Dein Cottbus/Chóśebuz der Zukunft

Bauen, Teilen, Diskutieren – Spielerisch die Zukunft gestalten

Auswertungsbericht
2. Zukunftswerkstatt

Auswertungsbericht der 2. Zukunftswerkstatt
Veranstaltungsdatum: 07. und 08. Mai 2022

Auftraggeberin: Stadt Cottbus/Chóśebuz, Fachbereich Stadtentwicklung, Kinder- und Jugendbeauftragte
Konzeption, Moderation und Auswertung: Zebralog GmbH
Autor*innen: Farina Runge, Sophie Linse, Leanie Simon

zebralog

Das Beteiligungsformat Zukunftswerkstatt

Allgemeine Informationen zur 2. Zukunftswerkstatt

Dein Cottbus
Chóśebuz
der Zukunft

Veranstaltungsort

Lutki-Grundschule, Cottbuser Straße 6A

Zielgruppe

Kinder & Jugendliche im Alter von 9 bis 18 Jahren

Teilnehmendenzahl

30 Kinder und Jugendliche (29 am zweiten Tag)

⌀ 11-12 Jahre (26 Jungen, 4 Mädchen)

Durchführung & Moderation (Zebralog)

Sophie Linse, Ilka von Eynern

Expert*innen & Gäste

Josef Heinrich Bogatzki (Minecraft-Fachexperte), Frank Segebade (MIL Brandenburg), Vertreter Ortsbeirat Sielow: Hr. Rosumeck, Hr. Fritzsche

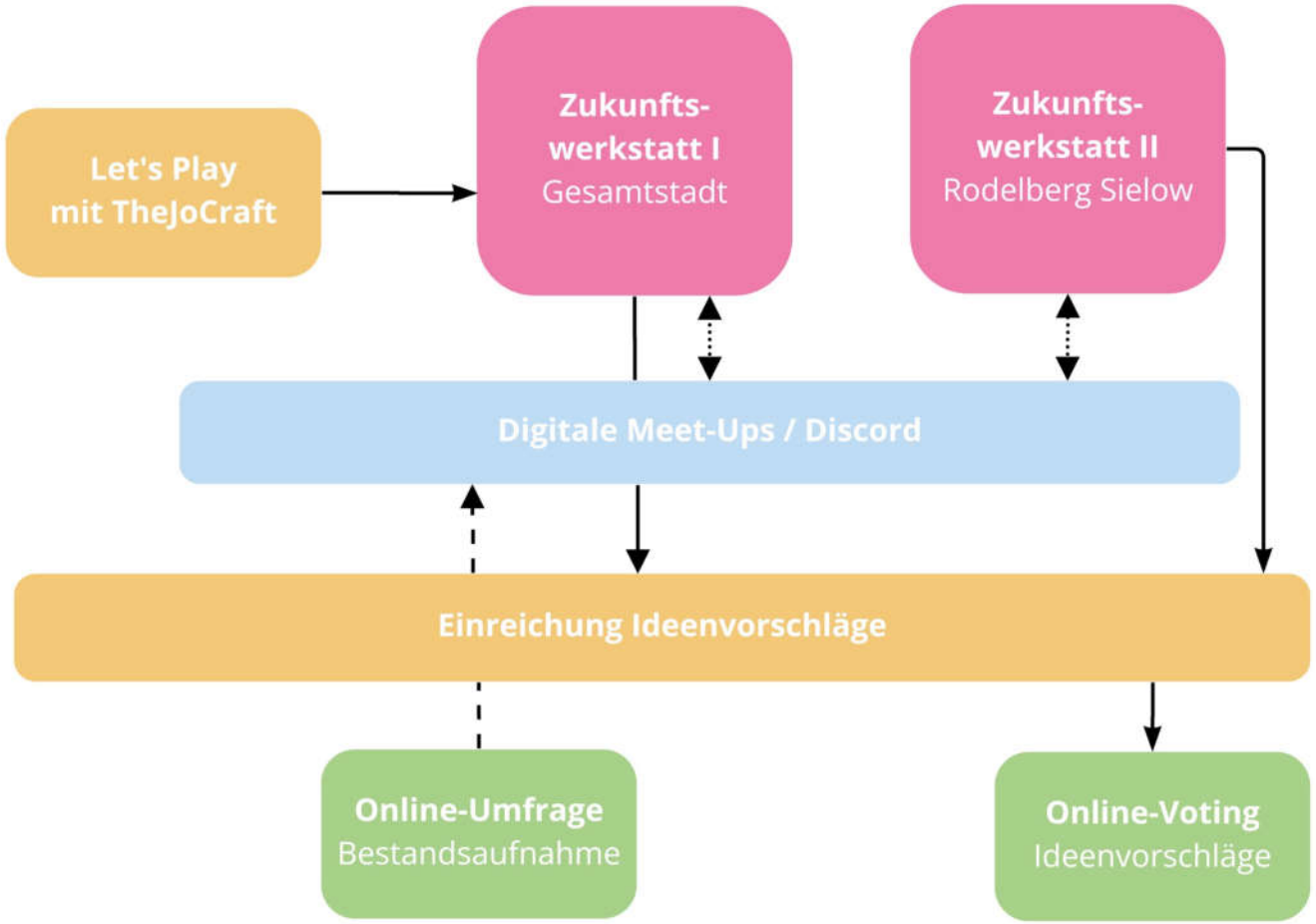
Vertreter*innen der Stadt Cottbus/Chóśebuz:

Fachbereich Stadtentwicklung: Stefan Simonides-Noack, Marco Laske, Patrick Iglück, Doreen Mohaupt

Kontext und Ziel der Veranstaltung

Die zweite Zukunftswerkstatt ist mit einem ortsspezifischen Schwerpunkt – dem **Rodelberg in Sielow** – in die aktive Spielphase der Beteiligung eingebettet. Die Zukunftswerkstätten wurden methodisch ähnlich durchgeführt, bauten thematisch aber nicht aufeinander auf, sodass bei der zweiten Zukunftswerkstatt die Kinder & Jugendlichen (KuJ) erneut teilnehmen konnten. An zwei Tagen wurden die KuJ unterstützt, mit dem Computerspiel Minecraft Lösungsvorschläge und **Konzepte** für den Rodelberg Sielow zu entwickeln und diese abschließend einem Publikum zu präsentieren. Die KuJ sollen mit dem Format und in der Zusammenarbeit dazu befähigt und ermutigt werden, ihre **Ideen, Ansprüche und Meinungen an den öffentlichen Raum** zu kommunizieren und dabei in Prozesse der Stadtentwicklung eingebunden werden.

Die Zukunftswerkstatt im Modellprojekt



Die Zukunftswerkstatt ist eines der **Werkzeuge**, die im Modellprojekt eingesetzt werden, um Kinder und Jugendliche an der Stadtentwicklung zu beteiligen. Sie bildet einen **zentralen Baustein** im Projekt. In Cottbus/Chóśebuz wurden insgesamt **zwei Zukunftswerkstätten** mit unterschiedlichen räumlichen Schwerpunkten durchgeführt.

Technische Ausstattung

Hardware

Insgesamt standen 16 Computerarbeitsplätze zur Verfügung:

- Für die Werkstatt wurden 10 Laptops von der Medienwerkstatt M2B für je zwei Tage angemietet.
- 5 Teilnehmende haben ihren eigenen Laptop mitgebracht.
- 1 weiterer Laptop wurde am 2. Tag durch den Fachbereich zur Verfügung gestellt.

Netzwerk / WLAN

Durch drei 5G Router (2 durch Fachbereich, 1 durch TheJoCraft) wurde für die Dauer der Veranstaltung ein eigenes Netzwerk in den Räumlichkeiten aufgebaut.

Software

Die angemieteten Laptops wurden technisch konfiguriert und mit je einer Minecraft-Lizenz pro Rechner ausgestattet (inkl. personalisierter Installation und Verifizierung von Minecraft Java Edition vers. 1.18).

Allgemeine Beobachtungen der 2. Zukunftswerkstatt

Die zweite Zukunftswerkstatt wurde mit 30 Teilnehmenden sehr gut angenommen und in ihrer Kapazität ausgeschöpft. 16 der KuJ nahmen bereits an der ersten Zukunftswerkstatt teil und waren nun zum zweiten Mal dabei. Im Alter von 8 bis 18 Jahren waren alle Altersstufen zugegen, wobei die Altersstufe der 11- und 12-jährigen mit jeweils sechs Teilnehmenden am stärksten vertreten war.

Die Stimmung der KuJ war zu Beginn erwartungsvoll und freudig aufgeregt. Bereits vor Beginn der Veranstaltung bildeten einige KuJ, die sich aus der ersten Zukunftswerkstatt oder der Schule kannten, Teams. Selbst eine auf mehrere Tische verteilte Aufstellung der zur Verfügung gestellten Laptops (diese wurden in der ersten Zukunftswerkstatt gebündelt an einem Tisch aufgestellt) hat diese **Gruppenbildung** nicht aufgehoben.

Die KuJ standen dem Programm offen gegenüber und nahmen an allen Tages- und Programmaktionen gerne und bereitwillig teil. Die **Ortsbegehung,** begleitet durch die Vertreter des Ortsbeirat Herr Rosumeck und seinem Stellvertreter Herr Fritzsche, haben die KuJ sehr **aufmerksam und interessiert** verfolgt. Am Rodelberg selbst haben die KuJ aus ihrer Sichtweise die Besonderheiten und Potentiale des Ortes **schnell und gekonnt** im Raum (mit Fähnchen) markiert und so ihre Wünsche und Ideen genau formulieren können.

Allgemeine Beobachtungen der 2. Zukunftswerkstatt

Der **Transfer** der vor Ort gesammelten Hinweise und Ideen in die Minecraft-Welt ist den KuJ sehr gut gelungen. Besonders hervorzuheben ist, dass die **Rekonstruktion bzw. das Abbilden** des Rodelbergs in Minecraft den KuJ schnell von der Hand ging. Zum Ende des ersten Tages kam es zu einer **Ideenmüdigkeit** und einer weniger konzentrierten Atmosphäre, da einige KuJ bereits alle ihre Ideen ausgearbeitet hatten.

Ideen für einen **konkreten Ort** zu entwerfen war für die KuJ **herausfordernd**, was sie auch formulierten. Daraufhin wurde der zweite Tag spontan mit einer Brainstorming Methode gestartet, auf die sich alle KuJ einließen und die die Gruppe zu neuem Schwung verhalf. Alle Teilnehmenden haben ihre Ergebnisse mit Unterstützung von TheJoCraft zum Abschluss der Zukunftswerkstatt erneut vor Publikum präsentiert. Die Minecraft-Ergebnisse der Zukunftswerkstatt zeigen zudem, dass die KuJ **durchdachte Ideen** für den Rodelberg entwickelten, in Teams zusammenarbeiten und gemeinsam eine Zukunftsvision für Sielow präsentieren konnten. Sowohl das eingeholte Feedback vom ersten Tag (Samstag) als auch das Feedbackplakat zeigen, dass alle KuJ **begeistert teilgenommen** haben und trotz des „Ideenlochs“ am Samstag mit Spaß bei der Sache waren.

