

„Kommunale Planungsprozesse in Verbindung mit Jugendbeteiligung“

Protokoll: Fachtagung (10./11.05.2010 HVHS Seddiner See)

Montag, d. 10.05.2010

□ **Einstieg in das Thema Demokratische Jugendbeteiligung im kommunalen Raum Brandenburgs**

Thomas Kropp, Landesstelle für Demokratische Jugendbeteiligung

- Informationen siehe www.jugendbeteiligung-brandenburg.de -

□ **Jugendliche ticken anders – ein Praxisbericht**

Annett Bauer, Mobile Jugendarbeit Lindow/ Landkreis Ostprignitz-Ruppin

- Informationen siehe PDF-Dateien und Powerpointpräsentation -

□ **Verwaltungsebenen und Kommunikation – intern, extern**

Sascha Quäck, Stiftung SPI

Input: „Es könnte alles so schön sein, wenn nicht....“

A) Prozesse vs. Strukturen

- feste Adressen, feste Ansprechpartner
- Verhandlung mit entscheidungsbefugten Partnern

B) Prozesse vs. Ergebnisse

- Festmachen von Erfolgen an fixen Ergebnissen, kompakten Abschlüssen
- Prozess ist nicht unwertvoll, unmessbar, undarstellbar

C) Events vs. Alltag

- Freude Höhen – Mühen der Täler
- Schwierigkeit der Kontinuität

D) Show vs. Geschäft

- Pressefotos gerne, Beteiligung am Geschäft nicht
- Macht wird nicht geteilt

E) Weisung vs. Motiv

- Offizielles Thema u. individuelle Motive
- Verallgemeinerte Erfahrungen

F) Mannschaft vs. Führung

- Der Alte mit seinen blöden Ideen
- Interne Konkurrenzen

G) Ermüdung vs. Sturm & Drang

- Killerphrasen
- Arrogante Ungeduld

Mittagspause

- **Qualitätssteigerung von Planungsprozessen im ländlichen Raum durch Kinder und Jugendbeteiligung** - *Thomas Kropp, Sascha Quäck*

Gibt es Abläufe/Etappen die man bei der Planung, Begleitung, Durchführung, von Beteiligungsprozessen beachten kann/soll ?

Kollektive Denkrunde, um Handlungsabläufe zu finden, die im Vorfeld und in der Durchführung möglicher Beteiligungsprozesse helfen könnten, deren Erfolg zu optimieren ...

Warum Schemata? →

- Jugendbeteiligungssituationen entstehen zwar oft sehr spontan, sind aber nicht „Hollahopp“ zu bewältigen .. → eine große Zahl von Beteiligungsprojekten scheitern (oft auch aus selbst nicht reflektierten) Gründen → Ergebnis: Frustration bei allen Beteiligten / kein Mut zu Wiederholung
- „To-Do-Listen“; Schemata können als Handlungsleitfaden für VertreterInnen aus den Bereichen: Jugendpolitik, Verwaltung, Jugendarbeit ... funktionieren

Ergebnis „Schema-Entwurf“:

„Phase Vorlauf“:

- a) Bildung / Aufkommen einer Idee
- b) Sensibilisierung / Qualifizierung „meines eigenen Systems“ (Jugendarbeit, Verwaltung, Politik, Kita-Team...)
 - a. „Vorgehen“ reflektieren, abstimmen
 - b. zielgruppenaltersgerechte Methoden, Handlungsansätze recherchieren und ggf. trainieren
 - c. „sprachliche Sensibilisierung“ → z. B. Killerphrasen „vorausschalten“, auf „zielgruppen-altersgerechten“ Sprachmodus umschalten
- c) Suchen, Finden und Binden von „Zielgruppen“

Phase Durchführung:

- d) Sensibilisierung II (Finden einer Sprache, „Regeln“ etc.)
- e) Qualifizierung und Dokumentation eines Ziels aus A
- f) Entwicklung / Aufbau von Lobby auf allen notwendigen Ebenen
- g) Entwicklung eines Plans für Zielerreichung
- h)

Dienstag, d. 11.05.2010

- **Beteiligung von Kindern und Jugendlichen an konkreten Planungsprozessen**

Susanne Fuchs, ARGE Integere Peter Apel, Planungsbüro Stadt- Kinder

Input I: Die Gemeinde als Spiel- Erlebnis und Aufenthaltsraum für Kindern und Jugendliche

„Ist-Stand“ / Beobachtungen:

→ Planung von Spielflächen / - elementen oftmals zu künstlich zu verregelt. Zu selten nutzen Kommunen natürlich gegebene Ressourcen, um „naturnahes“ Bewegungstraining, Spielen ermöglicht

→ Spielplatzplanung wird oft nach folgendem Schema realisiert: Abzirkelung künstlicher Flächen und Ankauf von „Katalog-Spielgeräten“, die nicht selten innerhalb kurzer Zeiten abgespielt sind (Kindern keinen nachhaltigen Spiel-/ Beschäftigungsanreiz bieten)

→ Stadtplanung schränkt die Aktionsräume von Ki/Ju ein, die sich - den Anforderungen individueller Persönlichkeitsentwicklungsprozessen folgend - eher vergrößern müssten. Insbesondere die Diskriminierung von Jugendlichen ist ein dauerhaft feststellbares Phänomen im Prozess der Gemeinde- und Städteplanung

→ Zu beobachtende Ergebnis von Planungsprozessen, die Interessen von Kindern und Jugendlichen nicht ausreichend berücksichtigen:

- „Verinselung – Verhäuslichung“ von Kindern und Jugendlichen in Folge des Mangels an attraktiven Spiel – und Trefforten
- Ki/Ju konzentrieren ihren Spielradius zumeist auf Privaträume oder engste „Sozialräume“
- Kinder / Jugendliche erschließen sich Umwelt eher via Medien → keine „Erforschung“ öffentlicher Flächen
- motorische Fehlentwicklungen, „immer-dicker-werdende-Kinder“ als „Massen-phänomen“

Alternativen / Änderungsimpulse / Ideen

→ Beteiligung ist eine Kernaufgabe von kommunalen Planungsprozessen/ Verwaltung!
Rechtliche Grundlagen:

- UN-Kinderrechtskonvention
- § 3 Baugesetz
- Wertung von Kindern und Jugendlichen als Rechtssubjekte

→ Wie kann ich im Zuge „enger – oftmals den Regeln der Verwertungslogik folgenden kommunalen Flächenplanungsprozessen“ attraktive Spiel – und Trefforte für Kinder und Jugendliche erschließen und nachhaltig sichern?:

- Natürliche Flächen für unkonventionelle Nutzungsmöglichkeiten erschließen (...setzt die „Kommunentoleranz“ voraus, unkonventionelle Nutzungsformen auch zulassen zu können)
- Trick: Multifunktionale Nutzung / Nutzung ökologischer Ausgleichsflächen, die Kommunen im Ausgleich zum Siedlungsbau anlegen und realisieren müssen. Gemeint sind ökologische Flächen, die so gestaltet werden, dass eine multifunktionale Nutzung, z. B. durch Jugendliche möglich wird. Beispiel: „Informelle, naturnahe BMX-Strecke“
- Spielleitplanung (siehe unten)

→ Wie erhalte ich die Motivation von Ki/Ju, die an Planungsprozessen beteiligt sind, über den Zeitraum der „Prüfungs-, Planungs-, Ausschreibungsphasen“ lebendig?:

1. Ki/Ju erklären, aufzeigen, warum Regelverfahren mitunter so endlos dauern
2. Aufzeigen, wie Planung funktioniert – Beteiligungsprozesse sind grundsätzlich Prozesse mit hohen Lerneffekten / auch „Klappen“ und Scheitern müssen klar transportiert werden
3. Einige Ki/Ju in der Funktion von MultiplikatorInnen direkt in laufende Entscheidungsverfahren einbinden
4. „Selbst-Tu-Räume“ organisieren: Möglichkeiten erschließen, Ki/Ju bereits vor Abschluss der Verwaltungsprozesse am „Objekt“ mit Aktionen starten lassen
5. Zwischennutzungen, temporäre Lösungen erdenken

→ Anstrebenswert: Umgestaltung von kleinsten Räumen / Flächen in Kommunen durch Einsatz von „multifunktionalen Elementen/Arrangements“ (beispielbare Sitzelemente), die Nutzungsmöglichkeiten für alle Generationen anbieten → Interessantes Praxisbeispiel: Planung der Einkaufsstraße Leipzig, die dem Anspruch „Generationen treffen sich“ gerecht wird

→ Dafür erforderlich ist in vielen Kommunen ein „Umdenken im Planungsansatz“ hin zur Frage: Wie bekomme ich Nutzungsmöglichkeiten in eine Fläche integriert, die für viele Altersgruppen Spaß und Spiel bieten?

