



Photos: © Library of Congress (above), Modern Records Centre and the Lady Allen of Hurtwood papers, University of Warwick, Coventry (below)

VON WEGEN LEICHTES SPIEL

Die Geschichte des Spielplatzes ist die Geschichte einer erstaunlichen Dynamik und dann eines dramatischen, wenn auch lautlosen Niedergangs in den 1980er-Jahren. Wo stehen wir heute? Viele Ansätze und Ideen der Pionierjahre wurden übernommen und kommerzialisiert. Der Standardspielplatz ist heute im Idealfall mehr als nur Rutschen und Schaukeln. Kreative Ansätze bringen maßgeschneiderte Lösungen und partizipative Elemente ein.

GABRIELA BURKHALTER

AUTORIN

Gabriela Burkhalter ist Politologin und Raumplanerin. Seit 2006 erforscht sie die Geschichte des modernen Kinder-spielplatzes und macht sie unter www.architektur fuer-kinder.ch zugänglich. Sie ist die Kuratorin von The Playground Project, eine Wanderausstellung, die zugleich ein Spielplatz ist und aktuell im DAM Frankfurt zu sehen ist.

Begonnen hat es in den großen Industriestädten Amerikas um etwa 1890. Sozialreformer, die bemüht waren, das Elend der Arbeiterklasse zu lindern, richteten Spielplätze ein, um Kinder von der Straße zu holen und ein Minimum an Tagesstruktur und Bildung zu vermitteln. Um die Jahrhundertwende übernahm der Staat diese Aufgaben und begann, einfache Spielplätze mit industriell gefertigten Stahlrohrgeräten einzurichten. Ging es am Anfang ums Kontrollieren und Disziplinieren, interessierten sich in Skandinavien schon um die 1920er-Jahre Pädagoginnen und Pädagogen für die kindliche Kreativität. In vielen Bereichen wie der Wohnungspolitik, der Planung von öffentlichen Einrichtungen und Grünflächen gingen insbesondere Schweden und Dänemark, aber auch die Niederlande neue Wege. Dies begünstigte, dass neue Spielplatzkonzepte aufkamen.

1940: VIER SPIELPLATZTYPEN

Die neuen Ansätze stellten das Kind als schöpferisches Wesen in den Mittelpunkt. Es entstanden abstrakte Spielskulpturen, Spiellandschaften und die legendären „Gerümpelspielplätze“, heute Abenteuer-

spielplätze genannt. Die Pioniere dieser neuen Konzepte waren der Künstler Egon Møller Nielsen, der Landschaftsarchitekt Carl Theodor Sørensen und der Architekt Aldo van Eyck.

Die abstrakte Spielskulptur aus geschliffenem Stein, Beton, später Fiberglas oder Polyester ermöglicht vielfältige und parallele Aktivitäten, je nach Größe der Skulptur können viele Kinder gleichzeitig spielen. Die Spiellandschaft schafft eine Topografie aus Erde, Stein, Sand oder künstlichen Materialien, Wasser und Pflanzen, ergänzt mit Spielgeräten. Das Spiel ist nicht vorgegeben, und Kinder können die Landschaft im Idealfall verändern. Auf dem Abenteuerspielplatz können Kinder mit Holz bauen, Löcher graben, Feuer machen und sich um Haustiere kümmern. Die Aktivitäten werden von einem „playleader“ betreut oder unterstützt. Einen vierten herausragenden Typus schuf ab 1947 Aldo van Eyck, Architekt beim Stadtplanungsamt Amsterdam: Er realisierte ein dichtes Netz von Hunderten von Spielplätzen und -nischen mit standardisierten Stahlrohrgeräten und individuell gestalteten Sandkästen in einem offenen Setting. So wurde der städtische Raum zum Spielraum.

Die ersten staatlichen Spielplätze entstanden um 1900 in den USA. Ein Beispiel: N.Y. Playground, 1910–1915 (oben). Später entstanden Spielskulpturen und -landschaften wie auf der Riis Plaza, Jacob Riis Houses, New York City, 1965, von M. Paul Friedberg (unten).

1950: „MARKETING“ FÜR DEN SPIELPLATZ

Um die neuen Ideen bekannt zu machen, brauchte es eine wirkungsvolle Vermittlung. Durch Kongresse, Publikationen und Reisen vernetzten sich die unterschiedlichen mit Spielplatzplanung befassten Berufsgruppen in Europa, Amerika, Südamerika und Japan und verbreiteten in ihren Ländern die neuen Konzepte. Verlage griffen das Thema auf und publizierten wegweisende Bücher. Zu den einflussreichsten und aktivsten Persönlichkeiten gehörte die englische Landschaftsarchitektin und Kämpferin für das Wohl des Kindes, Lady Allen of Hurtwood. Im Bemühen, die emotionalen Wunden des Krieges besonders bei Kindern und Jugendlichen zu heilen, brachte sie den Abenteuerspielplatz 1948 nach England und pries über Jahrzehnte die Bedeutung des freien Spiels. Dank ihr wurde der Abenteuerspielplatz bis nach Japan bekannt und ist bis heute verbreitet. Gegen Ende der 1950er-Jahre verschob sich der Fokus: Der zunehmende Autoverkehr verdrängte die Kinder aus dem Straßenraum. Zudem wuchs der Anteil von Kindern und Jugendlichen an der städtischen Bevölkerung. Man suchte daher nach Alternativen, um sie von der Straße

