

Project Space

A blue-toned photograph of a child's play area. In the foreground, there are several wooden blocks, some with numbers and letters. A small toy car is visible on the right. In the background, there are more toys and a white container. The overall scene is a typical play area for a young child.

Jugendräume in Mistelbach

Vorwort

Mit dem Open Call „Jugendräume für Mistelbach gestalten“ hat das Wonderland Team im Herbst 2025 kreative Akteur:innen eingeladen, Ideen für neue Begegnungsräume für junge Menschen in Mistelbach (Niederösterreich) zu entwickeln. Im Laufe des Project-Space-Workshops in Mistelbach im Dezember 2025 konnten die ausgewählten Architekt:innen Mistelbach kennenlernen. Zuvor hatten sie sich bei der Ausschreibung bereits mit dem Thema Jugendräume in Mistelbach auseinandergesetzt, für alle jedoch war der Workshop im Dezember das erste Mal, dass sie den Ort selbst sehen konnten.

Drei ausgewählte Beiträge bildeten die Grundlage für den dreitägigen Project-Space-Workshop im Dezember 2025. Aus den vielen spannenden Entwürfen wählte die Jury die Arbeiten von Jakob Grabher, dem Duo Fabian Partoll und Jan Niklas Schopf sowie dem Duo Anne Kalthöner und Lucien Schmidt-Berteau aus. Die Teilnehmer:innen trafen sich in Mistelbach, um gemeinsam Ansätze für zeitgemäße Jugendräume im ländlichen Raum zu entwickeln. Ziel des Workshops war es, niederschwellige, übertragbare Lösungen zu entwerfen, die soziale Teilhabe, Selbstorganisation und Freizeitqualität für junge Menschen ermöglichen.

Der erste Tag stand im Zeichen des Kennenlernens und des Austauschs. Nach der Vorstellung der Teilnehmer:innen und ihrer Projekte folgte ein Input-Vortrag von Judith Prossliner von den Baupiloten. Zu Mittag bekam die Gruppe Besuch von einer Hauptschulklasse mit rund 15 Jugendlichen (12–14 Jahre) aus Mistelbach und der Umgebung. Auf einer großen Karte markierten sie ihre Lieblingssorte, Orte, die sie nicht so gerne mögen, sowie Orte mit Potenzial. In Kleingruppen entwickelten sie anschließend collageartig ihre Visionen eines Jugendortes in Mistelbach und präsentierten diese. Am Nachmittag führte ein vom Jugendgemeinderat Simon Hirtl geleiteter Stadtrundgang zu relevanten Freiflächen und Leerständen und vermittelte ein gutes Gefühl für den Ort.

Der zweite Tag begann mit einem Input von Jan Gartner von den Raumpionieren.

Anschließend arbeitete die Gruppe den gesamten Tag an gemeinsamen Entwürfen, in denen die unterschiedlichen Ideen, Bedürfnisse und Herausforderungen zusammengeführt wurden. Die Teilnehmer:innen besuchten erneut interessante Standorte und lernten sich dabei besser kennen. Mary Sarsam und Emily Paefgen begleiteten den Co-Creation-Prozess der ausgewählten Teilnehmenden über mehrere Tage hinweg vor Ort. In einer Feedback-Session hatten die Architekt:innen die Möglichkeit, sich mit Wonderland-Expertin Bahanur Nasya auszutauschen und die entwickelten Ideen zu diskutieren.

Der dritte Tag diente der Weiterentwicklung der Konzepte und dem Festhalten kollektiver Entscheidungen. Am Nachmittag wurden die Ergebnisse in einer kleinen Ausstellung präsentiert, die Raum für Austausch mit Menschen aus Mistelbach, Vertreter:innen aus der Politik und weiteren Interessierten bot.

In diesem Dokument werden die im Rahmen des Workshops gewonnenen relevanten Eindrücke und Analysen zusammengefasst. Wir freuen uns auf die nächsten Schritte, um neue Räume für Jugendliche nicht nur in Mistelbach, sondern in möglichst vielen ländlichen Regionen zu schaffen.

Für das Format Project Space,

Mary Sarsam

Inhalt

9	Was ist Project Space?
10	Open Call: Ideen für ländliche Jugendräume
13	Einreichungen der drei Workshop-Teilnehmer*innen
14	Jakob Grabher
16	Anne Kalthöner und Lucien Schmidt
20	Fabian Partoll und Jan Niklas Schopf
23	Weitere Einreichungen
24	Emily Fuchs
26	Felizitas Grümpel und Oscar Matthes
28	Jonathan Kneitz und Li Haoning
32	Clemens Nocker
34	Martin Raid
36	Verena Scherzer und Romana Kanzian
40	Anna Schön
42	Adrian Spengler
46	Analyse Mistelbach
50	Mögliche Standorte
54	Pop-Up Jugendräume und Baukulturvermittlung
58	Fazit
61	Impressum

1 Was ist Project Space?

Beim partizipativen Planungsworkshop „Project Space“ kommen lokale und internationale Akteur:innen und Planner:innen an einem bestimmten Ort zusammen und erarbeiten eine gemeinsame Vision. Der Workshop selbst ist öffentlich und es finden während seiner Dauer öffentliche Veranstaltungen statt, die dazu einladen, neue Perspektiven zu entdecken und mit Gleichgesinnten in Kontakt zu treten. Alle Ergebnisse werden der Öffentlichkeit präsentiert und auf der digitalen Plattform Wonderland zur Verfügung gestellt.

Idealerweise beginnt Project Space mit einem internationalen Ideenwettbewerb, bei dem junge Teams aus ganz Europa eingeladen sind, ihre Ideen zur Verbesserung eines städtischen Raums vorzuschlagen. Die ausgewählten Teams werden anschließend eingeladen, ihre Ideen in der vorgeschlagenen Stadt zu testen. Ziel ist es, Wissen und Erfahrungen auszutauschen und von der internationalen Expertise in einem einzigartigen lokalen Umfeld zu profitieren. Project Space wurde bereits in verschiedenen europäischen Städten mit unterschiedlichen Schwerpunkten durchgeführt. Im folgenden sind ein paar ausgewählte aufgelistet um die Bandbreite zu illustrieren.

Im Rahmen des Metropolitan Fieldtrips haben wir untersucht, wie verschiedene Gemeinschaften in Projekte einbezogen werden können um dringende Herausforderungen wie vermehrte Migration durch Flucht gemeinsam aufzuarbeiten. „Living the Cooperative City“ ist ein Projektraum, der sich mit der Umsetzung partizipativer Planung mit verschiedenen Personengruppen befasst.

Eine wesentliche Frage bei partizipativen Projekten ist die Finanzierung. In den Workshops „Funding the Cooperative City“ wurden Unternehmern Beispiele und Ideen zur Finanzierung und Organisation ihrer eigenen Projekte präsentiert.

Leerstände in Städten und Gemeinden werden zu einem der wichtigsten und wachsenden Probleme unserer Zeit. In den Workshops „Post Shopping Shops“ haben wir uns mit Möglichkeiten zur Aktivierung leerstehender Gewerbeflächen in Kaiserslautern befasst.

Die Ideen für die Project Space werden oft von Menschen vor Ort initiiert. Für neue Projekte können Sie sich jederzeit an uns wenden.

www.wonderland.cx/project-space

2 Open Call: Ideen für ländliche Jugendräume

Das Projekt startet mit einem öffentlichen Ausschreibungsverfahren. In diesem Projekt war der lokale Austausch mit den jungen Menschen vor Ort auf Deutsch jedoch essentiell, weshalb dies eine wichtige Bedingung darstellte. Aus dem im November veröffentlichten Open Call kamen vielfältige Ideen zusammen, die von einer vierköpfigen Jury evaluiert wurden. Aus organisatorischen Gründen konnten für die Durchsetzung des Projekts nur drei Projektideen ausgewählt werden. Die Jury setzte sich aus den folgenden Personen zusammen:

SIMON HIRTl ist Jugendgemeinderat in Mistelbach. Als Jurymitglied legt er großen Wert darauf, dass Projekte ausgewählt werden, die nicht nur gut klingen, sondern auch tatsächlich umsetzbar und langfristig finanziell tragbar sind.

IKLIM DOĞAN ist Architektin und Künstlerin und lebt in Wien. In ihrer künstlerischen und wissenschaftlichen Arbeit befasst sie sich mit Geschichtsschreibung und historischem Materialismus in der Architektur.

BAHANUR NASYA ist Architektin, Forscherin, Projektmanagerin und Filmproduzentin. Sie hat in Wien und Barcelona studiert und sich auf nachhaltige Architektur, gerechte und faire gemeinschaftsorientierte Szenarien sowie zukunftssichere Entwicklungskonzepte spezialisiert.

MARY SARSAM ist Künstlerin, Forscherin und Projektmanagerin. Sie erforscht ökologische und historische Narrative durch räumliche Ansätze und verbindet dabei ihren akademischen Hintergrund in Soziologie und Bildender Kunst mit praktischer Erfahrung in Sozialarbeit, Kulturprogrammgestaltung und Performance.

Da viele der eingereichten Ideen spannende Ansätze enthalten und als Vorbildprojekte sowohl für Mistelbach als auch für andere Gemeinden dienen können, werden sie hier in ihrer Gesamtheit präsentiert.

Zur besseren Vergleichbarkeit der Projekte werden zentrale räumliche, soziale und ökologische Prinzipien durch Symbole hervorgehoben. Sie markieren wiederkehrende Ansätze wie Selbstbau, Wiederverwendung von Materialien, Modularität oder Partizipation und machen sichtbar, welche Qualitäten und Strategien die jeweiligen Entwürfe verfolgen.



Selbstbau, DIY



Ökologisch, nachhaltiger Ansatz



Modular, flexibel erweiterbar



Lokale Ressourcen, Wissen vor Ort



Re-use, Recycling



Mobil, beweglich



Partizipation, Co-Kreation



Nutzt Bestand, Reaktivierung



Flexibel nutzbar



Eigenständige Organisation,
Selbstverwaltung

Einreichungen der drei Workshop-Teams

Jakob Grabher



Anstatt einen konkreten Entwurf vorzuschlagen, beschreibt dieser Leitfaden ein mögliches Idealszenario für Jugend- und Begegnungsräume und zeigt Herangehensweisen sowie Designstrategien auf, die sich konsequent an den Prinzipien von Reuse und Kreislaufwirtschaft orientieren.

Der Entwurf soll nicht von einem vorgefertigten Raumkonzept ausgehen, sondern von den vorhandenen Ressourcen, Materialien und räumlichen Potenzialen vor Ort. Das Motto lautet: *Design follows availability*

Best-Case-Szenario

Ganzjährig nutzbare Innenräume, welche über alle Jahreszeiten wohl temperiert werden können, gilt es anzustreben. Eine Sanitärinfrastruktur vor Ort ist dabei unverzichtbar, eine Kochmöglichkeit wünschenswert. Zusätzliche Qualitäten entstehen durch einen zusätzlichen Außenraum, der weitere Nutzungen ermöglicht und rund um die Uhr als Treffpunkt dient.

Nutzung bestehender Infrastruktur

Bevor neue Gebäude oder Räume geschaffen werden, sollten bestehende Ressourcen konsequent weitergenutzt

werden. Die Wiederverwendung vorhandener Infrastruktur stellt die ressourcenschonendste und wirtschaftlichste Lösung dar.

Mögliche Fragestellungen: Gibt es leerstehende oder wenig genutzte Gebäude in der Gemeinde? Bestehen ungenutzte Raumreserven in Schulen, Vereinsgebäuden oder kommunalen Einrichtungen? Können bestehende Räume außerhalb ihrer regulären Nutzungszeiten als Jugendtreff genutzt werden? Lassen sich bestehende Gebäude oder Gebäudeteile adaptieren und weiterentwickeln? Ist eine Wiederverwendung auf Gebäudeebene nicht möglich, sollte zumindest die Wiederverwendung einzelner Räume, Bauteile oder Materialien angestrebt werden.

