



SPIELWAGEN 1035 e.V. Schreinerstraße 18 - 10247 Berlin, Tel: 42 63 768 – spielwagen-berlin.de
Spielmobil und Schülerclub für Lückekinder in Friedrichshain – Kreuzberg, spielwagen@web.de
Freier Träger der offenen Kinder- und Jugendarbeit Steuer-Nr. 27/ 637/ 50 512 Vereinsreg. Amtsgr. Charlottenb. VR 11005 B

Jahresbericht 2015

betätigt von der Mitgliederversammlung am 23.11.2015

Der SPIELWAGEN- ein Stück urbaner Kultur

Unsere wöchentlich wiederkehrende Arbeit auf zentral gelegenen Plätzen der Innenstadtquartiere mit Defiziten an Spielplätzen und Grünflächen trägt wesentlich zur Lebensqualität der Familien bei. Über den niedrigschwelligen Zugang finden Kinder Möglichkeiten, ihre körperlichen und kognitiven Fähigkeiten zu stabilisieren. Selbstbestimmtes Handeln wird in besonderem Maße möglich, spielerische Aktionen der Gruppen führen zu sozialen Kontakten und zur Aneignung von Schlüsselkompetenzen. Über die Ausbildung von Kreativität und Erfolgserlebnissen hinaus, wirken die gestalteten und offenen Angebote sprachfördernd und integrierend für Kinder mit ausländischen Wurzeln.

Die Spielaktionen auf den grünen, gut besonnten Stadt-Oasen sind offen auch für Hortgruppen. Über erlebnisreich gestaltete Angebote finden die Kinder zu einem positiven Verhältnis zu ihrem Kiez. Nach dem Hortbesuch kommen viele noch einmal zum Teil mit den Eltern zu uns. Die Spielaktionen finden außerhalb der eigentlichen Spielplätze auf größeren Rasenflächen statt. Mit den Kindern „erobern“ wir die Wiesen für die, die sie für ihr Wohlbefinden am dringendsten brauchen.

Im Laufe des Nachmittags wird die von Kindern in mehreren Gruppenaktivitäten geschaffene Spiellandschaft zum großen, weitläufig genutzten Familientreffpunkt. Eltern erleben ihre Kinder beim Spiel mit Freunden und finden über die Kinder Kontakt zueinander.

Damit es von Woche zu Woche spannend zugeht, bieten wir neben dem breiten Angebot der Bewegungsförderung, jeweils eine thematisch gestaltete Spielaktion an. Die das differenzierte Spiel auf den Freiflächen anregenden Spielmittel entwerfen und fertigen wir mit Kindern während der Wintermonate in unserem Schülerclub „Die Mühle“ in der Schreinerstraße 18.

Die beiden jungen, sehr engagierten und motivierten Mitarbeiter haben über die vom Bezirk geförderte Arbeit eine sichere Zukunft. Wöchentlich neue und ansprechende Akzente zu setzen, die ganze Vielfalt des Spiels auf die Wiesen zu bringen und das Eingehen auf Bedürfnisse der einzelnen Zielgruppen sind eine große Herausforderung für beide.

Unsere Tätigkeit ist offene Kinder- und Jugendarbeit auch an der Schnittstelle zur Freizeitgestaltung der Ganztagschulen. Sie erfüllt dabei u.a. Zielstellungen, wie z.B. Schule mit dem Lebensraum der Kinder zu verknüpfen. Wir erreichen bildungsferne Schichten und wirken im Sinne der Integration und Sprachförderung. Das gemeinsame Spiel wirkt identitätsstiftend und dient der Unterstützung von Familien. Wir bieten Kindern eine Plattform, ihre Fähigkeiten zu erproben und zu entwickeln. In besonderem Umfang tragen die vielfältig gestalteten Angebote zur motorischen Schulung der Kinder bei.

