

ANDREA BENZE | URS WALTER

# AGENTEN & KOMPLIZEN

## Strategische Partnerschaften zwischen Schule und Stadt

Wie können sich Schule und Stadt ergänzen, um Bildungsangebote und Lebensqualität im Quartier zu verbessern? Mithilfe eines Stadtteilspiels können Veränderungsmöglichkeiten mit allen „erarbeitet“ werden.

Im Umkreis der Rixdorfer Grundschule im Donauquartier in Nord-Neukölln (Berlin) mangelt es an Frei- und Spielflächen für Kinder. Das Gebiet ist das größte zusammenhängende Stadtgebiet in Berlin mit der noch ursprünglichen und hoch verdichteten Blockrandbebauung der Gründerzeit. **Um den nächsten Spielplatz zu erreichen, müssen die Kinder längere Wegstrecken an stark befahrenen Hauptstraßen zurücklegen.**

Aus diesem Grund fördert das örtliche Quartiersmanagement seit 2010 eine Schulhofbetreuung, um die einzige verfügbare Freifläche im Kiez an den Nachmittagsstunden und an Ferientagen für die Kinder zu öffnen. Initiator ist die gemeinnützige Gesellschaft für Jugendhilfe Lebenswelt mbH. So ist der durch eine hohe Mauer von der Straße abgetrennte Schulhof bereits für 120 Kinder aus dem Quartier zu einer wichtigen Anlaufstelle geworden. **Auch bei den Eltern und Lehrer(inne)n der Schule, ist die Überzeugung gewachsen, dass die Schule das Potential hätte, mehr zu sein: soziales Zentrum und lebendiger Identifikationsort für den Stadtteil.**

### Ein Quartierspiel deckt Möglichkeiten auf

In einem interdisziplinären Kooperationsprojekt hat das Fachgebiet von Prof. Susanne Hofmann am Institut für Architektur der TU Berlin ein Verfahren entwickelt, das die Nutzer(innen) der Schule als zukünftiges Quartierszentrum an der Konzeption neuer Bildungsnetze im Quartier beteiligt. Mit dem speziell entwickelten Quartierspiel „AGENTEN & KOMPLIZEN“ haben 187 Grund- und Sekundarschüler(innen) sowie Erzieher(innen), Lehrer(innen) und Nachbar(inne)n aus dem Umfeld des Do-

naquartiers nahezu 70 Vorschläge für Bildungsnetze erarbeitet, die Möglichkeiten für ein nachbarschaftliches und generationenübergreifendes Lernen zeigen.

Die Spielrunden decken nicht nur auf, welche bereits vorhandenen Bildungsressourcen im Quartier mit der Schule verknüpft werden könnten und welche Bildungsbereiche dabei gestärkt werden sollten, sondern auch, welche Orte wichtig für Schüler(innen) sind. Moderiert wurden die Runden von Studierenden der Architektur. Das Spiel ist ein Strategie- und Interview-Spiel zugleich. Dabei befragen sich die Mitspieler(innen) gegenseitig und verhandeln ihre Ansichten (s. **Abb. 1**). Die Spielrunden mit Schüler(innen) wurden im Unterricht und Hort durchgeführt oder fanden sich spontan während der Schulhofbetreuung am Nachmittag. Darüber hinaus gab es Erwachsenenrunden bei festen Elterngruppen und Vereinstreffen sowie in Cafés.

### Spielaufbau und -durchführung

Das Quartierspiel ist dreiphasig aufgebaut: In der ersten Phase verhandeln die Spielteilnehmer(innen) die für sie wichtigsten Orte und Akteure im Quartier. Anhand tatsächlicher Orte, die im Spiel benannt und ergänzt werden, einigen sich die Mitspieler(innen) auf diejenigen, von denen sie denken, dass sie einen positiven Einfluss auf ihre Nachbarschaft haben. Diese werden auf einem Spielplan zu einer kleinen individuellen Karte angeordnet. Die wichtigsten Orte liegen im Zentrum.

In der zweiten Phase bestimmen die Mitspieler(innen), welche vier Bildungsbereiche sie in Zukunft stärken möchten. Die Bildungsbereiche gehen über traditionelle Schulfächer hinaus, schließen alltagspraktische Aspekte („Umgang mit Geld“) und niedrigschwellige Angebote („Interessant zu beobachten“) mit



11 Strategie- und Interviewspiel in einem, die Kinder befragen sich gegenseitig und entscheiden die nächsten Spielzüge.

ein. Zusammen überlegen die Mitspieler(innen), mit welchen der ausgesuchten Orte und Akteure im Quartier diese Bildungsbereiche verknüpft werden könnten: „Welche wichtigen Orte könnten zur Verbesserung eines Bildungsbereiches beitragen?“ Dies ist die wichtige Frage, aus deren Beantwortung zukünftige Synergien zwischen Schule und Stadt entstehen.

