Schlussbericht

mondopoly

30. August – 4. September 2010 in Zürich

Interkulturelles Begegnungsspiel
Begegnungskaffee
Öffentlicher Schlussanlass

Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung 4

2. Ausgangslage 5
   2.1 Hintergrund 5

3. Ziele 5
   3.1 Wirkungsziele - Outcome 5
   3.2 Leistungsziele - Output 6

4. Evaluation der Ziele und Wirkungen 8
   4.1 Evaluation Wirkungsziel 1: Gesellschaftliche Vielfalt als Bereicherung 8
   4.2 Evaluation Wirkungsziel 2: Anreicherung des gesellschaftlichen Diskurses 8
   4.3 Evaluation Wirkungsziel 3: „Lebendiges" Projektkonzept 9
   4.4 Evaluation Leistungsziel 1: Durchführung Aktionswoche 10
   4.5 Evaluation Leistungsziel 1a: Ausserschulisches Bildungsangebot 11
   4.6 Evaluation Leistungsziel 1b: Vielfalt sinnlich erfahrbar machen 11
   4.7 Evaluation Leistungsziel 1c: Schaffung von Begegnungsräumen 12
   4.8 Evaluation Leistungsziel 2: Partizipative Erarbeitung und Umsetzung 13

5. Evaluation der Aufbau- und Ablauforganisation 14
   5.1 Verein mondopoly 14
   5.2 Organisationskomitee 14
   5.3 Tätigkeitsorganigramm 14
   5.4 Projektspezifisches Vorgehen 15
   5.5 Patronatskomitee 15
   5.6 Partner 15
   5.7 Trägerschaft 15

6. Nachhaltigkeit 15
   6.1 Nachhaltigkeit hinsichtlich der Projektorganisation 15
   6.2 Nachhaltigkeit hinsichtlich der Projektidee 16
   6.3 Nachhaltigkeit im Hinblick auf die Bevölkerung Zürichs 16

7. Finanzen mondopoly 2010 17
   7.1 Schlussabrechnung 17
   7.2 Kommentar zu den Differenzen 17

8. Grundlegende Erkenntnisse von mondopoly 18
   8.1 Lessons Learned Kultur- und Integrationsbegriff 18
   8.2 Lessons Learned Ressort Schulen 19
   8.3 Lessons Learned Ressort Posten 19
   8.4 Lessons Learned Ressort Rahmenprogramm 20
   8.5 Lessons Learned Ressort Öffentlichkeitsarbeit 20
   8.6 Lessons Learned Ressort Durchführung 21

9. Zukunft von mondopoly 23
10. Danksagung 23
11. Weitere Dokumentation 23

1. Einleitung

Der vorliegende Schlussbericht legt dar, wie die Aktionswoche *mondopoly* 2010 seit Frühjahr 2009 projektiert, geplant und umgesetzt wurde. Er legt Rechenschaft darüber ab, wie das Projekt aufgebaut und durchgeführt wurde und inwiefern die gesetzten Ziele erreicht worden sind. Auf der Evaluation der Projektziele liegt denn auch das Hauptaugenmerk dieses Berichts, welcher aber auch generelle Erkenntnisse der Projektarbeit und eine Reflexion des dem Projekt zugrunde liegenden Kulturbegriffs beinhaltet. Darüber hinaus skizziert der Bericht, wie es mit mondopoly weitergehen könnte und bietet in diesem Sinne auch eine Vorlage für ähnliche Projekte. Insofern richtet sich der vorliegende Projektabschluss an alle in irgendeiner Form beteiligten Personen: Mitglieder des OKs, Partnerorganisationen und nicht zuletzt GönnerInnen, welche mit ihrem Beitrag das Projekt erst ermöglicht haben. An dieser Stelle sei Ihnen allen von Herzen gedankt.

Der Schlussbericht ist – wie das Projekt generell – partizipativ entstanden: In den wichtigsten Ressorts wurde das Projekt auf drei Ebenen evaluiert: Auf der Ebene der Projektziele, der Ebene der Erkenntnissicherung für eine erneute Durchführung und auf der Ebene der individuellen Lernprozesse. Über die ressortspezifische Auswertung hinaus wurden im gesamten OK die Ergebnisse und der Prozessverlauf des Projekts untersucht, insbesondere der Gruppenprozess und die Organisationsstrukturen.

Die Auswertungen basieren auf folgenden Grundlagen:

- Informelle und strukturierte Gespräche mit den teilnehmenden Kindern und Jugendlichen
- Informelle und strukturierte Gespräche mit Stakeholdern (Anspruchsgruppen)
- Rückmeldungen der Teilnehmenden in Form von Erlebnisberichten
- Feedbacks des OKs (verschiedene Methoden)
- Budget und Zeitplanung

Die Beteiligung der einzelnen Projektressorts spiegelt sich in der Sprache und teilweise in der Gestaltung der einzelnen Beiträge des Berichts wieder. Trotzdem wurde versucht, keine grossen Konzessionen an die Leserfreundlichkeit oder eine nachvollziehbare Struktur des Berichts zu machen.
Im Sinne der Vielfalt sollen Frauen und Männer in diesem Bericht sprachlich gleich behandelt werden. Aus diesem Grund werden wenn möglich neutrale Begriffe verwendet, ansonsten sowohl die weibliche als auch die männliche Form.

Bild: Gruppe von Oberstufen SchülerInnen lässt sich bei der Orientierung helfen.

2. Ausgangslage

Wir leben in einer globalisierten Welt, in der Distanzen scheinbar abgebaut und tradierte Ordnungen überwunden werden. Gleichzeitig, und vielleicht gerade deshalb, werden zum Schutz vor diesen abstrakten Dimensionen in manchen Bereichen stillschweigend Mauern gebaut. Um die Orientierung in der rasant wachsenden und sich verändernden Umwelt nicht zu verlieren, greifen wir oft auf Stereotype zurück, welche die vorhandene Komplexität teilweise zu reduzieren vermögen. Solche Informationsabkürzungen sind normal und notwendig. Sie vereinfachen den Alltag der Einzelnen. Aber sie können das Zusammenleben sowie das Verständnis für verschiedene Lebenssituationen erschweren.
Ein Blick auf die Stadt Zürich zeigt, dass das Zusammenleben als aktiv zu gestaltende Herausforderung wahrgenommen wird. Aus der Sicht von mondopoly bezeichnet Integration keinen Zustand, sondern einen langwierigen und oft schwierigen sowie kostspieligen Prozess. Deshalb glaubt mondopoly, dass von verschiedenen Seiten und in verschiedenen Kontexten Schritte unternommen werden müssen, um den Herausforderungen eines interkulturellen Zusammenlebens gerecht zu werden.

2.1 Hintergrund

mondopoly wurde inspiriert von Ethnopoly, einem interkulturellen Begegnungsspiel, das vom Verein Katamaran (www.verein-katamaran.org) zur Integration der tamilisch sprechenden Gemeinschaft in der Schweiz entwickelt wurde. Das Spielkonzept wurde vom Gründerverein offen gehalten und konnte so in den letzten Jahren von verschiedenen Trägervereinen aufgegriffen und in leicht abgeänderten Formen durchgeführt werden. Aufgrund des erweiterten Kultur- und Integrationsbegriffs stellt mondopoly einen eigenständigen Zweig der Idee dar. Es wurde aber weiterhin mit treibenden Kräften von Ethnopoly, namentlich mit Stephan Brun, zusammengearbeitet.

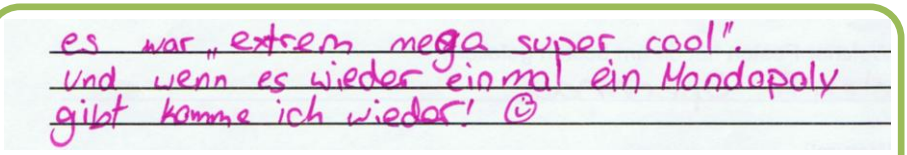

es war „extrem mega super cool".
Und wenn es wieder einmal ein Mondopoly
gibt komme ich wieder! ☺

Abb.: Zitat aus dem Erlebnisbericht von Anuska

3. Ziele

Um das Projekt systematisch zu steuern und zu evaluieren dienten acht messbare Zielgrössen als Grundlage. Dies sollte es ermöglichen, hohen professionellen Standards gerecht zu werden – trotz ausschliesslich ehrenamtlichem Engagement. Mit Hilfe konkreter Indikatoren wurden die Ziele überprüft, um während und nach dem Projekt die nötigen Schritte und Anpassungen einzuleiten.
Die Zielgrössen von *mondopoly* wurden in Wirkungs- und Leistungsziele unterschieden. Die Leistungsziele entsprechen je einem konkreten Output, welcher auf der Ebene der Wirkungsziele einen gesellschaftlichen Outcome evozieren soll. Die Ziele sind weiter ergänzt um Indikatoren, Methoden, Zeitpunkt der Evaluation und den dafür verantwortlichen Ressorts.
Zunächst werden die definierten Projektziele in einem Überblick aufgeführt, um im nächsten Kapitel die Erreichung der einzelnen Ziele der Reihe nach zu spezifizieren.

3.1 Wirkungsziele - Outcome

Wirkungsziel 1
Gesellschaftliche Vielfalt, das Neben- und Miteinander von verschiedenen Lebensstilen, wird von den Teilnehmenden als Bereicherung wahrgenommen.

