

PROjekt  
ErlebnisRÄUME  
Stadtwerkstatt



# JUGENDBAU- WORKSHOP

# Kinder- & Jugendbeteiligung am Rathausblock

## Projekt Erlebnisträume

Das Projekt Erlebnisträume der GSJ gGmbH arbeitet berlinweit im Bereich der Stadtplanung zur Beteiligung von Kindern, Jugendlichen und jungen Erwachsenen im Auftrag der Senatsverwaltung für Bildung, Jugend und Familie. Für den Bezirk Friedrichshain-Kreuzberg kooperiert es mit dem Kinder- und Jugend-Beteiligungsbüro Friedrichshain-Kreuzberg (kurz: KJBb der GSJ gGmbH), das wiederum im Auftrag des Bezirksamtes/ Jugendförderung die Beteiligung von Kindern, Jugendlichen, jungen Erwachsenen und Familien in verschiedensten Arbeitsfeldern anregt. In diesem Zusammenhang versuchen die Kooperationspartner:innen, der oben genannten Zielgruppe auch komplexere große Stadtplanungsverfahren und die Beteiligungsmöglichkeiten dazu näher zu bringen.

## Sanierungsgebiet Rathausblock und Dragoner Areal

Das Dragoner Areal im Sanierungsgebiet Rathausblock ist ein Modellprojekt des Bezirksamtes Friedrichshain-Kreuzberg / Stadtplanungsamt in Kooperation mit der Senatsverwaltung für Stadtentwicklung und Wohnen, dem Vernetzungstreffen Rathausblock als Vertreterin der organisierten Zivilgesellschaft und der Gewerbetreibenden vor Ort, Delegierten des Forums Rathausblock, der landeseigenen BIM (Berliner Immobilienmanagement GmbH, die die Immobilien des Landes verwaltet) und der WBM (Wohnungsbaugesellschaft Mitte als einer der Bauherr:innen).

Im Rahmen der Gesamtentwicklung des Projekts fand 2019 eine erste Beteiligung von Kindern und Jugendlichen zum Thema kinder- und jugendgerechte Stadt während „Park Attack“ und „Dragononale“ statt. Bis auf diese Beteiligung stockte der Planungsprozess von 2020 bis 2023 und es fand keine weitere Beteiligung der Zielgruppe statt. Im Jahr 2023 wurde im Rahmen des Modellprojekts ein Lernlabor zur Qualifizierung der Planungsakteur:innen und anderer Interessierter zum Thema Kinder- und Jugendbeteiligung veranstaltet. Im gleichen Jahr begann im Rahmen des Verfahrens (Kurzkonzept) die Vorplanung zum Außenraum in Zusammenhang mit dem Konzept zur Regenwasserbewirtschaftung. Im Rahmen dieses Verfahrens fand im Sommer 2023 eine Kinder- und Jugendbeteiligung vor Ort statt.

Es ging hierbei um erste Aussagen (Tendenzen) von Kindern und Jugendlichen zu den zukünftigen Jugendflächen und Spielplätzen sowie um eine Sichtbarmachung inklusiver Spielgeräte, die der Bezirk für Spielplatzum- und neugestaltungen inzwischen verpflichtend vorsieht.

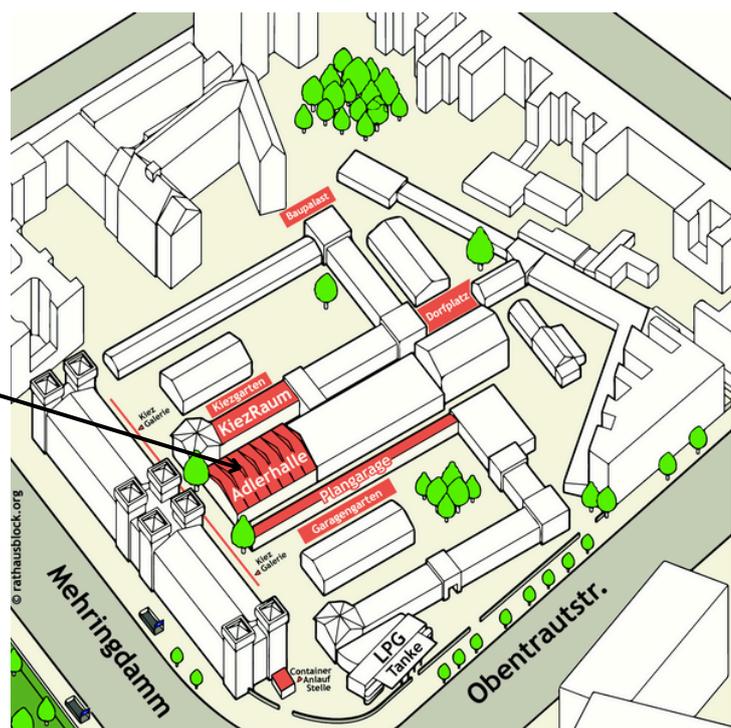
## StadtWERKSTATT Friedrichshain-Kreuzberg

