

Konzept zur Durchführung der Spielleitplanung in der Gemeinde Stuhr

# Spielleitplanung

## Groß und klein in Stuhr daheim!!!

Der demografische Wandel erfordert von Kommunen, sich um heranwachsende Bürgerinnen und Bürger zu bemühen. Nicht nur aus finanziellen, sondern auch aus sozialen Gründen sind Kommunen an einer ausgewogenen Altersstruktur interessiert. Der Standortfaktor 'Kinder- und Familienfreundlichkeit' gewinnt folglich immer mehr an Bedeutung. Hier setzt die Spielleitplanung als ein strategisches Instrument der Stadtentwicklung an, um räumliche Planungen der Kommunen kind- und jugendgerecht zu gestalten und diese zu einem Schwerpunkt der Kommunalpolitik herauszubilden.

Die Anforderungen zukünftiger Stadtentwicklungsprozesse stellen auch eine weitere Gruppe in den Vordergrund, die aufgrund des demographischen Wandels einen immer höheren Anteil der Bevölkerung ausmacht: die Senioren. Die Senioren sind zunehmend aktiv am gesellschaftlichen Leben beteiligt, verfügen über zeitliche Ressourcen und zeigen die Bereitschaft, sich in das Gemeinwesen aktiv einzubringen.

Die Besonderheit der Spielleitplanung in der Gemeinde Stuhr soll folglich darin liegen, neben Kindern und Jugendlichen auch die Senioren an räumlichen Planungen zu beteiligen, um generationsübergreifende, lebenswerte räumliche Strukturen herauszubilden.

Neben den oben dargestellten Anforderungen aktueller Stadtentwicklungsprozesse unterstreicht der Gesetzgeber in der Novellierung des Baugesetzbuchs (BauGB), durch die Ergänzung in § 3 Abs. 1 BauGB, dass auch Kinder und Jugendliche, als ein Teil der Öffentlichkeit, an räumlichen Planungsprozessen möglichst frühzeitig zu beteiligen sind:

*„Die Öffentlichkeit ist möglichst frühzeitig über die allgemeinen Ziele und Zwecke der Planung, sich wesentlich unterscheidende Lösungen, die für die Neugestaltung oder Entwicklung eines Gebiets in Betracht kommen, und die voraussichtlichen Auswirkungen der Planung öffentlich zu unterrichten; ihr ist Gelegenheit zur Äußerung und Erörterung zu geben. **Auch Kinder und Jugendliche sind Teil der Öffentlichkeit im Sinne des Satzes 1“.***

Auch im Niedersächsischen Kommunalverfassungsgesetz (NKomVG) wird in § 36 ausdrücklich auf die Beteiligung von Kindern und Jugendlichen an räumlichen Planungsprozessen hingewiesen:

„Gemeinden und Samtgemeinden sollen Kinder und Jugendliche bei Planungen und Vorhaben, die deren Interessen berühren, in angemessener Weise beteiligen. Hierzu sollen die Gemeinden und Samtgemeinden über die in diesem Gesetz vorgesehene Beteiligung der Einwohnerinnen und Einwohner hinaus geeignete Verfahren entwickeln und durchführen“.

Um den oben dargestellten Vorgaben des Gesetzgebers und des Landes gerecht zu werden, bietet sich das Instrument der Spielleitplanung an, um die Belange und Interessen von Kindern und Jugendlichen in räumliche Planungen der Gemeinde Stuhr zu integrieren.

### Definition „Spielleitplanung“

„Die Spielleitplanung ist eine nachhaltige und umweltgerechte Entwicklungsplanung für Städte und Ortsgemeinden, die sich an den Bedürfnissen und Sichtweisen von Kindern und Jugendlichen orientiert. Sie ist ein Verfahren zur Erhaltung und Verbesserung des Lebens- und Wohnumfeldes von Kindern und Jugendlichen. Ein zentraler Bestandteil aller Planungs-, Entscheidungs- und Umsetzungsschritte ist die Beteiligung von Mädchen und Jungen. Aus der Verzahnung von räumlicher Planung und Beteiligung ergibt sich die besondere Qualität

der Spielleitplanung.“ (Ministerium für Bildung, Frauen und Jugend Rheinland-Pfalz, Spielleitplanung – ein Weg zur kinderfreundlichen Gemeinde, 2004, S. 14).

Ein wesentlicher Aspekt der Spielleitplanung ist es, dass die Gemeinde in ihrer Gesamtheit als vernetzter potenzieller Spiel-, Erlebnis- und Aufenthaltsbereich betrachtet wird. Spielleitplanung erfasst, bewertet und berücksichtigt alle Orte und Flächen, die für den Aufenthalt von Kindern und Jugendlichen in Frage kommen. Spielplätze sind lediglich ein Teilaspekt der Spielleitplanung. Ziel ist es, alle öffentlichen Freiräume, in denen Kinder und Jugendliche sich aufhalten und aktiv werden, zu erfassen, zu bewerten und zu berücksichtigen; so ist der Blick der Spielleitplanung auch auf Brachen, Siedlungsränder, Baulücken, Grünanlagen, Straßen oder auch Plätze gerichtet.

Mit der Anwendung der Spielleitplanung als strategisches Instrument der Stadtentwicklung soll gewährleistet werden, dass bei allen Planungs-, Entscheidungs- und Umsetzungsschritten im Gemeindegebiet die Bedürfnisse und Interessen von Kindern und Jugendlichen berücksichtigt werden. Zentraler Bestandteil ist die Beteiligung von Mädchen und Jungen verschiedener Altersstufen.