Indikatoren
- Individuelle Einstellungen der Teilnehmenden gegenüber anderen Lebensstilen

Methoden
- Die Erreichung des Ziels wird bei den Jugendlichen während und nach dem Prozess mittels Fragebogen evaluiert

Verantwortliche Ressorts
- Projektkoordination und Schule

Wirkungsziel 2
mondopoly reichert den gesellschaftlichen Diskurs zum Themenkreis Integration und Zusammenleben an.

Indikatoren
- Anzahl BesucherInnen am Grossanlass
- Anzahl der Medienberichterstattung über mondopoly

Methoden
- BesucherInnen der sekundären Zielgruppe am Anlass zählen
- Medienrecherche vor und nach dem Anlass

Verantwortliche Ressorts
- Projektkoordination, Durchführung und ÖA/PR

Wirkungsziel 3
Der Gedanke von ethnopoly und mondopoly ist bekannt, hat sich weiterverbreitet und ist lokal verankert: Das Projektkonzept ist „lebendig" und entwickelt sich weiter.

Indikatoren
- Nachahmerprojekte
- An Weiterführung interessierte Personen

Methoden
- Adressliste für Interessierte
- Newsletter
- Aktivierende Intervention, bsp. Informationsmarkt: «*mondopoly* – und was dann?»

Verantwortliche Ressorts
- Projektkoordination, Rahmenprogramm, Schule und Posten

3.2 Leistungsziele - Output

Leistungsziel 1
Eine Aktionswoche mit Begegnungsspiel und öffentlichem Grossanlass als Abschluss wird durchgeführt.

Indikatoren
- Spielkonzept und Rahmenprogramm
- Aufbau- und Ablauforganisation
- Öffentlichkeitsarbeit

Methoden
- Laufendes Monitoring anhand des Umsetzungsplans
- Feedback der Ressortleitung an die Kerngruppe
- Evaluation mittels SEPO

Verantwortliche Ressorts
- Alle

Leistungsziel 1a
Ein ausserschulisches Bildungsangebot als Ergänzung zu herkömmlichen Unterrichtsformen und -inhalten wird in Zusammenarbeit mit Schulen und SchülerInnen entwickelt.

Indikatoren
- Kontakt zu Schulen
- Bedürfnisse der Lehrkräften und SchülerInnen

Methoden
- Bedürfniserhebung mittels Fragebogen in der Vorbereitungsphase
- Bedürfniserhebung mittels Gruppenmoderation, bsp. World Café
- Evaluation mittels Fragebogen nach dem Anlass

Verantwortliche Ressorts
- Projektkoordination und Schule

Leistungsziel 1b
mondopoly bietet Kindern, Jugendlichen und jungen Erwachsenen die Möglichkeit kulturelle Vielfalt an verschiedenen Posten sinnlich zu erfahren.

Indikatoren
- Eine Vielfalt an Posten
- Zusammenarbeit mit Posten

Methoden
- Evaluation mittels Fragebogen nach dem Anlass

Verantwortliche Ressorts
- Projektkoordination und Posten

Leistungsziel 1c
Begegnungsräume jenseits alltäglicher Erfahrungen sind geschaffen und bieten eine Plattform für Menschen mit unterschiedlichen Hintergründen.

Indikatoren
- Im Durchschnitt besuchen 50 Leute pro Tag das Begegnungskaffee
- Pro Spieltag 30 Posten
- Mind. 5 Partner für Informationsmarkt

Methoden
- BesucherInnen im Begegnungskaffee zählen
- Posten zählen
- Partner am Informationsmarkt zählen

Verantwortliche Ressorts
- Projektkoordination, Rahmenprogramm, Schule und Posten

Leistungsziel 2
Das Projekt wird partizipativ erarbeitet und umgesetzt. Dies bezieht sich auf die Zusammenarbeit im Projektteam sowie mit Projektpartnern und Stakeholdern.

Indikatoren
- Einbezug aller relevanter Stakeholder
- Frühzeitige Kontaktaufnahme
- Transparente und demokratische Entscheidungsprozesse
- Selbstverantwortung der Mitglieder im OK

Methoden
- Stakeholderanalyse
- Umsetzungsplan
- Laufende Evaluation der Gruppenprozesse mittels SEPO und/oder Blitzlicht
- Sitzungsprotokolle
- Feedbackkultur

Verantwortliche Ressorts
- Projektkoordination, Rahmenprogramm, Schule und Posten

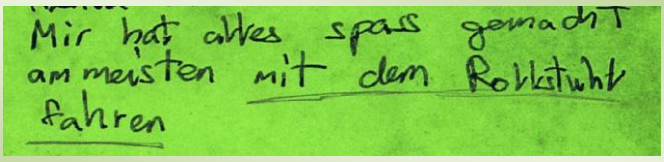


Abb.: Zitat aus dem Erlebnisbericht von Sendosch

4. Evaluation der Ziele und Wirkungen

Um der Leserschaft einen schnellen Überblick zu ermöglichen, wird als erstes eine kurze Zusammenfassung der Zielevaluation in *kursiver Schrift* aufgeführt. Danach folgt die detaillierte Auswertung eines Ziels entlang der Indikatoren aus dem Projektkonzept, wie sie in Kapitel 3, dargelegt worden sind. Entgegen üblicher Konventionen, aber im Sinne einer zweckmässigen Überschaubarkeit, werden die einzelnen Resultate in aufzählender Form festgehalten.

4.1 Evaluation Wirkungsziel 1: Gesellschaftliche Vielfalt als Bereicherung

Als Datenmaterial (Grundlage) diente eine Sammlung von Erlebnisberichten, welche unabhängig in drei Klassen – zwei Primar-, eine Sekundarklasse – verfasst worden sind[1]. In mehr als der Hälfte dieser Berichte wird gesellschaftliche Vielfalt, ausgedrückt in der Postenvielfalt, positiv bewertet. Das Ziel wird insofern als erreicht angesehen.

Indikator „ Einstellungen der Teilnehmenden gegenüber anderen Lebensstilen"

- Anstatt mittels einheitlichen Fragebogen wurde dieser Indikator mit individuellen Erlebnisberichten evaluiert.
- Der Begriff der gesellschaftlichen Vielfalt wurde in der Durchführung zu wenig explizit thematisiert und musste in der Auswertung anders operationalisiert werden: Alternativ wurden die Posten beim Begegnungsspiel als Ausdruck von gesellschaftlicher Vielfalt verstanden.
- Zwei Primar- und eine Sekundarklasse haben ihre Erlebnisse am Begegnungsspiel schriftlich festgehalten. Insgesamt wurden 59 Erlebnisberichte geschrieben und von *mondopoly* ausgewertet., davon finden sich in rund 30 Erlebnisberichten positive Nennungen zu Posten und Aktivitäten an Posten
- Trotz der fehlenden Explikation von gesellschaftlicher Vielfalt, wurde sie von mehr als der Hälfte der Teilnehmenden positiv erwähnt. Daraus lässt sich folgern, dass diese als Bereicherung wahrgenommen wurde. In diesem spezifischen Sinne wurde das Wirkungsziel also erreicht.

4.2 Evaluation Wirkungsziel 2: Anreicherung des gesellschaftlichen Diskurses

Das Rahmenprogramm, in welches das Begegnungsspiel eingebettet war, erreichte die erweiterte Zielgruppe nur beschränkt, weshalb die angestrebte Breitenwirkung nicht erzielt werden konnte. Zwar konnten teilweise über teilnehmende Kinder und Jugendliche Eltern angesprochen werden, doch summa summarum blieb der Beitrag von mondopoly am gesellschaftlichen Diskurs zum Themenkreis Integration bescheiden.

Indikator „Anzahl BesucherInnen"

Begegnungskaffee

- 240 BesucherInnen in den drei Aktionstagen, davon rund 220 an der Schlussveranstaltung.
- Diejenigen, die da waren, diskutierten u.a. über die Inhalte von mondopoly, etwa über die aufgehängten Gedichte zum Thema. Weiter informierten sie sich an der Infoplache über das Projekt und fragten beim Infostand nach.

---

1 Die Rückmeldungen wurden auf Nennungen von gesellschaftlicher Vielfalt in Kombination mit einer positiven Wertung untersucht. Praktisch war dies kaum möglich, da in den Rückmeldungen nicht auf gesellschaftliche Vielfalt eingegangen wird. Es wird angenommen, dass der Begriff der gesellschaftlichen Vielfalt für die Teilnehmenden zu abstrakt war, bzw. dieser zu wenig explizit thematisiert wurde. Um sich dem Ziel trotzdem anzunähern, wurde in der Auswertung der Rückmeldungen versucht den abstrakten Begriff vereinfacht zu operationalisieren: Ziel des Projekts war die Darstellung gesellschaftlicher Vielfalt durch eine Vielfalt an verschiedenen Posten. Die Vielfalt der Posten stand in der Auswertung für gesellschaftliche Vielfalt – eine positive Bewertung eines oder mehrerer Posten wurde als Bereicherung für die Teilnehmenden im Sinne der Zielformulierung angenommen.

Workshops

- Es nahmen bedeutend weniger SchülerInnen teil als erwartet.
- Viele brachten ihre Eltern mit, die dadurch auch mit dem Projekt und unserem Anliegen in Kontakt kamen.