Jahresthema "Das Geschichtenspiel"

Mit dem Schwerpunkt Geschichtenspiel wollten wir in diesem Jahr bewusster unser Potenzial ausloten und erweitern, Gruppen in den Spannungsbogen und die Wechselwirkung von Erzählen und Spielen mitreißen. Von Woche zu Woche wuchsen Neugier und Spiellust der Kinder. Die methodischen Ansätze, unter den Bedingungen der "offenen Wiese" möglichst viele Kinder

einzu beziehen und ihnen überschaubare Aufgaben zu bieten, wurden den Geschichten und ihrem Bekanntheitsgrad entsprechend gewählt. Die Bewegungsräume auf den Plätzen konnten einbezogen werden. War die Spiellust der Kinder einmal entfacht, konnten sie auch mit Störungen umgehen. Auch Kinder ohne tragende Rolle bekamen "hungrige Mäuler", für die wir Mitspielmöglichkeiten erfanden. Handlungsbilder durften mit kleinen, witzigen Einfällen der Zuschauer angereichert werden. Entscheidungssituationen der Hauptakteure wurden Schritt für Schritt aufgebaut. Äußerlichen Unzulänglichkeiten zum Trotz war unser Augenmerk darauf gerichtet, alle ihren Wünschen und Fähigkeiten entsprechend einzusetzen und das jeweilige Geschehen für die Beteiligten und Zuschauer verständlich und nachvollziehbar zu machen.

Klare Regeln, wie den Darstellern ausreichend Raum auf der Bodenplane zu lassen, damit sie der Handlung gemäß ihren Figuren durch Haltung, Gang und Gesten Ausdruck verleihen konnten, waren Voraussetzung für gelingendes Spiel. Gerade nicht Beteiligte sitzen am Rand, ihnen zugewandt die handelnden Akteure. Zum Verständnis für alle gibt die Spielleitung den Kindern vereinzelt Texthilfen und bittet bei zu schwacher Stimme um Wiederholung eines Satzes oder spricht selbst im Wortlaut des Akteurs die für den Fortgang der Geschichte wichtige Passage.

Die graugrüne Plane von 6 x 8 Metern, mit Heringen auf den Rasen gespannt, war der minimalistische Standard für alle Geschichten. Frei stehende, bunt bemalte Torbögen gliederten den Handlungsraum als Wald, Berg, Haus, Burg oder Höhle.

Für den Spielverlauf war mitunter die Unterstützung des Spielleiters durch einen Assistenten hilfreich, damit dem Erzählen zügig die Vorbereitungen für das Spiel folgen konnten. Einfarbige Überwürfe in vielen Farbschattierungen mit andersfarbigen Stoffgürteln halfen den Beteiligten in die Geschichte einzutauchen. Dominierende Rollen erhielten die passenden, nur einmal vorkommenden Farben. Der Spielleiter half Kindern wenn notwendig beim Suchen nach Ausdrucksform und Text. Selten gab es Probedurchläufe, eher wurden Rollen umbesetzt und es folgten weitere Durchläufe.

Alle Kinder durch kleine Rollen an geeigneten Stellen mit passenden Einfällen einzu beziehen, schuf eine heitere und humorvolle Atmosphäre. Den Hauptakteuren verlangte es spontanes Reagieren ab oder verschaffte ihnen kleine Verschnaufpausen. Die Spielleitung durfte allerdings den rechtzeitigen Schnitt nicht verpassen, die konzentrierte Atmosphäre für den Fortgang wiederherzustellen.

Eine andere Form der Einbeziehung aller Teilnehmer waren Wettkampf- und Geschicklichkeitsspiele oder Spiele mit kooperativem Charakter, um die die Geschichte tragende Handlung aktionsreich zu unterstützen und für einen Überraschungs- und Originalitätsfaktor zu sorgen.

