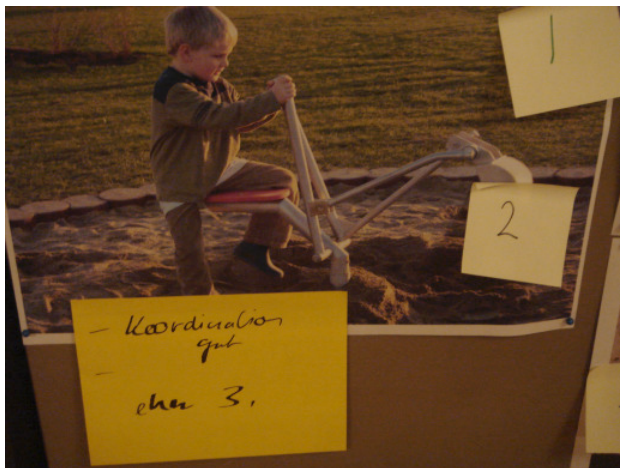


Projektbericht

Partizipative Spielplatzplanung Vögeligärtli

Januar 2009 bis Juni 2009

Auftraggebende Organisation:
Quartierarbeit für Kinder und Jugendliche der Stadt Luzern



Hochschule Luzern- Soziale Arbeit
Modul 201 Praxisprojekt Soziokultur
Leistungsnachweis
Regula Doppmann VZSK 07-01

Luzern, November 2009

www.stadtluzern.ch > Kinder und Jugendliche> Kinder- und Jugendarbeit>
Quartierarbeit für Kinder und Jugendliche/ Vögeligärtli

Abstract

Der Sempachergarten, genannt Vögeligärtli ist ein städtischer Park inmitten der Neustadt. Durch seine zentrale Lage ist er ein viel genutzter Raum. Das umliegende Quartier ist von Geschäften, Büros und öffentlichen Gebäuden, wie der Kirche und der Bibliothek geprägt.

Die Grünfläche, die grossen Bäume, Sitzbänke, das Gartenrestaurant und der Spielplatz machen ihn zu einem attraktiven Erholungsraum.

Der Spielplatz im Vögeligärtli wird im Frühling 2010 neu gebaut werden. Um diesen bedürfnisgerecht zu bauen, wurde die Planung des Spielplatzes im Auftrag der Stadt Luzern partizipativ durchgeführt.

Die NutzerInnen des Spielplatzes konnten sich in Form einer Projektgruppe bei der Planung und Ausgestaltung dessen einbringen.

Der Ablauf und die Ergebnisse dieses Planungsverfahrens kann dem vorliegenden Bericht entnommen werden.

Herzlichen Dank an alle, die sich an diesem Projekt beteiligt haben.

Inhaltsverzeichnis

1. Ausgangslage	4
2. Situationsanalyse	5
2. 1 Entstehungsgeschichte des Projekts	5
3. Handlungsbedarf	7
4. Theoretische Grundlagen	8
4. 1 Aussagen der Städtischen Politik	8
4. 2 Konzept der Sozialraumorientierung	8
4. 3 Intermediäre Rolle	9
5. Ziele	10
5. 1 Zielgruppen	10
6. Projektorganisation	11
6. 1 Projektorganisation Gesamtprojekt Spielen im Vögeligärtli	11
6. 2 Projektorganisation Partizipative Spielplatzplanung Vögeligärtli	12
7. Planung	14
7. 1 Zeitplan	14
7. 2 Abweichungen vom Zeitplan	14
8. Finanzierung	15
8. 1 Schlussabrechnung	15
9. Umsetzung	16
9. 1 Vorbereitung	16
9. 2 Erste Veranstaltung	17
9. 3 Dritte Veranstaltung	18
9. 4 Fünfte Veranstaltung	18
10. Partizipation	20
11. Nachhaltigkeit	21
12. Evaluation	22
12. 1 Zielevaluation	22
12. 2 Prozessevaluation	23
13. Schlussfolgerungen	24
14. Quellenverzeichnis	25
15. Anhangverzeichnis	28

1. Ausgangslage

Im Rahmen des Hauptstudiums an der Hochschule Luzern- Soziale Arbeit bildet das Praxisprojekt einen festen Bestandteil der Praxisausbildung. Das Praxisprojekt ist in meinem Fall in das ganzjährige Praktikum bei der Quartierarbeit für Kinder und Jugendliche (QAKJ) integriert. Die Quartierarbeit für Kinder und Jugendliche gehört zum Bereich Animation / Partizipation (A/P), welche der städtischen Dienstabteilung Kinder Jugend Familie (KJF) unterstellt ist. Die Dienstabteilung KJF wiederum ist der Sozialdirektion der Stadt Luzern unterstellt. (Organigramm im Anhang).

Zum Auftrag der Quartierarbeit für Kinder und Jugendliche gehört unter anderem die aktive Unterstützung von Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen, die das Quartierleben mitgestalten wollen. Die Quartierarbeit engagiert sich für kinder-, jugend- und familienfreundliche Quartiere und arbeitet auch bei gesamtstädtischen Projekten mit. So koordiniert und begleitet sie zum Beispiel Projekte wie die Stadtlounge am Luzerner Bahnhofplatz, Midnight Sports oder das Projekt Spielen im Vögeligärtli. Im Rahmen von Spielen im Vögeligärtli ist das vorliegende Projekt der Spielplatzplanung entstanden.

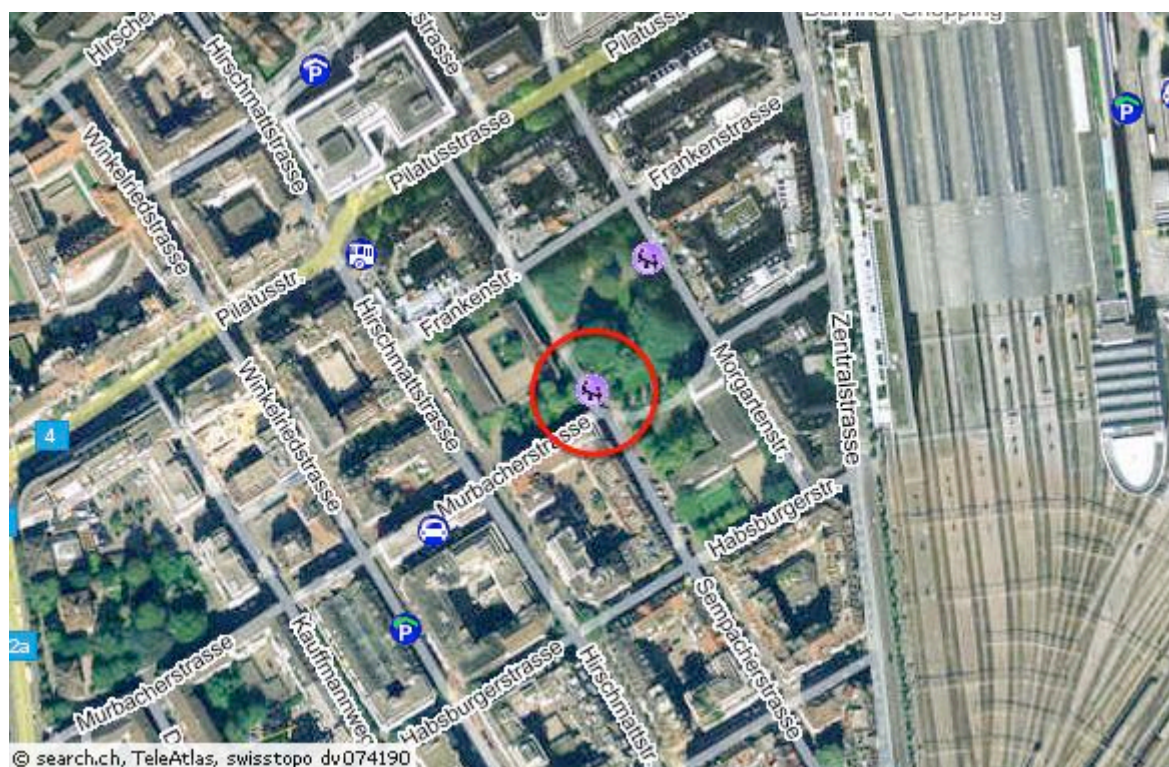
2. Situationsanalyse

Der Ausgangslage ist zu entnehmen, dass es sich bei der partizipativen Spielplatzplanung um ein Teilprojekt des Gesamtprojektes Spielen im Vögeligärtli handelt. Deshalb bot sich für die Situationsanalyse die Methode der Dokumentenanalyse an. Die bereits abgeschlossenen Projekte wurden laufend ausgewertet und dokumentiert, so dass viele Informationen vorhanden waren.

Die Dokumentation der Ergebnisse der AnwohnerInnenbefragung vom 21. Mai 2005, sowie die Schlussberichte des Projekts Spielen im Vögeligärtli (Stadt Luzern, KJF 2006, 2007) und der Schlussbericht des Studierendenprojektes der Hochschule Luzern Soziale Arbeit (HSLU SA) Belebung Vögeligärtli (HSLU SA 2007), dienten als sehr gute und fundierte Grundlage. Nebst den Berichten hatte ich die Möglichkeit mit dem Projektleiter von Spielen im Vögeligärtli – welcher auch mein Praxisbegleiter war- Gespräche zu führen um wichtige Punkte für die Situationsanalyse zu erfahren. Die gleiche Person begleitet auch die IG Vögeligärtli, welche 2007 durch das Studierendenprojekt Belebung Vögeligärtli entstanden ist. Dadurch hatte ich Zugang zu Protokollen der IG- Sitzungen. Um das vorhandene Wissen zu sammeln und eine Übersicht zu erhalten, legte ich den Fokus bei der Situationsanalyse auf die Fragestellung, welche Projekte im Vögeligärtli bis jetzt durchgeführt und ausgewertet wurden. Diese Ergebnisse können dem nächsten Kapitel entnommen werden.

2. 1 Entstehungsgeschichte des Projekts

Das Vögeligärtli ist ein städtischer Park inmitten der Neustadt.



(Sempachergarten auf <http://map.search.ch/666053,211159?poi=verkehr,spielplatz&p=583x380> ohne Datum)

Durch seine zentrale Lage ist er ein viel genutzter städtischer Raum. Die Grünflächen, die grossen Bäume, Ruhebänke, das Gartenrestaurant und der Spielplatz machen ihn vor allem während den

warmen Jahreszeiten zu einem attraktiven Spiel- und Erholungsraum für Familien. In den letzten Jahren wurde ein Teil des Parks durch eine grösser werdende Gruppe von Menschen mit Drogen- und Alkoholproblemen besetzt. An den einhergehenden Begleiterscheinungen störten sich Anwohnende und Parkbesuchende gleichermaßen. Dies führte bald dazu, dass der Park von Familien nur noch selten aufgesucht oder gar gemieden wurde.

Auf Grund dieser Nutzungskonflikte wurde im März 2005 durch die HSLU SA im Auftrag von der AG-Vandalismus der Stadt Luzern eine AnwohnerInnenbefragung durchgeführt. Diese wurde ausgewertet und dokumentiert. Neben dem Anliegen den Park positiv zu beleben, kann dieser Dokumentation auch das Bedürfnis nach der Umgestaltung des Parks, inklusive Erneuerung des Spielplatzes entnommen werden. (Dokumentation der Ergebnisse der AnwohnerInnenbefragung vom 21. Mai 2005, S. 6).

Die Nutzungskonflikte wurden auch vom Verein Spielraum, welcher sporadisch Spielanlässe im Park organisierte beobachtet. Diese Beobachtungen und Erfahrungen führten dazu, dass der Verein Spielraum 2005 der Dienstabteilung KJF eine Spielintervention vorschlug, um den scheinbar blockierten Raum für andere NutzerInnengruppen wieder zu öffnen. Entstanden ist daraus das städtische Projekt Spielen im Vögeligärtli, welches dann 2005 von der Dienstabteilung KJF in Zusammenarbeit mit dem Verein Spielraum erstmals durchgeführt wurde.

Für das zweite Projektjahr wurde die operative Leitung wie bereits erwähnt, dem Ressortleiter der Quartierarbeit übertragen. Mit dem Schlussbericht 2008 (Schlussbericht 2008 Projekt Spielen im Vögeligärtli 2006-08 Spielintervention im Sempachergarten) wurde die Begleitung des Projekts durch eine städtische Stelle abgeschlossen. Die nach wie vor statt findenden Spielanlässe werden seit 2009 durch den Verein Spielraum nicht nur durchgeführt, sondern auch koordiniert. Die Dienstabteilung KJF wird sich aber auch in Zukunft an der nachhaltigen Sicherung der soziokulturellen Massnahmen beteiligen.

Ebenfalls die Ergebnisse der AnwohnerInnenbefragung von 2005 waren ausschlaggebend, dass die Dienstabteilung KJF, 2007 ein Studierendenprojekt an die HSLU SA übergab. Der Auftrag dieses Projekts war die Belebung des Vögeligärtlis. Von einer Gruppe Studierender wurde dieses Teilprojekt zur Vernetzung von Interessierten am Vögeligärtli durchgeführt. In dessen Rahmen entstand die IG Vögeligärtli. In der IG haben sich verschiedene Leute rund um den Park zusammengeschlossen und engagieren sich für diesen öffentlichen Raum und nehmen Stellung zu Themen die sie betreffen. Die IG wird von der Stadtverwaltung als Ansprechpartnerin wahrgenommen und bei Fragen rund um das Vögeligärtli beigezogen.

Nach Willener (2007) stellen bereits Befragungen zu Beginn eines Projekts eine erste Intervention dar und wecken bei den Befragten meist Erwartungen. Deshalb ist es wichtig dass nach einer Befragung entsprechende Umsetzungsschritte folgen (S. 159). Aus diesem Grund thematisierte die Dienstabteilung KJF diese Ergebnisse der Befragung von 2005 immer wieder. Da das Bedürfnis nach baulichen Veränderungen des Parks stark zum Vorschein kam, forcierte KJF diesen Prozess der Umgestaltung des Parks.

Nun sind die ersten Sanierungsmassnahmen bereits abgeschlossen. Zur zweiten Etappe des Umbaus gehört die Erneuerung des Spielplatzes. Dieser ist nicht mehr bedürfnisgerecht und soll auch auf Grund seines Alters neu gebaut werden.

3. Handlungsbedarf

In der politischen Gesamtplanung der Stadt Luzern ist Partizipation der StadtbewohnerInnen verankert. Anspruchsgruppen sollen bei Planungen miteinbezogen werden, damit im Interesse der Bevölkerung gebaut werden kann.

Als Quartierarbeitsstelle haben wir den Auftrag Partizipation bei der Spielplatzplanung zu ermöglichen. Die Neugestaltung dessen betrifft das unmittelbare Lebensumfeld von den AnwohnerInnen des Parks. Das Konzept der Sozialraumorientierung spielt dabei eine wichtige Rolle. Menschen die im Umfeld des Parks leben oder arbeiten sollen bei der Planung des Spielplatzes miteinbezogen werden, da sie ExpertInnen dieses Lebensraums sind.

Aus diesem Grund wurde die Projektgruppe aus VertreterInnen der verschiedenen NutzerInnengruppen zusammengestellt. Wenn Direktbetroffene die Möglichkeit erhalten, an den sie betreffenden Planungen mitzuwirken, können bedarfsgerechtere Planungsergebnisse erreicht werden. Identifikation und ein verantwortungsvolleres Umgehen mit dem Geschaffenen kann erzielt werden. Verbessert man durch einen bedürfnisgerechten Spielplatz die Lebensqualität von Kindern und Jugendlichen in der Stadt, wird diese attraktiv für Familien.

Gefordert sind dabei weiche Instrumente wie Kooperation und Kommunikation zwischen allen Beteiligten, Partizipation von Betroffenen, Moderation und Vermittlung zwischen unterschiedlichen Interessen, Sicht- und Denkweisen.

4. Theoretische Grundlagen

4. 1 Aussagen der Städtischen Politik

Als Quartierarbeitsstelle, welche der Sozialdirektion der Stadt Luzern unterstellt ist, haben wir den Auftrag unser Handeln nach der Städtischen Politik zu richten.

Der Gesamtplanung der Stadt Luzern können unter dem Leitsatz C „Luzern fördert das Zusammenleben aller“ (Gesamtplanung 2008–2012, Bericht und Antrag an den Grossen Stadtrat von Luzern vom 12. September 2007 (StB 826) B+A 42/2007 S. 32) die vier folgenden Stossrichtungen entnommen werden:

C1 Die Stadt fördert die Eigenverantwortung und stärkt die Handlungskompetenzen der Bewohnerinnen und Bewohner. Damit beugt sie sozialen und gesundheitlichen Problemen vor.

C2 Die Stadt stellt ein flexibles und vielfältiges Grundangebot an Beratungs- und Unterstützungsmassnahmen sicher. Dies ermöglicht allen Bewohnerinnen und Bewohnern ein Leben in sozialer Sicherheit.

C3 Die Stadt stellt ein gutes Bildungs-, Kultur- und Sportangebot zur Verfügung. Das dadurch begünstigte Kreativmilieu ist eine wesentliche Voraussetzung für eine wirtschaftliche Dynamik in der Stadtregion.

C4 Die Stadt stärkt die Sicherheit.

(Gesamtplanung 2008–2012, Bericht und Antrag an den Grossen Stadtrat von Luzern vom 12. September 2007 (StB 826) B+A 42/2007 S. 32)

Die Stossrichtungen C1 und C2 sind bedeutende Bezugspunkte für dieses Projekt. Durch die professionelle Begleitung der Projektgruppe wurde ihr Teilhabe und somit Handlungskompetenz ermöglicht. Dadurch stellt dieses Projekt eine Unterstützungsmassnahme, welche die Stadt bieten will dar.

Der Stadt Luzern ist es ein Anliegen, kinder-, jugend- und familienfreundlich zu sein, weshalb sie eine aktive und bedarfsgerechte Kinder-, Jugend- und Familienförderung umsetzen will. Dabei baut sie auf den Ressourcen, Potenzialen und der Eigenverantwortung ihrer BewohnerInnen auf und unterstützt sie, wo nötig. Durch die partizipative Spielplatzplanung konnte die Teilhabe der BewohnerInnen am Gemeinwesen gefördert werden.

4. 2 Konzept der Sozialraumorientierung

Sozialraum bezeichnet jeden Raum, in dem sich Menschen bewegen, wo sie wohnen und leben, wo sie aufeinander treffen oder sich aus dem Weg gehen. Der Sozialraum ist keine theoretische Grösse, sondern eine Einheit, die im Alltag und durch das alltägliche Leben entsteht. Das kann eine Wohnung oder ein Treppenhaus sein, ein Platz oder ein Innenhof, ein Einkaufszentrum, ein Quartier, ein Dorf oder eine ganze Region (Konzept Quartierarbeit für Kinder und Jugendliche der Stadt Luzern, 2009, S. 5). Raum stellt eine wesentliche Bedingung zur Möglichkeit sozialen Handelns dar, weshalb Sozialräume ein zentrales Feld der Sozialen Arbeit resp. der Soziokulturellen Animation sind. Im Zusammenhang mit Stadt-, Quartier- oder Gemeindeentwicklungen stehen sozialraumnahe Aktivierungsmassnahmen im Zentrum. Um einem Thema auf den Grund zu gehen, bezieht die sozialraumorientierte Arbeit unterschiedlichste Aspekte in die Lösungsfindung ein. Sie stellt die Lebenswelt der Betroffenen in den Mittelpunkt – über alle fachlichen, administrativen und bürokratischen Grenzen hinweg.

Die sozialraumorientierte Arbeit schränkt den Blick nicht auf die Betroffenen einer Problematik ein, vielmehr untersucht sie zusammen mit den Beteiligten – allen Beteiligten – den Sozialraum, in dem sich eine Schwierigkeit äussert. Sozialräumliches Arbeiten bedeutet immer auch, bei Menschen verschiedener Altersgruppen anzusetzen (Stefan Gillich, 2004, S. 86).

Der Spielplatz als Teil des Sozialraums ist ein Begegnungsort. Deshalb ist es wichtig, dass er mit den NutzerInnen zu denen auch die Begleitpersonen der Kinder gehören, geplant wird. Diese bilden eine Ressource für die Planung, da sie den Sie umgebenden Sozialraum, in diesem Falle den Spielplatz gut kennen und wissen wie er ihren Bedürfnissen gerecht werden kann. Der Spielplatz kann ein Möglichkeitsraum für die AkteurInnen vor Ort werden, dann nämlich wenn deren unterschiedlichen Ansprüche in die Entwicklung des Sozialraums integriert werden. „Wenn Menschen vor Ort als Subjekte ihrer Entwicklung die Möglichkeiten gegeben werden, ihre eigenen Ansprüche zu definieren und diese Ansprüche auch einfordern zu können.“ (Reutlinger, 2009b, S. 104). Damit ist Partizipation als eine Grundbedingung soziokultureller Arbeit angesprochen.

Damit sich die NutzerInnen des neu zu planenden Spielplatzes mit diesem Möglichkeitsraum identifizieren könne, sollen sie bei dessen Planung mitwirken können. Dadurch kann nicht nur bedürfnisgerecht geplant werden, sondern auch Verantwortungsbewusstsein für diesen Raum geschaffen werden.

4. 3 Intermediäre Rolle

Beim vorliegenden Projekt der partizipativen Spielplatzplanung spielt eine Interventionsposition der Soziokulturellen Animation eine besonders wichtige Rolle, nämlich die Interventionsposition „Mediator/Mediatorin“. Wolfgang Hinte (1999, zit. in Moser, Müller, Wettstein & Willener, 1999, S. 146) meint mit dem Begriff der „intermediären Instanz“ eine vermittelnde Instanz zwischen Lebenswelten, Bedürfnissen und Interessen der Bürgerinnen und Bürger auf der einen und der Politik und Verwaltung auf der anderen Seite. Angewendet auf die Spielplatzplanung bedeutet dies, dass die Projektleitung diese Vermittlung und somit die intermediäre Rolle ausführen konnte. Durch sie konnte Beteiligung ermöglicht werden und die BewohnerInnen hatten die Möglichkeit bei der Planung mitzuwirken. Diese Vermittlungsfunktion der Projektleitung ermöglichte es, dass nicht nur Informationen vermittelt wurden sondern auch direkte Begegnungen zwischen VertreterInnen von der Verwaltung und der Nutzergruppe des Spielplatzes zustande kamen. Dadurch konnte die Interessenswahrnehmung beider Lebenswelten unterstützt werden. In der Soziokulturellen Animation hat man die Möglichkeit einerseits als Fachperson für Soziokulturelle Fragestellungen, also fachorientiert zu wirken oder man kann als Fachperson für Prozessbegleitungen, also prozessorientiert arbeiten. Bei der partizipativen Spielplatzplanung war eine Mischung der beiden Rollen nötig. Die Projektleitung konnte deshalb fachliche Beraterin, Vernetzerin, Aktiviererin und auch Koordinatorin in diesem Projekt sein.

5. Ziele

Vision

StadtbewohnerInnen engagieren sich für die Zukunft der Stadt und haben bei der Gestaltung ihres Umfeldes eine Stimme.

Wirkungsziel

Die Projektgruppe interessiert sich für die Planung des Spielplatzes und nimmt den Park als nutzbaren Raum wahr.

Leistungsziele

1	2	3
Die Projektgruppe entscheidet mit bei der Ausgestaltung der Spielanlage.	Der Spielplatz verfügt über ein attraktives Angebot an Spielmöglichkeiten, die den Ansprüchen einer gewünschten Nutzung entsprechen.	Schäden und Mängel werden der Stadtgärtnerei gemeldet.

Indikatoren

1	2	3
80% der Projektgruppe bestätigt, mit entschieden zu haben bei der Auswahl der Spielgeräte.	Mind. die Hälfte der Spielgeräte, die die Projektgruppe gewählt hat, wird für den Spielplatz beim Baugesuch eingereicht.	Zwei Personen aus der Projektgruppe nehmen eine Gotte/ Göttifunktion ein und melden Schäden und Mängel.

5. 1 Zielgruppen

Primäre Zielgruppe

Das Projekt richtet sich an die Projektgruppe, welche sich aus VertreterInnen der verschiedenen NutzerInnengruppen zusammensetzt. Die Zusammensetzung der Projektgruppe kann dem Kapitel 6. 2 entnommen werden.

Sekundäre Zielgruppe

Als weitere Zielgruppe ist die IG Vögeligärtli zu erwähnen, sowie das Tiefbauamt der Stadt Luzern, welche für die Spielplätze zuständig ist.

Schlüsselpersonen

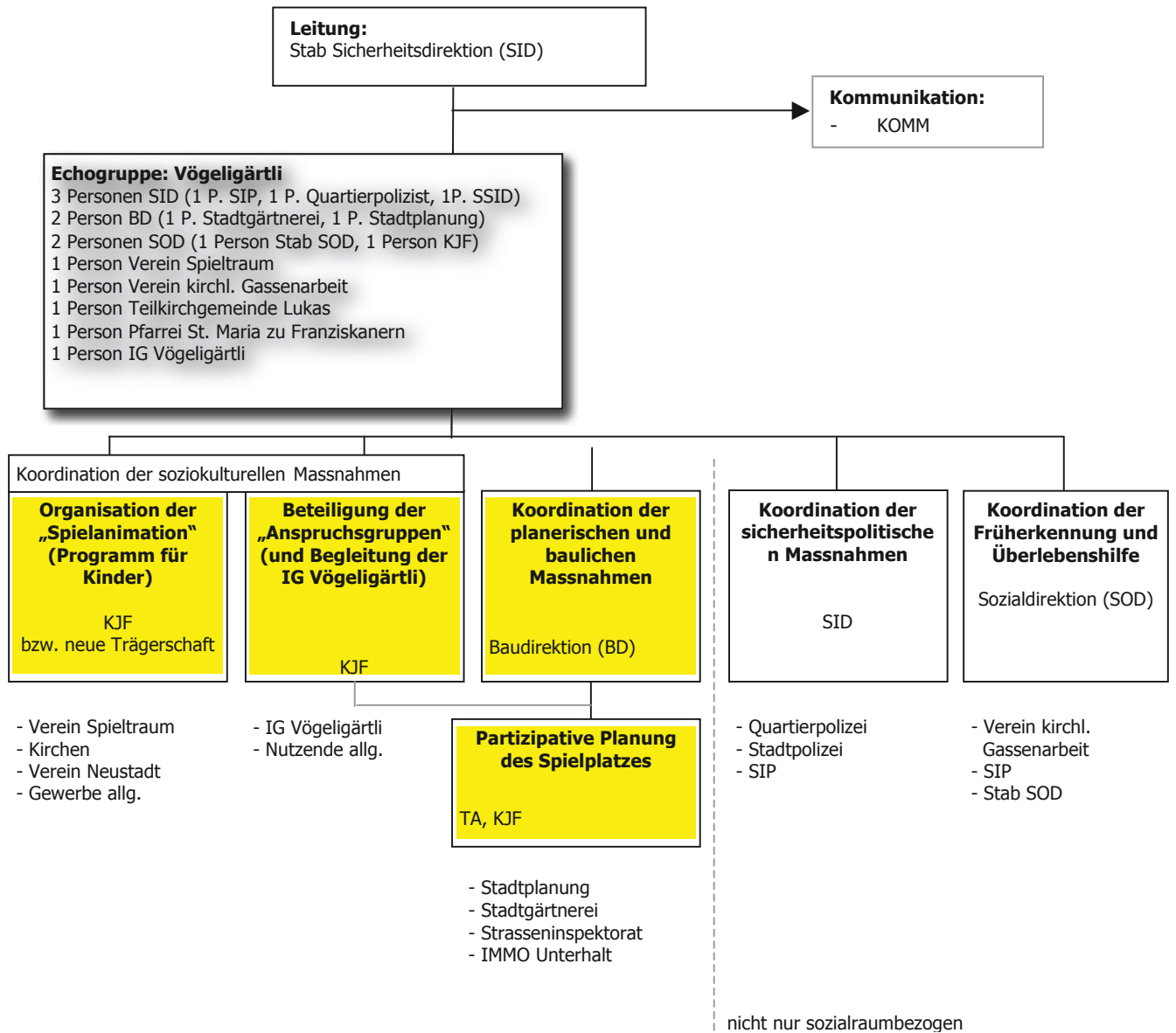
Drei Personen sind für den Erfolg des Projektes besonders wichtig:

- Ressortleiter der Quartierarbeit für Kinder und Jugendliche: Er vertritt das Projekt und begleitet die Projektleitung.
- Leiter der Stadtgärtnerei. (Vertreter des Tiefbauamts der Stadt Luzern)
- Mitarbeiter der Stadtgärtnerei als Verantwortlicher für die Spielplätze in der Stadt Luzern.

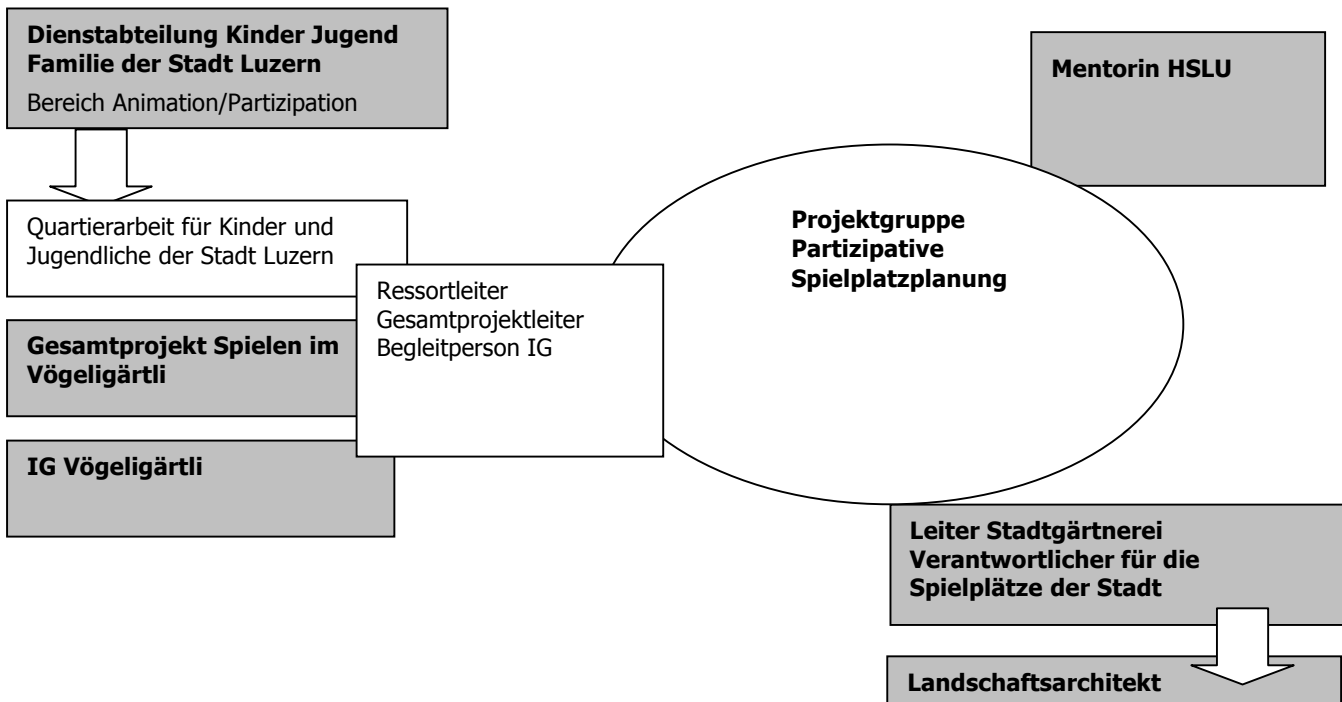
6. Projektorganisation

Da es sich bei der partizipativen Spielplatzplanung um ein Teilprojekt von Spielen im Vögeligärtli handelt, werden anschliessend die Projektorganisation des Gesamt - sowie des Teilprojekts aufgezeigt.

6.1 Projektorganisation Gesamtprojekt Spielen im Vögeligärtli



6. 2 Projektorganisation Partizipative Spielplatzplanung Vögeligärtli



Dem Konzept dieses Projekts ist zu entnehmen, dass die Kinder als ein Teil der Projektgruppe aufgeführt waren. Dies wurde bei der Umsetzung nicht so umgesetzt, die Projektgruppe welche sich aus Erwachsenen Personen zusammensetzt, war stellvertretend für die Kinder dabei. Damit lässt sich das Wegfallen der Kinder in der obigen Grafik erklären.

Die Projektgruppe setzt sich wie folgt zusammen:

Die Kindergartenlehrperson des nahe gelegenen Kindergartens
Zwei Betreuungspersonen einer Pädagogischen Kinderbetreuung

AnwohnerInnen:

Vater zweier Töchter im Alter von 3 und 6 Jahren
Zwei Mütter von Kindern im Alter von 2, 7 und 9 Jahren

Projektleiter Gesamtprojekt Spielen im Vögeligärtli
Leiter Stadtgärtnerei, Vertreter des Tiefbauamts der Stadt Luzern
Verantwortlicher der Spielplätze der Stadt Luzern
Projektleitung Partizipative Spielplatzplanung

Die Projektleitung miteingerechnet umfasst die Projektgruppe 10 Personen. Mit drei Vertretungen aus Familien waren diese besonders gut vertreten.

Das männliche Geschlecht ist wenn die Begleitpersonen vom Tiefbauamt nicht berücksichtigt werden schlecht vertreten. Lediglich ein männlicher Vertreter hat in der Projektgruppe mitgearbeitet.

Die Familien sind alle in der Nähe des Spielplatzes wohnhaft und kennen ihre nächste Umgebung deshalb sehr gut. In der Projektgruppe ist keine Person mit Migrationshintergrund vertreten.

Dank der Vernetzung zwischen den verschiedenen Direktionen der Stadt, war es möglich dass die Leute welche die planerische Seite vertreten direkt in der Gruppe dabei sein konnten.

Die Spannbreite des Alters der Gruppe ist relativ weit, die Mitglieder sind zwischen 25 und 55 Jahren alt. Stellvertretend für die Kinder als direkte NutzerInnen des Spielplatzes haben sie beim Projekt mitgearbeitet.

7. Planung

7. 1 Zeitplan

Das Projekt konnte im Rahmen des zeitlich programmierten Ablaufs zwischen Oktober 2008 und Juli 2009 durchgeführt und abgeschlossen werden. Die einzelnen Abweichungen gegenüber dem im Konzept geplanten Zeitplan können der folgenden Grafik (gelb markiert) entnommen werden.

	Okt.	Nov.	Dez.	Jan.	Febr.	März	April	Mai	Juni	Juli
Auftragsklärung	■									
Dokumentenanalyse	■									
Zusammenstellen der Projektgruppe	■	■								
Abgabe Projektskizze			08. Dez.							
Vertiefte Situationsanalyse		■	■							
Konzeption			■	■	■					
Abgabe Konzept					■					
Planung/ Vorbereitung 1. Veranstaltung				■	■					
1. Veranstaltung					3. Febr.					
Rollende Planung und Vorbereitung der Veranstaltungen					■	■	■	■		
Veranstaltung(en) mit Kindern					■	■	■	■		
Evtl. Sponsoring					■	■	■	■		
Öffentlichkeitsarbeit					■	■	■	■		
Abschlussveranstaltung								■		
Vorbereitung Fragebogen Schlussevaluation							■			
Schlussevaluation mit Projektgruppe								■		
Verfassen des Projektberichts									■	■
Abgabe Projektbericht										■
Start Umbau Spielplatz: Frühjahr 2010										

7. 2 Abweichungen vom Zeitplan

Der vorausgehenden Grafik können die Veränderungen des ursprünglich geplanten Zeitplans entnommen werden.

Die rollende Planung und Vorbereitung der Veranstaltungen hat sich bis Ende Juni verlängert, da der Abschluss des Projekts erst dann statt gefunden hat.

Dies auf Grund der später begonnenen Veranstaltungen mit den Kindern, welche unter Eigenregie der Projektgruppe durchgeführt wurde. Wie diese Veranstaltungen durchgeführt wurden, kann dem Kapitel 9 Umsetzung entnommen werden. Auf Grund dieser Verzögerung haben sich alle anderen geplanten Schritte, wie die Abschlussveranstaltung, die Evaluation und die Öffentlichkeitsarbeit im Zeitplan nach hinten verschoben.

Das geplante Zeitfenster für Sponsoring musste nicht verwendet werden, da auf Grund des Projektverlaufs kein Sponsoring nötig war. Die Öffentlichkeitsarbeit während 4 Monaten hat so nicht statt gefunden. Einzig zum Projektabschluss wurde Medienarbeit geleistet.

8. Finanzierung

8. 1 Schlussabrechnung

Kostenabrechnung		Ausgaben	Einnahmen von Eigenleistungen	Kosten gem. Budget
Personalkosten	Projektleitung	4'140.-	4'140.-	4'140.-
	Support QAKJ	1'500.-	1'500.-	1'500.-
Sachkosten	Büromaterial, Kopien	79.20.-	79.20.-	340.-
	Mieten	90.00.-	90.00.-	250.-
	Verpflegung	125.00.-	125.00.-	350.-
	Veranstaltungen mit Kindern			500.-
	Spesen			140.-
	Abschlussveranstaltung	215.00.-	215.00.-	300.-
	Geschenk Freiwillige	100.05.-	100.05.-	120.-
Total Kosten		6'249.25.-	6'249.25.-	7'640.00.-

Die effektiven Kosten waren leicht tiefer, als sie budgetiert waren. Dies hängt vorwiegend damit zusammen, dass die Veranstaltungen mit den Kindern nichts kosteten, da sie in einem anderen Ausmass als geplant statt gefunden haben.

Die budgetierten Arbeitsstunden wurden gebraucht und konnten eingehalten werden, so dass dadurch keine Mehrkosten entstanden sind.

Die Kosten für Mieten waren ebenfalls tiefer als angenommen. Dank der langjährigen guten Zusammenarbeit zwischen der Stadt Luzern und der Lukaskirche konnten die Räume für alle Sitzungen gratis genutzt werden. Die interdisziplinäre Zusammenarbeit zwischen den verschiedenen Direktionen, namentlich der Sozialdirektion und der Baudirektion der Stadt Luzern hat sich ebenfalls ausbezahlt. So wurde zum Beispiel der Transport von Stellwänden, oder das Ausdrucken von grossen Farbbildern bei der Baudirektion abgerechnet.

Die entstandene Gutschrift bleibt im Projektbudget der Quartierarbeit für Kinder und Jugendliche und kann für andere Projekte verwendet werden.

9. Umsetzung

Vom 03. Februar 2009 bis zum 23. Juni 2009 haben insgesamt fünf Veranstaltungen mit der Projektgruppe statt gefunden. Dabei waren die erste, die dritte und die fünfte Veranstaltung für den Projektverlauf sehr zentral. Diese werden anschliessend detaillierter erläutert. Auch die Vorbereitungsarbeit hat sich als sehr wichtig herausgestellt, weshalb auch auf diese anschliessend genauer eingegangen wird.

9. 1 Vorbereitung

Im Sinne der Auftragsklärung wurde im Einverständnis mit der IG Vögeligärtli die Projektgruppe zusammen gestellt, die sich intensiver mit der Planung des neuen Spielplatzes beschäftigte. Bei der Zusammenstellung der Gruppe konnte auf bereits existierende Kontakte zurück gegriffen werden. Durch die bereits abgeschlossenen Projekte welche im Vögeligärtli statt gefunden haben, existierten schon viele Kontakte. Deshalb konnte auf eine erneute Stakeholderanalyse verzichtet werden.

Die in Frage kommenden Personen wurden im Sinne der Aktivierung telefonisch oder persönlich kontaktiert und dazu motiviert bei der Spielplatzplanung mitzuwirken. Der Begriff der Aktivierung hat im Handlungsrepertoire der Soziokulturellen Animation einen hohen Stellenwert. Marcel Spierts (1998) betrachtet die Aktivierung als einen über das Kontaktknüpfen hinausgehenden Schritt, in dem die zu Beteiligten „ (...) neugierig auf noch mehr Information geworden sind und Aussicht auf mögliche weitere Schritte besteht.“ (S. 133)

Die Motivation der Kontaktierten war auf Grund der hohen Betroffenheit sehr gross, weshalb alle interessiert waren an diesem Planungsprojekt mitzuwirken.

Das Aufnehmen der Zusammenarbeit mit dem Tiefbauamt der Stadt Luzern war eine weitere wichtige Vorbereitung, die bis zur ersten Veranstaltung statt finden musste. Der Grafik im Kapitel 6.2 ist zu entnehmen, dass das Tiefbauamt als Vertretung der planerischen Seite massgeblich zu beteiligen war. So wurde vor dem Start des partizipativen Prozesses der Kontakt zum Tiefbauamt vertieft. Im Speziellen zu dieser Person welche für die Planung und Koordination des Unterhalts der Spielplätze in der Stadt Luzern verantwortlich ist. Dieser hat bereits viel Erfahrung in der Planung von Spielplätzen im Sinne der Partizipation. Um eine gute Zusammenarbeit aufzubauen, war es deshalb wichtig eine Kooperation zu schaffen. Seine Erfahrungen und sein Verständnis von Partizipation mussten abgeholt werden. Diskussionspunkt dabei war die angestrebte Stufe der Mitwirkung.

Dem Unterrichtskonzept von Emanuel Müller (2009) ist zu entnehmen, dass die Stufe der Partizipation massgebend ist, wie offen die Ergebnisse sind und wie hoch der Aufwand ist. Die Ergebnisoffenheit steigt, je intensiver mitgewirkt wird (S. 1). Um eine möglichst hohe Stufe der Partizipation zu ermöglichen, war es deshalb wichtig die positiven Auswirkungen von partizipativen Prozessen immer wieder aufzuzeigen. So etwa, dass Planungsergebnisse eine breite Akzeptanz finden wenn bei der Planung mitgewirkt werden kann. Zudem steigt die Identifikation mit dem Geplanten, was zu einem grösseren Verantwortungsgefühl in diesem Fall für den Spielplatz beiträgt.

9. 2 Erste Veranstaltung

Da sich nicht alle Mitglieder der Projektgruppe kannten, bot eine Vorstellungsrunde eine gute Möglichkeit um auch gleich die Erwartungen der einzelnen TeilnehmerInnen zu klären. Als zweites wurde im Sinne der 1. Partizipationsstufe „Information“, nach dem Modell von Maria Lüttringhaus die Projektorganisation und deren Einbettung vorgestellt. Dies ermöglichte es, die Ausgangslage und den damit verbundenen Handlungsspielraum aufzuzeigen. Zum Handlungsspielraum gehörten die Rahmenbedingungen wie etwa die vorgegebene Grösse des Spielplatzes, Europäische Sicherheitsnormen von öffentlichen Spielplätzen sowie die bereits vorhandenen Kriterien die von einer durchgeführten Bestandesaufnahme des Spielplatzes hervor gingen. Dieser Bestandesaufnahme ist unter anderem zu entnehmen, dass sich vor allem Kleinkinder auf dem Spielplatz im Vögeligärtli verweilen. Weshalb bereits vorgängig entschieden wurde, dass der Spielplatz für Kinder im Alter von 2 bis 6 Jahren gebaut werden soll.

Diese Informationen ermöglichten es, den Prozess zu initiieren und deshalb zum zweiten Teil der Sitzung über zu gehen. Bei der Methodenwahl für den zweiten Teil musste der private und berufliche Hintergrund der Gruppe berücksichtigt werden. Da anzunehmen war, dass die Beteiligten es gewohnt waren in Form von einem Workshop zu arbeiten, wurde ein solcher durchgeführt.

Die auf Stellwänden befestigten Bilder von diversen Spielarten (Klettern, Rutschen, Hangeln, Balancieren usw.) wurden von allen Gruppenmitgliedern in Prioritäten eingeteilt. Das lockere Umhergehen zwischen den Stellwänden ermöglichte es, dass die Gruppe zu diskutieren begann über die Wichtigkeit verschiedener Spielarten. Dies führte zu einer vertieften Auseinandersetzung mit der Thematik. Verschiedene Standpunkte und Ansichten konnten dabei geäussert werden, womit das Ziel der ersten Veranstaltung erreicht war.

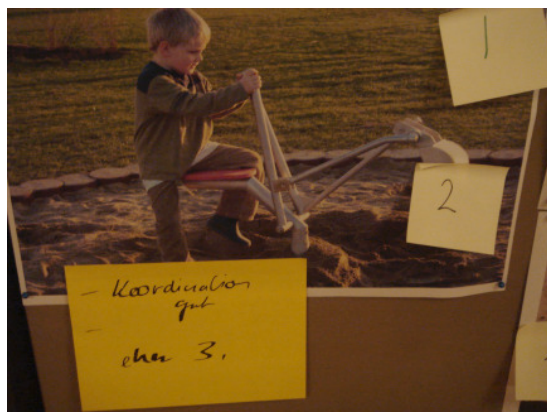


Da diese Priorisierung nur der Auseinandersetzung dienen sollte und nicht etwa der definitiven Entscheidung für bestimmte Spielgeräte, stellte sich die Frage nach dem weiteren Vorgehen. Da in möglichst hohem Masse partizipiert werden sollte, wurde das Vorgehen gemeinsam mit der Projektgruppe entwickelt.

Dem Kapitel 7.2 ist zu entnehmen, dass die Erwachsenen stellvertretend für die Kinder beteiligt waren. Diese Entscheidung wurde von der Projektgruppe gefällt. Die Idee der Projektleitung die Kinder als die direkten NutzerInnen miteinzubeziehen wurde auf Grund des eher engen Handlungsspielraum als nicht sinnvoll erachtet.

Um die Kinder nicht auszulassen, war die Idee der Kindergartenlehrperson, anhand von Fragebogen verschiedene Spielgeräte mit den Kindern testen zu gehen. Diese Idee konnten alle TeilnehmerInnen

vertreten. Sie waren bereit, nach dem gemeinsamen Ausarbeiten eines Fragebogens mit den Kindern die sie betreuen in einer zweimonatigen Testphase verschiedene Spielgeräte auf Spielplätzen in der Stadt nach diversen Kriterien testen zu gehen. Diese Testphase sollte ermöglichen, dass bis Anfangs Mai weitere Kriterien für die Spielplatzplanung gesammelt werden können. Indem die ausgefüllten Fragebogen ausgewertet werden, kann aufgezeigt werden welche Spielgeräte als sinnvoll erachtet werden. Ausserdem war es der Projektgruppe danach möglich, Vorschläge der Spielgeräteproduzenten differenzierter zu beurteilen.



9. 3 Dritte Veranstaltung

Bereits bei der ersten Sitzung wurde ersichtlich, dass ein vielfältiges Spielangebot für den rege gebrauchten Spielplatz nötig ist. So stellte sich von seitens der Projektgruppe die Frage, ob es in Form der Neugestaltung des Parks möglich ist, die Fläche für den Spielplatz zu vergrössern. Um möglichst hohe Transparenz herzustellen, war es deshalb angebracht den Landschaftsarchitekten als Fachperson beizuziehen. Dies ganz im Sinne der Interventionsposition „Mediator/Mediatorin“. Heinz Moser, Emanuel Müller, Heinz Wettstein und Alex Willener (1999) schreiben, dass es wichtig ist beim Vermitteln als Übersetzen „direkte Begegnungen zwischen Angehörigen bestimmter Lebenswelten zu arrangieren“ (S. 151).

Dies konnte durch ein Treffen der Projektgruppe mit dem Landschaftsarchitekten ermöglicht werden. Durch diese direkte Begegnung konnte höchste Transparenz geschaffen werden. Beide Parteien hatten die Möglichkeit ihre Anliegen kund zu tun.

Das Ergebnis dieses Treffens, welches auf dem Spielplatz selber statt fand, konnte von allen Beteiligten akzeptiert und dann auch vertreten werden. Das ästhetische Konzept des Landschaftsarchitekten ermöglichte keine Erweiterung der Spielfläche. Sein Argument, dass der grosse Rasen in der Mitte des Parks ebenfalls als Spielfläche genutzt werden könne, war überzeugend für die Gruppe. Mit der Idee eine abschliessbare Spielkiste zu installieren, in der mobile Spielgeräte vorhanden sind, war die Gruppe einverstanden, da sie dies als Kompromiss erachteten.

9. 4 Fünfte Veranstaltung

Um die abgeschlossene Planungsphase zu feiern und sichtbar zu machen, wie der Spielplatz in etwa ausgestattet wird, organisierte die Projektleitung zum Abschluss eine Schatzsuche auf dem Spielplatz für alle indirekt Beteiligten Kinder. Die freiwillig geleistete Arbeit sollte so Anerkennung erhalten.

Mittels Bilder der gewählten Spielarten konnte den Kindern auf spielerische Art und Weise aufgezeigt werden, wie der neue Spielplatz ausgestattet werden wird. Auf der Schatzsuche konnten sie an den Bildern vorbei geführt werden und die Möglichkeit bestand ihnen einiges zu erklären. Bei einem gemeinsamen Mittagessen der Projektgruppe mit den Kindern konnte die Planung offiziell abgeschlossen werden.



10. Partizipation

Dank partizipativen Methoden kann die Bevölkerung in ein Projekt eingebunden werden. Dadurch ist gewährleistet, dass nicht an den Bedürfnissen der betroffenen Bevölkerung vorbei geplant wird. Mit Methoden der Partizipation können Betroffene zu Beteiligten gemacht werden, was deren Motivation für ein Projekt enorm steigert. Personen die an einem Projekt beteiligt sind, haben so von Beginn weg die Möglichkeit ihre Bedürfnisse und Ansichten einzubringen. So soll die Projektgruppe in einer für sie angemessenen Form beteiligt und dabei nicht überfordert werden. Die angestrebte Partizipation auf Stufe 3 „Mitentscheiden“ nach dem Stufenmodell der Partizipation von Maria Lüttringhaus konnte erreicht werden. Da Partizipation eine Vielzahl von Funktionen haben kann, wurden für das Projekt die zwei handlungsleitenden Funktionen benannt, die aus Sicht der Stadtentwicklung (Lüttringhaus 2000) abgeleitet werden:

- Funktion der Integration: Durch den Austausch und Aushandlungsprozess unter den Beteiligten kann ein Interesse an den jeweiligen Bedürfnissen und der Gestaltung des Spielplatzes entstehen.
- Funktion der Effizienz und Innovation: Durch Informationsqualität und –quantität entstehen bedürfnisgerechte und nachhaltige Lösungen.

11. Nachhaltigkeit

Willener (2007) unterscheidet drei Ebenen in denen nachhaltige Wirkung zum Tragen kommen kann:

1. Individuelle Entwicklung der AdressatInnen
2. Stabilisierung der erfolgten Veränderungen
3. Die Weiterentwicklung des Projektinhalts
(S. 102/103).

Die partizipative Spielplatzplanung kann dem Nachhaltigkeitsgedanken auf allen drei oben erwähnten Ebenen Genüge tun.

Die individuelle Entwicklung der AdressatInnen kann an deren Rückmeldungen während des Projektverlaufs offensichtlich demonstriert werden. Einzelne Mitglieder der Projektgruppe haben sich im wahrsten Sinne des Wortes zu Spielplatzexperten- und expertinnen entwickelt. Eine Teilnehmerin hat zu einer Sitzung der Projektgruppe ihre Ferienfotos mitgebracht auf denen tolle, der Europäischen Norm entsprechende Spielplätze in Italien zu sehen waren. Ein anderes Mitglied der Gruppe hat mehrmals bestätigt, dass er nicht gewusst habe was alles mitgedacht werden müsse bei einem Neubau auf öffentlichem Grund und dass dies sehr spannend sei.

Die Stabilisierung der erfolgten Veränderung kann daran erkannt werden, dass der Umbau mit den Planungsergebnissen der Gruppe erfolgen wird. Dazu kommt, dass eine abschliessbare Spielkiste installiert wird, deren Schlüssel von der Projektgruppe verwaltet wird. Dies erfüllt auch die dritte Ebene der Nachhaltigkeit, die Weiterentwicklung des Projektinhalts. Die entstandene Gruppe wird auch in Zukunft als Gruppe zusammen arbeiten. Sie erklärten sich einverstanden, gemeinsam die Schlüsselverwaltung für die Spielkiste zu organisieren oder bei einem allfälligen Abrissfest des alten Spielplatzes mitzuwirken und teilzunehmen.

12. Evaluation

Nebst dem Projektjournal wurde während dem Projektverlauf eine Zwischenevaluation mit der SEPO-Methode (Willener, 2007, S. 227) durchgeführt. Die mittels einem „Blitzlicht“ eingeholten Rückmeldungen der Projektgruppe nach den Sitzungen wurden im Projektjournal festgehalten und werden bei der Prozessevaluation unter 12. 2 ersichtlich. Bei regelmässigen Sitzungen mit dem Gesamtprojektleiter wurde der aktuelle Stand der Dinge, unter anderem in Hinblick auf die Projektziele besprochen. Nebst der Zielevaluation, die in Form einer Selbstevaluation durchgeführt wurde, folgt am Schluss wie bereits erwähnt die Prozessevaluation. Dem Konzept der partizipativen Spielplatzplanung ist zu entnehmen, dass die Zufriedenheit der Kinder welche am Projekt teilnehmen ebenfalls evaluiert werden sollte. Da die Kinder zwar beteiligt waren aber nicht unter meiner Leitung, wird deren Zufriedenheit nicht in diesem Bericht ausgewertet.

Die Vision sowie das Wirkungsziel dieses Projekts wird in der Prozessevaluation berücksichtigt.

12. 1 Zielevaluation

Die Zielevaluation wurde mit Hilfe von einem elektronischen Fragebogen gemacht, der von allen Mitgliedern der Gruppe ausgefüllt und von der Projektleitung ausgewertet wurde.

Die Auswertung hat ergeben, dass alle Ziele ganz oder teilweise erreicht wurden.

Ziel 1:

Die Projektgruppe entscheidet mit bei der Ausgestaltung der Spielanlage.

Indikator:

80% der Projektgruppe bestätigt, mitentschieden zu haben bei der Auswahl der Spielgeräte.

Überprüfung:

Ziel 1 ist erreicht. Den Fragebogen ist zu entnehmen, dass 90% angegeben haben, dass sie ihre Ideen und Vorstellungen in die Planung des Spielplatzes einbringen konnten. Allerdings wurden nicht alle Ideen und Vorstellungen der Projektgruppe berücksichtigt, was den Fragebogen auch zu entnehmen war und auf den doch eher engen Handlungs- und Gestaltungsspielraum zurück zu führen ist.

Ziel 2:

Der Spielplatz verfügt über ein attraktives Angebot an Spielmöglichkeiten, die den Ansprüchen einer gewünschten Nutzung entsprechen.

Indikator:

Mindestens die Hälfte der Spielgeräte, die die Projektgruppe gewählt hat, wird für den Spielplatz beim Baugesuch eingereicht.

Überprüfung:

Auf die Frage „Wie gut wurden die Ideen der Planungsgruppe in die Planung miteinbezogen?“ konnte mit einer Skala von 1 bis 10 geantwortet werden. Die Auswertung der Fragebogen hat dabei ergeben, dass der Schnitt bei 7 liegt. Was die Zielerreichung unterstreicht.

Alle Spielgeräte, welche die Projektgruppe gewählt hat werden beim Baugesuch eingereicht werden. Aber es gab während des Prozesses Vorschläge für Spielgeräte, die bei der Ausgestaltung nicht

berücksichtigt werden konnten, da sie den Vorgaben der Europäischen Normen nicht entsprochen hätten.

Ziel 3:

Schäden und Mängel werden der Stadtgärtnerei gemeldet.

Indikator:

Zwei Personen aus der Projektgruppe nehmen eine Gotte/ Göttifunktion ein und melden Schäden und Mängel.

Überprüfung:

Nach Abschluss der Planung hat niemand eine Gotte- / Göttifunktion für den Spielplatz übernommen. Trotzdem kann dieses Ziel als teilweise erreicht angeschaut werden, da die Bereitschaft zur Übernahme von Verantwortung im Sinne der Nachhaltigkeit anderweitig kundgetan wurde: Die Projektgruppe ist sich einig, dass eine abschliessbare Spielkiste für den Spielplatz eine wunderbare Möglichkeit sei den Spielplatz noch attraktiver zu haben. Das Anschaffen einer Spielkiste bedeutet, dass jemand die Verantwortung für die Schlüssel haben muss. Die Projektgruppe hat sich bereit erklärt, dass sie gerne die Verwaltung der Schlüssel übernehmen werden.

12. 2 Prozessevaluation

Der Vision, dass sich StadtbewohnerInnen für die Zukunft der Stadt engagieren und bei der Gestaltung ihres Umfelds eine Stimme haben, konnte mit der partizipativen Spielplatzplanung ein wenig entgegen gerückt werden. Zumal das im Konzept formulierte Wirkungsziel „Die Projektgruppe interessiert sich für die Planung des Spielplatzes und nimmt den Park als nutzbaren Raum wahr.“ (Projektkonzept, 2009, S. 6) übertroffen wurde. Die Projektgruppe beteiligte sich trotz des kleinen Handlungsspielraums sehr interessiert an der Planung des neuen Spielplatzes und ihre Motivation war enorm hoch.

Das hohe Interesse kann unter anderem auf die Art der Prozessbegleitung zurück geführt werden. Das Aufzeigen der klar vorgegebenen Rahmenbedingungen ganz zu Beginn hat sich dabei als besonders wichtig herausgestellt. Ebenso die damit verbundene vorgängige Abklärung bezüglich des Handlungsspielraums für die Mitwirkung. Es lohnte sich, diese Vorgaben und Vorstellungen vorgängig detailliert abzuklären um das partizipative Vorgehen breit abstützen zu können. Um Verbindlichkeit zu schaffen und die Beteiligten im Boot zu behalten, lohnte es sich den Kontakt ständig aufrecht zu halten. Konkret bei diesem Projekt war es wichtig, dass die Projektgruppe auch während der Testphase der Spielgeräte immer wieder kontaktiert wurde obwohl sie das in Eigenverantwortung ausführten. Durch das regelmässige Kontaktieren, konnte das Interesse kund getan werden.

Das Schaffen von direkten Begegnungen zwischen Projektbeteiligten (AdressatInnen, Verwaltung, PlanerInnen etc.) war sehr wichtig, da es das gegenseitige Verständnis und die Verbindlichkeit erhöht. Die Ergebnisoffenheit der Prozessbegleitung zeigte sich als enorm wichtig. Ideen der Projektleitung waren vorhanden und konnten aber auch wieder verworfen werden. So wurde das hohe Engagement der Gruppe nicht gestoppt, sondern unterstützt. Die Bereitschaft der Gruppe, selbst einen Fragebogen für die Testphase auszuarbeiten konnte gut aufgenommen werden und in die rollende Planung integriert werden.

Die Tatsache, dass die Projektgruppe aus vielen verschiedenen Akteuren bestand, welche mitentscheiden sollen benötigte eine gute Balance bei der Führung der Gruppe.

13. Schlussfolgerungen

Eine Hauptschlussfolgerung aus dieser Projektarbeit ist die Tatsache, dass Beteiligungsverfahren Zeit brauchen um zufriedenstellend durchgeführt werden zu können. Für die Stadt ist es ein grosser Gewinn, wenn sich BürgerInnen für ihre Lebenswelt einsetzen.

Durch die Individualisierung der Lebensstile haben es Beteiligungsprojekte recht schwer, die Leute sind oft nicht bereit, viel Zeit für ihre Umwelt zu investieren.

Wie dieses Projekt jedoch gezeigt hat, kann die geringe Bereitschaft nur die halbe Wahrheit sein. Die Leute sind sehr wohl bereit, sich für ihre Anliegen einzusetzen. Oft fehlt jedoch der nötige Anstoss. Deshalb ist eine wesentliche Erkenntnis, die durch dieses Projekt gewonnen werden konnte, dass es Fachpersonen braucht welche Prozesse initiieren und dann auch begleiten.

Arbeitsstellen, wie die Quartierarbeit im vorliegenden Beispiel, sind für solche Prozesse bestens geeignet. Ihre intermediäre Position, zwischen der Verwaltung und den BewohnerInnen erlaubt die Ausführung und Begleitung solcher Projekte.

Eine weitere wichtige Erkenntnis, die bei diesem Projekt gemacht werden konnte ist das Bewusstsein für interdisziplinäres Zusammenarbeiten. Bei interdisziplinären Projekten, welche durch die verschiedenen Sichtweisen eine grosse Bereicherung sind, spielt die Wertschätzung der „fremden“ Disziplin eine wichtige Rolle. In der gemeinsamen Arbeit soll man sich auch auf die anderen Disziplinen einlassen und das mit Interesse. Nachfragen und erklären lassen, im Sinne der professionellen Empathie erscheint dabei zentral.

Von grosser Wichtigkeit ist auch die Transparenz, die in jedem Projekt gelebt werden sollte. In partizipativen Projekten, sollte deshalb in erster Linie von Beginn weg Transparenz zu den Entscheidungen hergestellt werden. Die Frage wer was entscheidet sollte zu Beginn thematisiert und wenn möglich beantwortet werden.

14. Quellenverzeichnis

Dokumentation der Ergebnisse der AnwohnerInnenbefragung vom 21. Mai 2005. (2005). Luzern.

Gillich, Stefan (Hrsg.). (2004). *Gemeinwesenarbeit: Die Saat geht auf*. Gelnhausen: Triga Verlag.

Konzept Quartierarbeit für Kinder und Jugendliche. (2009). Luzern.

Lüttringhaus, Maria (2000). Stadtteilentwicklung und Partizipation. Fallstudien aus Essen-Katernberg und der Dresdener Äusseren Neustadt. In Stiftung Mitarbeit (Hrsg.). *Beiträge zur Demokratieentwicklung von unten, Nr. 17*. Bonn: Stiftung Mitarbeit.

Lüttringhaus, Maria (2005). Beteiligen wir die Leute oder die Leute uns? Grundlagen, Haltungen und Methoden der Förderung der Partizipation im Wohnquartier. In Landesarbeitsgemeinschaft Soziale Stadtentwicklung und Gemeinwesenarbeit Baden-Württemberg (Hrsg.). *Hochschulen und Stadtteilprojekte im Dialog*. Gefunden am 12. Dezember 2008 unter http://www.mannheim.de/io2/download/webseiten/politik/aemter/quartiermanagement/dokumente/doku_lag_bw_2.pdf?disposition=inline.

Moser, Heinz; Müller, Emanuel; Wettstein, Heinz & Willener, Alex (1999). *Soziokulturelle Animation Grundfragen, Grundfragen, Grundsätze*. Luzern: Verlag für Soziales und Kulturelles.

Müller, Emanuel (2009). *Modul 204 Partizipation im Gemeinwesen, Präsentation 2. Teil vom 9. März 2009*. Unveröffentlichtes Unterrichtsskript. Hochschule Luzern Soziale Arbeit.

Projektkonzept Partizipative Spielplatzplanung Vögeligärtli. (2009). Luzern

Reutlinger, Christian (2009b). Erziehungswissenschaft. In Günzel, Stephan (Hrsg.). *Raumwissenschaften*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp Wissenschaft.

Spieris, Marcel (1998). *Balancieren und Stimulieren Methodisches Handeln in der soziokulturellen Arbeit*. Luzern: Verlag für Soziales und Kulturelles.

Stadt Luzern, (2007). *Gesamtplanung 2008-2012. Bericht und Antrag an den Grossen Stadtrat von Luzern vom 12. September 2007 (StB 826) B+A 42/2007*.

Stadt Luzern (2006). *Schlussbericht Projekt Spielen im Vögeligärtli 2006. Spielintervention im Sempachergarten*. Unveröffentlichter Schlussbericht. Stadt Luzern, Kinder Jugend Familie.

Stadt Luzern (2007). *Schlussbericht Projekt Spielen im Vögeligärtli 2007. Spielintervention im Sempachergarten*. Unveröffentlichter Schlussbericht. Stadt Luzern, Kinder Jugend Familie.

Stadt Luzern (2009). *Schlussbericht Projekt Spielen im Vögeligärtli 2006 - 2008. Spielintervention im Sempachergarten*. Unveröffentlichter Schlussbericht. Stadt Luzern, Kinder Jugend Familie.

Stadt Luzern (2007). *Projektbericht Belebung Vögeligärtli. Ein Auftragsprojekt der Stadt Luzern im Rahmen des Gesamtprojekts Spielen im Vögeligärtli 2006.* Unveröffentlichter Projektbericht. Stadt Luzern, Kinder Jugend Familie und Hochschule Luzern Soziale Arbeit.

Willener, Alex (2007). *Integrale Projektmethodik für Innovation und Entwicklung in Quartier, Gemeinde und Stadt.* Luzern: Interact.

Willener, Alex (2008). *Modul 203 Projektmethodik, Evaluation: Methoden und Instrumente.* Unveröffentlichtes Unterrichtsskript. Hochschule Luzern Soziale Arbeit.

Projektbericht Partizipative Spielplatzplanung Vögeligärtli

Hiermit bestätige ich, dass der vorliegende Projektbericht von mir selber verfasst wurde. Der Bericht umfasst 40'144 Zeichen (ohne Leerzeichen).

Luzern, im November 2009

Regula Doppmann

15. Anhangverzeichnis

A1 Organigramm Dienstabteilung Kinder Jugend Familie der Sozialdirektion der Stadt Luzern

A2 Protokolle

A3 Eindrücke

A4 Fragebogen zum Testen der Spielgeräte

A5 Auswertung der Fragebogen

A6 Elternbrief Abschlussveranstaltung

A7 Fragebogen Schlussevaluation

A8 Zeitungsberichte