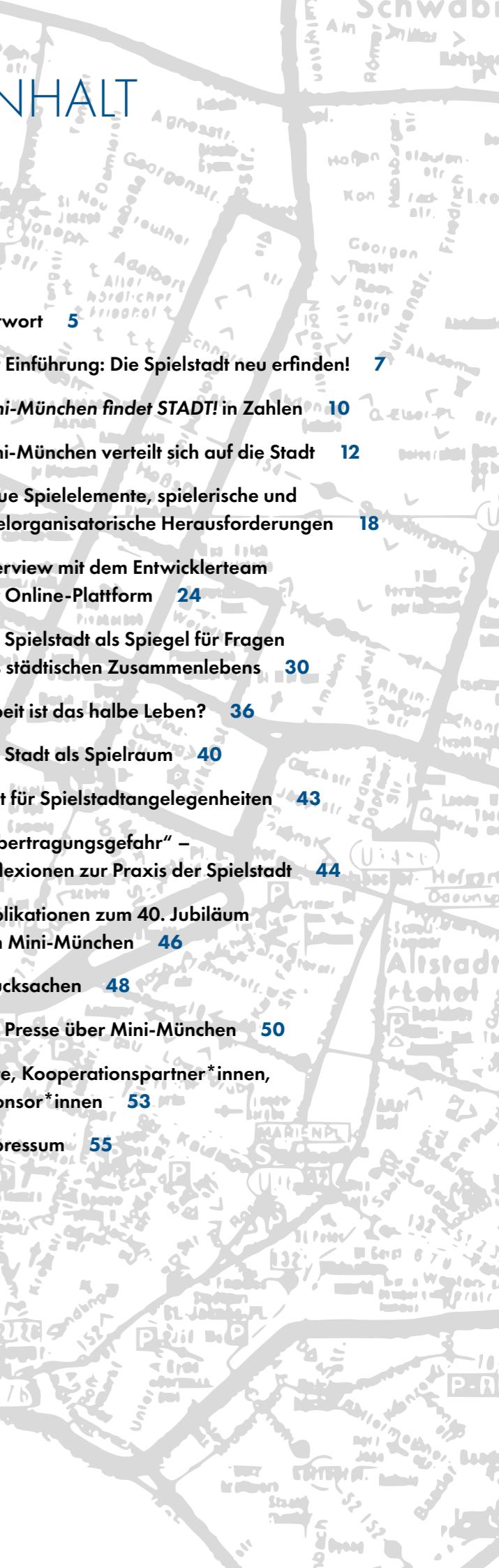


# MINI-MÜNCHEN FINDET STADT!



DOKUMENTATION 2020





## VORWORT

Wie stellen sich junge Menschen die perfekte Stadt vor? Welche Einrichtungen sind typisch für eine Millionenmetropole? Und wie wird man eigentlich Stadtoberhaupt? Antworten auf diese Fragen gibt die Spielstadt Mini-München bereits seit Jahrzehnten äußerst anschaulich und praxisnah. Kinder und Jugendliche können hier spielerisch lernen, wie ein Gemeinwesen funktioniert, welche finanziellen und wirtschaftlichen Kreisläufe es gibt und wie ein solidarisches Zusammenleben aussieht. Das beliebte kulturpädagogische Aktionsspiel ist aus unserer Stadt längst nicht mehr wegzudenken und hat sich sogar zum größten kostenlosen Ferienprogramm Münchens entwickelt. Und ganz besonders erfreulich war in diesem Jahr, dass auch in Corona-Zeiten auf Mini-München nicht verzichtet werden musste. Denn die Spielstadt feierte heuer nicht nur ihr 40-jähriges Jubiläum, sondern ermöglichte auch in der aktuellen Krise vielen Kindern und Jugendlichen spannende Ferienerlebnisse.

Dabei hat gerade die diesjährige Ausgabe von Mini-München den Beteiligten eine Menge abverlangt. Das bewährte Spielkonzept musste in kürzester Zeit an die Corona-Schutzmaßnahmen angepasst werden. Mini-München konnte jetzt nicht mehr mit tausenden Teilnehmenden an einem einzigen Ort realisiert werden, sondern musste sich auf viele Stellen im Stadtgebiet verteilen und trotzdem als Ganzes funktionsfähig bleiben. Diese Änderung hat die Spielstadt aber auch spürbar bereichert. Unter dem Motto „Mini-München findet STADT!“ konnten heuer zahlreiche Spielstätten wie Rathaus, Museum, Bibliothek und Läden an authentischen Orten stattfinden. Und zusätzlich wurden



neue Spielformen wie Lieferdienste, Shuttle-Services und eine Online-Plattform in das Spielgeschehen integriert, die Mini-München noch mobiler, kommunikativer und digitaler machten.

Ich freue mich, dass die Herausforderungen so gut gemeistert wurden und das neue Spielkonzept auch bei den Mini-Münchnerinnen und -Münchnern großen Zuspruch fand. Gerade auch das Abschlussfest auf dem Marienplatz war dafür ein eindrucksvoller Beweis.

Neben dem Verein Kultur & Spielraum als Organisator haben sich auch viele Institutionen dafür engagiert, dass Mini-München wieder erfolgreich stattfinden konnte – darunter eine Reihe städtischer Referate wie Sozialreferat, Baureferat, Kulturreferat, Referat für Gesundheit und Umwelt, Referat für Bildung und Sport und IT-Referat, außerdem das Münchner Stadtmuseum, die Münchner Stadtbibliothek, die Stadtteilkulturräume, die Gasteig München GmbH, die Olympiapark München GmbH, das Deutsche Museum und viele Kinder- und Jugendeinrichtungen. Und auch dieses Mal konnten die Stadt München und zahlreiche Sponsoren die Finanzierung des Projekts ermöglichen.

Allen, die unter den schwierigen Bedingungen zum Gelingen von Mini-München 2020 beigetragen haben, sage ich meinen herzlichen Dank und wünsche den Leserinnen und Lesern der vorliegenden Dokumentation eine interessante Lektüre.



# ZUR EINFÜHRUNG: DIE SPIELSTADT NEU ERFINDEN!



Spätestens im April stand mit dem Verbot von Großveranstaltungen fest, was sich seit Beginn der Covid-19-Pandemie mehr und mehr abzeichnete: Wenn es in diesem Jahr eine Spielstadt geben soll, dann ganz anders als bisher gedacht.

Zu diesem Zeitpunkt waren die Planungen für Mini-München bereits in vollem Gange. Diesmal war besonders zeitig begonnen worden, denn es musste nicht nur ein neuer Ort gefunden werden, es sollte auch ein Jubiläum gefeiert werden – 40 Jahre Mini-München. Von der 20. Spielstadt hatten wir im April also schon eine sehr genaue Vorstellung: Stattfinden sollte Mini-München – in gewohnter Größe mit rund 2.500 Teilnehmer\*innen pro Tag – auf dem Gelände des Showpalasts, einem ehemaligen Themenvergnügungspark rund ums Pferd, inklusive leerstehender Stallungen, Reithallen und Showbühne. Wir arbeiteten bereits intensiv an Ideen, wie mit der einschlägigen Ästhetik des Orts umzugehen sei. Der Aufbauplan war entworfen, auch die meisten Mitarbeiter\*innen standen schon fest. Zudem erwarteten wir ganz besondere Gäste zur Jubiläumsspielstadt: Seit Monaten liefen Planungen für ein von Mini-Münchner\*innen angeregtes und mitorganisiertes „Internationales Treffen der Spielstädte-Kinder“. Die bislang meist bilateralen Botschaftsbesuche von Spielstadtdellegationen sollten zu diesem Anlass ausgeweitet werden, so dass Kinder und Jugendliche aus 20 Spielstädten weltweit für eine Woche zusammenkommen und gemeinsam in Mini-München spielen.

Im Frühjahr wurde klar, dass wir uns von diesen Planungen verabschieden mussten. Verschiedene Szenarien waren nun denkbar, wurden diskutiert und verworfen. Eine Verschiebung der Spielstadt auf ein nächstes Jahr kam letzt-

endlich ebenso wenig in Frage wie eine Absage zugunsten eines alternativen Ferienprogramms. Unter dem Arbeitstitel *Mini-München findet STADT!* begann die Idee eines aufgeteilten Mini-Münchens zu reifen, das möglichst vielen Kindern an verschiedenen Orten in der Stadt Gelegenheiten zum Mitspielen bieten sollte.

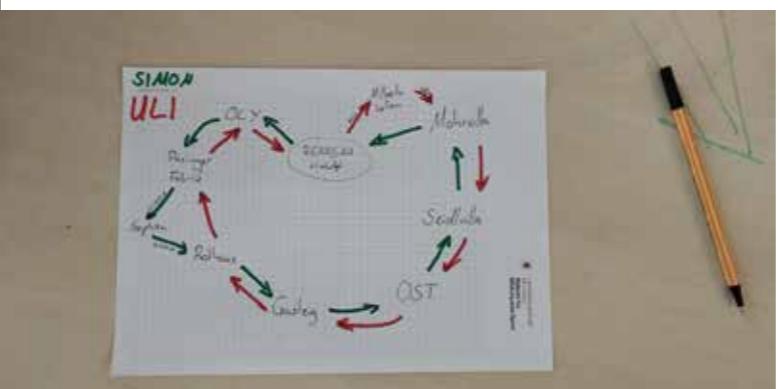
Insbesondere die Vorstellung, dass Mini-München von der Peripherie mitten in die Stadt wandern könnte, ohne dabei auf einen abgeschlossenen Ort beschränkt zu sein, übte auf uns von Beginn an einen großen Reiz aus: Wie würden die stärker verschwimmenden Grenzen von Spielstadt und Stadt das Spiel beeinflussen? Wie könnte sich im Gegenzug das Spiel auf den Stadtraum auswirken? Es entstand die Vorstellung, Mini-München mit seinen Betrieben, Institutionen und Gewerben wie eine Folie über die echte Stadt zu legen, sie gewissermaßen zu überschreiben, in Teilen temporär zu besetzen und so auch für Kinder sonst unzugängliche oder unübliche Räume für ein gemeinsames Spiel zu öffnen.

Das Stadtspiel musste dafür in seine Einzelteile zerlegt werden. Der dann folgende Planungs- und Konzeptionsprozess war von Beginn an von zahlreichen Fragen begleitet, bisweilen gar blockiert, die in erster Linie eine gemeinsame Übereinkunft erforderten:

Was bedeutet es für das Spiel, wenn wir auf für uns bislang wesentliche Charakteristika von Stadt, wie Dichte, Komplexität auf engem Raum und Tempo, verzichten müssen und uns nicht mehr auf die zeitliche und räumliche Parallelität gemeinsamer Erlebnisse verlassen können?

Welche Veränderungen im Spielkonzept und welche neuen Spielelemente muss es geben, damit das Spiel dynamisch wird und Spielzüge sich über die ganze Stadt erstrecken können?

Wie können die einzelnen Spielstadteinheiten, die unterschiedliche Raumqualitäten erfordern, glaubhaft in Räumen mit sehr starker Eigenlogik inszeniert werden?



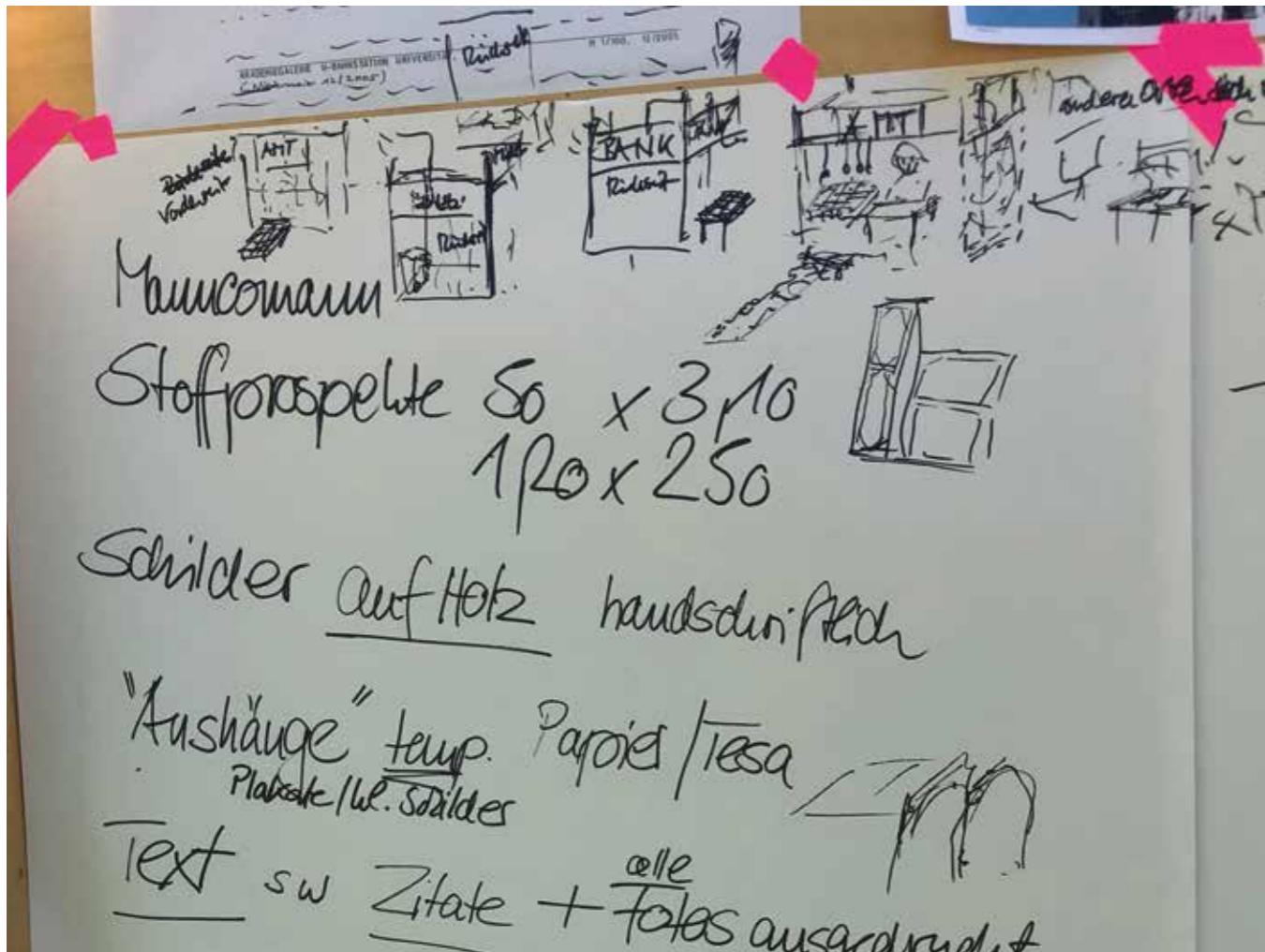
Hinzu kamen organisatorische Fragen, die mit den konzeptionellen Überlegungen in permanenter Wechselwirkung standen: Würde die verbleibende Zeit ausreichen, um Orte und Kooperationspartner\*innen zu finden? Lädt die Idee Partner\*innen zum Mitmachen ein? Lassen sich die vielen langjährigen und neuen Mitarbeiter\*innen auf dieses ungewohnte Setting ein (oder ist es ihnen überhaupt noch möglich)? Wie organisiert man ein Großprojekt mit über 200 Mitarbeiter\*innen, wenn diese nie alle an einem Ort zusammenkommen? Und wie müssen darüber hinaus Kommunikationswege aussehen, welche Möglichkeiten der Einstimmung auf das große Ganze gibt es?

Innerhalb kurzer Zeit mussten mögliche Spielorte gesucht und geprüft werden. Die Suchbewegung folgte ebenso konzeptionellen Gesichtspunkten – dem Versuch, Räume verschiedener Qualitäten zu bespielen –, aber fahndete auch ganz pragmatisch nach Möglichkeiten und Platz. Viele Orte und Ideen mussten sehr schnell wieder verworfen werden, andere, vor allem authentische städtische Funktionsorte, konnten letztlich mit viel Mühe nach mehrfacher Prüfung und teils wiederholten Absagen doch noch kurzfristig für *Mini-München findet STADT!* gewonnen werden. Früh kristallisierten sich die vier Stadtteile von Mini-München heraus: West, Mitte, Nord und Ost.

Die Grundsätze der Spielorganisation umzusetzen war eine große Herausforderung. An dem Prinzip der Offenheit (unter Einhaltung der Infektionsschutzverordnungen) hielten wir fest. Der Einstieg ins Spiel sollte Kindern an allen Orten jederzeit und ohne Voranmeldung möglich sein. Jeder Spielort sollte sich durch spielspezifische Besonderheiten auszeichnen und das Spiel in jedem Stadtteil gleichzeitig variantenreich genug sein, um auch ohne Ortwechsel reizvoll zu bleiben. Dennoch sollten die Kinder ein Gefühl für das große Ganze, das gemeinsame Stadtspiel bekommen – beispielsweise durch möglichst sichtbare Waren- und Informationskreisläufe. Auf der anderen Seite stellte sich die Frage, wie die Mobilität und Orientierung der Mini-Münchner\*innen in ihrer Stadt ermöglicht werden könnte.

