

AMT FÜR KINDER- UND JUGENDEINRICHTUNGEN

Spielleitplanung

Leitbild – Leitlinien – Ziele

**Auszug aus der
Qualitätszielkonzeption**



Leitbild

Kiel – die beispielbare Stadt

Leitlinien

Kinderfreundliche
Raumplanung

Soziales
Miteinander

Sicherheit

Ziele

Vielfältige
Orte

Gute
Beispielbarkeit

Sichere Wege
und Orte

Hohe Gestalt-
qualität

Raum-
aneignung

Lebendiges
Wohnumfeld

Engmaschiges
Wegenetz

Identifikation

Allgemeine
Sauberkeit

Leitbild

Kiel – die beispielbare Stadt

Die gesamte Stadt Kiel ist der Betrachtungsraum der Spielleitplanung. Das Ziel der Spielleitplanung ist es, Kiel zur „beispielbaren Stadt“ zu machen. Gespielt werden kann fast überall. Pflasterfugen sind nicht zu betreten, Poller sind Springböcke, Bänke sind zum Klettern, Rasenflächen sind Fußballfelder oder Biolabore, Treppenstufen sind zum Sitzen. Die „beispielbare Stadt“ umfasst alle Orte, an denen gespielt wird, sichtbare und unsichtbare, temporäre und dauerhafte. Gespielt wird ganz unterschiedlich, je nach Alter, Lust und Laune. Also muss es auch ganz vielfältige und unterschiedliche Orte zum Spielen geben, möglichst schnell und sicher zu erreichen. Dabei werden sowohl die Bedürfnisse der Kinder und Jugendlichen bei der zukünftigen Stadtentwicklung berücksichtigt, als auch die Wechselwirkungen der unterschiedlichen Generationen aufeinander. Die beispielbare Stadt ist somit eine Stadt für alle Generationen.

Leitlinien

Kinderfreundliche Raumplanung

Vielfältige Orte zum Erkunden und Gestalten sind vorhanden und fußläufig erreichbar. Die Kinderorte sind durch ein abwechslungsreiches Wegenetz zum Bewegen und Verweilen verbunden. Die Wege sind gleichzeitig Aufenthaltsorte. Maßstab der kinderfreundlichen Raumplanung ist der Mensch, der nicht motorisiert mobil ist.

Soziales Miteinander

Es herrscht ein soziales Klima, in welchem sich Menschen wohlfühlen. Nachbarn sind bekannt und Freunde werden draußen angetroffen. Es gibt Orte der Begegnung und lebendige, identitätsstiftende Quartiere. Kinder und Jugendliche erfahren ein Zusammengehörigkeitsgefühl in ihrem Wohnumfeld und ihrer Stadt.

Sicherheit

Das Wohnumfeld wird als allgemein sicher und sauber wahrgenommen. Durch verminderte Geschwindigkeit des motorisierten Verkehrs, Querungshilfen und viel Platz für Fußgänger und Fahrradfahrer herrscht Sicherheit im Straßenraum. Durch ein soziales Miteinander und das Antreffen von bekannten Menschen kann auf die Hilfe und Unterstützung anderer vertraut werden. Eine dem Ort angemessene Beleuchtung sorgt für Sicherheit.

