

Gerd Grüneisl | Joscha Thiele
Die ersten 40 Jahre
Zur Einführung in die Spielstadt

Das 40-jährige Jubiläum der Spielstadt Mini-München ist für Kultur & Spielraum e.V. der Anlass zur Veröffentlichung dieses Buches. Einige unserer Mitarbeiter*innen organisieren die Spielstadt seit Jahren oder sogar von der ersten Stunde an, andere haben zunächst als Kind mitgespielt oder Mini-München erst vor wenigen Jahren kennengelernt. Gleichviel, das 1979 ins Leben gerufene Projekt ist allen der gemeinsame Referenzrahmen und die verbindende Erfahrung. Es hat uns gelehrt: „Praxis ist schön, macht aber viel Arbeit“, wie es auch im „Handbuch für Spiel, Kultur, Umwelt“¹ von 1989 steht, in dem das Spielstadtprojekt detailliert beschrieben ist. Zur Orientierung entlang der handlungsleitenden Ideen, die der Spielstadt zugrunde liegen, und bezüglich der konzeptionellen und organisatorischen Arbeit, die sie erfordert, taugt besagtes Handbuch auch heute noch. Aus diesem Grund fiel es uns leicht, dreißig Jahre später von einer nochmaligen ausführlichen Selbstbeschreibung abzusehen.

Dieses Buch vermittelt keine praktische Anleitung zur Durchführung einer Spielstadt, sondern widmet sich bewusst der eingehenden Reflexion des Projekts in seinen unterschiedlichen Dimensionen. Es erwächst aus einem Bedürfnis der kritischen Selbstbefragung wie der erneuten Selbstvergewisserung über das Spiel – denn auch Spiele können unzeitgemäß werden. Dazu haben wir Weggefährt*innen und Expert*innen eingeladen, der Spielstadt auf den Grund zu gehen. Eigene Tiefenbohrungen erfolgen zwangsläufig alle zwei Jahre mit Beginn einer neuen Spielstadt, werden aber in der Regel wieder hinten angestellt, wenn die Praxis sie überrollt: Es bleibt wenig Raum zum Nachdenken, weil vor und nach einer Spielstadt immer auch andere Projekte auf ihre Bearbeitung warten. Mit der Veröffentlichung erhoffen wir uns einen erneuten Impuls für eine kritische Auseinandersetzung mit dem Thema vor einem erweiterten Horizont.

Die Beiträge legen den Fokus nicht allein auf das *Spiel*, sondern verweisen auch auf seine Verbindungen zu Ästhetik, Kultur und politischer Teilhabe von Kindern, die in den Bildungsdiskussionen der frühen Spielstadtjahre nur marginal thematisiert wurden. Gemeinsam ist den Texten, dass sie die Spielstadt zum einen als Konzept befragen, zum anderen aber als pädagogische „Aufführung“, als soziales

1 Grüneisl, Gerd/ Zacharias, Wolfgang (1989): Die Kinderstadt. Eine Schule des Lebens. Handbuch für Spiel, Kultur und Umwelt. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt.

Gerd Grüneisl | Joscha Thiele

Ereignis wie kulturelles Handlungsfeld, begreifen – so ist auch der Begriff des "Phänomens" im Untertitel des Buches zu verstehen. Jedem Beitrag geht ein Besuch, eine Erfahrung der Spielstadt voraus. In ihren Überlegungen verfolgen die Aufsätze nicht das Ziel einer erschöpfenden Beschreibung, sondern wählen jeweils eigene Zugänge und setzen unterschiedliche Akzente. Sie deuten dabei die Dynamik und den Charme, aber auch die "Unklarheiten" und Spannungen an, welche die Spielstadt zu einem so reiz- wie reibungsvollen, produktiven Arbeitsfeld machen – seit 40 Jahren in München, aber auch weit darüber hinaus. Spielstädte nach dem Vorbild Mini-Münchens gibt es heute in vielen Städten wie beispielsweise in Kairo, Luxemburg, Salzburg oder Yokohama. Wie es, ausgehend von Spielaktionen auf Münchner Grünflächen und Spielplätzen, dazu – und zu diesem Buch – kommen konnte, sei im Folgenden kurz umrissen.

Ein Projekt aus bewegten Zeiten

In einer Zeit gesellschaftlicher Aufbrüche entwickelten sich künstlerische und pädagogische Konzepte mit ähnlichen Ansätzen wie die Spielstadt in den Siebziger Jahren nahezu zeitgleich auch in anderen Städten in Deutschland (siehe den Beitrag der AG Spielclub). Sie zeugen von einem gesteigerten Interesse am kindlichen Spiel als Form des ästhetischen und sozialen Handelns und seinem Platz im öffentlichen Raum und entstanden in dem produktiven Spannungsfeld einer emanzipatorisch orientierten Pädagogik und einer neuen Programmatik der Demokratisierung des Ästhetischen.