Das Pilotprojekt Stadtwerkstatt Friedrichshain-Kreuzberg ist Teil des Prozesses zur Umsetzung der vom Land Berlin festgelegten Leitlinien zur Bürgerbeteiligung in der räumlichen Stadtentwicklung. Das Projekt zielt darauf ab, einen Kooperationsort im Bezirk zu schaffen, der die drei Beteiligungsebenen – Information, öffentliche Beratung und Zusammenarbeit – integriert.

Die GSJ gGmbH, mit ihren Projekten „PROjekt erlebnisRäume“ und „KJBb“, ist als Kooperationspartnerin des Pilotprojekts tätig und engagiert sich für die Beteiligung von Kindern und Jugendlichen an den Themen und Veranstaltungen der Stadtwerkstatt. In einer der AG-Sitzungen wurde beschlossen, dass Kinder und Jugendliche ein Recht auf Beteiligung am Verfahren haben. Zudem sollen sie Zugang zur Infrastruktur der Stadtwerkstatt und die Möglichkeit, diese aktiv mitzugestalten erhalten.

Im Rahmen dieses Pilotprojekts organisierte das PROjekt erlebnisRäume einen Jugend-Bauworkshop mit zwei Klassen der Hector-Petersen-Schule in der Stadtwerkstatt (Adlerhalle). Anders als bei den bisherigen Befragungsformaten wurde diesmal eine konkrete Gelegenheit geschaffen, bei der Jugendliche von der Idee bis zur Umsetzung aktiv und kooperativ an der Gestaltung der Stadtwerkstatt mitwirken konnten. Dabei lernten sie das Sanierungsgebiet Rathausblock, die Stadtwerkstatt und die zukünftige Entwicklung des Geländes kennen.

**Sanierungsgebiet  
Rathausblock** mit  
Stadtwerkstatt (Adlerhalle)





# Jugendbauworkshop 01.-12. Juli 24

Der Workshop wurde in Zusammenarbeit des Projekts Erlebnisräume mit dem KJBB, der Stadtwerkstatt, Zusammenstelle, Construct Lab e.V., Zusammenküche und der Hector Petersen Schule durchgeführt. Die Finanzierung des Workshops erfolgte durch die Kiezkasse, Projektmittel der GSJ sowie die Stadtwerkstatt. An dem Workshop nahmen zwei neunte Klassen der Hector Petersen Schule teil, jeweils etwa 18 Schüler:innen. Die Schule befindet sich etwa 10 Minuten vom Dragoner Areal entfernt.

# Ausgangsalge

Das Dragoner Areal und die sich darauf befindende Stadtwerkstatt (Adlerhalle) werden trotz ihrer zentralen Lage kaum von Jugendlichen frequentiert. Das Gelände bietet viele Freiräume und Möglichkeiten, die jedoch unter Jugendlichen kaum bekannt sind. Die Stadtwerkstatt, die als Hub für Partizipation dienen soll, bot bisher keine passenden Angebote für diese Zielgruppe.

Jugendorte sind in der Stadt rar. Oft wünschen sich Jugendliche einen Ort, an dem sie zusammen sitzen und sich treffen können. Auf den frei zugänglichen Flächen im Außenraum gibt es jedoch kaum Sitzgelegenheiten. Der Platz vor der Stadtwerkstatt hat gute Voraussetzungen dafür: Er ist überschaubar und befindet sich direkt vor der Halle. Die Idee von Außenmobiliar kam bereits in der AG Stadtwerkstatt auf. Diese ließ sich gut verbinden mit der Nachfrage nach Mobiliar und der Zielgruppe, die das Gelände kennenlernen sollte.