Veranstaltungsablauf

Samstag, 07. Mai | 11.00 Uhr – 17.30 Uhr

Phase	Tagesordnungspunkt	Erläuterung
Phase 1 30 Min.	Begrüßung und Kennenlernen	Ankommen im Veranstaltungsraum, Begrüßung im Stuhlkreis, Kennenlernspiel
Phase 2 60 Min.	Thematischer Einstieg	Ortsbegehung Rodelberg Sielow *(Hinweis: Die Durchführung der Ortsbegehung dauerte ca. 90 Min.)*
Phase 3 20 Min.	Spielphase Entwurf	Skizzieren von ersten Ideen auf Papier
PAUSE (30 min)		
Phase 4 90 Min.	Spielphase	Auf die Blöcke, fertig, LOS! Bildung von Teams (2 KuJ), Arbeiten an den Ideen in Minecraft
PAUSE (20 min) und anschließende gemeinsame Lockerung (15 min)		
Phase 5 90 Min.	Spielphase	Arbeiten an den Ideen in Minecraft
Phase 6 30 Min.	Gemeinsamer Abschluss	Feedback zum Veranstaltungstag via Mentimeter, Austausch über die Entwürfe, Ausblick Tag 2 und Verabschiedung

Veranstaltungsablauf

Sonntag, 08. Mai| 10.00 Uhr – 16.30 Uhr

Phase	Tagesordnungspunkt	Erläuterung
Phase 1 30 Min.	Ankommen und Warmup	Begrüßung, Warm-Up
Phase 2 90 Min.	Spielphase	Arbeiten an den Ideen in Minecraft
Phase 3 20 Min.	Abschluss Bauphase	Arbeiten an den Ideen in Minecraft und Übergang zur Präsentationsphase
PAUSE (30 min)		
Phase 4 80 Min.	Vorbereitung zur Präsentation	Präsentationscoaching, Vorbereitung der Präsentationswände
PAUSE (20min)		
Phase 5 75 Min.	Präsentation	Vorstellung der Projektideen durch die KuJ, Ausstellungseröffnung
Phase 6 45 Min.	Ausstellung	Besichtigung der Ideen durch Vertreter*innen der Stadt, Familien und Freunde der KuJ, Austausch

Tag 1 | Begrüßung und Kennenlernen

Dein Cottbus
Chóśebuz
der Zukunft

Für das erste Kennenlernen und um die Atmosphäre zu lockern, haben die KuJ **Kennenlern-Bingo** gespielt. Dazu haben sie ein Blatt mit einem Bingo bekommen mit der Aufgabe dieses zu befüllen. Sie müssen sich im Raum bewegen und das Bingo-Blatt mit Namen füllen. Sobald Sie eine Reihe waagerecht, senkrecht oder diagonal ausfüllen konnten, haben Sie ein Bingo und riefen dies laut aus.

© Franjoli Productions

Tag 1 | Thematischer Einstieg: Ortsbegehung

Schwerpunkt der zweiten Zukunftswerkstatt war die spezifische Entwicklung von Ideen zum Dorfgemeinschaftsplatz am Rodelberg.

Sielow ist ein Stadtteil der Stadt Cottbus/Chóśebuz und wurde 1993 in diese eingemeindet. Der Stadtteil war lange durch die landwirtschaftliche Nutzung der Gemeinde geprägt und besticht durch seine dörflichen Strukturen und sorbisch/wendische Traditionen. Zur Belebung des Ortsteils und des Rodelbergs engagieren sich der Ortsbeirat und der Bürgerverein in Sielow, die bereits erste Nutzungs- und Gestaltungsideen entwickelt haben. Aufgabe der Zukunftswerkstatt ist die Berücksichtigung und Abbildung von Anforderungen und Wünschen der KuJ an den Rodelberg.

Um einen Eindruck von Sielow und den Rodelberg zu bekommen, ist eine **Ortsbegehung** für die Ideenentwicklung wichtig.

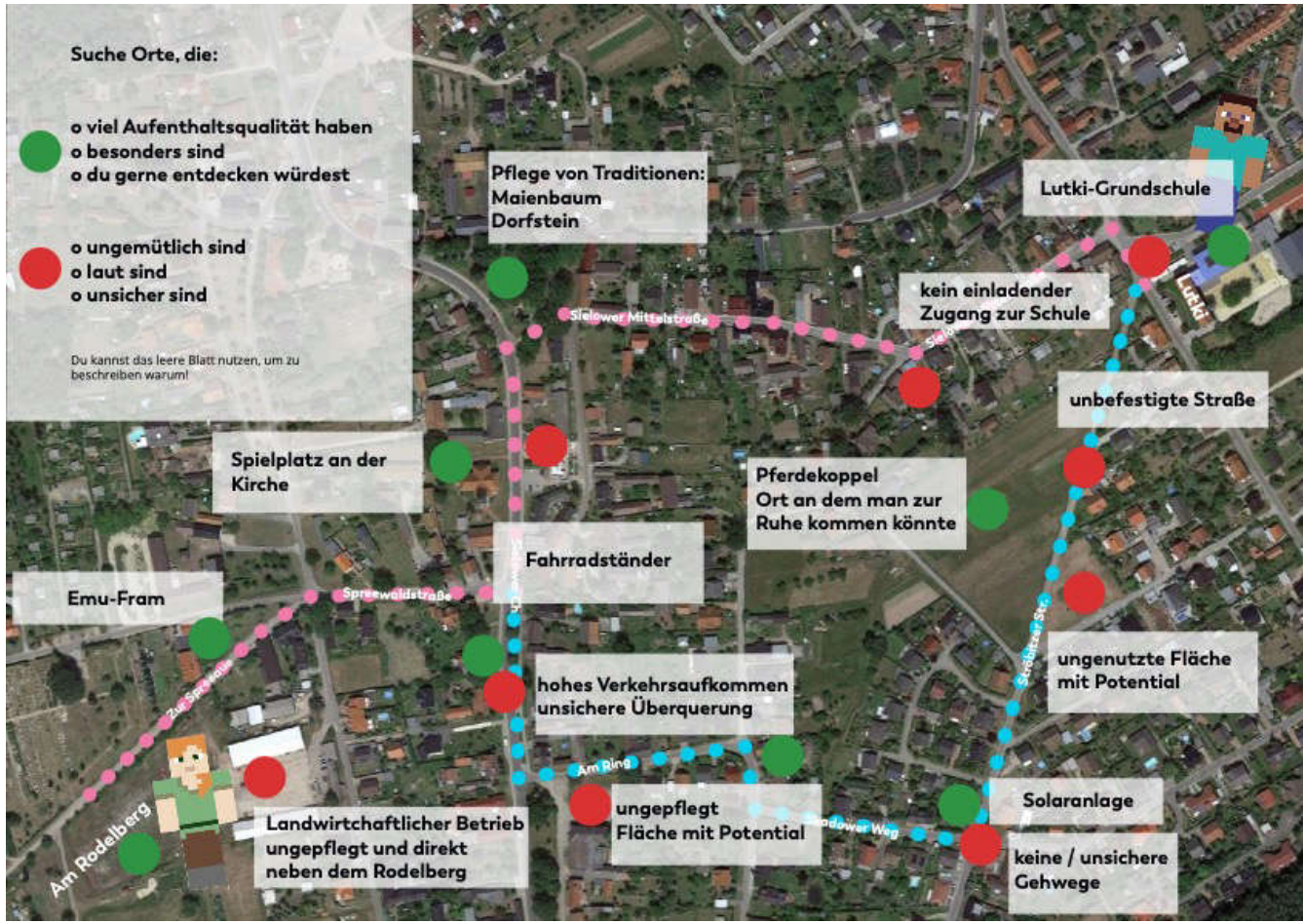
Begleitet wurden die KuJ von den Vertretern des Ortsbeirats Bernd Rosumeck und Daniel Fritzsche. Engagiert führten sie die KuJ in zwei Gruppen zum Rodelberg und gaben einen breiten Überblick über die Entwicklung des Ortsteils und den Rodelberg.

Tag 1 | Thematischer Einstieg: Ortsbegehung

Dein Cottbus
Chóśebuz
der Zukunft

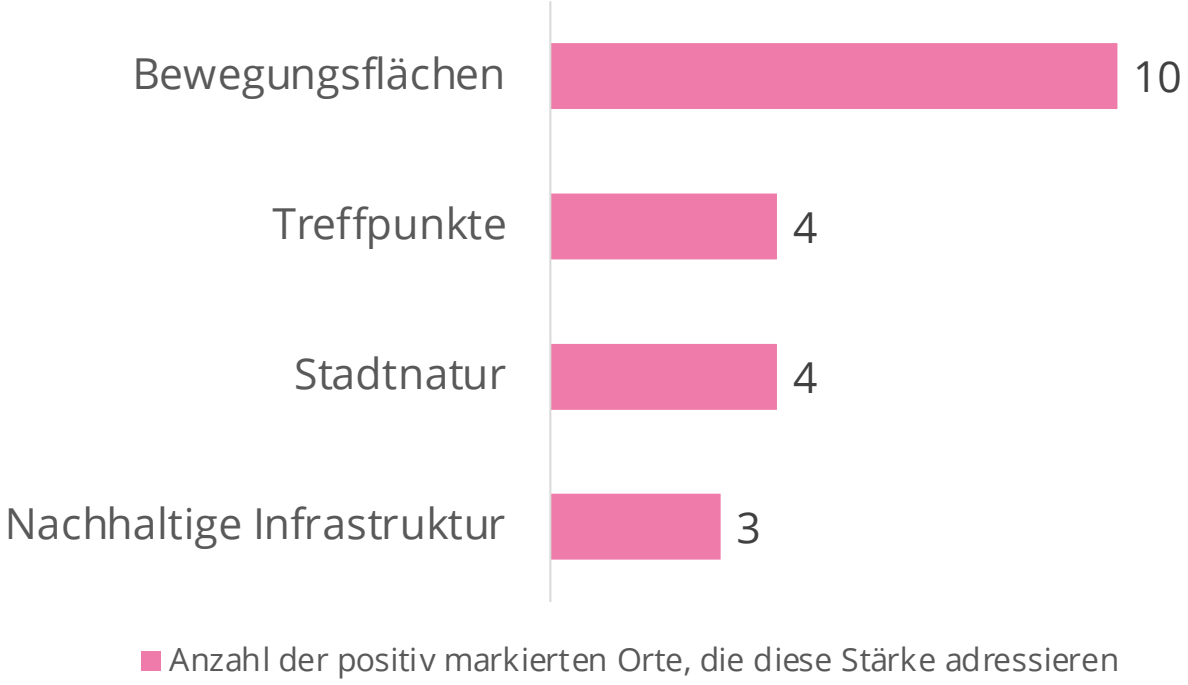
Auf dem Weg zum Rodelberg sowie vor Ort bekamen die KuJ konkrete Aufgaben. Aus ihrer Sicht sollten sie auf dem Weg zum Rodelberg **Orte markieren**, die z.B. viel Aufenthaltsqualität haben, ungemütlich oder unsicher sind und diese mit Klebepunkten auf einer Karte markieren. Am Rodelberg selbst bekam die KuJ Fähnchen mit denen sie markieren konnten, was ihnen besonders gefällt oder was ihnen konkret am Ort fehlt, damit sie gerne ihre Freizeit am Rodelberg verbringen würden. Beide Aufgaben haben die KuJ mit viel Begeisterung durchgeführt.

Mit dieser Methode gelingt es den Rodelberg und Sielow mit den Augen der KuJ wahrzunehmen und ihre lebensweltliche Sicht zu dokumentieren.



