

Heidrun Edlinger & Herbert Pichler

Kind : Macht : Spielplatz Ein GW-Workshop im Rahmen der Kinderuni 2012

heidrun.edlinger@univie.ac.at, Fachdidaktikzentrum GW Universität Wien
herbert.pichler@univie.ac.at, Fachdidaktikzentrum GW Universität Wien

eingereicht am: 13.09.2012, akzeptiert am: 27.11.2012

Aus Anlass eines Workshops im Rahmen der Kinderuni 2012 an der Universität Wien wird eine eineinhalbstündige Sequenz zum Thema „Kind : Macht : Spielplatz“ geplant. Nach der Offenlegung der fachdidaktischen wie fachlichen Ausgangsüberlegungen, dokumentiert der Beitrag den Ablauf des Workshops und verknüpft dies mit Wahrnehmungen und Erfahrungen aus der Praxis. Verwendete Materialien werden genauso angeboten wie Überlegungen zu einer Erweiterung und Adaptierung im Rahmen einer Unterrichtssequenz in der Sekundarstufe I.

Keywords: Kinderuniversität Wien 2012, Workshop, Geographie-machen, Kind, Macht, Spielplatz

The empirical basis of the present contribution is a workshop organised by the authors within the framework of the Vienna Children's University 2012 at the University of Vienna on the topic Children : Power : Playground. After discussing our professional and subject-specific educational approach, we will report on the course of the workshop and interrelate this with our practical perceptions and experiences. In addition, we will suggest a possible extension and adaptation of the workshop concept for a teaching unit in lower secondary education and provide course materials.

Keywords: Vienna Children's University 2012, workshop, doing geography, children, power, playground

„Fußball ist Wichtigstes! Fußball ist wichtiger als mein Leben!“ (Kacha, 12)

„Ich hab einen ganz normalen Spielplatz gemacht, mit Schaukel und Rutsche und Klettergerüst.“ (Dominik, 8)

„Ein Zaun und ein Gitter am Spielplatz ist gut, das schützt mich vor den Autos.“ (Heda, 6)

„Ich brauch' keinen Spielplatz. Ich wohne am Land, wir haben einen großen Garten, rundherum sind Wiesen und ein Wald.“ (Sana, 10)

1 KIND: Rahmenbedingungen sowie fachdidaktische und fachliche Ausgangsüberlegungen

Der **Zeitraum** für diesen Workshop im Rahmen der Kinderuni¹ wurde mit eineinhalb Stunden festgelegt. Die Aufmerksamkeitsspanne der Kinder soll dadurch nicht überreizt werden, dies setzt einen hohen Beteiligungs- und Aktivierungsgrad voraus sowie Abwechslung durch Methodenwechsel in aufeinander aufbauenden Modulen innerhalb des Workshops.

Die **Zielgruppe** des Workshops sind altersgemischte Gruppen zwischen sieben bis zwölf Jahren mit bis zu 25 Kindern. Durch die Integration dieser Altersstufen sind unterschiedliche Bedürfnisse und Interessen bei der Planung von „Traumspielplätzen“ zu erwarten.

¹ Originaltitel des Workshops: Kind : Macht : Spielplatz : Spiel, Spaß, Angst, Zuflucht, Ordnung, Planung – Unser Leben in Räumen; Englische Version: <http://kinder.univie.ac.at/en/33.html>

Dieses kreative Potential unterstützt die Problemstellung und somit das Thematisieren von Interessenskonflikten bei der Planung und Nutzung des öffentlichen Raumes am Fallbeispiel „Kinderspielplatz“. Damit sind aber auch kommunikative wie didaktische und methodische Herausforderungen verbunden: Sechsjährige sollen alle Erklärungen verstehen sowie alle Aufgaben bewältigen können, gleichzeitig dürfen sich Zwölfjährige nicht langweilen, sollen sich gleichfalls herausgefordert und angesprochen fühlen, ihre Interessen zu artikulieren.

Wenn die Universität Kinder für Wissenschaft begeistern will, so die Ausgangsüberlegung für die **Themenwahl**, bedarf es einer kindgerechten Annäherung an geographische Fragestellungen sowie der altersgerechten Umsetzung geographiedidaktischer Ideen. Rasch war der Spielplatz als mehrfach geeignete gemeinsame gedankliche und reale Spielweise identifiziert.

