



Bundesministerium
für Verkehr, Bau
und Stadtentwicklung

Jugend macht Stadt



Verkehr Mobilität Bauen Wohnen Stadt Land Verkehr Mobilität Bauen
Wohnen Stadt Land www.bmvbs.de Verkehr Mobilität Bauen Wohnen
Stadt Land Verkehr Mobilität Bauen Wohnen Stadt Land Verkehr Mobilität



Jugend macht Stadt

Junge Impulse für die Stadtentwicklung

Ein Projekt im Forschungsprogramm „Experimenteller Wohnungs- und Städtebau“ (ExWoSt) des Bundesministeriums für Verkehr, Bau und Stadtentwicklung (BMVBS) und des Bundesamtes für Bauwesen und Raumordnung (BBR)

Vorwort BMVBS

1. Einführung 9 – 13

Jugendliche Potenziale in der Stadtentwicklung 10

2. Jugendliche Lebenswelten 15 – 21

Jugend ist ein eigenständiger Lebensabschnitt 16

Freischwimmen in unbekannten Gewässern

Rahmenbedingungen im Wandel

Abgrenzung oder Bindung? Beides!

Vielfalt der Lebenswelten leitet die Jugendphase 18

Selbstfindung in den Schulen?

Alltagsleben zwischen Freizeit und Konsum

Peer groups sind leitend 20

Jugendkulturen sind vielfältig und wandeln sich stetig

3. Jugendliche in der Stadt 23 – 35

Was bietet die Stadt der Jugend? 24

Stadt als Ausgangspunkt für soziale Integration

Der öffentliche Raum: zentral für Jugendliche

Lebe Deine Stadt – Jugendmanifest 28

Jugend an Stadtentwicklung beteiligen! 32

Jugendeinrichtungen profilieren

Wohnumfeld und öffentlichen Raum gestalten

Stadtteilentwicklung beeinflussen

Entwicklungsfragen für Stadt und Region diskutieren

4. Junge Impulse fürs Quartier 37 – 51

Einmischen auf allen Ebenen 38

Grundlagen schaffen für eine qualifizierte Beteiligung

Strategisch denken, lokal beteiligen

Beteiligungskultur entwickeln

Fliegende Bauten und eine rosarote Welt 42

Innovative bauliche Lösungen

Zeichen setzen!

Können Maden fliegen?

Brachflächen und Leerstände erobern 46

Rette ein Haus und nutze es!

Ein Pavillon für den Stadtumbau

Junge Zwischennutzungen bereichern das städtische Leben

Jugendliche nutzen vergessene Räume 48

Die U-Bahnhaltestelle ist ein Dancefloor

Eine Blase verändert den unwirtlichen Raum

Eintagsfliege oder Dauerbrenner? 50

Verbindlichkeit herstellen

Nachhaltigkeit durch Wissenstransfer

5. Jugendprojekte konkret 53 – 69

Phase 0: Der Projektstart 54

Wer macht das Projekt? Und wer macht mit?

Worum geht es im Projekt? Lohnt sich der Einsatz?

Wie erreiche ich wen? Jugendliche für das Projekt aktivieren!

Aktivieren, motivieren, Kreativität freisetzen 58

Jugendliche sind „Sofortisten“ – der Faktor Zeit

Die Themen folgen dem Bedürfnis

Was bitte sind Emos? – Orientierung an jugendliche Lebenswelten

Action, action, action! ... sorgt für mehr Beteiligung

Freiwilligkeit versus Pflichtveranstaltung

Ein Stück der Glitzerwelt – medienbasierte Ansätze

Respekt, Ernsthaftigkeit, Augenhöhe – eine gemeinsame Sprache finden

Eine Kultur der lokalen Jugendbeteiligung aufbauen – stetige Ansätze

Jugendfonds: Projekte in eigener Regie 68

6. Runter von der Insel 71 – 81

Von Bedenkenträgern und Pionieren 72

Wie kommen Entscheidungsträger und Jugendliche zusammen?

An einem Strang ziehen

Wir wollen lernen, wie das geht!

Andere mit ins Boot holen 75

Wie kann das Projekt auf lokaler Ebene verankert werden?

Wenn Temporäres Wurzeln schlägt

Rein in die gute Stube

Gute Presse! Öffentlichkeitsarbeit im Projekt 80

Unterstützer gewinnen

Viele Kanäle nutzen

7. Fazit 83 – 89

Viele Erkenntnisse und neue Wege 84

Das perfekte Stadtquartier für Jugendliche ist eines: nicht perfekt

Raum zum Selbermachen, Raum zum Beteiligen

Wer A sagt muss auch B sagen: Anpassung der kommunalen Praxis

Was muss sich ändern? 88

Jugendbeteiligung kommunal verankern

Es gibt noch viel zu lernen

8. Die Modellvorhaben 91 – 103

Vorwort



Jugendliche nehmen ihr Umfeld meist sehr genau wahr. Sie haben einen Blick für Stärken und Schwächen. Sie merken, ob es jemand ehrlich meint. Sie klopfen Aussagen, Regelungen und Einrichtungen auf ihre Substanz und Lebensnähe ab. Sie wollen überzeugt werden und sind bereit, sich überzeugen zu lassen. Jugendliche wollen für unser Gemeinwesen gewonnen werden. Gelingt dies, sind sie umso mehr bereit, sich für unsere Gesellschaft einzubringen.

Das unmittelbare Lebensumfeld ist der Ort, an dem sich dies zuerst entscheidet. Deswegen ist die Einbindung von Jugendlichen vor Ort wichtig. Das geschieht in der Schule, in der Kirche, im Verein. Aber auch in anderen „Vor- und Frühformen“ bürgerschaftlichen Engagements: Zum Beispiel in unmittelbar vor Ort erfahrbaren Projekten der Stadtentwicklung - bei der Zwischennutzung eines „vergessenen“ Areals, eines leerstehenden Gebäudes, einer Brachfläche.

Hierbei geht es nicht nur um Mitreden und Mitplanen, sondern vielmehr um Mittun und Selbermachen. Auf diese Weise werden grundlegende Haltungen eingeübt: Gemeinsinn, Verantwortungsbewusstsein, Gestaltungswille. Hier lernen Jugendliche, dass Einsatz etwas „bringt“, dass es vor allem an den Bürgern ist, ihr Dorf, ihre Stadt, ihre Region zu einem lebenswerten Raum zu machen.

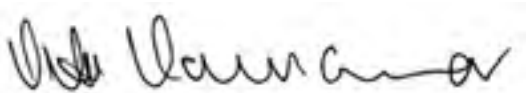
Deswegen hat das Bundesministerium für Verkehr, Bau und Stadtentwicklung das Programm „Jugendliche im Stadtquartier“ ins Leben gerufen. 220 Projektbewerbungen zeigen, dass damit ein Nerv getroffen worden ist. 32 dieser Modellvorhaben wurden deutschlandweit ausgewählt und mit bisher 2,5 Mio. Euro gefördert.

Jugendliche diskutierten über die langfristige Entwicklung ihrer Stadt. Sie waren am Entwurf von Flächennutzungsplänen beteiligt. Sie gestalteten Freiräume zu Treffpunkten im öffentlichen Raum. Brachflächen wurden zu Skate- und BMX-Arealen, ein leerstehendes Hotel zum Kino umgenutzt.

Mit vergleichsweise geringem Aufwand wurde also die Chance genutzt, den Erfindungsreichtum und die Begeisterungsfähigkeit junger Leute zu aktivieren. Einmal mehr haben wir die Erfahrung gemacht, dass Jugendliche in hohem Maße bereit sind, Mitverantwortung zu übernehmen, wenn Möglichkeiten zu ihrer Betätigung eröffnet werden und wenn sie für die Jugendlichen nachvollziehbar und sinnvoll eingefordert wird. Wo das gelingt, schöpfen unsere Kommunen in hohem Maße Gewinn daraus. Mit ihren oft unkonventionellen aber gar nicht utopischen Wegen regen die Modellprojekte auch andernorts zur Nachahmung und Weiterentwicklung an. Diesen Prozess wollen wir mit der vorliegenden Publikation beflügeln.

Mit dem Aktionsfonds „Jugend bewegt Stadt“ unterstützen wir in diesem Jahr acht Modellstädte. Dieses Mal geht es um Projekte von Jugendlichen zum Thema Sport und Bewegung im öffentlichen Raum. Unseren Weg der Mitwirkung von Jugendlichen in der Stadtentwicklung wollen wir fortsetzen.

Gewinnen auch Sie die Jugendlichen vor Ort für Ihre Kommune! Das Bundesministerium für Verkehr, Bau und Stadtentwicklung wird Sie dabei auch weiterhin unterstützen.



Dr. Peter Ramsauer
Bundesminister für Verkehr, Bau und Stadtentwicklung





1

Einführung

Jugendliche Potenziale in der Stadtentwicklung

Die Verbesserung der Aufenthaltsqualität öffentlicher Räume und ihre Nutzungsvielfalt insbesondere für Kinder und Jugendliche hat einen hohen Stellenwert in der Stadtentwicklung und ist ein wesentlicher Bestandteil der Städtebauförderung, die von Bund, Ländern und Kommunen getragen wird. Viele Städte und Gemeinden haben bereits Ratsbeschlüsse zur Verankerung von Leitbildern einer kinder- und familienfreundlichen Stadtentwicklung gefasst. Jugendliche wirken in Einzelfällen an der Planung von Plätzen, Parkanlagen und sogar von Quartieren und Stadtteilen mit. Trotz dieser positiven Beispiele befinden sich diese Projekte in einer Nische. Eine Einbindung von Jugendlichen in klassische Planungsprozesse findet nur selten statt. Was aktuell zu fehlen scheint sind Strategien und Instrumente zur konkreten Berücksichtigung der Belange von Jugendlichen mit ihren besonderen Ansprüchen an die Stadt.

Doch warum sollte sich die planende Zunft dieser Gruppe besonders zuwenden? Was hat Jugend mit Stadtumbau zu tun? Warum sind Jugendliche wichtige Akteure in der „Sozialen Stadt“? Welche Rolle können Jugendliche im klassischen Geschäft der planenden Verwaltung übernehmen, bei der Bauleitplanung oder der Entwicklung von Konversionsflächen?

Die Interessen von Jugendlichen werden von vielen Planungsprozessen berührt. Was aber noch wichtiger ist: Jugendliche liefern Expertenwissen und können wichtige Impulsgeber für viele Entwicklungsprozesse in den Quartieren oder sogar auf gesamstädtischer Ebene sein. Und sie können und wollen eigenständig Verantwortung in der Quartiersentwicklung und bei der Gestaltung von städtischen Räumen übernehmen. Allerdings stellt ihre Einbindung in Planungsprozesse eine besondere Herausforderung dar. Viele der gängigen Methoden der Bürgerbeteiligung bleiben in der Arbeit mit Jugendlichen zunächst erfolglos. Denn bei der Arbeit mit Jugendlichen wird schnell klar: Beteiligung muss frühzeitig und transparent erfolgen. Die Ergebnisse müssen nachprüfbar in die Planungsprozesse einfließen.

Das Bundesministerium für Verkehr, Bau und Stadtentwicklung (BMVBS) hat gemeinsam mit dem Bundesinstitut für Bau-, Stadt- und Raumforschung (BBSR) das ExWoSt-Forschungsfeld „Jugendliche im Stadtquartier“ initiiert. Der Bund möchte damit anregen, die Beteiligung von Jugendlichen in der kommunalen Praxis zu stärken und die Potenziale der Jugendlichen für die Stadtentwicklung vor Ort zu erschließen.

Mit einem bundesweiten Projektaufruf wurden im Juni 2009 beispielhafte Konzepte gesucht, mit denen Jugendliche in besonders innovativer Art und Weise in die Entwicklung ihres Stadtquartiers einbezogen werden. Insgesamt haben sich mehr als 220 Projektträger mit einer Vielzahl interessanter Vorschläge als Modellvorhaben beworben. Aus dem großen Feld der Bewerber wurden 26 Projekte in ganz Deutschland ausgewählt, die die Teilhabe von Jugendlichen auf den verschiedenen Ebenen der Stadtentwicklung anhand unterschiedlicher Themen und Inhalte erproben. Hinzu kamen sechs bereits bestehende Modellvorhaben aus dem Forschungsfeld „Innovationen für familien- und altengerechte Stadtquartiere“, die besondere Projekte mit Jugendlichen realisierten.

In den damit insgesamt 32 Modellvorhaben wurden von August bis Dezember 2009 innovative Beteiligungsformen ausprobiert, besondere Themen der Quartiersentwicklung in Angriff und interessante Orte in den Fokus genommen. Ein Schwerpunkt lag auf der Erprobung von Instrumenten, mit denen Jugendliche zur Mitwirkung an der Gestaltung von Stadtquartieren animiert und ihre Anforderungen qualifiziert dargestellt werden können. Die Bandbreite der Projekte reicht von stadtweiten Strategien wie dem „Jugend-Check für Duisburg 2027“ bis zur Gestaltung von Freiräumen wie dem „Mellowpark Campus“ in Berlin-Köpenick, bei dem Jugendliche die Nutzung eines Geländes für BMX, Skaten und Fußball selber planen. Parallel wurde mit der Aufstellung des Jugendfonds „Jugend macht Stadt“ im Forschungsfeld erprobt, wie Jugendliche durch die Verfügung über kleinere Summen die Entwicklung ihres Stadtquartiers selbst bestimmt mitgestalten und dadurch ihre Belange einbringen können.



Bundesweit wurden 40 Mikroprojekte gefördert, die sich darin auszeichneten aus, das sie von Jugendlichen selbst entwickelt und umgesetzt wurden. Mit der Einrichtung des Forschungsfeldes „Jugendliche im Stadtquartier“ hat der Bund auch den Auftrag von Jugendlichen ernst genommen, die mehr Freiräume zum Ausleben fordern. So haben es die Jugendlichen im Kinder- und Jugendreport zum Nationalen Aktionsplan „Für ein kindergerechtes Deutschland 2005-2010“ formuliert.

Vor Ort haben die Modellvorhaben oft alte Strukturen aufgebrochen: Dialoge über Orte für Jugendliche wurden wieder aufgenommen, Bewohner und Verwaltung wurden durch die Projekte der Jugendlichen für deren Belange sensibilisiert, neue ressortübergreifende Kooperationen wurden erfolgreich angestoßen und sollen weiter geführt werden. Als „städtebauliche Labore“ geben die Modellvorhaben damit einen breiten Überblick über die aktuellen Anforderungen Jugendlicher an Stadtquartiere und zeigen erfolgversprechende methodische und inhaltliche Ansätze auf.

„Man sagt ja immer,
Komm, wir machen
die Stadt unsicher!
Wir haben die Stadt
sicher gemacht,
indem wir raus
gegangen sind und
geguckt haben, was
wirklich in unserer
Stadt ist, was können
wir verändern, auch
wenn sich nicht alles
umsetzen lässt.“

Mary, 18 Jahre,
Junior-Guide Modellvorhaben Stadtsafari 2.0 Berlin







2 Jugendliche Lebenswelten

Jugend ist ein eigener Lebensabschnitt

Die Jugend ist eine besondere Lebensphase, die geprägt ist vom Finden und Ausprobieren der eigenen Persönlichkeit und von der Einbindung in eigene Jugendkulturen. Auch wenn alle Erwachsenen selbst einmal diese Lebensphase durchlaufen haben, ist die Distanz zur Lebenswirklichkeit junger Menschen oft groß. Dies erweist sich vor allem dann als Problem, wenn es darum geht, die Bedürfnisse Jugendlicher an ihren Lebensraum zu erkennen, zu akzeptieren und produktiv in die Entwicklung von Quartieren und Städten einzubringen. Wenn Jugendliche in Stadtentwicklungsprozesse eingebunden werden sollen, ergibt sich die Anforderung, auf diesen besonderen Lebensabschnitt einzugehen. Insbesondere für Menschen, die keinen pädagogischen Berufshintergrund haben, stellt dies eine besondere Herausforderung dar.

„Die Lebensphase Jugend hat sich zu einem umfassenden Lebensabschnitt entwickelt, der nicht mehr in erster Linie den Charakter eines Übergangs vom Kind zum Erwachsenen hat, sondern als eigenständiger Lebensabschnitt betrachtet werden kann.“

Shell Jugend Studie 2006: 33

Freischwimmen in unbekannten Gewässern

Die Phase der Jugend ist heute wie auch in der Vergangenheit zunächst einmal geprägt durch die Selbstfindung, die am Übergang vom Kindes- zum Erwachsenenalter von jedem Menschen zu leisten ist. In der Jugend geschieht die notwendige Ablösung von den Eltern. Diese Phase läutet damit den Beginn einer selbständigen Lebensführung ein. Prägende Strukturen aus dem Kindesalter werden in der Jugendphase zugunsten individueller Entfaltung verändert oder aufgegeben. Jugendliche werden in dieser Phase mit Anderssein, Vielfalt, Ungleichheit und mit ihren eigenen individuellen Stärken und Schwächen konfrontiert. In der Phase der Jugend erfolgt

die Herausbildung der eigenen Persönlichkeit. Sie formt sich in den sozialen Prozessen in der Schule, den Cliques und der Familie. Die Zugehörigkeit zu soziokulturellen und ethnischen Gruppen sowie die materiellen Voraussetzungen sind weitere wichtige Rahmenbedingungen in dieser Phase. Jugendliche sind gefordert, in einem Prozess, der nicht immer gradlinig verläuft, eine schwierige Positionsbestimmung zu vollziehen.

Rahmenbedingungen im Wandel

Neben den persönlichen Entwicklungsschritten, die vor allem in der Pubertät beginnen, sind Jugendliche heute erschwerten Rahmenbedingungen ausgesetzt, die die eigene Positionsbestimmung auf dem Weg zum Erwachsenwerden erschweren. Der gesellschaftliche Wandel sowie die Entwicklungen auf dem Arbeitsmarkt sorgen gerade bei Jugendlichen für eine Vielzahl von Optionen, bieten aber gleichzeitig wenig Halt und Orientierung. Die Sozialisation in den Schulen wird von dem Wandel zur Informationsgesellschaft und dem Anspruch, den vielfältigen Anforderungen des Arbeitsmarktes gerecht zu werden, stark geprägt. Räume für Entfaltung sozialer Kompetenz gehen in diesem Spannungsfeld oft verloren. Der Arbeitsmarkt garantiert keinen eindeutigen Lebensweg nach Abschluss der Schullaufbahn. Die Jugendphase, die mit Eingliederung in das Erwachsenenleben mit der Aufnahme einer selbständigen Arbeit endet, verlängert sich immer mehr. Jugendliche bleiben deswegen wieder länger zu Hause, wenn sich keine Chance zum selbstständigen Leben bietet.

Wie viel Kapazitäten Jugendliche unter diesen Rahmenbedingungen haben, sich in die Gestaltung ihrer Stadtquartiere einzubringen, muss immer wieder aufs Neue und vor allem lokal beantwortet werden. Fest steht, dass die Erfahrung der Teilhabe und Einflussmöglichkeit auf die Stadtentwicklung nicht nur positiv für den Prozess der Stadtentwicklung, sondern auch für die persönliche Entwicklung der teilnehmenden Jugendlichen wirken kann.

„Wenn wir eine
Reise machen würden,
dann kämen alle mit.
Weg wollen sie alle!“

Michael Lindemann,
Projektleiter Modellvorhaben Herford

Abgrenzung oder Bindung? Beides!

Bei der Entwicklung der Jugendlichen sind in diesem zunehmend längeren Lebensabschnitt viele Orientierungen erforderlich. Sie finden in einem Wechselspiel aus Abgrenzung, beispielsweise von den Eltern, der Familie, aber auch von Gleichaltrigen durch Cliquesbildung auf der einen und der Suche nach Nähe und Orientierung auf der anderen Seite statt. Abgrenzung ist eine notwendige Erfahrung zur Selbstbestimmung der eigenen Persönlichkeit. Sie führt zu vielen spannungsreichen Situationen zwischen den Jugendlichen untereinander, aber auch zwischen Jugendlichen und den älteren Generationen. Neben der Abgrenzung besteht bei vielen Jugendlichen aber nach wie vor eine enge Bindung an die Familie. In der Shell Jugend Studie 2006 wird davon gesprochen, dass 80 % der Jugendlichen in dieser Phase eine enge Familienbindung suchen und 20 % den Weg der Abnabelung gehen. Die Abwendung von und die Kritik an der Eltern-generation ist bei den heutigen Jugendlichen im Vergleich zu den vorangegangenen Jahrzehnten auf einem historischen Tiefstand.

Auch im städtischen Raum lässt sich das Wechselverhältnis zwischen Abgrenzung und Nähebedürfnis erleben. Beispielsweise zeigt die starke Darstellung jugendlicher Cliques im öffentlichen Raum zum einen den Zusammenhalt innerhalb der Gruppe, zum anderen aber auch ganz deutlich, dass sich die Jugendlichen mit ihrer Clique von dem Rest der sie umgebenden städtischen Gesellschaft abgrenzen möchten. Doch nur ein Teil der Jugendlichen lebt diese Lebensphase in der städtischen Öffentlichkeit aus. Für viele ist der Rückzug ins Häusliche prägend. In so fern ist es in Beteiligungsprozessen schwierig, die unterschiedlichen Gruppen mit ihren Bedürfnissen gleichmäßig anzusprechen und vor allem zu aktivieren.

„Jede Jugendphase
hat ein Ende. Ent-
scheidend ist, mit
welcher Kompetenz
in sozialer und bil-
dungsbezogener Hin-
sicht der Jugendliche
diese Phase verlässt.“

Klaus Habermann-Nieße,
plan zwei Stadtplanung und Architektur



Orientierung in der Vielfalt

Die prägenden Bezugspunkte für Jugendliche sind heute neben der Familie mit den Verwandten, die Gleichaltrigengruppe mit den Freundeskreisen, die Schule oder die Ausbildungs- oder Arbeitsstätte und die Vereins- und Jugendarbeit.

Milieuzugehörigkeit ist eine prägende Ausgangssituation

Heute steigt angesichts von Mediengesellschaft und Mobilität in allen gesellschaftlichen Gruppen die Bedeutung der Einbindung in sehr unterschiedliche soziokulturelle Milieus. Sie wird durch Herkunft, Lebensstil, Geschlecht, ethnische, soziokulturelle und bildungsbezogene Differenzierung geprägt. Viele Jugendliche bleiben in ihren angestammten sozialen Gruppen, denen sie schon als Kinder angehörten, eingebunden. Erst wenn soziale Brüche und damit einhergehend Orientierungslosigkeit entstehen, wird außerhalb der ursprünglichen Milieus Unterstützung gesucht.

Wenn Jugendliche an der Entwicklung ihrer Stadtquartiere teilhaben sollen oder wollen, ist es entscheidend, die Zugehörigkeit zu unterschiedlichen Milieus im Blick zu haben. Jugendlicher ist eben nicht gleich Jugendlicher. Die Milieuzugehörigkeit prägt Ansprüche an Stadt genauso wie sie die Methoden, mit denen gemeinsam an der Gestaltung der Lebenswirklichkeit gearbeitet werden kann, bestimmt.

Fürs Leben lernen?

Die Bedeutung der Bildungseinrichtungen als Raum für die Sozialisation nimmt zu, da Eltern immer mehr auf doppelte Erwerbsarbeit angewiesen sind und das Schulsystem nicht zuletzt aus diesem Grund mehr und mehr zum Ganztagsbetrieb wird. Je mehr Zeit in den Schulen verbracht wird, umso mehr sind diese gefordert, neben Wissensvermittlung ihren Beitrag zur Sozialisation zu liefern. Je größer die Auslösung aus Familienzusammenhängen ist und je mehr soziale Benachteiligung das Jugendmilieu prägt, umso mehr steigt die Bedeutung der Bildungseinrichtungen zur Persönlichkeitsentwicklung. Damit sind Bildungsorte nicht nur Lernorte, sondern übernehmen eine besondere Rolle bei der Selbstfindung der Jugendlichen und ihrer Integration in Stadt und Gesellschaft. Durch diese Rahmenbedingungen rücken Schulen auch als (potenzielle) Partner bei der Einbindung von Jugendlichen in Planungsprozesse stärker in den Fokus.

Alltagsleben zwischen Freizeit und Konsum

Freizeit und Konsum haben eine große Bedeutung für die Werteorientierung der Jugendlichen. Dabei sind nicht nur Vereine und Jugendeinrichtungen von Bedeutung, sondern in gleicher Weise auch Konsummuster, die mit hoher Präsenz in den Medien Jugendliche und ihre Bedürfnisse ansprechen. Damit werden die Innenstädte mit ihren Aufenthalts- und Einkaufsmöglichkeiten für viele Gruppen ein wichtiger Anlaufpunkt für die Gestaltung der freien Zeit und für das Ausleben von Cliquenidentitäten. Zu den außerhäuslichen Konsumwelten gehören Kinos, Diskotheken, Musikläden, Malls und Kaufhausflächen, Kneipen, Jugendzentren, Videotheken und Spielhallen. Diese Orte können eigenständig ohne familiäre Einbindung genutzt werden und sind deshalb für Jugendliche besonders attraktiv. Hier bieten sich Freiräume für den Kontakt zu Gleichaltrigen und

Peer groups sind leitend

viele Möglichkeiten der Selbstdarstellung. Damit wird der städtische öffentliche und halböffentliche Raum auch zu einem Ort der Selbstentfaltung und Emanzipation.

Die Nutzung aller Formen der Kommunikationsmedien wird zu einem die Jugendphase prägenden Übungsfeld. Jugendliche sind allerdings nicht nur Medienkonsumenten, sondern mischen sich zugleich auch aktiv als Nutzer ein. Damit werden sie auch zu eigenständig handelnden Akteuren in der Stadtgesellschaft. Trotz der wachsenden Rolle neuer Medien ist es jedoch nicht so, dass die reale Welt und insbesondere die sozialen Netzwerke an Bedeutung verlieren.

„Es gibt eine sehr starke junge Subkultur, die aber kein angemessenes Ausdrucksmittel besitzt.“

Rachel Egan, Senior - Guide Modellvorhaben
Stadtsafari 2.0 Berlin

Eine hohe Bedeutung im Jugendalter hat die Beziehung zu Gleichaltrigen. Je älter Jugendliche werden, je mehr sich die Ablösung von den Eltern vollzieht, desto stärker verlagert sich ihre soziale Kommunikation in die sozialen Netze der Gleichaltrigen. Die sogenannte „peer group“ oder die Beziehung zum „besten Freund“ oder der „besten Freundin“ spielen eine wichtige Rolle. Selten besteht der Kreis der Freunde aus einzelnen Personen. Sehr oft formieren sich Cliquen von Gleichaltrigen. Sie bauen eine gemeinsame Gruppenidentität auf. Es wird die Chance genutzt, unter sich zu sein, aber auch gemeinsame Gestaltungskompetenz entwickelt. Abgrenzung erfolgt nach außen, aber selten in einer Hierarchie nach innen. Der Zugang zu Gleichaltrigengruppen wird für viele Jugendliche zu einer wichtigen Weichenstellung für persönliche Lebenswege. Wird der Zugang verwehrt, machen die betreffenden Jugendlichen die Erfahrung von Ausgrenzung. Die Gleichaltrigengruppen sind zusammengefasst ein Ort der persönlichen Emanzipation und Ausgangsbasis zur Einschätzung der eigenen Fähigkeiten.

„Die Lebenswelt von Jugendlichen ist und bleibt spannend und fremd. Und vielleicht dürfen wir auch gar nicht alles verstehen.“

Yvonne Vockerodt, Modellvorhaben Space for Teens Steilshoop, Hamburg

In den Gruppen entwickeln sich Leitthemen, die ein solidarisches Miteinander produzieren. Diese können geprägt sein durch Musik, Mode oder bestimmte Freizeitaktivitäten. Im Gegensatz zu früheren Generationen spielen Politik und Weltanschauung eine untergeordnete Rolle. Einen wichtigen Rahmen für den Aufbau der jeweiligen „peer group“ bilden die soziokulturellen Voraussetzungen – die Lebenswelten und Milieus –, in denen die Jugendlichen aufgewachsen sind.

Bei der Jugendbeteiligung können Gleichaltrigengruppen eine wichtige Rolle spielen, wenn beispielsweise in „peer-to-peer“ Modellen engagierte Jugendliche andere Jugendliche zur Mitarbeit in einem Projekt werben. Die Dynamik der Gruppenprozesse wirkt aber auch auf die

„Manchmal wollen Hip Hopper einfach nur laut sein.“

Jugendlicher aus Frankfurt

konkreten Situationen in der Beteiligungsarbeit ein. Der peer-to-peer Ansatz wurde in mehreren Modellvorhaben, wie beispielsweise der „Stadtsafari“ in Berlin, erprobt.

Jugendkulturen sind heterogen und verändern sich stetig

Jugendkulturen sind heute vor allem durch Musik, durch Konsummuster und durch Sport- und Freizeitaktivitäten bestimmt. Eine geringere Rolle spielen der Protest gegen die Elterngeneration oder politische Anschauungen. Die Jugendkulturen sind in diesem Rahmen äußerst heterogen und wandeln sich ständig. Gleichzeitig bleiben bestehende Jugendkulturen vergangener Generationen durchaus bestehen, teilweise differenzieren sie sich jedoch aus. In ihrer Differenziertheit sind Jugendkulturen teilweise von Außen nur schwer zu durchschauen. Hinzu kommt, dass viele Jugendliche sich nicht nur zwingend zu einer Jugendkultur zugehörig fühlen, sondern Elemente unterschiedlicher Jugendkulturen mischen.

„Jugendkulturen sind artificial tribes, künstliche Stämme, Solidargemeinschaften, deren Angehörige einander häufig bereits am Äußeren erkennen (und ebenso natürlich ihre Gegner). Sie füllen als Sozialisationsinstanzen das Vakuum an Normen, Regeln und Moralvorurteilen aus, das die zunehmend unverbindlichere, entgrenzte und individualisierte Gesamtgesellschaft hinterlässt. Jugendkulturen liefern Jugendlichen Sinn, Identität und Spaß.“

Klaus Farin, Jugendkulturen und musikalische Stilrichtungen – ein Überblick. Vortrag bei der Fachtagung „Musik und Gewalt in Jugendkulturen“, 2006

Der eigene Lebensstil wird durch bestimmte Kleidung und Musik, den Konsum von Medien und Nahrungsmitteln ausgedrückt. Der Freizeitmarkt hat diese Trends für sich genutzt und erschließt die Jugendlichen als Kunden. In der Nutzung von Konsummustern entwickeln sich eigenständige Ausdrucksformen von Jugendlichen: Hip-Hopper und Skater, Emos und Gothics, Skins und Punks finden sich in ihren unterschiedlichen Ausdrucksformen wieder und grenzen sich voneinander ab.