Design- und Konstruktionsprinzipien

Der Entwurfsprozess orientiert sich an den vor Ort verfügbaren Ressourcen. Die Gestaltung entwickelt sich aus dem vorhandenen Materialbestand und nicht umgekehrt.

Folgende Prinzipien sind dabei wesentlich:

- Verwendung gebrauchter und wiedergewonnener Materialien
- Reversible und lösbare Verbindungen anstelle dauerhafter Verklebungen
- Reparierbarkeit und Anpassbarkeit

-Modularität und Weiterverwendbarkeit der Bauteile
 -Minimierung von Abfall und Materialverlust

Mögliche Materialquellen:

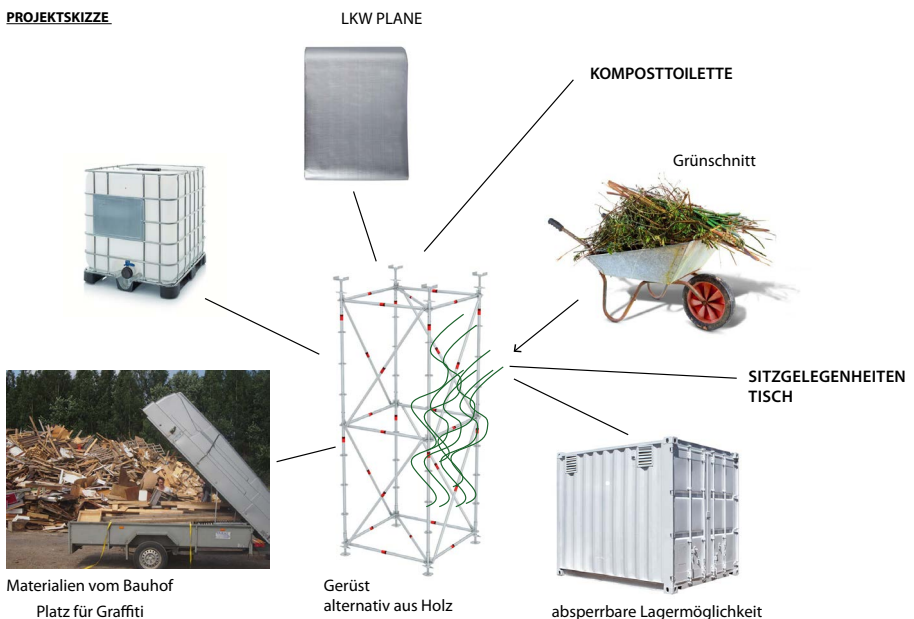
- örtlicher Bauhof
- Recyclinghöfe
- Rückbau- und Abbruchprojekte
- Materialspenden lokaler Betriebe und Unternehmen
- private Sachspenden aus der Bevölkerung

Eine enge Zusammenarbeit mit dem Bauhof kann dabei wertvolle Ressourcen erschließen, die andernfalls entsorgt würden.

Mobile Minimallösung

Als kostengünstige Alternative wird ein mobiles Multifunktionsmodul vorgeschlagen. Dabei handelt es sich um eine robuste, rollbare Lagerbox auf großen Rädern, die flexibel an unterschiedliche Orte bewegt werden kann. Eine Mögliche Ausstattung umfasst Spiel- und Sportgeräte, Sonnenschutz, Sitzgelegenheiten, Erste-Hilfe-Koffer, Hygieneartikel, Fahrradpumpe, usw. Die mobile Lösung ermöglicht bereits mit geringem Aufwand einen sichtbaren und nutzbaren Treffpunkt im öffentlichen Raum. Diese Variante kann auch als Übergangslösung, bis ein längerfristiger Innenraum bereitgestellt wird, angedacht werden.

PROJEKTSKIZZE



Anne Kalthöner und Lucien Schmidt



ein interaktives placemaking tool

Gedanke

Unser Pavillion schlägt eine interaktive und anpassbare Architektur vor, zwei bewegliche Räume: der eine, der konstant in Bewegung sein kann und der andere, der es je nach Bedarf ist. Anpassbar an die Nutzer:innen, die Gegebenheiten und das Programm. Es ist nicht nur ein ‚technischer‘ Raum, der eine zentrale Küchenplattform und Staufläche beinhaltet.

Man kann sich nämlich bei einem angehängten ‚Raum‘ unter ein Dach setzen, es ist ein überdachter Ort, der vor Witterung schützt und das Sitzen im Sommer gemütlicher macht.

Die Besonderheit liegt in seiner Beweglichkeit, er kann bei Sonne, je nach Orientierung als Sonnenschutz benutzt werden. Auf dem Pavillion sitzen zwei Objekte, der Wassertank, der die darunterliegende Küche versorgt, und das Solarpanel, für Strom in der Küche und alles drumherum.

Der bewegliche Raum gliedert sich in 2 zusammenhängende Komponenten: einerseits ein ‚technischer‘ Teil der auf einer Anhängerplattform steht. der wiederum

ist in 2 Ebenen unterteilt; einmal den Kern, geschützt und (meist) geschlossen, den man erweitern kann, etwas hinzufügen und ihn drehen, wenn man will und wenn nicht, dann ist er geschlossen, gemütlich und man kann darin sitzen, kochen oder seine Zeit mit den ganzen Stau und Verräumflächen verbringen, die der Wagen zu bieten hat.

Das Konzept funktioniert geschlossen und geöffnet und zeigt auf, dass alles, was junge Menschen brauchen, Platz und Flexibilität ist.

Co-kreativer Prozess

Als gemeinschaftlich gedachtes Projekt soll der Pavillon gebaut, montiert und genutzt werden. Nach dem Prinzip: „Jeder bringt seinen Hocker mit“ darf sich jeder und jede ganz frei in das Projekt einbringen.

Mit dem Gedanken, einen überdachten Gemeinschaftsort vorzuschlagen, möchten wir das gesamte Potential einer flexiblen Architektur zeigen, die man erweitern und beliebig oft herstellen kann - mit wenig Aufwand aber so, dass junge Menschen in ihm Platz und Flexibilität finden können.

Funktion(en)

Ein überdachter Gemeinschaftsort:

der bewegliche Witterungsschutz ist konstant bedienbar, er behält den Pavillion als Zentrum und lässt eine schattige und trockene Nutzung zu. Darunter können Hocker und Kisten aus dem Wagen entnommen werden und laden zum abendlichen Kinobesuch ein. Die Vorder- und Rückseiten des Pavillons bieten eine Menge Steck- und Staufläche, um Sitz und Sonnenschutz darin aufzubewahren, aufzuhängen und zusammenzufalten.

Das Dach aus wiederverwendeten Oberlichtern hält einen Wassertank und Solarpaneele. Dadurch kann der Pavillon für Kochabende im Sommer oder Winter gerne verwendet werden.

Man kann den Pavillon auch gerne verschieben, ihn drehen oder an einen anderen Ort bringen. Er steht auf einem handelsüblichen Anhänger und ist dadurch ein flexibles Objekt. Die Festwiese haben wir auch deshalb gewählt, weil wir glauben, dass der Zirkus und der Wagen in ihrer Nutzung und Art sehr gut zusammenpassen

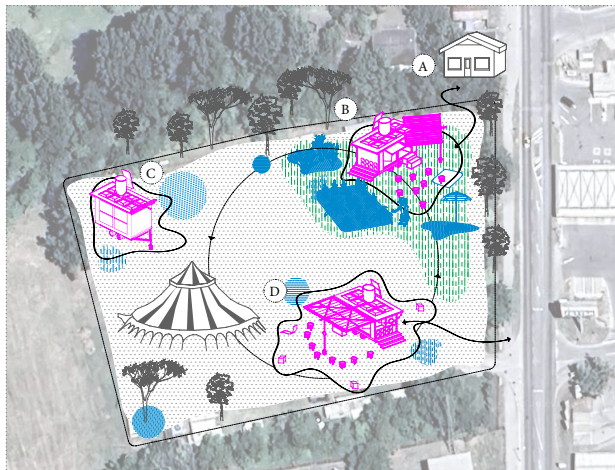
werden.

Material

Die Basis stellt ein handelsüblicher Anhänger, darauf aufbauend beherbergt er eine Rahmenkonstruktion in Leichtbauweise in der Aufbewahrungseinheiten und Versorgungselemente angebracht sind. Wir möchten so viel Material wie möglich wiederverwenden und schlagen deshalb vor, sowohl das verwendete Holz als auch Dach und Fenster-Elemente aus anderen Kreisläufen in den Pavillon einzubauen.

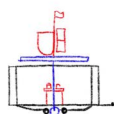
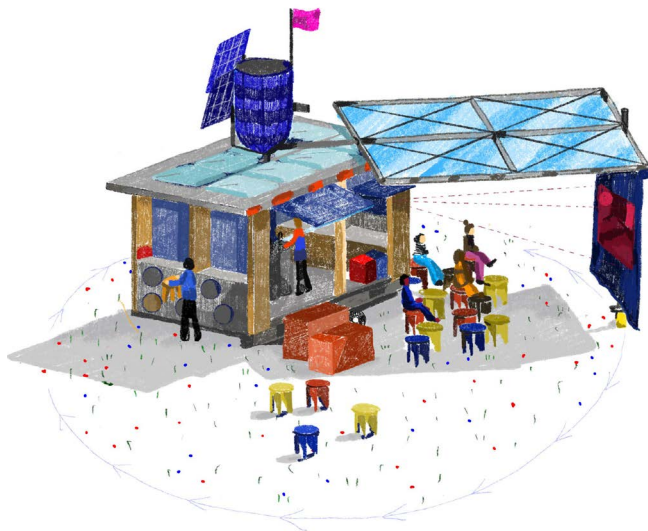
Wir stellen uns vor, dass der Raum nie zuende gebaut sein wird.

space traveller

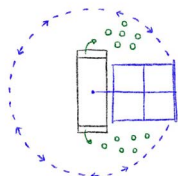


option A) weinlandtüberl als künftiger begegnungsraum
option B) interaktiver pavillon mit gartennutzung

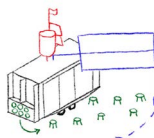
option C) verpackter pavillon
option D) geteilter raum mit anderen nutzer:innen: das feld wird zum mobilen nutzungsmix



1) funktionen: küche, bewegliches dach



2) bewegungsradius des mobilen raums



3) geschlossen, doch benutzbar
zusammen sitzen, überdacht



4) geöffnet:
kino/ vorstellungsraum

Fabian Partoll und Jan Niklas Schopf



Raum²odule

Wir sehen bei diesem Projekt die Möglichkeit, einen Ort für die Jugend zuschaffen, bei dem es um Partizipation geht. Einen Ort der von der Gemeinde, für die Gemeinde ist.

Wo jeder mithilft und einen Teil dazu beiträgt. Ja, der sogar die Gemeinschaft stärkt, da jeder seine Talente einsetzen und seinen Beitrag leisten kann.

Materialien mit Vergangenheit für eine neue Zukunft: Indem wir recycelte Elemente nutzen, verleihen wir Fragmenten einer anderen Zeit neuen Glanz. Jedes Stück erzählt seine eigene Geschichte weiter – so wird die Vergangenheit nicht entsorgt, sondern neu belebt.

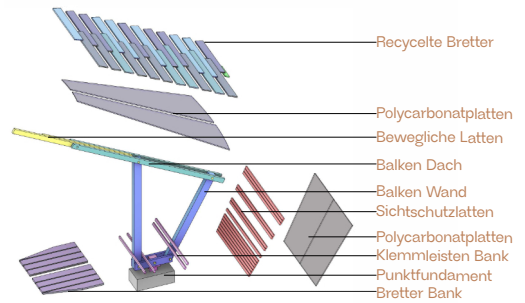
Egal ob Treffpunkt, Eventort, Rückzugsort, Flohmarkt, Bauernmarkt, Yogashala, Turnraum oder ein Ort zum Chillen und um sich auszutauschen. Dieser modulare Pavilion ist kostengünstig, gemeinschaftsstärkend und vielschichtig einsetzbar.