In München entwickelte eine Gruppe junger Kunsterzieher*innen – angeregt von der in den 50er – 70er Jahren von einer künstlerischen Avantgarde vorangetriebenen Neuformulierung ästhetischer Praxen und Sichtweisen durch Happening, Performance, Konzept- und Aktionskunst – ein neues Verständnis ästhetischer Bildung, das den Rahmen der Schule sprengte. Sie suchten die Entwicklung von Kreativität als leibliche Praxis zu begreifen, und damit die Bedeutung von Affektivität und sinnlicher Wahrnehmung in Aktion anzuerkennen. Dies führte notwendigerweise zu einer Kritik an der Struktur schulischer Lernsituation: ihre Themen wurden zwar der Kunst entlehnt, aber dann im Format des Zeichenblocks als Technikübung trivialisiert; darüber hinaus reglementierten die Zeitrhythmen und Raumaufteilungen der Schule das Geschehen. Der Versuch, das Ästhetische in konkrete soziale wie auch politische Handlungszusammenhänge einzubinden und Kinder in ihren expressiven und experimentellen Handlungsformen ernstzunehmen, führte daher aus dem Klassenzimmer heraus in die Stadt.

So kam es zu gemeinsamen Aktionen mit Kindern und Jugendlichen im öffentlichen Raum, die sich dem Zugriff der überlieferten kunsterzieherischen Praxis entzogen. Die Bezüge dieser alternativen ästhetischen Aktionen entstammten

Die ersten 40 Jahre

dabei nicht mehr nur dem kulturellen Archiv, also dem, was schon als Kunst abgespeichert war, sondern erweiterten sich auf den profanen Raum des Alltäglichen. Ziel war es, die Verengung des Begriffs Ästhetik auf die Kunst und ihre Hervorbringungen zu revidieren, und sich auf den Wortsinn der *Aisthesis* zurück zu besinnen: die Wahrnehmung. Diese sollte verstärkt auf die Strukturen und Erscheinungen der Lebenswelt, der gesamten Gesellschaft gerichtet werden. Nach heutigem Verständnis waren die Aktionen performative *Aufführungen*, welche auch kritische Gesellschaftsprobleme nicht außen vor ließen: Beispielsweise wurden am Odeonsplatz Luftballons an den Auspuffrohren der haltenden Autos aufgeblasen, als buntes Kunstobjekt auf einem Gitterwagen gestapelt, und die Abgase dann zur Mülldeponie gebracht. Sie wurden so zum Medium einer künstlerisch gerahmten Umweltaktion. Ebenso wie der Trauerzug um eine abgestorbene Ulme, die das Stadtgartenamt für eine Aktion zum Baumsterben an den Rindermarkt lieferte, wo ihr mit bunten Vögeln und einem Mond aus Pappmaschee ein feierliches Begräbnisfest bereitet wurde.

Der didaktische Einsatz bestand darin, die sinnliche Wahrnehmung neu und anders zu mobilisieren und einen erweiterten Erfahrungsmodus für die Kinder und Jugendlichen herzustellen. Die so eröffneten Aktionsräume waren in ihrer Nutzung nicht festgelegt und ließen auch Realisierungen zu, die weder geplant noch vorhergesehen waren. Das Verhältnis von Akteur*innen und Zuschauenden organisierte sich neu, war niemals eindeutig und konnte jederzeit neu bestimmt werden. Es ging nicht mehr um formale Kunstvermittlung, sondern um die Ermöglichung vielfältiger Ausdrucksformen in der Spannung zwischen Individuum und der Gemeinschaft der jeweils Beteiligten. Befördert wurde diese Kulturarbeit emanzipatorischen Anspruchs durch die theoretische Fundierung von Hilmar Hoffmann und vor allem Hermann Glasers mit den neuen Programmatiken wie „Kultur für alle“ oder dem „Bürgerrecht Kultur“. Ein gewichtiges Stichwort lieferte auch der Künstler Joseph Beuys mit der „Sozialen Plastik“, die eine Grenzüberschreitung vom kulturellen Feld der Künste hin in die Lebenswirklichkeit der Gesellschaft markierte.

Kinder erfinden ihre Stadt

Als „Pädagogische Aktion“ führte die Gruppe in den Jahren vor der ersten Spielstadt 1979 zahlreiche materialintensive Spielaktionen im Münchner Stadtgebiet durch. Diese mobilen, aktionsbetonten Spielplatzbetreuungen (*Aktion Spielbus*, Start 1972 zur Olympiade) wurden schon mit Beginn der 70er-Jahre durch das Stadtjugendamt und sein Jugendkulturwerk befördert und finanziert.

Dabei entstanden aus Pappe und später aus Holz regelmäßig wildwüchsige Bauten und ganze ephemere Siedlungen. Im Englischen Garten, hinter dem Haus

der Kunst, wurde parallel zur Weltkulturen-Ausstellung 1972 eine ausufernde Landschaft von vielgestaltigen, flachen oder aufgetürmten Einzelhäusern aus großen Pappen und Schachteln gebaut. In Reihen und platzförmiger Aufstellung geordnet, boten sie das Bild einer „Stadt“, die über Tage anwuchs und bunt bemalt und beschriftet wurde. Ähnliches ging bei Bauspielen auf Spielflächen am Fideliopark und am Harthof vor sich. In allen Fällen war zu beobachten, dass die Kinder oft noch vor Beendigung des Häuserbaus anfangen, diese zu bespielen. Aus den Schachteln oder Holzhäusern wurden Wohnungen, Läden und Geschäfte, Post, Hotel und Gasthaus. Verkaufstheken, Fenster, Türen und Vordächer wurden an- und eingebaut und auch Vorgärten angelegt. Damit nicht genug: In und um die Häuser begann nun ein reges Privat- und Geschäftsleben. Die Kinder wohnten, vermieteten, trieben Handel, übermittelten Nachrichten und vieles mehr – eine Form autopoetischer Aufführung, ein „Stadtleben“ ohne Drehbuch. Es war dies ein vielfach zu beobachtendes Phänomen bei den pädagogischen Aktionen: die sich selbst stimulierende Phantasietätigkeit der Kinder wird immer dann in Gang gesetzt, wenn ihnen Material und Werkzeug zur Verfügung steht, am besten in breit gefächelter Fülle und undefinierter Verwendungsmöglichkeit. Diese Erfahrung des spontanen Stadt-Spiels diente der späteren Spielstadt als Inspirationsquelle. Sie war der Auslöser, die faszinierende Aktionslust, die vitale und selbstgesteuerte Handlungsbereitschaft der Kinder ernst zu nehmen; ebenso ihre umstandslose Zielstrebigkeit, sich des Materials zu bedienen und Artefakte und Symbole der Erwachsenenwelt in ihr Spiel zu integrieren. Dies schuf das Vertrauen bei den Pädagog*innen, dass es gelingen könnte, diese originäre Form kindlicher Aneignungspraxis zu einem eigenständigen, groß angelegten Spiel auszubauen.

