

GUTE PRAXIS



GUTE PRAXIS

SPARK

Räume für Teilhabe, Handeln, Resilienz und Wissen

Diese Publikation wurde vom SPARK-Projektteam entwickelt, einer Zusammenarbeit zwischen Roter Baum Berlin (Deutschland), Curba de Cultură (Rumänien) und der Stadt Macerata (Italien).



Co-funded by
the European Union

Kofinanziert von der Europäischen Union.

Die geäußerten Ansichten und Meinungen sind jedoch ausschließlich die der Autor:innen und spiegeln nicht unbedingt die Ansichten der Europäischen Union oder von Jugend für Europa – Nationale Agentur wider. Weder die Europäische Union noch die Bewilligungsbehörde können dafür verantwortlich gemacht werden.

Projektnummer: 2025-1-DE04-KA220-YOU-000354175

Veröffentlichungsdatum: Juni 2026

INDEX

GUTE PRAXIS

- 1 Painting the New Youth Center (Germany)
- 2 Zentrale - Ground Up (Germany)
- 3 Tag the Deck – Style Ahoi! (Germany)
- 4 ASK - Art Social Kitchen (Italy)
- 5 Build the Future (Italy)
- 6 Youth Council (Italy)
- 7 RadioTin (Romania)
- 8 Parks and Recreation (Romania)
- 9 BYSC-E (Romania)
- 10 Gestaltung des „Galaxy Room“ (Deutschland)

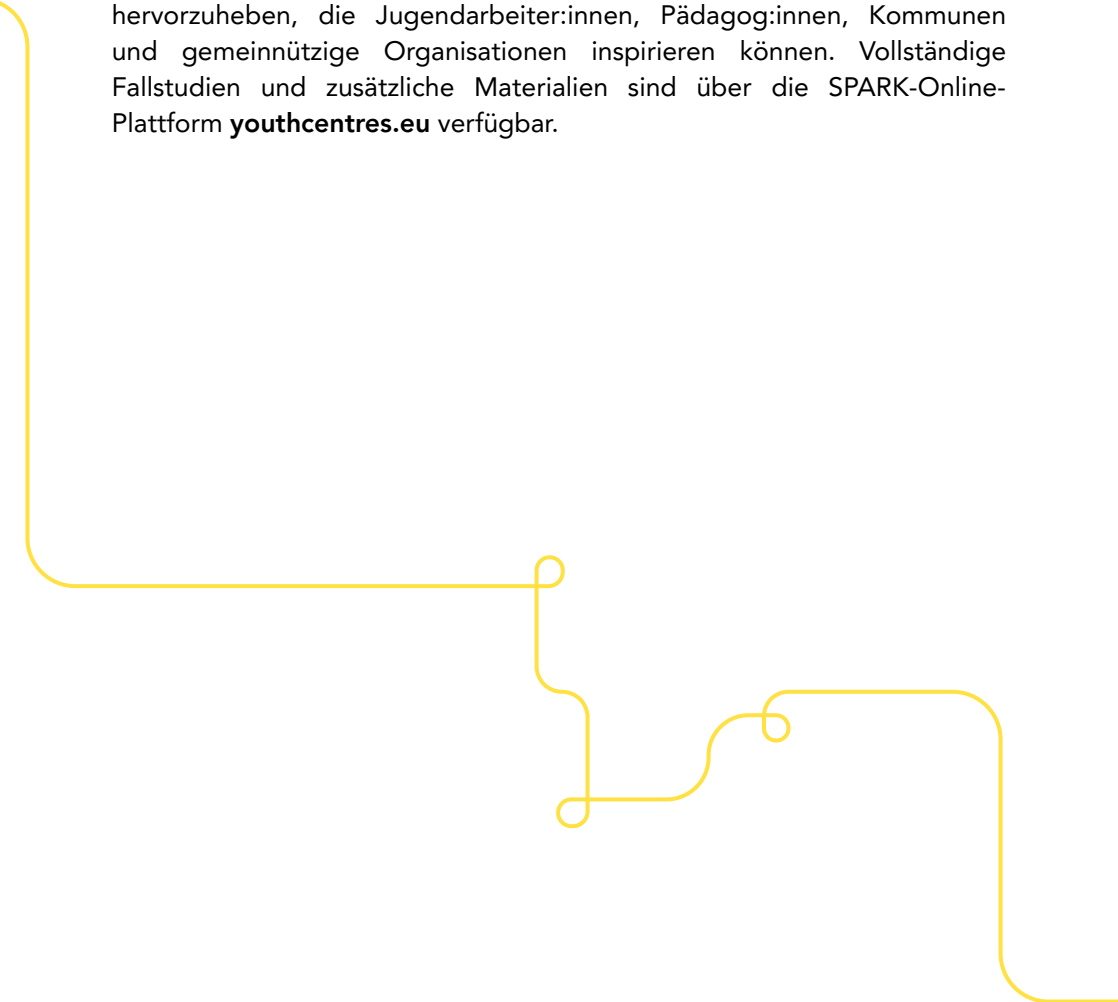


Diese Broschüre präsentiert eine Auswahl von Fallstudien und partizipativen Praktiken aus Deutschland, Italien und Rumänien. Die Beispiele veranschaulichen, wie Co-Design-Methoden in unterschiedlichen Kontexten der Jugend- und Gemeinwesenarbeit angewendet werden können, und zeigen übertragbare Methoden, Herausforderungen und praktische Erkenntnisse für die Jugendarbeit auf.



Die ausgewählten Erfahrungen zeigen **unterschiedliche Ansätze der partizipativen Raumgestaltung**, darunter Jugendzentren, Schulen, Gemeinschaftsprojekte, künstlerische Interventionen und Jugendbeteiligung im ländlichen Raum. Obwohl sie in unterschiedlichen Kontexten entwickelt wurden, beruhen die Praktiken auf gemeinsamen Grundsätzen: **erfahrungsorientiertes Lernen, Zusammenarbeit, Kreativität und die konkrete Veränderung von Räumen.**

Ziel dieses Kapitels ist es nicht, jede Praxis umfassend zu dokumentieren, sondern übertragbare Methoden und praktische Erkenntnisse hervorzuheben, die Jugendarbeiter:innen, Pädagog:innen, Kommunen und gemeinnützige Organisationen inspirieren können. Vollständige Fallstudien und zusätzliche Materialien sind über die SPARK-Online-Plattform **youthcentres.eu** verfügbar.



