

TRÄGERWETTBEWERB

Das Quartiersmanagement Glasower Straße sucht in Abstimmung mit der Senatsverwaltung für Stadtentwicklung, Bauen und Wohnen und dem Bezirksamt Neukölln von Berlin einen Träger zur Umsetzung des Projektes

KIEZ GEWINNT: GESELLSCHAFT UND SPIELE

Das Projekt dient der Erfüllung öffentlicher Aufgaben im Interesse des Landes Berlin.

AUSGANGSSITUATION

Das QM-Gebiet Glasower Straße ist sehr divers; hier leben viele Bewohnerinnen und Bewohner mit unterschiedlichen sozialen und kulturellen Hintergründen. Neue Wohnungsbauprojekte werden weiterhin zu starkem Zuzug führen. Damit wächst der Bedarf nach Begegnung und Austausch unter Anwohnenden. Derzeit gibt es jedoch nur wenige regelmäßige und offene integrative Angebote für verschiedene Altersgruppen, die den sozialen Zusammenhalt stärken. Herausforderungen wie die Corona-Pandemie, Veränderungen des Wohnumfelds oder neue Lebensumstände, wie der Verlust eines nahestehenden Menschen, können dazu führen, dass sich Menschen isolieren und einsam fühlen. Einige Zielgruppen sind generell schwieriger zu erreichen, besonders jene, die bereits isoliert leben. Ergebnisse aus Studien des Kompetenznetzes Einsamkeit zeigen, dass sich fast die Hälfte aller Befragten im Jahr 2021 einsam gefühlt haben. Die Corona-Pandemie verstärkte das Einsamkeitsgefühl bei vielen Menschen, so z.B. bei Kindern und Jugendlichen. Bei älteren Menschen ist die Quote der Einsamkeit konstant hoch. Das Fehlen sozialer Kontakte, geeigneter, konsumfreier Begegnungsmöglichkeiten und niedrighschwelliger Angebote außerhalb der Einrichtungen, wie Pflege- und Wohneinrichtungen für Seniorinnen und Senioren, Kitas oder Schulen, verstärkt die soziale Isolation. Wohnortnahe Angebote sind jedoch wichtig, um auch ältere Menschen mit Mobilitätseinschränkung oder Kinder mit kleinerem Mobilitätsradius zu erreichen.

ZIELE

Der Projektträger soll ein regelmäßiges, diverses Spielangebot im QM-Gebiet, sowohl im öffentlichen Raum als auch in geeigneten Einrichtungen für alle Nachbarinnen und Nachbarn, generations- und zielgruppenübergreifend, etablieren. Dabei sollen insbesondere Seniorinnen und Senioren eingebunden und erreicht werden. Das wesentliche Ziel des Spielprojekts ist, die Stärkung des Zusammengehörigkeitsgefühls in der Nachbarschaft und die Prävention von Einsamkeit durch Aktivierung, soziale Teilhabe und Integration.

Durch das Spielen, Beibringen oder Leiten von Spielen sollen zudem die Selbstwirksamkeit und das Selbstbewusstsein der Teilnehmenden gefördert werden, sodass sich auch nach Beendigung des Projektes die Kiez-Spielgruppen selbstorganisiert weitertreffen. Das Spielprojekt leistet im Idealfall einen Beitrag zur Erweiterung der gesundheitsfördernden Angebotslandschaft (Förderung der körperlichen und seelischen Gesundheit, Prävention von Demenz bei älteren Menschen, allgemeines Wohlbefinden, Spaß und Freude zur Stressreduktion).

Das gemeinsame Spielen soll als Brücke dienen, um die Zielgruppen niedrigschwellig zu erreichen und soziale Interaktion und Aktivierung der Anwohnenden zu erleichtern. Spiel und Spaß sollen Barrieren abbauen und die Teilnehmenden ermutigen untereinander neue Bekanntschaften und Freundschaften zu knüpfen, zwischen verschiedenen Kulturen und Generationen. Auch sollen Anwohnende empowert werden sich selbstbewusst im öffentlichen Raum zu bewegen und soziale Kontakte und Begegnungen im öffentlichen Raum auszuleben.