1979 ergab sich dazu die Gelegenheit. Die UNO-Generalversammlung hatte das Internationale Jahr des Kindes ausgerufen. Gleichzeitig wurde bei der UNO-Menschenrechtskommission eine Arbeitsgruppe eingerichtet, die eine eigene Konvention über die Rechte des Kindes ausarbeitete (die Verabschiedung dauerte bis 1989). Während sich in Paris über 1000 Kinder aus 12 Ländern zu einer „Ersten Weltkonferenz der Kinder gegen das Elend“ trafen, dachte die Stadt München anlässlich des UN-Jahres an eine Großveranstaltung für Kinder, die diese in den Mittelpunkt stellte. Die Pädagogische Aktion und ihre Akteur*innen, der Stadt durch viele künstlerische und kulturpädagogische Programme bekannt, erhielt einen Teil der zur Verfügung stehenden Sondermittel, die Hälfte einer Sporthalle im Olympiapark und weitgehend freie Hand in der Planung einer Spielstadt.

Die ersten 40 Jahre

Die Stadt als Spielthema

Die aus Messewänden, Kulissen und ausrangierten Möbeln entstandene Spielstadt war der wohl erste Versuch, das Thema Stadt als Spiel in eine so systematische Form zu gießen, dass es als eigenständiges ästhetisch-künstlerisches Projekt für Kinder zum Ereignis werden konnte. In der Stadt verdichtet sich das gesellschaftliche Leben: Sie vereint politische, ökologische, ökonomische, soziale wie kulturelle und ästhetische Elemente und stellt diese in einem Gesamtzusammenhang dar – das macht das Stadtspiel pädagogisch so fruchtbar. Die Stadt ist eine Produktivkraft. Sie vermehrt Begegnungen und Kontakte, garantiert die schnelle Verbreitung von Ideen und Innovationen und sorgt für vielfältigen Informationsaustausch. Andererseits erfordert das Stadtleben eine permanente Orientierungsleistung, räumlich wie sozial: Es besteht aus Kommunikation, Kompromissen und Entscheidungen. Für all das ist die Spielstadt ein Erfahrungsfeld für Kinder. Dichte und Ernsthaftigkeit steigern sich entsprechend ihrer Inszenierung mit unterschiedlichen Milieus und Atmosphären: durch die aufgeschichtete Komplexität ergibt sich ein spannendes Spiel zwischen Informalität, Wildwuchs und regulierter Planung, an dem Kinder mit unterschiedlichsten Hintergründen teilnehmen.

Um eine genuine Stadterfahrung ermöglichen zu können, orientiert sich die Spielstadt an ihrem realen Pendant und ist als Teil des öffentlichen Raums strukturiert: Aus Prinzip ist keine Anmeldung nötig, ist keine durchgehende Anwesenheit Pflicht, und ist nicht festgelegt, wer mitspielen darf – es gibt dafür keine beschränkenden Voraussetzungen. Die Teilnahme ist in Mini-München kostenlos. Diese Regularien sichern ein Stadtleben ähnlich der Stadt der Erwachsenen, in der man auch nicht weiß, wer Flaneur oder Tourist, auf dem Weg zur Arbeit oder zum Einkauf ist, von der Nachtschicht, aus dem Theater oder aus einer anderen Stadt kommt.

Die „Freistadt“ und die Kunst: ein Missverständnis

Die Orientierung an den Symbolen Geld, Arbeit, Konsum, die eine Brücke vom gesellschaftlichen Wirklichkeitsbereich zu der Wirklichkeit bauen, welche die Kinder durch ihre Spielhandlungen neu und als ihre eigene erschaffen, hat dem Projekt von Anfang an auch Kritik eingebracht.