In der Gemeinde Stuhr sollen neben den Bedürfnissen und Interessen von Kindern und Jugendlichen auch die der Senioren Eingang in räumliche Planungen finden. Hierbei sind auch die Senioren entsprechend zu den Kindern und Jugendlichen an allen Verfahrensschritten der Spielleitplanung (siehe weiter unten) zu beteiligen.

### **Was bringt die Spielleitplanung für die Gemeinde Stuhr**

Mithilfe der Spielleitplanung soll in der Gemeinde Stuhr eine Umgebung mit abwechslungsreichen Spiel-, Erlebnis- und Aufenthaltsbereichen entwickelt werden, die sowohl den Bedürfnissen von Kindern und Jugendlichen, als auch denen der älteren Generationen nahe kommt. Dies soll durch die Sicherung, Entwicklung und Vernetzung vielfältiger Außenräume erzielt werden. Ziel ist es, durch die Spielleitplanung die Lebensqualität aller Generationen in Stuhr zu erhöhen und den Standortfaktor Familienfreundlichkeit der Gemeinde zu stärken. In diesem Zusammenhang soll das Instrument der Spielleitplanung bewirken, dass künftig Spiel-, Erlebnis- und Aufenthaltsbereiche für Kinder und Senioren nicht getrennt voneinander, sondern generationsübergreifend geplant und hergestellt werden.

### **Bestimmung des möglichen Plangebietes**

Wie bereits weiter oben beschrieben, ist ein wesentlicher Aspekt der Spielleitplanung die Betrachtung des gesamten Gemeindegebietes als vernetzter Spiel-, Erlebnis- und Aufenthaltsbereich.

Die Gemeinde Stuhr hat ca. 33.500 Einwohner auf 8 Ortsteile verteilt, so dass die Aufstellung eines Spielleitplanes für das gesamte Gemeindegebiet in einem Arbeitsschritt vermutlich nicht geleistet werden kann und bei einer großräumigen Betrachtung auch die Bedürfnisse und Belange der Zielgruppen nicht ausreichend berücksichtigt werden können. Es bietet sich daher an, zunächst bestimmte Bereiche zur Aufstellung von einzelnen (Teil-) Spielleitplänen zu bestimmen.

#### Plangebiet Briseck

In räumlicher Nähe zum Ortskern Brinkum befindet sich das Wohngebiet der städtebaulichen Entwicklungsmaßnahme „BriSeck“. Hier sind bis zum Jahr 2010 mehrere Hundert Einfamilienhäuser, Doppelhaushälften und Reihenhäuser entstanden. Der prozentuale Anteil von Kindern und Jugendlichen im Wohngebiet BriSeck ist höher als im Stuhrer Durchschnitt (s. Anlage 1), so dass hier ein hohes Potential zur Beteiligung dieser Altersgruppen an räumlichen Planungen gegeben ist. Die Altersgruppe der über 65-Jährigen ist in dem Plangebiet BriSeck nur schwach vertreten (s. Anlage 1). Damit der Anbindung dieser Zielgruppe ausreichend Rechnung getragen wird, werden in räumlicher Nähe zum Plangebiet entsprechende Kooperationspartner ausgewählt (s. unten).

### Mögliche Kooperationspartner

Als mögliche Kooperationspartner im Plangebiet kommen hinsichtlich der Beteiligung von Kindern und Jugendlichen grundsätzlich die Grundschule Brinkum, die Kooperative Gesamtschule Stuhr-Brinkum, Brinkumer Kindertagesstätten, Jugendgruppen (Jugendtreff „Haus am Wall“), das VHS-Zentrum in Brinkum, ortsansässige Sportvereine und auch Pfadfindergruppen in Frage. Für die Beteiligung der älteren Generationen würden sich der Senioren Wohnpark Brinkum, der Seniorenbeirat, Kirchengemeinden, Moscheen und das Mehr-Generationen-Haus Stuhr-Brinkum anbieten.

### **Ablaufschema der Spielleitplanung**

Weiter unten ist das Ablaufschema der Spielleitplanung abgebildet, wie es in der Handlungsanleitung des Ministeriums für Bildung, Frauen und Jugend Rheinland-Pfalz „Spielleitplanung – ein Weg zur kinderfreundlichen Gemeinde und Stadt“ (2004) dargestellt wird.

1.	Ratsbeschluss zur Durchführung der Spielleitplanung, Benennung der/ des Hauptverantwortlichen
2.	Beauftragung von Planer/in und pädagogischer Fachkraft
3.	Beteiligung von engagierten Personen
4.	Auftaktveranstaltung auf Orts-/Stadtebene
5.	Bildung einer Arbeitsgruppe Spielleitplanung auf Orts-/Stadtebene
6.	Bestandserhebungen
7.	Aufstellung des Spielleitplans
8.	Ratsbeschluss zum Spielleitplan inklusive örtlicher Qualitätszielkonzeption
9.	Umsetzung von Projekten und Vorhaben
10.	Weiterentwicklung/ Fortschreibung der Spielleitplanung

 Aktive Beteiligung von Kindern und Jugendlichen

Im Folgenden werden die Verfahrensschritte der Spielleitplanung näher erläutert und Anregungen zur Durchführung in der Gemeinde Stuhr vorgeschlagen.

#### **1. Ratsbeschluss**

Die Spielleitplanung ist nur funktionsfähig, wenn sie verbindlich ist. Die Verbindlichkeit ist durch Ratsbeschluss auf Gemeindeebene herzustellen. Mit anderen Worten spielt die Kommunalpolitik eine wesentliche Rolle in der Spielleitplanung, da weder die Durchführung noch die Umsetzung ohne Zustimmung der Kommunalpolitik realisiert werden kann.