## Ziele

Der Workshop hatte das Ziel, Jugendliche mit dem Sanierungsgebiet Rathausblock vertraut zu machen und ihnen die Beteiligungsmöglichkeiten im Rahmen der Stadtwerkstatt näherzubringen. Im Verlauf des Workshops führten die Teilnehmer:innen eine Geländebegehung durch, sammelten Materialien vom Gelände für Blaudruck und setzten sich mit den bestehenden Aufenthaltsmöglichkeiten sowie ihren eigenen Bedürfnissen auseinander. Durch eigenständiges Analysieren, Entwerfen und Bauen entstanden verschiedene Produkte, darunter Sitz- und Loungemöbel sowie neu gestaltete Hochbeete, die als Teil der Stadtwerkstatt im öffentlichen Raum erhalten bleiben.

Der Workshop sollte das Selbstwirksamkeitsgefühl der Jugendlichen stärken, indem er ihnen zeigte, wie sie ihr Umfeld aktiv nach ihren Bedürfnissen gestalten können. Die entstandenen Möbel sind nicht nur für sie selbst nutzbar, sondern stehen auch der Nachbarschaft zur Verfügung.

Nachhaltigkeit spielte ebenfalls eine wichtige Rolle: Es wurde darauf geachtet, ressourcenschonend mit den vorhandenen Materialien umzugehen und zunächst das Material vor Ort zu verwenden, bevor neue Ressourcen angeschafft wurden. Als kooperative Baumaßnahme für die Stadtwerkstatt hat der Workshop zudem das Ziel, Jugendliche sichtbar zu machen und sie als Teil der Zivilgesellschaft auf den Radar zu bringen.

## Team

Pro Woche wurden die Klassen von zwei Bauworkshopleiter:in betreut, die über Erfahrung in Produktdesign und Architektur verfügten. Täglich war mindestens eine hauptamtliche Mitarbeiterin des PROjekts erlebnisRäume anwesend, die Fachkenntnisse in Beteiligung und Stadtplanung einbrachte. Zusätzlich unterstützten drei Honorarkräfte des KJBb und des PROjekts erlebnisRäume sowie eine Schülerpraktikantin des KJBb und die begleitenden Lehrkräfte den Workshop.

# Ablauf

Der Workshop fand vom 1. bis 12. Juli statt und war in zwei Projektwochen á vier Tage unterteilt. Der Ablauf in beiden Wochen war weitestgehend identisch. Jeder Tag ging von 09:00 bis 13:30. Die Projektwoche war Teil des Unterrichts der Hector Peterson Schule. Jede der zwei Klassen absolvierte eine Projektwoche. Am letzten Tag beider Wochen fand ein kleines Einweihungsfest statt, bei dem beide Klassen die jeweiligen Ergebnisse ihrer Arbeit feiern konnten.



# Tag 1: Analyse und Entwurf

Am ersten Tag standen die Analyse und der Entwurf im Mittelpunkt. In Zweiergruppen erkundeten die Jugendlichen das Gelände mithilfe von Karten und diskutierten mit den Mitarbeiterinnen des PROjekts erlebnisRäume, welche Orte ihnen besonders gefielen und warum. Anschließend erhielten die Jugendlichen eine Einführung in die verfügbaren Materialien für den Bau der Sitzmöbel und den WOW (Werkzeug-Ausleihwagen). In der Entwurfsphase, inspiriert durch Beispielbilder, hatten die Jugendlichen die Aufgabe, eigene Sitzmöbel zu entwerfen. Sie konnten ihre Ideen zeichnen und Prototypen aus Pappe erstellen.

Die Bauworkshopleiter:innen sortierten die Entwürfe in einer Ausstellung nach der Einfachheit oder Komplexität der Umsetzung. Danach präsentierten die Jugendlichen ihre Prototypen und Ideen, und es wurde abgestimmt, welcher Entwurf gebaut werden sollte. Dabei flossen auch der Zeitfaktor (2,5 Bautage) und das handwerkliche Vertrauen der Jugendlichen in die Entscheidung ein. Am Ende des ersten Tages erstellten die Bauworkshopleiter:innen eine Bauzeichnung für die Möbel basierend auf dem Gewinnerentwurf der Schüler:innen.