1. JUGENDZENTRUM GEMEINSAM GESTALTEN (DEUTSCHLAND)



Kontext, Zielgruppe und allgemeiner Ansatz

In den ersten Wochen nach der Eröffnung des „Jugendzentrum – Unterm Dach“ in Berlin waren noch grundlegende Arbeiten im Raum erforderlich, darunter das Streichen der Wände und das Aufstellen der Möbel. Da zu diesem Zeitpunkt noch keine feste Jugendgruppe in das Zentrum eingebunden war, begann das Team mit **Angeboten der mobilen Jugendarbeit im Stadtteil**, um Beziehungen aufzubauen und junge Menschen schrittweise einzubeziehen. Später entwickelte sich eine kleine Gruppe von Jungen und Mädchen im Alter von 13 bis 14 Jahren zu regelmäßigen Teilnehmenden, wodurch eine erste Co-Design-Erfahrung initiiert werden konnte.



Methodik

Die Aktivität basierte auf **einfachen und leicht zugänglichen Maßnahmen**: der gemeinsamen Auswahl von Farben, der gemeinsamen Vorbereitung des Raums, gemeinschaftlichen Malerarbeiten, gemeinsamen Mahlzeiten und der spontanen individuellen Gestaltung von T-Shirts. Der Prozess war bewusst niedrigschwellig gestaltet und erforderte keine besonderen technischen Fähigkeiten. Die Beteiligung basierte auf informellen Beziehungen, erfahrungsorientiertem Lernen und der direkten Mitwirkung an der physischen Veränderung des Raums. Die jungen Menschen wurden nicht nur konsultiert, sondern **wirkten durch konkrete Aktivitäten aktiv an der Gestaltung ihres Umfelds mit**.



Gewonnene Erkenntnisse

Die Erfahrung zeigte, dass **niedrigschwellige und praktische Aktivitäten** wirksame Instrumente sind, um Beteiligung anzuregen, Vertrauen aufzubauen und die Identifikation mit dem Raum zu stärken. Informelle und gemeinschaftliche Situationen trugen dazu bei, Beziehungen zu stärken. Die Fallstudie verdeutlichte außerdem die Bedeutung von **Kontinuität und aufsuchender Arbeit**, insbesondere in Kontexten, in denen noch keine feste Jugendgruppe besteht. Die mobile Jugendarbeit erwies sich in der Anfangsphase als wesentlich, während langfristige Strategien zur Einbindung erforderlich waren, um die Beteiligung im Laufe der Zeit zu festigen.



Relevanz für SPARK

Diese Praxis stellt ein wirkungsvolles Beispiel für einen niedrigschwelligen Einstieg in Co-Design dar und zeigt, wie einfache und praktische Interventionen Beteiligung aktivieren und junge Menschen dazu ermutigen können, sichtbare Spuren in einem Raum zu hinterlassen. Die Fallstudie unterstreicht die Bedeutung von **aufsuchender Arbeit, schrittweiser Einbindung, konkreter räumlicher Veränderung, erfahrungsorientiertem Lernen und niedrigschwelligen Beteiligungsmethoden** für den Aufbau von Partizipationsprozessen von Grund auf. Für das SPARK-Toolkit bietet sie ein übertragbares Modell zur Initiierung partizipativer Prozesse in Kontexten, in denen die Beteiligung junger Menschen erst schrittweise entwickelt werden muss.

FALLSTUDIE	KONTEXT	ART DES RAUMS / PROJEKTS	RESSOURCEN-AUFWAND	HAUPTPHASE DER SPARK-METHODE
Gestaltung des neuen Jugendzentrums durch gemeinsames Streichen	Berlin, Deutschland, Jugendzentrum Unterm Dach; Anfangsphase der Aktivierung des Jugendzentrums	Partizipative Gestaltung eines dauerhaften Jugendraums durch gemeinsames Streichen und Einrichten	Gering (Low-Tech, einfache Materialien und pädagogische Begleitung)	1. Aktivierung und Kontextanalyse

Aus der Analyse hervorgehende methodische Elemente:

Die Fallstudie verdeutlicht den Wert niedrigschwelliger und praktischer Aktivitäten für den Aufbau von Vertrauen, die Aktivierung von Beteiligung und die Stärkung der Identifikation mit dem Raum durch dessen gemeinsame Veränderung. Die Erfahrung zeigt zudem die strategische Bedeutung **mobiler Jugendarbeit und erfahrungsorientierten Lernens**, um junge Menschen schrittweise einzubeziehen und die Grundlagen für zukünftige Co-Design-Prozesse zu schaffen.

2. ZENTRALE – GROUND UP (DEUTSCHLAND)



Kontext, Zielgruppe und allgemeiner Ansatz

Zentrale – Ground Up konzentrierte sich auf die partizipative Neugestaltung des zentralen Standorts von Roter Baum Berlin im Bezirk Marzahn-Hellersdorf. Der Ort dient als Koordinationszentrum, an dem Mitarbeitende und junge Menschen Aktivitäten entwickeln, Ideen austauschen und von Jugendlichen initiierte Projekte gestalten. Ziel der Neugestaltung war es, die Zugänglichkeit, Funktionalität und Inklusivität des Umfelds zu verbessern und es sowohl für junge Menschen als auch für die Organisation selbst einladender und partizipativer zu gestalten.



Methodik

Das Projekt nutzte die **Methode Planning for Real**, einen partizipativen Planungsansatz, der auf praktischen und gemeinschaftlichen Prozessen basiert. Junge Menschen, Mitarbeitende und internationale Teilnehmende eines Jugendaustauschs wirkten durch Diskussionen, das Sammeln von Feedback und gemeinsame Entscheidungsprozesse an der Neugestaltung des Raums mit. **Ein dreidimensionales physisches Modell** spielte dabei eine zentrale Rolle und half den Teilnehmenden, Ideen, Prioritäten und räumliche Lösungen auf konkrete und leicht zugängliche Weise auszudrücken. Die Methodik kombinierte visuelle Instrumente, Post-it-Notizen, gemeinsame Diskussionen und Momente des Austauschs mit der Gemeinschaft, um eine inklusive Beteiligung zu fördern.



