

Jahresbericht Spielanimation im Grenzhof 2019



Projektleitung & Jahresbericht:

Janine Basile

Verein Spielraum Luzern

Postfach 4307

6002 Luzern 2

Januar 2020

1. Das Projekt in Kürze

Das Grenzhofquartier ist Bestandteil des Quartierentwicklungsgebiets «Reussbogen» (BaBeL, Fluhmühle-Lindenstrasse, Luzern Nord / Reussbühl), in dessen Kontext verschiedene partizipative Freizeitaktivitäten für Kinder und Jugendliche eingebettet sind. Es ist eines der kinderreichsten Quartiere der Stadt Luzern und es gibt nach wie vor sehr wenige Spielmöglichkeiten oder begrünte Flächen, dafür eine starke Belastung durch den Verkehr. Seit 2009 hat der Verein BaBeL die Kinderanimation im Grenzhof lanciert und durchgeführt, die sich sehr bewährt hat. Seit 2018 ist die Stadt Luzern für den Betrieb verantwortlich und übergibt dieses Projekt zur Ausführung dem Verein Spielraum. Der Verein Spielraum organisiert seit über 20 Jahren offene Spielnachmittage in den Städten Luzern und Zug und bringt viel Erfahrung in der Umsetzung von Spielanimation mit.

Die Spielanimation ist ein offenes und niederschwelliges Angebot. Es ist kostenlos und braucht weder An- noch Abmeldung. In erster Linie richtet sich das Angebot an Kinder aus dem Einzugsgebiet des Schulhauses Grenzhof. Dabei stehen die Bedürfnisse und Ideen der Kinder im Zentrum. Die Nachmittage bauen auf den Lebenswelten der Kinder auf und ermöglichen ihnen einen Experimentier- und Freiraum. Durch einen partizipativen Ansatz – die Kinder sollen die Nachmittage mitgestalten und eigene Ideen umsetzen können – werden neue Erfahrungen gemacht. Die Hauptzielgruppe sind Kinder vom Kindergartenalter bis zur 4. Klasse.

Im Jahr 2019 wurden 38 Spielnachmittage zwischen dem 09. Januar und 18. Dezember durchgeführt.

Zwei Mitarbeitende des Vereins Spielraum betreuen jeweils die Spielnachmittage. Sie stellen Spielmaterialien zur Verfügung, initiieren Spiele, unterstützen die Kinder bei der Umsetzung eigener Spiel- und Bastelideen sowie bei sozialen Interaktionen.

Es haben durchschnittlich 16.6 Kinder pro Nachmittag teilgenommen. Im Jahr 2019 konnten **total 614 Kinderbesuche** verzeichnet werden.

2. Umsetzung der Spielanimation

Die Spielanimation fand ganzjährig jeweils mittwochs von 14:00 bis 16:30 Uhr statt. Während den Schulferien pausierte das Angebot. Zwei Mitarbeitende des Vereins Spielraum betreuten jeweils die Spielnachmittage und wurden durch eine Freiwillige unterstützt. Neben dem freien Spiel wurden verschiedene Nachmittage thematisch gestaltet.

Start

Wie bereits im vergangenen Jahr stand bereits vor 14:00 Uhr eine Gruppe Kinder vor der Türe und freute sich auf das Angebot. Die Kinder fanden sehr schnell ins freie Spiel. Ein gemeinsamer Start – zum Beispiel mit einem Gruppenspiel - war weiterhin schwierig aufgrund des offenen Angebots.

Zvieri

Das gemeinsame Zvieri ist immer noch ein Höhepunkt und viele Kinder wollten beim Einkauf und

dem Zubereiten helfen. Die Kinder wurden im Wechsel miteinbezogen. Beim Einkauf wurde jeweils das saisonale Angebot sowie die Kriterien gesund/ungesund thematisiert.

Partizipation

Die Kinder wurden bei der Umsetzung ihrer Ideen in die Vorbereitung und Umsetzung miteinbezogen. Es waren tolle Nachmittage, die reibungslos klappten. Die Kinder empfanden es als wertvolle Erfahrung, auf diese Weise einbezogen zu werden.

Herausforderung

Nasses und kaltes Wetter war eine grosse Herausforderung. Die Kinder mochten es nicht, bei Regen oder kalten Temperaturen draussen zu sein. Sie forderten oft intensiv ein, in der Cartonage zu basteln. Die Kinder haben einen Altersunterschied von bis zu sechs Jahren und sind nicht als fixe Gruppe zu verstehen. So war es für die SpielanimatorInnen jeweils schwierig, die Kinder in der Cartonage ruhig und strukturiert durch einen Bastelnachmittag zu führen. Es zeigte sich, dass die Aufteilung in zwei Gruppen besser funktionierte. So konnte eine Gruppe drinnen basteln und sich aufwärmen, die andere Gruppe spielte draussen.