In der Spielkette trat das Handeln einzelner Akteure in Form von Text und Haltung zurück. Die Spielatmosphäre wurde auch hier durch Kostümierung und Requisiten geschaffen. Die räumliche Unterstützung durch bekletterbare Zweckbauten wie z.B. Burg und Höhle beflügelte die Spiellust der Kinder. Dem Erzählen der Spielleitung folgten nacheinander modifizierte Spiele, die dem jeweiligen Handlungsbild entsprachen. Für sich genommen waren sie unterhaltsam, und Folgen kooperativer Spiele forderte eine Auseinandersetzung in der Gruppe und unterstützten den Erlebnischarakter.

Oft wählten wir Mischformen, gestalteten mit den Haupthelden ausführlich kleine Szenen, denen Spielketten folgten. Ausufernde Erzählweise einer Geschichte in heutigen Medien mussten wir in überschaubare Formen bringen. Die Handlung der klassischen Märchen wiederum ließ sich durch Einfälle der Kinder ausbauen, so halfen auf Vorschlag der Kinder am Ende positive Helden den negativen.

Grundeinfälle für Spiele als Gleichnis zentraler Konflikte der Handlung mussten zu Beginn der Konzepte gefunden werden. So stand und fiel die Geschichte von "Moby Dick" mit Ideen, den Kampf der Walfänger mit den Großtieren und deren Wehrhaftigkeit überzeugend spielen zu können.

Der Wal konnte sich nur liegend und rollend auf der Plane bewegen. Wehrhaft wurde er durch seine große Schaumstoffflosse, in der beide Beine steckten. Die Walfänger bewegten sich jeweils auf Schwimmreifen sitzend, rutschend vorwärts und versuchten das Tier einkreisend, mit der Hand abzuschlagen. Wer jedoch von der mächtigen Flosse getroffen wurde, war gekentert und schied aus. Erfolgreich konnten fünf Walfänger nur im koordiniertem Spiel sein.

Die spannende antike Sage von Daidalos, dem Labyrinthbauer und seinem Sohn Ikarus spielten wir um das große begehbare Gebilde aus 60 Metern rotem und gelbem Seil. Zu Beginn präzise auf die Wiese gelegt, im Spiel pantomimisch aus Steinquadern errichtet, wurden die 50 cm breiten Wege des Labyrinths von allen Beteiligten sorgsam beachtet. Nach der Geschichte diente es für weitere Spiele wie den Rückwärtslauf mit Spiegel, das Briefkastenspiel oder das Labyrinth-Wettrennen.

Um in der Geschichte "Drachen zähmen leicht gemacht" die wilden Fabelwesen überzeugend darzustellen, nähte Astrid aus grau-grünem Seidenstoff für sieben Drachen Flügel, die sich beim Laufen, wenn die Wikingerkinder sie einfangen sollten, wirkungsvoll entfalteten.

Ein Stück Zivilisationsgeschichte vermittelte die spannende Sage von "Androklos und der Löwe" in der Bearbeitung von Franz Fühmann, in der ein Sklave über die Freundschaft zu einem Tier zu seiner Freiheit gelangt. Hier waren originelle Zweikampfspiele analog zur Ausbildung der Gladiatoren wesentlicher Bestandteil.

Die Bodenplane begrenzt nicht nur den Spielraum und sorgt für die hygienische Komponente, sie ermöglicht den Kindern das Spiel mit ganzem körperlichen Einsatz und Hingabe, wenn sie Tiere spielen. Bei Bewegungen auf allen Vieren sind allerdings die universellen Überwurfkostüme hinderlich. Mit Tierstruktur gestaltete T-Shirts wurden wirkungsvolle Ausstattung der Kinder bei Geschichten, wie "Die Fee, die Feuer speien konnte". Ergänzt wurden Tierkostüme mit Kopfschmuck aus bemaltem Karton. Ein wunderschön erzähltes Märchen auch von Franz Fühmann.

