

Herausforderung durch Spielzeug / INTEGRATIONSWORKSHOPS

- Spielzeuggestaltung als partizipativer Prozess

Ein neues integratives Konzept für die Arbeit in einer Werkstatt für Behinderte

1) Der Ansatz

Menschen mit Behinderungen wird häufig viel zu wenig zugetraut. Sie werden bevormundet und geschont aus falsch verstandenem Mitleid.

Unsere Erfahrungen aus der partnerschaftlichen Zusammenarbeit mit Menschen mit Behinderungen im Rahmen von internationalen Kreativitätsworkshops haben uns angeregt, Integrationsworkshops in Werkstätten für Behinderte durchzuführen. Behinderte und nichtbehinderte Beschäftigte prüfen, welche Produktentwürfe in den Werkstätten hergestellt und dann auch erfolgreich verkauft werden können. Gemeinsam treffen sie eine Vorauswahl, anschließend wird der ausgewählte Entwurf gemeinsam überarbeitet. Danach werden die Ergebnisse getestet und bei Eignung in die Serienproduktion überführt. Voraussetzung ist auch hier die gemeinsame Beratung der Herstellungsschritte zwischen behinderten und nichtbehinderten Mitarbeitern der Werkstätten.

2) Der Hintergrund

Seit vielen Jahren beschäftigen wir uns mit Spielzeugdesign für Menschen mit besonderen Bedürfnissen. Seit 1990 haben wir Kreativitätsworkshops unter dem Titel *“Toys for Children’s Rehabilitation“* im In- und Ausland durchgeführt bzw. initiiert. Bei diesen Workshops kam eine international und interdisziplinär zusammengesetzte Gruppe von Frauen und Männern aus den Arbeitsfeldern Design, Architektur, Therapie und Rehabilitation zusammen, lebte für zwei Wochen in einer Einrichtung für Menschen mit Behinderungen und entwickelte während dieser Zeit neue Spielzeuge, die oft direktes Ergebnis der dort gesammelten Erfahrungen waren. Dieser nutzerorientierte Ansatz hat zu einer Vielzahl von völlig neuen und interessanten Spielzeugideen geführt.

Nun sind wir noch einen Schritt weiter gegangen. Warum sollen Menschen mit Behinderungen nicht selbst Erfinder und Gestalter ihrer Umwelt sein?

Mit einem neuartigen Konzept, das sich noch in der Pilotphase befindet, haben wir gemeinsam mit einer Werkstatt für Behinderte (= WfB) und mit einem interdisziplinär zusammengesetzten Team externer Partner Arbeitsformen gefunden, in denen behinderte Jugendliche und Erwachsene (= Beschäftigte der WfB) direkt und aktiv in den Gestaltungsprozess einbezogen werden.

Die Umsetzung dieser Veranstaltung wurde uns im Rahmen des EU – Projekts *‘Production of Innovative Play Products in Sheltered Workshops’* (INNOVATION) ermöglicht. Wir haben sie im Kontext dieses internationalen Projekts unter dem Namen *INTEGRATION WORKSHOP / INTEGRATIONSWORKSHOP* verankert; die einzelnen Module heißen *know-how, second step* und *innova*.

3) Das Pilotprojekt

Folgende Schritte sind wir zur Vorbereitung des Workshops gegangen:

- Entwicklung der Idee
- Partnersuche
- Bildung einer Initiativgruppe
- Planung der einzelnen Module

Miturheber der Idee war Winfried Scholtz, Ergotherapeut und vormals Leiter einer WfB, also vertraut mit deren Situation und Problematik. Er kannte die oft als Widerspruch erlebte Doppelfunktion der WfB in Deutschland aus eigener Erfahrung: Einerseits hat eine Werkstatt für Behinderte einen sozialen Auftrag, nämlich die bestmögliche Förderung ihrer Beschäftigten und deren Vorbereitung auf den allgemeinen Arbeitsmarkt, andererseits muss sie, um existieren zu können, nach den Regeln der Wirtschaftlichkeit und Effizienz geführt werden. Wir meinten, der Widerspruch sei oft konstruiert, denn Förderung, Bildung und Qualifizierung der Beschäftigten könnten und sollten einer guten Arbeitsfähigkeit des Betriebs letztendlich zugute kommen.