Eine im Mai einberufene Planungswerkstatt Mini-München verstärkte unsere Motivation die Idee von *Mini-München findet STADT!* in die Tat umzusetzen. Die Kinder und Jugendlichen nahmen die Planungsherausforderung begeistert an. Ihnen bereitete die Vorstellung eines über die Stadt verteilten Mini-Münchens kaum Schwierigkeiten, im Gegenteil, sie setzte zahlreiche Visionen und Ideen zu neuen Betrieben, Kommunikations- und Verkehrs wegen frei.

Ähnlich motiviert zeigte sich eine Gruppe junger Programmierer, ehemalige Mini-Münchner, die bereits seit einiger

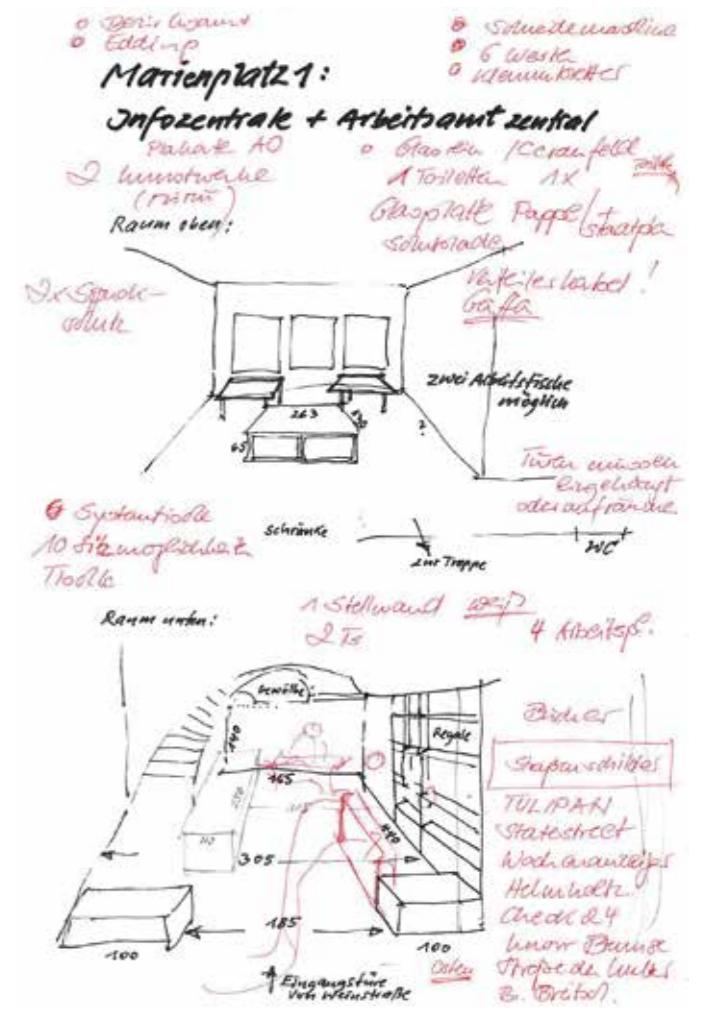


Zeit an der Digitalisierung einzelner Spielstadtbetriebe arbeiteten und mit der Entwicklung einer umfassenden Online-Plattform eine ganz entscheidende Komponente für die Verwirklichung der dezentralen Spielstadt beisteuerten.

Nach und nach entstanden so die ersten Konturen von *Mini-München* findet STADT!. Mit jedem Spielort, jedem Spielelement und jeder Kooperation, die in den folgenden Wochen hinzukam (oder wegfiel), schärfte sich das Bild der Spielstadt. Doch eine entscheidende Frage stellte sich bis zuletzt: Machen die Kinder bei einem solchen Mini-München mit?

Jede der bisher 20 Variationen der Spielstadt war ein Spiel mit einem offenen Spielausgang gewesen. Auf die diesjährige traf das ganz besonders zu. Das bewährte Spiel „Mini-München“ gemeinsam mit Partner\*innen und Akteur\*innen aus der ganzen Stadt, den Mitarbeiter\*innen, den Spielstadtkindern und nicht zuletzt mit dem eigenen Team unter neuen Gesichtspunkten zu befragen, weiterzuentwickeln, zu organisieren und dann letztlich auch zu spielen, machte die Planung, Organisation und Umsetzung für uns zu einer ganz besonderen Herausforderung.

Es bleiben zahlreiche spannende Ansätze und neue Erfahrungen, die es lohnt, weiterzudenken und zu verfolgen.



# MINI-MÜNCHEN FINDET STADT! 2020 IN ZAHLEN



knapp **13.000** Besucher\*innen von **7 bis 15** Jahren (davon **54%** Jungen, Altersdurchschnitt lag bei knapp **11** Jahren)

**4** Mini-Münchner Stadtteile: OST, NORD, MITTE, WEST. „Wo ist der Mini-Münchner Süden?“, fragten viele Kinder ...

**40** verschiedene Orte, die den Mini-Münchener\*innen großzügig überlassen wurden oder von den über **37** Kooperationspartner\*innen selbst bespielt werden konnten

**32** Sponsoren und Sachmittelpender  
**über 100** PCs/Laptops/Tablets/Smartphones

**2** Regentage – ansonsten Sonne satt und deshalb konnte viel im Freien stattfinden täglich über **500** im Cateringdienst „Rennsau“ gepackte und an alle Stadtteile gelieferte Lunchpakete

**3** MM-Reisen mit dem legendären MVG-Bus – in den Osten, Westen und gen Norden

**15** Ausgaben der Mini-Münchner-Zeitung (MiMÜZ) – täglich druckfrisch an allen Stadtteilkiosken und online, zum Nachlesen für Zuhause

**35.939** gespendete MiMüs zur Rettung von Mini-München, um den Kauf der „Marke“ durch eine „Investorin und Markenjägerin“ zu verhindern

**250** Mini-Münchener\*innen beim Abschluss auf dem Marienplatz: Das ist unsere Stadt!

**80%** der Kinder haben von ihren Eltern die Erlaubnis erhalten, sich frei in ihrem Stadtteil bewegen zu dürfen, **57%** sogar die Einwilligung mit den öffentlichen Verkehrsmitteln in der gesamten Stadt mobil zu sein

**190** Betreuer\*innen, Lieblingsbereich: Warten und Waschen (!)

**16** Volunteers, freiwillige Helfer\*innen unter 18 Jahren

**220** MiMüs Bußgelder wegen Hygieneverstöße – allein schon in der Seidlvilla

# MINI-MÜNCHEN VERTEILT SICH AUF DIE STADT

Nachdem die Entscheidung für eine Spielstadt, auf mehrere Orte verteilt, alternativlos und eine Klärung der inhaltlichen Fragen zu ihrer veränderten Organisation nicht schnell zu erreichen war, musste die Suche nach geeigneten Spielorten begonnen werden, noch bevor es ein planungsge- sichertes Konzept gab.

Eine Sammlung wünschenswerter Orte und Räume, die in verschiedenen Stadtteilen sein sollten, war schneller gemacht als es dann dauerte, sie zu finden und genehmigt zu bekommen. Vor allem für die Orte in der Mitte der Stadt lagen die Hürden hoch. Eine Spielstadt „ohne Mitte“ war aber wegen der Symbolträchtigkeit ihrer Orte weder für die Kinder aus den Planungswerkstätten noch für die Spielstadtorganisator\*innen vorstellbar. Der Marienplatz als Ort gesamtstädtischer Bedeutung und Kreuzungspunkt wichtiger öffentlicher Verkehrsmittel, von allen Spielorten aus gut erreichbar, erschien für die Planung der neu zu erfindenden Spielstadt als der zentrale Ausgangspunkt.

Ziemlich zügig ließ sich eine Grundstruktur von *Mini-München findet STADT!* erstellen, aufgegliedert in die Stadtteile Mitte, West, Ost, Nord – nur im Süden hatte sich kein geeigneter Spielort aufgetan. Mit den ins Auge gefassten Stadtteilen war gleichzeitig der spielerische Rahmen für

die „Konstruktion“ eines Spielstadtplans aufgesetzt, ohne damit den Anspruch zu erheben, alle Stadtteile gleichermaßen bespielen zu können. Die Ortssuche richtete sich auch daran aus, trotz der Einschränkungen möglichst viele Kinder gleichzeitig in das Stadtspiel einbeziehen zu können, damit sich eine über die jeweiligen Einzelstandorte hinaus wirksame Spieldynamik entfaltete.

Am Ende spielte sich *Mini-München findet STADT!* an 40 verschiedenen Orten ab, auch weil viele langjährige Kooperationspartner ihre eigenen Räume und Ressourcen mit einbrachten. Daraus ergaben sich zwangsläufig große Unterschiedlichkeiten der Orte und Räume sowohl nach ihrer Art, Größe, Ausstattung und Qualität für die Bespielbarkeit als auch hinsichtlich ihrer symbolischen Bedeutsamkeit für die unterschiedlichen Bereiche des Stadtspiels.

Das betraf vor allem die Orte, die in der realen Stadt eine fest zugeschriebene Gebrauchsfunktion haben. Ihre temporäre Nutzung und Umdeutung durch die Kinder trägt als produktives Element in sich, dass sie ermöglichen, mit diesen Realitäten zu experimentieren. Räume sind eben auch das Resultat performativer Bespielung. Sie kommen durch Handlungen zustande, die durch Inszenierung und



Gestaltung als Teil der Spielstadt ästhetisch neu und anders von den Kindern wahrgenommen und erlebt werden.

Bei vielen Räumen waren größere inszenatorische Eingriffe, wie sie für die Spielstadt an einem Orte notwendig sind, nur sehr begrenzt machbar, weil sie dominieren waren von ihren jeweils anderen Alltagsnutzungen oder aber aus konservatorischen Gründen. Diese Einschränkungen wurden jedoch relativiert durch die Vielfalt der für die Spielstadt zur Verfügung stehenden Orte, die ihrerseits durch das Spiel als soziale Handlungsräume neu definiert wurden.

Die Spielorte waren gut und auffällig beschildert und durch ähnliche Bauelemente in den Außenbereichen für die Kinder unübersehbar als Teil der Spielstadt erkennbar. Auf großen Stoffbannern fanden sich der Spiel- und Stadtplan sowie eine differenzierte Auflistung der an dem Ort zu findenden Spielstadteinrichtungen und die Spielregeln.

## VIELE ORTE ERGEBEN DIE STADT DER KINDER

Die **Räume in der Innenstadt** waren für die Mini-Münchner\*innen besondere Orte neugieriger Aufmerksamkeit, da sie den meisten zwar namentlich bekannt waren, aber die wenigsten kannten sie aus eigener Anschauung oder eigenständiger, regelmäßiger Nutzung. Spielorganisatorisch waren folgende Orte zum Stadtteil MITTE zusammengefasst: Münchner Rathaus (zentrale Stadtpolitik, Standesamt, Zentralbank und Gericht), Gasteig an der Rosenheimer Straße mit PIXEL (Medienzentrum), Münchner Stadtmuseum (Ministerium der Dinge, Museumsführungen, Stadtplanung und Telefonzentrale), AkademieGalerie im U-Bahnhof Universität (Amt für Spielstadtangelegenheiten), Münchner Stadtbibliothek (Mini-Münchner Verlag und Bibliothek), Deutsches Museum (Forschungslabore und Museumsführungen) und das Spielhaus Sophienstraße am Hauptbahnhof (Zentrum der Spaßfabrik).

In einem kleinen Laden in hoch exklusiver Lage, Marienplatz 1, spielte sich die morgendliche Versammlung zur Registrierung und Vergabe der Arbeits- und Studienplätze im Stadtteil ab. Die Warteschlangen zogen sich bis weit über den Marienplatz. Wer in MITTE mit dem Spiel begann, musste von den Eltern die Erlaubnis haben, sich eigenständig im Stadtraum bewegen zu dürfen, da schon der Weg zu den Arbeits- und Studienplätzen mitten durch die Innenstadt führte. Die Mehrheit der Kinder war in diesen Zwischenräumen gerne und viel unterwegs, machte Pause am Rindermarkt, saß auf den Stühlen auf dem Marien-

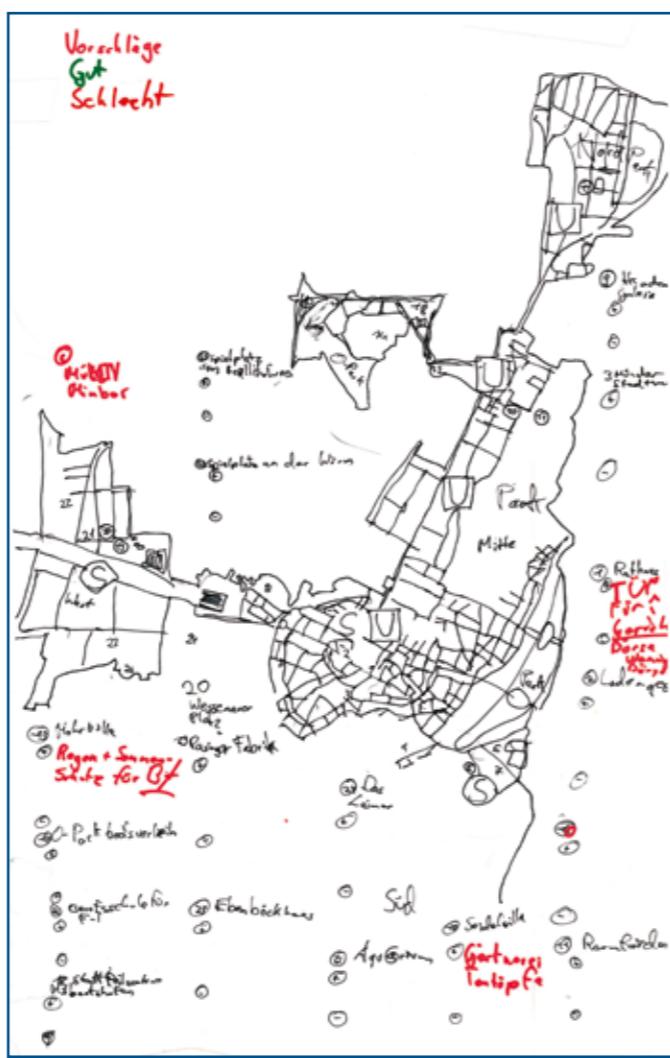
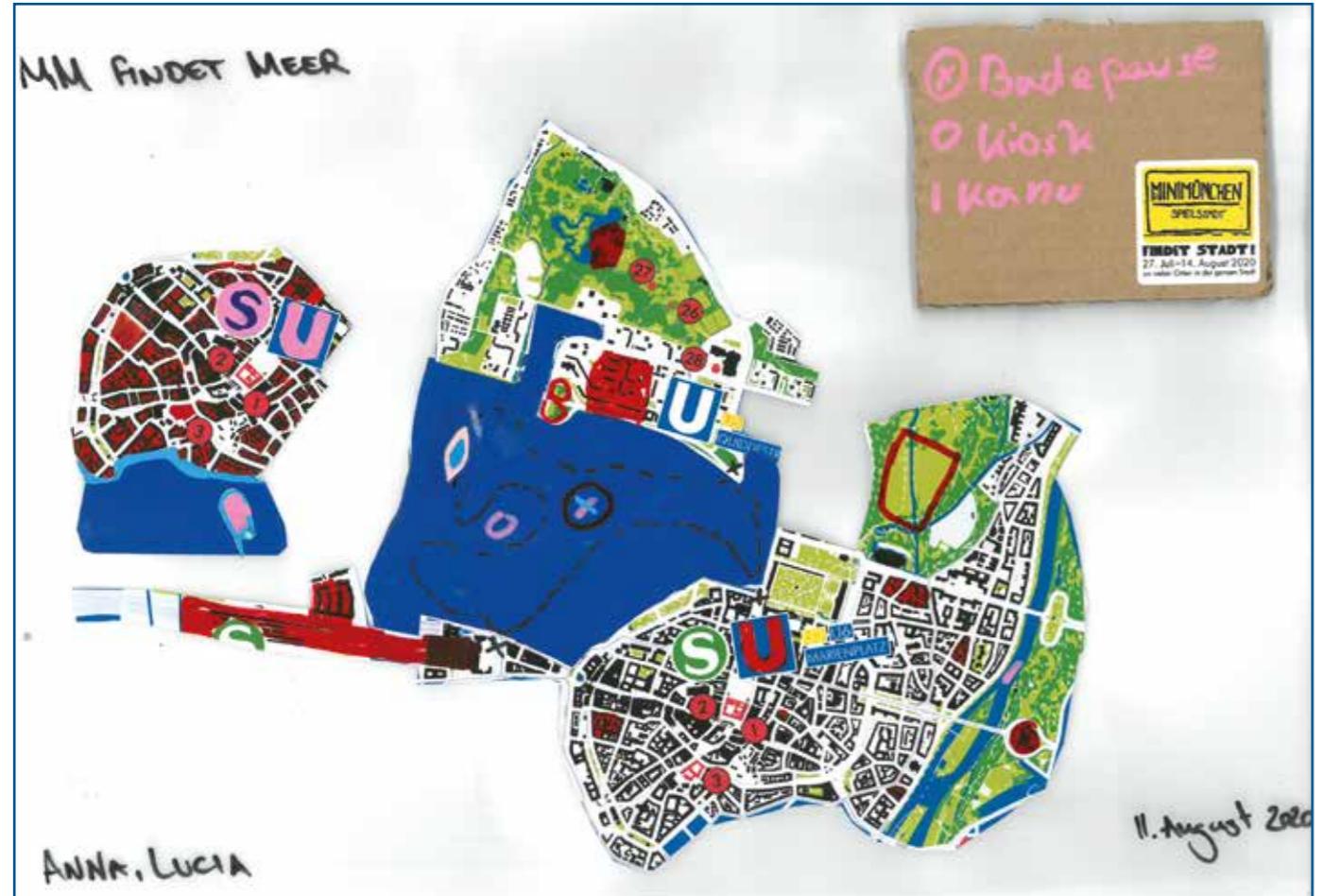
platz oder verschwand mal in einem der vielen Kaufhäuser. Wäre es nach den Kindern gegangen, hätte es noch viel mehr Arbeitsorte in der Innenstadt gegeben. Ihnen schwebten der Justizpalast sowie das alte Postgebäude vor; und das Alte Rathaus wäre genau groß genug für sie gewesen.