Besonders schön illustriert dies eine Geschichte aus der ersten Spielstadt 1979, die wie erwähnt nur eine Hallenhälfte ausfüllte. Auf der anderen Seite boten Künstler*innen den Kindern ein Bühnenprogramm, Strohhallen luden zum Toben ein. Die auch optisch in der Mitte zweigeteilte Sporthalle wurde atmosphärisch zur Kampfarena der ästhetischen Theoriefraktionen. Auf der einen Seite die Künstler*innen mit der großen Bühne, die fast den ganzen Platz einnahm; auf der

anderen Seite entfaltete sich die kleine Stadt der Kinder mit Rathaus, Bank und Arbeitsamt, mit verschiedenen Werkstätten und Geschäften, Kino und Theater, einem Gasthaus und einem Kaufhaus. An diesen Grundmustern von Lohnarbeit und Konsumgesellschaft entzündete sich die Kritik. Die Kinder würden hier mit Geld angelockt und in den „Kapitalismus“ eingeübt, so war der Vorwurf. Dagegen halfen auch die Einwände nichts, dass der gleiche Lohn für alle und das bezahlte Studium durchaus auf alternative Gesellschaftsentwürfe hinwiesen. So scheiterten alle Kollaborationsversuche, etwa für das Theater in der Spielstadt: Es war keine Einigung mit den Künstler*innen zu erreichen. Zu sehr kränkte das „marktwirtschaftliche“ Gepräge der Spielstadt deren Idee der freien Entfaltung kindlicher Phantasietätigkeit. Um den Streit, welche Form die Freiheit der Kunst braucht, auch optisch zu dokumentieren, brachten die Künstler*innen am Eingang ihres Außengeländes ein großes Schild an: „Hier betrittst du die Freistadt: kein Geld, keine Arbeitskarte, keine Beschränkung deiner Kreativität“.

Damit war der Kontrast auf die Spitze getrieben, denn auch die erste Spielstadt war unter dem Banner „Freistadt – Name gesucht!“ begonnen worden, bevor die Kinder ihr den Namen Mini-München gaben. Dies zeigt ihr feines Gespür dafür, daß sie um den Unterschied zur großen Stadt wissen und daß ihre kleine Stadt ein *vereinbartes Spiel* zwischen ihnen und den Erwachsenen ist. Für die Pädagog*innen galt auch hier der Grundsatz, die Wahrnehmung auf die präsenste Wirklichkeit zu richten, und damit zu thematisieren, dass alles auch anders sein könnte: In der Spielstadt kam es beispielsweise schnell zu Diskussionen um die Gerechtigkeit von Preisentwicklungen und Vermögensunterschieden. Durch ihre Präsenz in der Spielstadt wurden diese Themen erst verhandelbar.

Die kleinen Transzendenzen, die Grenzen der alltäglichen Erfahrung, die im Spiel überschritten werden können, sind dem Verständnis der Erwachsenen fremd geworden. Sie bestehen auf der strikten Trennung von gesellschaftlicher Wirklichkeit und Spiel, als gäbe es keinen Möglichkeitssinn. Das Recht der Kinder, auf eine durch Handeln sich selbstqualifizierende Erfahrungsproduktion, gegenüber den Künstler*innen zu begründen, halfen die Argumente des Soziologen Oskar Negt: „Kinderöffentlichkeit braucht die Tendenz, das Ganze der Gesellschaft einzubeziehen... Es kann nicht im Interesse der Kinder sein... diesen Freiraum mit massivem Realitätsentzug und Entzug der Erwachsenenwelt zu bezahlen“. Gleichwohl hatte die Kritik zur Folge, dass die Organisator*innen das Spielstadtprojekt von der ersten Stunde an immer auch hinterfragten und theoretische Fundierung und Selbstvergewisserung suchten.

Die ersten 40 Jahre

Die Spielstadt bewährt sich

Der Erfolg bei den Kindern aber gab der Spielstadt Mini-München recht. Von Anfang an hat die Spielstadt die Kinder auf eigentümliche Weise mehr fasziniert als viele andere unserer Programmangebote, die nicht weniger ambitioniert in Szene gesetzt werden. Auch die Eltern zeigten sich mehrheitlich sehr angetan. Noch überzeugender aber war für die Organisator*innen die große Aufmerksamkeit und bedingungslose Ernsthaftigkeit, mit der die Kinder sich ihr Spiel und seine Dynamik zu eigen machten und ihre Stadt gegenüber Erwachsenen, Besuchern wie Gästen aus Kunst, Wissenschaft oder Politik in aller Selbstverständlichkeit vertraten.

Dennoch schloss Mini-München zunächst für einige Jahre die Tore. Die Sondermittel waren verbraucht und die Stadt hatte keinen Etat vorgesehen. Erst 1985, zum Jahr der Jugend, gab es wieder eine Sonderfinanzierung für eine Wiederholung der Spielstadt. Diesmal fragten die Kinder alle Stadtpolitiker*innen, die zum „Amtsbesuch“ kamen, ob es ihre Stadt im nächsten Jahr wieder geben würde. Und übereinstimmend wurde ihnen dies zugesagt. Als im nächsten Jahr seitens der Stadt jedoch kein Geld dafür eingeplant worden war, schrieben die Kinder Briefe und schließlich zog der gesamte Stadtrat von Mini-München mit seinen Bürgermeistern in das echte Rathaus. Sie erreichten tatsächlich, dass die Mittel für ihre Stadt bereitgestellt wurden. Und zwar in Zukunft alle zwei Jahre! So mussten die Pädagog*innen, wohl oder übel, die Spielstadt 1986 gleich noch einmal auf die Beine stellen. Dies erklärt auch den Wechsel in den Jahreszahlen. Nicht gewechselt hat seit dieser Zeit die parteiübergreifende Wertschätzung dieses Projekts durch die Stadtpolitik. Deren Vertreter*innen in Stadtrat und Verwaltung sicherten nicht nur sein Fortbestehen (über 40 Jahre), sondern standen bei ihren Besuchen den Kindern in den Bürgerversammlungen oder bei Gesprächsrunden (bei Zeitung und Fernsehen) auf ihre Fragen hin bereitwillig Rede und Antwort. Dieser kommunikative Austausch zwischen *Kollegen*innen* (so begrüßte der Bürgermeister von Mini-München händeschüttelnd den Oberbürgermeister der Landeshauptstadt) sowie der über Themen und Probleme in der kleinen wie in der großen Stadt mit den Referent*innen für Kultur, Soziales, Umwelt, Finanzen, u.a. erweiterte das Spiel zum Ernstfall. Aus der unmittelbaren Aufmerksamkeit, die aus diesen sozialen Begegnungen zwischen Kindern, Politik und Verwaltung entstand, erwachsen im Laufe der Jahre der Spielstadt kooperative Verknüpfungen mit vielen städtischen Akteuren, welche die Motiviertheit der Kinder mit neuem Verständnis zur Kenntnis nahmen.