Konzerte

- Anregende Rede des Patronatskomitee-Mitglieds Ivica Petrusic, die auf witzige Weise die Problematik des Themas darlegte.
- Nur ca. 100 Besucherinnen und Besucher

Indikator „Anzahl Medienberichterstattungen über mondopoly"

- kleine Vorankündigung und ein kleiner Zwischenbericht nach dem zweiten Spieltag im Tagesanzeiger sowie ein grösserer Artikel im Jugendmagazin Tink.
- Erwähnt wurde mondopoly in den Veranstaltungskalendern des MAPS, der Quartierzeitungen lokalinfo sowie in der Quartierzeitung Quartierecho.
- Radio Energy sendete ein rund dreiminütiges Kurzinterview mit einem OK-Mitglied.
- Zusätzlich inserierte mondopoly im Züritipp und im Online Magazin Ron Orps.
- Keine eigentliche Berichterstattung über das Projekt in einer Zürcher Tageszeitung.

Bild: Auf der Redaktion der Surprise.

4.3 Evaluation Wirkungsziel 3: „Lebendiges" Projektkonzept

Grundsätzlich wird aus allen Teilbereichen ersichtlich, dass diverse Anstrengungen unternommen wurden, um mondopoly mit bereits bestehenden Initiativen und Institutionen zu vernetzen – sei es in der Zusammenarbeit mit Schulen, Posten oder Partnern. Um diese wertvollen Kontakte auch für zukünftige Durchführungen zu nutzen, werden entsprechende Listen erstellt. Die Idee bleibt auch innerhalb des Projektteams lebendig; so können sich rund 75% des diesjährigen Teams vorstellen, an einer weiteren Durchführung mitzuwirken.

Indikator „An Weiterführung interessierte Personen"
Schulklassen

- 11 von den 13 teilnehmenden Schulklassen wären an einer weiteren Durchführung interessiert.
- Weitere Interessierte: Insgesamt 9 Klassen, z.T. Klassen, die bei der diesjährigen Durchführung nicht mehr berücksichtigt werden konnten.

PostenanbieterInnen

- Zur Evaluation führte das Ressort Posten eine Umfrage bei den PostenanbieterInnen durch. Gemäss der Umfrage besteht, mit Ausnahme von zwei AnbieterInnen, Interesse an der Weiterführung des Projektes.
- Wichtige Kontakte werden innerhalb des Ressorts gesammelt, was Grundlage für eine erneute Durchführung des Projektes darstellt.

Partnerorganisationen

- Vernetzung mit rund 15 Organisationen und diversen Privatpersonen für Workshops, Postenorganisation oder anderweitige Zusammenarbeit.

Indikator „Nachahmerprojekte"
Aktivitäten zur Verbreitung der Idee in der Stadt Zürich

- Myrta Studer, Präsidentin des Schulkreises Limmattal, war Patronin von *mondopoly 2010.*
- Vernetzung mit einzelnen Personen aus dem Schulamt, insbesondere mit der QUIMS-Verantwortlichen Claudia Sacchetti, die für *mondopoly* eine zentrale Türöffnerin war.
- Die Bedürfniserhebung wurde mithilfe von Mega!Phon (Kinder- und Jugendpartizipation Zürich) gestaltet, wodurch die Projektidee auch in anderen Departementen bekannt wurde
- SpielteilnehmerInnen verfassten am Schlussevent einen Erlebnisbericht für die Kinderzeitung FlipFlop, welche an alle Primarschulen der Stadt Zürich geht.

Aktivitäten zur Verbreitung der Idee im Partnernetzwerk:

- Persönliches Treffen mit Workshop-Organisierenden; Erklärung der Grundidee und Leitsätze von *mondopoly;* persönliche Einladungen an alle Partner und Fördernde.
- Teilnahme und Vorstellung von *mondopoly* an der Sommerakademie 2010 von Infoklick.ch; Vorstellung von *mondopoly* in der Vereinszeitschrift von AFS Schweiz (ca. 5000 Haushalte)

4.4 Evaluation Leistungsziel 1: Durchführung Aktionswoche

Die Aktionswoche von mondopoly 2010 wurde mit je einem Spieltag für die Oberstufe am 31. 08. 2010 und für die Unterstufe am 02. 09. 2010 sowie einer öffentlichen Schlussveranstaltung mit Rahmenprogramm und Workshops am 04. 09. 2010 durchgeführt. Details zu Leistungsziel L1 folgen in den Unterzielen L1a bis L1c.

Indikator „Spielkonzept und Rahmenprogramm"
Ein Spielkonzept für das Begegnungsspiel sowie ein Rahmenprogramm wurde partizipativ mit teilnehmenden SchülerInnen entwickelt (vgl. Leistungsziel 1a bis 1c; (für weiterführende Informationen vgl. Kapitel 11, Weitere Dokumentation).

Indikator „Aufbau- und Ablauforganisation"
Eine dem Projekt angemessene Aufbau- und Ablauforganisation wurde realisiert (vgl. Kapitel 5, Evaluation der Aufbau- und Ablauforganisation).

Indikator „Öffentlichkeitsarbeit"
Um für das Projekt zu werben und zu informieren wurde auf verschiedenen Ebenen gegen aussen kommuniziert. Kernstück dieser Information ist die Website www.mondopoly.ch (vgl. Wirkungsziel 2).

4.5 Evaluation Leistungsziel 1a: Ausserschulisches Bildungsangebot

Die Wünsche der teilnehmenden SchülerInnen wurden hinsichtlich der Postenauswahl und der Schlussveranstaltung partizipativ erhoben. Weiter wurde ihre Orientierung in der Stadt und im öffentlichen Verkehr geprüft. In fünf Primarklassen wurden dafür jeweils zwei Lektionen eingesetzt. Die Ergebnisse flossen in die weitere Konzeption und Planung des Begegnungsspiels und der Schlussveranstaltung ein.

Indikator „Kontakt zu Schulen"
Kontaktaufnahme und kontinuierlicher Dialog war Grundlage des zweiten Indikators diese Ziels – vgl. Indikator „Bedürfnisse der Lehrkräfte und SchülerInnen".

Indikator „Bedürfnisse der Lehrkräften und SchülerInnen"
Um den Bedürfnissen der Lehrpersonen und den teilnehmenden SchülerInnen gerecht zu werden wurde eine Bedürfniserhebung durchgeführt. Detaillierte Informationen zum Aufbau oder zu den Resultaten der Bedürfniserhebung stellt Ihnen das OK auf Anfrage gerne zur Verfügung.

Umfang und Ziel der Bedürfniserhebung

- Partizipative Bedürfniserhebung in 5 Primarklassen im Frühjahr 2010 bezüglich Postenauswahl, Workshops und Rahmenprogramm.
- Befragung der Zielgruppe bezüglich Fähigkeiten in der selbstständigen Nutzung des öffentlichen Verkehrs.

Zusammenarbeit mit Lehrpersonen

- Kontaktaufnahme durch das Ressort Schule im Vorfeld der Klassenbesuche.
- Regelmässiges Update zum Projektstand per Email.
- Kommunizieren der Möglichkeit, sich bei Fragen oder Unstimmigkeiten an die Ressortleitung zu wenden.

4.6 Evaluation Leistungsziel 1b: Vielfalt sinnlich erfahrbar machen

Ein Blick auf die Postenblätter zeigt, dass sich mit den 46 Posten verschiedenste Lebensräume, Alltagskulturen und Menschen für mondopoly öffneten. Damit wurden den Kindern und Jugendlichen Türen und Zugänge zu neuen Welten geöffnet, was auch die Analyse der Erlebnisberichte sowie das vielfältige Postenangebot bestätigen. Andererseits waren nicht alle Posten in gleichem Masse geeignet, sinnliche Erfahrungen in einem kulturellen Kontext zu machen. Die Ausgestaltung der Posten sollte bei einer erneuten Durchführung genauer betrachtet werden.

Indikator „Eine Vielfalt an Posten"
Evaluation mittels Erlebnisberichten (vgl. Wirkungsziel 1). Eine Auflistung aller Posten ist im Anhang zu finden.

- Durch die sehr unterschiedlichen Posten konnten die Kinder und Jugendlichen unterschiedliche Alltagskulturen – darunter Alltägliches und weniger Alltägliches – kennen lernen.
- Auswertung der Erlebnisberichte: In 26 Berichten wurden Aussagen über sinnlich erlebte Tätigkeiten oder Eindrücke gefunden. Beispiele dafür sind: Kleider sortieren, Rollstuhlfahren, Schweissen, Blindenschrift lernen, Fundus Opernhaus anschauen, Karate machen, Ikone malen, Musizieren, alleine ÖV fahren, usw.

Indikator „Zusammenarbeit mit Posten"
Umfrage nach der Durchführung des Projekts bei den Postenanbietenden. Bis auf zwei AnbieterInnen würden alle für eine zweite Staffel zu Verfügung stehen (vgl. Wirkungsziel 3).

- Die Zusammenarbeit wurde von den Postenanbietenden mehrheitlich als gut empfunden.
- Teilweise war ein fehlender Zusammenhang zwischen der Idee von monodpoly (kultureller Austausches durch sinnliches Erfahren) und den Aktivitäten an den Posten festzustellen.
- Zukünftig sind mögliche Posteninhalte und Methoden im vornherein durch das Ressort Posten klarer zu definieren.