Dieser Gedanke wurde in unserem Verein weitergeführt, vor allem von Siegfried Zoels und Beate Punge. Wir konzipierten einen Workshop mit dem Ziel, neue Erzeugnisse in die Produktion der WfB einzuführen und gleichzeitig in einem partizipatorischen Prozess allen Beteiligten, behinderten und nichtbehinderten, neues Know-how, neue Arbeitstechniken und Erkenntnisse zu vermitteln.

Die Suche nach einem interessierten Partner für die Erprobung unserer Idee war nicht einfach. Das Konzept erschien wohl manchen Entscheidungsträgern als ungewohnt und vage, oder auch als unpassend und störend für den laufenden Betrieb.

Schließlich fanden wir in den Diakonischen Werkstätten für Behinderte in Potsdam-Babelsberg einen im Beschreiten neuer Wege erprobten Partner. Interessant für die WfB und ihren Geschäftsführer ist dabei in erster Linie die Aussicht, auf kostengünstigem Weg eine neue eigene Produktlinie aufbauen zu können. Für unseren neuen Ansatz herrschte zunehmende Offenheit.

Mehrere Treffen der Initiativgruppe waren notwendig, um zu einer tragfähigen gemeinsamen Vorstellung der vor uns liegenden Arbeit zu gelangen. Partner in diesem Prozess waren neben den Beteiligten aus der WfB auch externe Berater sowie eine Arbeitsgruppe der TU Chemnitz, die das Pilotprojekt begleitet und evaluiert.

In der unmittelbaren Vorbereitung mit den vor Ort tätigen WfB - Mitarbeitern ergaben sich die notwendigen Konkretisierungen unserer Vorstellungen. Grundsätzlich erlaubt es die Anlage unseres Vorhabens als Pilotprojekt, für jeden einzelnen Schritt zunächst einen offenen Ausgang zu akzeptieren und sinnvolle Abweichungen vom Ausgangskonzept zu tolerieren.

Folgende Schritte haben wir durchgeführt:

- | | |
|--|---------------------|
| - Workshop I - <i>know-how</i> | 30.11. – 03.12.1999 |
| - Workshop II - <i>second step</i> | 10.04. – 14.04.2000 |
| - Herstellung von Testserien | |
| - Tests in pädagogischen Einrichtungen | |
| - Workshop III - <i>innova</i> | 19.09. – 22.09.2000 |
| - Gespräch über Vertriebschancen | 21.09.2000 |
| - Abschlussgespräch | 08.11.2000 |

Im ersten, vier Tage dauernden Modul, **know-how**, ging es vor allem darum, die Bedingungen der WfB, die Potenzen und Neigungen der Beschäftigten sowie die technischen Kapazitäten und Grenzen kennen zu lernen. Externe Teilnehmer – eine Designerin, ein Therapeut, eine Marktexpertin, ein Evaluierungsteam und pädagogische Mitarbeiterinnen des Vereins Fördern durch Spielmittel - begleiteten die Arbeit in der WfB für zwei Tage und vollzogen die gleichen Arbeiten wie die Beschäftigten.

Ziel dieses Workshopmoduls war es außerdem, aus einer Reihe von Neuentwicklungen – Ergebnisse früherer Kreativitätsworkshops – ein besonders geeignetes Spielzeug für diesen Prozess und damit für die Produktion in der WfB auszuwählen.

Im Ergebnis der vier Workshop-Tage lagen sowohl das einstimmig ausgewählte Spielzeug als auch die detaillierte Planung für das nächste Workshopmodul vor.

Das zweite, **second step** genannte Modul fand im April 2000 statt und bot dann Gelegenheit zur wirklichen Zusammenarbeit unter einer gemeinsamen Zielstellung – nämlich der Weiterentwicklung eines Spielmittels im Hinblick auf seine vielfältigen Spielvarianten.