Gewonnene Erkenntnisse

Die Erfahrung zeigte, dass **greifbare und visuelle Instrumente Co-Design-Prozesse zugänglicher machen können**, auch für Teilnehmende ohne technische Vorkenntnisse. Der Einsatz physischer Modelle half dabei, abstrakte Ideen in realistische und gemeinsam entwickelte Vorschläge zu überführen und dadurch Dialog und Zusammenarbeit zu stärken. Das Projekt verdeutlichte zudem die Bedeutung von ausreichend Zeit, Moderationskompetenzen, Flexibilität und kontinuierlicher Kommunikation während partizipativer Prozesse. **Ein realistischer Umgang mit Erwartungen erwies sich als wesentlich**, da nicht alle Vorschläge in der Praxis umgesetzt werden konnten.



Relevanz für SPARK

Zentrale – Ground Up zeigt, wie partizipative Neugestaltung durch **praktische und visuelle Methoden** Zusammenarbeit, Inklusion und gemeinsame Entscheidungsfindung fördern kann. Insbesondere der Einsatz eines dreidimensionalen Modells erweist sich als **gut übertragbares Instrument zur Unterstützung von Kommunikation**, Kreativität, räumlicher Reflexion, gemeinsamer Planung und Co-Design-Prozessen. Für das SPARK-Toolkit bietet die Fallstudie ein praktisches Beispiel dafür, wie partizipative Gestaltung zur Schaffung funktionalerer, inklusiverer und jugendfreundlicherer Umgebungen beitragen kann.

FALLSTUDIE	KONTEXT	ART DES RAUMS / PROJEKTS	RESSOURCEN-AUFWAND	HAUPTPHASE DER SPARK-METHODE
Zentrale – Ground Up	Berlin, Deutschland, Roter Baum Berlin, Bezirk Marzahn-Hellersdorf; partizipative Neugestaltung des zentralen Standorts der Organisation	Partizipative Neugestaltung eines Organisations- und Gemeinschaftsraums (Jugendzentrum und Jugendbüro)	Mittel bis hoch (Moderationsinstrumente, dreidimensionales Modell, internationale Koordination und Umgestaltungsmaßnahmen)	3. Co-Design und Ideenfindung

Aus der Analyse hervorgehende methodische Elemente:

Die Fallstudie verdeutlicht die Wirksamkeit der **Methode Planning for Real**, die greifbare und visuelle Instrumente nutzt, **um Co-Design auch für Teilnehmende ohne technische Vorkenntnisse zugänglich und verständlich zu machen**. Die Erfahrung zeigt zudem, wie partizipative Planung Zusammenarbeit, gemeinsame Identifikation mit dem Raum und kollektive Entscheidungsfindung stärken und gleichzeitig Ideen in konkrete räumliche Lösungen überführen kann.

3. MARKIERE DAS DECK – AHOI! STYLE (DEUTSCHLAND)



Kontext, Zielgruppe und allgemeine Vorgehensweise

Das von Roter Baum Berlin entwickelte Mobile Jugendzentrum „Langer See“ nutzt ein Hausboot als mobilen Jugendraum, um junge Menschen in Gebieten mit begrenzter fester Jugendinfrastruktur zu erreichen. Im Rahmen dieser Initiative „Tag the Deck – Style Ahoi!“ wurden Jugendliche durch einen partizipativen Graffiti-Wettbewerb in die Gestaltung der visuellen Identität des Bootes einbezogen.



Methodik

Die Aktivität verband kreative Freiheit mit einem klaren technischen Rahmen. Junge Künstler konnten einzeln oder in Gruppen teilnehmen und erhielten definierte Interventionsbereiche, technische Zeichnungen, Vorlagen, Fotos und professionelle Unterstützung. Dies ermöglichte es ihnen, kreativ zu experimentieren und gleichzeitig die funktionalen und sicherheitstechnischen Anforderungen des Raumes zu beachten.



Erkenntnisse

- Junge Menschen haben aktiv zur Gestaltung und Identität des Jugendraums beigetragen.
- Graffiti und urbane Kunst erwiesen sich als wirksame Instrumente zur Teilhabe und zum Gefühl der Mitbestimmung.
- Visuelle und technische Gestaltungswerkzeuge machten den Co-Design-Prozess zugänglicher.
- Ein Ansatz, der „klare Rahmenbedingungen und kreative Freiheit“ vereint, förderte sowohl die Kreativität als auch realisierbare Ergebnisse.
- Professionelle Beratung half dabei, die Ideen der jungen Menschen in realistische Maßnahmen umzusetzen.



Relevanz für SPARK

Das Projekt zeigt, dass Co-Design nicht nur auf feste Räume, sondern auch auf mobile und unkonventionelle Jugendumgebungen anwendbar ist. Es liefert SPARK ein übertragbares Beispiel für kunstbasiertes partizipatives Design und verdeutlicht, wie junge Menschen unter realistischen technischen Rahmenbedingungen aktiv Räume mitgestalten können.

FALL	KONTEXT	RAUMTYP/ PROJEKT	ERFORDERLICHES RESSOURCENUMFANG	HAUPTPHASE DER SPARK-METHODE
Zentrale – Ground Up	Berlin, Deutschland – Mobiles Jugendarbeits projekt am Langen See, entwickelt von Roter Baum Berlin	Künstlerische und partizipative Mitgestaltung eines mobilen Jugendraums (Hausboot) und Definition seiner visuellen Identität	Mittel bis hoch (mobile Infrastruktur, professionelle Designwerkzeuge, Künstlermaterialien und technischer Support)	3. Gemeinsame Entwicklung und Ideenfindung

Methodische Elemente, die sich aus der Analyse ergeben:

Der Fall unterstreicht die Wirksamkeit des Prinzips „klarer Rahmen + kreative Freiheit“ und zeigt, wie ein strukturierter Rahmen und klar definierte technische Vorgaben Kreativität und Ergebnisqualität fördern, anstatt sie einzuschränken. Die Erfahrung verdeutlicht zudem die Übertragbarkeit kunstbasierter Co-Design-Ansätze auf mobile Kontexte und unterstreicht den Wert urbaner Kunst und professioneller Designwerkzeuge für die Stärkung von Jugendlichen, deren Eigenverantwortung und die partizipative Gestaltung von Orten.

