



SPIELWAGEN 1035 e.V. Schreinerstraße 18 - 10247 Berlin, Tel: 42 63 768

Spielmobil und Schülerclub für Lückekinder in Friedrichshain – Kreuzberg, spielwagen@web.de

Freier Träger der offenen Kinder- u Jugendarbeit Steuer-Nr. 27/ 637/ 50 512 Vereinsreg. Amtsgr.Charlottenb. VR 11005 B

Jahresbericht 2018

04.12.2018

Bewegen - Erfahren - Erleben

An die Wochentage gebunden, suchen wir regelmäßig die gleichen Stadtplätze auf. Die Wiesen dort sind die „weiträumigen Terrassen“ der eng verbauten Mietshäuser. Breit auseinandergezogen bauen wir mit den Kindern eine Spiellandschaft, deren Mittelpunkt die große Bodenplane für bewegungsintensive Gruppenspiele ist. Der Kunststoff schont den Rasen und schützt die Kinder vor Verschmutzung beim Spiel mit ganzem Körpereinsatz. Jeder der Plätze bietet auf relativ kleiner Fläche mit seinen Naturschönheiten, den alten Bäumen, eine besondere Atmosphäre. Neben der eigentlichen Zielgruppe der Schulkinder in ihrer Freizeit finden Kinder aller Altersgruppen erlebnisreiche Spielmöglichkeiten.

Auf Wegen rund um die Grünflächen toben die Kinder mit unseren Rennfahrzeugen. Spielerisch werden dabei Kraft, Ausdauer und Reaktionsvermögen trainiert. Die Kieswege auf den schönen Plätzen sind ideal für die von Kindern gebauten Scheesen und Rikschas. Leider eignen sich Kieswege nur unzureichend für die breite Palette der Geschicklichkeitsfahrzeuge wie Pedalo, Rollbrett, Sausmaus, Swingcard, Twister, Balancerad und Laufrad. Montags Im Görlitzer Park allerdings wird der ehemalige versiegelte Bahnsteig für alle zum Räder-Paradies. Beim Kinderkarneval der Kulturen markieren wir dort mit farbig gestalteten alten Farbeimern einen Rundkurs für Wettfahrten von zwei Dutzend Rikschas und Scheesen. Auf dem Zickenplatz ziehen die Kinder freitags mit allen Fahrzeugarten von den stark versandeten Kieswegen auf einen asphaltierten Bolzplatz und teilen ihn sich mit den Ballspielern.

So ökologisch sinnvoll kleine Pflasterbereiche auf einigen Plätzen auch scheinen, für die Geschicklichkeitsfahrzeuge und andere Spielmöglichkeiten sollten bei einer Neugestaltung kleine Abschnitte eher versiegelt als gepflastert werden. Erst auf glattem festen Grund können die Kinder die komplexen Herausforderungen der hochwertigen Geschicklichkeitsfahrzeuge meistern. Viele Kinder zieht es gerade wegen dieser Spielmittel auf die Plätze, deren spielerischer Nutzung zugleich wertvolle Förderung ist. Die Kinder suchen in diesem Alter geradezu nach immer neuen körperlichen Herausforderungen. Auch bei der Schaffung verkehrsberuhigter Zonen, wie Spielstraßen und Begegnungszonen, könnten geschützte Abschnitte für diese Belange der Kinder entstehen.

Über die Sportstunden in der Schule hinaus hat das mit eigenem Antrieb verbundene Handeln der Kinder eine große Bedeutung für ihre körperliche und geistige Entwicklung. Mit der Aneignung von Bewegungsabläufen werden vielfältige Steuerungsprozesse im Gehirn gespeichert. Sie wirken über die motorischen Prozesse hinaus für kreatives und ganzheitliches Verhalten. Willensbildung und Selbstvertrauen der Kinder wachsen.

Neben den Geschicklichkeits- und Rennfahrzeugen wirken in dieser Richtung auch die stationären hochwertigen Geräte des Erfahrungs- und Bewegungsfeldes. Markierte Zahlen auf den Objekten geben Kindern eine Zielstellung der Umdrehungen vor, die von ihnen mit etwas Ausdauer am gleichen Tag erreichbar sind. Mehrfach höhere Leistungen werden am Rand mit Namen und Datum mit dem CD-Marker notiert und wirken als Ansporn für alle.

In Angeboten des Bauspiels beim Konzept Kickmobil verknüpfen sich das Erleben von Selbstwirksamkeit und motorischer Förderung. Ausdauer, Geduld und das Zusammenwirken mit anderen trainieren zudem soziales Verhalten. Der Bau großer Objekte wird durchgehend von uns betreut. Aufgaben und Ziele werden mit den Kindern erörtert, als Grundlage für kooperatives Handeln beim Montieren. Wiederholt gemachte Erfahrungen wirken für ein elementares technisches Verständnis. Das Erleben der größeren Kinder, wie verantwortliches Zusammenwirken ein praktisches Ergebnis zeitigt, wirkt prägend für Verhaltensweisen, die über das eigentliche Projekt hinausgehen. Das Ziel wächst vor aller Augen und die Nutzung des Objekts ist Belohnung für die Mühe.

Die Kinder empfinden große Freude daran, neue Bewegungsformen bei der Passage der Parcours zu erproben. Sie finden heraus, welche Muskelgruppen besonders beansprucht werden und der Austausch darüber hilft ihnen, den eigenen Körper bewusster wahrzunehmen. Sie gewinnen Selbstvertrauen und finden Mut für neue Herausforderungen. Spielaktionen wirken in dieser Form nachhaltig für Kinder, die häufig oder regelmäßig zu uns kommen.