Zwischenauswertung Ortsbegehung

Stärken in Sielow

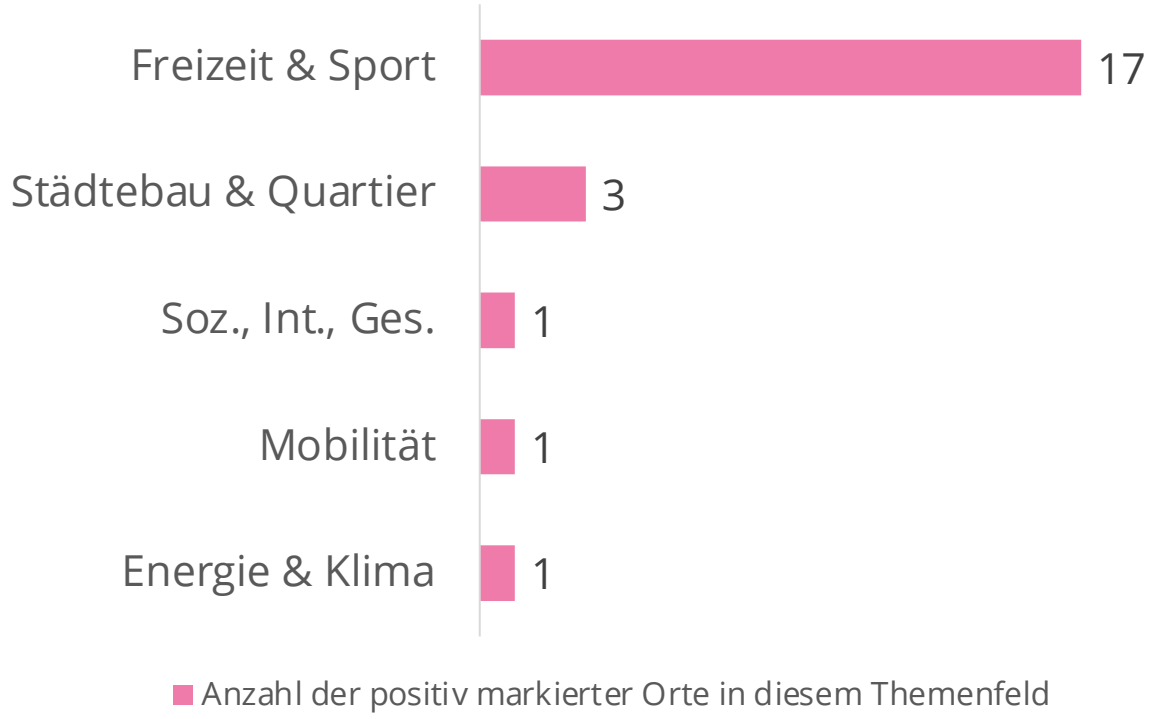


Die positiv markierten Orte während der Ortsbegehung zeigen auf, welche **Stärken** die Kinder und Jugendlichen in Sielow und insbesondere am Rodelberg wahrnehmen.

Handlungsbedarfe werden insbesondere im Bereich der Ausgestaltung der Bewegungsflächen, mangelnder Sicherheit und fehlender Treffpunkte (für die Zielgruppe, aber auch generationenübergreifend) gesehen.

Zwischenauswertung Ortsbegehung

Themenfelder: Das ist bereits gut



Die Anregungen der Kinder und Jugendlichen während der Ortsbegehung lassen sich verschiedenen Themenfeldern der Stadtentwicklung zuordnen.

Die größten Stärken von Sielow und dem Rodelberg sehen die KuJ im Feld „Freizeit & Sport“.

Zwischenauswertung Ortsbegehung

Themenfelder: Das ist bereits gut

Freizeit & Sport

Bewegungsflächen
- Spielplatz an der Kirche (Sielow)
- Rutsche, Schaukel, Klettermöglich-keiten (Rodelberg)
- BMX-Strecke (Rodelberg)

Treffpunkte
- Rodelberg

Stadtnatur
- Emu-Farm (Sielow)
- Pferdekoppel (Sielow)

Sädtebau & Quartier

Stadtnatur
- Brombeerbüsche (Rodelberg)
- Grünflächen (Rodelberg)

Nachhaltige Infrastruktur
- Treppe (Rodelberg)

Klima & Energie

Nachhaltige Infrastruktur
- Solaranlagen (Sielow)

Mobilität

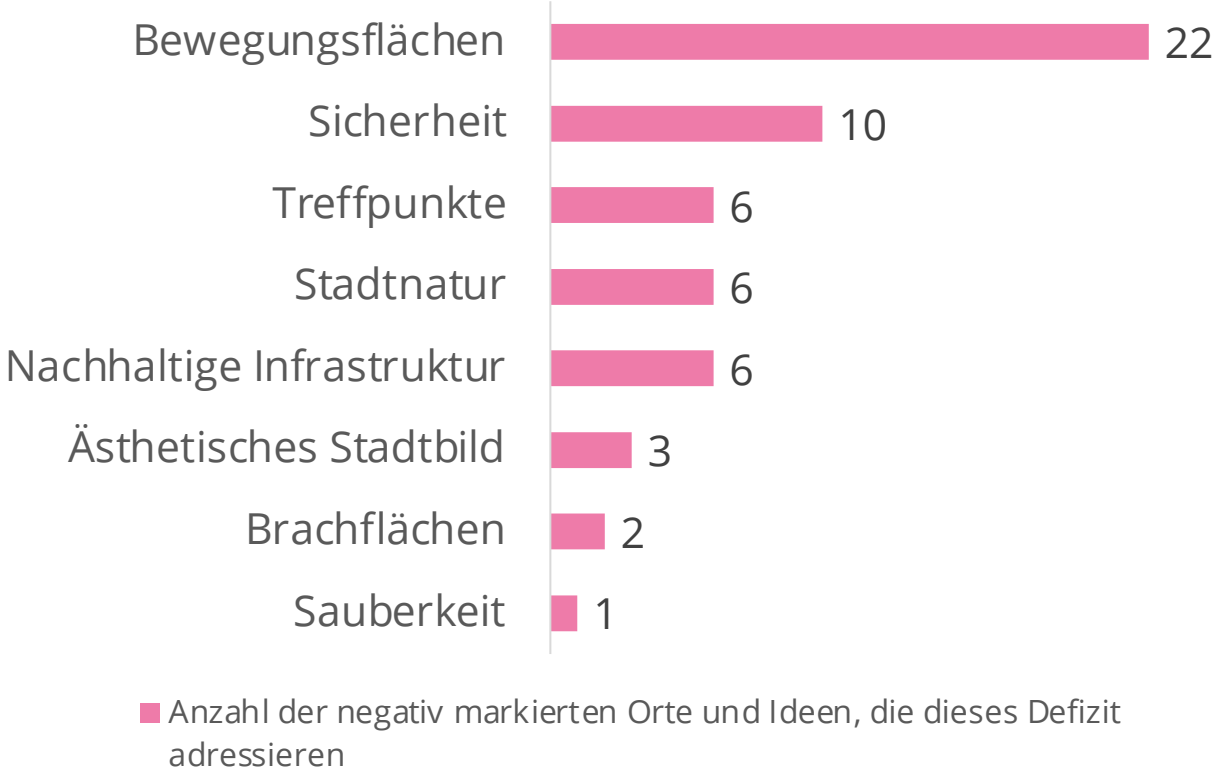
Nachhaltige Infrastruktur
- Fahrradständer (Rodelberg)

Soz., Int., Ges.

Soziale Infrastruktur
- Lutki-Grundschule (Sielow)

Zwischenauswertung Ortsbegehung

Städtische Defizite

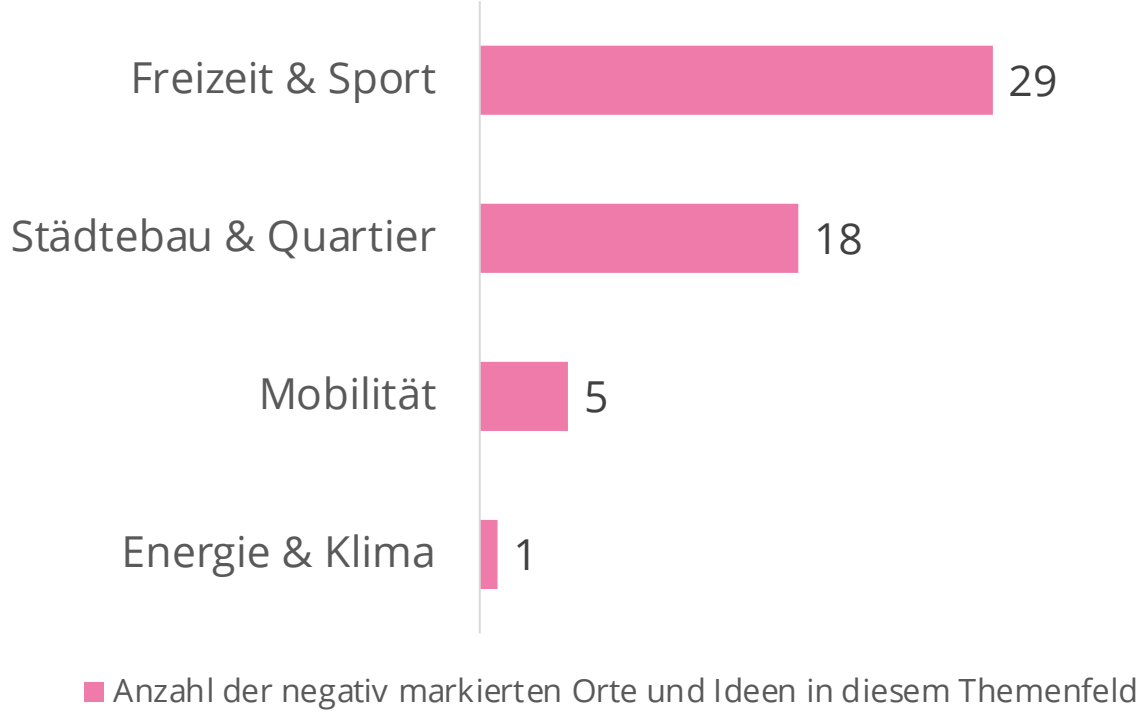


Die markierten Orte und entwickelten Ideen der Teilnehmenden zeigen auf, welche **städtischen Defizite** die Kinder und Jugendlichen in Sielow und insbesondere am Rodelberg wahrnehmen.

Handlungsbedarfe werden insbesondere im Bereich der Ausgestaltung der Bewegungsflächen, mangelnder Sicherheit und fehlender Treffpunkte (für die Zielgruppe, aber auch generationenübergreifend) gesehen.

Zwischenauswertung Ortsbegehung

Themenfelder: Hier muss sich etwas ändern



Die Anregungen der Kinder und Jugendlichen während der Ortsbegehung lassen sich verschiedenen Themenfeldern der Stadtentwicklung zuordnen.

Die meisten Hinweise beschäftigten sich mit **Themen des täglichen Bedarfs** im Feld „Freizeit & Sport“, „Städtebau & Quartier“ sowie „Mobilität“. Auf dem Weg zum Rodelberg wiesen die KuJ vermehrt auf die Themenfelder Mobilität (insb. Verkehrssicherheit) sowie Städtebau & Quartier (insb. Infrastruktur) hin. Auf dem Rodelberg lag der Schwerpunkt der Beobachtungen auf dem Themenfeld Freizeit & Sport.