#### **2. Beauftragung/Benennung von Planern und pädagogischen Fachkräften**

Darüber, ob zur Durchführung der Spielleitplanung ein externes Planungsbüro beauftragt werden soll, oder ob intern Ressourcen zur Verfügung gestellt werden können, ist im Rahmen der verfügbaren Haushaltsmittel zu entscheiden.

#### **3. Beteiligung von engagierten Personen**

Spielleitplanung bedarf der Unterstützung vieler Menschen, daher sind engagierte Personen für die Spielleitplanung zu gewinnen, die dann als Multiplikatoren in der Bevölkerung fungieren. Hier wäre an Ehrenamtliche, Senioren (Seniorenbeirat der Gemeinde Stuhr) und auch Jugendgruppen (z.B. Jugendtreff Haus am Wall, Jugendrotkreuz Brinkum) zu denken.

#### **4. Auftaktveranstaltung auf Gemeindeebene**

Die Auftaktveranstaltung ist eine öffentlichkeitswirksame Vorstellung der Spielleitplanung, um möglichst viele Bürgerinnen und Bürger über das Vorhaben zu informieren. Die Veranstaltung sollte nach Möglichkeit im Rathaus durchgeführt werden.

## **5. Bildung einer Arbeitsgruppe Spielleitplanung auf Verwaltungsebene/ Gemeindeebene**

Für eine stete und erfolgreiche Durchführung der Spielleitplanung ist die Bildung einer Arbeitsgruppe, die aus Bürgerinnen und Bürgern und Mitgliedern der Verwaltung besteht, erforderlich. Auf Verwaltungsebene ist eine querschnittsorientierte Zusammenarbeit verschiedener Fachbereiche notwendig, um alle relevanten Fachdisziplinen zusammenzuführen, die den Prozess der Spielleitplanung berühren. Hier ist besonders an eine Zusammenarbeit der Fachbereiche 2 (Stadtentwicklung und Umwelt), 3 (Verkehr, Ordnung und Soziales) und 4 (Bildung, Kultur und Freizeit) zu denken.

## **6. Bestandserhebung – Beteiligungsmethoden und Entwicklung einer örtlichen Qualitätszielkonzeption**

### Streifzüge/ Ortsteilspaziergänge

Die Bestandserhebungen dienen dazu, Qualitäten und Mängel im Bewertungsraum aufzuzeigen. Die Erhebung der Planungsgrundlagen basiert auf den planerischen Bestandserhebungen und den Ergebnissen der mit den Kindern, Jugendlichen und Senioren durchgeführten Streifzüge bzw. Ortsteilspaziergänge. Streifzüge sind eine wirkungsvolle Beteiligungsmethode, um Bedeutungs- und Nutzungsmuster der Zielgruppen zu erfassen und darzustellen. Während der Ortsteilspaziergänge sollen die Zielgruppen der Planerin/ dem Planer ihre tatsächlichen Spiel-, Erlebnis- und Aufenthaltsorte aufzeigen. Die Ergebnisse der Streifzüge bilden eine Grundlage für weitere städtebauliche Planungen.

### Befragungen an Schulen/ Mental Maps (subjektive Landkarten)

Eine weitere Beteiligungsmethode während der Bestandserhebungen ist die Erstellung von subjektiven Landkarten, den so genannten Mental Maps (s. Anlage 2 – Musterfragebögen an Kinder und Jugendliche am Beispiel der Stadt Berlin). Mental Maps dienen dazu, subjektive Bedeutungen von räumlichen Strukturen abzubilden. Durch diese Methode werden Alltagserfahrungen, Bedeutungen und Nutzungsmuster deutlich. Zur Durchführung dieser Methode wird einem Fragebogen ein Kartenausschnitt des Plangebiets im Maßstab 1:1000 beigelegt. Wichtige Kooperationspartner bei dieser Beteiligungsmethode sind die Schulen.

Denkbar wäre es auch, Fragebögen über den Seniorenbeirat an interessierte/ bzw. an den Streifzügen beteiligte Senioren zu verteilen.

### Zukunftswerkstatt

Zukunftswerkstätten bieten eine geeignete Basis, strukturiert Ideen und Zukunftsvisionen zu entwickeln. Hierbei wird das Ziel verfolgt, bei den Zielgruppen Neugierde zu wecken und den Willen zur Gestaltung ihrer Umwelt zu fördern. Bei den Zukunftswerkstätten werden eingangs die Ergebnisse der Bestandsanalyse den Anwesenden vorgestellt und gemeinsam mit ihnen erörtert. Im Verlauf der Zukunftswerkstatt werden Ideen zur künftigen Entwicklung des Plangebiets gesammelt. Bevor aus den Ideen konkrete Projekte abgeleitet werden können, ist ihre Umsetzbarkeit durch die Verwaltung zu prüfen. Die Umsetzbarkeit ist u.a. an städtebaulichen Gesichtspunkten, an umweltrelevanten Belangen, der bauordnungsrechtlichen Zulässigkeit und auch anhand der zur Verfügung stehenden Haushaltsmittel zu bewerten. Ferner ist zu prüfen, ob sich die Ideen in die örtliche Qualitätszielkonzeption (s. unten) einbetten. Auf diesem Wege können aus Ideen der Zukunftswerkstatt konkrete Projekte erarbeitet werden, die letztlich im Spielleitplan dargestellt werden. Die Beteiligungsmethode der Zukunftswerkstatt kann in der gesamtäumlichen Planung, sowie im Vorfeld konkreter Realisierungen eingesetzt werden (s. Punkt 9).

