

# QuAKTIV

## Naturnahe, kinder- und jugendgerechte Quartier- und Siedlungsentwicklung im Kanton Aargau

---

Projektbericht Birmenstorf

Basel, 30. September 2015

Timo Huber  
Carlo Fabian  
Nadine Käser  
Magdalene Schmid

Ein Programm in Kooperation mit:



Unterstützt durch:



# Inhalt

<b>1</b>	<b>Das Programm QuAKTIV</b>	<b>3</b>
<b>2</b>	<b>Projektverlauf Birnenstorf</b>	<b>3</b>
2.1	Ausgangslage & Analyse	3
2.1.1	Projektschritte	4
2.1.2	Methodisches Vorgehen & Teilnehmende	4
2.1.3	Ergebnisse	6
2.2	Planung & Konzept	8
2.2.1	Projektschritte	8
2.2.2	Methodisches Vorgehen & Teilnehmende	9
2.2.3	Ergebnisse "Träff"	10
2.2.4	Ergebnisse "Widegass"	14
2.3	Umsetzung & Realisierung	16
2.3.1	Projektschritte	16
2.3.2	Methodisches Vorgehen	16
2.3.3	Ergebnisse	17
2.4	Betrieb & Pflege	21
2.5	Evaluation & Verstetigung	21
<b>3</b>	<b>Empfehlungen</b>	<b>21</b>
<b>4</b>	<b>Literatur</b>	<b>22</b>

# 1 Das Programm QuAKTIV

Das Programm „QuAKTIV - Naturnahe, kinder- und jugendgerechte Quartier- und Siedlungsentwicklung im Kanton Aargau“ der Hochschule für Soziale Arbeit FHNW will dazu beitragen, ein Verständnis für die Wichtigkeit einer naturnahen und kinder- und jugendgerechten Quartier- und Siedlungsentwicklung und -gestaltung in der kommunalen Planungskultur sowie entsprechendes praxis- und umsetzungsrelevantes Methoden- und Prozesswissen zu fördern. Dazu werden in drei Gemeinden des Kantons Aargau konkrete Partizipationsprojekte durchgeführt. Methoden und Instrumente für eine kinder- und jugendgerechte Beteiligung werden (weiter-)entwickelt, getestet und dokumentiert. Die Ergebnisse und Erfahrungen werden für die Praxis in Form einer Praxishilfe (erscheint Februar 2016) aufbereitet. Das Programm (Laufzeit 2013 – 2016) wird finanziert durch den Swisslos Kanton Aargau sowie die Stiftung Mercator Schweiz.

Birmenstorf ist neben Aarburg und Herznach eine der drei Pilotgemeinden von QuAKTIV.

Der vorliegende Bericht hat zum Ziel den Projektverlauf und die durchgeführten Partizipationsmethoden und -prozesse zu dokumentieren.

## 2 Projektverlauf Birmenstorf

Der Projektverlauf wird in diesem Kapitel entlang der fünf Projektphasen "Ausgangslage & Analyse", "Planung & Konzept", "Umsetzung & Realisierung", "Betrieb & Pflege" und "Evaluation & Verstetigung" in je einem Unterkapitel dargestellt. Der Fokus liegt dabei auf den partizipativen Methoden und Prozessen, die gemeinsam mit den Kindern durchgeführt wurden und den davon abgeleiteten Ergebnissen. Ergänzende Prozessschritte und Resultate werden ebenfalls skizziert.

### 2.1 Ausgangslage & Analyse

Die Gemeinde Birmenstorf bewarb sich als Pilotprojekt bei QuAKTIV im Oktober 2013. Ausgangslage dafür war ein 2011 durch ein Landschaftsarchitekturbüro erstelltes Gesamtkonzept "Kostenschätzung Spielanlagen", das Vorschläge für die Gestaltung aufeinander abgestimmter Freiräume enthält. Die verschiedenen Standorte sollten nach unterschiedlicher Priorität umgesetzt werden. Für das Jahr 2014 waren die Standorte "Pausenplatz Widegass" und "Spielplatz Träff" vorgesehen. Nachfolgender Tabelle sind die wichtigsten Projektschritte für die Phase „Ausgangslage & Analyse“ zu entnehmen. Alle mit den Kindern durchgeführten Methoden sind ausführlich thematisiert.

### 2.1.1 Projektschritte

Phase	Datum	Ereignis	Methode (Anzahl teilnehmende Kinder)
Ausgangslage & Analyse	Dezember 2013	Entscheid von Seiten QuAKTIV für Birnenstorf als Pilotgemeinde	
	16.01.2014	Treffen mit Gemeindevertretenden und Mitarbeitenden FHNW	
	März 2014	Unterzeichnung Kooperationsvereinbarung zwischen Gemeinde und FHNW	
	11.03.2014	1. Sitzung Arbeitsgruppe (AG)	
	31.03.2014	Vorstellung Programm QuAKTIV durch FHNW und Absprache Vorgehen mit Lehrpersonen	
	12./19./21.05.2014	Workshops mit Schülerinnen und Schülern der Stufen Kindergarten (KiGa), Unterstufe (US) und Mittelstufe (MS): Bestandsaufnahme und Bewertung	1. Subjektive Landkarten (KiGa: 6m/5w) 2. Dorfbegehung (US: 8m/12w; MS: 9m/11w) 3. Autofotografie (MS: 13m/13w) 4. Zeichnen & Theater (KiGa: 11m/9w)
	20.05.2014	2. Sitzung AG: Rückblick Analysephase	

*KiGa = Kindergarten; US = Unterstufe (1. & 2. Klasse); MS = Mittelstufe (3. - 5. Klasse); m = Jungen; w = Mädchen*

### 2.1.2 Methodisches Vorgehen & Teilnehmende

Um die Bestandserhebung und Bewertung der Freiräume in Birnenstorf durchzuführen, wurde auf verschiedene Methoden der sozialräumlichen Lebensweltanalyse zurückgegriffen. Die unterschiedlichen Methoden dienen grundsätzlich der Erforschung der lebensweltlichen Sicht von Kindern auf bestimmte Orte in einem Quartier oder einer Siedlung und der subjektiven Bedeutung, die diese für sie haben sowie die subjektiv zugeschriebenen sozialräumlichen Zusammenhänge.

Im Rahmen der Bestandserhebung in Birnenstorf wurden im Mai 2014 folgende Methoden angewendet. Die Methoden werden in der Praxishilfe zu QuAKTIV (erscheint Februar 2016) ausführlicher beschrieben. Die Methoden hatten teilweise dieselbe Zielsetzung. Sie wurden mit unterschiedlichen Gruppen durchgeführt, um so auch wertvolle Erkenntnisse zu den durchgeführten Methoden zu erhalten.

#### **Dorfbegehung**

Die Dorfbegehung (Deinet/Krisch 2006) hat zum Ziel, dass die Kinder selbständig eine Route bestimmen mit Orten, die für sie wichtig sind oder die sie meiden. Die entsprechenden Orte werden direkt bei der Begehung von den Kindern kommentiert und gemeinsam besprochen.