In der konkreten Arbeit in der Stadtentwicklung ist die Auseinandersetzung mit einzelnen Jugendkulturen ein wichtiges Thema. Beispielsweise ist die wachsende Skaterszene mit ihrer Nutzung öffentlicher Räume nicht leicht in ein konfliktfreies Miteinander mit anderen Nutzungen zu bringen. Gleichwohl ist es für viele Skater ein Kernelement ihres Lebensstils, ihre Freizeit im urbanen Umfeld und nicht auf einer mit Rampen gestalteten Fläche am Stadtrand zu verbringen. Gerade weil die unterschiedlichen Jugendkulturen und ihre Szenen sich von Außen nicht sofort identifizieren lassen und ihre Bedürfnisse und Ansprüche an Stadt nicht immer auf der Hand liegen, ist es essentiell, diese Szenen differenziert zu betrachten und sie vor allem einzubinden. Falsche Annahmen über die Bedürfnisse einzelner Jugendszenen können schnell zu Produkten führen, die nicht von den Jugendlichen angenommen werden.

Welche Bezugspunkte haben Jugendliche in ihren unterschiedlichen Jugendkulturen in ihrer Stadt? Welche Entfaltungsmöglichkeiten bietet ihnen der städtische Raum? Was fordern Jugendliche von Entscheidungsträgern, damit der städtische Raum für sie entsprechende Potenziale entfalten kann? Diese Fragen werden im folgenden Kapitel beleuchtet.

CHBAUM E





3 Jugendliche in der Stadt

Was bietet die Stadt der Jugend?

Die jugendliche Wahrnehmung des städtischen Raumes weicht oft erheblich von der Sicht Erwachsener und insbesondere von der Sicht professioneller Planer ab. Die Klassifizierungen und Kategorien sowie die Maßstäbe zur Beurteilung der Qualität städtischer Räume, die beispielsweise die planende Verwaltung anlegt, sind vom Blickpunkt der Jugendlichen kaum nachvollziehbar. Wenn beide Pole an der Gestaltung der Lebenswirklichkeit in den Städten mitwirken sollen, müssen Räume in ihrer Qualität und Bedeutung für die Jugendlichen neu gedacht und interpretiert werden.

„Freiflächen’, das war erst einmal eine Kategorie für die, in der sie nicht unbedingt denken. Sie kennen zwar Spielplätze und Bolzplätze und irgendwelche Ecken. Ihre Nutzung der Stadt ist in anderen Kategorien gefasst.“

Tobias Kurtz, Senior-Guide Modellvorhaben Stadtsafari 2.0 Berlin

Mediennutzung und öffentliche Räume in der Nachbarschaft oder in den Stadtzentren sind für Jugendliche zentrale Anknüpfungspunkte in ihrer Freizeit, insbesondere dann, wenn sie zuhause und in der Schule nicht ausreichend Chancen zur Entfaltung finden. Die öffentlichen Räume der Stadt gehören zu den Orten, die die Entfaltung jugendlicher Lebenswelten ermöglichen. Jugendliche sind entsprechend ihrer Interessenlagen aktive Stadtnutzer, die die ganze Stadt, Stadtteile oder lediglich ihr häusliches Umfeld für ihre vielfältigen Aktivitäten nutzen. Sie nutzen die öffentlichen Räume zum Bummeln gehen, mit aktivem Skaten oder einfach zum Treffen, „Herumlungern“ oder „Chillen“. Wie die Studie der Wüstenrot Stiftung „Stadtsurfer, Quartiersfans und Co.“ (2009) belegt, variieren Raummuster und Bewegungsradien in der Stadtnutzung der Jugendlichen stark. Generell lässt sich sagen, dass der Bewegungsradius mit zunehmendem Alter steigt. Jugendliche aus sozial oder ökonomisch schwächeren Milieus sind oft stärker auf das unmittelbare Wohnquartier fokussiert. Mädchen haben andere, oft feinmaschigere Raummuster als Jungen. Je nach kulturellem Hintergrund sind teilweise die Bewegungs- und

Aufenthaltsmöglichkeiten von Mädchen durch Vorgaben aus der Familie stark eingeschränkt. Diese Erfahrungen machten auch mehrere Modellvorhaben beim Versuch, die Interessen von Mädchen und Jungen mit und ohne Migrationshintergrund gleichermaßen einzubinden. In Großstädten wie Berlin oder Hamburg sind solche Unterschiede oft augenfällig, aber auch in kleineren Städten wie im rheinländischen Stolberg waren sie in der konkreten Arbeit erlebbar.

Die Jugendlichen aus dem Modellvorhaben „Jugend.Frei.Räume“ in Frankfurt a. M. formulierten den Wunsch, eine U-Bahnhaltestelle als Übungsfläche zum Tanzen nutzen zu dürfen. Andere Jugendliche in den Modellvorhaben in Mülheim oder in Bergheim erobern bereits konkrete Flächen wie U-Bahnhöfe oder Grünflächen, um sich dort aufzuhalten und ihre Kultur auszuleben. Sie stoßen dabei aber nicht immer auf Gegenliebe bei Anwohnern oder Passanten. Jugend ist also bei ihrer Nutzung und Aneignung von Stadträumen von der restlichen Stadtgesellschaft nicht immer gern gesehen. Die Nutzung von öffentlichen Räumen durch Jugendliche ist eines der Spannungsfelder des gelebten Miteinanders im Quartier.

Stadt als Ort sozialer Integration

Jugendliche versuchen, ihren Platz zu finden. Der Bezug zu Orten der Stadt, die nicht nur aus schulischen oder familiären Bezügen heraus erfahren werden, wird wichtiger. Durch ihr Handeln im Stadtraum formulieren Jugendliche ihre Interessen. Dazu gehört z. B. die Anpassung der Arbeit der Jugendzentren an ihre aktuellen Bedürfnisse und Möglichkeiten zur Aneignung von öffentlichen Räumen in einer differenzierten jugendkulturellen Ausrichtung. Nicht immer decken sich die Anforderungen der Jugendlichen mit den Bedürfnissen und Interessen der anderen Stadtnutzer. In den Konflikten und Aushandlungsprozessen um städtische Räume hat die Stadtgesellschaft die besondere Aufgabe, nicht abgrenzend, sondern integrierend zu wirken. Jugendbeteiligung ist hier ein wichtiges Instrument.

„Städte bieten für Jugendliche unendliche Möglichkeiten! Und wenn wir sie träumen und bauen, skaten und rumhängen lassen, dann entwickeln sie die Stadt und bereichern das Stadtleben.“

Stephan Willinger, BBSR

„Das war auch eine sehr wichtige Erfahrung für mich, weil ich unbewusst gespürt habe, dass sich da jemand interessiert für mich: die Politik, diejenigen, die dafür verantwortlich sind. Ich wusste nicht wer das ist, aber ich fühlte mich plötzlich ein bisschen mehr akzeptiert, nachdem es diesen Fußballplatz dort gab.“

Jonathan, 20, Junior-Guide Modellvorhaben Stadtsafari 2.0 Berlin

Für Jugendliche und ihre positive Teilhabe an der Stadtgesellschaft ist es wichtig, die Erfahrung zu machen, dass ihre Interessen eine Berechtigung haben und gehört werden. Dies bedeutet nicht, dass ihnen Vorrang eingeräumt wird, sondern dass sie eine ehrlich anerkannte Position einnehmen können. Für Kinder nehmen oft erwachsene Fürsprecher diese Position ein. Erwachsene haben für die Durchsetzung ihrer eigenen Interessen mehr Ressourcen in Bezug auf Geld, Know-How und Netzwerke als die Jugendlichen. Obwohl Jugendliche am besten selbst für ihre Interessen eintreten können, brauchen sie gleichzeitig Rückhalt für ihr Engagement.

Für die Jugendlichen müssen Möglichkeiten und Räume für selbstständige Aktivitäten angeboten werden. Sie müssen ihre eigenen Erfahrungen machen dürfen. Die Gestaltung der vorhandenen Jugendeinrichtungen, die Mitsprache in Vereinen, aber auch die Übernahme von Verantwortung für öffentliche Räume sind Ansatzpunkte für mehr Teilhabe von Jugendlichen an der Stadt- und Quartiersentwicklung.

Der öffentliche Raum: Zentral für Jugendliche

Öffentliche Räume sind – insbesondere in innerstädtischen Quartieren – mehr als die Verbindungswege zwischen mehreren Zielen. Als Alltagsorte werden sie von zahlreichen Menschen geteilt. Die Aneignung des öffentlichen Raumes – nicht zuletzt durch Jugendliche – ist ein wichtiger Indikator, inwieweit das Miteinander auch in innerstädtischen Quartieren mit heterogener Bevölkerungsstruktur konfliktfrei funktioniert. Wenn die Präsenz Jugendlicher an einem Ort dafür sorgt, dass Senioren sich unsicher fühlen oder kleine Kinder von Spielplätzen verdrängt werden, herrscht ebenso ein Ungleichgewicht, wie wenn Jugendliche durch das Abspielen von Hochfrequenztönen von zentralen Plätzen vertrieben werden sollen oder ihre angeeigneten Orte ersatzlos dem Verwertungsdruck zum Opfer fallen.

Die zahlreichen Orte des Alltages in den Stadtquartieren sowie der Umgang mit ihnen, ihre Qualität und Nutzbarkeit, sind mit ausschlaggebend für Lebensqualität und Identifizierung Jugendlicher mit ihrem Quartier und mit ihrer Stadt. Dies spielt auch in Hinblick auf die Zukunftsfähigkeit der Städte als Wohn- und Arbeitsort eine wichtige Rolle.

Öffentliche Räume im eigenen Quartier werden von den Bewohnern selten als gestaltbarer Teil der Lebensumwelt begriffen. Die Bereitschaft, öffentliche Räume als nutzbare Räume ganz besonders für Jugendliche zu öffnen, ist nicht besonders ausgeprägt. Insbesondere in sozial benachteiligten Quartieren überlagern sich geringer finanzieller Mitteleinsatz der Kommunen für Instandhaltung und Pflege öffentlicher Räume mit einem nachlässigen, distanzierten Umgang der Bewohner mit diesen Räumen, der bis hin zum Vandalismus als Ausdruck der sozialen Problemlage der Bewohnerinnen und Bewohner reichen kann. Aber auch in Quartieren mit einer Bewohnerschaft mit mittlerem und höherem Einkommen ist das Engagement für eine gemeinsame Nutzung öffentlicher Räume nicht zwangsläufig höher.

„Projekte, die sich Jugendliche selbst ausdenken sind lebendig, werden gebraucht und haben Zukunft. Denn nur Jugendliche selbst wissen was sie wollen.“

Flori, Projektbetreuer Modellvorhaben Mellowpark Berlin

Gerade in dicht bebauten Quartieren führt die Aneignung der wenigen verbleibenden, nutzbaren Freiflächen durch Jugendgruppen allerdings nicht selten zu Konflikten. Da die Anforderungen von Kindern, Jugendlichen und älteren Menschen an öffentliche Räume nicht immer vereinbar sind und das Flächenangebot begrenzt ist, müssen Lösungen ausgehandelt werden, die die verschiedenen Interessen angemessen berücksichtigen. Das Spangenberg Modellvorhaben nahm eine solche Situation als Anstoß, sich der Jugendbeteiligung zuzuwenden. Die zunehmende Verdrängung der Jugendlichen aus der Kernstadt war eine Entwicklung, der mit der Besetzung und kulturellen Bespielung von Brachflächen und Leerständen durch Jugendliche aktiv entgegengewirkt wurde. Hierdurch wurde deutlich, dass sie ein Recht auf die Wahrnehmung ihrer Bedürfnisse haben und ihr Engagement sich gleichzeitig positiv auf die Lebenswirklichkeit aller Bewohner und Nutzer der Innenstadt auswirkt.

Der öffentliche Raum erfüllt für Jugendliche viele Funktionen. Er ist Ort der Begegnung, Treffpunkt und Ausgangspunkt für gemeinsame Aktivitäten. Er ist aber auch der Ort für Rückzug durch Nutzung von Nischen, für das „Unter sich Sein“. Genau so ist er Raum für Repräsentation, das Zeigen von Zugehörigkeit zu Jugendcliquen oder der Ort für das Austragen von Konflikten. In den Modellvorhaben des Forschungsprojektes wurde die Erfahrung gemacht, dass Jugendliche in hohem Maße bereit sind, Mitverantwortung für diese Räume zu übernehmen, wenn sie ihnen überlassen werden. Voraussetzung hierfür ist Verfügungsgewalt oder Selbstbestimmung über den Ort. Ein Beispiel hierfür ist das Modellvorhaben in Rosenheim, in dem mit mobilem Mobiliar „Stadtoasen“ gebildet und von den Jugendlichen bespielt wurden. Dadurch gestalteten die Jugendlichen die öffentlichen Räume attraktiver. Gleichzeitig machten sie auf den

Mangel an solchen Orten aufmerksam. Mit Aktionen wie Kinoabenden oder der Gestaltung als „Chilloasen“ schufen sie nicht nur für sich, sondern auch für Anwohner und andere Stadtnutzer eine besondere Qualität der jeweiligen öffentlichen Räume. Verantwortung zu übernehmen bedeutet also nicht, zwingend eine stetige Kümmerer-Position einzunehmen, sondern kann auch heißen, öffentliche Räume für die ganze Stadtgesellschaft zu erschließen und zu qualifizieren.

„Was die angeht, die nicht mehr dabei sind, das hat auch was mit Erziehung zu tun, mit geschlechterspezifischen Rollen. Die Jungs oder Männer achten mehr auf die Coolness, sie laufen mit der Gruppe, wollen stark sein, achten darauf, was die Anführer der Gruppe sagen. Sie sind leicht abzulenken. Und sie haben Spaß daran so männerhaft zu sagen, 'Ich brauch das nicht!' Oder 'Ich mach da nicht mit!'“

Jonathan, 20 Jahre, Junior-Guide Modellvorhaben Stadtsafari 2.0 Berlin



Lebe Deine Stadt: Jugendmanifest vom Young Cities Now Workshop

Im Workshop „Young Cities Now – Jugend.Stadt.Labor“, an dem Jugendliche als Jugendbotschafter aus den Modellvorhaben des Forschungsprojektes teilnahmen, wurde von den Jugendlichen ein Manifest für jugendgerechte und lebenswerte Städte formuliert. Das Manifest stellt die Forderungen von Jugendlichen an Stadt, Stadtentwicklung und Beteiligungsprozesse dar. Es richtet sich damit an alle Verantwortlichen in Städten, Ländern und im Bund. Es soll neue Impulse geben, Jugendliche in die Gestaltung ihrer Städte und Stadtviertel einzubeziehen. An dieser Stelle werden die elf Botschaften des Manifests wieder gegeben.

Die Ergebnisse der Modellvorhaben und des Young Cities Now-Workshops zeigen deutlich, dass sich Jugendliche nicht nur eine stärkere Teilhabe an der Gestaltung ihrer Lebenswelt wünschen, sondern auch bereit sind, Verantwortung zu übernehmen. Sie haben klare Vorstellungen von den Qualitäten einer Stadt und einer Stadtgesellschaft, die jugendfreundlich ist. Lebendigkeit und die Möglichkeit, Neues anzustoßen sind dabei wichtige Aspekte für die Jugendlichen. Sie wünschen sich Raum für „junge“ Impulse.

Zukunft ist Jugend >>> Vertraut uns!

Es herrscht ein Mangel an Vertrauen von Seiten der Stadt in die Fähigkeiten von Jugendlichen. Dies schränkt die Handlungsmöglichkeiten von Jugendlichen ein und führt zu Desinteresse, sich zu engagieren. Es müssen daher das Vertrauen in Jugendliche und die Handlungsmöglichkeiten von Jugendlichen sichergestellt werden. Dazu ist auch die Befähigung der Jugendlichen notwendig. Dies führt zur Stärkung der Interessen und Motivation der Jugendlichen und zum Engagement und zur erheblichen Verbesserung der Stadtqualität. Diese Befähigung kann über Projekte, Seminare und Workshops erreicht werden. Solch ein Erwerb von Schlüsselkompetenzen (wie z.B. Teamfähigkeit und Persönlichkeitsentwicklung) haben einen besonderen Stellenwert in unserer Gesellschaft und bilden eine wichtige Grundlage für die Orientierung und das Leben in dieser.

Löst Euch vom Alten

>>> Interesse ist überall!

Im Moment herrscht ein Mangel an Interesse und Angeboten. Die Angst vor dem Neuen und vor Enttäuschung schreckt Leute davor ab, sich zu äußern. Die Distanz zwischen den Bürgern und den Leuten, die handlungsfähig sind und bestimmen können, ist sehr groß, da die Erreichbarkeit von z.B. Oberbürgermeister und Stadtrat begrenzt ist. Um diese Distanz zu verringern, muss man den Leuten zeigen, dass sie ein Recht auf Mitbestimmung haben. Man sollte mehr Anreize schaffen, damit sich die Leute wohl fühlen, die Leute motiviert werden und Anerkennung bekommen können. Den Jugendlichen müssen feste Ansprechpartner zur Verfügung stehen, um Kooperationen und Mitwirkung zu verbessern. Das Potential ist noch lange nicht ausgeschöpft!

Treff Dich im (T)Raum!

Wir träumen von jugendgerechten Einrichtungen, die überall, jederzeit und für jeden zugänglich sind. Diese Einrichtungen bzw. von der Öffentlichkeit akzeptierten Treffpunkte sollen ein breites und genau auf unsere Wünsche und Bedürfnisse abgestimmtes Angebotsspektrum

haben. Sehr wichtig ist es uns auch, einen festen Ansprechpartner, z.B. einen voll beschäftigten Sozialarbeiter zu haben, der immer ein offenes Ohr für unsere Alltagsprobleme und unsere Bedürfnisse hat.

Miteinander Zueinander Füreinander!

Wir fordern Maßnahmen, die generationenübergreifende Events einleiten, um ein besseres Verständnis für das Gegenüber zu bekommen. In diesem Rahmen sollen Orte, Räume und Plätze zur Verfügung stehen, die auf alle verschiedenen Bedürfnisse der Menschen zugeschnitten sind. Außerdem sollen die Gesellschaftswissenschaften in den Schulen einen höheren Stellenwert erhalten, denn diese sind grundlegend für die Bildung von Wertvorstellungen und Moral in unserer Gesellschaft. Ein weiteres Anliegen ist für uns die Sprachförderung in Schulen zu verbessern, damit das Zusammenleben erleichtert wird.

Ich will bauen >>> Gib mir Steine!

Wir wünschen uns, mehr Verantwortung übernehmen zu dürfen und in politische Entscheidungen mit einbezogen zu werden. Dafür brauchen wir mehr Transparenz in der Politik. Außerdem wünschen wir uns Unterstützung durch einen Ansprechpartner bzw. Helfer. Wir wollen endlich ernst genommen werden!

Fit for free!

Das Wort „free“ hat mehrere Bedeutungen:

1. Es muss kostenlose Sportangebote für Jugendliche geben.
2. Es muss Angebote geben, die für alle zu jeder Zeit zugänglich sind.
3. Es muss Plätze geben, die frei genutzt werden können mit Freunden und eigenen Regeln (nicht nur in Vereinen), wo Sport Spaß macht.
4. Leistungssport sollte mehr gefördert werden.

Mehr Sport vor Ort!

Es muss mehr Sportangebote in der Nähe geben. Sportangebote müssen gut gewartet und sauber sein. Außerdem sollte es Sportmöglichkeiten auch im Jugendzentrum geben. Beispiele für Sportangebote sind: Kunstrasen- und Gummiplätze, Skate-/BMX-Anlagen, Schwimmbäder oder Sportstudios.

Stadtkultour >>> Colour your city! Alltägliche Wege als Erlebnis

Die meisten deutschen Städte sind einfach nur grau und langweilig. Wir wollen, dass jeder Weg zur Arbeit oder Schule zu einer Art erlebnisvollen Stadtrundfahrt wird. Um dies zu ermöglichen, sollten triste Gebäude oder U-Bahnhöfe verschönert werden, z.B. durch Graffiti zu bestimmten Themen. Außerdem könnten Werbeflächen umgestaltet werden, so dass sie durch Kunst (z.B. Sati-

ren oder Witze) gute Laune verbreiten. Diese Kunst soll aufmuntern, zum Nachdenken anregen, selbstbewusst machen, zum Träumen bringen, aufklären, die Fantasie anregen, aber vor allem eine positive, friedliche Atmosphäre verbreiten.

Gib der Stadt deinen Sound >>> Mehr Chancen für Lokale Bands

In fast allen Städten gibt es viele lokale Bands, die jedoch kaum Gehör finden. Wir wollen erreichen, dass diese Musikszene mehr gefördert wird. Das heißt z.B. Auftrittsmöglichkeiten bis in die Nacht oder mehr Proberäume sowie Aufnahmestudios. Außerdem soll es Fernsehübertragungen solcher Veranstaltungen geben, um die Möglichkeit zu haben, als Band bekannt zu werden. Zusätzlich soll es mehr Orte geben, an denen man Musik machen und hören kann – drinnen und draußen.

Baut den Stress ab und die Erholung auf!

Es gibt drei Bereiche der Stadt, die unserer Meinung nach verändert werden müssen. Diese sind Spielplätze, Schule und Erholungsmöglichkeiten allgemein. Spielplätze sollen ruhig, sauber, nicht zu überfüllt und zum Chillen ausgestattet sein. Es soll Chillplätze nur für Jugendliche geben, die regelmäßig gereinigt werden müssen und mit gemütlichen Sitz- und Liegemöglichkeiten ausgestattet sind. Unser Slogan: „Saubere Chillplätze nur für Jugendliche“. Freizeit ist die erste Voraussetzung zum Chillen. Deswegen sollen die Schulstunden um 13-14 Uhr enden, um unsere Leistungsbereitschaft wieder aufzubauen. Unser Slogan „Mehr Chillen für mehr Leistungen in der Schule“. Insgesamt finden wir, dass es zu viele Stressfaktoren und zu wenig Erholungsmöglichkeiten gibt. Daher unser Slogan: „Baut den Stress ab und die Erholung auf“.

We like to move it!

Das heißt wir wollen:

- ... kostenlose, umweltfreundliche Mobilität rund um die Uhr.
- ... fahrrad- und fußgängerfreundliche, sichere Städte.
- ... sicherer, organisierter, kostenloser „Fahrservice“ von und für Jugendliche in der Nacht und am Wochenende (z.B. Aktion BOB).

STADTTEILBÜRO
STEILSHOOP



Wir mischen uns ein.



Jugend an Stadtentwicklung beteiligen!

Die Schnittstellen zwischen der Entfaltung von Jugendkultur und den Angeboten der Stadt für diese Entfaltung sind vielfältig. Beteiligung an klassischen Planungsprozessen spricht zumeist Bewohnerinnen und Bewohner insgesamt an, ohne weiter zu differenzieren. Die Belange von Kindern sind in der Regel gesondert zu berücksichtigen und werden stellvertretend durch die Träger öffentlicher Belange wie Kinder- und Jugendämter wahrgenommen. Die Interessen der Jugendlichen werden hingegen nur selten als eigenständiger Belang aufgenommen.

Dabei werden die Interessen von Jugendlichen von vielen Planungsprozessen berührt. Sie können die Experten für den öffentlichen Personennahverkehr sein, da sie diesen täglich und intensiv nutzen. Sie kennen die Qualitäten, den gefühlten und tatsächlichen Wert und den Ruf der Stadt, in der sie leben. Sie sind Experten für den Stadtteil, in dem sie aufwachsen, und für den öffentlichen Raum, den sie nutzen. Sie können die Stadt- und Stadtteilkultur bewerten, weil sie ein wichtiger Adressat und Nutzer sind. Angesprochen und abgefragt wird dieses Erfahrungswissen der Jugendlichen selten. Es wird davon ausgegangen, dass Jugendliche sich selbst artikulieren, wenn sie Interessen formulieren wollen. Doch die Stadtgesellschaft könnte sie als Experten auch selbst ansprechen.

Die Beteiligung der Jugendlichen an den Prozessen der Stadtplanung wirkt sich in zweifacher Hinsicht positiv aus. Erstens werden sie als Experten für die Stadt und ihr Stadtquartier wahrgenommen und ernsthaft beteiligt. Zweitens erhöht die Übernahme von Verantwortung die Identifikation mit ihrem Stadtteil bzw. ihrer Stadt. Wenn die Notwendigkeit und die Vorteile einer Jugendbeteiligung in Planungsprozessen also eindeutig sind, warum findet sie in der Planungspraxis dann so selten statt? Dies hat zwei Ursachen: Zum einen erfasst die stellvertretende Interessenvertretung durch Jugendeinrichtungen oder Jugendämter – wenn sie stattfindet – nicht zwingend die Interessen derjenigen Jugendlichen, die von der entsprechenden Planung konkret berührt werden. Außerdem kann eine kreative Auseinandersetzung im Planungsprozess nicht über einen erwachsenen Mittler erfolgen. Dieser kann höchstens jugendrelevante Belange vorbrin-

gen. Eine weitere Ursache für die oft nicht gelingende Jugendbeteiligung ist, dass die Beteiligungsformate nicht jugendadäquat sind. Dies bedeutet, dass selbst im direkten Kontakt mit den Jugendlichen die Beteiligung gering bleibt oder die Erkenntnisse und Impulse hinter den Erwartungen zurück bleiben.

Jugendeinrichtungen profilieren

Öffentliche Jugendeinrichtungen sind für viele Jugendliche ein wichtiger Bestandteil ihrer Sozialisation. Von einer aktivierenden Rolle der Betreiber und Betreuer von Jugendeinrichtungen können bedeutende Impulse ausgehen. Jugendeinrichtungen sind dem Wandel der Jugendkulturen anzupassen. Die Raumgestaltung, Zeitororganisation oder Außenraumnutzung bieten viele Herausforderungen für die in der Regel von der Stadt verantworteten oder geförderten Einrichtungen. Im Außenraum von Einrichtungen ist Wandlungsfähigkeit gefordert, da sich die Interessen nicht entlang des Angebotes, sondern entlang der jugendkulturellen Differenzierung entfalten. So weist eine vor Jahren mit Jugendlichen gestaltete Freifläche vor einer Jugendeinrichtung für die aktuelle Generation von Jugendlichen oft wenige Bezugspunkte auf, auch wenn ihre Nutzbarkeit im Rahmen des Angebots noch gegeben ist. Generell sind Jugendeinrichtungen und ihr Umfeld stärker multifunktional und am Zeithaushalt der Jugendlichen auszurichten. Die Jugendzentren sind der erste Ankerpunkt für viele Jugendliche außerhalb der familiären Sozialisation und haben deswegen neben den Vereinen eine hohe Bedeutung. Diese Aufgabe wird besonders wichtig, wenn Stadtteile von Armut und kultureller Vielfalt geprägt sind. Gerade hier bieten die Jugendzentren entscheidende Anknüpfungspunkte für Kommunikation und interkulturellen Austausch.

Dass Jugendliche im Quartier einen Wandel oder eine Ergänzung der bestehenden Ausrichtung von Jugendeinrichtungen produktiv vorantreiben können, zeigt das Bielefelder Modellvorhaben. Hier wurde im Rahmen des Stadtumbaus ein leer stehendes Ladenlokal erobert. Zum einen diente es als Ort, um die jugendgerechte Entwick-

„Es gibt in der Stadterneuerung wenige Projekte, die unterstützt werden und die Jugendinteressen mit Stadterneuerung zusammenführen – deshalb ist ein gezieltes Engagement positiv.“

Birgit Seeberger, Amt für Stadterneuerung und Wohnungsbauförderung, Leipzig

lung des Stadtteils zu diskutieren. Gleichzeitig war es aber ein Ort für selbstorganisierte Aktivitäten in einer jugendgerechten Zeittaktung, die bis in die späten Abendstunden reichte und so das Angebot bestehender Einrichtungen ergänzte.

Wohnumfeld und öffentlichen Raum gestalten

Auch bei der Gestaltung des Wohnumfeldes und von Freiräumen im Quartier sind die Jugendlichen wichtige Partner, wenn es darum geht, Konzepte zu entwickeln, die die Interessen aller Nutzergruppen berücksichtigen. Die Partizipation bietet die Chance, dass die Jugendlichen bereit sind, eine erhöhte Verantwortung während und nach der Umgestaltung zu übernehmen. Der Aufbau von Patenschaften kann in der Nutzungsphase die dauerhafte Anerkennung der Umgestaltung durch jugendliche Nutzer sicherstellen. Bei Nutzungskonflikten in öffentlichen Räumen hat es sich bewährt, Nutzungsvereinbarungen zwischen den Generationen zu treffen. Diese können bis hin zu Abmachungen von konkreten Nutzungszeiten reichen. Im Wohnumfeld sind ähnliche Erfahrungen zu beobachten. Auch hier würden Jugendliche gerne ihren eigenen Bereich beispielsweise zum „Chillen“ oder für sportliche Aktivitäten nutzen, der nicht in Konflikt mit der Nutzung des Abstandsgrüns oder dem Ruhebedürfnis von Nutzern der Mietergärten tritt. Ein selbstverantworteter Bereich für Jugendliche kann diese Lage deutlich verbessern.

Stadtteilentwicklung beeinflussen

Veränderungen im Stadtteil gehen auch die Jugendlichen etwas an. Die planerische Aktivierung von Flächen berührt ihre Interessen, wenn sie Potenziale für Entfaltung bieten oder Flächen beanspruchen, die in der Zwischenzeit von ihnen genutzt wurden. Die Konversion von gewerblichen und militärischen Nutzflächen eröffnet Nutzungsmöglichkeiten für dichte Stadtteile ohne Freiflächen. Räume ohne mittelfristige Nutzungs-

option sind Orte für eine Zwischennutzung, die Jugendlichen auch unkonventionelle Entfaltungsmöglichkeiten bietet. Neue Flächennutzungen im Stadtteil können bestehende Nischennutzungen von Jugendlichen gefährden, die sich etabliert haben (der Skatebereich, der weichen muss etc.). In der Stadtsanierung und beim Stadtumbau berühren die Ziele der Erneuerung, die sich aus dem Ziel der Aufwertung des Stadtteils entwickeln, sehr oft die Belange von Jugendlichen, die sich in der Regel ihre Orte im Stadtteil eingerichtet haben. Ihr Wissen um das Stadtleben und ihre reale Stadteinnutzung bietet wertvolle Grundlagen für den Aufbau einer konstruktiven Stadterneuerung, die alle gesellschaftlichen Interessen berücksichtigt.