4.7 Evaluation Leistungsziel 1c: Schaffung von Begegnungsräumen

Begegnungsräume konnten vor allem für die primäre Zielgruppe (SchülerInnen und Postenanbietende) im Begegnungsspiel geschaffen werden – mit der bereits erwähnten Einschränkung, dass manche Aktivitäten nicht primär auf den wechselseitigen Austausch fokussierten. Indes hatten die Gefässe für die sekundäre Zielgruppe, Begegnungskaffee und Schlussveranstaltung, nicht die gewünschte Breitenwirkung.

Indikator „Besucherzahl des Begegnungskaffees"

- An den Spieltagen haben statt der angestrebten 50 BesucherInnen pro Tag jeweils ca. 10 Personen das Angebot des Begegnungskaffees in Anspruch genommen.
- An der Schlussveranstaltung haben insgesamt 150 Personen das Begegnungskaffee besucht[1].

Indikator „Posten pro Spieltag"

- Mit den 46 Posten wurde das Ziel von 30 Posten bei weitem übertroffen. Es konnten damit viele verschiedene Begegnungsräume geschaffen werden.

Indikator „Partner für Informationsmarkt" und „BesucherInnen des Schlussevents"

- Das Samstagprogramm bot Organisationen und Privatpersonen mit unterschiedlichen Hintergründen eine Plattform (für weiterführende Informationen vgl. Kapitel 11, Weitere Dokumentation).
- Die Idee, mit dem Samstagprogramm viele Menschen zu erreichen, ist gescheitert. Anstelle der angestrebten 420 Interessierten kamen ca. 185 Personen an den Schlussevent, davon 70 Workshop-TeilnehmerInnen und 115 sonstige BesucherInnen.[2]

Bild: Rosita verrät das Geheimnis ihrer portugiesischen Sandwiches.

1 Das Organisationskomitee ist sowohl an den Spieltagen als auch an der Schlussveranstaltung nicht mitgerechnet.

4.8 Evaluation Leistungsziel 2: Partizipative Erarbeitung und Umsetzung

Dieses Ziel konnte sowohl im Projektteam als auch in der Zusammenarbeit mit Stakeholdern und Partnern erfüllt werden: Wann immer möglich wurde mit Anspruchsgruppen frühzeitig Kontakt aufgenommen und eine Kooperation geprüft. Die gewählte Organisationsstruktur des Projekts eröffnete den Mitgliedern des Organisationskomitees einen flexiblen und grossen Gestaltungsspielraum. Schwierig gestaltete sich die bedarfsgerechte Kommunikation, Informationsverarbeitung und -speicherung.

Die Evaluation folgt hier nicht den definierten Indikatoren, sondern ist in die Berichte jener Organisationseinheit (OK oder Ressorts) gegliedert, die Kontakt zu einer relevanten Anspruchsgruppe hatte.

Projektteam
Die Zusammenarbeit im OK wurde nach der Durchführung von mondopoly mit verschiedenen Gruppenmethoden hinsichtlich Organisationsstruktur, Informationsfluss, individuelles Engagement, Projektsteuerung und Entscheidungsfindung ausgewertet. Insofern geht es vor allem um die Indikatoren „Transparente und demokratische Entscheidungsprozesse" sowie „Selbstverantwortung der Mitglieder im OK".

Der Gestaltungsspielraum in den Ressorts war gross und hat persönliches Engagement ermöglicht. Die Mischung aus niederschwelliger Hierarchie und gesteuerter Koordination wurde mehrheitlich als sinnvoll erachtet. Im Projektverlauf steigerte sich die Dynamik im ganzen OK. Eine Herausforderung war es, alle Beteiligten angemessen zu informieren und Wichtiges von Unwichtigem zu trennen. Da das Informationsbedürfnis im Team sehr heterogen war, sollten zukünftig verschiedene Kanäle genutzt werden, um Informationen zu priorisieren. Die bestehenden Organisationsstrukturen ermöglichten den Mitgliedern des Organisationskomitees eine grosse Mitsprache und Teilhabe nach ihren individuellen Möglichkeiten. Dabei zeigte sich, dass Transparenz bezüglich zeitlicher Ressourcen entscheidend für die Steuerung des Projektes ist. Vor allem zu Beginn des Projektes führte mangelnde Transparenz individueller zeitlicher Möglichkeiten zu Überforderung bei einzelnen Personen.

Rahmenprogramm
- In der Auswahl der Partnerworkshops wurden die Bedürfnisse der SchülerInnen berücksichtigt und auch gegenüber der Partnerorganisationen transparent kommuniziert.
- Für die Konzeption der Partnerworkshops wurden Rahmenbedingungen und -leistungen seitens mondopoly definiert. Innerhalb dieses Rahmens waren die WorkshopanbieterInnen jedoch frei, ihr Angebot nach eigenen Vorstellungen zu gestalten.

Schulen
- Siehe L1a

Posten
- Das Ressort Posten versuchte so gut als möglich die Bedürfnisse der vor der Durchführung befragten SchülerInnen bei der Postensuche zu berücksichtigen. Es stellte sich heraus, dass erlebnisorientierte Wünsche der SchülerInnen nur bedingt direkt umgesetzt werden konnten.
- Diverse Bemühungen, auch Postenanbietende partizipativ in die Projektplanung miteinzubeziehen (z.B. Vorstellung des Projektes im Ausländerrat), zeitigten wenig Erfolge im Hinblick auf eine umfassende Involvierung.
- Die verantwortlichen Personen aus dem Ressort Posten gaben sich Mühe, mit einer grossen Offenheit, Flexibiltät und Unkompliziertheit auf mögliche Postenanbietende zuzugehen.

5. Evaluation der Aufbau- und Ablauforganisation

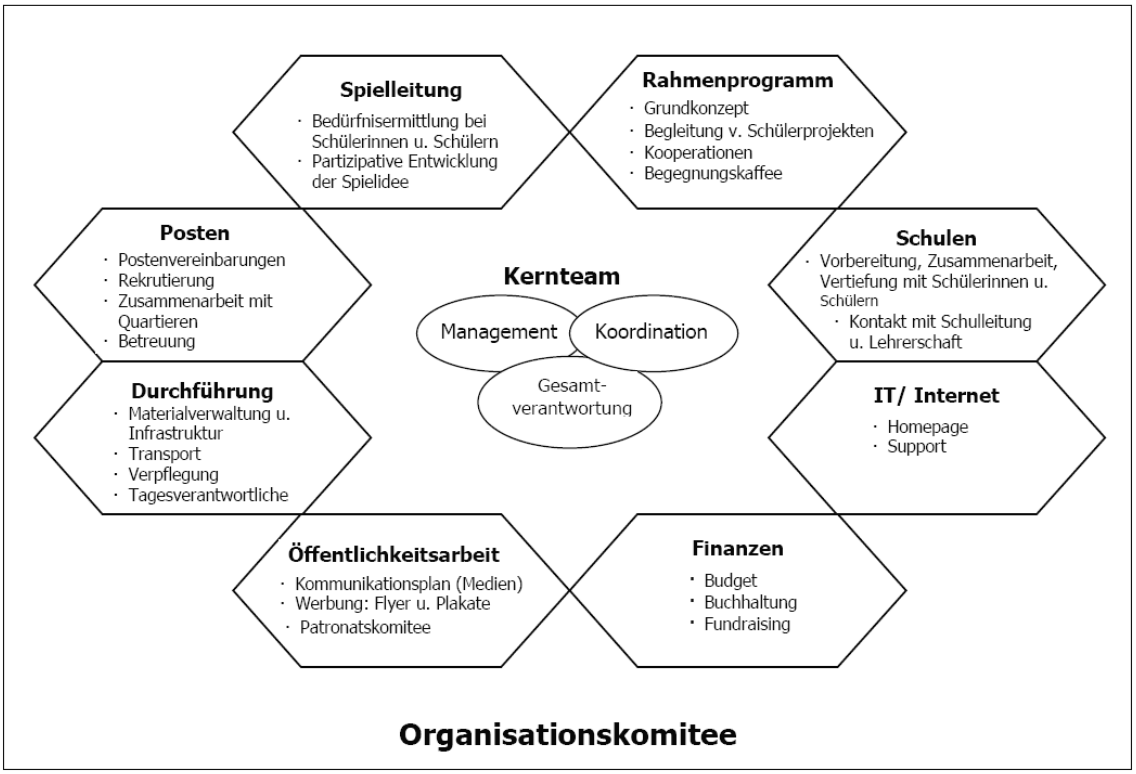
5.1 Verein mondopoly

Als rechtlicher und institutioneller Rahmen für die Aktivitäten rund um die Aktionswoche wurde am 5. Dezember 2009 der politisch und konfessionell neutrale Verein mondopoly gegründet. Der Verein will andere Realitäten sinnlich erfahrbar machen, um das wechselseitige Verständnis durch Austausch und Dialog zu fördern. Weitere Ziele bestehen darin, den gesellschaftlichen Diskurs zum Themenkreis Integration und Zusammenleben anzureichern sowie ein ausserschulisches Bildungsangebot als Ergänzung zu herkömmlichen Unterrichtsformen und -inhalten in Zusammenarbeit mit Schulen und SchülerInnen zu entwickeln. Die Haupttätigkeit des Vereins besteht in der Planung und Organisation des gleichnamigen Begegnungsspiel «mondopoly». Präsidiert wird der Verein seit der Gründungsversammlung von Katrin Pfrunder.

