



Gudrun Rathke, Frankfurt/Main  
Naemi Schmidt-Lauber, Berlin  
Julius Nennewitz, Halle/Saale

### Das Team für „Unbox Deine Stadt“®

(Hauptbild von li.)

Brigitte Vaupel, Braunschweig  
Heike Münker, Großelnüder  
Hanna Nennewitz, Tübingen  
Britta Wilmsmeier, Berlin  
Dorothea Nennewitz, Schöningen  
Franziska Bauer, Potsdam  
Tanja Mahn-Bertha, Weisenheim am Berg  
Antje Horn, Jena

### Projektleitung und Konzeption:

Dorothea Nennewitz, Brigitte Vaupel

### Beteiligte Schülerinnen und Schüler

Klasse 10a, 10b, 10c, 10d Jahrgang 2019/2020  
Gymnasium Anna Sophianeum, Schöningen

### Wir bedanken uns herzlich bei:

Gymnasium Anna-Sophianeum, Schöningen  
insbesondere bei Herrn Jean-Luc Kozik und  
Frau Julia Ostermeyer für die Koordination;  
Stadt Schöningen, insbesondere bei Frau Anke  
Grundmann; Jugend-Freizeit-Zentrum Schöningen  
Herrn Christian Nöring und Herrn Anes Kerknawi  
Stadtarchiv Schöningen, Heimatverein Schöningen  
und Umgebung e. V., Schöninger Werbegemeinschaft  
e. V., Erzählwerkstatt Braunschweig e. V., Ländliche  
Beratungs- und Verwaltungs-GmbH, Helmstedt

Gefördert durch:



aufgrund eines Beschlusses  
des Deutschen Bundestages



Unser ganz besonderer Dank gilt den Eigentümer-  
innen und Eigentümern der Häuser:  
Frau Saskia Kampe, Frau Barbara Lutze  
Familie Özsoy, Herr Patrizio Principale



## Liebe Leserinnen und Leser,

Geschichten verbinden uns, sie machen uns vertraut mit Orten, mit Menschen, mit Kultur und Tradition. Geschichten bieten Projektionsmöglichkeiten und regen zur Reflektion über die Zukunft an. Geschichten sind das Medium, über das Menschen seit Generationen nachhaltig und bleibend Inhalte kommunizieren.

Im Projekt „Unbox Deine Stadt“® haben wir uns in Schöningen auf die Suche nach Geschichten gemacht. 100 Jugendliche im Alter von 15 bis 16 Jahren haben wir mitgenommen und dabei ein drängendes Thema ins Auge gefasst: Leerstehende Geschäftshäuser.

Ziel des Projektes war, dass Jugendliche den Ort, in dem sie leben oder in dem sie zur Schule gehen, ganz aktiv wahrnehmen und dabei Details und Geschichten entdecken, die sie mit diesem Ort verbinden. Dass sie auf kreative Art ausdrücken können, was sie sich wünschen und dabei realisieren, dass sie selbst Potenziale zum Mit-Gestalten und zu eigener Aktion haben. Durch ein Abschlussevent wurden Bürgerinnen und Bürger in diese Prozesse einbezogen, die am Ende zu einer stärkeren Identifikation mit dem kleinstädtischen Lebensumfeld führen und somit Ausgangspunkt für weitere Entwicklungen sein können. In allen Workshops kamen die facettenreichen Möglichkeiten zum Einsatz, die das freie Erzählen und freie Entwickeln von Geschichten bieten, um Themen aus neuen Blickwinkeln zu betrachten, zu durchdenken und nachhaltig zu artikulieren.

## Konkret hatte das Projekt folgende Stationen:

### Spurensicherung:

26. bis 30. August 2019: Vier zehnte Klassen des Gymnasiums Anna-Sophianeum widmeten sich je einem leerstehenden Geschäftshaus. Sie recherchierten Geschichte und Geschichten zu diesen Häusern.

### Zukunftswerkstatt:

4. bis 8. November 2019: Die Schulklassen beschäftigten sich erneut mit „ihren“ Leerständen, diesmal mit der Frage: Was wünsche ich mir für das Gebäude, was fehlt für uns als Jugendliche hier in der Stadt?

Am 8.11.2019: **Abschlussevent** in den Leerständen.

Überrascht und erfreut, und zwar in besonderem Maße, waren die Jugendlichen über die enorme Aufmerksamkeit, die ihre vielfältigen Ideen und Präsentationen beim Abschlussevent bekamen.

Die Kapazität des Projektes konnte nicht darauf ausgelegt sein, tatsächlich Vorhaben in die Tat umzusetzen. Aber die Impulse sind gegeben und Wahrnehmung und Identifikation sind bei den Jugendlichen initiiert. Nun kommt es darauf an, vor Ort dieses Potenzial lebendig zu erhalten und Möglichkeiten für junge Menschen anzubieten, Gestaltungskraft weiter zu entwickeln und tatsächlich umzusetzen.

Dorothea Nennewitz

1. Vorsitzende von Erzählenswert e. V.

# INHALT

5

---

## Spurensuche

### Workshop 1:

Arbeit zur Geschichte, zur Gestalt und zum Umfeld der Häuser

Vom Geschichten (er)finden  
Klasse 10c, Emil-Sader-Str. 1 6

Damals und Heute  
Klasse 10b, Bismarckstr. 4 8

Haben Häuser eine Seele?  
Klasse 10a, Neueter 1a 10

Entdeckungen  
Klasse 10d, Niedernstr. 38 12

15

---

## Zukunftswerkstatt

### Workshop 2:

Auf der Suche nach Zukunftsideen aus jugendlicher Sicht: für die Häuser, für die Kleinstadt

Freiraum für Ideen, Zukunftswerkstatt 15

Ideen werden sichtbar  
Klasse 10c, Emil-Sader-Str. 1 18

Putzaktion mit Schwung  
Klasse 10d, Niedernstr. 38 20

Berufe der Zukunft  
Klasse 10a, Neueter 1a 22

Hier und jetzt was tun  
Klasse 10b, Bismarckstr. 4 24

26

---

## Abschlussevent

### Präsentationen in den Häusern für die Öffentlichkeit

Unboxed – Ausgepackt  
Abschlussevent am 8. November 2019 27

30

---

## Ausblick

Perspektiven und Chancen 30

Impressum 31



**SPUREN  
SUCHE**





Übungen aus der Theaterpädagogik trainieren Improvisation und Spontanität.