→ Vorteilhaft ist ein Einsatz naturnaher Elemente, die vielfache Nutzungsmöglichkeiten bieten: z. B. Hügelstrukturen (Abraumnutzung), Plateau-Elemente (Spielwert und Sitzmöglichkeit).

→ Grundsätzlich bieten naturnahe Elemente, Naturspielorte für Kinder einen wesentlich höheren Spielwert als Katalogspielgeräte. Gelungenen kommunalen Konzepten gelingt eine abwechslungsreiche Kombination

→ Jugendliche: haben zumeist großes Interesse an ihrem Stadtquartier. Wünschen sich:

- informelle, dezentrale Treffpunkte in „Cliquen-ausreichender Zahl“
- „Sport, Sport, Sport...“: Flächen für Trendsportarten: Basketballanlagen, BMX, Bolzplätze → Umsetzung möglich durch lokal angepasste Kooperationsmodelle mit freien Trägern, Vereinen, Jugendeinrichtung → Suche nach kreativen Betreiberkonzepten

Input II: Beteiligung von Kindern und Jugendlichen an Planungsprozessen: Praxisbeispiele aus mittleren & kleinen Kommunen

Vorphase:

→ Vor Beginn der eigentlichen Beteiligungsphase sollten „Strategie-Workshops“ mit PlanerInnen, Verwaltung, Jugendarbeit stattfinden, um die verschiedenen Interessenslagen zu checken, Schnittpunkte herauskristallisieren, gegenseitige Ängste / Vorurteile zwischen allen am Prozess Beteiligten abzubauen

→ Kinder – und jugendgerechte Methodik wählen (Bürgerversammlungen funktionieren z. B. nicht...)

Analyse-Methoden:

Streifzüge

1. Methode der Erhebung, Bestandsanalyse, um zu erfahren, wo sich Ki/Ju aufhalten, welche Qualitäten Orte, Plätze aus Sicht Ki/Ju haben, wo sie Gefahren im Straßenverkehr beschreiben
2. Streifzüge werden mit á höchstens 8 Ki / Ju durchgeführt
3. Die Auswertung der Streifzüge erfolgt in „Karten-Skizzen“, die Spielorte, attraktive Treffpunkte / Flächen, Gefahrensituationen, Konflikt- und Angstorte graphisch visualisieren
4. Im Ergebnis dieser Streifzüge wird oft deutlich, dass zumeist Frei-, Brachflächen, „Geheimverstecke“ eine große Faszination auf Ki/Ju ausüben, so, dass in vielen Fällen keine Investitionen in neue Flächen getätigt, sondern zumeist „nur“ die identifizierten Lieblingsplätze von Ki/Ju gesichert werden müssten.

Mental Maps – Subjektive Landkarte

1. „Subjektive Landkarte“ → Erhebungsmethode für größere Gruppen, Schulklassen → Befragung auf der Grundlage von Kartenmaterial und Fragebögen
2. Mögliche Fragestellungen: Wo spielst du? / Wo hältst du dich auf? Auf welchen Orten gehst du zur Schule? Was sind Orte, an denen du Angst hast? An welchen Orten gibt es Konflikte?
3. Auswertung: Entwicklung von Schulwegekarten, Freizeitwegekarten
4. Wichtig bei diesem Prozess: 1. Durchführung nicht durch Lehrpersonal. 2. Ki/Ju gut erklären, darstellen, wozu diese Prozesse nötig sind und was mit den Ergebnissen passiert wird.
5. Auswertung per Diagramme, Karten, die Lieblings-, Angst-, Stress-Orte visualisieren. Im Zuge dieser Erhebung werden auch Flächen deutlich, die potentiell eine Nutzung für/ durch Ki-Ju erfahren könnten
6. Gezielte Analyse von Jugendlicheninteressen: Jugendliche an den Orten aufsuchen, wo sie sich aufhalten → möglich über Kontakt zu Streetworkern, Jugendarbeit

Konkrete Methoden von Beteiligung von Jugendlichen und Kindern an Planungsprozessen

Zukunftswerkstatt:

1. Sammlung von Ideen zur Kommunengestaltung in Schulen, Jugendeinrichtungen
2. Gestaltung von „Pappkarton-Modellen“ → gut öffentlichkeitswirksam → werden im Rathaus, an anderen öffentl. Gebäuden aufgestellt und/oder in Ausschüssen präsentiert
3. Letzter Schritt: Überlegung: Was können wir gemeinsam mit den Erwachsenen wirklich tun? → Präsentation der Ergebnisse vor Bürgermeister, Verwaltung → Ergebnis: Können nachhaltige gemeinsame Prozesse auslösen