### Örtliche Qualitätszielkonzeption

Die während der Bestandserhebungen erfassten Interessen und Bedürfnisse der Zielgruppen bilden die Grundlage der örtlichen Qualitätszielkonzeption. Hierbei wer-

den von der Planerin/ dem Planer die fachlichen Aspekte mit den Bedürfnissen und Interessen von Kindern, Jugendlichen und Senioren zusammengeführt und gemeinsam mit der Arbeitsgruppe Spielleitplanung die konkrete örtliche Qualitätszielkonzeption entwickelt.

Die Qualitätszielkonzeption ist für die zielgerichtete und nachhaltige Durchführung der Spielleitplanung elementar; sie besteht aus Leitbild, Leitlinien und Qualitätszielen.

Ein Mögliches **Leitbild** für die Gemeinde Stuhr könnte folgendermaßen lauten: **Groß und klein in Stuhr daheim! Spielleitplanung - Der Weg zu einer kinder-, jugend- und seniorenfreundlichen Gemeinde.**

Mögliche **Leitlinien** für die Spielleitplanung in Stuhr könnten sein: Die Gemeinde Stuhr ist bestrebt ihre Siedlungs- und Freiflächen, sowie auch ihre Verkehrsflächen im Interesse von Kindern, Jugendlichen und Senioren so zu entwickeln, dass ihre Qualität verbessert, Flächen erhalten und gesichert oder neu geschaffen werden.

Hierbei will die Gemeinde Stuhr:

- in erster Linie Kinder und Jugendliche, aber auch Senioren stets beteiligen
- die Belange dieser Altersgruppen in Fachplanungen integrieren
- querschnittsorientiert arbeiten
- die unterschiedlichen Interessen und Belange der Altersgruppen, sowie auch geschlechterspezifische Unterschiede beachten.

Qualitätsziele sind hingegen als konkrete Schritte zur Realisierung der Spielleitplanung zu verstehen. Mögliche Qualitätsziele könnten beispielsweise lauten: Zugänglichkeit von Grünflächen verbessern (z.B. attraktive Eingangsbereiche schaffen), Vernetzung von Grünflächen optimieren, autofreie Fußwegeverbindungen zur Erhöhung der Sicherheit und Erreichbarkeit im gesamten Wohn- und Lebensumfeld schaffen.

Die Maßnahmenvorschläge des Spielleitplans basieren auf der Qualitätszielkonzeption.

Die Bestandserhebungen werden in der Regel durch Bestandspläne dokumentiert (s. Anlage 3 – Beispiel für einen Bestandsplan). Der Spielleitplan wird aus den Bestandsplänen abgeleitet.

## **7. Aufstellung des Spielleitplans**

Der Spielleitplan wird auf Basis der Bestandserhebungen der Planerin/ des Planers und der Erhebungen mit den Kindern, Jugendlichen und Senioren aufgestellt. In dem Spielleitplan werden die Ergebnisse der Erhebung, deren Bewertung auf der Grundlage von Qualitätszielen und die Entwicklungsperspektiven der Orte und Flächen im Plangebiet festgehalten und Vorschläge für die Sicherung und Weiterentwicklung von Spiel-, Erlebnis- und Aufenthaltsbereichen gemacht. Der Spielleitplan enthält Empfehlungen für kurz-, mittel- und langfristig umzusetzende Projekte und Vorhaben und auch Empfehlungen zur Beteiligung von Kindern und Jugendlichen. Wie die Planzeichnung für einen Spielleitplan aussehen kann, ist im Anhang 4 am Beispiel der Stadt Hildesheim veranschaulicht.

## **8. Ratsbeschluss zum Spielleitplan und örtliche Qualitätszielkonzeption**

Der Spielleitplan und die örtliche Qualitätszielkonzeption werden vom Rat der Gemeinde per Beschluss für verbindlich erklärt; der Spielleitplan bildet langfristig den Orientierungs- und Handlungsrahmen für kommunale Entscheidungsträger und die Arbeitsgruppe Spielleitplanung.

## **9. Umsetzung von Projekten und Vorhaben**

Einzelne Projekte und Vorhaben werden (soweit wie möglich) mit Beteiligung von Kindern und Jugendlichen umgesetzt. Als Beteiligungsmethoden bieten sich in diesem Verfahrensschritt Planungswerkstätten, Zukunftswerkstätten oder auch Mitmachbaustellen und Feste an.

### Planungswerkstätten

Planungswerkstätten befassen sich mit Fragen der konkreten Gestaltung von Räumen (z.B. Straßen, Grünflächen, Schulhöfen). Der Zugang über den Bau eines Modells ist für alle Zielgruppen reizvoll, da sie so ihre gestalterischen Ideen anschaulich und wirkungsvoll präsentieren können. Hierbei werden die Modelle jeweils durch die Modellgestalter selbst den Entscheidungsträgern und der Öffentlichkeit vorgestellt.

### Mitmachbaustellen

Werden die Zielgruppen bei der Umsetzung ihrer Vorschläge und Ideen im Rahmen von Mitbauaktionen beteiligt, ist die Identifikation mit den gestalteten Flächen/ Plätzen bzw. Objekten umso größer. Durch die Nachbetreuung der Aktion kann die Nachhaltigkeit und Pflege des mitgestalteten Platzes oder des Objektes gesichert werden.