Im thematischen Angebot jeder Woche, den eigentlichen Spielaktionen im ganzheitlichen Sinne, sind Bau-, Bewegungs- und Rollenspiel auf vielfältige und überraschende Art miteinander verknüpft. Spielerisches Bewegen auf den Planen im „zentralen Mittelfeld“ ist auch spielerische Erkundung zu einem Thema. Antrieb ist die Freude an der Bewegung. Nebenbei werden auch Kondition und Koordination gefördert. Für die Persönlichkeitsentwicklung der Kinder wirkt das Erlebnis des gemeinschaftlichen Handelns.

Jede Spielleitung setzt eigene Akzente. Kinder entscheiden den Verlauf mit oder wählen zwischen Angeboten. Der Bau größerer Objekte wie Haus, Höhle, Kran und Gestaltungsaufgaben führen zum Rollenspiel einer Gruppe. In den komplexen Aktivitäten zu einem Thema unterstützen wir die Kinder, eigenen Intentionen Ausdruck zu geben. Die Verständigung der Kinder im Spielgeschehen wirkt auf Stimmungen und Gefühle jedes einzelnen. Mit vorbereiteten Ideen gibt die Spielleitung passende Impulse.

Jahresthema: Zukunft spielen

Unter diesem Motto gestalteten wir im Mai, Juni, August und September zahlreiche Spielaktionen. Mitreißende Gruppenspiele und dazwischen zugespitzt formulierte Fragen sollten die Kinder einstimmen. Ausgehend von den Empfindungen der Kinder nach gleichnishaften Spielen lenkten wir mit wenigen Worten auf unser Thema, z.B. mit geschickten Bewegungen aufeinander zu reagieren, die Stärke der Gruppe und das Aufgehobensein in ihr zu erleben oder im kooperativen Zusammenwirken Aufgaben zu bewältigen. Die Freude an der Bewegung wurde fortgeführt durch lustvolles Phantasieren.

Das Tor der Zuversicht

Mit dem Bau des Tores in der ersten Aktionswoche begannen wir die Kinder spielerisch auf das Thema einzustimmen. Nach Fragen der Spielleitung äußerten Kinder im Gruppengespräch Überlegungen zu ihrer Lebenswirklichkeit. Sie entdeckten mit uns, dass persönliche zeitnahe Ziele nur durch eigenes Wollen erreichbar sind, auch wenn es schwer scheint und der Kurs nicht geradeaus führt. Analog der Tanzschritte oder des Fußballtrainings werden Menschen im Zick-Zack-Kurs gewandt und geschickt, Gelenke und Muskeln werden gestärkt, bei Gefahren können sie ausweichen.

Symbolisch für die Bewältigung dieser Aufgaben schrieben Kinder eigene Ziele mit Kreide auf den Querbrettern sieben kleiner Tore eines Parcours, der im Zick-Zack-Kurs quer über den Platz zum großen Tor der Zuversicht führte.

Für das Durchqueren des Parcours erfanden Kinder lustige und herausfordernde Bewegungsformen, z.B. zu zweit mit eigenem Ball druppeln, druppeln zu zweit mit nur einem Ball, zu zweit Hand in Hand und mit einem Ball wechselnd am Fuß, ehe nach erfolgreichem Kurs ins

große Tor geschossen werden konnte.

Die Begeisterung für Fußball als auch das Aufgreifen der magischen Zahl Sieben waren als Spielebenen verbunden. Die Tore entstanden durch das Zusammenstecken von sieben fast baugleichen Teilen. Hatte die Gruppe ein Tor fertig, erfolgten Vorschläge für Ziele und die Kinder einigten sich über den zu notierenden Schriftzug.

Das große bekletterbare Tor aus griffigem Knüppelholz, symbolisch auch für die Kraft der Natur, war 2,5 Meter breit und drei Meter tief. Stabilisiert wurden die tragenden Teile mit 40 mm starken Lochleisten. Die ideale Höhe über Weichsprungmatten lag bei 1,30 Meter. In dieser Höhe konnten jüngere Kinder noch schwingen, größere zwischen den Rundhölzern im Abstand von 50 cm unter Aufsicht klettern. Die Last war über eine Tiefe von drei Metern gut verteilt, die Zahl der Kinder im oberen Bereich auf acht begrenzt.

Spannend für die Zuschauer wurde die Vorführung der Zukunftsideen einer anderen Spielgruppe. Auf einer fünf Meter langen Packpapierrolle hatten Kinder ihre Visionen gemalt, jede Idee erhielt mit der Vorführung am Kurbelapparat, dem „Tapetenrollenkino“ und entsprechender Kommentierung gebührende Aufmerksamkeit.

Als Lebensziele nannten die Kinder: Berufswünsche; eine Familie zu haben; eine Welt ohne Hunger und Krieg; saubere Luft; Erhalt der Landschaften und der Tierwelt.

Als besonders wichtig für ihre Zukunft bezeichneten Kinder: Freunde zu haben, mit ihnen auch weiter zur Schule gehen zu können; keiner sollte hungern; sichere Radwege; weniger Autos in der Stadt; weniger Plastikmüll; sauberes Wasser;

Nahziele im Zick-Zack-Lauf waren z. B.: weit zu springen, mal zu fliegen, gute Zensuren, viele Tore mit der eigenen Mannschaft; Mama helfen; neues Fahrrad; mehr Zeit zum Spielen; zaubern zu können.

