

# DOKUMENTATION DER KINDER- UND JUGENDBETEILIGUNG NACH § 47 f GO ÖFFENTLICHER GRÜNZUG „EIDERKASERNE“



## Kinderplanungsbüro Eiderkaserne

Ein Kinder- und Jugendbeteiligungsworkshop im Rahmen des Ferienprogramms „JerryTown“

24. – 25. August 2015



Bundesministerium  
für Umwelt, Naturschutz,  
Bau und Reaktorsicherheit



**STÄDTEBAU-  
FÖRDERUNG**

von Bund, Ländern und  
Gemeinden



Schleswig-Holstein  
Ministerium für Inneres und  
Bundesangelegenheiten



**BIG**

# DOKUMENTATION DER KINDER- UND JUGENDBETEILIGUNG NACH § 47 f GO ÖFFENTLICHER GRÜNZUG „EIDERKASERNE“

## Kinderplanungsbüro Eiderkaserne

Ein Kinder- und Jugendbeteiligungsworkshop im Rahmen des Ferienprogramms „JerryTown“

24. – 25. August 2015

### Auftraggeber:

Stadt Rendsburg  
Fachdienst III/4 Stadtentwicklung  
Am Gymnasium 4  
24768 Rendsburg



### Auftragnehmer:

BIG-STÄDTEBAU GmbH  
Drehbahn 7  
20354 Hamburg



Hamburg, September 2015

## INHALTSVERZEICHNIS

### EINFÜHRUNG

Anlass ..... 1  
 Grundlagen ..... 2

### KONZEPT

Zielsetzung, Methoden und Zeitplan..... 3  
 Ausschreibungstext und Projektgruppe ..... 4

### DURCHFÜHRUNG

Ablauf des ersten Tages ..... 5  
 Zwischenergebnisse ..... 6  
 Impressionen ..... 8  
 Ablauf des zweiten Tages ..... 9  
 Impressionen ..... 10

### ERGEBNISSE

Bestandteile des Modells ..... 11

### REFLEXION

Auswertung ..... 13  
 10 Bitten an die Parkplanung ..... 14



# EINFÜHRUNG

## Anlass

Das östlich an die Innenstadt Rendsburgs angrenzende ehemalige Kasernengelände „Eiderkaserne“ wurde 2008 von der Stadt Rendsburg mit Hilfe von Städtebauförderungsmitteln gekauft und als Sanierungsgebiet „Neuwerk West“ (ehem. Eiderkaserne) definiert. Im Rahmen der Maßnahme wurde der „Masterplan Neuwerk-West – Städtebauliches Nachnutzungskonzept für die zivile Nachnutzung der ehemaligen Eiderkaserne“ aufgestellt. Die Realisierung der Maßnahme wird durch Fördermittel unterstützt: Der überwiegende Anteil der mit ca. 1.800.000 Euro veranschlagten Baukosten aller zusammenhängenden Grünanlagen auf der ehemaligen Eiderkaserne wird aus Mitteln des Städtebauförderungsprogramms „Stadtumbau West“ getragen. Die BIG-STÄDTEBAU GmbH betreut als treuhänderischer Sanierungsträger der Stadt Rendsburg die Umsetzung der Maßnahme. Mit den Planungen ist das Büro ISR Innovative Stadt- und Raumplanung GmbH als Gewinner des Städtebaulichen Realisierungswettbewerbs auf dessen Grundlage beauftragt. Ein wichtiger Bestandteil des Sanierungsgebietes ist der darin entstehende öffentliche Grünzug „Eiderkaserne“. Im Zuge der Bauleitplanung wurde eine Kinder- und Jugendbeteiligung nach § 47 der Gemeindeordnung (GO) für Schleswig-Holstein durchgeführt, um die Be-

darfe und Anregungen von Kindern und Jugendlichen in die Planung des öffentlichen Grünzuges einfließen lassen zu können. Die Kinder- und Jugendbeteiligung nach § 47 f GO wurde im Rahmen des Rendsburger Ferienprogramms „JerryTown“ vom 24. bis zum 25. August 2015 ganztägig von den Mitarbeitern der BIG-STÄDTEBAU Mateusz Lendzinski und Sören Rothert durchgeführt. Das Team wurde zusätzlich durch die Studentin Nina Lindau

unterstützt. Die folgende Dokumentation fasst die Ergebnisse der Kinder- und Jugendbeteiligung zusammen und reflektiert diese im Hinblick auf die zukünftige Planung des öffentlichen Grünzuges „Eiderkaserne“.