## **10. Weiterentwicklung/ Fortschreibung des Spielleitplanung**

Der Spielleitplan sollte weiterentwickelt werden, um sich den Veränderungen der Stadtentwicklung anzupassen, aber auch um neu heranwachsende Generationen von Kindern an der Spielleitplanung zu beteiligen.

Auch ist die Spielleitplanung bei einer erfolgreichen Durchführung im Plangebiet auf andere Teile des Gemeindegebiets auszudehnen, um im Ergebnis alle Spiel-, Erlebnis- und Aufenthaltsbereiche in der Gemeinde zu vernetzen.

### **Zeitliches Ablaufschema**

In Anlehnung an Erfahrungen anderer Städte und Gemeinden, die das Instrument der Spielleitplanung anwenden haben, wird für die Gemeinde Stuhr folgender zeitlicher Rahmen angesetzt:

#### **2015 (1. und 2. Quartal)**

- Ratsbeschluss zur Durchführung der Spielleitplanung
- Bildung einer Arbeitsgruppe aus Verwaltung und engagierten Bürgern
- Informationsveranstaltung mit den Zielgruppen, der Kommunalpolitik und der Verwaltung
- Beginn der planerischen Bestandsaufnahme, Durchführung von Streifzügen mit den Zielgruppen, Befragungen an den Schulen/ Einrichtungen für Senioren
- Durchführung von Zukunftswerkstätten zur künftigen Entwicklung des Plangebiets bzw. der gesamtgemeindlichen Entwicklung

#### **2015 (3. und 4. Quartal)**

- Abschluss der Bestandsaufnahmen durch die Aufstellung eines Bestandsplanes
- Vorstellung des Bestandsplans im Verwaltungsausschuss und Fachausschuss
- Erstellen eines vorläufigen Entwurfs des Spielleitplans

#### **2016 (1. und 2. Quartal)**

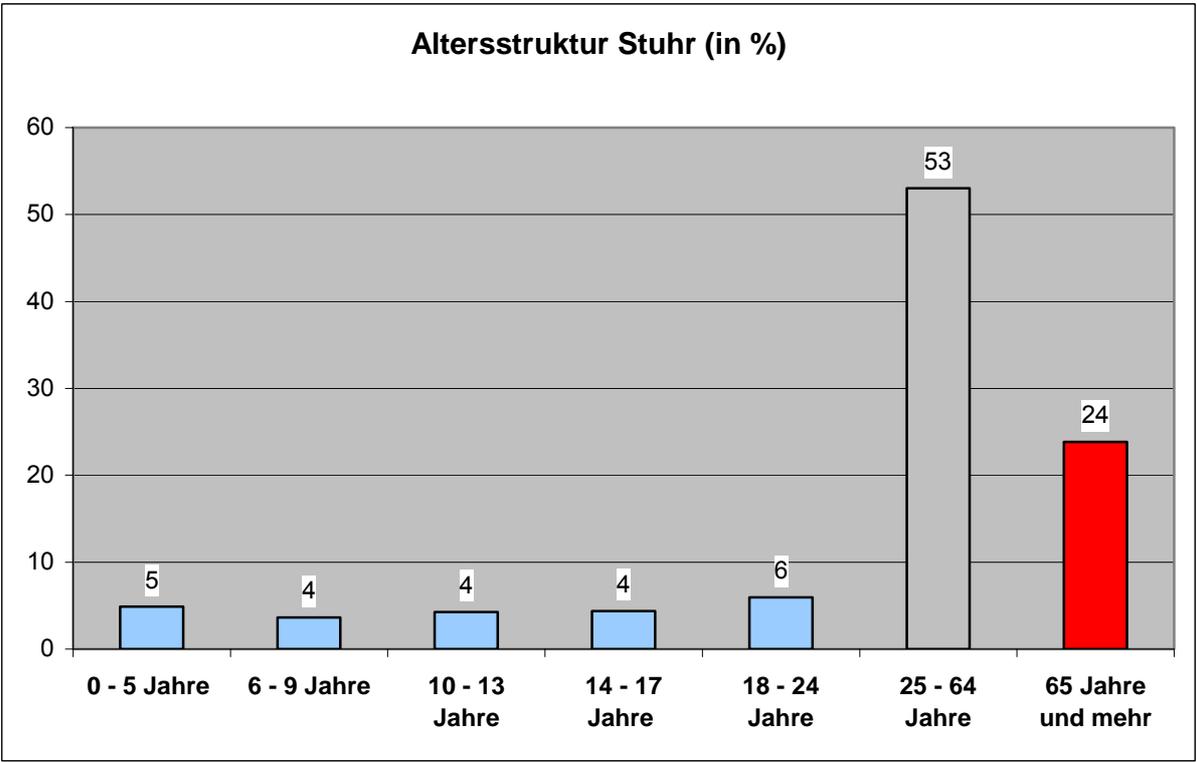
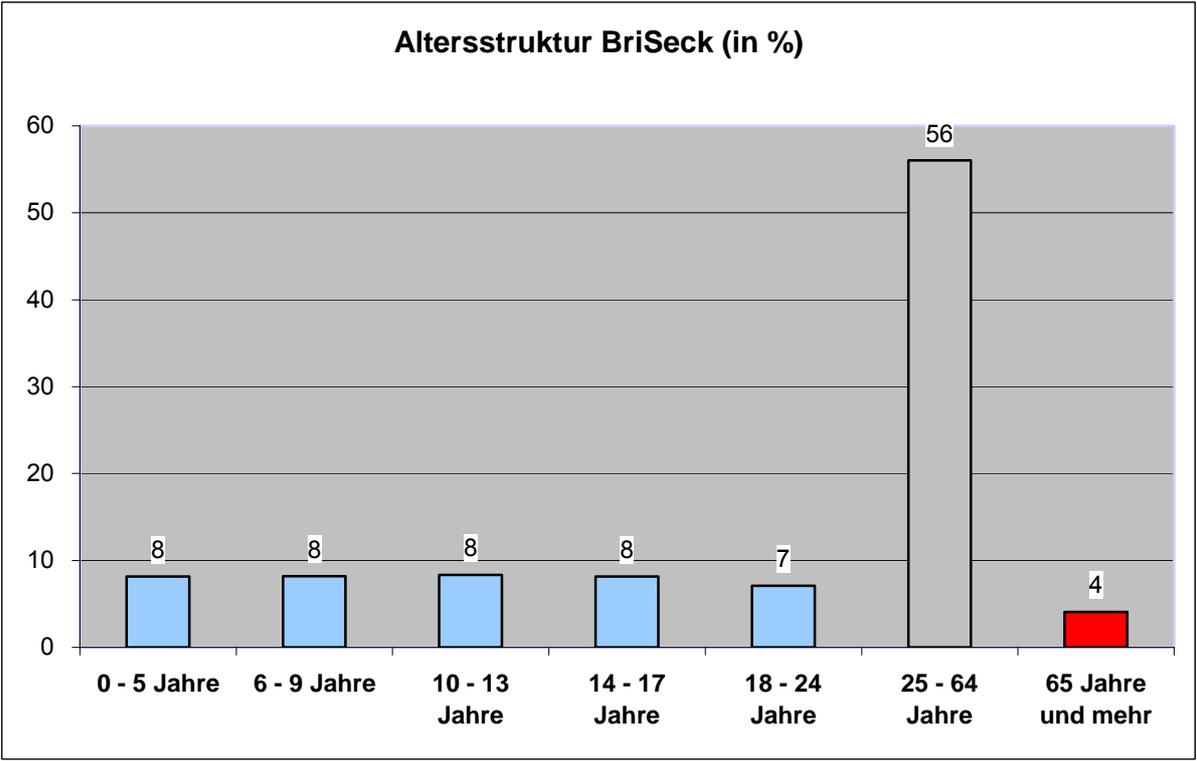
- Fertigstellung des Spielleitplans
- Ratsbeschluss zum Spielleitplan
- Durchführung von Planungswerkstätten mit den Zielgruppen zu konkreten Umsetzungsempfehlungen des Spielleitplans

