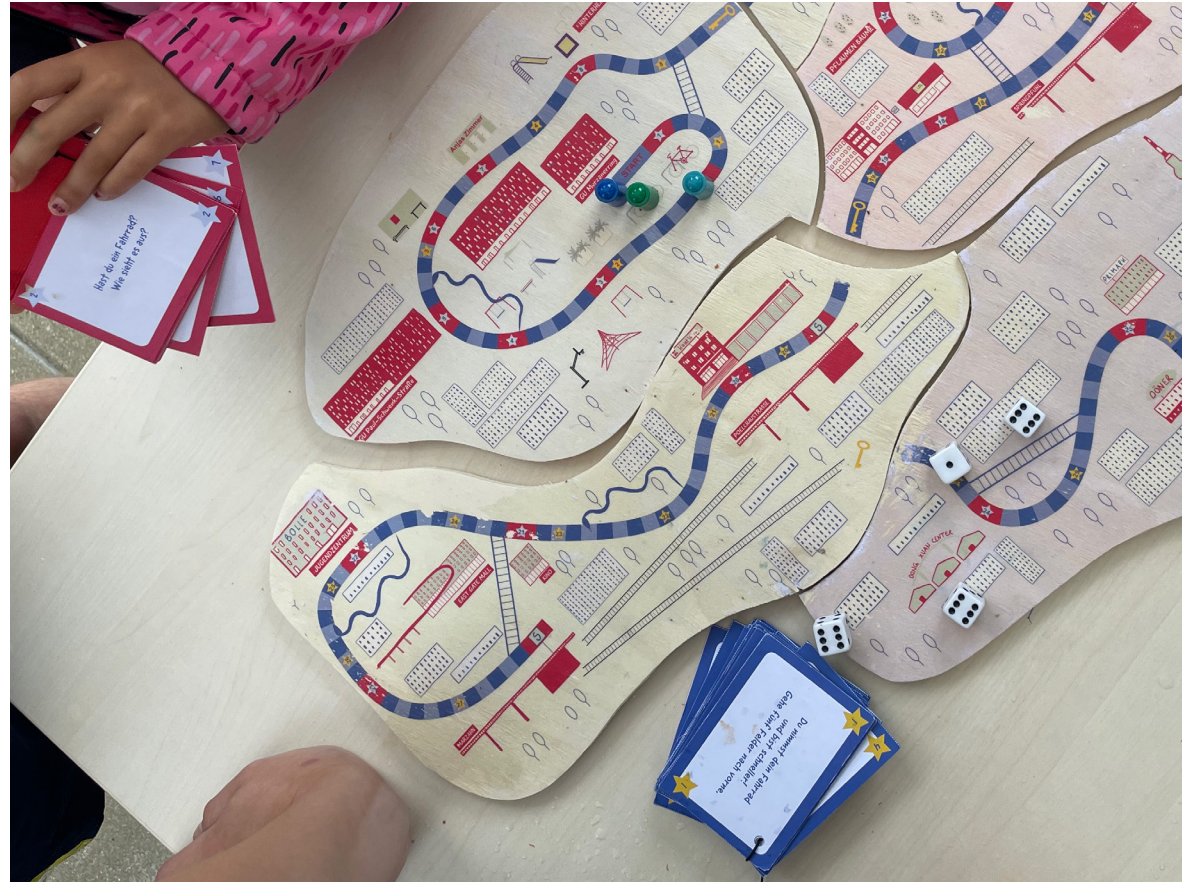


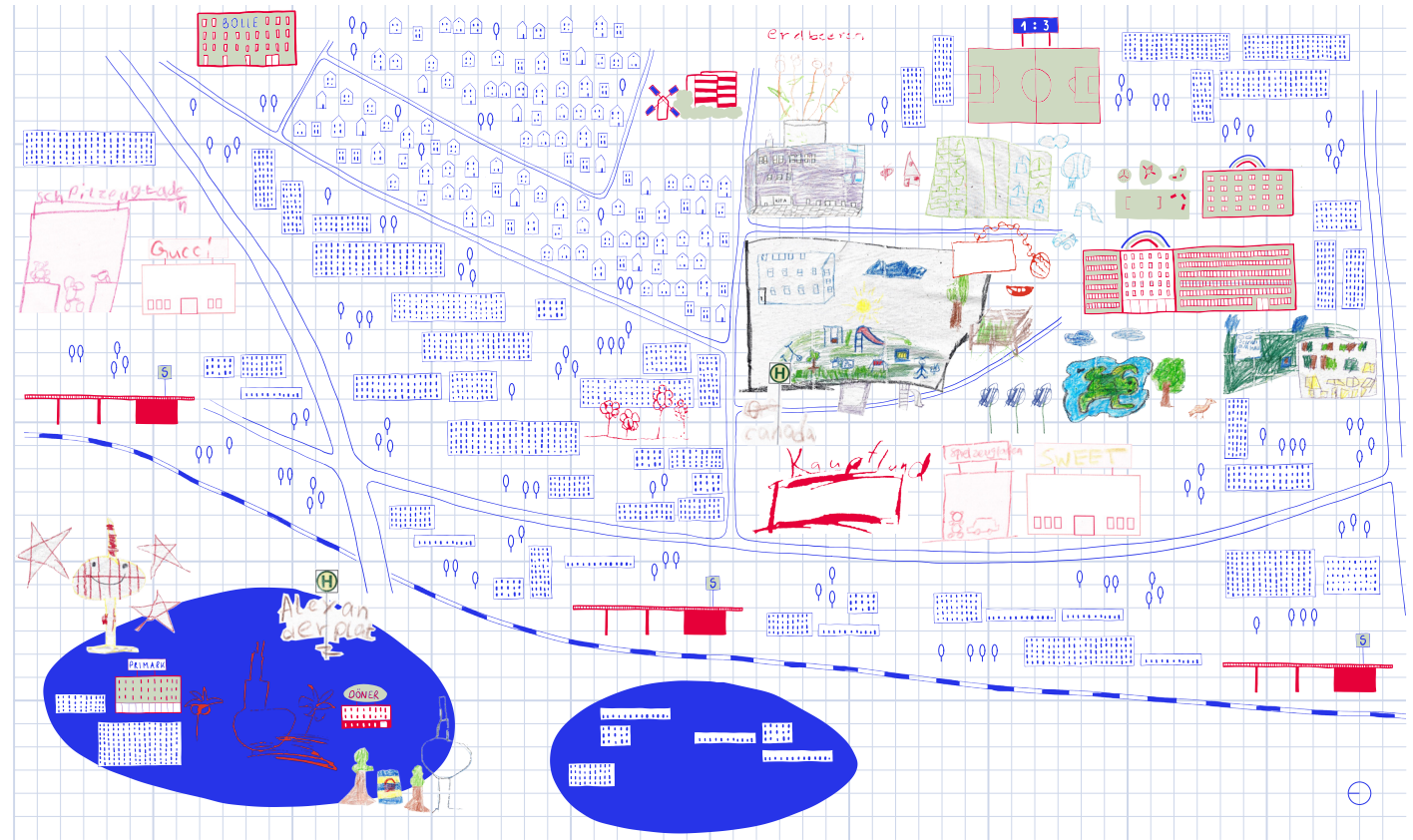
# ENTDECKE DEINE NACHBARSCHAFT



In Zusammenarbeit mit  
den Kindern der  
Gemeinschaftsunterkunft  
Murzanerring, BENN  
und der TU Berlin, Habitat Unit

Amalia Dewi Ardianingsih  
Salma Elbasty  
Hannah Langels  
Lilli Reinkensmeier  
Annika Rütter  
İnci Nazlıcan Sağırbaş