Mit kleinen Gruppen von Kindern wurden Begehungen durchs Quartier und durch die gesamte Gemeinde unternommen. Während der Begehung wurden die sozialräumlichen Interpretationen und die zugeschriebenen Qualitäten durch die Kinder anhand von Diktiergeräten und Fotokameras dokumentiert. Da mehrere Gruppen je eigene Begehungen durchgeführt haben, konnten die Lebensräume der Kinder differenziert und aus verschiedenen Perspektiven aufgezeichnet werden. Die Aufteilung der Gruppen nach Geschlecht hat insbesondere ermöglicht wichtige Erkenntnisse über das Verhältnis von Mädchen zum öffentlichen Raum zu erhalten. Die Route wurde durch die Kinder bestimmt und führte teilweise an schwer zugängliche Orte. Es wurde auch darauf geachtet, dass die Kinder die Möglichkeit wahrnehmen konnten, die für sie wichtigsten Aufenthaltsorte in die Route einzuplanen.

Die Erkenntnisse in Bezug auf die Bedeutung von Orten, bieten einen differenzierten Einblick in die lebensweltliche Sicht der Kinder und in die damit verbundenen Aneignungs- und Verdrängungsprozesse.

### **Autofotografie**

Die Autofotografie (Deinet/Krisch 2006) hat zum Ziel, dass Kinder ausgehend von einem Auftrag eigenständig Orte bestimmen, diese mit Hilfe einer Kamera festhalten und die Bilder anschliessend kommentieren und interpretieren.

Die Kinder hatten die Aufgabe, mehrere Orte oder Wege zu fotografieren, an denen sie sich gerne aufhalten oder Orte, die sie eher meiden. Die unterschiedlichen Bilder lieferten einen Eindruck davon, welche Orte für die Kinder von sozialräumlicher Bedeutung sind. Im Auswertungsgespräch wurden die Fotos dann von den Kindern erläutert, so konnten sie ihre Eindrücke vermitteln. Dadurch wurden die Kinder zu Expertinnen und Experten ihrer Sozialräume gemacht. Sie konnten eigenständig und aus ihrer eigenen Perspektive die entsprechenden Orte bestimmen und festhalten.

Wie bei der Dorfbegehung werden bei der Autofotografie subjektive Eindrücke und Bedeutungen der individuellen Lebenswelten aus Sicht der Kinder vermittelt.

### **Subjektive Landkarten**

Ziel der Methode Subjektive Landkarten (Deinet/Krisch 2006) ist, dass Kinder die subjektiv bedeutungsvollen Orte im Quartier und der Gemeinde zeichnen oder malen und danach kommentieren.

Ausgehend vom Schulhaus haben die Kinder auf einem leeren Blatt Papier die umliegenden, für sie bedeutungsvollen Orte (ein-)gezeichnet und machten sie so sichtbar. Es war dabei hilfreich, die Kinder konkret nach Orten zu fragen, die für sie wichtig sind und oftmals aufgesucht werden und solchen, die eher gemieden werden. Nach der Erhebung haben die Kinder ihre subjektiven Landkarten kommentiert, die Aussagen wurden ebenfalls dokumentiert. Subjektive Bedeutungen und Interpretationen von den gezeichneten Orten und Wegen konnten so festgehalten werden.

Der Vorteil dieser Methode liegt darin, dass man mit relativ geringem Aufwand einen umfassenden Einblick in die subjektiven Lebenswelten von Kindern erhalten kann. Ein Nachteil liegt jedoch darin, dass begrenzte kreative und künstlerische Fähigkeiten bei manchen Kindern zu Hemmungen führen oder die Aussagekraft der Zeichnungen einschränken können. Es hat sich deshalb als positiv erwiesen, dass in kleinen Gruppen gezeichnet wurde.

### **Zeichnen & Theater**

Ziel der Methode Zeichnen & Theater (Lechthaler 2004) ist, dass Kinder mithilfe von Vorführungen und Zeichnungen ihr Spielverhalten und ihre Lieblingstätigkeiten in der Freizeit ausdrücken.

Zur Einstimmung haben die Kinder alleine überlegt, was sie gerne in ihrer Freizeit machen, wo sie sich aufhalten und mit wem sie sich dort treffen. Dies haben sie zeichnerisch festgehalten. Anschliessend hatten die Kinder die Aufgabe in Kleingruppen von 4-5 Kindern mit Unterstützung einer pädagogischen Fachkraft Szenen einzustudieren, die Ausdruck ihrer Alltagsgestaltung sind. Nach einer ersten Phase des Einstudierens wurden die Szenen den anderen Kindern und den Fachkräften vorgeführt und die anderen Kinder hatten die Aufgabe zu erraten, welche Tätigkeiten und Objekte in den Szenen enthalten sind. Die Vorführungen wurden auf Video festgehalten um sie im Nachhinein systematisch auswerten zu können.

Es geht bei der Methode um eine Nachahmung von Handlungen und Abläufen. Die Methode kann mit wenig Aufwand und bereits mit jüngeren Kindern durchgeführt werden.

### **Teilnehmende**

In dieser Phase haben an den verschiedenen Workshops insgesamt 97 Kinder (47 Jungen, 50 Mädchen) mitgewirkt. Von der Stufe Kindergarten haben 31 Kinder (17 Jungen, 14 Mädchen), von der Unterstufe 20 Kinder (8 Jungen, 12 Mädchen) und von der Mittelstufe 46 Kinder (22 Jungen, 24 Mädchen) den Prozess mitgestaltet. Die Anzahl Teilnehmende ist bezogen auf die Gemeinde Birnenstorf sehr gross und die Verteilung von Alter und Geschlecht ausgewogen.

### **2.1.3 Ergebnisse**

Die wichtigsten Ergebnisse aus der Phase "Ausgangslage & Analyse" werden nach Themen geordnet nachfolgend festgehalten und geben subjektive Bedeutungen und Interpretationen wieder:

#### **Bewegung, Spiel, Freizeit**

- Der *Sportplatz* ist insbesondere für die älteren Kinder wichtig, die neuen Spielelemente neben der Turnhalle (Plastikmatten und Gummiband, Hängematte, Vogelnestschaukel, Metallkasten) werden geschätzt und intensiv genutzt. Der Platz ist schön und schattig.
- Der *Spielplatz Träff* wird als wenig attraktiv gestaltet wahrgenommen. Die Mädchen klettern oder sitzen oft auf dem Klettergerüst, den Jungen hingegen fehlen das Abenteuer und die Herausforderung. Die Schaukel ist sehr beliebt und es "streiten" sich alle darum. Ein Seil zum Schaukeln am Baum wird geschätzt und rege genutzt. Die Kinder klettern gerne auf die Bäume. Der Drehturm ist früher für viele das wichtigste Element gewesen, sie sind jetzt betrübt, dass dieser nicht mehr funktionstüchtig ist.
- Einige Jungen der Mittelstufe gehen oft in den *Wald* um sich zu treffen, zum Klettern, zum Feuer machen, zum BMX/Velo fahren beim *grossen Platz mit der Feuerstelle oberhalb der Gemeinde am Waldrand*.
- Der Ast zum Schwingen beim *Schulhaus Widegass* ist bei allen bekannt und beliebt. Die jüngeren Kinder spielen auf der Strasse oft Fussball und Fangis auf den grossen Steinen.
- Beim *Schulhaus Gemeindebaustrasse* werden die Spielkisten gelobt und der Asphaltplatz zum Fussball spielen.
- Einige Mädchen gehen zum *Ponyhof* reiten und nennen diesen als wichtigen Ort für sie.