Spielstadt und Wissenschaft kommen ins Gespräch

Gleichzeitig mit der wachsenden Zahl der Kinder stieg auch die Aufmerksamkeit aus Fachkreisen. Hinzu kam die selbstbewusste Diskussionsbereitschaft der ersten Generation von Spielstadtmacher*innen, diese noch wenig anerkannte Praxis diskursiv nach außen zu vertreten und zu publizieren. Zunehmend sickerten die Ideen des Projekts in die Kontexte von Kunst- und Bildungsdiskussionen ein. Im Laufe der Jahre entstand so ein Netzwerk an Kontakten zu Protagonist*innen aus Zusammenhängen der Praxis und der Wissenschaft, die ihrerseits Interesse an der Spielstadt entwickelten, entweder zur teilnehmenden Beobachtung, für Diplomarbeiten oder zur Erweiterung ihrer Vermittlungsarbeit mit Kindern durch temporäre Mitarbeit.

Zu einer eigenen Form interner „Fortbildung“ wurden die Besuche externer Fachkolleg*innen, die auf Einladung ihre assoziativen Beobachtungen vortrugen und verschriftlichten. Man kannte sich von Fachtagungen in Sachen Ästhetischer Bildung oder Sozialer Arbeit und war mehr oder weniger neben der Praxis in den jeweils aktuellen Fachdiskurs verstrickt. Im zweiten Schritt waren es die selbstverordneten, durch Kabaretteinlagen aufgelockerten „*Sommerabende der Kulturellen Bildung*“ in Mini-München selbst, zu denen Künstler*innen, Pädagog*innen und Wissenschaftler*innen nach Feierabend eingeladen waren, die Diskussion zum Thema wie über die Praxis aus ihrer Sicht anzuregen. Einige in diesem Rahmen entstandene Beiträge finden sich auch in diesem Buch wieder.

Dieser Austausch stellte jedoch nie das Projekt Spielstadt in seinen Grundannahmen in Frage. Im Gegenteil war der Respekt der Theorie gegenüber einer entfalteten Praxis zu spüren, die ihre Rechtfertigungen aus den aktionsbetonten Setzungen bezieht, die sie selbst im aktuellen Moment nicht begründen kann. Grund genug, immer wieder den fachlichen Ratschlag zu suchen.

Spielstadt International

Viele Impulse zur inhaltlichen Weiterentwicklung der Spielstadt kamen auch aus dem praktischen Austausch. Die Spielstadt fand sehr schnell, meist ohne unser Zutun, auch international Interesse, beginnend mit bereits bestehenden Kontakten nach Italien und Österreich, wo ebenfalls Spielstädte gegründet wurden. Die internationale Verbreitung war durchaus überraschend und führte zu neuen Begegnungen. Ein besonderer Austausch entstand durch japanische Stadtplaner, die bei Besuchen in Deutschland von Mini-München gehört hatten und Kontakte zu japanischen Fachkollegen herstellten. Dadurch startete die Karriere der Spielstadt in Japan, zunächst in Sakura, wo in den festen Verkaufsständen eines aufgelassenen Marktes die kleine Stadt der Kinder einen außergewöhnlichen Ort fand. Inzwischen gibt es, verteilt über ganz Japan, mehr als hundert Spielstädte,

Die ersten 40 Jahre

und es wurde dort eine eigene Organisationsstruktur für ihren Erfahrungsaustausch aufgebaut. In Yokohama (2010) fand so auch das zweite "Welttreffen der Kinderstädte" zwischen den Organisator*innen der vielen Spielstädte statt. Das 1. Welttreffen organisierte das Deutsche Kinderhilfswerk in Berlin (2008), wo es gleich zwei Spielstädte gibt.

Mittlerweile hat sich die Idee verselbstständigt. Über die Jahre gingen in München Anfragen aus Argentinien, Dubai, Indien, China und Ägypten ein. Nicht immer mündete der Austausch auch in einer Spielstadt, forderte das Konzept aber dennoch jedes Mal aufs Neue heraus. In vielen anderen Ländern entstanden Spielstädte ohne jede Münchner Beteiligung, so zum Beispiel in Polen, Slowenien und Rumänien. Erfahrungsberichte aus diesen Projekten und eine Analyse der Spielstadt in ihrer globalen Dimension stehen noch aus. Für alle Spielstädte gilt, dass sie abhängig von den Akteur*innen und Bedingungen vor Ort je spezifische Besonderheiten ausformen.