Er erfüllt mehrfach die Voraussetzungen für eine erste Annäherung an „geographische“ Fragestellungen und „Raum“-Perspektiven:

- Primär ist er für die Kinder ein bekannter Ort und somit ein fixer Teil der lebensweltlichen Erfahrungen von Kindern.
- Am Beispiel Spielplatz kann die Mehrperspektivität der Betrachtung von Räumen und Orten erlebt werden.
- Als emotionaler Ort verknüpfen Kinder mit ihm Bedeutungen und Gefühle (Hoffnungen, Wünsche, Ängste etc.), denen nachgespürt werden kann. Damit finden auch die imaginierten Traumorte zum Spielen ihren Platz im Workshop.

Spielplätze sind auch als Konstrukte zu verstehen. „Detektivische Forschungsarbeit“ ermöglicht es, Zeichen in Richtung Hintergründe und Entscheidungsprozesse zu erkennen. Damit können Schüler/innen spannende Spuren verfolgen (vgl. Deninger 1999), die sich im Raum manifestieren:

- als Spuren des Wandels der Familien- und Gesellschaftsstruktur und des sich wandelnden Umgangs mit Kindern in deren Freizeit,
- als Spuren der zunehmenden Verdichtung und Verdichtung des besiedelten Raumes,
- als Spuren vorwiegend durch Erwachsene geplanter, regulierter und gewidmeter Restflächen für Kinder in der Stadt,
- als Spuren des schrumpfenden Freiraums für entdeckendes und selbstbestimmtes Spielen,
- etc.

Dahinter steht unter anderem auch die Frage, warum es überhaupt Spielplätze (in der bestehenden Form) gibt. Darüber hinaus bietet sich der Spielplatz als Ort



Abb. 1: Genormte Spielgeräte, illegale Graffiti: unterschiedliche Altersgruppen und heterogene Interessen (Foto: Yppenplatz, Wien, Pichler 2010)

der altersgerechten politischen Bildung an: Es kann danach gefragt werden, wer mit welchen Interessen Spielplätze in der Stadt realisiert. Welche Konflikte können dabei auftreten und welche Ansprüche setzen sich dabei durch und aus welchen Gründen? Wer hat die Deutungs- und Entscheidungsmacht darüber, wo und wie Spielplätze für Kinder geplant und gebaut werden? Welche Modelle und Ansätze der Mitplanung von Kindern bei der Realisierung von Spielplätzen gibt es bereits? Der Titel des Workshops „Kind : Macht : Spielplatz“ soll neugierig machen und zum Nachdenken anregen. Er nennt auch drei zentrale Dimensionen fachdidaktischer Überlegungen: Das einzelne Kind als Akteur/in, als „Raummacher/in“ und „Raumgestalter/in“ steht im Zentrum. Die Frage der Macht und damit Ohnmacht in sozialen, ökonomischen und ökologischen Kontexten, aber auch der Spielplatz selbst als Platzhalter für altersgerechte, an der Lebenswelt der Schüler/innen orientierte Beispiele, Fragestellungen und Erkenntnisse im GW-Unterricht.

Dies alles gilt es in kindgerechte Sprache umzulegen, in spannende Fragestellungen sowie faszinierende Spiel- und Austauschphasen zu verpacken.

Einige Bemerkungen zu den organisatorischen Rahmenbedingungen seien noch angefügt. Die Tatsache, dass das Team der Kinderuni nur mit Mühe einen Raum für diesen Workshop finden konnte, der die Minimalanforderung von beweglichen Tischen erfüllte, lässt tief in die Starrheit universitärer Vermittlungskultur blicken. Vor Ort entpuppte sich schließlich der Seminarraum für Toxikologie, in pointierter Weise durchaus passend zum Thema: Zahlreiche Verbots- und Gefahrenschilder zierten die Tür des angrenzenden Lagerraumes.

2 MACHT: Ablaufschema des Workshops und Materialien

Phase 1: Vorbereitete Lernumgebung und Abklärung: Wo bin ich? Was erwartet mich? (10 Min.)