Vogelperspektive Rendering mit markiertem Grünzug „Eiderkaserne“, erstellt vom Planungsbüro ISR Innovative Stadt- und Raumplanung

## Grundlagen

Im Zuge der Bauleitplanung für das Sanierungsgebiet „Neuwerk West“ sind nach § 47 f GO Kinder und Jugendliche in angemessener Weise an der Planung zu beteiligen. Dies erfolgte in Form der zweitägigen Kinder- und Jugendbeteiligungsveranstaltung „Planungsbüro Eiderkaserne“ im Rahmen des Ferienprogramms „JerryTown“ am 24. und 25. August 2015 für den im Sanierungsgebiet entstehenden öffentlichen Grünzug „Eiderkaserne“.

## Koordination und Projektplanung

Stadt Rendsburg  
Fachdienst III/4 Stadtentwicklung  
Günter Dahl  
und  
Fachdienst Familie  
Matthias Gröning  
Am Gymnasium 4  
4768 Rendsburg

## Umsetzung und Dokumentation

Die Umsetzung und Dokumentation erfolgte durch die BIG-STÄDTEBAU als Sanierungsträger im Rahmen der Maßnahme:

BIG-STÄDTEBAU GMBH  
Regionalbüro Hamburg  
Drehbahn 7  
20354 Hamburg

Projektsteuerung: Inken Glüsing, Thomas Berg  
Konzept: Maike Callsen und Mateusz Lendzinski  
Durchführung: Mateusz Lendzinski, Sören Rotherth und Nina Lindau (Freiberufl. Honorarkraft).

## Personenkreis, Zielgruppe und Information

Die Teilnahme am Beteiligungsformat wurde sowohl im Rahmen der Öffentlichkeitsarbeit zum Ferienprogramm „JerryTown“ beworben, als auch konkret vor Ort in Form einer Kurzvorstellung vor allen ca. 200 Teilnehmerinnen und Teilnehmern des Ferienprogramms. Die Einbettung der Kinder- und Jugendbeteiligung in das Ferienprogramm förderte den Kontakt zur Zielgruppe, da es sich dabei um eine der größten und beliebtesten Ferienaktivitäten für Kinder und Jugendliche zwischen 8 und 13 Jahren in und um Rendsburg handelt, die bereits seit mehreren Jahren stattfindet. Insgesamt nahmen an beiden Tagen der Veranstaltung 13 Kinder und Jugendliche zwischen 8 und 13 Jahren am Workshop teil.

## Bestandteile der Kinder- und Jugendbeteiligung

Die zweitägige Veranstaltung, die in den Räumlichkeiten der Volkshochschule Rendsburger Ring e.V. stattfand, erfolgte auf Grundlage des sogenannten Dreiphasenmodells bestehend aus einer Kritik-, Utopie- und Umsetzungsphase und fokussierte dabei Fragen der Freiraum- und Spielplatzentwicklung für den Grünzug „Eiderkaserne“. Alle Phasen wurden auf Metaplankarten und durch Fotografien dokumentiert. Abschließend ist ein gemeinsames Modell und ein Kurzfilm entstanden, die die Wünsche und Anregungen der Kinder und Jugendlichen verbildlichen.

## Ausblick

Diese Dokumentation dient als Brückenschlag zwischen der Kinder- und Jugendbeteiligung und der weiteren Planung und wird gemeinsam mit dem Modell im Rendsburger Rathaus vom 14. – 18. September 2015 ausgestellt. Weitere Anregungen der Bevölkerung werden aufgenommen und gemeinsam mit dieser Auswertung in die weitere Planung des Grünzuges „Eiderkaserne“ einfließen. Der Fachdienst Stadtentwicklung übernimmt die fortlaufende Information und Beteiligung relevanter Gremien an den Erkenntnissen aus der Beteiligung

## KONZEPT

### Zielsetzung, Methoden und Zeitplan

#### Ziel und Methoden

Ziel des Workshops war es, mit den Teilnehmern ein Modell zu erarbeiten, das mithilfe unterschiedlichster Materialien (Knete, Malerei, Tonaufnahmen, usw.) die Wünsche der Teilnehmer für die Gestaltung des Eiderkasernen-Grünzuges widerspiegelt. Die „kleinen Stadtplaner“ wurden dafür zunächst motiviert, mit Ihren Sinnen die Stadt um sie herum wahrzunehmen und die Erlebnisse im zweiten Schritt unter der Fragestellung nach der Gestaltung des Grünzuges in ein multimediales Modell zu überführen und für andere erlebbar zu machen. Grundlage des Workshops war das Dreiphasenmodell nach Dauscher und Stange, bestehend aus anfänglicher Kritikphase, der darauf folgenden kreativen Utopiephase und der realisierungsorientierten Umsetzungsphase. Durch den relativ engen Zeitrahmen und die Heterogenität der Gruppe in Bezug auf Alter und Auffassungsgabe, wurde der Fokus auf die ersten beiden Phasen gelegt, wobei ggf. konkrete Umsetzungsideen der teilnehmenden Kinder und Jugendlichen auch in das Modell überführt werden. Die Vorstellung der Arbeitsergebnisse bildete den Übergang von der Utopie- zur realisierungsorientierten Umsetzungsphase.

Um das Thema für die Teilnehmer greifbar zu machen, wurde für die Grünzuggestaltung das Bild des „Schulweges“ eingeführt, in das die Kinder und Jugendlichen sich reindenken und mithilfe Ihrer Sinneswahrnehmung in möglichst vielen Facetten gestalten sollen. Dafür werden kleine Spezialistengruppen jeweils für ein „Sinn“ gebildet (SpitzDieOhren-Gruppe: Audiorecorder, GuckGenauHin-Gruppe: Polaroidkamera, FühlMitDeinenHänden-Gruppe: Knete, usw.). Alle Ideen wurden auf einem maßstabsgetreuen Plot des Grünzuges verortet.

#### Zeitplan

Tag 1 (ca. 4 Stunden)

##### 0. Rahmen

- Vorstellung des Workshopprogramms und der Workshopleitung. Die Zielsetzung und der Möglichkeitsrahmen wird erklärt.

##### I. Kennenlernen und Einstieg in die Kritikphase

- Ein Aufwärmenspiel zur Gruppenbildung und Vorstellung der Teilnehmer unter der Fragestellung „Was gefällt euch an eurem Schulweg besonders und was gefällt euch gar nicht?“

(Dokumentation Metaplan, „Kritikwand“)

##### II. Einführung in die Stadtwahrnehmung, Einstieg in die Utopiephase

- Einleitungsspiel: Der Mensch in Bewegung mit all seinen Sinnen. Bildung von Spezialistengruppen (SpitzDieOhren-Gruppe, GuckGenauHin-Gruppe, Bewegung, Tempo, Zeit, usw.) Leitfrage für Utopiephase: Was sollen die Kinder zukünftig auf ihrem Weg zu Schule erleben können?
- Entdeckertour mit Spezialistengruppen
- Gemeinsamer Abschluss und Vorstellung Tag 2

Tag 2 (ca. 6 Stunden)

##### III. Utopie- und Umsetzungsphase

- Utopien / Wünsche sammeln und dokumentieren auf Metaplankarten und in Form eines Videos
- Auf Grundlage der dokumentierten Sinneswahrnehmungen wird das erlebbare Modell „Grünzug“ von allen gestaltet und für eine Präsentation vorbereitet.

##### IV. Präsentation des Modells vor dem Bürgermeister, Fachdienst und Vertretern der Presse

## Ausschreibungstext und Projektgruppe

### Ausschreibungstext im Rahmen des Ferienprogramms „JerryTown“

*Liebe Bürger von Jerrytown, man braucht eure Hilfe!*

*Ganz in der Nähe eurer prächtigen Stadt soll in nicht allzu ferner Zukunft eine Siedlung für Familien und Kinder entstehen, aber man steht vor einer unüberwindbaren Hürde: In der Mitte dieser Siedlung soll ein Park entstehen, den die Kinder auf dem Weg zur Schule durchgehen und an dem sie mit ihren Eltern spielen, spazieren gehen und sich einfach wohlfühlen können. Weil man damit aber so überfordert ist, braucht man euch als Expertinnen und Experten!*

*Ihr gründet ein eigenes Planungsbüro und entwerft eure Visionen von diesem „Park“. Dafür braucht ihr alle eure Sinne: von den Augen über die Hände bis zu den Ohren: Welche Abenteuer können die Kinder nach Schulschluss auf dem Weg nach Hause erleben? Wie muss es dort klingen, wie sich anfühlen? Wo können Kinder sich ausruhen und womit spielen?*

*Helft mit und gründet mit uns das erste JerryTown Planungsbüro – Eiderkaserne!*



Die Projektgruppe bestand aus Kindern und Jugendlichen zwischen 8 und 13 Jahren

## DURCHFÜHRUNG

### Ablauf des ersten Tages

#### Kennenlernen und Kritikphase

Um die Gruppendynamik zu stärken und Hemmungen zwischen Teilnehmern und Workshopleitung abzubauen wurden verschiedene Phasen des Kennenlernens durchlaufen, die ein unbeschwertes kreatives Umfeld schaffen sollten. Die erste Kennenlernrunde wurde mit der Kritikphase verbunden. Dabei konnten sich die Teilnehmer beliebig viele streifen Klopapier nehmen. Die Anzahl der Klopapierseiten definierte wie viele Kritikpunkte von dem jeweiligen Kind genannt werden musste. War ein Kind an der Reihe stellte es sich kurz vor und nannte kritische Punkte zu ihnen bekannten Grün- und Freiflächen. Diese Kritikpunkte wurden von den Workshopleitern auf Metaplankarten festgehalten. Die Kritikphase sollte die Kinder und Jugendlichen anregen, sich in das Thema hineinzusetzen und zugleich wichtige Hinweise liefern, welche Problemstellungen in Parkanlagen auftauchen können.

#### Kritikpunkte zu Grün- und Freianlagen generell:

- Hundehaufen
- Müll
- Zu wenig Sitzgelegenheiten
- Zu wenig Spielgelegenheiten für ältere Kinder

- Zu harte Spielgeräte und Untergrund
- Geräte gehen schnell kaputt (Qualität)
- Zu wenig Auswahl an Spielgeräten
- Verbote schränken uns (Kinder) ein
- Mehr Angebote für kleine Kinder
- Verdeckung von Spielgeräten
- Langsame Reparatur von Spielgeräten

Das Planungsbüro sollte außerdem einen durch die Teilnehmer kreierten Namen erhalten. Dieser sollte durch einen regen Austausch an Ideen die Kreativität und das Gemeinschaftsgefühl der Gruppe anregen. Die Teilnehmer konnten frei in der Runde Vorschläge zur Namensfindung einbringen, die von der Gruppe diskutiert und bewertet wurden. In einer letzten Abstimmung einigte sich die Gruppe auf V.A.E (Von allem etwas und für jeden etwas dabei) Planungsbüro. Um das Gruppengefühl weiter zu festigen, wurde das Gruppenspiel Poseidon gespielt, das bei allen gut ankam.

#### Einführung in die Stadtwahrnehmung, Einstieg in die Utopiephase

Um die Kreativität zusätzlich zu beflügeln und den Spannungsbogen hochzuhalten machte das Planungsbüro V.A.E einen Ausflug in den angrenzenden

Park sowie zu den naheliegenden Spielanlagen an der Kirche und der Schule. Die Aufgabenstellung an die Teilnehmer war es, die Sinne zu schärfen und alles Positive und Negative zeichnerisch oder in Worten festzuhalten. Zusätzlich konnten sie besonders auffällige positive oder negative Elemente per Polaroidkamera festhalten. Mit einem positiven oder negativen Smiley in der Hand der Teilnehmer erhielt das Foto eine Wertung. Dabei fiel den Workshopleitern positiv auf, dass die Kinder und Jugendlichen eine gute Wahrnehmung für den Raum entwickelten die sich auch auf Objekte abseits des eigentlichen kindlichen Fokus der Spiel- und Sportgeräte erstreckte.



Polaroidaufnahme negativer Bewertung von KFZ auf Freiflächen

## Zwischenergebnisse

### Zusammentragen der Ergebnisse und Eindrücke

Im Anschluss an den Ausflug wurden die positiven und negativen Eindrücke der Teilnehmer zusammengetragen und diskutiert. Dabei wurden die Erkenntnisse in verschiedene Kategorien unterteilt und auf Metaplankarten festgehalten.

### Positiv

*„Was will ich für meinen Grünzug? Was gefällt mir bereits in Freiräumen und lässt sich auf unseren Grünzug übertragen?“*

### Spiel/Abenteuer

- Nestschaukel
- Kletterparcour
- Spielmöglichkeiten an der Kirche
- Spaß an den Spielgeräten
- Sandiger Untergrund
- Schaukelturm an der Schule
- Weicher Boden
- Tore mit Segeln

### Entspannung

- Bänke
- Sitzkreis um die Bäume
- Wiese für Picknick nutzen
- Atmosphäre im Park
- Ruhe im Park
- Skulptur

### Natur

- Viele Bäume
- Sandweg
- Kotbeutel für Hunde
- See / Bach
- Viele Bäume
- Rosenbeete
- Ordentlicher Park
- Allee an der Straße
- Keine Autos
- Gemähter Rasen
- Jeder kann den Park nutzen barrierefrei
- Wege unterteilen den Park und schaffen so verschiedene Zonen

### Negativ

- Zu wenig Spielgeräte an der Schule
- Unsauberes Wasser

- Pflegezustand
- Zigarettenstummel
- Zu viele versiegelte Flächen auf Spielflächen
- Zu wenig Auswahl an Spielgeräten
- Autos fahren durch den Park
- Lautstärke im Park

Die Reflexion der Eindrücke sollte den Kindern bei der späteren Modellierung des Grünzugs helfen.

### Erstes Modellieren und Gestalten des Grünzugs

Zum Abschluss des ersten Tages hatten die Teilnehmer die Möglichkeit, ihre ersten Ideen und Eindrücke in die Praxis umzusetzen und mittels Fimo zu modellieren.



Modellieren mit Fimo



Ergebnisse der Kritikphase auf Metaplankarten



Qualitäten bestehender Frei- und Spielflächen als Inspiration

Impressionen



Erkundungstour im Umfeld



Gruppenarbeit im Klassenraum

## Ablauf des zweiten Tages

### Videostory

Während der Reflexion der Workshopleitung des vorangegangenen Tages viel den Beteiligten auf, dass gerade die kindliche Nutzung des betrachteten Raumes sehr interessant gewesen sei. So nutzten die Kinder den Raum und seine Objekte anders als ein Erwachsener. Um diese Nutzung festzuhalten und die Unterschiede zwischen kindlicher und erwachsener Nutzung herauszukristallisieren entschieden sich die Verantwortlichen für die Initiierung einer Videostory.

*„Welche Nutzung ist dafür vorgesehen und was können wir Kinder damit machen?“*

Diese sollte folgende Punkte schauspielerisch darstellen: Die Kinder wurden von den Verantwortlichen in zwei Teams aufgeteilt, die gesondert durch den Park gingen und die unterschiedlichen Elemente eines Freiraums analysierten und versuchten die Fragestellungen spielerisch auf Video festzuhalten. Dabei wurde die Nutzung der Elemente wie:

- Skulpturen
- Mülleimer
- Bäume

- Brücken

Von den Kindern als Video oder als Foto darstellerisch festgehalten.

Diese Videostory wurde von den Workshopleitern in der Mittagspause für eine spätere Präsentation aufbereitet.

Die Erfahrungen der zwei Tage sollten von den Kindern analysiert und in 10 Regeln zusammengefasst werden (Siehe 10 Bitten an die Parkplanung). Dies soll neben dem Modell ein zusätzliches Element bilden, dass die Meinung der Kinder festhält und der Planung zuträgt. Dabei wurden die Kinder in drei Gruppen aufgeteilt um die jeweilige Meinung besser berücksichtigen und diskutieren zu können. Die in den drei Gruppen festgehaltenen Regeln wurden anschließend von allen besprochen und in 10 Regeln zusammengefasst.

### Modellierungsphase

Nachdem alle Erkenntnisse der Kinder ausreichend analysiert wurden konnten die Kinder mittels unterschiedlicher Materialien die gewünschten Elemente für den Grünzug modellieren. Dabei entstanden ganz unterschiedliche Ideen und Sicht-

weisen die am Ende von der Gruppe besprochen wurden.

Die einzelnen Bauteile des Grünzugs und ihr jeweiliger Platz wurde von der Gruppe besprochen und bestimmt, wodurch ein Gesamtmodell des Grünzugs entstand.

### Präsentation

Im Rahmen der Beteiligung sollte am Ende eine Präsentation vor der Öffentlichkeit (JerryTown Bürger, Presse, Bürgermeister) stattfinden. Dabei war es das Ziel, dass die Kinder ihre Ergebnisse möglichst selbständig präsentieren. Im Vorfeld der Präsentation konnten sich deshalb die Kinder melden die ihre Entwürfe, die zehn goldenen Regeln und die Videostory vorstellen wollen. Die Moderation wurde Herrn Lendzinski von der BIG-STÄDTEBAU übernommen.

Impressionen



Ergebnis: Das von den Kindern entwickelte Modell



Ergebnis: In Form eines Films dargestellte Bedarfe anhand kreativer Nutzungen bestehender Objekte

## ERGEBNISSE

### Bestandteile des Modells

(Rechtschreibfehler der Beschreibungen wurden korrigiert und fehlenden Worte ergänzt)

1. Ein **Baum**, der Schatten spenden soll.
2. Eine **Sandkiste** mit Sonnensegel zum Blätter-schutz.
3. **Hängebrücke mit Rutsche** für mittlere (mittelalte) Kinder. Das Besondere ist, dass die Hängebrücke über den Fluss geht.



3. Hängebrücke

4. Ein **Kletterbaum** wo man auf eine Leiter hochgehen kann oder mit Seilen hochklettern. Unter dem Kletterbaum ist Sand, weil (damit) man runtefallen kann.

5. Ich habe eine **Brücke** für jeden gemacht und man darf von ihr aus auch angeln.

6. Ein **Baum** für mittelalte Kinder und Erwachsene zum Klettern und zum Darunter-Ins-Gras-Setzen.

7. Ein **Basketballkorb mit Ringnetz** für Kinder zwischen 8 und 20 Jahren.

8. Auf dem **Minipark** kann man sich angucken, wie ein Park aussehen kann und eigene Ideen einbringen. Der **Müll(-eimer)** ist dazu da, seinen Müll ordnungsgemäß zu entsorgen, damit der Park sauber bleibt.



7. Basketballkorb



8. Minipark



9. Sitzgelegenheit mit Sonnensegel



10. Spielburg

9. Das ist eine **Sitzgelegenheit** für ältere Menschen und (ein) **Sonnensegel** für (den) Sonnenschutz.

10. **Spielburg** für Kinder von 5–18 Jahren bestehend aus Holz, Eisen und Plastik. Mann kann darauf Rutschen, Klettern, Müll entsorgen, Stange-Rutschen, Fahne (hissen), Gefängnis für Banditen, Grünfläche als Verschönerung.

11. Eine **Brücke**, die jeder benutzen kann. Man kann drüber gehen oder von da aus angeln.

12. **Niedriges (Schwimm-)Becken** für kleine Kinder.

13. Ein kleiner **Badeteich** für Menschen. Das Besondere ist, dass er auch für Tiere nutzbar ist.

14. **Fußballfeld mit Basketballkorb** für ältere Kinder mit Bällen. Das Besondere ist, dass Beides in Einem ist.

15. Ein **Fußballfeld**, das auch jeder benutzen kann. Man kann darauf spielen und Tore schießen.

16. Name: **Ice King**. Für Kinder von 8–10 Jahren mit zwei Rutschen, Kletterwand. Besonderheit: Dass es weiss ist und daher Ice King heißt.



14. Fußballfeld und Basketballkorb in Einem

## REFLEXION

### Auswertung

Im Folgenden wird eine kurze Auswertung der Kinderbeteiligung vorgenommen, die wichtige Elemente der Beteiligung in Zusammenhang für die weitere Planung des Grünzugs kontextualisiert.

#### Allgemeines Resumé

Generell lässt sich sagen, dass die Beteiligung und aktive Auseinandersetzung mit den Bedarfen und Anregungen von Kindern und Jugendlichen sehr wichtig und ergibig ist. Im Zuge des zweitägigen Workshops wurde vor allem deutlich, dass Kinder bei konkreten Fragen zu Wünschen und Anregungen viel Rückmeldung geben können, aber auch durch ihr Verhalten und ihre Aneignungspraktiken im konkreten Freiraum viel über ihre Anforderungen an Grün- und Spielflächen preisgeben. Letzteres lässt sich vor allem durch Teilhabe am Alltag der Kinder und Jugendlichen und Beobachtung ihrer Verhaltensweisen nachempfinden. Erstaunlich war, wie empathisch und umsichtig die „kleinen Stadtplaner“ mit dem Planungsgegenstand umgegangen sind und neben ihren eigenen Interessen auch Interessen von anderen Bevölkerungsgruppen, wie z.B. Senioren oder älteren Kindern, in ihre Gedanken und Ideen mitaufgenommen haben.

#### Freiraum & Nutzung:

Eines der wichtigsten Erkenntnisse sowohl aus der Befragung als auch aus der Beobachtung der Kinder war, dass Kinder Freiheit in Bezug auf die Art und Weise, wie ein Gegenstand genutzt werden soll, brauchen. Spielgeräte und Räume, die durch Regularia oder eindeutige Festsetzungen geregelt sind, verlieren schnell an Attraktivität in den Augen der Kinder. Eine Skulptur, die man nur anschauen kann, langweilt die Kinder schneller, als eine Skulptur, die die Kinder anschauen und auf die sie z. B. Klettern können. Die Kinder deuten dabei das Objekt mithilfe ihrer Fantasie um. Dadurch kann aus der Skulptur ein Schiffsdeck, ein Kletter-Berg oder eine Hochsitz werden. Spielgeräte mit eindimensionaler Nutzungsvorgabe sollten daher vermieden und durch Objekte ersetzt werden, die den Kindern und Jugendlichen Interpretationsspielräume lassen oder die von vorneherein mehrere Nutzungsarten beinhalten.

#### Freiraum & Fläche:

Besonders wichtig ist für die Teilnehmer zudem, dass genügend Platz vorhanden ist. Dabei fühlen sich Kinder sowohl von Regularia als auch durch Gefahren wie z. B. fahrende KFZ in ihrer Bewegungsfreiheit eingeschränkt. Dies sollte bei der Planung beachtet werden.

#### Zugänglichkeit:

Besonders hervorgehoben wurde von den Teilnehmern das Thema der Zugänglichkeit. Nahezu alle Parkbestandteile, die von den Teilnehmern entwickelt wurden beinhalten den Zusatz, dass diese „für alle“ zu sein haben. Ausschluss durch Regularia, durch Barrieren oder durch sich möglicherweise beeinträchtigende Nutzungsarten (Bsp.: Große Kinder vs. Kleinkinder) sollten vermieden werden.

#### Sauberkeit:

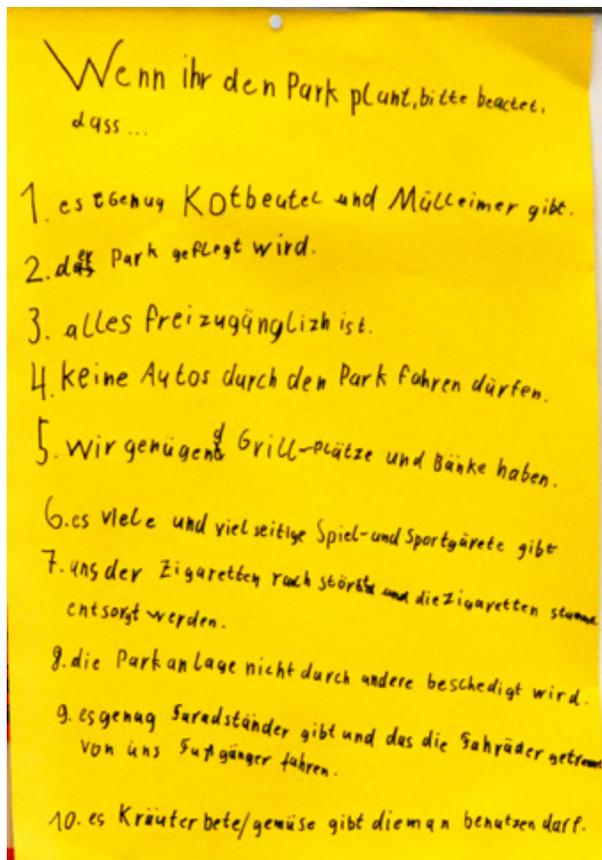
Wiederholt wurde von den Teilnehmern das Thema der Sauberkeit betont. Genügend Abfalleimer, eine regelmäßige Grünpflege und Beförderung sozialer Kontrollmaßnahmen (z. B. durch Beschilderung) könnten dabei zielführend sein.

#### Ausblick:

Die Ergebnisse dieser Kinder- und Jugendbeteiligung werden im Hinblick auf die Gesamtmaßnahmenumsetzung des Sanierungsgebietes „Neuwerk West“ unter Federführung des Fachdienstes Stadtentwicklung der Stadt Rendsburg mit dem Planungsbüro ISR und dem Sanierungsträger BIG-STÄDTEBAU weiter abgewogen und ausgewertet.

## 10 Bitten an die Parkplanung

Neben diesen Ergebnissen der Auswertung haben die Teilnehmer selbst zehn Regeln mit der Bitte um Beachtung bei der weiteren Planung aufgestellt, die hier abschließend dargestellt werden.



Wenn ihr den Park plant, bitte beachtet dass...:

(Die Chronologie spiegelt keine Relevanzabstufung wieder)

1. ...es genug Kotbeutel und Mülleimer gibt.
2. ...dass der Park gepflegt wird.
3. ...alles frei zugänglich ist.
4. ...keine Autos durch den Park fahren dürfen.
5. ...wir genügend Grillplätze und Bänke haben.
6. ...es viele und vielseitige Spiel- und Sportgeräte gibt.
7. ...uns der Zigarettenrauch stört und die Zigarettenstummel entsorgt werden.
8. ...die Parkanlage nicht durch andere beschädigt wird.
9. ...es genug Fahrradständer gibt und dass Fahrräder getrennt von uns Fußgängern fahren.
10. ...es Kräuterbeete / Gemüse gibt, die man benutzen darf.