



WunderRaum # RaumWunder

Einleitung

FRÖBEL e.V. betreibt über seine gemeinnützige Tochtergesellschaft FRÖBEL Bildung und Erziehung gGmbH in zehn Bundesländern Krippen, Kindergärten und Horte sowie Einrichtungen im Bereich Hilfen zur Erziehung. In den kommenden Jahren möchte die FRÖBEL Bildung und Erziehung gGmbH Region Rhein-Ruhr in ihren Kindertageseinrichtungen den Kindern jeweils einen Raum zur Verfügung stellen, in dem sie ihre Vorstellungen von Wohlfühlraum und kindgerechter Gestaltung umsetzen können. Dies soll ein sogenannter



„RaumWunder # WunderRaum“ für die Kinder werden. Zur Umsetzung dieses Vorhabens hat JAS – Jugend Architektur Stadt e.V. in einem ersten Modul eine Veranstaltungsreihe konzipiert, bei der die Einrichtung eines solchen Raumes mit den Kindern gemeinsam geplant wurde.

Bereits seit 2005 engagiert sich JAS – Jugend Architektur Stadt e. V. als gemeinnütziger Verein für die Förderung der baukulturellen Bildung von Kindern und Jugendlichen. Mit seinen Aktivitäten vermittelt JAS e.V. jungen Menschen Handwerkszeug und Wissen, um Design, Architektur, Stadt und Landschaft - die gestaltete Lebensumwelt - mit allen Sinnen wahrzunehmen, zu entdecken und mit zu gestalten. Dazu zählt auch die Frage nach Identitätsstiftung durch baukulturelle Werte, die individuelle Beschäftigung und persönliche Erfahrungserweiterung sowie die Auseinandersetzung mit Elementen des Alltags. Ziel ist es, Kindern und Jugendlichen einen verantwortungsvollen und kreativen Umgang mit ihrer gebauten Umwelt zu vermitteln, und sie darin zu unterstützen, sich heute und in Zukunft aktiv in deren Gestaltung einzubringen.



Ablauf

Die FRÖBEL Bildung und Erziehung gGmbH Region Rhein-Ruhr hat den Kindern in ihren Kindertageseinrichtungen „SieKids Energiezwerge“ in Mülheim a.d. Ruhr und „Quellenpark“ in Kerpen einen Raum zur Verfügung gestellt, in dem sie ihre Vorstellungen von einem Wohlfühlraum und kindgerechter Gestaltung umsetzen konnten - ein sogenannter „WunderRaum“.

Gemeinsam mit den Vorschulkindern der „SieKids Energiezwerge“ und des „Quellenparks“ wurde ein Ideen- und Bauworkshop zur schrittweisen, temporären Realisierung eines „WunderRaumes“ durchgeführt.

Die Veranstaltungen werden im Folgenden dokumentiert.

1. Träume(n)

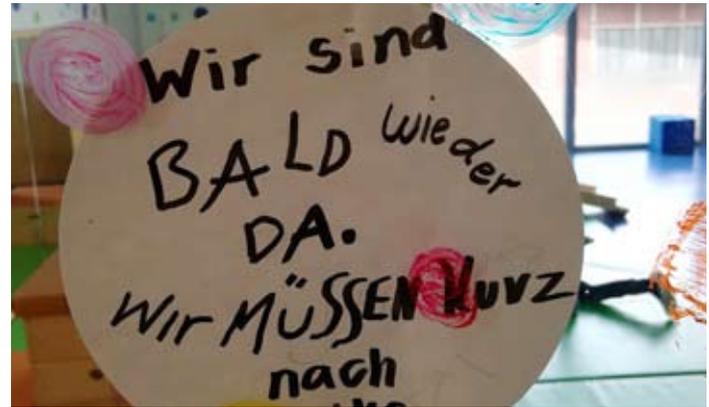
Den Projektaufakt der jeweiligen Veranstaltungsreihe bildete eine Phantasiereise, um den Kindern eine gemeinsame Einführung in das Thema „sich an einem Ort wohlfühlen“ zu ermöglichen. Ziel war es, so das Interesse der Kinder in einem ersten Schritt zu fördern, sich aktiv mit dem Thema „WunderRaum # RaumWunder“ auseinanderzusetzen und anschließend zum Erfahrungsaustausch zu animieren.