Die Kinder werden beim Betreten des Raumes einzeln begrüßt, sie kommen in eine vorbereitete Lernumgebung, im Raum sind Tischgruppen mit je vier Sesseln rund um eine kreisförmige Freifläche gruppiert, die Kinder werden gebeten, sich einen Sitzplatz an einem der Tische zu suchen: Zeit anzukommen, sich umzuschauen, einen guten Platz zu finden. Der Workshop-leiter heißt die Teilnehmer/innen willkommen, stellt sich in aller Kürze vor. Gemeinsam werden erste Vermutungen zum Titel des Workshops Kind : Macht : Spielplatz angestellt, anhand einer Übersichtsfolie wird erklärt, was alle in den nächsten eineinhalb Stunden erwarten könnte.

Phase 2: Eisbrecher und Sprachrohr: Ist das für mich ein guter oder ein schlechter Platz zum Spielen? (20 Min.)

In der Mitte des Raums sind für alle gut sichtbar dreißig Bilder (Spielplatz, Fußballkäfig, Wald, Seeufer, Bach, Wüste, Eisberg, Wolkenkratzer, Parkplatz, Disneyland, Müllberg, Burgruine, Heißluftballon, Pferdewagen etc.) ausgelegt. Bewusst wurden auch

Fotografien gewählt, die nicht ad hoc mit klassischen Spielorten in Verbindung gebracht werden. Die Kinder werden gebeten, sich ein Bild auszuwählen und anschließend der Reihe nach sich selbst kurz mit Namen und Alter vorzustellen. Zudem sollen sie formulieren, ob auf dem ausgewählten Bild ihrer Einschätzung nach ein guter oder ein schlechter Platz zum Spielen dargestellt ist und dies auch begründen. Die Unterschiedlichkeit der Bilder öffnet das Nachdenken, das freie Assoziieren und Phantasieren über das Spielen und mögliche Spielorte. Wertschätzende Verstärkungen, klärende Nachfragen und Dankesworte des Moderators leiten zum nächsten Kind über. Die meisten Kinder stellen sich gerne und stolz vor, alle haben eine Begründung für ihre Einschätzung des von ihnen gewählten Bildes als geeigneter oder ungeeigneter Ort zum Spielen. Häufig wird abgewogen, so finden sich auch Pro-Argumente für den Eisberg oder die Müllhalde als geeigneten Spielplatz. Das Eis ist gebrochen, jede/r hat schon etwas zum Gelingen beigetragen, sich geäußert und auch kund getan, was ihr/ihm beim Spielen wichtig ist.

Phase 3: Dekonstruktion und Reflexion: Warum gibt es eigentlich Spielplätze? (10 Min.)

Die Frage „Warum gibt es überhaupt Spielplätze?“ leitet ein gemeinsames Nachdenken über das Phänomen Spielplatz ein. Die Herausforderung wird mit



Abb. 2: „Käfighaltung“ für Stadtkinder (im Workshop gewählt als „guter Ort zum Spielen“ / „wo ich spielen darf“)
(Foto: Yppenplatz, Wien, Pichler 2010)

Begeisterung angenommen, zahlreiche Vermutungen werden formuliert und moderiert besprochen (vgl. Tabelle 1). Aus dem Gespräch heraus können Begründungen festgemacht werden, die zentralen fachwissenschaftlichen Trends entsprechen: das Wachsen der Städte, der kleiner werdende unverbauter Raum, der zunehmende Verkehr, die autogerechte aber nicht kindgerechte Stadt, das wachsende Risiko für Kinder in der Stadt, sich wandelnde Familien- und Gesellschaftsstrukturen, Zeit für und Formen der Betreuung von Kindern in der Freizeit.

Tabelle 1: Kinderantworten im Rahmen der Workshops

Warum gab es früher keine Spielplätze aber heute schon? Warum gibt es eigentlich Spielplätze? (Auswahl)

- Man konnte früher noch keine Spielplätze bauen.
- Man hatte nicht die Materialien dafür.
- Es fehlte die Idee.
- Keine Zeit zum Spielen.
- Im Dorf brauchte man keinen Spielplatz, da spielte man überall.
- Eltern haben ihre Ruhe, wenn Kinder am Spielplatz sind, darum gibt es Spielplätze.
- Die Wohnungen sind zu klein, da muss man überall aufpassen, am Spielplatz nicht.
- Kinder müssen den ganzen Tag sitzen, in der Schule, bei der Hausübung, da brauchen Sie Platz zum Austoben.
- Heute sind immer mehr Autos auf der Straße, da braucht es einen Platz zum Spielen.
- In der Stadt ist es zu gefährlich auf der Straße und am Gehsteig zu spielen.