Entwicklungsfragen für Stadt und Region diskutieren

Die Diskussion über Fragen der Region oder Stadtentwicklung hat viele Anknüpfungspunkte an die Alltagswelt der Jugendlichen, die in der Regel sehr intensive Stadtbewohner sind. In der Kommunikation mit den Jugendlichen sollte an ihrer Form der Stadtnutzung, die sehr unterschiedlich sein kann, angesetzt werden. Wichtig ist auch die Kommunikation und Vermittlung bei Konflikten zwischen den Interessen Jugendlicher und anderer Stadtnutzer.

Die Ausrichtung des öffentlichen Nahverkehrs bzw. des Verkehrsverbundes kann durch die Einbeziehung einer der mobilsten und aktivsten Gruppen der Stadtnutzer – der Jugendlichen – qualifiziert werden. Hier können Jugendliche durch ihre Inputs auch stellvertretend für andere Gruppen Verbesserungen anstoßen. In ihrer Freizeit nutzen Jugendliche in teilweise großen Bewegungsradii die Naherholungs- und Freizeitangebote ihrer Stadt. Über deren Qualität sowie über ihre Vernetzung können Jugendliche Aussagen liefern und neue Ideen einbringen. Zu einer jugendgerechten Stadt gehört auch eine jugendgerechte Mobilität, d.h. mehr verkehrssichere Rad- und Fußwege. In den gesamtstädtisch bzw.



„Wir haben den Flächennutzungsplan gerade beschlossen und in 2005 ist da ganz erfolgreich eben Jugendbeteiligung gemacht worden. Die Jugendlichen konnten auch formulieren: „Hier will ich mal Industrie ansiedeln, da finde ich es wichtig, dass da LKW-Parkplätze hinkommen“ – wobei nicht alle Punkte zum Flächennutzungsplan relevant waren, aber es gab ganz viele Sachen, die die uns mitgegeben haben. Das ging gut.“

Renate Schieferstein, Stadt Velbert

regional orientierten Modellvorhaben Duisburg und Metropole Ruhr benannten die Jugendlichen von sich aus diese Themen als zentrale Handlungsfelder und machten Vorschläge für Verbesserungen. Jugendbeteiligung bietet die Chance, bisher unbeachtete Teilräume der Stadt in Wert zu setzen – Brachflächen und Nischen können eine neue Bestimmung erfahren, anstatt im Dornröschenschlaf zu verharren.

In der Kommunikation mit den Jugendlichen sind allerdings auch Projekte gemeinsam zu entwickeln, die kurzfristig umsetzbar sind, um ihre Beteiligung wert zu schätzen. Die Phase der Jugend ist nicht lang, während Prozesse der Stadtentwicklung nicht selten mehrere Jugendphasen überdauern. Die kurzfristige Umsetzung von Teilschritten oder temporäre Kleinstprojekte im Planungszusammenhang können immer wieder Bestätigung schaffen, bieten gleichzeitig aber auch Anknüpfungspunkte für weiteres Engagement.

Jugendliche sind in vielen Fragen Experten für die Entwicklung von Stadt und Region. Sie sollten für Beteiligung gewonnen werden. Dabei sollten sich aber auch Erfolge abzeichnen, die sich auf ihre Lebenssituation beziehen. Die Besonderheit lokaler baulicher Strukturen, die Ausprägung der jeweiligen sozialen und kulturellen Milieus im Quartier und auch die Einstellung und Motivation der jeweils professionell beteiligten Akteure macht aus jedem Jugendprojekt im Kontext der Stadt(teil)entwicklung ein Unikat. Die Impulse, die von Strategien und Projekten zur Jugendbeteiligung in der Stadtentwicklung ausgehen, werden im folgenden Kapitel beleuchtet.





4 Junge Impulse fürs Quartier

Einmischen auf allen Ebenen

In den 32 Modellvorhaben hat sich erwiesen, dass Jugendliche sich in hohem Maße konstruktiv mit den Prozessen der Stadtentwicklung auseinandersetzen können. Die wenigsten Jugendlichen laufen aber mit einer Sammlung an Ideen unter dem Arm herum oder können differenziert ihre Bedürfnisse und das, was dahinter steckt, in Worte kleiden.

„Es ist was Neues für die Jugendlichen. Sie kennen zwar Sachen, bei denen sie gefragt sind und mitarbeiten sollen, aber sich aktiv mit der Stadt auseinanderzusetzen, sich mit Orten auseinanderzusetzen und die auch als etwas Gestaltbares und Aneigenbares zu sehen, scheint mir für die neu zu sein“.

Tobias Kurtz, Senior-Guide Modellvorhaben Stadtsafari 2.0 Berlin

Die Kreativität Jugendlicher in ihrer Auseinandersetzung mit der Stadt und ihrem Stadtquartier muss also oft erst geweckt werden. Es zeigt sich, dass der Horizont erweitert werden muss. In diesem Prozess der Planung und Beteiligung sollte manchmal auch erst scheinbar Unmögliches gewagt oder zumindest gefordert werden. Wenn dabei klar bleibt, was am Ende für eine Art Ergebnis entstehen soll, und wenn die Jugendlichen das Vertrauen aufbauen, dass sie etwas verändern können, dann entstehen die „jungen“ Impulse fürs Quartier.

„Jugendliche haben eine starke Wahrnehmung und ein enormes kreatives Potenzial, wenn es um die Entwicklung ihres Lebensumfeldes geht.“

Projektbetreuer aus dem Modellvorhaben Aachen

Die Städte und Gemeinden haben die Aufgabe, das Gemeinwesen als Ganzes zu entwickeln. Dazu haben Gemeindeordnung und Planungsrecht eine Vielfalt von Beteiligungsschritten für die Bürgerinnen und Bürger vorgesehen. Es gilt, die besondere Rolle der Jugendlichen

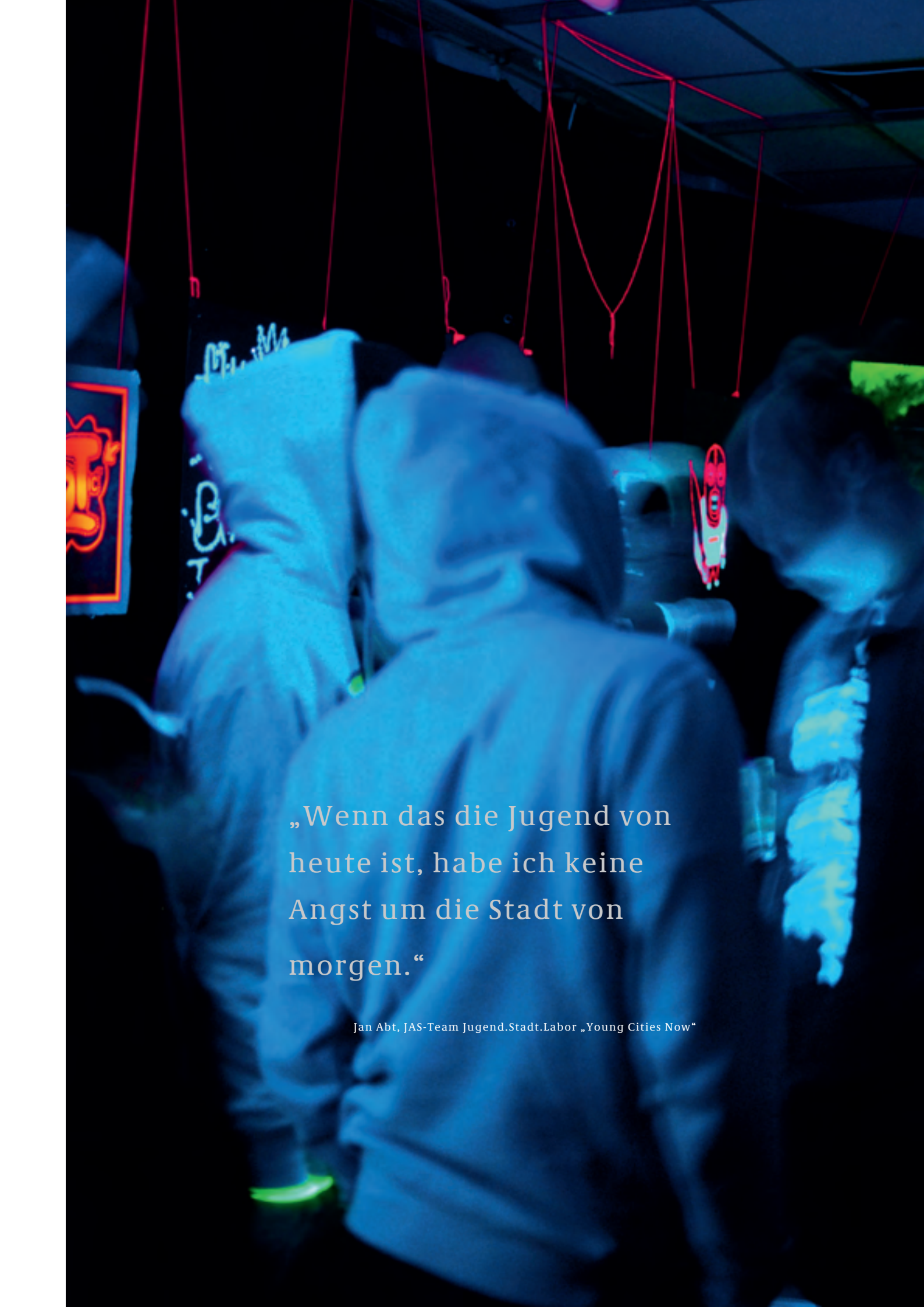
in diese Verfahren einzubeziehen, zumal sie eine hohe Kompetenz bei der Entwicklung ihrer Stadt haben. Für die planende Verwaltung gibt es vielfältige Möglichkeiten, Jugendliche in die Gestaltung ihrer Lebenswelt mit einzubeziehen. Die Spanne reicht von der Beteiligung in der strategischen Stadtentwicklungsplanung und Flächennutzungsplänen über Rahmenpläne und Bebauungspläne bis hin zu konkreten baulichen Projekten im Quartier. Förderprogramme wie z.B. in der sozialen Stadterneuerung oder beim Stadtumbau eröffnen weitere Möglichkeiten der Teilhabe. Besonders bedeutsam ist hierbei, dass Jugendliche eine besondere Ansprache und Aktivierung benötigen, damit sie sich in übergeordneten Themen der Stadtentwicklung einbringen können.

„Manche Erwachsene hätten damals so ein Projekt gebraucht.“

Patrick, 19 Jahre, Modellvorhaben Bielefeld Open Pavillon

Wenn eine Kommune beabsichtigt, Jugendliche längerfristig, wiederkehrend und auch bei größeren Planwerken zu beteiligen, ist es sinnvoll, eine lokale Jugendbeteiligungskultur aufzubauen und diese auf verschiedenen Planungsebenen umzusetzen. Die Mehrwerte, die durch die Beteiligung der Jugendlichen entstehen können, sind vielfältig. Planungen werden passgenauer, wenn die Nutzergruppen an der Gestaltung mitwirken. Jugendliche als intensive Stadtnutzer können ihre Erfahrungen hier nicht nur in Hinblick auf ihre eigenen Interessen einbringen. Von ihrem Expertenwissen können andere Altersgruppen ebenso profitieren. Eingebettet in eine entsprechende Beteiligungskultur können Jugendliche zudem als Querdenker fungieren, die ausgetretene Pfade in Frage stellen und neue Nutzungen für städtische Räume kreieren.





„Wenn das die Jugend von
heute ist, habe ich keine
Angst um die Stadt von
morgen.“

Jan Abt, JAS-Team Jugend.Stadt.Labor „Young Cities Now“

„Wir können größere, ernstere Botschaften formulieren, wir müssen nicht nur wie Kinder spielen.“

Rachel Egan, Senior-Guide Modellvorhaben Stadtsafari 2.0 Berlin

Grundlagen schaffen für eine qualifizierte Beteiligung

Abstraktere Planwerke bieten die Möglichkeit, Jugendliche in grundsätzliche Entscheidungen über ihre Lebenswelt einzubeziehen. Doch gerade hier ist Grundlagenarbeit in Richtung einer baukulturellen Bildung eine wichtige Voraussetzung, damit der Dialog über Stadtentwicklung in einer entsprechenden Tiefe geführt werden kann. Die Stadt Regensburg beabsichtigt, einen Rahmenplan für ein großes Wohn- und Baugebiet auf einer Konversionsfläche im Inneren Osten zu erstellen. Ziel des Projektes „East-Side-Story“ war es, den Jugendlichen im betroffenen Stadtteil die Möglichkeit zu geben, ihre Interessen gegenüber der Stadtverwaltung zu vertreten. Anstatt die Jugendlichen in einer einmaligen Aktion nach ihren Wünschen zu befragen, wurde über mehrere Wochen kontinuierlich mit ihnen an der Thematik gearbeitet und Grundlagenwissen vermittelt, damit die Jugendlichen sich mit der komplexen Aufgabenstellung, die unter anderem die Wohnbebauung, Grünflächen, Verkehrsführung und Aspekte der Nahversorgung umfasst, auseinandersetzen konnten. Die Jugendlichen erstellten eine Analyse der heutigen Situation, erarbeiteten planerische Vorstellungen für die Konversionsfläche und setzten Prioritäten für einzelne Aspekte. Die Ergebnisse fließen in die Rahmenplanung sowie konkret in den Bau eines Jugendtreffs für den Stadtteil ein.

Strategisch denken, lokal beteiligen

Können Jugendliche über die langfristige strategische Entwicklung ihrer Stadt mitdiskutieren und entscheiden? Fest steht, dass viele Themen einer solchen strategischen Ebene den Planern zu abstrakt erscheinen, als dass die Bevölkerung und gar Jugendliche darüber entscheiden könnten. Die Stadt Duisburg hat für die Aufstellung des Flächennutzungsplans 2027 dennoch genau diesen Schritt gewagt, noch bevor die Ressorts der Verwaltung ihre jeweiligen Vorstellungen formuliert haben. In allen

Stadtbezirken Duisburgs wurden die Erwachsenen sowie die Jugendlichen in Bürgerforen, Workshops und Arbeitsgruppen aufgefordert, sich zur Situation in ihren Bezirken und zu Entwicklungsperspektiven des Bezirks sowie der Gesamtstadt zu äußern. Die Äußerungen bildeten die Basis, auf der die Stadtverwaltung nun den Flächennutzungsplan entwickelt. Strategische Entscheidungen und konkrete Maßnahmen, die durch die Duisburger angeregt wurden, werden im Flächennutzungsplan speziell gekennzeichnet. So ist es der Stadt Duisburg gelungen, von der lokalen Ebene bis zur strategischen Entwicklung zu fundierten Aussagen der erwachsenen Bevölkerung und zu Aussagen der Jugendlichen zu kommen. Neben konkreten Vorschlägen für einzelne städtische Teilräume gaben die Jugendlichen beispielsweise Anregungen für die Verbesserung des ÖPNV, die Vernetzung des Radwegsystems oder die Freizeitangebote in ihren Bezirken.

Beteiligungskultur entwickeln

Gerade wenn die Einbeziehung von Jugendlichen nicht nur bei Einzelprojekten erfolgen soll, sondern als Prinzip in das Verwaltungshandeln integriert wird, gilt es, eine entsprechende Beteiligungskultur aufzubauen. Das ist mit Lernprozessen auf allen Seiten verbunden, wie das Modellvorhaben Oldenburg eindrucksvoll zeigt. Die Planung des Geländes der Donnerschwee-Kaserne bildete den Anlass, in Oldenburg die Beteiligung von Jugendlichen an der Stadtplanung und Stadtentwicklung neu anzugehen. Das Besondere des Beteiligungsprozesses war der Aufbau von kontinuierlichen Strukturen zur ressortübergreifenden Jugendbeteiligung innerhalb der Verwaltung und die Qualifizierung der teilnehmenden Jugendlichen in einer „KidFit“-Ausbildung, in der sie Kompetenzen in Richtung Projektmanagement und Stadtentwicklung erhielten. Im Rahmen dieser Ausbildung führten sie selbst gewählte Jugendprojekte für und in ihrem Stadtteil durch. Damit sollten Jugendliche längerfristig als kompetente Ansprechpartner in Sachen Quartiersentwicklung und als Vermittler zu den anderen Jugendlichen qualifiziert werden. Die KidFit-Ausbildung ist ein Dauervorhaben, weil auch künftige Generationen von Jugendlichen in dieser Rolle an Planungsprozessen teilhaben sollen. Die durch „KidFit“ qualifizierten Jugendlichen sollen in den weiteren Planungsprozessen auf verschiedenen Ebenen zu wichtigen Ansprechpartnern der Oldenburger Verwaltung werden, wenn es um Jugendbelange geht. Parallel wurden auch Mitarbeiter der Verwaltung geschult, damit sie neue Formen der Jugendbeteiligung kennen lernen und bei ihrer täglichen Arbeit nutzen können.

Fliegende Bauten und eine rosarote Welt

Qualitätvolle Jugendbeteiligung umfasst experimentelle Beteiligungsformate. Und sie wird sichtbar in den gemeinsam erarbeiteten Produkten. Das fliegende Bauwerk als ortsungebundener Treffpunkt, die Luftblase als temporärer Kommunikationsraum, der Pavillon als Begegnungsstätte, umgenutzte Ladenlokale, selbst Märchenschlösser und hängende Gärten auf Brachflächen wurden – wie z.B. im Projekt „Stadtsafari 2.0“ in Berlin Kreuzberg – von den Jugendlichen in den Modellvorhaben entwickelt und genutzt.

Innovative bauliche Lösungen

Die baulichen Produkte zeigen oftmals die andere Sichtweise der Jugendlichen auf ihre Stadt und ihre gebaute Umgebung auf. Teilweise ist es die Kombination ungewöhnlicher Nutzungen und Orte, die hier den Ausschlag gibt: Warum sollte eine Halfpipe nicht im Keller eines leerstehenden Hauses errichtet werden? Kann man ein altes Parkhaus nicht zum wetterunabhängigen Skaten nutzen? Kann ein alter Wohnwagen ein Jugendtreffpunkt sein? Wie macht man eine U-Bahn-Haltestelle zum Dancefloor? Kann eine Strandbar auch in den Sand gemalt werden? Kann man Häuserwände als Projektionsfläche nutzen? Solche kreativen Ideen ergaben sich oft erst nach einiger Zeit der Arbeit, in der die Jugendlichen begriffen haben, dass sie sich nicht von vorne herein in ihren Ideen auf das vermeintlich Machbare einschränken müssen. Den Raum zur Kreativität, zum Überschreiten von Regeln und Normen, müssen sich viele erst erschließen

„Jugendliche schaffen sich ihre eigene kleine Welt, so wie sie sie haben wollen, und das mit einer unglaublichen Kraft und Willensstärke. Man muss sie nur machen lassen.“

Jan, Projektbetreuer Modellvorhaben
Mellowpark Berlin

„Ich will halt meine Meinung ausdrücken, mit dem was ich da baue.“

Lisa, Modellvorhaben Metropole Ruhr

„Ich will bauen, gib mir Steine!“

Sabrina, 16 Jahre,
Modellvorhaben Bielefeld und Jugendbotschafterin

Zeichen setzen!

Besondere bauliche Lösungen wurden vor allem dann gefunden, wenn es um die Wirkung des Baus nach Außen ging. Gerade Räume an zentralen Orten wurden möglichst hochwertig von den Jugendlichen gestaltet, da hier das Gesehenwerden fast ebensoviel Bedeutung bekommt wie die eigentliche Aufenthaltsqualität. Gleichzeitig haben die Jugendlichen einen hohen und nicht selten traditionellen Anspruch an die bauliche Gestaltung wie z.B. beim Ausbau ihrer Jugendräume. Wenn es um die Qualität von Stadtquartieren, öffentlichen Räumen und Rückzugsräumen geht, spiegelt eine geschlechtsspezifische Gestaltung die unterschiedlichen Bedürfnisse von Jungen und Mädchen wieder. In der Regel bringen sich Mädchen mit ihren Belangen weniger offensiv ein bzw. werden durch klassische Beteiligungsansätze weniger erreicht. Insbesondere Mädchen mit Migrationshintergrund haben aufgrund ihrer familiären oder religiösen Einbindung ein verstärktes Bedürfnis nach geschützten Rückzugsräumen. Diese Thematik wurde im Stolberger Modellvorhaben aufgegriffen. Das Quartier Velau ist Programmgebiet der sozialen Stadterneuerung. In diesem Zusammenhang soll ein besonderer Schwerpunkt auf die Beteiligung von Mädchen und Frauen an der Quartiersentwicklung gelegt werden. In einem MädchenPlanBüro analysierten Mädchen ihren Stadtteil und formulierten hieraus unter anderem den Wunsch nach einem „Haus“ speziell für sie. Die Entwürfe der Mädchen für das Haus zeigen eine teilweise übertriebene und auch klischeehafte rosarote Mädchenwelt. Diese Gestaltung wird von vielen Mädchen unter anderem auch als weibliche Prägung des Raumes verstanden, so dass Jungen ihn nicht aneignen werden. Jungen sollen hierdurch keine Dominanz über den Raum erhalten können. Die Mädchen machten im Prozess sehr deutlich, dass sie – auch mit ihren teilweise recht unterschiedlichen Vorstellungen untereinander – das Sagen über das Kommen und Gehen in ihrem Raum haben wollen.

Können Maden fliegen?

Ein anderer wichtiger Aspekt in den Modellvorhaben ist die Flexibilität und die Mobilität von Mobiliar oder gar ganzen Bauten. Insbesondere dann, wenn jugendliche Treffpunkte von der Nachbarschaft kritisch gesehen wurden, spielt die Möglichkeit, gegebenenfalls im Quartier den Treffpunkt verlagern zu können, eine wichtige Rolle. Ein leichter und schneller Auf- und Abbau werden damit zu obligatorischen Rahmenbedingungen ebenso wie eine einfache Lagerung. Im kleineren Maßstab spiegelt sich das Bedürfnis nach einer flexiblen Aneignung auch in der Entwicklung von mobilem Stadtmobiliar wieder, das je nach Bedarf an unterschiedlichen Orten und Situationen aufgestellt werden kann. Räume können so besetzt und verändert werden, ohne dauerhaft überformt zu werden.

Was braucht ein Bau, der vollkommen flexibel sein soll? In Bergheim formulierten die Jugendlichen folgende Eigenschaften, die auf den ersten Blick dem Begriff der „Immobilie“ widersprechen: faltbar, klappbar, teilbar, erweiterbar, schiebbar, tragbar, fahrbar/rollbar, aufblasbar, schwingbar, hängend, steckbar, auf-/einklappbar, verstaubar, motorisiert, einrollbar, ausschiebbar, spannbear, umweltschonend, durchsichtig, kontrollierbar, gestaltbar, gemütlich, attraktiv, multifunktional, offen, zugänglich und beständig. Und vor allem: bezahlbar. Eine pneumatische Konstruktion mit 50 qm Grundfläche, die sich innerhalb von acht Minuten aufbauen lässt, zusammengefoldet aber in den Kofferraum eines Kleinwagens passt, ist das bauliche Produkt des Modellvorhabens. Der von den Jugendlichen „Made“ getaufte Bau bietet nun jeden Freitag die Möglichkeit, sich witterungsgeschützt im Park aufzuhalten. Perspektivisch soll die „Made“ noch fliegen lernen: An anderen Orten in Bergheim soll sie auftauchen und auch anderen Jugendlichen zur Verfügung stehen, die an der Selbstverwaltung des Baus mitwirken wollen.



Unmögliches wagen.



Brachflächen und Leerstände erobern

Schrumpfung als Chance begreifen. Diese Äußerung klingt für viele, die in schrumpfenden Städten leben und arbeiten, wie eine etwas weltfremde Utopie. Leerstand und Brachflächen bleiben oft bestehen, das Kapital und die Ideen für eine tragfähige langfristige Entwicklung fehlen. Für Jugendliche jedoch eröffnen Brachflächen und Leerstände ungeahnte Möglichkeiten um sich zu entfalten, sich zu erproben und sich ein eigenes Stück Stadt zu erobern. In Städten, in denen Leerstand kein Thema ist und der Druck auf den Immobilienmarkt keine kostengünstige oder kostenfreie Überlassung von Räumlichkeiten ermöglicht, beklagen Jugendliche dagegen den Mangel an Räumen zum Aneignen im Quartier.

Warum sind Brachflächen und leer stehende Räume so interessant für Jugendliche? Sie bieten die Chance einer kontinuierlichen Veränderung durch die Jugendlichen. Dies ist ein großes Potenzial, denn jede Generation von Jugendlichen strebt danach, sich mit ihren jeweilig eigenen Ausdrucksformen in die Gestaltung „ihrer“ Räume einzubringen. Brachflächen und nicht definierte Räume bieten die Chance, sich in diesen Nischen neu und selbst zu organisieren, Gestaltungsmöglichkeiten zu erproben und Vertrauen in die eigenen Fähigkeiten zu gewinnen. Es zeigt sich, dass das „Offenhalten“ solcher undefinierter Räume ein wichtiges Moment ist, damit sich Jugendliche in ihrem Stadtteil verwirklichen können.

„Es sollten Rahmenangebote geschaffen bzw. gefördert werden, die Leerstand als Freiraum begreifbar machen! Sonst empfinden schon 13-jährige Brachgrundstücke und leer stehende Häuser als einfach nur als hässlich.“

Kathrin von Ow, Workshopleiterin Stadtteillabor, Modellvorhaben Leipzig

Hier ergeben sich Bezüge und Anknüpfungspunkte im Stadtumbau in Ost und West. Auch wenn selten eine dauerhafte andere Nutzung von leer stehenden Gebäuden und Brachen durch Jugendliche resultiert, bieten schon temporäre Aneignungen sowohl für die Jugend-

lichen als auch für die Stadtentwicklung Potenziale. Die Quartiere, die durch Schrumpfungsprozesse viele funktionale Brüche erleben, können durch junge Projekte auf Brachflächen und in Leerständen in räumlicher und funktionaler Hinsicht gestärkt werden. Die Zukunftsfähigkeit von Stadtquartieren und Städten hängt auch davon ab, ob die junge Generation hier Anknüpfungspunkte findet. Neben dem Arbeitsplatz ist die Möglichkeit, kreative Energien im städtischen Raum umsetzen zu können, ein wichtiges Moment städtischer Attraktivität. Diese Potenziale können systematisch aktiviert werden, indem die temporäre Überlassung von Flächen für Jugendprojekte im Stadtteil als Instrument im Stadtumbau verankert wird.

Rette ein Haus und nutze es!

„Es gibt in Erfurt Nord viele leer stehende Flächen, die genutzt werden könnten. Einige davon sind ziemlich heruntergekommen, was auch seinen Charme hat. Wie das Café April oder das ehemalige Innenministerium deutlich zeigen, wecken solche Räume bei einem großen Teil der jugendlichen Erfurter starkes Interesse.“

Mario Klemm, 24 Jahre,
Projektbetreuer Modellvorhaben Erfurt

Nutzen Jugendliche Brachflächen und leer stehende Immobilien, entfalten sich oft Wirkungen ins Quartier: In Erfurt avancierte das von Jugendlichen zur „Stube“ umgenutzte Ladenlokal zum soziokulturellen Kristallisationspunkt für die Nachbarschaft. In Berlin Kreuzberg wurden Brachflächen von Jugendlichen mit kleinen Bauten und Pflanzungen besetzt. Seit 2003 entwickeln im gründerzeitlichen „Bildhauerviertel“ in Leipzig verschiedene bürgerschaftliche Akteure vor Ort gemeinsam mit Stadtverwaltung und Eigentümern neue Formen von Stadtumbau im Quartier. Im Rahmen des Modellvorhabens konnten

Jugendliche sich in einem mit Mitteln der Städtebauförderung notgesicherten Gründerzeithaus Räumlichkeiten nach eigenen Ideen ausbauen. Es entstanden acht individuell gestaltete Räume. Dabei halfen die Jugendlichen, das Haus weiter zu sichern, wieder mit Fenstern zu versehen und durch ihre Nutzung Vandalismusschäden zu verhindern. Für den dahinterliegenden Häuserblock ist der Erhalt des zwischengenutzten Hauses von erheblicher Bedeutung für die Sicherung der Wohnqualität. Mit dem Eigentümer des Hauses besteht die Vereinbarung, dass das gesamte Haus im Jahr 2010 von den Jugendlichen kostenfrei genutzt werden kann. Die Möglichkeit, ein Haus in Eigenregie legal zu nutzen, wurde von den Jugendlichen des Quartiers begeistert aufgenommen. Nach wie vor gibt es Anfragen weiterer Jugendlicher, die ihre Ideen im Haus verwirklichen wollen

„Der Leerstand in der Innenstadt kann als ‚Spielwiese‘ für experimentelle, kooperative Projekte genutzt werden, die die Kultur in Spangenberg bereichern.“

Sabine Schaub, MIT Spangenberg GmbH,
Managerin der „Soziale Stadt“ - Projekte, Spangenberg

Ein Pavillon für den Stadtumbau

Wie das Thema der Zwischennutzung sogar als strategisches Instrument im Stadtumbau genutzt werden kann, zeigt das Bielefelder Modellvorhaben: Die Sennestadt ist ein Stadtteil, in dem im Rahmen des Stadtumbau West Maßnahmen zur Erneuerung durchgeführt werden. Das Einbeziehen von Jugendlichen in diesen Erneuerungsprozess war bisher kein besonderer Schwerpunkt. Die Frage, welche Räume und Orte für Jugendliche (auch) im weiteren Stadtumbau-Prozesses geschaffen bzw. initiiert werden sollen, war der Ausgangspunkt für das Projekt „Open Pavillon“. Ein leer stehender Pavillon in zentraler Lage wurde als unabhängiger und offener Experimentier-, Präsentations- und Veranstaltungsort hergerichtet. In diesem wurde zum einen erprobt, inwieweit Jugendliche neue Aufenthalts-, Freizeit- und Kulturangebote

selbst kreieren und annehmen können. Der Pavillon diente zum anderen als Ort, an dem sich Jugendliche konkret in den Stadtumbau einbringen können. Mit dem Projekt sind Jugendliche und junge Erwachsene aktiviert worden, die vorher keine Erfahrung in der Umsetzung eigener Projekte und mit dem Thema Stadtumbau hatten. Die weitgehend selbst organisierte Realisierung eines offenen Cafés im Pavillon und neuer Angebote für den Stadtteil hat Perspektiven aufgezeigt, in welche Richtung der Stadtumbau in Sennestadt auch auf der Ebene nicht-investiver Maßnahmen weiterentwickelt werden kann.