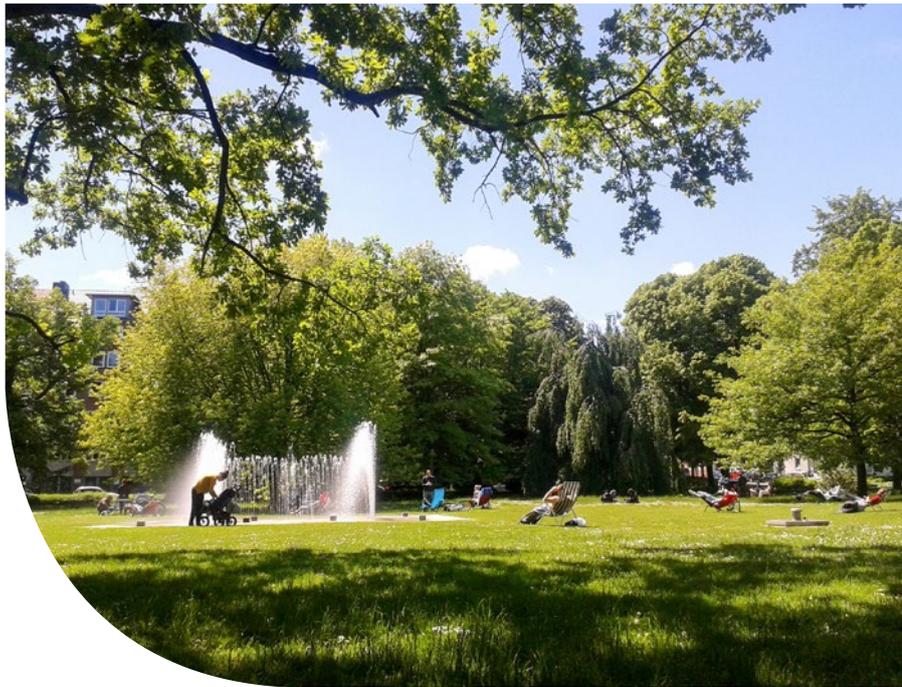
Ziele

Die Ziele der Spielleitplanung sind nicht als alleinstehende Ziele zu verstehen, sondern es gibt eine Wechselwirkung der Ziele untereinander. So werden z. B. Räume mit hoher Gestaltqualität nicht nur durch bauliche Maßnahmen erreicht, sondern auch durch die Rauman eignung der jeweiligen Akteure. Dabei gibt es keine vorgegebene Richtung in der die Ziele wirken, sondern sie bedingen sich gegenseitig.

Im Mittelpunkt stehen die Bedürfnisse der Akteure und ganz besonders der Kinder und Jugendlichen. Diese Bedürfnisse werden durch Beteiligungsprozesse erfragt und so bereits erste Schritte zur Erfüllung der Ziele getan. Denn der Raum, der mitgestaltet wurde, hat eine viel größere Bedeutung, eine größere Identifikationskraft. So können die Ziele nur durch eine Beteiligungsform erreicht werden, welche die alltäglichen Notwendigkeiten und Bedürfnisse der Akteure in den Mittelpunkt stellt, denn sie sind die Experten des jeweiligen Raums.

Vielfältige Orte

In einem Quartier gibt es viele unterschiedliche Orte (Raumqualitäten), z. B. freie Rasenflächen in einem Park, einen lebendigen Quartiersplatz, einen klassischen Gerätespielplatz, einen Wanderweg an einem Bachlauf, eine Blumenwiese, einen Picknickplatz. Die unterschiedlichen Orte bieten Möglichkeiten zum Entdecken und Er-obern, Spielen, Bewegen und Verweilen.

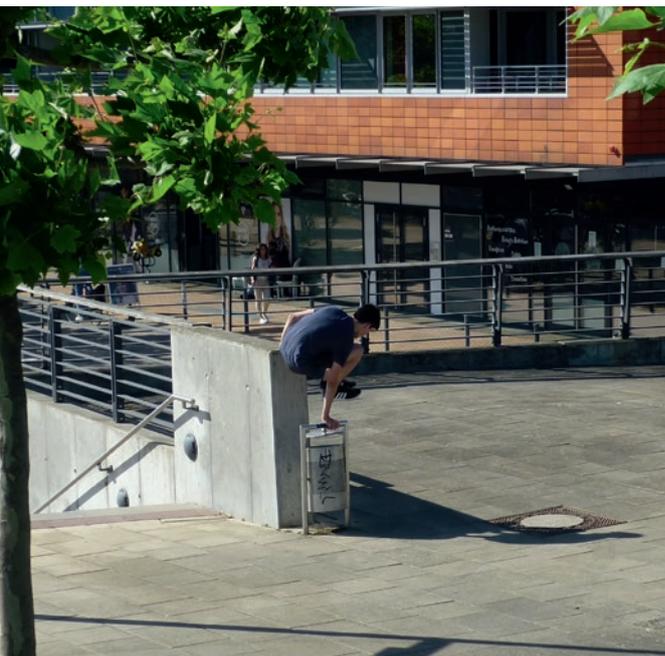


Engmaschiges Wegenetz

Die vielfältigen Orte sind durch ein engmaschiges Wegenetz verbunden. Die Straßen und Wege bieten zahlreiche Anregungen und Gelegenheiten zum Bewegen und Verweilen, so dass aus Wegen Orte werden. Die Entfernung, die überbrückt werden muss, spielt somit eine untergeordnete Rolle, und die Verinselung der Orte ist aufgehoben.