4. ASK – ART SOCIAL KITCHEN (ITALIEN)



Kontext, Zielgruppe und allgemeiner Ansatz

ASK – Art Social Kitchen ist ein gemeinschaftsbasiertes Projekt, das von APS Fonti San Lorenzo in Recanati, Italien, entwickelt wurde. Die Initiative wurde als **generationenübergreifender und partizipativer Raum** konzipiert und bezieht Menschen unterschiedlichen Alters ein, wobei junge Menschen eine zentrale Rolle als Mitgestalter:innen, Entscheidungsträger:innen und aktive Mitwirkende übernehmen. Das Projekt verbindet Gemeinschaft, Kreativität und soziale Innovation und fördert die Idee des **Raums als gemeinschaftliches Gut**, das durch Beteiligung und Zusammenarbeit gemeinsam gestaltet wird.



Methodik

Das Projekt wurde durch einen **Selbstbau-Ansatz** entwickelt, der sich auf die gemeinschaftliche Herstellung **modularer Möbel und die Gestaltung gemeinsam genutzter Räume** konzentrierte. Junge Menschen, Anwohner:innen, auf Selbstbau spezialisierte Architekt:innen, ein Schreiner und internationale Teilnehmende arbeiteten gemeinsam daran, Tische und Stühle zu entwerfen, Prototypen zu entwickeln und zu testen, die sich an unterschiedliche Nutzungen anpassen lassen. Der Prozess verband **praktisches Lernen, Experimentieren, interkulturelle Zusammenarbeit und die gemeinschaftliche Nutzung des Raums**. Partizipation war nicht nur in der Gestaltungsphase verankert, sondern auch im alltäglichen Leben des Ortes und stärkte dadurch Beziehungen, Verantwortungsbewusstsein und Zugehörigkeitsgefühl.



Gewonnene Erkenntnisse

Die Erfahrung zeigte, wie Selbstbauaktivitäten Zusammenarbeit, Eigenverantwortung und die Aktivierung der Gemeinschaft stärken können. Die Veränderung des physischen Raums wurde zu einem **Instrument für den Aufbau von Beziehungen, Vertrauen und sozialer Inklusion**. Gleichzeitig verdeutlichte das Projekt, dass partizipative Neugestaltung Zeit, Experimentierfreude und die Fähigkeit erfordert, soziale und kulturelle Barrieren zu überwinden. Die Fallstudie zeigte außerdem die Bedeutung von **Vorstellungskraft und kollektivem „Träumen“**, um langfristige Motivation und transformative Prozesse aufrechtzuerhalten.



Relevanz für SPARK

ASK ist ein überzeugendes Beispiel für gemeinschaftsbasiertes Co-Design und partizipative Neugestaltung. Das Projekt zeigt, wie junge Menschen durch **Selbstbau, Zusammenarbeit und gemeinsame Verantwortung** sowohl die physische als auch die soziale Bedeutung eines Raums aktiv mitgestalten können. Für das SPARK-Toolkit unterstreicht die Fallstudie die Bedeutung der Verbindung von materieller Veränderung, Kreativität, Inklusion und Gemeinschaftsbildung innerhalb partizipativer Prozesse. Darüber hinaus bietet sie ein übertragbares Beispiel dafür, wie Co-Design nicht nur neugestaltete Räume hervorbringen, sondern auch stärkere Beziehungen, aktive Bürgerschaft und kollektives Verantwortungsgefühl fördern kann.

CASE	CONTEXT	TYPE OF SPACE/ PROJECT	LEVEL OF RESOURCES REQUIRED	MAIN PHASE OF THE SPARK METHOD
ASK – Art Social Kitchen	Recanati, Italien; von APS Fonti San Lorenzo initiiertes Gemeinschafts- projekt in einem mittelgroßen städtischen Kontext	Partizipative Neugestaltung eines Gemeinschafts- raums durch Selbstbau, gemeinschaftliches Miteinander und soziale Innovation	Mittel (technische Kompetenzen, Materialien für den Selbstbau, professionelle Unterstützung und Koordination innerhalb der Gemeinschaft)	4. Prototyping und Erprobung

Aus der Analyse hervorgehende methodische Elemente:

Die Fallstudie verdeutlicht den Wert des **gemeinschaftsbasierten Selbstbaus** als Co-Design-Instrument, bei dem die **gemeinsame Gestaltung und Herstellung von Möbeln** und gemeinschaftlich genutzten Räumen zu einem kollektiven Lernprozess wird, der Empowerment und die Aktivierung der Gemeinschaft fördert. Die Erfahrung zeigt zudem, wie die physische Veränderung eines Raums Beziehungen, Beteiligung und Zugehörigkeitsgefühl stärken und gleichzeitig partizipative und nachhaltige Ansätze der Neugestaltung fördern kann.

5. BUILD THE FUTURE (ITALIEN)



Kontext, Zielgruppe und allgemeiner Ansatz

Build The Future ist ein Bildungs- und Beteiligungsprojekt, das in der Provinz Macerata entwickelt wurde und **Kinder sowie junge Jugendliche in verschiedenen Phasen ihrer Schullaufbahn** einbezieht. Die Initiative verbindet Bildung, Partizipation und aktive Bürgerschaft und unterstützt die Entwicklung persönlicher und gesellschaftlicher Kompetenzen durch transformative Erfahrungen im Zusammenhang mit schulischen und öffentlichen Räumen. Das Projekt bezieht schrittweise Schüler:innen der Grundschule und der Sekundarstufe I ein und fördert dadurch **langfristige Bildungskontinuität** und Empowerment von jungen Menschen bereits in einem frühen Alter.



Methodik

Das Projekt gliederte sich in **drei miteinander verbundene Phasen: psychosoziale Workshops, partizipative Gestaltung und Umsetzung der Veränderungen**. Zunächst nahmen die Schüler:innen an Aktivitäten teil, die darauf abzielten, emotionale, zwischenmenschliche und soziale Kompetenzen zu stärken. Anschließend identifizierten sie Bedürfnisse und Möglichkeiten innerhalb schulischer und städtischer Umgebungen und entwickelten im Rahmen von Co-Design-Aktivitäten Vorschläge für deren Neugestaltung. Schließlich wurden die vorgeschlagenen Maßnahmen in **Zusammenarbeit mit Schulen und lokalen Verwaltungen** umgesetzt, wodurch die Beiträge der jungen Menschen sichtbar und konkret wurden. Der Prozess verband erfahrungsorientiertes Lernen, aktive Beteiligung und die praktische Veränderung von Räumen.