# PROZESS

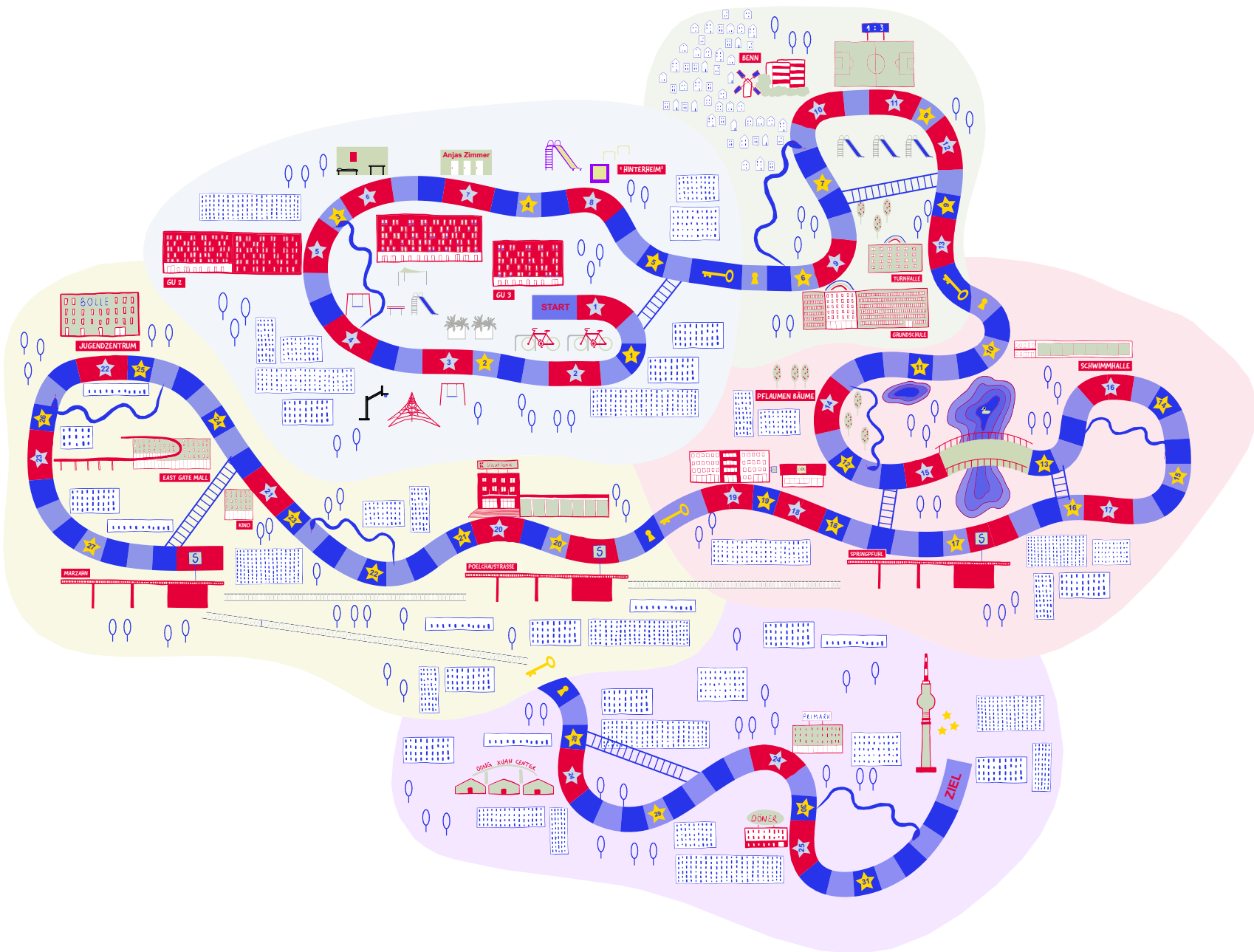


In vorangegangenen Workshops hatten sich Karten und Spiele als nützliche Methoden erwiesen, um die Kinder in ein Gespräch über ihr Leben und ihre räumliche Umgebung zu verwickeln. Um die räumliche Darstellung aufzugreifen, beschlossen wir, eine kinderfreundliche Karte zu entwickeln, die alle Orte beinhaltet, von denen uns die Kinder berichtet haben. Ziel war es, aus dieser Karte ein ko-kreatives Spiel zu entwickeln, das den Kindern eine Darstellung ihrer Nachbarschaft zeigt und sie in die Lage versetzt, diese während des Spielens zu verändern.

Die räumlichen Erkenntnisse aus den vorangegangenen Workshops wurden in das bekannte Spielkonzept von „Leiterklettern“ integriert.



# SPIELFELD



# SPIELREGELN

Ziel des Spiels:

Das Ziel des Spiels ist es, von der Gemeinschaftsunterkunft Murtzaner Ring bis zum Alexanderplatz zu kommen. Auf dem Weg durch Marzahn müssen einige kleine Aufgaben absolviert werden.

Alle Spieler\*innen wählen eine Spielfigur aus und stellen sich auf das Starfeld bei der Gemeinschaftsunterkunft am Murtzaner Ring.

Im Uhrzeigersinn würfelt jeder Spieler mit einem Würfel und darf dann die Zahl an Feldern weitergehen, die der Würfel zeigt.

Es gibt rote und blaue Ereignisfelder. Alle Ereignisfelder haben einen Stern, in dem eine Zahl steht. Kommt der Spieler auf ein Feld mit einem Stern, so wählt er die Karte in der jeweiligen Farbe, mit der entsprechenden Nummer. Dann muss er eine Aufgabe machen:

z.B. rot: Ist das die Schule auf die du gehst? Was ist dein Lieblingsplatz

z.B. blau: Du bleibst länger auf dem Spielplatz, setze eine Runde aus.

Außerdem gibt es Schlangen und Leitern. Wenn man auf ein Feld mit einer Leiter kommt, darf man sie hochklettern. Wenn man auf ein Feld mit einem Schlangenkopf kommt, muss man die Schlange herunter rutschen.