#### **Soziales, Austausch, Rückzug**

- Einigen Mädchen sind Rückzugsorte sehr wichtig, sie gehen sich oft gegenseitig *zuhause* besuchen, um ungestört beieinander sein zu können.
- Einige Jungen haben geheime *Verstecke in der Natur* um ungestört zu sein und sich zurückziehen zu können. Ebenso werden Bäume als Rückzugsort in der Pause beim *Spielplatz Träff* genannt.
- Der *grosse Platz mit der Feuerstelle am Waldrand* wird sehr geschätzt, um die Aussicht zu geniessen und für sich sein.
- Die *grosse Wiese beim Sportplatz* wird gerne genutzt zum Picknicken und die Sonne geniessen.

#### **Wege, Verkehr**

- Die Kinder nutzen gerne *Schleichwege*, sie sind teilweise "gefährdevoll" und erlebnisreich.

- Einige Kinder finden, dass Zebrastreifen über die *Hauptstrasse* am falschen Ort sind. Die Hauptstrasse wirkt trennend zwischen wichtigen Erlebnisräumen (Reuss, Stutzwald), die Überquerung wird als Gefahr beim Schulweg wahrgenommen. Die Autos halten oft nicht an.
- Die Kreuzungen *Oberhardstrasse/Chileweg* und *Chileweg/Kirchstrasse* empfinden die Kinder als gefährlich und problematisch, da die Autolenkenden die Kinder nicht sehen und umgekehrt. Der defekte Spiegel an der Kreuzung *Oberhardstrasse/Chileweg* trägt zur Gefahrensituation bei.
- Die Pausensituation beim *Schulhaus Widegass* wird als schwierig bezeichnet, da sehr wenig Platz vorhanden ist und die Kinder auch auf der Strasse spielen.

### **Natur**

- Einige Jungen der Mittelstufe halten sich sehr gerne beim *Platz mit der Feuerstelle oberhalb der Gemeinde* auf. Sie haben daneben einige *Verstecke/geheime Orte im Wald*, wo sie sich gerne treffen.
- Das *Reussufer* wird von einigen Kindern mit den Eltern zum Spazieren genutzt.
- Beim *Spielplatz Träff* schätzen viele Kinder den Brunnen und die Möglichkeit zum Stauen und Beobachten, was passiert.
- Viele Kinder beobachten gerne Bienen und andere Insekten.
- Einige Brunnen in der Gemeinde (insbesondere der direkt an der Badenerstrasse) werden von den Kindern gerne zum Baden genutzt.
- Die Bäume werden von vielen Kindern geschätzt, da man drauf klettern kann und sie Schatten spenden.
- Mädchen sind weniger im Wald, weil es dort Insekten und Zecken hat und die Eltern - so die Aussagen der Mädchen - Angst um sie haben.
- Die Unterstufenkinder schätzen, dass sie einmal in der Woche mit ihrem Lehrer in den *Wald* gehen und dort schnitzen.
- Einige Mädchen reiten gerne durch den *Wald* und geniessen die frische Luft.

### **Konflikte, Negativorte**

- Die Verunreinigungen von Jugendlichen beim *Sportplatz* werden als störend wahrgenommen (im "Häuschen für Jugendliche"). Die Kinder sind der Meinung, dass die Jugendlichen Rücksicht nehmen sollen, auch wenn es "ihr" Häuschen ist.
- Die Kinder bedauern, dass das Wasser beim *Brunnen bei der Mehrzweckhalle* kein Trinkwasser ist.
- Das Wasserspiel beim *Schulhaus Widegass* funktioniert seit langem nicht mehr, es kommt kein Wasser und ist daher langweilig, man kann deshalb nur auf den Steinen sitzen.
- Der *Platz vor der Mehrzweckhalle* hat viele Schlaglöcher und es ist deshalb schwierig zum Kickboardfahren.
- Die *Reuss* ist in diesem Bereich wegen der starken Strömung zu gefährlich, deshalb erlauben die Eltern den Kindern nicht alleine an den Fluss zu gehen oder gar zu baden.
- Die Mädchen vermissen Shopping-Möglichkeiten im *Dorf* und ein Schwimmbad.
- Einige Kinder vermissen überdachte Sitzmöglichkeiten beim *Schulhaus Gemeindehausstrasse*. Die Bänke sind mitten auf dem Platz und ohne Dach.

- Der *Pfarrgarten neben dem Schulhaus Widegass* darf nicht genutzt werden, das finden die Kinder sehr schade, weil er auch sonst nicht genutzt wird.
- Ein paar Mädchen berichten, dass sie Angst bekommen, wenn ältere Jugendliche auf den *Spielplatz* kommen und gehen deshalb weg.

## 2.2 Planung & Konzept

Die Ergebnisse der Phase "Ausgangslage & Analyse" dienen als Grundlage für die Planung der zwei Spiel-, Erlebnis- und Aufenthaltsräume "Pausenplatz Widegass" und "Spielplatz Träff" und entsprechender Zugangs- und Verbindungswege. Als Übergang zu den Planungsworkshops im Herbst wurden noch vor den Sommerferien 2014 "Denkpfosten" durch die Schülerinnen und Schüler gestaltet und an den Standorten aufgestellt. Farbenfroh und kreativ gestaltet, waren sie Vorboten des vielfältigen und partizipativen Gestaltungsprozesses.

Im Rahmen von Planungsworkshops wurden konkrete Modelle, Collagen und Zeichnungen gefertigt. Die Modelle wurden in Form eines Kurzfilms, in welchem die Kinder ihre Modelle vorgestellt und dokumentiert hatten, präsentiert. Die Ergebnisse aus diesen Planungsworkshops stellen die Basis für die Konzepte der zwei Spiel-, Erlebnis- und Aufenthaltsräume dar. Die jeweiligen durch die Landschaftsarchitektin skizzierten Konzepte wurden den Kindern präsentiert und sie hatten im Rahmen dieser "Rückkoppelung" Gelegenheit ein Feedback zu geben und Änderungs- oder Ergänzungsvorschläge einzubringen.

Im Folgenden werden wichtige Projektschritte, angewandte Methoden und Ergebnisse dieser Phase festgehalten.