Junge Zwischennutzungen bereichern das städtische Leben

Kann eine ganze Generation dafür begeistert werden, Räume zwischen zu nutzen und so das städtische Leben zu bereichern? Im historischen Zentrum der nordhessischen Kleinstadt Spangenberg gibt es zahlreiche ungenutzte Gebäude und Freiräume. Im Projekt wurden stadtweit ausgewählte Leerstände und Freiflächen von den Schülern der 5. bis 10. Klassen für einen Tag probegenutzt. Mit einfachen Mitteln wurden erste Nutzungsideen in den Räumen verwirklicht und Konzepte zur Weiterentwicklung diskutiert. Anknüpfend an diese erste Nutzung wurden einzelne Ideen von den Jugendlichen weiter verfolgt: Ein Jugendtreff in leer stehenden Räumen einer Schule wurde eingerichtet und das leer stehende Erdgeschoss eines Hotels zum kulturellen Veranstaltungsort umgenutzt. Die temporäre Nutzung von Freiflächen ist für die wärmere Jahreszeit vorgesehen. Mit Hilfe der eigenständigen Umgestaltung von leerstehenden Räumen und ihrer (kulturellen) Belebung forderten die Jugendlichen einerseits ihre Rechte als gleichwertige Mitbürger ihrer Stadt ein. Andererseits zeigten sie auch, wie bereichernd es für eine Stadt sein kann, wenn sie die Ideen und Belange der Jugendlichen ernst nimmt und ihnen für die Umsetzung physische und gesellschaftliche Freiräume eröffnet.

Jugendliche nutzen vergessen Räume

Oft sind es scheinbar unwirtliche Orte, transitorische Räume wie U-Bahnhaltestellen oder Parkhäuser, die Jugendliche im Quartier aufsuchen, um abseits der Kontrolle durch Erwachsene ihre Zeit zu verbringen. Untergenutzte oder „verlassene“ Räume sind weniger reglementiert oder von Erwachsenen geprägt. Die Unwirtlichkeit solcher Zwischenräume sorgt bei vielen Menschen für Unsicherheitsgefühle, die nicht selten dadurch verstärkt werden, dass sich eine Gruppe von Jugendlichen an einem solchen Ort aufhält.

Interessant an diesen Zwischenräumen ist, dass sie zwar entsprechend ihrer Bestimmung genutzt werden, dennoch aber unwirtlich bleiben. Oft basiert die Aneignung durch die Jugendlichen gerade auf dem Verkehr, der vorbeiströmt. Eine Umnutzung kann hier also nur so weit gehen, als der Raum eine zusätzliche Bedeutung bekommt, seine eigentliche Funktion aber behält. Ein starker Impuls, ein Event oder eine künstlerische Aktion, mit der der Raum neu inszeniert wird, sind wichtige Instrumente, um Sichtweisen aufzubrechen und neue Erlebnisse und Atmosphären zu erzeugen.

„Ich war schon überrascht, dass in so einem kleinen Kiez, im Umfeld eines Blockes, es so viele unbebaute, wilde Flächen gibt, die ich gar nicht entdeckt hätte, obwohl ich immer am Kotti bin.“

Sasun, 24 Jahre, Junior-Guide Modellvorhaben Stadtsafari 2.0 Berlin

Die U-Bahnhaltestelle ist ein Dancefloor

Einzelne Modellvorhaben im Forschungsfeld widmeten sich transitorischen Räumen und zeigten, dass Nischen und ihre ungewöhnliche Nutzung durch Jugendliche zu einer neuen Verständigung beitragen können. Im Modellvorhaben Jugend.Frei.Räume im Frankfurter Nordend erarbeiteten die Jugendlichen während des streetART-festivals für verschiedene Räume Ideen und setzten diese

in Aktionen oder temporären Installationen um. In dem Workshop HipHop-Dance wünschten sich die Tänzer eine regelmäßige Trainingszeit in der U-Bahn-Haltestelle, wenn möglich mit einer deutlich markierten Bühne. Erste Tanzeinlagen im scheinbar unpassenden Ort sorgten bei Passanten für Verwunderung. Nach Gesprächen mit der Eigentümerin konnte eine Übereinkunft getroffen werden, nach der die Jugendlichen nun regelmäßig im U-Bahnhof tanzen können. Die Jugendlichen eines anderen Workshops erarbeiteten für die Restfläche an der Kreuzung Höhenstraße/Berger Straße die Idee einer Galerie im öffentlichen Raum, in der Streetart gezeigt werden soll. Erste Installationen zeigten die Machbarkeit der Idee auf.

Eine Blase verändert den unwirtlichen Raum

Durch Verfremdung und Inszenierung kann auch der Dialog über die Gestaltung des betreffenden Raumes angestoßen werden, ohne dass die Inszenierung dauerhaft am Ort verbleibt. Einen solchen Ansatz wählte das Mühlheimer Modellvorhaben. Der U-Bahnhof Eichbaum der Linie U 18 von Essen nach Mülheim ist ein räumlich und gestalterisch defizitärer Ort, der in naher Zukunft saniert und umgebaut werden muss. Ziel des Projektes war es, gemeinsam mit den Jugendlichen vor Ort eine neue Vision für den Eichbaum zu erarbeiten und diese in zukünftige Maßnahmen für den Stadtumbau einfließen zu lassen. Die Unwirtlichkeit der Haltestelle erforderte in der Umsetzung des Projekts ein deutliches Signal der – wenn auch nur temporären – Veränderung. Eine halbtransparente pneumatische Blase diente während der Projektzeit als Arbeitsort und weckte die Aufmerksamkeit der Passanten. Ausgehend von der Blase fanden Aktionen statt, die zur Auseinandersetzung mit der Haltestelle und ihrem Umfeld einluden.



Eintagsfliege oder Dauerbrenner?

Jugendbeteiligung an der Stadtentwicklung kann durch aktuell stattfindende Projekte ins Bewusstsein von lokalen Akteuren, Politik und Verwaltung gebracht werden. Besonders solche Projekte, die positive Auswirkungen auf die Situation vor Ort haben, können als Argumentationshilfe für die Teilhabe von Jugendlichen an der Stadtentwicklung genutzt werden. Damit aus einzelnen „Leuchttürmen“ aber mehr Kontinuität erwächst, muss Jugendbeteiligung verankert werden. Viele Kommunen in Deutschland haben sich beispielsweise Leitbilder wie Kinder- oder Familienfreundlichkeit gegeben und leben diese Leitbilder auch im konkreten Verwaltungshandeln. Auch wenn Jugendliche implizit in der „Kinder- oder Familienfreundlichkeit“ enthalten sind, sind ihre Belange oft so speziell, dass sie manchmal selbst innerhalb derartiger Leitbilder untergehen. Ein formulierter politischer Wille zur Teilhabe von Jugendlichen ist eine wichtige Basis, um dies zu ändern.

„Es muss Akteure geben, die Jugendlichen den rechtlichen und organisatorischen Rahmen geben, um sich in der Stadt Raum zu geben, in den sie zusammen nach ihren Vorstellungen und Ideen etwas gestalten können, ohne dabei zu reglementierend und restriktiv einzuschränken.“

Birgit Seeberger, Amt für Stadterneuerung und Wohnungsbauförderung Leipzig

Verbindlichkeit herstellen

Braucht es also spezielle Leitbilder, Beschlüsse und Leitlinien für die Jugendbeteiligung? Wenn es einer Stadt oder Gemeinde ernst mit der Teilhabe von Jugendlichen ist, ist eine formelle Verankerung ein entscheidender Schritt zum Aufbau einer anderen Beteiligungskultur. Beteiligungskultur bedeutet in diesem Zusammenhang mehr als nur das „Abfragen“ von Belangen einer einzelnen Gruppe. Beteiligungskultur bedeutet vielmehr die generelle Bereitschaft zum ernsthaften Zuhören bei

verschiedensten Akteuren und die Anpassung von Beteiligungsabläufen und -methoden in Richtung auf mehr Jugendgerechtigkeit. Sie beinhaltet auch eine Schulung der entsprechenden Akteure und die Etablierung einer institutionalisierten und auch einforderbaren Teilhabe Jugendlicher an Planungsprozessen. Ob dies zur Folge hat, dass Jugendliche in Planungsausschüssen vertreten sind oder baukulturelle Bildung ein Thema in Schulen und Jugendeinrichtungen wird, oder ob Jugendliche einfach nur einen festen Ansprechpartner in der Verwaltung haben, der sie in der Umsetzung ihrer Ideen unterstützt, muss lokal beantwortet werden.

„Jede Organisationseinheit und jeder Mitarbeiter in der Stadtverwaltung ist verpflichtet, im Rahmen seiner ihrer originären Zuständigkeit zu prüfen, ob durch Verwaltungshandeln Interessen von Kindern und Jugendlichen berührt sind und wie diese gegebenenfalls weiter gefördert werden können.“

Dienstanweisung über die Berücksichtigung der Interessen von Kindern und Jugendlichen bei der Erledigung von Verwaltungsaufgaben der Stadt Würselen

Die Möglichkeiten, die Nachhaltigkeit der Jugendbeteiligung zu sichern, sind vielfältig. Die Stadt Würselen hat sich das Leitbild „Stadt der Kinder“ gegeben, das im Jahr 2001 zu einer Dienstanweisung zur Kinder- und Jugendbeteiligung für die Verwaltung führte. In der generellen Planung, der sektoralen Entwicklungsplanung, der städtebaulichen Rahmenplanung, bei Bauleitplanungen und bei Maßnahmen der Bauausführung (z.B. Wege, Plätze, Straßen, Radwege) prüft die Verwaltung, ob und in wie weit die Interessen von Kindern und Jugendlichen berührt werden. Weiterhin ist vor einigen Jahren in Würselen das Instrument „Planungskonferenz“ einberufen worden. Hier finden in regelmäßigen Abständen Zusammentreffen von Vertretern des Planungsamtes, Ordnungsamtes, Kämmerei, Stadtentwicklung, Hochbauamt, Grünflächenamt, Feuerwehr und auch dem Jugendamt statt. Hier werden alle aktuellen Planungsvorhaben vor-

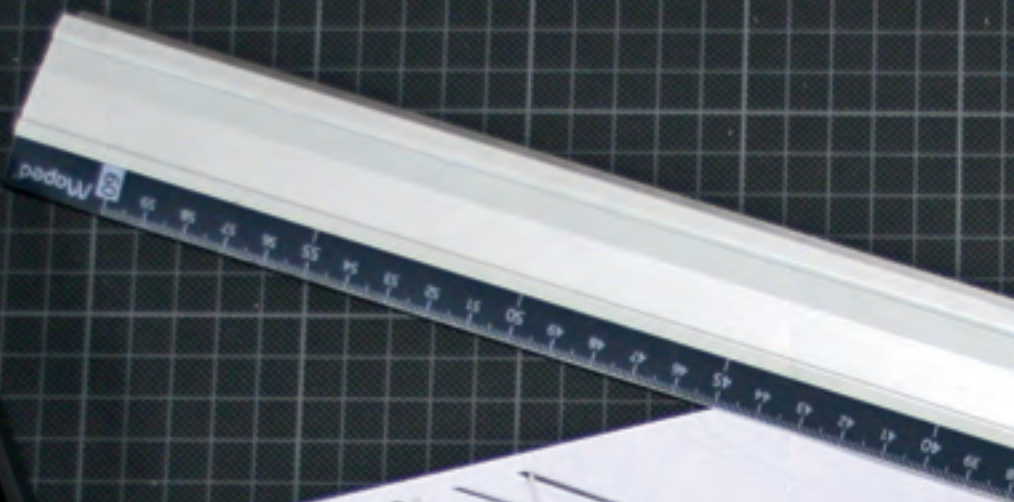
„Meine Forderung ist: Jugendliche auch mit in diese Stadtplanungsausschussdinge mit reinsetzen. Also, dass da auch die Jugend irgendwo ein Recht hat mitzubestimmen, was gemacht wird. Weil, es gibt ja kaum einen Erwachsenen, der für einen Jugendlichen besser sprechen kann, als ein Jugendlicher.“

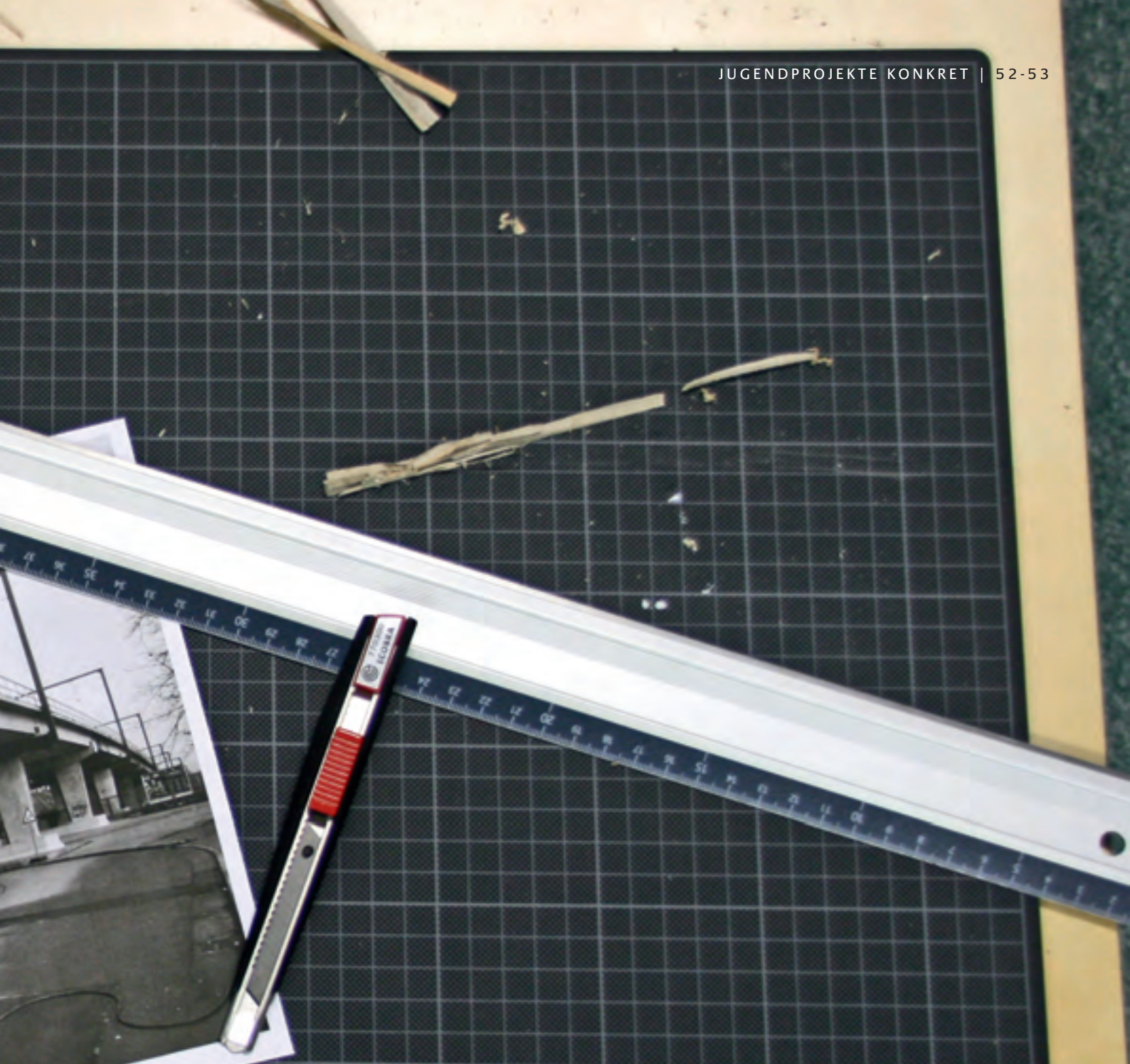
Niklas, 15 Jahre, Modellvorhaben Oldenburg

gestellt und besprochen. Für das Jugendamt besteht hier die Möglichkeit, frühzeitig auf Beteiligungsverfahren von Kindern oder Jugendlichen hinzuwirken. Aus diesen Rahmenbedingungen ergab sich in den vergangenen Jahren eine andere Beteiligungspraxis insbesondere für Kinder. Durch die Teilnahme als Modellvorhaben wurde der Fokus nun noch stärker auch auf die Bedürfnisse der Jugendlichen gelenkt.

Nachhaltigkeit durch Wissenstransfer

Neben der rechtlichen Verankerung kann eine dauerhafte Einbeziehung von Jugendlichen in der Stadtentwicklung vor allem dadurch gesichert werden, dass gesammeltes Erfahrungswissen anderen Akteuren zur Verfügung gestellt wird. Einen besonderen Ansatz zur Wissensvermittlung zeigt das Modellvorhaben „transfer_next_generation“ der Metropole Ruhr. Das Projekt „Cybercity Ruhr - meine Stadt der Zukunft“ entwickelte mit Jugendlichen ein Modell der „Stadt“, in dem Strategien des Alltags in postindustriellen Stadtlandschaften sichtbar werden. Im Modellvorhaben transfer_next_generation wurden die bereits abgeschlossenen Phasen der von Cybercity Ruhr durchgeführten Schulprojekte aufgearbeitet sowie die aktuelle Phase in mehreren Schulen der Metropole Ruhr methodisch präzisiert und begleitet. Die in den Schulprojekten entstandenen Produkte, die formulierten Bedürfnisse, Ansprüche und Strategien, sowie eine Einschätzung der Möglichkeiten der Stadtplanung und eine Einordnung der verschiedenen Methoden wurden gebündelt und dokumentiert. Interessierten Akteuren werden sie zur Verfügung gestellt, damit einzelne Bausteine des Schulprojekts auch zukünftig angewendet und verstetigt werden können. Ausgewählte methodische Zugänge, die im Rahmen des Projekts entwickelt wurden, wurden für den Einsatz in Planung und Verwaltung aufbereitet. Hierdurch wird den Kommunen in der Metropole Ruhr ein verfeinertes methodisches Instrumentarium zur Jugendbeteiligung zur Verfügung gestellt.





5 Jugendprojekte konkret

Phase 0: Der Projektstart

Jugendliche in Projekte einzubinden und zu einer möglichst längerfristigen Mitarbeit zu aktivieren, ist oft nicht leicht und mit erheblichen Anstrengungen verbunden. Besonderes Engagement der Projektinitiatoren ist dabei ebenso gefragt wie fachliches Praxiswissen aus der Beteiligungsarbeit oder pädagogische Zugänge. Bei formalen Beteiligungsprozessen oder in der Aneignung städtischer Räume durch Jugendliche müssen sich die beteiligten Akteure in ihrer Unterschiedlichkeit anerkennen und dennoch aufeinander zugehen. Die öffentliche Verwaltung muss Planungsaufgaben so gestalten, dass ihr Bezug zu den Belangen Jugendlicher hergestellt wird und mit ihnen diskutiert werden kann. Für die Projekte Jugendlicher Interessensgruppen ist es in ähnlicher Weise erforderlich, dass sie sich auf die formalisierten Prozesse öffentlichen Handelns einlassen.

Wer macht das Projekt? Und wer macht mit?

Ob ein Projekt von Erwachsenen aus dem Quartier, von der kommunalen Verwaltung oder von einer jugendlichen Initiative initiiert wird, hat durchaus Auswirkungen auf den Kreis der Jugendlichen, die zur Mitwirkung bereit sind. Beide Ansätze haben Vor- und Nachteile.

„Die geplante Reise wurde für die Gruppe erst glaubhaft, nachdem tatsächlich der Wohnwagen auf dem Quartiersplatz stand.“

Rolf Martin, Projektbetreuer Modellvorhaben Herford

Erwachsene Projektinitiatoren (z.B. aus der Verwaltung, aus Planungsbüros, Jugendeinrichtungen oder Initiativen) müssen zunächst den Zugang zu den Jugendlichen aufbauen. Hier kommt es stark auf die Ernsthaftigkeit und die Glaubwürdigkeit des Projekts und der Projektinitiatoren an: Ist die Beteiligung wirklich ernst gemeint? Können die angesprochenen Jugendlichen wirklich etwas verändern? Werden sie nicht einfach nur „angezapft“, um Erwachsenen Informationen zu geben? Vorteil eines

durch Erwachsene initiierten Projektes ist, dass sie in ihren eigenen Netzwerken für mehr Rückhalt sorgen können und von anderen Institutionen und Akteuren oft ernster genommen werden. Außerdem können Erwachsene einen weiteren Kreis von Jugendlichen mit unterschiedlichem Bildungshintergrund und Lebensstil aktivieren.

„Am Anfang haben wir gar nicht ernst genommen, dass wirklich was passieren würde. Aber wenn wir jetzt hier sind, dann ist es schon ein bisschen ernster.“

Jennifer aus Duisburg-Walsum bei der Präsentation Modellvorhaben vor den Ratsmitgliedern im Duisburger Ratssaal

Von Jugendlichen selbst initiierte Projekte haben es bei der Aktivierung anderer Jugendlicher wahrscheinlich einfacher, weil sie direkt innerhalb ihres Freundes- und Bekanntenkreises (peer to peer) für die Teilnahme werben können. Damit wird klar, dass es sich um ein Engagement in eigener Sache handelt, das heißt, dass das Projekt glaubwürdig ist. Die Grenzen liegen aber in der potenziell enthaltenen Abgrenzung zu anderen Jugendgruppen und der oft geringeren Professionalität. Die Jugendlichen müssen mit Durststrecken im Projektverlauf umgehen können, was ohne eine Projektbegleitung mit einem entsprechenden (professionellen) Erfahrungshorizont oft schwer fällt, so dass manch ein Jugendlicher das Projekt wieder verlässt.

Worum geht es im Projekt? Lohnt sich der Einsatz?

„Was springt für uns dabei raus?“ Das ist eine entscheidende Frage, die erheblich zur Motivation der Jugendlichen beiträgt. Am ehesten gelingt die Aktivierung, wenn ein von den Jugendlichen empfundener und formulierter Mangel, z.B. ein fehlender Jugendraum wie im Modellvorhaben Ottobrunn oder Konflikte mit Anwohnern wie in Bergheim, durch das Projekt angegangen wird. Oder wenn tatsächliche und bald absehbare Produkte in einem

„Man muss den Jugendlichen selber auch ganz viel vermitteln und geben, damit sie überhaupt teilnehmen können an dem, woran wir sie heranzuführen wollen. Letzten Endes denke ich, ist da noch eine große Kluft, wenn man glaubt, die haben ganz klare Bedürfnisse und sie müssten nur sagen: „Da wollen wir einen Spielplatz“ und dann baut man den.“

Ragna Körby, Senior-Guide
Modellvorhaben Stadtsafari 2.0 Berlin

Planungsprozess entwickelt werden, die den Interessen der Jugendlichen entsprechen. Ein Beispiel hierfür sind die temporären Aktionen auf einer Brachfläche in Berlin Kreuzberg (Modellvorhaben Stadtsafari 2.0), in der Jugendliche ihre Ideen für das Quartier modellhaft umsetzten und davon ausgehend ihre Belange ins Quartier trugen. Die Motivation, die für die Jugendlichen durch die sofortige Umsetzung der eigenen Ideen entstand, war enorm.

„Wir Jugendlichen brauchen Orte, um uns wohlfühlen und das geht am besten, wenn man selbst mit anpacken kann, wenn man es auch nach eigenen Wünschen gestalten kann. Denn das gibt dann auch ein Gefühl des Zuhause-seins.“

Jugendlicher aus Bergheim

Wie erreiche ich wen? Jugendliche für das Projekt aktivieren!

Um Jugendliche zu erreichen, ist es entscheidend, welche personellen und finanziellen Ressourcen auf der einen Seite zur Verfügung stehen, um den Aufwand zu bestimmen, der sich zur Aktivierung der Jugendlichen einsetzen lässt. Auf der anderen Seite muss geklärt werden, welcher Aufwand überhaupt sinnvoll ist. Dies hängt größtenteils mit dem Charakter und dem räumlichen Bezugsrahmen des Projektes zusammen, der von Anfang an klar abgegrenzt werden sollte. Jugendliche sind für ein Projekt zu gewinnen, wenn der Rahmen für das Projekt und damit auch ihr eigenes Zeitbudget deutlich erkennbar ist. Zeit und Aufwand sollten also vorab definiert und vermittelt werden.

„Meine Botschaft ist: Lasst uns einfach machen.“

Lara, 13 Jahre, Modellvorhaben Mellowpark Berlin

„Es ist eine prima Idee, Jugendliche stärker in Stadtentwicklung und Stadtplanung einzubeziehen, das Problem ist nur: Welche Jugendlichen erreicht man mit welchen Aktionen?“

Akteur aus der Bergheimer Stadtverwaltung

Vor Ort können lokale Partner, z.B. Jugendeinrichtungen oder Schulen, wichtige Anlaufstellen sein, um viele Jugendliche auf das Projekt aufmerksam zu machen. Eine mobile Jugendarbeit kann Kontakte zu den Jugendlichen vermitteln, die nicht über Schulen oder Einrichtungen erreicht werden können. Wenn das Projekt innerhalb des Schulunterrichts oder der Angebote von Jugendeinrichtungen stattfinden soll, ist meistens ein deutlich längerer zeitlicher Vorlauf notwendig, damit die Schulen bzw. Jugendeinrichtungen ihr Programm entsprechend planen können. Gerade bei der Kooperation mit Schulen ist es wichtig, rechtzeitig vor einem neuen Schulhalbjahr diese Details zu klären.

Der Einsatz von vielfältigen Medien, insbesondere Printmedien wie Flyer oder Plakate, wirkt in der Ansprache von Jugendlichen unterstützend und verleiht dem Projekt mehr Ernsthaftigkeit. Gut wirkt hier eine symbol- oder bildlastige Gestaltung, die aber nicht „pseudo-jugendlich“ aufgebaut sein sollte (insbesondere, wenn das Projekt von Erwachsenen initiiert wird). Zur alleinigen Aktivierung sind Flyer und Plakate jedoch kaum geeignet, da sie die Einzelnen nicht persönlich genug ansprechen, sondern immer an eine größere Menge gerichtet sind. Radio, Fernsehen sowie das Internet können ebenfalls genutzt werden. Im Internet sorgt eine eigene Homepage für einen stetigen Informationsfluss für Interessierte. Über Plattformen wie SchülerVZ oder Facebook können Jugendliche mit ähnlichen Interessen oder Lebensstilen kontaktiert werden (Schneeballprinzip). Eine Präsenz im Internet erfordert aber auch einen hohen Pflegeaufwand: Eine nicht aktuelle Homepage oder ein „lebloses“ Profil

bei Facebook wirken eher abschreckend. Die professionelle Gestaltung und die durchdachte Bespielung der unterschiedlichen Medien ist insgesamt eine wichtige Voraussetzung, damit die erhoffte Aktivierung und Kommunikation der Jugendlichen auf diesen Kanälen erreicht wird.

„Auf jeden Fall sind ein paar Schlüsselfiguren aus der Jugendszene nun definierbar und als kompetente Ansprechpartner geortet und akzeptiert.“

Akteur aus der Bergheimer Stadtverwaltung

Eines wird in der Aktivierungsphase für ein Projekt immer wieder deutlich: Die persönliche Ansprache ist durch nichts zu ersetzen. Ob auf der Straße, an Treffpunkten im Quartier, in Jugendeinrichtungen oder in Schulen: Die Projektbetreuer sollten im persönlichen Kontakt zu den Jugendlichen das Projekt vorstellen, Rückfragen beantworten und das Interesse für das Projekt wecken. Der persönliche Eindruck, den die Jugendlichen dabei von den Projektbetreuern gewinnen, spielt eine große Rolle, wenn es später um die tatsächliche Mitarbeit im Projekt geht. Kurzum: Lässt sich Vertrauen herstellen?



Aktivieren, motivieren, Kreativität freisetzen

Es gibt viele wichtige Zutaten und Hinweise auf dem Weg zu einer guten Jugendbeteiligung, die für die lokale Umsetzung sehr nützlich sein können. Und doch gibt es kein Patentrezept für das gute Jugendprojekt. Sind Jugendliche in Planungsprozesse involviert, ist zu berücksichtigen, dass sie in vielfältige Zeithaushalte von Schule und Ausbildung, von Familie und Freundeskreisen eingebunden sind. Jugendliche sind Teil von Jugendkulturen und sozialen Netzen und setzen sich mit vielfältigen Konsummustern und neuen Medienwelten auseinander. Planung muss bei der Ausgestaltung der Projekte die soziokulturellen Kontexte berücksichtigen und dabei eine Sprache entwickeln, die bei den Jugendlichen ankommt. Die nachfolgenden Hinweise zeigen Wege auf, die zum Verständnis beitragen und gleichzeitig Mut machen sollen, sich auf das Experiment Jugendbeteiligung einzulassen.

Jugendliche sind „Sofortisten“ – der Faktor Zeit

In einer Lebensphase, die (je nach Definition) nur sechs bis zehn Jahre dauert und in der sich Interessen und Ausdrucksformen sehr schnell wandeln, ist ein Engagement für langfristige Planungen von Jugendlichen kaum zu erwarten. Ergebnisse klassischer Stadtplanung werden für die Jugendlichen nie oder viel zu spät sichtbar. Die Transparenz von Entscheidungsvorgängen ist oft nicht gegeben. Die Projekte müssen sich also an jugendliche Zeithorizonte anpassen. Lange Planungsprozesse sollten transparenter dargestellt werden. Länger laufende Planungen, an denen Jugendliche beteiligt werden, sollten daher in kleinere Pakete geschnürt werden, die für sich zu erlebbaren Ergebnissen führen. Der Zeitdruck, der hierdurch entstehen kann, führt einerseits nicht selten zu einer höheren und positiv wahrgenommenen Intensität in der Projektbearbeitung. Andererseits ist der Zeithaus-

halt der Jugendlichen durch Schule, Freizeitangebote oder Verpflichtungen in der Familie so eingeschränkt, dass sich nur schwer in einem kurzen Zeitraum konzentriert arbeiten lässt. Oft ist in der Projektdurchführung eine hohe Flexibilität gefragt, wenn Projektbetreuer den Zeitstrukturen der Jugendlichen entgegen kommen wollen.