Phase 4: Konstruktion und Vision: Wie schaut dein Traumplatz zum Spielen aus? (30 Min.)

Das Kernstück des Workshops stellt die Planungsphase in Gruppen dar: Alleine die Ankündigung, nun sei-

nen Traumplatz zum Spielen – „Das muss nicht unbedingt ein Spielplatz sein!“ – planen zu dürfen, löst bei vielen Kindern Vorfreude und Begeisterung aus (vgl. Abb. 5).

Nach der Klärung des Auftrags, des Ziels (Kurzvorstellung des Traumplatzes zum Spielen mittels Plakat) stürzen sich die Kinder auf die Plakate. Vieles ist möglich, manches wird zur Verfügung gestellt, wie etwa auf Klebefolie aufgedruckte Symbole für Spielgeräte, Bäume, Büsche, Menschen, Freizeitaktivitäten etc., Scheren, Kleber, Plakatstifte, Filzstifte, auch die Bilder aus der Eingangsrunde dürfen verwendet werden.

Spannend zu beobachten sind vor allem die unterschiedlichen Planungsprozesse. Den Kindern stehen verschiedene Varianten zur Verfügung, die im Workshop bewusst thematisiert wurden: Neben dem gemeinsamen Planen und Gestalten des Traumplatzes zum Spielen gibt es auch die Möglichkeit der Parzellierung des „Grundstücks“ (Plakats), um nach eigenen Vorstellungen ohne Kompromisse gestalten zu können. Der Frage nach dem Auseinanderschneiden des Plakats wurde mit dem Hinweis begegnet, dass das Grundstück nicht auseinander geschnitten werden kann. Wenn dies als nötig empfunden wird, könne über eine bauliche Trennung nachgedacht werden. Der Wunsch nach einer isolierten, abgetrennten Spielwelt nur für sich alleine kam mehrfach.

Die Vorgabe des gemeinsamen Planens auf einem Plakat provoziert Interessenkonflikte im Minimaßstab, die ganz unterschiedlich gelöst werden. Während eine Gruppe nach einer minimalen Grenzüberschreitung zwischen den Grundstückspartellen moderiert werden muss, verwirklichen viele ihre Ideen auf ihrem eigenen Grundstück, tauschen sich meist in der Gruppe aus. Nur vier von elf Gruppen planen gemeinsam, klären ihre Vorstellungen kommunikativ ab, haben Spaß am gemeinsamen Gestalten (vgl. Abb. 3).

Erfreulich zu beobachten, wie sich die Kinder untereinander unterstützen, beim mühsamen Lösen der



Abb. 3: Gruppenarbeit: Wie schaut dein Traumplatz zum Spielen aus? (Fotos: Pichler 2012)



Abb. 4: Präsentation der Plakate: Was ist das Besondere an meinem Traumplatz zum Spielen? (Fotos: Pichler 2012)

Rückseite der Klebefolie, bei der grafischen Umsetzung bestimmter Ideen. Erstaunlich, wie wichtig Details genommen werden, es muss ein Filzstift in der richtigen Farbe sein, Flächen wollen ausgemalt werden, die Ausgestaltung des Himmels (Wolken, Sonne, Vögel etc.) nimmt viel Zeit in Anspruch. Dafür ist die Arbeitszeit mit einer halben Stunde zu kurz bemessen. Die Ergebnisse bleiben teilweise unvollständig und hinterlassen im ersten Moment bei manchen Planer/innen eine gewisse Unzufriedenheit.

Phase 5: Rekonstruktion und Ermutigung: Was beeinflusst die Planung von Spielplätzen? Wie kann ich Spielplätze machen? (20 Min.)