Die Innenstadtorte verfügten über je eigene, unterschiedliche und zum Teil sehr strenge Hygieneregeln, die nicht unbedingt kompatibel waren mit denen der offenen Kinder- und Jugendarbeit. Die jeweiligen Kooperationspartner\*innen in den Museen oder im Gasteig beispielsweise leisteten eine enorm engagierte Gratwanderung zwischen notwendig einzufordernden Abstands- und Limitierungs choreografien und den Bewegungsimpulsen der Kinder, sodass diese die Einschränkungen kaum mehr bemerkten.

Anziehungspunkte mit erweiterten Spielmöglichkeiten boten die **Kultur- und Bürgerhäuser** in den Stadtteilen. Die wenigsten hatten im August eigenes Programm geplant und durch die beiden Kinder- und Jugendkulturwerkstätten in der Pasinger Fabrik und in der Seidlvilla ergaben sich rasch tragfähige Vereinbarungen, wie die tollen Räumlichkeiten und Außenbereiche für die Spielstadt genutzt werden dürfen. Am Ende konnten Pasinger Fabrik, Mohr-Villa und Seidlvilla komplett bespielt werden und der Garten vom Ebenböckhaus. Die Kulturhäuser der Stadt verfügen über eine phantastische Ausstattung; Mohrvilla, Seidlvilla und Ebenböckhaus zudem über einen großzügigen Garten und erlebten – je unterschiedlich – ihre sommerliche Premiere als Teil von *Mini-München* und als expliziten Kinderort. Das gute Wetter ermöglichte die Verlegung von Bühnen, Arbeits- und Spielangeboten ins Freie und die Häuser, denen man als Kind in der Regel ihre Programmatisierung nicht gleich von außen ansieht, erwiesen sich als beliebte Spielorte.

Waren die Kulturhäuser sozusagen die Stützpunkte der Spielstadt in den Stadtteilen WEST und NORD, so galt dies in einem anderen Maß ebenso für die vielen **Parks und Grünflächen**, die für das Stadtspiel mitgenutzt werden konnten. Dort entstanden mit großen Zelten, Containern und Holzhütten die notwendigen Infrastrukturen für die Einrichtungen der Spielstadt. Dem Gelände entsprechend entstanden ganz neue Angebote, wie beispielsweise der Brücken- und Floßbau an der Würm, oder aber konnten die raumgreifenden Bauten des städtischen Bauhofs in der herausfordernden Architektur des Thea-





trons im Ostpark geplant werden. Hier entstand auf dem Hartplatz zusätzlich eine Agglomeration von Mini-Münchern mit Handwerk und Architektur. Andernorts gelang es sogar, die Straße, die vom bespielten Wensauerplatz mit Handwerkerdorf aus, auf der Rückseite der Pasinger Fabrik, zum Spielzentrum von WEST zu überqueren gewesen wäre, für die Dauer der Spielstadt für den Autoverkehr sperren zu lassen. Hier war auch die Stadtzeitung MiMÜZ untergebracht.

Im Olympiapark ist die Bootsinsel ein bekannter Veranstaltungsort; von Mini-München waren dort in einer kleinen Zeltstadt das Klimaschutzzentrum, das Haus International, das Amt für den Bau merkwürdiger und außergewöhnlicher Reisemobile, die Fahrradküche und das Mini-Münchner Reisebüro untergebracht. Von hier beziehungsweise vom Busparkplatz im Olympiapark aus starteten auch die Busreisen in alle anderen Stadtteile.

Das durchgehend schöne Wetter erlaubte über die geplanten Angebote hinaus eine sowohl flächenmäßige wie quantitative Ausdehnung der Spielaktivitäten auf die umliegenden Grünflächen, die von den Kindern auch in den Spielpausen – und ohne Maske (!) – intensiv genutzt wurden. Hier war Mini-München öffentlich und für alle einsehbar. Viele der Parks waren die Einstiegspunkte für Kinder, die die Spielstadt zufällig entdeckt hatten.

Um die Ausmaße und Verschiedenartigkeit der Spielstädteorte zumindest annähernd in den Blick zu bekommen, dürfen in ihrer Aufzählung die Häuser und Einrichtungen der Partner und Mitgestalter der Spielstadt aus der **Offenen Kinder- und Jugendarbeit** nicht fehlen. Mehrere Einrichtungen des Kreisjugendrings München-Stadt, zusammengefasst in der zentral gelegenen Spaßfabrik (Sophienstraße) und im Makerspace im Westen (Das Laimer) oder aber auch ganz vereinzelt (aqu@rium, Rumfordschlössl, RIVA NORD, Freizeittreff Freimann) unterhielten mit den Kindern gemeinsam wichtige und bereits bewährte Einrichtungen der Spielstadt. Auch das Stadtteilzentrum Milbertshofen (Verein Stadtteilarbeit) öffnete als eigener Spielort von Mini-München findet STADT! seine Pforten, ebenso und ganz neu die Feierwerk Funkstation, das Kirchliche Jugendzentrum Neuperlach und das ZAK Neuperlach



mit seiner kleinen Holzwerkstatt. Die Besonderheit dieser Orte ergibt sich durch einen ohnehin guten Kontakt zu den Kindern im Stadtteil und die Möglichkeit, mit diesen gemeinsam in ein umfassenderes Spiel einzusteigen und die Einrichtungen dafür zu gestalten.

Zwei **Schulorte** waren in Mini-München findet STADT! eingebunden. Der großzügige Mensabau vom Schulzentrum Quiddestraße ermöglichte ein eigenes Stadtteilzentrum OST mit allen Einrichtungen (die dazu gehörten) und zusätzlich Platz für das Mini-München-Bewegungsangebot vom Sportamt/FreizeitSport im großen Schulhof. Der Ort ist bei allen Kindern im Stadtteil bekannt und liegt zudem direkt an der U-Bahnstation Richtung Zentrum. Die Berufsschule für Fahrzeugtechnik am Elisabethplatz hatte alles, was für den Mini-München-Cateringdienst und für die Wäscherei gebraucht wurde: großzügige Garagen für die Lagerung, Zufahrtmöglichkeit für Fahrzeuge und einen Hof, in dem die Wäsche in der Sonne trocknen konnte.

Einige wenige **echte Betriebe**, Kleinunternehmen und Dienstleister boten tatsächlich an, Mini-Münchner\*innen auszubilden oder tageweise mitarbeiten zu lassen und zu beliefern. Die Kinder wurden von anderen Spielorten aus dorthin begleitet. In der Haarkunst Schwabing gab es beispielsweise eine Einführung ins Friseurhandwerk und in der Gärtnerei Mönch in den Isarauen handfeste Gärtnerarbeit.



# NEUE SPIELELEMENTE, SPIELERISCHE UND SPIELORGANISATORISCHE HERAUSFORDERUNGEN

Mit dem eigenständigen und einmaligen Besuch des Einwohnermeldeamtes war bisher ein Spielstadtbesuch für Kinder besiegt. Sie erhielten ihren Mitspielausweis und konnten als Bürger\*innen von Mini-München loslegen. Das war dieses Jahr anders.

Aufgrund der Hygiene- und Kontaktbeschränkungen mussten alle Mitspieler\*innen mit einer gültigen Adresse und Telefonnummer zur Nachverfolgung der Kontakte **online registriert** und – damit die Angaben verlässlich waren – mit der elterlichen Unterschrift bestätigt werden. Mitspielen war – erstmals in der Geschichte der Spielstadt – nur mit elterlicher Erlaubnis möglich. Dennoch konnte auf eine feste Voranmeldung verzichtet werden. In manchen Stadtteilen war die Anzahl der Kinder, die ohne Vorregistrierung (durch die Eltern) kamen, verschwindend gering, in anderen besonders hoch. Pro Spielort wurde am Morgen die Anzahl von Einlassbändchen verteilt, die als Mitspielplätze an dem Tag verfügbar waren.

Das Arbeitsamt und die Studienplatzvergabe funktionierten ebenfalls auf der Basis der **ersten Registrierung online**. Viele Kinder nutzten außerdem die Möglichkeit, sich bei der Gelegenheit ein Bankkonto fürs **Online-Banking** freischalten zu lassen. Damit war nicht nur der für Mini-München übliche Papierkram erheblich reduziert, es ergaben sich auch keine Nischen mehr für Mitspieler\*innen, die sonst zwei oder gar drei Jobs parallel laufen hatten. Aufgrund der reduzierten Bargeldmengen an einem Ort lohnten sich auch keine Banküberfälle (außer an der Zentralbank von Mini-München, die für die Organisation des



kompletten Bargeldbestands der Spielstadt und das Online-Banking zuständig war).

Für diese Verwaltungsvorgänge entwickelten sich die **Bezirksämter** als taugliche Instrumente, die an allen Orten der Spielstadt eingerichtet wurden und darüber hinaus auch als örtliche Stadtinformation und Ausgangsstation für Stadttouren fungierten.

Ähnlich multifunktional, aber komplett analog musste sich das Aufgabenspektrum der **Kioske** an allen Spielorten entfalten: Umschlagplatz der Essensversorgung, der Waren und Güter, die an den verschiedenen Orten der Spielstadt hergestellt wurden, der Mini-München-Zeitung, der Post sowie An- und Auslieferstation für bestellte Produkte.

Um möglichst viele Anlässe zur Kontaktaufnahme und zum Spiel der Orte untereinander zu schaffen, waren die zentralen Spielstadteinrichtungen, die es nur an einem Ort gab, nach einem ausgeklügelten System verteilt. Zusätzlich verknüpften die Spielstadtorte gleich mehrere Neuheiten.

Ein alter Klassiker wurde zum Renner! Ein **Telefonsystem** verband nahezu alle Spielstadtbetriebe miteinander, gesteuert über eine von Kindern betreute Telefonzentrale, sozusagen das Muster eines **Call-Centers**. Dieses konnte von außerhalb der Spielstadt direkt angewählt werden. Sämtliche Abfragen, Absprachen, Umfragen und Bestellungen liefen hier zusammen und wurden entsprechend weitergeleitet. In der Auswertung erhielt das digitale Telefonsystem uneingeschränkte Zustimmung. Die Kommunikation der Betriebe untereinander sei dadurch überhaupt erst möglich geworden. Allerdings wiesen die Kinder darauf hin, dass man die Umverteilung der Kommunikationswege durch das Call-Center darin ergänzen könnte, dass die Betriebe auch ohne Umweg miteinander in Gespräch kommen könnten.

Viele Betriebe machten auch von der Nutzung ihrer je eigenen **E-Mail-Accounts** regen Gebrauch. Auf der **Online-Plattform** war die Möglichkeit zur Erstellung eigener Betriebs-Websites eingerichtet, um sich mit Ideen, Anliegen und Vorschlägen direkt an die Mini-Münchner Öffentlichkeit wenden zu können. Unter Neugkeiten konnte jeder Betrieb direkt auf der Online-Plattform Textbeiträge posten.



An alle Kunden der  
**RENNSAU**

Ab heute, den 12.8.2020 müssen alle ~~in~~ 0 Rechnungen in Ostgeld bezahlt werden. Der Betrag der Beiliegenden Rechnung muss in Ostgeld überwiesen werden oder in Mimüs, mit einem Aktuellen kurs von 1:2.

Vielen Dank!  
Die Rennsau



Lieber Kiosk Mini-Bezirksamt Mitte Gastberg,  
da Sie ihre Schulden nicht bezahlen, starten wir einen Gerichtsprozess.  
Sie haben schlechte Chancen, denn wir haben die sechs besten  
Anwälte der Stadt. Überlegen Sie sich das noch einmal gut.  
Ihre Rennsau



Mit zu den kniffligsten Fragen gehörte, wie die sonst in Mini-München fußläufig und von Hand vollziehbare Zirkularität von Geld, Waren, Dienstleistung, Ver- und Entsorgung bei *Mini-München findet STADT!* gemeinsam mit den Kindern organisiert werden könnte. Die Kinder aus den Planungswerkstätten waren insbesondere über die Frage der Versorgung der Betriebe mit Essen für derlei logistische Themen zu gewinnen. Mit dem Vorschlag für einen **Cateringdienst „Rennsau“**, der täglich bis zu 500 Essensstüten packen konnte, schien den Kindern das Problem gelöst. Nicht gelöst war damit aber die Verteilung ... und auch nicht das Einsammeln und Liefern von Post, Waren für die Kioske in den Stadtteilen bis hin zur Mini-München-Stadtzeitung, die täglich ausgeliefert werden musste. Um das Ergebnis vorweg zu nehmen: Die Kinder waren nicht zufrieden mit den von uns erarbeiteten Lösungen. Eines der Probleme war, dass die Kinder an den Warenlieferungen selbst nicht beteiligt werden konnten. Auf einer **Ringlinie** fuhren täglich in entgegengesetzter Richtung zwei **Kombis** mit vielen verschiedenen Kisten im Kofferraum alle Spielorte an: Wäsche, Geschenke, Post, Essensstüten, Blumen, Zeitungen und vor allem Waren, die gleichzeitig eingesammelt und ausgeliefert wurden. Ihre Ansprechpartner\*innen waren Kinder an den Kiosken der Stadtteile und Standorte. Von da aus fuhren **Lastenräder**, die die Verteilung der Sachen innerhalb des Stadtteils übernahmen.

Die größeren Spieleinheiten, die sogenannten Stadtteile, waren zunächst als **eigene politische Einheiten** angelegt, mit Bezug zum **Gesamtstadtrat** und den von allen Mini-Münchner\*innen zu wählenden **Bürgermeister\*innen**. Das war für die Kinder im zentralen Rathaus und in der Stadtteilpolitik eine besondere Herausforderung, bot Anlass zu teils heftigen politischen Debatten. In Frage stand, wer sich durch wen und wie vertreten fühlte. Dies führte zu Abspaltungsbewegungen und Wiedervereinigungen bis hin zum mehrmaligen Umschreiben der Wahlordnung. Auch innerhalb der „Stadtteile“ ergaben sich zügig eigene politische Versammlungsmodalitäten und Binnenstrukturen. Mit Blick auf die Stadtgemeinschaft von ganz Mini-München, die sonst zwar als divers, aber von den meisten Kindern als überschaubar erlebt wurde, ergaben sich für die „zentrale Stadtregierung“ Probleme der Rückkopplung,

von Präsenz, „Bürger\*innen-Nähe“ und rechtzeitigem Handeln. Einmal wöchentlich fand im Rathaus am Marienplatz die **Mini-Münchner Stadtversammlung** statt, in der auch über die Spielstadt hinausgehende Themen diskutiert wurden.