Die teilnehmenden Kinder haben sich im Rahmen der Phantasiereise zusammen auf den Weg gemacht, um

einen einzigartigen Wohlfühlort zu finden. Auf ihren Wegen sind sie unterschiedlichen Tieren begegnet und haben etwas über ihr jeweiliges „Zuhause“ erfahren. Sie haben von den Tieren, denen sie begegnet sind erfahren, was den Ort, an dem sie leben „besonders“ macht. Sie haben gelernt, dass ein Ort mit den Sinnen unterschiedlich intensiv wahrgenommen werden kann und dass dabei der Geruchssinn, der Hörsinn oder der Tastsinn genauso wichtig sind, wie das „Sehen“, um die wesentlichen Merkmale eines Ortes wahrzunehmen,



sich wohlfühlen und sich zurechtzufinden. Sie begegneten einem Maulwurf, der sich in seinen feuchten, modrigen Gängen sehr wohl fühlt, einem Bären, der sie in seiner kalten und leeren Höhle mit glatten Wänden begrüßte und ein paar Affen, die sich von Baum zu Baum hangelten und ihnen den Weg durch den strahlend bunten Dschungel weisen konnten. Am Ende der Phantasiereisen stand die Frage: Was macht einen Ort aus, damit sich Affe, Maulwurf, Schwein oder Bär dort wohlfühlen?“





2. Erforschen

Vorgehensweise in der Einrichtung „SieKids Energiezwerge“ in Mülheim:

In Mülheim haben die Kinder im Anschluss an die Phantasiereise ihren Kindergarten aus der Sicht unterschiedlicher Tiergruppen „unter die Lupe genommen“. Über die Veränderung der eigenen Wahrnehmung wurde so der gewohnte Blick für das „Alltägliche“ verändert und Neues entdeckt. In Gruppen – unterteilt als Höhlentiere, Kriechtiere, Nesttiere und Klettertiere – haben sie in Ihre Einrichtung nach Orten gesucht, an denen sich die jeweiligen Tiergruppen wohl fühlen würden.

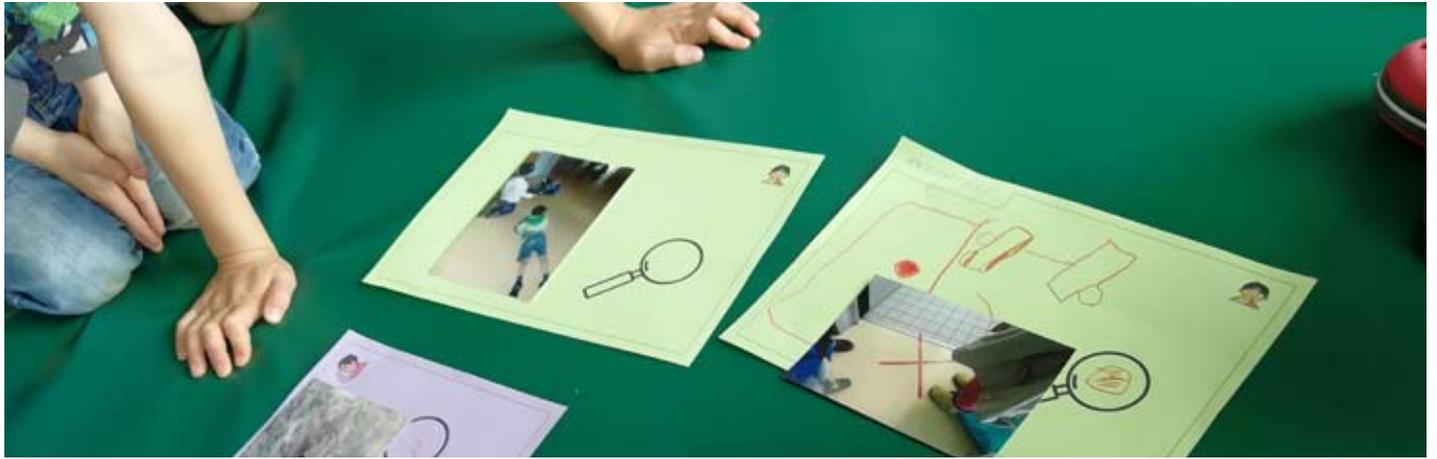
Mit Hilfe von Tapes, Zollstock, Decken, Wolle, Tüchern und Seilen markierten die Kinder die unterschiedlichen Orte, an denen es aus der Sicht der jeweiligen Tiere besonders gut riecht, gut aussieht, es sich schön anfühlt, es sich angenehm anhört oder lecker schmeckt. Von den jeweiligen Wohlfühlorten fertigten die Kinder zudem ForscherSINNESkarten an sowie einem Foto oder einer Zeichnung der Inszenierung.

