

## Dokumentation der Zukunftswerkstätten zur ‚Neue Störschleife‘

Projekttitlel	<b>Planung der ‚Neuen Störschleife‘</b>
Leitziel:	<b>Die Kinder und Jugendlichen der Region Itzehoe haben die Möglichkeit alle baulichen Veränderungen der Stadt maßgeblich mitzugestalten.</b>
Wirkungsziel:	<b>Die Entscheidungsträger*innen der Innenstadtsanierung werden umfassend über die Interessen der Kinder und Jugendlichen an diesem Bauprojekt informiert und sind angehalten diese umzusetzen.</b>
Handlungsziel:	<b>Die Interessen der Kinder und Jugendlichen an diesem Bauprojekt werden durch Zukunftswerkstätten im Juni 2022 erfragt und dokumentiert.</b>

Aus dem Bürgerentscheid vom 26.09.21 geht der Auftrag an die Stadt Itzehoe hervor, das Bauprojekt ‚Neue Störschleife‘ umzusetzen. Da dies ein Vorhaben darstellt, das die Interessen von Kindern und Jugendlichen berührt, müssen diese gem. §47f GO angemessen beteiligt werden.

Aus diesem Grund fanden am 21.06.2022 und 23.06.2022 im Haus der Jugend Itzehoe zwei Zukunftswerkstätten statt. **Die Zukunftswerkstatt am 23.06. richtete sich an Jugendliche im Alter von 13 - 18 Jahren und war für die Zeit von 8:00 - 14:00 Uhr angesetzt.** Insgesamt nahmen 22 Jugendliche von drei verschiedenen Schulen an der zweiten Zukunftswerkstatt teil.

Zunächst wurden die Jugendlichen am Eingang begrüßt und die Co-Moderatorinnen halfen dabei Namensschilder anzufertigen und gegebenenfalls Kontaktdaten auszunehmen, damit die Dokumentation auch die Teilnehmenden erreicht. Nach einer kurzen Vorstellung der anwesenden Erwachsenen (Markus Stademann (Moderation), Alica Fink (Co-Moderation), Kay Schäfer (Co-Moderation), Jana Möller (Co-Moderation)) ging ich kurz auf das Thema ‚Neue Störschleife‘ und Kinder- und Jugendbeteiligung ein. Danach folgte ein kurzes Auflockerungsspiel mit dem Namen „alle die“.

Wie bei einer klassischen Zukunftswerkstatt durchliefen auch wir die drei typischen Phasen.

Zunächst starteten wir mit der „Kritikphase“. In dieser war es vorgesehen, das Gelände für die ‚Neue Störschleife‘ zu begehen und zu bewerten. Hierfür wurde im Vorfeld mit Kindern und Jugendlichen ein Arbeitsbogen erstellt und mit den Beteiligten der Zukunftswerkstatt ergänzt.

Dazu wurden den Kindern und Jugendlichen die Frage gestellt „Wie muss ein Ort sein, damit du dich dort wohl fühlst?“

Durch die Befragung sind die auf dem Fragebogen ersichtlichen sieben Kategorien entstanden. Ebenso befindet sich in der gleichen Zeile, nur rechtsbündig, die gegenteilige Eigenschaft. Die Kategorien sind mit 10 Kästen versehen, die man nach seiner subjektiven Wahrnehmung bewertet.

Beispielsweise steht in der ersten Zeile „sauber“ und demnach als Gegenpart „dreckig“. Beim setzen des Kreuzes wird nun bewertet, ob das Gelände eher sauber oder eher dreckig wahrgenommen wird.

Die drei freien Zeilen wurden von den 13 - 18-jährigen Jugendlichen durch folgende Kategorien ersetzt:

Ausreichend Sitzmöglichkeiten	–	Wenig Sitzmöglichkeiten
Viele Grünflächen	–	Keine Grünflächen
Sicherheit	–	Gefährlich

