

Bildungsnetzwerk
Südliche Friedrichstadt

*Jedes
Quartier
ist
exzellent*

LOGBUCH 2021

Werkstatt im Juni

Kiezspaziergang:

Bewegung und Spiel im Öffentlichen Raum



INHALT

	Seite
Einleitung	3
Warm up	4
Mission	5
Route 1	6
• Station 1	
Route 2	12
• Station 1	
• Station 2	
Route 3	20
• Station 1 und 2	
• Station 3	
• Station 4	
Teilnehmer:innenliste	41

EINLEITUNG

Endlich konnten wir für die Werkstatt im Juni einmal vor unseren Bildschirmen hervorkommen und uns im Freien treffen. „Bewegung und Spiel im öffentlichen Raum“ war unser Thema und ein Anlass dafür unseren Kiez als SpielerInnen und Forscher:innen zu entdecken. Unser Ziel war es, neue Spiele zu entwickeln, welche die Umgebung miteinbeziehen.

Treffpunkt war der Sportplatz der Kurt-Schumacher-Grundschule. Von hier aus starteten wir in drei verschiedenen Gruppen auf verschiedenen Routen unsere Kiezspaziergänge. Wir haben den heißen Sommertag mit anregenden Gesprächen und viel Spiel und Spaß verbracht.

Vielen Dank an alle, die dabei waren! Wir freuen uns schon auf ein Wiedersehen bei der nächsten Werkstatt am Donnerstag, den 16. September (14 – 17 Uhr) mit dem Thema Bewegungsressourcen im öffentlichen Raum. Alle, die am 02. Juni nicht dabei sein konnten und alle, die den Tag nochmal Revue passieren lassen möchten, haben auf den folgenden Seiten die Gelegenheit dazu.





Warm up

WARM UP

Es ging los mit einem Warm-up auf dem Sportplatz. Wir stellten uns alle in einen Kreis und stimmten uns darauf ein anzukommen, wach zu werden und uns in die Rolle der Spielenden einzufinden.

Warm up:

- 1) Körper ausschütteln: Schüttele deinen Alltag ab und mach dich locker.
- 2) Kopf und Gelenke kreisen: Lasse deinen Kopf und Handgelenke und Fußgelenke kreisen.
- 2) Streck dich gen Himmel aus: Wie weit schaffst du es dich nach oben auszustrecken?
- 3) Atmen und Augen schließen: Schließe die Augen und nehme bewusste Atemzüge
- 4) Imaginieren: Stell dir einmal vor, dass du ganz neugierig bist und Lust hast zu Spielen. Worauf hättest du Lust?
- 5) Präsentieren: Zeig uns die Bewegung in der Runde und wir machen sie alle nach!
- 6) Ausrufen: Lasse deinen freudigsten Ausruf erklingen

Alle haben tollen Körpereinsatz gezeigt und uns präsentiert, was sie gerade am liebsten spielen mögen. Ob Seil springen, Verstecken, Schwimmen oder Ball spielen - alle haben die Pantomime mitgemacht und gelacht. Mit freudigen Ausrufen „Yippie!“, „Los!“ und „Juhu!“ wurde der Spaziergang eingeläutet.

Es wurden drei Gruppen gebildet, die jeweils unterschiedliche Routen abgelaufen sind. Alle wurden mit einem Lunchpaket und Spielmaterial ausgestattet und erhielten dieselbe Mission. Zusätzlich dazu erhielt jede Gruppe Inspirationen für die Geh-Sprache und Inspirationen, die auf den Ort abgestimmt wurden.





MISSION

Mission:

Los geht's! Ihr seid jetzt als ForscherInnen und EntdeckerInnen unterwegs. Eure Aufgabe ist es euch Spiele auszudenken, die sich rund um das Thema Bewegung drehen. Achtet dabei darauf, welche Anstöße und Anregungen der Raum gibt, um spielerisch etwas zu lernen und zu erfahren. Ihr dürft auch euer Material (Papprolle, Seil, Ball, Kreide, Papier, Stift) hinzunehmen. Haltet eure Spielideen schriftlich oder filmisch fest. Am Ende entscheidet ihr euch für eine Spielidee, die wir am Schluss mit dem ganzen Plenum ausprobieren. Viel Spaß!