Die Ergebnisse wurden anschließend in der Gruppe präsentiert und diskutiert.





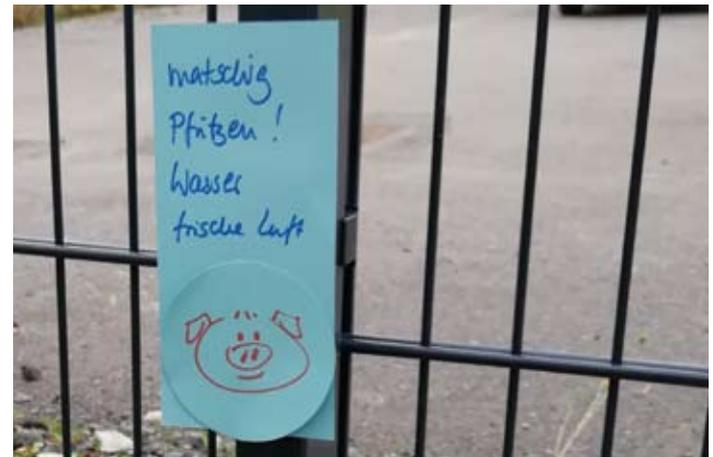




Vorgehensweise in der Einrichtung „Quellenpark“ in Kerpen:

Unterteilt in zwei Gruppen sind die Kinder in Kerpen im Anschluss an die Phantasiereise in ihrem Kindergarten auf Entdeckungstour gegangen. Aufgabe war es hier, Orte zu finden, an denen sich ein Maulwurf, ein Schwein, ein Bär oder ein Affe oder die Kinder selber wohl fühlen würde. Die jeweiligen Orte wurden mit kleinen Piktogrammen der Tiere gekennzeichnet. Anschließend wurde in den Gruppen vor Ort diskutiert und ausprobiert, warum sich welches Tier hier

besonders wohl fühlt und welche Merkmale den Ort zu einem Wohlfühlort werden lassen. Die wesentlichen Aspekte der von den Kindern als besonders gekennzeichneten Orte wurden auf Karten notiert und die Karten vor Ort eigenständig aufgehängt. Alle Ergebnisse wurden anschließend in der Gruppe noch einmal gemeinsam diskutiert.







TOBEN



BEWEGEN

AUTOS

RUCKEN

RUHE IN DER
ECKE



dunkel
vorstecken



3: Experimentieren, Entwerfen

Die zentrale Fragestellung in dem darauffolgenden Arbeitsschritt lautete: „Wie muss unser WunderRaum gestaltet sein, damit wir uns darin wohlfühlen“?

Die Grundlage für das Entwerfen bildeten die Ergebnisse aus dem ersten Workshop.

Die Ergebnisse der Reflexionen des ersten Workshops halfen den Kindern, den WunderRaum aus den Augen der verschiedenen Tiere, denen sie begegnet sind, zu erkennen. Dies gab ihnen die Grundlage und das Vertrauen, ihren eigenen WunderRaum zu beschreiben.

Faszinierend ist die Ähnlichkeit zwischen dem idealen Raum der Tiere und dem von den Kindern beschriebenen Raum: eine dunkle und helle zugleich, farbenfrohe und warme Höhle, in der man sich verstecken und andere beobachten kann, ohne selbst beobachtet zu werden, mit einem Boden, der weich wie Gras und duftend wie Blumen ist, auf dem man leise kriechen kann, oder ein Dschungel voller Bäume, auf deren Ästen man sich schwingen und klettern kann, geschützt vor allem und jedem.



Aufgabe der Kinder war es im nächsten Schritt mit Hilfe von 50 – noch nicht zusammengefalteten – Pappkartons ihren WunderRaum mit den jeweiligen „Wohlfühl-Merkmalen“ zu bauen.

Zu Beginn wurde den Teilnehmer*innen – alleine oder in kleinen Teams mit 2-4 Kindern – die Möglichkeiten gegeben unterschiedliche Anwendungen der Kartons zu probieren. Schon nach kurzer Zeit waren diverse Tunnel, Türme, Wände und Podeste entstanden.

Nach der Phase des Ausprobierens wurden alle Ideen zusammengebracht und das Bauen wurde gemeinsam fortgesetzt. Stück für Stück entstand der WunderRaum der Kinder mit immer neuen Nutzungsideen und Gebrauchselementen.

Das Ergebnis in beiden Einrichtungen war ein Modell für einen fantasiereichen und vielfältigen WunderRaum mit verschiedenen Eingängen, Verstecken, Tunnel und Türmen, einem schützenden Dach und natürlich einem bunten „Anstrich“.















Modell SieKids Energiezwerge, Mühlheim





Modell Quellenpark, Kerpen





4: Realisieren

Auf der Grundlage des mit Kartons gebauten Modells wurde im dritten Workshop gemeinsam mit den Kindern ein echter WunderRaum gebaut. Mit Hilfe der Randomize Box* – ein mobiles Raumkonzept, das individuell an den Verwendungszweck angepasst werden kann – entstand ein flexibler WunderRaum, der weitestgehend alle Ideen der Kinder aus den Vorarbeiten aufnahm. Die Kinder haben zum Abschluss ihren WunderRaum nach ihren Vorstellungen eingerichtet; Lampen wurden angebracht, dunkle Ecken mit Kissen und Decken gemütlich ausgestattet, lange Gänge wurden mit Matten ausgelegt...und vieles mehr.





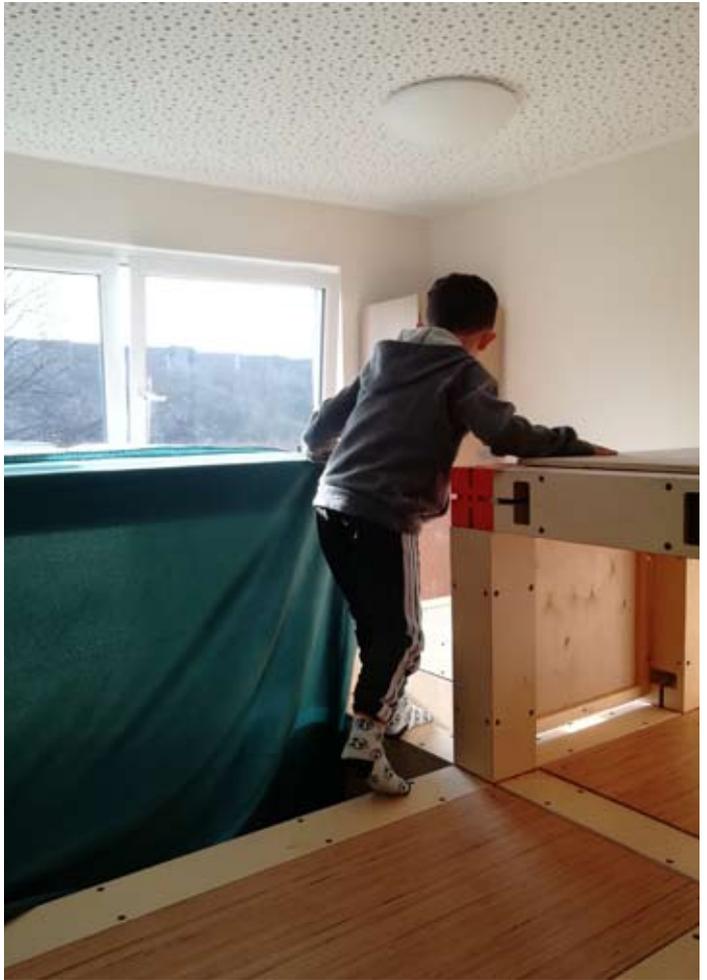




Ziel des Projektes war es, den Traumraum – dank dessen baulicher Flexibilität – stetig verändern zu können und den Kindern, die Möglichkeit zu bieten, ihn zu ihrem eigenen zu machen.