Dem zentralen **Medienzentrum** der Spielstadt im Gassteig, von dem aus das **Live-Radio** und die täglich **gestreamte Fernsehsendung** gesendet wurden, waren in jedem Stadtteil und später an allen Spielorten eigene

**Medienaußenstellen** zugeordnet, die ihre Beiträge medienübergreifend direkt an die Hauptredaktionen schickten. Über die Online-Plattform konnten die Radio- und Fernsehsendungen live verfolgt werden, die täglich druckfrische Mini-München-Zeitung war auch als PDF online lesbar. Der Zugriff auf diese Seite war allen registrierten Kindern und Jugendlichen, aber ebenso externen Interessent\*innen möglich.



Die komplette Topografie der Spielstadt bildete sich auf einem **eigenen Stadtplan** ab. Wäre es nach den Kindern aus den Planungswerkstätten gegangen, hätten alle (realen) Plätze und Straßen einen eigenen Namen bekommen, um den Stadtplan unmissverständlich zum **Spielstadtplan** umzugestalten. Die Legende und Bezeichnungen im Plan stammen von diesen Kindern. Zu guter Letzt entschieden wir uns als Veranstalter\*innen, die reale Stadt karte zumindest so im Spielplan zu berücksichtigen, dass alle Spielfunktionen darauf abgebildet werden konnten und zugleich eine Orientierung im Stadtraum (U- und S-Bahnlinien, Ortsbezeichnungen, etc.) möglich war. Spielplan und Stadtplan verwiesen auf die große, zusammenhängende Spielstadt und waren stete Begleiter der Kinder, die mobil zwischen den Orten unterwegs waren. Die **Mobilität der Kinder** in



der Stadt, die einer eigenen Spielagenda folgten (Besuche anderer Spielorte, Gewerbeerlaubnis abholen, der langen Schlange am Spielort XY entkommen, studieren, etc.) nahm mit der Dauer der Spielstadt deutlich zu.

Nicht wenige Kinder und Jugendliche fragten nach, ob mit Vorlage des Spielstadtausweises die U- und S-Bahnfahrten kostenfrei seien, und tatsächlich hatten sich Kinder aus den Planungswerkstätten fest vorgenommen darüber mit der MVG ins Gespräch zu kommen. Insgesamt drei ausgehandelte, kostenlose Busfahrten mit einem Oldtimer-Bus aus dem MVG-Museum waren Anlass zur spontanen Einrichtung eines **Reisebüros**. Dieses nahm die verschiedenen Ziele auf dem Spielplan in den Blick und bot vielen Kindern die Möglichkeit, vom Münchner Norden aus Richtung Osten, Westen und nach Freimann zu reisen und sich dort die „Sehenswürdigkeiten“ von Kindern zeigen zu lassen.

Mit Anmeldung einer politischen Veranstaltung, einer „**Demonstration**“ auf dem **Marienplatz**, war die gemeinsame Abschlussveranstaltung von *Mini-München findet STADT!* in trockenen Tüchern. Sie eröffnete die Möglichkeit, die Anzahl der Teilnehmer\*innen auf immerhin 200 Kinder (plus 50 Begleiter\*innen) zu setzen. Bereits mittags begannen wir nach und nach den Platz zu erobern, der uns behördlich dafür zugewiesen war. Ab 15 Uhr kamen aus allen Stadtteilen und von allen Orten nach und nach die Kinder und Jugendlichen gemeinsam mit den Mitarbeiter\*innen und nahmen den Platz für sich ein. Am Ende waren 250 Kinder auf dem Marienplatz. Für die Kinder, die nicht mitkommen konnten, waren eigene kleinere Abschlussmomente geplant und an jedem Ort war die Übertragung des Livestreams vom Marienplatz gesichert.

Das knapp 45-minütige Programm, von den Kindern und Jugendlichen selbst zusammengestellt, öffnete den Blick auf die vielen Kinder und unterschiedlichen Orte der Spielstadt: Eine Hochzeit sowie eine Fahrt des Flufos (Flugobjekt, entstanden im **Amt für den Bau merkwürdiger und außergewöhnlicher Reisemobile**) über den Marienplatz setzte einen von vielen als emotional erlebten Schluss von *Mini-München findet STADT!*

Nachtrag: Im Außenbereich aller Spielorte von Mini-München gab es eine für alle neue Einrichtung: **Warten und Waschen**. Inszeniert mit Hygiene- und Abstands-Infos, einer großzügigen Waschzeile mit offenen Waschbecken, Abholstation für Mund-Nasen-Schutz und Sitzmöglichkeiten fungierte sie in vieler Hinsicht wie eine Schleuse, als Eintritt in eine neue Wirklichkeit.





# INTERVIEW MIT DEM ENTWICKLERTEAM DER ONLINE-PLATTFORM

Mit [mini-muenchen.online](#) hat die Digitalisierung in diesem Jahr endgültig auch in Mini-München Einzug gehalten. Die umfassende Online-Plattform hat die 40 Spielorte der Spielstadt vernetzt, stellte den Bürger\*innen und Betrieben Online-Banking und E-Mail-Postfächer zur Verfügung und zeigte Neuigkeiten und freie Arbeitsplätze in Echtzeit an. Auch von daheim konnten Kinder auf die Plattform zugreifen, etwa um am Abend MüTivi zu schauen oder die Artikel der Zeitung MiMÜZ zu lesen.

Hinter der Online-Plattform steht ein junges Entwicklerteam ehemaliger Mini-Münchner. Im Interview mit unserem Mitarbeiter Joscha Thiele erzählen Maximilian Rosenmüller (18), Gustav Berth (17), Leon Endres (18) und Severin Kathke (22), wie es zu [mini-muenchen.online](#) kam.

**Danke, dass ihr euch die Zeit nehmt und schön, dass wir uns wieder hier in der Videokonferenz treffen, wie so oft im Frühjahr! Wenn wir auf die ungewöhnliche Spielstadt in diesem Jahr zurückblicken, dann ist mini-muenchen.online sicher eine der schlagzeilen-trächtigsten Neuerungen, die die Anpassung an die Pandemie mit sich gebracht hat. Tatsächlich liegen die Anfänge der Online-Plattform aber ja schon viel weiter zurück, in einer Zeit, in der ihr selbst noch Mini-Münchner wart. Welche Spielstadterfahrungen habt ihr gemacht und wie kam es dazu, dass ihr etwas für Mini-München programmiert habt?**

**Max:** Ich war 2010 das erste Mal in Mini-München, war heillos überfordert und froh, da wieder raus zu sein am Abend. Ich bin dann 2012 aber doch wiedergekommen mit Leon, und dann ging es los. Ich habe alles gemacht, was ich wollte. Polizist, Stadtpolitik, was auch immer. Und Computer haben mich immer schon fasziniert. 2014 habe ich gehört, dass es einen Vorgänger von so einem bargeldlosen Bezahlsystem gab, und Gustav und ich wollten eh irgendwie etwas in die Richtung machen. Und da haben wir Kontakt zum Philipp [dem damaligen Initiator] aufgenommen, und gefragt, ob wir das weiterentwickeln dürfen. Ich konnte damals noch nicht mal wirklich programmieren. Das war dann quasi unser erster Versuch, 2016. Als ich dann auch bei der Bank gearbeitet habe, da gab es zum Beispiel Kartenzahlung. Naja, es hat mäßig gut funktioniert und dann wollten wir eigentlich für 2018 etwas Neues machen.

Da war ich aber krank. Für 2020 kam dann eben auch die Börse dazu. Den Rest der Geschichte kennt ihr ja alle.

**Gustav:** Ich bin seit 2008 bei Mini-München, da war ich sechs. Ich war eigentlich am Anfang mal überall, dann bei manchen Betrieben auch länger. Max hab ich 2014 kennengelernt. Ich war im Gericht, er war bei der Polizei. Da kamen dann die ersten Ideen auf. Zunächst ist aber erst mal überhaupt nicht viel passiert. Und dann hab ich 2018 mit Leon und Joscha zusammen die Börse gemacht, also die neue Mini-München-Börse entwickelt. Und da hatten wir auch die Idee, dass wir Handel und Kurse digital organisieren könnten, und so kam ich zur Idee des Online-Systems zurück.

**Leon:** Ja, mir geht es relativ ähnlich. Ich war auch schon viele Jahre in Mini München und ich habe zwar nie wirklich groß bei der Bank oder Börse, im Geldsektor gearbeitet, aber ich fand es immer sehr faszinierend mit Geld umzugehen, das Geld zu haben, dann dabei alles Mögliche machen zu können. Und das hat auch dazu geführt, dass ich mich jetzt für die Plattform mehr damit beschäftigt habe.

**Severin:** Ich bin seit 2008 bei Mini-München. Damals war ich 10 Jahre alt und war eigentlich immer entweder im Verwaltungsbereich der Hochschule oder später auch im Einwohnermeldeamt dabei, oder aber bei der MiMÜZ. Es hat mir immer sehr viel Spaß gemacht, deswegen habe ich dann auch als Volontär und Betreuer gearbeitet in den vergangenen Jahren. Ich habe immer mit Interesse verfolgt, was es da für Entwicklungen gab, ich studiere jetzt auch selbst Informatik und fand es toll, was ihr damals schon gemacht habt, als ihr drei selbst noch Kinder wart. Im Mai hat Max mich dann mit einigen Fragen zum Einwohnermeldeamt kontaktiert und gefragt, ob ich nicht auch mitmachen mag.

**Was war 2014 bzw. 2016 eure Motivation, an die ersten Versuche, die es offensichtlich gegeben hatte, anzuknüpfen? Warum war euch das als Mitspielende wichtig?**

**Max:** Wir wollten eh gerne irgendwas programmieren, weil wir daran einfach Spaß hatten, und wir fanden es auch ein cooles Konzept. Wir wollten quasi auch ein bisschen Digitalisierung. Also das Spielkonzept an sich, das ich

Bitte Spenden

Vor 102 Tagen von Börse veröffentlicht

### Spenden!!!

Wir haben 250 MiMüs gespendet um die korrupte Rennsau und das Bezirksamt Ost zu stoppen. SPENDET ALLE!

Vor 102 Tagen von Kommunale Dienste Mohr-Villa veröffentlicht

### Wahl ungültig! Sammelklage gegen den Staat!!!

Liebe UK Aktionäre,  
wir informieren, dass die Unabhängige Kanzlei (am Rathaus) momentan eine Sammelklage plant und Mitläger sucht. Die UK will bei Prozess Schadensersatz für die Mitläger fordern.

Vor 117 Tagen von Börse veröffentlicht

### Kiosk Dicke Ferkelchen

es gibt im dicken ferkelchen nie mehr limo, aber es gibt Mango saft.

Vor 112 Tagen von Kiosk Ost veröffentlicht

### 5 Orange Westen

Es liegen 5 Westen in der Wäscherei.  
Bitte abholen!

Vor 112 Tagen von Wäscherei

cool finde, erklärt ja praktisch die Grundzüge einer Stadt. Wir wollten das ein bisschen näher an die eigentliche Realität der Kinder heranzuführen, so dass es auch ein paar moderne Spielelemente hat. Aus dieser Idee heraus ist es entstanden.

**Und dann habt ihr die Sache ab 2016 und besonders nach 2018 eigenständig weiterentwickelt. Was war eure Zielvorstellung?**

**Gustav:** Hauptsächlich ging es um Bank und Börse. Die ursprüngliche Idee war einfach nur Online-Banking, und als die Börse dann cool wurde, haben wir gedacht, okay, wir können auch die Börse online machen und damit schnelleren Handel ermöglichen, die Kurse leicht anzeigen und soweas. Und daraus ist das Ganze dann im Laufe der Zeit gewachsen.

**Max:** Ich muss sagen, wir haben es ein bisschen auf gut Glück gemacht, halt mit dem einen großen umfassenden System. Margit [Maschek, Mitarbeiterin K&S] war ja eher für eigenständige Spielsysteme, und du, Joscha, meintest ja nach dem letzten Mini-München eher, das Börsenspiel sei schön, so wie es ist. Deswegen waren wir uns nicht ganz sicher, aber wir haben trotzdem einfach angefangen.

**In diesem Jahr habt ihr, Max und Leon, euch dann regulär beworben für die Mitarbeit in Mini-München, nachdem ihr gerade 18 geworden wart. In eure Bewerbung habt ihr geschrieben, dass ihr seit dem letzten Mal dieses umfassende System für Bank und Börse entwickelt habt und in die Tat umsetzen möchtet. Ich war total überrascht, ich wusste nicht, dass ihr daran weiterarbeitet, und wie ihr richtig sagt, war ich, was die Börse angeht, ja sogar ein bisschen skeptisch, ob es das braucht! Aber spätestens als wir im Mai wussten, dass Mini-München ganz anders wird, war eben auch klar, dass eure Plattform ein ganz zentrales Element werden könnte. Die große Mehrzahl der Funktionen habt ihr dann ja sehr kurzfristig ab Mai noch entwickelt.**

**Gustav:** Ja. Neben Bank und Börse, bei denen alles komplett online geht, gab es dann noch das Einwohnermeldeamt: eine zentrale Bürger\*innenliste, in die das Amt die neuen Bürger\*innen einträgt. Dann gibt es das Arbeitsamt und das Sekretariat, wo man Leute einstellen und kündigen kann. Der Lohn wird dann automatisch ausgezahlt. Über die Sekretariate und Arbeitsverläufe gab es dann eben auch die Möglichkeit der Kontaktverfolgung im Infektionsfall.

**Max:** Man kann sagen, dass die wichtigsten Verwaltungsabläufe im Spiel digital zur Verfügung stehen und an jedem Standort in Echtzeit abgerufen werden können.

**Severin:** Ein Betreuer hat es gut zusammengefasst: „Wir hatten in Mini-München früher immer so viele Zettel und Karten. Alles was Zettel und Karten waren, gibt es jetzt im Online-System.“

#### Und dann gab es ja auch noch neue Kommunikationsfunktionen.

**Leon:** Ja, wir haben dann noch eine Neuigkeitenseite gemacht, wo die ganzen Betriebe ihre Neuigkeiten als Kurznachricht in die Welt rauschreiben konnten. Das hat für viele witzige Momente gesorgt. Zusätzlich gab es noch ein Content-Management-System, mit dem Betriebe eigene kleine Websites machen konnten.

**Severin:** Die News haben für schönes Spielgeschehen gesorgt. Wenn die Kinder da etwas gelesen haben, mit dem sie überhaupt nicht einverstanden waren, haben sie das gleich in unseren eigenen News gepostet oder sofort irgendwo angerufen. Das war ein schönes Element, wo Kommunikation zustande gekommen ist, die es sonst selbst an einem zentralen Standort so nicht gegeben hätte.

**Ihr wart ja während der Spielstadt auch mitten im Getümmel; Severin im Bezirksamt Ost, Leon in der Zentralbank und Max und Gustav die meiste Zeit in der Online-Schaltzentrale hinter der Zentralbank, in der Küche der Ratstrinkstube. Hattet ihr den Eindruck, dass die Mini-Münchner\*innen die neue Plattform gut annehmen?**

**Leon:** Ja, am Anfang mussten sie sich natürlich erstmal reinfinden. Aber ich hatte das Gefühl, dass die Kinder sich schon nach ein paar Tagen sehr gut darauf ausgekannt haben. Wir hatten im Rathaus auch sehr schnell einen Sekretär, der alles machen konnte, es lief eigentlich alles sehr reibungslos.

**Die wesentlichen Funktionen haben sich den Kindern sehr schnell erschlossen, es war für sie ganz selbstverständlich, darüber einzustellen und zu kündigen. Das zeigt, wie intuitiv das System war. Und, obwohl einige am Anfang vielleicht Zweifel hatten, sind auch die Erwachsenen gut damit zurechtgekommen, nicht zuletzt dank der erstklassigen Tutorials unseres Teammitglieds Maxi Wagner. Gab es einen Moment, in dem ihr wusstet: Ok, das klappt?**

**Gustav:** Also für mich war das der Moment, als wir das Ganze gelauncht haben, eine Woche bevor Mini-München losging. An dem Tag haben wir alle von 10 Uhr in der Früh bis 4 Uhr morgens an dem Ding gearbeitet. Als dann am Ende der Server im Internet aufrufbar war, das war schon ein cooles Gefühl. Ich glaube, das war der Moment, wo ich gemerkt habe: Okay, krass, es funktioniert.

**Max:** Für mich war es der Zeitpunkt, wo nach den ersten beiden Tagen das Arbeitsamt noch nicht zusammengebrochen war und ich wusste, dass wir uns jetzt weniger Gedanken machen müssen.

**Leon:** Für mich war es der Moment, als die Börse anlief, die ganzen Leute angefangen haben zu handeln und die Kurse angezeigt wurden.

**Severin:** Bei mir war es, glaube ich, der zweite Tag tatsächlich, weil der erste doch ein bisschen chaotisch war. Aber als am zweiten Tag um 10.15 Uhr die Einwohnermeldeamtsschlange durch war, und die Mitarbeiter\*innen, also die Kinder, sich gefragt haben: Was können wir jetzt machen? Dann hab ich mir auch gedacht: Ok, gut, jetzt läuft das Ding einigermaßen.