### 2.2.1 Projektschritte

Phase	Datum	Ereignis	Methode (Anzahl teilnehmende Kinder)
Planung & Konzept	01.07.2014	3. Sitzung AG: Ausblick Planungsphase	
	02.07.2014	Workshop mit Schülerinnen und Schülern: Rückblick, Ausblick & Sichtbarmachen der bisherigen Aktivitäten	5. Denkpfosten setzen (MS: 15m/14w)
	21.08.2014	Besichtigung Plätze mit Landschaftsarchitektin & Gartenbauer	
	27./28.08.2014	Workshop mit Schülerinnen und Schülern MS: Modellbau & Vorstellung Modelle (Filmaufnahme) (gemeinsam mit Landschaftsarchitektin und Mitarbeiterin von SpielRaum)	6. Planungswerkstatt: Modellbau (MS: 14m 17w)
	09.09.2014	Workshop mit Schülerinnen und Schülern US: Begehung und Zeichnen (gemeinsam mit Landschaftsarchitektin)	7. Planungswerkstatt: Zeichnen (US: 9m, 11w)
	11.09.2014	Austausch Landschaftsarchitektin Ideen Kinder	
	15.09.2014	Modellbaufilm an Schulbesuchstag gezeigt	
	16.09.2014	4. Sitzung AG: Vorführung Modellbaufilm, Rückblick Planungswerkstatt & Besprechung Ideen Kinder	
	14.10.2014	5. Sitzung AG: Besprechung Vorschläge Pläne	
	21.10.2014	Workshop mit Schülerinnen und Schülern MS: Rückkoppelung Pläne Landschaftsarchitektin	8. Rückkoppelung (MS: 16m/15w)

*KiGa = Kindergarten; US = Unterstufe (1. & 2. Klasse); MS = Mittelstufe (3. - 5. Klasse); m = Jungen; w = Mädchen*

## 2.2.2 Methodisches Vorgehen & Teilnehmende

### **Planungswerkstatt: Modellbau**

Die Methode des Modellbaus (Bundesarbeitsgemeinschaft Spielmobile e.V. 2001; Eder 2001; Landesvereinigung für Gesundheit und Akademie für Sozialmedizin Niedersachsen 2009) hat zum Ziel, Kindern die Möglichkeit zur Mitwirkung in einer konkreten Planung zu ermöglichen und im eigenen Umfeld wirksam sein zu können. Die Artikulation erfolgt hauptsächlich auf gestalterische Art und Weise, was auch Kindern die Teilnahme erleichtert, die sich verbal weniger gut ausdrücken können. Sie ermöglicht die Arbeit mit kindgerechten Materialien, ebenso wird eine dreidimensionale Umsetzung von Wünschen und Ideen unterstützt. Durch den Einsatz von Naturmaterialien können Kinder für das Thema Natur/Naturnähe sensibilisiert werden.

Zum Einstieg wurden gemeinsam Naturmaterialien im Wald gesammelt. Bei der anschließenden Platzbegehung wurden durch die Projektleiterin (Gemeinderätin Birnenstorf) die Rahmenbedingungen erläutert. Die Landschaftsarchitektin hat die räumlichen Gegebenheiten und die Gestaltungsmöglichkeiten erklärt. Ebenso hat sie auf den Grundsatz der naturnahen Gestaltung hingewiesen. Danach haben die Kinder in Zweiergruppen Modelle aus den gesammelten natürlichen Materialien (Holz, Stein, Moos, Erde, Blätter) aus dem Wald und zusätzlichen Materialien gebastelt. Anschließend haben die Kinder in Kleingruppen ihre Modelle den Fachpersonen vorgestellt. Dabei standen die Tätigkeiten im Fokus, die ausgeübt werden sollen können und nicht die Objekte. Die Ergebnisse wurden auf Diktiergerät und als Notizen festgehalten.

Am nächsten Tag stellten die Kinder ihre Modelle einander gegenseitig vor und hatten die Gelegenheit Fragen zu stellen und Kommentare zu den jeweiligen Modellen abzugeben. Das Vorstellen wurde filmisch festgehalten, um Eltern und anderen Interessierten im Rahmen eines Schulbesuchstags und dem Gemeinderat zu zeigen, welche Ideen und Anregungen die Kinder haben.

### **Planungswerkstatt: Zeichnen**

Die Methode Zeichnen (Brunsemann/Stange/Tiemann 2001; Bundesarbeitsgemeinschaft Spielmobile e.V. 2001; Ministerium für Bildung, Frauen und Jugend Rheinlandpfalz 2004) hat zum Ziel, Kindern die Möglichkeit zur Mitwirkung in einer konkreten Planung zu ermöglichen und im eigenen Umfeld wirksam sein zu können. Die Artikulation erfolgt hauptsächlich auf gestalterische Art und Weise, was auch Kindern die Teilnahme erleichtert, die sich verbal weniger gut ausdrücken können.

Zu Beginn wurden die unmittelbaren Plätze (Widegass und Don Bosco-Platz) mit den Kindern begangen. Dabei konnten sich die Kinder dazu äussern, was sie gerne dort machen, was ihnen gefällt, aber auch was nicht und was sie gerne dort machen würden. Den Kindern wurden anschliessend Bilder von naturnah gestalteten Erlebnisräumen zur Inspiration gezeigt und danach gefragt, was für Tätigkeiten sie dort ausüben könnten. Die Bilder haben eine breite Spanne dargestellt. Hierbei ging es um die Sensibilisierung für das Thema "Naturnähe". Bei der Begehung war das Thema auch schon sehr präsent. Danach hatten die Kinder Zeit, um mittels Collagen und Zeichnungen ihre "Traumerlebnisräume" darzustellen. Die Zeichnungen haben die Kinder den Fachpersonen anschliessend einzeln vorgestellt. Die Ergebnisse wurden mit Diktiergerät festgehalten.

### **Teilnehmende**

Beim "Denkpfosten" setzen haben Schülerinnen und Schüler der Mittelstufe (15 Jungen, 14 Mädchen) teilgenommen. 31 Kinder (14 Jungen, 17 Mädchen) der Mittelstufe haben die Methode Modelle umgesetzt. 20 Kinder (9 Jungen, 11 Mädchen) der Unterstufe haben gezeichnet.

Zu den von der Landschaftsarchitektin erstellten Konzepten, haben im Rahmen einer "Rückkoppelung" wiederum ausschliesslich Kinder der Mittelstufe (16 Jungen, 15 Mädchen) ihr Feedback gegeben. Die Konzepte wurden auf einem Beamer gezeigt und die Teilnehmenden konnten zu allen Elementen ihre Kommentare abgeben und diskutieren.