Im Konzept des Workshops ist nach der Präsentation der Pläne und Zeichnungen noch ein Spielplatz-Check vorgesehen. Mit Hilfe eines Bewertungsblatts sollten Kinder die Gelegenheit haben, mit Klebepunkten sichtbar zu machen, wie sie von anderen Gruppen geplante Traumspielplätze einschätzen und bewerten (vgl. Abb. 6). Aus Zeitmangel, weil das Bedürfnis nach Mitteilung und Austausch bei den Kindern sehr groß war, wurde diese ursprüngliche Idee abgeändert. Stattdessen wurden in einem Dialog verschiedenste Aspekte diskutiert und besprochen:

- Es wurde noch einmal auch anhand der Plakate aufgezeigt, wie unterschiedliche Altersgruppen und Interessen am Spielplatz kollidieren. Konflikte, die auch Auswirkungen auf den Planungsprozess haben.
- Einige Kinder können Zusammenhänge zwischen den erträumten Spielplätzen und dem zur Verfügung stehenden Lebensumfeld erkennen.
- Die Frage nach der möglichen Umsetzung lenkt die Aufmerksamkeit auf den Faktor Macht: Wer

entscheidet nun darüber, wie ein Spielplatz realisiert wird? Am Beispiel eines Fotos von Verbotsschildern auf Spielplätzen werden diese als stark regulierte Orte erkennbar.

- Der Faktor Sicherheit, ein öffentlicher Spielplatz versucht schon alleine aus Haftungsgründen so gut wie alle möglichen Gefahrenquellen auszuschalten oder zu minimieren, wird als Spaßbremse identifiziert. Was soll auf einem Spielplatz ohne Risikopotential, ohne Ecken und Kanten, ohne Nischen und ohne Überraschungen entdeckt werden?

Den Abschluss des Workshops bildet der Hinweis, dass in zahlreichen Gemeinden Kinder und Jugendliche in einem partizipativen Prozess in die Planung und Realisierung von Kinderspielplätzen eingebunden werden (vgl. Schröder 1995 und Stange 2007).

Entsprechend den Grundsätzen des Unterrichtsprinzips zur Politischen Bildung, ist eine der zentralen Botschaften des Workshops: „Sucht und nehmt euch euren Traumplatz zum Spielen!“. Bereits in diesem Alter ist es von großer Bedeutung, die Schüler/innen „so zu motivieren, informieren und aktivieren, dass sie als AktivbürgerInnen oder interventionsfähige BürgerInnen mündig am politischen Geschehen teilhaben, möglichst wenige SchülerInnen sollten zur Gruppe der Desinteressierten zählen“ (Windischbauer 2008). Spielplätze als Fallbeispiel eignen sich für Kinder besonders gut. Neben der Bedeutung demokratischer Entwicklungen können ebenfalls Möglichkeiten der aktiven Partizipation im politischen und gesellschaftlichen Leben thematisiert werden.

3 SPIELPLATZ: Erfahrungen und Ergebnisse

Besonders stolz präsentieren die Kinder ihre Ergebnisplakate. Die Bandbreite der Traumplätze zum Spielen ist so verschieden wie die Kinder selbst (vgl. Abb. 7a, b): Vom 08/15 Spielplatz (klassische Spielgeräte auf eingezäuntem Areal mit angrenzendem Parkplatz für die Eltern) über fantasievollere Spielmöglichkeiten (Riesenc clown zum Klettern mit Burg am Kopf, Riesengewässerrutsche mit 12 000 km/h) bis hin zu Spielinseln, die nur per Floß oder Höhle erreichbar sind (angrenzend „der Wald, der auf dem Kopf steht, da muss man aufpassen, dass man nicht umkippt!“) oder Spielwelten, auf geheimnisvollen Inseln („existiert nur einmal im Jahr“) sowie zur Wildnis mit Kletterbäumen und Höhlen.

In der Nachbesprechung lassen sich interessante Muster erschließen: Manche Kinder, die in ländlichen Regionen aufwachsen, wünschen sich klassische Spielplätze als Ergänzung zum örtlichen Angebot an

„Mein Traumplatz zum Spielen – Mein Traumspielplatz“

1. **Plakat** in der Gruppe (20 Minuten)
2. Sammelt und bespricht eure **Ideen**.
3. **Klebt, zeichnet und malt** euren Traumplatz zum Spielen.
4. **Erklärt kurz für alle**, was euch an eurem Spielplatz am besten gefällt.