5.2 Organisationskomitee

Das Kernteam war als ganzes für die Projektleitung verantwortlich. Grundsätzlich haben die regelmässigen Kerngruppensitzungen den Informationsfluss zwischen den Ressortleitungen geährleistet. Auf diese Weise wurden strategische, ressortübergreifende sowie monetäre Entscheidungen gemeinsam erarbeitet. Die Projektkoordination hat die Plenarsitzungen des Oks vorbereitet und geleitet. Transparente und demokratische Entscheidungsprozesse waren dabei richtungsweisend. Schwieriger gestalteten sich die Koordination einzelner Schnittstellen, insbesondere was die Zusammenarbeit mit dem Ressort Durchführung angeht. Einerseits war es durch die erfreuliche personelle Erweiterung des Projektteams nicht immer leicht, das Projektwissen weiter zu vermitteln, andrerseits wurden gewisse Aufgaben im Vorfeld nicht klar zuzuordnen, weil sie bei einer ersten Durchführung nicht frühzeitig identifiziert werden konnten. Nicht zuletzt wirkte sich dies auf Schnittstelle zwischen dem Ressort Posten und der Entwicklung der Spielidee etwas erschwerend aus.
Auch sollten zukünftig Momente eingeplant werden, in denen das Projektkonzept hinterfragt und an der aktuellen Projektrealität überprüft wird, z.B. betreffend Durchführungsort: Macht es noch Sinn, das so zu machen? Ganz generell ist es für eine nächste Durchführung essentiell, über die Durchführung hinaus zu planen, damit die Energie entsprechend eingeteilt werden kann.

5.3 Tätigkeitsorganigramm



5.4 Projektspezifisches Vorgehen

Das partizipative Vorgehen war Teil der Zielsetzungen. Darunter wurde ein wechselseitiges Vorgehen verstanden, das aktivierend und prozessorientiert war und zur Mit- oder Selbstbestimmung anregen sollte (vgl. L2). Denn wer mitdenkt und mitentscheidet, fühlt sich ernst genommen und auch verantwortlich für die Weiterentwicklung des Vorhabens.

5.5 Patronatskomitee

Das Patronatskomitee wurde mit dem Ziel gegründet, mit mondopoly eine stärkere öffentliche und politische Breitenwirkung zu entfachen, die Glaubwürdigkeit durch gemeinsam Werte zu verstärken, Synergien zu nutzen und von fachlichen Inputs zu profitieren. Mitglieder des Komitees waren: Corine Mauch, Stadtpräsidentin der Stadt Zürich; Ivica Petrusic, Leiter der Kinder- und Jugendförderung des Katons Zürichs; Heinz Frei, Rollstuhlsportler; Myrta Studer, Präsidentin des Schulkreises Limmattal; Katharina Prelicz-Huber, Nationalrätin der Grünen und der Berner Rapper Greis. Mit sechs Mitgliedern wurde das Ziel von drei Personen für das Patronatskomitee deutlich übertroffen.

5.6 Partner

Durch Partnerschaften sollten gemeinsame Anliegen koordiniert und gemeinsame Ziele gefördert werden. Partnerorganisationen unterstützten uns ideell, personell oder finanziell bei der Vorbereitung und Durchführung des Anlasses. Für die Partnerschaften galten ähnliche Kriterien, wie unter Kap. 5.7 für die Trägerschaft ausgeführt werden.
Folgende Partnerorganisationen haben mondopoly im Projektverlauf unterstützt:
AFS Interkulturelle Programme Schweiz, AKI (Katholische Hochschulgemeinde Zürich), Amnesty International Hochschulgruppe Uni Zürich, BKZ (Behindertenkonferenz Zürich), Caritas Zürich, Dynamo, EUforIA (Europeans United for Informed Action), Infoklick.ch – Kinder- und Jugendförderung Schweiz, Kinderzeitung flip flop, Mega!phon, NCBI (National Coalition Building Institute), Netz:werk, okaj Zürich, Pro Juventute Kanton Zürich, Verein Katamaran.

Fünf bis zehn Partnerorganisationen sollten im Projektverlauf als Partner gewonnen werden. Dieses Ziel wurde mit 15 Partnerorganisationen und weiteren Privatpersonen als Partner deutlich übertroffen.

5.7 Trägerschaft

Es sollten drei Trägervereine gefunden werden für die Unterstützung bei der Vorbereitung und Durchführung des Anlasses durch finanzielle, infrastrukturelle und/oder persönliche Ressourcen. Weiter wurde ein beidseitiger Werbeeffekt erhofft, der gemeinsam Ziele fördern und die längerfristige Entwicklung des Projekts sichern sollte. Zentral für die Trägerschaft waren dabei nicht nur ähnliche Ziele und Zwecke (Toleranz, Achtung von Vielfalt, Offenheit, globales Lernen, Jugendpartizipation), sondern auch, dass auf dem Weg dahin ethische und nachhaltige Standards eingehalten werden (vgl. Kapitel 6, Nachhaltigkeit).

Leider konnte dieses Ziel nicht erreicht werden: mondopoly war und blieb erster und einziger Trägerverin des Projektes. Um die weitere Zukunft von mondopoly institutionell abzusichern werden weitere Anstrengungen unternommen werden (vgl. Kapitel 9, Zukunft von mondopoly).

6. Nachhaltigkeit

Im Grundsatz nahmen wir bei der Erarbeitung und Durchführung des Projekts auf die Bedürfnisse zukünftiger Generationen Rücksicht. Dies bedeutet, dass ökologischen, ökonomischen und gesellschaftlichen Zusammenhängen gleichermassen Rechnung getragen wurde. Bei mondopoly lag der Schwerpunkt dabei auf drei unterschiedliche Ebenen: Erstens Nachhaltigkeit hinsichtlich der Projektorganisation, zweitens Nachhaltigkeit hinsichtlich der Projektidee und drittens Nachhaltigkeit im Hinblick auf die Bevölkerung Zürichs.

6.1 Nachhaltigkeit hinsichtlich der Projektorganisation

Das Organisationskomitee hat sich verpflichtet, bei der Vorbereitung und Durchführung des Anlasses nachhaltig zu denken und zu handeln. Bei Sitzungs- und Werbematerialien sowie beim geplanten

Begegnungskaffee und Rahmenprogramm wurden Produkte gleichermassen nach ökologischen wie ökonomischen Überlegungen ausgewählt. Exemplarisch hierfür können beispielsweise die sozial- und umweltverträgliche Produktion der T-Shirts, der Verzicht auf Wegwerfgeschirr oder die Zusammenarbeit mit sozialen Institutionen wie das AOZ Catering „Paprika" genannt werden. Nicht zuletzt zeigt sich die vollumfassende Erreichung dieses Ziels auch an dem positiven Budgetabschluss sowie den tiefen Ausgaben für administrative Kosten der Projektplanung.

6.2 Nachhaltigkeit hinsichtlich der Projektidee

Mit der geplanten Aktionswoche sollte die Grundidee von mondopoly durch Öffentlichkeitsarbeit und visuelle Präsenz (Begegnungskaffee und Informationsstände) verbreitet werden. Wie bereits erwähnt, ist dies jedoch nur teilweise gelungen. Sehr erfolgreich war hingegen die Vernetzung mit Patnerorganisationen und öffentlichen Personen für das Patronatskomitee.
Das Grundkonzept von mondopoly ist offen gehalten, sodass eine weitgehend freie Verbreitung und Aneignung der Idee möglich ist. mondopoly stellt dabei nur eine von vielen Möglichkeiten dar, den interkulturellen Dialog zu fördern und wir sind weiterhin offen, andere BewohnerInnen der Stadt Zürich für ähnliche Initiativen zu gewinnen. Denn wenn die Idee eine Eigendynamik entwickelt und sich selbst multipliziert, dann ist die Projektidee lebendig und wirkt nachhaltig.
Bei der Zusammensetzung des Organisationskomitees war mondopoly um Vielfalt bemüht und versuchte die angesprochenen Gruppen einzubinden, auch wenn dies nur teilweise gelungen ist. Hingegen hat sich die Projektidee seit ethnopoly weiterentwickelt und dies nachhaltig: Von den rund 30 OK-Mitgliedern können sich ca. 75% vorstellen weiter bei mondopoly mitzuarbeiten und das Projekt weiter zu entwickeln. Es besteht das Ziel, mondopoly in Zürich zu institutionalisieren.

6.3 Nachhaltigkeit im Hinblick auf die Bevölkerung Zürichs

Das Integrationsprojekt sollte Werte wie Toleranz, Achtung von Vielfalt und Offenheit fördern. Verankern wir diese Werte heute bei den Jungen, sind wir morgen einem respektvollen Miteinander näher. Es ist aber nicht nur die Welt von morgen, die Jungen gehört, sondern auch die Welt von heute. Jugendliche gewinnen deshalb nicht nur als Zielgruppe, sondern auch in der Partizipation an Bedeutung. mondopoly sieht Jugendliche als zentrale Akteure der Gesellschaft, deren Potential und Energie häufig ungenutzt bleibt. Indem Jugendliche an Entscheidungsprozessen beteiligt werden, erfahren sie, dass ihr eigenes Engagement einen Unterschied ausmacht und werden so zu verantwortungsbewussten Bürgerinnen und Bürgern der Gesellschaft. Nachhaltigkeit also im Sinne einer Verhaltensänderung, bei der die Selbstwirksamkeit und Eigenverantwortung durch wechselseitige Sensibilisierung gefördert werden.
Zwar wurden die Teilnehmenden teilweise in der Konzeption des Spieles miteinbezogen und erreichten damit in einer Skala nach Lüttringhaus (2000: Stadtentwicklung und Partizipation) Partizipationsstufe 2: *Mitwirkung*. Anstrebenswert für die zukünftige Durchführungen ist sicherlich Stufe 3: *Mitentscheid*.