Stark werden mit Zielen

Mutig und entschlossen in der Gruppe zu handeln und miteinander knifflige Aufgaben für das gemeinsame Fortkommen zu lösen, war Inhalt kooperativer Spiele. Das Erlebnis, gemeinsam und in spielerischer Form Lösungsansätze gefunden zu haben, kann Kinder gut in die Zukunft begleiten. Auch im aktionsreichen Sommerferienangebot bildeten Spiele dieser Art oft die Substanz der Gruppenarbeit.

Zahlreiche Bewegungsspiele leiten sich aus dem Verhalten und der Fortbewegung der Tiere her. Sich mal ganz in sein Lieblingstier einzufühlen, wild zu sein und miteinander ausgelassen zu toben und dann doch artig mit einem Dompteur Vorführungen zu proben, war Thema des Tierzirkus. Wer nur wild sein wollte, konnte dies bei Spielen auf der Plane. Dazwischen gab es Gespräche über die Identifizierung mit Eigenschaften des Lieblingstieres und Wünsche für den Erhalt natürlicher Lebensräume der Tiere.

Auch das Leben der Insekten lohnte dank der gut strukturierten Spielekartei, ein ausgiebiges Wochenprogramm. In den Verschnaufpausen der Wildbienen und Marienkäfer gab es Gespräche über die Bedeutung der Insekten für alle Menschen. Fingerspitzengefühl und Ausdauer waren beim Bau von Insektenhotels gefragt. Einfache Bohrleier dienten den Kinder zum Einbringen der Löcher in Lindenholzstücke. Ein kleiner praktischer Beitrag für den Fortbestand der kleinen Lebewesen.

Spinnen im Spiel

Wenn es gelang, mit einer zündenden Idee ins Spiel zu kommen, gelang auch das Phantasieren für die Zeit voraus. Die Verkäufer im Roboterladen hatten großen Spaß, ihre Ware für alle gewünschten Zwecke der Zuschauer zu programmieren und forderten die Phantasie der Darsteller unter den Pappkartons. Wie wichtig gute Ideen sind, blieb dann ein Thema. Für die Lösung vieler Probleme suchen die Menschen noch passende Ideen. In Berlin wurde vor 150 Jahren lange geforscht, bis die süße Rübe endlich gezüchtet war. Zucker war ein unerreichbar teures Gut. Heute versucht die Gesellschaft, die Industrie mit Gesetzen zu zwingen, das süße Geschäft

zugunsten einer besseren Gesundheit aufzugeben. Eine Geschichte von Armut, Hoffnungen und Überfluss.

Spielen ist auch Forschen, scheinbar Unmögliches wird ausprobiert. Je offener eine Spielsituation um ein für alle verständliches Thema und dessen Konflikte für eine Gruppe gestaltet war, desto eigenständiger agierten Kinder und fanden überraschende Formen, aufeinander einzugehen. Bestes Beispiel dafür sind die gelungenen Aktionen „Gesund leben“, das Krankenhausspiel mit vielen kleinen von Kindern initiierten Nebenaktionen. Breit strukturiert und offen für tolle Einfälle war „Eisenbahn, die beste“, mit Schranken, Signalgebern, Drehscheibe, Brücken, Tunneln, Verladekran, Containerkran und dem Reisebüro mit Zielsuche.

Mit dem Aufbau der großen bekletterbaren Rakete erfanden die Kinder Aufgaben für Forscher und Astronauten. Zunächst gab es eine Spielkette als Astronautentraining. Als Botschaften für die Begegnung mit Außerirdischen wurden in Zeichensprache Infos über die Erde auf Bierdeckel gezeichnet, ebenso Sternbilder. Eine Spielaktion wird rund erst durch die „kleinen Zutaten“, hier das Basteln von Brillen aus Tetrapack-Karton und Hutgummi. Silberfarben unterstützten sie das Rollenspiel der Weltraumforscher auf der Suche nach kosmischem Gestein und außerirdischem Wasser (versteckten Wasserballons, die ohne Hilfe der Hände geborgen und zur Rakete gebracht werden). Das gemeinsame Betrachten von Satelliten-Fotos mit Blick zur Erde regte zu kleinen Debatten an. Wie großartig Wagemut und Forscherdrang im Dienste aller Menschen einerseits wirken und andererseits noch immer kriegerischen Zwecken dienen. Das Zusammenwirken von Alexander Gerst mit seinen russischen und amerikanischen Kollegen in der Weltraumstation ist bestes Beispiel für den Wert der Freundschaft und des Miteinanders über alle Grenzen hinweg.

Im Kontext globaler Probleme waren wir darauf bedacht die Kinder nicht zu überfordern, keine Ängste aufzubauen, sie aber je nach Alter und Interesse für Themen zu sensibilisieren und die Zuversicht zu stärken, dass im Zusammenwirken der Menschen immer Lösungen zu finden sind. Es entstanden Gespräche, wie im Alltag jeder mit seinem Verhalten zum Umweltschutz beitragen kann.

Nebeneinander spielten wir Formen der alternativen Energiegewinnung. An den Felgen eines Speichenrades wurden kleine Büchsen befestigt, in die Wasser von weither geleitet wurde. Eine große Mühle wurde zum Antrieb einer Maschine. Im Brennpunkt eines großen Reflektors erhitzten Sonnenstrahlen Wasser zum Kochen eines Blütentees, von dem alle kosten konnten.