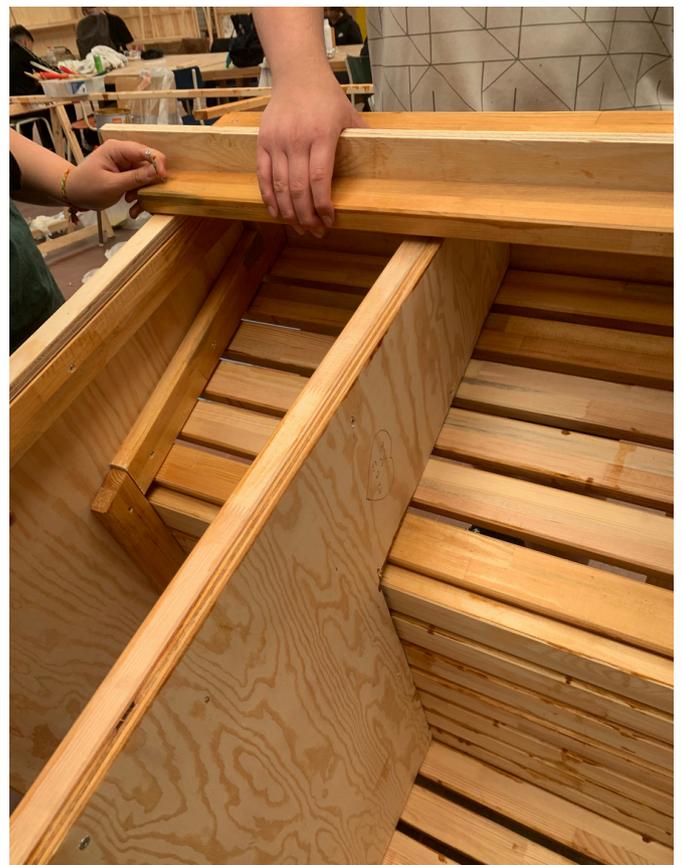


## Umsetzung der Ideen - Zweiter bis vierter Tag

An den folgenden drei Tagen ging es um die Umsetzung der Möbel und der anderen Ideen. Da es sich in beiden Wochen um große Gruppen handelte, wurden nach den Vorlieben der Schüler:innen Gruppen gebildet. Diese konnten täglich rotieren, wobei die Schüler:innen auch die Möglichkeit hatten, mehrmals in der gleichen Gruppe zu arbeiten. Einige Schüler:innen kümmern sich zudem um Verpflegung und Getränke.

Neben der Baugruppe gab es eine Beete-Gruppe, die die maroden Beete auf dem Vorplatz der Stadtwerkstatt überarbeitete und neu bepflanzte sowie ein neues Beet mit Sitzplatz anlegte.

Die dritte Gruppe experimentierte mit Cyanotypie (Blaudruck). Dabei sammelten sie Gegenstände und Pflanzen auf dem Gelände und nutzten diese, um verschiedene Drucke (auf Papier, Jutebeuteln und Bannern) herzustellen.