„Die wichtigste Erfahrung ist, dass man mehr Zeit braucht als man erstmal denkt. Dass man mit den Kids nicht straight durcharbeiten kann, wie man sich das vielleicht für seine eigene Arbeit denkt. Dass sie eine starke Verlässlichkeit brauchen. Dass man ihnen jede Woche klar macht, wo man gerade ist, auf dem Weg wohin. Dass man auch immer den gleichen Termin und den gleichen Ort braucht. Versprechungen werden sehr ernst genommen, da fragen sie auch ständig nach.“

Tobias Kurtz, Senior-Guide Modellvorhaben Stadtsafari 2.0 Berlin

Eine Lösung der Zeitproblematik kann durch eine aktionsorientierte konzentrierte Beteiligung (z.B. mehrtägiges Arbeiten an einem Ort in den Ferien oder einer Projektwoche) oder durch stetige Beteiligung beispielsweise im Rahmen einer Arbeitsgruppe stattfinden. Dem Bedürfnis nach schnellen Ergebnissen kann auch dadurch Rechnung getragen werden, dass Zwischenschritte produziert und genutzt werden können. Sukzessive baut sich so das Gesamtergebnis auf. Ein solcher Ansatz wurde beispielsweise im Modellvorhaben „Stadtoasen“ in Rosenheim gewählt. Für wenige Tage wurden jeweils Orte in der Stadt mit selbst gebautem Mobiliar besetzt und durch die Jugendlichen genutzt. Das Mobiliar aus Holz ließ sich vergleichsweise schnell herstellen und laufend an neue Ideen und Bedürfnisse anpassen. Durch die wiederkehrenden Besetzungen öffentlicher Räume wurde das Projekt nach und nach bekannter und immer mehr Passanten und Jugendliche verweilten in den temporären Oasen.

„Ernst nehmen heißt sich einsetzen. Für den Stadtteil und für uns.“

Jugendlicher aus dem Modellvorhaben Space for Teens
Steilshoop, Hamburg

Die Themen folgen dem Bedürfnis

Welches Thema interessiert die Jugendlichen so sehr, dass sie sich dafür einsetzen? Eigentlich sind es weniger die Themen, als die Bedürfnisse der Jugendlichen, die zu Engagement führen. Das Bedürfnis nach einem Raum für sich. Das Bedürfnis danach, sich und sein Können öffentlich zu präsentieren. Das Bedürfnis, anerkannt zu werden. Das Bedürfnis nach Bewegung. Oder das Bedürfnis nach Verfügungsgewalt über einen Ort. Ob sich diese Bedürfnisse durch ein Bandbattle auf einer Brachfläche, eine temporäre Strandbar, einen urbanen Parcours oder eher durch einen Raum zum Chillen stillen lassen, ist in der Regel den lokalen Gegebenheiten geschuldet. Ein Beispiel hierfür findet sich im Modellvorhaben Jugend. Frei.Räume in Frankfurt. Das Bedürfnis, regelmäßig im öffentlichen Raum zu tanzen, brachte die Jugendlichen auf die Idee, eine U-Bahn Haltestelle zum „Dancefloor“ umzufunktionieren. Zu mit den Verkehrsbetrieben festgelegten Zeiten nutzen die Jugendlichen nun regelmäßig einen dafür scheinbar ungeeigneten Ort.

Was bitte sind Emos? – Orientierung an jugendliche Lebenswelten

Für Erwachsene sind jugendliche Lebenswelten noch schwerer zu durchschauen als die der Erwachsenen. Natürlich werden Jugendliche zunächst geprägt durch ihren familiären Hintergrund, durch ihren Bildungszugang sowie ihren ökonomischen, religiösen und ethnischen Hintergrund. Auch das Geschlecht spielt eine wichtige Rolle. Was dann noch hinzukommt, sind jugendkulturelle Aspekte, die sich laufend wandeln und in der Vielfalt ihrer „Codes“ für Außenstehende – und das sind Erwachsene – nur schwer verständlich sind. Skater, Punks, HipHoper, Emos, Sprayer, Metal-Heads – früher waren Jugendkulturen oft durch die Rebellion gegen die Elterngeneration geprägt, heute sind individuelle Ausdrucksformen in Musik, Medien und Sport die prägenden Elemente.

Schon bei der Aktivierung für ein Projekt ist es wichtig, die Lebenswelten, Milieus und Interessen der Jugendlichen im Blick zu haben. Dabei muss sich ein erwachsener Projektinitiator zwar nicht der Jugendkultur anbieten, aber Offenheit signalisieren. Kulturelle und sportliche Events für Jugendliche können gute Aufhänger sein, um das Projekt zu präsentieren und eine positive Aufmerksamkeit zu erzeugen.

„Persönlich hat mir unser Projekt die Augen geöffnet für eine ganz andere Kultur, die in meiner Nachbarschaft existiert, die Kultur der jungen Teens. Ich lebe hier seit Jahren und habe nicht gewusst, dass diese Subkultur existiert.“

Tobias Kurtz, Senior-Guide Stadtsafari 2.0 Berlin

Was kann dann eine Orientierung an der Lebenswelt der Jugendlichen bedeuten? Vielleicht müssen Projektbetreuer sie nicht von vornherein durchschauen, sondern ihnen einfach Raum im Projekt lassen. Wenn ein Projekt an den Interessen und damit an den Lebenswelten der Jugendlichen anknüpft, und Platz für ungewöhnliche Wege offen lässt, dann finden die Jugendlichen selbstständig eigene Ausdrucksmöglichkeiten innerhalb ihres Quartiers. Gleichzeitig kann es aber auch Kreativität lähmen, wenn die Jugendlichen stets in ihrer eigenen Lebenswelt, an ihren Orten und in ihren Cliques verbleiben. Besondere Impulse im Projekt entstehen oft dann, wenn es gelingt, die unterschiedlichen Jugendkulturen aus ihren Lebenswelten herauszuholen und mit außergewöhnlichen Aktivitäten für die Auseinandersetzung mit ihrer Stadt zu gewinnen. Durch die Begegnung mit dem Neuen ergeben sich für die Jugendlichen erweiterte Einsichten – was zu kreativen Impulsen führen kann.





Aktionsorientiert beteiligen.

„Politik und Verwaltung müssen vielleicht lernen, dass sich Bürgerbeteiligung und Stadtplanung künftig sehr viel mehr auch im virtuellen Raum abspielen wird, der für diese Themenbereiche ganz neue Aktions- und Kommunikationsmöglichkeiten bietet.“

Heidrun Eberle,
Initiatorin und Projektbegleitung Modellvorhaben München

Der Mellowpark in Berlin gilt als ein Paradebeispiel für Zwischennutzung und ist inzwischen der Berliner Kristallisationspunkt für Jugendkulturen rund um Skaten und BMX-Fahren. Dabei handelt es sich um mehr als nur Sport: Mode, Musik, Lebensrhythmus und Freizeitverhalten formen eine eigene Lebenswelt. Beim Umzug des Mellowparks auf eine neue Zwischennutzungsfläche ist diese Jugendkultur Dreh- und Angelpunkt der konkreten Arbeit auf dem neuen Gelände am Spreeufer. Die Jugendlichen sind in eigener Sache vor Ort und engagieren sich mit dementsprechend höherer Motivation. In der intensiven Arbeit in den zwei Wochen des „MellowparkCampus“ gingen Planungsdiskussionen, Arbeitseinsätze und Freizeit nahtlos ineinander über. Das BMX-Rad und Skateboard waren ständige Begleiter. Der dichte Bezug der Jugendlichen zu ihrer Kulturwelt ermöglicht ihnen ein Engagement für den neu zu nutzenden Raum, das für andere Lebenszusammenhänge nicht aufgebracht werden würde. Die Anknüpfung an die Jugendkultur verstärkt die Identifikation und ermöglicht erst die Umsetzung des Projektes in seinem gesamten Umfang.

Action, action, action! ... sorgt für mehr Beteiligung

„Wenn es gar nicht mehr ging mit arbeiten, weil sie zu hibbelig waren, dann hab ich die mit nach draußen genommen und sie ein bisschen schwitzen lassen.“

Sasun, 24 Jahre, Junior-Guide Modellvorhaben Stadtsafari 2.0 Berlin

Jugendliche sind aufgrund von Verpflichtungen wie Schule, außerschulischen Hobbys oder auch durch Aufgaben im Haushalt nicht mit viel „freier“ Zeit ausgestattet. Freie Zeit ist also kostbar. Vielfach wird von den Jugendlichen das Bedürfnis zu „chillen“, also einfach mal nichts zu tun, geäußert. Um sich zu beteiligen, brauchen sie ein erhebliches Motiv, ihre Zeit für das Projekt zu „opfern“. In den Modellvorhaben wurden Jugendliche über Pflichtveranstaltungen in der Schule, über freiwillige Angebote

in den Jugendeinrichtungen oder über das freiwillige projektbezogene Engagement in die Modellvorhaben eingebunden. Für alle Beteiligungsformen ist es erforderlich, dass die Beteiligung den Jugendlichen etwas bietet, wobei an freiwillige Formate natürlich höhere Anforderungen gestellt werden als an Pflichtveranstaltungen. Im Sinne eines guten Ergebnisses sollte das Wechselverhältnis zwischen Attraktivität von konsumtiv aufgebauten Veranstaltungen und produktiver Projektentwicklung berücksichtigt werden. Dieser Aufgabe kann Rechnung getragen werden durch flexible zeitliche Strukturen, vor allem aber durch erlebnis- und aktionsorientierte Formate und eine Einbindung produktiver Schritte in jugendkulturelle Veranstaltungen (z.B. Konzerte, Streetart-Projekte). Auch innerhalb der einzelnen Arbeitsschritte der Beteiligung sorgt Abwechslung dafür, dass die Motivation erhalten bleibt. Wer hat schon Lust, den ganzen Tag nur zu diskutieren oder Pläne zu zeichnen?

Mehrere Modellvorhaben nutzten konzentrierte Aktionen, um intensiv mit den Jugendlichen zu arbeiten. In Dessau campten die Jugendlichen mehrere Tage in der Innenstadt und arbeiteten kontinuierlich an ihren Ideen für das Quartier. Jugendliche und Projektbetreuer lebten gemeinsam und unter den gleichen Rahmenbedingungen. Hierdurch konnte eine andere Form der Zusammenarbeit entstehen, da die Jugendlichen für eine begrenzte Zeit vollkommen aus ihrer üblichen Erfahrungswelt herausgelöst waren. Obwohl die Teilnahme freiwillig war, blieben die Jugendlichen permanent am Ort, um „ja nichts zu verpassen“. Im Herforder Modellvorhaben begaben sich mehrere Jugendliche auf eine gemeinsame Wohnwagenreise, um in anderen Städten nach vergleichbaren Quartieren wie in der Heimat zu suchen. Hier erprobten sie neue Sichtweisen und ergründeten, was sich in der Herforder Nordstadt ändern muss, um sie für Jugendliche attraktiv werden zu lassen. Diese Reise war gezielt als Methode zur Projektentwicklung angelegt.

Freiwilligkeit versus Pflichtveranstaltung

Insbesondere bei kommunal initiierten Projekten stellt sich schnell die Frage, ob die Jugendlichen im Rahmen von Pflichtveranstaltungen, z.B. in der Schule, oder mittels freiwilliger Teilnahme in das Projekt eingebunden werden sollen. Beide Modelle haben Vor- und Nachteile. Vorteil von Pflichtveranstaltungen ist, dass – eine funktionierende Kooperation z.B. mit den Schulen eines Quartiers vorausgesetzt – relativ schnell eine große Anzahl von Jugendlichen für das Projekt gewonnen werden kann. Durch die Einbindung verschiedener Schulformen können auch unterschiedliche Bildungshintergründe der Jugendlichen abgedeckt werden. Auch die regelmäßige Teilnahme der Jugendlichen während des Projektes ist sichergestellt. Wenn Jugendbeteiligung kontinuierlich in der Kooperation mit den Schulen verankert wird, können Pflichtveranstaltungen ein gutes Mittel darstellen, die Belange Jugendlicher dauerhaft abzufragen. Negativ können sich Pflichtveranstaltungen dann auswirken, wenn sie von den Jugendlichen eben als das wahrgenommen werden, was sie sind: eine Pflicht. Die für viele Jugendliche eher negativ besetzte Verknüpfung mit dem Thema Schule sollte in Pflichtveranstaltungen nach Möglichkeit durch positive und interessante Projektarbeit aufgehoben werden. Die Stadt Duisburg hat im Rahmen ihrer Jugendbeteiligung zum Stadtentwicklungskonzept 2027 sehr erfolgreich mit Pflichtveranstaltungen gearbeitet und eine große Zahl von Jugendlichen eingebunden.

Für die freiwillige Teilnahme am Projekt spricht hingegen der mögliche inhaltliche Output, der von den motivierteren und engagierteren Jugendlichen geleistet werden kann. Hierfür ist allerdings auch ein besonderes Engagement und Know-How der Projektbetreuer in der konkreten Arbeit vor Ort gefordert. Die Modellvorhaben DownTown-Camping Dessau und Stadtsafari 2.0 Berlin liefern hierfür gute Beispiele. Auch wenn perspektivisch angedacht ist, dass Jugendliche sich in stetigen Ansätzen ehrenamtlich engagieren sollen, z.B. in Form eines Jugendrates, stellen einmal aktivierte „freiwillige“

Jugendliche wahrscheinlich die motiviertere Ressource dar. Diese Erfahrung machte ebenfalls das Duisburger Modellvorhaben, als die Jugendlichen aus den Pflichtveranstaltungen nur wenig Interesse äußerten, sich kontinuierlich außerhalb des Schulunterrichts in die zukünftige Stadtentwicklung einzubringen.

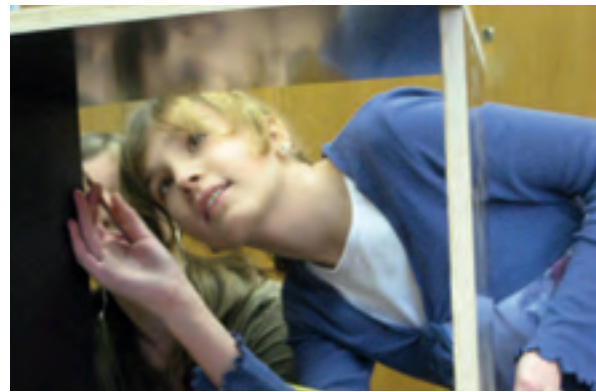
Ein Stück der Glitzerwelt – Medienbasierte Ansätze

Jugendliche wachsen heute in einer Welt auf, in der die Nutzung verschiedener Medien selbstverständlich ist. Insbesondere Handy und Internet prägen den Alltag und die Kommunikation untereinander. Dementsprechend liegt es nah, die Medienvielfalt zur Aktivierung und Beteiligung für Jugendprojekte zu nutzen.

„Alle Jungen, alle Mädchen, woll’n auf schnellstem Wege in die Medien. Ja diese funkelnde und aufregende Glitzerwelt, zieht alle in den Bann von Düsseldorf bis Bitterfeld“

Jan Delay, ‚Showgeschäft‘, Album ‚Wir Kinder vom Bahnhof Soul‘

Viele Projekte stellen nicht nur eigene Webseiten für eine bessere Aktivierung und Kommunikation auf, sondern nutzen Plattformen wie „Twitter“, „MySpace“ oder „Facebook“, um die medienbasierte Kommunikation zu erweitern. Das gute Plakat, der Film – in „YouTube“ eingestellt –, das Fotoshooting bei Fotografen und das selbständige Entwickeln von Webseiten, der „Song“ zur Zukunft des Quartiers – dies alles sind medienbasierte Ansätze, die neben dem eigentlichen Thema des Projektes für zusätzliches Interesse sorgen. Dabei zielt der medienbasierte Ansatz darauf ab, die Attraktivität der Medien dafür zu nutzen, individuelle Ausdrucksformen zu finden. Insbesondere Filme zu drehen oder selbst einen Song zu entwickeln, aufzunehmen oder gar öffentlich zu „performen“, sind mediale Zugpferde der Projektarbeit. Damit, dass sie ein eigenes Produkt entwickeln, treten Jugendliche aus ihrer konsumtiven Haltung heraus und übernehmen eine



mediale Verantwortung. Die öffentliche Präsentation der Produkte, sei es live im Quartier oder über Internetplattformen, ist ein weiterer wichtiger Motivator und wirkt aktivierend.

Mehrere Modellvorhaben haben auf medienbasierte Ansätze zurückgegriffen, um Jugendliche zu aktivieren, ihnen aber auch adäquate Ausdrucksmittel an die Hand zu geben. Im Münchner Modellvorhaben „modul 7“ wurden Jugendliche dazu aufgerufen, Filme, Comics und Fotostories zum Leben im Neubaugebiet „Ackermannbogen“ zu drehen. Hintergrund des Projektes war, dass der Ackermannbogen bald in die „Pubertät“ kommen wird, wenn aus der Mehrzahl der heutigen 10 bis 12-jährigen im Quartier Teenager werden. Doch Jugendbelange spielten bisher im Quartier kaum eine Rolle. Durch die professionelle Begleitung von Medienpädagogen konnten die Jugendlichen Produkte erstellen, die die Erwachsenen aufgerüttelt haben. Medien können aber auch im Sinne von Öffentlichkeitsarbeit fürs Quartier genutzt werden, wie das Aachener Modellvorhaben „Gib der Stadt Dein Gesicht!“ zeigt. Begleitet von einer Profi-Fotografin inszenierten die Jugendlichen sich mit gestellten Fotoinstallationen in einer bildstarken Kampagne für ihr Viertel. Das Repräsentationsbedürfnis der Jugendlichen verschmolz mit der Idee, dem Quartier stadtweit mehr Aufmerksamkeit und ein positiveres Image zu verschaffen. Das Modellvorhaben „GameLabor“ nutzte Computerspielwelten, um das Frankfurter Bahnhofsviertel näher zu ergründen und Jugendliche zu animieren, sich mit dem Quartier auseinander zu setzen. Die virtuelle Welt bot die Möglichkeit, das real Erlebte zu verarbeiten und Ideen für das Quartier zu visualisieren und zu erproben.

Respekt, Ernsthaftigkeit, Augenhöhe – eine gemeinsame Sprache finden

„In Bezug auf die Beteiligung an planerischen Prozessen ist ein Ergebnis, man kann Jugendliche nicht eins zu eins anzapfen, indem man einfach sagt: „Ihr dürft partizipieren, ihr dürft sagen was ihr wollt und dann machen wir das.“ Was davor kommen muss, ist eine Art Vermittlung, wo man erst einmal erarbeitet, welche Sprache sprechen sie, welche Sprache sprechen wir, welche sprechen wir gemeinsam, um dann mehr über deren Wünsche und Bedürfnisse zu erfahren und um das auch zu übersetzen, was sie äußern.“

Ragna Körby, Senior-Guide Modellvorhaben Stadtsafari 2.0 Berlin

Die Kommunikation auf Augenhöhe, das Erlebnis, respektiert und gehört zu werden, war in vielen Projekten für die Jugendlichen ein Schlüsselmoment. Es muss für sie ersichtlich sein, dass das Beteiligungsangebot ehrlich gemeint ist und dass ihre Anliegen und Ideen tatsächlich (zeitnah) zu erlebbaren Ergebnissen führen. Während des Beteiligungsprozesses sollte nicht nur „im stillen Kämmerlein“ mit den Jugendlichen gearbeitet werden, sondern eine Rückkoppelung mit Entscheidungsträgern aus Politik und Verwaltung angestrebt werden, die wiederum motivierend wirkt. Schließlich können von den Jugendlichen entwickelte Ideen von erwachsenen Fachleuten als Paten begleitet werden. Die Anerkennung der aktiven Jugendlichen führt zu mehr Engagement und bildet oft die Grundlage für die Übernahme längerfristiger Verantwortung für die im Beteiligungsprozess aufgebauten neuen Räumlichkeiten oder Strukturen.

Eine Möglichkeit, zu einer Annäherung auf Augenhöhe zu kommen, ist das Einschalten einer „Vermittlerebene“ in der Kommunikation zwischen erwachsenen Projektleitern und den Jugendlichen, die z.B. von älteren engagierten Jugendlichen besetzt wird. Damit können die Sprach-

„Lernen können andere Projekte von unserem Projekt: Sich zu den Jugendlichen runterzubeugen, denen ein Ohr zu schenken, zwei Ohren sogar.“

Robert, 19 Jahre, Junior-Guide Stadtsafari 2.0 Berlin

ebenen der Beteiligung neu justiert werden. Im Berliner Modellvorhaben „Stadtsafari“ bildeten sich Teams aus älteren Erwachsenen (22 bis 30 Jahre), den „Senior-Guides“ und älteren Jugendlichen bzw. jungen Erwachsenen (18 bis 21 Jahre), den „Junior-Guides“. Die Junior-Guides waren Jugendliche, die bereits im Quartier aktiv waren. Sie bildeten die Mittlerebene und fungierten als „Übersetzer“ zu den jüngeren Jugendlichen, die am Projekt teilnahmen. Die verantwortlichen Jugendlichen fühlen sich ernst genommen und wertgeschätzt. Eine gemeinsame Sprache mit den nicht-verantwortlichen Jugendlichen konnte gefunden werden, auch wenn die Gratwanderung zwischen einer semiprofessionellen und der teilnehmenden Rolle teilweise schwer war. Das Modell aus Senior- und Junior-Guides war ein wesentlicher Faktor für den Erfolg des Modellvorhabens: Die Jugendlichen blieben während der Projektlaufzeit hoch motiviert und engagiert dabei. Sie erhielten dafür auch eine monetäre Anerkennung. Die unterschiedlichen Produkte, die aus diesem Prozess entstanden, zeigen in besonderer Weise den hohen Output und die kreative Auseinandersetzung mit dem Stadtteil, die maßgeblich durch das Betreuungskonstrukt gefördert wurden.

Eine Kultur der lokalen Jugendbeteiligung aufbauen

Die Modellvorhaben haben nachgewiesen, dass die Beteiligung von Jugendlichen an Planungsprozessen grundsätzlich möglich ist und kreative Ergebnisse zeigen kann. Die Praxis zeigt aber auch, dass noch ein langer Weg für mehr Beteiligung von Jugendlichen zu beschreiten ist. Jugendbeteiligung ist nicht als selbständiges, auf diese Zielgruppen ausgerichtetes Thema in planungsrechtlichen Verfahren verankert. Jugendbeteiligung ist eingeordnet in den allgemeinen Beteiligungsauftrag des Planungsrechts. Insofern bedarf eine intensive Beteiligung der Jugendlichen immer noch des besonderen Impulses einiger aktiver kommunaler Akteure. Der politische Wille zur Beteiligung von Jugendlichen muss ausdrücklich vorhanden sein, in Worte gefasst werden und in einem ent-

sprechenden Handeln der Verwaltung verankert werden. Fast alle Modellvorhaben formulieren aus ihrer Erfahrung heraus die Notwendigkeit, vor Ort Partnerschaften zur Beteiligung von Jugendlichen zu entwickeln. Hierbei wird oft eine Parallelität von dauerhafter „Basisarbeit“ (in Bezug auf die Einbindung in den Schulunterricht und in Jugendeinrichtungen) auf der einen Seite und punktuellen, aktionsorientierten und Beteiligungsprojekten mit konkreten Ergebnissen auf der anderen Seite gefordert. Diese lokale Kultur der Jugendbeteiligung aufzubauen, setzt einen stetigen Einsatz verschiedener Akteure in den Städten und Stadtquartieren voraus. Lokale Netzwerke, die verschiedene Akteure wie Schulen, Jugendeinrichtungen, aber auch örtliche (jugendliche) Initiativen bis hin zu Gewerbetreibenden umfassen können, erleichtern die Umsetzung von konkreten Jugendprojekten im Quartier. Die Bildung und Pflege solcher Netzwerke ist also eine wichtige Investition, wenn eine dauerhafte Jugendbeteiligung geplant ist.

Ansätze zum Aufbau einer lokalen Jugendbeteiligungskultur zeigte beispielsweise das Modellvorhaben Regensburg „East-Side-Story“, bei dem Jugendliche zunächst Grundlagenwissen zur Planung vermittelt bekamen, bevor sie Anregungen zum anstehenden Rahmenplan gaben. Die Anregungen, die die Jugendlichen für den Rahmenplan gaben, waren so fundierter und konnten von den Planern produktiver eingebunden werden. Das Modellvorhaben Oldenburg hingegen bot eine Qualifizierung für Jugendliche und Verwaltungsmitarbeiter an, damit diese sich in der anstehenden Stadtteilentwicklungsplanung vertiefter austauschen können. Der Lernbedarf wurde also auf beiden Seiten erkannt und konstruktiv umgesetzt. Im Hamburger Modellvorhaben „Streetlife“ werden Jugendliche seit drei Jahren an der Quartiersentwicklung beteiligt. Hierdurch konnten einzelne Vorschläge der Jugendlichen im Quartier verwirklicht werden. Jugendkultur und Jugendbeteiligung werden im Stadtteil ernst genommen und auch in den Gremien der Erwachsenen mitgetragen. Allein aus diesen drei Beispielen wird deutlich, wie vielfältig die Ansätze und Produkte sein können, wenn Jugendbeteiligung als stetiger Prozess umgesetzt wird.



Jugendfonds: Projekte in eigener Regie

Kann man Jugendlichen Verfügungs- und Entscheidungsgewalt über finanzielle Mittel in Jugendprojekten geben? Um dieser Frage nachzugehen, haben das Bundesministerium für Verkehr, Bau und Stadtentwicklung und das BBSR im Forschungsfeld den Jugendfonds „Jugend macht Stadt“ initiiert.

Es sollte erprobt werden, wie Jugendliche sich selbst durch kleine Einzelprojekte in besonders innovativer Art und Weise in die Gestaltung ihres Stadtviertels einmischen können. Durch diese Projekte sollte Jugendlichen die Gelegenheit gegeben werden, ihre Ideen und Interessen direkt umzusetzen. Dies geschah über die Aufstellung des Jugendfonds „Jugend macht Stadt“. Im Rahmen des Jugendfonds erhielten engagierte Jugendliche die Möglichkeit, bis Dezember 2009 in ihrer Stadt oder ihrem Stadtteil in Eigenregie Projekte zu verwirklichen. Die Projekte sollten sich mit ihrem lokalen Umfeld und dem Thema Stadtentwicklung befassen und unterlagen bestimmten Kriterien wie Gemeinnützigkeit, Jugendlichkeit der Projektinitiatoren oder Rechtskonformität. Die bundesweit tätige „Servicestelle Jugendbeteiligung“ koordinierte die Vergabe der Gelder. Vor Ort entschieden bestehende regionale Servicestellen, die bereits ehrenamtlich von Jugendlichen geführt werden, über die Vergabe der Gelder an einzelne Jugendprojekte. Die Jugendprojekte bekamen je nach Bedarf zwischen 400 und maximal 5.000 Euro. Jugendliche erhielten also nicht nur direkt Geld zur Umsetzung ihrer Ideen, sondern waren auch für die Beurteilung der einzelnen Projektideen und für die Vergabe der Projektmittel verantwortlich.

Insgesamt wurden 40 Projekte von Jugendlichen über den Fonds gefördert. So gestalteten beispielsweise die „Borwin-Skater“ aus Rostock ihren Schulhof mit einer „FunBox“, um das Skaten sicherer und den Schulhof als Treffpunkt in der Freizeit attraktiver zu gestalten. Jugendliche in Halle nutzten den Fonds, um die „Groovebox“, ein Tonstudio, in einem Jugendhaus zu errichten und so sich und anderen Jugendlichen einen Ort für ihre Kreativität zu geben. Das „Localize Heimatfestival“ wurde von Jugendlichen konzipiert und durchgeführt. Sie schufen mit ihrem Projekt andere Blicke und Perspektiven auf die

Stadt Potsdam. „Weimar eins Kleben“ war das Motto einer Plakatwerkstatt, in der Jugendliche ihre Meinungen zu Stadt und Politik zu Papier brachten und stadtweit veröffentlichten.

Auch einzelne Modellvorhaben wie Erfurt „Ladebalken“, Wuppertal „Ölberg 58“ und Berlin „Nauener, was geht?!“ gaben Jugendlichen über Fonds oder Wettbewerbe die Möglichkeit, direkt kleinere Summen für die Umsetzung ihrer Projektideen zu erhalten.

Das Fondsmodell wurde sehr erfolgreich getestet. Eine wesentliche Erkenntnis ist, dass Jugendliche sehr wohl in der Lage sind, über die Vergabe von Mitteln zu entscheiden – sei es als Jugendjury oder als lokale Initiative, die andere Jugendliche in ihrem Projektmanagement berät. Die Jugendlichen konnten in transparenten Prozessen ihre Beurteilungen gegeneinander abwägen und Entscheidungen fundiert treffen. Durch die Rolle als Entscheider über die Mittelvergabe wurden die Jugendlichen in ihrem Verantwortungsbewusstsein gestärkt. Wichtig ist, dass die Jugendlichen das nötige Know-How vermittelt bekommen, damit sie fundierte Entscheidungen treffen können. Weiterhin sollte eine hohe Transparenz und Verlässlichkeit für alle Beteiligten sichergestellt sein, damit die Beurteilungen der Jugendlichen nicht im Nachhinein in Frage gestellt werden.