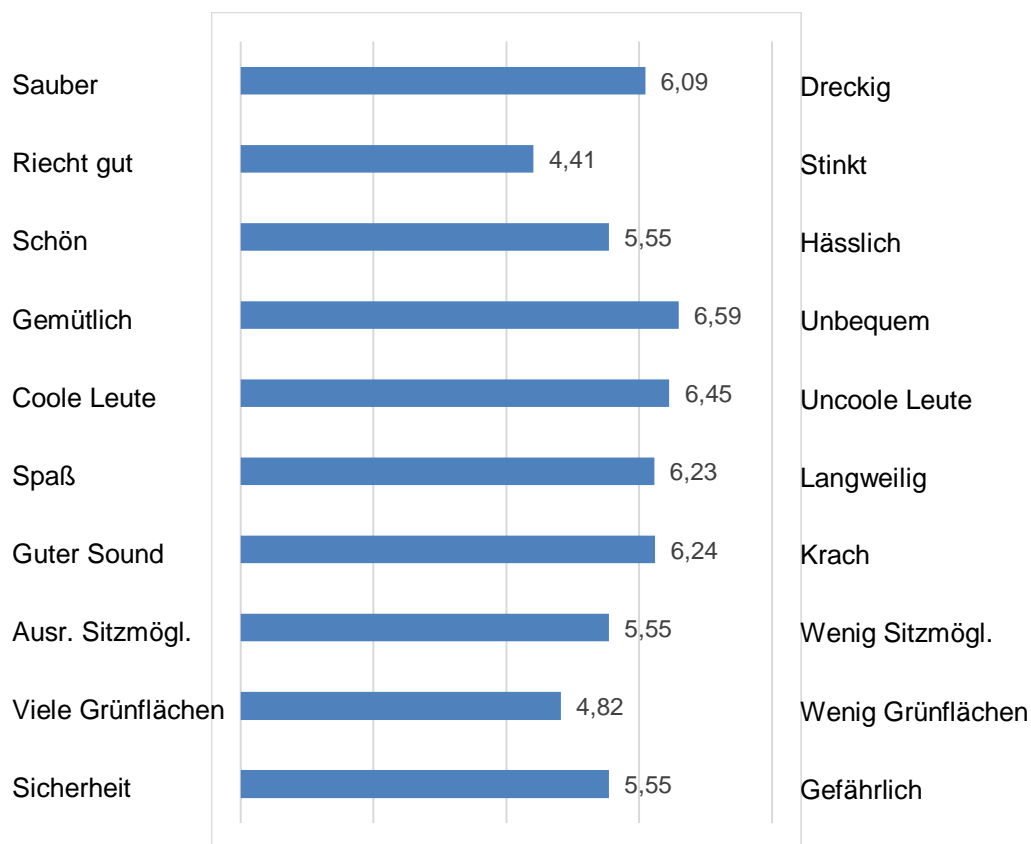
## Begehung „Neue Störschleife“

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Sauber											Dreckig
Riecht gut											Stinkt
Schön											Hässlich
Gemütlich											Unbequem
Cooler Leute											Uncoole Leute
Spaß											langweilig
Guter Sound											Lärm

Das stört mich besonders/ das ist mir aufgefallen:

Nachdem der Bogen erstellt wurde und alle Jugendlichen mit Klemmbrett und Kugelschreiber ausgestattet wurden, sind wir mit dem Linienbus zum ZOB gefahren und haben das Gelände der ‚Neuen Störschleife‘ begutachtet und bewertet. Anschließend ist die Gruppe zurück ins Haus der Jugend gefahren. Die Bewertungsbögen wurden gemeinsam ausgewertet und das Ergebnis, der errechnete Mittelwert, durch ein Diagramm dargestellt.

Bewertungspunkte	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Sauber	0	0	0	2	10	5	0	2	0	3	Dreckig
Riecht gut	0	5	2	5	6	1	1	0	2	0	Stinkt
Schön	0	0	0	7	6	4	2	1	2	0	Hässlich
Gemütlich	0	0	2	4	2	2	4	3	1	4	Unbequem
Cooler Leute	1	2	0	0	4	3	0	10	1	1	Uncoole Leute
Spaß	0	0	1	5	4	3	3	1	3	2	Langweilig
Guter Sound	0	0	1	5	5	1	1	4	2	2	Lärm
Ausreichend Sitzmöglichkeiten	1	2	4	1	6	0	2	1	1	4	Wenig Sitzmöglichkeiten
Viele Grünflächen	2	0	6	5	2	1	2	2	0	2	Keine Grünflächen
Sicherheit	0	3	1	0	7	4	4	2	0	1	Gefährlich



Die Auswertung zeigt, dass das Gelände von den Jugendlichen individuell sehr unterschiedlich wahrgenommen wurde. Daher ist die Darstellung des Mittelwertes nur bedingt aussagekräftig. Ein besserer Überblick ergibt sich aus der darüber liegenden Tabelle.

Ebenso wurden viele Notizen gemacht, welche hier niedergeschrieben wurden. Zu lesen sind viele Sachen, die den Jugendlichen negativ aufgefallen sind, ebenso sind bereits Vorschläge zur Umgestaltung vermerkt.