Zwischenauswertung Ortsbegehung

Themenfelder: Hier muss sich etwas ändern

Freizeit & Sport

Ideen Rodelberg
- Seilrutsche
- Zip-Line
- Fußballtore
- Abenteuerspielplatz
- Ski-Arena / Wintersport
- Pool
- Aussichtsturm
- Wasserslidefolienbahn
- Halfpipe
- Feuerstelle
- Hütte
- Wasserautomat

Bewegungsflächen
- Ausbau / Erweiterung der Spielgeräte (Rodelberg)
- Spielgeräte für verschiedene Alterrsstufen (Rodelberg)

Treffpunkte
- (überdachte) Sitzmöglichkeiten schaffen (Rodelberg)

Sädtebau & Quartier

Nachhaltige Infrastruktur
- Treppe neben der Rutsche fehlt (Rodelberg)
- Sauberkeit / Müll (Rodelberg)
- fehlender Zaun Spielplatz (Rodelberg)
- Rutschgefahr bei Nässe

Stadtnatur
- Brombeerbüsche (Rodelberg)
- Fehlende Bepflanzung, z.B. mit Obstbäumen (Rodelberg)
- Bestehende Bepflanzung mit Dornen bietet Verletzungsgefahr

Klima & Energie

Nachhaltige Infrastruktur
- Windenergie

Mobilität

Nachhaltige Infrastruktur
- Zugverbindung Sielow-Potsdam
- Fahrradständer Rodelberg

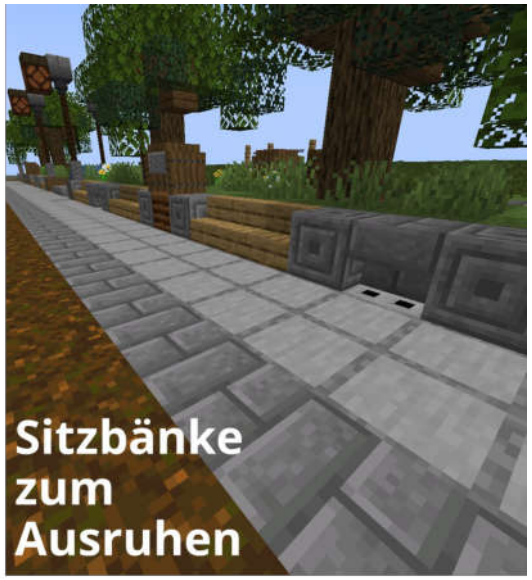
Tag 2 | Begrüßung und Kennenlernen

Das Feedback der KuJ aus dem ersten Werkstatt-Tag hat gezeigt, dass sich durch die **klare räumliche Verortung eine kreative Ideenfindung herausfordernder gestaltet**. Aufgrund dessen nutzte die Moderation die Ankommensphase an Tag 2 für einen methodischen Einstieg. Dieser stammt aus dem *Design Thinking* und fördert die Ideenfindung. Die Methode **"heiße Kartoffel"** nutzt spielerisch Zeitdruck, um ein freieres und kreativeres Denken zu ermöglichen. Alle Teilnehmenden stellen sich dazu im Kreis auf und werfen sich einen Ball zu. Dieser stellt eine heiße Kartoffel dar, die man schnellstmöglich loswerden möchte. Man darf sie aber nur weiterwerfen, wenn man eine Idee genannt hat.

Dieser Zeitdruck dient dem Effekt, dass die kritische Brille/ der Anspruch an die (eigenen) Ideen auf spielerische Weise abgesenkt und die **Kreativität angeregt** wird – das Motto: es gibt keine dummen Ideen, jeder noch so banale oder verrückte Gedanke kann andere auf eine Idee bringen bzw. in der Ableitung eine tolle neue Lösung produzieren. Die neuen Ideen wurden auf Post-Its mitgeschrieben und gut sichtbar im Raum aufgehangen. Durch das Spiel konnten die KuJ freier in die zweite Bauphase einsteigen und einige neue Aspekte in ihre bestehenden Konzept für den Rodelberg integrieren. Darüberhinaus wurde das **kooperative Ideensammeln** angeregt und die KuJ tauschten sich zu ihren Vorschlägen für den neuen Ort aus.

Ergebnisse der Teilnehmenden

Sportpark vor dem Rodelberg



Sportpark vor dem Rodelberg

JonasIsLucky (14)

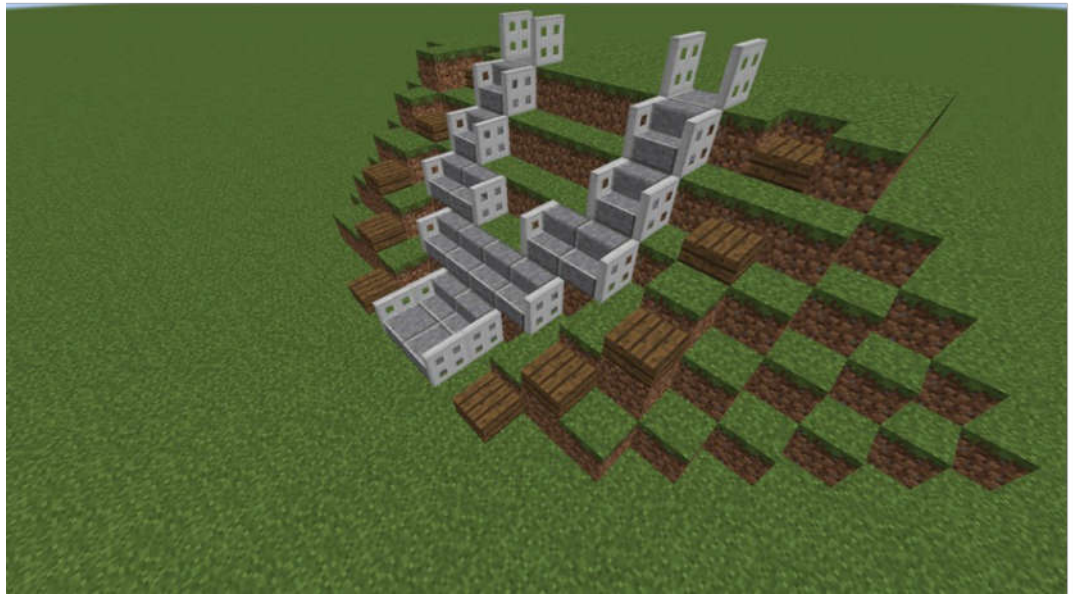
Das Projekt

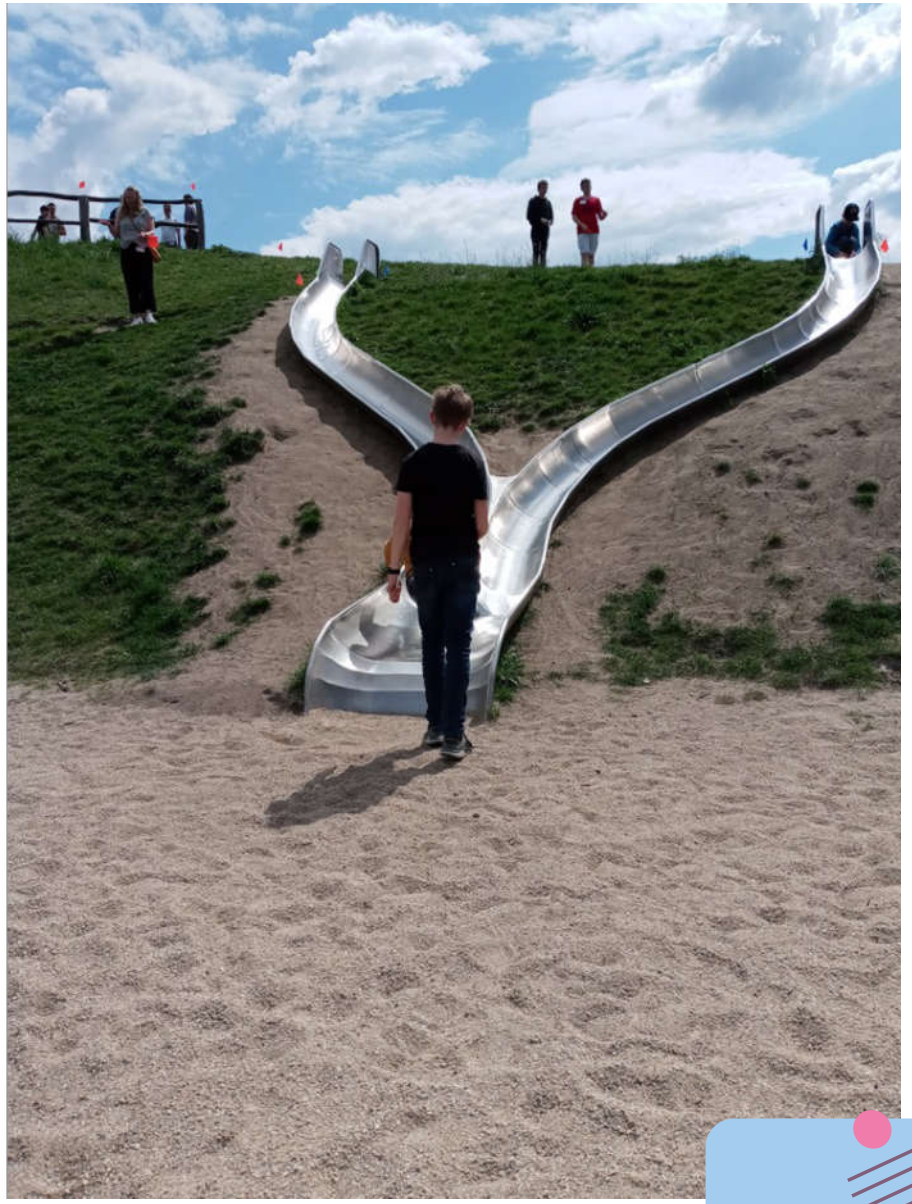
Es soll ein Sportpark vor dem Rodelberg entstehen, indem ein Teil der Freifläche für einen Volleyballplatz und eine Reckstange genutzt werden. Auch ein Brunnen zur Abkühlung und Sitzbänke zum Ausruhen dürfen nicht fehlen.