Einerseits Kindern für das Rollenspiel eine Übersicht zu geben, wie sich ihre Figur und die Geschichte entwickelt und andererseits auch überraschende Momente mit der Lösung des Grundkonfliktes bis zum Schluss zu erhalten, war eine große Herausforderung. Bei "Großvater und die Wölfe" ist die Familien-Expedition lange unterwegs, erlebt mehrfach Wendungen und ein überraschendes Ende. Das abschnittsweise Erzählen wird begleitet durch die kooperativen Gruppenspiele entsprechend der Story auf der Plane unter Einbeziehung unserer Steinzeithöhle.

Andersherum wurde bei "Emil und die Detektive" die erste Szene im Zug den Kindern ausführlich und noch spannender als im Buch erzählt, mit dem Ziel sie diese Szene mit vielen Abstufungen eindrucksvoll spielen zu lassen. Immer wieder wird der Dieb durch kleine Einfälle der Mitreisenden gehindert, Emil das Geld zu stehlen. Die eigentliche Verfolgungsjagd erfolgt mit kooperativen Spielen. Am Bankschalter in einer langen Schlange hinter dem Räuber anstehend, spielen die Kinder ihre Hilflosigkeit und bange Sorge, den lange Verfolgten nicht überführen zu können, bis in allerletzter Sekunde Emil der rettende Einfall kommt.

Den Kindern hatten wir im Vormonat doppelt so viele Vorschläge für die zu spielenden Geschichten gemacht und sie dann abstimmen lassen. Aus der Summe der Befragungen der Kinder auf allen Plätzen ergaben sich die Wochenthemen. Favoriten der Kinder aus unserer Mischung antiker Sagen, alter Hausmärchen, lokaler historischer Ereignisse, alter und neuer Kinderliteratur und Filmen waren stets die gerade gelaufenen Kinderfilme. Die gewollte Buntheit wurde damit zum Bumerang, weil es nicht gelang, die durchaus auch spannenden lokalen Geschichten den Kindern nahezubringen.

Beim Erzählen der Geschichte zu Beginn waren wir bestrebt, die Kinder weitgehend zu beteiligen. Es reichte oft, dass ein Kind das Buch kannte und Stück für Stück erzählte. Wir wiederholten gut verständlich im Wortlaut des Kindes und ergänzten nur das fürs Verständnis Allernötigste. Dieses Kind fand die Anerkennung der Gruppe und übernahm die Hauptrolle, aus Emil wurde dann Emilia.

Häufig jedoch konnten die Kinder beim Erzählen einander ergänzen und wir lenkten auf entscheidende gut ausspielbare Szenen.

Mitunter klaffte bei uns eine Lücke. Wir kannten das Buch, die Kinder den Film mit völlig anderen Episoden. Ein witziger Kompromiss war, jedes der Kinder beschrieb seine Lieblingszene und wir spielten ein dazu passendes Spiel.

Über den Spaß beim Spiel, den Mut, vor anderen aufzutreten, aus dem "Möglichkeitssinn" eine Rolle zu gestalten, sich auszuprobieren, wurde ein für alle Beteiligten wertvoller Austausch über Bücher, Geschichten und Filme. Kinohelden wie die Minions, die Drachen und die Wikinger um Hicks und Ohnezahn auf der Wiese lebendig werden zu lassen, machte den Kindern viel Spaß. Die Identifikation der Kinder mit den kleinen gelben Helden aus pädagogisch weniger wertvollen Filmen führte durch die begeistert aufgenommene Umsetzung der kooperativen Spiele vor, wie pädagogisch wertvoll doch ein Umweg sein kann.

Das um die Geschichten kreisende Thema setzten wir mit begleitenden Spielen und Aktionen fort. Meist erfolgte dieses Angebot parallel für Kinder, die weniger Interesse am Geschichtenspiel zeigten. Der zentrale Konflikt oder das moralische Ende einer Geschichte wurde noch einmal bei Spielen oder in kleinen Runden aufgegriffen und reflektiert. Erfolgte eine aufwändige begleitende Ausstattung, wie bei den Eisenbahngeschichten oder der Weltraumrakete, entstanden viele kleine Spielgruppen, die Formen finden mussten miteinander auszukommen. Requisiten unterstützten die aufeinander bezogenen Funktionen.