Bild: Was heisst es, mit einer Sehbehinderung zu leben?

7. Finanzen mondopoly 2010

Die Schlussrechnung schliesst mit einem Überschuss von rund CHF 9'000 ab. Da alle Programmteile des Projekts für die Teilnehmenden kostenlos waren, ist dies dem guten Fundraising einerseits und der Budgetdisziplin der Ressortverantwortlichen andrerseits zu verdanken. Da der Verein mondopoly nicht gewinnorientiert ist, wird der Überschuss in Folgeprojekte investiert oder – auf Wunsch – an die Financiers zurückerstattet.
Nebst finanziellem Mitteln wurde für mondopoly auch viel Arbeit aufgewendet. So wurden durch das Organisationskomitee rund 7000 Stunden ehrenamtlich in die Vorbereitung und Durchführung des Projekts investiert. Nicht einberechnet sind hierbei die Arbeitsstunden von Partnern, Lehrkräften und Postenanbietenden.

7.1 Schlussabrechnung

Gesamtübersicht	**SOLL**	**IST**
Total Einnahmen	**SFr. 60'500.00**	**SFr. 54'314.90**
Total Ausgaben	**SFr. 60'500.00**	**SFr. 45'391.35**
Differenz	*SFr. 0.00*	*SFr. 8'923.55*

Übersicht Einnahmen	**SOLL**	**IST**	***Differenz***
Total Einnahmen Sponsoring	SFr. 54'000.00	SFr. 51'900.00	*SFr. 2'100.00*
Total Einnahmen Begegnungskaffee	SFr. 6'500.00	SFr. 2'414.90	*SFr. 4'085.10*
Total Einnahmen	SFr. 60'500.00	**SFr. 54'314.90**	*SFr. 6'185.10*

Übersicht Ausgaben	**SOLL**	**IST**	***Differenz***	***ausstehend***
Projektplanung, Vorbereitungsphase				
Eigenleistung mondopoly	5444 h	6872.5 h	*1428.5 h*	
Öffentlichkeitsarbeit	SFr. 2'000.00	SFr. 3'644.60	*-SFr. 1'644.60*	
Bedürfniserhebung (Kosten Schulen)	SFr. 3'000.00	SFr. 506.95	*SFr. 2'493.05*	
Projektplanung (Administrative Kosten & Spesen)	SFr. 6'500.00	SFr. 2'354.20	*SFr. 4'145.80*	
Total Ausgaben Vorbereitungsphase	SFr. 11'500.00	**SFr. 6'505.75**	*SFr. 4'994.25*	

Aktionswoche	SOLL	IST	*Differenz*	*ausstehend*
Spieltage				
Posten	SFr. 2'500.00	SFr. 2'005.30	*SFr. 494.70*	
Durchführung	SFr. 14'500.00	SFr. 12'157.20	*SFr. 2'342.80*	
Betrieb Begegnungskaffee	SFr. 6'000.00	SFr. 6'947.20	*-SFr. 947.20*	
Verpflegung Teilnehmende (u.a. Paprika)	SFr. 3'000.00	SFr. 5'332.15	*-SFr. 2'332.15*	
Rahmenprogramm	SFr. 17'000.00	SFr. 8'069.30	*SFr. 8'930.70*	
Rahmenprogramm Nachhaltigkeit	SFr. 6'000.00	SFr. 2'780.45	*SFr. 3'219.55*	*SFr. 1'594.00*
Total	SFr. 49'000.00	SFr. 37'291.60	*SFr. 11'708.40*	*SFr. 1'594.00*
Total ausstehende Rechnungen		*SFr. 1'594.00*		
Total Ausgaben Aktionswoche		**SFr. 38'885.60**		

7.2 Kommentar zu den Differenzen

Grössere Abweichungen zeigen sich in den folgenden Bereichen:

a) Administrative Kosten der Projektplanung: Im Sinne der Nachhaltigkeit (minimaler Verbrauch von Materialien) und der Mitarbeit in einem ehrenamtlichen Projekt ging das Organisationskomitee (OK) sehr sparsam mit den zur Verfügung stehenden Ressourcen um. Zu danken gilt es dieser Stelle auch dem aki, welches uns ihre Räumlichkeiten gratis zur Verfügung stellten. Erfreulicherweise konnten so über SFR 4'000 eingespart werden.

b) Bedürfniserhebung Schulen: Obwohl in fünf Schulklassen im Frühjahr 2010 die Bedürfnisse erhoben wurden, fielen die materiellen Kosten gering aus. Die Planung, Durchführung und Auswertung wurde vom OK übernommen.

c) Rahmenprogramm: Da die Abschlussveranstaltung im Schulhaus Feld stattfand und Herr Farinha, der Leiter Hausdienst und Technik, äusserst kooperativ war, konnten für die Infrastruktur Kosten von SFR 6'000 eingespart werden. Herzlichen Dank gilt an dieser Stelle den Partnerorganisationen und diversen Privatpersonen, die das Workshopangebot am Samstag für die Kinder und Jugendlichen freiwillig bereicherten.

d) Öffentlichkeitsarbeit: Wir liessen Banner und Planen bedrucken, um während der Aktionswoche gut sichtbar zu sein. Zudem fiel die Werbung für die Schlussveranstaltung mehr ins Gewicht als im Vorherein angenommen.

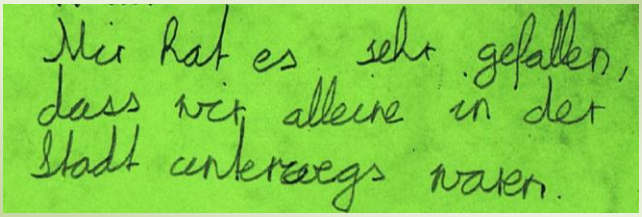


Abb.: Zitat aus Erlebnisbericht von Gilles

8. Grundlegende Erkenntnisse von mondopoly

Wie bereits in der Einleitung festgehalten, wurden nicht nur die Projektziele, sondern auch der Kulturbegriff und ressortspezifische Aspekte des Projekts evaluiert. Im Folgenden werden daher Erkenntnisse dargestellt, welche für eine weitere Durchführung von mondopoly entscheidend sind. Zunächst wird der Kulturbegriff rückblickend nochmals spezifiziert. Dann werden die Lessons Learned ressortspezifisch zusammengefasst und mit konkreten Änderungsvorschlägen verbunden.

8.1 Lessons Learned Kultur- und Integrationsbegriff

Die Anfangsphase von mondopoly war geprägt durch strategische Diskussionen, insbesondere was die Sicht von mondopoly auf Kultur und Integration betraf. Mit zunehmender Vertiefung ins Thema kam das Organisationskomitee weg von einem ethnisch definierten Kulturbegriff.
Die zugrundeliegenden Überlegungen können am Beispiel zweier Mädchen nachvollzogen werden: Beide sind 9 Jahre alt und gehen in dieselbe Klasse. Ein Mädchen tanzt gerne, während das andere lieber Fussball spielt. Die Familie des einen Mädchens gehört dem Mittelstand an, während die Familie des anderen mit einem tieferen Einkommen auskommen muss. Das eine Mädchen hat Schweizer Eltern, das andere türkische. Die beiden Mädchen sind befreundet und doch sehr unterschiedlich. Woher kommen diese Unterschiede denn nun? Wird die Differenzlinie ausschliesslich zwischen der Herkunft gezogen, besteht die Gefahr, dass jegliche Differenzen primär ethnisch begründet und andere Dimensionen oder Gemeinsamkeiten verschleiert werden.
Um solch künstliche Grenzziehungen zu vermeiden und der Unterscheidung in „Normal" und „Anders" entgegenzuwirken, hat mondopoly den Fokus verstärkt auf den gemeinsamen Erfahrungsschatz einer Gruppe gerichtet. Die Differenzlinien sind somit variierbar und richten sich gegen die Zementierung einer eindimensionalen Identität. Um dennoch nicht der Beliebigkeit anheim zu fallen, wurde der gemeinsame Erfahrungsschatz entlang der Kategorien des „Diversity Managements" definiert. Bei den äusserlich wahrnehmbaren Unterschieden waren dies Gender, Ethnie, Alter und körperliche Fähigkeiten (Behinderungen) und bei den subjektiven Unterschieden waren dies Religion, Lebensstil oder sexuelle Orientierung. Denn jeder Mensch trägt verschiedene Kulturen in sich und gehört verschiedensten Gruppen und Untergruppen an.
Wenn Kultur also nicht über eindeutige Differenzlinien definiert wird, dann wird der Integrationsbegriff gleichsam in Frage gestellt: Wer von Wem in Was integriert wird, ist ohne feste Referenzkategorien nicht bestimmbar. Versteht man unter Integration aber in erster Linie einen Prozess, der ein respektvolles, neugieriges und aktives Aufeinanderzugehen von verschiedenen Menschen voraussetzt, so definiert sich Integration im Zusammenhang mit mondopoly über das Moment der Begegnung, des Austausches und der sinnlichen Erfahrung mit anderen.