**Es ist ja ein wahnsinnig komplexes Programm mit vielen unterschiedlichen Funktionen und einer Datenbank mit Tausenden Nutzer\*innen. Wie funktioniert so etwas technisch? Wie habt ihr das programmiert und was war euer gemeinsamer Arbeitsprozess?**

**Max:** Wir haben halt versucht, die Realität, die wir natürlich als Mini-Münchner alle kennen, quasi als Informatiker in Zahlen und Buchstaben in irgendwelchen Datenbanken darzustellen. Damit fing das alles an.

**Leon:** Generell kann man sich erstmal vorstellen, dass unter der gesamten Haube eigentlich ganz, ganz viele Tabellen liegen, in denen im Grunde alles steht. Zum Beispiel Benutzer-ID, Name, Geburtsjahr und all sowsas. Und dann haben wir Programme geschrieben, die damit umgehen und die Tabellen verwalten können. Die können dann neue Benutzer erstellen oder bearbeiten. So lief es dann mit den Bankkonten, mit Aktien, mit den Jobs. Eine große Sache waren noch Berechtigungen – jede\*r Benutzer\*in hatte verschiedene Berechtigungen. Vielen Kindern ist es wahrscheinlich auch aufgefallen, dass sie mit ihrem eigenen Account nur auf ihr Bankkonto zugreifen konnten. Aber wenn sie gearbeitet haben und als Betrieb eingeloggt waren, dann konnten sie noch aufs Arbeitsamt oder das Sekretari-

Heute hat ein Mitarbeiter ein kleinen Hahn ins Architekturbüro mitgebracht!

Vor 116 Tagen von Architekturbüro veröffentlicht

## schtandesamt am olimpiase

ab morgen haben wir ein schtandesamt  
hir am olimmhcerse. kommt som  
heiraten.  
balt giptes auhc karibigpthohcseiten

Vor 112 Tagen von Mini-Bezirksamt Olympiapark veröffentlicht

## Börse Blühet auf

Die Börse verkauft jetzt viele Aktien  
,also geht zur Bank oder Börse und  
investiert in Aktien

Vor 111 Tagen von Börse veröffentlicht

## EIL: Seidlvilla ruft Republik aus

die Seidlvilla erklärt ihre  
Unabhängigkeit und ruft hiermit die  
Republik Seidlvilla aus. Sie erklären die  
Zentralbank, die Zentralregierung und  
das "Geicht von "Mini München" für  
illigitim.

+++ mehr heute Abend in der MiMÜZ  
+++

Vor 116 Tagen von MiMÜZ veröffentlicht

## Lunchwettstreit

Lieber Kiosk von der Seidlvilla ihr seid  
keine Kokkorenz sondern  
Kleinvermarkter.

at zugreifen, News schreiben und so weiter. Genauso war es auch für die erwachsenen Mitarbeiter\*innen und die Orga, die hatten Zugriff auf andere Seiten und Funktionen.

**Max:** Wir haben mehrere Zehntausend Zeilen Quellcode geschrieben, 50.000–60.000 insgesamt. Den großen Teil dessen, was auf den Servern lief, haben wir in Java programmiert, und die Website eigentlich ganz normal mit HTML, CSS Framework und Java Script. Dahinter lag eine MySQL Datenbank, eine relationale, tabellen-orientierte Datenbank. Wir haben aber auch nicht von Grund auf angefangen, sondern riesige Frameworks genutzt, Spring und Thymeleaf, für die Interaktion mit der Datenbank und Templates für das Frontend.

**Leon:** Jeder hat sich erstmal ziemlich um den eigenen Bereich gekümmert, später sind wir mehr hin und her gesprungen. Im Grunde hat es immer mit der Frage begonnen: Welche Tabellen wollen wir haben? Für das Arbeitsamt z. B. brauchen wir eine für die Jobs, eine für die vergangenen Jobs, und so fort. Und sobald wir die Datenbanken hatten, ging es dann los, eine Seite nach der anderen zu schreiben. Wir haben Bankkontos, jetzt müssen wir Überweisungen möglich machen. So ging es von einem Feature zum nächsten.

**Gustav:** Den Prozess würde ich als schnell und dreckig beschreiben, schnell gearbeitet. Wir hatten ja nicht viel Zeit, da war es an vielen Stellen wichtiger, dass wir das irgendwie zum Laufen bekommen, als dass es wahnsinnig sauber programmiert ist.

**Man merkt der Plattform stark an, dass ihr Mini-München so gut kennt, in den Details und Feinheiten des Spiels, die dort eingearbeitet sind – und es zeigt sich auch daran, wie reibungslos sich das Online-System mit dem Spiel verbinden ließ. Das hätten wohl keine anderen professionellen Programmierer\*innen so hingekriegt, geschweige denn in der Zeit. Aber ihr habt ja, außer Severin, noch gar keine Ausbildung in dem Bereich, sondern seid gerade mit der Schule fertig. Habt ihr euch alles selber beigebracht?**

**Max:** Man muss sagen, wir haben alle sehr, sehr viel gelernt in dieser Zeit.

**Gustav:** Ja, sehr viel.

**Max:** Wir konnten alle schon mehr oder weniger viel und wir haben uns gegenseitig sehr viel geholfen. Wir haben massig Tutorials gelesen und angeguckt und sehr

viel ausprobiert. Und wir haben auch viel mit anderen Informatikern gesprochen, die bereits arbeiten; die haben uns dann auch ab und zu mal geholfen. Leute, die wir aus Mini-München kannten, oder auch aus einer Firma, wo ich Praktikum gemacht habe. Es war eigentlich ein ziemlich großer Lernprozess, den wir alle durchgemacht haben, würde ich sagen.

**Severin:** Programmieren lernt man eh am besten, indem man programmiert. Ich hab den Eindruck, das hat bei uns bzw. euch recht gut hingehauen.

**Leon:** Etwas, das ich auf jeden Fall mitnehme, ist die Bedeutung von Testing. Wir hatten so wenig Zeit, da war keine Chance, das System wirklich zu testen. Das hat für ein paar Probleme gesorgt, die wir definitiv hätten vermeiden können.

**Max:** Ja, unter so hohem Druck zu arbeiten, würde ich in Zukunft vermeiden wollen. Es gab ein paar Momente, wo das System im Spiel komplett offline war und wir irgendwelche Fehler beheben mussten. Da habe ich dann schon mal eine Stunde Pause gebraucht. Wenn wir heute noch mal anfangen würden, würden wir wahrscheinlich schon wieder viel anders machen, weil wir so viel gelernt haben. Das wäre jetzt wahrscheinlich nochmal viel besser. Aber mein Gott.

**Habt ihr denn vor, die Plattform noch weiter zu entwickeln? Was wären eure Ideen für die nächste Spielstadt?**

**Gustav:** Ich glaube, wir haben viele Ideen. Ein großer Teil läuft darauf hinaus, die bisherigen Features benutzerfreundlicher zu machen. Das Content-Management-System zum Beispiel, damit war ich noch nicht zufrieden. Und auch bei Arbeitsamt und Hochschule waren viele Stellen noch nicht wahnsinnig nutzerfreundlich.

**Max:** Zum einen gibt es im Hintergrund viel umzubauen, damit das Ausfallrisiko geringer ist. Und dann gibt es viele Ideen für neue Funktionen.

**Gustav:** Eine Idee ist zum Beispiel kontaktloses Bezahlen. So, dass man sein Handy an ein Lesegerät im MIMEP hält und dann wird das Geld überwiesen.

**Dann bin ich gespannt, wie es weiter geht mit der Digitalisierung in Mini-München. Hut ab vor eurer Leistung und an dieser Stelle nochmal großen Dank für euer enormes Engagement – auch an alle anderen, die an dem Online-System mitgewirkt haben.**

## Regierung unfähig!!

Nach mehreren Anrufen heute und gestern scheint nie ein Mitglied des Stadtrats im Rathaus anwesend zu sein um die Beschwerden und Anliegen von Bürger\*innen zuzuhören. DAS IST UNERHÖRT! WIR HABEN WICHTIGEs!

Vor 109 Tagen von Reisebüro veröffentlicht

## Flufo?

FLUFO

Das nächste große Ding!

Vor 110 Tagen von Reisebüro veröffentlicht

## Wir heiraten

Romantische Neuigkeiten! Endlich heiraten wir den Bauhof am Mittwoch den 13.8.2020 um 12 Uhr am Bauhof kommt alle Vorbei ❤️😊😊😊😊😊

11 ❤️

Vor 106 Tagen von Bibliothek & Verlag veröffentlicht

## Roben sind abholbereit

An das Gericht! Ihre Roben sind abholbereit.

Vor 113 Tagen von Wäscherei veröffentlicht

## Tut uns leid kiosk MOHRVILLA

Hier im osten gibt es bessere Lunchpackete.



### ERSTES UFO MINI MÜNCHENS(Flufo)

Eines tages landete das Flufo einfach im olympiapark und mechaniker ~~stiege~~ stiegen aus . Es wird vermutet das es vom Mars kommt . Seit dem werden Flufo reisen vom Reisebüro angeboten . Es gibt drei plätze im Flufo einen Lenker ~~einen~~ zwei Treter (also passen immer zwei personen ins Flufo) . Um ein Flufo zu lenken muss man die flufo prüfung machen zuerst macht man eine theoretische prüfung danach die praktische . Man kann sich das Flufo wie ein Fahrrad mit drei sitz plätzen verstellen die im eck angeordnet sind vorstellen im Täcket kostet für eine station 2MiMi es gibt drei stationen die erste ist in mini münchen die zweite ist auf der sträke und die dritte ist in ~~Wier~~ karibik das ist das selbe Reiseziel wie das vom Schiff. Wier ~~haben~~ haben das ~~ist~~ das ~~selbe~~ als Kunden begrüssen dürfen .  
Euer Reisebüro

# DIE SPIELSTADT ALS SPIEGEL FÜR FRAGEN DES STÄDTISCHEN ZUSAMMENLEBENS

## RAUMANEIGNUNG UND ERLEBNISQUALITÄT AN DER SCHNITTSTELLE SPIEL | STADT | RAUM

**Öffentliche Räume sind wichtige Orte urbaner Erfahrung für Kinder und Jugendliche. Gleichzeitig sind diese öffentlichen Räume vor allem solche für Erwachsene, welche die Möglichkeitshorizonte für Kinder und Jugendliche maßgeblich mitbestimmen.** Damit können urbane Räume auch stets als Orte der Auseinandersetzung zwischen Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen verstanden werden. Der immer knapper werdende öffentliche Raum ist politisch umkämpft; es geht dabei um die Aushandlung von Gestaltungsmacht. In diesen Aushandlungsprozessen erleben sich Kinder und Jugendliche oft als ohnmächtig und ziehen dabei häufig den Kürzeren.



Im temporären Raum Mini-Münchens werden die generationellen Ordnungen partiell außer Kraft gesetzt und neu verhandelt. Mini-München wird damit in gewisser Weise zu einer in der vertrauten Topografie der Stadt lokalisierter Utopie. Sie funktioniert nach eigenen Regeln und Kinder verhandeln hier, wie gutes Zusammenleben in einer Stadt gestaltet werden kann.

Im komplexen Handlungs- und Möglichkeitsraum der Spielstadt haben sie die Chance, spielerisch entsprechendes Know-how zu erwerben, um eigene Interessen durchzusetzen, beispielsweise vorzuschlagen, ein eigenes Bürger\*innenbüro an einem Spielort zu eröffnen, weil der Weg zum nächsten Büro zu weit ist oder nachzuforschen, warum nur so wenige Exemplare der Spielstadtzitung MiMüZ am Kiosk zu erwerben sind – Fragen, wie sie so oder ähnlich auch für Bürger\*innen realer Städte relevant sind. Die Spielstadtbürger\*innen können mit anderen zusammen etwas auf die Beine stellen, Wünsche und Bedürfnisse artikulieren, sich einmischen und mitbestimmen – kurz: die Wirksamkeit eigenen Handelns unmittelbar erfahren, wenn sie aktiv werden.

Dies gilt auch für das aktuelle Spielstadtkonzept, das über das Stadtgebiet verteilt sehr unterschiedliche Räume zur Verfügung stellt, die temporär Kinderöffentlichkeit ermöglichen und Prozesse mit offenem Ausgang in Gang setzen.

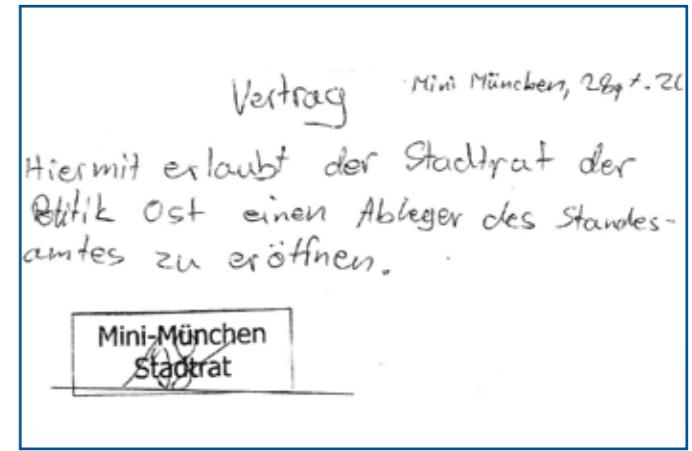
Das geschieht zum Teil an realen kommunalen Funktionsorten, in denen die junge Generation normalerweise keine zentrale Rolle spielt, wie im Rathaus, in Museen, Kultureinrichtungen, Parks ...

Damit werden Kinder nach der langen Zeit des Zuhausebleibens und Homeschoolings endlich wieder sichtbar und spürbar als junge Einwohner\*innen mit eigenen Ideen, Vorstellungen und Bedürfnissen und bringen Leben in die Stadt! Vielleicht sogar mit nachhaltiger Wirkung auf die Wahrnehmung der Erwachsenen, insofern als dass städtische Einrichtungen, wie zum Beispiel Kulturhäuser, selbstverständlich auch Orte der Kinder sind.

## WECHSELWIRKUNG ZWISCHEN MINI-MÜNCHEN UND MÜNCHEN

Mehr als je zuvor wird der inszenierte Raum der Spielstadt mit dem realen Stadtraum verschränkt. Für die Kinder überlappt sich der Spielraum Mini-München mit dem Stadtraum München und die Grenzen werden an manchen Stellen fließend wahrgenommen, wie es sich etwa im Stadtplanungsbüro ereignete, wo man dringend einige Briefe erwartete. Nachforschungen ergeben letztendlich, dass der Briefträger versehentlich Briefe aus Mini-München in einen „echten“ kommunalen Briefkasten eingeworfen hat. Im Planungsbüro wird darüber diskutiert, ob und wie man an diese Briefe wieder herankommen könnte – vermutlich aber vergeblich ...

Unter den besonderen Rahmenbedingungen, unter denen reale und inszenierte Welt aufeinandertreffen, kommen ungeplante Situationen zustande, die den speziellen Reiz der Spielstadt ausmachen: Die Hochzeitsgesellschaft schiebt sich aus dem Standesamt, das sich im Rathaus am Marienplatz befindet, ins Freie, allen voran das Brautpaar. Eine Bank aus dem Standesamt wird nach draußen zum Rathauseingang getragen. Im Hintergrund dröhnt Bruno Mars’ „Marry Me“. Die Erwachsenen im Rathaus schmunzeln, einige Passant\*innen spähen zu den Kindern. [...] Irgendjemand ruft: „Eine Runde um den Marienplatz!“ und



he er sich versehen kann, wird der Bräutigam mitgezogen. Nach ein paar Schritten wirft die Braut den Blumenstrauß nach hinten, er landet auf dem Boden und ein Junge sammelt ihn fragend auf. „Wer ist als Nächster dran?“ Noch immer spielt die Musik. Die Kinder laufen weiter und drehen eine kleine Runde um den nächsten U-Bahn-Ausgang herum. Die Runde dauert nur wenige Momente, da sind die Kinder schon wieder im Rathaus verschwunden und ziehen sich zurück.

Bei der Diskussionsrunde mit der Stadtbaurätin Prof. Elisabeth Merk im Stadtmuseum über die hohen Mietpreise



in München meldet sich ein Junge zu Wort, der Sprecher der Bürgerinitiative gegen hohe Mietpreise im Neubaugebiet Ost ist. Die Gewinnmöglichkeiten für Gewerbe seien dieses Jahr nicht so hoch, weil durch die Entzerrung viel weniger Kinder beim Bauhof vorbeikommen und die Regeln sehr streng seien, wodurch unter anderem auch kaum Lebensmittel verkauft werden können. Er selbst wolle ebenfalls ein Handelsgewerbe eröffnen, aber nicht zu den aktuellen Konditionen.