# VOM GESCHICHTEN (ER)FINDEN

## Klasse 10 c in der Emil-Sader-Str. 1

Drei Stockwerke, 120 Jahre Geschichte und sogar einen Namenswechsel: Auch, wenn das Haus jetzt leer steht, die Emil-Sader-Str. 1 hat viel erlebt. Die Klasse 10c macht ihre eigenen Geschichten daraus, unterstützt durch die Erzählerinnen Franziska Bauer und Brigitte Vaupel.

Schon die Hausbesichtigung wird zur Aufgabe: Auf drei Etagen stehen ganz unterschiedliche Räume leer, und in Paaren führen sich die Schülerinnen und Schüler „blind“ durch das Haus: Wie fühlt sich das an? Was gibt es mit all unseren Sinnen zu entdecken? Kurze Sehstopps sind erlaubt – welche Eindrücke bleiben? Eine Schüler-Gruppe erkundet mit dem Fotoapparat die Räume. Sie fotografieren Stellen im Haus, die später Anlass oder ein Detail für eine Geschichte sein können. Yusuf Özsoy, Sohn des Eigentümers, erzählt aus seinem Wissen über die Geschichte und die aktuelle Situation des leerstehenden Gebäudes.

### Storys entstehen

Mit so viel Hintergrund ermöglicht die Emil-Sader-Str. 1, beim Geschichtenentwickeln „aus dem Vollen“ zu schöpfen und historische Details mit fiktiven Elementen



Als das Haus noch Prinzenstraße 1 war. Foto: Günter Wolters



**Grundbausteine der Geschichten notieren die Schülerinnen und Schüler.**

ten zu verbinden. Erste Aufgabe für die Klasse: Die Geschehnisse um das Haus werden in fünf Zeitabschnitte eingeteilt. Je ein Team entwickelt zu einer der Epochen eine Geschichtenidee und bekommt weiteres kreatives „Futter“: Antiquitäten (Foto), passend zu den jeweiligen Zeitabschnitten. Die Teams stellen sich vor, dass die Gegenstände Hinterlassenschaften der Hausbewohner aus den Epochen sind und diese Gegenstände werden einen Platz in den Stories finden.

Viele weitere Aktionen unterstützen die Auseinandersetzung mit dem Thema Storytelling und dessen Umsetzung, bis am Ende fünf **fiktive** Geschichten mit zum Teil realen Bezügen entstehen, jede einzelne bietet Gelegenheit, dem Haus ein „Gesicht“ zu verleihen:

#### **Story 1: 1880 – 1909:**

Im Wald rettet Prinz Albrecht den Hauserbauer aus der Hand von Räubern. Diese Heldentat des Prinzen verschafft der Straße ihren ersten Namen: Prinzenstraße.

#### **Story 2: 1909 – 1935:**

Hausbesitzer Hans Kahlenberg liebt Zylinder. Eines Tages verschwindet er, Ausschwitz munkelt man... Zu seiner tragischen Geschichte gibt es einen Stolperstein vor dem Haus.

#### **Story 3: 1935 – 1950:**

In Kriegszeiten verliert eine Familie mit drei Kindern ihre Einnahmequelle und vermietet Zimmer an Mitarbeiter der Salzgewinnung.

#### **Story 4: 1950 – 1990:**

In einer Gemeinschaft von Bewohnern wird gestohlen. Wer ist der Dieb und bekommt dieser eine zweite Chance? 1969 wurde übrigens die Straße zu Ehren des dort lebenden Kürschnermeisters Emil Sader umbenannt.

#### **Story 5: 1990 – 2019:**

Von zwei Kindern, die mit dem, was sie gelernt haben, in Schöningen ein Eisgeschäft und eine Autowerkstatt aufmachen.



**Historische Gegenstände geben Impulse zur Entwicklung von Geschichten.** Fotos: Heike Wolters-Wrase





Was können wir aus historischen Bauplänen herauslesen?

# DAMALS UND HEUTE

## Klasse 10b in der Bismarckstr. 4

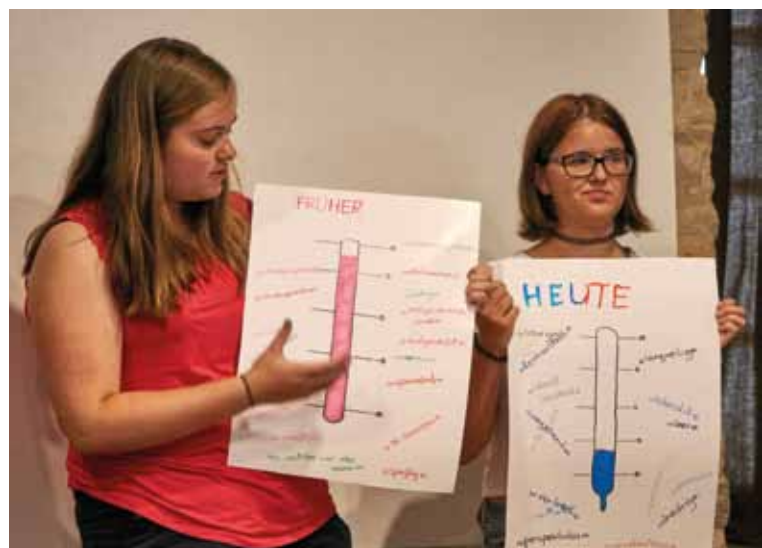
„Unbox deine Stadt“®, was soll das eigentlich bedeuten? Wir „packen“ unser Haus aus, einen Laden, bei dem der fliegende Teppich auf der Fensterscheibe davon erzählt, dass hier als letztes eine Teppichwäscherei untergebracht war. Hinter vergilbten Fotos und Plänen, vermoosten Wänden und leeren Fenstern entdecken wir auch die guten Zeiten des Hauses, in denen noch alle Räume bewohnt und unter anderem ein Pelzgeschäft hier untergebracht war. Gemeinsam mit den Erzählerinnen Heike Münker und Tanja Mahn-Bertha gehen wir weiter auf Entdeckungsreisen, steigen tiefer in die Geschichte des Hauses ein.

### Gespräche

Wir entdecken im Haus einen alten Brief und eine Schultüte und denken uns zu beidem eine Geschichte aus. Dazu hören wir Geschichten der Eigentümerin und der einzig verbliebenen Mieterin, die weiter-

zählt werden wollen. Als das Schaufenster von uns dekoriert wird, kommen wir ins Gespräch mit Anwohnerinnen und Anwohnern. Wir führen eine Umfrage im Ort durch und sind überrascht, dass Einige Schönningen so kritisch wahrnehmen.

