

WIR BEWEGEN WAS!

METHODENSAMMLUNG

zur Erforschung von Bewegungsräumen und Möglichkeiten Aktiver Mobilität

- Verortung von Qualitäten/Problemen sowie Bedürfnissen/Wünschen im öffentlichen Raum
- Alltagswege dokumentieren und analysieren
- Spielerisch unterwegs: Schnitzeljagden und Ralleys

Warum? Darum...

- für das Thema Aktive Mobilität sensibilisieren und Aufmerksamkeit schaffen
- Lust an Aktiver Mobilität (zu Fuß gehen, Rad fahren etc.) und Bewegung im Alltag schaffen (durch Aufmerksamkeit auf das Wohnumfeld, selbstbewusstes Bewegen im öffentlichen Raum etc.)
- Stadtteil beforschen: Fokus auf bestimmte Aspekte der Aktiven Mobilität (Fußwege, Verkehrsintermodalität, Gesundheit etc.)
- eigenes Mobilitätsverhalten analysieren
- Zusammenhang zwischen gebauter Umwelt und Aktiver Mobilität sichtbar machen
- Erhebungen als Grundlage für Dialogprozess und Umsetzungsprojekt

Verortung von Qualitäten/Problemen sowie Bedürfnissen/Wünschen im öffentlichen Raum

- ⇒ *Analyse und Reflexion von Freiraumqualitäten*
- ⇒ *Zusammenhang zwischen gebautem öffentlichen Raum/Straßenfreiraum und Bewegungsverhalten sichtbar und erfahrbar machen*

1. Nadelmethode

Mit verschiedenfarbigen Stecknadeln, Klebepunkten oder Fähnchen werden auf einer großen und möglichst detailreichen Karte der Stadt oder des Stadtteils von den Teilnehmer/inne/n für sie wichtige Orte im öffentlichen Raum (z.B. Treffpunkt, Schulweg, Haltestelle etc.) gekennzeichnet.

Spielvarianten:

- 1) Mit eigenen Farben markieren sie die für sie positiv besetzten Orte, aber auch weniger beliebte Punkte (z.B. Gefahrenstellen).
- 2) Die Jugendlichen können auch Kärtchen (z.B. mit Zeichnungen oder Kommentaren) oder Fotos an den Rand der Karte kleben und mittels Faden mit dem jeweiligen Punkt auf der Karte verbinden. Die Kärtchen oder Fotos zeigen, worum es den Jugendlichen geht (z.B. Skateboard = guter Platz zum Skaten; Autos = viel Verkehr, gefährlich). Die Jugendlichen arbeiten in Kleingruppen, unterhalten sich während des Markierens und entdecken gemeinsam neue Möglichkeiten (z.B. Spielräume, Alternativräume). Nach dem Pinnen präsentieren sie ihre Ergebnisse in der Großgruppe. Die Methode eignet sich zum Einstieg in ein Projekt und zur Bestandsaufnahme.

2. Lieblingsorte

Diese Aktivität zielt auf das bewusste Wahrnehmen der eigenen Lieblingsorte, eine Reflexion der eigenen Vorlieben und auf das Kennenlernen der anderen Teilnehmer/innen und deren Lieblingsorte ab. Die Aktivität trägt auch dazu bei, die „eigene Landkarte“ des Stadtteils um neue Facetten und Orte zu erweitern.

Jede/r Teilnehmer/in notiert auf einen Zettel die Antworten auf folgende (oder ähnliche) Fragen:

- Beschreibe deinen Lieblingsort im Grätzel, im Park, in der Wohnanlage o. Ä.!
- Warum fühlst du dich dort wohl?
- Was machst du dort am liebsten?
- Mit wem verbringst du dort deine Zeit?

Jede/r Teilnehmer/in kann natürlich mehrere Zettel (für mehrere Lieblingsorte) ausfüllen. Die daraus entstehenden „Steckbriefe“ werden in der Gruppe besprochen. Die anderen können z.B. erraten, wem welcher Steckbrief gehört oder um welchen Ort es sich handelt.

3. Fotopuzzle

Die Jugendlichen bekommen die Aufgabe eine Woche lang so gut wie möglich die Orte zu fotografieren, an denen sie sich aufhalten. Die Fotos werden der/dem Trainer/in gesendet, diese/r druckt sie aus und bringt sie zum nächsten Treffen mit. Nun wird versucht, die Fotos möglichst adäquat nach geografischer Lage am Boden aufzulegen und diesen dabei als Karte der Stadt wahrzunehmen. Anschließend können Einzelne erzählen, was sie an den unterschiedlichen Orten machen, wie oft sie dort sind und warum sie sich dort aufhalten. Optional kann besprochen werden, wie die Jugendlichen von A nach B gelangen.