Ein weiteres Ergebnis ist, dass Jugendliche durch die direkte Verfügbarkeit finanzieller Mittel für ihre Anliegen erheblich motiviert werden, sich in die Entwicklung ihres Stadtteils einzubringen. Wichtig ist, formale Hürden so niedrig wie möglich zu gestalten, damit Jugendliche nicht entmutigt werden. Kurze, leicht auszufüllende Anträge für das entsprechende Jugendprojekt und eine Beratung durch z.B. erfahrene Jugendliche oder erwachsene „Patent“ erleichtern es gerade auch jüngeren Jugendlichen, Projekte zu entwickeln, die sich erfolgreich umsetzen lassen. In der Kombination von finanzieller Unterstützung und dem genannten Wissenstransfer erschließen sich so erhebliche Potenziale für das Engagement von Jugendlichen in ihrer Stadt und ihrem Stadtquartier.







6

Runter von der Insel

Von Bedenkenträgern und Pionieren

Egal, ob ein Jugendprojekt von Akteuren aus dem Quartier oder von Seiten der Stadtverwaltung organisiert wird: Ressortübergreifendes Handeln ist eine wichtige Stellschraube für den Erfolg des Projektes. Jugendbelange werden im Grundsatz den Ämtern für Jugend zugeordnet und damit in der Regel nicht übergreifend eingebunden. Ist aber ein Skatepark ein Sportangebot oder ein Projekt kommunaler Jugendarbeit? Sind die Außenanlagen und der öffentliche Raum rund um ein Jugendhaus Sache des Jugendamtes oder des Baudezernats? Wer ist zuständig, wenn Jugendliche Brachflächen für sich nutzen wollen? Ist ein Streetart-Camp ein Kulturprojekt oder Teil der Stadtbildpflege? Wer vertritt die Jugendbelange in Prozessen wie dem Stadtumbau, der Stadterneuerung oder der „Sozialen Stadt“?

Wie kommen Entscheidungsträger und Jugendliche zusammen?

Nicht selten erfordert ein lokal initiiertes Jugendprojekt die Zusammenarbeit mit den Ressorts, die sich mit den Themen Jugend, Stadtplanung, Sport und Kultur befassen. Bewegen sich Projekte im öffentlichen Raum, sind vielfältige Interessen berührt. Aktive Jugendliche und lokale Projektinitiatoren müssen die Verwaltungszusammenhänge sowie die verschiedenen Zuständigkeiten und Verantwortungen erkennen. Lokal initiierte Jugendprojekte können durch eine überzeugende Projektidee und durch konstruktives und kooperatives Einbinden der zuständigen Verwaltungsstellen die Kooperation mit und innerhalb der Verwaltung aktiv vorantreiben.

Vor allem benötigen Jugendprojekte in ihrer Planungs- und Realisierungsphase die Kooperation der verschiedenen Ressorts untereinander. Die Eigenlogik der betroffenen Ressorts ist häufig so unterschiedlich, dass eine projektbezogene Kooperation neu organisiert und erlernt werden muss. Im Grundsatz haben das Jugendamt (Einzelfallbezug), das Stadtplanungsamt (Raumbezug) oder das Sportamt (gesamstädtischer Bezug) sehr unterschiedliche Sichtweisen auf die Belange Jugendlicher.

Oft werden auch Projekte für Jugendliche, die seitens der Verwaltung zusätzliche Anstrengungen erfordern, von den unterschiedlichen Ressorts als Belastung empfunden – selbst dann, wenn das Projekt von Seiten der Kommune initiiert wurde.

„Jugendliche sind eine besondere Nutzergruppe mit besonderen Ansprüchen. Diesen Ansprüchen gerecht zu werden und gleichzeitig Jugendliche in eine qualitativ hochwertige Planung und Entwicklung einzubeziehen ist eine wichtige Aufgabe der planenden Verwaltung, die besondere Fähigkeiten bei Mitarbeitern fordert und gefördert werden müsste.“

Arne Lorz, Projektleiter Duisburg 2027

Dabei bieten gerade die konkreten Projekte auf lokaler Ebene das Potenzial für Lösungen, die durch die Synthese unterschiedlicher Fachdisziplinen neue Qualitäten für die Jugendlichen und das Quartier schaffen können. Ein abgestimmtes Handeln der Ressorts in einem Quartier verbessert auch die Reichweite der Maßnahmen der einzelnen Ressorts in den Stadtteilen, wenn beispielsweise die Schulentwicklungsplanung für einen Standort mit vorgesehen städtebaulichen Maßnahmen verknüpft wird oder lokale Kooperationsbeziehungen zwischen Sportvereinen und Schulen unterstützt werden, um zu einer besseren Auslastung vorhandener Angebote zu kommen.

An einem Strang ziehen

Jugendliche in strategische Planung einzubeziehen, ist eine komplexe Aufgabe, die besser zu bewältigen ist, wenn innerhalb der Verwaltung die Zielsetzung klar formuliert wird und die Kräfte gebündelt werden. Der stadtweite Beteiligungsprozess mit den Bürgern im Rahmen des strategischen Stadtentwicklungsprojekts **Duisburg 2027** besitzt eine hohe politische Bedeutung und hat daher auch in anderen Ressorts viel Beachtung gefunden.



**Gib der Stadt
Dein Gesicht!**

**We like to
move it -
17:25 Uhr
Straßenfest
im Suemondt-
viertel**

www.aachen.de/gtsdg

„Wir Planer sind Überzeugungstäter: Wenn wir die ‚Stadt für Alle‘ planen, müssen wir auch alle beteiligen.“

Carsten Schoch,
Fachdienstleiter Stadtentwicklung und Bauleitplanung Oldenburg,
Projektleiter Modellvorhaben Oldenburg

Diese günstige Voraussetzung konnte auch für die besondere Beteiligung der Jugendlichen genutzt werden. Kurze Wege, schnelle Entscheidungen und ein engagiertes Team innerhalb der Verwaltung sowie die Kooperation mit externen Fachleuten prägten die intensive Phase der Jugendbeteiligung. Die Duisburger Jugendlichen wurden in ihren Stadtteilen frühzeitig aufgerufen, eigene Ideen und Vorschläge zur Neuaufstellung des Flächennutzungsplanes und für die zukünftige Stadtentwicklung zu formulieren – noch bevor die Stadtverwaltung eigene Konzepte erarbeitet hatte. Die Sicht der Jugendlichen prägte so von Anfang an das Problemverständnis und die Schwerpunktsetzung im Projekt mit.

Die Jugendlichen sollen auch während des weiteren Planungsprozesses eingebunden werden. Um die Ernsthaftigkeit der Beteiligung zu unterstreichen, wird mindestens ein von den Jugendlichen entwickeltes Projekt für ihren Bezirk unmittelbar angegangen. Die Projekte wurden in einem Wettbewerbsverfahren von den Dezernenten bewertet und ausgewählt. Das Siegerprojekt – die Errichtung von Naturskulpturen im Bezirk Walsum – wird von einem Paten aus der Stadtverwaltung weiter begleitet werden. Die anderen Projektideen der Jugendlichen sollen in die längerfristigen Planungen und Abstimmungen der unterschiedlichen Ressorts einfließen, in den teilträumlichen Konzepten der strategischen Stadtentwicklung verankert werden und so nach Möglichkeit mittelfristig umgesetzt werden. Die Beteiligung der Jugendlichen an einem langfristigen Stadtentwicklungsprojekt hat dadurch auch kurzfristige und erlebbare Auswirkungen vor Ort. Dies verdeutlicht den Stellenwert, der den Belangen der Jugendlichen eingeräumt wird, und die Ernsthaftigkeit, mit der eine ganze Verwaltung zuhört.

Wir wollen lernen, wie das geht!

Jugendprojekte berühren die Belange vieler, insofern ist oft eine Bündelung von unterschiedlichem Fachwissen gefragt. In einem „lernenden“ Prozess gewinnen die verschiedenen Fachleute Erfahrungen, die sie in späteren Projekten nutzen können. In Oldenburg wurden Jugendliche an der Planung der zukünftigen Nutzung einer Konversionsfläche und der Entwicklung des umgebenden Quartiers beteiligt. Durch die positiven Ergebnisse des Modellvorhabens angeregt, strebt die Stadt Oldenburg inzwischen an, Jugendliche prinzipiell in die Stadtteilentwicklungsplanung und auch in die strategisch ausgerichtete Stadtentwicklungsplanung stärker als bisher einzubeziehen. Für den Projekterfolg spielte die Kooperation der unterschiedlichen Fachressorts eine entscheidende Rolle. Die Initiative für das Projekt ging vom Stadtplanungsamt aus. Begleitet wurde das Projekt durch die vom Jugendhilfeausschuss ins Leben gerufene Arbeitsgruppe „Beteiligung von Kindern und Jugendlichen“. Die Arbeit mit den Jugendlichen vor Ort organisierte ein externes Büro, das auf Kinder- und Jugendbeteiligung spezialisiert ist. In Zukunft wird man weniger auf externe Dienstleister angewiesen sein: Mitarbeiter der unterschiedlichen Ressorts nahmen gemeinsam an den Zukunftswerkstätten, Stadtteilrundgängen, Modellbauaktionen sowie an speziellen Schulungen zu Methoden der Jugendbeteiligung teil, so dass zukünftig qualifizierte Beteiligungsarbeit direkt durch die Verwaltung erfolgen kann. Für die kommende Quartiersentwicklungsplanung und die strategische Stadtentwicklungsplanung wird die Oldenburger Verwaltung ihr gewonnenes Know-How einsetzen.

Andere mit ins Boot holen

Jugendprojekte stehen nicht für sich allein, sondern haben Auswirkungen auf das Quartier. Akteure im Stadtteil nehmen das Projekt wahr und sind für das Projekt zu gewinnen. Ohne eine intensive Kooperation mit anderen Akteuren vor Ort, mit Initiativen und Schulen, mit sozialen Trägern und Kirchen ist die Umsetzung von Jugendprojekten nicht möglich. Netzwerke aus Vereinen, Verwaltung und Politik sind Voraussetzung für den Aufbau von Vertrauen in das Projekt und bilden so den Rahmen für die Entwicklung langfristiger Beteiligung und Mitwirkung. Deshalb ist die lokale Verankerung ein entscheidender Erfolgsfaktor für das Gelingen jedes Jugendprojektes.

„Man muss sich einfach mal trauen, neuen Ideen eine Chance zu geben und den Dialog mit Behörden und Einwohnern zu verstärken“

Armin Schütz, 29 Jahre, Projektteam Modellvorhaben Spangenberg

Emotionale Aspekte sind in der Umsetzung von Jugendprojekten wichtig. Nicht selten treten dem neuen Projekt und den darin Engagierten Skepsis, Misstrauen oder gar Neid entgegen. Es ist wichtig, dem negativen Image von Jugendlichen entgegenzuwirken. Hierbei hilft es, frühzeitig eine hohe Transparenz des Projektes nach Außen herzustellen und damit Ängste Dritter abzubauen. Das Vertrauen darin, dass es sich um ein „gutes“ Jugendprojekt handelt, muss geweckt werden. Nicht zu unterschätzen ist, dass diese Anerkennung einen hohen ideellen Wert besitzt, der zu großer Anteilnahme und Unterstützung von Außen führen kann.

Gute Nachbarschaft braucht Anlässe. Gemeinsame Aktionen mit Bewohnern und Akteuren, die Spaß machen und positiv besetzt sind, bieten solche Anlässe, um ins Gespräch zu kommen. Die oft fehlende Akzeptanz und das mangelnde Verständnis für Jugendprojekte müssen überwunden werden. Deutlich werden sollte, was das Quartier, seine Bewohner und die anderen Akteure von dem Jugendprojekt haben. Verschönert es den öffentli-

chen Raum? Entschärft das Projekt vielleicht bestehende Probleme an einem Ort? Sorgt es für mehr kulturelle Vielfalt und Angebote im Quartier? Die meisten Jugendprojekte haben positive Effekte für das gesamte Quartier, die unbedingt kommuniziert werden sollten.

Das Spektrum der nachbarschaftlichen Akzeptanz reicht von der Duldung über zweckgebundene Allianzen bis hin zu Partnerschaften und neuen Netzwerken. Miteinander kann ergründet werden, wo Themen für eine Zusammenarbeit mit einzelnen Akteuren und Institutionen im Stadtteil bestehen. Es erscheint angesichts der Erfahrungen aus den Modellvorhaben als kaum realistisch, dass alle Akteure im Quartier ein Jugendprojekt vorbehaltlos unterstützen. Damit die Distanz Einzelner vom Projekt und den Engagierten aufgehoben wird, ist es wichtig, sich Befürworter zu suchen, die als Schlüsselpersonen im Stadtteil gelten und damit nicht selten für einen Schneeballeffekt sorgen können.

Wenn Temporäres Wurzeln schlägt

Wer Erfolge vorweisen kann, überzeugt oft weitere Akteure, so dass diese zu Unterstützern werden. Temporäre Aktionen verdeutlichen vor Ort oft die Ziele und Potenziale eines Jugendprojektes. Die temporären Aktionen, die Jugendliche in leer stehenden Gebäuden der Spangenberg Innenstadt durchführten, beflügelten die Fantasie der älteren Bürger: Kino im Saal des leer stehenden Hotels Stöhr, das gab es zuletzt vor 50 Jahren! Die positive Resonanz in Spangenberg war so groß, dass das Erdgeschoss des Hotels nun in einen bürgerschaftlich getragenen Kultur-Veranstaltungsort umgewandelt werden soll. Als Basis für weitere Probenutzungen wurde mit den Eigentümern ein einjähriger Leihvertrag zur kulturellen Nutzung geschlossen. Vier Jugendliche aus dem Projekt sind inzwischen dem bestehenden Verein „Kulturforum“ beigetreten, um ihre jungen Ideen für Spangenberg weiter voran zu treiben. Mit temporären Aktionen kann aufmerksam gemacht werden auf Räume, die für Jugendliche besonders geeignet sind, aber auch auf Defizite der Jugendarbeit und Jugendbeteiligung.





Zusammen kommen.



Gleichzeitig lassen sich in temporären Aktionen neue Formen der Stadtnutzung erproben, die oft Impulse für die weitere Quartiersentwicklung geben. Temporäre Aktionen schlagen dauerhafte Wurzeln im Quartier, wenn das Anliegen der Jugendlichen bei den Stadtakteuren ankommt.

„Meine Botschaft für andere Jugendliche ist, dass man nicht alleine irgendwas erreichen soll, sondern sich als Gruppe zusammentut und dann zum Bürgermeister geht und fragt: Hey, kann man nicht was gestalten?“

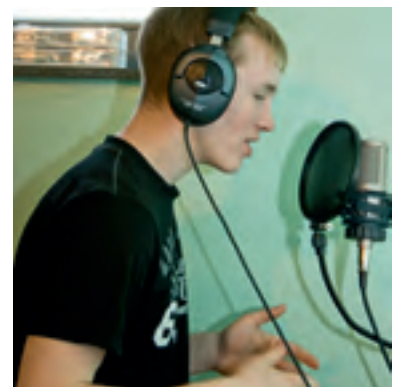
Pascal Schilder, 14 Jahre, Modellvorhaben Spangenberg

Rein in die gute Stube

Wenn ein Jugendprojekt den anderen Akteuren und Institutionen im Quartier zeigen kann, dass es für sie viele Vorteile bringt und neue Impulse für das ganze Quartier setzen kann, fangen bestehende Netzwerke oft an, das Projekt zu unterstützen. Der Jugendfonds, Medien-Workshops und ein offenes Wohnzimmer im leer stehenden Ladenlokal – die „Stube“, die für alle Stadtteilbewohner geöffnet ist – schlagen im Erfurter Norden hohe Wellen. Die Stube hat sich zum soziokulturellen Kristallisationspunkt im Quartier entwickelt. Was als Jugendprojekt konzipiert war, wird inzwischen auch von älteren Bewohnern wahrgenommen und genutzt. Die bestehenden (erwachsenen) Netzwerke im Stadtteil wenden sich dem Projekt zu. Der Bürgerbeirat des Stadtteils Ilversgehofen möchte inzwischen eine Vereinbarung mit dem Träger des Jugendprojektes über die Weiterentwicklung von Jugendbeteiligung im Erfurter Norden schließen. Sogar ein Teil der knappen zur Verfügung stehenden finanziellen Mittel des Beirats sollen in das Jugendprojekt investiert werden.

„Man kann auch in kurzer Zeit mit guten Ideen und Einsatz im Stadtteil etwas bewirken - ein kleines Flämmchen am Ende des Tunnels sein. Aber um ein großes Feuer zu entfachen, das den Stadtteil gemeinsam mit seinen Bürgern umkrempelt, braucht man einfach mehr Zeit.“

Karina Halbauer, 24 Jahre, Workshopleiterin
Modellvorhaben Erfurt



Gute Presse!

Öffentlichkeitsarbeit im Projekt

„Jugendliche haben bei der älteren Generation ein schlechtes Image, und es hat sich in den letzten Jahren weiter verschlechtert, obwohl es dafür keine objektiven Gründe gibt.“

Prof. Dr. Klaus Hurrelmann, Hertie School of Governance, Berlin

Was Klaus Hurrelmann und seine Kollegen der Universität Bielefeld im Rahmen der Shell Jugendstudie herausgefunden haben, bekommen viele Jugendprojekte vor Ort ganz konkret zu spüren. Es muss Überzeugungsarbeit geleistet werden: bei politischen Vertretern, in der Verwaltung, bei der örtlichen Presse, in Schulen und Jugendeinrichtungen, bei lokalen Vereinen, Initiativen, Gewerbetreibenden und bei den Bewohnern des Quartiers. Damit Bedenkenträger zu Unterstützern werden, ist eine gute Öffentlichkeitsarbeit für das Projekt nötig.

Öffentlichkeitsarbeit ist eine Mischung aus Netzwerkarbeit und aus einer guten Außendarstellung des Projekts über das Internet, Flyer, Plakate oder Aktionen. Die „Botschaft“, die das Projekt ausstrahlen soll, sollte in allen Formaten deutlich werden. Wichtig ist auch, zielgerichtet auf diejenigen Akteure zuzugehen, bei denen man eine gute „Öffentlichkeit“ herstellen will. Insbesondere Meinungsträger sind wichtige Schlüsselpersonen, wenn es darum geht, dem Projekt einen breiten Rückhalt zu verschaffen. Diese Netzwerkarbeit bedeutet, sich in die lokalen Strukturen hineinzusetzen, mit vielen verschiedenen Akteuren Kontakt zu knüpfen und so die wichtigen „Knoten“ im lokalen Netzwerk aufzuspüren und für das Projekt zu gewinnen.

Öffentlichkeitsarbeit dient aber auch dazu, das Projekt insgesamt bekannter zu machen. Je mehr Jugendliche auf das Projekt aufmerksam werden, umso mehr machen am Ende mit. Die Öffentlichkeitsarbeit in Richtung der Jugendlichen muss in jedem Fall an ihren Interessen ansetzen. Die persönliche Ansprache ist dabei ein wichtiges und oft sehr erfolgreiches Mittel. Öffentlichkeitsarbeit kann auch die Identifikation mit dem Projekt erhöhen, wenn es gelingt, dem Projekt eine regelrechte „Marke“ zu geben. Aus dem „Projekt mit den Jugendlichen“ wird „unser Projekt“.

Unterstützer gewinnen

Nicht zu unterschätzen ist die Bedeutung der lokalen Politik. Bei den Jugendprojekten ist zu beobachten, wie jenseits von Fraktionsgräben Befürworter zusammentreffen. Daher empfiehlt es sich, die lokale Politik frühzeitig einzubinden. Eine gute Presse- und Öffentlichkeitsarbeit trägt dazu bei, dass politische Akteure sich dem Projekt nähern. Wird das Jugendprojekt im Stadtteil allerdings kontrovers beurteilt, kann es auch zum politischen Spielball mit gerade zu Wahlkampfzeiten unerfreulichen Effekten werden. Als bekannt wurde, dass der Jugend-, Sport- und Freizeitpark Mellowpark sein bisheriges Gelände in Berlin Köpenick räumen sollte, gründeten Jugendliche die Initiative „Hände weg vom Mellowpark!“. Sie vermittelte die Bedeutung des Projekts für den ganzen Stadtteil, indem Jugendliche persönlich an Bezirkspolitiker und später auch an Bundespolitiker herantraten. Mit der Zeit konnten parteiübergreifend Unterstützer für das Projekt gewonnen werden. Hieraus entstand eine Diskussion über alternative Standorte mit der Bezirksverordnetenversammlung und dem Berliner Abgeordnetenhaus, an deren Ende ein Ersatz für den alten Standort gefunden wurde.

Viele Kanäle nutzen

Ein Jugendprojekt kann eine große Unterstützung erhalten, wenn eine breite Öffentlichkeit hergestellt wird. Wichtig ist hierbei, sich nicht allein auf eine Anspracheart zu beschränken, sondern vielfältige Wege zu gehen. Das Modellvorhaben „PLATZDA!?“ in Fürth setzte in der Aktivierung der Jugendlichen für das Projekt gezielt auf professionelle Marketingmethoden. Jugendliche unterschiedlicher ethnischer und sozialer Herkunft sowie verschiedener Bildungsniveaus wurden hierdurch zusammen gebracht. Die Stadtverwaltung wollte die Bedürfnisse verschiedener Gruppen Jugendlicher genauer kennen lernen und systematisch untersuchen. Dafür wurden Marketingmethoden und konkrete Beteiligungs- und Gestaltungsangebote eingesetzt.

„Man muss einen guten Weg finden sich gegenüber der Bevölkerung und der Öffentlichkeit darzustellen. Damit die Leute verstehen, was wir erreichen wollen.“

Mario Klemm, 24 Jahre, Projektbetreuer
Modellvorhaben Erfurt

„Durch das Projekt wurde ein reger Kontakt zwischen Schule und Bezirk hergestellt. Die beteiligten Einrichtungen arbeiten nun stärker vernetzt.“

Vicky Gumprecht, Baugenossenschaft freier
Gewerkschafter eG, Hamburg

Die PLATZ DA!? PR-Kampagne hatte sich zum Ziel gesetzt, möglichst alle jugendrelevanten Kommunikationskanäle zu nutzen. Dies geschah mit einer Website, Flyern und Plakaten, einem Promo-Video, Radiowerbung, einem Bus-TV Spot, Presseberichterstattung, Verteilaktionen an Schulen, Kneipen, Jugendeinrichtungen und bei jugendspezifischen Veranstaltungen. Im Zuge der Kundenbefragung an Schulen, in der Innenstadt, im Internet und auf Veranstaltungen wurden E-Mail-Adressen und Handynummern gesammelt, um Jugendliche ganz gezielt über diese Verteiler informieren zu können. Durch das einheitliche Erscheinungsbild und ein gutes Corporate Design ergaben sich ein großer Wiedererkennungseffekt und eine attraktive mediale Wirkung. Die Vielzahl der genutzten Medien konnte in der Aktivierung der Jugendlichen die direkte persönliche Ansprache nicht ersetzen, bildete jedoch einen professionellen Rahmen. Vor allem aber sicherte sie dem Projekt eine hohe Beachtung und auch den Respekt von Entscheidungsträgern.





7 Fazit

Viele Erkenntnisse und neue Wege

Das Forschungsprojekt „Jugendliche im Stadtquartier“ hat in einem relativ kurzen Zeitraum von nur sechs Monaten zum einen versucht zu ergründen, welche Bedürfnisse und Interessen Jugendliche heute an der Schnittstelle zur Stadtentwicklung haben. Zum anderen wurden Wege gesucht, die Belange Jugendlicher, aber auch ihr Engagement und ihre Kreativität für die Stadtentwicklung aufzuzeigen.

Schon die Suche nach geeigneten Modellvorhaben mit der Sichtung von über 220 Projektmeldungen zeigte, dass es strukturelle Defizite in der Mitwirkung von Jugendlichen an der Gestaltung ihres Lebensumfeldes gibt. Jugendliche haben als Minderjährige weniger Möglichkeiten als Erwachsene, ihre Interessen gegenüber anderen durchzusetzen. Gleichzeitig haben sie durch ihre Lebensphase ein besonderes Bedürfnis nach Auseinandersetzung, um ihren Platz in der Gesellschaft zu bestimmen. Jugendliche sind eine der Gruppen, die gerade den öffentlichen Raum stark in Anspruch nehmen. Ihnen in diesem Spannungsfeld im wörtlichen und im übertragenen Sinne Raum zu geben, ist eine wichtige Folgerung, die sich aus dem Forschungsfeld ergibt. Die Beispiele belegen, dass Jugendliche verantwortungsvoll mit dem Raum umgehen, der ihnen überlassen wird, wenn Verlässlichkeit und Vertrauen zwischen öffentlichen Akteuren und den Jugendlichen hergestellt werden konnte.

„Ich glaube, dass sich Jugendliche durchaus wohl fühlen in Aichwald, das sollen sie ja auch. Aber solche Dinge müssen zum einen wachsen, so dass Jugendliche wissen: Mit diesen Strukturen können sie arbeiten, da erreichen sie auch was, da sind wir zunächst mal in der Beweis-pflicht. Jugendliche müssen es verstehen und auch verinnerlichen, dass sie genauso wichtig sind wie jeder andere, der sich engagiert, vielleicht sogar noch wichtiger, und dass man eine ganze Menge erreichen kann.“

Nicolas Fink, Bürgermeister der Gemeinde Aichwald

In klassische Planungsverfahren werden Jugendliche kaum explizit eingebunden. Im Rahmen der üblichen Bürgerbeteiligungsverfahren fühlen sich Jugendliche offensichtlich nicht angesprochen. Beteiligungsformate, -methoden und -themen sowie die nicht selten langwierigen Abläufe machen es für sie wenig attraktiv, sich zu engagieren. Weiterhin ist aus der Arbeit im Forschungsprojekt zu verzeichnen, dass es offensichtlich nur selten zum Erfahrungshorizont Jugendlicher gehört, ernsthaft nach ihren Wünschen gefragt zu werden und eine tatsächliche Umsetzung ihrer Ideen zu erleben. Dies sorgt für ein erhebliches Maß an Skepsis, wenn Jugendliche sich in Beteiligungsprozesse hineinbegeben. Die Erwachsenen, die Jugendliche in die Entwicklung ihres Quartiers oder ihrer Stadt einbeziehen wollen, sind in dieser Konstellation oft überfordert. Es fehlt an methodischem (Erfahrungs-) Wissen und an verlässlichen Strukturen, in denen sich die besonderen Anforderungen der Jugendbeteiligung erfüllen lassen. Im Forschungsvorhaben sind besonders die Verfahren hervorzuheben, in denen Jugendliche angeregt wurden, ihre Ideen für ‚ihre‘ Räume selbständig zu produzieren und in denen sich Verantwortliche auf Augenhöhe mit den Jugendlichen begeben haben.

Das perfekte Stadtquartier für Jugendliche ist eines: nicht perfekt

Eines wurde im Forschungsprojekt sehr deutlich: Auch wenn Jugendliche besondere Bedürfnisse und Interessen an Stadt haben und gleichzeitig noch wenig Gehör für ihre Belange besteht, geht es nicht darum, konfliktfreie Räume zu schaffen, in denen alles perfekt auf die Bedürfnisse von Jugendlichen zurechtgeschnitten ist. Gleichwohl lassen sich Qualitäten erkennen, die eine Teilhabe von Jugendlichen an der Stadtentwicklung befördern und damit auch eine Auseinandersetzung der Gesellschaft mit den Jugendlichen und andersherum ermöglichen. Was sind die Qualitäten, die ein gutes Stadtquartier für Jugendliche bieten muss?

„Es ist einfach etwas zu kritisieren, für was man selbst nicht verantwortlich ist. Wenn man aber in den Prozess der Gestaltung mit einbezogen wird, bekommt man eine ganz andere Perspektive darauf, welche natürlich einen starken Effekt darauf hat, ob man sich mit seinem Stadtteil identifizieren kann und ob man sich in diesem wohl fühlt.“

Stephan Rothe, 22 Jahre, Projektbetreuer Modellvorhaben Erfurt

Im Ideal ist ein Stadtquartier ein Ort, in dem Jugendliche ihre Interessen vertreten können und diese auch mit den anderen Interessengruppen verhandelbar sind. Dies setzt eine Kommunikationskultur im Quartier voraus, in der die Bedürfnisse und Belange einzelner Gruppen, so auch der Jugendlichen, wahrgenommen und diskutiert werden können. Im Ideal ist die Gestaltung des Quartiers durch hohe Gebrauchsqualitäten und den Raum für soziales Miteinander geprägt. Wichtig sind Räume für alle Bewohner des Quartiers. Räume, die gemeinsam genutzt werden können (Modell „Generationenpark“), aber auch Räume, in die sich einzelne Gruppen zurückziehen (Modell „Chillraum“), die sie sich aneignen können. Um Jugendlichen im Quartier Entfaltungsmöglichkeiten zu bieten, müssen die Räume im Quartier für Veränderungen dauerhaft offen sein.

Planungskultur ist jugendfreundlicher auszugestalten. Jugendliche für Fragen der Stadtentwicklung zu aktivieren, setzt allerdings ein offenes Stadtverständnis voraus. Jugendliche wollen Stadt als Möglichkeitsraum nutzen! Dafür brauchen sie keine zugewiesenen Räume, sondern eine möglichst flexible und grundsätzlich für alle offene Raumstruktur. Voraussetzung ist es, auf Seiten der Planung eine Ermöglichungskultur zu eröffnen, die Jugendliche bei der Aneignung der Stadt unterstützt.

Raum zum Selbermachen, Raum zum Beteiligen

Besonders vielversprechend und interessant sind Ansätze, die Jugendlichen eine kreative Nutzung von Brachen und Leerständen ermöglichen. Dies gilt nicht nur für schrumpfende Städte – auch in „dichten“ Städten sind gezielt Nischen zu suchen und zu entwickeln. Neue Nischen können auch durch Planung vorbereitet und geschaffen werden. Eine positive Aneignung dieser Räume kann durch Kooperation mit Jugendkulturen u.a. in den Bereichen Sport, Musik und Kunst erreicht werden.

Weniger leicht zugänglich, aber vielleicht deshalb umso spannender könnte es sein, auch „harte“ Themen für Jugendbeteiligung anzugehen. Auch bei umfangreicheren Projekten der Stadtentwicklung wie der Planung von Shopping Malls und der Neuordnung des Stadtverkehrs könnten Jugendliche als intensive Nutzer stärker als bisher einbezogen werden. Es bedarf dabei professioneller Unterstützung, um Jugendliche für die Beteiligung an der Stadtentwicklung zu gewinnen. Dabei geht es um die aktive Wahrnehmung der gebauten Umwelt einerseits, als auch um die Kooperation und Kommunikation mit anderen sozialen Gruppen andererseits.

