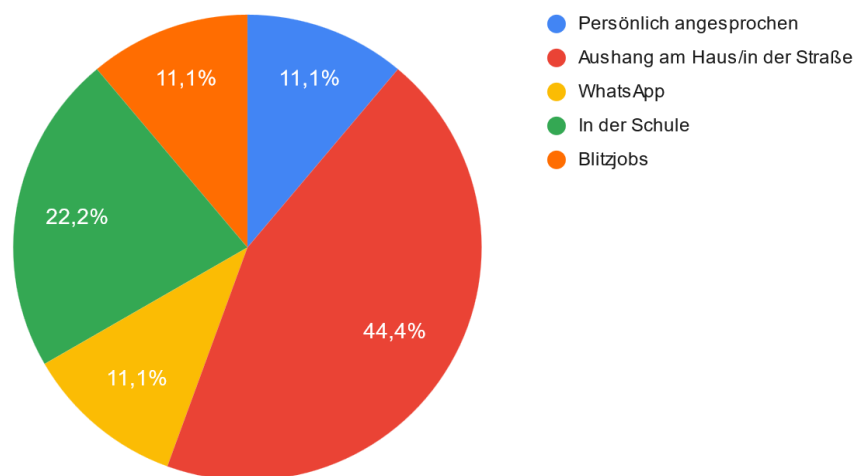
Das Angebot umfasste insgesamt 216 Teilnehmendenstunden.

Evaluation

Als Teil der Reflexionsrunde zum Abschluss des Projekts hatten die Teilnehmenden die Aufgabe, über ein Online-Formular mehrere Evaluationsfragen zu beantworten.

Zugang

Wie hast du von Beratungsspiele erfahren?



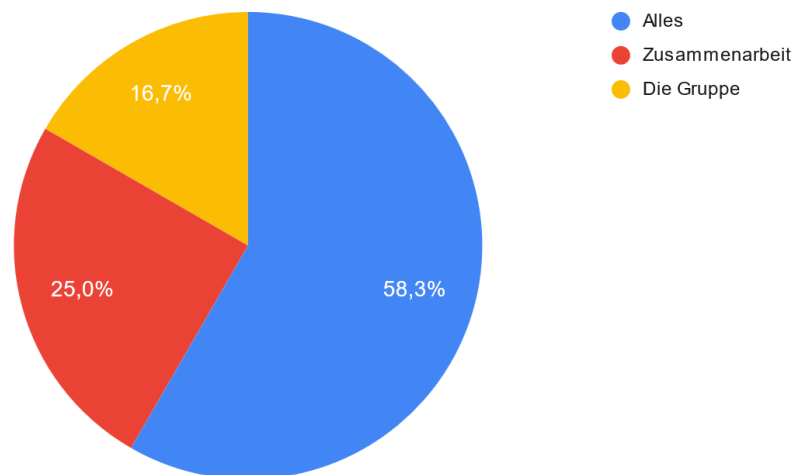
Diese Frage haben 9 der 12 Jugendlichen beantwortet.

Die Grafik (s.o.) zeigt, dass 4 TN durch Aushänge am Haus bzw. in der Straße vom Projekt erfahren haben, 2 TN in der Schule, 1 TN durch ein persönliches Gespräch bei aufsuchenden Arbeit, 1 TN über WhatsApp (meint: Nummer wurde von Freund weitergegeben), 1 TN war bereits im Blitzjob-Projekt von Caiju aktiv.

Teilnehmende haben erwähnt, dass sie auch mit Freund:innen über das Projekt gesprochen haben. Vor Beginn der Workshops war das Caiju Team mit mehreren weiteren Jugendlichen im Austausch, welche dann aufgrund von Krankheit oder familiären Aktivitäten doch keine Zeit hatten. Der Kontakt zu diesen Jugendlichen war besonders durch die Schulen und persönliche Gespräche entstanden.

Positive Erfahrungen

Was hat dir Spaß gemacht?