Name (Alter):

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____

Unser Spielplatz befindet sich:

- in einer Stadt
- am Land
- anderer Ort: _____

Abb. 5: Unterstützendes Infoblatt mit Arbeitsauftrag: Mein Traumplatz zum Spielen (eigener Entwurf)

	MACHT SPASS	<table border="1"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>											
	IST ABENTEUERLICH	<table border="1"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>											
	BIETET ABWECHSLUNG	<table border="1"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>											
	HAT NEUE IDEEN	<table border="1"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>											
	FÜR KLEINKINDER (0-6 Jahre)	<table border="1"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>											
	FÜR KINDER (7-12 Jahre)	<table border="1"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>											
	FÜR JUGENDLICHE (13-16 Jahre)	<table border="1"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>											

Abb. 6: mögliches Bewertungsblatt für Traumspielplätze, Positionierung mit Klebepunkten (eigener Entwurf)



Abb. 7a: Traumspielplätze von 6 bis 12jährigen Kindern (Fotos: Pichler 2012)



Abb. 7b: Traumspielplätze von 6 bis 12jährigen Kindern (Fotos: Pichler 2012)

Freiraum, andere wollen noch mehr Wildnis und brauchen keine Spielgeräte. Nachdenklich stimmen Stadtkinder, deren Vorstellungen von einem Traumpfad zum Spielen nicht über den Fußballkäfig oder die Triade Schaukel-Rutsche-Klettergerüst hinausgehen. Da sind die eineinhalb Stunden zu kurz, um nachzufühlen, zu experimentieren und Alternativen kennen zu lernen.

Fazit: Eineinhalb Stunden sind zu kurz für nachhaltige Bildungsprozesse, ein Workshop kann aber ein Appetithappen sein, der Lust auf mehr gedankliche Höhenflüge macht, der anregen soll, die eigene Lebensumwelt kritischer zu betrachten, der motivieren will, sich gestalterisch einzubringen, wenn sich die Möglichkeit eröffnet.

4 Weiterführende Ideen

Die Themenfelder „Kind – Macht – Spielplatz“ ermöglichen eine Vielzahl an Gestaltungs- und Umsetzungsmöglichkeiten für den GW-Unterricht und/oder fächerverbindende Projekte (BE, GSPB, ...). Im Folgenden nur einige mögliche Anknüpfungspunkte:

Raumwahrnehmungen. Der organisatorische Rahmen, die begrenzte Zeit, der Wissenschaft repräsentierende Ort, das alles verschenkt didaktisches Potential, das in projektartigen Unterrichtssequenzen gehoben werden könnte. Bereits die Phase des Betretens des Raums und der Platzwahl im Raum (Welcher Tisch wird ausgewählt? Auf welchem Sessel am Tisch wird Platz genommen? Mit welchen Personen begibt man sich an einen Tisch? Spielt Gender dabei eine Rolle?)

böte zahlreiche Möglichkeiten, geographische Fragen zu thematisieren: Gunst und Ungunslagen, welche Faktoren entscheiden über mein Wohlbefinden im Raum etc.

Outdoor Geography. Gerade das Fallbeispiel Spielplatz verlangt förmlich nach einem Lernen an außerschulischen Lernorten. Sie sind spannende Schauplätze für Spurensuchen, die der Planung, Entstehung und Nutzung auf die Schliche kommen können (vgl. Pichler 1996, 1998 und 1999). Interviews und Befragung von Nutzer/innen können die Interessenkonflikte im öffentlichen Raum sichtbar machen und dokumentieren. Örtliche politische Entscheidungsträger/innen können als Auskunftspersonen eingebunden werden und im Rahmen einer öffentlichen Präsentation mit den ergebnisoffenen Arbeiten konfrontiert werden.

Karten und GIS. Freilich sind Plakate ein recht einfaches, jedoch altersgerechtes Kommunikationsmedium für die angesprochene Altersgruppe. In höheren Jahrgängen können unter Zuhilfenahme von einfachen GIS-Anwendungen wirkungsmächtige Produkte zur Artikulation der eigenen Interessen entstehen (vgl. Jekel 2008).