„Jugendliche sind sehr kreativ und wenn sie freiwillig bei so einem Projekt mitmachen, steckt in der Regel wirklich ein Wille etwas zu machen dahinter. Also würde ich sagen, dass es mehr solche Projekte in naher Zukunft geben müsste, damit einige Stadtteile wieder in Ordnung gebracht werden können. Natürlich braucht man für jeden Plan auch die finanzielle Absicherung, dann ist alles perfekt.“

Ronny Mende, 19 Jahre, Modellvorhaben Leipzig

Wer A sagt muss auch B sagen: Anpassung der kommunalen Praxis

Die Berücksichtigung von Jugendinteressen in der kommunalen Praxis kann stärker verankert werden, indem sie zum einen ideell im Sinne einer „Ermöglichungskultur“ gelebt wird und indem sie zum anderen formal im Sinne verbindlicher gesetzlicher Vorgaben zur Jugendbeteiligung festgelegt wird. Im Idealfall sollten beide Strategien parallel verfolgt werden. Der Aufbau einer „Ermöglichungskultur“ in kommunalen Verwaltungen kann an verschiedenen Punkten ansetzen. „Gute Beispiele“ sind ein wichtiges Instrument, um neue Ansätze in der Praxis zu verbreiten. Hierdurch können Bedenken über die generelle Umsetzbarkeit von Projekten für und mit Jugendlichen verringert und neue Ideen angestoßen werden.



„Und es hat uns gefallen, dass die uns so ernst genommen haben. Wir waren wie Erwachsene für die. Die haben unsere Ideen alle aufgeschrieben, das war sehr schön für uns.“

Aylin aus Duisburg-Hamborn, Modellvorhaben Duisburg

Die Verwaltung sollte sich dabei aktiv mit den Interessen der Jugendlichen auseinandersetzen und für sie als Berater zur Verfügung stehen. Insgesamt muss bei allen Beteiligten deutlich vermittelt werden, dass sich die Beteiligung Jugendlicher lohnt: Zunächst wird durch die Beteiligung der Jugendlichen deren Expertise genutzt. Planungen und Maßnahmen können also passgenauer entwickelt werden. Weiterhin können durch Beteiligungsprozesse Netzwerke herausgebildet und gefestigt werden, die das Ermöglichen von Projekten lokal weiter unterstützen. Letztendlich dient die Beteiligung der Jugendlichen der Legitimation von Entscheidungen. Beteiligung muss dabei keine erhebliche Zusatzbelastung darstellen, wenn die Verwaltung sich verlässliche und langfristige Partner sucht. Auf der lokalen Ebene können zentrale Schlüsselakteure wie Schulen, Jugendeinrichtungen, die Beschäftigungsförderung oder Quartiersmanagements als „Brückenbauer“ eingesetzt werden. Wenn es gelingt, eine Beteiligungskultur auch in den lokalen Netzwerken zu verankern, entstehen viele Jugendprojekte aufgrund von Impulsen aus den Quartieren, die in der Verwaltung auf fruchtbaren Boden fallen können.

„Die Erkenntnis, dass ihre Belange innerhalb des Gesamtprozesses Anerkennung und Raum finden, gefragt zu werden und beteiligt zu sein, stärkt die Identifikation und das Interesse der Jugend an ihrer Stadt. Es können Bindungen entstehen, die perspektivisch die Jugendlichen in Ihrer Stadt halten oder sie dazu bewegen können, nach der Ausbildung wieder zurückzukommen.“

Silke Hildebrandt, Amt für Stadtentwicklung, Stadtplanung und Denkmalpflege, Dessau-Roßlau

Eine zentrale Erkenntnis aus dem Forschungsprojekt ist, dass in kommunalen Verwaltungen feste ressortübergreifende Ansprechpartner für das Thema „Jugendbeteiligung“ etabliert werden müssen. Die Schnittstellen zu anderen Akteuren sind dabei vielfältig: Im Sinne von „Servicestellen“ sollten Ansprechpartner kontinuierlich für Jugendliche und andere Akteure kontaktierbar sein. Um Projektideen aus der Jugendbeteiligung in die Umsetzung zu bringen und in der Umsetzung zu befördern kann der Ansprechpartner als „Vermittler und Lotse in der Verwaltung“ fungieren. Jugendprojekte erhalten zudem bessere Realisierungsaussichten, wenn sich „Paten“ auf der leitenden Ebene in Verwaltung oder Politik des Projekts annehmen.

Dabei können Jugendliche wichtige Impulse für die Quartiersentwicklung geben. Ihre Kenntnis und ihr Gespür für die Räume im Quartier und ihre Bereitschaft, gerade die ungewöhnlichen und „ungezähmten“ Orte zu besetzen, kann neue Formen der Stadtnutzung aufzeigen. Jugendliche können also Pioniere im Wandel eines Stadtquartiers sein. Ihre besonderen Anforderungen an die Veränderbarkeit und Flexibilität baulicher Gegebenheiten gehen mit dem Wunsch einher, sich mit Orten und dem Lebensumfeld zu identifizieren. Hieraus können Spannungsfelder entstehen, die auch für andere Akteure die Frage nach den Qualitäten des Stadtquartiers für alle Bewohner neu aufwerfen.

Was muss sich ändern?

Das Forschungsfeld „Jugendliche im Stadtquartier“ liefert viele Hinweise darauf, durch welche Rahmenbedingungen die Teilhabe von Jugendlichen an der Stadtentwicklung verbessert werden kann.

Jugendbeteiligung kommunal verankern

Empfohlen wird, Jugendbeteiligung zur „verpflichtenden Aufgabe“ von Kommunen zu machen, wie es in den Gemeindeordnungen einiger Bundesländer bereits festgeschrieben ist. So kann verhindert werden, dass sie im Rahmen allgemeiner Haushaltsengpässe als „freiwillige Leistung“ in Frage gestellt wird. Darüber hinaus kann eine Beteiligungspflicht im Rahmen unterschiedlicher Planwerke und auf unterschiedlichen Planebenen von der Stadtentwicklungsplanung über Flächennutzungsplanung und Bauleitplanung bis zur konkreten Objektplanung durch Herstellung eines besonderen Bezugs auf die Zielgruppe der Jugendlichen konkretisiert werden. Nicht zuletzt könnte eine Jugendquote bei der Mittelverteilung in kommunalen Haushalten finanzielle Ressourcen sichern.

Neben der Beteiligungspflicht sollte den Kommunen aber auch ein Spielraum zur Beteiligung eröffnet werden. Die Kommunen werden vor allem dann handlungsfähig, wenn sie einerseits ihre Strukturen zu mehr ressortübergreifendem Handeln öffnen und andererseits die finanziellen und personellen Ressourcen bereitstellen, um Beteiligungsprozesse durchzuführen.

Die Verankerung der Jugendbeteiligung auf kommunaler Ebene ist also als Prozess zu verstehen, der Zeit braucht und bei dem alle beteiligten Akteure einem kontinuierlichen Lernprozess ausgesetzt sind. Verfügungsfonds werden nach den Erfahrungen des Forschungsprojekts als wichtiges Instrument angesehen, mit dem die Gestaltung der Stadt durch Jugendliche ermöglicht werden kann. Sie sollten als auf das Quartier bezogene Fördermittel für Jugendprojekte weiter erprobt werden, bei denen Jugendliche produktiv ihre Ideen umsetzen können.

Es gibt noch viel zu lernen

Jugendliche stärker in die Gestaltung ihrer Lebenswelt einzubeziehen, ist nach wie vor ein wichtiges Thema und das Interesse der Fachöffentlichkeit ist groß. Das Bundesministerium für Verkehr, Bau und Stadtentwicklung hat daher beschlossen, im Jahr 2010 intensiv an den Fragestellungen des Forschungsfeldes weiter zu arbeiten. Ausgewählte Modellvorhaben der ersten Generation werden weiter begleitet und erforscht. Themen, die 2010 im Fokus stehen, sind:

- die Verankerung der Jugendbeteiligung in der kommunalen und verwaltungsrechtlichen Praxis
- die innovative Nutzung und temporäre Bespielung von Brachflächen, Leerständen und transitorischen Räumen durch Jugendliche
- die Etablierung von Verfügungsfondsmodellen auf der lokalen Ebene
- das Thema Bewegung und Sport im öffentlichen Raum
- die Situation und die Ansprüche von Jugendlichen im ländlichen Raum
- die weitere Erprobung des Förder- und Programminstrumentariums der Städtebauförderung

Das Forschungsfeld „Jugendliche im Stadtquartier“ hat durch die unterstützten Modellvorhaben junge Impulse für die Beteiligung von Jugendlichen an der Stadtentwicklung geliefert. Die Modellvorhaben haben aufgezeigt, wo die strukturellen Mängel liegen, und Hinweise dafür geliefert, wie es möglich wird, in Zukunft jugendliches Engagement für ihre Stadt zu gewinnen und Jugendliche an der Gestaltung von Stadtentwicklung und Stadtplanung zu beteiligen. Die verschiedenen Modellvorhaben mit ihren oft unkonventionellen, aber gar nicht so utopischen Wegen geben Hinweise darauf, wie in Zukunft die Beteiligung von Jugendlichen an Stadtentwicklung und Stadtplanung weiterentwickelt und verstetigt werden kann.

Eine jugendgerechte Planung erzeugt einen Gewinn für die Politik und Stadtentwicklung und ist damit eine Strategie zur Zukunftssicherung der Städte.







8 Die Modellvorhaben



Aachen: Gib der Stadt dein Gesicht!

Die für die Aachener Quartiere Gasborn und Suermondt Anfang 2009 erstellte Rahmenplanung sieht u.a. vor, neue Aufenthaltsbereiche für Kinder und Jugendliche zu schaffen. Jugendliche entwickelten konkrete Gestaltungsvorschläge und erprobten sie temporär im Stadtraum. Durch zeitweise Straßensperrungen veränderten die Jugendlichen mit ihren Probenutzungen sofort die Nutzungsqualität der städtischen Räume. Die räumlichen Interventionen der Jugendlichen wurden fotografisch inszeniert und in einer Fotokampagne umgesetzt, in der die Jugendlichen sich mit ihren Ideen und Vorstellungen für das Quartier einer breiten Öffentlichkeit präsentierten.

Projektträger: JAS – Jugend Architektur Stadt e.V.
Ansprechpartner: Thorsten Schauz

Aichwald: PlaNet Jugend

In Aichwald gestalteten Jugendliche ihr Jugendhaus inklusive der Freiflächen selbst. Um die Jugendlichen zu aktivieren, warben beispielsweise bereits involvierte Jugendliche andere Jugendliche an den Haltestellen der Schulbusse. Eine Besonderheit im Projekt war auch die enge Verflechtung mit allen planenden Instanzen vom Architekten bis hin zum Bürgermeister. Die Projektergebnisse sollen in die „Lokale Agenda Aichwald“ eingebracht werden. Das Jugendforum wird durch das Projekt als feste Einrichtung in der Gemeinde etabliert. Die bisherige Jugendbeteiligung wird vor dem Hintergrund der Erfahrungen aus dem Modellvorhaben konsequent fortgesetzt und thematisch ausgebaut werden.

Projektträger: Gemeinde Aichwald (geschäftsführend)
und Kreisjugendring Esslingen
Ansprechpartner: Kurt Spätling, Kreisjugendring Esslingen



Bergheim: SüdWestLabor – Fliegendes Bauwerk

Rund 70 Jugendliche aus Bergheim und Umgebung hatten sich auf einer öffentlichen Fläche regelmäßig getroffen, allerdings fehlte ein Unterstand, zudem gab es Konflikte mit den Anwohnern. Für das Gebiet „Vor dem Aachener Tor“ in Bergheim Süd-West entwickelten Jugendliche in einem Ergänzungsentwurf zu einem städtebaulichen Wettbewerb einen eigenen Treffpunkt als fliegendes Bauwerk. Größte Anforderung war daher die absolute Mobilität des Baus sowie sein schneller und unkomplizierter Auf- und Abbau. Eine pneumatische Konstruktion des Architekturbüros „Lobomob“ erfüllte diese Anforderungen. Die Jugendlichen verwendeten sie als Basis eines neuen Entwurfs und planten sie entsprechend ihrer Bedürfnisse um. Das Ergebnis der Planung ist eine organisch aufblasbare Struktur, die sich innerhalb von 8 Minuten aufbauen lässt. Der von den Jugendlichen „Made“ getaufte fliegende Bau wird inzwischen jeden Freitag von den Jugendlichen aufgebaut und genutzt. Zukünftige Herausforderungen sind die dauerhafte Selbstverwaltung durch die Jugendlichen sowie die Regelung von Haftungsfragen.

Projektträger: Woanders e.V.
Ansprechpartner: Todde Kemmerich





Berlin – Nauener Platz: Nauener - Was geht?!

Der Nauener Platz wurde bereits im Rahmen des ExWoSt-Forschungsfeldes „Innovationen für familien- und altengerechte Stadtquartiere“ neu gestaltet. In der Entwicklung ihres Kiezes im Berliner Bezirk Wedding konnten sich Jugendliche bisher nur in geringem Umfang einbringen. Deshalb bekamen sie nun, ausgehend von der ersten gelungenen Aktivierung im Rahmen der Platzumgestaltung, selbst die Möglichkeit, das vorhandene Nutzungsangebot im Quartier rund um den Nauener Platz zu bewerten und ergänzende eigene Ideen zu entwickeln. Im Zentrum standen die Anforderungen und Bedürfnisse, die Jugendliche an den Raum haben. Zur konkreten und zeitnahen Umsetzung ausgewählter Ideen und als Anreiz für die Jugendlichen stand ein Experimentierfonds zur Verfügung. Über die Verteilung der insgesamt 5.000 Euro entschieden die Jugendlichen in einer Jugendjury selbst. Projekte, die prämiert wurden, waren beispielsweise die Einrichtung eines Chillraumes oder ein Breakdancebattle.

Projekträger: Bezirksamt Mitte von Berlin, Abteilung Stadtentwicklung
Ansprechpartnerin: Regina Rossmanith, Amt für Umwelt und Natur



Berlin: Stadtsafari 2.0

Auf Anregung des Projektträgers untersuchten Jugendliche ihr Quartier in Kreuzberg am Moritzplatz und entwickelten Ideen für eine bessere Gestaltung „ihrer“ Orte. Diese setzten sie auf Brachflächen im Stadtteil nach ihren Vorstellungen exemplarisch um. „Junior-Guides“ – ältere engagierte Jugendliche aus dem Stadtteil – bildeten einen festen Bestandteil des Projektteams und waren für das Finden einer „gemeinsamen Sprache“ mit den jüngeren Jugendlichen sehr wichtig. Mehr als 50 Jugendliche bildeten Arbeitsgruppen und realisierten

fantasievolle Ideen: vom Aufbau eines sportlichen „Urbanen Parcours“ mitten in Kreuzberg über hängende Gärten bis hin zur Chillhütte und einem Prinzessinnen-Schloss.

Projekträger: Nomadisch Grün gGmbH
Ansprechpartner: Marco Clausen und Robert Shaw

Berlin: Mellowpark Campus

Der Mellowpark ist ein Beispiel für eine erfolgreiche Zwischennutzung durch Jugendliche. Auf einem brachliegenden Industriegelände haben Jugendliche einen Skate- und BMX-Park mit jährlich über 20.000 Jugendlichen initiiert. Im Herbst 2009 musste der Mellowpark seine alte Fläche aufgeben und umziehen. Dabei konnte das ehrenamtliche Engagement der Jugendlichen genutzt werden. Sie planten die sukzessive Aneignung und Nutzung des neuen Geländes in Eigenregie. Herausforderung war hierbei der Erhalt bewährter Netzwerke und die Einbeziehung der Jugendlichen in die Entwicklung des zukünftigen Standorts. Für die Jugendlichen bot sich dabei die beispiellose Chance, das bestehende Programm um ein Vielfaches zu erweitern und ein eigenes Stück Stadt zu bauen. Dadurch ergab sich ein Generationenwechsel von den „alten“ Jugendlichen zu den jüngeren „Mellowpark Locals“, die nun zum ersten Mal selbst zu Machern werden.

Projekträger: all eins e.V.
Ansprechpartner: Jens Werner





Bielefeld: Open Pavillon 2009

Jugendliche nutzten einen leerstehenden Pavillon um. Dies war Ausgangspunkt für den Beteiligungs- und Mitwirkungsprozess im Stadtumbau. Jugendliche erprobten, wie sie neue Aufenthalts-, Freizeit- und Kulturangebote selbst entwickeln können. Die Gestaltung eines konkreten Ortes stellte in Bielefeld den ersten Schritt zur Aktivierung und Beteiligung dar. Das Projekt ist Grundlage für das Wettbewerbsverfahren zur Gestaltung des zentralen Grünzugs Bullerbachtal und den 2010 geplanten Umbau des zentral gelegenen Jugendzentrums LUNA. Durch die Einbeziehung der Jugendlichen in das Projekt und perspektivisch in das Wettbewerbsverfahren entsteht eine direkte Schnittstelle zur Stadtplanung.

Projekträger: Stadt Bielefeld, Amt für Jugend und Familie
Ansprechpartner: Micha Fedrowitz, WohnBund-Beratung NRW GmbH

Dessau: Jugend baut Zukunft

Jugendliche setzten Impulse zur Entwicklung der Dessauer Innenstadt. Durch ein mehrtägiges „Downtown-Camping“ in einem dafür hergerichteten Container im zentralen Stadtpark wurden Jugendliche aktiviert, ihre Visionen und Wünsche für ihre Stadt zu äußern und mit kleinen Interventionen im Stadtraum sichtbar werden zu lassen. Ziel des Projekts war es, Methoden der Beteiligung von Jugendlichen an der Planung ihrer Stadt zu erproben. Als unmittelbares Ergebnis visualisierte jeder einzelne teilnehmende Jugendliche eine individuelle Idee und stellte sie im Rahmen einer Ausstellung vor. Die Ergebnisse der Beteiligung sollen in das Masterplankonzept der Stadt einfließen. Im Jahr 2010 werden die Ideen im Rahmen eines Sommercamps mit jungen Architekturbüros weiter konkretisiert.

Projekträger: Stiftung Bauhaus Dessau
Ansprechpartner: Elisabeth Kremer, Stiftung Bauhaus Dessau und Christian Lagé, Anschlaege.de



Duisburg: Jugend-Check – Impulse für Duisburg 2027

Das Stadtentwicklungsprojekt „Duisburg 2027“ wurde mit einem „Jugend-Check“ aufgewertet. Das grundlegende Ziel des Modellvorhabens war es, eine möglichst breite gesamtstädtische Beteiligung der Jugendlichen durchzuführen, um die Interessen, Anforderungen, Ziele und Visionen dieser Zielgruppe in den laufenden Stadtentwicklungsprozess „Duisburg 2027“ einzupflegen. Damit werden Jugendbelange langfristig in die Stadtentwicklung eingebunden. Die Stadt Duisburg strebt an, eine der Projektideen im Anschluss an die Jugendbeteiligung zu realisieren. Der Stellenwert der entwickelten Ideen wird hierdurch verdeutlicht.

Projekträger: Stadt Duisburg, Amt für Stadtentwicklung und Projektmanagement
Ansprechpartnerinnen: Claudia Schoch und Nadine Tita

Düsseldorf: Leerstand mit Perspektiven füllen

Leer stehende Ladenlokale hinterlassen einen Eindruck von Resignation und Niedergang. Auch im Umfeld des neuen Stadtteilzentrums HELL-GA e.V. nimmt der Leerstand in den kleinen Geschäftszentren von Garath und Hellerhof stark zu. Der Projektträger des Mehrgenerationenhaus Hell-Ga begann daher, an Konzepten zur Zwischennutzung zu arbeiten.



Der Verein nutzte Kontakte und Know-How im Stadtteil, um Jugendlichen eine berufliche Perspektive zu ermöglichen und gleichzeitig die Situation in der angrenzenden Ladenzeile zu verbessern. Ein von Jugendlichen betriebener Stadteilladen wurde eingerichtet, in dem die Jugendlichen Dienstleistungen für die Nachbarschaft anbieten. Positiver „Nebeneffekt“ ist die Verbesserung der Nahversorgung, insbesondere für ältere (nicht mobile) Menschen.

Projektträger:
HELL-GA e.V. Zentrum für Familie und Generationen
Ansprechpartnerin: Sabine Kopka



Erfurt: Ladebalken

Jugendliche erforschten und gestalteten ihr Quartier über verschiedene Workshops und setzten Kleinstprojekte mit Hilfe eines „Jugendfonds“ um (z.B. Einrichtung einer Fahrradwerkstatt, kulturelle Veranstaltungen, Unterstützung bei der baulichen Instandsetzung eines Jugendmusikzentrums in Selbsthilfe). Die Workshops dienten dabei auch der Qualifizierung der Jugendlichen in Hinblick auf ihre Mitwirkung an der Quartiersentwicklung. Ein leer stehendes Ladenlokal im Quartier wurde zur Arbeit vor Ort genutzt und im Laufe des Projekts zum soziokulturellen Kristallisationspunkt der jungen Bevölkerung als „Stube“ im Quartier. Das Projekt zielte durch seine verschiedenen Bausteine auf die nachhaltige Aktivierung

Jugendlicher und junger Erwachsener, sich in den Quartieren Johannesvorstadt, Andreasvorstadt und Ilversgehofen zu engagieren. Ein langfristiges Ziel des Projektes ist es aber auch, Impulse für ein dauerhaftes Umdenken in der Jugendbeteiligung in der Stadt Erfurt zu geben.

Projektträger: Plattform e.V.
Ansprechpartner: Steffen Präger

Frankfurt am Main: GAMElabor FFM

Ziel des Modellvorhaben Gamelabor war es, mit Jugendlichen ein „Urban Game“ für das Frankfurter Bahnhofsviertel zu entwickeln, dass die virtuellen Räume des Computerspiels mit der räumlichen Praxis aus der Sicht von Jugendlichen sowie den Themen und Fragestellungen der Stadtplanung verknüpft. Untersucht wurde dabei das Potenzial der Nutzung virtueller Realitäten zur Veränderung bestehender Situationen in Quartieren. Die Jugendlichen entwickelten und testeten Spielbausteine in einer realen Umgebung. Impulse aus diesen Spielphasen integrierten sie in die animierten Simulationen des Computerspiels, die auf dem realen Raum des Quartiers basierte.

Projektträger: bb22 |architekten und stadtplaner
Ansprechpartner: Felix Nowak



Frankfurt am Main – Nordend: Jugend.Frei.Räume

Im Mittelpunkt des Modellvorhabens standen transitorische Räume, wie Wege zu Haltestellen oder das Umfeld von Infrastruktureinrichtungen. Im Modellvorhaben wurden Jugendliche gezielt in die Inszenierung und Qualifizierung dieser transitorischen Räume für das Frankfurter Nordend einbezogen. Das einwöchige streetARTfestival bot den Jugendlichen erstmals die Möglichkeit, Streetart direkt im Straßenraum rund um das Jugendhaus auszuleben und verschiedene Orte wie die Straße, U-Bahn-Haltestellen und vergessene Stadträume als Bühne zu nutzen. So entstanden ein Dancefloor in einer unterirdischen Haltestelle oder eine Straßengalerie auf einer Brachfläche. Gleichzeitig konnten Potenziale, Mängel und Ideen für den jeweiligen Raum herausgearbeitet und entwickelt werden. Zukünftig sollen weitere kleine bauliche oder organisatorische Interventionen für drei ausgewählte Räume erfolgen: eine U-Bahnstation, eine brachliegende Ecke an einer Straßenkreuzung sowie das Außengelände eines Jugendhauses.

Projekträger: Stadt Frankfurt am Main, Dezernat Verkehr
Ansprechpartnerin: Mona Winkelmann



Fürth: Platz da?!

Die Jugendlichen wurden mithilfe professioneller Marketinginstrumente, wie Befragungen und zielgerichteter Werbung in unterschiedlichen Medien, aktiviert und in die Innenstadtentwicklung einbezogen. Durch den breiten Marketingansatz konnten Jugendliche mit unterschiedlichen sozialen und Bildungshintergründen für das Projekt gewonnen werden. Das Projekt basierte auf Erfahrungen aus einem zweijährigen Marketingprozess für die Stadt Fürth. Mit einem vielfältigen Beteiligungsansatz wurden ein Treffpunkt und ein Planungsnetzwerk geschaffen. Auf diese Weise konnte die Aufmerksamkeit von Öffentlichkeit, Verwaltung und Politik für die Belange der Jugendlichen in der Fürther Innenstadt gewonnen werden.

Projekträger: Jugendamt Fürth
Ansprechpartnerin: Jutta Küppers



Hamburg – Elbschloss an der Bille: „Streetlife“. Eine mobile Bühne für Jugendliche und den Stadtteil

Das Mehrgenerationenhaus und Nachbarschaftszentrum „Elbschloss an der Bille“ ist 2009 im ehemaligen Bürogebäude der Baugenossenschaft freier Gewerkschafter eG (BGFG), im Osterbrookviertel eröffnet worden. In diesem Zusammenhang wurden Jugendliche in die Planung, Gestaltung und Belegung des angrenzenden Quartiersplatzes einbezogen. Zentrales Anliegen der Jugendlichen war eine mobile Bühne, die zum einen den Platz vor dem Gemeinschaftshaus bespielen und die zum anderen mit den Jugendlichen als „Botschafter“ ihres Quartiers in andere Stadtteile reisen kann. Die Jugendlichen entwarfen die mobile Bühne und legten die Nutzungsbedingungen fest. Die Nutzung und Wartung der Bühne wird zukünftig mit den Jugendlichen gemeinsam organisiert.

Projekträger: Baugenossenschaft freier Gewerkschafter eG
Ansprechpartnerinnen: Vicky Gumprecht, Baugenossenschaft freier Gewerkschafter eG und Mone Böcker, raum & prozess



Hamburg: Explore Wilhelmsburg

Der Hamburger Stadtteil Wilhelmsburg ist unter den drei Leitthemen „Kosmopolis“, „Metrozonen“, „Stadt im Klimawandel“ das Kerngebiet der Internationalen Bauausstellung Hamburg. Das Modellvorhaben thematisiert die Alltagswelt der Jugendlichen und ihre Bezüge zum Stadtteil. Die Jugendlichen filmten ihre Sicht auf das Quartier, identifizierten „Orte und Unorte“ und stellten diese überhöht und provokativ dar. Durch das Medium Film wurde die Beteiligungsschwelle niedrig gesetzt. Es erhöhte den Reiz zum Mitmachen und gemeinschaftlichen Ausprobieren. Die entstandene Sammlung der kurzen Filme – die Kurzfilmrolle Wilhelmsburg – wurde professionell bearbeitet und dann sowohl Planern als auch lokalen Akteuren präsentiert.

Projekträger: HafenCity Universität Hamburg
Ansprechpartner: Prof. Bernd Kniess, Katja Heinecke und Ellen Fiedelmeier



Hamburg – Space for Teens Steilshoop

Bisher ist in Steilshoop ist die Gruppe der Jugendlichen in der direkten Beteiligung zu kurz gekommen. Im Projekt erforschten Jugendliche in einem ersten Schritt „ihre“ Orte im Stadtteil und entwickelten in einem zweiten Schritt ausgewählte Orte im Sinne ihrer Rauminteressen weiter. Durch das Projekt wurden die Jugendlichen als in der Quartiersentwicklung zu beteiligende Gruppe in einem besonderen Maße wahrgenommen. Einzelne von den Jugendlichen entwickelte Ideen sollen im Rahmen der Integrierten Stadtteilentwicklung sowie durch Verankerung im Quartierentwicklungskonzept umgesetzt und gesichert werden. Ein erster zentraler im Projekt entwickelter Baustein ist die Errichtung eines Basketballplatzes, der im Rahmen des Programms „Soziale Stadt“ umgesetzt werden soll.

Projekträger: Johann Daniel Lawaetz-Stiftung
Ansprechpartnerin: Rixa Gohde-Ahrens



Herford: Der lange Weg nach Hause

Die Herforder Nordstadt ist eine monofunktionale Großsiedlung der 1960/70er Jahre. Im Stadtteil ist ein latenter Konflikt zwischen jugendlichen und erwachsenen Bewohnern vorhanden, in dem vor allem die Jugendlichen regelmäßig ihre Plätze und Treffpunkte verloren haben. Verhärtete Fronten zwischen den Parteien blockierten den Dialog über mögliche Alternativen. Das Modellvorhaben zeigt einen unkonventionellen Weg der Erkundung jugendlicher Lebenswelten durch eine Wohnwagenreise in Stadtquartiere mit ähnlichen Problemlagen. Die Jugendlichen qualifizierten sich durch die Auseinandersetzung mit den anderen Stadtteilen in der Diskussion um die eigene Situation vor Ort. Die Erkenntnisse dieser Reise wurden in Reisetagebüchern festgehalten und flossen in den Dialog zur Umgestaltung eines zentralen Quartiersplatzes ein und belebten diesen.

Projekträger: Diakonisches Werk Herford Jugendmigrationsdienst - JMD | Ansprechpartner: Michael Lindemann, Diakonisches Werk Herford und Rolf Martin, Baubau 8



Köln: Qualitätskriterien für eine kinder- und jugendfreundliche Stadtgestaltung

Ziel des Projektes in Köln war es, verbindliche Qualitätskriterien für eine kinder- und jugendfreundliche Stadtplanung in den Bereichen „Verkehrssicherheit und Mobilität“, „Wohnen und Wohnumfeld“ und „Spielräume und Treffpunkte im Alltag“ zu entwickeln und festzulegen. An diesem Prozess wirkten auf zwei Ebenen parallel Kinder und Jugendliche und andererseits Vertreter der Bereiche Stadt-, Landschafts-, Sozial- und Verkehrsplanung sowie der Kinder- und Jugendverwaltung und Gleichstellung mit. In verschiedenen Workshops und Veranstaltungen wurde mit der Formulierung von Leitlinien für das Verwaltungshandeln der Grundstein für eine nachhaltig verankerte jugendgerechte Stadtplanung gelegt. Im Jahr 2010 soll diese nun implementiert und praktisch erprobt werden. Dazu wird die Stadt Köln perspektivisch erste Modellprojekte in den Bereichen Stadtplanung und Wohnen umsetzen.