Geh-Spräche:

Auf dem Weg zu den Stationen ist genügend Zeit sich auszutauschen. Dies sind die Inspirationen für die „Geh-Sprache“

- Wie kann man den Weg spielerisch gestalten ohne dabei den Blick für mögliche Gefahren zu verlieren?
- Welche Sinneseindrücke sind besonders prägnant?
- Wie kann man die Schemas mit der Umgebung verbinden?

Schemas = Linien, Verbinden, Einwickeln/Zudecken/Verstecken, Rotation, Transport, Sortieren, Schichten, Oben sein, Einzäunen, Einfüllen, Anhäufen.





Route 1

ROUTE 1

Besselpark - Berlinische Galerie

Wegdauer insgesamt ca. 40 Minuten.

Ihr habt ca. 30 Minuten Zeit an jeder Station zu verweilen.

Start: Sportplatz der Kurt-Schumacher-Grundschule, Kochstraße 8

Geh_Spräch ca. 5 Minuten

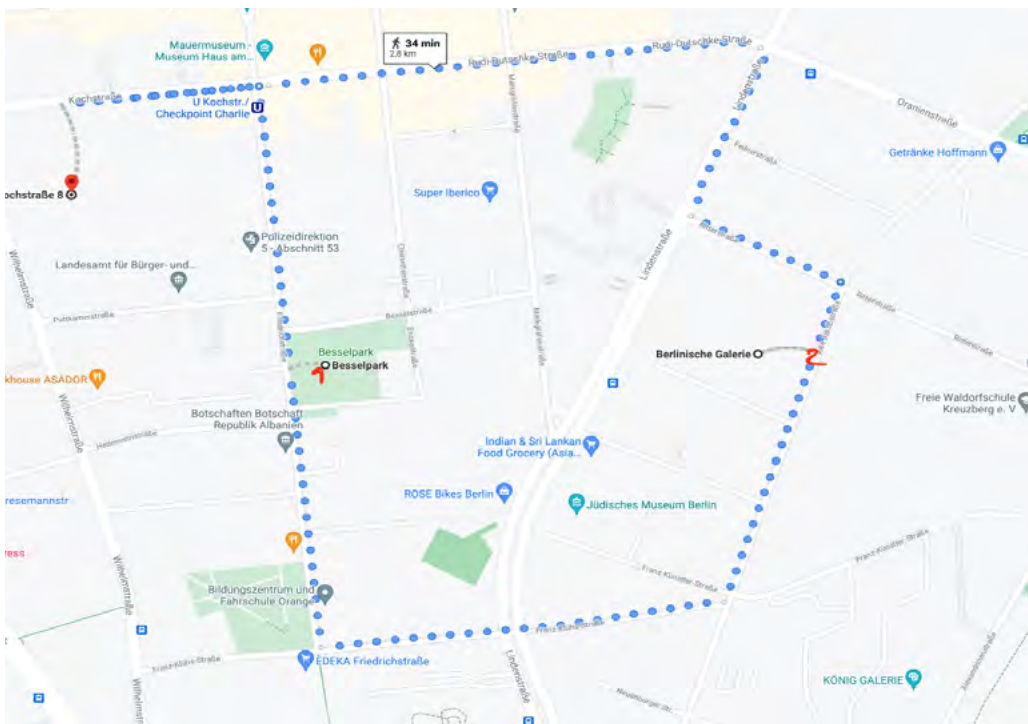
Station 1: Besselpark (Wunschbrunnen), Friedrichstraße 24

Geh_Spräch ca. 15 Minuten

Station 2: Berlinische Galerie (Vorplatz), Alte Jakobstraße 124-128

Geh_Spräch ca. 20 Minuten

Ende: Sportplatz der Kurt-Schumacher-Grundschule, Kochstraße 8





Route 1: Station 1

Station 1: Wunschbrunnen im Besselpark

Mit den Inspirationen und Material im Gepäck, begegnet Gruppe 1 dem ersten Ort auf ihrer Route, dem Wunschbrunnen im Besselpark. In den Brunnen wurden die Wünsche der hier lebenden Menschen in verschiedenen Sprachen in Form von Schriftzügen eingelassen.