Am Abend während der Einräumzeit nahm Clown Carlos auf seine Art die Spielrequisiten noch einmal zur Hand und fand humorvolle Bezüge zu unserer Geschichte.

Die Konzepte für jede Woche wurden schriftlich ausgearbeitet und nach der Auswertung im Team vom Verfasser mit neuen Ideen ergänzt. Die entsprechende Sammlung ist ein großer Schatz, ohne größere Vorbereitungszeit können die Ideen in Zukunft wieder genutzt werden.

Das Sommerferienprogramm

Mit erweiterten Angebotszeiten in allen Ferienwochen, montags bis donnerstags von 9,5 Stunden (9-18.30 Uhr) entsprachen wir den Bedürfnissen und Erwartungen von Kindern und Familien. Der Freitagvormittag diente der Vorbereitung des Spielprogramms der folgenden Woche, am Nachmittag von 14 - 19 Uhr waren wir mit dem Kickmobil auf dem Zickenplatz.

In den Ferien entdeckten wir mit den Kindern die Welt hinter dem Horizont mit Abenteuern und Geschichten. Die bunt bemalten Zelte standen jeweils für eine andere Kultur. Über den spielerischen Umgang mit exotischen Materialien und gemeinsamen Bildbetrachtungen fanden die Kinder Zugang zur Lebensweise und dem Alltag der Menschen. Kinder gaben eigene Eindrücke von Reisen wieder, damit bereicherten sie die kleinen Themenrunden im Zelt, ehe es mit den passenden Spielen auf der Wiese oder der Spielplane weiterging.

Nach anfänglichen Großgruppenspielen entschieden sich die Kinder für eine der zwei oder drei Spielgruppen. Der heißen Witterung entsprechend wurden alle Angebote mit thematisch bezogenen Wasserspielen bereichert. Außerdem hatten die Kinder häufig die Möglichkeit, das Rhönrad zu nutzen oder in einer Akrobatikgruppe mitzumachen. Unsere Ausstattung hatten wir passend auch mit Spielmitteln für das Geschichtenspiel versehen.

Zunächst reisten die Kinder als Matrosen auf dem großen Segelschiff über die Meere. Wer eine Idee hatte, stand am Steuerrad und gab das von allen zu wiederholende Kommando. Für alle nur denkbaren Ereignisse hatten wir spielerische Umsetzungen vorbereitet, wenn nicht Kinder selbst die Sache übernahmen. Sie trotzten Stürmen und Angriffen von Riesenkraken, retteten über Bord Gegangene und stillten ihren Hunger mit Sauerkraut und Schiffszwieback, der in einer Wasserschlacht mit Schwämmchen unbedingt vor Nässe zu schützen war.

Im Schatten der Zelte wurden Expeditionen und Schatzsuchen vorbereitet oder Schmuck gestaltet, davor Märchen oder Geschichten gespielt, Hindernisstrecken gebaut, eine Schleichschule absolviert oder eine Großwildjagd durchgeführt. Jede Woche hatte in den Gruppen ihre Besonderheiten.

Bewegungsförderung

Dem Bewegungsdrang der Kinder entsprechen wir in allen Wochen mit den Standardangeboten und auf vielfältige Weise in den gestalteten Aktionen. Für die Themenwochen im Frühjahr und Herbst wurden sportliche Einheiten in spielerische Formen gekleidet. Es stand weniger ein Wettkampf im Vordergrund als vielmehr der Spaß am Austesten der eigenen körperlichen Leistungsgrenzen. Mit der Wiederholung kleiner Einheiten z.B. in den Parcours erhöhte sich spürbar das Koordinations- und Leistungsvermögen der Kinder.