Ziele & Möglichkeiten

- Bewegungsflächen
- Attraktivitätssteigerung / Aufenthaltsqualität
- Erholung
- Generationenübergreifende Treffpunkte
- Zugänglichkeit / Teilhabe

Treppe neben der Rutsche





Treppe neben der Rutsche

TunfischBarde92 (11)

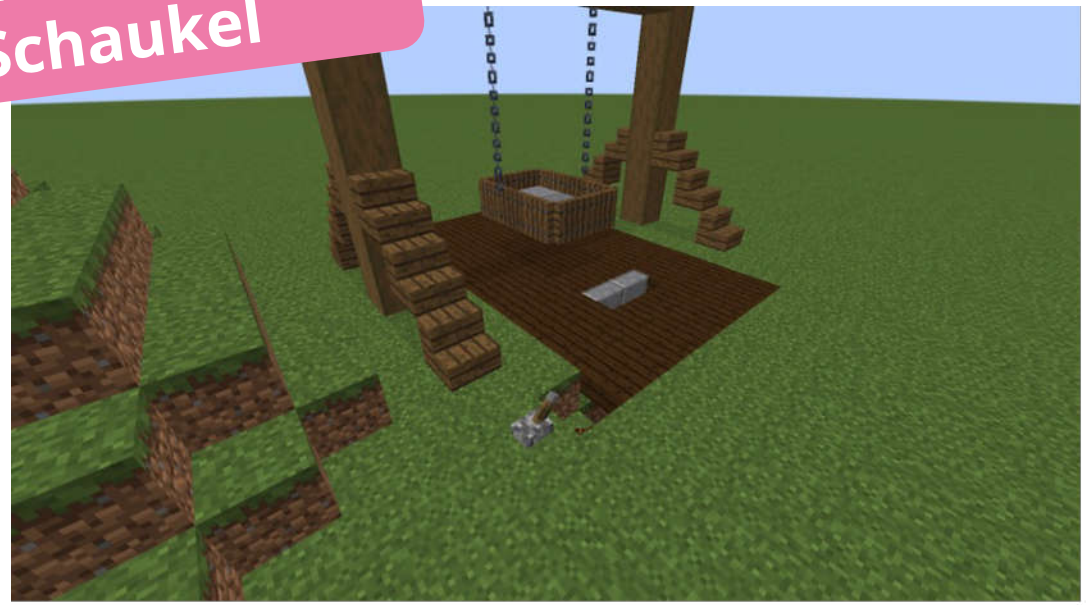
Das Projekt

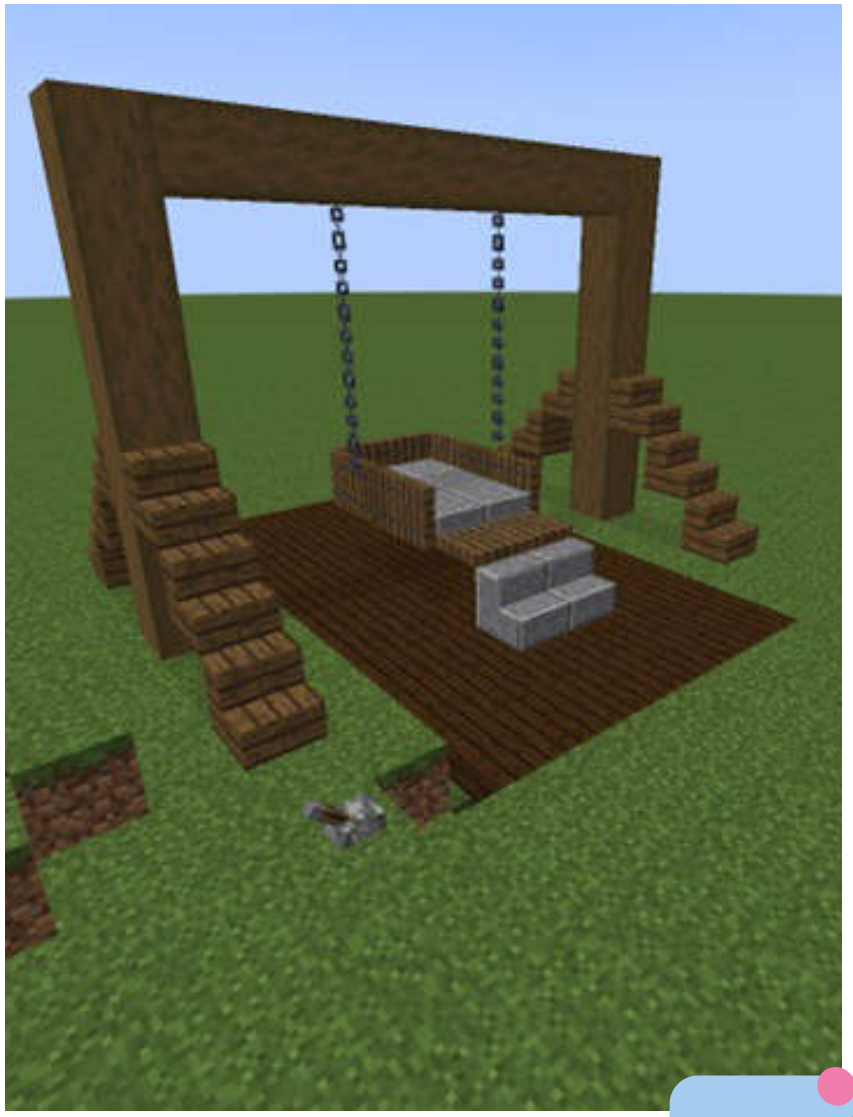
Die Y-Rutsche am Rodelberg von Sielow ist das Highlight. Das Fundament der Rutsche wird jedoch durch die Trampelpfade an den Seiten der Rutsche geschwächt. Sie soll daher mit Treppen ausgestattet werden, sodass die Trampelpfade verschwinden und die Rutsche nicht abrutscht und die Freude am Rutschen bestehen bleibt.

Ziele & Möglichkeiten

- Sicherheit

Barrierefreie Schaukel





Barrierefreie Schaukel

TunfischBarde92 (11)

Das Projekt

Damit alle das Recht auf Spiel und Bewegung wahrnehmen können, sollen behindertengerechte Spielgeräte den Spielplatz auf dem Rodelberg ergänzen. Hierfür wurde eine Schaukel für Rollstuhlfahrer*innen entwickelt. Eine Auffahrt ermöglicht das Erreichen der Schaukelplattform und eine Begrenzung hält den Rollstuhl sicher oben. Mit einem Hebel kann die Konstruktion gestartet werden und der Schaukelspaß kann beginnen.

Ziele & Möglichkeiten

- Sicherheit
- Soziale Teilhabe / Zugänglichkeit / Inklusion
- Bewegungsflächen

Camping am Berg

Camping am Berg

DeinCottbus09 / Heabekamp9958 (11)

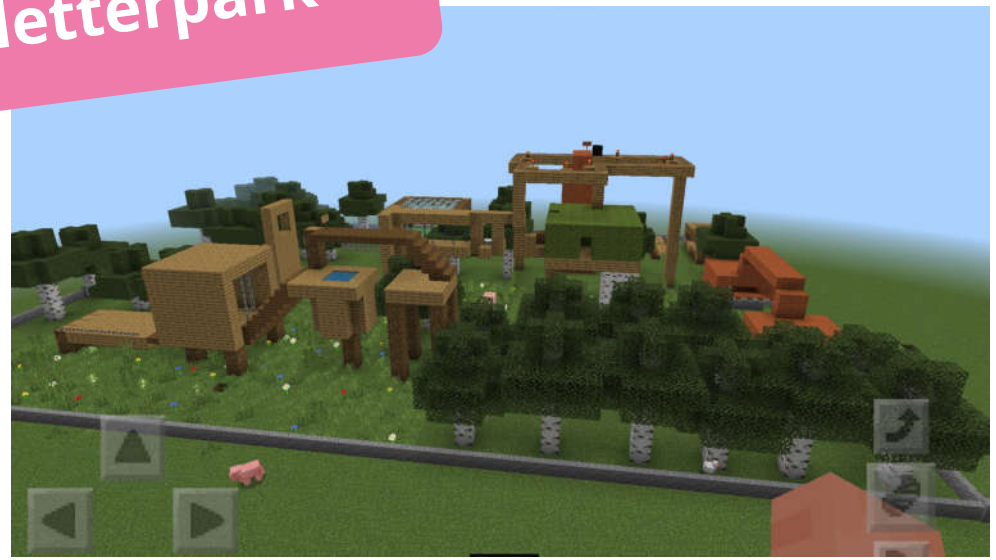
Das Projekt

Mit Camping am Berg kann man seine Zeit genießen. Dazu gibt es eine Grillhütte auf dem Rodelberg, in der Feuer gemacht werden kann. Die Hütte hat einen Abzug und Gitter zum Rösten von Marshmallows. Außerdem gibt es Sitzmöglichkeiten und Holzvorräte in der Hütte. Draußen auf der Freifläche stehen Parkbänke und Pflanzen. Zusätzlich werden Mülleimer platziert, um eine Verschmutzung am Rodelberg zu vermeiden.

Ziele & Möglichkeiten

- Generationenübergreifende Treffpunkte
- Aufenthaltsqualität
- Erholung
- Sauberkeit / nachhaltige Infrastruktur

Kletterpark



Kletterpark

Joni (9)

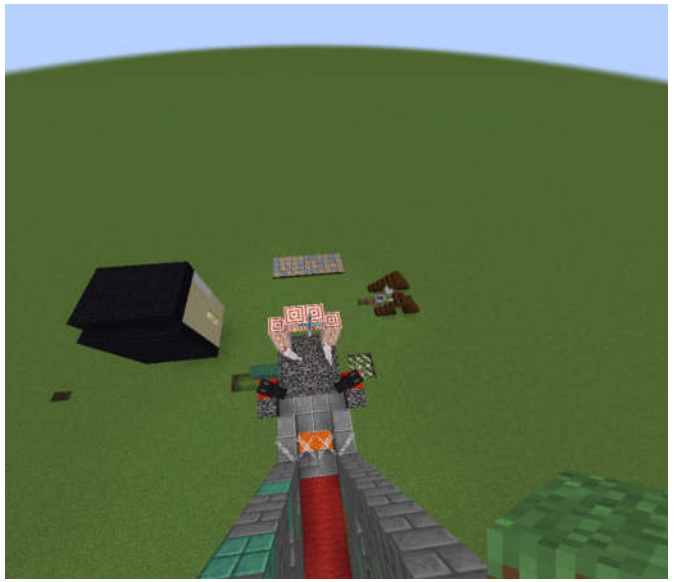
Das Projekt

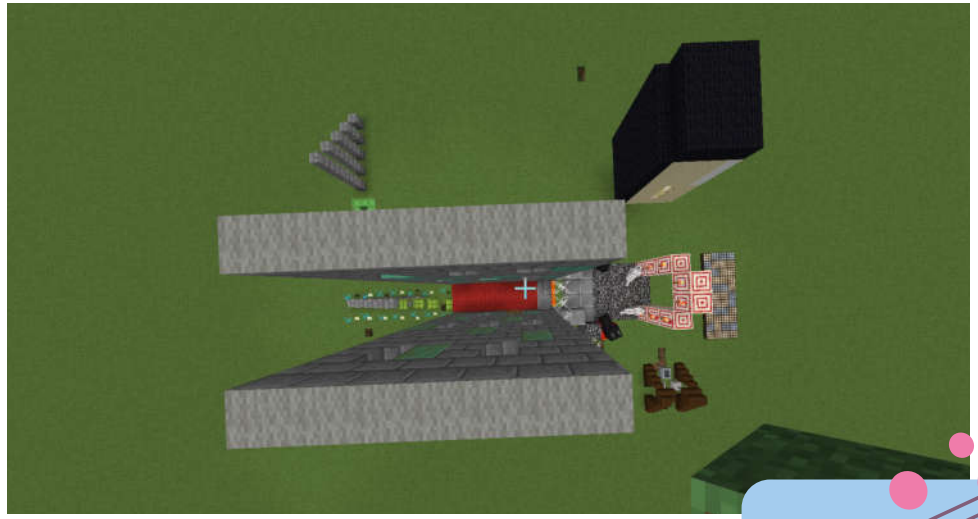
Im neuen Kletterpark auf dem Rodelberg kann man klettern und viel Spaß haben. Es gibt ein Restaurant sowie Bogenschießen, eine Kletterwand und zwei Parcours. Zusätzlich kann man sich auf der Minecart-Strecke und im Trampolinhaus austoben. Tickets bekommt man am Ticketschalter.