Durch seine Konstruktionslogik ist der Jugendraum anpassbar und wandelbar. Kann somit an unterschiedlichsten Gemeinden und Orten, raum- und sinnstiftend errichtet werden und kann sich durch seine wiederverwendeten Materialien mit der Geschichte der Gemeinde verwurzeln und respektvoll in den Ort einfügen.

Element

Das Element entwickelt sich aus einer einfachen
DIY (Do it Yourself) Systemlogik und ist so
ausgelegt,

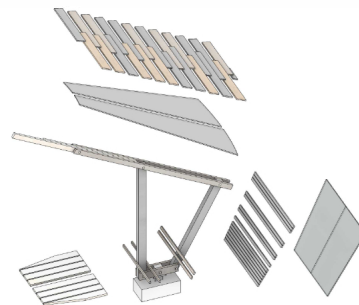
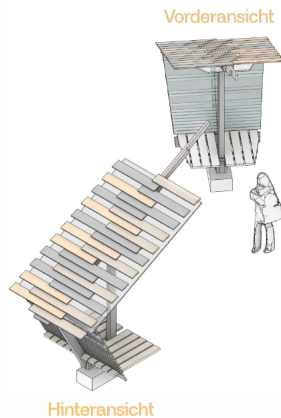
dass es adaptiv anpassbar ist. Je nachdem
welche Materialien zum Einsatz kommen



Explosionszeichnung

Wiederverwendbare Materialien können zum Beispiel:
Restbretter, Balken von Holzlagerplätzen, ein alter Stuhl
oder eine Scheune die nicht mehr genutzt wird, sein.
Auch altes Bauholz, das von einer Baustelle noch übrig
ist eignet sich. Die Möglichkeiten sind unzählige.

Element

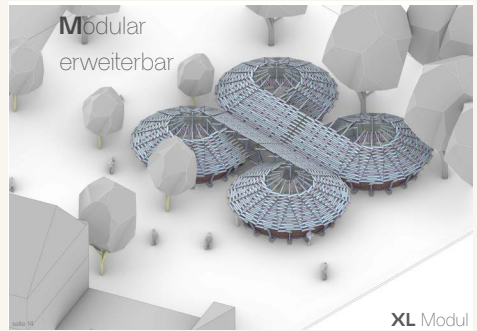
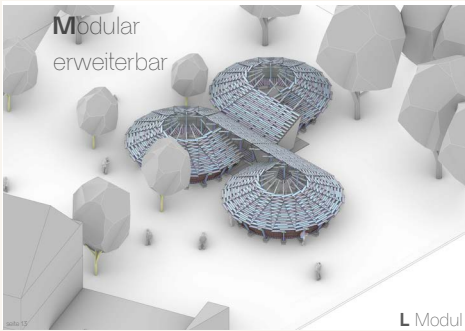
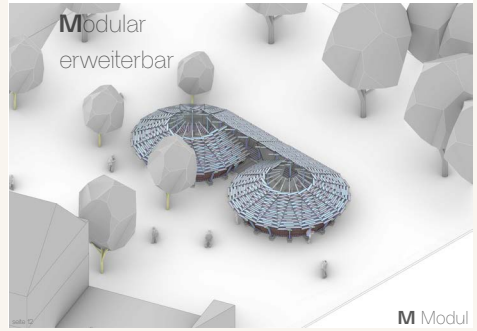
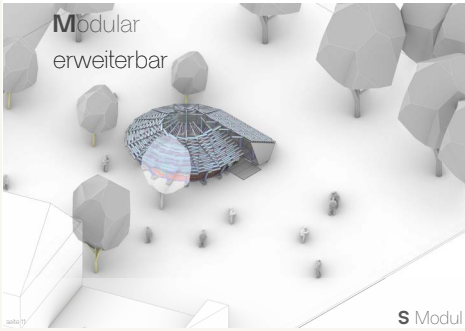


Explosionszeichnung

Umfunktionieren
Wiederverwerten
Transformieren

Über die Zeit
hinweg werden
auf den
Materialien
einige Spuren
hinterlassen.

Somit ist jedes
Bauteil
einzigartig und
man kann es
später
wiedererkennen



Weitere Einreichungen



„Wir treffen uns in den Zwischenräumen,
dort wo keiner von uns hingehört,
schütten wir unsere Herzen aus.“
– Bernhard Studlar

Der Entwurf wurde von persönlichen Erfahrungen an Wiener Würstelständen inspiriert. Diese Stände sind für mich bedeutungsvolle Begegnungsräume in einer anonymen Großstadt. Fremde Menschen begegnen sich in dieser intimen Atmosphäre, kommen ins Gespräch und sind sich danach vielleicht ein bisschen weniger fremd. Es scheint, als würden zwischenmenschliche Berührungsgänge an diesen Orten verschwinden und Offenheit gegenüber anderen Personengruppen überwiegen – unabhängig von sozialen Positionen, ethnischen Zugehörigkeiten und Geschlechtsidentitäten.

Meine Vision besteht darin, gemeinsam mit den Jugendlichen in einem partizipativen Prozess einen Kiosk zu entwerfen und anschließend zu realisieren. Der Kiosk wird auf Rädern konzipiert, sodass die Jugendlichen verschiedenste Orte

eigenständig bespielen können. Der Standortwechsel spiegelt die oft unsichere und von Orientierungslosigkeit geprägte Lebensphase der Jugendlichen wider. Im gemeinsamen Wandern zwischen verschiedenen Orten entsteht ein Gefühl von Verbundenheit gemeinsamer Identität. Der Kiosk wird von den Jugendlichen eigenverantwortlich betrieben und dient als niederschwelliges Medium zur Kommunikation – sowohl untereinander als auch mit der Mistelbacher Gemeinde. So fördert der Kiosk soziale Teilhabe und unterstützt die Selbstorganisation der Jugendlichen.

Der Entwurf zeigt eine erste Idee, die meine Vision veranschaulichen soll. Ziel ist es, den Kiosk gemeinsam mit den Jugendlichen zu entwerfen. Wünschenswert wäre eine Umsetzung mit recycelten Materialien.



Jugendtreff auf Station



Jugendtreff auf Achse

Felizitas Grümpel und Oscar Matthes



Das PROZI versteht sich als Prozess, bei dem unter Einbezug der Jugendlichen die Reaktivierung von Leerstand genutzt wird, um einen gemeinschaftlichen Ort als selbstorganisiertes und unabhängiges Zentrum für junge Menschen in Mistelbach und der Umgebung zu schaffen, in dem Interaktion ermöglicht und gefördert wird.

Dieser Entwicklungsprozess beginnt mit einer Interessensbekundung, für die Jugendliche aus der Region angesprochen werden. Anschließend muss dieses Interesse der Gemeinde präsentiert und ihre Unterstützung eingeholt werden. Mithilfe der Gemeinde wird ein geeignetes Grundstück gesucht und idealerweise durch diese angemietet, anschließend kann die Entwicklung des Ortes unter Anleitung durch die Jugendlichen stattfinden.

Die zukünftigen Nutzer:innen des Zentrums sind Jugendliche im Alter von 12 bis 19 Jahren. In der Gemeinde Mistelbach befinden sich Mittel- und Oberschulen sowie Berufsschulen, was eine Vielzahl

potenzieller Nutzer:innen ermöglicht.

Das Konzept basiert auf folgenden Punkten:

1. Gestaltung als interaktiver Prozess
2. Selbstorganisation
3. Aufgabenverteilung
4. Vernetzung
5. Konsumfreiheit
6. Entwicklung demokratischen Bewusstseins

Die Organisation des Zentrums erfolgt eigenverantwortlich durch die Jugendlichen selbst.

Sozialarbeiter:innen und Freiwillige begleiten sie, bieten Unterstützung und stehen als

Ansprechpartner:innen zur Verfügung. So müssen Aufgaben nicht allein bewältigt, sondern können gemeinsam erarbeitet werden. Durch die geteilte Verantwortung auf verschiedene Aufgaben soll eine Gemeinschaft gebildet und der Zusammenhalt gestärkt werden. Workshops von externen Fachpersonen aus verschiedenen Bereichen ermöglichen es

den Jugendlichen, neue Fähigkeiten ohne Leistungsdruck zu erlernen.

Workshops zu Handwerk, Gartenarbeit, Kochen, Sport, aber auch zu politischer Bildung können dazu beitragen, neue Interessen zu entdecken und gemeinsame Projekte aus Eigeninitiative zu starten.

Eine Mitgliedschaft ist kostenlos und ermöglicht die Nutzung des Raums sowie die Teilnahme an Aktivitäten. Durch die Teilnahme verpflichtet sich der/die Jugendliche zu einem Verhaltenskodex, der jederzeit einzuhalten ist und das Verhalten im Umgang mit den Mitgliedern sowie die Nutzung des Raums regelt. So entsteht ein Ort, an dem sich alle Mitglieder sicher und wohl fühlen, ein Safespace. Der Verhaltenskodex wird von den Jugendlichen selbst ausgehandelt. Dadurch werden Hierarchien überflüssig, wenn sich alle gleichermaßen zu Verhaltensweisen und Aufgaben verpflichten.

Die Nutzung ist sowohl Innen- als auch Außen möglich. Im Innenraum gibt es Platz für eine Küche und Aufenthaltsräume mit Spiel- und Sportangeboten aber auch zum Entspannen. Es soll Raum für politische Bildung beispielsweise durch Stammtische bieten und ein Ort zur Freizeitgestaltung außerhalb des Elternhauses und der Schule sein. Der großzügige Außenbereich ermöglicht Gärtnern, Werkeln, Sport, Grillen sowie Lagerfeuerabende.

Durch spezifische Zeiten und Veranstaltungen im Jugendzentrum,

können verschiedene Alters- oder Interessengruppen angesprochen werden. Dies soll nicht ausschließen, sondern die Chance bieten, möglichst viele Interessen und Altersgruppen einzubeziehen.

Das PROZI soll in einem zentralen, gut angebundenen Ort mit Innen- und Außenbereichen in Mistelbach entstehen. Im Ortskern sind einiger solcher Grundstücke zu finden, die bereits länger leer stehen. Besonders geeignet wäre die Immobilie in der Oberhoferstraße. Es handelt sich um einen ehemaligen landwirtschaftlichen Hof mit Wohnhaus, überdachten Scheunen, Garten und genügend Platz (ca. 1500m²) für die verschiedenen Aktivitäten. Zum Bahnhof sowie den Schulen in Mistelbach ist er fußläufig in rund 10 Minuten erreichbar. Für die Nutzung müssen die Eigentumsverhältnisse geklärt, sowie die Bausubstanz geprüft werden. Durch den längeren Leerstand besteht das Potential, den Raum mit den Jugendlichen aktiv nezugestalten.

Jonathan Kneitz und Li Haoning



Das zentrale Anliegen des Projekts ist es, Jugendliche aktiv und selbstbestimmt in den gesamten Prozess der Raumgestaltung einzubinden. Von der Planung erster Veranstaltungen, über die Wahl geeigneter Standorte und den gemeinschaftlichen Aufbau, bis hin zur langfristigen Verwaltung sollen sie zu handelnden Akteurinnen und Akteuren ihres eigenen Lebensraums werden. Unter der Anleitung eines professionellen (ehrenamtlichen?) Gerüstbauers, übernehmen selbstorganisierte Jugendgruppen konkrete Aufgaben beim Aufbau, was Verantwortungsbewusstsein, Teamfähigkeit und Identifikation mit dem eigenen Raum nachhaltig stärkt. Gleichzeitig vermittelt dieser Ansatz ein vertieftes Verständnis für die vorhandenen Ressourcen und schafft ein Bewusstsein dafür, dass Raum veränderbar, gestaltbar und gemeinschaftlich nutzbar ist. Ein Freiraum für Jugendliche entstand bereits 2012 auf der Pfarrwiese, hinter dem Weinlandbad - der Jugendpark Mistelbach. Das Areal nahe dem Stadtzentrum bot von Beginn an jene Qualitäten, die einen Freiraum für junge Menschen auszeichnen - eine offene Feuerstelle, verschiedene Sitzgelegenheiten, einen

Trinkwasserbrunnen, zugängliche Stromanschlüsse und Hängematten. Ein Rückzugsort, der sowohl informelle Begegnung als auch entspanntes Verweilen ermöglicht. Entscheidend war schon damals die aktive Beteiligung der Jugendlichen an der Gestaltung des Parks - eine Haltung, die die Stadt Mistelbach weiterhin vertritt.