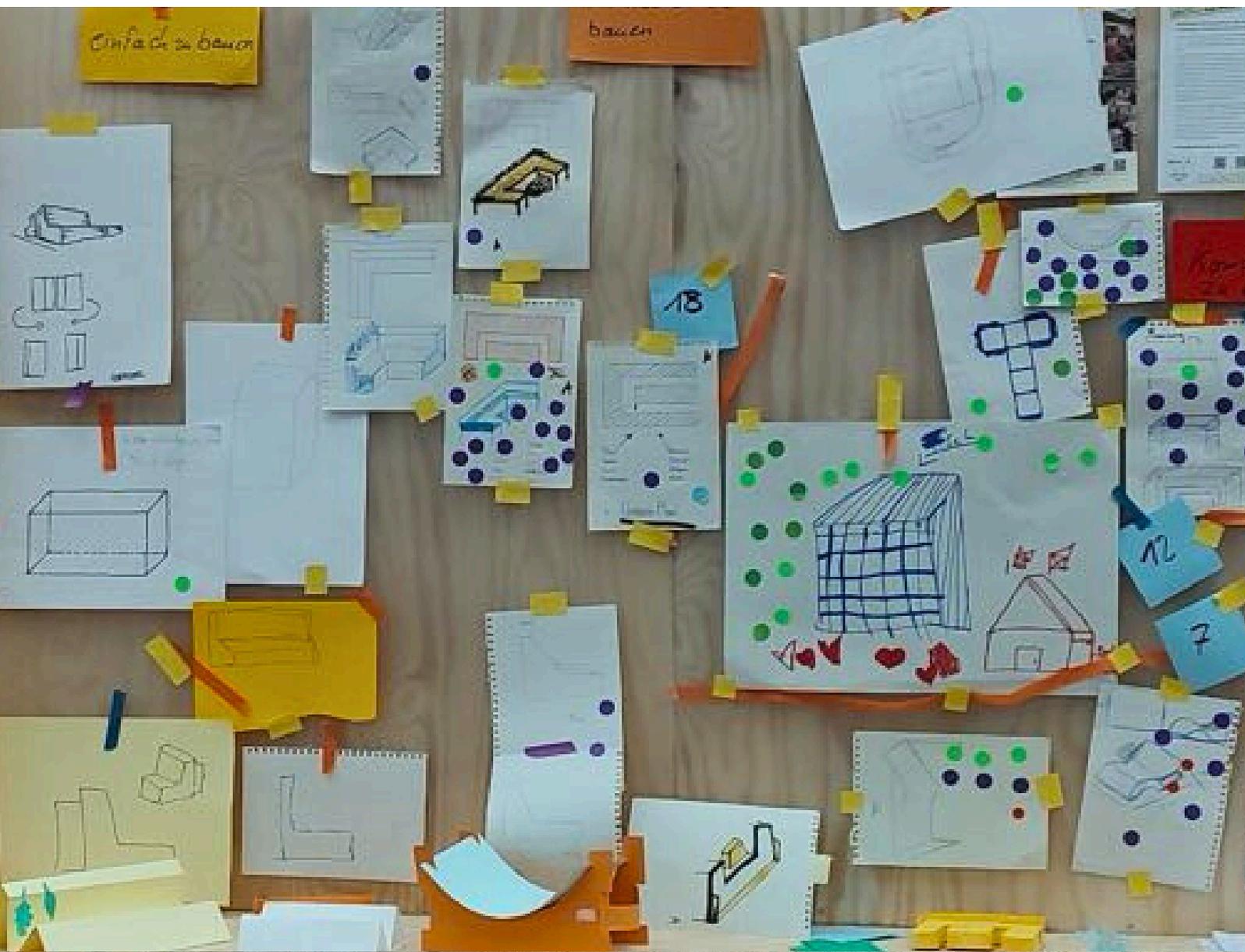
## Zweite Woche: Ergänzende Möbelstücke

Der Ablauf wiederholte sich in der zweiten Woche. Im Entwurf gab es jedoch den Unterschied, dass die Jugendlichen der zweiten Woche ergänzende Möbelstücke zu den bereits gebauten entwerfen sollten.

Mit dem Abschlussfest konnten beide Klassen ihre Ergebnisse begutachten. Es gab auch eine Ausstellung der Möbelentwürfe aller Teilnehmenden und der Drucke, die während des Workshops entstanden waren.







# Entscheidungsspiel- räume & Ergebnisse

Der Bauworkshop war darauf ausgelegt, den Jugendlichen möglichst viele Entscheidungsspielräume zu öffnen. Von der Analyse über den Entwurf bis hin zum Bau ging es immer wieder darum, welche Bedürfnisse sie an Sitzmöbel und damit ihren Aufenthalt im öffentlichen Raum haben. Auch in Bezug auf die anderen Arbeitsgruppen, Beete und Druck, konnten die Jugendlichen selbst entscheiden, was sie gestalten wollten.

Bei der Auswahl der zu bauenden Elemente diskutierten die Jugendlichen, welche der verschiedenen Entwürfe ihnen am besten gefielen.

Sie hatten die Gelegenheit, sich mit den Workshopleiter:innen auszutauschen, die erläuterten, welche Entwürfe im verfügbaren Zeitrahmen und mit den vorhandenen Materialien umsetzbar waren und welche nicht. Auf diese Weise wurden die Jugendlichen aktiv in den Entscheidungsprozess eingebunden.