Dabei entstanden Spielzeuge, die in die Produktion der WfB eingeführt werden können und reale Absatzchancen haben.

Innerhalb von drei Arbeitstagen kamen erstaunliche Ergebnisse zustande, so wurde das einfache Spielmittel *Stop & Go* beispielsweise in einen Rechenstab, einen Kalender oder eine Waage verwandelt. Aus den vorliegenden Ideen wählten die Beteiligten die für die WfB interessantesten aus.

Auch an diesem drei Arbeitstage umfassenden Prozess waren neben den Beschäftigten und Mitarbeitern der WfB in jeder Gruppe ein Designer/eine Designerin mit therapeutischer Berufserfahrung, eine Mitarbeiterin der Evaluierungsgruppe und eine pädagogische Mitarbeiterin des Vereins Fördern durch Spielmittel beteiligt.

Die Qualität der Ergebnisse ermutigte uns, eine marktorientierte Perspektive für die entstandenen Spielzeuge ins Auge zu fassen. Es wurde eine **Testphase** eingeplant, um die Spielzeugideen zu optimieren. Sie wurden überarbeitet, in kleinen Testserien hergestellt und in den Monaten Juni und Juli in der benachbarten Schule des Oberlinhauses in Potsdam und in anderen Einrichtungen getestet.

Tests dieser Art sind seit langem einer der fachlichen Schwerpunkte unseres Vereins. Sie werden von unseren Mitarbeiterinnen und Mitarbeitern vorbereitet, begleitet und ausgewertet.

Die Testergebnisse flossen direkt in die Arbeit im dritten Workshopmodul **innova** im September 2000 ein, in dem die sich daraus ergebende gestalterische Überarbeitung auf dem Plan stand. Parallel dazu wurden die Beschäftigten der WfB in zwei verschiedenen Gruppen schrittweise an neue Arbeitsgänge, wie Abmessen, Bohren oder Auftragen von verschiedenen Farben, herangeführt. Dabei wurden eigens für diese Arbeiten angefertigte Hilfsmittel und Maschinen eingesetzt und erprobt. Die Tätigkeiten in diesen Tagen wichen von der Alltagsroutine ab und standen für die meisten Beschäftigten zum ersten Mal auf dem Programm. Wie schon in den vorangegangenen Workshops wurden die Beschäftigten und Mitarbeiter der WfB wiederum von einer Gruppe externer Experten unterstützt.

Im Ergebnis dieses Workshopmoduls standen die technologischen und personellen Produktionsbedingungen der WfB weitgehend fest. Die neue Produktion konnte unmittelbar in Folge des Workshops vorbereitet werden. Für die Beschäftigten bestanden neue Tätigkeitsperspektiven. Sieben hochwertige Spielzeuge konnten bereits zu diesem Zeitpunkt als Workshopergebnisse präsentiert werden.

In einem Gespräch mit dem Vertriebsleiter der Firma Wehrfritz, des größten Spielzeugvertriebs in Deutschland, wurden die sieben Spielzeuge positiv bewertet. Es wurde vereinbart, sie in den Herbstkatalog 2001 der Firma Wehrfritz aufzunehmen.

In einem **Abschlussgespräch** im November 2000 wurden die noch offenen Fragen, die Produktion und den Vertrieb betreffend, erörtert. Technologische Aspekte, Spielzeugbeschreibungen aus therapeutischer Sicht, Produktsicherheit sowie die Präsentation der Spielzeuge auf der Spielwarenmesse Nürnberg wurden erörtert.

Die Evaluierung des Projekts

Der gesamte Zyklus des Integrationsworkshops wurde von einem Evaluierungsteam des Fachbereichs Erwachsenenbildung der TU Chemnitz begleitet. Die erhobenen Daten wurden im Anschluss an jeden Workshopschritt ausgewertet und den Organisatorinnen zur Verfügung gestellt. Mit Hilfe dieser Informationen konnte das Projekt im Verlauf optimiert und in einzelnen Aspekten korrigiert werden. Durch tägliche von den Evaluatorinnen einberufene Gesprächsrunden wurde eine Atmosphäre der kontinuierlichen Reflexion des Geschehens geschaffen, die günstig für den dem Gesamtablauf war.