Inspirationen:

- Was gibt es hier zu messen?
- Was kann man von den Schriftzügen im Brunnen lernen?
- Wie kann man das Element Wasser spielerisch besser kennenlernen?

Entstandene Spielideen:

1. Schuhe ausziehen und mit dem Wasser spielen
2. Ein Hüpfspiel mit Kreide
3. Entfernungen in Schritten messen





Route 1: Station 1



„Hey, man könnte doch die Wege in Schritten messen?! Es sind 33 Schritte vom Brunnen bis zum Trinkwasserbrunnen.“



„Von den Schriftzügen lernen wir etwas über Demokratie.“

» Route 1: Station 2

Station 2: Vorplatz der Berlinischen Galerie

Inspirationen:

- Stellt euch vor ihr habt noch nie zuvor in eurem Leben Buchstaben gesehen. Welche Buchstaben würdet ihr rein optisch miteinander in Beziehung setzen?
- Wie könnt ihr das Material einbinden, um ein Spiel zu erfinden?
- Welche Worte kann man laufen?

Entstandene Spielideen:

1. Worte finden und mit Klebeband eingrenzen
2. worte finden und mit Schnüre einkreisen
3. Seinen Namen suchen und auf die Buchstaben stellen



Der Platz vor der Berlinischen Galerie bietet eine wunderbare Möglichkeit sich in Wortspielen auszutoben. Das große gelbes Buchstabenfeld auf dem Asphalt entstand in den Jahren 2003 bis 2004 als Ergebnis eines Kunstwettbewerbs. Es besteht aus 160 Künstlernamen, ohne Unterbrechung aneinandergereiht.



Route 1: Station 2



Mit blauem Klebeband grenzt die Gruppe die Buchstaben ab, um ihre gefundenen Worte zu kennzeichnen.



Da haben sie doch glatt ein EIS auf dem Boden entdeckt.

» Route 1: Station 2



Man kann die Wörter auch mit Schnüre einkreisen. Da werden auch zwei Kinder aufmerksam und zeigen Interesse. Ein gutes Zeichen, dass das Spiel auch die richtige Zielgruppe trifft.



Rein optisch passen jeweils folgende Buchstabenpaare zusammen: l und T, S und C, G und O und A und R.



Route 2

ROUTE 2

Spielplatz im Theodor-Wolf-Park - Mehringplatz

Wegdauer insgesamt ca. 30 Minuten.

Ihr habt ca. 35 Minuten Zeit an jeder Station zu verweilen.

Start: Sportplatz der Kurt-Schumacher-Grundschule, Kochstraße 8

Geh_Spräch ca. ca. 10 Minuten

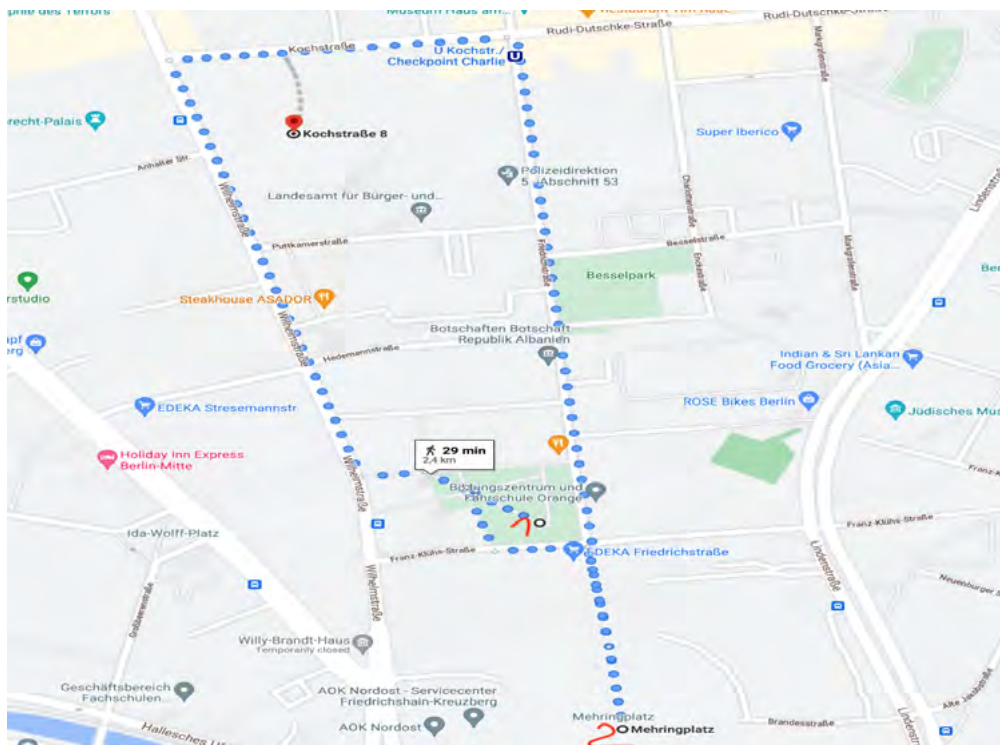
Station 1: Spielplatz im Theodor-Wolf-Park, Rahel-Varnhagen-Promenade