Gewonnene Erkenntnisse

Die Erfahrung zeigte, dass die Verbindung von Bildung und partizipativer Gestaltung Lebenskompetenzen, Kreativität, gesellschaftliche Verantwortung und Zugehörigkeitsgefühl stärken kann. Die jungen Teilnehmenden entwickelten ein stärkeres Bewusstsein für ihre **Fähigkeit, die Räume in ihrem Umfeld zu beeinflussen und zu verbessern**. Das Projekt verdeutlichte zudem die Bedeutung von **Kontinuität in partizipativen Bildungsprozessen** sowie die Notwendigkeit der Zusammenarbeit zwischen Schulen, lokalen Verwaltungen und Gemeinschaften, um die erreichten Veränderungen langfristig zu erhalten.



Relevanz für SPARK

Build The Future stellt ein bedeutendes Beispiel für **bildungsorientiertes Co-Design** dar und zeigt, wie partizipative Prozesse **bereits im Kindesalter beginnen und Teil langfristiger Lernprozesse werden können**. Das Projekt verdeutlicht, wie nichtformale Bildung, aktive Bürgerschaft und räumliche Neugestaltung miteinander verbunden werden können, um das Empowerment junger Menschen zu fördern. Für das SPARK-Toolkit bietet die Fallstudie ein übertragbares Modell für die Beteiligung junger Menschen an der Gestaltung **schulischer und öffentlicher Räume** und fördert gleichzeitig inklusivere, bedeutungsvollere und jugendfreundlichere Umgebungen.

FALLSTU DIE	KONTEXT	ART DES RAUMS / PROJEKTS	RESSOURCEN- AUFWAND	HAUPTPHASE DER SPARK- METHODE
Build The Future	Provinz Macerata, Italien; Bildungsprojekt, das in Zusammenarbeit mit Schulen und lokalen Verwaltungen umgesetzt wurde	Bildungs- orientiertes Co-Design und partizipative Neugestaltung von schulischen und öffentlichen Räumen	Mittel (pädagogische Begleitung, institutionelle Koordination sowie Materialien für Workshops und Maßnahmen zur Neugestaltung)	4. Prototyping und Erprobung

Aus der Analyse hervorgehende methodische Elemente:

Die Fallstudie verdeutlicht die Wirksamkeit von bildungsorientiertem Co-Design, bei dem partizipative Gestaltung und die Entwicklung von Lebenskompetenzen miteinander verbunden werden, um Empowerment und aktive Bürgerschaft bereits in jungen Jahren zu fördern. Die Erfahrung zeigt zudem den Wert **kontinuierlicher und erfahrungsorientierter Lernprozesse**, bei denen die konkrete Veränderung von Räumen die Beiträge junger Menschen sichtbar macht und ihr Zugehörigkeitsgefühl sowie ihr Verantwortungsbewusstsein gegenüber der Gemeinschaft stärkt.

6. JUGENDRAT (ITALIEN)



Kontext, Zielgruppe und allgemeine Vorgehensweise

Der Jugendrat ist eine ständige Einrichtung zur Bürgerbeteiligung für junge Menschen im Alter von 13 bis 16 Jahren in Macerata. Er ist keine zeitlich begrenzte Bildungsmaßnahme, sondern bietet einen festen Rahmen, in dem junge Menschen ihre Bedürfnisse äußern, Vorschläge entwickeln und sich als Berater und Mitgestalter direkt mit der lokalen Verwaltung austauschen können.



Methodik

- Der Rat kann bis zu 42 gewählte Schülerinnen und Schüler lokaler Schulen umfassen. Seine Arbeitsweise basiert auf einem strukturierten demokratischen Prozess, der Folgendes beinhaltet:
- Förderung und Sensibilisierung in Schulen;
- Selbstkandidatur und Wahl von Jugendvertretern;
- Beachtung der Geschlechtergleichstellung;
- regelmäßige monatliche Treffen;
- strukturierter Dialog mit der Gemeindeverwaltung.
- Dieser Ansatz vereint demokratische Repräsentation, Kontinuität und institutionelle Unterstützung und schafft so eine stabile Infrastruktur für die Beteiligung junger Menschen.



Erkenntnisse

- Schafft einen dauerhaften Raum für die Beteiligung und Repräsentation junger Menschen.
- Stärkt staatsbürgerliche, soziale und demokratische Kompetenzen.
- Fördert den Dialog zwischen jungen Menschen, Schulen und öffentlichen Institutionen.
- Stärkt das Zugehörigkeitsgefühl und die Verantwortung junger Menschen gegenüber ihrer Gemeinschaft.
- Zeigt, dass die Beteiligung konkrete institutionelle Folgemaßnahmen erfordert, um glaubwürdig und sinnvoll zu bleiben.
- Ökonomische und organisatorische Zwänge können die Umsetzung von Vorschlägen junger Menschen einschränken.



Relevanz für SPARK

Der Jugendrat liefert SPARK ein übertragbares Beispiel für institutionelle Mitgestaltung und partizipative Regierungsführung. Er zeigt, wie stabile und anerkannte Beteiligungsstrukturen die Handlungsfähigkeit junger Menschen stärken und ihre Perspektiven in Entscheidungen über Politik, Gemeinwesen und öffentliche Räume einbeziehen können.

FALL	KONTEXT	RAUMTYP/ PROJEKT	ERFORDERLIC HER RESSOURCEN UMFANG	HAUPTPHAS E DER SPARK- METHODE
Gestalte die Zukunft	Macerata, Italien – institutionelle Struktur, die von der Gemeinde in Zusammenarbeit mit Schulen und der Städtischen Sternwarte gefördert wird	Partizipative Regierungsfü hrung und institutionelle Mitgestaltung öffentlicher Politiken und städtischer Räume	Mittel (Organisationss truktur, institutionelle Unterstützung, Bildungskoordi nation und Tagungsräume)	1. Aktivierungs- und Kontextanaly se

Methodische Elemente, die sich aus der Analyse ergeben:

Der Fall unterstreicht den Wert dauerhafter Strukturen zur Jugendbeteiligung als Instrumente der Bürgeraktivierung und Bedarfsanalyse, die die Perspektiven junger Menschen systematisch in öffentliche Entscheidungsprozesse einbeziehen können. Die Erfahrung zeigt zudem, wie institutionelle Mitgestaltung den Dialog zwischen jungen Menschen und lokalen Verwaltungen stärkt und so deren Selbstbestimmung, aktives Bürgerengagement sowie die Entwicklung inklusiverer und nachhaltigerer Strategien und Räume fördert.