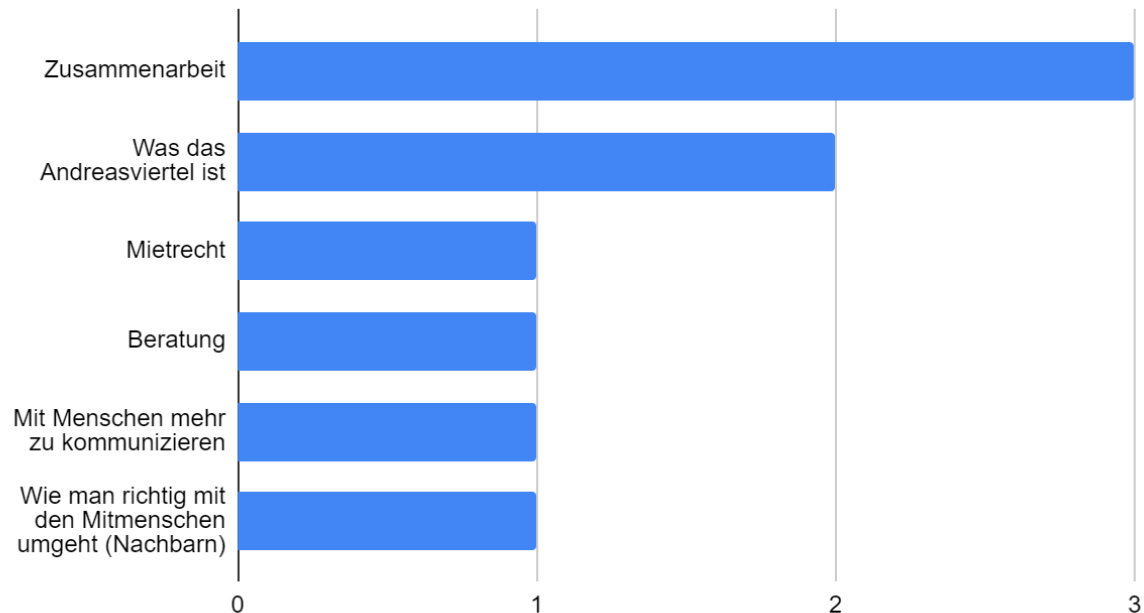
Auf die qualitative Frage „Was hat dir Spaß gemacht?“ wurde u.a. mit „Zusammenarbeiten/Zusammenarbeit“, „die Gruppe war gut“ und „alles“ geantwortet.

Dies zeigt, dass gerade die Gruppenkonstellationen und –Dynamiken scheinbar als besonders positiv und damit wichtig wahrgenommen wurden. Mehr dazu unter Wirkungen.

Lernaspekte

Lernerfahrungen wurden mit der Frage „Was hast du gelernt?“ erhoben.

Was hast du gelernt?



Die Antworten waren dabei recht vielfältig:

„Zusammenarbeiten“, „Was das Andreasviertel ist“, „Mietrecht“, „Beratung“, „Wie man richtig mit den Mitmenschen umgeht (Nachbarn)“, „Mit Menschen mehr zu kommunizieren“

Hier spiegelt sich die Vielfalt der Interessen der Jugendlichen wieder. Diese reichen von rechtlichen und monetären Aspekten bis hin zu zwischenmenschlicher Interaktion. Diese Spannweite kann ein vorgefertigtes Curriculum kaum antizipieren.

Wirkung

Die Wirkungsweisen des Projekts sind vielfältig und multidimensional. Eine Erhebung ist komplex und kann niemals alle Aspekte erfassen.

► Gruppenprozesse – Beteiligung und Powersharing

Die Jugendlichen kannten sich vor dem Projekt bis auf wenige Ausnahmen überhaupt nicht. Bei der Zusammensetzung der Gruppen war es im Rahmen der Gestaltung eines pädagogischen Settings wichtig, eine Heterogenität anzustreben – bspw. bei Alter, sozioökonomischer und kultureller Erfahrung und auch in Beziehung zum Kiez. So wurden explizit Teilnehmende mit der Perspektive als Anwohnende, als Schülerinnen und aus anderen Bezirken, die den Kiez nur als Gäste kennen, akquiriert. Bestehende Machtverhältnisse und Selbstbilder, wie u.a. in Klassen bestehen, wurden bewusst aufgehoben. Durch klare, auf Fairness basierenden Rollen wurden die Dominanz einzelner vermieden und eine Kultur des gegenseitigen Respekts etabliert. Gleichzeitig sind die Teilnehmenden direkt in Beziehungen und Interaktion getreten, was dabei entlang der Bearbeitung von Szenen in Beratungsspielen oder der Entwicklung der Traumkiese passierte.

Die Vielfalt der Teilnehmenden ermöglicht weiter auch den Austausch von erprobten Lösungsstrategien und Erfahrungswissen – eine niederschwellige Form des Powersharings. Dabei kommt lebensweltlichen Erfahrungen eine wichtige Bedeutung zu, welche insbesondere im schulischen Kontext oftmals fehlt.

Durch die Auseinandersetzung und Wertschätzung von Neugierde bestand nicht etwa ein Konkurrenzgefühl oder eine Ablehnung gegenüber der anderen Gruppe, sondern ein ernsthaftes Interesse, deren Handlungsansätze und Ideen kennenzulernen. In der Vorbereitung der Beratungsspiele für die kommende Präsentation hat die zusammengeführte Gruppe eine noch größere Spiel- und Reflexionstiefe erreicht.