4) Sieben neue Spielzeuge

Grundmodell für die Neuentwicklungen war *Stop & Go*, ein einfaches, elementares Spielmittel, das von dem Designer Sudarshan Khanna aus Indien im Rahmen des 3. UNESCO-Kreativitätsworkshops entwickelt wurde. Es war von den Teilnehmern ausgewählt worden, da es sich hervorragend als Ausgangsidee für die Entwicklung verschiedener Spielvarianten, als auch für die spätere Nutzung in therapeutischen Zusammenhängen eignete. Es ist einfach herzustellen und lässt sich aus leicht zugänglichen Materialien bauen.

Die Workshopresultate, die nun in den Diakonischen Werkstätten für Behinderte Potsdam gGmbH hergestellt und über die Firma Wehrfritz geliefert werden, heißen:

- Farbspiel
- Zahlenspiel
- Ampelspiel
- Entenspaziergang
- Kugelrolle
- Kugelrolle XXL
- Stabwaage

Die Spielzeuge dieser in Abmessungen und äußerem Erscheinungsbild aufeinander abgestimmten Serie tragen den gemeinsamen Namen **Stabilitäten**. Sie werden mit einer ausführlichen Spielanleitung geliefert, die sich auch an Therapeuten richtet. Erstmals werden sie auf der Spielwarenmesse Nürnberg im Februar 2001 öffentlich präsentiert.

5) Die Erfahrung

Überzeugt davon, dass qualifizierte Arbeitsprozesse durchaus gemeinsam von Behinderten und Nichtbehinderten gestaltet werden können, waren dennoch alle beteiligten Initiatoren überrascht von dem, was bisher in diesem Projekt erreicht wurde.

Die Beschäftigten der WfB, vorwiegend Menschen mit geistigen Behinderungen, arbeiteten mit uns und den externen Partnern intensiv zusammen. Versorgt mit notwendigen und zusätzlichen Materialien machten sich alle Beteiligten mit großem Engagement, voller Ideen und mit Ausdauer an die Arbeit.

Die meisten neuen Ideen stammten von den Behinderten selbst – ihre Interessen, ihr Alltagshintergrund und ihre persönlichen Erfahrungen führten zu oft überraschenden Gestaltungslösungen, die sich klar auf die Gruppe der zukünftigen Nutzer und Nutzerinnen beziehen.

Gleichzeitig erlebten wir einen Prozess, in dem die Beschäftigten über sich selbst hinaus wuchsen: Sie lernten sich von einer für sie selbst neuen Seite kennen – als Erfinder von Spielzeugen waren sie Partner und Experten, deren Beitrag ausdrücklich gewünscht und geschätzt war.

6) Die Teilnehmer und Teilnehmerinnen an den Workshops

Aus der WfB:

Ellinor Wilde, Horst Riechemeier, Martin Kreitschmann, Detlef Schröder, Bernd Schmädicke, Rüdiger Heise (Geschäftsführer)

Externe Teilnehmer:

Alexandra Lückermann (Ergotherapeutin, Designerin)
Joachim Hügel (Sozialpädagoge, Designer)
Wolfgang Wörster (Erziehungswissenschaftler, Therapeut)

Vertriebsexperten der Firma Wehrfritz:

Liane Hirmer, Eugen Volkert

Evaluierungsteam:

Andrea Borst, Silvana Hackbarth, Rainer Hofmann

Initiative und Organisation (Fördern durch Spielmittel e.V.):

Beate Punge, Anke Gottwald, Catherine Girke, Siegfried Zoels (Geschäftsführer)

Testorganisation und –Durchführung (Fördern durch Spielmittel e.V.):

Angelika Ebersbach