Langfristige Ziele zum Zweck der Verstetigung sind dabei:

- Stärkung des Gemeinschaftsgefühls im Kiez, Identifikation mit der Nachbarschaft
- Etablierung einer festen, selbstorganisierten Kiez-Spiele-Gruppe / AG / wiederkehrender Kiezspielrituale
- Förderung der Vernetzung, Knüpfung von Freundschaften zur Prävention von Einsamkeit
- Stärkung der Selbstwirksamkeit

ZIELGRUPPEN

Die Zielgruppen sind erwachsene Anwohnende (dies schließt mit ein: Seniorinnen und Senioren, Bewohnende von betreuten Wohneinrichtungen, Menschen mit Flucht- und Migrationserfahrung) und Kinder.

PROJEKTINHALTE

Im Vordergrund des Projektes steht die Umsetzung regelmäßiger, im Idealfall wöchentlicher Angebote im weiten Spektrum der Gesellschaftsspiele für Anwohnende. Der Träger soll diese planen, bewerben einführen und erfolgreiche Spiele langfristig etablieren. Dabei sollen insbesondere Seniorinnen und Senioren eingebunden werden.

Der Projektträger soll unterschiedliche Spiele mit unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden anbieten und ausprobieren, jedoch auch auf Wünsche aus der Nachbarschaft reagieren. Zu beachten ist bei der Angebotsplanung, dass Spiele aus verschiedenen Kulturen angeboten werden, sowie unterschiedliche Spielkategorien wie Denk- und Strategiespiele, Brettspiele, Geschicklichkeitsspiele, digitale Spiele, Outdoor-Spiele. Beispiele: „alte“ Spielklassiker aufleben lassen, Schach, Durak, Siedler von Catan, Jenga, Scrabble, Videospiele, Boule, Bingo, Wortspiele, Open-Air-Quiz. Die Spiele sollen in einer Ludothek aufbewahrt werden, welche innerhalb des Projektes durch den Projektträger aufgebaut werden soll. Als Teil des Projektes

sollte der Träger ehrenamtliche Spielleiter trainieren und ausbilden, aber auch das gegenseitige Beibringen von Spielen fördern.

Der Träger soll AGs, kleine Turniere und Kiez-Meisterschaften planen und durchführen. Die Spielangebote sollen insbesondere auch in Schulferienzeiten und an Feiertagen stattfinden, da zu diesen Zeiten das Einsamkeitsgefühl stärker ist. Die Angebote sollen in einem eigens erstellten Spielkalender sichtbar gemacht und über digitale Kanäle sowie Printmedien beworben werden.

Der Projektträger soll Anwohnende, insbesondere Seniorinnen und Senioren, zu den Spielangeboten aktiv einladen, z.B. per Posteinwurf an die im QM-Gebiet lebenden Haushalte, im Quartier; bei Veranstaltungen, in den Wohn- und Pflegeeinrichtungen, in weiteren sozialen Einrichtungen, Arztpraxen und Apotheken. Der Träger soll zudem eine telefonische Erreichbarkeit zu bestimmten Zeiten garantieren. Die Vernetzung von Pflege- und Wohneinrichtungen mit Kindertagesstätten / Kinder- und Jugendeinrichtungen und dem Kinderheim ist gewünscht, um auch Spielangebote in geschützten Räumen zu veranstalten.

Die Angebote sollen in geeigneten und barrierefreien Einrichtungen, im öffentlichen Raum, bei Veranstaltungen und in der virtuellen Welt stattfinden. Außerhalb des QM-Gebiets wären Gruppenbesuche beispielsweise von Spielmessen, Virtuell-Reality-Erlebnissen, Escape Rooms oder dem Computerspielmuseum wünschenswert.

ZEITRAUM

Es wird eine Projektlaufzeit vom 01.03.2025 bis 31.10.2027 angestrebt.