Projektträger: Stadt Köln, Amt für Kinderinteressen
Ansprechpartnerinnen: Dorothea John und Susanne Müllers



Leipzig: Jugend im Bildhauerviertel

Im Bildhauerviertel im Stadtteil Lindenau wird seit mehreren Jahren durch die Aktivierung von Brachflächen eine „Stadtentwicklung von unten“ betrieben. Bürgerschaftliche Netzwerke, die sich für die Entwicklung des Stadtteils einsetzen, haben sich gebildet. Die Jugendlichen des Quartiers sollten im Rahmen des Projektes stärker in die gewachsenen Strukturen eingebunden werden und damit einen wichtigen Beitrag zum Stadtumbau liefern. Innerhalb der Neugestaltung der Josephstraße im Bildhauerviertel wurden die Jugendlichen der Nachbarschaft aktiviert, um Brachflächen, leer stehende Häuser und den Straßenraum umzugestalten und selbst zu nutzen. Eine vielfältige Mischung von Instrumenten in einem von Brachen geprägten Kontext zeigte Perspektiven für den Stadtumbau in Gründerzeitquartieren mit geringer Wohnungsnachfrage auf.

Projektträger: Nachbarschaftsgärten e.V.
Ansprechpartner: Sven Riemer

Mülheim an der Ruhr: Eichbaum Countdown

Der Mülheimer Stadtteil Heißen wird von der Autobahn A 40 und der U-Bahntrasse U 18 in zwei Teile zerschnitten. Im Schnittpunkt liegt der U-Bahnhof Eichbaum, ein in den 70er Jahren geplanter Ort mit räumlichen und gestalterischen Mängeln, der perspektivisch saniert und umgebaut werden soll. Bislang sind Jugendliche die Einzigen, die sich mit diesem Ort identifizieren. Ihre Nutzung (Rumhängen, Sprayen) verschärft jedoch die Problematik des Ortes zusätzlich. Ziel des Projektes war es, gemeinsam mit den Jugendlichen vor Ort eine neue Vision für den Eichbaum zu erarbeiten und diese in der Kooperation mit der Verwaltung modellhaft in zukünftige Maßnahmen für den Stadtumbau einfließen zu lassen. Ein auffälliger Containerbau auf dem Gelände der Haltestelle, der durch eine transparente pneumatische Blase bei Aktionen erweitert wurde, bildete das Basislager für die Aktivierung der Jugendlichen. Die Jugendlichen nutzten den Containerbau für selbst organisierte Partys und aktivierten so weitere Mitstreiter.

Projektträger: Kultur im Ringlokschuppen e.V.
Ansprechpartner: Holger Bergmann, Kultur im Ringlokschuppen e.V. und Matthias Rick, raumlaborberlin



München - Ackermannbogen: modul 7

Im Neubaugebiet Ackermannbogen waren jugendliche Rauminteressen unterrepräsentiert und hatten bislang wenig Platz im Quartier. Mit Hilfe zielgruppenadäquater aktivierender Beteiligungsformen sollten diese Defizite gemildert werden. Jugendliche wurden durch ihre Vorliebe für neue Medien motiviert, sich dem neuen Stadtteil zu nähern. Durch den medienbasierten Ansatz konnten gerade die jüngeren Jugendlichen für das Projekt gewonnen werden. Die Jugendlichen drehten Filme und Reportagen, erstellten Comics her und entwickelten Spiele, die ihr Leben am Ackermannbogen thematisieren. Durch das Schaffen einer stadtteilbezogenen Online-Community wurden Möglichkeiten der Jugendkommunikation auf der Quartiersebene geschaffen. Hierdurch gelang es, auf die wachsende Zahl der Jugendlichen im Neubaugebiet hinzuweisen und ihre Interessen plakativ und für erwachsene Akteure verständlich darzustellen.

Projektträger: Ackermannbogen e.V.
Ansprechpartnerin: Heidrun Eberle



Oldenburg: Donnerschwee wird freizeitfit

Das Modellvorhaben beinhaltete eine umfassende und methodisch vielfältige Beteiligung zur Entwicklung eines Bestandsquartiers und dessen Verkehrsplanung sowie die Festlegung von Rahmenbedingungen für einen städtebaulichen Wettbewerb für die Konversionsfläche Donnerschweekaserne. Sowohl Mitarbeiter der städtischen Verwaltung als auch interessierte Jugendliche wurden in Sachen Beteiligungsarbeit und Projektmanagement geschult. Hierdurch wurden die Grundlagen für eine veränderte Beteiligungskultur gelegt. Durch die positiven Ergebnisse des Modellvorhabens angeregt, strebt die Stadt Oldenburg inzwischen an, Jugendliche prinzipiell in die Stadtteilentwicklung und auch in die strategisch ausgerichtete Stadtentwicklungsplanung einzubeziehen.

Projektträger: Stadt Oldenburg Stadtplanungsamt
Ansprechpartner: Carsten Schoch



Ottobrunn: Spielen und Freizeit im Ottobrunner Osten

Die Gemeinde Ottobrunn hat im Jahr 2008 begonnen, zusammen mit Jugendlichen ein „Gesamtkonzept Spielen und Freizeit im Ottobrunner Osten“ zu entwickeln. An verschiedenen Orten sollen nach Altersgruppen differenzierte, aufeinander abgestimmte Angebote entstehen. Notorische Brennpunkte sollen durch ein Netz zusätzlicher Angebote entlastet werden. Innerhalb des Modellvorhabens wurden mobile und modulare Pavillons als Aufenthaltsorte für Jugendliche im Stadtraum entwickelt und gebaut. Darüber hinaus richteten die Jugendlichen einen Nachbarschaftsraum ein, an dessen Beispiel sie gemeinsam mit erwachsenen Akteuren ein generationsübergreifendes Betriebskonzept für weitere Nachbarschaftsräume erarbeiteten.

Projektträger: Gemeinde Ottobrunn, Bauverwaltung
Ansprechpartner: Stefan Buck, Gemeinde Ottobrunn und Jan Weber-Ebnet, URBANES WOHNEN eG





Regensburg: East-Side-Story

Für eine große Konversionsfläche im Osten der Stadt soll ein Rahmenplan für ein Wohn- und Baugebiet aufgestellt werden. Ziel des Modellvorhabens war es, den Jugendlichen aus dem angrenzenden Stadtteil die Möglichkeit zu geben, ihre Interessen gegenüber der Stadtverwaltung schon zu diesem frühen Zeitpunkt der Planung zu vertreten. Bei der Projektdurchführung arbeiteten die Katholische Jugendfürsorge (Projektträger) und die Stadtverwaltung eng zusammen. Die Jugendlichen erarbeiteten sich zunächst ein Basiswissen über planerische Themen, um sich qualifiziert in den Prozess einbringen zu können. Verschiedene Schwerpunktthemen wie z.B. Jugendtreff und Freiflächen werden nun besonders beachtet und sollen in die Rahmenplanung einfließen.

Projektträger: Katholische Jugendfürsorge der
Diözese Regensburg e.V.
Ansprechpartnerin: Eva Filipczak



Rosenheim: Stadtoasen

Mit temporären Aktionen in der historischen Altstadt erschlossen sich Jugendliche Freiräume. Sie erkundeten die Innenstadt und bespielten mit von ihnen entwickelten Möbeln „Stadtoasen“. Die temporär umgestalteten Flächen stellten neue Aufenthaltsqualitäten her. Die Stadt Rosenheim möchte auch in den kommenden Jahren mittels der Stadtoasen Jugendliche zur Gestaltung ihrer Lebenswelt animieren. Als Hilfestellung zur baulichen Errichtung zukünftiger Stadtoasen wurde von den Jugendlichen ein Leitfaden erstellt. Das Projekt hat zu einer Sensibilisierung für die Bedürfnisse Jugendlicher beigetragen.

Projektträger: Stadt Rosenheim, Stadtplanungsamt
Ansprechpartner: Alois Gartner, Stadt Rosenheim und
Jan Weber-Ebnet, Quartiersmanagement Altstadt-Ost



Ruhrgebiet: transfer_next_generation

Das Projekt „Cybercity Ruhr - meine Stadt der Zukunft“ entwickelte mit Jugendlichen ein Modell der Stadt, an dem Strategien des Alltags in postindustriellen Stadtlandschaften sichtbar gemacht und erarbeitet wurden. Das gesamte Gebiet der Metropole Ruhr wurde in seinen ländlichen und großstädtischen Ausprägungen beispielhaft untersucht. Das geförderte Modellvorhaben „transfer_next_generation“ diente der wissenschaftlichen Begleitung dieses bestehenden Gesamtprojekts, um die Ergebnisse für die Stadtplanung nutzbar zu machen. Die Methode „Cybercity“ wurde dabei weiterentwickelt. Die Jugendlichen formulierten insbesondere die Anforderungen an die Stadtplanung in einer polyzentralen Stadtregion. Dabei wurden unterschiedliche Planungsebenen von konkreten Kleinprojekten bis auf die gesamtstädtische Planungsebene einbezogen. Die Themen Verkehr und Naherholung kristallisierten sich als besonders wichtige Aspekte heraus und wurden vertiefend behandelt.

Projektträger: Cybercity Ruhr
Ansprechpartner: Leonhard Lagos Kalhoff

Spangenberg: Zurück in die Stadt – Jugend erobert die Kernstadt

In der Kernstadt von Spangenberg finden die Jugendlichen keinen Platz mehr. Mit Raumanalysen des vorhandenen Freiraum- und Leerstandspotentials und temporären Probenutzungen wurden den Jugendlichen die Qualitäten der historischen Innenstadt näher gebracht. Jugendliche entwickelten verschiedene Umnutzungen in leer stehenden Räumen, mit denen die Stadtkultur bereichert wurde. Die von den Jugendlichen entwickelten Probenutzungen, beispielsweise die Belegung eines leer stehenden Hotels mit einer Kinoveranstaltung, verursachten in Spangenberg ein sehr positives Echo, so dass einige Ansätze verstetigt werden sollen. Ein leer stehender Raum in einer Schule wird zukünftig als Jugendtreffpunkt genutzt werden und die kulturelle Nutzung des Hotels durch die Jugendlichen für das Jahr 2010 ist gesichert.

Projekträger: Arbeiterwohlfahrt Bezirksverband
Hessen-Nord, Jugendwerk / Jugendpflege Spangenberg;
Projektm Umsetzung: Coopolis
Ansprechpartner: Sven Meier, Jugendpflege Spangenberg und
Maria Richarz, Coopolis



Stolberg: Mädchen(Plan)Büro

Für Mädchen sind im öffentlichen Raum nur wenige adäquate und auf sie zugeschnittene Aufenthaltsmöglichkeiten vorhanden. Im Stadtteil Velau untersuchten Stolberger Mädchen in einem Mädchen(Plan)Büro Mädchenspezifische Bedürfnisse bezüglich der Gestaltung ihres unmittelbaren Umfeldes und konkretisierten dies durch den Entwurf und die Errichtung eines Mädchen-Hauses auf einer Grünfläche im Stadtteil. Angestrebt ist, dass die Beteiligung von Mädchen im Rahmen der Arbeit im „Soziale Stadt“ Programmgebiet „Velau/Auf der Mühle“ fest etabliert wird und Folgeprojekte initiiert werden. Es wird einen neuen Arbeitsschwerpunkt „Jugendliche und Frauen“ geben, in den die Mädchen zukünftig stärker mit einbezogen werden sollen.

Projekträger: LAG Autonome Mädchenhäuser/feministische
Mädchenarbeit NRW e.V., Fachstelle Interkulturelle
Mädchenarbeit
Ansprechpartnerin: Renate Janßen



Wuppertal – Nordstadt: Ölberg 58

In den vergangenen Jahren hat sich in der Wuppertaler Nordstadt ein Netzwerk gebildet, dem es gelingt, verstreute Nutzerinteressen aufzudecken und miteinander zu arbeitsfähigen Nutzungsclustern zu verknüpfen. Ziel des Modellvorhabens war es, Impulse für eine verbesserte Einbeziehung jugendlicher Interessen in die Stadtentwicklung zu erzeugen. Hierfür wurde ein Wettbewerb ausgelobt. Insgesamt 16 jugendliche Gruppen aus dem Stadtteil beteiligten sich am Wettbewerb. Die Jurymitglieder, allesamt Unternehmer aus dem Quartier, standen den einzelnen Projekten als beratende Paten zur Seite. Nach der zweiten Wettbewerbsrunde wurden drei Preise vergeben. Dem Siegerprojekt wurden zusätzlich 5.000 Euro Kapital zur Verwirklichung der Idee in Kooperation mit den Unternehmer/innen für die Nordstadt e.V. zur Verfügung gestellt. Die preisgekrönten Projekte hatten neue Angebotsstrukturen in Jugendeinrichtungen entwickelt oder ein Jugend-Festival im Stadtteil vorgeschlagen.

Projekträger: Unternehmer/innen für die Nordstadt e.V.
Ansprechpartner: Thomas Weyland Weber-Ebnet, URBANES WOHNEN eG





Würselen: Platz für Jugend in Würselen

Das Modellvorhaben in Würselen setzte sich gezielt mit Jugendlichen in der Innenstadt auseinander und gab ihnen Handlungsoptionen sowohl im Freiraum als auch in einer möglichen zukünftigen Einrichtung. Neben Jugendlichen mit Migrationshintergrund wurden auch Jugendliche mit Behinderung einbezogen. Außerdem wurde bei der Projektentwicklung ein Netzwerk von vielen Einrichtungen und Organisationen und Schulen, die sich mit Jugendarbeit befassen, gebildet. Die hierdurch entstehenden Strukturen und Impulse dienen als Motor für den Stadtumbau West.

Projektträger: Stadt Würselen, Fachbereich Jugend
Ansprechpartner: Hans Brings



Young Cities Now – Jugend.Stadt.Labor

Jugendliche aus allen Modellvorhaben des Forschungsprojektes sollten die Möglichkeit erhalten, direkte Empfehlungen für eine veränderte Beteiligungskultur und -praxis an Entscheidungsträger auf Bundesebene zu geben. Mit dem Jugend-Workshop „Young.Cities.Now“ wurden jugendliche Botschafter aus den Modellvorhaben eingeladen, ihre Ideen und Anliegen auch auf übergeordneter Ebene jenseits der konkreten Problemlagen in ihren Heimatstädten einzubringen und sich direkt am Erfahrungsaustausch des Forschungsfeldes zu beteiligen. In einem dreitägigen Workshop in Berlin erarbeiteten sie Anregungen für eine Beteiligung von Jugendlichen, innovative Vorschläge für Stadtquartiere und veranschaulichten sie durch Bilder und Modelle. Die Ergebnisse wurden zusammen mit Vertretern des BBSR, des BMVBS und weiteren Fachleuten diskutiert und als Jugend-Manifest veröffentlicht (vgl. Seite 28).

Projektträger: JAS - Jugend Architektur Stadt e.V.
Ansprechpartnerin: Silke Edellhoff



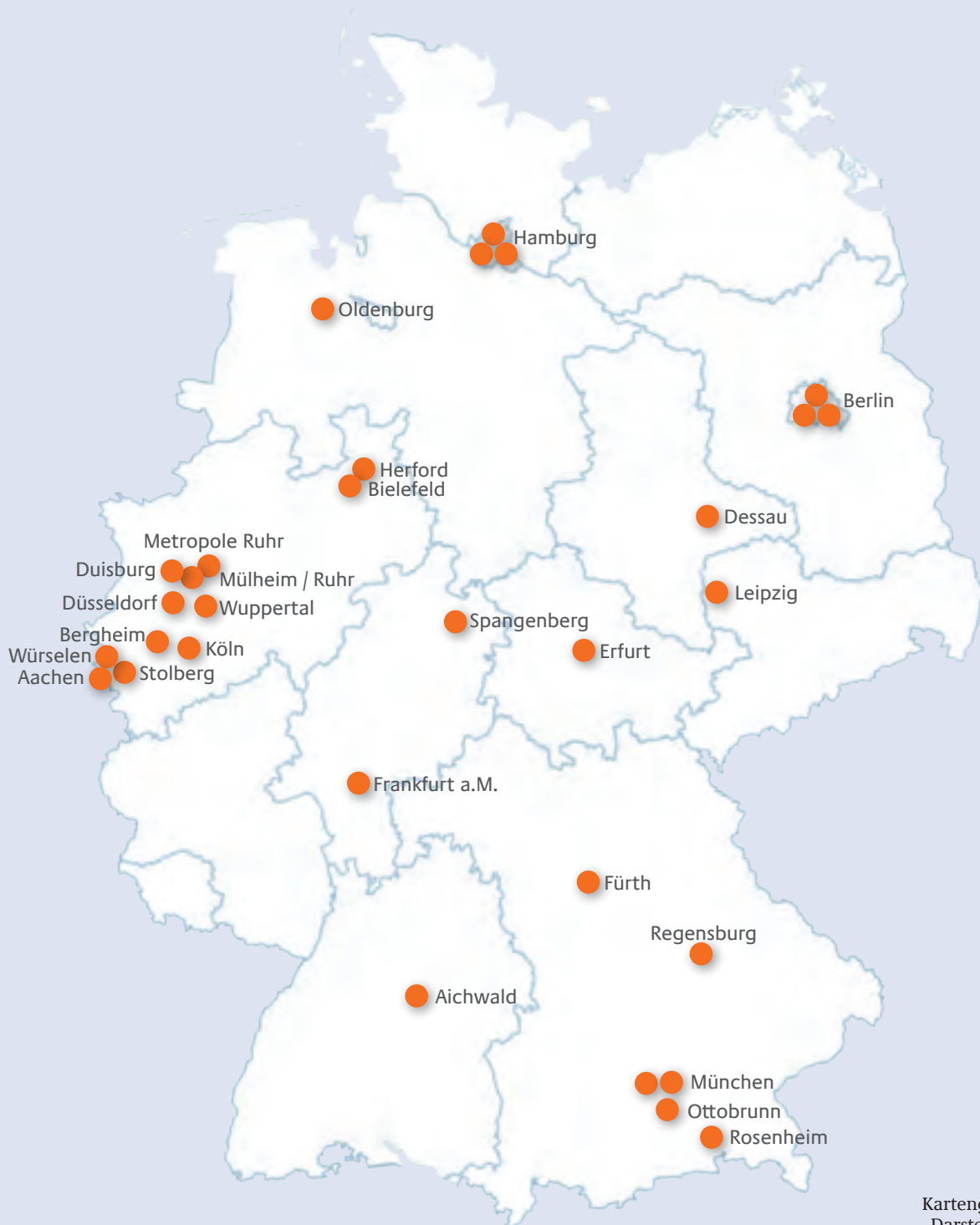
Abbildungsverzeichnis

Titel	MV Berlin, Mellowpark Foto: David Ulrich	Seite 67	unten rechts, MV Wuppertal, Foto: Verein Unternehmer/innen für die Nordstadt e.V.
Vorwort	BMVBS/Fotograf: Frank Ossenbrink	Seite 69	oben links, MV Berlin Mellowpark, Foto: Janine Graubaum
Seite 08	MV Hamburg Steilshoop, Foto: Rixa Gohde Ahrens	Seite 69	oben rechts, MV Wuppertal, Foto: Verein Unternehmer/innen für die Nordstadt e.V.
Seite 11	oben links, MV Berlin Stadtsafari, Foto: Marco Clausen	Seite 69	mitte, MV Berlin Mellowpark, Foto: Janine Graubaum
Seite 11	oben rechts, MV Köln, Foto: Karolin Seinsche	Seite 69	unten links, MV Berlin Stadtsafari, Foto: Katja Renner
Seite 11	mitte, MV Dessau, Foto: anschlaege.de	Seite 69	unten rechts, MV Leipzig, Foto: Sven Riemer
Seite 11	unten links, MV YoungCitiesNow, Foto: Andreas Meichsner	Seite 70	MV YoungCitiesNow, Foto: Andreas Meichsner
Seite 11	unten rechts, Tagung und Workshop zum Forschungsfeld in Kassel 2010, Foto: plan zwei	Seite 73	oben links, MV Berlin Mellowpark, Foto: Mellowpark
Seite 13	oben, MV Herford, Foto: Diakonisches Werk Herford	Seite 73	oben rechts, MV Berlin Stadtsafari, Foto: Katja Renner
Seite 13	unten, MV Rosenheim, Foto: Urbanes Wohnen eG	Seite 73	mitte links, MV Köln, Foto: Karolin Seinsche
Seite 14	MV Herford, Foto: Diakonisches Werk Herford	Seite 73	mitte rechts, MV Berlin Mellowpark, Foto: David Ulrich
Seite 18	oben links, MV Herford, Foto: Diakonisches Werk Herford	Seite 73	unten rechts, MV Aachen, Foto: Patricia Eichert
Seite 18	oben rechts, MV Berlin Stadtsafari, Foto: Ragna Körby	Seite 76	oben, MV Dessau, Foto: anschlaege.de
Seite 18	mitte links, MV Erfurt, Foto: Florian Müller	Seite 76	unten links, MV Dessau, Foto: anschlaege.de
Seite 18	mitte rechts, MV Berlin Mellowpark, Foto: plan zwei	Seite 77	oben, MV Erfurt, Foto: Florian Müller
Seite 18	unten links, MV Herford, Foto: Diakonisches Werk Herford	Seite 77	unten, MV Erfurt, Foto: Florian Müller
Seite 18	mitte unten rechts, MV Berlin Mellowpark, Foto: Janine Graubaum	Seite 79	oben, MV Fürth, Foto: Jugendamt Fürth
Seite 18	unten rechts, MV Erfurt, Foto: Florian Müller	Seite 79	mitte links, MV Berlin Mellowpark, Foto: Janine Graubaum
Seite 22	MV Mülheim, Foto: Walter Guntram	Seite 79	mitte rechts, MV Rosenheim, Foto: Urbanes Wohnen eG
Seite 27	oben, MV Berlin Mellowpark, Foto: Janine Graubaum	Seite 79	mitte rechts unten, MV Herford, Foto: Diakonisches Werk Herford
Seite 27	mitte links, MV Berlin Stadtsafari, Foto: Katja Renner	Seite 79	unten links, MV Dessau, Foto: anschlaege.de
Seite 27	mitte rechts, MV Berlin Stadtsafari, Foto: Marco Clausen	Seite 79	unten rechts, MV Köln, Foto: Karolin Seinsche
Seite 27	mitte unten links, MV Düsseldorf, Foto: Hell-Ga e.V.	Seite 82	MV Dessau, Foto: anschlaege.de
Seite 27	unten rechts, MV Dessau, Foto: anschlaege.de	Seite 86	oben, MV Hamburg Space for Teens, Foto: Rixa Gohde Ahrens
Seite 27	unten links, MV Erfurt, Foto: Florian Müller	Seite 86	mitte links, MV Hamburg Streetlife, Foto: raum & prozess
Seite 30	oben links, MV YoungCitiesNow, Foto: Andreas Meichsner	Seite 86	mitte rechts, MV Berlin Stadtsafari, Foto: Ragna Körby
Seite 30	oben rechts, MV Hamburg Space for Teens, Foto: Eric	Seite 86	unten links, MV Köln, Foto: Karolin Seinsche
Seite 30	unten, MV YoungCitiesNow, Foto: Andreas Meichsner	Seite 86	unten rechts, MV Aachen, Foto: Patricia Eichert
Seite 31	oben, MV Erfurt, Foto: Florian Müller	Seite 89	alle, MV Dessau, Foto: anschlaege.de
Seite 31	unten, MV YoungCitiesNow, Foto: Andreas Meichsner	Seite 90	MV Aachen, Foto: Patricia Eichert
Seite 34	oben, MV Berlin Mellowpark, Foto: Janine Graubaum	Seite 92 - 102	jeweils von oben nach unten
Seite 34	oben rechts, MV Metropole Ruhr, Foto: Leonhard Lagos	Seite 92	MV Aachen, Foto: Patricia Eichert
Seite 34	mitte links, MV Erfurt, Foto: Florian Müller		MV Aichwald, Foto: Gemeinde Aichwald
Seite 34	unten, MV Leipzig, Foto: Sven Riemer		MV Bergheim, Foto: Todde Kemmerich
Seite 36	MV Berlin, Mellowpark Foto: David Ulrich	Seite 93	MV Berlin Nauener Was Geht, Foto: INTEGERE
Seite 39	oben, MV Bergheim, Foto: Todde Kemmerich		MV Berlin Stadtsafari, Foto: Katja Renner
Seite 39	links, MV Berlin Stadtsafari, Foto: Marco Clausen		MV Berlin Mellowpark, Foto: David Ulrich
Seite 39	mitte, MV Berlin Stadtsafari, Foto: Marco Clausen	Seite 94	MV Bielefeld, Foto: Projekt Open Pavillon
Seite 39	rechts, MV Berlin Stadtsafari, Foto: Marco Clausen		MV Dessau, Foto: anschlaege.de
Seite 39	unten, MV Dessau, Foto: anschlaege.de		MV Duisburg, Foto: Frank M. Fischer
Seite 40	MV Erfurt, Foto: Florian Müller	Seite 95	MV Düsseldorf, Foto: Hell-Ga e.V.
Seite 44	oben, MV Bergheim, Foto: Todde Kemmerich		MV Erfurt, Foto: Florian Müller
Seite 44	unten links, MV Mülheim, Foto: plan zwei		MV Frankfurt Gamelabor, Foto: RESET
Seite 45	oben, MV Berlin Stadtsafari, Foto: Marco Clausen	Seite 96	MV Frankfurt Jugend-Frei.Räume, Foto: Planersocietät
Seite 45	mitte, MV Berlin Stadtsafari, Foto: Katja Renner		MV Fürth, Foto: Jugendamt Fürth
Seite 45	unten, MV Dessau, Foto: plan zwei		MV Hamburg Streetlife, Foto: raum & prozess
Seite 49	oben, MV Frankfurt Jugend-Frei.Räume, Foto: Planersocietät	Seite 97	MV Hamburg Kurzfilmrolle Wilhelmsburg, Foto: HafenCity Universität HH
Seite 49	mitte links, MV Dessau, Foto: anschlaege.de		MV Hamburg Space for Teens, Foto: Rixa Gohde Ahrens
Seite 49	mitte rechts oben, MV Mülheim, Foto: plan zwei		MV Herford, Foto: Diakonisches Werk Herford
Seite 49	mitte rechts unten, MV Dessau, Foto: anschlaege.de	Seite 98	MV Köln, Foto: Karolin Seinsche
Seite 49	unten links, MV Rosenheim, Foto: Urbanes Wohnen eG		MV Leipzig, Foto: Sven Riemer
Seite 49	unten rechts, MV Dessau, Foto: anschlaege.de		MV Mülheim, Foto: plan zwei
Seite 52	MV Erfurt, Foto: Florian Müller	Seite 99	MV München, Foto: Nachbarschaftsbörse
Seite 57	oben, MV München, Foto: Nachbarschaftsbörse		MV Oldenburg, Foto: Stadt Oldenburg
Seite 57	mitte links, MV Berlin Stadtsafari, Foto: Ragna Körby		MV Ottobrunn, Foto: Urbanes Wohnen eG
Seite 57	mitte rechts, MV Hamburg Streetlife, Foto: raum & prozess	Seite 100	MV Regensburg, Foto: Barbora Oralova
Seite 57	unten links, MV Berlin Stadtsafari, Foto: Marco Clausen		MV Rosenheim, Foto: Urbanes Wohnen eG
Seite 57	unten rechts, MV Hamburg Streetlife, Foto: raum & prozess		MV Metropole Ruhr, Foto: Leonhard Lagos
Seite 60	oben, MV Berlin Stadtsafari, Foto: Katja Renner	Seite 101	MV Spangenberg, Foto: Coopolis
Seite 60	oben mitte, MV Leipzig, Foto: Sven Riemer		MV stolberg, Foto: Renate Janssen
Seite 60	unten, MV Berlin Mellowpark, Foto: Janine Graubaum		MV Wuppertal, Foto: Verein Unternehmer/innen für die Nordstadt e.V.
Seite 61	oben, MV Herford, Foto: Diakonisches Werk Herford	Seite 102	MV Würselen, Foto: Stadt Würselen
Seite 61	unten, MV Erfurt, Foto: Florian Müller		MV YoungCitiesNow, Foto: Andreas Meichsner
Seite 64	oben rechts, MV Oldenburg, Foto: Stadt Oldenburg	Seite 103	MV Aachen, Foto: Stadt Aachen
Seite 64	mitte links, MV Herford, Foto: Diakonisches Werk Herford		
Seite 64	mitte rechts, MV Erfurt, Foto: Florian Müller		
Seite 64	unten links, MV Berlin Stadtsafari, Foto: Katja Renner		
Seite 64	unten rechts, MV Rosenheim, Foto: Urbanes Wohnen eG		
Seite 64	unten rechts unten, MV Leipzig, Foto: Sven Riemer		
Seite 67	oben links, MV Dessau, Foto: anschlaege.de		
Seite 67	oben rechts, MV Erfurt, Foto: Florian Müller		
Seite 67	mitte links, MV Erfurt, Foto: Florian Müller		
Seite 67	mitte rechts, MV Aachen, Foto: Patricia Eichert		
Seite 67	unten links, MV Herford, Foto: Diakonisches Werk Herford		

Die Modellvorhaben werden mit MV abgekürzt.

ExWoSt Forschungsfeld

Jugendliche im Stadtquartier





Bundesinstitut
für Bau-, Stadt- und
Raumforschung

im Bundesamt für Bauwesen
und Raumordnung



Herausgeber

Bundesministerium für Verkehr,
Bau und Stadtentwicklung (BMVBS)
Projektleitung: Anja Röding, Jacqueline Modes
Referat Stadtumbau Ost und West
Invalidenstraße 44
10115 Berlin

Bearbeitung

plan zwei Stadtplanung und Architektur
Projektleitung:
Dr. Klaus Habermann Nieße, Bettina Schlomka

Bundesinstitut für Bau-, Stadt- und Raumforschung (BBSR)
im Bundesamt für Bauwesen und Raumordnung (BBR)
Projektleitung: Stephanie Haury, Stephan Willinger
Referat Stadtentwicklung

Gestaltung und Satz

designagenten.com

Druck

Druckerei Hahn, Hannover

Bestellungen

stadtquartiere@bbr.bund.de
Stichwort: Jugend und Stadt

Nachdruck und Vervielfältigung

Alle Rechte vorbehalten

Oktober 2010