Ziele & Möglichkeiten

- Stadt als Freizeitpark
- Treffpunkte schaffen
- Attraktivitätssteigerung
- Bewegungsflächen

Roboparcours





Roboparcours

Team Robo* (10)

*anonymisiert

Das Projekt

Im Roboparcours steuert man einen kleinen Roboter durch viele Hindernisse. Aber auch man selbst muss den Parkour durchlaufen. Der Roboparcours beinhaltet Hüpfstrecken und viele Treppen. Das Ziel ist eine goldene Statue. Hier ist Platz zum Forschen und Ausprobieren.

Ziele & Möglichkeiten

- Bewegungsflächen
- Generationenübergreifende Treffpunkte
- Forschen und testen

Ein besserer Rodelberg

Ein besserer Rodelberg

Maudakh (13)

Das Projekt

Für den zukünftigen Rodelberg wird die BMX Strecke für den Sommer ausgebessert. Im Winter wird sie weiterhin als Rodelbahn genutzt. Außerdem gibt es auf dem Rodelberg eine Schiffschaukel, eine Feuerstelle und eine ZIP Line. Durch die Mehrfachnutzung der Fläche kann der Rodelberg vielfacher und von mehr Personengruppen genutzt werden.

Ziele & Möglichkeiten

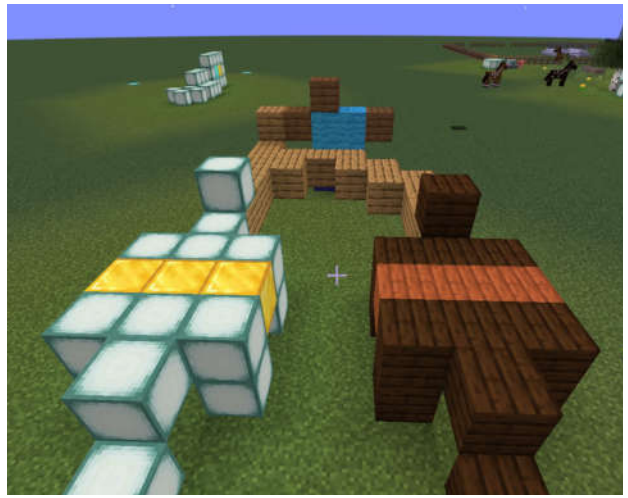
- Bewegungsflächen
- Generationenübergreifende Treffpunkte
- Multifunktionale Flächen

Zeltplatz

Screenshot gespeichert unter 2022-05-08_13.15.18.png
Screenshot gespeichert unter 2022-05-08_13.15.19.png
Screenshot gespeichert unter 2022-05-08_13.15.22.png

Screenshot gespeichert unter 2022-05-08_13.14.30.png
Screenshot gespeichert unter 2022-05-08_13.14.32.png
Screenshot gespeichert unter 2022-05-08_13.14.34.png
Screenshot gespeichert unter 2022-05-08_13.14.35.png

Zeltplatz –
Ich zelte gern am Rodelberg



Zeltplatz

Campi* (8)

*anonymisiert

Das Projekt

Am Rodelberg entsteht ein Zeltplatz mit Schlafplatz und Verstaufläche. Eine Besonderheit ist die Statue mit Pferden, auf der geklettert werden kann. Im Sommer ist der Badesee mit Einstiegstreppe und Steg sehr beliebt. Auch gibt es Laternen und Mülleimer, die sich automatisch entleeren. Der angrenzende Reitparcours wird von Kindern und Tieren gern genutzt.

Ziele & Möglichkeiten

- Bewegungsflächen
- Treffpunkte schaffen
- Aufenthaltsqualität
- Nachhaltige Infrastruktur
- Stadtnatur
- Digitalisierung

Abenteuer-spielplatz

Abenteuerspielplatz

Poldinio24 (11)

Das Projekt

Beim Abenteuerspielplatz ist für alle etwas dabei. Es gibt Klettergerüste, einen Grillplatz, Getränkeautomaten und eine Seilbahn. Der Teich lädt zum Entspannen ein. Der Wasserfall wird durch eine Solaranlage betrieben. Im Baumhaus kann man übernachten.

Ziele & Möglichkeiten

- Generationenübergreifende Treffpunkte
- Bewegungsflächen
- Nachhaltige Infrastruktur
- Vielfalt

Rodelberg für alle

Rodelberg für alle

Robitexture (10, 12 und 12)

Das Projekt

Der "Rodelberg für Alle" hat einen Wasserfall an dem sich Jung und Alt erfreuen. Zum Entspannen gibt es außerdem einen Teich. Man findet auf dem Rodelberg einen Schnick-Schnack-Schnuck-Automaten, Fahrradständer, einen Aussichtsturm oben auf dem Rodelberg, eine Feuerstelle, Zipline, ein Baumhaus und eine Wasserrutsche.

Ziele & Möglichkeiten

- Generationenübergreifende Treffpunkte
- Aufenthaltsqualität
- Nachhaltige Infrastruktur

Rodelberg 2.0

Rodelberg 2.0

JohnStoppa (14, 15 und 17)

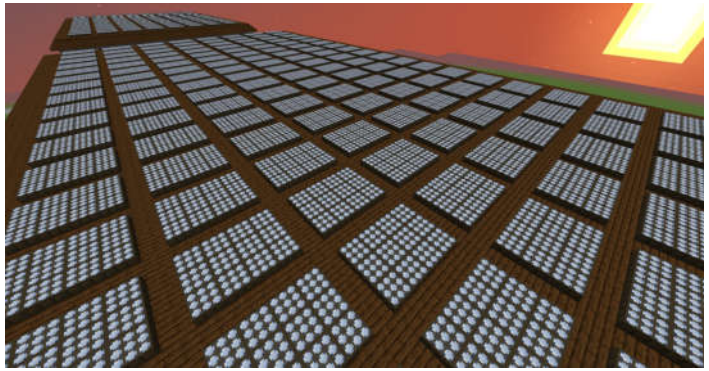
Das Projekt

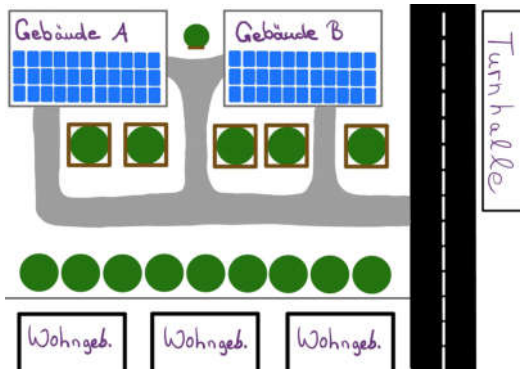
Der Rodelberg 2.0 hat deutlich mehr Freizeitaktivitäten. Die BMX Strecke und der Festplatz sollen erhalten bleiben. Aber der Pavillon wird vergrößert und durch einen ausfahrbaren Sonnenschutz ergänzt. Der Spielplatz wird erneuert. Der Berg wird komplett erweitert durch eine natürliche Brücke mit Tunnel zum Durchrodeln. So finden auch eine Feuerstelle, ein Wasserpark und eine Wasserrutsche Platz, welche im Winter zur Eislaufbahn wird. Neben dem Berg gibt es einen Kletterpark. Die Parkplätze sind nachts durch Solar beleuchtet.

Ziele & Möglichkeiten

- Generationenübergreifende Treffpunkte
- Multifunktionale Flächen / saisonale Bespielung
- Bewegungsflächen
- Aufenthaltsqualität
- Nachhaltige Infrastruktur

Gesamtschule Sielow





Gesamtschule Sielow

Whitephoenix_204, Malte_zockt, Redphoenix* (16, 17 und 18)

*anonymisiert

Das Projekt

Durch die neue Gesamtschule Sielow ist mehr Bildung für Kinder und Jugendliche möglich. Bisher gibt es in Sielow nur eine Grundschule, das heißt für den weiteren Bildungsverlauf müssen die Kinder und Jugendlichen weite Strecken auf sich nehmen. Die zwei Gebäude sind mit PV Anlagen ausgestattet. Bänke um die Bäume herum und viel Grün bieten Aufenthaltsqualität. Die Schule passt sich durch die historische Fassade und großen Fenster an das Ortsbild an. Eine Besonderheit sind die Hochkant gehaltenen Tische. Es gibt unterschiedliche Fachräume für Kunst, Physik und Sport. Eine Turnhalle, die mehrere Sportarten vereint, komplettiert das Ensemble.

Ziele & Möglichkeiten

- Stadt der kurzen Wege
- Bildung
- Aufenthaltsqualität
- Bewegungsflächen
- Nachhaltige Infrastruktur
- Ästhetisches Stadtbild
- Stadtnatur
- Multifunktionalität
- Integrierte Ortsplanung

Lager der Ruhe

Lager der Ruhe

Stern* (12)

*anonymisiert

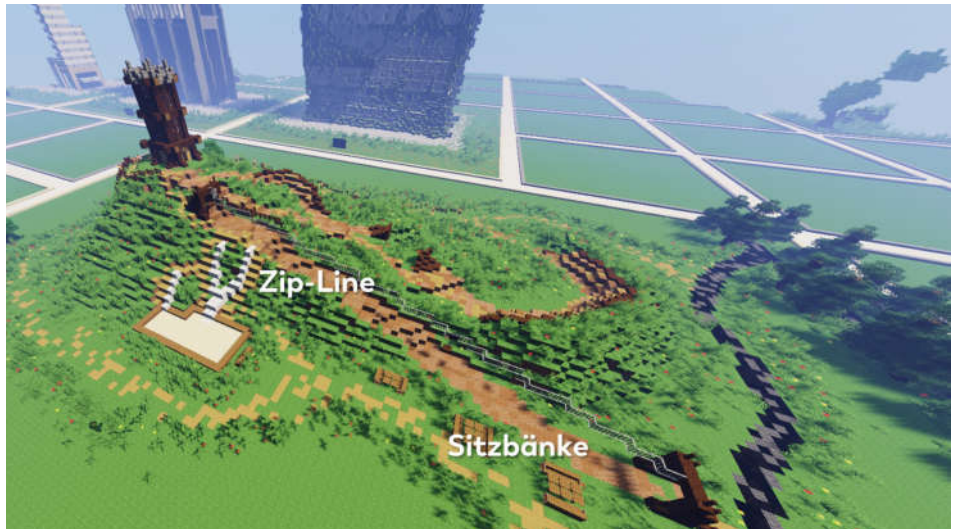
Das Projekt

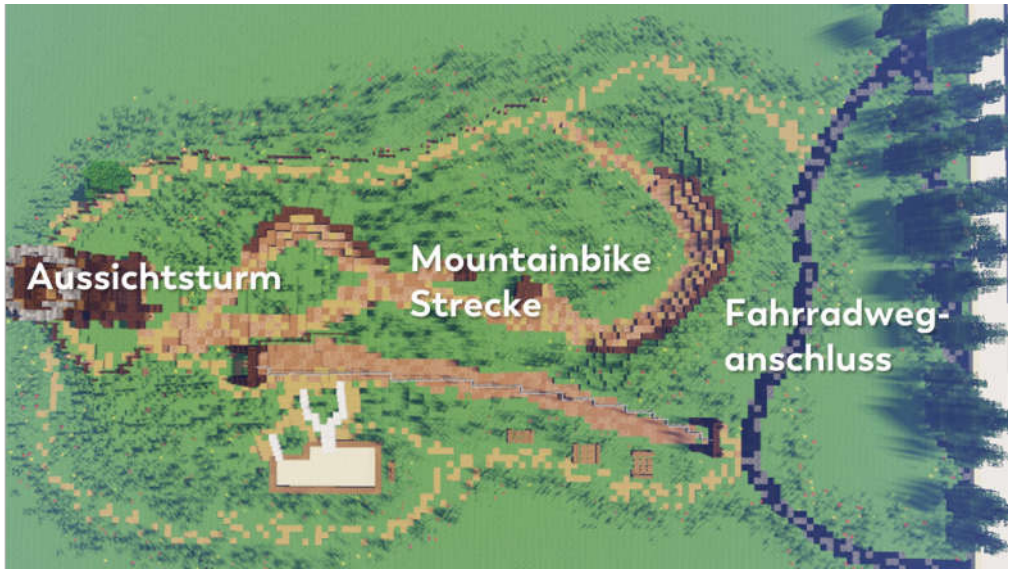
Der Rodelberg wird zum Lager der Ruhe. Man findet hier Unterkunfts- und Rückzugsorte. Das Lagerfeuer und der Grillplatz sowie der Pool mit Whirlpool-Funktion und der Wasserfall ergänzen den Teich und den Zeltplatz. Zur Freizeitgestaltung lädt auch das beleuchtete Freibad ein.