Zu vielen Spielstädten besteht heute ein intensiver Kontakt und Austausch. Es entwickelte sich auch ein Spiel zwischen den Städten: Kinder aus mehreren Ländern sind über die Jahre als Botschafter*innen nach Mini-München gekommen. Umgekehrt fuhren Gruppen von Mini-Münchner*innen in andere Spielstädte und brachten von ihren Botschaftsreisen Ideen und Neuentwicklungen mit, die sie in Mini-München einbrachten, oder im Vorfeld der Spielstadt in den Mini-München-Werkstätten eigens weiterentwickelten.

Perspektiven

Damit ist der Erfahrungshorizont der Münchner Spielstadtmacher*innen umrissen. Im Weiteren kommen andere Perspektiven zur Sprache, die den Blick auf einzelne Aspekte schärfen oder eigene Deutungsmuster der Spielstadt anbieten. Manche Texte sind aus früheren Publikationen wiederveröffentlicht, andere sind neu geschrieben oder aktualisiert. Manche Autor*innen kennen Mini-München gut und haben über die Jahre eine persönliche Beziehung zu dem Projekt und seinen Organisator*innen aufgebaut, was von der Assoziativkraft der Spielstadt zeugt, die immer auch dazu führt, dass ehemalige Mini-Münchner*innen als Mitarbeiter*innen zurückkehren oder ihrerseits Spielstädte andernorts gründen – damals wie heute, von Düsseldorf bis Wien.

Auch das Auge sucht zu erfassen und hilft zu begreifen. Die Texte werden durch bildliche Impressionen unterbrochen, festgehalten sowohl von Spielstadtmacher*innen als auch eingeladenen Fotograf*innen. Die Fotos sind nicht als Illustrationen der einzelnen Textbeiträge zu verstehen, sondern als Versuch, eine weitere Perspektive auf die Spielstadt zu eröffnen. Jedes Bild kann jeweils nur einen Ausschnitt, einen isolierten Moment in der Gleichzeitigkeit des

Spielstadtgeschehens zeigen; in der Summe aber nehmen sie die Betrachter*innen mit auf eine Reise durch 40 Jahre Spielstadtgeschichte und entfalten dabei ihr eigenes Narrativ.

*

Eine Reise nach Mini-München unternimmt 1988 auch **Karl-Josef Pazzini**. Er erkundet das Spielstadtgeschehen und hat dabei ein besonderes Auge für die Nischen und Unklarheiten im Konzept, die er als die wahren Spielanlässe ansieht. Er interpretiert Mini-München als ein Stadtspiel für Kinder *und* Erwachsene, das die Welt der Erwachsenen zugleich imitiert und unterwandert. Auf diese Form der "angstnehmenden Mimesis" kommt Pazzini auch in seinem neu verfassten Nachwort zu sprechen, in dem er seinen Spielstadtbesuch 32 Jahre später noch einmal Revue passieren lässt.

Horst Rumpf stellt in seinem Text die Frage nach dem Ernst des Spiels und diskutiert die Spielstadt als eine phantastische, aber dennoch sehr ernsthafte soziale Wirklichkeit, die die Kinder nicht von der „realen“ Welt abführt, sondern vielmehr darin verwickelt und sie auffordert, dieses soziale Gewebe zu produzieren und mitzutragen.

Das Verhältnis von Spiel und Wirklichkeit steht auch im Zentrum des Beitrags von **Gisela Wegener-Spöhring**, die in Mini-München eine "konkrete Utopie" erkennt und die Bedeutung von Rollen und Regeln im Spiel erörtert. Sie taucht mit den Leser*innen tief in die Geschehnisse der Spielstadt ein und versucht dabei, die verschwimmenden Grenzen zur Realität auszuloten.

Gerd Selle hingegen verweilt bei seinem Besuch in Mini-München 1992 zunächst in einiger Distanz, statt sich umgehend ins turbulente Geschehen zu stürzen, und nimmt die Spielstadt in ihrer Übersicht als Raumereignis wahr. Selle liest die Spielstadt als einen bildhaften Ort, der zur Projektionsfläche erinnerter Bedürfnisse wird. Ausgehend von dieser Idee diskutiert sein Aufsatz die verschiedenen Qualitäten der Erfahrung eines Ortes sowie daraus resultierende Aneignungsprozesse.

Die Impressionen **Hans Scheuerls** konzentrieren sich auf das aktive, vertiefte und selbstvergessene Spiel der Kinder. Er reflektiert die Bedeutung der Solidargemeinschaft von Mitspieler*innen, zu der auch Falschspieler*innen und Spielverderber*innen gehören, und fragt nach den Auswirkungen von Negativerfahrungen und der Belastbarkeit des Spiels.

Aus theaterwissenschaftlicher Perspektive deutet **Wolfgang Sting** die Spielstadt als kollektive performative Kunstaktion, bei dem die andauernde Aufführung oder Performance der Kinder durch bewusste erwachsene Inszenierung eines Spielraums ermöglicht wird. Sting legt dar, dass das produktive Moment der Spielstadt im Performativen liegt: aus dieser ästhetischen Praxis erwachse neben

Die ersten 40 Jahre

einem besonderen Bildungspotenzial auch eine Widerständigkeit gegenüber didaktischen Zugriffen.