#### **2016 (ab 3. Quartal)**

- Schrittweise Umsetzung der Ergebnisse des Spielleitplans unter Beteiligung der Zielgruppen

### **Anhang:**

- 1) Altersstruktur BriSeck/ Stuhr
- 2) Musterfragebogen an Kinder und Jugendliche, Beispiel Berlin/ Pankow-Weißensee
- 3) Beispiel für einen Bestandsplan, Stadt Hildesheim/ Michaelisviertel
- 4) Beispiel für einen Spielleitplan, Stadt Hildesheim/ Michaelisviertel



## „Wie gefällt Euch Euer Stadtteil“



Liebe Kinder,

wir sind Studentinnen und Studenten der Technischen Universität Berlin und kümmern uns um euren Stadtteil.

Wir wollen wissen, welche Interessen und Wünsche ihr für euren Stadtteil habt.

Wir bitten euch, diese zwei Seiten für uns auszufüllen.

Auf dem anderen Blatt findet ihr eine Karte, auf der ihr wichtige Orte für uns markieren könnt.

Immer, wenn ihr ein solches Zeichen seht ( ➡ ), dürft ihr auf der Karte ein entsprechendes Symbol machen.

Vielen Dank und viel Spaß! – Und wenn du Fragen hast, ruf´uns einfach, wir helfen gerne weiter!

Los geht´s...

1 | **Ich bin...**      Alter:  Jahre      Mädchen       Junge

2 | **Ist dein Wohnhaus auf dieser Karte?**

➡ Wenn ja, dann bitte Dein Wohnhaus mit einem  in der Karte markieren

**Findest du die Schule?**

➡ Wenn ja, dann auch bitte Deine Schule mit einem  in der Karte markieren

3 | **Wie kommst du zur Schule?**

zu Fuß     Fahrrad     Auto     Bus     Bahn     \_\_\_\_\_

4 | **Wie ist dein Weg zu Schule, den du zu Fuß gehst?**

➡ Zeichne bitte deinen Schulweg von deinem Wohnhaus bis zu deiner Schule mit einem farbigen Stift in die Karte ein! Aber nur den Teil, den du zu Fuß gehst!

**Ist es irgendwo auf deinem Schulweg gefährlich?**

➡ Zeichne bitte gefährliche Stellen in der Karte mit einem dicken Kreuz **X** ein!

5 | **Was machst du außerhalb der Schule?**

1. \_\_\_\_\_ **Wo?** \_\_\_\_\_

2. \_\_\_\_\_ **Wo?** \_\_\_\_\_

3. \_\_\_\_\_ **Wo?** \_\_\_\_\_

4. \_\_\_\_\_ **Wo?** \_\_\_\_\_

5. \_\_\_\_\_ **Wo?** \_\_\_\_\_

**Findest du die entsprechenden Orte in der Karte?**

➡ Dann markiere diese bitte mit Nummern und zeichne sie in der Karte ein!