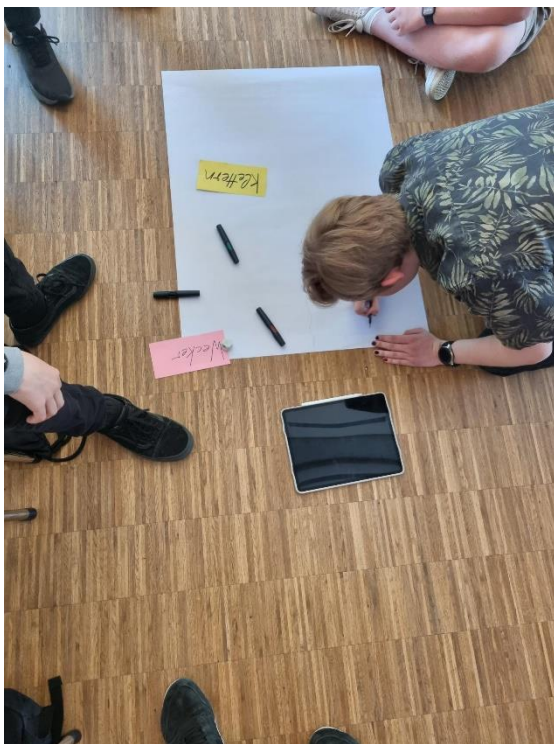
Das stört mich besonders/das ist mir aufgefallen:

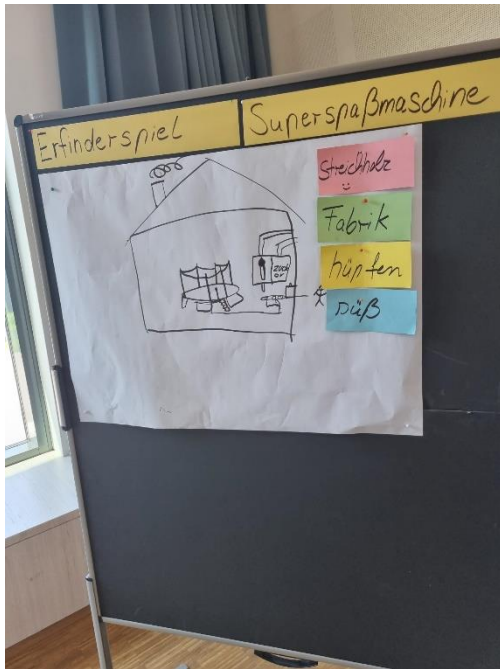
- 1) *„Mir ist aufgefallen, dass der ZOB eigentlich schön ist, nur da ganz vorne, wo die Busse fahren, ist es voll hässlich. Es gibt eigentlich voll viele Grünflächen, aber die sind halt nur so dahin geknallt und irgendwelche Pflanzen hingepflanzt und halt nicht schön. Es ist halt nicht wirklich sauber, es liegt viel Müll rum und die Mülleimer sind leer.“*
- 2) & 3) *„Wartemöglichkeiten am ZOB ausbaufähig (wettergeschützt) ältere Jugendliche Café oder andere Zeitüberbrückung. Nutzung Kieselflächen? Mehr Grünflächen?“*
- 3) *Siehe 2*
- 4) */*
- 5) */*
- 6) *„Eine Strandbar wäre geil.“*
- 7) *„Gesunde Alternativen zum Essen. Einige der vorhandenen Sitzmöglichkeiten müssten erneuert werden.“*
- 8) *„Gesunde Alternativen zum Essen wären gut“*
- 9) *„Man braucht mehr überdachte Sitzmöglichkeiten. Mehr Mülleimer.“*
- 10) */*
- 11) *„Die Dächer des Theaters könnten erneuert werden. Die Bänke sehen nicht einladend aus.“*
- 12) *„Genügend Sitzmöglichkeiten, aber unbequem. Zu wenig Mülleimer. Mehr Essensläden.“*
- 13) *„Genügend Sitzplätze, aber ungemütlich. Mehr Mülleimer. Mehr Essensläden.“*
- 14) */*
- 15) *„Mehr überdachte Sitzmöglichkeiten. Günstigere Bäcker und generell mehr Essensmöglichkeiten. Mehr Mülleimer/sauberer.“*
- 16) */*
- 17) *„Mich stört, dass es nicht so schöne Plätze/Orte gibt zum Sitzen oder so. Und zur Sicherheit sollen Polizisten stehen beim ZOB, weil die Meisten Drogen oder was Anderes verkaufen und weil sowas strafbar ist. Mir ist aufgefallen, dass es wenige Läden gibt für shoppen oder Eis essen und sowas gibt es sehr wenig.“*
- 18) *„Mir ist aufgefallen, dass in Itzehoe wenig Polizeiautos nach der Sicherheit gucken. Mich stört, dass in Itzehoe die Hälfte der Läden zu gemacht hat. Mir ist aufgefallen, dass Kinder von 12-18 am ZOB chillen, weil es nirgends andere Orte gibt, wo sie chillen könnten und es ihnen gefallen könnte.“*
- 19) *„Dass es auf einem Fleck viele andere Blumenarten sind, das finde ich nicht so schön. Mir ist aufgefallen, dass hier nicht so viele Bänke sind. Und ich finde es nicht so gut, dass manche Menschen halt am Spielplatz Alkohol trinken.“*
- 20) *„Die Kiffer. Die Steine.“*
- 21) */*
- 22) *„Gesunde Alternativen zum Essen gibt es nicht“*
- 23) *„Keine gemütlichen Sitzplätze, das Wasser stinkt und der Müll liegt auf dem Boden liegt. Kein großer Spielplatz. Tiere sind tot. Der See ist dreckig.“*