Planungswerkstatt:

1. Methode zur Planung konkreter Vorhaben, Orte
2. Bestandsaufnahme vor Ort
3. Entwicklung, Sammlung von Ideen → Einarbeitung in Kartenmaterial
4. Modellbau: Realisierung der Ideen. (gutes Material Ton, günstig: vorbereitete maßstabs-gerechte „Karten-Platten“)
5. Öffentlichkeitswirksame Präsentation der Modelle, die als Grundlage für weitere Planungsprozesse dienen
6. Der von den Planern auf Grundlage dieser Modelle entwickelte Vorplan wird nochmals in der Einrichtung mit den Ki/Ju diskutiert. Es braucht einen sehr guten Erläuterungs-prozess, um zu erklären, warum bestimmte Ideen nicht realisierbar sind (Richtlinien, Feuerwehruzgänge, Abstände, Straßenplanungs-DIN-Norm, Finanzierung). Ein Ausbleiben dieses Prozessschrittes kann Frustration auslösen.
7. Planungswerkstatt ist durchführbar z. B. auch als „Planungscamp“ → z. B. 2 Wochen-Camp mit einer Schulklasse zur Planung einer Tagebaufolgelandschaft in der Nähe von Dessau

„Dialog der Generationen“ / Generationenvertrag (z. B. Blankenfelde – Mahlow):

1. Basiert auf Grundfrage: Wie kann man die altbekannten Generationenkonflikte ausschalten? → Antwort: Nur in einer gelungenen Beteiligung aller Altersgruppen bei der Planung von Flächen, die einer Nutzung durch mehrere Generationen zugeordnet werden sollen → DIALOG; MEDIATION, KONSTRUKTIVE KONFLIKTBEWÄLTIGUNG
2. „Dialog der Generationen“ ist ein moderierter Dialog, um Interessenkompromisse zu filtern und beheben/minern. Er besteht aus parallel laufenden Planungswerkstätten mit Ki/Ju und Senioren, gefolgt von einem gemeinsamen Workshop, in denen die

- Wünsche, Ideen gegenseitig präsentiert werden. → Realisierung der gefilterten Projektideen in Generationenpartnerschaften
3. Diese dialogischen Planungsprozesse führen Generationen zusammen, bewirken den Abbau von Ängsten und Vorurteilen.
 4. Wichtig ist es, die Gespräche so zu organisieren, dass keine Konfrontationen stattfinden, sondern eine Möglichkeit zur gemeinsamen konstruktiven Lösungsfindung gegeben ist. (Partnerschaftliche Gespräche auf gleicher Augenhöhe .. keine Diskussionen übereinander.)

Starterprojekte, Realisierungsprojekte

1. Kleinere Vorhaben, Aktionen, die vor dem Start des eigentlichen „großen Bauvorhabens“ realisiert werden, um öffentlichkeitswirksame Akzente zu setzen, Motivationen zu erhalten, Planungsphasen „lebendig“ zu überbrücken
2. Integration des Gemeinwesens an Bauphasen
3. Wichtig: Ausschreibungsformulierung, die sichert, dass sich engagierte Firmen an denen zumeist am WE stattfindenden Bauprozessen beteiligen können

Für Beteiligungsprozesse grundsätzlich wichtig sind verlässliche Partner, z. B.:

- Schulen, Kitas
- Vereine
- Künstler / Jugendkunstschulen

Input III: Spielleitplanung – ein neues Planungsinstrument zur dauerhaften Beteiligung von Kindern und Jugendlichen an der Entwicklung von Städten und Gemeinden

Dokumentation siehe PPP

Ein Spielleitplan ist als Beiplan zum Flächennutzungsplan zu verstehen, der wiederum die Grundlage der Bauplanung von Kommunen ist. Ein Spielleitplan kann zur Umwidmung von Flächennutzungsplan-Abschnitten führen, wenn es zu konkreten Bauplan-Verfahren kommt. Alternative Möglichkeit, wenn Spielleitplanungen nicht greift (z. B. größere Investoren-Lobby) kann über das Kommunalgesetz erwirkt werden, dass Ausgleichflächen entstehen müssen.