### **2.2.3 Ergebnisse "Träff"**



Bild 1: Modellbau Mittelstufe Birnenstorf, 27.08.2014 (FHNW)

### **Tätigkeiten & Elemente nach Kategorien**

Folgendes wurde von den Kindern genannt:

#### **Bewegen & Austoben**

Klettern, Hangeln, Balancieren, Hüpfen, Drehbaum, Leiter, Kletterwand, Kletterbaum, Plattform mit Holzgeländer, Slackline, Bäume, Brücke mit Schwingelement, Seilbahn, Wippe, Hängebrücke, Kletternetz, Materialhäuschen mit Spielen, Kletterpark, Schaukel, Dirtpark mit Rampe, Röhre, Trampolin, Seilbahn

#### **Gestalten & Bauen**

Bach

**Begegnen & Austauschen**

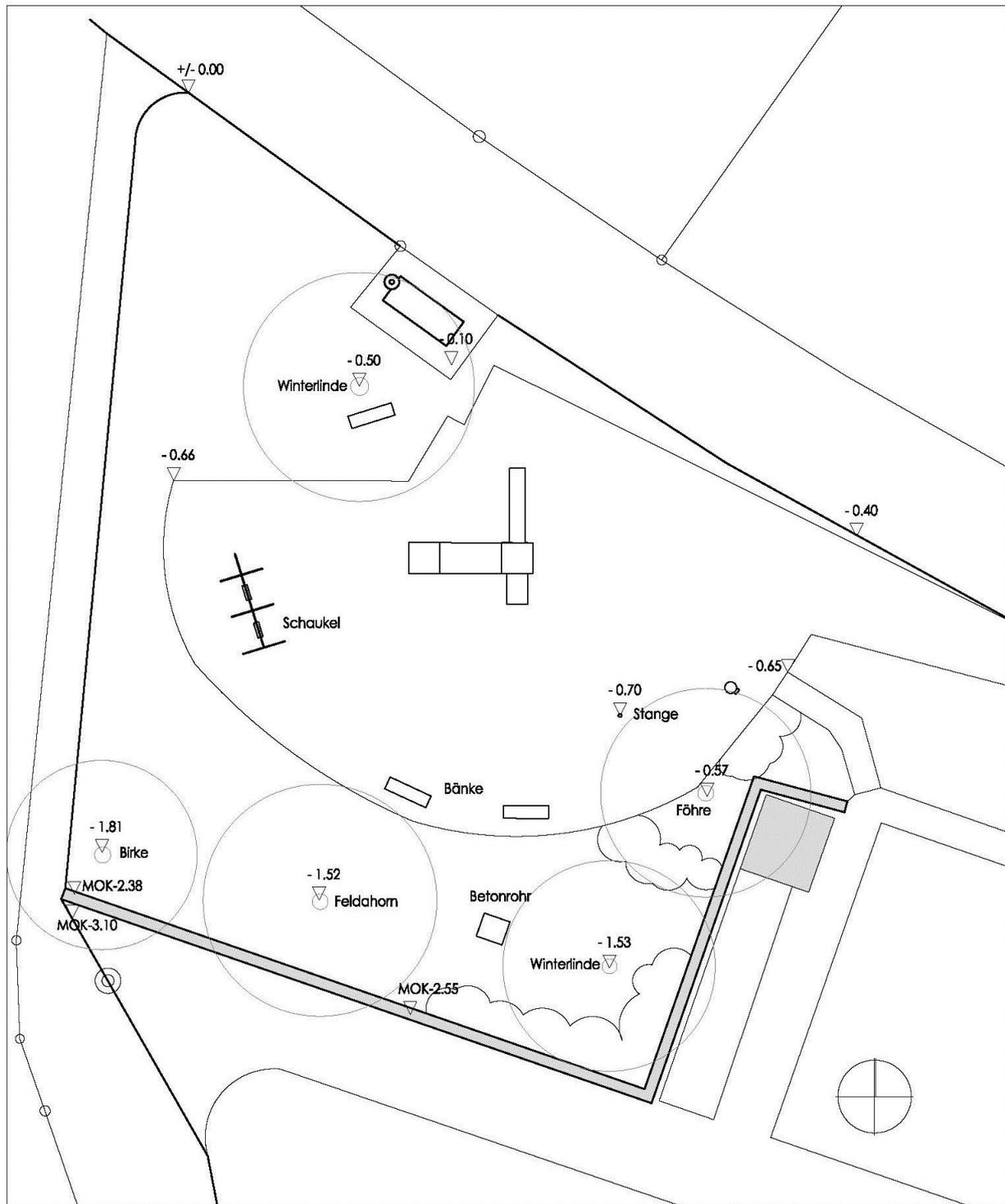
Reden, Sitzen, Chillen, Lesen, Verstecken, Sitzecke mit Dach, Labyrinth, Holzhütte mit Dach, Sitzmöglichkeiten, Chillecke (weich, kuschelig), Büsche, Feuerstelle, Sitzplatz mit Schatten, grosser Stein, Wiese, Höhle

**Erleben & Erforschen**

Bach, Labyrinth, Gras, Teich, Feuerstelle, Dekoration/Kunst, Fussbad mit Fischen, Wiese, Sinnespark (Massageweg), Blumen

**Verstecken & Zurückziehen**

Sitzecke mit Dach, Plattform mit Holzgeländer, Labyrinth, Holzhütte mit Dach, Bäume, Sitzmöglichkeiten, Chillecke (weich, kuschelig), Röhre, Teich, Geheimversteck, Hügel, Feuerstelle, Sitzplatz mit Schatten, Röhre (Versteck), Höhle



**BIRMENSTORF  
SIELEPLATZ "TRÄFF"  
M 1 : 200**

Bild 2: Plan Ausgangslage Spielplatz "Träff" Birmenstorf (Gemeindeverwaltung Birmenstorf)



Bild 3: Konzept Spielplatz "Träff" Birnenstorf (GartenWerke GmbH)

## 2.2.4 Ergebnisse "Widgass"

### Tätigkeiten & Elemente nach Kategorien

Folgendes wurde von den Kindern genannt:

#### Bewegen & Austoben

Mauer, Schaukel, Seil, Berg, Seilbahn (Kabelrutsche), Trampolin, Reiten, Pferd, Klettern, Baum, Rutschbahn, Feuerwehrstange, Wasserrutsche, Wasserspielplatz, Wasserrutsche, Katapult, Vogelnechtschaukel