Narrative Texte. Der Einsatz von Literatur im GW-Unterricht bietet ebenfalls eine interessante Perspektive, sich dem Thema anzunähern bzw. vertiefend zu analysieren. Das Kinderbuch „Da ist eine wunderschöne Wiese – sagt Herr Timtim.“ (Paleček 1978) erzählt die Geschichte von Menschen aus der Stadt, die auf der Suche nach grünem Erholungsraum eine schöne Wiese am Land für sich und ihre Kinder ent-



Abb. 9: Textauschnitt des Buches „Da ist eine wunderschöne Wiese – sagt Herr Timtim“ (Paleček 1978; Harranth & Opgenoorth 2010)

decken. Die neu gefundene Grünfläche ist aufgrund der Bedürfnisse und Ansprüche der Menschen jedoch sehr rasch mit Häusern, Geschäften und Straßen verbaut. Mit dem Effekt, dass die Kinder nicht mehr auf der „Wiese“ spielen können und verdrängt werden (vgl. Abb. 8). Mit den Kindern können im Unterricht Machtstrukturen analysiert werden. Weiters bietet das Buch eine gute Anknüpfung an den Lehrplan der 2. Klasse „Leben in Ballungsräumen“.

Kinderrechte. Schließlich ist der thematische Kontext gewinnbringend in Richtung der Kinderrechte erweiterbar. Die seit 1992 in Österreich in Kraft getretene UNO-Kinderrechtskonvention verankert das Mitbestimmungsrecht von Kindern. Verstärkt wird dies in Artikel 4 des Bundesverfassungsgesetzes über die Rechte von Kindern (BGLB I Nr. 4/2011): „Jedes Kind hat das Recht auf angemessene Beteiligung und Berücksichtigung seiner Meinung in allen das Kind betreffenden Angelegenheiten, in einer seinem Alter und seiner Entwicklung entsprechenden Weise. Dies zu verstehen und im Schulalltag umsetzen heißt Kinder ernst zu nehmen, sie zu Mitgestalter/innen ihres Bildungsprozesses zu machen, weit über das Fallbeispiel des Spielplatzes hinaus.“

Literatur

- Deninger, D. (1999): Spurensuche: Auf der Suche nach neuen Perspektiven in der Geographie- und Wirtschaftskundendidaktik. In: Vielhaber, C. (Hrsg.): Geographiedidaktik kreuz und quer. Vom Vermittlungsinteresse bis zum Methodenstreit – Von der Spurensuche bis zum Raumverzicht. MGW Band 15, 107–184.
- Harranth, W. & Opgenoorth, W. (2010): Das ist eine wunderschöne Wiese. Verlag Jungbrunnen: Wien, München.
- Jekel, T. (2008): Die Macht der Karten und die Macht der Kinder – Versuch einer Begründung des Lernens mit Geoinformation. In: Dobler, K. & T. Jekel & H. Pichler (Hrsg.): kind : macht : raum. Wichmann, Heidelberg, 62–75.
- Paleček, Josef; Harranth, Wolf (1978): Da ist eine wunderschöne Wiese. Verlag Jungbrunnen, Wien, München.
- Pichler, H. (1996): Der Wahrnehmung auf der Spur. Zeichen lesen und Spuren suchen. Didaktische Impulse zu einer Analyse der Wahrnehmung im Projektunterricht. In: Fridrich, C. (Hrsg.): Die verzerrte Welt in unseren Köpfen. Beiträge zur Umweltwahrnehmung (= Schulheft 82). Jugend & Volk, Wien, 123–141.
- Pichler, H. (1998): Wahrnehmung schulen – Sinne schärfen. Authentisches Lernen vor Ort. In: Heintel, M. (Hrsg.), Unterwegs... Didaktische Aspekte von Exkursionen und Praktika – Lernen außerhalb von Schulen und Universitäten. Zeitschrift für Hochschuldidaktik 2/1998, Studienverlag Wien, 99–114.
- Pichler, H. (1999): Authentische Lernorte. Rahmenbedingungen, Ziele und Fallbeispiele eines schulischen Lernens außerhalb der Schule. In: GW-Unterricht 73, 65–72.
- Schröder, R. (1995): Kinder reden mit! – Beteiligung an Politik, Stadtplanung und -gestaltung. Weinheim und Basel.
- Stange, W. (Hrsg.) (2007): Strategien und Grundformen der Kinder- und Jugendbeteiligung II: Kinder- und Jugendparlamente – Offene Formen – Projektansatz. Münster.
- Windischbauer, E. (2008): Simulationsspiel „Wir bestimmen mit!“ In: Jugend – Demokratie – Politik. Informationen zur politischen Bildung, 2008/28. Studienverlag Wien, 58–65.