7. RADIOTIN (RUMÄNIEN)



Kontext, Zielgruppe und allgemeiner Ansatz

RadioTin ist ein **von jungen Menschen betriebener Online-Radiosender**, der in Izvoarele, Rumänien, in einem ländlichen Umfeld entstand, in dem die Möglichkeiten für den Ausdruck und die Beteiligung junger Menschen häufig begrenzt sind. Ursprünglich von einer kleinen Gruppe junger Menschen entwickelt, wurde das Projekt schrittweise auf eine größere Jugendgemeinschaft ausgeweitet. Anstatt als zeitlich begrenzte Aktivität zu funktionieren, entwickelte sich RadioTin zu einem partizipativen Raum für Kommunikation, Kreativität und Selbstaussdruck, in dem junge Menschen für sie relevante Themen diskutieren, aktive Rollen ausprobieren und **ihre eigene öffentliche Stimme entwickeln** konnten.



Methodik

Das Projekt entwickelte sich schrittweise über verschiedene Phasen. Ausgangspunkt waren die Inspiration durch ein anderes lokales Radioprojekt sowie die Entwicklung eines Plans, der im Rahmen eines Projekts des Europäischen Solidaritätskorps unterstützt wurde. Die jungen Teilnehmenden wirkten an der Einrichtung des Radiostudios, der Organisation von Sendeplänen und Playlists, der Entwicklung einer Website sowie der Produktion regelmäßiger Podcasts und Live-Sendungen mit. Im Laufe der Zeit entwickelte sich der Prozess zu einer von jungen Menschen geleiteten Initiative, wobei einige Teilnehmende **Verantwortung für Koordination und Management** übernahmen. Die Methodik verband Co-Design, erfahrungsorientiertes Lernen, technisches Experimentieren und schrittweises Empowerment.



Gewonnene Erkenntnisse

Die Erfahrung zeigte, dass von jungen Menschen geleitete Medienprojekte **Empowerment, technische Kompetenzen, Verantwortungsbewusstsein** und soziale Vernetzung stärken können. Die informelle Atmosphäre und die starken Beziehungen innerhalb der Gruppe trugen wesentlich zum Erfolg der Initiative bei. Gleichzeitig verdeutlichte das Projekt die Bedeutung von **Kontinuität, Mentoring und organisatorischer Unterstützung**, um die Beteiligung langfristig aufrechtzuerhalten. Die Fallstudie zeigte zudem, dass von jungen Menschen geleitete Initiativen ein **Gleichgewicht zwischen Spontaneität und Struktur** erfordern, damit sich Kreativität entfalten kann und gleichzeitig **Nachhaltigkeit und Koordination gewährleistet werden**.



Relevanz für SPARK

RadioTin ist für SPARK besonders relevant, da das Projekt **das Konzept des Co-Designs über physische Räume hinaus erweitert** und zeigt, wie partizipative Prozesse auch Kommunikationsinstrumente und Medieninfrastrukturen umfassen können. Das Projekt verdeutlicht, wie junge Menschen zu **aktiven Gestalter:innen partizipativer Umgebungen** werden können, wenn ihnen Vertrauen, Unterstützung und sinnvolle Möglichkeiten zum Selbstausdruck geboten werden. Für das SPARK-Toolkit bietet die Fallstudie ein **übertragbares Beispiel für von jungen Menschen geleitete Partizipation in ländlichen Kontexten** und unterstreicht den Wert von Kreativität, Empowerment und nichtformalem Lernen bei der Schaffung inklusiver und bedeutungsvoller Räume für junge Menschen.

FALLSTUDIE	KONTEXT	ART DES RAUMS / PROJEKTS	RESSOURCEN-AUFWAND	HAUPTPHASE DER SPARK-METHODE
RadioTin	Izvoarele, Rumänien – ländlicher Kontext	Partizipativer Medienraum und von jungen Menschen betriebenes Online-Radio	Mittel (technische Ausstattung, Schulungen, Mentoring und organisatorische Unterstützung)	4. Prototyping

Aus der Analyse hervorgehende methodische Elemente:

Das Fallbeispiel verdeutlicht, wie **Co-Design über physische Räume hinausgehen** und auch Medieninfrastrukturen sowie digitale partizipative Räume umfassen kann, die von jungen Menschen selbst gestaltet und verwaltet werden. Die Erfahrung zeigt zudem, dass jugendgeleitete Prozesse Empowerment, Kompetenzentwicklung und die **Entwicklung einer eigenen öffentlichen Stimme** fördern können, zugleich jedoch Kontinuität, Mentoring und organisatorische Unterstützung benötigen, um langfristig nachhaltig zu bleiben.

8. PARKS AND RECREATION (RUMÄNIEN)



Kontext, Zielgruppe und allgemeiner Ansatz

Parks and Recreation ist ein Jugendbeteiligungsprojekt, das in Teșani, Rumänien, entwickelt wurde und darauf abzielt, junge Menschen in die **gemeinsame Gestaltung öffentlicher Freizeitflächen im ländlichen Raum** einzubeziehen. Die jungen Teilnehmenden wirkten als Mitgestalter:innen und Berater:innen und beteiligten sich sowohl an der Ermittlung der Bedürfnisse der Gemeinschaft als auch an der Umgestaltung öffentlicher Räume. Das Projekt förderte **partizipative Raumgestaltung** (Participatory Placemaking) als Instrument zur Verbesserung der Lebensqualität und zur Stärkung der Rolle junger Menschen als aktive Akteur:innen der lokalen Entwicklung.



Methodik

Das Projekt folgte einem strukturierten **partizipativen Prozess**, der Forschung, die Zusammenarbeit mit Expert:innen und den Dialog mit Institutionen miteinander verband. Zu den Aktivitäten gehörten regelmäßige Treffen mit den jungen Teilnehmenden, eine von einem Anthropologen unterstützte Analyse der Bedürfnisse der Gemeinschaft, intensive Design-Workshops und Camps, Konsultationen mit lokalen Behörden sowie die Präsentation von Vorschlägen vor dem Gemeinderat. Eines der vorgeschlagenen Projekte wurde später umgesetzt, wodurch junge Menschen **an allen Phasen des Prozesses beteiligt waren – von der Analyse und Ideenentwicklung bis hin zur konkreten Realisierung eines öffentlichen Raums**.