#### Gestalten & Bauen

Flechten, Blumenketten, Wasser, Wasser stauen, Blumen, Bach, Hütte bauen, Steine

#### Begegnen & Austauschen

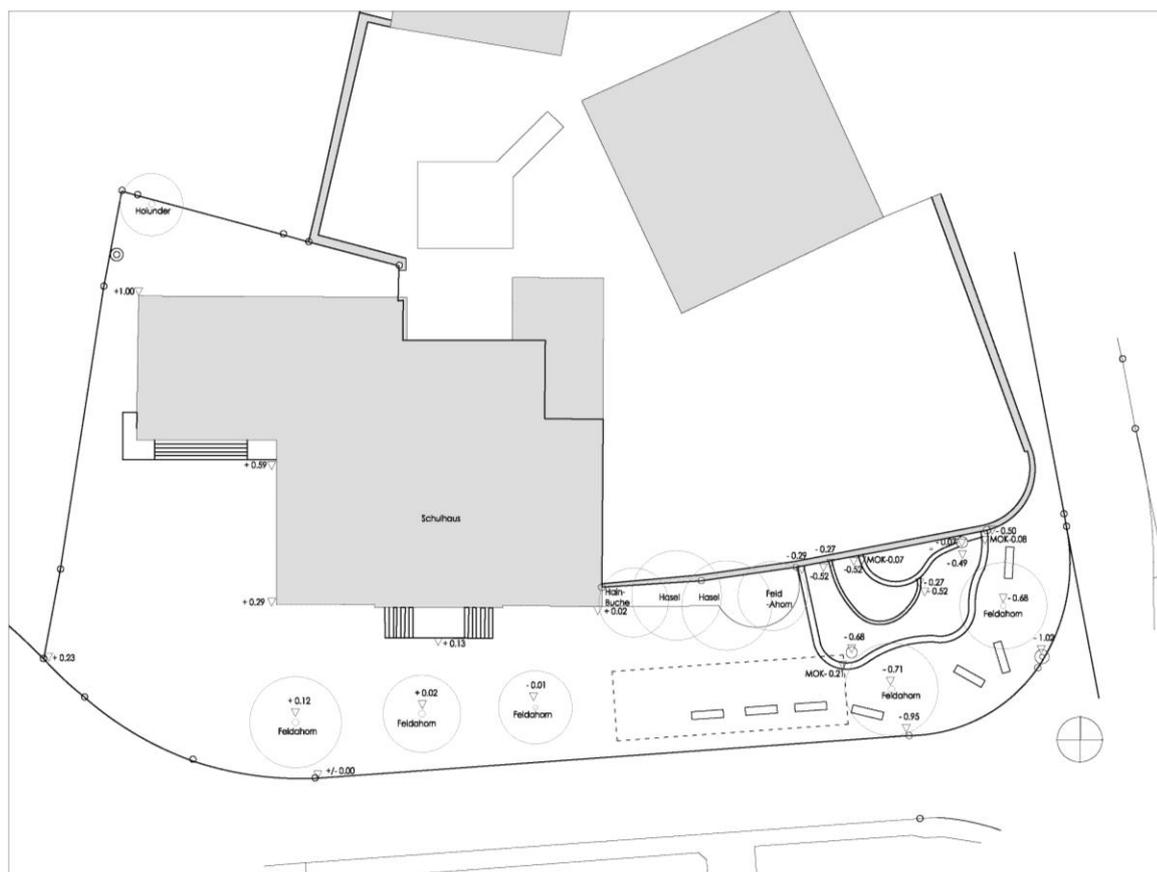
Kräutergarten, Sitzen, Chillecke, Hütte

#### Erleben & Erforschen

Kräutergarten, Beobachten & Streicheln, Eidechse, Tiere, Schaf, Eidechsenhotel, (tiefes) Wasser, Insekten, Pferd, Halten & Füttern, Blumen, Teich, Insektenhotel, Sinnespark/Barfussweg, Fischteich, Riesendrache, Wasserpumpe

#### Verstecken & Zurückziehen

Sitzen, Haus mit Tür zum Abschliessen, Geheimgang/Tunnel, Chillecke, Hängematte, Hütte, Häuschennur für Mädchen, Tipi/Zelt



BIRNENSTORF, SCHULHOF WIDGASS, M 1 : 200

Bild 4: Plan Ausgangslage Spielplatz "Widgass" Birnenstorf (Gemeindeverwaltung Birnenstorf)

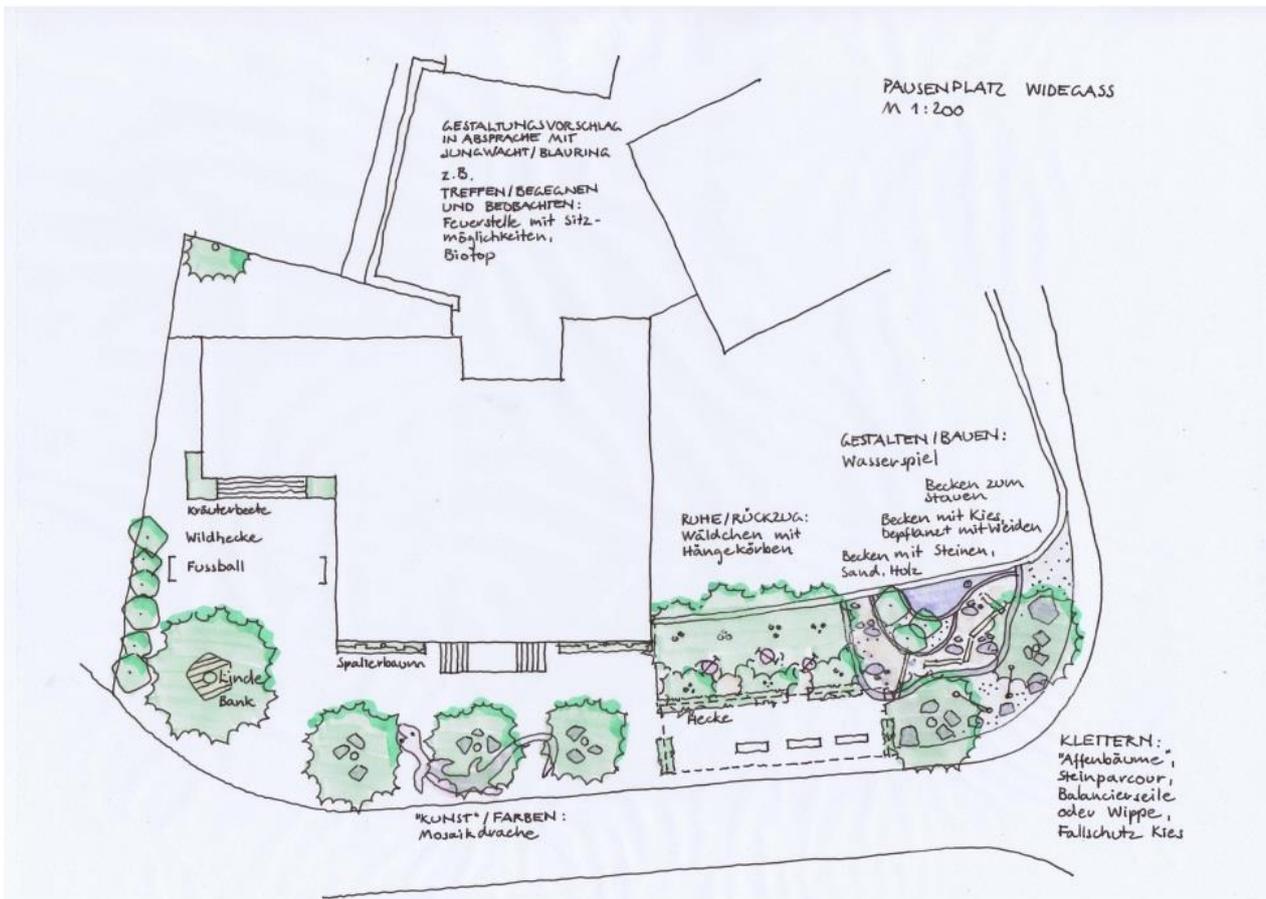


Bild 5: Konzept Pausenplatz "Widegass" Birnenstorf (GartenWerke GmbH)