Dem Aufsatz von **Oskar Negt** kommt in diesem Buch eine Sonderstellung zu: als einziger Beitrag bezieht er sich nicht explizit auf eine Spielstadt. Der von ihm ausgeführte Begriff der Kinder-Öffentlichkeit als Produktionsprozess von Erfahrungen nimmt jedoch in der historischen Entwicklung der Spielstadt-idee und dem Selbstverständnis der Initiator*innen eine wichtige Rolle ein. Die Stadt gehört allen – ausgehend von diesem Grundsatz diskutiert **Max Fuchs** die Aneignung der Stadt durch die Kinder sowie selbstbestimmte und freiheitliche Formen der Bildung. In einer zeitgenössischen Ergänzung seines Aufsatzes von 2010 blickt er mit Sorge auf die Entpolitisierung der kulturellen Bildung und den Verlust ihres emanzipatorischen Impulses. Mini-München erschließt für Fuchs neue Arbeitsformen im Umgang mit Sinnlichkeit in Zeiten der "smarten" Stadt. Als Aneignungsraum charakterisiert auch **Ulrich Deinert** die Spielstadt und hebt dabei besonders Aspekte von Materialität und Motorik hervor. In diesem Zusammenhang geht er auch auf die Bedeutung der Prinzipien der Offenen Kinder- und Jugendarbeit ein, nach denen Mini-München strukturiert ist. Deinert beleuchtet die Spielstadt als eigenen Sozialraum und temporären Partizipationsort in der Bildungslandschaft und wirft die Frage auf, inwieweit die Spielstadt einen Beitrag zur politischen Bildung leistet.

Unterschiedliche Antworten darauf finden sich in den drei folgenden Aufsätzen, die sich der Spielstadt mit dem Begriff der Republik nähern. So greift **Bazon Brock** in seinem aktuellen Text eine Frage auf, die er erstmals anlässlich des Sommerabends der kulturellen Bildung 2008 gestellt hat: „Warum von Kindern lernen?“ Die zeitgenössische Antwort, die er in *Mini-München: Republik der Lernenden* formuliert, zielt auf die Parallelen zwischen der individuellen Entwicklung der Kinder und dem Erlernen der Demokratie als kollektiver Realisierung von Freiheit. Kritisch nimmt er die Rolle der kapitalistischen Gesellschaft und die befreienden Potenziale des Spiels in der Spielstadt Mini-München in den Blick. **Jürgen Oelkers** untersucht die Spielstadt vor dem Hintergrund von John Deweys Hauptwerk *Democracy and Education* als demokratischen Lern- und Erfahrungsraum in Abgrenzung zur Schule. Er diskutiert die Qualität der Problemstellungen, Begegnungen und Interaktionen, die in alternativen Bildungsräumen ermöglicht werden – und ihre Bedeutung für die Demokratie als Lebensform.

Mit der politischen Bedeutung der Spielstadt befasst sich auch **Joscha Thiele**, der Mini-München durch die Lupe der historischen Kinderrepubliken der "Roten Falken" in den 1920er Jahren betrachtet. Er begreift die Spielstadt weniger als eine Form politischer Bildung denn selbst als öffentliches politisches Ereignis, bei dem Spiel und Arbeit der Kinder einen utopischen Horizont eröffnen.

Gerd Grüneisl | Joscha Thiele

Historische Referenzen stehen ebenfalls im Fokus des Beitrags der **AG Spielclub** aus Berlin. Der Aufsatz reflektiert die zeitgenössische Wiederaufführung eines frühen antikapitalistischen Stadt-Spiels aus dem Jahr 1971, dem "Fest" im Märkischen Viertel in Westberlin. Die Neuauflage greift den Versuch der spielerischen Integration ökonomischer Bildung vom historischen Vorbild auf, indem sie eine Kreuzberger Straße nachstellt und Fragen der Ökonomisierung des Stadtraums thematisiert.

Zeitbezüge spielen auch im Beitrag von **Mirja Reuter** eine entscheidende Rolle. Sie widmet sich der Zeit als strukturierendem Element der Spielstadt und untersucht die Verbindungen einzelner Zeitlichkeiten im Spielstadtd Geschehen – darunter Arbeitszeit, Wartezeit, elternfreie Zeit und Leerlauf. Reuter stellt fest, dass die Kinder sich im Laufe der Spielzeit von rhythmisierenden Strukturen entfernen und zu einer Intensivierung von Eigenzeiten gelangen. Offen bleibt: Wer bestimmt, wann das Spiel zu Ende ist?

Die Beiträge werfen Fragen auf, die Anregungen geben für die Praxis und womöglich nur dort zu beantworten sind. Die Aufsätze können einzeln und in beliebiger Reihenfolge gelesen werden, schließlich bilden sie kein abgeschlossenes Narrativ. Im Gegenteil: Wenn die Spielstadt dem von Negt formulierten Anspruch an Kinderöffentlichkeit gerecht wird, das Ganze der Gesellschaft in das Spiel einzubeziehen, dann ist die Geschichte noch lange nicht auserzählt. Es darf angenommen werden, dass es noch sehr viele weitere fruchtbare Perspektiven auf die Spielstadt und ihre vielschichtige Realität zu entdecken gibt, wie es auch bei jeder realen Stadt und ihrer Gesellschaft der Fall ist. Ein urbanistischer Blick auf *Mini-München als Stadt* ist beispielsweise nicht in diesem Buch zu finden. Das ökonomische Handeln der Kinder verdiente es, genauer in den Blick genommen zu werden – erste Forschungsansätze mit Kindern hat es dazu gegeben, doch die Ergebnisse stehen noch aus. Und die ungewöhnlichen Ehen und Adoptionen, die im Standesamt der Spielstadt geschlossen und eingetragen werden, böten einen reizvollen Anlass zu einer geschlechtstheoretisch-soziologischen Analyse unter dem Stichwort *Doing Family*. Nahezu alles, was den Kindern aus der Erwachsenenwelt bekannt ist, findet sich auch im Spiel wieder.