Cool, was sich mit Gliederpuppen aus Pappe alles machen lässt. Wir positionieren sie an verschiedenen Stellen im Haus. Durch sie lassen sich Emotionen ausdrücken und durch geschickte Fotos setzen wir das Haus gekonnt in Szene. Es gibt viel zu entdecken.



Die Ergebnisse der Befragung von Passanten waren deutlich: Frühere Zeiten schneiden besser ab. Foto: Günter Wolters



Von außen hat das Haus eine stattliche Gestalt. Einige von uns denken sich eine Geschichte dazu aus, die das Haus personifiziert und in Beziehung zu den anderen Gebäuden in der Straße setzt. Es funkelt, Energie und Kreativität fließen und am Ende lachen wir über eine von uns erfundene und auch frei erzählte Story: Das Haus, selbst eine stattliche Erscheinung, zumindest von außen, erzählt von seiner Leidenschaft mit einem herrlichen Haus ein wenig die Straße hinter und einem eifersüchtigen Mehrfamilienhaus in der Nachbarschaft.

### Werkzeugkasten Storytelling

Gewürzt wird diese Arbeitswoche mit Recherchen zur Historie und Übungen zum Storytelling: Was macht eine spannend erzählte Geschichte aus, wie erzählt man frei ohne auswendig gelernt zu haben, was bedeutet „Erzähl‘ uns die Bilder, die du siehst“? Was ist der Unterschied von Vorlesen zu Erzählen? Wie kommt es, dass wir die Geschichte in so deutlichen Bildern in unserem Kopf sehen? Wir experimentieren, spielen, hören zu, erfinden und erzählen einfach frei drauflos. Eine Übung zum Erzählen mit allen Sinnen, mal nur das Hören, dann das Sehen, das Riechen oder das Fühlen bedienend, überrascht uns: „Wenn wir so erzählen ist es fast so gut wie bei euch!“



Das Schaufenster und Fundstücke im Haus erzählen von lebendigen Zeiten.



Wo geht's lang mit unseren Geschichten? Fotos: Heike Wolters-Wrase





In der Gestaltung der Papphäuser drücken die Jugendlichen ihre eigenen Wahrnehmungen aus.

# HABEN HÄUSER EINE SEELE?

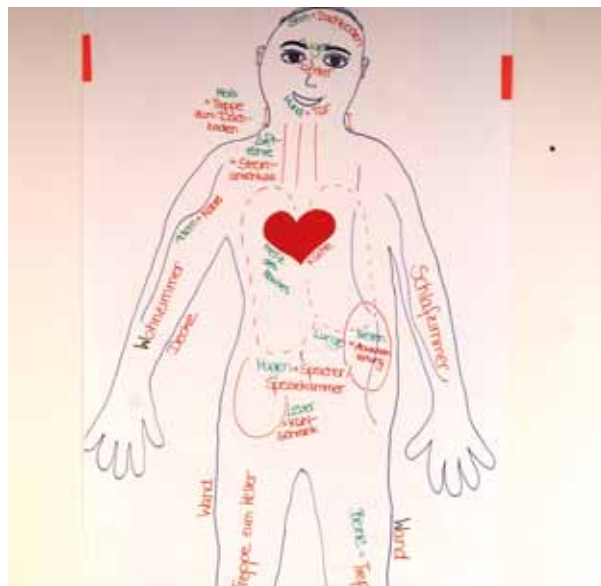
## Klasse 10a in Neueter 1a

Das Haus Neueter 1a ist neu, modern und gut in Schuss. Platz für diesen Neubau machte ein Fachwerkhaus aus dem 18. Jahrhundert, das viele Jahre als Standort verschiedener Handwerksbetriebe diente, im Jahr 1988 aber wegen Baufähigkeit abgerissen werden musste. Viel Stoff für die Klasse 10a, um sich Fragen zu stellen, wie: Was macht ein Haus aus? Was brauchen wir für das Leben in einem Haus? Die Erzählerin Britta Wilmsmeier und die Teamerin Hanna Nennewitz begleiten die Jugendlichen durch diese Prozesse, ermutigen sie zum Visualisieren und Gestalten.

### Neue Blickwinkel

Mit der Fotolinse durchstreifen die Jugendlichen den Ladenraum und entdecken, wie sich mit Hilfe der Fotos die Ist-Situation unter verschiedensten Gesichtspunkten untersuchen lässt. Das wird zum Anlass, um Grundrisse der Freude, Grundrisse der Angst, Grundrisse der Schönheit zu entwickeln und zu durchden-

ken. Die Wahrnehmung der Räume wird seziert und analysiert. Wie kann man einen Raum verändern, wie kann ihm Leben eingehaucht werden? Die Schülerinnen und Schüler finden Korrelationen zwischen den



Ein Haus: Ein Raum wie unser Körper?

Bestandteilen eines Hauses und dem menschlichen Körper: Das Herz widmen sie beispielsweise der Küche zu, die Adern den Stromkabeln und die Nieren der Abwasserleitung (siehe Foto).

Ein Gespräch mit einem Zeitzeugen verortet für die Klasse das Ladengeschäft im historischen Kontext, erzählt von der Lebens-Geschichte dieses und des Vorgänger-Hauses.

### Eigene Orte

Raum für eigene Vorstellungen und Ideen bekommen die Jugendlichen, als sie weißen Papphäusern „von der Stange“ Leben einhauchen. Mit Materialien aller Art gestalten sie in fünf Teams je ein Haus und erfinden Geschichte und Geschichten dazu. Die Papphäuser dienen als Projektionsfläche für Kreativität und erzählen von fiktiven Bewohnerinnen und Bewohnern. Die Geschichten, die entstehen, geben einen Eindruck vom Blick der Jugendlichen auf die Welt.

Dann gilt es, ein neues Szenario zu durchdenken: Die Workshopleitung gibt vor, dass zwei der fünf Häuser „abgerissen“ werden müssen, denn an ihrer Stelle soll ein Familienzentrum gebaut werden. Welche Häuser müssen weichen? Jedes Team argumentiert für sein



**Ein demokratischer Prozess entscheidet, welche Häuser der Hammer treffen wird.**

Haus und in einem meinungsbildenden Prozess und nach demokratischer Wahl fällt die Entscheidung: Die Abrissparty wird organisiert und durchgeführt. Doch was bedeutet es, wenn ein Haus abgerissen wird?



Jedes Team findet Argumente gegen den Abriss seines Hauses. Fotos: Günter Wolters





Spannend: Unerwartete Entdeckung eines Kellerraumes.