Gute Beispielbarkeit

In der beispielbaren Stadt sind Flächen oder Ausstattungsgegenstände gut zum Spielen, Bewegen und Aufenthalt geeignet. Große, freie Rasenflächen können gut für Ballspiele und Bewegungsspiele genutzt werden. Mauern, Geländer oder Fahrradbügel dienen zum Klettern, Balancieren oder Sitzen.





Lebendiges Wohnumfeld

Kinder und Jugendliche treffen Gleichaltrige draußen an. Nachbarn und Menschen aus einem Quartier kennen sich, gehen zu Fuß und halten sich draußen auf. Quartiersplätze bieten für alle Generationen gute Aufenthaltsmöglichkeiten, so dass Jung und Alt voneinander profitieren. Ein nachbarschaftliches Miteinander mit allgemeiner Hilfsbereitschaft und Rücksichtnahme befördert eine hohe Lebensqualität im Quartier.

Sichere Wege und Orte

Kinder und Jugendliche fühlen sich in ihrem Umfeld sicher. Es herrscht eine allgemeine gute Übersichtlichkeit im öffentlichen Raum. Die unterschiedlichen Funktionen des Straßenraums sind durch ihre bauliche Gestaltung eindeutig auch für Kinder erkennbar. Wege und Straßenquerungen entsprechen den Sicherheitsanforderungen für Kinder. Die Beleuchtung ist der jeweiligen Örtlichkeit angepasst. Aufenthaltsräume für Kinder und Jugendliche sind je nach Notwendigkeit beleuchtet.



Allgemeine Sauberkeit

Eine allgemeine Sauberkeit des öffentlichen Raumes trägt zum Wohlbefinden aller Menschen bei. Insbesondere Aufenthaltsorte von Kindern sind frei von Scherben und sonstigen Gefahrenquellen. Durch das Vorhandensein öffentlicher Toiletten werden Vegetationsbereiche nicht als Ersatzorte genutzt, sondern können gefahrlos bespielt werden.



Hohe Gestaltqualität

Viele Menschen, insbesondere Kinder und Jugendliche, finden den öffentlichen Raum oder einzelne Elemente „schön“ und „angenehm“. Eine hohe Gestaltqualität zeichnet sich beispielsweise durch folgende Aspekte aus: abwechslungsreiche Topographie, fantasievoll und vielseitig gestaltete Räume, beispielbare Kunst und beispielbares Stadtmobiliar, Integration von Wasser, Wiedererkennungswert durch individuelle Gestaltung.



Raumaneignung

Kinder und Jugendliche eignen sich den öffentlichen Raum an. Veränderungen und Umgestaltungen gestalten sie selbst und fühlen sich für Teilbereiche zuständig. Die städtische Verwaltung bietet Unterstützung an. Es herrscht eine Verwaltungskultur, die bürgerliches Engagement und Netzwerke im Quartier fördert.



Identifikation

Es gibt ein hohes Maß an Identifikation der Kinder und Jugendlichen mit „ihrem“ Quartier und „ihrer“ Stadt. Kinder und Jugendliche erfahren eine soziale Zusammengehörigkeit im direkten Wohnumfeld. Durch die Identifikation der Kinder und Jugendlichen mit „ihrem“ Quartier übernehmen sie Verantwortung für bestimmte Bereiche.



Weitere Informationen:
Qualitätszielkonzeption zur Spielleitplanung
www.kiel.de

Herausgeberin:



Landeshauptstadt Kiel

Adresse: Amt für Kinder- und Jugendeinrichtungen, Postfach 1152, 24099 Kiel, **Tel:** 0431. 9013758, **E-Mail:** christine.vahjen@kiel.de **Redaktion:** Amt für Kinder- und Jugendeinrichtungen AG Spielleitplanung, Pressereferat, **Fotonachweis:** Madeleine Brandt, Heidi Krautwald, Arne Gloy, Christoph Edelhoff, Christine Vahjen, Chrissi Agrianidou, Christian Stamer, Thomas Eisenkrätzer, www.Fotolia.de, **Titelbild:** Selina Stenzel und Matis Vahjen, **Layout:** schmidtundweber, Kiel, **Druck:** Rathausdruckerei, **Auflage:** 30 Stück, Kiel 12/2018, **Hinweis:** Vervielfältigung, Speicherung und Nachdruck – auch auszugsweise – ist ohne schriftliche Genehmigung des Herausgebers und der Redaktion nicht gestattet.