## Lieblingorte

Die befragten Jugendlichen empfanden den Dorfplatz und die umliegenden Gebäude als besonders reizvoll. Die Naturbelassenheit und Verwilderung des Platzes wurden positiv bewertet, da es nur wenige vergleichbare Orte gibt. Gleichzeitig wurde die Verlassenheit des Geländes, insbesondere im hinteren Bereich nahe dem alten Marmorwerk, als negativ angesehen. Das bereits eingezäunte erste Baufeld, auf dem teilweise Spuren von anderer Nutzung sichtbar waren, sorgte bei einigen für Unbehagen. Andererseits fanden andere den Bereich der „Grünen Fuge“ abenteuerlich und verwunschen schön. Positiv hervorgehoben wurden auch der Kiezraum selbst, der schattige Bereich davor und die Adlerhalle.

## Außenmöbel

Woche 1 - Aus 13 entwickelten Entwürfen konnten die Schüler:innen abstimmen. Dabei wurden drei Ideen besonders oft gewählt: ein Möbelstück, das einer Halfpipe ähnelt, mehrere Möbel in U-Form / mit Dachkonstruktion und ein Liegen ähnliches Modul. Alle drei Entwürfe hatten ihre Schwierigkeiten: Die Halfpipe wäre schwierig umzusetzen gewesen und hätte wenig Sitzmöglichkeit geboten. Die U-Form war sehr groß und zeitlich nicht komplett umsetzbar, vor allem auch die Überdachung. Die „Liegen“ hatten eine komplizierte Konstruktion.

Abgeleitet von den meist bewerteten Entwürfen entwickelten die Bauworkshopleiter:innen drei Elemente, die in der zweiten Woche ergänzt werden konnten. Es entstanden zwei Sitzelemente mit Lehne und ein Würfel, der als Hocker oder Ablage benutzt werden kann.

Woche 2 - In der zweiten Woche hatten die Jugendlichen zunächst die Aufgabe, aus den drei Sitzelementen möglichst viele unterschiedliche Konstellationen zu arrangieren. Darüber hinaus sollten sie darüber nachdenken, was noch fehlt, und einen Entwurf entwickeln. In der Abstimmung zeigte sich der Wunsch nach einem weiteren Modul: einer Bank mit Lehne. Zudem wurde ein höherer Würfel als Ablagefläche gewünscht.

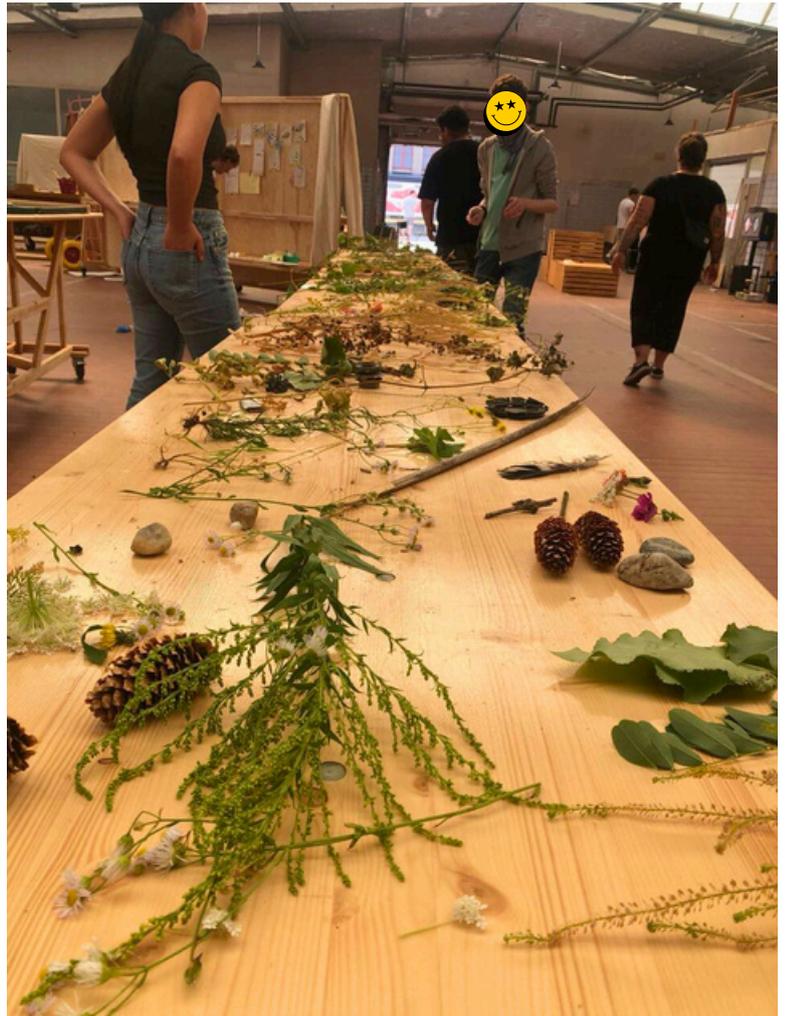
Damit ergaben sich am Ende der zwei Wochen fünf modulare Elemente, die sowohl als U-Form aufgestellt wie auch unterschiedlich aneinander gereiht werden können und dadurch viele Sitz-, Liege- und Abstellmöglichkeiten ergeben.