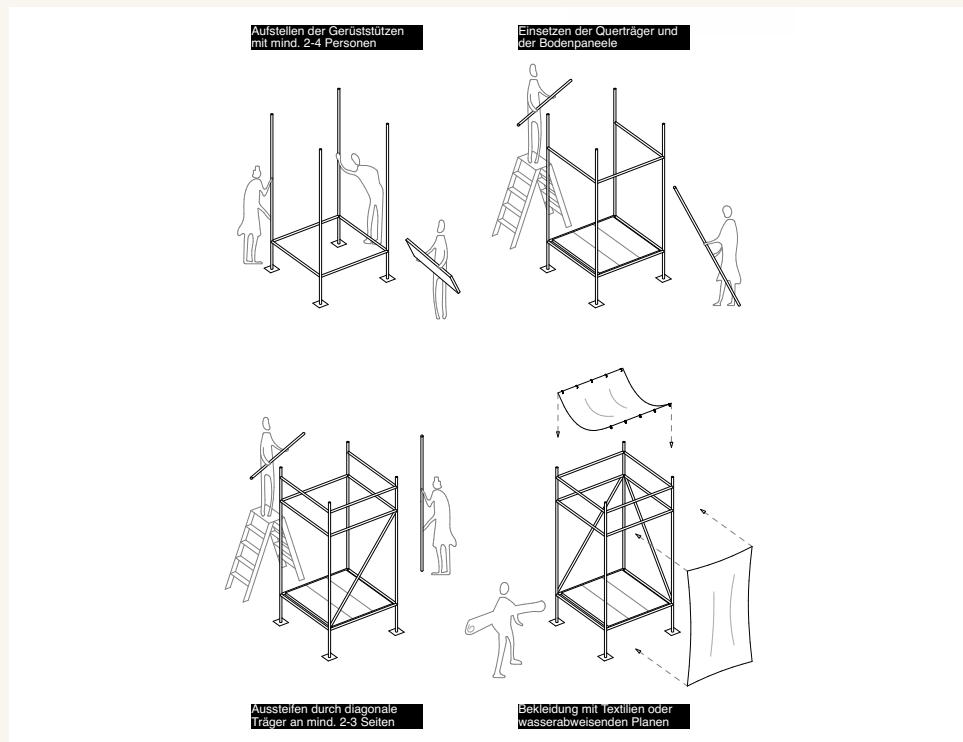
Die geplante Weiterentwicklung des Jugendparks knüpft genau an dieses partizipative Prinzip an. Anstelle vorgefertigter Lösungen kommt ein wandelbares, modulares System zum Einsatz, das auf standardisierten Baugerüsten basiert. Dieses robuste, flexible, kostenschonende, Standard-Modulsystem erlaubt es, mit geringem Aufwand verschiedenste Raumsituationen zu schaffen: Pavillons, Bühnen, kleine Bars, Rückzugsnischen oder gemeinschaftlich nutzbare Sitzecken können je nach Bedarf entstehen und wieder verschwinden. Die räumliche Struktur bleibt dadurch dynamisch, passt sich den Bedürfnissen der Jugendlichen an und lädt zu stetiger Neuinterpretation ein.

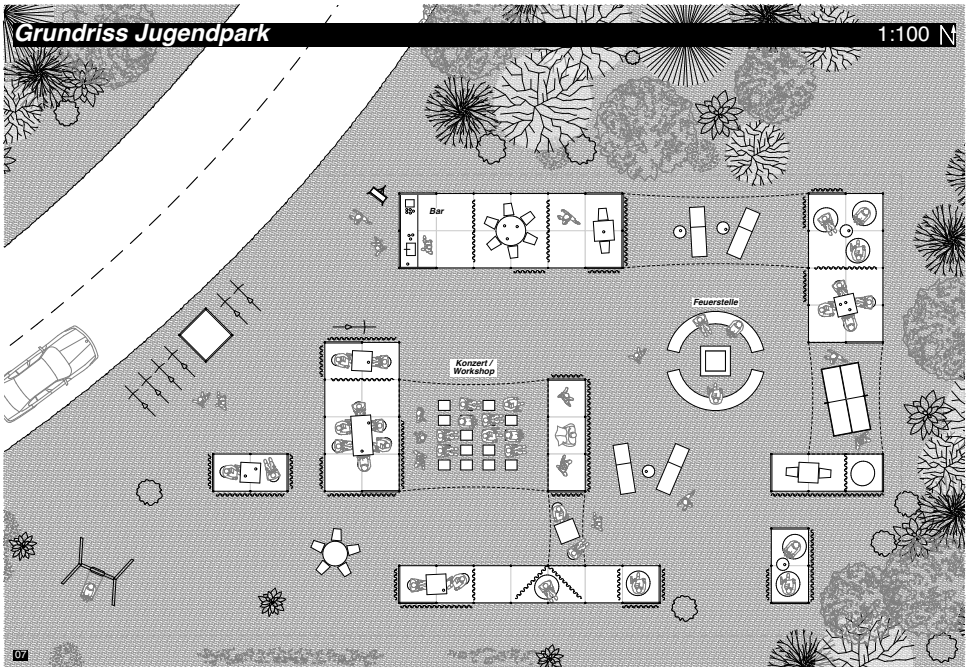
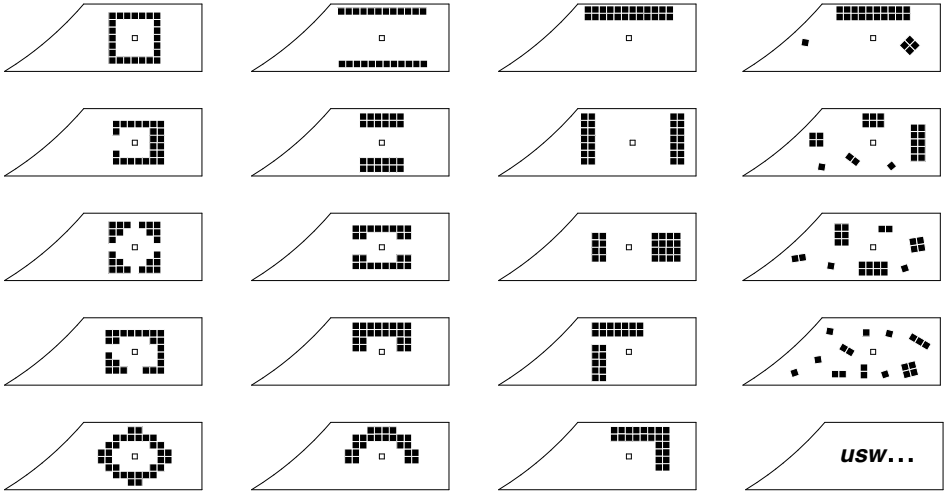
So entsteht ein Freiraum, der zugleich Experimentierfeld, Begegnungszone und identitätsstiftender Ort ist.

Unterschiedliche Gerüstlandschaften ermöglichen das Ausbilden vielfältiger Atmosphären: halboffene Pavillons spenden Schatten, können je nach textilem Belag Regen abhalten und bleiben dennoch eng mit dem Außenraum verbunden. Die Jugendlichen erhalten dadurch die Möglichkeit, räumliche Ideen unmittelbar in gebaute Strukturen umzusetzen. Der gemeinsame Aufbau fördert Kooperation, stärkt Selbstwirksamkeit und vermittelt praktische Kompetenzen.

Die Erweiterung des Jugendparks versteht sich nicht als statisches Bauprojekt, sondern als offenes, wachsendes

System. Gleichzeitig trägt die modulare Bauweise zu einem bewussten Umgang mit Ressourcen bei. Materialien werden wiederverwendet, Strukturen angepasst, Aufwand und ökologische Belastung gering gehalten. Ziel dieser Neuinterpretation ist es, einen multifunktionalen Treffpunkt zu schaffen, an dem junge Menschen sich sicher, unabhängig und zugleich verbunden fühlen. Ein Ort, der Freiraum schafft - räumlich wie gedanklich - und Jugendlichen eine Plattform bietet, um gemeinsam zu gestalten, zu feiern, zu experimentieren und zu wachsen.







Hexahub

HexaHub ist ein modularer Begegnungsraum aus einem stählernen Sechseck-Rahmen, der gemeinsam mit Jugendlichen und lokalen Handwerksbetrieben im Selbstbau entsteht. Durch austauschbare Wandmodule aus Polycarbonat oder Holz und individuelle Innenausstattung lässt sich der Raum je nach Bedarf umkonfigurieren – von Konzertbühne bis Leselounge. Ziel ist ein wettergeschützter, eigenverwalteter Ort, der Zugehörigkeit stiftet, Selbstorganisation stärkt und echte Freizeitmöglichkeiten in Mistelbach bietet.

Gestaltung und Technik

Struktur: Ein Grundmodul (Sechseck, ca. 5-6 m Durchmesser) mit Erweiterungsoptionen zu einer Wabenstruktur. Stahlrahmen mit Bodenankern für Windschutz transluzente Polycarbonatpaneele für Tageslicht, ergänzbar durch Holzpaneele für Wärme und Akustik.

Flexwände: Schiebe- und Klappmodule öffnen das Sechseck zu einem überdachten Open-Air-Space oder schließen es für Winterbetrieb.

Energie/Technik: PV-Option am Dach, LED-Licht, dimmbare Bühnenbeleuchtung, integrierte Akustikabsorber.

Möblierung: Stapelbare Module (Sitz/Regal/Bühne), verschließbarer Stauraum, mobile Tischtennis- und Tischfußballtische, Teppichinseln für Chill-Out.

Barrierefreiheit: Stufenloser Zugang, flexible Möblierung, gute Orientierung.

Nutzungs-Konfigurationen

Konzert/Open Mic: Ausklappbühne, Licht, einfache PA, Schallschutzhänge

Lounge/Youth Café: Niedrige Bestuhlung, Musik leise, Getränke-Theke.

Bibliothek/Lernraum: Regale, Leselampen, ruhige Zonen, Nachhilfe-Tisch.

Spiel & Sport: Freiraum für Tischfußball/Tischtennis, Turniermodus.

Verschatteter Open-Air-Space: Geöffnete Wände als Treffpunkt bei Hitze.

Prozess und Teilhabe

Co-Design: Drei offene Workshops mit Jugendlichen (Bedürfnisse, Gestaltung, Regeln).

Selbstbau: Zwei Bauwochen mit lokalen Betrieben, Lehrlingen und Schulen – Skills vermitteln, Identifikation schaffen.

Governance: Jugendrat Mistelbach verwaltet Belegung, Budget und Hausordnung (Rücksichtnahme, Lärmschutzzeiten, Sicherheit).

Programm: Wöchentliche Formate (Repair-Café, Musikproben, Lernhilfe, Gaming-Abend, Mädchentag, Kulturtausch).