Input IV: Sieben Gründe für Beteiligung von Kindern und Jugendlichen

Dokumentation siehe PPP

□ **Erarbeitung von Schlussfolgerungen für die Arbeit vor Ort**

Fragestellung 1: Wie fange ich an – die ersten Schritte

Neue Projekte

1. bei konkreten, von „unten angestoßenen Projekten“ eruieren, wer baurechtlich über die Fläche verfügt → Unbedingt einen Standort mit geklärtem Planungsrecht suchen!
2. Finanzierung prüfen/klären, bevor man Ju / Ki dem Moment der Frustration aussetzt → Antragsspielräume öffentlicher Haushalte beachten, berechnen
3. Verwaltung zeitig mit an den Tisch
4. Durchführung von Zukunfts-/ Planungswerkstätten, um die Gestaltungsideen „der Basis“ zu sichern
→ „Strategische Präsentationen“ von Ideen, Modellen..., um Lobby, Partner zu gewinnen

→ positive Rückkoppelung für Ki/Ju kalkulieren und organisieren, um die Motivation zum

Durchhalten / Weitermachen zu wecken/ zu erhalten

→ „Fläche öffentlich“ besetzen / „Zwischenlösungen“, „Denkpfiler“, „Gemeindefeste,

z. B. „Weltspieltag“ am 28.05. nutzen

5. feste Projektpartner finden

Spielleitplanung:

1. „Vorfelddarstellung“ → Infos an Politische Entscheidungsebenen → Information vor allen relevanten Ausschüssen
2. Bei positivem Ergebnis/ politischem Votum
3. Realisierung des kompakten Prozesses (siehe PPP)
4. 120 – 150 Kommunen bereits Spielleitplanung realisiert

Bei kommunal bereits in Planung befindlichen Vorhaben und Maßnahmen...:

1. Verwaltung zur Aufdeckung, Vorstellung der für die kommenden Jahre geplanten Bauvorhaben aufzuzeigen
2. gemeinsame Prozessüberlegung, wie Spielleitplanung / Kinder- und Jugendbeteiligung im Rahmen dieser Planungen realisiert werden können

Fragestellung 2: Finanzierung?

- Mittel aus Planungsvorhaben (Bau, Verkehr...)
- Leader/ILE
- Stiftungen: Zukunft Stadt / Aktion Mensch
- Bürgerstiftungen
- Wohnungswirtschaft
- Städtebauförderung: Infrastruktur/Landwirtschaft / EFRE / Finanzierung: Interreg IV
- Programm: Soziale Stadt/Stadtumbau
- Aktionsfonds: „Jugendliche im Stadtquartier“ → Mikroprojekte (Ministerium für Bau-, Verkehr- und Stadtentwicklung)

Frage 3: Wer macht mit?

- Deutsches Kinderhilfswerk
- Kinder- und Jugendparlamente / -beiräte etc.
- Wohnungswirtschaft
- ...

Terminhinweise:

25.10. Aktionstag DKHW: Austausch aller Kommunen, die bereits Spielleitplanung praktizieren...

26.10. Vorstellung Programm „Jugendliche im Stadtquartier“

Feedback:

Ohne „prioritäre Sortierung“ (einfach mitgetippt):

- vielleicht doch zu viel Input
- Fülle von Anreizen
- Mischung aus Input und Austausch → hätte mir mehr Kleingruppenaustausch gewünscht
- Erwartungen erfüllt
- Viel mitgenommen sowohl für spezielle Projekte als auch für grundlegende Strategie
- unbedingt eine Fortsetzung für Entscheidungsträger, Verwaltung planen

- Argumentations-Rückhalt mitgenommen, um Prozesse besser durchsetzen zu können
- Experten als Rückhalt für eigene Ideen
- Vor allem der 2. Tag war wichtig, um die Prozesse in meiner Kommune vorwärts bringen zu können
- Vor allem zweiter Tag wieder sehr für Kinder- und Jugendbeteiligung motiviert
- Tolle Eindrücke
- Genau richtiges Input-Maß
- Wunsch nach geleiteter / strukturierter Austauschrunde
- 1. Tag gut für allgemeinen Überblick zu Sinn/Unsinn von Jugendbeteiligung
- Bestätigung, den richtigen Weg zu gehen / Wissen um Verankerungen, rechtliche Grundlagen
- Workshopteilung der Themen gut
- Sehr konkrete Argumente für Kommunikation mit Entscheidungsträgern