## Phantasiephase

Nach einer kurzen Pause und einer Runde des Auflockerungsspiels „Hühnerstall“ begann die „Phantasiephase“. Hier geht es darum, mit verschiedenen Methoden die üblichen Denkmuster zu verlassen und die Kreativität anzuregen.

Zunächst wurde das „Erfinder\*innenspiel“ gespielt. Hierfür haben die Teilnehmenden selbstständig fünf Gruppen gebildet. Jede Gruppe zog aus einem Stapel mit verschiedenfarbigen, verdeckten Karten vier dieser Karten, von jeder Farbe eine. Jede Farbe hatte eine Kategorie, es gab „Ort“, „Gegenstand“, ein Verb und ein Adjektiv. So ergab sich die Aufgabe für die Gruppen, aus den willkürlich zusammengestellten Karten eine „Superspaßmaschine“ zu entwerfen.





Superspaßmaschine:

Begriffe: Streichholz, Fabrik, hüpfen, süß.

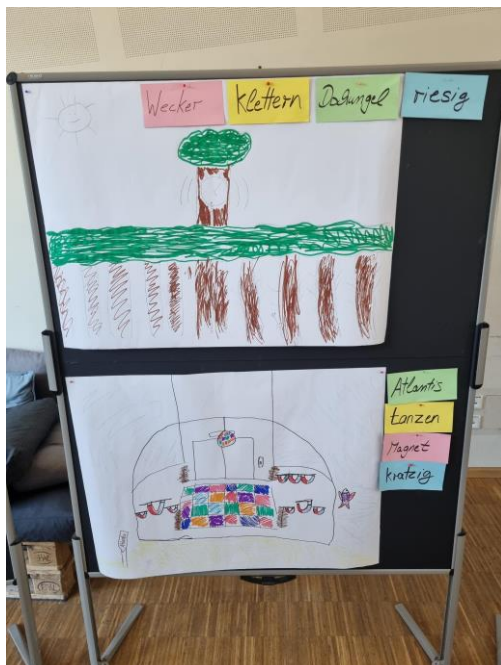
Zu sehen ist eine Fabrik, die durch ein Trampolin angetrieben wird und dadurch Streichhölzer und Zucker produziert.



Superspaßmaschine:

Begriffe: rollen, schnell, Mond, Kaktus.

Zu sehen ist eine Kaktusrakete, die zum Mond fliegt, per Knopfdruck ist sie in der Lage, sich schnell zu rollen.



Superspaßmaschinen:

Oberes Bild:

Begriffe: Wecker, klettern, Dschungel, riesig.

Zu sehen ist ein riesiger Kletterbaum, der den Dschungel überragt. In diesem Baum ist ein riesiger Wecker eingelassen, der dafür sorgt, dass die Tiere des Dschungels nie verschlafen.

Unteres Bild:

Begriffe: Atlantis, tanzen, Magnet, kratzig.

Zu sehen ist eine Glaskuppel am Meeresgrund mitten in Atlantis. Hier kann auf der farbigen Tanzfläche gefeiert werden. Die magnetischen Tische sorgen dafür, dass keine Getränke verschüttet werden. An den Kratzbäumen kann man sich Entspannung holen.