2.1 Ausflüge und Besonderes

Ausflüge

Pro Jahr sind zwei Ausflüge vertraglich vereinbart. Die Kinder sollen dabei die Möglichkeit haben, das Quartier begleitet verlassen zu können und Neues zu entdecken. Anfang September ging es nach Emmen zum Themenspielplatz. Die Kinder waren letztes Jahr bereits auf dem Themenspielplatz und fanden es so toll, dass sie sich erneut einen Ausflug dahin wünschten. Es war ein warmer Nachmittag und es kamen 18 Kinder mit. Alle Bauten und Spiele auf dem Themenspielplatz wurden von den Kindern selber initiiert. Es war ein tolles Erlebnis, das Zeitfenster allerdings eher knapp und die Busfahrt für die SpielanimatorInnen eher anstrengend (das Zuhören fiel den Kindern schwer und die Altersspanne der teilnehmenden Kinder war gross). Im Dezember ging es in die Pfarrei St. Karl zum Kerzenziehen. Auch dies fand bereits im letzten Jahr statt und den Kindern machte es solch grosse Freude, dass sie es sich wieder wünschten. Gleichzeitig konnten die Kinder auch das Jugi kennenlernen.

Fotolochwand

Die Spielanimation Grenzhof machte beim BaBeL-Kids Projekt mit. Es entstand mit den anderen Akteuren des BaBeL-Kids eine Fotolochwand. Jede Gruppierung gestaltete eine Fotolochwand, die dann zu einer Fotoloch-Box zusammengebaut wurde. Das Sujet wurde mit den Kindern gemeinsam gewählt. Das Bemalen der Lochwand sowie die Einweihung der Fotolochwand fand im St. Karli statt und das Team machte jeweils mit den Kindern einen Ausflug dahin. Die Kinder waren voller Eifer mit dabei und obwohl es ein Projekt über mehrere Wochen war, beteiligten sie aktiv und wirkten mit.

Die Fotolochwände der Gruppierungen wurden an den verschiedenen Anlässen im Quartier aufgestellt und konnten so von der Bevölkerung genutzt werden.

Adventsfenster

Die Kirche St. Karli hat erneut angefragt, ob die Spielanimation Grenzhof ein Adventsfenster fürs Quartier machen möchten. Das Team besprach die Anfrage mit den Kindern und diese waren einverstanden. So gestalteten sie an zwei Nachmittagen ein grosses Fenster des Schulhauses. Am 19. Dezember 2019 wurde das Adventsfenster dann erleuchtet und von der Quartierbevölkerung bestaunt.

3. Projektleitung und Team

Der mit dem Projekt beauftragte Verein Spielraum bietet seit vielen Jahren Spielanimation an und verfügt über eine grosse Erfahrung in diesem Gebiet.

Janine Basile war 2019 als Koordinatorin des Vereins Spielraum für die Planung, Organisation und Durchführung des Angebots Spielanimation im Grenzhof verantwortlich. Sie war in regelmässigem Austausch mit Christian Wenk von der Quartierarbeit sowie Regula Rescalli, Leiterin Quartierarbeit, welche die Auftraggeberin Stadt Luzern vertrat. Die Begleitung der SpielanimatorInnen sowie die Sicherstellung der Zielerreichung erfolgte durch regelmässige Besuche des Projekts. Janine Basile stand im engen Kontakt mit der operativen Leitung. Zudem fanden 4 Teamsitzungen statt.

Als Spielanimatorinnen vor Ort wurden 2019 folgende Personen eingesetzt:

- Jolanda Huwyler (operative Leitung)
- Mario Gisler (Co-Leitung)
- Isabelle Moser
- Isabel Moya (regelmässige Aushilfe)
- Braw (Freiwillige, bis Oktober 2019)

Das Team war im gesamten Jahr beständig. Die SpielanimatorInnen vertieften die Beziehungen zu den Kindern und konnten dadurch Gruppendynamiken frühzeitig wahrnehmen und in positive Handlungen umlenken.

Zusätzlich zu den zwei SpielanimatorInnen ist ein/e Freiwillige/r pro Nachmittag eingeplant. Auch hier gab es eine Konstante und das Team wurde von einer verlässlichen Person unterstützt. Die Freiwillige war eine wertvolle Unterstützung fürs Team und übernahm kleinere Aufgaben vor Ort mit den Kindern. Für das Jahr 2020 suchen wir eine neue freiwillige Person, die das Team ergänzt.