# ENTDECKUNGEN

**Klasse 10d in der Niedernstr. 38**

„Ist das cool, hier lernen wir so viel, warum können wir das nicht öfter machen?“ Als einige Schülerinnen und Schüler der 10d unerwartet den Keller im Haus Niedernstr. 38 entdecken, entwickeln sie mit einer Gru-



Was drückt dieser Ort aus? Mit Papier-Gliederpuppen spüren die Jugendlichen Emotionen nach. Fotos: Günter Wolters



sel-Gänsehaut Entdeckergeist und begeistern sich dafür, mit Papier-Gliederpuppen in dem Kellerraum zwischen Spinnenweben Installationen zu gestalten. Fasziniert sehen sie, wie intensiv sich Gefühle, wie Traurigkeit, Überlebenswille und Freiheitsdrang damit ausdrücken lassen. Schnell sind die Handys gezückt und die Eindrücke per Foto festgehalten.

## Viel Stoff für Geschichten

Mehr als zehn Jahre Leerstand haben Spuren hinterlassen in dem Fachwerkhause, das 300 Jahre alt ist und zuletzt einen Gardinenladen beherbergte. Es riecht muffig und überall in den ehemaligen Verkaufsräumen finden die Jugendlichen noch Spuren früherer Aktivitäten: das Foto eines Schützenkönigs, Adventskranz, Spinnrad, Feuerlöscher, Stoffe und Werkzeug - alles liegt durcheinander. Für Geschichten-Erfinder ist das ein Eldorado, und





angeleitet durch die Erzählerinnen Antje Horn und Dorothea Nennowitz erfindet die Klasse in sechs Teams Geschichten, in denen sich Gegenstände aus dem Haus wiederfinden. Storytelling, das die Teams gleich direkt anwenden, indem sie sich die Geschichten frei vor der ganzen Klasse erzählen: Wir begegnen einem Mann mit Hut auf einem Bahnhof; einem vergoldeten Buch und dem Tod in einer Villa; einem älteren Ehepaar in einer Jagdhütte im Wald;

zwei besten Freunden, von denen einer enttäuscht wird; dem Geheimagenten Eberhard und dem jungen Mann Timo in einem Schrebergarten. Alles verrückte Geschichten, in denen die Schülerinnen und Schüler aber berührende Themen wie Freundschaft, Enttäuschung und Tod ansprechen. Und manche Geschichten sind einfach nur lustig, auch das ist gut. Wertschätzend gibt sich die Klasse Rückmeldungen, und die Workshopleiterinnen ermuntern die Jugendlichen, den Mut zu haben, ein Abschlussbild stehen zu lassen, nachzuspüren, welches Gefühl in einer Szene im Vordergrund steht, sich Zeit zu nehmen, bis ein inneres Bild zu einer Szene entsteht oder dort, wo es hingehört, Mut zu mehr Drama zu haben.

Und das Haus? Nach einem Gespräch mit der Hausbesitzerin sprechen sich fast alle in der Klasse dafür aus, im nächsten Workshop einen Aufräum-Arbeits-einsatz durchzuführen, um den Räumen ein freundlicheres Gesicht zu geben.



**Erste Übung im freien Erzählen: Die traditionelle indianische Geschichte „Überall Versengte“ erzählt die Klasse sich gegenseitig mit Hilfe verschiedener Tischtheater nach.** Foto: Dorothea Nennowitz

# ZUKU NFTS WERK STATT





Sowohl in der Kritik-, als auch in der Kreativphase bestimmen die Teams ihre Schwerpunktthemen selbst. Foto: Günter Wolters

# FREIRAUM FÜR IDEEN

## Zukunftswerkstatt als Auftakt zu Workshop 2

Was nervt uns und was wünschen wir uns stattdessen?

Nachdem sich die Klassen in der Spurensuche mit den Häusern vertraut gemacht haben, geht es im zweiten Workshop darum, Ideen für die Zukunft zu entwickeln und zwar mit Hilfe einer „Zukunftswerkstatt“. Diese Methode wurde von Zukunftsforscher Prof. Robert Jungk entwickelt und hat sich seit vielen Jahren bewährt. Sie dient dazu, auf eine offene, kreative und demokratische Art und Weise Innovationen auf die Spur zu kommen. In der Auftaktveranstaltung für den zweiten Workshop kommen die Teilbereiche



Sammlung, Sichtung, Konzentration. Foto: Heike Wolters-Wrase

Kritikphase und Kreativphase aus dieser Methode zum Einsatz. Nach jeder Phase stellen sich die Jugendlichen im Plenum ihre Ergebnisse vor. Einzelheiten dazu zeigen die Folgeseiten.



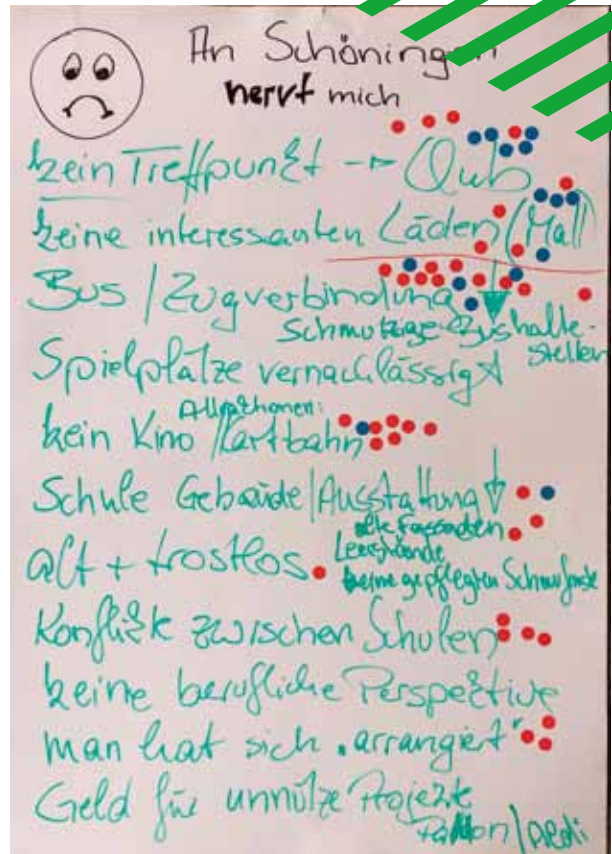


„Jugendtreffpunkte und Mobilität fehlen“, betonen fast alle Teams.