Die Erweiterung des Kulturbegriffs hat sich bei der diesjährigen Durchführung auf frappante Weise bestätigt. So war den teilnehmenden Kindern selten die unterschiedliche Herkunft von Menschen fremd, sondern es bestanden viel grössere Berührungsängste bei alten Menschen oder in Gesprächen mit einer Regenbogenfamilie. Ausserordentlichen Eindruck machte auch der Besuch eines Viersterne Hotels, der Aufenthalt in einer Studi-WG, das Fortbewegen in einem Rollstuhl oder die Erzählungen eines ehemaligen Pfarrers, der den zweiten Weltkrieg miterlebt hat. Meist also auch Dinge, die uns zu Beginn wenig spektakulär schienen.
Zürich ist eine kleine Metropole, in der Menschen aus allen Schweizer Kantonen und aus über 160 Ländern ein neues Zuhause gefunden haben. Für die teilnehmenden SchülerInnen, die zusätzlich vor allem auch aus QUIMS-Schulen stammten, stellt der Umgang mit Menschen aus andern Ländern offenbar eine Selbstverständlichkeit dar. Andere kulturelle Dimensionen hingegen bleiben in ihrem Alltag eher verborgen und lösen grössere Unsicherheiten aus. Für Zürich und die Ziele von mondopoly scheint der eingeschlagene Weg deshalb ein gangbarer zu sein.

8.2 Lessons Learned Ressort Schulen

Die Bedürfniserhebung wurde ausschliesslich in Primarklassen durchgeführt, weil die überwiegend neu gebildeten Oberstufenklassen aufgrund des Durchführungszeitpunktes (nach den Sommerferien) nicht im Vorfeld besucht werden konnten. Obwohl das spontane Feedback der Schülerinnen und Schüler wie auch der Klassenlehrpersonen sehr positiv war, möchten wir im Folgenden kritisch auf Verbesserungsmöglichkeiten eingehen.

Änderungsvorschläge Ressort Schulen

- Die Zusammenarbeit mit Schulklassen könnte bereits im Vorfeld intensiviert werden. Um die SchülerInnen und deren Bedürfnisse stärker ins Projekt einzubinden, sollten sie in die Projektplanung miteinbezogen werden, indem sie mit Unterstützung des mondopoly OKs Aufgaben identifizieren und sogleich übernehmen.
- Der Durchführungszeitpunkt erwies sich auch für die Kommunikation mit den Klassenlehrpersonen als schwierig. Die Neubildung von Sekundarklassen, der Endspurt vor den Sommerferien wie auch die Ferien an sich erschwerten den Informationsaustausch. Es ist zudem fraglich, ob Emails die geeignete Kommunikationsform darstellen oder ob sich ein allgemeiner Infoabend allenfalls besser eignete.
- Die Kinder und Jugendlichen waren während des Spieltages zu viert unterwegs, wobei je zwei aus derselben Klasse stammten. Obwohl neue Begegnungen innerhalb der Gruppen im Sinne von mondopoly sind, wurde die Gruppenbildung von vielen SchülerInnen bemängelt und sollte nochmals überdacht werden.
- Die Distanzen zwischen den einzelnen Posten wurden von den Kindern und Jugendlichen teilweise als zu gross wahrgenommen. Dem wurde durch koordinierende Bemühungen der Spielzentrale sowie durch eine eingeschränkte Wahlmöglichkeit von Folgeposten zu begegnen versucht. Zukünftig sollten aber die Spielfeldgrösse, die Markierung der Posten und der Einsatz von Helfenden überdacht werden.

8.3 Lessons Learned Ressort Posten

Die Idee, den Kindern, Jugendlichen und jungen Erwachsenen einen Zugang zu neuen Welten zu ermöglichen, konnte mit mondopoly realisiert werden. Die Postensuche gestaltete sich relativ aufwendig, gerade weil sehr viele und unterschiedliche Privatpersonen, Organisationen, Institutionen und Firmen angefragt wurden. Die Offenheit des Konzepts war mitunter nicht immer einfach vermittelbar, bot jedoch einen wichtigen Freiraum, der schliesslich ein so vielfältiges Postenangebot ermöglichte. Auch wenn die Unregelmässigkeit der Postenbesuche und die 30-45 minütige Dauer der Posten von den Postenanbietenden grosse Flexibilität erforderte, waren deren Rückmeldungen meist positiv.

Änderungsvorschläge Ressort Posten

- Es hat sich gezeigt, dass Emails für die Zusammenarbeit mit den Postenanbietenden eher ungeeignet sind. Der Informationsaustausch sollte anderweitig gefördert werden:
  a) Ideenaustausch unter den verschiedenen Postenanbietenden ermöglichen, beispielsweise über eine Internetplattform oder einen Infoabend.
  b) Postenanbietende früher ins Projekt einbeziehen, um den persönlichen Austausch auch zwischen Posten und Organisationskomitee zu verstärken. Mit mehr Zeit hätte auch ein grösseres Verständnis für die Ansprüche der Postenanbietenden an den Spieltagen erreicht werden können.
- Weiter könnte bei den Posten zukünftig mehr Gewicht auf den Austausch und die sinnliche Erfahrung in einem kulturellen Kontext gelegt werden, denn auf Aktivitäten an sich.

8.4 Lessons Learned Ressort Rahmenprogramm

Grundsätzlich kann festgehalten werden, dass die Schlussveranstaltung für jene 185 Leute, die da waren, ein attraktives Programm bot. Weil anstelle der eingeplanten 200 Workshop-TeilnehmerInnen aber nur 70 Kinder und Jugendliche teilnahmen, mussten die Reflexionsworkshops kurzfristig abgesagt werden, damit dennoch alle Partnerworkshops durchgeführt werden konnten. Das Organisationskomitee erachtet diese Entscheidung aus Rücksicht auf die Partner weiterhin als sinnvoll, ist sich aber bewusst, dass die Reflexion der Spieltagen zentral gewesen wäre, um zu vermeiden, dass in der kurzen Zeit der Postenbesuche vorwiegend Vorurteile bestätigt würden.[3] Das Streichen der Reflexionsworkshop hatte weiter zur Folge, dass die unmittelbare Verbindung zu den Spieltagen am Samstag nur noch beschränkt ersichtlich war. Eine ähnliche Tendenz zeigte sich bei den Konzerten: Die mitunter schweizweit bekannten KünstlerInnen boten Unterhaltung auf hohem Niveau – aber nur für geschätzte 100 ZuhörerInnen.

Änderungsvorschläge Ressort Rahmenprogramm

- Das Rahmenprogramm wurde oft als eigenständiger Zusatz zum Spiel wahrgenommen und ist deshalb in seiner Funktion grundlegend zu überdenken. Das, was mondopoly einmalig macht, ist das reflektierte (!) Begegnungsspiel, während es bereits viele anderweitige Workshopangebote gibt, die Kinder und Jugendliche wahrnehmen können.
- Zukünftige Konzepte müssen die Reflexion obligatorisch einplanen, was den Samstag ungeeignet macht. Vorschläge:
  a) Variante „Freitagnachmittag": Reflexionsworkshops sind für alle SpielteilnehmerInnen obligatorisch. (Option: mit anschliessenden Partnerworkshops und Konzerten)
  b) Variante „Klassenweise": Die Reflexionsworkshops werden in den darauf folgenden 2-3 Wochen klassenweise durchgeführt.
- Für die konkrete Ausgestaltung des Rahmenprogramms muss der Durchführungsort stärker berücksichtigt werden; d.h. je nach Ort müssen konzeptuelle Anpassungen vorgenommen werden. Für öffentliche Veranstaltungen bieten sich zudem Orte an, welche für die geplante Aktivität bereits bekannt sind, beispielsweise für Konzerte.

8.5 Lessons Learned Ressort Öffentlichkeitsarbeit

Trotz einiger Teilerfolge wie der prominenten Besetzung des Patronatskomitees muss gesagt werden, dass die Arbeit des Ressorts insgesamt nicht sehr erfolgreich war. Weshalb das Thema bei den Medien nicht auf grösseres Interesse stiess, ist der Ressortleitung nicht ganz klar. Die Tipps des PR-Fachmann René Grüninger zur Pressemitteilung waren sehr hilfreich und er war optimistisch. Rückfragen per Telefon ergaben meist, dass die Zeitungen überschwemmt würden mit Anfragen „solcher Quartieranlässe" resp. „Schulanlässe". Die Spezialitäten des Projekts konnten offensichtlich nicht auf den ersten Blick erfasst werden, obwohl die Ressorleitung das Gefühl hatte, die Pressemitteilung sei verständlich und ansprechend formuliert. Auch die Werbung mittels Plakaten, Flyern und Inseraten war, wie die Besucherzahlen zeigten, eher ein mässiger Erfolg.

---

3 Weil der Reflexion einen grossen Stellenwert beigemessen wurde, wollten wir die Reflexion in den darauffolgenden Wochen klassenweise durchführen, wozu die Energie dann aber nicht mehr ausreichte, weil kaum über die eigentliche Durchführung hinaus geplant worden war.