4. Auswertung Spielnachmittage

Die Spielnachmittage wurden anhand eines Beobachtungsrasters wöchentlich mit Angaben über Besucherzahlen, Inhalt der Spielnachmittage inkl. Spielmaterial, Stimmung, Beobachtungen und Wetter jeweils vom Team ausgewertet. Diese Informationen sowie die Erkenntnisse aus den Beobachtungen vom Team und der Koordinatorin, der Abschlusssitzung mit dem Team und der Zielauswertung fließen in die folgende Auswertung ein.

4.1 Spielanimation in Zahlen

Obwohl die Zielgruppe von Kindergarten bis zur 4. Primarklasse ist, wurden jüngere Kinder sowie Kinder ab der 5. Primarklasse ebenfalls im Beobachtungsraster erfasst. Die Spielanimation fand nur während der Schulzeit statt, nicht aber während den Schulferien. Durchschnittlich haben 16.6 Kinder pro Spielnachmittag teilgenommen. Im Gegensatz zu anderen Projekten, welche der Verein Spielraum durchführt, gehören die Erwachsenen im Grenzhof nicht zur Zielgruppe. Mit einem Durchschnitt von 0.8 erwachsenen Besuchenden pro Spielnachmittag zeigt es sich ganz klar, dass dies stimmig ist. Sie werden in der Folge nicht mehr erfasst.

	09. Jan	16. Jan	23. Jan	30. Jan	06. Feb	13. Feb	20. Feb
Vorkindergarten	1	2	1	1	2	2	1
KiGa – 4. Klasse	6	9	12	15	12	17	5
5. Klasse +	1	0	0	0	0	2	2
Kinder total	8	11	13	16	14	21	8
Erwachsene	0	1	1	0	0	2	1

	13. März	20. März	27. März	03. Apr	10. Apr	17. Apr
Vorkindergarten	2	2	2	2	2	2
KiGa – 4. Klasse	14	10	10	12	24	15
5. Klasse +	4	2	1	1	1	2
Kinder total	20	14	13	15	27	19
Erwachsene	2	2	0	2	4	1

	08. Mai	15. Mai	22. Mai	29. Mai	05. Juni	12. Juni	19. Juni	26. Juni	03. Juli
Vorkindergarten	4	2	1	1	1	2	2	1	0
KiGa – 4. Klasse	12	13	10	15	10	10	13	14	12
5. Klasse +	2	1	0	3	2	0	1	0	0
Kinder total	18	16	11	19	13	12	16	15	12
Erwachsene	2	2	1	1	0	0	1	2	0

	21. Aug	28. Aug	04. Sept	11. Sept	18. Sept	25. Sept
Vorkindergarten	1	0	2	1	0	2
KiGa – 4. Klasse	17	14	15	8	10	12
5. Klasse +	1	7	1	0	0	2
Kinder total	19	21	18	9	10	16
Erwachsene	1	0	1	1	0	1

	16. Okt	23. Okt	30. Ok	06. Nov	13. Nov	20. Nov	27. Nov	04. Dez	11. Dez	18. Dez
Vorkindergarten	2	1	1	2	1	1	2	2	1	0
KiGa – 4. Klasse	9	15	14	11	14	12	20	15	13	13
5. Klasse +	3	5	2	1	1	0	7	4	6	10
Kinder total	14	21	17	14	16	13	29	21	20	23
Erwachsene	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0

	Total 2019
Vorkindergarten	55
KiGa – 4. Klasse	484
5. Klasse +	75
Kinder total	614
Erwachsene	33

Vergleich nach Geschlecht der Kinder

In der Hauptzielgruppe sind die Mädchen stärker vertreten als die Jungs, sie machen drei Fünftel aus. Bei der Altersgruppe «Vorkindergarten» sowie bei den Kindern und Jugendlichen ab der 5. Primarklasse sind die Mädchen (etwas) geringer vertreten.

	weiblich	männlich
Vorkindergarten	26	29
KiGa – 4. Klasse	285	199
5. Klasse +	32	42

Jahresvergleich

Im Vergleich zum Vorjahr sind die Besucherzahlen minimal kleiner. In der Alterskategorie der Vorschulkinder konnte ein Zuwachs an Besuchenden verzeichnet werden, in den zwei anderen Alterskategorien sind es kleine Rückgänge.

	2018	2019
Vorkindergarten	47	55
KiGa – 4. Klasse	491	484
5. Klasse +	83	75
Total	621	614

4.2 Beobachtungen

- Die Kinder kennen das Spielanimationsteam gut und haben eine Beziehung zu den SpielanimatordInnen aufgebaut.
- Die Kinder beschäftigen sich nach wie vor sehr gern mit dem bestehenden Spielmaterial, auch wenn sie es bereits kennen.
- Bastelsequenzen drinnen werden zwar sehr geschätzt, aber es bedarf einer guten Organisation seitens Teams, damit es harmonisch abläuft. Die Arbeit mit zwei Gruppen – eine drinnen, eine draussen – klappt aktuell am besten.
- Die Umsetzung von eigenen Ideen schätzten die Kinder sehr und sie waren engagiert dabei. Die Bewertung war neu für sie und sie haben es geschätzt, ihre Meinung zu äussern und konnten sich erweiterte Überlegungen zu Vorbereitung und Durchführung machen.
- Nach der Vorstellungsrunde in den Schulklassen im Oktober kamen wieder neue Kinder zum Angebot. Einige sind als fixe Besuchende geblieben.