## KINDER NEHMEN DEN STADTRAUM MIT GROSSEM SELBSTBEWUSSTSEIN WAHR

Insbesondere bei der Abschlussveranstaltung am Münchner Marienplatz wird deutlich, wie stolz die Mini-Münchner\*innen darüber sind, sich im Herz der Stadt zu versammeln und den Erwachsenen „ihre“ Stadt zu präsentieren. „Schön, dass die Abschlussversammlung mitten am Marienplatz stattgefunden hat. Die Erwachsenen haben echt gestaunt, als die Kinder den Marienplatz stürmten.“ Die Kinder genießen es, als ernst zu nehmende (Spiel-)Stadtakteur\*innen wahrgenommen zu werden, die gearbeitet, Geld verdient und ihre Stadt gestaltet haben: „Gut, dass alle Betriebe laut durchgesagt wurden. Eigentlich war es eine riesige Werbeveranstaltung für Mini-München!“

Verschiedene Räume machen unterschiedliche Aneignungsprozesse möglich: Die Strukturierung eines „aneig-

nungsreichen Arrangements“, das Kinder sowohl in den inszenierten Spielstadträumen als auch im realen Stadtraum vorfinden, regt Kinder im Idealfall dazu an, selbst initiativ zu werden, wie beispielsweise die Stadträtin Valeska: Stadträtin Valeska sieht am Morgen die lange Warteschlange für den Einlass in den Olympiapark und verkündet bei der morgendlichen Bürgermeister\*innenrunde im Rathaus, dass sie vor Ort eine Lesecke einrichten möchte, damit Kinder die lange Wartezeit zur kostenlosen Lektüre nutzen können. Sie kennt die Buchhandlung Lehmkuhl in Schwabing, recherchiert die Telefonnummer und fragt dort nach, ob die Buchhandlung Kinderbücher für die Lesecke in Mini-München spenden könne. Sie bekommt eine positive Antwort, holt auf dem Nachhauseweg das Buchpaket ab und bringt die Bücher zusammen mit einer großen Decke in den Olympiapark, wo sie die Lesecke gerade einmal 24 Stunden nach ihrer ersten Idee einrichtet und eröffnet.

## HABEN KINDER DAS „RICHTIGE“ MÜNCHEN DURCH MINI-MÜNCHEN BESSER KENNENGELERT?

Überraschenderweise bekommen sehr viel mehr Kinder und Teenies von ihren Eltern die Erlaubnis, sich selbstständig mit öffentlichen Verkehrsmitteln durch die Stadt von Spielort zu Spielort zu bewegen als wir als Veranstalter\*innen gedacht hätten. Viele Kinder haben aber auch keinerlei Interesse, ihren Stadtteil zu verlassen, in dem sie sich ausken-

nen und ihren Job und ihre Freund\*innen haben. Im Osten beispielsweise findet sich über zwei Legislaturperioden hinweg keine Bürgermeisterin und kein Bürgermeister, weil das Amt es erfordern würde, ins Rathaus am Marienplatz überzusiedeln, um dort die Politik für die gesamte Spielstadt zu gestalten.

Andere Kinder dagegen machen von dem von ihren Eltern ausgestellten Mobilitäts-Freifahrtschein rege Gebrauch, zum Beispiel als Berichterstatter\*innen für diverse Medien, für eine Exkursion zum Baugelände im Ostpark, beim Besorgen des Einlassbändchens in einem entfernteren Bezirksamt mit kürzeren Warteschlangen oder für die Vollbürger\*innenprüfung im zuständigen Bürger\*innenbüro. Dabei machen sie, neben so einigen Umwegen, auch viele Erfahrungen und entdecken en passant ihre Heimatstadt.

Dass Museum nicht gleich Museum ist, erleben zwei Mädchen auf der Suche nach ihrem nächsten Arbeitsplatz: Sie melden sich in der Stadtinfo im Laden am Marienplatz 1, nachdem sie sich hier vor einiger Zeit Arbeitsplätze beim Stadtmuseum gesichert hatten. Sie erklären, dass sie den Ort nicht gefunden hätten und die Mitarbeiter\*innen vor Ort sie nicht reinlassen wollen. Eine Kollegin geht mit den zwei Mädchen zum Stadtmuseum. Als sie zurückkommt, erzählt sie schmunzelnd, dass sie rausgefunden habe, dass die Mädchen im Deutschen Museum statt im Stadtmuseum waren. (Dieses Erlebnis fand zu einem Zeitpunkt statt, als das Deutsche Museum noch nicht Teil von Mini-München war.)

„Ich bin jetzt öfter mit Tram und S-Bahn gefahren; das habe ich vorher nicht gemacht. Es ist auch spannend, jeden Tag dahin zu fahren, das ist wie zur Arbeit pendeln. Immer wäre das doof, aber jetzt ist das ein cooler Eindruck, das mal zu erleben.“

„Früher dachte ich mir irgendwie: Hä, was ist ein Stadtrat? Was macht Politik? Und jetzt checke ich es durch Mini-München. Das hilft wirklich zu lernen.“

## TRÄGT DIE TEMPORÄRE ERFAHRUNG AKTIVER BETEILIGUNG IN MINI-MÜNCHEN DAZU BEI, DEN EIGENEN KINDERALLTAG ALS GESTALTBAR(ER) ZU ERLEBEN UND AKTIV DARAN MITZUWIRKEN?

Mit welcher Ernsthaftigkeit Kinder in der Spielstadt bei der Sache sind und auf Einhaltung der Logik im Spielgeschehen pochen, verdeutlicht ein Problem bei der Verkehrsplanung im Stadtteil Ost: Ein Junge zeigt einer Betreuerin das Straßennetz, indem er sie zu den Kreidezeichnungen führt,

die für die Taxis Straßen markieren. Er fragt sie, wie sinnvoll sie einen Zebrastreifen auf einer Autobahn findet. Die Betreuerin bringt zum Ausdruck, dass das für sie wenig Sinn ergibt. Der Junge erläutert daraufhin, dass der eingezeichnete Zebrastreifen vor dem Zeichen A1 für ihn unlogisch sei, weil ein Taxi unmöglich von der Autobahn kommend für einen Zebrastreifen so stark abbremsen könne. Die Betreuerin bekommt eine ausführliche Besprechung und Begehung der Straßenwege mit allen Parkplätzen, Kurven und Überquerungsmöglichkeiten, die der junge Verkehrsplaner gezeichnet hat.

## IF YOU CAN DO IT THERE, YOU CAN DO IT EVERYWHERE!

Die ernsthafte Inbesitznahme, Gestaltung und Veränderung von Räumen und Situationen im Spielgeschehen führt geradewegs zur Hypothese, dass die Selbstwirksamkeiterfahrungen auf Spielstadtebene für Kinder so ermutigend sind, dass sie diese – bei entsprechendem Handlungsbedarf – auf ihren Alltag im Stadtteil, im Wohnumfeld oder auf die Schule übertragen können. Gelebte politische Bildung, die neugierig auf mehr Mitgestaltung macht – auch über den Spielstadtalltag hinaus! Damit Lerneffekt und Empowerment anschlussfähig an den Kinderalltag in der Stadt sind, muss das Engagement der jungen Einwohner\*innen dort allerdings auch auf einen fruchtbaren Resonanzboden fallen und nicht unwirksam verpuffen.

Es bleibt eine Herausforderung, den immer knapper werdenden öffentlichen Raum als lebendiges Lernumfeld für Toleranz, gegenseitige Wertschätzung, Konfliktaustragung und Rücksichtnahme zu betrachten, in dem alle Stadtbewohner\*innen – auch die jungen – ihre Perspektiven wie Bedürfnisse artikulieren und verhandeln und damit entsprechend Berücksichtigung finden.

(Die Interviewauszüge und Beschreibungen der Kinder im Spielgeschehen hat Laura Lefèvre im Rahmen ihrer geplanten Masterarbeit zur Spielstadt 2020 aufgezeichnet und für diese Dokumentation zur Verfügung gestellt.)



29. 7. 2020

# GROSSE WAHL



OB,  
Stadträte,  
Bürgermeister

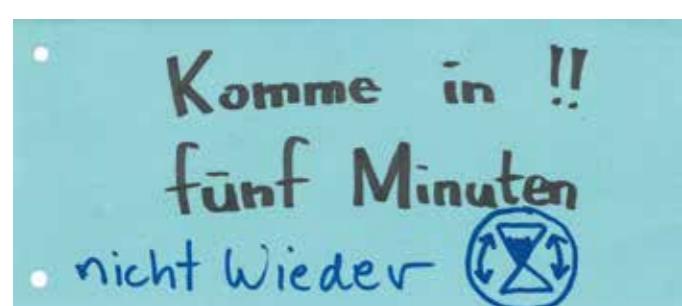
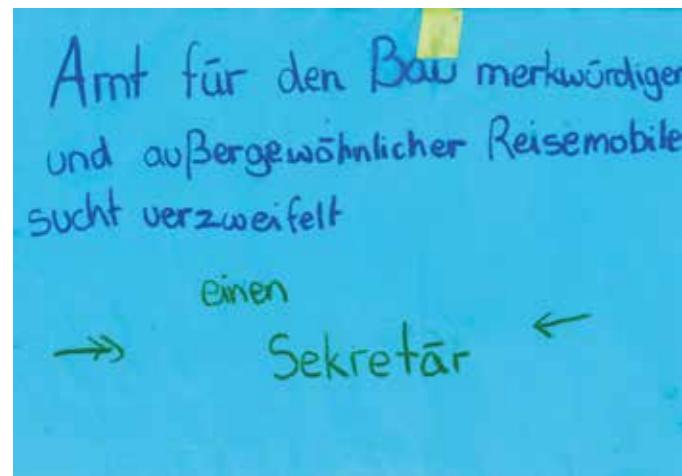
GEHT ALLE zur WAHL!



# ARBEIT IST DAS HALBE LEBEN?

In der Spielstadt wird gearbeitet. Ist das ein Widerspruch? Freilich ist das Arbeiten selbst ein Spiel, Kinderarbeit ist schließlich verboten. Das ändert nichts daran, dass in Mini-München tatsächlich Dinge produziert, Handel getrieben, Dienstleistungen erbracht und Verwaltungsaufgaben erledigt werden – die Spielstadt ist wesentlich über ihre Arbeitszusammenhänge strukturiert.\* In der Gegenwart ist Kindern dieser Gesellschaftsbereich fast nur mit pädagogischer Rahmung zugänglich. Als Teil des großen Spiels wird den Kindern für ihre Arbeit Anerkennung und Bezahlung zuteilt.

Ein Blick auf die Wahlplakate und -programme in Mini-München zeigt: Arbeit ist eine zentrale politische Frage in der Spielstadt. „Mehr Jobs“ lautet eine häufige Forderung, auch in diesem Jahr diskutierten die Stadtpolitiker\*innen



\* Andere Formen der Arbeit wiederum sind ausgeklammert: Reproduktions- und Sorgearbeit – Hausarbeit, Erziehung und Pflege – spielen in Mini-München kaum eine Rolle. Zu beobachten sind sie in der Spielstadt mitunter dennoch, wenn Mini-Münchner\*innen neben ihrem Job die Verantwortung für jüngere Geschwister übernehmen. Ein Beispiel dazu findet sich im Mini-München-Web-Beitrag „Vollzeit oder Teilzeit arbeiten – was ist besser?“ auf YouTube.

die Einführung von Arbeitslosengeld oder gar eines bedingungslosen Grundinkommens für jene Kinder, die ohne Arbeitsplatz geblieben sind.



Dabei handelt es sich um weit mehr als nur eine Einkommensgarantie. Arbeit stiftet eine neue, temporäre Identität, manifestiert das Bürger\*in-Sein: Mit dem Arbeitsplatz findet man zugleich eine erste Rolle in der Spielstadtgesellschaft. Frei nach Kierkegaard könnte man sagen: Wer arbeitet, bewegt sich „von sich selbst weg, durch die [Spielstadt] hindurch, zu sich selbst zurück“. Die Arbeit veranlasst die Kinder Wege auf sich zu nehmen, in Interaktion zu treten und sich in das Spiel einzumischen.

Die so geformten Spielstadtidentitäten haben auch über die Sommerferien hinaus Bestand. Bei Botschaftsbesuchen in anderen Spielstädten wird deutlich, wie prägend speziell der Faktor Arbeit für eben jene Identitäten ist: Stellen sich die Kinder einander gegenseitig vor, folgen auf die Namen meist gleich ihre Berufe. Diese bieten einen gemeinsamen Orientierungsrahmen über die Verschiedenheit der Spielstädte hinweg.

Mehr denn je war Arbeit bei Mini-München findet STADT! bestimmendes Element des Spielstadtlebens: Während in den Vorjahren auf den Eintritt in die Spielstadt eine Phase der Orientierung in den geschäftigen Spielstadtstraßen folgte, möglicherweise ein paar erste Blicke in die verschiedenen Betriebe geworfen wurden, bevor die Mini-Münchner\*innen schließlich das Arbeitsamt aufsuchten, fielen in diesem Jahr beide Behörden in den Bezirksamtern zusammen. Der Raum dazwischen, der Weg von der Bürger\*in zur Arbeitnehmer\*in, war stark geschrumpft. Notgedrungen generierte: Den erforderlichen strikten Hygienekonzepten war es geschuldet, dass sich in Räumen und Gebieten der Spielstadt nur eine im Vorhinein festgelegte Anzahl an Personen aufhalten durfte, die im Wesentlichen mit den verfügbaren Arbeitsplätzen übereinstimmte. So war es der Arbeitsplatz, der zum Aufenthalt in Mini-München berechtigte: Wer kündigte, musste meist gebeten



werden, den Raum – je nach Ort praktisch gleichbedeutend mit der Spielstadt – zugunsten der Nachfolger\*in zu verlassen.

Folglich herrschte in Mini-München nahezu Vollbeschäftigung. Was für Ökonom\*innen und Wirtschaftspolitiker\*innen als erstrebenswert gilt, führte in Mini-München mitunter zu einem paradoxen, rasenden Stillstand: Während alle Arbeitsplätze ausgelastet waren, konnten sich deutlich weniger Kinder arbeitslos in der Spielstadt aufhalten und verweilen, flanieren oder beobachten. Die Arbeitszeit gab den Takt vor. Eigenzeiten und Selbstrhythmisierung der Mini-Münchner\*innen konnten sich so nur eingeschränkt im Rahmen des Anstellungsverhältnisses oder am Rande der ausgewiesenen Spielstadträume entfalten. Den Freizeit- und Kulturangeboten mangelte es an Kundschaft, dem Schauspiel der Straße an Publikum.

Manche Tätigkeiten und Arbeitsroutinen waren in diesem Jahr so schneller erschöpft als sonst. Aufgrund der begrenzten Anzahl und auch geringeren Varianz an Jobs an einem Ort hielten die Kinder zumeist aber an einem einmal angenommenen Arbeitsplatz fest, wo sie in Vorjahren vielleicht den Job gewechselt hätten oder anderen Beschäftigungen in der Stadt nachgegangen wären. Zeitweise führte das an einzelnen Spielorten zu einer „Flaute“ am Nachmittag, wenn Spiel und Arbeiter\*in nach einigen Arbeitsstunden erschöpft waren und externe Impulse ausblieben.

Oder aber das Spiel im Betrieb selbst wandelte sich: Es blieb mehr Zeit, Beziehungen zu den Kolleg\*innen und erwachsenen Mitarbeiter\*innen aufzubauen, es wurden neue Aufträge definiert und andere Tätigkeitsfelder und Interaktionspotentiale erschlossen. Einzelne Betriebe oder Stadtteile traten als handelnde Kollektive über die Erfüllung ihres städtischen Funktions-



auftrags hinaus in die Spielstadtöffentlichkeit: Der Kiosk im Olympiapark beanspruchte die Karibik als sein Hoheitsgebiet, die Druckerei in der Seidlvilla verbreitete separatistische Propaganda und die Stempelwerkstatt im Osten setzte einen König ein; strategische Hochzeiten zwischen Betrieben erfreuten sich großer Beliebtheit.

Bei aller Unvorhersehbarkeit sind die Spielverläufe und -inhalte dennoch stets durch die vorher festgelegten Grundstrukturen geprägt: die Unterscheidung von Lohnarbeit und Freizeit, Betriebe mit Monopolstellung, die Option der Selbstständigkeit, Konsummöglichkeiten und nicht zuletzt durch die Anzahl verfügbarer Arbeitsplätze in der Spielstadtgesellschaft.

Diese Grundregeln des Spiels sind Teil des pädagogischen Rahmens und dürfen immer wieder auf den Prüfstand gestellt werden. Was bildet sich in der Spielstadt ab? Vor 40 Jahren fiel die Grundsatzentscheidung, dass auch das Studium in Mini-München entlohnt wird. Warum nicht auch der Kinobesuch? Ist 2022 die Zeit reif für ein bedingungsloses Spielstadtrendeinkommen? Wie sieht die Zukunft der Arbeit in Mini-München aus?