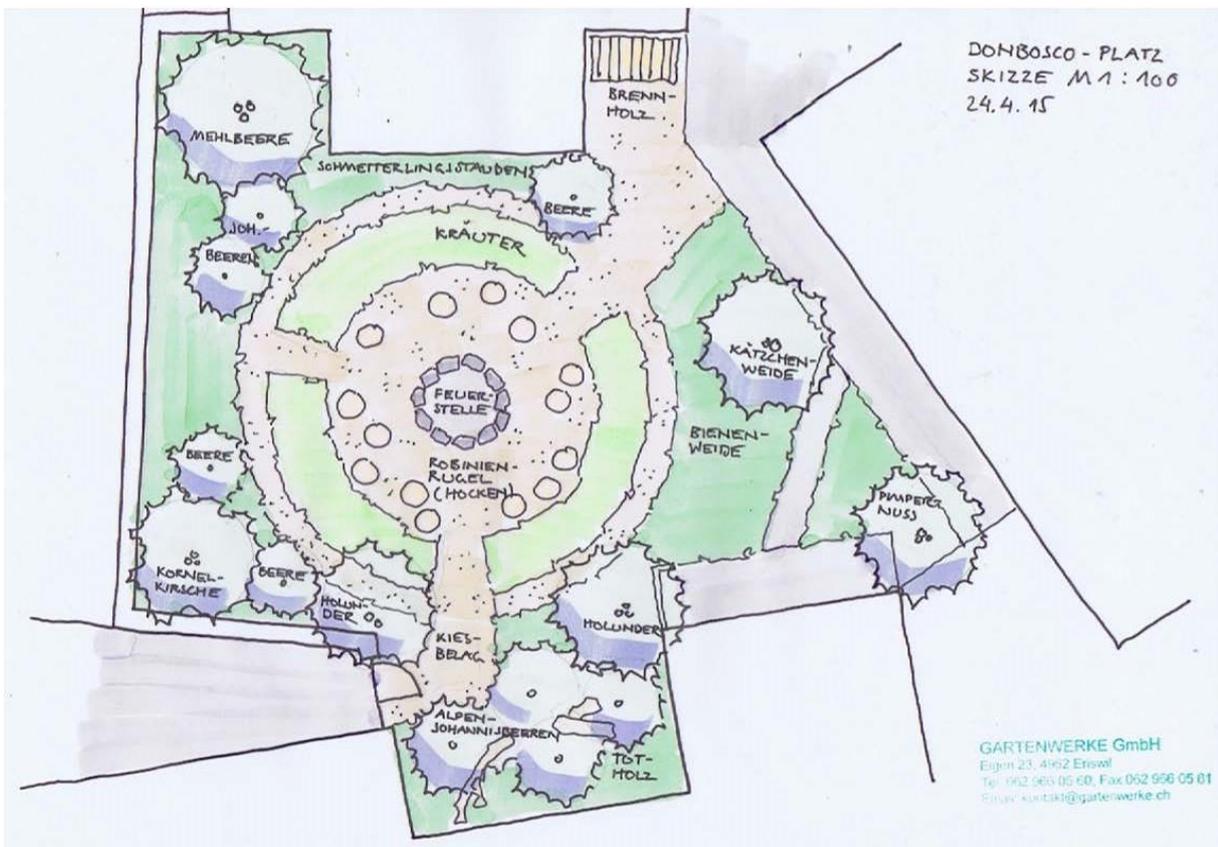


Bild 6: Konzept "Don Bosco Platz" hinter Pausenplatz "Widegass" Birnenstorf (GartenWerke GmbH)

## 2.3 Umsetzung & Realisierung

In der Phase "Planung & Konzept" mündeten Ergebnisse aus den Workshops mit den Kindern in eine konkrete Planung der Erlebnissräume "Spielplatz Träff" und "Pausenplatz Widegass". Die Konzepte wurden nach der Rückkoppelung mit den Schülerinnen und Schülern nochmals angepasst und in der Arbeitsgruppe verabschiedet. Auf Grundlage dieser Pläne wurden anschliessend Arbeitspakete festgelegt. Die groben Vorarbeiten mit den grossen Maschinen beim "Spielplatz Träff" wurden durch die Gartenbaufirma durchgeführt. Bei leichteren Arbeiten wie z.B. Verschieben von Steinen wurden vor allem beim Standort "Widegass" bereits in einer ersten Phase Kinder beigezogen. Im Rahmen einer Pflanzaktion beim Standort "Träff" konnten einige Schülerinnen und Schüler der Mittelstufe mitwirken und "ihren" Platz aktiv gestalten.

Im Folgenden werden wiederum wichtige Projektschritte, angewandte Methoden und Ergebnisse dieser Phase festgehalten.

### 2.3.1 Projektschritte

Phase	Datum	Ereignis	Methode (Anzahl teilnehmende Kinder)
Umsetzung & Realisierung	28.10.2014	Begehung der Plätze mit Landschaftsarchitektin, Vertretung Schule, Gartenbauer, Vertretung Unterhalt und Projektleitung (Gemeinderat) und definitive Festlegung der Arbeitspakete	
	November/Dezember 2014	Erste Ausführungsschritte durch Gartenbauer mit partieller Unterstützung durch Schülerinnen und Schüler	
	13.01.2015	6. Sitzung AG: Rückblick Ausführung Phase 1, Ausblick Ausführung Phase 2	
	19.03.2015	Vorbesprechung weitere Schritte für Ausführung Phase 2	
	28.04.2015	7. Sitzung AG: Definitive Entscheide Ausführung Phase 2, Diskussion wiederkehrende Gestaltungen, Unterhalt	
	18./19.05.2015	Workshop mit Schülerinnen und Schülern	9. Pflanztag (ca. 15 Schülerinnen und Schüler Mittelstufe)

### 2.3.2 Methodisches Vorgehen

#### **Pflanztage & Mitmachbautage**

Die Methode Pflanztage & Mitmachbautage (Eder 2001)(Urbanes Wohnen e.V. München/Projekt "Grüne Schul- und Spielhöfe" 2000) hat zum Ziel, dass Kinder bei Arbeiten zur Gestaltung eines Platzes mitwirken können, an dessen Planung sie beteiligt waren. Positive Begleiteffekte sollen damit die höhere Identifikation mit dem Raum und die Sorgfalt und Verantwortlichkeit sein, sowie die Erkenntnis für die Kinder, dass sie ihr Umwelt aktiv (mit)gestalten können.