Geh_Spräch ca. 8 Minuten

Station 2: Mehringplatz (Trainingsstation)

Geh_Spräch ca. 13 Minuten

Ende: Sportplatz der Kurt-Schumacher-Grundschule, Kochstraße 8



» Route 2: Station 1

Station 1: Spielplatz im Theodor-Wolf-Park

Die Gruppe 2 startet ihre Route auf dem Spielplatz und überlegt sich hier ihre Spielideen. Auf welche Ideen kommt man hier, abgesehen von der offensichtlichen Nutzung der Spielgeräte?

Inspirationen:

- Untersucht den Spielplatz im Hinblick auf die Schema-Theorie. Mit welchen Geräten kann man die Schemas entdecken?
- Überlegt euch, wie man ein Spielgerät auf dem Platz völlig neu verwenden könnte und schreibt eine Spielanleitung.

Entstandene Spielideen:

1. Hüpf-Schlange (mit Kreide auf den Boden malen)
2. Einbruch im Museum mit der Wäscheleine
3. Hopse-Spiel
4. Mit der Wäscheleine ein Netz bauen und Federball spielen



» Route 2: Station 1



Mit bunter Kreide wird aus einem langweiligen Steinboden ein spannendes Zahlenspiel!



So sieht die fertige Zahlenschlange aus. Hier ist ein Hüpf-Spiel entstanden.

» Route 2: Station 1



Man muss auch mal gewohnte Wege verlassen und über Brücken gehen.



Mit Papierfliegern kann man die Umgebung in der Höhen erkunden.



Route 2: Station 2

Station 2: Mehringplatz (Trainingsstation)

Die Trainingsstation war leider aufgrund von Bauarbeiten gesperrt. Daher hat sich Gruppe 2 andere Spielmöglichkeiten auf dem Mehringplatz gesucht.

Inspirationen:

- Untersucht die Umgebung nach Möglichkeiten in denen man sich in einer Bewegung komplett verausgaben kann.
- Entwickelt ein Spiel, dass 5 Plätze einschließt, die eine rotierende Bewegung ermöglichen.

Entstandene Spielideen:

1. Balance (Schema: Oben sein)
2. Staffelspiel
3. Verlobung



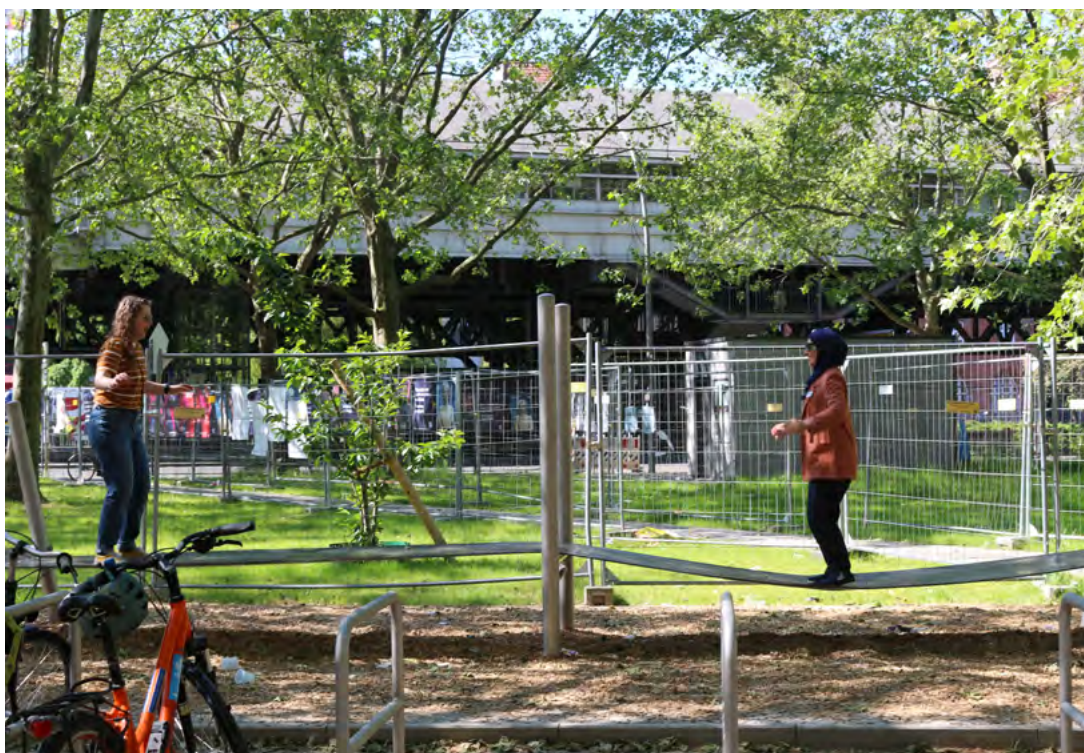
Die Trainingsstation ist leider abgesperrt. Kein Problem für Gruppe 2...



Route 2: Station 2



Juhu! Auf und Ab - da kommt der ganze Körper in Schwung!



Gemeinsam hüpfen macht noch mehr Spaß! Zusammen lachen und die Bewegungen des anderen zu imitieren, fördert den Zusammenhalt - man fühlt sich gesehen und angenommen.



Route 2: Station 2



Hier kann man wunderbar alleine balancieren und braucht keine Angst haben tief zu fallen. Aber man kann auch gerne einmal nach Hilfe fragen...



Hier ist aus dem Moment heraus eine wunderbare Spielsituation entstanden: Eine Verlobung!
„Willst du mich heiraten?“



Route 2: Station 2



„Ja, Ich will!“ Da wird der Zukünftigen Ehefrau doch gleich der imaginäre Ring auf den Finger gesetzt. Alle anderen lachen und applaudieren. Was für ein schöner Augenblick!



Mit ihren Spielideen im Gepäck macht sich Gruppe 2 bereit für den Rückweg.

» Route 3

ROUTE 3

Jüdisches Museum - Garten der Diaspora - Mehrgenerationenhaus

Wegdauer insgesamt ca. 63 Minuten.

Start: Sportplatz der Kurt-Schumacher-Grundschule, Kochstraße 8

Geh-spräch ca. 9 Minuten

Station 1: Vorplatz Jüdisches Museum, W. Michael Blumenthal Akademie, Fromet-und-Moses-Mendelssohn-Platz 1