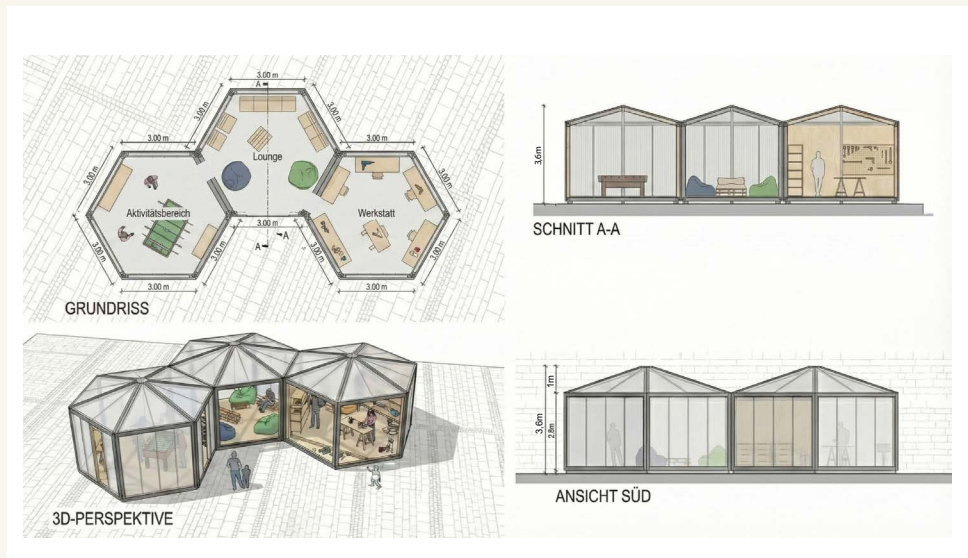
Standort und Einbindung

Nahe ÖV, Schulen und Parkflächen, mit Sichtbezug und Nachbarschaftsdialog. Kooperationen mit Vereinen, Musikschule, Bücherei und Betrieben verankern HexaHub

im Alltag.

Wirkung

HexaHub schafft einen sicheren, wetterfesten und zugleich offenen Raum, der jungen Menschen Selbstwirksamkeit, soziale Netze und attraktive Freizeit gibt. Die modulare Bauweise hält Kosten niedrig, ist erweiterbar und kann als Vorbild für weitere Ortschaften des Bezirks umgesetzt werden. So wächst aus einem Sechseck ein lebendiges Netz jugendlicher Begegnungsräume im Weinviertel.





Baukasten

Gute Räume für Jugendliche sind vielfältig, können auf unterschiedliche Weise genutzt werden und bieten Platz für die verschiedensten Bedürfnisse - sie sind Treffpunkte, eine Bühne, eine Verbindung zum öffentlichen Raum, dienen dem Rückzug, sind Versteck, ein intimer Ort. Die Idee des "Baukasten" baut auf der Überzeugung der Vielfalt auf und stellt mit sieben einfachen, kostengünstigen und ressourcenschonenden Bausteinen eine Auswahl bereit, mit der sich die künftigen Nutzer*innen ihren eigenen Raum zusammenstellen können. Durch die Kombination der Bausteine ergeben sich (fast) unendliche Möglichkeiten!

Das gemeinschaftliche Ausverhandeln des Projekts unter den Jugendlichen selbst fördert die Auseinandersetzung mit Raum und den sozialen, ökologischen, bautechnischen und gestalterischen Fragen, die sich während der Planung stellen. Gleichzeitig kann durch Teilhabe und eigenständige Entscheidungen im Entwurfsprozess eine starke Identifikation mit dem neuen Jugendraum entstehen.

Die Bausteine Boden 1, Boden 2, Wand, Wand+Tür, Wand+Fenster, Brüstung und Dach basieren auf einem Raster von 3x3

Metern und können nach den Bedürfnissen der Jugendlichen und dem jeweiligen Kontext variiert werden. Der spielerische Zugang zum Raum lädt zum Experimentieren ein: Es entstehen Terrassen, kleine Hütten, Aussichtsplattformen, Veranden, Atrien, Höfe, Sportfelder, großzügige Innenräume, Gänge, Unterstände, Plätze...

Um die Mitarbeit der Jugendlichen zu ermöglichen, die Kosten gering zu halten und den Ressourcenaufwand zu minimieren, folgt das Projekt dem Prinzip des einfachen Bauens. Die Basiskonstruktion des "Baukasten" ist in Holzskelettbauweise konzipiert, Stützen und Balken aus Vollholz werden mittels Stahlverbindungen gefügt und durch die Decken- und Wandelemente ausgesteift. Die eingesetzten Schraubfundamente ermöglichen eine schnelle Errichtung der einzelnen Baukörper ohne Beton und können bei Bedarf rückgebaut werden. Dämmstoffe und Beplankungen sind im Rahmen der Projektidee bewusst nicht genauer definiert und sollen von planenden und ausführenden Beteiligten nach lokaler Verfügbarkeit, ökologischen und wirtschaftlichen Kriterien ausgewählt werden.

Unendliche Möglichkeiten BAUKASTEN

Was haltet ihr davon?
Finde ich gut! Aber...
Irgendwas fehlt oder?
Eine überdachte Terrasse wär' geil!
Ja bittell!

Juhuui!
Wir haben fertig!

Wie mach' ich das fest?
Wart' lieber auf den Tischler...
Da fehlt noch das Bauteil OS, Wand+Fenster!
Ja, das ist schon unterwegs...

ERÖFFNUNG
AUSSTICH

Basis

Boden 1

Boden 2

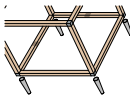
Wand

Wand+Tür

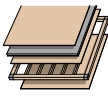
Wand+Fenster

Brüstung

Dach



3x3m Grundraster:
Vollholzstützen und -balken
Einfache, lösbare
Stahlverbindungen
Schraubfundamente
Aussteifung durch Boden- und
Wandteile



Bodenplatte innen:
Bodenbelag Holz
Schüttung mit Rieselschutz
Beplankung
Vollholzbalken mit Dämmung
Beplankung
Luftraum



Bodenplatte außen:
Holzdielen
Unterkonstr. Vollholz
Luftraum



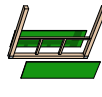
Wandelement:
Holzrahmenbau
Beidseitige Beplankung
mit innenliegender
Dämmebene



Wandelement+Tür:
Holzrahmenbau
Beidseitige Beplankung
mit innenliegender
Dämmebene



Wandelement+Fenster:
Holzrahmenbau
Beidseitige Beplankung
mit dazwischen liegender
Dämmebene



Brüstungselement:
Holzrahmenbau
Beidseitige Beplankung



Dachelement:
Beplankung (z.B. OSB)
Vollholzbalken mit Dämmung
Beplankung
Abdichtung
Holzlatzung
Dacheindeckung (z.B. Blech)

Verena Scherzer und Romana Kanzian



Die These: Nicht „bespielt“ werden, sondern wirken

Unsere zentrale Einsicht stammt aus Befunden bestehender Jugendarbeit: „Die Jugendlichen wollen nicht ‚bespielt‘ werden, sondern sie wollen auch etwas zur Gesellschaft beitragen.“ Das bedeutet: Klassische Jugendzentren mit vordefinierten Angeboten verfehlen den Kern jugendlicher Bedürfnisse. Stattdessen braucht es Räume, in denen Jugendliche selbst gestalten, selbst entscheiden, selbst wirtschaften. Für 14-18-Jährige verschärft sich dies. Sie durchleben einen „starken Drang, eigenständig zu werden, eigene Gedanken zu entwickeln,“ und stellen Empfehlungen in Frage. Sie erkennen soziale Ungleichheit und überlegen ihre „eigenen Chancen“. Diese Jugendlichen wollen „alles ausprobieren,“ ihre „Ansichten wie Erwachsene festigen und verteidigen“ – nicht passiv in einem Jugendzentrum sitzen.

Die Lösung: Drei räumliche Strategien, ein Ökosystem

Wir schlagen daher ein System aus drei komplementären räumlichen Interventionen vor, die Partizipation, Wirksamkeit und psychosoziale Stabilisierung zugleich ermöglichen:

1. Der „Zielpunkt“-Leerstand im Ortszentrum als Selbstverwalteter Experimentierraum

Das ehemalige Zielpunkt-Geschäft auf dem Hauptplatz ist „der längste und größte Leerstand auf dem Hauptplatz“ (MeinBezirk 2021). Wir transformieren es zu einem modularen Experimentierraum mit vier Zonen. Jugendliche betreiben diesen Raum selbst – mit Schlüsseln, Öffnungszeiten, Programmgestaltung. Das ist kein paternalistisches Service-Modell, sondern ein Genossenschaftsmodell, in dem Jugendliche verantwortungsvolle Akteure

werden, nicht bloß Konsumenten.

Zone 1 – Das Experimentier-Podest (ca. 80 m²) Ein erhöhtes, modulares Plateau-System aus Holzmodulen, das als Multipurpose-Bühne funktioniert: Hier entstehen Performances, Musik-Sessions, Präsentationen von Jugendprojekten, Pop-up-Ausstellungen zu lokalen Themen (Regionale Identität, Nachhaltigkeit, SDGs). Das Podest ist bewusst erhöht – ein Symbol für die Sichtbarkeit und das Gehörtwerden von Jugendlichen. Durch modulare Elemente ist es umgestaltbar, teilweise abbaubar, adaptiv für unterschiedliche Veranstaltungsformate.

Zone 2 – Die Werkstatt-Ecke (ca. 60 m²) Mit flexiblen Arbeitstischen, Whiteboards, digitalen Tools (Beamer, Soundanlage, Laptops) und analogen Werkzeugen für kreative Projekte ausgestattet. Hier entstehen die konkreten Outputs des „Initiativwerks“: Jugendliche führen Sozialraumanalysen durch, erstellen Visualisierungen zur Ortskernentwicklung, planen ihre Pop-up-Projekte, entwickeln Stakeholder-Interviews zu regionalen Fragen. Diese Werkstatt ist nicht dekorativ, sondern produktiv – ein echtes „making space“ für gesellschaftlich relevante Arbeit.

Zone 3 – Die Chill & Lounge-Zone (ca. 70 m²) Polstersessel, niedrige Tische, Pflanzen,

warme Beleuchtung. Ein Rückzugsort für informelle Gespräche, Austausch, Lernen voneinander. Mit Kühlschrank, Wasserkocher, kostenlosen Snacks (durch Kooperation mit lokalen Vereinen) – niedrigschwelliger Zugang, keine Konsumpflicht. Diese Zone ermöglicht das, was Ray Oldenburg als „third place“ beschreibt: Ort zwischen Privatraum und Schulraum, wo Jugendliche einfach sein können, ohne Leistungsdruck.

Zone 4 – Das Beteiligungslabor (ca. 50 m²) Ausgestattet mit Mentimeter, Flipcharts, Moderationskoffer (aus der „Full House Weinviertel“-Initiative): Hier finden regelmäßige moderierte Workshops statt – zu Themen wie Mobilität, Wohnen, Arbeiten in ländlichen Regionen, Alt-Jung-Austausch, nachhaltige Entwicklung. Jugendliche werden befähigt, selbst zu moderieren und facilititieren, Vorschläge für die Gemeinde zu erarbeiten. Das ist der Ort, wo echte Partizipation passiert – nicht konsultativ, sondern generativ.

2. Eine aufgelassene Tankstelle Kultureller Begegnungsort

Es wird eine aufgelassene Tankstelle zum transnationalen, generationenübergreifenden Kulturraum. Graffiti- Legitimation für Sprayer, Open-Air-Bühne für Performances, Workshops, Märkte. Die für ältere Jugendliche (14-18 J.), um „die Vielfalt der Welt für sich zu

nutzen“. Gleichzeitig zeigen Fallstudien, dass solche Orte Generationen verbinden – Ältere kommen, um Jugendliche zu unterstützen, es entstehen spontane Mentoraten, Sicherheitsnetze.

3. Der Respyre-Beton-Kiosk auf einer Ortsrandbrache als Arbeitsmarkteinstieg & Ökosystem

Ein expandierbarer Kiosk aus Respyre-Beton (70% recycelt, moosaktiv) wird von einer Jugendgenossenschaft betrieben. Das ist nicht bloß Raum, sondern Arbeitsplatz und Unternehmung. Jugendliche erhalten Punkte für Schichten, eintauschbar gegen Ausbildungsfinanzierung, Fitness Abos, Mobilitätstickets – direkte NEETPrävention. Die Selbstgestaltung (Graffiti, Moosanbau) adressiert das Bedürfnis von 14-18-Jährigen, „eigenen Raum zu gestalten, gemütlich zu machen.“ Die biologische Aktivität (Moos, Insekten) signalisiert: Ihr als Jugendliche seid nicht Problem, sondern Naturschützer, Gemeinschaftsgestalter.