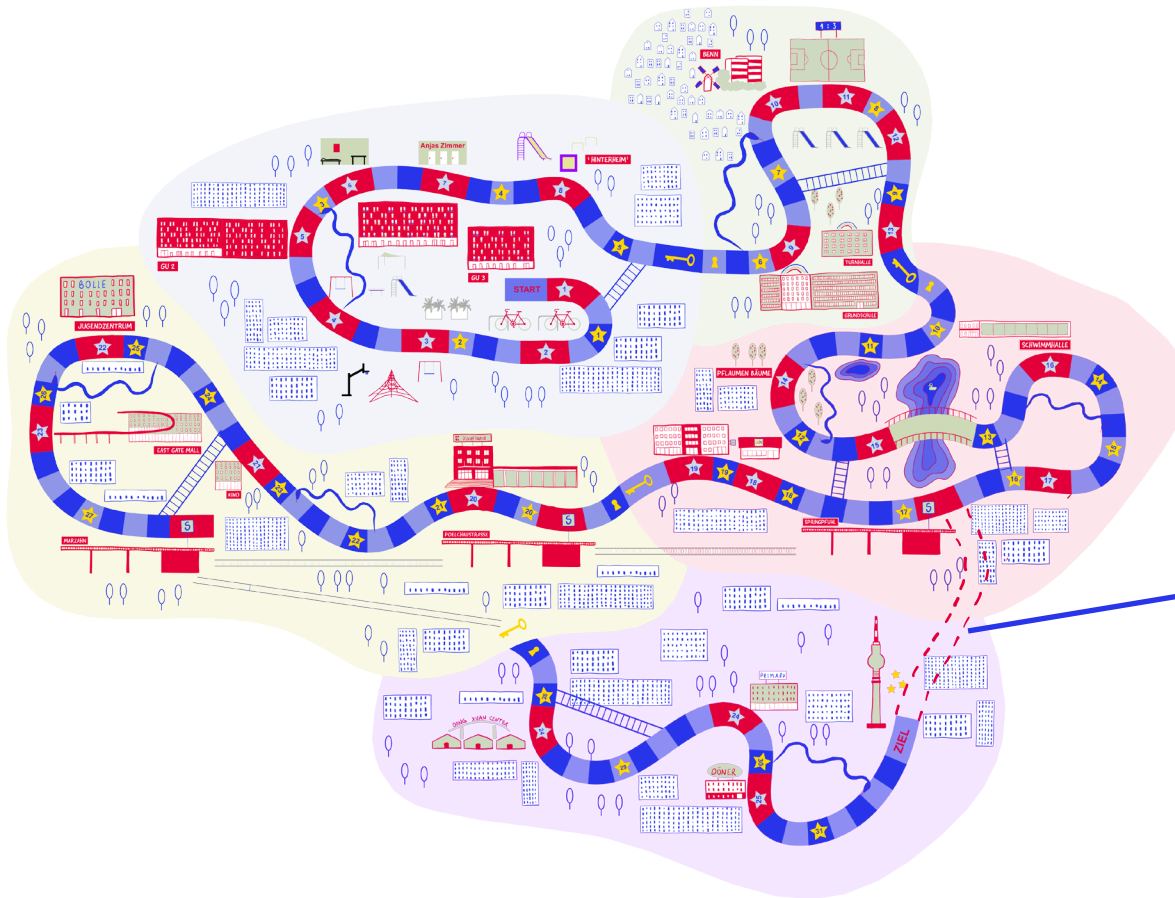
Wenn du auf ein Feld mit einem S-Bahnhof kommst, darfst du die S-Bahn nehmen und bis zur nächsten Station fahren.

Die Person, die als erstes im Ziel am Alexanderplatz ankommt, hat gewonnen.

# SPIELERWEITERUNG

Wie kann die Spielstrategie für ein breiteres Spektrum von Fokusgruppen (z. B. Jugendliche und Erwachsene) angepasst werden?

Da die ursprüngliche Absicht des Spiels darin besteht, den Kindern ein Gefühl der Autonomie zu vermitteln, damit sie das Spiel alleine spielen können, wurde das ursprüngliche Spiel so geplant, dass es selbsterklärend und einfach zu navigieren ist. Um einen größeren Rahmen oder eine zweite Version des Spiels vorzuschlagen, empfehlen wir daher, es zu moderieren, damit es für die verschiedenen Spieler nicht zu abstrakt ist. Wir schlagen die folgende Spielstruktur vor:



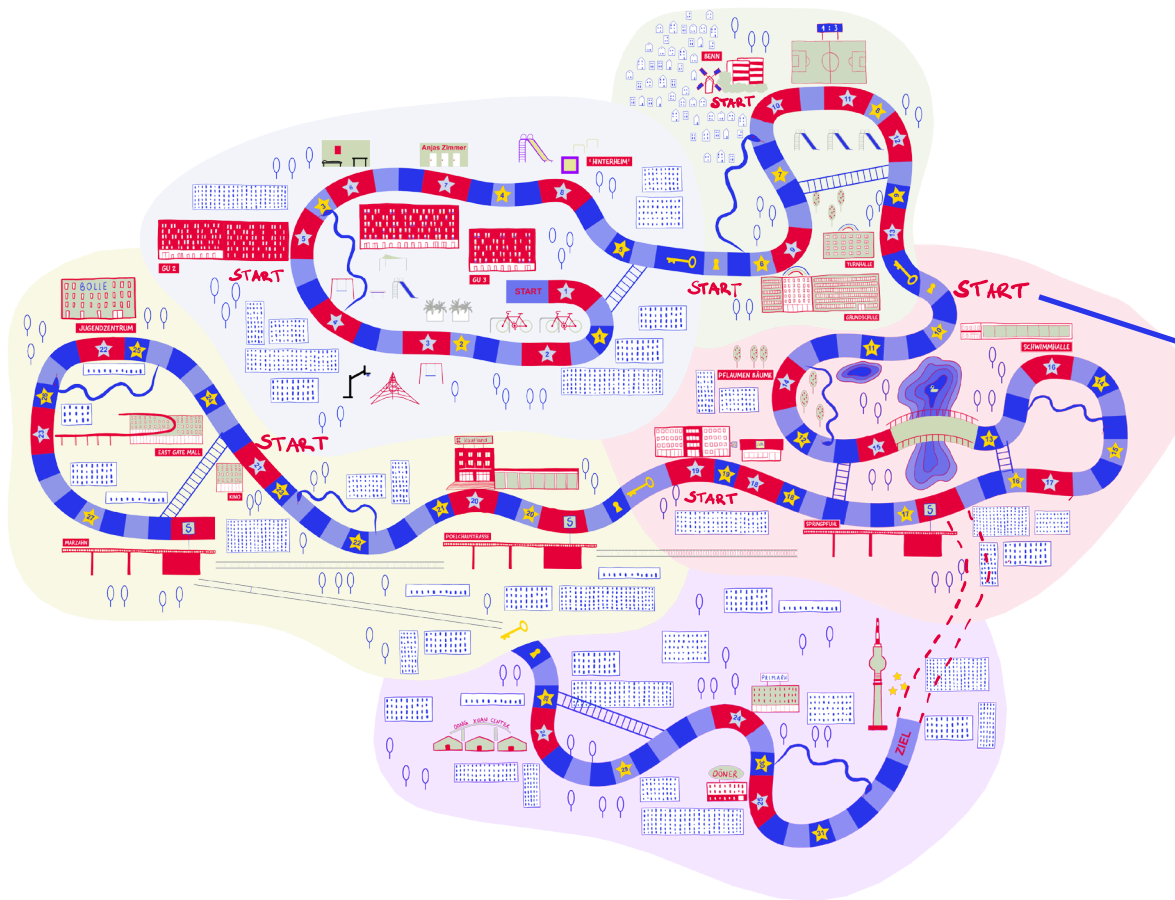
1.

Das Spiel hat keinen Anfang und kein Ende, sondern ist vielmehr eine Endlosschleife von möglichen Wegen, wobei es sich um eine geschlossene Schnecke handelt, anstelle des zuvor festgelegten Startpunkts GU und des Endpunkts am Alexanderplatz.

# SPIELERWEITERUNG

Wie kann die Spielstrategie für ein breiteres Spektrum von Fokusgruppen (z. B. Jugendliche und Erwachsene) angepasst werden?

Da die ursprüngliche Absicht des Spiels darin besteht, den Kindern ein Gefühl der Autonomie zu vermitteln, damit sie das Spiel alleine spielen können, wurde das ursprüngliche Spiel so geplant, dass es selbsterklärend und einfach zu navigieren ist. Um einen größeren Rahmen oder eine zweite Version des Spiels vorzuschlagen, empfehlen wir daher, es zu moderieren, damit es für die verschiedenen Spieler nicht zu abstrakt ist. Wir schlagen die folgende Spielstruktur vor:



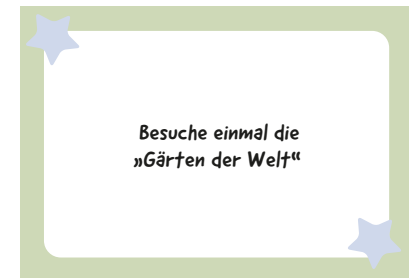
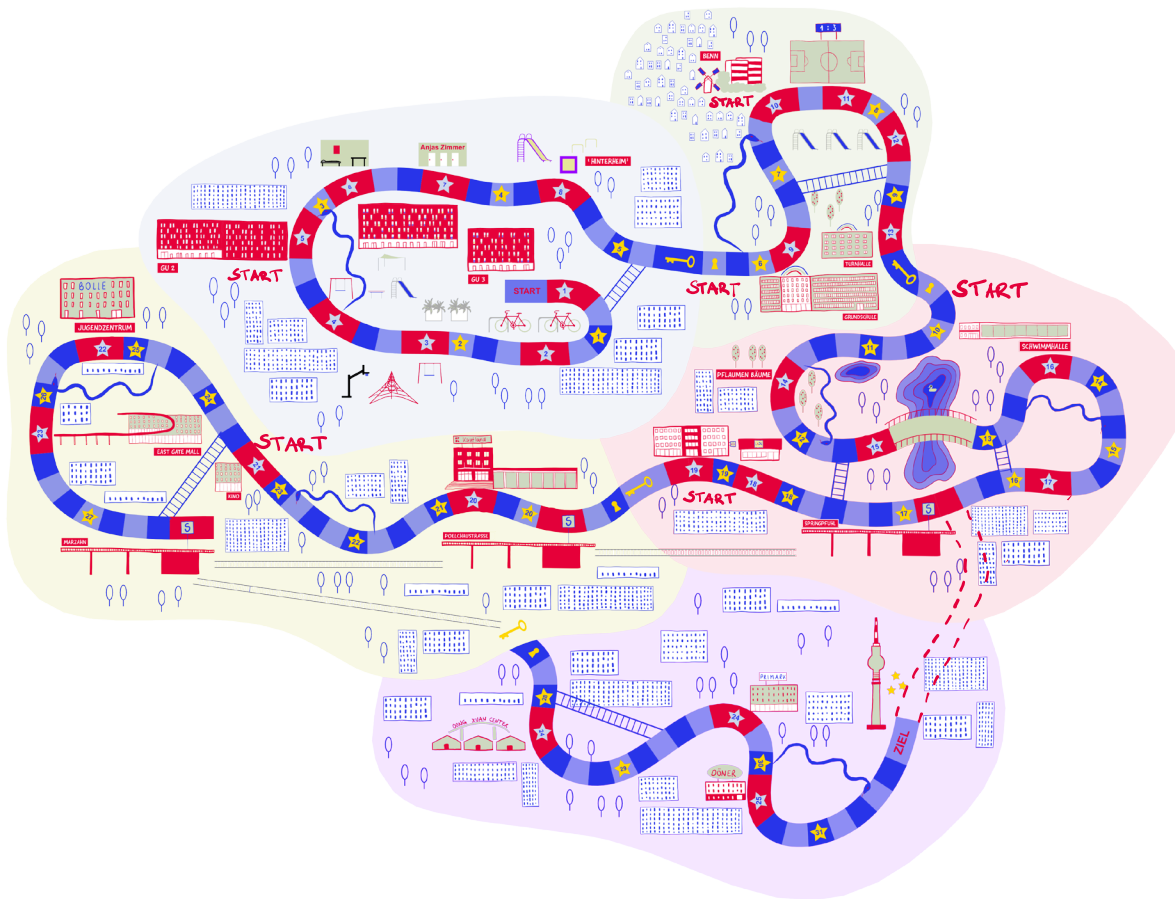
2.

Die Spieler können mehrere Ausgangspunkte haben, je nachdem, was sie mögen oder wo sie wohnen, so dass auch eine Konversation über die Positionierung der einzelnen Spieler in Gang kommt.

# SPIELERWEITERUNG

Wie kann die Spielstrategie für ein breiteres Spektrum von Fokusgruppen (z. B. Jugendliche und Erwachsene) angepasst werden?