- Die Arbeit im Grenzhof ist spannend, aber gleichzeitig auch sehr herausfordernd. Die Kinder kommen schnell in Konflikte, können diese aber nicht selbstständig bewältigen. Ihnen fehlen Strategien, die Konflikte zu lösen. Es finden körperliche oder verbale Angriffe zur Kontaktaufnahme statt.
- Kontinuität im Team, klare Regeln und konsequentes Durchsetzen dieser hilft für ein gutes Miteinander.
- Das offene Setting der Spielnachmittage bringt es mit sich, dass die Kinder kommen und gehen. Für die spielenden Kinder bedeutet dies, dass Spiele teilweise unterbrochen werden müssen und sie sich neu in Gruppen zusammenfinden müssen. Dies ist für einige Kinder schwierig.
- Die Eingliederung in den offenen Rahmen ist für einige Kinder schwierig. Zudem sollen sie sich trotz Freizeit an Regeln halten. Das schaffen sie teilweise nicht mehr, da die Kooperationsbereitschaft (durch den strukturierten Schulalltag) bereits aufgebraucht ist.
- Vielen Kindern fällt es schwer, soziale Kontakte aufzunehmen und diese zu halten, da sie es (noch) nicht gelernt haben.

4.3 Auswertung der operativen Ziele 2019

In Zusammenarbeit mit Christian Wenk von der Quartierarbeit und dem Spielanimations-Team wurden operative Ziele für die Saison 2019 festgelegt. Diese wurden an der Teamsitzung besprochen und entsprechend in die Tagesevaluation aufgenommen.

An der Schlussitzung wurden die operativen Ziele durch die Koordinatorin mit dem Team ausgewertet. Die Auswertung wird mit der Quartierarbeit besprochen und allenfalls ergänzt. Die Auswertung ergibt Hinweise auf die operativen Ziele 2020.

Partizipation
<p>Es finden mindestens vier Spielnachmittage statt, welche partizipativ von den Kindern vorbereitet, mitgestaltet und durchgeführt werden. Die Kinder, welche die Spielnachmittage vorbereitet und umgesetzt haben, schätzen den Grad der Partizipation bei diesen vier Spielnachmittagen ein.</p> <p><i>Indikator:</i> Vier partizipative Spielnachmittage finden statt.</p> <p>Es gibt eine Auswertungsvorlage. Die Kinder werden nach der Umsetzung ihrer Idee zu ihrer Einschätzung durch den/die SpielanimatordIn befragt.</p> <p><i>Messinstrument:</i> Die partizipativen Spielnachmittage sind im Beobachtungsraster dokumentiert. Die Auswertungsvorlage ist mit 4 Smileys für folgende 2 Fragen gestaltet: Wie stark konntest du dich in der Vorbereitung einbringen? Wie zufrieden bist du mit der Umsetzung? Die Antworten werden im Beobachtungsraster festgehalten.</p>

Folgende Aktivitäten wurden durch die Kinder vorbereitet und durchgeführt:

- Grillieren bei der Feuerstelle vom Schulhaus
- Eierfärben im Wald
- Schnitzeljagd
- Slime herstellen
- Treffpunkt malen

Die Aktivitäten wurden eine bzw. teilweise zwei Wochen vor der Durchführung mit den Kindern geplant. Die Ideen haben die Kinder den SpielanimatorInnen mitgeteilt.

Die Auswertung ergab, dass die Kinder die Beteiligung an der Vorbereitung als «sehr gut» empfanden und die Umsetzung als «gut» oder sogar «sehr gut» bewerteten. Ausser beim Slime herstellen wurde ein «schlecht» als Bewertung abgegeben, weil es erneut nicht funktioniert hat, einen brauchbaren Slime herzustellen.

Die Aktivitäten sind alle gelungen, die durchführende Gruppe war konzentriert und hat verantwortungsvoll die Aufgaben wahrgenommen. Die anderen Kinder hatten Spass an den Aktivitäten. Die SpielanimatorInnen empfanden es als wertvoll und beziehungsstärkend, die Gruppen in der Umsetzung zu begleiten.

→ Das Ziel wurde erreicht. Gerne kann es im Jahr 2020 fortgesetzt werden, da es die Beziehung zu den Kindern stärkt und sie in ihrer Selbstwirksamkeit unterstützt.