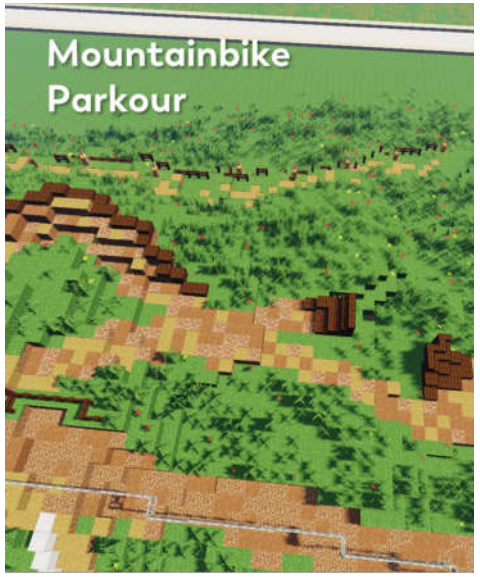
Ziele & Möglichkeiten

- Generationenübergreifende Treffpunkte
- Erholung
- Rückzugsorte schaffen

Sielower Berg







Sielower Berg

JojoTheKing, James-Cookie (16)

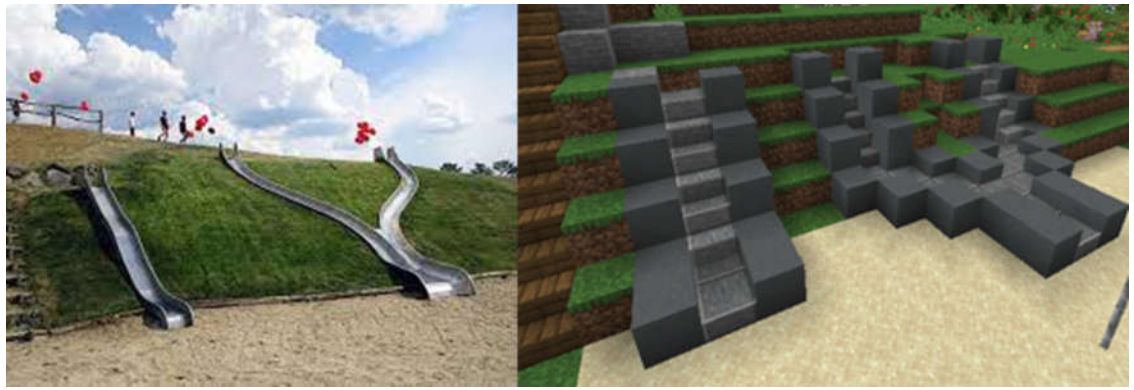
Das Projekt

Der Rodelberg: ein Ziel mit Stil! Der Rodelberg wird erweitert, um die Lebensqualität im Umkreis zu verbessern. Dazu wird die Mountainbike-Strecke verbessert und ausgebaut, sowie durch eine Wallride und eine Schanze ergänzt. Der Rodelberg ist an den neuen Cottbuser Radweg angeschlossen. Zur Freizeitgestaltung bieten sich ein Aussichtsturm, eine Zip-line und eine Lagerfeuerstelle mit Sitzbänken an. Spaß für alle am „Sielower Berg“!

Ziele & Möglichkeiten

- Generationenübergreifende Treffpunkte
- Bewegungsflächen
- Vielfalt
- Erreichbarkeit
- Aufenthaltsqualität
- Aufwertung Quartier

Rodelberg verbessern



Rodelberg verbessern

6WXL (11, 11, 12 und 12)

Das Projekt

Für die Zukunft soll vor allem Bestehendes verbessert werden. Deshalb wird die BMX Strecke ausgebessert und der Berg durch ein Baumhaus und einen Aussichtspunkt ergänzt. Der Spielplatz wird erneuert und durch eine Seilbahn vervollständigt. Außerdem gibt es einen Teich.

Ziele & Möglichkeiten

- Treffpunkte schaffen
- Aufenthaltsqualität
- Bewegungsflächen
- Vielfalt

Labyrinth

Labyrinth

Reo* (9 und 9)

*anonymisiert

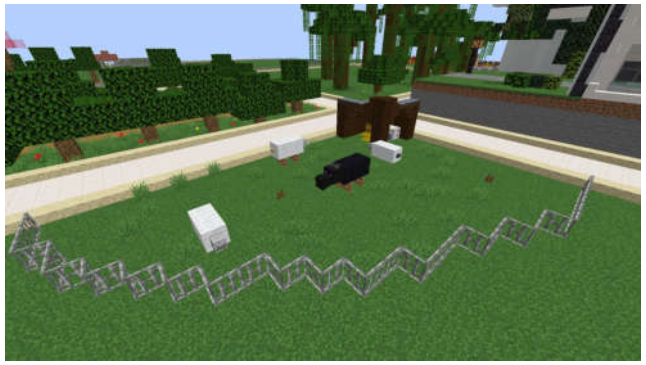
Das Projekt

Der Rodelberg bekommt ein Labyrinth mit einer Belohnung im Ziel. Auch Tische und Lagerfeuer wird es geben.

Ziele & Möglichkeiten

- Bewegungsflächen
- Bestandsentwicklung
- Erholung

Sielower Rodelberg



Sielower Rodelberg

Die Rentner (17 und 17)

Das Projekt

Der Rodelberg in Sielow bekommt durch diese Idee viele neue Aktivitäten. Vorgesehen sind eine Zip-line und eine Wasserschlidderbahn, die immer Spaß bringen. Eine überdachte Feuerstelle fördert die Aufenthaltsqualität. Da in unmittelbarer Nähe Tiere zu finden sind, soll auch hier ein Tiergehege seinen Platz finden.

Ziele & Möglichkeiten

- Generationenübergreifende Treffpunkte
- Aufenthaltsqualität
- Bauernhof / Stadtnatur
- Vielfalt
- Sauberkeit

Präsentation der Ergebnisse

Zum Abschluss der Arbeitsphase wurden Familien, Freunde und Interessierte eingeladen, sich in der Zukunftswerkstatt die Ergebnisse der Teams und Teilnehmer*innen anzuschauen, Rückfragen zu stellen und sich gemeinsam mit den KuJ auszutauschen. Eingeleitet wurde die Präsentation durch TheJoCraft, Fr. Mohaupt (Fachbereichs-leiterin Stadtentwicklung) und Hr. Segebarde (MIL).

In der Präsentation haben die KuJ gemeinsam mit TheJoCraft ihre Ideen vor dem Publikum in zwei bis drei Minuten präsentiert und die Hauptmerkmale herausgestellt.

Anschließend hatten die Besucher*innen die Möglichkeit, sich die Ideen vom Entwurf (Skizze) bis zum Endprodukt in Minecraft von den KuJ an den Rechnern zeigen zu lassen.

Auswertung der Ergebnisse

Methodisches Vorgehen

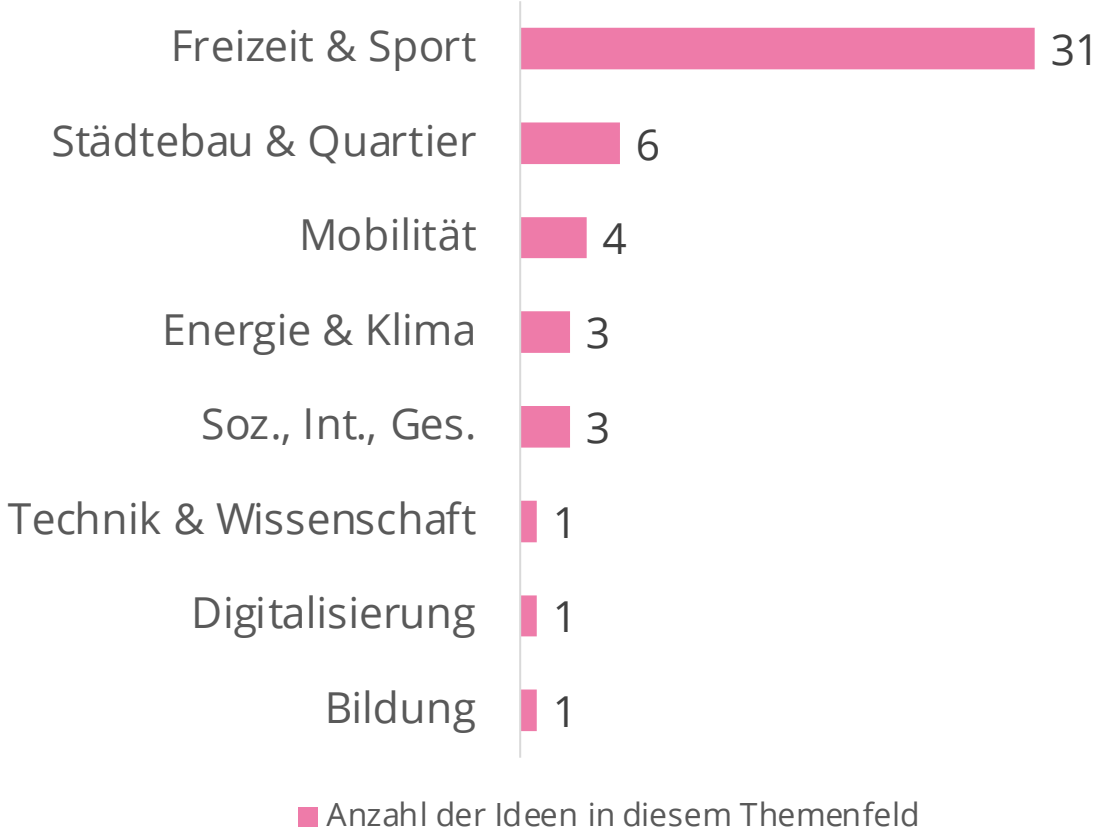
Die Ergebnisse der Zukunftswerkstatt wurden im im Anschluss von Zebralog **systematisch ausgewertet**. Grundlage dafür waren die Ergebnisse der Ortsbegehung, die Ideensteckbriefe, die die KuJ während der Zukunftswerkstatt ausfüllten, sowie die Inhalte ihrer Präsentationen.

Die Ziele und Maßnahmenideen der KuJ wurden in einem **Auswertungsraster** verschlagwortet und kategorisiert, sodass Themenfelder, Potenzialräume, städtische Defizite und Handlungsfelder abgeleitet werden konnten.