Im Herbst 2014 konnten Kinder der Unterstufe bei der Neugestaltung des Wasserspiels bei der "Widegass" mitwirken. Im Frühling 2015 konnten Kinder der Mittelstufe im Rahmen eines Pflanztages beim "Träff" Kräuter und Pflanzen setzen, schaufeln und pickeln und Steine schleppen. Im Sommer 2015 hatten wiederum einige Kinder die Möglichkeit beim Bau von Holzpodesten mitzuwirken.

Geplant ist, dass auch der Platz hinter dem Schulhaus "Widegass", der sogenannte "Don Bosco"-Platz mit Beteiligung von Kindern und Jugendlichen voraussichtlich im Jahr 2016 umgestaltet und geöffnet wird.

Desweiteren sollen die Plätze "Widegass" und "Träff" kontinuierlich verändert werden und auch natürliche Veränderungen zugelassen werden.

### 2.3.3 Ergebnisse



Bild 7: Ausgangslage Spielplatz "Träff" Birmenstorf (FHNW)



Bild 8: Spielplatz "Träff" Birnenstorf nach Umgestaltung (FHNW)



Bild 9: Spielplatz "Träff" Birnenstorf nach Umgestaltung (FHNW)



Bild 10: Spielplatz "Träff" Birnenstorf nach Umgestaltung (FHNW)



*Bild 11: Ausgangslage Pausenplatz "Widegass" Birnenstorf (FHNW)*



*Bild 12: Pausenplatz "Widegass" Birnenstorf nach Umgestaltung (FHNW)*

## 2.4 Betrieb & Pflege

Für diese Phase können zum Zeitpunkt des vorliegenden Berichts keine konkreten Ergebnisse festgehalten werden, da diese Phase noch ansteht. Gleichwohl sind erste Erkenntnisse bereits aus Erfahrungen und Diskussionen entstanden. Diese sind im Kapitel "Empfehlungen" festgehalten.

## 2.5 Evaluation & Verstetigung

Die Projekte in den Gemeinden sowie das gesamte Programm QuAKTIV werden intern und extern evaluiert und Ergebnisse, Erkenntnisse und Schlussfolgerungen in entsprechenden Berichten sowie in der Praxishilfe QuAKTIV (erscheint Februar 2016) aufbereitet. Wie für die Phase "Betrieb & Pflege" können auch für diese Phase zum Zeitpunkt des vorliegenden Berichts keine Ergebnisse festgehalten werden.

# 3 Empfehlungen

Folgende Empfehlungen lassen sich aufgrund der bisherigen Aktivitäten und Erfahrungen festhalten:

### **Partizipation**

- Kinder sollten auch bei anderen Planungsvorhaben einbezogen werden, um Gemeinde kindergerechter zu gestalten und Kindern Erfahrung des eigenen Mitwirkens zu ermöglichen.

### **Gestaltung**

- Spiel-, Erlebnis- und Aufenthaltsbereichen sollten vielfältig nutzbar, strukturreich und veränderbar gestaltet sein.
- Für die Gestaltung sollten mehrheitlich Naturmaterialien oder naturnahe Elemente verwendet werden, um den Spiel- und Erlebniswert zu steigern.
- Die Topographie sollte abwechslungsreich gestaltet werden.
- Die naturnah gestalteten Spiel-, Erlebnis- und Aufenthaltsbereiche stellen eine wichtige Ergänzung zu Sportplätzen und anderweitigen Freizeitflächen dar.

### **Naturnähe**

- Kindern sollte eine Naturerfahrung im ganzen Quartier ermöglicht werden.
- Förderung von Elementen wie Bäumen, Blumen und Wiesen, Erde und Sand, Steine und Holz.
- Naturerfahrungsräume sollten gut vernetzt sein mit der umgebenden Landschaft und ggf. übergeordneten Wegverbindungen.

### **Wege und Verkehr**

- Es sollte in möglichst lückenloses Fuss- und Radwegnetz geschaffen werden, das eine gefahrenlose Fortbewegung ermöglicht (teilweise wurden bereits Massnahmen zur Schulwegsicherheit eingeleitet, QuAKTIV hat diesen Prozess unterstützt).

### **Pflege & Unterhalt**

- Es ist wichtig, die für den späteren Unterhalt zuständigen Personen von Anfang an in ein Projekt einzubeziehen.

- Es empfiehlt sich auch in dieser Phase Kinder einzubeziehen, um sie dafür zu sensibilisieren und auch hier Identifikation zu schaffen
- Naturnahe Erlebnisräume unterscheiden sich im Pflegeaufwand nicht von herkömmlichen Anlagen. Sie erfordern jedoch eine andere Art der Pflege. So dürfen beispielsweise Übergänge organisch ausgestaltet sein, Ritzenvegetation ist erlaubt und Veränderung wird explizit zugelassen.

## 4 Literatur

- Brunsemann, Claudia/Stange, Waldemar/Tiemann, Dieter (2001). Mitreden - Mitplanen - Mitmachen. Kinder und Jugendliche in der Kommune. Berlin und Kiel: Deutsches Kinderhilfswerk e.V./Ministerium für Frauen, Jugend, Wohnungs- und Städtebau des Landes Schleswig-Holstein.
- Bundesarbeitsgemeinschaft Spielmobile e.V. (2001). Methodensammlung: Projekte zur Partizipation von Kindern leicht gemacht. Trier: Bundesarbeitsgemeinschaft Spielmobile e.V.
- Deinet, Ulrich/Krisch, Richard (2006). Der sozialräumliche Blick der Jugendarbeit. Methoden und Bausteine zur Konzeptentwicklung und Qualifizierung. Wiesbaden: VS-Verlag.
- Eder, Wolfgang (2001). Spiel(t)räume naturnah mit Kindern gestalten. Praktischer Leitfaden zur Planung von Spielplätzen. Steyr: Jugendreferat des Landes OÖ.
- Landesvereinigung für Gesundheit und Akademie für Sozialmedizin Niedersachsen (2009). NaturSpielRäume - mit Kindern gesunde Lebenswelten gestalten: ein Leitfaden zum Projektmanagement. Hannover: Landesvereinigung für Gesundheit und Akademie für Sozialmedizin Niedersachsen.
- Lechthaler, Katja (2004). Alle Kinder spielen gern Theater: Was Kinder durch Schauspieler erleben und lernen. München: Beust Verlag.
- Ministerium für Bildung, Frauen und Jugend Rheinlandpfalz (2004). Spielleitplanung - ein Weg zur kinderfreundlichen Gemeinde und Stadt. Mainz: Ministerium für Bildung, Frauen und Jugend Rheinlandpfalz.
- Urbanes Wohnen e.V. München/Projekt "Grüne Schul- und Spielhöfe" (2000). Auf die Perspektive kommt es an! Münchner Kinder mischen mit. Kinder-Plan-Bau-Wagen. München: Urbanes Wohnen e.V. München und Projekt "Grüne Schul- und Spielhöfe".