Gewonnene Erkenntnisse

Die Erfahrung zeigte, dass junge Menschen zu **aktiven Akteur:innen territorialer Veränderungen** werden können, wenn sie durch Mentoring, Moderation sowie die Zusammenarbeit mit Expert:innen und Institutionen unterstützt werden. Das Projekt stärkte das Selbstvertrauen der Teilnehmenden, ihre Identifikation mit dem Prozess und dem gestalteten Raum sowie ihr aktives bürgerschaftliches Engagement. Gleichzeitig verdeutlichte das Fallbeispiel die **Bedeutung des Dialogs mit lokalen Behörden**, um Nachhaltigkeit und Umsetzung sicherzustellen. Es zeigte außerdem, dass partizipative Prozesse Vermittlungskompetenzen, langfristige Unterstützung und die Fähigkeit erfordern, **mit politischen und administrativen Herausforderungen umzugehen**.



Relevanz für SPARK

Parks and Recreation ist ein aussagekräftiges Beispiel für **jugendgeleitete partizipative Raumgestaltung im ländlichen Kontext**. Das Projekt zeigt, wie Co-Design konkrete Veränderungen im öffentlichen Raum bewirken und gleichzeitig Empowerment und Beteiligung an der Gemeinschaft stärken kann. Es verdeutlicht, dass partizipative Gestaltung auch in Kontexten mit begrenzten Ressourcen erfolgreich umgesetzt werden kann, wenn die Zusammenarbeit zwischen jungen Menschen, Expert:innen und Institutionen wirksam unterstützt wird. Für das SPARK-Toolkit bietet das Fallbeispiel ein übertragbares Modell partizipativer Regeneration, das auf **inklusiven Gestaltungsprozessen, lokalem Engagement und der Handlungsmacht junger Menschen** basiert.

FALLSTUDIE	KONTEXT	ART DES RAUMS / PROJEKTS	RESSOURCEN-AUFWAND	HAUPTPHASE DER SPARK-METHODE
Parks and Recreation	Teişani, Kreis Prahova, Rumänien – ländlicher Kontext	Partizipatives Placemaking-Projekt zur gemeinsamen Gestaltung öffentlicher Freizeitflächen	Mittel-hoch (Forschung, Unterstützung durch Expert:innen, institutionelle Zusammenarbeit und infrastrukturelle Umsetzung)	3. Co-Design und Ideenfindung

Aus der Analyse hervorgehende methodische Elemente:

Das Fallbeispiel verdeutlicht die Wirksamkeit von **partizipativem Placemaking als Instrument der lokalen Entwicklung**, bei dem junge Menschen in alle Phasen des Prozesses einbezogen werden – von der Bedarfsanalyse bis hin zur konkreten Gestaltung und Umsetzung von Räumen. Die Erfahrung zeigt zudem, wie die **Zusammenarbeit zwischen jungen Menschen, Expert:innen und lokalen Behörden** die Identifikation mit dem Prozess und dem gestalteten Raum stärken, Nachhaltigkeit fördern und Co-Design-Prozesse auch in ländlichen Kontexten mit begrenzten Ressourcen übertragbar und wiederholbar machen kann.

9. AUFBAU JUGENDUNTERSTÜTZENDER GEMEINSCHAFTEN – BYSC-E (RUMÄNIEN)



Kontext, Zielgruppe und allgemeine Vorgehensweise

BYSC-E, ein Projekt von Curba de Cultură im ländlichen Rumänien, verbindet Umweltbildung mit Jugendbeteiligung. In Zusammenarbeit mit lokalen Schulen und internationalen Freiwilligen wurden junge Menschen als Mitgestalter in die Ermittlung von Umweltbedürfnissen und die Entwicklung praktischer Lösungen für ihre Schulgemeinschaften einbezogen.



Methodik

Ein konkreter Bedarf wurde identifiziert: der Mangel an Recyclingbehältern in den Klassenzimmern. Dies bildete den Ausgangspunkt für einen partizipativen Prozess, der Folgendes umfasste:

- Ermittlung des Bedarfs innerhalb der Schulen;
- Entwurf und Vorbereitung von Recyclingbehältern;
- praktisches Bauen mit Schülern;
- Aktivitäten zur Sensibilisierung für Umweltthemen;
- Besuche einer örtlichen Abfallsammelstelle;
- Aufräumaktionen der Gemeinde.

Der Ansatz verbindet Lernen durch Handeln, reale Bedürfnisse und greifbare Ergebnisse, unterstützt durch die Zusammenarbeit zwischen Schulen, Jugendorganisationen und internationalen Freiwilligen.



Erkenntnisse

- In den Klassenzimmern zweier großer örtlicher Schulen wurden Recyclingbehälter eingeführt.
- Hunderte von Schülern beteiligten sich an Aktivitäten zur Sensibilisierung für Umweltthemen.
- Praktische Einbindung steigerte das Verantwortungsgefühl und die Identifikation mit dem Unternehmen.
- Sichtbare, konkrete Ergebnisse trugen dazu bei, die Umwelterziehung ansprechender zu gestalten.
- Eine enge Zusammenarbeit mit den Lehrern und Schulen war unerlässlich.
- Für ein langfristiges Engagement ist Kontinuität erforderlich, die über einmalige Aktivitäten hinausgeht.



Relevanz für SPARK

BYSC-E liefert SPARK ein replizierbares Beispiel für bedarfsorientierte und praxisnahe Co-Design-Projekte. Es zeigt, wie junge Menschen einen identifizierten Bedarf in ihrer Gemeinschaft in eine konkrete Lösung umsetzen können und wie kleine, sichtbare Interventionen Eigenverantwortung, Nachhaltigkeit und aktives Bürgerengagement fördern.