Neben einer **quantitativen Auswertung** der Beiträge konnten so auch **qualitativ** insbesondere Querschnittsthemen und Zukunftsaufgaben identifiziert werden, die die KuJ in Cottbus/Chóśebuz sehen.

Auswertung der Ergebnisse

Themenfelder

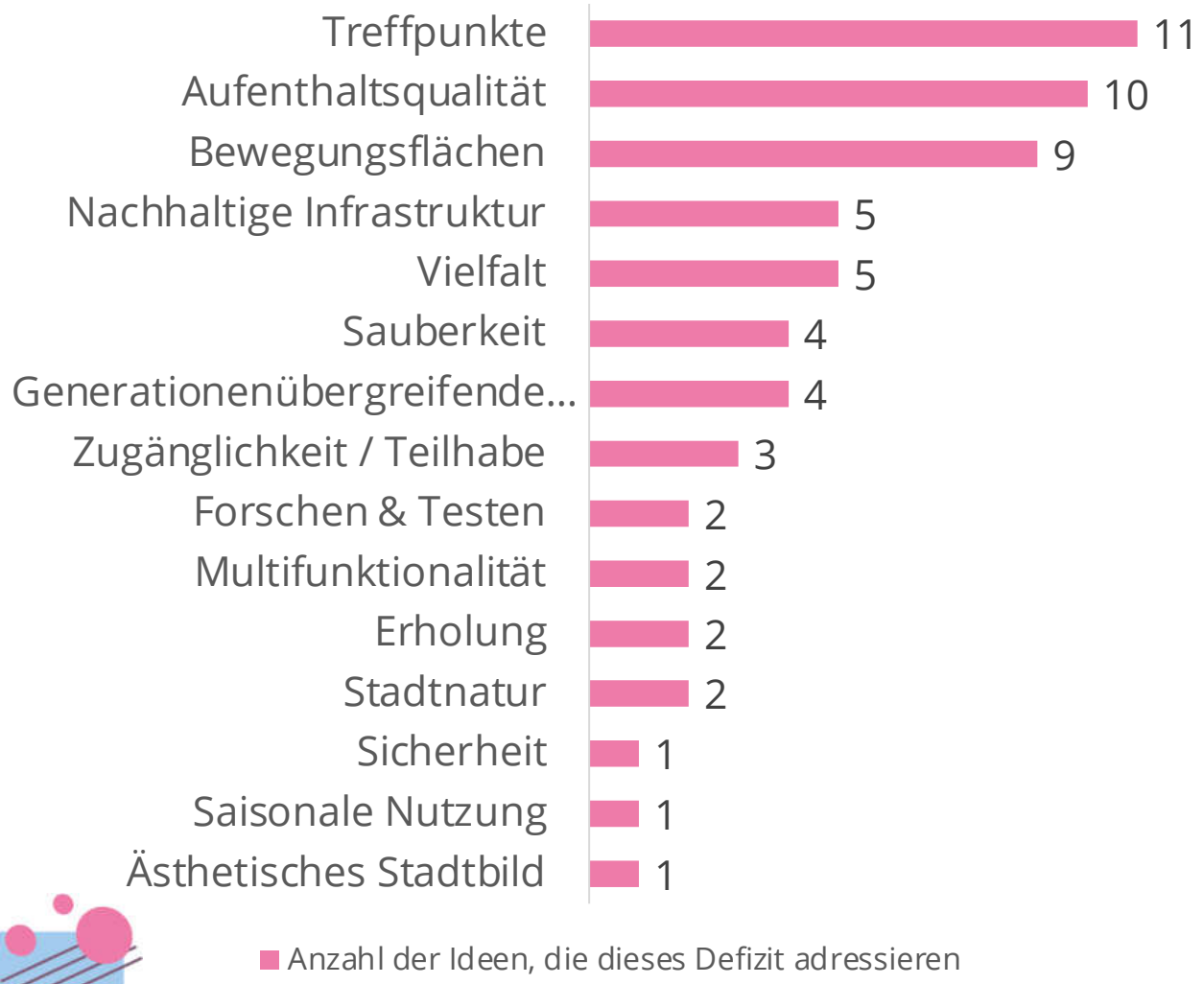


Die Ideen der Kinder und Jugendlichen lassen sich verschiedenen Themenfeldern der Stadtentwicklung zuordnen.

Die meisten konzentrieren sich auf das Themenfeld **„Freizeit & Sport“**, welches vorrangig im Ort der Aufgabenstellung – dem Rodelberg – begründet lag.

Auswertung der Ergebnisse

Städtische Defizite



Die entwickelten Ideen der Teilnehmenden zeigen auf, welche **städtischen Defizite** die Kinder und Jugendlichen in Sielow, insbesondere am Rodelberg, wahrnehmen.

Handlungsbedarfe werden insbesondere im Bereich von Treffpunkten (für die Zielgruppe, aber auch generationenübergreifend), Aufenthaltsqualität, Bewegungsflächen (insbesondere die Ausgestaltung der Spielplatzflächen) und nachhaltigen Infrastrukturlösungen (sowohl in Bezug auf Sicherheit als auch Erreichbarkeit). Insgesamt fällt auf, dass die Teilhabe bzw. Zugänglichkeit von Bewegungsflächen, die Multifunktionalität von Spielangeboten und generationenübergreifende Angebote wichtige **Querschnittsthemen** sind.

Maßnahmenvorschläge

Zentrale Handlungsfelder

Freizeit & Sport

Bewegungsflächen
- Abenteuerspielplatz
- Volleyballplatz
- Labyrinth
- Badesee / Pool
- Wintersport-Angebote (saisonal)
- Mountainbike-Strecke
- BMX-Strecke
- Multifunktionale Turnhalle

Forschen & Testen
- Roboter-Parcours

Nachhaltige Infrastruktur
- Treppe neben der Rutsche
- Öffentliche Wasserspender

Erweiterung der Spiegeräte
- Wasserslidefolienbahn
- Kletterspinne
- Fußballtor
- Seilrutsche
- ZIP-Line
- Barrierefreie Schaukel

Treffpunkte
- Aussichtsturm
- Restaurant
- Grillhütte / -platz
- Lagerfeuer
- Wasserfall
- Sitzgelegenheiten

Sädtebau & Quartier

Stadtnatur
- Erweiterung der Bepflanzung, z.B. mit Obstbäumen

Soziale Infrastruktur / integrierte Ortsplanung
- Neubau einer Gesamtschule mit historischer Fassade

Mobilität

Nachhaltige Infrastruktur
- Fahrradständer
- Anbindung an den Cottbuser Radweg

Klima & Energie

Nachhaltige Infrastruktur
- Windenergie
- Solaranlagen
- Photovoltaik-Anlagen
- Solarbetriebene Beleuchtung

Abschließende Beobachtungen im Kontext Beteiligung

Ortsgebundene Aufgabenstellung

Herausfordernd war für einige Teilnehmende die ortsgebundene Aufgabenstellung: Für 8 KuJ war es eine **Herausforderung,** Ideen für den Rodelberg zu finden, wobei 13 KuJ **primär Spaß** an der Aufgabe hatten. Das lag zum einen daran, dass ein Teil der KuJ den Ort bereits kannte und nach ihrer Aussage damit kein Problem hatten sich diesem Raum mit ihren Wünschen zu nähern, da sie schon konkrete Ideen für den Rodelberg im Kopf hatten. Und zum anderen daran, dass sich die KuJ die Zeit genommen haben den **Rodelberg so genau wie möglich nachzubauen** und bereits in der Entwurfsphase die Zeit investierten ein **Gesamtkonzept** für den Rodelberg zu entwerfen. Für den anderen Teil der KuJ stellte die dörflich und **landschaftlich geprägte Struktur und das vorhandene Nutzungskonzept** des Ortes sie vor Herausforderungen. Nach ihren Aussagen konnten sie ihr Ideen nicht so frei entfalten, da sie den Rodelberg in seiner bestehenden Form **nicht groß verändern** und seine Naturbelassenheit und die Möglichkeiten, die für die KuJ bereits vorhanden sind, schützen wollten. Hier greift dann die **schnelle Umsetzungsmöglichkeit in Minecraft**. Für punktuelle Ideen, wie z.B. eine Schaukel oder Sitzmöglichkeiten, brauchen die KuJ eine sehr kurze Zeit um diese umzusetzen.

Ortsbegehung

Die KuJ verfolgten die Ortsbegehung interessiert und aufmerksam. Die Markierung von Besonderheiten und Potenzialen vor Ort (mit Fähnchen) sowie auf einer Karte (mit Klebepunkten) fiel den Teilnehmenden leicht und half, ihre Wünsche und Ideen zu formulieren.

Abschließende Beobachtungen im Kontext Beteiligung

Dein Cottbus
Chóśebuz
der Zukunft

Beteiligungstool Minecraft in der Stadtentwicklung

Alle teilnehmenden KuJ beherrschen das Computerspiel **Minecraft**, um ihre Ideen zu verwirklichen.

Das Arbeiten zu zweit oder zu dritt an einem **LapTop** hat gut funktioniert, die KuJ haben sich gut absprechen und arrangieren können, hätten sich aber gerne pro Teilnehmenden einen eigenen Rechner gewünscht.

Es hat sich gezeigt, dass die KuJ ihre Ideen sehr **schnell** mit Minecraft umsetzen, entwickeln und miteinander kombinieren können. Eine Herausforderung lag in der **Darstellung organischer Formen**. Als Lösung entwickelten die KuJ abstrakte Darstellungen ihrer Ideen.

Das Format Zukunftswerkstatt für die Beteiligung von KuJ in der Stadtentwicklung

Das **Computerspiel Minecraft** und der YouTuber TheJoCraft waren wichtige Träger des Beteiligungsformats.

Die **Vorbereitung der gemeinsamen Präsentation** erfordert Zeit, die einzuplanen ist.

Durch die **Präsentation** vor Familie, Freunden, Stadtverwaltung, Presse und Politik haben die KuJ Selbstwirksamkeit erfahren.

Die KuJ für Zukunftsthemen in der Stadtentwicklung mit Hilfe von **Gamification** zu sensibilisieren, hat im Rahmen der zweiten Zukunftswerkstatt ausgesprochen gut funktioniert.

Auch die zweite Zukunftswerkstatt hat erkennbar Begeisterung bei den Teilnehmenden ausgelöst.

Abschließende Beobachtungen im Kontext Beteiligung

Beteiligung von Kindern und Jugendlichen

Die **Zusammenarbeit** unter den KuJ hat gut funktioniert, die **Hilfsbereitschaft** war groß, ein Gemeinschaftsgefühl vorhanden.

Die Einbindung des Influencers **TheJoCraft** stellte auch während der zweiten Werkstatt einen großen Mehrwert dar.

Den KuJ ist es grundsätzlich leicht gefallen, Ideen zu finden und die Umsetzung in Minecraft zu planen.

zebralog

Impressum

Dokumentation der 2. Zukunftswerkstatt
Modellprojekt „Dein Cottbus/Chóśebuz der Zukunft

Stand: 06.07.2022

Auftraggeberin: Stadt Cottbus/Chóśebuz, Fachbereich Stadtentwicklung, Kinder- und Jugendbeauftragte
Erstellt durch: Zebralog GmbH
Autor*innen: Farina Runge, Sophie Linse, Leanie Simon

Gefördert durch:

LAND BRANDENBURG
Ministerium für Infrastruktur und Landesplanung

meine STADT der ZUKUNFT

Cottbus Chóśebuz