Raumaneignung

Das umliegende Gelände der Schule wird vertiefter erkundet.

Indikator:

Drei thematische Spielnachmittage sind im umliegenden Gelände geplant und durchgeführt.

Messinstrument:

Die Kinder werden nach den Ausflügen in die nahe Umgebung nach ihrem Gefallen/Nicht-Gefallen (4 Smileys) und nach besonderen Erlebnissen befragt.

Dies wird im Beobachtungsraster eingetragen.

Die bespielten Plätze – ob Schulhaus oder umliegendes Gelände – werden auf einer Karte markiert.

Drei Spielnachmittage fanden bei der Grillstelle und im Gütschwald statt. Die Kinder beurteilten die Ausflüge als gut bis sehr gut, trotz anfänglichem Klagen aufgrund des weiten Wegs zu Fuss. Den Kindern gefiel es in der Natur, die frische Luft, die Freiheit und sie liessen sich auf eine Naturentdeckungstour ein.

Das Markieren auf der Karte war online nicht so einfach umzusetzen. Hierfür eignet sich eine Papierkarte vor Ort besser.

Im Beobachtungsraster wurde aber jeweils vermerkt, wo die Kinder gespielt haben.

Die Zielerfüllung wurde aus Ressourcengründen klein gehalten. Durch das BaBeL Kids Projekt mit der Fotolochwand gab es bereits einige fixe Termine sowie Nachmittage, die nicht auf dem Schulhof stattfanden. Bei weiteren oder vertiefteren Erkundungen wären die Spielnachmittage sehr verzettelt gewesen. Es war wichtig, dass die Spielnachmittage auch immer wieder auf dem Schulhausplatz stattfanden.

Wenn das Ziel nochmals verfolgt werden soll, dann wäre es gut, es auf einen Zeitraum (z.B. zwischen den Ferien, während vier Wochen) zu konzentrieren und im Stil einer Spielplatzsafari zu gestalten.

→ das Ziel wurde erreicht, das Messinstrument ist zu optimieren.

Gerade im Hinblick auf das neue Schulhaus-Provisorium und die neue Schulhausumgebung wäre eine gezielte Erkundung des Areals mit Auflistung der Spieltauglichkeit ein passendes Ziel für das Jahr 2020. Hier muss aber zwingend mit Papierkarte gearbeitet werden und Collage als mögliche Methode angedacht werden.

Vernetzung

Die Ziele der diversen Vernetzungssitzungen sind klar.

Die Spielanimation Grenzhof nimmt am der BaBeL Kids Aktion mit den Kindern teil.

Indikator:

Die operative Leitung der Spielanimation Grenzhof ist an den Sitzungen der folgenden Vernetzungsgefässe dabei:

- BaBeL Kids
- Vernetzung obere Bernstrasse
- Früherkennung

An den Sitzungen werden die jeweiligen Ziele geklärt und diese sind für alle Beteiligten verständlich.

Das Sujet für die BaBeL Kids Aktion ist mit den Kindern gemeinsam entschieden. Die Fotolochwand wird mit den Kindern bemalt. Die Spielanimation nimmt mit den Kindern am Einweihungsfest teil.

Messinstrument:

Protokolle der Sitzungen

Zielklärung ist traktandiert und besprochen.

Fotos von der Lochwand. Bericht auf dem Blog, Bericht von BaBeL Kids Beobachtungsprotokoll

Die Co-Leitungen nahmen an den Sitzungen der aufgelisteten Sitzungsgefässen teil. Die Ziele wurden jeweils geklärt, v.a. auch weil wieder neue Teilnehmende an den Sitzungen anwesend waren. Für das Team ist klar, welches Gefäss für welchen Inhalt steht.

Die BaBeL-Kids Aktion fand bei den Kindern grossen Anklang. Während drei Nachmittagen machten sie sich Gedanken zum Sujet und es gab eine demokratische Entscheidung für das Sujet. Eine Gruppe Kinder hat die Lochwand bemalt und zur Einweihung waren die Kinder mit den SpielanimatorInnen beim Einweihungsfest.

Bericht und Fotos sind unter Impressionen aufgeführt.

→ Die zwei Teilziele sind erfüllt.

Information und Werbung

Die Zielgruppen sind über das Angebot der Spielanimation informiert.

Indikator:

Die Kindergartenkinder sowie die SchülerInnen der ersten Primarschule werden zwischen den Sommer- und Herbstferien in der Schule besucht und über das Angebot der Spielanimation informiert.

Messinstrument:

Planung mit der Quartierarbeit, Infobrief an Eltern, Durchführung, Flyer der Spielanimation sind verteilt.