Änderungsvorschläge Ressort Öffentlichkeitsarbeit

- Die Durchführung von mondopoly zwei Wochen nach den Sommerferien erschwerte die Werbung erheblich. Einerseits waren Redaktionen teilweise unterbesetzt und andererseits konnte für den Schlussevent nur beschränkt mit bestehenden Jugendorganisationen zusammengearbeitet werden, da deren Programme meist erst gerade begannen (Midnight Sports, Pfadi, Jugendtreffs etc.).
- Das Layouten, Drucken und Verteilen von Plakaten muss früher stattfinden, um den Konkurrenzangeboten zuvorzukommen. Dazu muss auch das Programm früher feststehen.
- Das Publikum, das mit dem Schlussevent angesprochen werden sollte, war sehr breit definiert. Dem ist zukünftig mit einer zielgruppengerechten Kommunikation Rechnung zu tragen; d.h. Die Gestaltung und Sprache der Flyer und Plakate sind im Minimum an Altersklassen (Primar- u. Oberstufe) sowie an den Grad der Involvierung (Spielteilnehmende u. Öffentlichkeit) anzupassen.
- In der Arbeit mit Medien sind persönliche Kontakte zu Journalisten entscheidend. Für eine weitere Durchführung sollte deshalb im ganzen OK und dem jeweiligen Umfeld der einzelnen Mitglieder intensiver nach persönlichen Kontakten gesucht werden, um eine Beziehung herstellen zu können.

Bild: Kreativer Einsatz an einem Posten.

8.6 Lessons Learned Ressort Durchführung

Das Ressort umfasste verschiedene Aufgaben, welche mit der Durchführung der beiden Spieltage und der Schlussveranstaltung zu tun hatten. Zwei Ressortmitglieder beschäftigten sich damit, die Spielzentrale infrastrukturell sowie praktisch auf die Beine zu stellen. Je eine Person kümmerte sich ums Begegnungskaffee (alle drei Tage) und die Verpflegungsstände (nur Schlussveranstaltung). Die Ressortleiterin organisierte die Bewilligungen für die Durchführung, das Mittagessen an den Spieltagen sowie die gesamte Helferkoordination.

Spielzentrale: Obwohl aufgrund der späten Konkretisierung der Spielidee das Konzept für die Spiel- bzw. Telefonzentrale recht kurzfristig erstellt werden musste, war die Umsetzung ein voller Erfolg. Insbesondere das Sachsponsoring in Form von 40 Nokia-Handys von Orange inklusive Gesprächsguthaben, sowie das Schulzimmer im nahe gelegenen Schulhaus Kern[4] erwiesen sich als Glücksfall. Das System zur Lokalisierung der Gruppen an den Spieltagen funktionierte auf einfache Art. Schwierig zu bewältigen waren einzig Anrufe von Gruppen, welche einen Posten nicht fanden.

Begegnungskaffee: Das Begegnungskaffee war relativ aufwändig organisiert. Nebst Getränken und Snacks mussten auch die gesamte Infrastruktur (Tische, Festzelt, Geschirr) und ein Wirtepatent organisiert werden. Insbesondere an den Spieltagen standen der organisatorische Aufwand und die Anzahl BesucherInnen in keinem Verhältnis.

Verpflegungsstände: Mit fünf verschiedenen Verpflegungsständen war ein breites kulinarisches Angebot für die Schlussveranstaltung gewährleistet. Da am Anlass aber weniger Besucher als erwartet anwesend waren, entstand ein starkes Gefälle zwischen Angebot und Nachfrage. Weil die Stände eher kurzfristig organisiert worden sind, kam mondopoly den Standbetreibern mit der Bereitstellung von mehr Infrastruktur entgegen.

HelferInnenkoordination: Die Zusammenarbeit mit dem Semi Unterstrass, welche die punktuelle Mitarbeit an mondopoly als Leistungsnachweis anrechneten, darf als Erfolg gewertet werden. Ebenfalls bewährt hat sich, dass sich die Helfenden für die beiden Spieltage sowie den Schlussevent über ein online-Formular eintragen konnten. Die meisten Wünsche bezüglich Aufgabenverteilung konnten so berücksichtigt werden und bis zur Durchführung konnten genügend Helfende gefunden werden. Jedoch müssten einige Aufgaben nochmals auf ihre Notwendigkeit hin überdacht werden. Insgesamt waren schliesslich mehr Helfende anwesend, als für eine reibungslose Durchführung benötigt worden wären.

Bewilligungen/Behörden: Die Platzbewilligungen wurden verhältnismässig viel zu spät eingeholt. Aufgrund der langen Unsicherheit über den Durchführungsort konnten andere Bereiche wie das Begegnungskaffee ebenfalls nicht konkretisiert werden. Jedoch konnten sowohl für die Spieltage als auch für den Schlussevent schiesslich alle erforderlichen Bewilligungen organisiert werden.

Mittagessen: Die Zusammenarbeit mit dem Catering Paprika hat gut funktioniert. Die Bestellung konnte zwischen den beiden Spieltagen noch angepasst werden, was sehr nützlich war. Schwierig zu koordinieren war, dass die Teilnehmenden und Helfenden an drei unterschiedlichen Orten verköstigt werden mussten.

Änderungsvorschläge Ressort Durchführung

- Die Posten sollten vor Ort deutlich gekennzeichnet werden und allenfalls sogar ausgeschildert werden, sofern sie schwer zu finden sind.
- Die Idee „Begegnungskaffee" muss bei einer nochmaligen Durchführung überdacht und insbesondere an den effektiven Standort angepasst werden, beispielsweise was die Laufkundschaft betrifft.
- Bei einer wiederholten Durchführung müssten die Verpflegungsstände frühzeitig angefragt und klarere Absprachen über benötigte Ressourcen getroffen werden.
- Die Anzahl HelferInnen kann für eine zukünftige Durchführung den gemachten Erfahrung angepasst werden.
- Die Platzbewilligungen sollten zukünftig das erste sein, was organisiert wird; mindestens aber ein Jahr im voraus.
- Bei einer zukünftigen Durchführung sollten maximal zwei unterschiedliche Mittagessenstandorte organisiert werden.

[4] Nahe des Kanzleiareals, wo sich die Schüler am Morgen versammelten und sich auch das Begegnungskaffee befand.

9. Zukunft von mondopoly

Zum jetzigen Zeitpunkt ist die weitere Zukunft von mondopoly noch nicht definitiv entschieden. Feststeht einzig, dass innerhalb des Projektteams grosses Interesse besteht, dass es in irgendeiner Form weitergeht. Denkbar sind dabei verschiedene Alternativen, die von der eigenständigen Freiwilligenarbeit über eine Semiinstitutionalisierung bis zu einer Semiprofessionalisierung reichen. Darüber entschieden wird an der Generalversammlung des Vereins mondopoly, am 29. Januar 2011.

In der Zwischenzeit sind bereits folgende Aktivitäten geplant:

- Ab dem 17. Januar 2011 ist die regelmässige Teilnahme an Sitzungen des Vereins Generationenbeziehungen geplant, an denen u.a. Pro Juventute Zürich, Pro Senectute Zürich oder Infoklick.ch beteiligt sind.
- Teilnahm e am Jugendprojekt-Wettbewerb für den Kanton Zürich (Projekter): Präsentation des Projektes im Final vom 05. Februar 2011.
- Organisation eines Workshops für das *Sozial- und Umweltforum Ostschweiz* (SUFO), am 14. Mai 2011.
- Erlebnisbericht anlässlich «Step into Action», eines Grossanlasses für Basler GymischülerInnen von *Europeans United for Informed Action* (EuforIA), am 25. Februar 2011.

10. Danksagung

An dieser Stelle möchten wir den Förderern von mondopoly herzlich für die finanzielle, personelle und ideelle Unterstützung des Projekts danken. Besonderer Dank geht dabei an folgende Institutionen und Stiftungen: Integrationsförderung der Stadt Zürich, Schweizerische Gemeinnützige Gesellschaft SGG, Ria und Arthur Dietschweiler Stiftung, Stiftung Mercator Schweiz, Sophie und Karl Binding Stiftung, Migros Kulturprozent, Orange, Verkehrsbetriebe Zürich ZVV, Verband der stadtzürcherischen evangelisch-reformierten Kirchgemeinden und Katholische Kirche im Kanton Zürich.

Einen herzlichen Dank möchten wir auch an das AKI, die katholische Hochschulgemeinde, richten, welches uns ihre Räume für etliche Planungssitzungen unentgeltlich zur Verfügung gestellt hat

Unser Aufrichtiger Dank gilt auch den zahlreichen Privatpersonen, welche sich sowohl bei den Posten als auch bei den Workshops ehrenamtlich engagiert haben. Ohne ihre Unterstützung wäre das Projekt niemals durchführbar gewesen, weil Menschen die Basis und das Zentrum von mondopoly sind.

11. Weitere Dokumentation

Bei Fragen oder Unklarheiten zum Projektverlauf stehen Ihnen Fabian Büechi und Katrin Pfrunder gerne zur Verfügung. Der Verzicht auf einen ungefilterten Versand von Dokumenten sehen wir als einen bewussten Beitrag zur Ressourcenschonung – ganz nach unserem Verständnis von Nachhaltigkeit (vgl. Kapitel 6.1). Falls Sie aber Einsicht in weitere Dokumente von mondopoly wünschen, wie etwa in die vollständige Postenlisten, das Spielkonzept, die Resultate der Bedürfniserhebungen usw., lassen wir Ihnen die entsprechenden Informationen auf Wunsch gerne zukommen.

Kontakt:

Projektkoordinator
Fabian Büechi
Mönchhofstrasse 1
8802 Kilchberg
Mobile: 076 433 60 98
fabian.bueechi@mondopoly.ch

Vereinspräsidentin
Katrin Pfrunder
Seefeldstrasse 177
8008 Zürich
Mobile: 079 759 75 88
katrin.pfunder@mondopoly.ch