FALL	KONTEXT	RAUMTYP/ PROJEKT	ERFORDERLICHE RESSOURCEN UMFANG	HAUPTPHASE DER SPARK-METHODE
Aufbau jugendunterstützender Gemeinschaften	Ländliche Schulen, Rumänien	Umweltbezogenes Co-Design-Projekt im Bildungskontext	Niedrig bis mittel (einfache Materialien, Bildungsförderung und internationale Freiwilligenarbeit)	4. Prototyping

Methodische Elemente, die sich aus der Analyse ergeben:

Der Fall zeigt, wie Co-Design effektiv in der Umweltbildung eingesetzt werden kann, indem reale Bedürfnisse durch einen praxisorientierten und partizipativen Ansatz in konkrete und greifbare Lösungen umgesetzt werden. Die Erfahrung verdeutlicht zudem, dass einfache, sichtbare und kontextbezogene Maßnahmen die Eigenverantwortung junger Menschen stärken, das bürgerschaftliche Engagement fördern und nachhaltige Praktiken durch die Zusammenarbeit von Schulen, lokalen Gemeinschaften und internationalen Netzwerken unterstützen.

10 GESTALTUNG DES „GALAXY ROOM“ (DEUTSCHLAND)



Kontext, Zielgruppe und allgemeiner Ansatz

Nach zwei Monaten mobiler Jugendarbeit bezog „Roter Baum“ eine kleine Gruppe von Mädchen in die Umgestaltung eines Raums im Jugendzentrum ein. Die jungen Teilnehmerinnen schlugen vor, einen „Galaxy-Raum“ zu gestalten: einen PlayStation-Raum mit einer dunklen, höhlenartigen Atmosphäre, LED-Beleuchtung, Sternbildern und großen Bodenkissen.

Das Projekt gewährte den Jugendlichen innerhalb eines klar definierten Raums große kreative Autonomie, während die Jugendbetreuer*innen hauptsächlich als Moderator*innen fungierten.



Methodik

Das Ergebnis war ein unverwechselbarer, von Jugendlichen gestalteter Raum mit dunkelblauen Wänden, aufgemalten Sternbildern, LED-Beleuchtung und ungezwungenen Möbeln.

Diese Erfahrung unterstrich den Wert kreativer Autonomie, praktischer Mitwirkung und flexibler Moderation. Gleichzeitig erschwerte die unregelmäßige Teilnahme die Kontinuität und zeigte, dass längere Mitgestaltungsprozesse Flexibilität, Geduld und eine gute Kommunikation mit den Teilnehmenden erfordern.



Gewonnene Erkenntnisse

Das Ergebnis war ein unverwechselbarer, von Jugendlichen gestalteter Raum mit dunkelblauen Wänden, aufgemalten Sternbildern, LED-Beleuchtung und ungezwungenen Möbeln.

Diese Erfahrung unterstrich den Wert kreativer Autonomie, praktischer Mitwirkung und flexibler Moderation. Gleichzeitig erschwerte die unregelmäßige Teilnahme die Kontinuität und zeigte, dass längere Mitgestaltungsprozesse Flexibilität, Geduld und eine gute Kommunikation mit den Teilnehmenden erfordern.



Relevanz für SPARK

Der „Galaxy Room“ zeigt, dass jugendgeführtes Co-Design nicht immer einem linearen Verlauf folgt. Projekte können im Laufe der Zeit Unterbrechungen, Veränderungen in der Beteiligung und Beiträge verschiedener Gruppen mit sich bringen. Für SPARK ist dies ein anschauliches Beispiel für unterstützte kreative Autonomie: Jugendbetreuer schaffen die Rahmenbedingungen und leisten praktische Unterstützung, während die Jugendlichen die Identität und Entwicklung des Raums selbst gestalten.

FALLSTUDIE	KONTEXT	ART DES RAUMS / PROJEKTS	RESSOURCEN-AUFWAND	HAUPTPHASE DER SPARK-METHODE
Parks and Recreation	Berlin, Deutschland – Jugendzentrum „Unterm Dach“; partizipative Gestaltung eines Themenraums innerhalb des Jugendzentrums	Gemeinsame Gestaltung eines dauerhaften Jugendraums (PlayStation-Raum zum Thema Astronomie)	Medium (Aufbaumaterialien, Farbe, LED-Beleuchtung und Möbel)	3. Co-Design und Ideenfindung

Aus der Analyse hervorgehende methodische Elemente:

Das Projekt verdeutlicht den Wert eines von Jugendlichen geleiteten Ansatzes, bei dem junge Menschen innerhalb eines von Jugendbetreuern begleiteten Rahmens volle kreative Autonomie ausüben und Ideen sowie digitale Inspirationen in konkrete räumliche Lösungen umsetzen. Die Erfahrung zeigt zudem, dass Co-Design ein evolutionärer und nichtlinearer Prozess ist, der Flexibilität, Offenheit für spätere Beiträge und Anpassungsfähigkeit erfordert und so die schrittweise Entwicklung von Eigenverantwortung und räumlicher Identität fördert.

MITWIRKENDE

Die Erstellung dieser Publikation wurde durch das Engagement, die Fachkompetenz und die Zusammenarbeit zahlreicher Personen und Organisationen ermöglicht, die in allen Phasen des Projekts – von der Konzeption bis zur Fertigstellung – beteiligt waren. Wir danken ihnen herzlich für ihre wertvollen Beiträge in den folgenden zentralen Bereichen:

Projektkoordination und -management

Chiara Maggi – Roter Baum Berlin

Redaktionsteam und inhaltliche Entwicklung

Chiara Maggi – Roter Baum Berlin

Claudia Guerrero I Almirall – Roter Baum Berlin

Iulian Lungu – Curba de Cultură

Mihai-Cosmin Catană – Curba de Cultură

Massimiliano Cascata – Altrove Centro Giovani

Marco Del Gobbo – Altrove Centro Giovani

Francesca Gallucci – Stadt Macerata

Ilaria Ribichini – Stadt Macerata

Riccardo Nardi – Stadt Macerata

Grafikdesign und Layout

Helena Fernandez Sanchez - Roter Baum Berlin

Maria Vrbešić - Roter Baum Berlin

Juliette Cayrel - Roter Baum Berlin

Lektorat

Juliette Cayrel - Roter Baum Berlin

Maria Vrbesic - Roter Baum Berlin

Projektkommunikation und Verbreitung

Chiara Maggi - Roter Baum Berlin

Veröffentlichungsjahr und Urheberrecht

© 2026 – SPARK Toolkit

Diese Publikation ist unter der Creative Commons Namensnennung – Nicht kommerziell – Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International Lizenz (CC BY-NC-SA 4.0) lizenziert.



**Co-funded by
the European Union**

Dieses Projekt wurde in Zusammenarbeit mit
folgenden Partnern realisiert:

