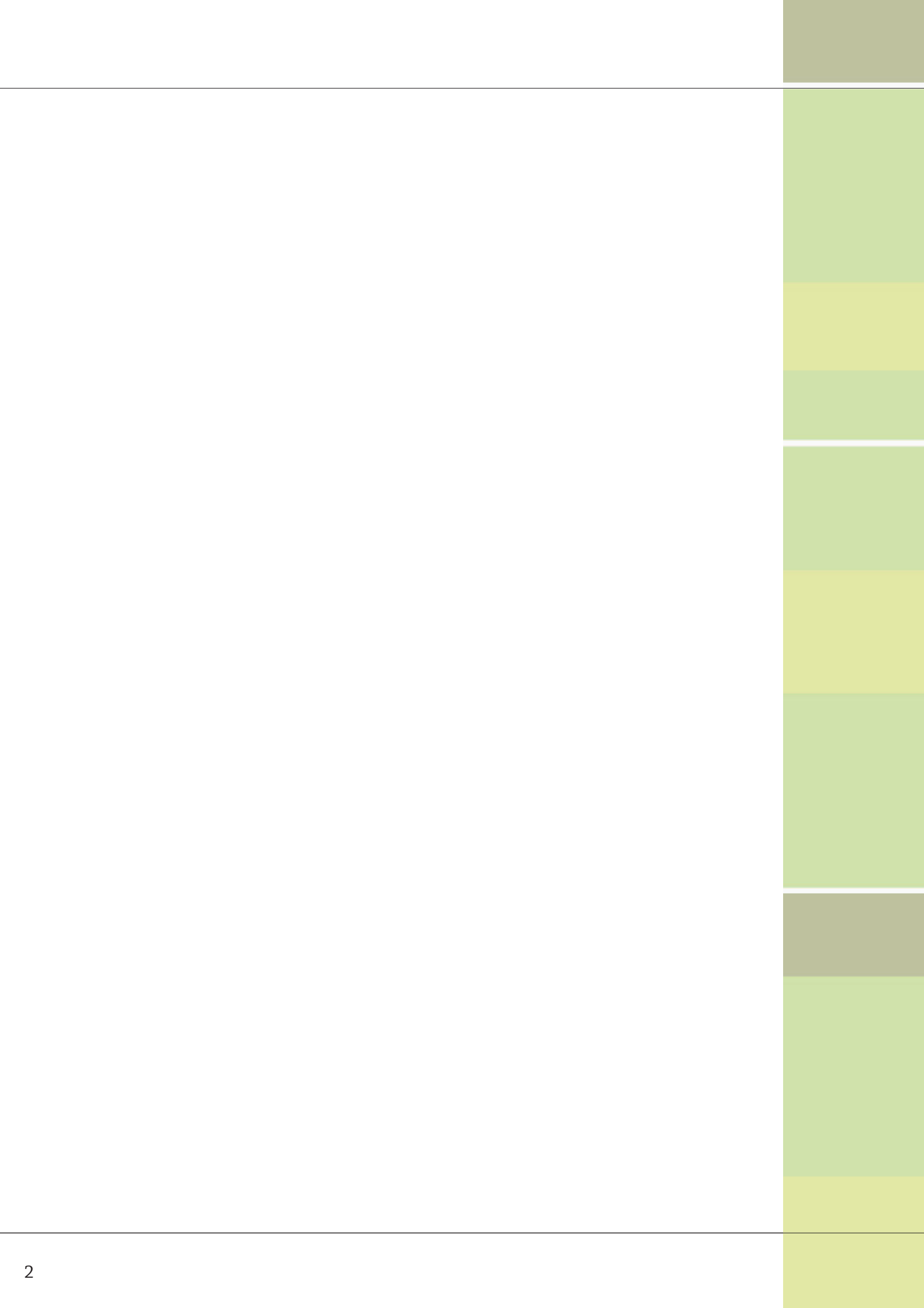




Auf den zweiten Blick

- Neue Spielpunkte in Weimar -

Baustein 01 - Rahmenkonzept Innenstadt



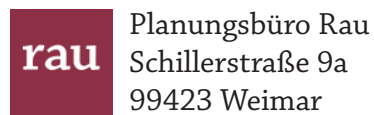


Auftraggeber:



Bau-, Grünflächen- und Umweltamt Weimar
Schwanseestraße 17
99423 Weimar

Bearbeitung:



Tel.: 03643 77 21 55
Fax: 03643 77 20 54

Stand: 20.04.2012

INHALTSVERZEICHNIS

ALLGEMEIN	5
<i><u>BESTANDSAUFNAHME</u></i>	<i>9</i>
BESTAND- SPIELORTE INNENSTADT	10
BESTAND - SPIELORTE ... AUF DEN ERSTEN BLICK	11
BESTAND - WEGE ZU KITAS/SCHULEN	16
<i><u>THEMENBAUSTEINE</u></i>	<i>19</i>
THEMEN-BAUSTEINE	20
verspielt	22
ruhig	23
künstlerisch	24
naturnah	25
zeichensetzend	26
wegweisend	27
abgehangen	28
<i><u>NEUE SPIELORTE</u></i>	<i>29</i>
NEUE SPIELORTE IM ÖFFENTLICHEN RAUM	32
TEMPORÄRE ORTE IM ÖFFENTLICHEN RAUM	44
<i><u>IDEENSKIZZEN</u></i>	<i>47</i>
<i><u>HANDLUNGSEBENEN</u></i>	<i>71</i>
HANDLUNGSEBENEN	73
HANDLUNGSEBENE - BETEILIGUNG	75



ALLGEMEIN



Das Ziel des Projektes ist vorhandene Spielplätze in der Innenstadt mit neuen Spielpunkten zu ergänzen. Die Qualität dieser Punkte soll nicht vorrangig durch vorgefertigte Spielwelten mit festgelegtem Nutzungswert geprägt sein. Die Fantasie des Planers und der Kinder zeigen neue Wege auf und beziehen den Charakter des jeweiligen Ortes ein.

Die Spielpunkte können zum Spielen, Beschauen, Anfassen oder auch zur Orientierung dienen. Farbe, Material, Muster und die Wahl der Standorte spielen dabei eine wichtige Rolle. Alle Sinne sollen angesprochen werden.

Ziel ist es, den Lebensraum Stadt für Kinder positiv erlebbar zu machen. Oft ist der Stadtraum nicht als Ganzes für Kinder wahrnehmbar und zu großräumig.

Beachtet man das kindliche Maß, sind die Räume kleinteiliger zu strukturieren sowie begreifbarer und erfassbarer zu gestalten. Schulwege und Wege zu Kindereinrichtungen werden von kleinen, verspielten, schönen, bunten und fantasievoll gestalteten Spielpunkten, Ecken und Nischen begleitet. Farbige Pflaster oder Asphaltflächen weisen den Weg und markieren bestimmte Orte. Lange Wege werden durch Highlights strukturiert. Dadurch wird die Orientierung für Kinder innerhalb der Stadt leichter.

Der direkte räumliche Bezug zwischen Funktionsbereichen (z.B. Schule und Wohnquartier) ist oft in der Stadtstruktur nicht gegeben. Durch Stärkung der Wege soll der Verinselung von diesen Funktionsräumen entgegen gewirkt werden.

Die vorhandenen Bewegungslinien der Kinder innerhalb der Stadt sind dabei sehr wichtig (Hauptwege zur Schule, Kita, Malschule, Musikschule) und Grundlage der Planung.

Der Lebensraum Stadt kann auch Spielraum sein. Eine Vernetzung vom Stadtraum für Erwachsene und der Spiel- und Kinderwelt sollte erreicht werden. Multiple Räume, mit verschiedenen Funktionen werden vermischt (Vernetzung von Fußgängerbereichen - Spielbereichen).

Die Kinder erhalten die Möglichkeit mit zu gestalten und ihre Ideen und Vorstellungen in die Konzepte der Spielpunkte einzubringen.

Freie Orte können innerhalb von Kinder-Projekten, zusammen mit Eltern, Lehrern oder Erziehern, neu gestaltet werden. Im Rahmen von Umfragen (Fragebogenaktion, Markierungen) werden Kinder zu ihren Wegen in der Stadt befragt. Aus den Ergebnissen ist ein Kinderwegenetz ersichtlich und bildet eine Grundlage der „Neubesetzung“ der Orte.

Die neuen Spielpunkte bilden einen festen Punkt innerhalb des Stadtlebens. Sie können auch temporär und vergänglich sein und nur kurzzeitig einen Ort besetzen. Baulücken und Brachflächen ermöglichen temporäres Spielen auf Zeit und dienen bis zur neuen Nutzung als Oase für Kinder.

„Brücken“ werden geschaffen zwischen den Funktionen der Stadt als Zentrum des Handels mit Geschäften, Restaurants und Parkflächen und den Wünschen der Kinder sich zu bewegen, Dinge zu bestaunen und sich treiben zu lassen.

Auf die verschiedenen Ansprüche der einzelnen Altersgruppen soll eingegangen werden. Es ergeben sich unterschiedliche Anforderungen zum Beispiel nach zurückgezogenen Bereichen für Jugendliche oder Orte mit starker Präsenz und größerem Aktionsraum für Kleinkinder.

Neue Spielpunkte sind zum Teil vorgefertigt und für den jeweiligen Ort spezifisch ausgewählt. Sie können ebenso speziell nach Vorgaben der Kinder oder Planer handwerklich gefertigt werden bzw. von Künstlern gestaltet sein. Alltägliches Stadtmobiliar kann „kindgerecht“ umfunktioniert werden.

Fenster und Löcher in geschlossenen Zäunen und Mauern erweitern den Blickwinkel im Stadtraum. Glatte langweilige Abgrenzungen oder Wände können kreativ gestaltet werden. Tore und Bögen laden zum Durchqueren ein.

Spielpunkte an Restaurants, Fußgängerbereichen geben den Kindern die Möglichkeit des kurzweiligen Spielens und Aufhaltens.

Neue Impulse im Stadtraum werden geschaffen. Die Vorgaben sind keine starren Leitlinien sondern ein Entwurf von Umsetzungsideen und -strategien. Neue Orte werden bewusst gesucht und vorgeschlagen.



Verfahrens- und Handlungsschritte Gesamtkonzeption
„Auf den zweiten Blick - *Neue Spielpunkte in Weimar*“

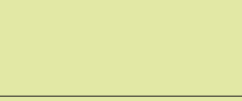
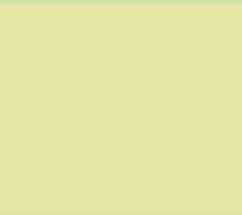
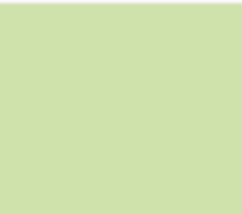
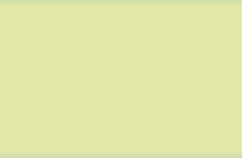
BAUSTEIN 1 - Rahmenkonzept Innenstadt

- Bestandsanalyse bestehender Spielplätze, Spielpunkte, Kinderwegenetz (Foto, Text, Plan)
- Themenbausteine für die neuen Orte (Benennung von Themenbausteinen, Beispiele)
- Neue Spielorte, Suche nach neuen Orten aus stadträumlicher Sicht (Text, Fotos, Plan)
- Ideenskizzen als Beispielsammlung (Skizzen, Text)
- Handlungsbausteine (Handlungs- und Finanzierungsmöglichkeiten)
- erster Dialog mit den Händlern und den weiteren Beteiligten (Vereinen, Kitas, etc.)

BAUSTEIN 2 - Beteiligung und Umsetzung

- Öffentlichkeitsarbeit (Logos, Flyer, Plakate, Sponsoring Plakate, Patenschaften)
- Herauslösen von konkreten und umsetzbaren Orten und Maßnahmen, Ämterabstimmung
- Mitwirkung von Kindern und Jugendlichen, Beteiligungsverfahren
- Maßnahmenblätter und Einzelplanungen je Spielpunkt
- Umsetzung

Integraler Bestandteil des Projektes ist eine fortlaufende Erfolgskontrolle und Begleitung der einzelnen Planungsprozesse durch die Stadt Weimar, Abteilung Grünflächen.





Bestandsaufnahme

BESTAND- SPIELORTE INNENSTADT

Im Bereich Innenstadt wurden die vorhandenen Spielorte im Plan und anhand von Fotos erfasst und kurz beschrieben. Die Analyse erfolgt hauptsächlich im Bereich der Innenstadt und teilweise in angrenzenden Flächen bis zum Stadtring.

Eine kurze Einschätzung der Qualitäten der Spielplätze ergänzt die Beschreibung.

Dabei unterscheiden sich die Spielorte in folgende Kategorien:

Spielorte auf den ersten Blick...

... bezeichnen ausgewiesene Spielplätze mit großen Spiel- und Kletterelementen.

Spielorte auf den zweiten Blick...

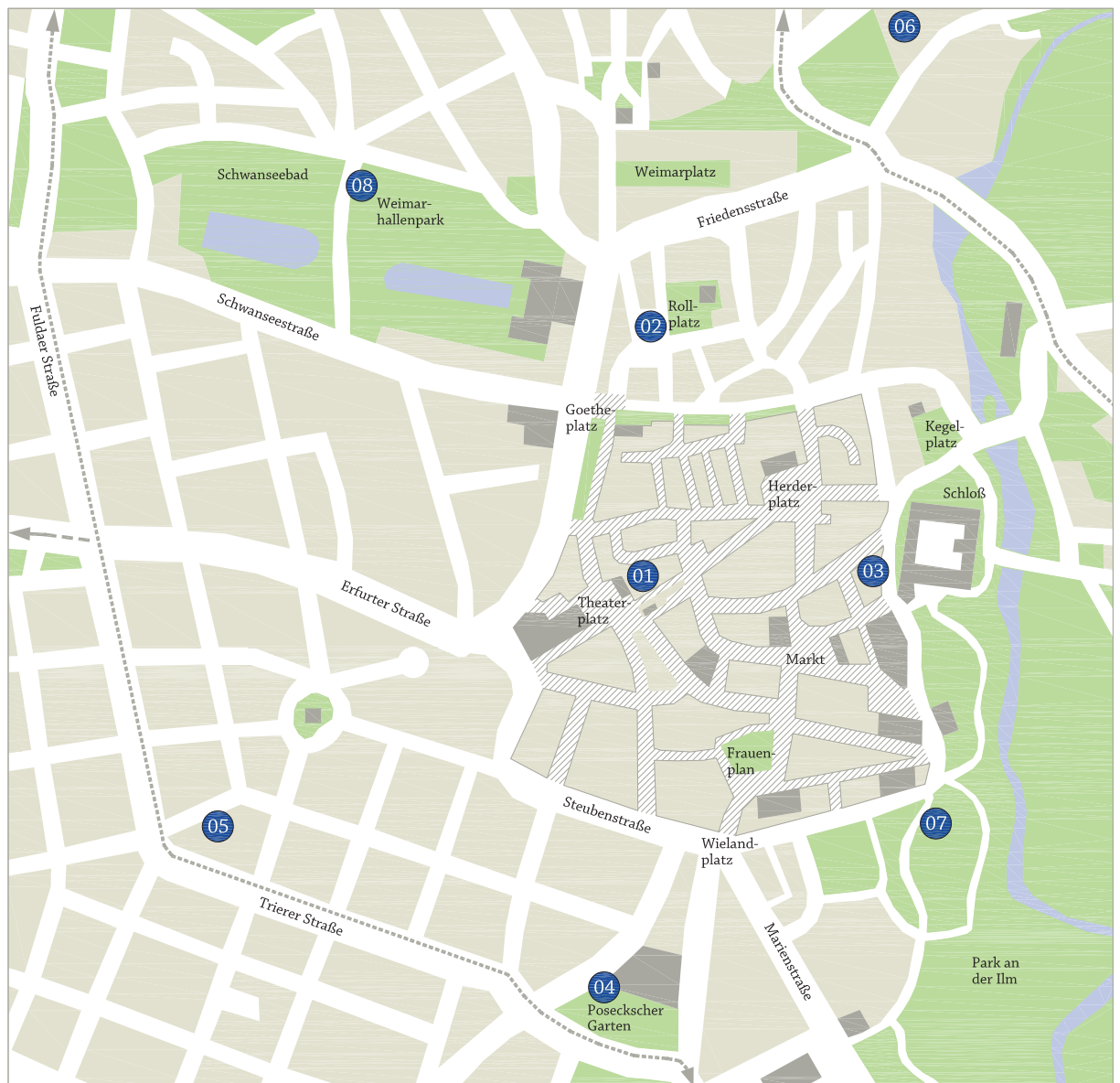
... sind Flächen, Gegenstände die nicht als Spielgeräte ausgewiesen sind bzw. nicht von Grund auf dazu bestimmt.

Wege zu Kindergärten und Schulen...

... wurden in der Lage im Stadtraum erfasst. Diese Bereiche sind wichtige Wegelinien der Kinder innerhalb der Stadt.



BESTAND - SPIELOORTE ... AUF DEN ERSTEN BLICK



- | | | | |
|----|------------------------------------|----|------------------------------|
| 01 | Spielplatz Zeughof | 05 | Spielplatz Schubertstraße |
| 02 | Spielplatz Rollplatz | 06 | Spielplatz Spitalweg |
| 03 | Spielplatz Burgplatz | 07 | Spielplatz Beethovenplatz |
| 04 | Spielplatz „Am Poseckschen Garten“ | 08 | Spielplatz Weimarahallenpark |

BESTAND - SPIELORTE ... AUF DEN ERSTEN BLICK

01 Zeughof

Sandspielbereich, Kletterturm (Neu 2011), Wippe, Vogel-
nestschaukel, Minirutsche, Drehkugeln aus Beton, bunter
Lattenzaun

Spielbereiche für unterschiedliche Altersstufen, rückwärtige Lage hinter Bauhaus Museum, angrenzende Bereiche problematisch



02 Rollplatz

neues Spielgerät mit dem Thema „rollen“, Schaukel, Sand-
bereich, vielfältige Kletter- und Spielmöglichkeiten

Spielbereiche für unterschiedliche Altersstufen, günstige Lage im Stadtraum, von weitem teilweise sichtbar, von Bäumen beschattet, abgegrenzt, günstige Lage zum Restaurant „Brasserie“



03 Burgplatz

Odins Raben und die Midgardschlange, Sandspielplatz mit Spielsteinen am Schloss Weimar

bespielbare Kunst, Einbindung in den Platzraum, für unterschiedliche Altersgruppen, günstige Lage zum Restaurant und Galerie ACC, dicht am Straßenraum



04 Am Poseckschen Garten

„Mammut“-Rutsche, Spielskulpturen aus Holz, am Museum für Ur- und Frühgeschichte, Drehscheibe, Sandspielbereich, Schaukel, Hängematte mit Spielskulpturen
Spielbereich ist in Park eingebunden, von Grün überstanden, für unterschiedliche Altersgruppen, Spielskulpturen sind orts- und namensprägend, Kindergartenweg





BESTAND - SPIELORTE ... AUF DEN ERSTEN BLICK



05 Schubertstraße

Spielskulptur aus Holz, Thema Räuberburg, Sandspielbereich, Schaukel und kleiner Basketballplatz, Sitzmöglichkeiten

Spielskulptur für unterschiedliche Altersgruppen, Quartiersspielplatz, Kindergartenweg, Spielskulpturen sind orts- und namensprägend



06 Spitalweg, Kinderhaus

Große Kletterpyramide, Kletterelemente (Reck, Laufwalze, Sprossenwand, Hügelrutsche) Rollerstrecke, Skaterpunkt, Rodelhang aus Stein, Gurtsteg, Sonnensegel und kleine Bühne, Sitzmöglichkeiten, Weidenbestand zum Bauen geeignet

Einbeziehung der Natur (Hügelrutsche etc.), große Freifläche teilweise baumüberstanden



07 Beethovenplatz

Kleiner Spielplatz mit Sandspielfläche, Naturstein im Sandbereich, Hängematte, viele Sitzmöglichkeiten, Spielskulptur Schnecke, kleine Drehskulptur, angrenzender Beethovenplatz mit Rasenfläche für Ballspiele



08 Weimarhallenpark

Wasserspielplatz mit Wasserpumpe und Fließbereichen, Sitz- und Kletterelemente für Jugendliche, Betonhügel für Inline skaten und Rad fahren, kleine Betonrutsche, Sandbereich

Einbindung in den Park, baumüberstanden, nur in den Monaten Mai bis September nutzbar, oft defekt, Sandbereich unzureichend

BESTAND - SPIELORTE AUF DEN ZWEITEN BLICK

01 Spielstein Burgplatz

Odins Raben und die Midgardschlange, Spielsteine der Künstlerin Anne-Katrin-Altwein am Schloss Weimar
beispielbare Kunst, Einbindung in den Platzraum, für unterschiedliche Altersgruppen



02 Spielsteine von Walter Sachs

„versunkener Riese“ und „Spucken und Schlucken“ Wasserspielplatz in der Ferdinand- Freiligrath-Straße, beispielbare Figuren des Künstlers Walter Sachs
beispielbare Kunst, Einbindung der Figur in den Platzraum, für unterschiedliche Altersgruppen, kurzweiliges Spiel möglich, Thema Wasser im Stadtraum



03 Stadtverwaltung Weimar, Innenhof

beispielbare Objekte im Hofbereich der Stadtverwaltung Weimar, in Anlehnung an das Spielobjekt auf dem Rollplatz der Firma kellner.spiel



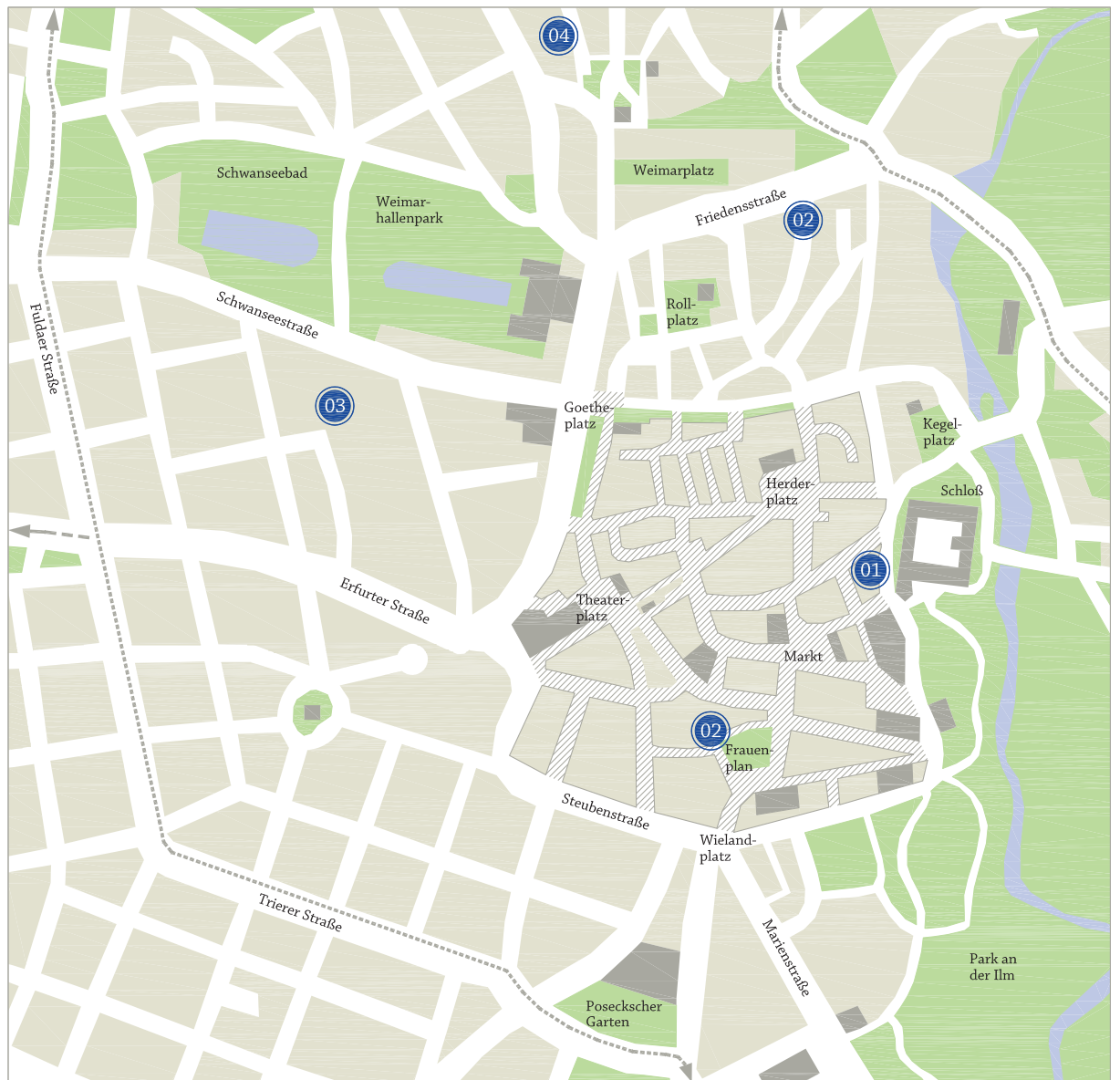
04 Murmelstein Quartierspark

Murmelstein aus Naturstein im Quartierspark Ernst-Kohl-Straße
Nutzung für verschiedenen Altergruppen möglich, auch zum Klettern geeignet, Einbindung in den Park





BESTAND- SPIELORTE ... AUF DEN ZWEITEN BLICK



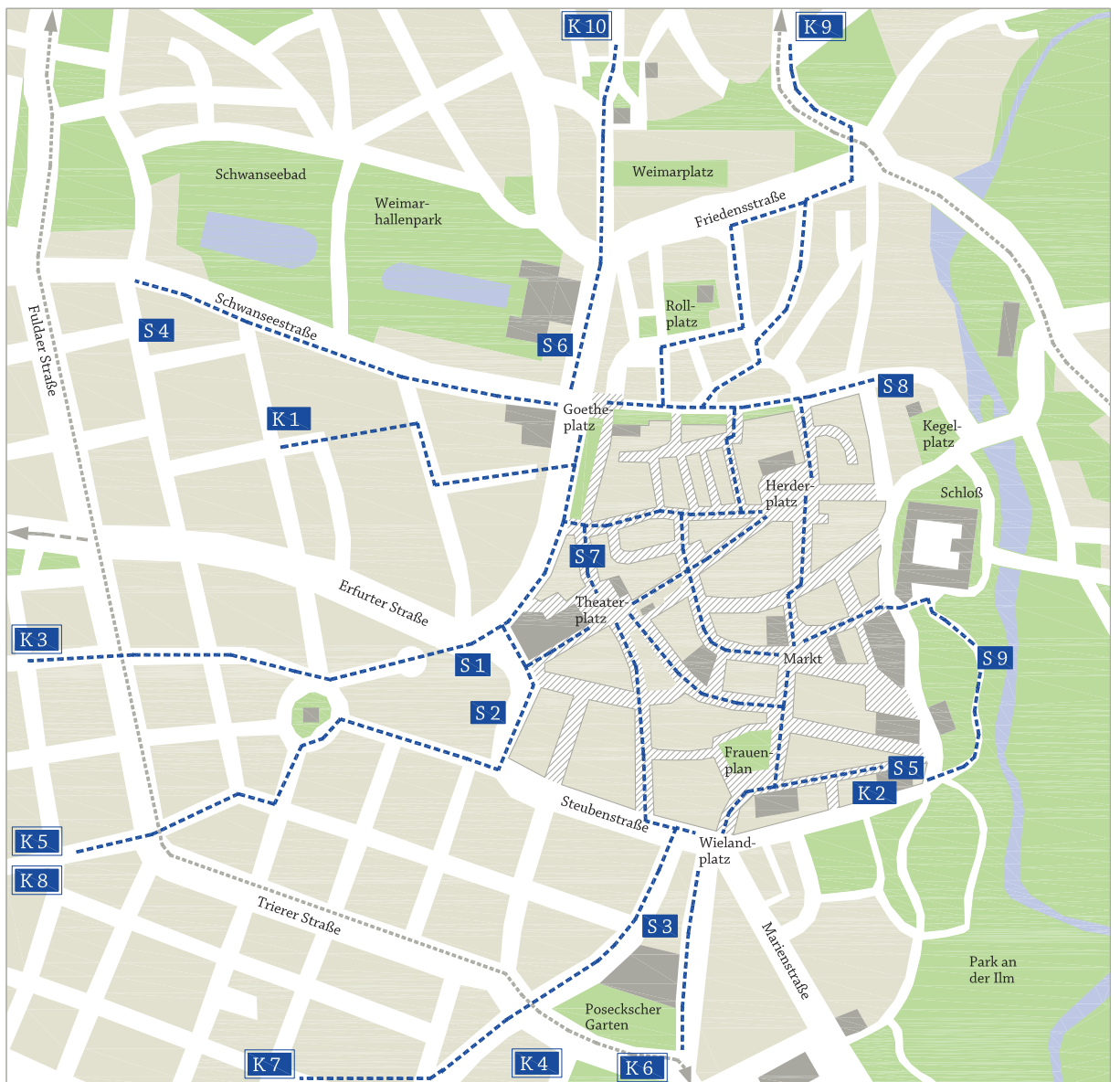
- 01 Spielstein Burgplatz
- 02 Spielsteine von Walter Sachs
- 03 Stadtverwaltung Weimar, Innenhof
- 04 Marmorstein Quartierspark

BESTAND - WEGE ZU KITAS/SCHULEN DER INNENSTADT

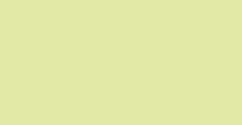
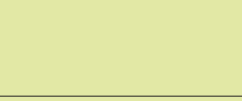
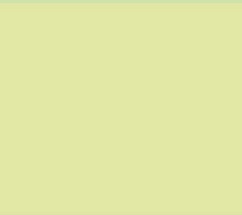
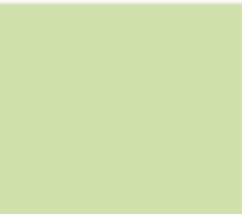
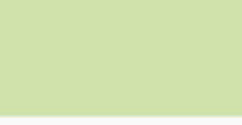
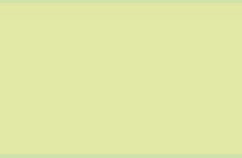
K1 Lebenshilfe-Werk Weimar/Apolda e.V. Integrative Kindertagesstätte „Hufeland“ Richard-Strauss-Straße	S1 Park-Regelschule Sophienstiftsplatz
K2 AWO Kita Am Goethepark Ackerwand	S2 Gemeinschaftsschule Gropiusstraße
K3 Kath. Kindergarten St. Elisabeth Paul-Schneider-Straße	S3 Goethegymnasium Amalienstraße
K4 Kita Clara Zetkin Theodor-Hagen-Weg	S4 Schillergymnasium Brucknerstraße
K5 AWO Kita „Kirschbachtal“ William-Shakespeare-Straße	S5 Malschule Seifengasse
K6 Evangelischer Kindergarten Sophiengarten der Diakoniestiftung Weimar Bad Lobenstein Humboldtstraße	S6 Musikschule „Ottmar- Gerster“ Karl-Liebknecht-Straße
K7 Freier Waldorfkindergarten Gutenbergstraße	S7 Allegro Musikschule Wielandstraße
K8 Kindergarten Benjamin Blümchen, Förderkreis JUL Böhlastraße	S8 Musikschule Klangwelt Weimar Gerberstraße
K9 Kindergarten Zwergenschloss Meyerstraße	S9 Kinderbüro Park an der Ilm Reithaus
K10 Kita Villa Lustig Schopenhauerstraße	



BESTAND - WEGE ZU KITAS/SCHULEN DER INNENSTADT



- K1** Kindergärten
- K 3** Kindergärten außerhalb Stadtring
- S 1** Schulen, Gymnasien und Musikschulen, Kinderbüro





Themenbausteine

THEMEN-BAUSTEINE

Als Grundlage für eine Gestaltung werden den unterschiedlichen Orten Themen zugeordnet, um das „Wesen des Ortes“ hervorzuheben. Die Benennung und Verwendung von Themen-Bausteinen hilft in der Umsetzung, passende Spielpunkte für die neuen Bereiche zu bestimmen.

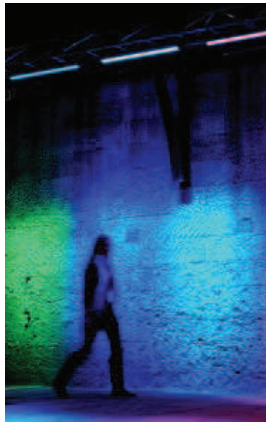
Diese Themen-Katalogisierung beinhaltet Gedanken und Ideen für die neuen Spielräume.

Es werden neue Spielbereiche geschaffen, Zeichen gesetzt und Orte „markiert“. Übergänge in naturnahe Bereiche oder die Verbindung von Stadt und Natur sind möglich. Bereiche zum Sitzen und Verweilen werden hervorgehoben. Kunst wird nutzbar und beispielbar gemacht. Werbung, Orientierung und Zeichensetzung wird spielerisch mit eingebunden.

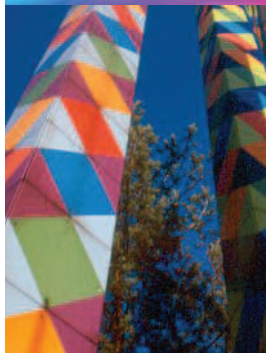
Zwischen notwendiger Ausstattung im öffentlichen Raum und Objekten mit Spielwert soll eine Verbindung gefunden werden (Werbeaufsteller mit Spielwert, Abgrenzungen von Sitzbereichen).



THEMEN-BAUSTEINE



VERSPIELT



NATURNAH



WEGWEISEND



ABGEHANGEN



VERSPIELT

Spielpunkte mit Einzelementen zum Spielen

- Spielpunkte mit Einzelementen zum Drehen oder Wippen (Einzelemente aus Spielraumkatalogen oder Sonderanfertigungen)
- einfache Sportpunkte als Einzelemente, z. B. „Basketball-Nadelöhr“
- einzelne Kletterpunkte, z.B. Klettermikado, Klettersteine, Murmelsteine, Natursteine, Metallkugeln, Hügel
- aus Alt mach Neu, Umbau und Nutzung alter Alltagsgegenstände, auch temporär (Matschtisch mit alten Töpfen, alte Räder und Zahnräder als Drehscheiben an Wänden)

Beteiligungsverfahren mit Kindern möglich

- flächige Spielpunkte innerhalb der Wegeflächen wie Murmelflächen, „Spielteppich“, Straßenmalerei, bunte Pflastersteine
- gestaltete Fassaden und Wände mit Mustern, Farben, beweglichen Spielelementen
Umbau und Nutzung alter Alltagsgegenstände möglich, temporär
- Kombination von Kletterelementen und Stadtmobiliar für Kinder (Abstellflächen für Roller, Fahrräder, Laufräder)





RUHIG

Sitz- und Ruhebereiche

- Sitzinseln als Einzelemente
(Kindersitzbänke als Stadtmöblierung
oder Sonderanfertigungen, Sitzkiesel aus Beton)
- aus Alt mach Neu, Umbau und Nutzung alter
Alltagsgegenstände, auch temporär
(alte Drehstühle als Sitz- und Spielelemente,
Sofas, Sitzmobiliar)
farbige Gestaltung

Beteiligungsverfahren mit Kindern möglich

- Neugestaltung von Sitzmobiliar , Vorgaben von
Spielzeugklassikern
(Bausteine, Legosteine)
- Sitzmobiliar aus natürlichen Materialien
(Steinsofa, Steinsessel)



KÜNSTLERISCH

Kunst zum Anschauen und Spielen

- Spielpunkte als Einzelelemente, ästhetische und „bespielbare Kunst“
Kunst zum Klettern und Bespielen
- gestaltete Durchgänge, Wände und Türen
„markieren“ von Wegen und wichtigen Eingängen, Kreuzungen

Beteiligungsverfahren mit Kindern (Thema Wandgestaltung)

- Aufwertung von Pflaster- und Wegeflächen durch Mosaik und farbige Flächen, Möglichkeit des Einsatzes von farbigen Pflastersteinen zur Wegführung und Hervorhebung von bestimmten Bereichen
- Nutzung von Künstlern geschaffenen Spielfiguren und Streichelsteine als Sitz- und Spielelemente
- Straßenmalerei im Bereich von Gehwegen und Fußgängerachsen, temporär oder permanent



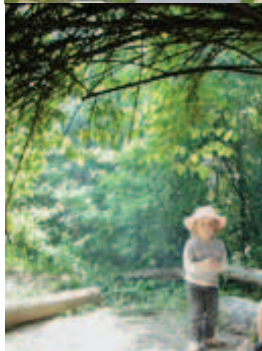


NATURNAH

Natur und Stadt

- Übergänge in natürliche Bereiche (Park an der Ilm)
- Verwendung von einfachen, natürlichen Materialien zum Klettern und Sitzen (Steinsofa, Steinsessel, Baumstämme, Steinkugeln, Balancierhölzer)
- kleine Weidenhäuser zum Verstecken, Ecken und Nischen zum Zurückziehen
- Maueröffnungen und „Fernsichten“ in den Park
- Natur in der Stadt, temporäre „Blumeninseln“ (selber pflanzen, ernten)

Beteiligungsverfahren mit Kindern möglich



ZEICHENSETZEND

„Markierung“ von Punkten und Orten

- spielerischer Umgang mit dem Thema Werbung, Kombination von Werbeflächen und -tafeln mit Spielelementen (Werbebausteine)
- kindgerechte Hinweisschilder, Wegweiser in der Stadt
- „markieren“ von wichtigen Punkten für Kinder (farbige Fahnen, Stelen, Steinkugeln)
- Aufbau einer Kinderroute für Kinder der Stadt als Wegweiser zwischen den Freizeiteinrichtungen
- Kinderroute für kleine Touristen mit den wichtigsten Highlights für Kinder anderer Städte

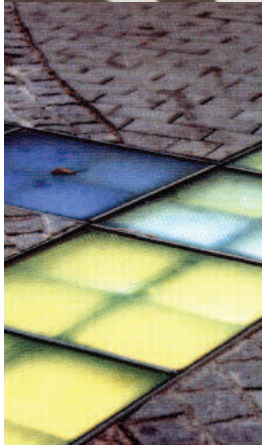
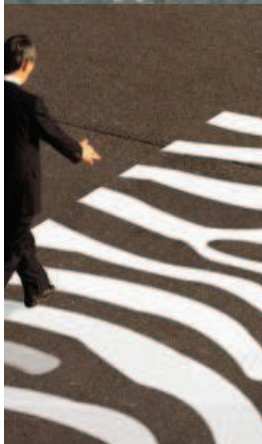
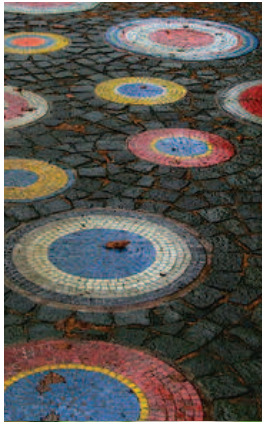




WEGWEISEND

Wegeführung für Kinder in der Stadt

- spielerischer Umgang mit dem Thema „Wegführung in der Stadt für Kinder“
- Wegführung durch bemalte Oberflächenbeläge (Pflaster, Platten)
- Wege der Kinder (Schulweg, Kita etc.) begleitende wiederkehrende Spielpunkte, Verwendung von Farben und Mustern
- Aufwertung der Zebrastreifen mit Wiedererkennungswert
- Asphaltmalerei als Projekt für die Kinder, Gestaltung nach Themen mit Formen und Farben
- Einsatz von Lichtlinien, Lichtfliesen



ABGEHANGEN

beschaubare Spiel- oder Lichtelemente

- hängende Elemente im Straßenraum, Kennzeichnung von Orten und Räumen
- Neuinterpretation von Mobiles als beschaubare Freiraumobjekte, zwischen den Häuserfassaden hängend
- „gefaltete“ Kraniche, Schmetterlinge, Drachen oder ähnliches als Hängeobjekte
- hängendes Spielzeug wie z.B. Seilbahnen, auch als bewegliche Objekte installierbar
- Lampions oder Lichterketten überspannen den Straßenraum





Neue Spielorte

NEUE SPIELORTE

Im Rahmen von Ortsbegehungen zu unterschiedlichen Zeiten wurden von Stadt- und Freiraumplanern neue Orte für die Spielpunkte gesucht und im Plan dargestellt.

Die Orte wurden einerseits aus stadträumlicher Sicht ausgesucht. Platzaufweitungen, Gassenstrukturen, besondere Bereiche im Stadtrhythmus, Grünflächen im direkten Übergang zur Stadt mit landschaftlichem Potential wurden ausgewählt. Die Aufnahme und Analyse der räumlichen Stadtstruktur erfolgte im Rahmen der Ortsbegehungen und an Hand von Stadtplänen. Wege, basierend auf dem Kinderwegenetz, wurden bewertet.

Andererseits sind Bereiche mit einer Bedeutung für die Kinder wichtig, die weniger räumliches Potential bilden. Von Kindern und Jugendlichen genutzte Einrichtungen, wie Schulen, Kindertageseinrichtungen, Freizeiteinrichtungen oder auch Gemeindehäuser sind Teil der Ortsbestimmung. Plätze mit besonderer Bedeutung, mit stadthistorischem Hintergrund oder vernachlässigte Bereiche, haben einen Stellenwert in der Analyse. Intime, versteckte Ecken und Nischen oder offene und repräsentative Flächen wurden bewusst gesucht.

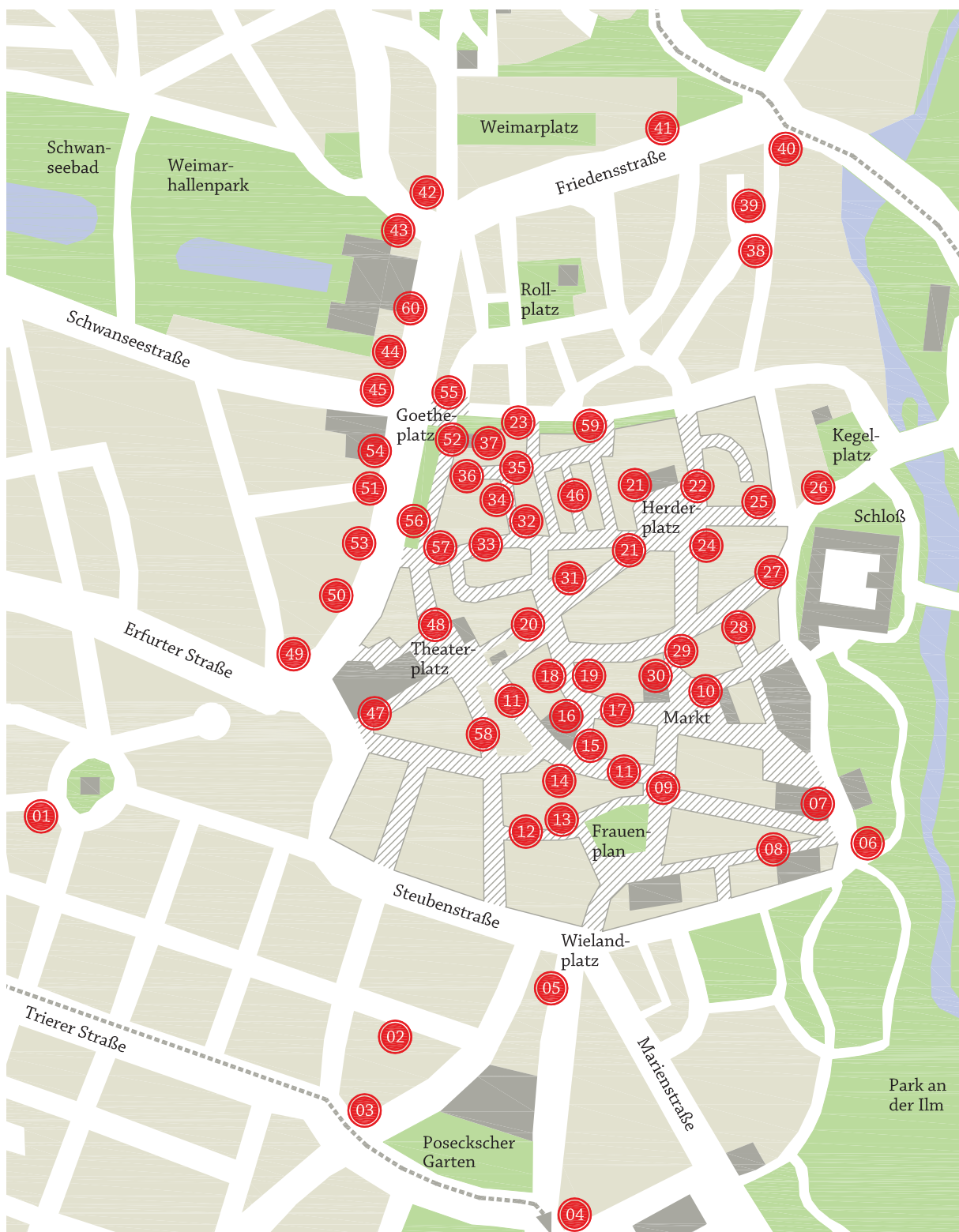
Nach der Analyse erfolgt vorab keine Auswahl der Örtlichkeiten, sondern es wird ein Maximum an gefundenen Orten dargestellt. Aus diesem Fundus kann bei Herauslösen eines Projektes (Einzelobjekt oder Aneinanderreihung von Punkten) der passende Ort gesucht werden.

Es wurden sowohl öffentlich sichtbare als auch versteckte Orte erfasst und private wie auch halböffentliche Flächen eingebunden. Nach Beteiligung der Vereine und Institutionen ist eine Fortschreibung der Liste der Orte möglich. Gedanken und Wünsche sollen Bestandteil der Konzeption sein. Der Innenstadtverein, das Kinderbüro, die Arbeitsgruppe Spielraum und die Wohnungsbaugesellschaften werden in die Diskussion zu neuen Orten eingebunden.

Neben den festen Plätzen und Orte werden temporäre Bereiche im öffentlichen Raum, die zum Beispiel saisonbedingt den Raum prägen, in das Konzept integriert. Solche temporären Orte sind Außenmöblierungen vor Cafés, Restaurants, Außenbereiche vor Geschäften oder auch



NEUE SPIELORTE



NEUE ORTE IM ÖFFENTLICHEN RAUM

01 Grünfläche A.-Lincoln-Straße, Ecke Wagnerstraße

ungestaltete und ungenutzte Grünfläche, Freibereich vor der Kirche

Wege zwischen Kita - Stadt, Kinderwegenetz, räumliches Potential, stadträumliche Lage im Quartier

neue Themenbausteine: verspielt, künstlerisch



02 Landenberger Schule

Platzfläche vor der Schule

Schulweg, Weg zur Kita, Kinderwegenetz, räumliches Potential- kleine Platzfläche

neue Themenbausteine: verspielt, zeichnend, künstlerisch



03 Humboldtstraße, Ecke Triererstraße

ungestaltete und ungenutzte Grünfläche

stark durch Verkehr und Parkplätze bestimmt, unsichere Wegführung vor allem für Kinder

neue Themenbausteine: zeichnend, künstlerisch



04 Amalienstraße, bei „Fricke“

Außenbereich Bastelladen „Fricke“

kleine Aufweitung des Fußweges, Verbindung zum Spielplatz Poseckscher Garten,

neue Themenbausteine: zeichnend, künstlerisch, wegweisend

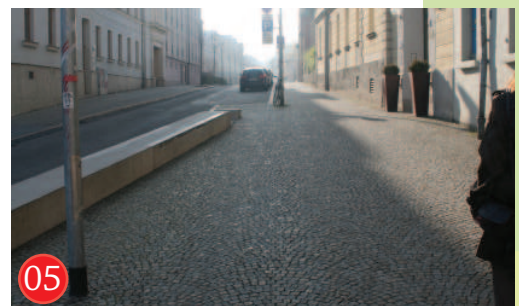


05 Amalienstraße, am Hotel „Amalienhof“

Fußwegbereich Amalienstraße

kleine Aufweitung des Fußweges, Schulweg, Übergang Wielandplatz, Achse Museum für Ur- und Frühgeschichte

neue Themenbausteine: zeichnend, künstlerisch, wegweisend





NEUE ORTE IM ÖFFENTLICHEN RAUM



06 Zugang Park, Ackerwand

Zugang zum Park
kleine Platzaufweitung im Übergang zum Park, Fußwegbereich, stadträumliche Verbindung Stadt - Landschaft
neue Themenbausteine: zeichnend, ruhig, naturnah



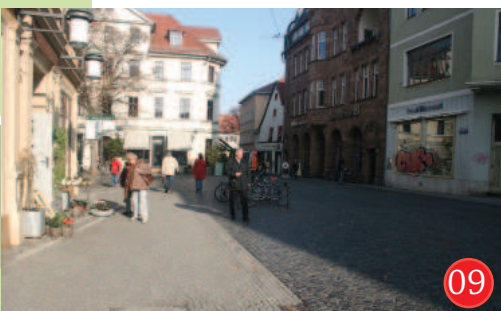
07 Musikhochschule, Ecke Puschkinstraße

Fußweg Puschkinstraße
kleine Platzaufweitung, baumüberstanden, stadträumlich dezentral
neue Themenbausteine: ruhig, naturnah, künstlerisch



08 Malschule, Seifengasse

Platz an der Seifengasse
kleine Platzaufweitung, bereits vorhandene Skulpturen, Freibereich Gastronomie, Kinderwegenetz zur Malschule
neue Themenbausteine: zeichnend, ruhig, künstlerisch



09 Schillerstraße, Übergang zum Frauenplan

Fußgängerbereich Schillerstraße
kleine Platzaufweitung, stadträumlich zentral gelegen, Verbindung zum Frauenplan, Fußgängerzone
neue Themenbausteine: zeichnend, verspielt, künstlerisch



10 Marktplatz

zentraler Marktplatz, Wochenmarkt, Brunnen
stadträumlich zentraler Platz, Anziehungspunkt Wasser für Kinder, Fußgängerbereich, räumliches Flächenpotential
neue Themenbausteine: verspielt, zeichnend

NEUE ORTE IM ÖFFENTLICHEN RAUM

11 Schillerstraße

Fußgängerachse Schillerstraße
stadträumlich zentral gelegen, Gastronomie im Außenbereich, Geschäften entlang der Fußgängerzone
Themenbaustein: verspielt, künstlerisch



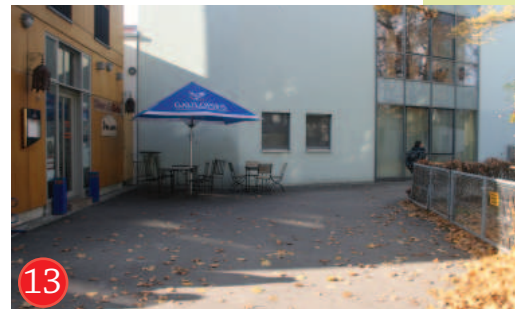
12 Antiquitäten Brauhausgasse

Brauhausgasse
Straßenaufweitung am Ende der Gasse, stadträumlich gewachsene Struktur, Gasse, rückwärtiger Bereich, Übergang zum Frauenplan, Geschäfte und Dienstleistungen
neue Themenbausteine: zeichnend, ruhig, künstlerisch



13 Vorbereich Divan

Platz und Weg entlang Divan
Platzaufweitung, Zufahrtsfläche, rückwärtiger Bereich, räumliche Verbindung zwischen Brauhausgasse - Schillerstraße, Hotel, versteckte Bereiche
neue Themenbausteine: zeichnend, ruhig, künstlerisch, verspielt



14 Kastanie Schillerstraße, Schillerkaufhaus

Fußwegbereich Schillerstraße
Platzaufweitung im rückwärtigen Bereich, Verbindung Brauhausgasse - Schillerstraße, Anziehungspunkt Wasser für Kinder - Gänsemännchenbrunnen, rückwärtiger Zugang Schiller Kaufhaus, versteckte Bereiche
neue Themenbausteine: zeichnend, verspielt



15 Durchgang Windischengasse

Breiter Fußgängerbereich, Verbindung zwischen Fußgängerbereichen Schillerstraße, Windischengasse
neue Themenbausteine: zeichnend, künstlerisch, verspielt, wegweisend





NEUE ORTE IM ÖFFENTLICHEN RAUM



16 Schillerstraße-Schillerhaus

Platz und Eingangsbereich Schillerhaus
ruhige Lage, versteckter Bereich, kleiner Platz, Vorbereich
Zugang Schillerhaus, stadträumlich zentral gelegen, histo-
rische Bezüge

neue Themenbausteine: verspielt, ruhig, künstlerisch



17 Windischengasse

Einkaufsgasse Windischenstraße
rückwärtige Lage gegenüber Schillerstraße, guter Bestand
der Handelseinrichtungen, historisch gewachsene Struk-
tur

*neue Themenbausteine: künstlerisch, wegweisend, abge-
hangen*



18 Windischengasse am Laden „Trauring“

Gehwegbereich Windischengasse
kleine Platzaufweitung des Gehweges, derzeit Müllstell-
platz, historisch gewachsene Struktur, räumliches Potent-
ial

neue Themenbausteine: künstlerisch, verspielt



19 Windischengasse bei Blumen Welzel

Gehwegbereich Windischengasse, kleine Platzaufweitung
des Gehweges, historisch gewachsene Struktur, Nutzung
als Freiraum von „Yogster“, Verbindung von Gastronomie
im Außenbereich und Spielen

neue Themenbausteine: ruhig, verspielt



20 Geleitstraße Zugang Musikschule

Zugang Musikschule/ Palais
schöner kleiner Stadtplatz, derzeit Parkplatzfläche, ver-
steckter Zugang zur Schillerstraße, historisch gewachsene
Struktur, angrenzende Geschäfte und Gastronomie

neue Themenbausteine: wegweisend, ruhig, verspielt

NEUE ORTE IM ÖFFENTLICHEN RAUM

21 Herderkirche

Platz hinter der Herderkirche
rückwärtiger Bereich hinter der Kirche, Vorbereich Schule, Kirchenladen und Zugang Herdergarten angrenzend, stadträumlich gewachsene Struktur, versteckte Bereiche
Themenbaustein: ruhig, künstlerisch



22 Kaufstraße

Kaufstraße, Übergang Herderplatz
Straßenaufweitung entlang der Kaufstraße, rückwärtiger Bereich, stadträumlich gewachsene Struktur, Übergang zur Herderkirche, Weg zwischen Innenstadt - Atrium
neue Themenbausteine: zeichnend, wegweisend, künstlerisch



23 Brunnen Am Graben

Brunnen entlang Stadtmauer
stadträumlich zentral, Anziehungspunkt Wasser für Kinder, Fußgängerbereich, kleine Platzfläche
neue Themenbausteine: verspielt, wegweisend, zeichnend



24 Vorplatz Kaffeerösterei, Fischrestaurant

kleiner Platz am Herderplatz
kleine Platzaufweitung vor „Fischrestaurant“ und „Kaffeerösterei“, Weg Innenstadt-Atrium, stadträumlich gewachsene Struktur, räumliches Potential
neue Themenbausteine: wegweisend, verspielt



25 Vorwerksgasse

Vorwerksgasse
kleines Podest entlang des Gehweges, ohne Nutzung, stadträumlich gewachsene Struktur, Weg zum Park
neue Themenbausteine: künstlerisch, verspielt





NEUE ORTE IM ÖFFENTLICHEN RAUM



26 Am Hauptstaatsarchiv

Vorbereich Hauptstaatsarchiv, Kegelplatz
Platzaufweitung, Fußwegbereich, Zugang zum Park, entlang dem Weg zum Kegelplatz, historische Bezüge (Historie Marstall)

neue Themenbausteine: verspielt, wegweisend, naturnah



27 Schlossgasse

Untere Schlossgasse
Platzaufweitung angrenzend an den Gehweg, räumliches Potential für Gastronomie und Spielbereiche, Übergangsbereich Schloss, versteckte, rückwärtige Flächen

neue Themenbausteine: künstlerisch, ruhig, verspielt



28 Schlossgasse, Durchgang Burgplatz

Durchgang zum Burgplatz
Weg zum Spielplatz, ACC Galerie und Restaurant, ungenutzte „Zwischenfläche“

neue Themenbausteine: verspielt, wegweisend



29 Modepassage am Markt

Kaufstraße, Eingang Modepassage
Eingang zur Modepassage am Markt, Fassadenfläche, Weg Marktplatz, Achse Innenstadt - Atrium

neue Themenbausteine: zeichnend, wegweisend



30 Rathaus

Hof am Rathaus
stadträumlich gewachsene Struktur, rückwärtiger Bereich, schöner Torbogen, Umgestaltung des Hofes geplant, ruhige Rückzugsbereiche, historische Bezüge

neue Themenbausteine: ruhig, verspielt, künstlerisch

NEUE ORTE IM ÖFFENTLICHEN RAUM

31 Geleitstraße

Platz Geleitstraße
schöne Platzfläche am Brunnen, derzeit nur Durchwe-
gungsfläche, stadträumlich gewachsene Struktur, Anzie-
hungspunkt Wasser für Kinder, Gehwegbereich
neue Themenbaustein: verspielt, künstlerisch



32 Schwarzbierhaus

Platz Schwarzbierhaus
kleine Platzfläche am Johannis-Hof, Schwarzbierhaus und
Steak-House, Freibereiche der Restaurants saisonal, histo-
risch gewachsene Struktur, Anziehungspunkt Wasser für
Kinder
neue Themenbausteine: verspielt, ruhig, künstlerisch



33 Geleitstraße

schöne Gassenstruktur mit Natursteinpflaster, gute
Struktur der Handelseinrichtungen, Verbindung zwischen
Goetheplatz und Herderplatz
*neue Themenbausteine: wegweisend, zeichnend, ab-
gehangen*



34 Scherfgasse

Scherfgasse Richtung Stadtarchiv
historisch gewachsene Struktur, schöne Gassenstruktur,
Verbindung von der Geleitstraße zum Goetheplatz, Kas-
seturm, Mauer am Ende der Gasse, Zugang Palais Schardt
neue Themenbausteine: wegweisend, abgehangen



35 Durchgang Goetheplatz

Durchgang Scherfgasse, Goetheplatz
Platzaufweitung im Übergang zum Kasseturm/ Goethe-
platz, Torbogen, historisch gewachsene Struktur
*neue Themenbausteine: künstlerisch, verspielt, wegwei-
send*





NEUE ORTE IM ÖFFENTLICHEN RAUM



36 Hof am Kasseturm

rückwärtiger Bereich am Kasseturm
Nutzung als Parkplatzfläche, räumliches Potential, temporäre Nutzung mit Marktständen, Veranstaltungsort Flohmarkt und weiteren Veranstaltungen

neue Themenbausteine: verspielt, ruhig



37 Durchgang Kasseturm

Durchgang Scherfgasse- Kasseturm
Platzfläche, derzeit Nutzung durch Händler, Durchgangsbereich, Verbindung zum Mon Ami, stadträumliches Potential, versteckte Bereiche

neue Themenbausteine: künstlerisch, wegweisend



38 Platzfläche/ Brunnen am Brühl

Freibereich Am Brühl mit Brunnen
kleine Platzfläche im ruhigen Viertel des Brühls, nur Zielverkehr, Anziehungspunkt Wasser für Kinder, historisch gewachsene Struktur

neue Themenbausteine: künstlerisch, verspielt, ruhig



39 Freisitz am Brühl

Freisitz mit Blick auf die Platzfläche
derzeit mit Sitzmöglichkeiten, grünes Potential im Stadtgebiet, ruhige Rückzugsbereiche

neue Themenbausteine: ruhig, künstlerisch



40 Platzfläche an der Friedensstraße

Übergang von der Innenstadt zum Atrium
aufgeweiteter straßennaher Grünbereich, räumliches Potential, offene und einsehbare Fläche

neue Themenbausteine: wegweisend, künstlerisch, zeichnend

NEUE ORTE IM ÖFFENTLICHEN RAUM

41 Friedensstraße, Atrium

große Treppenanlage am Atrium
Wege zur Innenstadt über Brühl, Jakobsplan, Freiligrath-
Straße, räumliches Potential, offene und einsehbare Fläche

neue Themenbaustein: verspielt, künstlerisch



42 Platz an der Friedensstraße

Platz Friedensstraße
Aufweitung des Gehweges im Kreuzungsbereich, angren-
zender Platz mit Sitzmöblierung, Weg vom Bahnhof in die
Stadt, offene und einsehbare Fläche

neue Themenbausteine: verspielt, ruhig, künstlerisch



43 Treppe an der Weimarhalle

Treppenanlage an der Friedensstraße
große Treppenfläche, Verbindung zum Weimarhallen-
park, Weimarhalle und Areal neues Bauhausmuseum, of-
fene und einsehbare Fläche

neue Themenbausteine: künstlerisch, verspielt, naturnah



44 Platzfläche Musikschule „Ottmar Gerster“

Musikschule Karl-Liebknecht-Straße
kleiner Hofbereich an der Musikschule „Ottmar Gerster“,
Nutzung vieler Kinder durch die Angebote der Musikschu-
le, Kinderwegenetz

neue Themenbausteine: verspielt, abgehangen



45 Zebrastreifen am Goetheplatz

Goetheplatz Ecke Schwanseestraße
Zebrastreifen am Goetheplatz, Weg zu Schulen und Kitas,
Musikschule, Kinderwegenetz, zentral im Stadtgebiet
neue Themenbausteine: künstlerisch, wegweisend





NEUE ORTE IM ÖFFENTLICHEN RAUM



46 Karlstraße

Karlstraße, Bereich Caféladen
schöne Gassenstruktur, Außenbereich „Strandbar“
neue Themenbausteine: verspielt, ruhig



47 Weg zum Theater

Dingelstedtstraße
Verbindung Sophienstiftsplatz - Theaterplatz, Kindergar-
ten- und Schulwege
neue Themenbausteine: künstlerisch, wegweisend



48 Theaterplatz

Fußgängerbereich Theaterplatz
historisch gewachsene Struktur, räumliches Flächenpo-
tential
neue Themenbausteine: künstlerisch, verspielt, ruhig



49 Kiosk Sophienstiftsplatz

Platzfläche am Kiosk Sophienstiftsplatz
aufgeweiteter Gehwegbereich, offene und einsehbare Flä-
che, Stadteingang
neue Themenbausteine: künstlerisch



50 Durchgang Coudraystraße

Durchgang Coudraystraße
fußläufiger Durchgang zwischen Heinrich-Heine-Straße
und Coudraystraße
*neue Themenbausteine: wegweisend, künstlerisch, zei-
chensetzend*

NEUE ORTE IM ÖFFENTLICHEN RAUM

51 Durchgang Gerhard-Hauptmann-Straße

Durchgang Gerhard-Hauptmann-Straße von der Heinrich-Heine Straße zur Coudraystraße
Weg zur Kindertagesstätte, Busbahnhof, Kinderwegenetz, räumliches Potential, teilweise Fußwegbereich
neue Themenbaustein: verspielt, wegweisend, zeichnend



52 Kasseturm

Vorbereich Kasseturm, Mon Ami
Bereich mit Rundbank, Arkaden, offene Platzfläche, Fußwegbereich, Gastronomische Einrichtungen angrenzend, temporäre Veranstaltungen im Außenraum
neue Themenbausteine: verspielt, ruhig, künstlerisch, zeichnend



53 Platzfläche Hostel

kleiner Hof am Hostel
Platzfläche oder kleiner Hof, angrenzend an den Busbahnhof, versteckter, ruhiger Bereich
neue Themenbausteine: künstlerisch, verspielt, naturnah



54 An der Post

Bereich an der Post, Übergang zum Ärztehaus
Ärztehaus mit Kinderärzten, Fußwegbereich, geringes Flächenpotential
neue Themenbausteine: verspielt, wegweisend, zeichnend



55 Goetheplatz/Graben

Goetheplatz
Festplatzfläche mit Natursteinpostamenten, stadträumlich zentraler Punkt, große Platzfläche
neue Themenbausteine: künstlerisch, wegweisend, zeichnend





NEUE ORTE IM ÖFFENTLICHEN RAUM



56 Goetheplatz

zentraler Goetheplatz, Grünbereich
stadträumlich zentraler Platz, Wartebereich Busbahnhof,
Fußgängerbereich mit Sitzmöblierungen, Denkmalsockel,
sichere Bereiche für Kinder, offene Flächen
neue Themenbausteine: verspielt, ruhig



57 Brunnen Anno 1900

Brunnen im Bereich Geleitstraße, Vorbereich Anno 1900
stadträumlich zentral, Anziehungspunkt Wasser für Kin-
der, Gehwegbereich, kleine Platzfläche
neue Themenbausteine: verspielt



58 Schützengasse

Fußgängerbereich Schützengasse zum Theaterplatz
stadträumlich zentral, Weg zur zentralen Fußgängerach-
se, räumliches Flächenpotential
Kinderwegenetz
neue Themenbausteine: wegweisend, zeichensetzend



59 Grünbereich Graben, Sparkasse

Grünbereich an der Sparkasse
städtische Grünfläche im Innenstadtbereich, entlang Fuß-
gängerbereich, räumliches Potential für weitere Nutzung
neue Themenbausteine: wegweisend, verspielt



60 Durchgang Weimarhallenpark

Durchgang zum Weimarhallenpark von der Karl-Lieb-
knecht-Straße
kleine Platzfläche mit Treppenanlage, Fußwegbereich,
räumliches Potential, Anschluss Park- Stadt
neue Themenbausteine: wegweisend, verspielt

NEUE ORTE TEMPORÄRE ORTE IM ÖFFENTLICHEN RAUM

Auswahl an Außenbereichen von Gaststätten, Restaurants und Cafés in der Innenstadt

Eine Verbindung von gastronomischer Außenbewirtschaftung und Spielpunkten ist wünschenswert.

- 01 Kaffee Laden, Karlstraße
- 02 Schwarzbierhaus, Steak-House, Scherfgasse
- 02 Johanns Hof, Scherfgasse
- 03 Gasthaus Zur Zwiebel, Eisfeld
- 04 Kaffeerösterei, Fischrestaurant, Herderplatz
- 05 Griechisches Restaurant, Schlossgasse
- 06 Suppenbar Rosmarin, Herderplatz
- 07 Molly Malone, Kaufstraße
- 08 Eiscafé Dolomiti, Markt
- 09 C-Keller Galerie und Gastronomie, Markt
- 10 Zum schwarzen Bären, Markt
- 11 Ratskeller, Markt
- 12 Restaurant Hibrido, Grüner Markt
- 13 Residenz Café, Grüner Markt
- 14 ACC Galerie und Restaurant, Burgplatz
- 15 Restaurant, Seifengasse
- 16 Zum weißen Schwan, Frauenplan
- 17 Oppelscher Garten, Giardino, Seifengasse
- 18 Café Lavazza, Frauenplan
- 19 Restaurant Versilia, Frauenplan

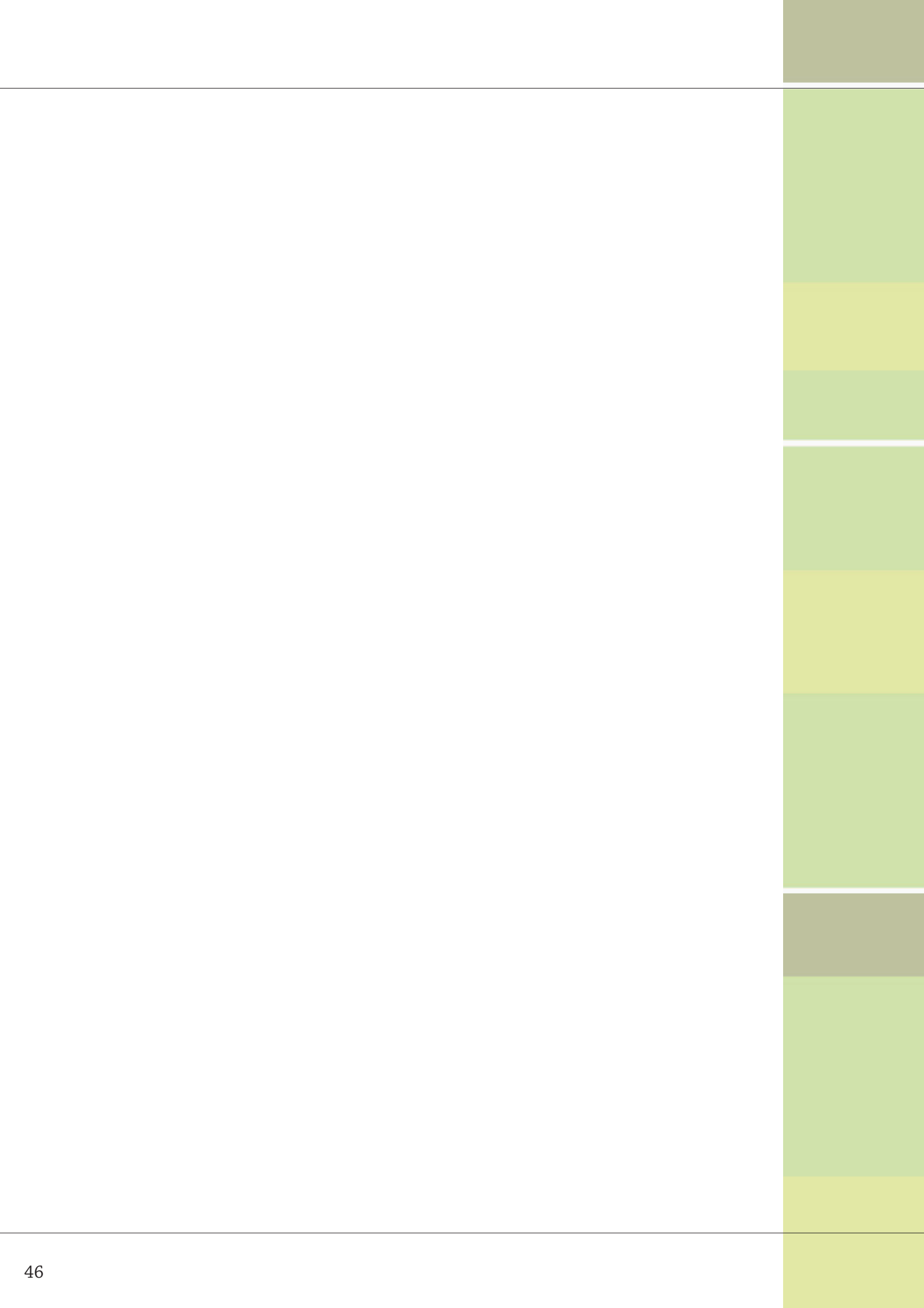




NEUE ORTE TEMPORÄRE ORTE IM ÖFFENTLICHEN RAUM



- 20 Erbenhof, Frauenplan
- 21 La Perla, Frauenplan
- 22 Zum Goethebrunnen, Frauenplan
- 23 Wieland-Cafè, Wielandplatz
- 24 Mexikanisches Restaurant, Brauhausgasse
- 25 Ciancarlo, Schillerstraße
- 26 Pizzeria, Windischengasse
- 27 Eiscafè, Theaterplatz
- 28 Theatercafè, Theaterplatz
- 29 Französisches Restaurant, Windischengasse
- 30 Yogster, Windischengasse
- 31 Eckermann Haus
- 32 Türkisches Restaurant Divan, Brauhausgasse
- 33 Anno 1900 Geleitstraße
- 34 Zur Laterne Geleitstraße
- 35 Kasseturm Weimar, Goetheplatz
- 36 Gasthaus Zur Sonne, Rollplatz
- 37 Brasserie, Rollplatz
- 38 Imbiss am Goetheplatz
- 39 Döner, Am Graben
- 40 Joeys Pizzeria, Friedensstraße
- 41 KostBar, Jakobstraße
- 42 Griechische Restaurants, Hummelstraße





Ideenskizzen

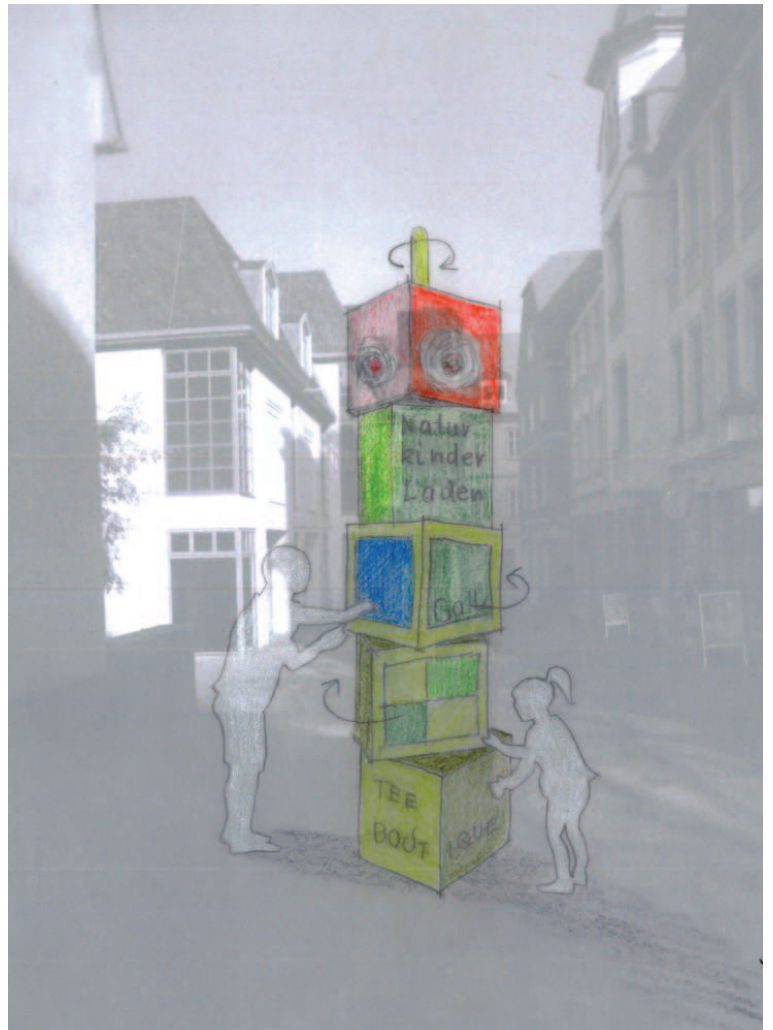


Stepstone

Schaffen von Übergängen, wegbegleitend an Schulwegen
Beispiel Übergang von der Schillerstraße zur Brauhausgasse und dem Außenbereich des Restaurant Divan

Kletter-Ballancierelemente, stepstones, kurzweiliges Spielen, Aufwertung von rückwärtigen Bereichen, Einbeziehung angrenzender Händler, Kombination mit Werbung möglich





Werbewürfel

Zeichensetzung an markanten Bereichen zur Wegeführung oder Werbung.

Beispiel Durchgang zur Windischengasse, spielerischer Umgang mit dem Thema Werbung, bewegliche Objekte auch nutzbar für Kinder

Einbeziehung der angrenzenden Händler und Gastronomen





Murmelbahn

Abgrenzung von temporären Flächen durch Sitzelemente mit Spielwert, Sitzmöblierung aus Holz oder Stein, Murmelbahnen, verdeckte Schlauchbahnen für Murmeln,

Einbeziehung der Geschäfte oder Gastronomen





der ZEBRAstreifen

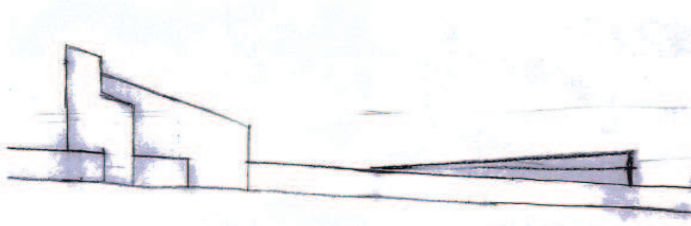
kann Wege von Kindern „begleiten“ und die Orientierung der Kinder in der Stadt unterstützen, der Wiedererkennungswert von Orten und Wegen für Kinder wird dabei gefördert, sehr gut geeignet zur Begleitung von Schulwegen, Kinderwegenetz

Abstimmungen und Einigungen mit der Verkehrsbehörde notwendig

Möglichkeit der Beteiligung von Kindern in der Konzeption oder Ausführung



Ideenskizzen zur künstlerischen Gestaltung der Amalienstraße Weimars
- Hinführung zum Museum für Ur- und Frühgeschichte Thüringens



Entwurf 1 - Skizze
Abwicklung Amalienstraße



Weg zum Museum für Ur- und Frühgeschichte Weimar, Ideenskizzen der Künstlerin Antje Kraft, Weimar

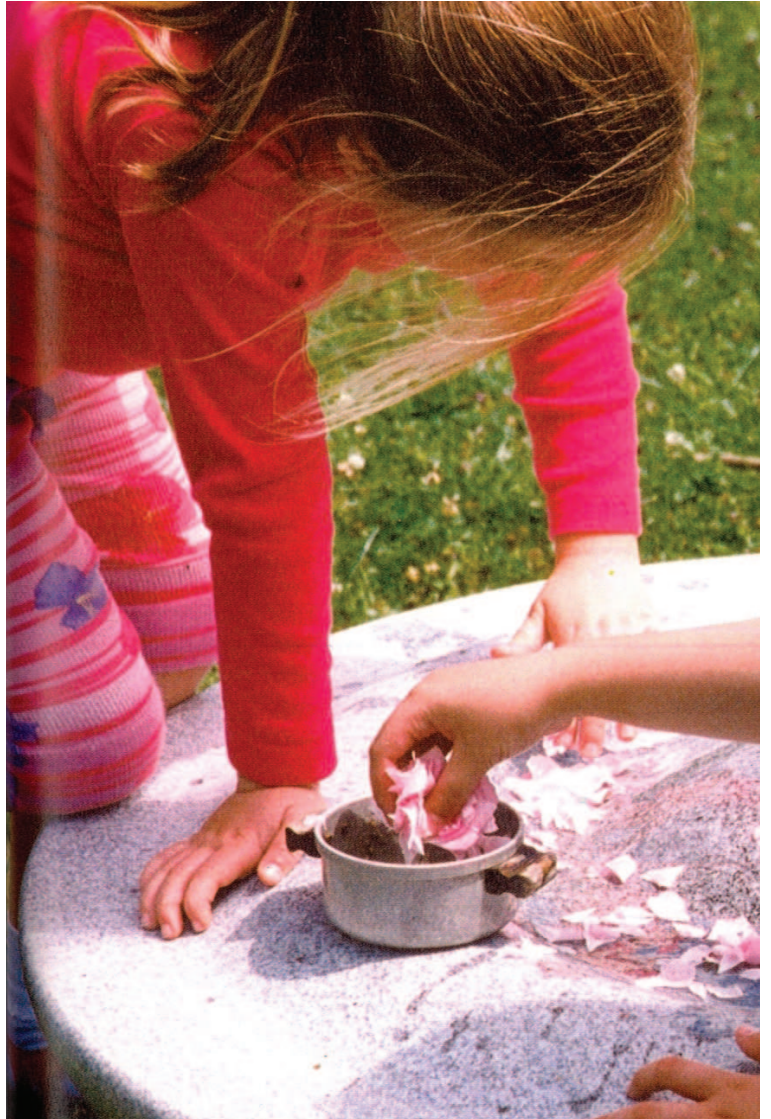
Fußspuren vor dem Gymnasium, mit eckigen Feldern auf denen Zeugnisse der kulturellen Entwicklung zu sehen sind, Metallobjekte mit Informationen über das Museum, Boxen mit Museumsfunden



Markierung, Wegweisung von der Innenstadt entlang des Gymnasiums bis zum Museum für Ur- und Frühgeschichte mit direkt anschließendem Poseckschen Garten

entlang des Schulweges Goethegymnasium





Wassersteine

Einfache Wassersteine werden angrenzend an Wege, an Übergängen zu Parkbereichen oder an Spielpunkten aufgestellt. Ohne gesonderten Wasseranschluss ist der Wasserstein unterschiedlich nutzbar, auch als Vogeltränke gedacht

Beispiel: Firma Markus Ehring





Stadtgarten

Grün in der Stadt, kleine Stadtgärten als Hochbeete in städtischen Bereichen (Fußgängerzonen, Plätze), Abgrenzungen zu Freiraumgastronomie, temporär gestaltet

auch als Beteiligungsprojekt für Kinder von Schulklassen oder Kitas bei Gestaltung und Pflege, Patenschaften für „Kleingärten“





Ruheinseln

Die Ruheinseln können nach allen Seiten gedreht werden. Die Inseln bieten die Möglichkeit mit sich und anderen allein zu sein. Sie lenken den Blick in alle Richtungen und sind gleichzeitig ein Handkarussell.

Beispiel: Firma Markus Ehring





Seilbahn

Realisierung von hängenden Spielelementen im Bereich von engen Altstadtgassen, Seilbahnen, Mobiles Zeichensetzung und Namensgebung von Orten auch temporär möglich für Straßenfeste und Veranstaltungen

Einbeziehung der angrenzenden Händler und Gastronomen, Möglichkeit der Kooperation mit Künstlern oder Herstellern von Spielzeug als Außenwerbung





Kranich

Realisierung von hängenden Spielelementen im Bereich der Gassen, Zeichensetzung und Namensgebung von Orten, auch temporär möglich für Straßenfeste und Veranstaltungen

Einbeziehung der umliegenden Händler und Gastronomen, Möglichkeit der Kooperation mit Künstlern oder Herstellern als Außenwerbung





aus Alt mach Neu

Die Verwendung von altem Mobiliar und Ausstattungsgegenständen kann die Fantasie der Kinder unterschiedlich anregen. Matsch- und Sandtische können aus alten Tischen, Töpfen und Schüsseln temporär gebaut werden. Drehräder aus Zahnrädern und alten Fahrrädern an Mauern und Zäunen können Wege von Kinder „begleiten“.

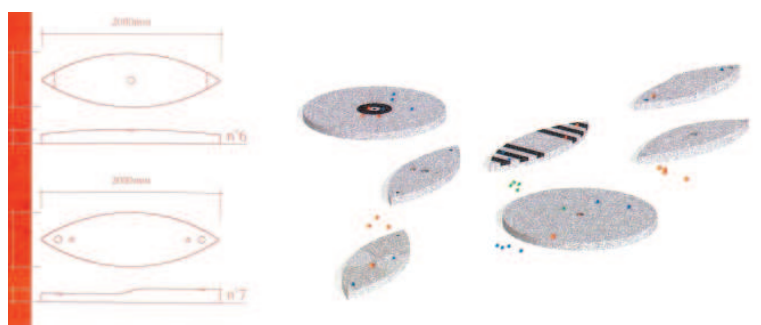


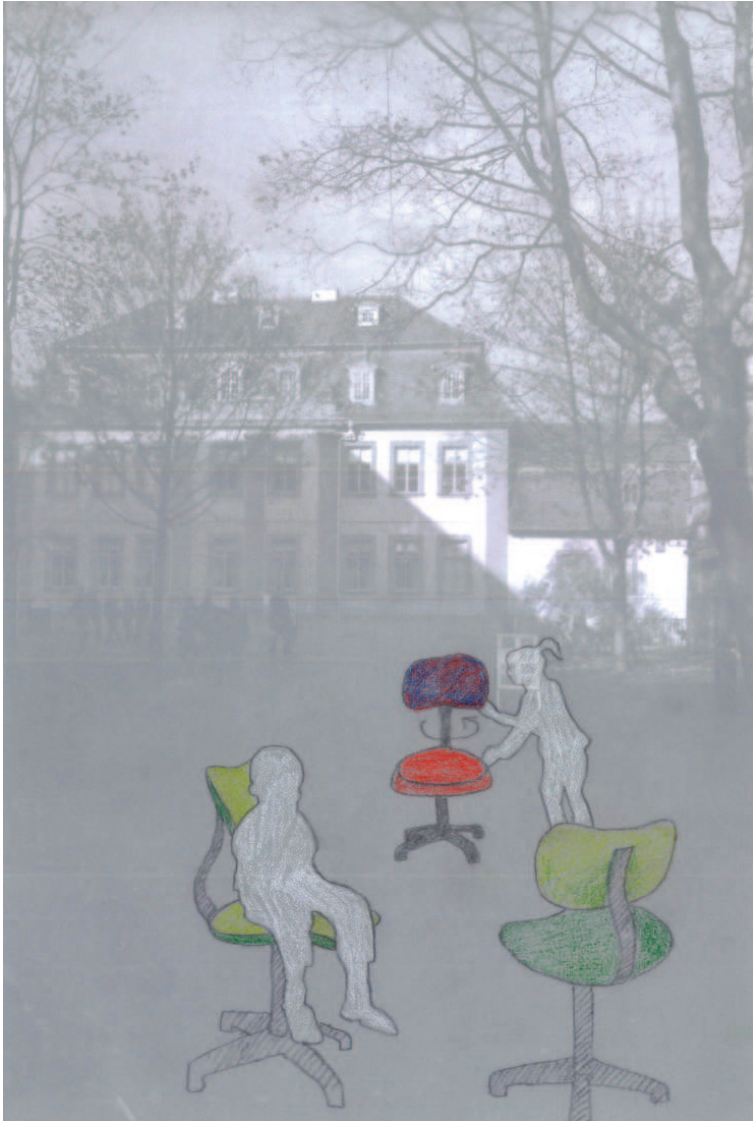


Murmelplatten

Murmelplatten können auf einfache Weise in den Oberflächenbelägen der Gehwege integriert werden, ohne eine Behinderung darzustellen. Auch hier bieten sich unterschiedliche Spielmöglichkeiten neben der Nutzung als Murmelplatte an.

Beispiel: Firma Markus Ehring





Sitzinsel

temporäre Installation von alten Drehstühlen im Bereich der Schillerstraße, Nutzung als Sitz- und Spielelemente

kurzweiliges Spielen und Ausruhen innerhalb der Fußgängerachse, auch temporär



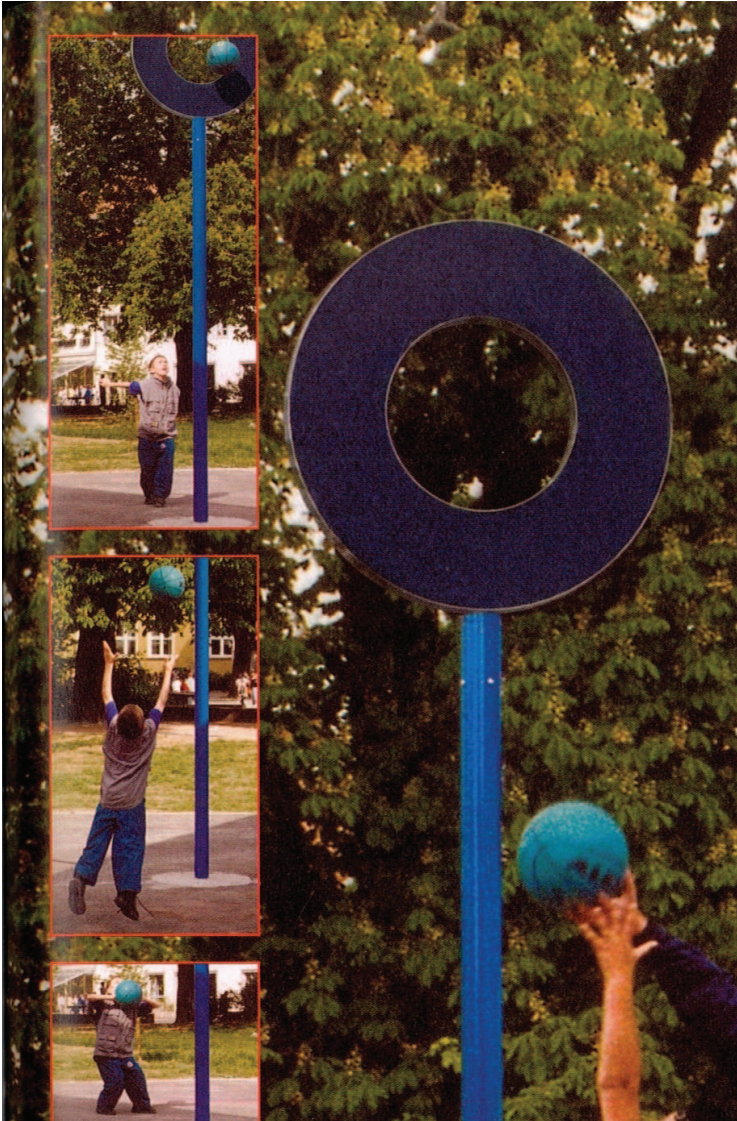


Durchgänge und Durchblicke

Markierung von Orten und Zeichensetzung, auch zur Orientierung für Kinder innerhalb der Stadt geeignet, Gestaltung in Verbindung mit Außenwerbung möglich, Durchblicke und Fenster in Mauern oder Zäunen

Beispiel im Bereich Katholische Kirche



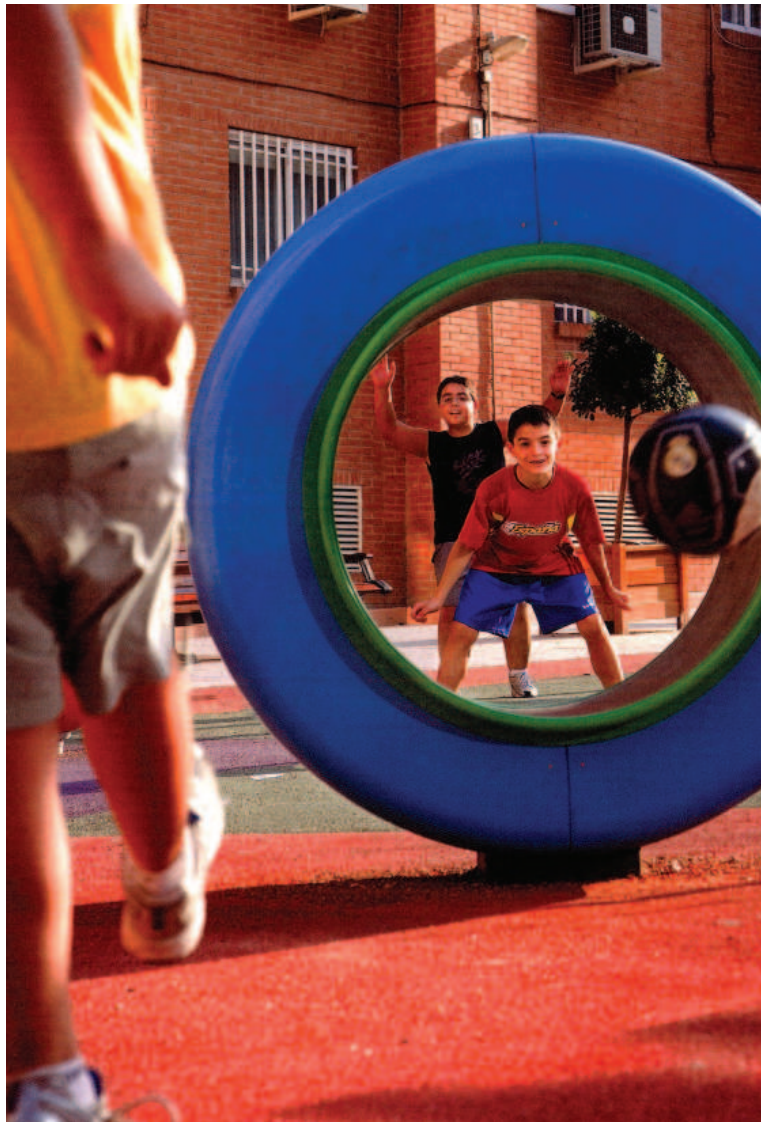


Sportpunkt

Auch einzelne Sportpunkte, wie Streetball und das dargestellte „Nadelöhr“, können sich im Stadtraum integrieren lassen. Hierbei verzichtet man auf eine Markierung von Spielfeldern.

Beispiel: Firma Markus Ehring





„Die Waschmaschine“

Das Spielobjekt ist fest in den Boden installiert und kann beklettert werden, man kann es als Tor nutzen oder sich hineinlegen und ausruhen. Innerer Ring ist beweglich. Vielfältige Nutzungsmöglichkeiten sind gegeben. (Beispiel: lappset)

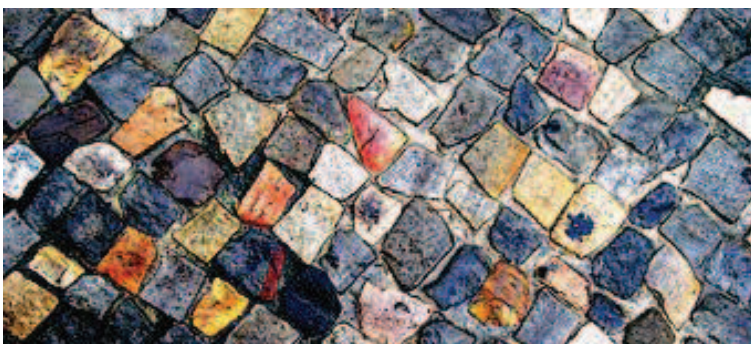


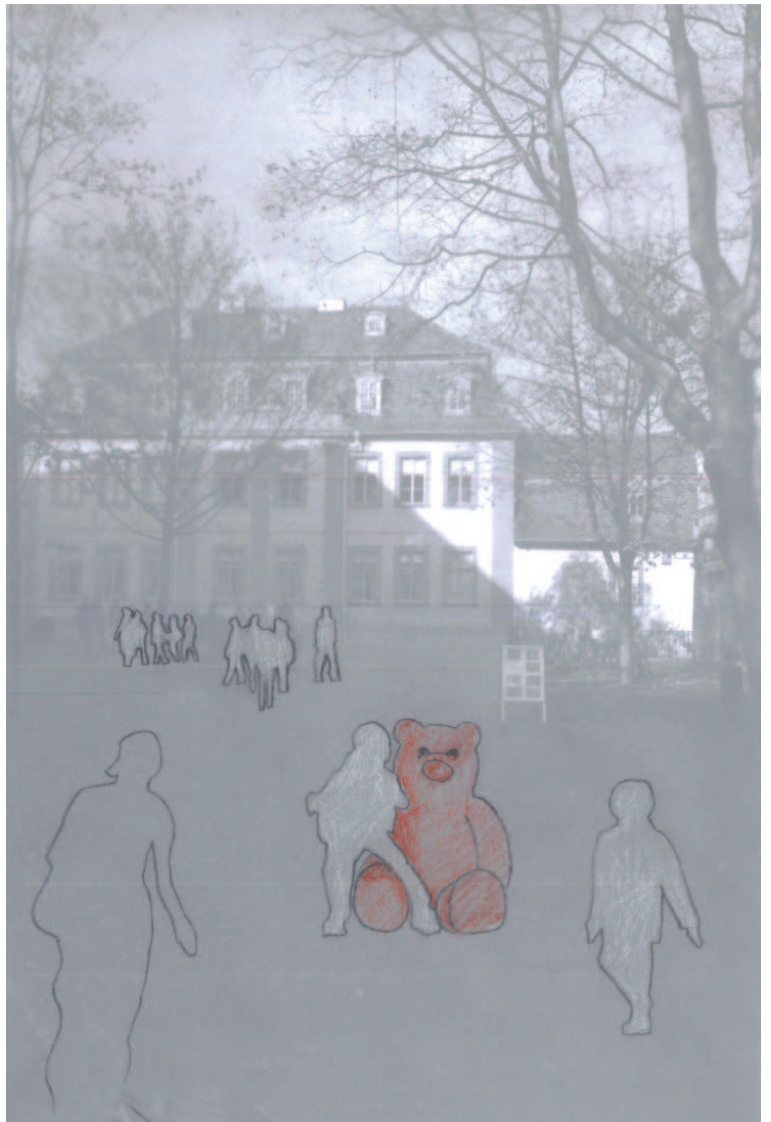


Straßenmalerei

im Bereich von Gassen und Gehwegen, temporäre oder permanente Straßenmalerei oder Einsatz von farbigen Pflastersteinen

Wegeföhrung, Markierung und Hervorhebung von Wegen und Gassen (Windischenstraße - blaue Gasse, Schulwege)





Kletterteddy

Fußgängerachsen, Platzaufweitungen

beispielbare Kunst für Kinder im Freiraum, analog des Kletterriesens am Frauenplan





Straßenmalerei

Straßenmalerei zur temporären oder permanenten Gestaltung von Oberflächen, Sichtbarmachung von Wegeführungen. Straßenmalerei kann verschiedene Themen von Spielpunkten ergänzen und namensprägend für Orte sein. (Beispiel: Menel Rachdi)





Wackelwannen

Wackelwannen können einfach in den Stadtraum integriert werden und bieten ein wackelndes Schaukelvergnügen durch Gewichtsverlagerung. Auch hier ist eine Nutzung als abgewandter Rückzugsbereich möglich.

Beispiel: Richter Spielgeräte

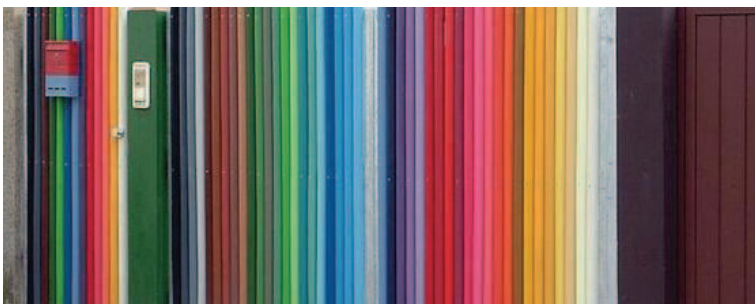




bemalte Türen, Tore, Zäune

bemalte Holztüren mit Mustern, Farben, Gegenständlichem, kann Wege von Kindern „begleiten“ und die Orientierung der Kinder in der Stadt unterstützen

solche Bereiche können von Künstlern gestaltet werden, Projekte mit Kindern der Stadt zu Ideenfindung und Umsetzung sind möglich

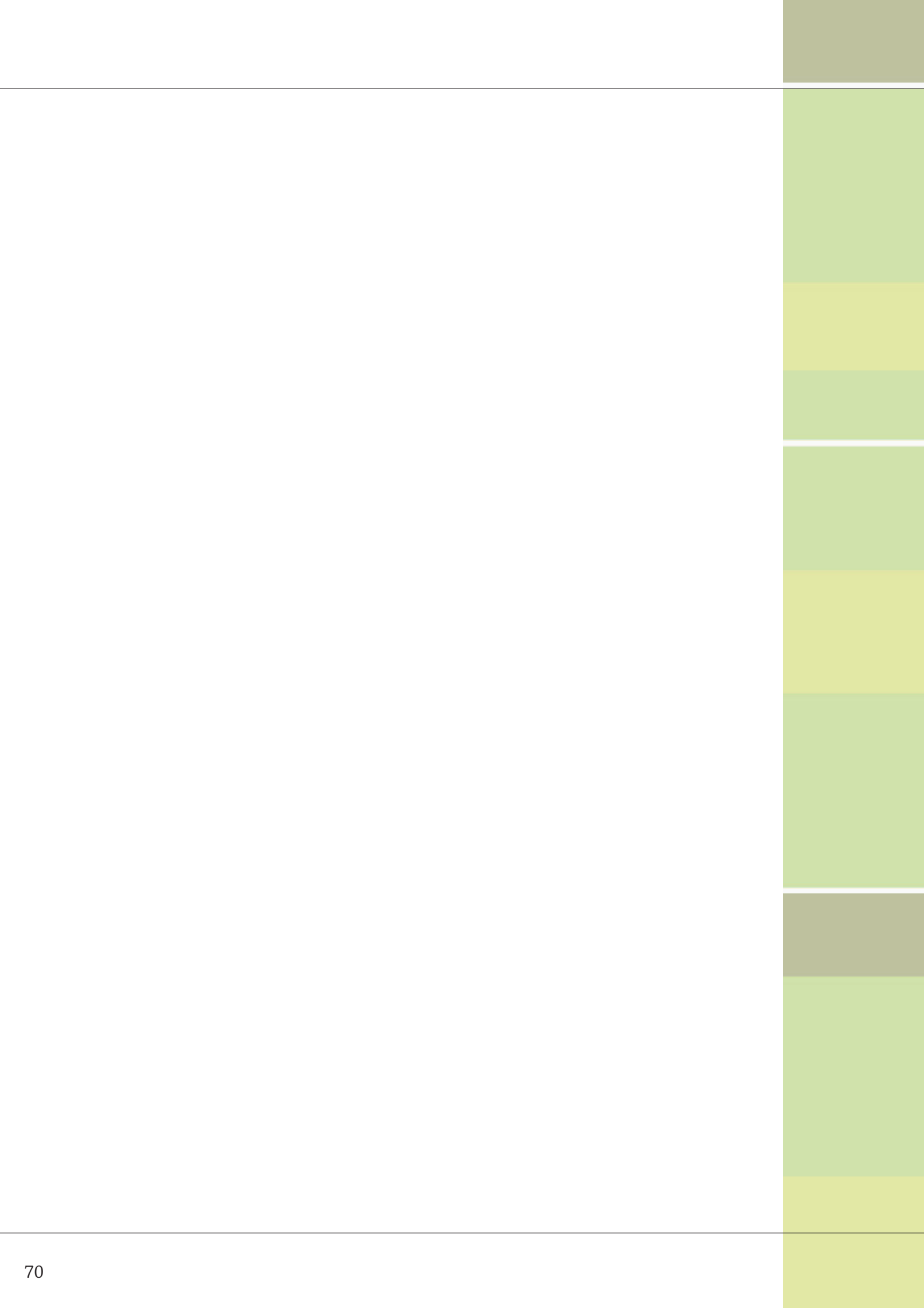




Drehpoller

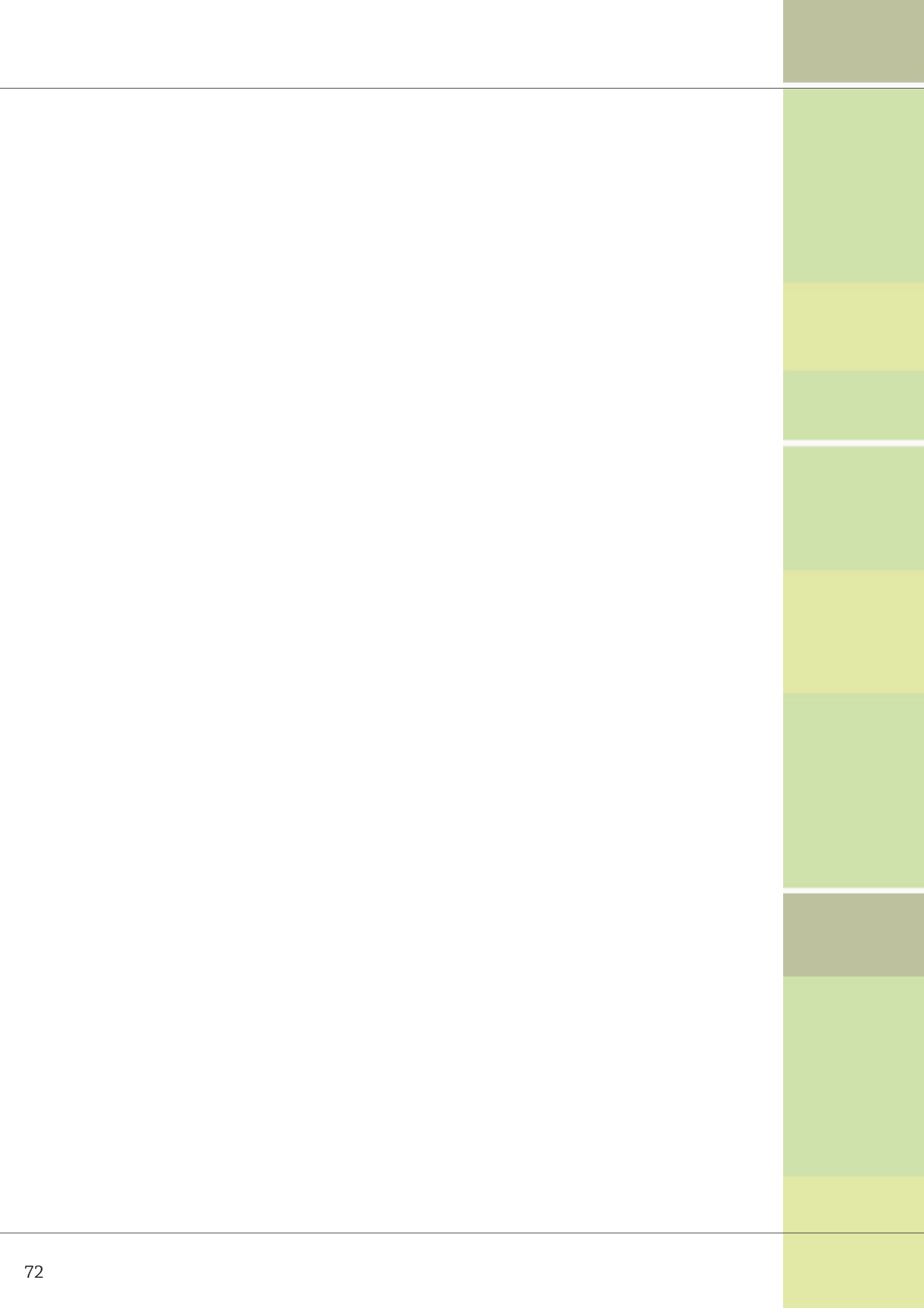
Verwendung von bunten Drehpollern anstelle von konventionellen Pollern, können den Weg von Kindern „begleiten“ und die Orientierung der Kinder in der Stadt unterstützen, kurzweiliges Spielen entlang von Wegen





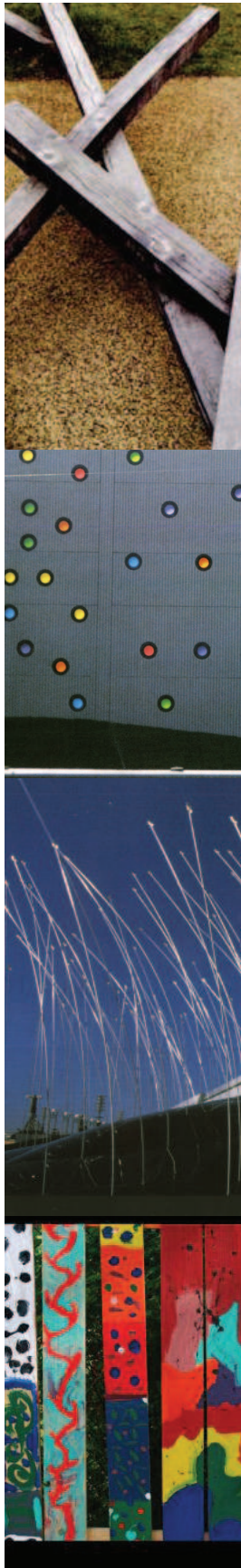


Handlungsebenen





HANDLUNGSEBENEN



Die Broschüre „Baustein1-Rahmenkonzept“ bildet den ersten Ansatz zum Gesamtprojekt „Neue Spielpunkte in Weimar“ und eine Grundlage der folgenden direkten Planung und Umsetzung.

Der „Baustein 1“ beinhaltet die städtebauliche Analyse des Innenstadtbereiches, bezogen auf Spiel- oder Erlebnisbereiche für Kinder. Erste Ideen für neue Spielpunkte, entwickelt aus Erfahrungen mit Kindern heraus, geben einen Anreiz für das Thema.

Der „Baustein 1“ steckt damit den ersten großräumigeren Rahmen, von Planern und Ämtern entwickelt, ab. Eine Beteiligung mit Kindern und Jugendlichen wird danach folgend in kleineren Teilprojekten organisiert um das Gesamtprojekt handhabbarer und umsetzungsfähiger zu machen.

Innerhalb der Konzeption erfolgten Abstimmungen bzw. Vorstellungen mit dem Grünflächenamt Weimar und der AG Spielraum. Die Broschüre zum „Baustein1“ ist ein Teil des Gesamtprozesses, auf der die folgenden Handlungsschritte aufbauen bzw. darauf zurückgreifen.

Ziel ist es, das Rahmenkonzept weiteren Beteiligten vorzustellen und die Politik und Sponsoren, die Kinder und Jugendlichen sowie alle Interessierten für das Projekt „Neue Spielpunkte in Weimar“ zu sensibilisieren.

Die Kinder und Jugendlichen der Stadt Weimar als vorwiegende Nutzer haben einen wichtigen Stellenwert in der Gesamtbetrachtung.

Projektorientierte Beteiligungsverfahren können aus dem „Baustein1“ herausgelöst werden oder sich im Rahmen von offenen Beteiligungsverfahren mit Kindern zum Thema entwickeln.

Die Beteiligungsverfahren bilden den „Baustein 2“ und sollen die direkte Umsetzung von neuen Spielpunkten, herausgelöst als Einzelprojekte, in der bestehenden Stadtstruktur nach sich ziehen. Im Ergebnis der Beteiligungsverfahren ist eine Rückkopplung und ein Vergleich mit dem „Baustein1“ wichtig und sinnvoll.

Denkbar sind „Initialzündungen“ durch erste Installationen, in Zusammenarbeit mit der Grünflächenabteilung Weimar direkt im Anschluss an diese Broschüre.

HANDLUNGSEBENEN

Folgende Handlungsebenen sollten in der fortgeführten Arbeit Beachtung finden und den „2. Baustein“ bilden.

Ebene – Förderung und Finanzierung

Die Finanzierung der Projekte kann aus städtischen Mitteln oder Geldern der Weimarer Wohnungsbaugesellschaften bzw. anderer Institutionen erfolgen. Zur Realisierung der Einzelprojekte sollten die Fördermöglichkeiten geprüft werden (Gelder vom Land Thüringen, Bund, EU, Lottomittel).

Ebene - Sponsoren

Darüber hinaus ist es wichtig Sponsoren für einzelne Projekte zu finden. Das Sponsoring kann durch Händler, Gewerbetreibende, Gastronomen und Künstler erfolgen. Banken und Sparkassen der Region, Institutionen der Stadt bzw. Vereine sollten angesprochen werden. Auch zeitlich begrenzte Patenschaften z. B. für die Erhaltung der Spielpunkte sind denkbar.

Ebene - Öffentlichkeitsarbeit

Zur besseren Transparenz sind Gesellschaft und Politik mit einzubeziehen. Durch Flyer, Logos, Werbeplakate oder die Broschüre selbst soll auf das Projekt „Neue Spielpunkte in Weimar“ aufmerksam gemacht und Interessenten gefunden werden.

Ebene – Beteiligung

Die im Anschluss beschriebenen möglichen Beteiligungsverfahren und Handlungsschritte, bzw. die beispielhafte Darstellung soll einen Übergang dazu geben.



HANDLUNGSEBENE - BETEILIGUNG

Gewünscht ist die Beteiligung von verschiedenen Interessengruppen in unterschiedlicher Weise. Dabei werden Sponsoren die an dem Gestaltungsprozess von Einzelprojekten teilhaben möchten, Händler und Gastronomen, die den direkten Kontakt zu Kindern im Stadtraum haben, angesprochen.

Der wichtigste Punkt ist die Beteiligung und Mitgestaltung von Spielpunkt-Projekten von den Kindern und Jugendlichen der Stadt.

Beteiligungen sollten gezielt moderiert und geleitet werden und alle Interessengruppen wie Ämter, Planer, Sponsoren, Kindern, Künstler und Händler zusammenbringen.

Voraussetzung ist ein Partner, der die Beteiligung von einzelnen Projekten organisiert, leitet und Handlungsparameter festlegt. Daraus gewonnene Ergebnisse können dann direkt umgesetzt werden.

Beispiel Beteiligungsprozess Kinder

Prozessgestalter

1. bestehende feste Gruppen aus Kindereinrichtungen, Horten, Schulen, Schulprojekten, Jugendverbänden oder Vereinen
2. offene Zielgruppen durch Einladung mit Flyern, direkte Ansprache von Kindern und Jugendlichen, Motivation von Kindern durch Spielaktionen und im Rahmen von Veranstaltungen

Phase 1- Bestand und Analyse

Befragung von Kindern und Jugendlichen, Fragebögen und Interviews mit Kindern

Punktverteilungen in Stadtkarten durch Kinder und Jugendliche

Mal- und Zeichenaktionen zu bestehenden Orten

Fotostreifzüge durch die Stadt

Kommunikationswände im öffentlichen Raum zum Bemalen, Bekleben, Beschriften

Mecker- und Kritikwände für spontane Themen

HANDLUNGSEBENE - BETEILIGUNG

Phase 2 - Ideensammlung

Diskussion zu Ideensammlungen aus „Baustein 1“
Darstellung von eigenen Wünschen und Ideen zu neuen
Spielpunkten
Collagen
Phantasiereisen
Rückkopplung mit „Baustein 1“, Vergleich von Orten aus
städtebaulichen Rahmenkonzepten und Vorstellungen
der Kinder

Phase 3- Planung

Finden von Einzelprojekten, Einbindung von eigenen
Ideen, Wünschen und Vorstellungen
Planungszirkel
Darstellung der Ideen

Phase 4- Umsetzung

Umsetzung der Projekten von und mit Kindern
Aktionspläne, Bauaktionen, Workshops
Zusammenarbeit mit Handwerkern und Künstlern
Kinderstadtplan mit allen neuen Orten und Wunschorten
als Zielplanung

Phase 5- Nachhaltigkeit

Unterhaltung und Pflege von Objekten und neuen Berei-
chen
Patenschaften, auch auf Zeit

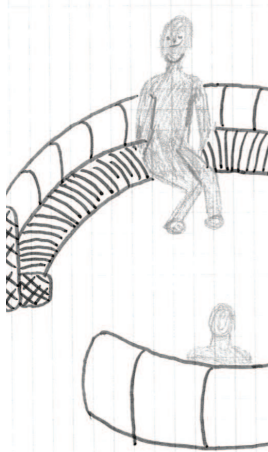


HANDLUNGSEBENE - BETEILIGUNG

Beispiele Beteiligung

Open Space, Jena

Das Leitthema der Veranstaltung war die Neugestaltung des Jugendclubs Hugo in Jena. Das Verfahren wurde in einer Gruppe durchgeführt und basierte auf der Selbstregulation. Der Prozess wurde nicht durch feste Referenten begleitet. Im Anschluss wurden die Ergebnisse gefiltert und dargestellt und das weitere Verfahren besprochen.



Campus Weimar

Beteiligungsprojekt zur Schulhofgestaltung

Geleitet wurde das Beteiligungsprojekt von dem Schulamt Weimar und engagierten Eltern und diente zum Teil als Grundlage zur weiteren Planung. Kinder wurden im Rahmen einer Veranstaltung über das Vorhaben informiert und hatten die Möglichkeit direkt am Modell bzw. mit einem Punktesystem Orte zu markieren die ihnen wichtig sind. Diese Punkte wurden mit neuen Ideen zur Gestaltung besetzt.



Goethegymnasium Weimar

Die Entwurfsplanungen zu diesem Projekt erfolgten im Zeitraum 2007 bis 2008. Dabei wurde die ursprüngliche und zurückhaltende Gestaltung des Geländes aufgegriffen und entsprechend der heutigen Nutzungsansprüche modifiziert. Schüler und Schülerinnen eines Kunst-Leistungskurses wurden bei dem Projekt mitbeteiligt. Im Rahmen einzelner Treffen und Workshops wurde zwischen Planern und Schülern das Konzept ergänzt und erweitert. Unterschiedliche Kommunikationsbereiche und Freiflächen bis hin zu einem individuellen Abfalltrenn- und sammelsystem wurden umgesetzt.