6 | **Darfst du alleine tagsüber im Kiez unterwegs sein?**

Ja, zur Schule    Ja, zu Freunden    Ja, zum Spielplatz    Ja, zu \_\_\_\_\_    Nein

7 | **Welchen Spielort im Kiez würdest du deinem besten Freund oder deiner besten Freundin empfehlen?**

\_\_\_\_\_

**Warum?** \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**Findest du diesen tollen Ort in der Karte?**

➔ Wenn ja, bitte doppelt  in der Karte umkreisen!

8 | **Wo sollen dein Freund oder deine Freundin gar nicht hingehen? Warum?**

\_\_\_\_\_

**Warum?** \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**Findest du diesen Ort auch in der Karte?**

➔ Wenn ja, bitte doppelt  in der Karte durchkreuzen!

9 | **Was würdest du ändern, wenn du Bürgermeister oder Bürgermeisterin von Weißensee wärst?**

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

So, das war´s... bitte gib´ deinen Fragebogen und die Karte wieder bei uns ab.

**Vielen Dank für deine Teilnahme!**



# „Wie gefällt Euch Euer Stadtteil“



## [Jugendinteressen in der räumlichen Planung]

Liebe Jugendliche,

wir sind Studentinnen und Studenten der TU Berlin und kümmern uns um Euren Stadtteil.

Um besser verstehen zu können, welche Interessen und Wünsche Ihr für Euren Stadtteil habt, möchten wir Euch bitten, uns den folgenden Fragebogen zu beantworten.

Die Fragen beziehen sich dabei auf das Gebiet, das auf der beiliegenden Karte gekennzeichnet ist. Diese soll helfen, uns die Orte zu zeigen, die für Euch von Bedeutung sind. Damit wir Eure Anregungen zuordnen können, ist es wichtig, dass Ihr bei den entsprechenden Fragen (➡) die zugehörigen Orte in der Karte markiert.

Schon jetzt möchten wir uns bei Euch für Eure Mithilfe bedanken.

Eure Wünsche und Anregungen werden wir für unsere Arbeit in Weißensee berücksichtigen!

Los geht's...

1 | **Ich bin...** Alter:  Jahre männlich  weiblich

2 | **Wohnst du auf dem in der Karte gekennzeichnetem Gebiet?** ja  nein   
➡ Wenn ja, dann bitte Dein Wohnhaus mit einem  in der Karte markieren

3 | **Was gefällt dir an Deinem Stadtteil Weißensee?**

---

---

---

4 | **Was machst Du in Deiner Freizeit?**

---

---

---

5 | a **Wo hältst Du Dich in Deinem Kiez gerne draußen auf?**

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_
4. \_\_\_\_\_
5. \_\_\_\_\_

5 | b **Warum findest Du diese Orte gut?**

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_
4. \_\_\_\_\_
5. \_\_\_\_\_

➡ Diese Orte bitte in der Karte mit den Ziffern **1-5** nummerieren und benennen!

6 | a Was *fehlt* Dir in Deinem Kiez oder sollte unbedingt verändert werden?

---

---

---

6 | b Wo sollten diese *Veränderungen* stattfinden?

➡ Diese Orte bitte bei Bedarf mit den Buchstaben **A-E** in der Karte markieren!

---

---

---

6 | c Bei welcher dieser Veränderungen würdest Du gerne *mithelfen*?

---

---

---

7 | a Gibt es Orte, an denen Du *Konflikte* mit anderen Jugendlichen oder Erwachsenen hast?

➡ Diese Orte bitte mit einem **X** in der Karte markieren!

7 | b Worum geht es bei diesen Konflikten? \_\_\_\_\_

---

---

---

8 | Wenn Du mit dem *Bürgermeister* von Pankow einen Termin hättest, würdest Du ihm sagen, dass er für Jugendliche in Weißensee . . .

(bitte vervollständigen)

---

---

---

---

So, das war´s...