In den Themenwochen wurden bewährte Ideen mit neuen ergänzt. Erfahrungen aus der unmittelbaren Arbeit mit den Kindern hatten zum Bau neuer Spielmittel geführt. So dienten die gut gepolsterten Turnpilze auch täglich als Start- und Landeplatz der Tarzanschaukel. Vollen körperlichen Einsatz der Kinder erforderte das Hangeln im Kletterwald. An den einzelnen Passagen durch die Betreuer ermuntert, kamen die Kinder auch mit schwierigen Abschnitten gut zurecht. Ausdauernd versuchten gerade weniger sportliche Kinder über vielfaches Absolvieren der Anlage ihre Leistungen zu verbessern. Über den Einsatz auf den Plätzen hinaus war der Kletterwald viel beachteter Höhepunkt zahlreicher Schul- und Kiezfeste.

Beim Knobeln im Schülerclub entstand u. a. auch das sehr unterhaltsame Geschicklichkeitsspiel "Schnappi", zur Schulung des Reaktionsvermögens. Besonders herausfordernd für viele Kinder wurden die drei Wackelbretter, bei dem sie, ohne das Brett zu verlassen, nacheinander Teile vom Boden aufheben und auf dem Stab des Brettes zu einer Pyramide stapeln. Auf der drei Meter breiten "Hüpfastatur" wurden Assiationsvermögen und Schnelligkeit im Verbund mit Kenntnissen der Rechtschreibung trainiert. Andere Vorhaben blieben in der Versuchsphase des vergangenen Winters stecken. Mit der weiteren Erprobung im Schülerclub werden sie im nächsten Jahr reif sein für den Einsatz auf den Plätzen.

Die Objekte des Erfahrungs- und Bewegungsfeldes waren alle funktionell überarbeitet und optisch wirkungsvoller gestaltet worden. Je nach vorhandener Ladekapazität wurde der Bereich abwechslungsreich mit größeren Objekten ergänzt. Acht neue von Kindern gebaute Scheesen ergänzten den Bestand der Rennfahrzeuge.

Die personelle Situation des Projektes

Jede Woche soll es spannend, interessant und fröhlich auf den Plätzen zugehen. Die Konzepte auszuarbeiten und die damit verbundenen Vorbereitungen und Ladetätigkeiten verlangen von den beiden festen Mitarbeitern ein gutes Management und hohe Einsatzbereitschaft. Astrid und Tobias sind selbst Eltern und schaffen dies nur in guter Abstimmung mit der eigenen Familie. Entstehen personelle Lücken bei den regelmäßigen Einsätzen, so werden diese dankenswerter Weise mit ehrenamtlichen Fachkräften und Helfern auf der Basis von Aufwandsentschädigungen, bzw. als Minijob geschlossen.

Da Tobias seine Elternzeit in diesem Jahr in Anspruch nahm, gelang es nicht, Wünschen nach Einsätzen in Flüchtlingsunterkünften in regelmäßiger Form nachzukommen. Bei einzelnen Einsätzen warben wir für die Platzangebote in der Nähe. Von November an unterstützten wir Einrichtungen, der Jahreszeit und den Bedingungen der Freiflächen angemessen, mit niedrigschwelligen bewegungsaktiven Angeboten. Für die regelmäßigen zeitgleichen Einsätze freitags auf dem Boxhagener- und dem Hohenstaufenplatz gelang es durch Splittung des Teams und Ergänzung mit freien Mitarbeitern, durchgehend eine hochwertige fachliche Betreuung zu gewährleisten.

Wünsche von Partnern aus dem Bezirk zur Mitgestaltung von Wochenendveranstaltungen kamen wir vielfach nach. Dank des Einsatzes zahlreicher Vereinsmitglieder wurden diese Feste zu Höhepunkten in den Kiezen. Besonders breit strukturiert war wie jedes Jahr unser Beitrag beim Fest zum Kinderkarneval der Kulturen.