Am Ende der Woche zeigte sich ebenfalls, dass einzelne, vorher sehr zurückhaltende Jugendliche viel kommunikativer im Umgang mit den anderen Jugendlichen waren (s. Evaluation).

► Demokratie erproben – Faire Deals & Gamifizierung

Die Verteilung von Gebäuden im Traumkiez, die Entwicklung einer nächsten Beratungsspiele-Szene oder das Gestalten von Avataren sind keine trivialen Entscheidungen, sondern komplexe demokratische Prozesse, wo miteinander verschiedene Folgen sowie Pro- und Kontra-Argumente überlegt und ausgehandelt werden. Verschiedene Formen der Kompromissfindung und eine ebenso wichtige Diskussionskultur auf Augenhöhe werden intuitiv angewandt.

Damit diese Prozesse aus Sicht der Teilnehmenden intuitiv ablaufen, beruht die Konzeption des Projektes und der Methode Beratungsspiele auf Gamifizierung - Spiel die Realität. Deshalb gibt es klare Spielregeln, die für alle fair und nachvollziehbar sind. In einer Szene sprechen nur die Spielenden, die Leitfragen danach beantwortet nur die Regie und danach werden die Rollen durchgewechselt. Die Verwendung von fiktiven Avataren erlaubt das Erleben von Themen, nicht nur das verbale Beschreiben. Zudem wird so eine Distanz zwischen einzelnen Rollen und den Teilnehmenden geschaffen. Nie wird die tatsächliche Person bewertet, sondern immer nur das Handeln der fiktiven Figur in einem fiktiven Setting.

Erst so wird es möglich, über komplexe, emotionale und persönliche Themen wie Sucht, Ängste, Mobbing oder Diskriminierung zu sprechen (s.o.). Die Teilnehmenden sind dabei niemals Opfer oder Täter – sind Expert:innen in der Lösungsfindung.

► Gesellschaftliche Wirkung und Wertschätzung

Dass die Jugendlichen überhaupt im Projekt ankamen, lag an einem klaren externen Handlungsauftrag gab. *Fachleute möchten wissen, wie Jugendliche denken und den Kiez sehen.* Das heißt für die Teilnehmenden, dass ihre Expertise jemand anderem wichtig ist und sie jemanden mit ihrer Arbeit unterstützen – und sich nicht einfach mit sich selbst beschäftigen.

Deswegen ist es wichtig, dass es für die Beratungsspiele eine Möglichkeit des Outputs und Outcomes gibt.

Ganz konkret war es eine extrem positive Erfahrung, dass Menschen in Ämtern (aus der Perspektive Jugendlicher extrem wichtig und machtvoll) zu einer Veranstaltung kommen, um ihnen als Expert:innen zuzuhören. Dies ist ein

genauer Widerspruch zum sonstigen Erleben der Jugendlichen, die sonst häufig passiv mit Macht konfrontiert werden.

Gleichzeitig ist die Arbeit der Teilnehmenden nicht symbolisch, sondern hat einen realen Wert. Konkret in diesem Projekt konnten Jugendliche zeigen, dass sie sich mit dem Kiez auseinandergesetzt haben und Verbesserungsvorschläge haben, die umgesetzt werden können (dazu mehr unter Ausblick und Perspektiven).

Auch eine symbolische Aufwandsentschädigung ist ein Zeichen des Werts der Arbeit, die die Jugendlichen geleistet haben.

► Sozialraumerweiterung

Die Teilnehmenden haben unterschiedliche Erfahrungswerte und Zugänge zum Kiez. Für die Auseinandersetzung damit war es wichtig, zunächst das komplexe Konzept von Sozialräumen zu erschließen.

Die Sozialraumbegabung ist eine erlebnisorientierte Methode, die gleichzeitig Achtsamkeit und Sensibilisierung schafft. Das bewusste Wahrnehmen anhand von durch Leitfragen gesetzte Schwerpunkte stellt einen Gegensatz zur gewohnten Mobilität im Sozialraum dar. Mittel- und langfristig kann so Isolations- und Rückzugstendenzen entgegengewirkt werden, insbesondere durch das Wissen über vorhandene Ressourcen als positiv konnotierte Rückzugsmöglichkeiten.

Junge Menschen halten sich aber nicht nur in einem Sozialraum auf, sondern sind mobil. Für eine selbstbestimmte Lebensführung ist es wichtig, Sozialräume erschließen zu können, unabhängig vom genauen Wohnort und institutionellen Räumen wie der Schule.