In der dritten Phase werden persönliche Wünsche der Spieler(innen) erfragt: „Was möchtest du gerne lernen? Was könntest du jemandem beibringen?“ Die Schüler(innen) werden als Persönlichkeiten ernst genommen, die Anderen (Erwachsenen) etwas beibringen können! Die Mitspieler(innen) erweisen sich als **Agenten & Komplizen für Bildung**. Sie setzen den Start für eine erste direkte und lokale Bildungsbörse und zeigen sich als mögliche Protagonisten für die Planung von Bildungserweiterungen an der Schule.

Aus den Ergebnissen der Spielrunden entwickeln die Architekturstudierenden konkrete Entwürfe für eine Lernerweiterung der Schule als neuer Schnittstelle zum Quartier. Dabei werden Entwicklungsmöglichkeiten für das Quartier aufgezeigt. Die Konzepte erstrecken sich von Umbauvorschlägen für die Rixdorfer Schule, über die Einbeziehung der Donaustraße in eine Lernlandschaft/ein Lernforum, bis hin zu Eingriffen an anderen Orten im Quartier, die als wichtige Treffpunkte der lokalen Bevölkerung erkannt wurden.

In mehreren Rückkopplungsrunden ergeben sich vielfältige Anknüpfungspunkte für Bildung im Quartier – annähernd 170 Orte haben die beteiligten Mitspieler(innen) zusammengetragen! Zu den 30 beliebtesten Orten zählen viele öffentliche Institutionen oder Plätze. Auffällig ist dabei, dass sich sowohl Schüler(innen) als auch Erwachsene, mit und ohne Schulbezug,

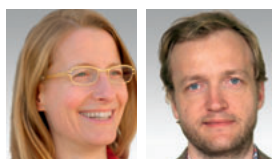
die beliebtesten Orte im Quartier teilen, u. a. hebt sich das kommunale Stadtbad Neukölln von anderen Orten ab, das in 70% aller Spielrunden einen wichtigen Teil des persönlichen Kieznetzes bildet.

Die meisten, von den Spieler(inne)n genannten, Orte sind Freiräume, was für ein Quartier ohne öffentliche Plätze bemerkenswert ist. Es sind v. a. die belebten und stark befahrenen Hauptverkehrsstraßen, die mit den Bildungsbereichen „Sprache & Verständnis“, „Interessant zu beobachten“ und „Bewegung & Sport“ verknüpft werden. Sie werden von den Menschen im Quartier durchaus als Orte für Bildung angesehen und verkehrsberuhigten Zonen, wie Spielplätzen vorgezogen, die nicht unter die zehn beliebtesten Orte der Kinder gelangen. Auffällig ist auch, dass von ihnen keine typischen „Kinderorte“ genannt werden, sondern Straßenräume, Einkaufsmärkte und das nahe gelegene Shopping-Center.

Orte des Handwerks dagegen spielen im Donauquartier kaum eine Rolle. Auch gehören die handwerkliche und naturwissenschaftliche Bildung bei allen befragten Personengruppen zu den am wenigsten genannten (vielleicht auch am wenigsten begehrten?) Bildungsbereichen. Möglicherweise könnte dieser Umstand als Aufforderung gesehen werden, bauliche Strukturen zu schaffen, die das Handwerk – quasi als Schaufenster für Bildung – besser zur Geltung bringen.

## Beobachtungen und Ergebnisse

Für uns überraschend war, dass die Schüler(innen) sehr interessiert und mit großem Verständnis städtebauliche Fragestellungen formulieren konnten. Es ist deutlich geworden, dass in diesem Quartier mit geringen Freiflächen scheinbar unprogrammierte Bereiche des Straßenraumes und Orte des täglichen Konsums von den Kindern als wesentliche Bildungsorte angenommen werden. Bei der Weiterentwicklung der Schule zu einem nachbarschaftlichen Ort der Bildung sollten alternative Nutzungsmöglichkeiten des öffentlichen Straßenraumes stärker in Betracht gezogen und diese für Kinder zugänglicher werden. Gleichzeitig sollten Akteure des Einzelhandels in der Betrachtung der größeren Verantwortungsgemeinschaft Schule einbezogen werden.



Dr. Ing. **ANDREA BENZE** ist Mitgründerin von offsea (office for social engaged architecture) und lehrt an der TU Berlin.

Dipl.-Ing. **URS WALTER** ist wissenschaftlicher Mitarbeiter am Fachgebiet für Entwerfen und Konstruieren – Wohnungsbau und Kulturbauten des Instituts für Architektur an der TU Berlin.