Open Source & Replizierbarkeit

Alle drei Orte sind modular, dokumentiert, replizierbar – ein Konzept für jede Gemeinde mit Leerständen und Industriebrachen.

Anna Schön



Projekidee

Watch and Play verbindet sportliche Aktivität mit qualitativem Aufenthalt im öffentlichen Raum. Ausgangspunkt ist der Gedanke, dass ein einziger Tischtennistisch ein hohes Maß an sozialer Interaktion erzeugt: Menschen bringen ihr eigenes Equipment mit, spontane Spiele entstehen, Teams bilden sich neu, und es entstehen kurze, niederschwellige Begegnungen.

An dieses Potenzial knüpft der Entwurf an. Im Zentrum der Installation für Mistelbach steht daher ein Tischtennistisch in Standardmaßen (2,74m × 1,525m × 0,76m). Um ihn herum gruppieren sich unterschiedlich nutzbare Raumelemente, die auf einem kompakten Footprint von ca. 5,10 m × 4,33m

angeordnet sind. Die räumliche Struktur entsteht durch modular einsetzbare Würfel, die sowohl Funktionsträger als auch soziale Ankerpunkte bilden.

Raumkonfiguration

Die Installation besteht aus vier Hauptmodulen: einer Sitzbank, einem

Stehtisch, einer

Sitzinsel und einer kleinen Tribüne. Gemeinsam erzeugen diese Elemente ein vielschichtiges, aber klares räumliches Gefüge, das zum Sitzen, Verweilen, Beobachten oder Interagieren einlädt. Über den Tischtennistisch und ausgewählte Module werden Seile gespannt, in die Verschattungselemente wie Planen eingehängt werden können. Je nach Bedarf sind wetterfeste Materialien einsetzbar, sodass saisonale oder flexible Anpassungen möglich sind.

Nutzung

Watch and Play bietet nicht nur Raum für Bewegung, sondern auch für Begegnung und Rückzug. Der Ort kann gezielt aufgesucht werden, um Tischtennis zu spielen, dient aber ebenso als Treffpunkt zum Lesen, Plaudern oder gemeinsamen Abhängen. Denkbar ist zudem die Integration von Leuchtstreifen, um eine sichere und attraktive Nutzung in den Abendstunden zu gewährleisten. Dadurch

entsteht ein jugendfreundlicher Raum, der auch ohne permanente Aufsicht funktionieren kann und dennoch hohe Aufenthaltsqualität bietet.

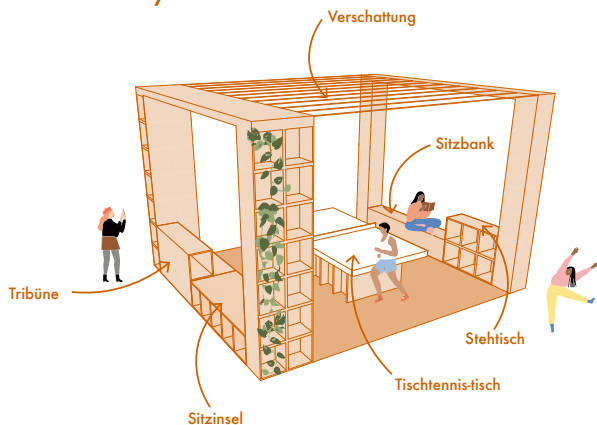
Selbstverwaltung und Mitgestaltung

Die Würfel fungieren nicht nur als konstruktive Bausteine, sondern auch als partizipative Plattformen. Sie können als Tauschregal oder öffentlicher Bücherschrank genutzt werden und bieten Raum für selbstorganisierte Pflanzen oder kleine Interventionen. Das Ensemble wird so zur offenen, beispielbaren Leinwand, die von Jugendlichen und anderen Nutzer*innen weiterentwickelt werden kann und deren kreative Beiträge ausdrücklich einlädt.

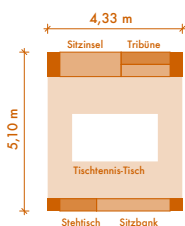
Konstruktion

Da es sich um eine Projektskizze handelt, ist die konstruktive Umsetzung bewusst offen gehalten. Denkbar sind langlebige Massivholzplatten oder lokal verfügbare recycelte Plattenwerkstoffe. Auch die Verwendung robuster DOKA-Platten ist möglich. Alternativ kann die gesamte Struktur als temporäres Gerüst gedacht werden, etwa in Anlehnung an modulare Stahlgerüste aus dem Fassadenbau. Der Tischtennistisch selbst kann gekauft oder in Eigenbau realisiert werden, sollte jedoch aus stabilem, witterungsbeständigem Material bestehen, wie in der beigelegten Referenz ersichtlich.

Watch and Play



Dimensionierung



mögliche Materialien



DOKA-Platten

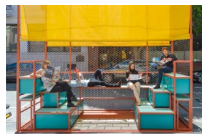


Stahlgerüst

Referenzen



PINGPOINT - Lucas Rampazzo



Swissnex 'Event Machine' Parklet



atelier 522

Adrian Spengler



Jugendzentren sind Guerilla-Räume in der Stadt sowie auf dem Land. Seit ihrer Entstehung bieten sie Jugendlichen nicht nur einen Rückzugsort, sondern auch einen Raum für Selbstbestimmung. Dabei fördern sie neben sozialem Engagement und Kooperationsfähigkeit auch die persönliche Entwicklung.

Der vorliegende Beitrag versucht diese emanzipatorischen Aspekte in dem Konzept einer Baustelleneinrichtung zu vereinen. Dabei versteht sich das Projekt als eine erste Infrastruktur von der aus das Jugendzentrum weiter wachsen kann. Die Baustellenobjekte müssen nach der Fertigstellung nicht verschwinden, sondern können sich in das Gesamtbild integrieren. Im Idealfall wird ein geeigneter Leerstand gefunden, indem sich das Jugendzentrum entwickeln kann. In einem Erdgeschoss nahe der Mittelschule könnte ein niederschwelliger Zugang ermöglicht werden, der möglichst viele Jugendliche erreicht.

Aus einer Recherche ergibt sich der typische Aufbau eines Jugendzentrums aus einem großen Gemeinschaftsraum und zusätzlichen kleineren Räumen

für spezifische Nutzungen wie Tanzen, Tischtennis oder Kino. Die Toolbox soll sich als erste Einrichtung im Gemeinschaftsraum entfalten. In einer adaptierten Form könnten die Objekte auch auf die Maße eines Fahrradanhängers angepasst werden, was eine höhere Mobilität gewährleistet. Somit wäre das Konzept auch auf einen Außenraum anwendbar.

Das Prinzip einer partizipatorischen Baustelle gliedert sich in drei Sphären: Besprechen, Werkeln, Pausieren. Für jede dieser Sphären wird ein unterstützendes Element entworfen.

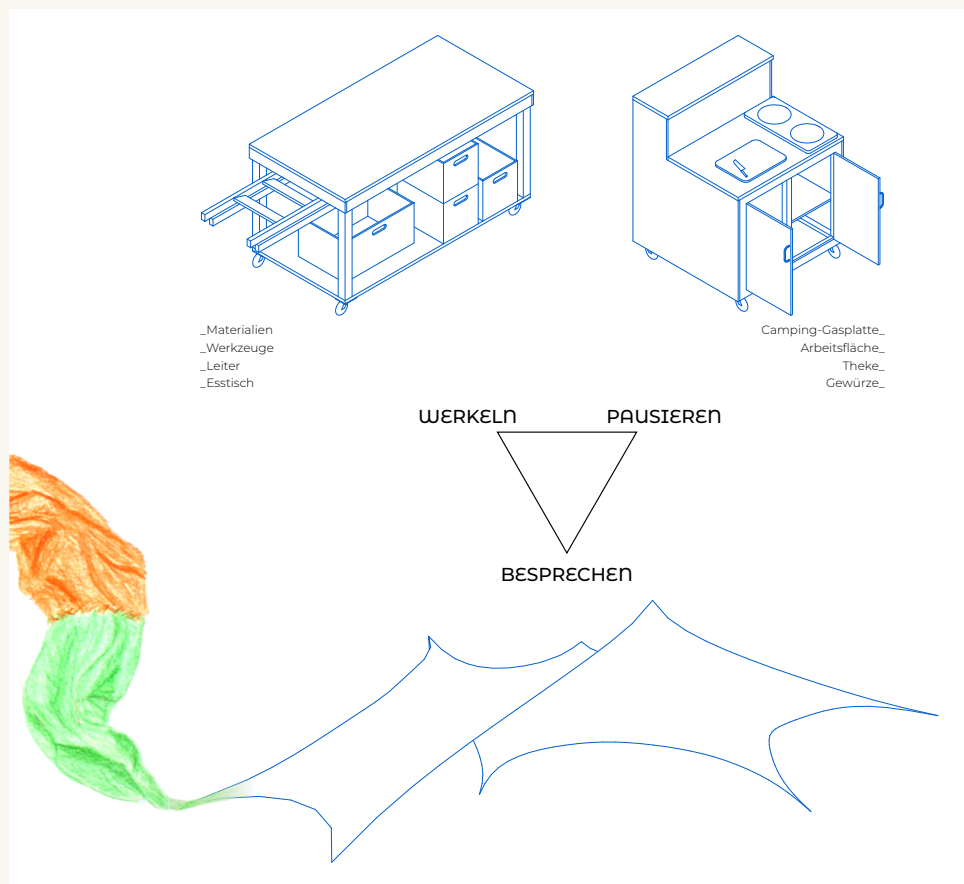
Zunächst soll eine Werkbank das handwerkliche Schaffen ermöglichen. Hier können Materialien bearbeitet, verstaut und verbunden werden. Gleichzeitig kann diese auch als Pausentisch und Besprechungstisch die anderen beiden Sphären unterstützen.

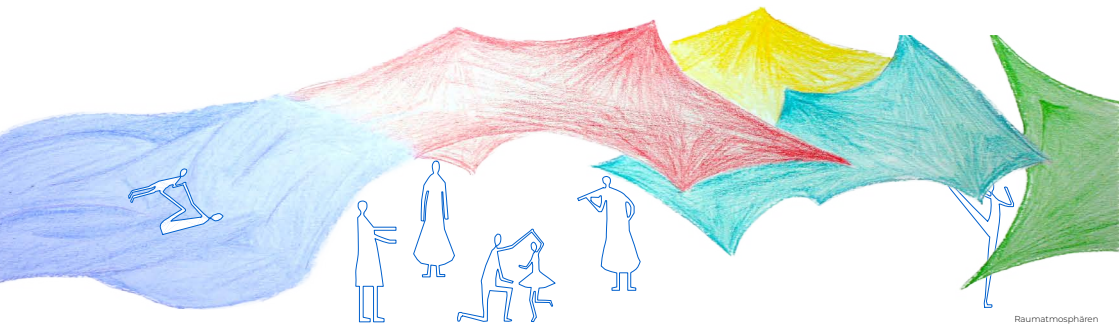
Mit dem Entwurf einer mobilen Küche wird die Sphäre des Pausierens ermöglicht. Küchen sind besondere Orte in Jugendzentren. Gemeinschaftliches Kochen fördert den Zusammenhalt und zeigt auch die Vielfalt einer Gemeinschaft

beispielsweise in den mitgebrachten Gewürzen aus unterschiedlichen Kulturen. Die mobile Küche gewährleistet für die erste Bauphase, aber auch für alle weiteren Entwicklungen eine Grundversorgung für alle BauarbeiterInnen. Je nach Umstand kann diese autark funktionieren oder durch den Zusatz einer vorherrschenden Strom- und Wasserversorgung verbessert werden. Zur Vollendung der Baustelleneinrichtung soll ein Element einen Besprechungsraum definieren. Dieser soll fluide, wandelbar und

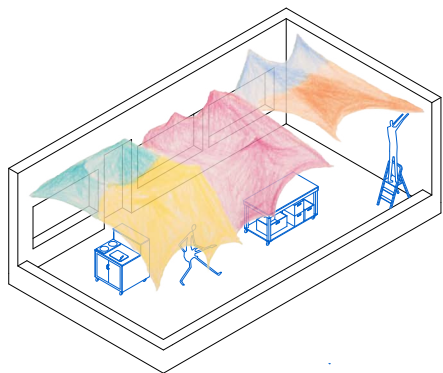
durch die TeilnehmerInnen gestaltet sein. Hierfür ermöglicht das niederschwellige Handwerk: Nähen, den Jugendlichen den Raum eigenständig zu erschaffen und zu gestalten. Dabei können sämtliche recycelte Textilien als eine preisgünstige Grundlage dienen.