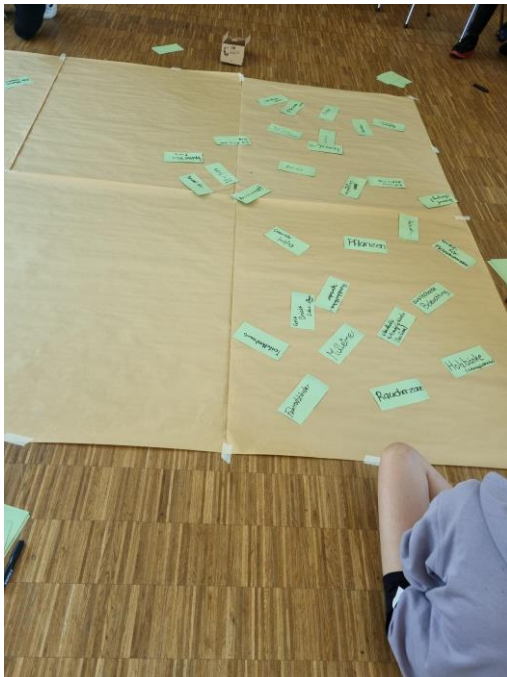


Superspaßmaschine:

Begriffe: Putzen, Wüste, weich, Kugelschreiber.

Zu sehen ist ein weicher Kugelschreiber, der den Sand aus der Wüste wegputzt und dadurch wieder Wasser durch das Gelände fließen lässt.

Nachdem die einzelnen Gruppen ihr „Superspaßspielgerät“ allen vorgestellt und ihren Applaus kassiert haben, gab es eine kurze Pause. Nach der Pause durften die Jugendlichen ihre Ideen und Wünsche für die Gestaltung der ‚Neuen Störtschleife‘ auf grüne Karten schreiben. Dabei galt, auf jede Karte nur eine Idee zu schreiben, damit es übersichtlich bleibt und die Ideen auch sortiert werden können. Für Nachfragen standen die Moderation sowie Co-Moderation als Ansprechpartner\*innen parat.





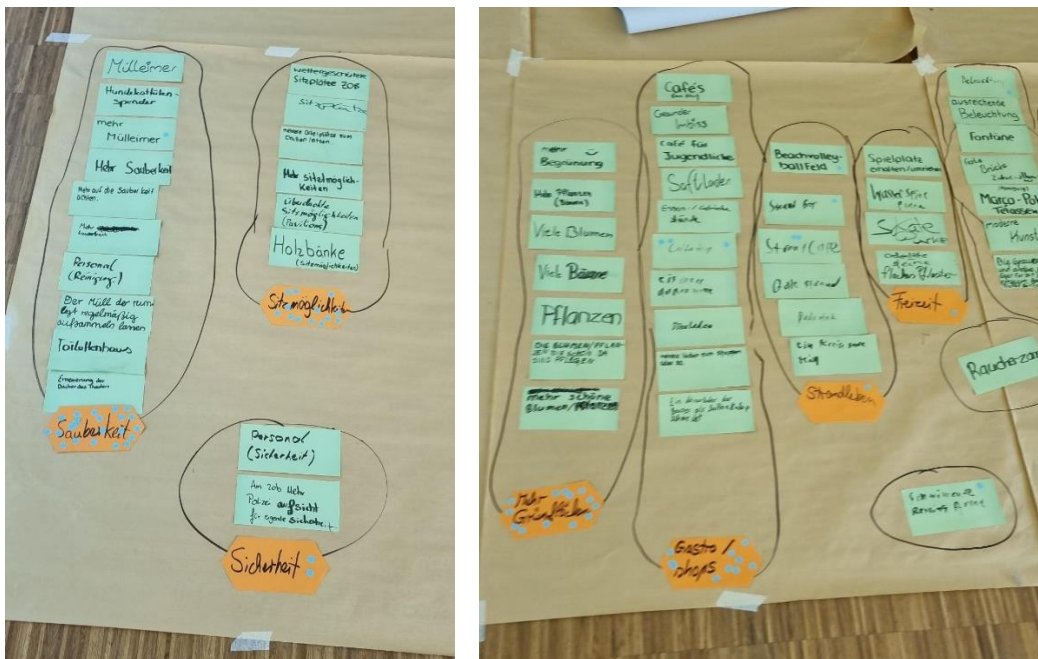
Die Karten mit den Ideen wurden auf braunen Papierbögen in der Mitte des Raumes gesammelt. Beim Arbeitsauftrag gab es keine Begrenzung bei der Anzahl der Ideen.