Die Traumkieze sind nicht nur eine Möglichkeit der Reflexion, wie utopische Orte aussehen könnten, sondern auch, wie diese entstehen können oder wo Teile davon schon existieren.

► Lösungsstrategien & Handlungsfähigkeit

Herausfordernde Situationen oder gar Krisen können lähmen, ein Gefühl der Ohnmacht und Verzweiflung auslösen. Solche Situationen können nicht immer vermieden werden, aber der Umgang damit – Resilienz- kann trainiert werden.

Beratungsspiele ermöglicht es, fiktive und dennoch realitätsnahe Szenarien zu simulieren. Probleme können aus vielfältige Dimensionen betrachtet werden und Handlungsmöglichkeiten ausprobiert werden. Die Vielfalt davon wird durch die Arbeit in Gruppensettings verstärkt und das Bespielen verschiedener Rollen stärkt emphatische Fähigkeiten. Die Vorgehensweise, Herausforderungen strukturiert und aus mehreren Perspektiven zu betrachten, um eine kreative Lösung zu finden, lässt sich auf nahezu alle herausfordernden Situationen anwenden. Das heißt, auch wenn die Probleme in einer Beratungsspiel-Szenen nicht den realen Herausforderungen der Teilnehmenden entspricht, kann das gleiche Lösungsdenken auf die realen Herausforderungen übertragen werden.

► Selbstwirksamkeitserfahrungen

Das Erleben von Jugendlichen ist von viel Passivität geprägt. Es wird über einen entschieden und bestimmt. Die Erwartungen an von anderen scheinen unerreichbar. Deswegen ist es wichtig, Momente der Handlung zu schaffen, deren Ergebnis von anderen wertgeschätzt und damit manifestiert wird.

Beratungsspiele schafft einen Rahmen der Handlung, da Themen nicht nur verbal besprochen, sondern aktiv bespielt werden. Komplexe Themen können gelöst werden. Durch das Präsentieren vor anderen erhalten Teilnehmende Wertschätzung für ihre Mühe und Arbeit und dieses Erlebnis manifestiert sich im Gedächtnis. Es dient oftmals als Schlüsselmoment hin zu einer Aktivierung.

Auch das Erstellen der Traumkiese macht die eigene Auseinandersetzung mit dem Kiez greifbar und für andere nachvollziehbar.

Ausblick & Perspektiven

▶ Vorstellung der Ideen vor anderen Akteur:innen

Mit den Jugendlichen steht eine Gruppe von Expert:innen für das Andreasviertel zur Verfügung. Dieses Wissen ist sicherlich auch für Vertreter:innen der WBM, Politik oder anderen Fachbereich interessant und kann Anstoß für konkrete Verbesserungen sein.

▶ Beratungsspiele als curriculares Angebot 2024

Beratungsspiele hat gezeigt, wie in kurzer Zeit Jugendliche im und mit Bezug zum Kiez erreicht werden können, die bislang noch nicht an Strukturen der Jugendhilfe angebunden waren und in Gruppensettings strukturiert zusammenarbeiten können. Die Wirkungen reichen über individuelle und gruppenbezogene Aspekte in das Gemeinwesen hinein. Deswegen erachten wir es als sehr sinnvoll, das Projekt im nächsten Jahr weiterzuführen. Dabei können dann andere Zielsetzungen, Viertel des Bezirks oder Output-Formate diskutiert werden.

▶ JuPoint Andreasviertel

Caiju hat mit dem Pop-Up-Format JuPoint gute Erfahrungen in Etablierung von ressourcenschonenden, niederschweligen Orten für Jugendliche (und Anwohnende) gemacht. Der Standort in Hellersdorf wird ab 2024 als Jugendfreizeiteinrichtung gefördert – von denen es im Andreasviertel keine gibt. Fast direkt kann der Prozess eines Standort-Aufbaus begonnen werden – beispielsweise auf der Grünfläche beim Kindergarten Spiel- und Erlebniswelt.

Wir bedanken uns bei:

- ▶ dem Jugendamt Friedrichshain-Kreuzberg für die Förderung und im Besonderen Fr. Raphael für den Besuch der Präsentation
- ▶ dem Mieterbeirat Andreasviertel der WBM für den guten und hilfreichen Austausch und im Besonderen Fr. Wittrich für den Besuch der Präsentation
- ▶ dem House of Resources und der WEG Spreefeld für die Zurverfügungstellung der Räumlichkeiten
- ▶ allen teilnehmenden Jugendlichen, die das Projekt möglich gemacht und großartige Beratungsspiele & Traumkiese entwickelt haben