Alltag und Zukunft

Begeisterung herrschte beim aktionsreichen Staffellauf zweier Mannschaften zur Müllsortierung. Beim gemeinsamen Auswerten der in den sechs verschiedenen Tonnen (farbig bemalten Kartons) abgelegten Materialien wurden die Fehler erkannt und als Punkte abgezogen - lehrreich und spannend zugleich, bis die letzte „Tonne“ ausgezählt war. Anschließend versuchten zwei Spieler im Wechselschlag mit Holzhämmern mit meterlangem Stiel, den Schmieden gleich, Getränkedosen so platt zu schlagen wie nur möglich - ihre Plakette als „Müllionär“, der gleichnamigen Aktion.

Miniszenen zum Thema gab es am großen Aktionstisch zwischen sehr merkwürdigen Figuren aus Plastikmüll. Alle Teile waren sorgsam gewaschen und hatten 10 mm breite Bohrungen bzw. Stanzlöcher. Dadurch konnten sie von den Kindern auf 50 cm lange Holzstäbe, standsicher mit kleinem Fußbrett, in beliebiger Folge aufgefädelt werden. Am oberen Ende führten Kinder die Figuren und traten in den Dialog miteinander, angeregt auch über Umweltthemen.

Traumberufe

Die Dachziegel aus dünnem Sperrholz, auf denen Kinder sich in ihrem Traumberuf gemalt hatten, waren animierende und gut handhabbare Spielmittel zum Bau von Häusern. An der Unterseite verleimte Holzstücke ermöglichten das zügige Verlegen auf Dachsparren. Das fertige Haus war nun auch eine gut sichtbare Galerie. Die Kinder hatten Spaß daran, die gewählten Darstellungsformen zu interpretieren und äußerten sich zu eigenen Lebenszielen.

Mit den neu entwickelten Rahmen des Lochleistensystems gelang es ziemlich einfach, auf Spielhäusern mit bekletterbaren Dächern Konstruktionen für eine verbindende Seilbahn zu bauen.

Eine Anregung, Briefe zu verfassen und an andere Kinder und Spielgruppen zu verschicken. Eine Einfühlung in die Computertechnik wurde der nur Eingeweihten verständliche „0 -1 Pfad“ auf der Wiese rund um andere Spielstationen. Die Programmierer schickten ihre Besucher nach entsprechender Ausbildung zur Erkundung. Viel Spaß machte Kindern auch das Springen auf einer drei Meter breiten Computertastatur. Sie beantworteten eine Frage, in dem zwei Kinder im Wechsel mit beiden Füßen auf die entsprechenden Buchstaben sprangen, ohne miteinander zu sprechen.

Märchen von der Zukunft

Wie sich in Märchen Hoffnungen und Wünsche der Menschen für eine bessere Zukunft spiegeln, entdeckten wir mit den Kindern in den ihnen vertrauten Geschichten. Märchen bilden die geeignete Grundlage, in kurzer Zeit miteinander eine Handlung zu gestalten. Weil alle die Geschichte kennen, finden Kinder im Spiel Formen der Veränderung und Improvisation. Auch wenn in der alten Stralauer Sage der junge Fischer am Ende allein ohne seine geliebte Nixe am Rummelsburger See steht, weil er etwas falsch gemacht hat, die Geschichte ist pure Hoffnung auf Glück. Den Spielausgang durften die Teilnehmer natürlich auch ändern. Die Geschichte ist dreimal älter als die uralten, weit ausladenden Bäume an der Spitze der schönen Halbinsel, wo die Geschichte spielt. Eines der Angebote zum Thema gutes Klima mit Bäumen und Büchern. Je älter beide werden, um so länger speichern sie Kohlenstoff.

Die vereinfachte Prometheus-Sage, angereichert mit kleinen Aktivitäten der Götterdarsteller, der wilden Tiere und vor allem der „Matscher“, den Menschen, die der Held aus Lehm formt und mit göttlichem Atem lebendig werden lässt, machte den Kindern viel Spaß. Verändern, mit Ideen die Lebensbedingungen verbessern, Zuversicht und Tragik bestimmen das Geschehen. Große Holzkisten aus Rahmenelementen und von Kindern bemalte glatte Holzflächen waren der Olymp, von dem aus die Götter mit Hohn und Spott die neuen Wesen beim Menschwerden und bei ihren Erfindungen begleiteten. Auch im Sommerferienprogramm wurden Märchenspiele zu Höhepunkten. Zelte und Teile der Dschungelbahn, Bäume und Sträucher bezogen die Kinder bereichernd ins Spiel ein.

Mit dem Gestalten einfacher Flachfiguren erfinden Kinder zugleich kleine Geschichten, die sie beim Vorführen noch weiterentwickeln. Die Einigung in der Gruppe, welches Märchen zusammen gespielt werden soll, ist hilfreich beim Basteln von Puppen, wie zuletzt bei den Herbstfrüchtefiguren. Auch beim Malen von Bildern am großen Maltisch waren Geschichten Ausgangspunkt der Ideen der Kinder oder umgekehrt entstanden Erzählbilder. Damit das Spinnen und Malen funktionieren konnte, wurde für Kleinere ein weiterer Tisch aufgestellt.