Geh-spräch ca. 2 Minuten

Station 2: Garten der Diaspora, Fromet-und-Moses-Mendelssohn-Platz 1

Geh-spräch ca. 20 Minuten

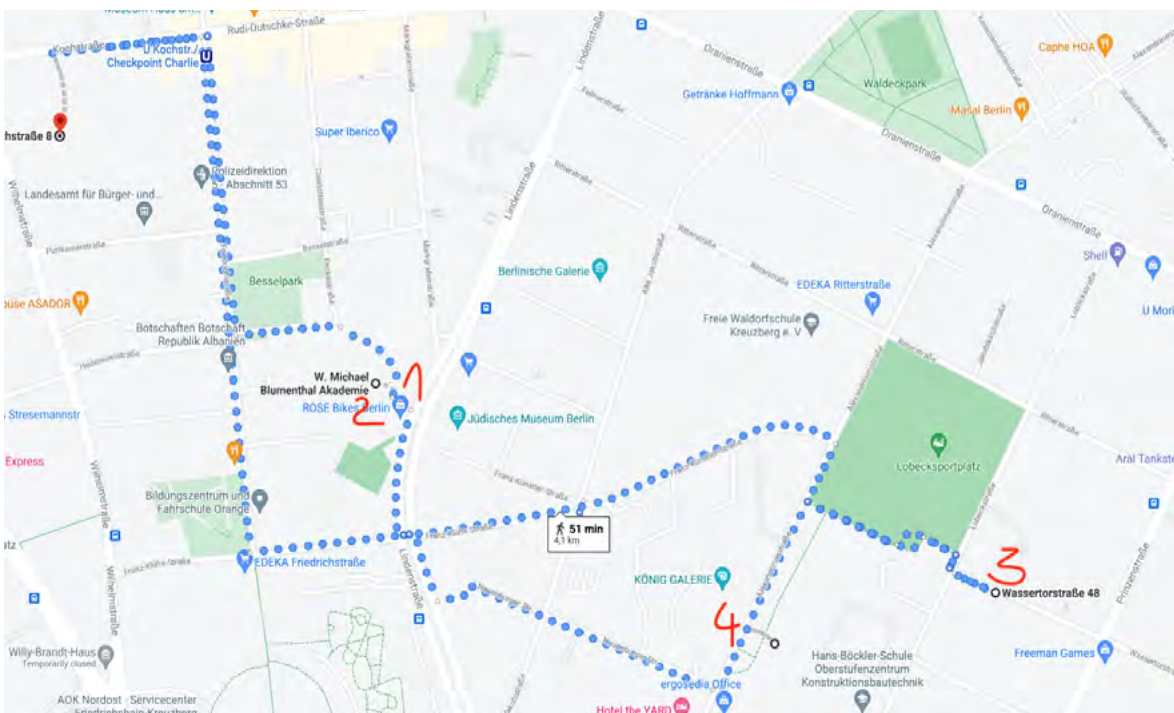
Station 3: Mehrgenerationenhaus, Wassertorstraße 48

Geh-spräch ca. 9 Minuten

Station 4: Streifen vor der Otto-Wels Grundschule,

Geh-spräch ca. 23 Minuten

Ende: Sportplatz der Kurt-Schumacher-Grundschule, Kochstraße 8



» Route 3: Station 1 und 2

Station 1 und 2: Vorplatz des Jüdischen Museums und Garten der Diaspora

Gruppe 3 hat ihren ersten Stopp vor dem Jüdischen Museum. Kann man vielleicht auch vor einem Museum etwas lernen und nicht nur in dem Gebäude?

Inspirationen:

- Wie kann der Ort dazu anregen etwas über andere Kulturen zu lernen?
- Was ist hier erlaubt und was ist verboten?
- Hinterlässt eine Botschaft auf dem Boden.

Entstandene Spielideen:

Leider ist uns nicht bekannt, was sich Gruppe 3 hier ausgedacht hat. Vielleicht verrätet ihr es uns beim nächsten Mal. Vielleicht fällt dir ja selber etwas ein?



» Route 3: Station 3

Station 3: Mehrgenerationenhaus

Inspirationen:

- Wie kann man ein Bewegungsspiel so entwickeln, dass es für alle Generationen spielbar ist und an ihre individuellen körperlichen Voraussetzungen angepasst ist? Nehmt gerne das Material zur Hand.

Jede Generation und Kultur hat ihre ganz eigenen besonderen Spielideen, die man miteinander ausprobieren kann. So können alte Spiele am Leben gehalten werden oder auch weiterentwickelt werden.

„Das Mehrgenerationenhaus ist seit 2007 Wohnzimmer für die Nachbarschaft und Ankerpunkt für lokale Unterstützung durch Bildung, Beratung und Begegnung. Nachbar:innen und lokale Initiativen finden bei uns Räume für Selbstbestimmung, Selbsthilfe, Engagement, Miteinander und Spaß.“ (Homepage: <https://www.mgh-wassertor.de/im-haus/>)



» Route 3: Station 4

Station 4: Streifen vor der Otto-Wels Grundschule

Inspirationen:

- Wie kann man spielerisch die Verkehrsaufmerksamkeit steigern?
- Wer in der Gruppe kann den weitesten Schritt tätigen? Messt nach.
- Tut so als wäre die Umgebung ein Orchester und ihr seid die Dirigentin/der Dirigent. Wer ist Teil der Orchesterbesetzung? Welche Klänge machen eure Instrumente? Wie könnt ihr erreichen, dass es den Anschein hat, dass eure Umgebung auf euch hört?