## Kritikphase

Was nervt an Schöningen? Was nervt am Leben auf dem Land? In der Kritikphase ist Raum, „Dampf“ abzulassen. Auf ganzer Linie sammeln die Teams Frust und Kritik, schreiben sie auf Plakaten nieder und stellen abschließend ihre zentralen Meckerthemen kurz und knapp im Plenum für alle vor. Deutlich wird auf breiter Basis: Jugendtreffpunkte fehlen und Mobilität ist auf dem Land ein großes Problem.

Durch diese Methode haben die Schülerinnen und Schüler die Möglichkeit, effektiv die Themen herauszuarbeiten, die sie beschäftigen.



Einige Ergebnisse...

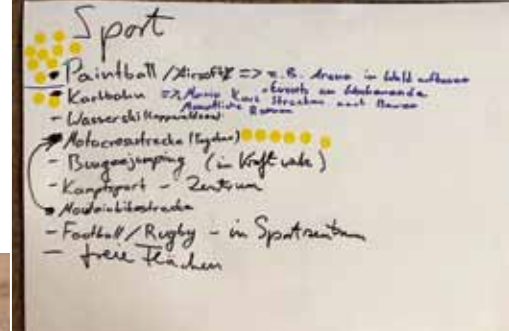
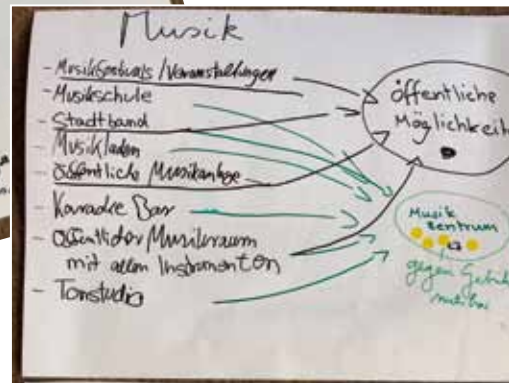
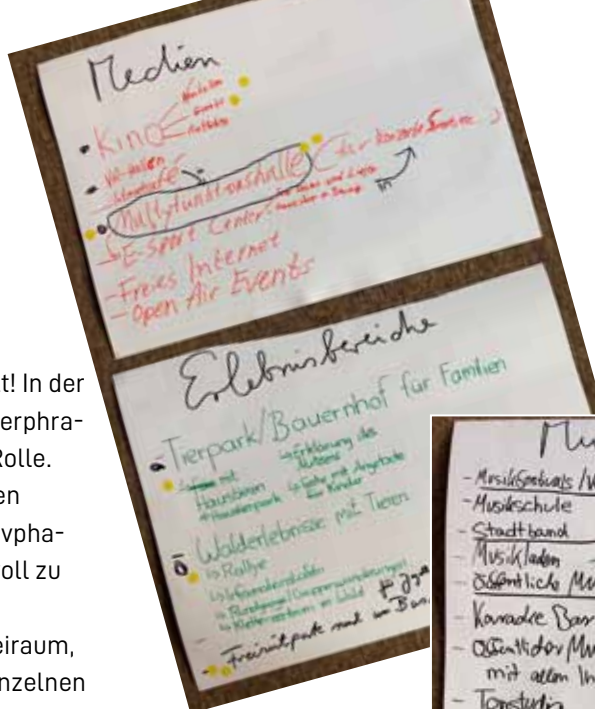


## Kreativphase

Keine Grenzen für alles, was an Ideen sprudelt! In der Kreativphase gilt: Geht nicht, gibt's nicht! Killerphrasen sind tabu! Geld und Macht spielen keine Rolle. Alle „Bremser“ und „Mahner“ in unseren Köpfen dürfen eine Pause machen, denn in der Kreativphase kommt es darauf an, mutig und phantasievoll zu denken.

Wieso? Innovative Prozesse brauchen den Freiraum, das Ungewöhnliche zu denken. Ob sich aus einzelnen Ideen realisierbare Szenarien entwickeln lassen, wird erst Aufgabe eines weiteren Schrittes sein.

Jede Gruppe stellt im Plenum ihre Ideen vor und abschließend wählen die Schülerinnen und Schüler aus, was sie oder ihn am meisten anspricht. So entsteht ein Fundus an Inhalten, die den Jugendlichen am Herzen liegen und damit ist die Ausgangsbasis für die weitere Arbeit im Verlauf des Workshops geschaffen.



Ungewöhnliches ist ausdrücklich erwünscht beim Ideensammeln. Fotos: Heike Wolters-Wrase





Durch Modellbau „im Kleinen“ erarbeiten sich die Jugendlichen konkretere Vorstellungen zu ihren Vorhaben.

# IDEEN WERDEN SICHTBAR

## Klasse 10c in der Emil-Sader-Str. 1

Was passiert mit den vielen Themen aus der Zukunftswerkstatt? Fünf Ideen schaffen es in Klasse 10c in die „Endrunde“: Gemeinschaftlich stimmt die Klasse ab und entscheidet, woran im Lauf der Woche gearbeitet werden soll. Oberthemen sind Öffentlicher Nahverkehr sowie die Frage, wo und wie ein Treffpunkt gestaltet werden könnte. Fünf Teams bildeten sich und mit Hilfe einer Erfindertüte kreieren und modellieren sie beispielsweise futuristische Gegenstände, die in noch nie dagewesener Art und Weise Funktionen in ihrem Projekt übernehmen könnten (Foto).

### Modellbau

Durch Modellbau im Großen wie im Kleinen und Improvisationen aus Kartonagen und Plakaten gewinnen die Vorhaben Konturen. Dabei durchdenken die Jugendlichen auch direkt vor Ort, ob und

wie beispielsweise ein Vorhaben in den Räumen der Emil-Sader-Str. 1 einen Platz finden könnte, was dafür vonnöten wäre und wie für das jeweilige Projekt argumentiert werden könnte.



Speziell für die „Poseidons-Sport-Bar“ entwickelt: eine futuristische Erfindung.





Modellbau und Improvisationen, raumfüllend auch „im Großen“.

So entstehen:

Das **Majurah-Café**: Ein Treffpunkt mit „gutem Gewissen“, denn die Betreiber des Cafés achten auf Nachhaltigkeit, z.B. durch Nutzung aussortierter Lebensmittel aus dem Supermarkt.

Die **„Burger-Bude“** für alle Altersklassen, die auf regionale Produkte und frische Zubereitung setzt.

Die **„Poseidons-Sports-Bar“**: Hier bekommt man sowohl einen Imbiss als auch die neuesten Infos und kann gemeinsam mit Freunden verschiedene Sportevents über den Großbildschirm verfolgen.

