

## Generationenverbindende Methodik: 15 Prinzipien

### 1. Vielfalt der Handlungs- und Kulturplattformen

Das Nebeneinander, Miteinander und Durcheinander der Generationen wird durch die verschiedenen charakteristisch gestalteten Raumbereiche, Strukturen und Angebote ermöglicht. So wird es möglich, sowohl zielgruppenspezifisch als auch generationenverbindend zusammenzusein. Ein wichtiges Merkmal ist die Vielfalt der Handlungssprachen.

### 2. Interesse – Gewinn – Bedürfnis

Der Ort wird so gestaltet und betrieben, dass die Gäste ihren Interessen und Bedürfnissen folgen können. Der Nutzen beziehungsweise der Gewinn beim Besuch des Ortes kann eine physische, soziale, geistige und/oder spirituelle Dimension beinhalten.

### 3. Eigeninitiative

Die Gesamtanlage des Ortes (Philosophie, Haltung, Betriebsorganisation, Räume) sowie die einzelnen Angebote unterstützen das Selber-Handeln der Kirchenmitglieder sowie weiterer Personen und Gruppen aus dem Umfeld. Die Kirchgemeinde fördert Initiativen und Projekte und bietet Möglichkeiten für freiwilliges Engagement.

### 4. Spielkultur

Das Spiel wird in die Gesamtanlage integriert und gepflegt (= Spielkultur). Es ist ein uraltes Kommunikationsmittel und verbindet Generationen und Kulturen. Es ist die Lebensweise und Lernmethode der Kinder. Je nach Alter und Geschlecht verändert sich das Spielinteresse. Das Spiel ist ebenfalls Basis des kulturellen und religiösen Schaffens (wie singen, tanzen, musizieren, gestalten, handwerken, schreiben, diskutieren).

### 5. Marktplatz

Der Ort ist ein Marktplatz, ein Ort des Tauschs mit Angebot und Nachfrage. Alle können anbieten und holen, geben und nehmen, Gastgeber oder Gast sein.

### 6. Bezugspersonen

Angestellte sind präsent als Bezugspersonen und vermitteln den Gästen das Gefühl, willkommen zu sein. Auch Freiwillige und Gäste können Bezugspersonen sein.

### 7. Plattformen der Begegnung

Die Begegnungsplattformen stehen allen Generationen zur Verfügung. Sie sind so gestaltet, dass sich jede Generation wohl fühlen kann. Beispiele: Eingangsbereich, Bistro, Garten, Küche, multifunktionale Räume. Beispiel Angebot: Fest, Mittagstisch.

### 8. Generationeninseln

Die Inseln ermöglichen das Nebeneinander der Generationen, damit die Menschen einer Zielgruppe auch ungestört unter sich und mit ihresgleichen zusammensein können. Es sind spezifisch gestaltete Räume und Angebote.

*Beispiele: Spielzimmer, Jugendraum, Gesprächsraum, Lounge, Schulungsraum*

### **9. Gleichzeitigkeit von Begegnung und Inseln**

Das Kennzeichen einer generationenverbindenden Gesamtanlage ist die Balance und das Zusammenspiel zwischen Begegnungsplattformen und Generationeninseln. Die Benützenden können zwischen diesen wechseln. Die Schnittstellen dazwischen bieten fließende Übergänge und Einstiege. Neben dieser räumlichen Anlage achtet die Kirchgemeinde auch auf der Angebotsebene auf generationenspezifische und generationenverbindende Anlässe.

### **10. Nieder-, mittel- und hochschwierig**

Die niederschwellige Gesamtanlage ist die Basis für alle Aktivitäten und Angebote. Die Angebote sind von nieder- bis hochschwierig aufgebaut.

### **11. Rauminzenierung**

Das Nebeneinander von unterschiedlichen Räumen (innen/aussen) und Raumqualitäten ermöglicht eine Vielfalt von Nutzungen und Kombinationen. Die Vielfalt der Raumqualitäten kann bei der Gestaltung der niederschweligen Drehscheibe und der Angebote genutzt werden (zum Beispiel für Rituale).

### **12. Zeitstruktur**

Die Räumlichkeiten sind manchmal für alle, manchmal für spezifische Zielgruppen geöffnet. Familien, Kinder, junge Erwachsene, Berufstätige, Pensionierte u.a. leben in unterschiedlichen Zeitstrukturen und Tagesrhythmen. Deshalb werden auf ihre Bedürfnisse abgestimmte Zeitfenster definiert, in denen sie das Generationenhaus benutzen können (Tage/Halbtage/Abende). Beispiel: Mittwoch = Familientag.

### **13. Lebendige Ordnung**

Das Prinzip Lebendige Ordnung arbeitet mit den Eigenheiten der Generationen, nicht gegen sie. Infrastrukturen, Handlungsabläufe, Einrichtungen und Regeln berücksichtigen altersentsprechende Verhaltensweisen und Bedürfnisse.

Beispiel: Kinder spielen. Die Gesamtanlage enthält deshalb Spielbereiche.

Beispiel: Kinder wollen selbstständig handeln und sind stolz, wenn ihnen die Möglichkeit dazu gegeben wird. Eine Garderobe und Ablageflächen auf Kinderhöhe animieren sie, ihre Sachen zu versorgen.

### **14. Fachübergreifende Zusammenarbeit**

Das Betreiben des Ortes erfordert unterschiedliche Fähigkeiten. Die Betriebsleitung beziehungsweise das Leitungsteam sind deshalb interdisziplinär zusammengesetzt.

### **15. Vernetzung nach aussen**

Vernetzung und kirchenexterne Zusammenarbeit geben neue Impulse und tragen den Geist des Hauses in das Gemeinwesen. Dazu gehört auch das Vermieten der Räume für Anlässe von Privaten, Gruppen und Organisationen.