Da die ursprüngliche Absicht des Spiels darin besteht, den Kindern ein Gefühl der Autonomie zu vermitteln, damit sie das Spiel alleine spielen können, wurde das ursprüngliche Spiel so geplant, dass es selbsterklärend und einfach zu navigieren ist. Um einen größeren Rahmen oder eine zweite Version des Spiels vorzuschlagen, empfehlen wir daher, es zu moderieren, damit es für die verschiedenen Spieler nicht zu abstrakt ist. Wir schlagen die folgende Spielstruktur vor:



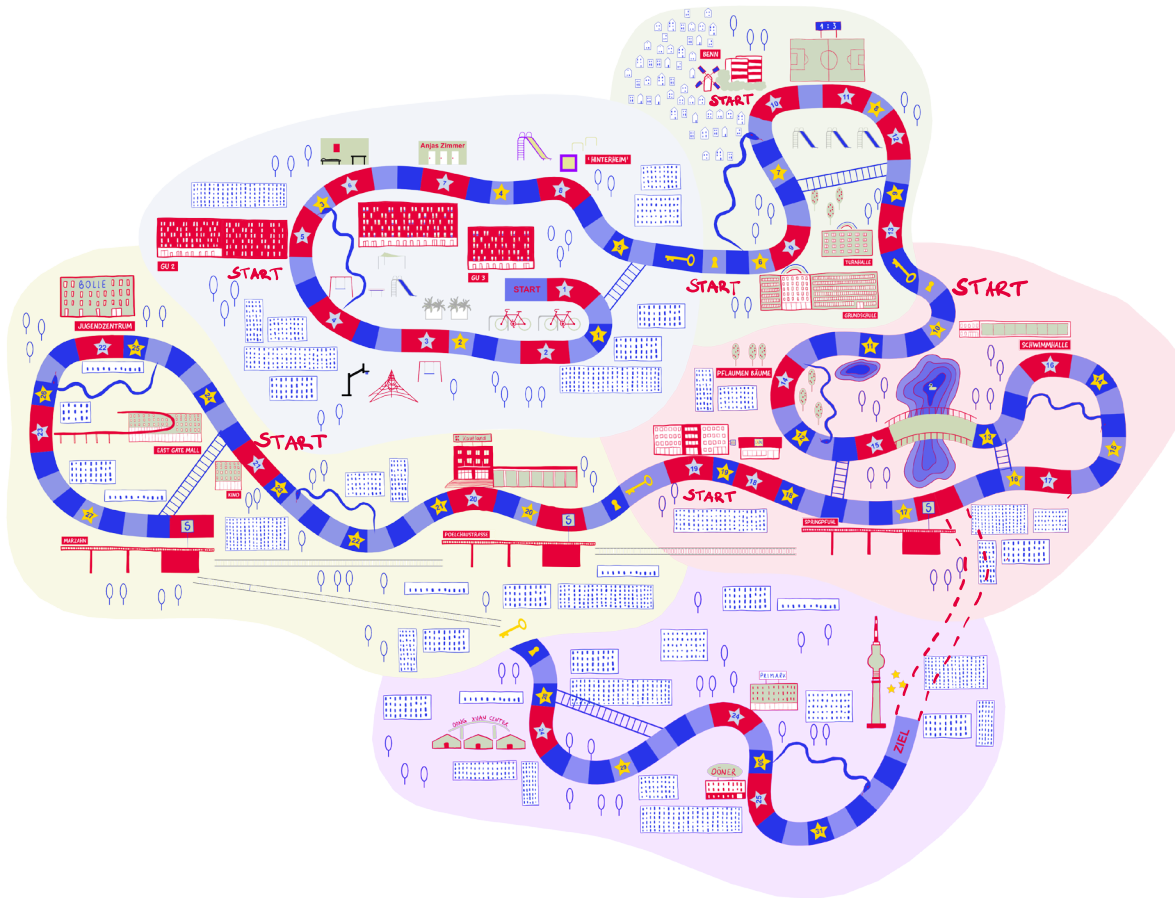
3.