Durch einfache Seilknoten kann das Textil überall befestigt werden. Für den Einsatz im Außenraum kann ein Baugerüst, Laternen oder auch Bäume als Primärstruktur fungieren.

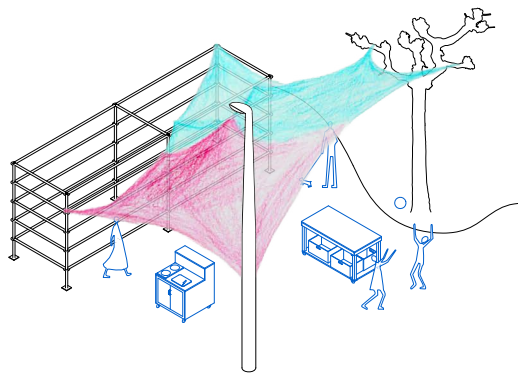




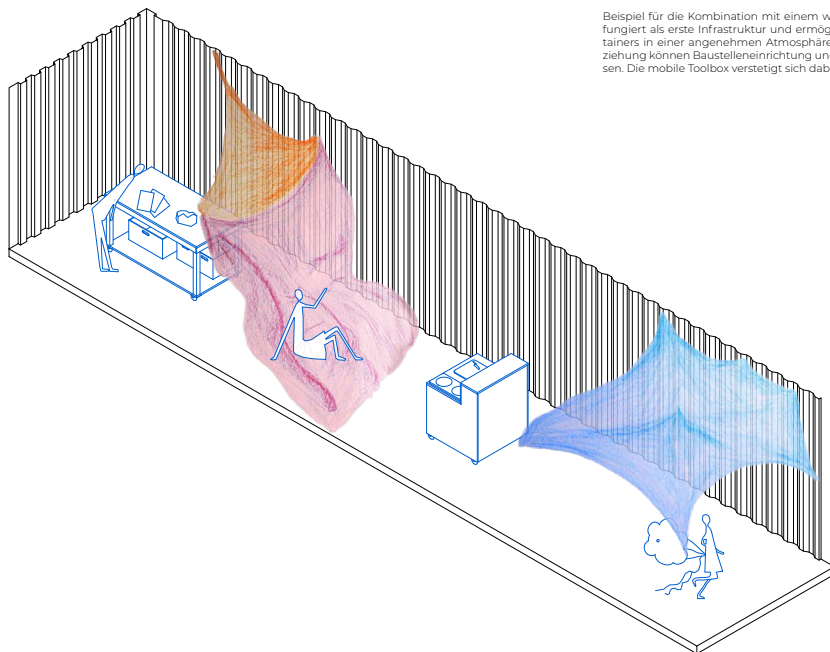
Raumatmosphären



Realisierung Leerstand



Realisierung Freiraum



Realisierung im LKW Container

Beispiel für die Kombination mit einem weiteren Entwurf: Die Toolbox fungiert als erste Infrastruktur und ermöglicht den Ausbau eines Containers in einer angenehmen Atmosphäre. In einer symbiotischen Beziehung können Baustelleneinrichtung und zusätzliche Entwürfe wachsen. Die mobile Toolbox versteht sich dabei als beständiges Mobiliar.

3 Analyse Mistelbach



Für die Teilnehmer:innen war der Workshop mit der Hauptschule von großer Bedeutung, da sie dadurch in direkten Kontakt mit jungen Menschen aus Mistelbach kamen. Zu Beginn markierten die Schüler:innen auf einer Karte von Mistelbach jene Orte, an denen sie sich gerne aufhalten, jene, die sie meiden, sowie Orte, die ihnen aus anderen Gründen besonders auffallen. In der anschließenden Diskussion schilderten die Jugendlichen ihre Erfahrungen mit dem Ort: Am Bahnhof fühlen sie sich unsicher, während sie sich gerne beim Freibad und in der Nähe des McDonald's aufhalten. Generell bevorzugen sie Orte, an denen es etwas zu essen gibt und die Möglichkeit besteht, Sport zu treiben.

Im zweiten Teil des Workshops erarbeiteten die Schüler:innen in Kleingruppen mithilfe von Collagen ihre Vorstellungen eines idealen Jugendraums. Die Ergebnisse zeigten ein bemerkenswertes Maß an Übereinstimmung. Über alle drei Gruppen hinweg wurde der Wunsch nach Toiletten in unmittelbarer Nähe geäußert, ebenso

wie nach mehr Möglichkeiten für Sport wie Fußball, Basketball, Volleyball und Tischtennis. Darüber hinaus wünschten sich die Jugendlichen Strom und Lademöglichkeiten für ihre Handys sowie bei Außenbereichen kleine Container oder Unterstände zum Aufwärmen. Weitere Wünsche umfassten Zugang zu Wasser, Musikanlagen, Sofas und Rückzugsorte zum Entspannen, einfache Küchenausstattungen zum Zubereiten von Essen und Getränken sowie Feuerstellen und Grillplätze.

Auf Basis des Workshops mit der Hauptschule begannen die Architekt:innen, einen möglichen Raum zu skizzieren. Dabei strukturierten sie ihre Überlegungen entlang vier zentraler Kategorien: die Eigenschaften und Qualitäten, die der Raum erfüllen sollte, die Elemente und Gegenstände, die darin vorhanden sein sollten, die Aktivitäten, die dort stattfinden könnten, sowie mögliche Kooperationen, die den Jugendraum langfristig stärken könnten. Die folgende Abbildung fasst diese Überlegungen zusammen.

Während ihres Aufenthalts in Mistelbach wurden den drei Teilnehmer:innen mehrere potenzielle Standorte gezeigt: der bereits bestehende Jugendpark, die ehemalige Sauna, die Festwiese sowie das ehemalige Jugendheim bei der Pfarre mit dem angrenzenden Keller. Ein zentrales Anliegen der Teilnehmer:innen war dabei die Einbindung und Kooperation mit bereits

bestehenden Strukturen vor Ort.

In ihren Diskussionen beschäftigten sie sich mit den möglichen Stärken und Schwächen eines neuen Jugendraums, aber auch mit weiterreichenden Fragen: etwa wie das Aushandeln von Konflikten demokratische Prozesse erfahrbar machen und wie die Aneignung eines Ortes Selbstverantwortung fördern kann. Die Grundbedürfnisse der Jugendlichen fassten sie in vier Bereichen zusammen: Infrastruktur wie Wasser, Strom und Toiletten, Möglichkeiten zur sportlichen Betätigung, Verpflegung und Getränke sowie eine einladende Atmosphäre. Als Team von drei Personen entwickelten sie erste Skizzen, um die Bedürfnisse der Jugendlichen an den verschiedenen möglichen Standorten zu erproben.



Nach Abschluss des Workshops bat Wonderland alle Teilnehmer:innen um eine Zusammenfassung ihrer Eindrücke und Empfehlungen für Mistelbach.

Anne Kalthöner und Lucien Schmidt:

Für die zwei Architekt:innen steht die Arbeit mit wiederverwendeten Materialien im Mittelpunkt. Ein Open Call in der Gemeinde für gebrauchte Materialien wird als vielversprechender Ansatz gesehen, auch weil er auf andere ländliche Orte übertragbar ist und gleichzeitig eine ökologische, lokale und partizipative Haltung sowie die Entwicklung von Open-Source-Plänen stärkt.

Besonders inspirierend sind dabei modulare Bauweisen, bei denen bestehende Materialien kaum weiterverarbeitet werden und ein Gerüst entsteht, das unterschiedlichste Materialien aufnehmen kann. Diese Ansätze sollen gemeinsam, im Austausch mit dem Projektteam und anhand der verfügbaren Materialien, konkretisiert und in einen co-kreativen Bauprozess überführt werden.

Die Einbeziehung von Jugendlichen und Schulklassen wird als wesentlich erachtet: nicht nur als praktische Mitarbeit, sondern als identitätsstiftendes Element des entstehenden Ortes. Mit guter Vorbereitung könnten entsprechende Workshopformate

schnell umgesetzt werden und erste sichtbare Ergebnisse liefern.

Im Bereich der Pop-up-Architektur sieht das Team das Potenzial für einen Prototyp, der die Wünsche der Jugendlichen aufgreift und lokales Handwerk und Wissen repräsentiert. Die Idee eines beweglichen Raums bleibt dabei besonders interessant, als unmittelbare und flexible Antwort auf konkrete Bedürfnisse in Mistelbach.

Fabian Partoll und Jan Niklas Schöpf:

Welche der drei gewinnenden Projektideen die beste Lösung für Mistelbach sein wird, lässt sich kaum pauschal beantworten, da grundsätzlich alle gut passen könnten. Wenn es jedoch um ein wirklich gemeinschaftsbildendes Projekt geht, bringt Raum4module Vorschlag besondere Qualitäten mit.

Das Raummodul kann in DIY-Manier mit einfachen, unkomplizierten Anleitungen errichtet werden, mit geschätzten 80% recycelten Materialien, je nach Verfügbarkeit in Mistelbach möglicherweise sogar mehr. Das System lässt dabei völlig offen, welche Materialien zum Einsatz kommen:

Stahl, Holz oder sogar Baumäste wären gleichermaßen denkbar.

Dem angesprochenen Nachteil des fehlenden Wärmeschutzes wird widersprochen: Ein Blick auf Jurten oder die Baukultur mongolischer Nomad:innen zeigt, dass mit einfachsten Mitteln rasch eine behagliche Wärme entsteht. Entsprechende Überlegungen und kostengünstige Lösungsvorschläge wurden bereits ausgearbeitet.

Der Vorschlag überzeugt insgesamt durch Flexibilität in mehrfacher Hinsicht: Der Standort ist weitgehend frei wählbar, solange das Gelände halbwegs eben ist. Das Modul kann an einen Bestand andocken oder eigenständig stehen. Größe, Höhe und Durchmesser lassen sich rasch an Standort, Gruppengröße und Budget anpassen. Die Konstruktion ist schnell auf- und abbaubar sowie leicht versetzbar. Das System folgt dem Prinzip „form follows availability“ und erlaubt vielfältige Materialisierungen, je nachdem, was vor Ort verfügbar ist.

Dies macht das Projekt kostengünstig und ermöglicht die Einbindung vieler verschiedener Menschen mit ihren jeweiligen Stärken, was den gemeinschaftsbildenden Charakter besonders stärkt. Vergleichbare Projekte wurden bereits erfolgreich realisiert, etwa eine Sitzbank im öffentlichen Raum, die gemeinsam mit einer großen Gruppe Studierender und diversen Firmen durch das Scavenging von Materialien entstanden ist (bureau-vi.com/projects/

reuse-garden).

Für eine weitere Zusammenarbeit bringt das Team seine Expertise als staatlich vereidigte Ziviltechniker ein, kann das Projekt eigenständig rechtlich und normentechnisch durchplanen sowie die Koordination beteiligter Fachexpert:innen wie Statiker übernehmen. Da Jan in der Nähe von Mistelbach wohnt, ist das Team zudem räumlich gut erreichbar.