# DIE STADT ALS SPIELRAUM

Mini-München setzt sich aus vielen komplex inszenierten Räumen zusammen. Werden sie auch von Erwachsenen vorbereitet, so entwickeln sie sich doch in kürzester Zeit zu Räumen der Kinder, die diese je nach Bedarf und eigenen Vorstellungen zurichten, ausfüllen und besetzen. Jeder Raum erhält so sein eigenes Gepräge, entwickelt je nach Nutzung eine andere Atmosphäre. Sie entsteht vor dem Hintergrund der Spielidee, auf die sich alle gemeinsam einlassen: das „Tun als ob“ dies eine eigenständige Stadt der Kinder sei. Aus den verschiedenen Betrieben, Rollen und Aufträgen heraus entsteht so ein eng aufeinander bezogenes, in sich konsequentes Handlungsgeflecht, das einen ständigen, selbststimulierenden Fluss von Gesprächs- und Verhandlungssituationen nach sich zieht und jede\*n und alles in Bewegung setzt, von den Mülltonnen über Taxis bis zur Konstruktion einer aufziehbaren Hängebrücke.

In diesem phänomenalen Geschehen entsteht aus dem „Als-ob“ heraus eine eigene Wirklichkeit – eine betriebsame, hektisch lebendige Stadt, die mehr ist als eine bloße Illusion, sondern vor allem eine eigene Lebenswelt auf Zeit. Diese neue Spielwirklichkeit ist nicht gänzlich losgelöst von der tatsächlichen Realität, in der sich der Alltag der Kinder und der Stadt abspielt, und zu der nicht nur die Dinge und Räume der gegenständlichen Welt, sondern auch alle kulturellen Tatsachen der sozialen Welt gehören. Als Bezugspunkt ist sie den Kindern immer präsent, auch da, wo ihr bewusst nicht entsprochen wird. Die Realität wird gewissermaßen suspendiert: Ihre Gewissheiten, Unausweichlichkeiten und Zwänge sind im Spiel weitgehend ausgesetzt. Wo das passiert, eröffnet sich ein Spielraum, der nie bloß physisch ist. Er entsteht in der Differenz von Realität und Spielwirklichkeit, in den Beziehungen zwischen Menschen, die im Spiel neu definiert werden. Er verheiñt Möglichkeiten, Unvorhersehbares.



Spielraum schaffen, die Realität aussetzen zugunsten einer neuen Wirklichkeit, ist ein ästhetischer Akt. Es geht dabei in erster Instanz nicht darum, die reine, ungebundene Kreativität zu entfesseln, sondern um eine Veränderung der Wahrnehmung (Aisthesis). Um mitzuspielen, muss die Prämisse, das „Als-ob“ des Spiels angenommen, für-wahrgenommen werden. Damit beginnt die Entfaltung einer eigenen Sinnlichkeit, die alsbald auch in den Materialien und Handlungen greifbar wird und die temporäre Spielwirklichkeit verändert. In der Spielstadt entsteht so ein Kosmos, in dem die Kinder eine eigene Öffentlichkeit als ihre Bühne entwickeln, in eine Aufführung, die nicht zwischen Akteur\*innen und Zuschauer\*innen unterscheidet. Die Wandlung der Sehgewohnheiten und Bildpraktiken veranlasst einen Prozess der Produktion autonomer Erfahrung. Das emanzipatorische Moment liegt in diesem Spiel nicht nur in der Erkenntnis, dass alles auch anders sein könnte, sondern darin, dass auf diese Einsicht hin auch (versuchsweise) gehandelt wird. Diese Experimente ermöglicht das Spiel gerade dadurch, dass es jederzeit auch die Möglichkeit zur Revision, zum Neuanfang lässt – weil es die Realität, in der nichts ohne Konsequenz bleibt, aussetzt.

In Mini-München gibt es immer wieder Momente, in denen sich Spielwirklichkeit und Realität gegenseitig herausfordern. In den Vorjahren besonders dann, wenn Erwachsene sich, etwa bei Besuchen, mit der Spielwirklichkeit konfrontiert sehen und gezwungen werden, sich in ihr zu verhalten, wie die Bürgermeister\*in Münchens, die auf ihre Amtskolleg\*in trifft. Oder es ist eine Positionierung zur Spielwirklichkeit erforderlich, wie im Fall der Verwaltungsangestellten der Münchner Stadtplanung, die 2018 ein

Anruf aus der Spielstadt ereilte, verbunden mit der Frage, warum denn die Bushaltestelle am Eingang der Spielstadt nicht „Mini-München“ ausweise.

In Mini-München findet STADT! waren solche Momente der Konfrontation oder Überschneidung allgegenwärtig. Wenn wir von der Spielstadt als Folie sprechen, die sich mit ihren 40 Spielorten und vier Subzentren über den realen Stadtplan legte, so deshalb, weil die Realitäten der echten Stadt sich überall auf diese Folie durchdrückten. Da waren die großen Distanzen, die es zu überwinden galt: Die Spielstadt wollte im wörtlichen Sinne „erfahren“ werden. Die Wege durch ein „Dazwischen“ von Spielstadt und großer Stadt, das in den wöchentlichen Bustouren sogar Reiseziel war. Jene Kinder, die die Wege auf sich nehmen konnten und wollten, brachten Erzählungen von den Begegnungen und Auseinandersetzungen mit Kindern andernorts, aber auch Fotos, Schriftstücke und Einkäufe mit: Beweismaterial für die Existenz der Spielstadt als Ganzes. Dass aus der Entgrenzung der Spielwirklichkeit, wie sie im diesjährigen Mini-München zu beobachten war, auch neue Ansprüche an die Realität (beziehungsweise ihrer Anpassung) erwachsen, zeigt die wie selbstverständlich gestellte Forderung der Kinder nach freier Fahrt in den öffentlichen Verkehrsmitteln der MVG auf Vorlage des Spielstadtpasses.

An den authentischen Funktionsorten der realen Stadt rieben sich Spiel und Realität permanent. Das kann er-



heiternd sein, wenn erwachsene Tourist\*innen die Mini-Münchner Stadtinformation im Bezirksamt Mitte am Marienplatz aufsuchten. Es kann daraus auch eine Spannung entstehen, wenn sich etwa Nachbar\*innen und Passant\*innen von der sich entfaltenden Spielwirklichkeit gestört fühlen. Oft bleibt es dann bei einem nachdenklichen Moment der Irritation. Kommt es zur Konfrontation, stellen sich Spiel und Realität kurzzeitig gegenseitig in Frage. Beharren die Spielenden auf ihrer temporären Wirklichkeit und beziehen ihr Gegenüber in diese mit ein? Oder wird die Aussetzung der Realität unterbrochen, um die Angelegenheit zu klären, bevor das Spiel weitergehen kann?

Die Frage, ob die Spielstadt auch zukünftig auf verschiedene Orte verteilt organisiert sein wird, steht im Raum. Noch lässt sie sich nicht beantworten. Feststeht: Für die Ausbildung einer solch komplexen Spielwirklichkeit, durch die sich Mini-München auszeichnet, braucht es die Verdichtung und Bewegung, die Pluralität von Spieler\*innen, Atmosphären und Tätigkeiten. Doch auch die Reibung mit der realen Stadt wird die Spielstadt nicht mehr missen wollen.





# AMT FÜR SPIELSTADTANGELEGENHEITEN

## AUSSTELLUNGS- UND SPIELRAUM

Spielstädte sind temporäre Ereignisse, die Einrichtungen, Prozesse und Alltagsszenarien einer realen Stadt abbilden und so organisieren, dass sie Kindern und Jugendlichen in ihren unterschiedlichen Erfahrungsdimensionen zugänglich werden. Die künstlerischen und pädagogischen Konzepte dazu entwickelten sich in Deutschland in den 1970er Jahren als Setzungen in einem Feld zwischen Politik, Kultur, Sozialer Arbeit und Bildung. Die größte und älteste noch bestehende Spielstadt, Mini-München, hat 1979 zum ersten Mal in ihrer heutigen Form stattgefunden. Weltweit gibt es inzwischen mehr als 200 Spielstädte.

Das AMT FÜR SPIELSTADTANGELEGENHEITEN war Ausstellungs- und Spielraum zugleich und während Mini-München findet STADT! in der AkademieGalerie im U-Bahnhof Universität verortet.

Die Ausstellung zitierte den dichten Erfahrungsraum der Spielstadt (bisher und aktuell) und eröffnete einen Diskurs- und Erzählraum, der die Ausstellung laufend veränderte. Als unveränderlicher Teil der Ausstellung fanden sich hier Auszüge aus einigen Texten des neu erschienenen Bandes DIE SPIELSTADT (siehe Seite 46).

Das AMT FÜR SPIELSTADTANGELEGENHEITEN war zu ausgewählten Zeiten aktiver Teil der Spielstadt und fungierte als Schnittstelle zwischen der Spielstadt und der echten Stadt, zwischen vergangenen und aktuellen Spielstadterfahrungen. Sowohl in den Vorbereitungen als auch im Betrieb des AMTS waren Kinder aus den Planungswerkstätten involviert. Die Ausstellung lud Kinder, Jugendliche und Erwachsene gleichermaßen ein, dort nach dem Spielstadtprinzip zu arbeiten und zu studieren, von ihren Erinnerungen zu berichten und ihre Perspektiven auf die Spielstadt zu teilen. Dabei entstanden anregende Gespräche zwischen den Spielstadt-Generationen.

Ausstellung und Begleitprogramm von Kultur & Spielraum e. V. gefördert durch die Landeshauptstadt München, Sozialreferat / Stadtjugendamt und Kulturreferat / Bildende Kunst, mit Unterstützung des Bezirksausschusses Maxvorstadt und der AdBK München

Künstlerische Gestaltung, Umsetzung und Begleitung: Verena Schlechte und Kinder der Werkstatt Mini-München: Alessandro, Anton, Clara, Emilian, Eva, Juliane, Konstantin, Leonard, Lilli, Linus, Matteo, Mia, Mila, Niklas, Paul, Samuel. Konzept und technische Realisierung: Margit Maschek, Hansjörg Polster, Sarah Schrenk, Joscha Thiele



# „ÜBERTRAGUNGSGEFAHR“ – REFLEXIONEN ZUR PRAXIS DER SPIELSTADT

## DISKUSSIONSVERANSTALTUNGEN FÜR ERWACHSENE IM RAHMEN VON MINI-MÜNCHEN FINDET STADT!

An zwei Abenden waren Mitarbeiter\*innen, Eltern, Gäste aus Politik und Verwaltung eingeladen zu Veranstaltungen in Mini-München-Mitte. Die AkademieGalerie im U-Bahn-Untergeschoß der Universität war bereits zum dritten Mal während Mini-München ein zentraler Aktionsort, bespielt von Kindern, in dem die Spielstadt einer erweiterten Öffentlichkeit präsentiert wurde. Die beiden Veranstaltungen für Erwachsene am 5. und 12. August waren leider aufgrund der Hygieneverordnungen dort nicht möglich. Deshalb wurden sie in den städtischen Kunstraum Rathausgalerie Kunsthalle verlegt, den das Kulturreferat der Landeshauptstadt dankenswerterweise zur Verfügung stellte.

Nach einer kurzen Präsentation des neu erschienenen Buchs DIE SPIELSTADT (siehe Seite 46), mit Verweisen auf Texte und Bilder aus früheren Spielstadtaktionen, bereicherte Karl-Josef Pazzini, Professor für Ästhetische Erziehung und Psychoanalytiker aus Berlin, mit seinem Vortrag den ersten Abend. Er betitelte ihn provokant mit „Übertragungsgefahr“ und öffnete damit der nachfolgenden Diskussion die Fragerichtung. Einmal mehr erkundete er selbst das Spielstadtgesehen, indem er besonders die Nischen und Unklarheiten des Konzepts herausstellte, die er als die

wahren Spielanlässe ansieht. In der Spielstadt wird einerseits für ästhetisches Lernen der Rohstoff gefördert, andererseits soziale wie politische Phantasie gewonnen.

Der zweite Abend, eine Woche später, widmete sich der Geschichte und Aktualität der Stadt als Spielanlass und Spielraum. Hier standen mit der Kuratorin der Ausstellung „The Playground Project“, Gabriela Burkhalter aus Basel, und dem Initiator des Kollektivs Spielwagen Berlin, Bernd Stude, zwei mit der aktuellen wie historischen Spielraumpraxis vertraute Expert\*innen zur Einführung wie auch als Diskussionspartner\*innen zur Verfügung. Margit Maschek, Mitarbeiterin von Kultur & Spielraum e.V., akzentuierte mit ihren Ausführungen zur gerade notwendig gewordenen Umformulierung der Spielstadt den neu zu verhandelnden Diskurs um Spielräume. Leo Heinik, künstlerischer Leiter des Projekts DER FAHRENDE RAUM, moderierte den Abend.

Beide Abende umkreisten damit in einem großen Bogen vom ersten Spielfest 1971 in Berlin bis zur aktuellen Praxis von Mini-München findet STADT! die Bedeutung und Aktualität des immer neu auszuloten Themas: Stadt als Spielraum.



# ZWEI PUBLIKATIONEN ZUM 40. JUBILÄUM



## Geschichten- und Werkbuch zur 20. Spielstadt Mini-München für Mini-Münchner\*innen!

Ein Buch, in dem man nicht nur lesen kann, sondern das auch zum Selbermachen einlädt. So wird das Buch nach und nach zum ganz persönlichen Mini-München-Buch. Es erzählt zudem die Geschichte der Spielstadt Mini-München von 1979 bis heute und lässt ehemalige Mini-Münchner\*innen mit Berichten aus den vergangenen Spielstädten der letzten 40 Jahre zu Wort kommen. Dazu gibt es alle Mini-München-Plakate sowie die jeweiligen MiMü-Geldscheine auf einem Blick und die besten Schlagzeilen aus der MiMüZ, der Stadtzeitung von Mini-München.

### Herausgegeben von:

Kultur & Spielraum e.V.

**Im Auftrag** des Sozialreferats der Stadt München und des Stadtjugendamts und gefördert von der Stiftung der Sparkasse München „Für Kinder und Jugendliche unserer Stadt“

**Idee und redaktionelle Umsetzung:** Dagmar Baginski, Conny Beckstein, Albert Kapfhammer, Marion Schäfer

**Illustrationen:** Kristina Gottlöber

**Gestaltung und Layout:** Irmela Fürst

**Fotos:** Albert Kapfhammer (Gerd Grüneisl und Archiv W. Zacharias mit Motiven zur Geschichte der Spielstadt 1979)

Das Geschichten- und Werkbuch wird kostenlos gesandt – auch als Klassensatz (solange der Vorrat reicht).



## DIE SPIELSTADT – Perspektiven auf ein pädagogisches Phänomen

Das Buch versteht sich als Einladung zu einer Auseinandersetzung mit der ungebrochenen Aktualität, aber auch den „Unklarheiten“ des Projekts. Im bewussten „Verzicht auf letzte konzeptuelle Klarheit“ (K. J. Pazzini) bietet das Lesebuch eine Auswahl neuer und älterer Texte, die das kultурpädagogische Phänomen aus unterschiedlichen Perspektiven befragen. Ergänzt werden die Texte durch Fotos und Grafiken aus 40 Jahren Spielstadtgeschichte.

### Herausgegeben von:

Kultur & Spielraum e.V.

**Texte** von Bazon Brock, Ulrich Deinet, Valeria Fahrenkrog, Max Fuchs, Moritz Gramming, Gerd Grüneisl, Katharina von Hagenow, Claudia Hummel, Oskar Negt, Jürgen Oelkers, Karl-Josef Pazzini, Mirja Reuter, Horst Rumpf, Hans Scheuerl, Gert Selle, Wolfgang Sting, Joscha Thiele, Gisela Wegener-Spöhrling

**Fotos** von Colin Djukic, Gerd Grüneisl, Christoph Honig, Albert Kapfhammer, Hansjörg Polster, Tom Reger, Wolfgang Zacharias

**Redaktion:** Gerd Grüneisl, Leo Heinik, Margit Maschek, Hansjörg Polster, Sarah Schrenk, Joscha Thiele

ISBN 978-3-86736-576-5, € 18,80

kopaed (muENCHEN), [www.kopaed.de](http://www.kopaed.de)

Bezug auch über Kultur & Spielraum e.V.



# DRUCKSACHEN



Auch und besonders im Jubiläumsjahr berichtet die Presse über Mini-München. Exemplarisch empfehlen wir den Artikel „Bildung als Spiel“, erschienen in der Süddeutschen Zeitung am 15. Juli.



## See inside a city children

every two summers since the minicity pops up in Munich, another city—except that it is r children.