Der **„Strongplay Mainclub“**: Spielt gute Musik und verschiedene Auftritte interessanter Musiker erweitern das Programm.

Ein **„Bahnerweiterungs-Infopoint“**: Hier wird argumentiert für eine bessere Anbindung Schöningens und der umliegenden Orte an den öffentlichen Nahverkehr, denn die vielen guten Ideen, die in der Zukunftswerkstatt entwickelt wurden, brauchen eine bessere Mobilität in der Region.



Fotos: Heike Wolters-Wrase



Was brauchen wir für einen Musikclub?

# PUTZAKTION MIT SCHWUNG

## Klasse 10d in der Niedernstr. 38

Deutliche Prioritäten gibt es in Klasse 10d: Musik und Begegnungsmöglichkeiten stehen ganz oben auf der Wunschliste, gleich danach kommt das Bedürfnis nach Mobilität auf dem Land. Mit Assoziationsübungen gehen die Schülerinnen und Schüler der Frage nach, welche Grundlagen für die Umsetzung der Vorhaben nötig sein werden: „Was brauchen wir für einen Musikclub und einen Ökobahnhof?“ Unzählige Materialien einer Erfinderkiste bieten die Möglichkeit, zu den Vorhaben Installationen zu bauen, um sich weiter mit der Idee auseinander zu setzen und sie darzustellen. Geschichten, die die Teams zu den

Installationen erfinden, beleuchten weitere Aspekte und deren Vortrag schult Präsenz, Präsentation und Mut zur eigenen Idee.

Welche Kraft sich durch Eigeninitiative entwickeln kann und wie viel Spaß es macht, gemeinsam etwas anzupacken, erleben die Jugendlichen ganz direkt, als sie in einer engagierten Putzaktion das Haus in der Niedernstr. „aufhübschen“: Staubsaugen, Fenster putzen, Aufräumen, Sortieren, Arrangieren, Dekorieren: Nach nicht einmal zwei Stunden Arbeitseinsatz hat der ehemalige Verkaufsraum eine ganz andere Ausstrahlung und ist fit für die Abschlusspräsentation.



Die Installation Partygirl wird später zum Impuls für eine Story, die in einem Musikclub spielt.





In einer engagierte Putzaktion in der Niedernstr. 38 außen....



... und innen... Fotos: Dorothea Nennwitz



....erleben die Jugendlichen Schwung und Kraft von Eigeninitiative





Im Storyboard skizziert das Team die Struktur für den Imagefilm zu ihrem Beruf der Zukunft.

# BERUFE DER ZUKUNFT

## Klasse 10a in Neueter 1a

Drei Mal erlernt ein Junge einen Beruf, drei Mal missbilligt der Vater die Wahl des Sohnes... und dennoch (oder gerade deshalb) macht der junge Mann im Leben sein Glück. Mit dieser frei erzählten, traditionellen, mongolischen Geschichte („Der höchste Beamte“) laden Britta Wilmsmeier und Naemi Schmidt-Lauber die Schülerinnen und Schüler der Klasse 10a ein, über ihre eigenen Zukunftsvorstellungen nachzudenken, Rollenmodelle zu hinterfragen und Mut zum Experiment zu haben. Vertieft wird diese Arbeit durch ein Erzähl-Spiel, das Raum für Fantasie und Utopien bietet: In diesem Spiel formulieren die jungen Menschen aus der Perspektive des Jahres 2040 ihre Erinnerungen aus der Zukunft, „memories of the future“. Als Rückblick auf die zukünftigen 20 Jahre artikulierten sie ihre Pläne, Wünsche und Hoffnungen und können sich als handelnde Personen erfinden.

### E-Glasses, Upcycler

Auch der Ort Neueter 1a dient als Projektionsfläche für zukünftige Entwicklungen. Viele Berufe wurden in dem Vorgängerhaus praktiziert: Tischler, Buchbinder, Gold- und Silbersticker, Lotterrie-Kollekteur, Dachde-



Beruf der Zukunft: Fleischbotaniker?





**Die Schülerinnen und Schüler der Klasse 10a führen während der Workshops ein Tagebuch.**

cker, Drechsler, Restaurateur und Fleischer. Spielerisch untersuchen die Jugendlichen diese Berufe und fragen sich: Wie sehen die Berufe der Zukunft aus? Wie sehen die Kleidung, die Ernährung, die Wissensvermittlung, die Spielkultur in 20, 50 oder 100 Jahren aus? Neuschöpfungen und Zukunftsszenarien entstehen: Der Fleischer wird zum Fleischbotaniker, der Tischler zum Upcycler, Lotto und Glücksspiele werden in Zukunft über die Webseite OC24 ermöglicht und E-Glasses ermöglichen, Bücher direkt im Brillenglas zu lesen. Das Label SGM (Silber-Gold-Mode) bietet

nachhaltige, individuelle Upcycling-Mode an.

Zu diesen visionären Berufen oder Unternehmen drehen die Schülerinnen und Schüler kurze Imagefilme, die sie zur Abschlusspräsentation zeigen.

Eine Auseinandersetzung mit gesellschaftlichen Zwängen, mit den Notwendigkeiten und Problemen angesichts von Landflucht und drohender Arbeitslosigkeit, mit den Bedürfnissen der überwiegend älteren Anwohnerinnen und mit Geschmacksdifferenzen gehen mit diesem Tun einher. Die Verortung des eigenen Selbst in der Gesellschaft ist Thema. Was braucht die Gesellschaft für eine gut funktionierende Gemeinschaft? Wo ist mein Platz, und wie kann ich Platz für mich schaffen und einnehmen?

Die Jugendlichen dekorieren den anfangs leeren und kahlen Laden mit ihren Zukunftsideen und sind überrascht, wie wenig es doch braucht, um einem Raum eine neue Persönlichkeit zu geben. Sie empfinden es als Bereicherung, frei arbeiten zu dürfen. Sich selbst als vollwertiges, gestaltendes Mitglied der Gesellschaft zu sehen und zu agieren, bedarf jedoch der Ausdauer und des Bewusstseins.



**Was wirkt wie?** Fotos: Günter Wolters

# HIER UND JETZT WAS TUN

**Klasse 10b  
in der Bismarckstr. 4**

Ab in die Zukunft. Bloß wie?