4. Stadtteilbegehung mit Aktivitäten-Icons

Bei der „Stadtteilbegehung“ geht es darum, dass Jugendliche lernen, ihre räumlichen Bedürfnisse sowie Qualitäten als auch Defizite des öffentlichen Raums zu erkennen und zu besprechen.

Die Gruppe geht gemeinsam durch den Stadtteil. Im Vorfeld wird den Teilnehmer/inne/n erklärt, welchen Zweck diese Aktivität verfolgt. Beim Gehen geht es darum, den öffentlichen Raum gemeinsam zu analysieren und verschiedene Fragen zu beantworten, wie z.B.

- Welche Orte erfüllen welche Bedürfnisse?
- Was macht ihr an solchen Orten (nicht)?
- Welche Wünsche habt ihr an diese Orte?
- Fallen euch Verbesserungsvorschläge ein?

Die „Aktivitäten-Icons“ unterstützen die Bandbreite an vorhandenen/möglichen bzw. an wünschenswerten Aktivitäten zu erkennen. Während der Begehung werden Fotos von ausgewählten Orten gemacht (z.B. Good/Bad Practices). Die ausgedruckten Fotos können im Anschluss mit den „Aktivitäten-Icons“ versehen werden – was ist dort möglich oder was ist dort wünschenswert – und später einer größeren Öffentlichkeit gezeigt werden. Dazu können die Bilder (vielleicht noch mit Zitaten der Teilnehmer/innen) im öffentlichen Raum aufgehängt werden.

5. Raum spricht mit uns – Post it!

„Raum spricht mit uns“ zielt darauf ab herauszufinden, wie Jugendliche einen bestimmten Raum nutzen oder wie sie ihn gerne nutzen würden. Außerdem inspiriert die Aktivität die Teilnehmer/innen dazu, sich über die eigene Raumnutzung Gedanken zu machen und zu reflektieren, was alles im Raum denkbar und möglich ist und was nicht.

Die Jugendlichen gehen alleine durch den ausgewählten Raum (z.B. Park, Platz, Wohnanlage) und notieren auf Post-Its, wie sie den Raum nutzen würden, wozu sie der Raum „auffordert“ (z.B. Beeteinfassung zum „Balancieren“, Laternenstange zum „Sich drehen“, Wiese zum „Sonne tanken“, Sandhaufen zum „Piratenspiel“). Um den Jugendlichen die Vielfalt der Möglichkeiten aufzuzeigen und sie dazu zu ermuntern ihrer Phantasie und ihren Wünschen freien Lauf zu lassen, kann der/die Betreuer/in in einer ersten Runde selbst das Markieren einiger Stellen übernehmen. Wichtig ist, dass diese Nennungen nicht die konventionellen Raumnutzungsformen doppeln, sondern unkonventionell auf andere Möglichkeiten verweisen (z.B. Baum zum „Lauschen“, Weg zum „Drüberspringen“). Die Jugendlichen schreiben ihre Raumnutzungsphantasien auf Post-Its und kleben sie direkt auf die Gegenstände. Anschließend macht die gesamte Gruppe eine Art Rundgang und tritt in einen Austausch über die markierten Gegenstände und die Nutzungsphantasien. In einer Spielvariante können einzelne Ideen szenisch an den jeweiligen Orten nachgespielt und damit für die anderen Raumnutzer/innen sichtbar gemacht werden.

6. Was machen wir eigentlich wo?

Zu Beginn werden die Jugendlichen gebeten, Orte an denen sie sich aufhalten oder die ihnen wichtig sind auf Moderationskärtchen zu notieren. Anschließend fragt die/der Trainer/in genau nach, was an den unterschiedlichen Orten gemacht wird. Dies wird für alle sichtbar mitnotiert und versucht, den zuvor aufgeschriebenen Orte nun Aktivitäten zuzuordnen. Diese Sortierung kann z.B. der Ausgangspunkt für die genauere Erkundung mehrerer Orte, die derselben Aktivität zugeordnet wurden, sein.

7. Stadtplan der Sinne

Bei der Erstellung eines „Stadtplans der Sinne“ trainieren die Jugendlichen nicht nur ihre verschiedenen Sinne, sondern nehmen auch ihre Umgebung bewusster wahr, sehen ihre Lebenswelt „mit neuen Augen“ und lernen sich besser zu orientieren.