Eine Planung für die Vorstellung in der Schule für die nächsten Jahre liegt vor und ist mit der QA abgesprochen.

Nach den Herbstferien sind zwei SpielanimatorInnen bei den Kindergartenkinder sowie SchülerInnen der ersten und zweiten Primarklasse vorbei gegangen. Sie haben das Angebot der Spielanimation vorgestellt, Flyer sowie Elternbrief verteilt. Die SchülerInnen der dritten und vierten Primarklasse wurden per Elternbrief, welchen die Lehrpersonen verteilten, über das Angebot informiert.

Es gibt zwei Varianten für das Vorstellungskonzept:

- A) alternierend die unteren Stufen (KiGa bis 2. Primarklasse) und die oberen Stufen (2. Bis 4. Primarklasse) über das Angebot zu informieren
- B) jährlich die unteren Stufen (KiGa bis 2. Primarklasse) mit einem Besuch und Vorstellungsrunde informieren, die oberen Stufen mittels Elternbrief. Zudem kann eine Pausenplatzaktion für die SchülerInnen der 2. bis 4. Primarklasse durchgeführt werden.

Es ist noch zu klären, wie der Kontakt zu allen Lehrpersonen der Zielgruppe hergestellt werden kann. Die Koordinatorin wird dies noch mit der Schulleitung besprechen.

→ Das Ziel ist noch in Bearbeitung.

4.4 Auswertung der Konzeptziele

Im Konzept, das als Grundlage für die Auftragsvereinbarung gilt, wurden allgemeine Ziele für die Spielnachmittage definiert. Diese werden jährlich ausgewertet. Die jährlich wechselnden operativen Ziele bauen auf den allgemeinen Zielen auf.

Kompetenzerweiterung
<u>Wirkungsziel</u> Die Kinder erweitern ihre Spielkompetenzen.
<u>Leistungsziel</u> Die SpielanimatordInnen unterstützen die Kinder beim Entdecken von neuen Spielen, regen sie an Neues zu probieren und stellen entsprechendes Material zur Verfügung.
Das reguläre Spielmaterial kennen die Kinder bereits. Es wird vom Schulhaus Grenzhof zur Verfügung gestellt und steht den SchülerInnen in den Pausen zur Verfügung. Die Kinder experimentieren weiterhin mit dem vorhandenen Spielmaterial und erweitern den Gebrauch. Herkömmliche Spiele werden mit Regeln neugestaltet. Teilweise passt das neue Spiel für einen Nachmittag, teilweise wird es länger in der neuen Version gespielt. Auch die am Boden gezeichneten Spiele wurden genutzt und hierfür Steine gesammelt und angemalt. Die thematischen Spielnachmittage, welche regelmässig stattfinden, ermöglichen den Kindern, Neues kennen zu lernen. Die Bastelangebote bei kaltem oder nassem Wetter werden ebenfalls gerne von den Kindern genutzt.

Initiative, Partizipation, Selbstwirksamkeit
<u>Wirkung</u> Die teilnehmenden Kinder übernehmen im Rahmen ihrer Möglichkeiten Verantwortung bei den Spielanlässen, sie werden in deren Gestaltung einbezogen und erleben Selbstwirksamkeit.
<u>Leistung</u> Die SpielanimatordInnen erfassen bzw. erfragen die Ideen und Wünsche der Kinder. Sie begleiten die Kinder in der Umsetzung ihrer Ideen und tragen zum Gelingen bei.
Im Jahr 2018 wurden die Wünsche der Kinder noch mehrheitlich von den SpielanimatordInnen selber umgesetzt. Im Jahr 2019 wurden die Kinder von den SpielanimatordInnen in den Vorbereitungsprozess miteinbezogen und diese planten und bereiteten die Aktivitäten begleitet vor. Die Auswertung mit den Kindern zeigt, dass sie die Verantwortung gerne übernehmen und diese sie stärkt.

Spiele werden weiterhin von den Kindern initiiert – zum Beispiel «Sitz-Fangis», Räuber&Poli, Versteckis. Die SpielanimatordInnen müssen dabei nur noch wenig unterstützen, dass eine Gruppe zusammenkommt oder die Kinder sich auf ein Spiel einigen können.

Raumaneignung

Wirkung

Die teilnehmenden Kinder eignen sich sowohl den Pausenplatz wie auch das umliegende Gelände als Raum an.

Leistung

Die SpielanimatordInnen wählen gemäss dem Spielangebot bzw. der Ideen entsprechend geeignete Plätze auf dem Schulhausareal oder im umliegenden Gelände für die Spielanimation.

Die Spielnachmittage fanden immer wieder auf dem Schulhof oder dem oberen Spielplatz statt (braucht es, um die Gruppe zu sammeln). Die von den Kindern geplanten Aktivitäten fanden im angrenzenden Wald statt. Die Raumaneignung konnte auf diese Weise in der nahen Umgebung umgesetzt werden.