Geschichten zu erzählen und passende Bewegungsspiele einzubinden, ist eine mitreißende Form, wenn die Verweildauer der Kinder kurz ist. So ist die Story von Moby Dick unserer Zeit sehr verwandt, auch wenn sie über 170 Jahre zurückliegt. Geschickt wehrt sich der Wal mit seiner großen Schwanzflosse auf der großen blauen Plane gegen fünf Angreifer. Der Spieler des Wals steckt seine Füße in ein großes Stück Schaumstoff und liegt auf dem Bauch oder Rücken. Wen er mit der Flosse trifft, der scheidet aus. Die Walfänger sitzen in Schwimmringen und bewegen sich rutschend vorwärts. Nur wenn die Angreifer kooperativ zusammenwirkten hatten sie eine Chance. Meist gewann Moby Dick. Die Wale überlebten nur, weil um 1848 das viel preiswertere Erdöl entdeckt und seine industrielle Förderung möglich wurde und bald darauf auch das elektrische Licht.

Heißer Sommer – Spiele mit Wasser

Elementare Erlebnisse mit Wasser im Spiel ergaben sich für die Kinder in diesem Jahr reichlich. Nicht in gleicher Qualität auf allen Plätzen, da einige nicht über Zugänge für Hydranten verfügen. Die Herausforderung bestand darin, mit sieben Kanistern für neun Stunden, die Folge der Spiele so zu gestalten, dass das Wasser mehrfach verwendet werden konnte. Zugleich war dies ein ökologisches Beispiel. So begannen wir z. B. mit Balance- und Transportspielen auf dem Kopf und schlossen die Folge mit dem Eimerlauf. Die Kinder starten dabei mit jedem Fuß in einem Eimer. Spritzig und erfrischend bis zum

Wendepunkt der Staffel und zurück. Wasser bis zur Höhe von 5 cm wurde stets nachgefüllt.

Die schwierige Situation früherer Seefahrer, Trinkwasser von Inseln an Bord zu bekommen, empfanden wir nach mit einem Eimerpendel, das an einem hohen Ast befestigt war. Das ankommende Wasser fließt dann über eine Leitung aus Bambus-Halbrohren weiter. Verschieden hohe Astgabeln in Dreipunktaufstellung wurden von den Kindern austariert, ehe das Wasser im Ziel, einer Plansche, ankam. Die Konstruktion verlangte von allen Teilnehmern ein sorgsames und geduldiges Zusammenwirken.

An manchen Tagen begann der Wasserlauf mit dem Knüppelkran. Ähnlich den Schöpfwerken an Brunnen in heißen Ländern wurde das Wasser mit dem Ein-Liter-Eimer zum Aquädukt geschwenkt und am Ende der langen Leitung trieb es ein Wasserrad an. Um den Aufbau schrittweise und sorgfältig zu gestalten, erfolgte die Erprobung des Gefälles noch trocken mit Murmeln. Allerdings gab es Tage, da war einigen Kindern der Murmellauf wichtiger als der konstante Wasserfluss. Walnusschalen als kleine Boote starteten am Ende mit Murmeln um die Wette. Selbst als Borkeboote in der Plansche zur Segelregatta starteten, montierten die Murmelfans lieber neue Strecken. Am Ende stand die Beobachtung der Kinder, dass Wasser ein noch geringeres Gefälle als Murmeln benötigt, es staut sich an kleinsten Hindernissen und findet dann immer seinen Weg.

Höhepunkte an heißen Tagen waren natürlich aktionsreiche Wasserspiele auf den großen Planen von je 6 x 8 Metern, wie Ball über die Schnur mit Wasserballons mit Regeln ähnlich dem Volleyball oder Völkerball mit einem nassem Schwamm. Stand reichlich Wasser zur Verfügung und hatten die Kinder Badekleidung, trugen die Mannschaften Wasser über eine Strecke zu meterhohen Rohren mit jeweils 20 Bohrungen. Ab einem gewissen Wasserstand wurden die meisten Spieler gebraucht, die Löcher mit dem Körper zu verschließen. Wessen Rohr war zuerst gefüllt? Für die große Wasserschlacht wurden zwei der großen Planen benötigt, für jede Mannschaft eine. Je ein großer Behälter wurde mit frischem Wasser versorgt, in dem die schneeballgroßen Schaumstoffstücke (20 – 30 Stück) vor jedem Wurf neu getränkt wurden. Noch beliebter bei allen Altersgruppen war die Wasserrutsche von 12,5 m Länge. Stand kein Gefälle im Wiesenbereich zur Verfügung, mussten die Kinder mehr Anlauf nehmen. Gerutscht werden durfte nur in der Haltung auf dem Bauch, die Arme nach vorn gestreckt. Das Wasser kam in allen Fällen dem öffentlichen Grün zugute.

Eingebettet in die Spielketten und Geschichten wurden viele Aktivitäten und Spiele mit Wasser. Einige wurden abgewandelt oder erfunden, wie die afrikanische Wanderdusche, das Balancierbrett für Wasserballons.

Spielen vor dem Horizont

Stürmisch ging's auch auf dem Meer zu, während der Weltreise. Das blaue Spieltuch zerfetzte im gefährlichen Moment des Kampfes der Matrosen mit Seeungeheuern. Bereits am übernächsten Tag gab es wieder stürmische Wellen. Unsere liebe Nachbarin und Schneiderin in der Schreinerstraße hatte die Fetzen zusammengenäht. Trotz der Hitze, dieses trockene Meer war das beliebteste Spielmittel der Kinder. Viele Abenteuer nahmen hier ihren Lauf. Wen der Haifisch abzuschlagen drohte, dem halfen die Reisenden durch das Zuwerfen der Rettungsringe. Wer keinen hatte, konnte vom Hai abgeschlagen werden.