## Hochbeete

In den beiden Wochen wurde zudem ein neues Hochbeet aus Paletten gebaut, an das ein Podest im gleichen Stil wie die Elemente angedockt wurde. Auch die Neu- und Nach-Bepflanzung entschieden die Schüler:innen selbst. Neben Kräutern für die Küche wurden trockenheitsresistente insektenfreundliche Einjährige und Stauden gepflanzt. Die Idee, ein Bewässerungssystem zu töpfen, konnte aus Zeitgründen jedoch nicht mehr umgesetzt werden.

# Cyanotypie

Mit der Cyanotypie wurde ebenfalls das Gelände analysiert. Zunächst wurden Gegenstände und Pflanzen gesammelt und dann auf verschiedene Materialien gelegt. Neben Papier- und Beuteldruck, die die Jugendlichen mit nach Hause nehmen durften, haben sie ein gemeinsames Banner entworfen und bedruckt. Dieses wird in der Stadtwerkstatt aufgehängt und erinnert somit an den Workshop.









# Budgeteinschränkungen

Aufgrund des begrenzten Budgets für Honorare und Sachmittel mussten bei der Umsetzung einige Einschränkungen vorgenommen werden. Die Entwürfe, einschließlich des Favoriten, konnten nicht vollständig realisiert werden, da das Material nicht ausreichte. Die Bauworkshopleiter:innen entwickelten jedoch eine umsetzbare Variante, die die Hauptmerkmale des gewünschten Möbels erfüllte.

Die ursprünglich geplante Überdachung für Regen und Beschattung konnte nicht umgesetzt werden. Da der Vorplatz der Adlerhalle jedoch sehr sonnig ist, wird eine Nachrüstung mit Hülsen für Sonnenschirme und farblich passenden Schirmen angestrebt.

Auch eine Diebstahlsicherung der Module, etwa durch ein abschließbares System wie im Gaststättengewerbe üblich, fehlt noch. Diese Sicherheitsmaßnahme soll von der Stadtwerkstatt nachträglich eingebaut werden, bevor die Möbel im Außenbereich aufgestellt werden können.

Für zukünftige Workshops wäre es wünschenswert, bei ausreichender Zeit und Finanzierung zusätzliche Sitzmodule für den Innenbereich zu ergänzen, die auch für die Veranstaltungen der Stadtwerkstatt verwendet werden können. Es wäre sinnvoll, die Jugendlichen bereits in die finanzielle Planung einzubeziehen und ihnen Mitspracherecht bei der Mittelverwendung zu geben.

Die Hector-Petersen-Schule würde gerne erneut teilnehmen und wäre bereit, die Möbel für ihre Schule zu übernehmen, falls das Modellprojekt Stadtwerkstatt Ende 2025 endet.

# PROjekt ErlebnisRÄUME

Angelika Staudinger

Laura Koch

*Honorarkräfte:* Lena Wegmann, Sophia Patt

## Bauworkshopleitung

Helene Rehan

Dominik Berton

Gregor Jahner