## indet STADT ist es wieder Mini-Mün

genen Jahren in  
ßen Stadt. Tele-  
Lieferdienste u-  
Online-Plattfor

VON BARBARA HORDYCH

Damit hatte Münchens Oberbürgermeister Georg Kranawitter wohl nicht gerechnet: In einer Stadtratsitzung im Rathaus tauchten im Herbst 1985 Kinder auf, die sehr energisch und deutlich ihr Anliegen formulierten: Sie wünschten sich eine Fortsetzung der temporären Spielstadt Mini-München, eines 1979 erstmals durchgeführten Kunst- und Kulturprojekts, in dem die Kinder kostenlos mitspielen, studieren und arbeiten, Geld verdienen und ausgeben sowie ihre eigenen Vertreter wählen konnten. Und in dem sie offensichtlich gelernt hatten, für ihre Vorstellungen einzutreten. „Dieses Spielprojekt hatten sie als so sinnstiftend erlebt, dass sie nach der Beendigung unbedingt eine Fortsetzung wünschten“, erzählt Margit Maschek-Grüneis. An diesem sonnigen Julimittag sitzt die pädagogische Mitarbeiterin von „Kultur und Spielraum“ gemeinsam mit dem jungen Bildungswissenschaftler Joscha Thiele im schattigen Garten der Schwabinger Seidlvilla. Und erinnert sich an die erste Ausgabe der Spielstadt, bei der die Ehefrau des Mini-München-Gründers Gerd Grüneis bereits als freie Mitarbeiterin mitwirkte.

**Die Kinder können jeden Tag neu entscheiden, in welche Rolle sie schlüpfen möchten**

„Die Erfahrung der Spielstadt war für mich seinerzeit fremd wie eine Mondlandung, ähnlich erging es den anderen Mitarbeiterinnen, darunter viele Grundschullehrerinnen, wir empfanden das Konzept der Spielstadt als etwas völlig Neues, als Befreiung von dem, was uns in der Pädagogik vermittelt wurde“. Was war das Neue, das Unkonventionelle an dem Projekt? „Es war eine Pädagogik, die sich der Realität stellt. Eine sehr komplex konzipierte Spielwelt mit festen Regeln und einem an Geld gekoppelten Entlohnungssystem, das die Kinder mit ihrer Tätigkeit verdienten und eigenverantwortlich wieder ausgeben konnten“, sagt Maschek-Grüneis. Dazu kam die Tatsache, dass die Kinder selbst entscheiden konnten, ob und wann sie aus dem Spiel wieder „aussteigen“ wollten, „keine einfache Herausforderung für Pädagogen“, sagt Maschek-Grüneis und lacht. Denn die Kinder können nicht nur jeden Tag aufs Neue entscheiden, ob sie als Dozent, Schmied, Müller oder Koch arbeiten wollen, also nach Belieben die Identitäten und Rollen wechseln, sondern sie können auch kündigen, wenn sie keine Lust mehr haben. Sie kennen auch Kinder, die es vorzögern, einer Rolle treu zu bleiben, die die ganze Zeit über im Einwohnermeldeamt arbeiteten, wo sie die Mini-Münchner einbürgerten, „aber nie tiefer in das Spielgeschehen vordringen“, sagt Maschek-Grüneis. Bis heute sind das die Spielregeln des erfolgreichen Ferienprogramms, das mittlerweile längst ein globales Phänomen ist und Pate steht für mehr als 200 Spielstädte auf der ganzen Welt, mit denen Austausch in Form von „Bot-schaftsreisen“ gepflegt wird.

Und da kommt Joscha Thiele ins Spiel, der vor zwei Jahren erstmals als freier Mitarbeiter bei Mini-München mitwirkte und danach so fasziniert von der Dynamik des Programms war, dass er es mit einer Gruppe Mini-Münchner Kollegen und Kolleginnen im vergangenen Jahr erstmals in Wien organisierte. In einer etwas kleineren Version in der Nordbahnhalle im II. Bezirk, die für eine Zwischennutzung zur Verfügung stand. Wie kam das Konzept an? „Im Vergleich zu München, wo das Programm längst etabliert ist, es Kinder gibt, die sich zwei Jahre auf das nächste Mini-München freuen und dann täglich vor den Toren Schlangen stehen, um eine Rolle in ihrem Lieblingsberuf zu ergattern, war das in Wien natürlich noch anders“, sagt Thiele. Es musste sich erst einmal herumsprechen, was da passierte, aber dann kamen rund 300 Kinder täglich. Jetzt ist Thiele als einer von 16 festen Mitarbeitern bei „Kultur und Spielraum“ angestellt.

Rund 2500 Kinder und Jugendliche bis 15 Jahren sind es hingegen, die täglich in Mini-München aktiv sind, gemeinsam mit etwa 200 Erwachsenen, darunter Pädago-

## Kinder erfinden ihre Stadt: Ein Phänomen, das seit



## Bildung als Spiel

Das Kulturdidaktische Projekt Mini-München übt seit 40 Jahren Demokratie als Lebensweise ein. Das kostenlose Ferienprogramm ist ein Exportschlager aus München, der Pate steht für 200 Spielstädte weltweit

permanente Verhandlungsprozesse zwischen den Kindern, die sich untereinander beraten, ob und mit welchen Regeln sie etwa einen „Song-Contest“ oder Olympische Spiele in ihrer Stadt einführen wollen, aber auch, wenn sie über die Preise für eine Schürze debattieren oder über die Reklamationen, wenn ein Kostenvoranschlag weit überschritten werde. Schlimmstenfalls landet man eben vor dem Mini-München-Schiedsgericht.

Dieses Jahr gibt es ein alternatives Konzept mit dezentralen Spielstätten

den Siebzigerjahren Ästhetik, Kultur und politische Teilhabe verbindet



gagement an einem alternativen Konzept gefällt: „Dezentrale Spielstätten“ heißt das Lösungswort, was bedeutet, dass das kulturdidaktische Unterfangen nicht an einem Ort durchgeführt wird, wie viele Jahre in der Olympiahalle und später in der Moli- und der Zenith-Halle, sondern verteilt in Freizeitstätten und Parks im Norden, Westen und im Osten der Landeshauptstadt. Und, was ganz wichtig ist: „An realen Orten, die der jeweiligen echten städtischen Institution entsprechen“, erklärt Maschek-Grüneis.

Ein Mini-München-Museum wird im Stadtmuseum entstehen und im Gasteig wird es ein Kino und ein Medienlabor geben; die Mini-München-Stadträte samt Bürgermeistern residieren über die ganzen Ferienwochen im Rathaus in der Ratskneipe und machen von dort aus ihre „Ausflüge“ in die Stadtteile – oder mittels Online-Kommunikation auf dem schnellen Weg –, um ihre Besprechungen durchzuführen. Einmal in der Woche ziehen die

Kleine Stadt, viele Ideen: Anfangs fand Mini-München in der Werner-von-Linde-Halle statt. Das Standesamt war nicht nur 2018 ein wichtiger Teil des Spiels. Die Uhr aus den Kulissen der Kammeroper wird seit den ersten Mini-München-Tagen gestellt. Margit Maschek und Joscha Thiele planen die jüngste Ausgabe, (v. oben li. im Uhrzeigersinn).

FOTOS: KULTUR & SPIELRAUM/ALESSANDRA SCHELLINGER/ARCHIV W. ZACHARIAS/ROBERT HAAS

jungen Politiker sogar für eine Stadtversammlung im Großen Sitzungssaal des Neuen Rathauses ein. Anders als zu Kronawitters Zeiten ganz offiziell. Über diese Entscheidung der „großen Stadtpolitik“, diesen symbolhaft aufgeladenen und au-

thentischen Ort nutzen zu dürfen, freut sich die Planungsgruppe besonders. Bei ihren Vorbereitungen wird sie von 25 Kindern und 15 Volontären ab 16 Jahren unterstützt. Vor einigen Tagen traf zudem die Nachricht aus dem Kommunalreferat ein, dass ein Raum am Marienplatz 1 für eine Mini-München-Stadtinformation zur Verfügung gestellt würde. Gute Aussichten also für die Stadt der Kinder, die in ihrer dezentralen Version für alle sichtbar in die Mitte der echten Stadt rückt.

„Krass gespannt“ sind die Macher laut

Thiele auf diese Version der Spielstadt.

Auch wenn es keine Garantie auf ein „perfektes Spiel“ gebe, wie Maschek-Grüneis betont, ist ihr Mitstreiter Thiele überzeugt: „Das Stadtspiel ist ein sehr vitales und keineswegs abgenutztes Projekt – ich bin mir sicher, dass es funktioniert und gut angenommen werden wird.“

Mini-München, 27. Juli bis 14. August, diverse Orte, [www.mini-muenchen.info](http://www.mini-muenchen.info)

## chen findet STADT!

In „Mini-München findet STADT“ gibt es auch neue Möglichkeiten, mitzuspielen – und wie gewohnt eine große Auswahl an attraktiven Jobs – angepasst an die Kinder.

## i-München lebt

Der Kinder- und Jugendliche startet zum 30-jährigen Jubiläum in die neue Spielstadt. Kinder den Eintritt auch ohne Stadtviertel erleichtern. 2000 Teilnehmer in früheren Ausgaben – Kinder aber nicht spielen. Deshalb ist die 3. Büronoch in der Stadt aus. Nebenwirkungen, ha-

nötiger den äum und erfindet sich gar das Rathaus. Mindestens 500 Kinder und Jugendliche können so in Mini-München täglich Arbeit finden, studieren und Zeit verbringen –

## erfindet sich ne

dieses Jahr kleinere, dezentrale Sp

en“, sagt Grüneis. „Nach den drastischen Verlusten in den letzten Monaten, gehen, braucht es Kinder, denn je“, ist Gerd her und Mitgründer. „Kinder müssen ein und miteinander können“, sagt er. n und sein Team von cht in Frage, das Pro- es zu kompliziert. Der Spieleinsti Spielstätten mögli richtungen bieten mindestens 500, 1

## Kulturprojekt als Abbild der r



# ORTE, KOOPERATIONSPARTNER\*INNEN, SPONSOR\*INNEN



**AN VIELEN ORTEN IN DER GANZEN STADT:** AkademieGalerie | Städtische Berufsschule für Fahrzeugtechnik, Elisabethplatz | Das Laimer | Deutsches Museum | Ebenböckhaus | Feierwerk Funkstation | Freizeittreff Freimann | Friseur Haarkunst | Gärtnerei Isarauen | Gasteig | Jugendzentrum Aqu@rium | Kinder- und Jugendraum RIVA NORD | Kirchliches Jugendzentrum Neuperlach | Laden Marienplatz 1 | Mensa Schulzentrum Quiddestraße | Mohr-Villa | Münchner Rathaus | Münchner Stadtmuseum | Olympiapark | Ostpark | Park Schirmerweg | Pasinger Fabrik | Pixel – Raum für Medien, Kultur und Partizipation | Rumfordschlössl | Seidlvilla | Spielhaus Sophienstraße | Spielplatz Hellhofweg | Stadtteilzentrum Milbertshofen | Wensauerplatz | ZAK Neuperlach | Zentralbibliothek Gasteig

**FÖRDER\*INNEN:** Bezirksausschuss 3 Maxvorstadt | Bezirksausschuss 16 Ramersdorf-Perlach | Bezirksausschuss 21 Pasing-Obermenzing | Filmstadt München e.V. | Für Kinder und Jugendliche unserer Stadt – Stiftung der Stadtsparkasse München | Helmholtz-Zentrum München | Landeshauptstadt München / IT-Referat | Landeshauptstadt München / Kulturreferat / Kulturelle Bildung | Landeshauptstadt München / Referat für Bildung und Sport / Sportamt FreizeitSport | Landeshauptstadt München / Referat für Gesundheit und Umwelt | Landeshauptstadt München / Referat für Stadtplanung und Bauordnung | Landeshauptstadt München / Sozialreferat / Stiftungsverwaltung / Anna und Egon Hermann-Stiftung | Münchner-Kindl-Stiftung für Münchner Kinder | Olympiapark München GmbH und seine Partner | Prof. Hermann Auer Stiftung

**KOOPERATIONSPARTNER\*INNEN:** Bayerische Architektenkammer | Bayern 2 / radioMikro | Bildungs- und Kulturverein AREAL (Wien) | BRK / Bayerisches Jugendrotkreuz | Deutsches Museum | Feierwerk e.V. | Gasteig München GmbH | Gehörlosenverband München und Umland e.V. | Handwerkskammer für München und Oberbayern | Hochschule München / Fakultät 11 | Isarautoren e.V. | Kinderkino München e.V. | Kirchliches Jugendzentrum Neuperlach | Kreisjugendring München-Stadt | Meteorologisches Institut München / LMU | MobilSpiel e.V. / Service-Paket | Mohr-Villa Freimann e.V. | Münchner Stadtbibliothek | Münchner Stadtmuseum | Münchner Wochenanzeiger | Museumspädagogisches Zentrum |

MVG / Freunde des Münchner Trambahnmuseums e.V. / Omnibusclub München e.V. | Ökoprojekt MobilSpiel e.V. | Pasinger Fabrik GmbH | Prix Jeunesse International / Bayrischer Rundfunk | Seidlvilla Verein e.V. | Spielen in der Stadt e.V. | Städtische Berufsschule für Fahrzeugtechnik | Verein Stadtteilarbeit e.V. | WOC – World of Comics | ZAK „Zusammen Aktiv in Neuperlach“ e.V.

**MEDIENPARTNER\*INNEN:** KiTZ – Das Familienmagazin München | MÜK – Münchner Kinderzeitung | Münchner Wochenanzeiger | Münchner Wochenblatt | Musenkuss – Kulturelle Bildung für München | pomki – das Kinderportal der Landeshauptstadt München

**SPONSOR\*INNEN UND SPENDER\*INNEN:** Abfallwirtschaftsbetrieb München | AfB Social & Green IT | CHECK24 Vergleichsportal GmbH | Knorr-Bremse AG | State Street Corporation | SWM Stadtwerke München GmbH | Tulipan Verlag GmbH

**SACHSPENDEN:** AGFEO Telekommunikation | Alois Dallmayr Kaffee oHG | Andechser Molkerei Scheitz GmbH | Andrea Wolbring GmbH & Co. KG | Augustiner Bräu-Wagner KG | BRAUN Schulbedarf – Für Schule und Kindergarten | Büttelpapierfabrik Gmund | BZ-Pinsel Entwicklungs- und Herstellungs GmbH | C. Kreul GmbH & Co. KG | Fritz Eichbauer Bauunternehmung GmbH & Co. KG | Geith & Niggel GmbH & Co. KG | Gutenberg GmbH | Häfft Verlag GmbH | Hipp Holding | Keller & Kalmbach GmbH | Ludwig Stocker Hofpfisterei GmbH | Münchner Wochenanzeiger | Neumarkter Lammsbräu Gebr. Ehnsperger KG | Ökokiste Amperhof | Papier Union GmbH | Pedalhelden.de | Pröll GmbH | Reiter GmbH Sanitärtechnik | UHU GmbH & Co. KG | Weberei Höfer GmbH



# IMPRESSUM

Kultur & Spielraum e.V.  
Ursulastraße 5, 80802 München  
Tel. (0 89) 34 16 76

[www.kulturundspielraum.de](http://www.kulturundspielraum.de)  
[www.mini-muenchen.info](http://www.mini-muenchen.info)  
[www.mini-muenchen.online](http://www.mini-muenchen.online)  
[www.facebook.com/Spielstadt-Mini-Muenchen](http://www.facebook.com/Spielstadt-Mini-Muenchen)

München, Dezember 2020  
Auflage: 500 Stück

TEXTE UND REDAKTION: Magdalena Enzinger, Gerd Grüneisl, Laura Lefèvre, Margit Maschek, Hansjörg Polster, Marion Schäfer, Sarah Schrenk, Joscha Thiele

LEKTORAT: Magdalena Enzinger

FOTOS: Bianca Beer, Gerd Grüneisl, Kerstin Hof, Albert Kapfhammer, Margit Maschek, Hansjörg Polster, Tom Reger, Anja Rohde

GRAFIK: Hansjörg Polster

GESTALTUNG UND SATZ: Anja Rohde, Hamburg

DRUCK: WIRmachenDRUCK GmbH

Gefördert durch die Landeshauptstadt München /  
Sozialreferat / Stadtjugendamt

Diesem Heft liegen weitere Einzeldokumentationen bei:

- Das Klimaschutzzentrum in Mini-München 2020
  - Das Ministerium der Dinge im Münchner Stadtmuseum
  - Das ist unsere STADT!
- Fanzine Mini-München 2020 von Kindern aus den Planungswerkstätten Mini-München
- WIR BEANTRAGEN DAS!!!  
Raum- und Stadtplanung mit Kindern