Die Gruppe hat keinen Streifen gefunden und den Ort vor der Schule nicht als Spielgeeignet empfunden und hat sich daher auf den Rückweg gemacht. Auf dem Weg haben sie einen anderen Ort gefunden, der sich wunderbar zum Spielen eignet!





Route 3: Station 4



Balancieren macht Spaß und fordert den Gleichgewichtssinn heraus. Die Holzstäbe bieten eine stabile Fläche für die Füße an.



Geht es jetzt ans Seiltanzen? Das Gras leuchtet in hellem Grün und bietet einen weichen Untergrund falls man doch einmal fällt.



Route 3: Station 4



Selbes Spiel, anderer Ort. Mit dem Sand unter den Füßen und der Sonne im Gesicht, kommt man sich doch vor wie im Urlaub. Hier ist voller Körpereinsatz gefragt. Manchmal muss man in die Knie gehen, um das Ziel zu erreichen!



Die dünnen Seile unter den Füßen sind eine richtige Herausforderung für die Balance.

» Spielpräsentation

SPIELPRÄSENTATION

Die Endstation aller Routen war wieder der Sportplatz der Kurt-Schumacher-Grundschule. Fröhlich und zufrieden trafen die drei Gruppen wieder aufeinander und stellten sich gegenseitig ihre liebste Spielidee vor.

Gruppe 2: Die Zahlen-Hüpf-Schlange

Mit Kreide wird eine Zahlen-Schlange auf den Boden gemalt. Hier kann man von Zahl zu Zahl hüpfen. Zum Beispiel kann man nur die geraden Zahlen hüpfen oder sich Matheaufgaben ausdenken. Eine tolle Idee, um sich spielerisch mit Zahlen auseinanderzusetzen.



1

5

4

2

3

10

» Spielpräsentation



„Jetzt hüpf mal bitte nur die geraden Zahlen!“



Hops, hops, hops! in einem schnellen Tempo wird hier über die Schlange gehüpft.

» Spielpräsentation

Gruppe 1: Ich sehe was, was du nicht siehst

Gruppe 1 hat sich für ein „Ich sehe was, was du nicht siehst!“ Spiel entschieden. Zwar ist das kein neues Spiel, aber der Klassiker eignet sich dafür wunderbar, um die Umgebung zu erkunden. So kann man auch gut erfahren worauf die Spielpartnerin oder der Spielpartner seine Aufmerksamkeit richtet und man bekommt ein Auge fürs Detail.

Ich sehe was, was du nicht siehst...

...und das ist weiß!



Lösung: Der weiße Punkt auf dem Boden. Es war gar nicht so leicht für die Teilnehmer:innen das zu erraten.

» Spielpräsentation

Gruppe 3: Tennisball Spielen

Das letzte Spiel hat alle in Bewegung versetzt. Man stellt sich in einen Kreis und spielt sich den Tennisball gegenseitig zu. Hier ist Reaktionsgeschwindigkeit gefragt. Und wenn man den Ball nicht fängt, muss man auch mal aus dem Kreis herauslaufen.

Auf die Plätze...

Fertig?

Los!



» Spielpräsentation



Nimm das!

»» Spielpräsentation



Den schnapp ich mir!

» Spielpräsentation



„Geschafft!“

»» Spielpräsentation





Bis zum nächsten Mal!