Jakob Grabher:

Bei der Abschlusspräsentation und den anschließenden Gesprächen mit Gemeindevertreterinnen und Gemeindevertretern war der Wille spürbar, die derzeitige Situation zu verbessern. Gleichzeitig wurden dabei unterschiedliche Präferenzen hinsichtlich des Standorts für einen Jugendraum deutlich. Als nächsten Schritt sollte die Gemeinde daher eruieren, in welchen Räumlichkeiten ein Jugendraum längerfristig geschaffen werden könnte und zu welchen Konditionen dies möglich wäre. Darüber hinaus stellt sich die Frage, ob es neben den zwei besichtigten Locations noch weitere leerstehende Räume gibt. Für den weiteren Projektverlauf wäre es zudem sehr hilfreich zu wissen, welchen finanziellen und organisatorischen Beitrag die Gemeinde leisten kann.

4 Mögliche Standorte







Der ehemalige Jugendraum ist zentral gelegen und verfügt über mehrere Räumlichkeiten, die parallel genutzt werden könnten, etwa im Rahmen einer schrittweisen Sanierung. Allerdings sind die Räume sehr verwinkelt, klein und eng, und eine Veränderung der Raumanordnung wäre nur mit erheblichem Aufwand möglich.

Offene Fragen betreffen die feuchten Wände, die Besitzverhältnisse sowie die Nutzung des Raums hinter der Rückwand.

Als Vorteil ist der angrenzende Gewölbekeller hervorzuheben, der sich etwa für Veranstaltungen eignen würde. Auch der Außenraum bietet Potenzial: für Sitzmöglichkeiten in den wärmeren Monaten, eine Tischtennisplatte, Hochbeete und ähnliches.

Zu klären wäre außerdem, ob Parkplätze reduziert werden können, und in diesem Zusammenhang empfiehlt sich eine Abstimmung mit der benachbarten Moschee hinsichtlich Lärm und Parkplatzsituation.



Das Gastgebäude der ehemaligen Sauna wurde nur von außen besichtigt, weshalb viele Fragen offen bleiben. Laut einer Person der Gemeindevertretung fehlt die Heiztechnik, zudem sollen größere Risse vorhanden sein. Die Bausubstanz ist insgesamt unbekannt. Positiv fällt auf, dass der Raum deutlich einladender und offener wirkt als der ehemalige Jugendraum. Unklar ist noch die genaue Größe des Gartens. Als Vorteil ist die Nähe zur Festwiese und zum Jugendpark zu nennen.



Der Jugendpark kommt als ergänzender Außenraum in Betracht, unabhängig von einem beheizten Innenraum. Mit der vorhandenen Feuerschale, dem Fußballplatz und den Hängematten sind bereits einige der gewünschten Elemente vorhanden. Um die Aufenthaltsqualität spürbar zu verbessern, braucht es jedoch gezielte Anpassungen. Am dringlichsten wäre die Bereitstellung einer Toilette. Darüber hinaus wären ein Netz für das bestehende Tor, eine überdachte Sitzmöglichkeit sowie ausreichende Beleuchtung wünschenswert, damit sich alle Nutzerinnen und Nutzer sicher fühlen.

5 Pop-Up Jugendräume und Baukulturvermittlung

Die wichtigste Erkenntnis aus den drei Tagen Projectspace mit Jakob Grabher, Fabian Partoll und Jan Niklas Schopf sowie Anne Kalthöner und Lucien Schmidt-Berteau war: Um herauszufinden, wo ein neuer Raum für Jugendliche in Mistelbach am sinnvollsten wäre, müsse man Pop-ups an verschiedenen Standorten ausprobieren und das Objekt gemeinsam mit den Jugendlichen gestalten, damit sie sich damit identifizieren und es als ihr eigenes beanspruchen können. Dies führte zur Entwicklung des Workshop-Formats mit der BORG-Schule, zur Einladung an Jakob Grabher, den Entwurfs- und Bauprozess mitzugestalten, sowie zum daraus resultierenden Pop-up-Jugendraum.

Dabei wurde eines klar: Die Jugend in Mistelbach ist zerstreut. Viele kommen zwar zum Schulbesuch nach Mistelbach, fühlen sich jedoch nicht zuhause an diesem Ort, entsprechend gering sind Zugehörigkeitsgefühl und Enthusiasmus, sich für die Stadt einzusetzen, wie sich in den Workshops mit Schüler:innen sehr bald herausstellte. Als das Wonderland Team den

ersten Workshop mit Jakob Grabher und den Jugendlichen der Klasse 7Bb durchführte, waren die Jugendlichen zunächst sehr überrascht, dass überhaupt etwas für sie entstehen könnte. Nach gemeinsamem Brainstorming war jedoch noch immer nicht klar, was sie sich wünschten. Die Rede war von safe(r) spaces, aber auch von Möglichkeiten, anderen Menschen zu helfen, etwa die Idee eines Helferwagens mit Erste-Hilfe-Angebot. Nach dem initialen





Design-Workshop schien das Thema bei den Jugendlichen nachzuwirken, und das Wonderland Team erhielt einen Anruf von Karen Krall, Kunstlehrerin des BORGs: Die Jugendlichen hätten nun doch Interesse, etwas für sich selbst zu machen, sie hätten sich beim ersten Treffen nicht vorstellen können, dass das wirklich möglich wäre. Daraufhin maßen die Schüler:innen den Aufzug ihrer Schule aus und wollten einen Wagen bauen, der im BORG gelagert werden könnte, aber in den Aufzug passt und auch nach draußen mitgenommen werden kann. In der Zwischenzeit besorgten Jakob Grabher und das Wonderland Team so viele Materialien wie möglich. Am Bauhof in Mistelbach entdeckten sie unbenutzte Straßenschilder, die umfunktioniert werden

sollten. In zwei weiteren Workshops mit den Schüler:innen kam es dann zum Bau des Wagens.

Viele Zwischenschritte und vorbereitende Arbeiten von Jakob waren dabei notwendig, damit die Schüler:innen sichere und selbstständig ausführbare Aufgaben übernehmen konnten.

Es entstand eine mobile Lagerkiste, die Funktionalität, Wiederverwendung und gemeinschaftliche Nutzung miteinander verbindet. Im eingeklappten Zustand präsentiert sich das Objekt als kompakte, abschließbare und witterungsbeständige Lagerbox. Sie lässt sich leicht transportieren, platzsparend lagern und schützt ihren Inhalt vor Vandalismus und Witterungseinflüssen.



Ergänzt wird die Konstruktion durch einen gebrauchten Sonnenschirm sowie Griffe aus mittlerweile abgerissenen Lagerhallen am Nordwestbahnhof.

Das Design wurde einerseits von den Abmessungen der wiederverwendeten Aluminiumschilder bestimmt, andererseits durch die Maße des Schullifts begrenzt. So entstand ein Objekt, das die vorhandenen Materialien und Rahmenbedingungen sichtbar in seine Gestaltung integriert. Das Ergebnis ist ein vielseitig nutzbares Objekt, das Kreativität, Nachhaltigkeit und kollektive Autorinneschaft sichtbar macht. Die Schüler:innen haben bereits ein Wagen-Komitee gebildet und verwalten die Nutzung des Wagens nun selbst.

Ausgeklappt verwandelt sich der Wagen in einen offenen, einladenden Aufenthaltsort. Durch vielfältige Öffnungsmöglichkeiten in alle Richtungen entstehen Durchblicke und Zugänge, die zur Nutzung und Interaktion einladen. Zahlreiche Bauteile erfüllen mehrere Funktionen: Fassadenelemente können aufgeklappt oder vollständig abgenommen werden und dienen anschließend als Tisch, Sitzbank oder Überdachung. Die Materialwahl folgt konsequent dem Prinzip der Wiederverwendung. Ehemalige Verkehrsschilder des örtlichen Bauhofs sowie gesponserte Schalungstafeln einer lokalen Baufirma prägen das Erscheinungsbild und verleihen dem Objekt durch ihre Beschriftungen einen unverwechselbaren lokalen Bezug.





6 Fazit

Diese Publikation möchte sowohl Gemeinden als auch Privatpersonen und Vereine dazu ermutigen, neue Jugendräume zu schaffen; Orte, die Jugendlichen gehören und von ihnen mitgestaltet werden können. Die hier gesammelten Ideen sind bewusst vielfältig: Sie zeigen unterschiedliche Ansätze, Maßstäbe und Herangehensweisen, denn es gibt keine universelle Lösung. Was sie verbindet, ist die gemeinsame Antwort auf eine strukturelle Lücke: Jugendliche verfügen über kaum konsumfreie Räume, in denen sie sich aufhalten, begegnen und entfalten können. In ländlichen Regionen ist dieses Angebot besonders beschränkt.

Neue Räume entstehen nicht von allein. Es braucht lokale Initiative, politischen Willen und kreative Personen, die bereit sind, Bestehendes zu hinterfragen und Neues zu wagen. Jede Gemeinde bringt andere Voraussetzungen mit: unterschiedliche Bevölkerungsstrukturen, Leerstände, Grundstücke, Budgets und Netzwerke. Genau deshalb sind maßgeschneiderte, örtlich verankerte Konzepte so entscheidend. Sie entstehen aus dem Ort heraus, nicht für ihn.

Für die Umsetzung stehen verschiedene Förderungen zur Verfügung und auf europäischer Ebene bietet insbesondere das LEADER-Programm interessante Möglichkeiten für ländliche Gemeinden. Die Kombination verschiedener Förderschienen kann selbst für kleine Gemeinden ambitionierte Projekte realisierbar machen.

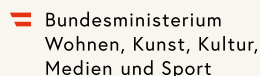
Die Architekt:innen und kreativen Einreicher:innen, die ihre Ideen in dieser Publikation veröffentlichen, teilen ihre Entwürfe im Geist der Offenheit und Ermutigung. Sie freuen sich ausdrücklich über Kontaktaufnahmen, wenn Interesse besteht, eine bestimmte Idee weiterzuentwickeln oder vor Ort umzusetzen.

Impressum

Weitere Informationen zu den Einreichungen, sowie zu Projectspace unter projectspace@wonderland.cx

Dieses Projekt wurde von Wonderland - Platform for European Architecture initiiert und wird von der Stadt Mistelbach unterstützt. Gefördert wird das Projekt von Kulturland Niederösterreich und dem Bundesministerium für Wohnen, Kunst, Kultur, Medien und Sport.

Coverfoto © Jakob Grabher



Autorin
Mary Sarsam

Grafiken & Layout
Emily Paefgen

Leiterin der Organisation
Bahanur Nasya

Blind Date
Robert Körner
Emily Paefgen

Project Space
Mary Sarsam
Batuhan Akkaya

movies in wonderland
Marlene Rutzendorfer

Wonderlab
Bahanur Nasya
Yilmaz Vurucu

Kassierin
Maria Pischlöger

wonderland – platform for european architecture
Donaufelder Straße 44/7/11
1210 Wien
Austria

office@wonderland.cx
www.wonderland.cx
+43 680 32 599 06

Die in diesem Dokument enthaltenen Informationen und Ansichten sind die der Autoren und geben nicht die offizielle Meinung von Wonderland wieder. Wonderland übernimmt keine Gewähr für die Richtigkeit der darin enthaltenen Informationen. Weder Wonderland noch Personen, die im Namen von Wonderland handeln, oder Mitwirkende an dieser Veröffentlichung können für den Inhalt und die Verwendung der darin enthaltenen Informationen haftbar gemacht werden.

ISBN: 978-3-903657-02-1

Mai 2026

Project Space

Jugendräume in Mistelbach

Beim partizipativen Planungsworkshop „Project Space“ kommen lokale und internationale Akteur:innen und Planner:innen an einem bestimmten Ort zusammen und erarbeiten eine gemeinsame Vision. Der Workshop selbst ist öffentlich und es finden während seiner Dauer öffentliche Veranstaltungen statt, die dazu einladen, neue Perspektiven zu entdecken und mit Gleichgesinnten in Kontakt zu treten. Alle Ergebnisse werden der Öffentlichkeit präsentiert und auf der digitalen Plattform Wonderland zur Verfügung gestellt.

**wonderland – platform for european
architecture**
www.wonderland.cx

ISBN: 978-3-903657-02-1