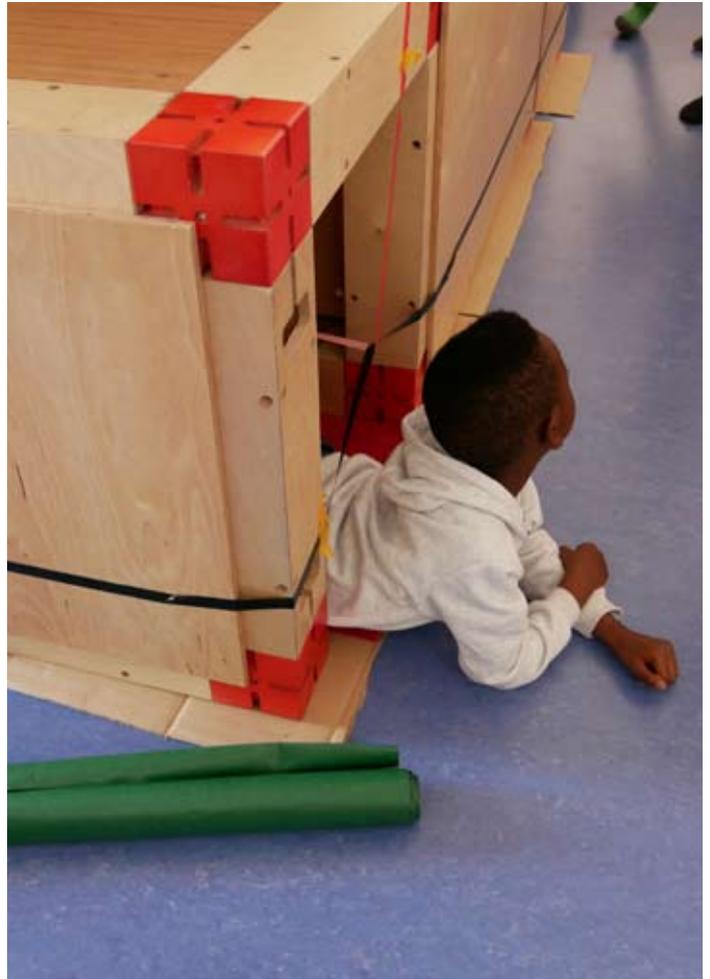
Das Ergebnis war sowohl in Mühlheim als auch in Kerpen ein WunderRaum mit großen und kleinen Eingängen, Möglichkeiten zum Verstecken, Kriechen, Klettern und Kuschneln. Decken, Kissen, eigene Bilder, Rasen, Wald und Lampen machten den Raum gemütlich und konnten den jeweiligen Bedürfnissen während des Spielens immer wieder umgebaut werden.













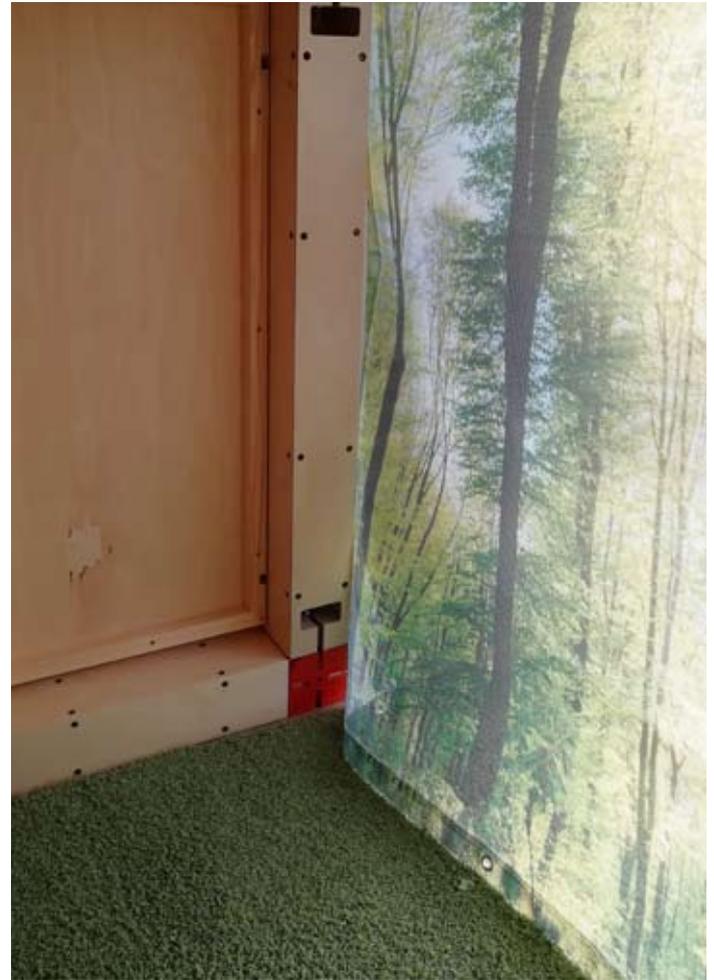
WunderRaum Mühlheim





WunderRaum Kerpen





Fazit

Wir sind täglich von Räumen umgeben und halten uns in Räumen auf. Kinder sehen ihr tägliches Lebensumfeld anders als Erwachsene. Sie haben andere Bedürfnisse an ihr Umfeld, das aber von Erwachsenen gebaut und gestaltet wird. Kinder sind nicht nur die Nutzer*innen, sondern auch die Experten, wenn es um ihre eigenen Bedürfnisse und Wünsche geht. Aus diesem Grund ist es der Region ein Anliegen, dass die Kinder mitentscheiden, wenn es um ihre Belange geht.