An Kindern vertrauten Dingen des Alltags leiten wir in die Weite der Welt. Kerne, Bohnen, Nüsse, Gewürze, Muscheln und Kiesel werden Spielzeug und führen zu Gesprächen über deren Herkunft und Bedeutung im Leben anderer Kulturen. Kooperatives Verhalten mit viel Spaß wurde beim Kettensammeln zweier Gruppen benötigt, analog der Fleißarbeit in den Plantagen. Das Geschick der Regenwaldindianer beim Fangen von Schlangen empfanden wir mit dem "Schlangenstechen" nach. Beim Einstieg in den Dschungel stehen Paare mit zwei Metern Abstand hintereinander und steigen sich mit beiden Händen festhaltend durch die große Öffnung, die das vor ihnen stehende Paar in gleicher Haltung, leicht nach unten gebeugt, mit den Armen anbietet. Der Balancier-Parcours wurde zur Dschungelbahn überdeckt mit einem Dickicht aus Vogelschutznetzen, pendelnden Wasserballons und ebenso pendelnden Bambusstäben, durch die man sich

balancierend durchkämpfen musste. Tanzend und springend gingen die Inder noch vielseitiger mit Bambusstäben um.

Um den Lebensbedingungen der Ägypter im Spiel näher zu kommen, ist Sand ein geeignetes Medium. Eine Reihe von Aktivitäten und Gruppenspielen bauen aufeinander auf. Den Bedingungen einer Karawane entsprechen wir mit einem neuen Spiel, das zugleich der runde Tisch im Zelt ist. Ein Loch in der Mitte ist für die Zeltstange nötig und seine Fläche wird dünn mit Sand bedeckt. Zwei Spieler der gleichen Mannschaft sitzen sich kreuzweise gegenüber. Unter der Platte halten sie jeweils einen Stab mit einem Magneten und führen damit ihr oberirdisches Kamel, jeweils eine halbe Runde, von einer Oase zur anderen. Die Wüste wird von den Kindern zudem mit Hindernissen aus Kieselsteinen gestaltet, so dass der Wettlauf der gegenüber startenden beiden Kameltreiber ziemlich erschwert ist. Wer holt wen zuerst ein?

Ein wichtiges Stichwort für die Regenwaldindianer ist der Gummi. Zahlreiche Ballspiele, Experimente, Geschicklichkeitsspiele und Bastelaktionen erfolgten. Auch dieses Zelt erhielt einen Spieltisch für ein aktionsreiches Spiel mit Gummiband. Es entstand nach einer Idee von Bernhard Lusch vom Freiburger Spielmobil. Grundlegende Erfahrungen mit bestimmten Materialien verbinden sich für die Kinder mit einigen Informationen anhand von Fotos zur naturverbundenen Lebensweise dieser Menschen. Die bunten Zelte der Gruppen boten Sonnenschutz in Pausen der Bewegungsspiele. Auf eine den Kindern verständliche Weise wurde auf den Zusammenhang von Natur und Klimaschutz eingegangen.

Einsätze mit dem Kickmobil

Mit der inzwischen erreichten Vielfalt der entwickelten Großgeräte konnten wir gemäß den besonderen Bedingungen der Plätze am Donnerstag und Freitag, u.a. mit sehr großer Kinderzahl und ohne Rasenfläche, abwechslungsreiche Angebote machen. Die Bauspielelemente für differenzierte Konstruktionen wurden verbessert und ergänzt. Allerdings ist das wöchentliche Beladen aus dem verwinkelten Schulkeller, bzw. der Hinterhofgarage heraus überaus zeitaufwendig. Dabei sind jeweils auch die nächsten Sondereinsätze bei Schulfesten und Wochenendveranstaltungen zu berücksichtigen. So sehr wir auch bei Kiezfesten gern Gruppenspiele anbieten, breiten Zuspruch finden wir als Teil einer größeren Veranstaltung, wie dem Kinderkarneval der Kulturen, vor allem mit unseren Geräten und Parcours.

Kiezfeste bereichern wir mit altersgerechtem Spiel für große Kinder und gestalten Gruppenspiele auch unter Einbeziehung der Eltern. Das intensive Spiel der Kinder führt zu einer angenehmen Atmosphäre, geeigneter Hintergrund auch für Diskussionen lokaler Initiativen z.B. zur Verbesserung örtlicher Lebensbedingungen. Wertvoll für Eltern ist es, ihre Kinder im Spiel mit Freunden zu erleben und die Plätze als Begegnungs- und Aufenthaltsorte schätzen zu lernen. Kiez- und Schulfeste nutzen wir, um Kinder und Eltern auf unsere regelmäßigen Platzeinsätze aufmerksam zu machen.

Beim breit strukturierten Drachenfest organisierten Eltern erneut einen Kuchenbasar, mit dessen Erlös wir vier Kulturbeiträge des Festes finanzieren konnten. Beim Mädchensportfest „Leila rennt“ wirkten unsere Angebote Tischbouldern, Knüppelbrücke, Schwingparcours und Überkopfklettern bereichernd und unterhaltsam.

Unser Spielfest im April auf dem Forcki haben wir gemeinsam mit anderen Berliner und Brandenburger Spielmobilen gestaltet, in der Absicht für weitere Spielmobile in Berlin zu werben. Dazu hatten wir die Jugendamtsleiter/innen der anderen Bezirke eingeladen – leider vergebens.