Es könnte eine weitere Spiel-ebene hinzugefügt werden, die als „Schatz“-Karten bezeichnet werden könnte, die Stationen im Spielverlauf sind, die die Spieler sammeln können, und die Aktionen enthalten, die sie im „echten“ Leben durchführen können, wie z. B. den Besuch der „Gärten der Welt“.

# SPIELERWEITERUNG

Wie kann die Spielstrategie für ein breiteres Spektrum von Fokusgruppen (z. B. Jugendliche und Erwachsene) angepasst werden?

Da die ursprüngliche Absicht des Spiels darin besteht, den Kindern ein Gefühl der Autonomie zu vermitteln, damit sie das Spiel alleine spielen können, wurde das ursprüngliche Spiel so geplant, dass es selbsterklärend und einfach zu navigieren ist. Um einen größeren Rahmen oder eine zweite Version des Spiels vorzuschlagen, empfehlen wir daher, es zu moderieren, damit es für die verschiedenen Spieler nicht zu abstrakt ist. Wir schlagen die folgende Spielstruktur vor:



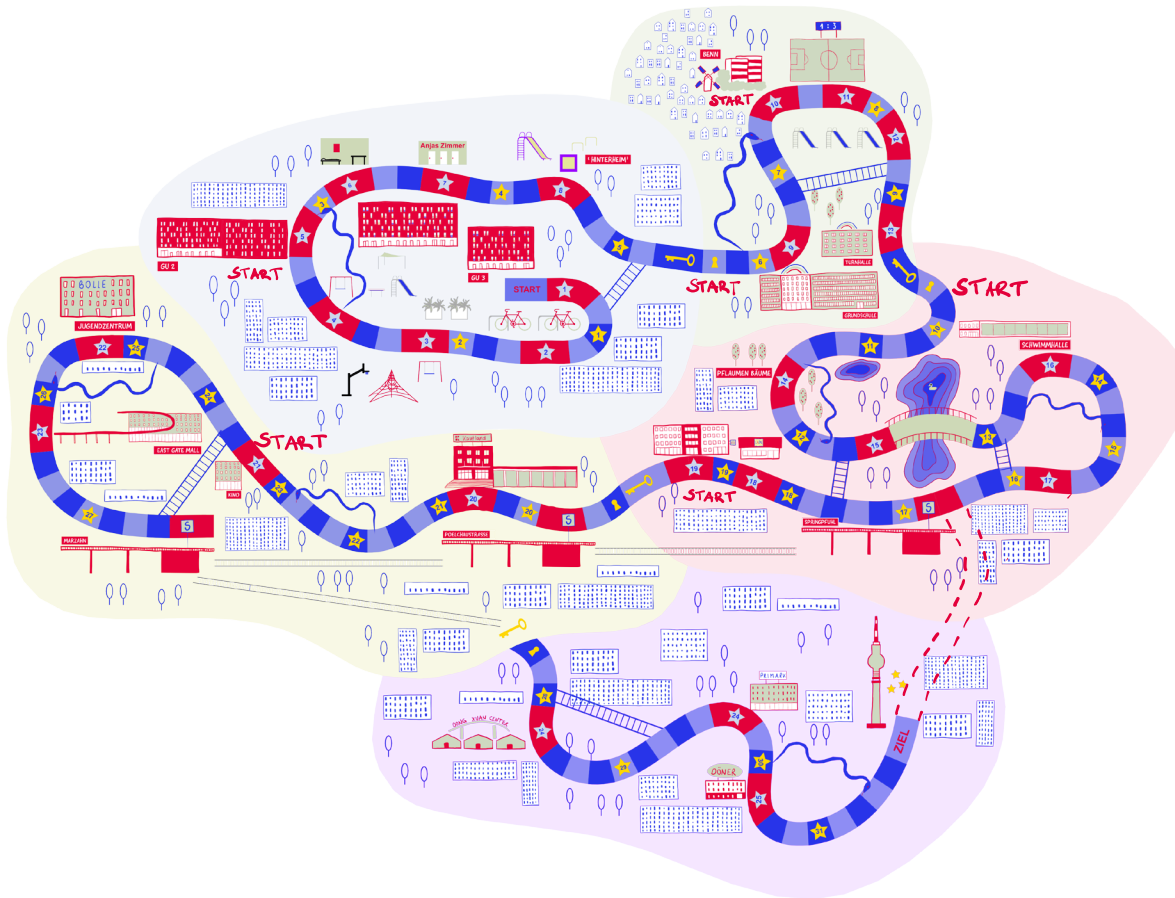
4.