Für das Jahr 2020 steht die Raumaneignung des Schulhausprovisoriums und des neuen Pausenplatzes an.

Vernetzung und Früherkennung

Wirkung

Die Kinder werden mit ihren Stärken und Schwächen in der Lebenswelt «Freizeit» wahrgenommen.

Die Beobachtungen können mit den Beobachtungen aus der Lebenswelt «Schule» übereinstimmen oder abweichen.

Leistung

Der Verein Spielraum beteiligt sich an der Vernetzung und Früherfassung im Quartier. Beobachtungen werden mit der Schulleitung, Schulsozialarbeit und Quartierarbeit besprochen und allfällige Massnahmen getroffen.

Anliegen der Kinder im Bereich Freizeit werden an die Quartierarbeit weitergeleitet.

Durch die regelmässige Teilnahme an den Austauschgefässen konnte die Vernetzung mit den weiteren Akteuren vertieft werden.

Im Jahr 2019 gab es einige Beobachtungen, welche mit dem Schulleiter besprochen wurden. Eine Beobachtung war ein Verdacht auf Vernachlässigung. Auch wurden die Beobachtungen der «Champffergruppe» von der operativen Leitung der Spielanimation an die Schulleitung getragen und beratschlagt, wessen Thema es ist und wie der Anteil der Bearbeitung durch die Spielanimation aussehen könnte. Immer wieder stand das Team der Spielanimation im

Austausch mit dem Hauswart des Grenzhofschulhauses bezüglich Vandalismus, Material, Nutzung der Cartonage, Benützung der WCs und mögliche Regelungen.

Die Triage von älteren Kindern an die Quartierarbeit ist innerhalb des Teams immer wieder Thema. Meist kommen die älteren Kinder aber nur noch sporadisch, so dass eine aktive Überführung in die Quartier- bzw. Jugendarbeit nicht nötig wird. Die älteren Kinder werden auf das Angebot der Quartierarbeit hingewiesen.

Integration

Wirkung

Kinder unterschiedlicher kultureller und sozioökonomischer Herkunft sowie unterschiedlichen Alters spielen respektvoll miteinander.

Leistung

Die SpielanimatorInnen bieten ein offenes Angebot für alle Kinder im Zielgruppenalter. Sie fördern beim Spiel das Miteinander und fordern einen respektvollen Umgang ein.

Die Kinder, welche die Spielnachmittage besuchen, sind unterschiedlicher Herkunft. Teilweise kommen sie schon in kulturell gemischten Gruppen auf den Platz, teilweise entstehen durch gemeinsame Interessen neue Gruppierungen.

Gerade durch die Abschlussspiele, welche in der Gruppe stattfinden, wird das Miteinander angeregt und gefördert.

Ein respektvoller Umgang ist an den meisten Nachmittagen selbstverständlich. Je nach Besuchergruppen kommt es auch mal zu Reibereien und die SpielanimatorInnen treten dann stärker für die Einhaltung der Regel ein.

Das Team lebt Inklusion vor und jegliche Art von Rassismus und Diskriminierung wird direkt thematisiert und unterbunden.

4.5 Projektkosten

Das Kostendach der Quartierarbeit der Stadt Luzern beträgt jährlich CHF 23'000.- Im Jahr 2019 konnte das vorgegebene Budget der Stadt eingehalten werden.

Posten	Budgetierte Kosten	Effektive Kosten
Anteil Gemeinkosten	3'000.00 CHF	3'000.00 CH
Projektleitung	6'240.00 CHF	6'420.00 CHF
SpielerInnen	11'847.50.00 CHF	11'480.00 CHF
Material, Spesen, Freiwillige	2'730.00 CHF	1'880.00 CHF
Total	23'817.50 CHF	22'780.00 CHF

5. Fazit und Ausblick

Die Spielnachmittage sind ein beliebter Treffpunkt für Kinder. Das freie Spiel sowie die Umsetzung eigener Ideen findet bei den Kindern grossen Anklang. Auch an den thematischen Spielnachmittagen haben die Kinder Interesse und sind eifrig mit dabei.

Das konstante Team und die Vertiefung der Beziehungen haben Ruhe in die Gruppendynamik gebracht. Vorerst sieht es so aus, als ob die Teamkonstellation stabil bleibt.

Im 2020 steht der Wechsel ins Provisorium Schulhaus Grenzhof an. Wir werden die Kinder vorbereiten und nach besten Möglichkeiten begleiten, sich am neuen Ort gut einzuleben. Beim Thema Schulhauswechsel sowie das Einleben am neuen Ort werden wir sicherlich einen Fokus setzen.