Eine Gruppe (oder mehrere Gruppen) macht sich auf den Weg durch ein im Vorhinein festgelegtes Areal. Die Strecke wurde zuvor auf einem Plan eingezeichnet. Die Jugendlichen haben die Aufgabe, einen Plan zu entwickeln, der mit einem Sinn (z.B. Hören) verknüpft ist. Bei mehreren Gruppen kann z.B. jede Gruppe einen anderen Sinn (z.B. Hören, Riechen) bearbeiten. Das heißt, die Teilnehmer/innen achten auf alle akustischen bzw. olfaktorischen Eindrücke auf ihrem Weg, wie zum Beispiel Vogelgezwitscher, das Knistern trockener Blätter, der Geruch einer Bäckerei, Kirchenglocken, der Geruch einer Biotonne oder Verkehrslärm. Sie überlegen sich, wie sich diese Geräusche, Gerüche etc. in den Plan einzeichnen lassen (z.B. Vogel für das Gezwitscher, Kreuz für die Kirche, Auto für den Verkehrslärm) und markieren die jeweiligen Stellen entsprechend auf ihrem Plan. Im Anschluss an die Kartierung werden die Pläne gemeinsam besprochen. Die Jugendlichen erzählen über die Erfahrungen mit dieser Art der Raumwahrnehmung.

8. Place Standard

Methodisches Hilfsmittel, um Orte in Bezug auf verschiedene physische und soziale Aspekte (öffentlicher Verkehr, Spiel/Erholung, soziale Kontakte, ...) zu betrachten und anhand einer Skala zu bewerten. Als Grundlage für gemeinsame Diskussion von spezifischen Orten. Eine Vorlage (auf Englisch) mit Fragen zu einzelnen Aspekten und eine Vorlage des Kompass-Diagramms sind analog oder digital verfügbar. <https://placestandard.scot/>

9. Apps zur Bewertung des öffentlichen Raums

In einer digitalen Karte können Orte markiert, Fotos hochgeladen und Bewertungen abgegeben werden. Grundlage, um Potentiale und Defizite im öffentlichen Raum sichtbar zu machen.

- a. **Was geht ab?** <http://was-geht-ab.at/interaktive-karte/>: Orte mit Gefällt mir/Gefällt mir nicht markieren plus Begründung. Man könnte z.B. Account für die ganze Gruppe anlegen, damit sich nicht jede/r registrieren muss.
- b. **ThinkSpatial!** http://thinkspatial.boku.ac.at/?page_id=357 Daten/Ortspunkte zu bestimmten Themen erheben (z.B. Wo gibt's xy im öffentlichen Raum? Wo sind deine Lieblingssorte?), filtern, darstellen.

Alltagswege dokumentieren und analysieren

- ⇒ *Bewegungsverhalten durch Dokumentation von Wegen bewusst machen*
- ⇒ *Als Basis für Reflexion und Diskussion zum Mobilitätsverhalten*

10. Von A nach B

Ähnlich wie bei der Nadelmethode markieren die Jugendlichen zuerst für sie relevante Orte mit Punkten auf einer Landkarte, ohne dass eine Wertung dieser vorgenommen wird. Anschließend werden die dazwischen häufig zurückgelegten Wege eingezeichnet und besprochen, wie die Jugendlichen jeweils von A nach B gelangen. So kann herausgefunden werden, welche Wege die Jugendlichen wie zurücklegen und davon ausgehend weitergearbeitet werden (z.B. indem alternative Fortbewegungsmöglichkeiten aufgezeigt oder ausprobiert werden).

11. Mit Bus, Bahn & Co

Diese Übung trägt dazu bei, die Wahrnehmung von Distanzen zu verbessern und die Verkehrsinfrastruktur sichtbar zu machen. Damit kann auch die aktive, multimodale Mobilität gefördert werden.

Für die Umsetzung dieser Aktivität können Stadtkarten (oder auch bereits bearbeitete Stadtkarten aus einer der vorigen Übungen) verwendet werden. Es geht darum, gemeinsam herauszufinden, wie weit bestimmte Orte voneinander entfernt sind und wie man von einem Ort zum anderen gelangen könnte (z.B. zu Fuß, mit dem Bus, mit dem Fahrrad, mit dem Skateboard). In einem ersten Schritt schätzen die Teilnehmer/innen, wie groß die Distanz zwischen den Orten ist und wie lang man von Ort zu Ort braucht. Die Schätzungen werden aufgeschrieben und – wenn möglich – mit den Daten von Google Maps bzw. der Verkehrsbetriebe (z.B. durch Routenplaner) verglichen. Wie lang braucht man zu Fuß? Wie lang mit dem Rad? Wie lang mit dem Bus oder der Straßenbahn?

12. Dein eigener Film: Hood Report

Diese Aktivität soll dazu beitragen, die Wahrnehmung der Jugendlichen für ihre alltägliche Lebenswelt zu schärfen. Sie trainieren sich bewusst durch „ihren Raum“ zu bewegen und sich kreativ damit auseinanderzusetzen.

Die Jugendlichen filmen ihre Wege und Lieblingsplätze in der Stadt. Danach wird das Material zusammengeschnitten, besprochen und gemeinsam angesehen. Die Jugendlichen können einen Off-Kommentar zu den Wegen und Plätzen hinzufügen und erzählen, was ihnen auffällt bzw. besonders gefällt.