Das Ziel des Spiels wäre es dann nicht, das Ende der Schnecke zu erreichen, sondern eine bestimmte Anzahl dieser „Schatzkarten“ zu sammeln, so dass es am Ende einen Gewinner (oder mehrere Gewinner) gibt, um diesem Spiel ein lustiges Element hinzuzufügen.

# SPIELERWEITERUNG

Wie kann die Spielstrategie für ein breiteres Spektrum von Fokusgruppen (z. B. Jugendliche und Erwachsene) angepasst werden?

Da die ursprüngliche Absicht des Spiels darin besteht, den Kindern ein Gefühl der Autonomie zu vermitteln, damit sie das Spiel alleine spielen können, wurde das ursprüngliche Spiel so geplant, dass es selbsterklärend und einfach zu navigieren ist. Um einen größeren Rahmen oder eine zweite Version des Spiels vorzuschlagen, empfehlen wir daher, es zu moderieren, damit es für die verschiedenen Spieler nicht zu abstrakt ist. Wir schlagen die folgende Spielstruktur vor:



5.

Das Ziel des Spiels ist dann nicht nur ein Eisbrecher, sondern auch eine Methode, um räumliches Wissen und Anekdoten auszutauschen und Erkundungsaktionen innerhalb der Nachbarschaft und darüber hinaus zu initiieren.

# SPIELERWEITERUNG

Wie kann man die Basis der Karte und damit das Spiel verändern, um es für ein breiteres Spektrum von Zielgruppen (z. B. Jugendliche und Erwachsene) zu gestalten?

Da unsere Gruppe diese Methode innerhalb von zwei Monaten angewandt hat, um diese partizipative Grundlage für das Brettspiel für Kinder zu schaffen, halten wir sie für dieses Studio für ziemlich schlüssig und auch sehr spezifisch. Um einen allgemeineren Ansatz und eine allgemeinere Erfahrung zu bieten, die aber immer noch sehr fundiert und partizipativ ist, schlagen wir den folgenden Aktionsplan vor:

1. Wir schlagen vor, dass die Grundlage in mehreren Schritten unter Beteiligung verschiedener Interessengruppen, wie z. B. verschiedener Altersgruppen und Ethnien, und mit dem Wissen von BENN-Personal geschaffen wird.
2. Wir können zunächst mit einer abstrakten Karte beginnen, auf der nur einige Orte zur Orientierung eingezeichnet sind. Dann setzen wir uns mit den verschiedenen Teilnehmern zusammen und bitten sie, diese Karte mit Hilfe von Leitfragen zu ergänzen, die vorrangig anhand einer Matrix des Spektrums zwischen öffentlichem und privatem Bereich vorbereitet wurden, die dann auf ein größeres Publikum zugeschnitten ist.
3. Anhand der gesammelten Daten kann eine Unterschicht einer Spielbasis erstellt werden. Diese kann dann in einer experimentellen Umgebung getestet werden, in der das Spiel noch nicht endgültig ist, sondern immer noch dazu einlädt, zu diskutieren und weitere Orte zu dieser Basis hinzuzufügen. Dazu können auch Aktionskarten verwendet werden, um die Hinzufügung und die Diskussion über diese Orte anzuregen.
4. Mit diesem schrittweisen Wissenszuwachs kann eine letzte Runde durchgeführt werden, um das Spiel zu testen, und dann können kleinere Änderungen vorgenommen werden.
5. Natürlich kann diese Basis auch verschiedene Ebenen haben, je nachdem, wie BENN das Spiel nutzen möchte, um welche Art von Wissen zu vermitteln. Dies würde von der Menge der Daten abhängen, die während des partizipativen Prozesses gesammelt werden.