Der Film „Tomorrow, die Welt ist voller Lösungen“ zeigt, wo es überall auf der Welt Vorzeigeprojekte gibt, die nach alternativen Lösungen suchen: mit regionalem Geld, Urban Gardening, Permakultur uvm. Mit diesem Film als Inspiration macht sich die Klasse 10b weiter auf die Suche nach dem, was Jugendliche sich für Schöningen vorstellen können. Doch das ist kein leichter Prozess: Die Idee, wegzugehen ist vorherrschend in den jungen Köpfen. Klar wird aber auch, dass die Jugendlichen nicht auf „die Zukunft“ warten wollen. Sie wollen jetzt, heute und hier etwas bewirken mit Unbox.



Was ist machbar, was wollen wir?



Ein Haus der Musik:

Zum Musik hören, Musik erleben, Musik machen.



Im Rollenspiel testen die Jugendlichen Pro und Contra für ihr Geschäft. Fotos: Heike Wolters-Wrase





### Was tut die Lokalpolitik? Vier Mädchen suchen das Gespräch mit den Kandidaten der Bürgermeisterwahl.

Zielgerichtet arbeiten die Jugendlichen deshalb mit den Ideen aus der Zukunftswerkstatt weiter und entwickeln Projekte für „ihr“ Haus, die es tatsächlich geben könnte: einen Unverpacktladen, eine Bar in Kombination mit einer Werkstatt (ein Repair-Café) und ein Haus der Musik. In allen Ideen steckt der Wunsch nach Begegnung und allen Ideen geben die Schülerinnen und Schüler durch Modellbau ein „erstes Gesicht“.

### Kommunalpolitiker im Interview

Eine Gruppe will es nicht bei der Planung für eine eventuelle Raumnutzung belassen, will einen Schritt weiter, will jetzt und sofort Gehör finden, aufrütteln, Jugendlichen eine Stimme geben. Kurz vor der Bürgermeisterwahl ist das genau der richtige Zeitpunkt. Sie nehmen es selbst in die Hand und organisieren sich Interview-Termine mit den Kandidaten für die Bürgermeisterwahl, erarbeiten sich Fragen, trainieren das Gespräch, eröffnen eine Youtube-Plattform und veröffentlichen dort die Interviews, die sie geführt haben: <https://www.youtube.com/watch?v=US4DaP7YDBw>  
<https://www.youtube.com/watch?v=SiFNoMkEAPA>  
Parallel dazu arbeitet die Klasse an Techniken aus

dem Storytelling und der Präsentation: Welche Wirkung hat meine Haltung, wie viele Informationen erhalte ich durch Mimik, Gestik, Körperhaltung? Wieder wird ausprobiert, beobachtet, geübt, gespielt, frei erzählt, erfunden und gelacht.

Aus der Frage heraus „Was würde eigentlich passieren, wenn die alte Frau Meier, Rechtsanwältin Müller und der Aussteiger Hans sich vor eurem neu eröffneten Laden begegnen?“ entsteht ein Spiel. Die Jugendlichen nehmen die Perspektive dieser Menschen ein, schlüpfen in Rollen, entdecken aus der Improvisation heraus Pro und Contra für das neue Geschäft und finden am Ende eine Geschichte, die ihre Idee beschreibt und positiv verkauft. Diese szenischen Spiele nehmen wir mit in die Präsentation am Ende der Woche.

**AB  
SCHLUSSEVENT**





Volles Haus, volle Aufmerksamkeit. Foto: Heike Wolters-Wrase

# UNBOXED - AUSGEPACKT

## Abschlusspräsentation mit Storytelling und Aktionen

Das macht Spaß: Die sonst kahlen Räume der leerstehenden Geschäftshäuser füllen sich mit Menschen, die sich erinnern, wie es „früher“ war, die aber auch schauen und neugierig sind, was die Schülerinnen und Schüler zur Zukunft der Häuser erarbeitet haben. Interessiert betrachten die Gäste Modellbau, Installationen und Plakate, lauschen den von den Jugendlichen selbst entwickelten und frei erzählten Geschichten, den Kurzvorträgen und Imagefilmen zu Projektideen, stellen Fragen und kommen mit den jungen Menschen ins Gespräch. Der große Andrang sowie der Applaus seitens der Besucher überrascht die Schülerinnen und Schüler und löst echte Freude aus: „Wir werden wahrgenommen, unsere Ideen werden gehört und diskutiert.“

Und so ist auch anschließend in der regionalen Presse zu lesen: „Damit war das Ziel des Projektes mehr als erfüllt..., denn nicht nur die Aufmerksamkeit der Schüler für „ihre Stadt“ wurde geschärft, sondern auch die aller anderen Menschen, die das Projekt wahrgenommen hatten.“\*

Insgesamt gibt es in jedem der vier Häuser zwei Vorstellungen, die jeweils ca. 30 Minuten dauern. Und an allen Orten dominieren zwei übergeordnete Themen die Präsentationen: Wo und wie kann es Orte zur Begegnung für Jugendliche geben und wie kann zukunftsfähige Mobilität auf dem Land gestaltet werden? Einen Eindruck von der Vielfalt der Aktionen vermitteln die Fotos auf den Folgezeiten.



Überall finden sich Anregungen, um ins Gespräch zu kommen.

Foto: Günter Wolters

\* (Helmstedter Sonntag, 10. November 2019)



Ein völlig neues Erscheinungsbild: Leerstand, dekoriert mit jugendlichen Ideen.



Auf Augenhöhe im Gespräch: Erfahrung und Zukunft.



Letzter Schliff für die Imagefilme zu den Berufen der Zukunft.



Auch ein Repair-Café könnte ein Ort für Begegnungen sein.





Was zeichnet unseren Öko-Bahnhof aus? Das Modell aus der Erfinderwerkstatt regt zum Weiterdenken an.



Calli erzählt die im Schüler-Team entwickelte Geschichte von Bob, der durch den Kauf eines alten Bahnhofsgebäudes fast ruiniert wird.