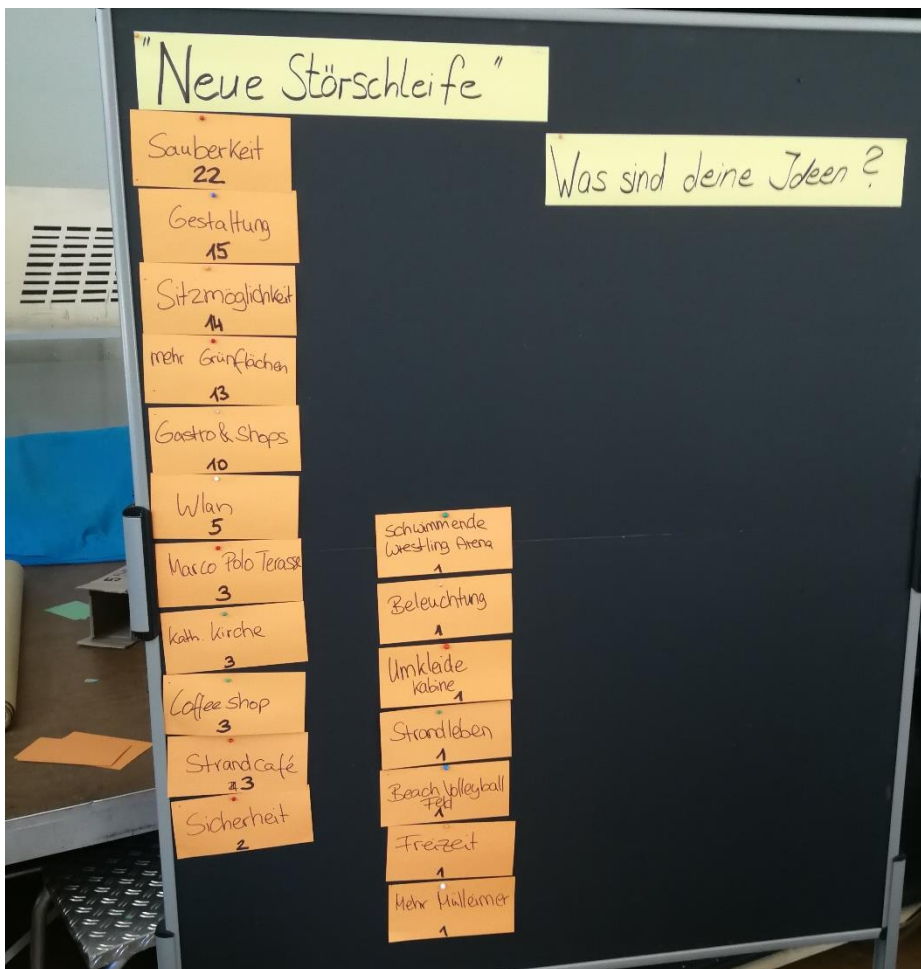
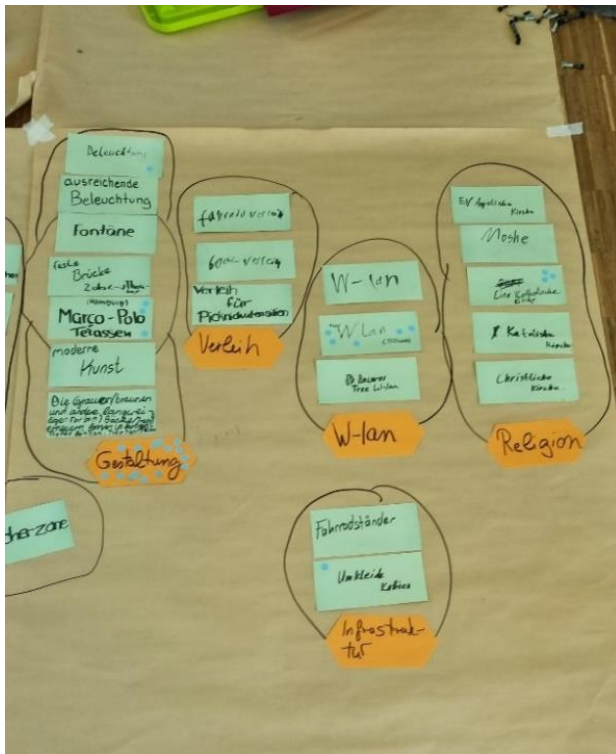
Nachdem niemand mehr Karten beschrieben hat, wurde noch einmal gefragt, ob es weitere Ideen gibt. Als dies nicht der Fall war, wurden die Jugendlichen um die Ideensammlung versammelt und aufgefordert zu schauen, welche Ideen zusammenpassen. Die Jugendlichen haben die Sortierung selbständig übernommen und es wurde sich rege darüber ausgetauscht, welche Karten zueinander gehören. Bei Unklarheiten konnten die Jugendlichen, welche die betreffende Karte geschrieben haben, erläutern was gemeint ist.