Treffpunkt Schülerclub

Das Jahr über fragen uns viele Kinder im Samariterviertel ungeduldig, wann der Club wieder öffnet – unser Winterangebot in der Schreinerstraße von November bis Mitte März. Der Weg zu den Plätzen ist ihnen zu weit, aber sie vermissen vor allem die Atmosphäre des Clubs. Den großen Tisch zum Erzählen, Spinnen beim Tee, Basteln oder Spielen. Am Tisch kann auch geschneidert

werden. An der Werkbank entstehen neue Spielmittel. Im Bewegungsraum sind an Wänden und der Decke herausfordernde Angebote installiert und dennoch stehen die 36 qm voll für Gruppenspiele zur Verfügung. Gern werden Spielhäuser aufgebaut, zum Verkriechen und als Podeste. Beim Rollbrett-Fangen werden sie zur gewünschten Barriere oder sind Durchfahrt. Tore für Hockey oder Ballspiele können aufgestellt werden. Das Anbringen trapezartiger Seile ist möglich. Aufrecht stehende Judomatten schützen eine Spiegelwand für Tanzspiele. Die neun- bis vierzehnjährigen Stammbesucher sind regelmäßig für Bewegungsspiele im Raum zu begeistern. Ist die Bude voll, geht's auch bald los. Für intensives Spiel mit Körperkontakt werden die Judomatten ausgebreitet. Zum Abkühlen zieht es die Gruppe irgendwann nach draußen. Da beginnt das totale Austoben mit der „Kiezfange“, im begrenzten Bereich um die beiden Spielplätze. Zurückgekommen gibt es die Teezeit, es wird gekocht, am Tisch gespielt, viele zieht's auf Strümpfen auch zu neuen Gruppenspielen.

Vor allem Kids der siebten und achten Klassen treffen im Club gern ihre ehemaligen Mitschüler und Freunde. Auf den Weichsprungmatten können sie abhängen oder doch mal klettern, hangeln oder Schlenkerbahn fahren. Täglich bieten wir an, mit Kindern zu kochen für eine kleine Zwischenmahlzeit. Im Zentrum stehen Gerichte für eine gesunde Ernährung mit Gemüse mit einer Unkostenbeteiligung von 50 Cent pro Portion. Der Schülerclub hat nunmehr auch an Sonnabenden von 13.30 bis 18.30 Uhr geöffnet, allerdings nur bis Mitte März. Dann sind wir wieder auf den Plätzen.

Die Anstifter

Die festen Mitarbeiter verfügen über eine Ausbildung als Sozialpädagogen bzw. Erzieher. Für den Start auf die Wiesen haben sie für jede Woche neu vor allem Spielketten konzipiert. Die Karteikarten für jedes dieser Spiele in der Hosentasche zu tragen nützt gar nichts, sie müssen im Kopf sein und den Kindern verständlich vermittelt werden. Alle lieben den Beruf sehr und sind stets auf der Suche nach neuen Ideen, trotz der täglichen Lade- und Transportarbeiten, Möbelträgern vergleichbar. Detektiven gleich suchen wir zudem die Rasenflächen nach Schmutz und Glasscherben ab.

Jede Woche die Kinder auf den Plätzen wiederzutreffen ist uns wichtig, andererseits sind zwei Mitarbeiter selbst Eltern und wegen der langen Dienstzeiten nur an drei Tagen tätig. Da wir an fünf Tagen insgesamt auf sieben Plätzen regelmäßig im Einsatz sind, ergibt sich mit den anderen beiden Fachkräften für 35 Stunden bzw. 20 Stunden Wochenarbeitszeit ein festes Einsatzsystem. Zur Unterstützung und Komplettierung waren auch in diesem Jahr zeitlich befristet zwei Mitarbeiter in Form von Minijobs tätig. Sie verfügen über handwerkliche Qualifikationen und sind mit den speziellen Anforderungen für das Kickmobil langjährig vertraut. Ihre saisonbedingte Beschäftigung wurde möglich durch eine Verkürzung der Arbeitszeit von bis zu 25 % der festen Mitarbeiter in den Wintermonaten.

Zusätzlich unterstützt uns eine Mitarbeiterin auf Arbeitsförderbasis mit langjähriger anspruchsvoller praktischer Kulturarbeit. Ehrenamtlich ergänzt ein erfahrener Erzieher und Spielpädagoge die Einsätze. Die Vergütung der festen Mitarbeiter erfolgte in diesem Jahr erstmals nahe an der Vorgaben nach TVL.

Astrid ist Projektleiterin, vielseitig interessiert, sie gewinnt die Kinder durch ihre offenenherzige und heitere Art. Sie überrascht bei der Konzeptgestaltung durch Ergänzung mit AKtivistäten aus interessanten Randbereichen. Mit der Umwandlung von Regelspielen gelingt es ihr beim Geschichtenspiel, Kinder auf vielfältige Art aktionsreich einzubeziehen. Ihre nunmehr zehnjährige Mitarbeit spiegelt sich in ihrer immensen Sachkompetenz. Im Sommerprogramm, der Weltreise gestaltet sie das indische Zelt.

Tobias kümmert sich besonders um die Gestaltung von Spielaktionen in Bezug zu Natur und Umwelt. Sehr emotional erhalten die Kinder Kenntnisse über ökologische Zusammenhänge, in den Sommerferien führen seine Expeditionen zu den Regenwaldindianern am Amazonas.