FINANZIERUNG

Das Projekt wird aus dem Programm Sozialer Zusammenhalt finanziert. Für das Projekt steht eine Zuwendung in Höhe von 135.000 Euro als Fehlbedarfsfinanzierung zur Verfügung. Mit diesen Mitteln sind alle erforderlichen Personal- und Sachkosten zu finanzieren.

Die Finanzierung ist in folgende Jahresraten aufgeteilt:

2025: 47.000 Euro

2026: 56.000 Euro

2027: 32.000 Euro

Es wird ein Eigenanteil des ausgewählten Trägers in Höhe von mindestens 10 % der Projektfördermittel vorausgesetzt. Dieser Eigenanteil kann in Form von Eigenmitteln oder Eigenleistungen erbracht werden.

ANTRAGSBERECHTIGUNG

Zuwendungsempfänger können natürliche und juristische Personen sein. Natürliche Personen sollen zudem ein berechtigtes Eigeninteresse am Projekt nachweisen, das nicht

wirtschaftlich begründet ist und einen entsprechend hohen Eigenanteil in das Projekt einbringen. Sie müssen außerdem eine Vertretung benennen, um eine kontinuierliche Projektumsetzung und Projektabrechnung sicherzustellen. Somit ist eine Förderung von Einzelpersonen im Projektfonds ausgeschlossen.

AUSWAHLKRITERIEN

- Qualität des Angebots (Konzeption, Beteiligungskonzept, Maßnahmen-/Zeitplan, Öffentlichkeitsarbeit)
- Referenzen und Erfahrungen mit vergleichbaren Projekten sowie nachgewiesene Qualifikationen der Projektmitarbeitenden
- Kenntnisse über gängige Spiele und Spielregeln
- Kommunikationsfähigkeiten zur Spielanleitung und Moderation für verschiedene Altersgruppen
- Kompetenz im Bereich Nachbarschaftsarbeit, Beteiligung und Aktivierung
- Kompetenz im Bereich Veranstaltungsplanung
- Sprachliche und interkulturelle Kompetenzen
- Gebietskenntnisse
- Erfahrung bei der Abwicklung von Zuwendungsprojekten
- Kostenbewertung gemäß durchschnittlichen Personalkosten/Honorarstundensatz

EINZUREICHENDE UNTERLAGEN

- Projektskizze
- Finanzplan
- Selbstdarstellung und Nachweis der fachlichen Qualifikation
- Referenzprojekte

Bitte verwenden Sie ausschließlich folgende Vorlagen: Projektskizze und Finanzplan für den Projektfonds Programmjahr 2024. Diese können Sie auf dem Dachportal des Quartiersmanagements Berlin unter Service – Förderinformation – 5. Formulare Projektfonds herunterladen:

(<https://www.quartiersmanagement-berlin.de/service/foerderinformation.html>).

Alle Kostenpositionen (Personalkosten, Honorare und Sachkosten) sind konkret und differenziert aufzuschlüsseln und mit Stundensatz und Stundenumfang anzugeben.

BEWERBUNGSFRIST

Sämtliche Unterlagen sind bis zum 20.10.24 beim Quartiersmanagement Glasower Straße per E-Mail (qm-glasower-strasse@morethanshelters.org) einzureichen. Verspätet eingegangene Bewerbungen können nicht mehr berücksichtigt werden.

DATUM UND ORT DER AUSWAHLGESPRÄCHE

Die Auswahlgespräche werden voraussichtlich am 05.11.24 ab 14:00 Uhr im Vor-Ort-Büro des QM Glasower Straße, Juliusstraße 41a, 12051 Berlin, stattfinden.

HINWEISE

Projektwettbewerb

Bei dem Auswahlverfahren handelt es sich nicht um ein Interessensbekundungsverfahren gem. § 7 LHO oder eine Ausschreibung im Sinne des § 55 LHO. Rechtliche Forderungen oder Ansprüche auf Ausführung der Maßnahme oder finanzielle Mittel seitens der Bewerbenden bestehen mit der Teilnahme am Auswahlverfahren nicht. Die Teilnahme ist unverbindlich. Kosten werden den Bewerbenden im Rahmen des Verfahrens nicht erstattet.