Nachdem die Karten sortiert wurden, ist die Moderation den Inhalt der Karten mit den Jugendlichen durchgegangen, um sicherzugehen, dass dies ein zusammenhängendes Cluster darstellt. War dies der Fall, wurde gemeinsam nach einer Überschrift für dieses Cluster gesucht.

Nachdem alle mit der Sortierung einverstanden waren und gemeinsam Überschriften für die Cluster gefunden wurden, erhielten alle Teilnehmenden je fünf Klebepunkte. Nun durften die Jugendlichen ihre wichtigsten Ideen bzw. Kategorien bewerten. Jede Idee sollte mit einem Punkt bewertet werden, nur die allerwichtigste durfte doppelt bepunktet werden. Die bewerteten Karten wurden abgeschrieben und nach Punkten absteigend an eine Stellwand gepinnt. So wurde das Ranking für alle sichtbar gemacht.

Die bepunkteten Cluster sind hier abgebildet.





Folgende Cluster (fett und unterstrichen) sind entstanden (neben den Begriffen bzw. Kategorien steht die Anzahl der Punkte). Einzelkarten, die nicht zugeordnet wurden, stehen für sich als Cluster.

Sie sind nach der Wertung nach sortiert:

**Sauberkeit** (22)

Mehr Mülleimer

Hundekacktütenspender

Mehr Mülleimer (1)

Mehr Sauberkeit

Mehr auf Sauberkeit achten

Mehr Sauberkeit

Personal (Reinigung)

Der Müll der rumliegt regelmäßig aufsammeln lassen

Toilettenhaus

Erneuerung der Dächer des Theaters

**Gestaltung** (15)

Beleuchtung (1)

Ausreichend Beleuchtung (1)

Fontäne

Feste Brücke ZOB <-> Theater

Marco-Polo-Terrassen (3)

Moderne Kunst

Die grauen/braunen und anderen langweiligen Farben der Bänke und Treppen erneuern lassen durch farbenfrohe Bänke und Steine vorm Theater

**Sitzmöglichkeiten** (14)

Wetterschutz Sitzplätze am ZOB

Sitzplätze

Mehrere Orte zum Chillen und Sitzen

Mehr Sitzmöglichkeiten

Überdachte Sitzmöglichkeiten (Pavillons)

Holzbänke

**Mehr Grünflächen** (13)

Mehr Begrünung

Mehr Pflanzen (Bäume)

Viele Blumen

Viele Bäume

Pflanzen

Die Blumen/Pflanzen die schon da sind pflegen

Mehr schöne Blumen und Pflanzen

### **Gastro & Shops** (10)

Cafés (am Ufer)

Gesunder Imbiss

Café für Jugendliche

Saftladen

Essens- und Getränkestände

Coffeeshop (3)

Eiscasal Außenstelle

Dönerladen

Mehrere Läden zum Shoppen oder so

Ein Dönerladen der besser als Sultan Kebab schmeckt

### **Sicherheit** (2)

Personal (Sicherheit)

Am ZOB mehr Polizeiaufsicht für die eigene Sicherheit

### **Freizeit** (1)

Spielplatz erhalten/umziehen

Wasserspielplatz

Skatepark

Ordentliche Steine (flaches Pflaster)

### **Strandleben** (1)

Beachvolleyballfeld

Strandbar (1)

Strandcafé (3)

Badestrand

Badesteg

Ein kleiner Badeteich

### **W-Lan**

W-Lan

W-Lan (5)

Besseres free W-LAN

### **Religion**

Evangelische Kirche

Moschee

Eine katholische Kirche (3)

Katholische Kirche

Christliche Kirche

### **Infrastruktur**

Fahrradständer

Umkleidekabine (1)

### **Schule**

Große Schule (2)

Eine Schule

### **Schwimmende Wrestling Arena (1)**

Bei den Jugendlichen wurden die Oberthemen mehr gewichtet als die einzelnen Ideen. Hier noch eine kurze Übersicht aller Karten, die Punkte erhalten haben:

Sauberkeit (22)

Gestaltung (15)

Sitzmöglichkeiten (14)

Mehr Grünflächen (13)

Gastro & Shops (10)

W-Lan (5)

Marco-Polo-Terrassen (3)

Kath. Kirche (3)

Coffeeshop (3)

Strandcafé (3)

Sicherheit (2)

Schwimmende Wrestling Arena (1)

Beleuchtung (1)

Ausreichend Beleuchtung (1)

Umkleide Kabine (1)

Beachvolleyballfeld (1)

Freizeit (1)

Mehr Mülleimer (1)

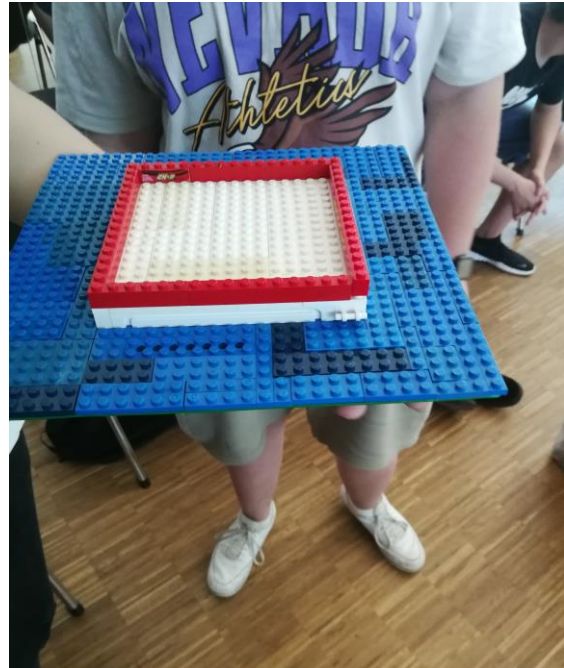
Pünktlich zum Ende der Bewertung der Ideen kam die versprochene Pizza und die Teilnehmenden konnten eine wohlverdiente ausgiebige Mittagspause genießen.

Nach der Pause verzichteten die Teilnehmenden auf ein weiteres Spiel, die Gruppe wollte wissen wie es weitergeht. In dem Moment startete die Realisierungsphase. Die Moderation ist noch einmal das Ranking mit den Teilnehmenden durchgegangen. Nun ging es darum zu überlegen, wie die Ideen konkret umgesetzt werden können. Dafür standen vier große Kisten Lego zu Verfügung, ebenso gab es die Möglichkeit, Plakate zu gestalten oder mit Styropor Modelle zu fertigen. So konnten die Teilnehmenden ihre Ideen durch Modelle konkretisieren und präsentieren.



## Modell 1:

Dieses Modell zeigt eine Wasser-Wrestling Arena. Es handelt sich dabei um eine schwimmende Plattform in der ‚Neuen Störschleife‘, welche mit Ketten am Grund befestigt ist. Durch die Strömung bleibt die Plattform stets in schwankender Bewegung. Über eine Leiter gelangt man auf die Plattform. Dort können Ring- oder Boxkämpfe stattfinden.



## Modell 2:



Bei diesem Modell handelt es sich um einen Gestaltungsvorschlag der ‚Neuen Störschleife‘. Das Modell orientiert sich an den Marco-Polo-Terrassen in Hamburg. Das Modell stellt mehrere Terrassen mit viel Begrünung dar, dies in Kombination mit einem Beach-Volleyballfeld und Cafés.

### Modell 3:



Das Plakat ist inspiriert von der Gestaltung des Alstergeländes. Es zeigt einen Steg, der sowohl als Sitzfläche dient als auch genutzt werden kann, um mit einem Kanu die Störschleife zu be-fahren. Ebenso zeigt das Modell diverse Sitz-möglichkeiten mit Blick aufs Wasser. Ebenso wurde auf ausreichend Grünflächen und Mülleimer geachtet. Vorgesehen sind ebenso Flächen um zu Picknicken. Ein Spielplatz und eventuelle Einkaufsmöglichkeiten sind ebenso gewünscht.

### Modell 4:



Das Plakat stellt einen Gestaltungsvorschlag für die Theatertreppe dar. Die tristen Grautöne sollten ausgetauscht werden durch eine farbenfrohe, bzw. regenbogenfarbene Gestaltung.

Ich möchte mich noch einmal für das große Engagement und die tolle Zusammenarbeit bei allen Teilnehmenden bedanken.

Itzehoe, 27.06.22

Markus Stademann