Daher muss sich die Welt der Erwachsenen im Allgemeinen und die Fachwelt im Speziellen für die Sicht der Kinder interessieren, ihre Bedürfnisse kennen lernen und sie selbst zu Wort kommen lassen. Für Kinder ist dieser Ansatz besonders wichtig. Denn für sie ist das direkte Lebensumfeld ein wichtiges Erfahrungs- und Lernfeld. Sie sind besonders auf anregende, adäquat gestaltete Räume angewiesen.

Dazu muss jedoch in einem ersten Schritt das Interesse der Kinder gefördert werden, sich aktiv mit dem gebauten Raum auseinanderzusetzen.

Zugleich muss ihnen die Möglichkeit geben werden, ein Verständnis für die funktionalen und ästhetischen Zusammenhänge von Raum und Gestaltung zu entwickeln, damit sie sich konstruktiv einbringen können und Möglichkeiten schaffen, ihre Wünsche und Anforderungen formulieren und darstellen zu können.





Leitlinie

Die bewusste Wahrnehmung von Räumen mit allen Sinnen sollte wesentlicher Bestandteil bei der Beteiligung zur „Planung“ des WunderRaumes sein. Hilfreich für eine zielgerichtete Beteiligung ist eine gemeinsame Ausgangsbasis. Hier kann eine Phantasiereise den Auftakt bilden aber auch andere Formate sind möglich. Je nach Zusammensetzung und Alter der Gruppen ist eine abstrakte Herangehensweise von Vorteil und lässt Architektur für Kinder verständlicher und erlebbarer werden.

Der Part des kreativen Prozesses wie „Erforschen“ und „Experimentieren / Entwerfen“ ist ebenfalls von besonderer Bedeutung und sollten wesentlicher Bestandteil im Rahmen der Planung des WunderRaumes sein. Hier sind Transferleistungen und Ideenfindung durch Ausprobieren zu empfehlen.

Die Realisierung ist oftmals ein schwieriger Baustein im Rahmen von solchen Beteiligungsprozessen. Oftmals erfolgt eine (Teil-)Realisierung, wenn die mitwirkenden Kinder schon nicht mehr in den jeweiligen Einrichtun-

gen sind oder ihnen der direkte Zusammenhang fehlt aufgrund der langen Zeitspanne.

Die Realisierung des WunderRaumes mit Hilfe der Randomize Box nach Vorlage ihres Modells, hat den Kindern aufgezeigt, was sie erreichen können und wie wertvoll ihre eigenen Ideen und Vorschläge hierfür sind.



Die Randomize Box bietet hierfür – insbesondere für Kindergärten – eine vielfältige Möglichkeit. Durch ihre Beschaffenheit und Nutzung ist sie kurzfristig einsetzbar und temporär bespielbar. Eine Anschaffung einer Basisausstattung in Zusammenhang mit einer Mitarbeiterschulung ist hier zu empfehlen. Die Bauteile können von Einrichtung zu Einrichtung weitergereicht werden, ebenso die Erfahrungen der jeweiligen Einrichtung.

* Die Randomize Box wurde von Timo Stürmer, Klara Maria Keller und Andre Luft gemeinsam in einem Team mit Architekturstudenten der TH Köln und Tischler Auszubildenden der Handwerkskammer zu Köln entwickelt.



Impressum

JAS - Jugend Architektur Stadt e.V.
Vöcklinghauser Str 10
45130 Essen
www.jugend-architektur-stadt.de
Sara Caimi, Carla Multhaup

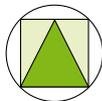


Mitwirkende:

Jan Hohlfeld, Peter Jones, Timo Stürmer

Randomize Box
Timo Stürmer

FRÖBEL Bildung und Erziehung gemeinnützige GmbH
Region Rhein-Ruhr
Komödienstraße 18-24
50667 Köln
www.froebel-gruppe.de



FRÖBEL
Kompetenz für Kinder