**Vielen Dank für Deine Teilnahme!**

## LEGENDE



Planungsgebiet

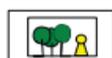
### Grünflächen



Grünfläche



Strauch- und Baumflächen



bespielbarer Wald

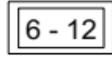
### Spielplätze



öffentlicher Spielplatz



halböffentlicher Spielplatz



Altersdifferenzierung

### Wasser



Fließendes Gewässer



Brunnen

### Wege



autofreie Wege



Straße mit Tempo 30



Hauptverkehrsstraße



Bushaltestelle



Parkplatz



Tempo 10

### Städtebau

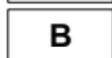


Bedarf an Wohnumfeld-verbesserung

### Kinderrelevante Einrichtungen



Kinder- und Jugendrestaurant K.Bert



Fortbildungsmöglichkeiten wie VHS, Bücherei, Musikschule, Museum

### öffentliche Einrichtungen



Schule



Kindergarten

### Sport



Sporthalle



Bolzplatz

### Sonderelemente



Kletterbaum



natürliche Hangpartie



besonderer Ausblick



Klettersteine



wegebegleitende Elemente



Bekletterbare Mauer



Barrierewirkung

### Handlungsbedarfe



Verunreinigungen durch Hundekot



gefährliche Verkehrssituation

Spielleitplanung Hildesheim

Bestandsplan Michaelisviertel

Auftraggeber: Stadt Hildesheim

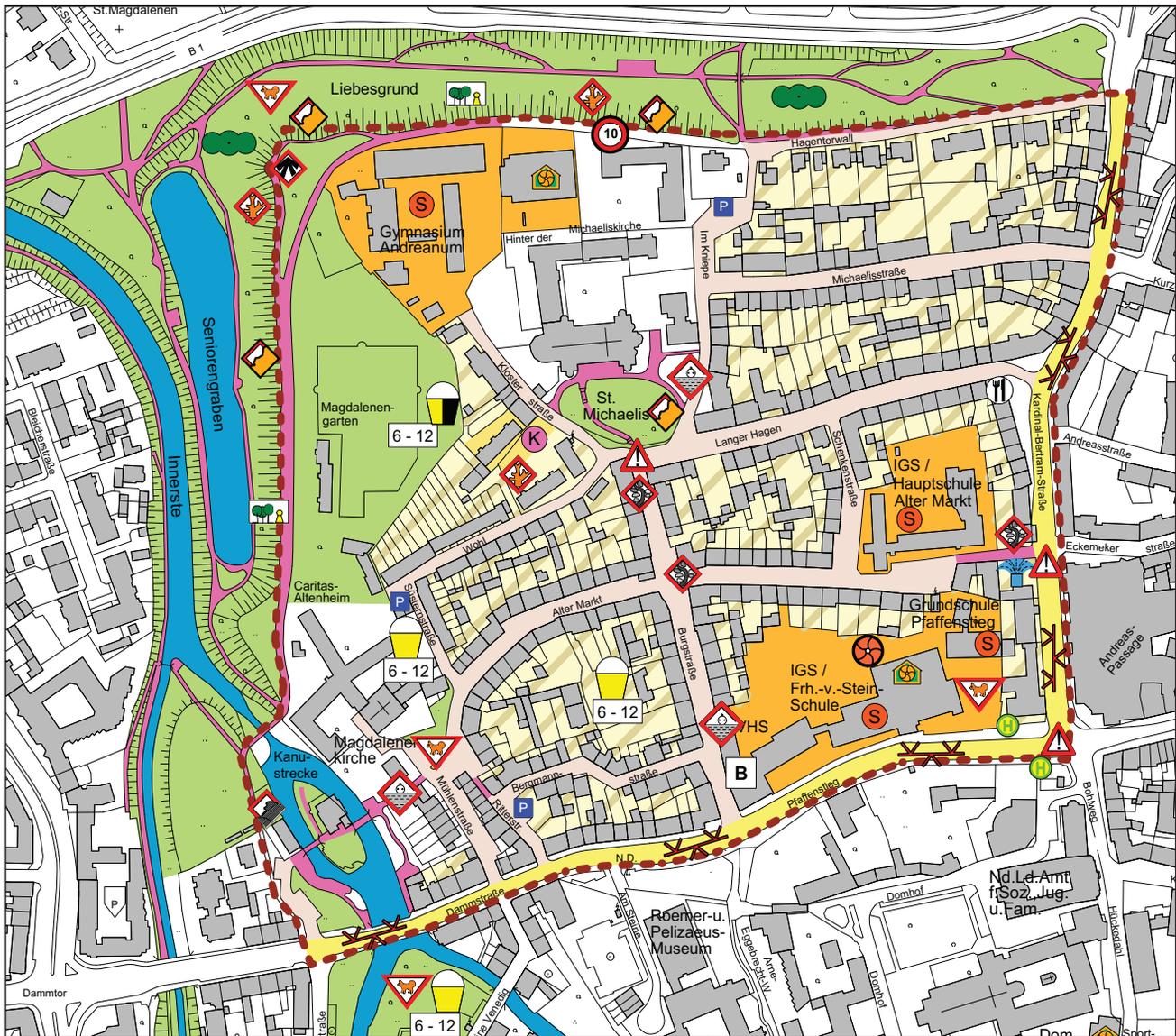
Kartengrundlage: Stadt Hildesheim

Maßstab: 1: 2.500

Gez.: CP

16.07.2010





## LEGENDE

### Spiel- und Sportflächen, Schulhöfe

- 1 Höfe Grundschule Pfaffenstieg, IGS 2010, F.-v.-Stein-Realschule
- 2 Spielplatz Alter Markt
- 3 Spielplatz Kleine Venedig

### Jugendliche

- 4 VHS, Burgstraße

### Grünflächen, Parks, Natur

- 5 Magdalenengarten
- 6 Liebesgrund

### Verkehr

- 7 Kreuzung Mühlenstraße / Dammstraße
- 8 Kreuzung Pfaffenstieg / Kard.-Bertram-Str., Kard.-Bertram-Str. / Eckemeker Str.
- 9 Süsternstraße

 Schaffung einer naturnahen Schulhofgestaltung und Sicherung des Bolzplatzes

 Aufwertung des Spielplatzes

 Anlage eines Jugendtreffs

 Anlage von Wegeverbindungen

 Anlage eines Leitsystems

 Erhöhung der Verkehrssicherheit

 Optimierung der Umlaufzeiten für Fußgänger

 Anlage eines verkehrsberuhigten Bereichs

 Grünfläche

 Wasserfläche

 Bedarf an Wohnumfeldverbesserung

 Schulgrundstück

 Straße mit Tempo 30

 Hauptverkehrsstraße

 autofreie Wege

 Planungsgebiet

Spielleitplanung Hildesheim

Spielleitplan Michaelisviertel

Auftraggeber: Stadt Hildesheim  
Kartengrundlage: Stadt Hildesheim

Maßstab: 1: 2.500

Gez.: CP

04.02.2011

  
Planungsbüro Stadt-Kinder  
Huckarder Str. 10-12, 44147 Dortmund





6

5

9

2

4

3

8

3

7

1