13. Wege-Visualisierung nach verschiedenen Bewegungsarten

Alltagswege zu bestimmten Zielen (Schule, Freizeit etc.) werden auf einer ausgedruckten Karte eingezeichnet und dabei farblich nach Bewegungsarten – gehen, laufen, Rad, motorisierter Transport etc. – unterschieden.

14. Geotracking-Apps

Automatische Erhebung und Visualisierung von Wegen durch Apps. Erhoben werden Orte, Dauer, Distanzen sowie Fortbewegungsarten. Bei der Benutzung der Apps ist auf Datenschutz zu achten und auf welche Weise die Daten ausgewertet/visualisiert werden können. <http://aktive-jugend.boku.ac.at/jam/>

Spielerisch unterwegs: thematische Schnitzeljagden und Ralleys

- ⇒ *Spielerisch den öffentlichen Raum mit bestimmten Themenfokus erkunden*
- ⇒ *Anreize zum Zu Fuß gehen und Radfahren auf Alltagswegen setzen*

15. Schnitzeljagd/Stadtralley

Bei einer – themenspezifischen – Schnitzeljagd kann man ein Areal (z.B. Park, Grätzel, Wohnanlage) richtig gut kennenlernen. Man ist aktiv und in Bewegung und lernt mit anderen zusammenzuarbeiten. Eine Schnitzeljagd stärkt die selbstbewusste Bewegung im Raum. Eine Schnitzeljagd ist ein Geländespiel. Die Gruppe(n) folgt/folgt Hinweisen, die vom Veranstalter im Vorfeld ausgelegt wurden und zu einem Ziel führen (wo z.B. eine Belohnung auf die Gruppe wartet). Bei einer Schnitzeljagd können Jugendliche ihre eigene Lebenswelt (ganz neu) kennenlernen.

- Schnitzeljagden können – ganz klassisch – mit im Raum hinterlegten Hinweisen (z.B. auf Papier) und Rätselaufgaben gestaltet oder
- mit digitalen Mitteln ausgerichtet werden. Eine hilfreiche App für das Erstellen einer Schnitzeljagd im urbanen Raum ist „**Actionbound**“. Damit lassen sich Schnitzeljagden und Entdeckungstouren übersichtlich und einfach organisieren (siehe auch *City Challenge* oder *GPS-Mobilitätsralley*)
<https://de.actionbound.com/>

16. Fotosafari

Im Vorfeld einer Fotosafari werden Fotos von Details im Gelände (z.B. Park) gemacht (z.B. ein Detail einer Schaukel am Spielplatz, die Struktur einer Mauer in Großaufnahme, der obere Teil eines Hydranten). Der abgebildete Gegenstand soll nicht auf den ersten Blick erkennbar sein. Die Jugendlichen werden in Kleingruppen (2–5 Personen) eingeteilt. Jede Gruppe bekommt z.B. fünf Fotos und macht sich auf den Weg, die Ausschnitte zu finden und ein Foto des jeweiligen Gegenstandes zu machen. In einer Spielvariante können an den abgebildeten Gegenständen im Vorfeld Zettelchen befestigt werden, die von den Spieler/innen gesammelt werden müssen.

17. Auf der Jagd nach Mister X

Diese Aktivität zielt darauf ab, Jugendliche dazu zu ermutigen, sich den Raum und die darin vorhandene Verkehrsinfrastruktur spielerisch anzueignen. Sie lernen dabei u.a. sich zu orientieren und sich mit den anderen im Team abzustimmen. Eine Gruppe mit bis zu fünf Teilnehmer/innen ist „Mister X“. Mister X ist in der Großstadt mit öffentlichen Verkehrsmitteln auf der Flucht. Die anderen Gruppen jagen ihn – ebenfalls mit den öffentlichen Verkehrsmitteln. Mister X bekommt einen kleinen Zeitvorsprung und startet von einem Punkt mit einem beliebigen öffentlichen Verkehrsmittel. Die anderen Gruppen müssen ihn so schnell wie möglich finden. Sie können in der „Zentrale“ anrufen, um die letzten Aufenthaltsorte von Mister X und den anderen Detektivgruppen zu erfahren. Mister X muss sich regelmäßig (z.B. alle 10 Minuten) in der Zentrale melden und mitteilen, mit welchem Verkehrsmittel er zu welchem Ort gefahren ist. Ein/e Betreuer/in muss als „Zentrale“ fungieren und alle Aufenthaltsorte festhalten. Alle Gruppen brauchen einen Plan des Nahverkehrs und kennen die Grenzen des Spielbereichs. In einer Spielvariante sind die Teilnehmer/innen nicht mit den öffentlichen Verkehrsmitteln, sondern zu Fuß (z.B. im Park) unterwegs.