DIE NÄCHSTEN TERMINE IM PLENUM

Do. 16. September 14 – 17 Uhr - Werkstatt – Bewegungsressourcen im öffentlichen Raum

Mi. 1. Dezember 9 – 12 Uhr - Abschlussplenum – Qualität von Bildung

**KIEZRUNDGANG
BEWEGUNG UND SPIEL IM ÖFFENTLICHEN RAUM
2. JUNI 2021**

Stand: 1.6.2021

TEILNEHMER*INNEN-LISTE

Name / Institution	Anschrift	Telefon / Mail
Hanim Agvan AWO Berlin Spree-Wuhle e.V. Rucksack-Projekt	Adalbertstraße 23a 10997 Berlin	015733891628 agvan.hanim@gmail.com
Roza Aksan Orte für Kinder GmbH Kita Stallschreiberstraße	Stallschreiberstraße 13 10969 Berlin	6953 99990 stallschreiberstrasse@ortefuerkinder.de
Naheda Al-Hourani Erziehungs- und Familienberatung	Mehringdamm 114 10965 Berlin	90298-2745 naheda.al-hourani@ba-fk.berlin.de
Havva Aslandag AWO BZ Frühe Bildung in der Familie	Adalbertstraße 23a 10997 Berlin	 aslandag111@web.de
Mariella Castelo kultkom	Cellestraße 22 10827 Berlin	030 78 70 33 50 castelo@kultkom.de
Julia Ernstberger QM am Mehringplatz	Friedrichstraße 1 10969 Berlin	030 399 332 43 info@QM-Mehringplatz.de
Ilona Homersen Zentral- und Landesbibliothek Berlin (ZLB) Amerika-Gedenkbibliothek in Kreuzberg	Blücherstraße 1 10961 Berlin	0177 2196649 ilona.homersen@zlb.de
Zeinab Khalife RAA Berlin	Boyenstraße 41 10115 Berlin	0177 4759166 zeinab.khalife@raa-berlin.de



**KIEZRUNDGANG
BEWEGUNG UND SPIEL IM ÖFFENTLICHEN RAUM
2. JUNI 2021**

Stand: 1.6.2021

TEILNEHMER*INNEN-LISTE

Name / Institution	Anschrift	Telefon / Mail
Wafaa Khattab Quatiersmanagement am Mehringplatz	Friedrichstraße 1 10969 Berlin	030 39933243 info@qm-mehringplatz.de
Pia Klein Bezirksamt Friedrichshain-Kreuzberg Jugendamt	Frankfurter Allee 35-37 10247 Berlin	90298-3512 pia.klein@ba-fk.berlin.de
Claudia Nicks Nestwärme e.V. - Familienzentrum Ritterburg	Ritterstraße 36 10969 Berlin	030 695 688 22 claudia.nicks@nestwaerme-berlin.de
Petra Ostertag "Alte Feuerwache" e.V.	Axel-Springer-Str. 40/41 10969 Berlin	25399280 Petra.Ostertag@alte-feuerwache.de
Martin Quente Nestwärme e.V.	Ritterstr. 35 10969 Berlin	030 24729098 martin.quete@nestwaerme-berlin.de
Sabine Schweele Bezirksamt Friedrichshain-Kreuzberg	Yorckstr. 4-11 10965 Berlin	030 90298 3543 Sabine.schweele@ba-fk.berlin.de
Magdalena Sutthoff Alte Feuerwache e.V.	Axel-Springer-Str. 40/41 10969 Berlin	01578 9585175 magdalenasutthoff@gmail.com
Sabrina Vetterkind Nestwärme e.V. - Familienzentrum Ritterburg	Ritterstr. 36 10969 Berlin	030 695 688 22 sabrina.vetterkind@nestwaerme-berlin.de

**KIEZRUNDGANG
BEWEGUNG UND SPIEL IM ÖFFENTLICHEN RAUM
2. JUNI 2021**

Stand: 1.6.2021

TEILNEHMER*INNEN-LISTE

Name / Institution	Anschrift	Telefon / Mail
Doris Vogt Kurt Schumacher Grundschule	Puttkamerstr. 19 10969 Berlin	030 50585923 02g12@02g12.schule.berlin.de
Kerstin Wiehe kultkom, Prozessmoderation	Crellestr. 22 10827 Berlin	030 78703350 info@kultkom.de
Lena Wiese MehrGenerationenHaus Wassertor 48 e.V.	Wassertorstr. 48 10969 Berlin	030 615 072 61 wiese@mgh-wassertor.de
Meral Yenican Kita Traumbaum	Dessauerstraße 27 10963 Berlin	030263979319 traumbaum@orte-fuerkinder.de