Wir freuen uns, wenn wir das eine oder andere kleinere Projekt rund ums Schulhaus partizipativ mit den Kindern umsetzen dürfen.

Das Team der Spielanimation freut sich auf die neue Saison!

6. Impressionen der Spielnachmittage 2019

30. Januar 2019

Zusammen mit der Spielanimatorin Isa haben 3 Mädchen die Schatzkiste versteckt. Mit viel Spass haben sie eine lange Schnitzeljagd gestreut, die Sackgassen und Rätsel enthielten. 15 Kinder machten sich dann auf die Suche und wurden nach knapp einer Stunde fündig.



13. Februar 2019

Am heutigen Spielnachmittag konnten die Kinder sich eigene Masken basteln. Auch ein passendes Outfit konnten sie sich aus dem Koffer voller Verkleidungen aussuchen und sich ihre ganz eigene Rolle gestalten. Einige Kinder wurden zu Bauchtänzerinnen auf Rollschuhen, furchteinflössenden Monstern oder farbigen Einhörnern. Sie konnten sich kurze Theaterstücke ausdenken und diese vorführen. Andere Kinder erfreuten sich währenddessen an den Spielen aus den Spielschränken – Rollen, Balancieren, Skaten, Fussball oder Ping-Pong spielen. Über den Nachmittag verteilt waren über 20 Kinder auf dem Schulhausplatz und genossen das gemeinsame Spielen und die wärmenden Sonnenstrahlen.



10. April 2019

Eierfärben im Wald - eine von drei Mädchen vorbereitete Schnitzeljagd führte die 23 Kinder erst zu einem Schatz aus Marshmallows und anschliessend zu einem Lagerfeuer. Dort konnten alle Kinder Eier mit Kräutern dekorieren. Anschliessend wurden sie auf dem Feuer gekocht. Während die Eier langsam hartgekocht wurden, brutzelten die Marshmallows am Stecken und alle liessen es sich schmecken. Ein Nachmittag mit viel Erfolg und viel Gefallen bei den Kindern.



22. Mai 2019

Die Spielanimation Grenzhof macht beim BaBeL-Kids Projekt mit - es entsteht eine gemeinsame Fotolochwand.

Hier der Bericht vom Team Grenzhof zum Malnachmittag im St.Karli:

Am heutigen Spielnachmittag vom 22. Mai 2019 trafen sich ein Dutzend Kinder beim Schulhaus Grenzhof. Gemeinsam machten sie sich mit Scooter oder zu Fuss auf den Weg Richtung Pfarrei St.Karli, natürlich begleitet durch die SpielanimatorInnen. Die einen konnten im Atelier die Fotolochwand bemalen, die im Rahmen des BaBeL-Kids Projekt zugesägt und vorgezeichnet wurden. Nach und nach wurde mit Farbe und Pinsel das glitzernde Einhorn samt Regenbogen und Spielgeräten zum Leben erweckt. Zur gleichen Zeit konnten sich die Kinder im Jugi St.Karli im Garten, auf den Sofas, beim Musizieren, am Boxsack, am Töggelikasten oder im Sandkasten die Zeit vertreiben. Die Fotolochwände von verschiedenen Gruppierungen im Quartier werden anfangs Juni am Einweihungsfest präsentiert und im Quartier öffentlich zugänglich installiert.



05. Juni 2019

Heute war das grosse Einweihungsfest der Fotolochwand im St. Karli. Trotz der Hitze wurde die Fotolochwand gebührend mit vielen Fotos eingeweiht.



04. September 2019

Eine Gruppe von 18 Kindern machte sich am Spielnachmittag gemeinsam mit den Spielanimatorinnen auf den Weg vom Grenzhof nach Emmen. Mit dem Bus und zu Fuss gelangten sie zum Themenspielplatz. Spielgeräte, ein Wasserspielplatz, ein Tierpark sowie eine Kinderbaustelle luden zum Spielen und Entdecken ein. Mit Säge, Nägeln, Schrauben und Farbe machten sich die Kinder ans Werk. Ein feines Z'Vieri rundete den gelungenen Nachmittag ab und die Kinder kehrten mit erlebnisreichen Erinnerungen zurück zum Schulhaus.





06. November 2019

Heute wurde fleissig gemalt. Der Pausenplatz hat nun einen Farbtupfer bekommen und die Kids einen Treffpunkt für den Spielraum. Wir sind gespannt, wie sich der Farbkreis in den nächsten Wochen weiterentwickelt und verändert.

19. Dezember 2019

Die Spielanimation Grenzhof durfte das 19. Adventsfenster gestalten. Die Kinder bereiteten während zweier Nachmittage das Fenster vor, bastelten und gestalteten es. Dann wurde es am 19. Dezember 2019 erhellt.