So möchte dieses Buch dazu auffordern, sich aufs Neue mit dem Phänomen der Spielstädte auseinanderzusetzen, sie zu erforschen und ihr Konzept weiter zu befragen, und natürlich auch: die Ideen neu zu interpretieren und in die Tat umzusetzen. Schließlich ist das Buch vor allem dies: eine Einladung in die Spielstadt.

Die ersten 40 Jahre

Die Spielregeln

Da in manchen Beiträgen Bezug auf die Mini-Münchner Spielregeln genommen wird, seien sie hier zum Schluss in gekürzter Form vorgestellt. Sie sind seit 40 Jahren weitgehend unverändert geblieben.

Die Regeln der Spielstadt

1. Der Start

Neue Mitspieler*innen zwischen 7 und 15 Jahren bekommen im Eingangsbereich von Mini-München ihren Mitspielpass. Damit ist man Bürger*in von Mini-München, kann arbeiten, studieren und Vollbürger*in werden. Der Mitspielpass ist ein persönliches Dokument, für das jede/jeder selbst verantwortlich ist. Bei Verlust fällt eine Gebühr für den Ersatzpass an.

2. Arbeiten und Geld verdienen

Der Handel mit Arbeitskarten ist strengstens verboten. Die Währung von Mini-München heißt MiMü, die Geldscheine sind jedes Jahr neu gestaltet. Die MiMüs der Vorjahre haben keine Gültigkeit mehr. Für eine Stunde Arbeit gibt es fünf MiMüs, ein MiMü wird davon als Steuer einbehalten. Geldgewinne und Geldschenkungen müssen im Rathaus angemeldet, versteuert und im Mitspielpass eingetragen werden.

3. Studieren und lehren

An der Hochschule kann man studieren oder selber Vorlesungen halten. Das Studium wird wie Arbeit bezahlt. Die Hochschule bietet Vorlesungen und Kurse an. An der Hochschule kann man auch als Professor*in arbeiten.

4. Vollbürger*in

Die Vollbürgerschaft braucht man, um

- wählen und gewählt werden,
- ein eigenes Geschäft eröffnen,
- Grundstücke kaufen und
- den Führerschein machen zu können.

Wer vier Stunden Arbeit, vier Stunden Studium in seinen Stadtausweis eingetragen hat, kann im Rathaus Vollbürger*in werden. Vollbürgerschaften aus den Vorjahren behalten ihre Gültigkeit.

5. Wahlen und Stadtpolitik

Wahlen für den Stadtrat und das Amt der/des Oberbürgermeister*in finden jede Woche statt. Der Stadtrat, die/der Oberbürgermeister*in und die/der Bürgermeister*in führen die Geschäfte der Stadt. Umfang und Ablauf der Wahl sind in der Wahlordnung geregelt. Die tägliche Bürgerversammlung ist das Gremium, das Gesetze und neue Regeln für Mini-München beschließt und auch wieder ändern kann. Die Bürgerversammlung wird vom Rathaus einberufen und vorbereitet. Eine Bürgerversammlung kann auch von den Bürger*innen selbst einberufen werden, wenn dafür mindestens 50 Unterschriften gesammelt werden.

6. Betriebe und Geschäfte

In Mini-München gibt es neben den städtischen auch private Betriebe. Wer ein eigenes Geschäft oder Dienstleistungsunternehmen eröffnen will, muss seinen Betrieb beim Gewerbeamt anmelden. Gewinne werden versteuert.

7. Bürgerpflichten und Regelverstöße

Mini-München lebt von seinen Bürgern und deren aktiver Beteiligung am Spielstadtleben. Die älteren und erfahrenen Bürger*innen übernehmen Verantwortung für die jüngeren und neuen Spielstadtbesucher*innen. Gewalttätigkeiten und Diebstähle werden sofort geahndet. Verstöße gegen die Spielregeln kommen vor das Stadtgericht.

8. Elternvisa

Erwachsene können sich zwischen zwei Visa entscheiden:

Elternvisum 1: ein geführter Rundgang durch die Spielstadt (Dauer ca. 30 Minuten)

Elternvisum 2: ein Kurzzeitbesuch ohne Führung; Elternvisum zum Umhängen (Pfand 1 Euro). Auf dem Visum ist die Startzeit eingetragen und es verliert nach einer Stunde seine Gültigkeit.

9. Weitere Regelungen und Verordnungen

Für den Betrieb der Spielstadt und der einzelnen Einrichtungen sind noch weitere Regelungen und Verordnungen wichtig: eine Handwerksordnung, eine Bau- und Grundstücksordnung, Regeln für das Studium, Regeln für die Führerscheinprüfung und allgemeine Verkehrsregeln. Es gibt auch ein Grundgesetz und eine Strafprozessordnung. Alle Regeln, Verordnungen und Gesetze können in den zuständigen Einrichtungen und im Rathaus eingesehen werden.

10. Wer Regeln aufstellt, kann sie auch verändern

Auch Gutes und Bewährtes kann man besser machen und deswegen können auch diese Regeln ergänzt und verändert werden. Voraussetzung dafür ist ein Mehrheitsbeschluss in der Bürgerversammlung.