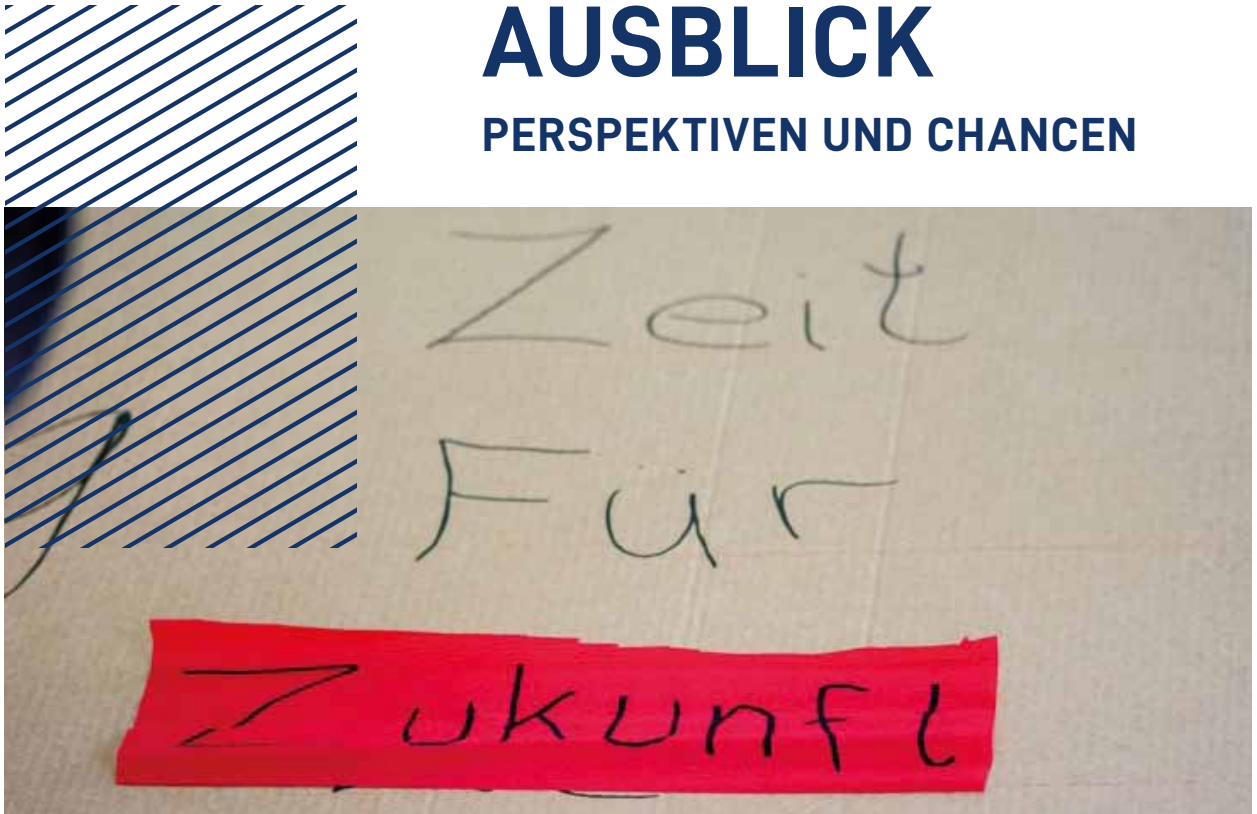
Entdeckungen zum Haus - von Yannik kompakt fürs Publikum zusammengefasst und vorgestellt.



Ein Song ruft zu verantwortungsbewusstem Handeln auf. Fotos: Heike Wolters-Wrase, Günter Wolters

# AUSBLICK

## PERSPEKTIVEN UND CHANCEN



Kritik üben und Ideen entwickeln ist das Eine, handeln und Ideen umsetzen, ist das Andere. Was passiert nun mit dem, was die Jugendlichen im Rahmen von „Unbox Deine Stadt“<sup>®</sup> entwickelt haben? Entscheidend wird sein, wie sehr die Jugendlichen sich selbst für ihre Themen engagieren und wie sehr die Verantwortlichen vor Ort die frei gewordene Energie als Chance für die Stadtentwicklung aufgreifen und einen Rahmen zur Beteiligung der jungen Menschen anbieten. Ziel der Fördermittel, die das Bundeslandwirtschaftsministerium in dieses Projekt investiert hat, ist, ländlichen Räume zu stärken und attraktiv zu machen. Dies haben die Beteiligten vor Ort nun in der Hand.

Die „Let’s talk“-Initiative ist aktiv geblieben: Nachdem die vier jungen Frauen im Rahmen des Projektes die beiden Kandidaten für die Bürgermeisterwahl in Schöningen interviewt hatten, besuchten sie und weitere Schüler eine Stadtratssitzung und stellten dort ihre Fragen. In einem weiteren Schritt haben sie in Eigeninitiative mit dem Bundestagsabgeordneten des Wahlkreises ein Gespräch geführt und auch dieses Interview bei Youtube eingestellt. Es

ist zu finden unter: <https://www.youtube.com/watch?v=CbbzkBaiQeE>

Und: Sie wollen weiter Fragen stellen und Möglichkeiten suchen, sich Gehör zu verschaffen.

Zudem hat die Schöninger Werbegemeinschaft ange-regt, ein Projekt, beispielsweise ein Repair-Café, als einen Probelauf beim Schöninger Landmarkt im April 2020 zu zeigen. Vom Jugendfreizeitzentrum in Schöningen gab es ein Angebot an die Schülerinnen und Schüler, gemeinsam an einer solchen Idee konkret zu planen.

Das Herunterfahren des öffentlichen Lebens zur Eindämmung der Corona-Epidemie im Frühjahr 2020 hat diese Vorhaben „eingefroren“. Umso wichtiger wird es sein, in Zukunft das Potenzial der jungen Menschen einzubeziehen, Raum zu geben zur Entwicklung und Umsetzung von Gestaltungswillen. Aber es wird auch auf die jungen Menschen selbst ankommen, dass sie tatsächlich die Dinge in die Hand nehmen und in der Hoffnung aktiv werden, auf die erklärte Unterstützung durch Bürgermeister, Politik und Verwaltung zu stoßen.



# IMPRESSUM

## **Herausgeber**

Erzählenswert e.V. im Rahmen  
des LandKultur-Projektes  
„Unbox Deine Stadt“ ®  
V.i.S.d.P.: Dorothea Nennewitz  
Am Barberg 5  
38364 Schöningen  
[www.dorothea-nennewitz.de](http://www.dorothea-nennewitz.de)

## **Gestaltung**

Ester Warth Design  
Magdeburgstraße 13  
38162 Cremlingen  
[www.esterwarth.de](http://www.esterwarth.de)

Wolters Design  
Friedensallee 55  
38104 Braunschweig  
[www.wolters-design.de](http://www.wolters-design.de)

## **Bildnachweis**

Fotografie:  
Heike Wolters-Wrase  
[www.sofernundnah.jimdo.com](http://www.sofernundnah.jimdo.com)  
Günter Wolters  
Braunschweig  
Dorothea Nennewitz  
Schöningen

## **Druckerei**

Oeding Print  
Erzberg 45  
38126 Braunschweig

**Erscheinungsjahr:** 2020

Gefördert durch:



aufgrund eines Beschlusses  
des Deutschen Bundestages