Einen besonderen Stellenwert messen wir dem fachlichen Austausch mit den Kollegen bei. Im April gestalteten wir mit den Spielmobilien der Region, wie jedes Jahr, ein gemeinsames Spielfest. Astrid brachte von bundesweit organisierten Veranstaltungen wertvolle Anregungen mit. (Die ausführliche Darstellung einzelner Aspekte in diesem Bericht dient auch dem fachlichen Austausch.)

Der Einsatz der Spenden

Die Spendenmittel, die uns zur Verfügung standen, machten uns Mut, Konzepte noch anspruchsvoller und vielseitiger anzugehen. So konnten wir für Spitzenzeiten während der Ferien, an denen besonders viele Kinder erwartet wurden, Kräfte verpflichten, die zusätzliche Angebote wie das Rhönrad, Capoeira oder Akrobatik betreuten. (1.980 €)

In eben dieser Weise gelang es parallel zu den Platzangeboten zahlreiche Schul- und Sportfeste mit unseren attraktiven Großobjekten zu unterstützen. Über das Jahr verteilt fanden fünf eigene, gut strukturierte Wochenendveranstaltungen wie der Grand-Prix-Forcki, Bewegter Forcki, das Drachenfest, der Travetiatlon und das Forcki-Lichter-Rennen statt. Die für die Betreuung geschulten Helfer erhielten dafür Aufwandsentschädigungen. Auch das Bürgerfest im Görli und das gut besuchte Fest "Suppe und Mucke" auf dem Boxi konnten wir dank der Spendenmittel wirkungsvoll unterstützen. (1.050€)

Vor allem konnte die Ausstattung mit hochwertigen Spielmitteln zu Beginn der Saison verbessert werden, bzw. Ersatz für nicht mehr verwendbare Geräte geschaffen werden. (Sprungstäbe, Balancierwalze, Pedalo) Die Zahl der bei den Kindern besonders beliebten Spielfahrzeuge "Twister" aus Stahl wurde erhöht. Die Palette der Geräte des Erfahrungs- und Bewegungsfeldes wurde mit Holzrolle, Kippelpilzen und Schlenkerscheiben ergänzt. (2.280€)

Der Kauf hochwertiger Materialien zum Bau neuer Spielmittel zu Jahresbeginn wurde möglich. So entstanden u.a. aus Sperrholz sechs Füße für den Kletterwald und zwei Turnpilze. Mit Bambusstangen erprobten wir mit den Kindern das Hangeln im mobilen Kletterwald. Aus Kunstleder und Schaumstoff wurden farbenfrohe Sportmatten und Polsterteile für unsere Scheesen und Rikschas genäht. Rund- und Winkelstahl diente zur Herstellung der Lenker und Achsen für diese Spielfahrzeuge. Erworben wurden ebenso Räder, Winkel, Schrauben und Kleinwerkzeug. (635€)

Damit Kinder gefahrlos und präzise Bohrungen in regelmäßigen Abständen in Sperrholz für Bauspielelemente einbringen können, erwarben wir eine seit Jahren unworbene Ständerbohrmaschine (254€) und eine kleine Schleifmaschine zum Bearbeiten der Schrauben fürs Bauspiel (30€)

In der letzten halben Stunde an vielen Sommertagen von 18.00 bis 18.30 Uhr konnten wir, ohne den Kindern Spielgeräte aus den Händen nehmen zu müssen, in Ruhe einpacken, da Clown Carlos die Kinder mit humorvollen Mitteln in seinen Bann zog. Auch dieses zusätzliche Angebot wurde aus Spendenmitteln finanziert. (3.240€)

Herzlichen Dank unseren Unterstützern von GameDuell, Anschutz Entertainment Group hilft e.V.; dem Verein gegen Verarmung; Herrn Stefan Frantz, Betreiber des Friedrichshainer Wochenmarktes; Frau Clara Herrmann, MdA; Frau Birgit Lacheiner; Herrn Michael Grimm; Frau Waltraud Seifert, Frau Dr. Henriette Schikora