Besserstellungsverbot

Abweichend von Nr. 1.3 Allgemeinen Nebenbestimmungen für Zuwendungen zur Projektförderung (ANBest-P) wird gemäß Nr. 15.2 Satz 4 AV § 44 LHO geregelt: Beschäftigt der Zuwendungsempfänger für die Durchführung des Projektes eigene Mitarbeiter, so werden die Vergütungen und Löhne, sowie sonstige über- und außertarifliche Leistungen im Projekt nur insoweit als zuwendungsfähig anerkannt, wie sie auch vergleichbaren Dienstkräften im unmittelbaren Landesdienst Berlin nach den jeweils geltenden Tarifverträgen zustehen würden.

Nutzungsrechte

Bei der Auswahl als Träger zur Umsetzung des Projektes verpflichtet sich der Zuwendungsempfänger, dem Land Berlin ausschließlich und unbefristet sämtliche Nutzungsrechte an den Werken einzuräumen, die im Zusammenhang mit der Förderung entstehen und bei denen der Zuwendungsempfänger Urheber oder Auftraggeber ist (z. B. Nutzungsrechte für Fotos oder andere Bildmaterialien zur Weiterverwendung). Das Land Berlin ist zur Veröffentlichung oder sonstigen unentgeltlichen Verwertung der Werke im Rahmen seiner Aufgaben berechtigt. Eingeräumte Nutzungsrechte können vom Land Berlin ohne Zustimmung des Zuwendungsempfängers an Dritte übertragen werden bzw. ist das Land Berlin berechtigt, Dritten einfache Nutzungsrechte einzuräumen.

Die Zustimmung zur Abtretung der Nutzungsrechte nach § 34 Urheberrechtsgesetz ist im weiteren Verfahren abzugeben und eine Voraussetzung für die Förderung des Projektes.

Kinder-/Jugendschutz

Bei Projekten mit Angeboten für Kinder und/oder Jugendlichen, die mit Angeboten der Kinder- und Jugendhilfe nach SGB VIII vergleichbar sind, ist insbesondere § 30a Bundeszentralregistergesetz (BZRG) zur Sicherung des Kinderschutzes zu beachten. Für Personen, die beruflich, ehrenamtlich oder in sonstiger Weise kinder- oder jugendnah tätig sind oder tätig werden sollen, ist ein erweitertes Führungszeugnis vorzulegen. Die entsprechenden Kosten sind bei der Projektkalkulation einzuplanen.

Datenschutz

Bitte beachten Sie die Information über die Verarbeitung personenbezogener Daten im Förderprogramm Sozialer Zusammenhalt (Art. 13 DSGVO).

https://www.quartiersmanagement-berlin.de/fileadmin/content-media/Foerderinformationen_2021/25082021_Datenschutzinfo_Vorverfahren_Foerderverfahren_SoZus.pdf

Einverständnis zur Weitergabe personenbezogener Daten

Die eingereichten Projektskizzen werden einem Auswahlgremium vorgestellt, in dem die Steuerungsrunde des Quartiersmanagements, ggf. auch relevante Fachämter des Bezirksamtes sowie Mitglieder des Quartiersrates vertreten sind. Dieses Gremium trifft im Rahmen der zur Verfügung stehenden Fördermittel die Trägerauswahl. Es wird auf eine möglichst umfassende Anonymisierung der Projektunterlagen geachtet. Darüber hinaus sind die Mitglieder des Quartiersrats zur Verschwiegenheit verpflichtet.

KONTAKT UND INFORMATIONEN

Für Nachfragen steht das QM-Team Glasower Straße, Tel.: 01525 7836957, E-Mail: qm-glasower-strasse@morethanshelters.org zur Verfügung. Nähere Informationen zum Gebiet erhalten Sie unter www.qm-glasower-strasse.de.