Jens ist als einziger alle fünf Tage auf den Plätzen, er trägt also die wöchentliche Grundidee auf

der großen Spielplane weiter. Immer dabei hat er eine Gitarre und singt mit den Kindern in Pausen einfach zu vermittelnde Lieder. Berufsbegleitend macht er eine Ausbildung zum Musikpädagogen. Sein Beitrag im Ferienprogramm ist die ägyptische Karawane.

Sonja, frisch ausgebildete Erzieherin, bringt ihre Kenntnisse als ehemalige Schneiderin bei Angeboten im Schülerclub ein. Sie spielt gern, ist stets freundlich und heiter. Während des Praktikums hat sie unsere vielgestaltigen Angebote kennengelernt und findet sich in die Aufgaben gut ein. Sie stiftet Kinder gern zu Bildgeschichten an.

Claudia kann wunderbar erzählen und liebt es mit Kindern zu basteln und zu malen. Sie betreut die beiden Spieltische. Bei besonders aufwendigen Spielen ist sie die gute Fee, die weiß was gerade fehlt, wie noch mehr Stimmung entstehen kann und holt abseits stehende Kinder ins Spiel. Und sie sorgt sich, wenn Spielmittel gefährlich gestapelt werden.

Volker ist Rentner und trotzdem dabei um Lücken zu schließen, mit dem Kickmobil unterwegs zu sein und neue Spielmittel zu entwickeln. Im Sommer gestaltet er die Spielaktionen um das afrikanische Zelt.

Zum Einsatz der Spenden

Die Spenden ermöglichten uns die täglichen Angebote auf den Plätzen in breiter Struktur für jüngere und ältere Kinder bedarfsgerecht zu gestalten. So nutzten wir Honorarkräfte zur punktuellen Verstärkung in Spitzenzeiten. Unter anderem konnte das Rhönrad zusätzlich betrieben werden. Andererseits wurde die Stundenzahl der für die Sommermonate begrenzt beschäftigten Mitarbeiter auf der Basis von Minijobs leicht erhöht. Mit den Spendenmitteln gehen wir sorgsam um. Sie erlauben uns neue Ideen im Winter zu erproben. Auch zeitaufwendige Arbeiten mit hochwertigem Material zur Herstellung langlebiger Spielmittel sind nur im Rahmen der Clubarbeit möglich. So entstanden mit den Kindern u.a. ein neuer kleiner Bock, Konstruktionsrahmen und bunt bemalte Verkleidungen, der "Rundumklettertisch", vielgestaltig bemalte Querbauteile für Themenhäuser und fünf neue Scheesen.

Wir bedanken uns für Spendenmittel des Vereins "Anschutz Entertainment Group hilft e.V." für Zuwendungen von insgesamt 6800 €. Als Gegenleistung gestalteten wir eine große Spiellandschaft bei den zweitägigen "Music-Days" am Spreeufer und machten umfangreiche Spielangebote zur Einweihung des Mercedes-Platzes. Vielen Dank auch an Herrn Wolf-Dieter Willhelm für die Spende von 1200 €, dessen Enkel Großvater gern von Erlebnissen auf dem Petersburger Platz berichtet. Der Verein gegen Verarmung unterstützt unsere praktischen Vorbereitungen für die nächste Saison mit 1000 €. Dem Förderverein der evangelischen Schule Friedrichshain sind wir dankbar für eine Spende von 300 €. Recht herzlich bedanken wir uns auch für eine Spende von 35 € unseres Vereinsmitgliedes Antje von Brook, für eine Spende von 25 € von Familie Michel.

Ausblick mit Häusern

Für das neue Jahr nehmen wir uns vor, gezielt an eine Spielwagentradition anzuknüpfen: das Stadtspiel. Das beziehungsreiche Spiel zwischen mehreren Gruppen, die sich jeweils ein Haus bauen und Angebote entwickeln, die für Besucher anderer Häuser interessant sind. Jede Woche in anderer Konstellation. Auch wenn die knappe Aufenthaltsdauer der Kinder die Entwicklung der Beziehungen begrenzt, es ist die beste Form, unser vierzigjähriges Jubiläum auf spielerische Weise zu begehen. Im Rollenspiel reflektieren die Kinder ihr Verständnis vom Miteinander in der Gesellschaft.

Von Woche zu Woche erkennen Kinder die Möglichkeiten des Spiels besser und es wird spannend sein, wie vielgestaltig die Nachmittage verlaufen werden. Im Club bereiten wir dafür neue Spielmittel mit Kindern vor. Begleitend zu unseren Einsätzen stellen wir kleine Informationstafeln auf, die die Ansätze der früheren ehrenamtlichen Arbeit an Wochenenden mit einem ausrangierten

Möbelwagen bzw. mit unseren selbst gebauten Handwagen zeigen. Der Rückblick auch auf viele andere Aktivitäten in den Jahrzehnten kann noch immer für die offene Kinder- und Jugendarbeit anregend sein.

Liebe Kinder und Eltern, herzlichen Dank für die fleißige Hilfe beim Zusammentragen der auf den weit auf den Wiesen verteilten Spielmittel bei unseren Einsätzen! Wir freuen uns auf das Wiedersehen, ab 18. März 2019 auf den Plätzen. Zur Einräumzeit um 18.00 Uhr wird ab April auch wieder Clown Carlos dabei sein.

Astrid Dulich

Volker Hedemann

Projektleiterin

Vorstand