wegzubringen. Gut gefüllte öffentliche Kassen und der Machbarkeitsglaube gaben der Innovation im Spielplatzdesign einen starken Schub. Bestes Beispiel dafür sind die ab 1951 wieder regelmäßig stattfindenden Bundesgartenschauen und Internationalen Gartenschauen in Deutschland. Diese spiegelten den Zeitgeist und boten ab den 1960er-Jahren eine Plattform für neue Konzepte wie Kletternetze, pneumatische Strukturen oder Textilspielplätze.

1970: MOBILE UND TEMPORÄRE SPIELANGEBOTE

Eine neue Wendung nahm das Spielplatzdesign im Olympiapark München 1972, wo erstmals Spielbusse unterwegs waren: Sie besuchten nicht nur die Kinder des Olympiadorfs, sondern auch die Münchner Kinder in ihren Stadtteilen. Die Busse brachten Massen von Material, Papier, Styropor, Plastikbahnen und Farbe. Die Kinder konnten ihrer Fantasie freien Lauf lassen. Die „Pädagogische Aktion“, ein Kollektiv von Kunsterziehern und Pädagogen, verantwortete das Spielkonzept des Olympiadorfs und betrieb es auch. In diesem Jahrzehnt entstanden zudem vielerorts temporäre Projekte, von Eltern-

In den 1970er-Jahren stand der pädagogische Gedanke im Vordergrund: Kinder durften unter der Leitung von Kunsterziehern und Pädagogen mit Papier, Schere, Styropor und Farbe experimentieren. Im Bild: Spielaktion in München Neuperlach, 1971.



gruppen initiierte Abenteuerspielplätze oder Spielangebote. Kind, Umwelt und Erziehung wurden politische Themen: Die zunehmend menschen- und kinderfeindliche Umwelt politisierte die Bürger. 1979 rief die UNO das Internationale Jahr des Kindes aus, aber erst zehn Jahre später resultierte daraus die Kinderrechtskonvention. Zahlreiche Spielwochen und -angebote fanden während des Jahres des Kindes statt. Paradoxerweise läutete dieses auch das Ende des großen Interesses für Fragen von Kind und Umwelt ein. Auf dem Spielplatz fanden kaum noch Experimente statt, das Minimum ab Katalog war die Regel. Architektinnen und Landschaftsarchitekten überließen das Spielplatzdesign spezialisierten Firmen, da nur diese in der Lage waren, die sich verschärfenden Normen korrekt umzusetzen. Einzig der Naturspielplatz konnte sich noch frei weiterentwickeln.

SPIELEN HEUTE

Heute präsentiert sich in Europa keine einheitliche Situation. Generell findet man in den nördlichen Ländern anspruchsvollere Spielplätze, da mehr Geld zur Verfügung steht. Städte haben erkannt, wie wichtig ein kinderfreundliches Image im Kampf um gute Steuerzahler ist. Dies brachte eine Belebung durch neue Konzepte, wie beispielsweise die „bespielbare Stadt“ – eine Stadt, die überall Spiel ermöglicht, nicht nur auf dem Spielplatz. Daneben gibt es aber weiterhin viele spielunversorgte Siedlungen und Agglomerationen. Der Stellenwert des Kindes in der Gesellschaft hat sich gewandelt. Durch die exakte Planbarkeit ist das Kind zum „Projekt“ geworden, das die Eltern erfolgreich durchführen wollen. Der Erfolgsdruck auf alle Beteiligten nimmt zu, und das Kind steht unter Dauerbewachung und -stress. Zwar betonen Pädagogen und Kinderpsychologinnen, wie wichtig freies Spiel, Risikofreude und Selbstverantwortung sind. Gleichzeitig trauen wir dies unseren Kindern kaum noch zu. Selbst der Schulweg steht unter Aufsicht oder findet nur noch im Auto statt.

Obwohl in den südlichen Ländern die Spielsituation oft ungenügend ist, kommen gerade von dort neue Impulse durch die Suche nach kostengünstigen Lösungen. Ein interessanter Ansatz sind die sogenannten „Design Build Studios“, bei denen Fachkräfte mit Lehrern, Schülerinnen und Studenten zusammenarbeiten, um einen selbst entworfenen Spielplatz zu bauen.



Ganz oben:
Der Spielhügel mit Kunststoffkletterschalen von Richard Bödeker, Georg Penker und Gustav Wörner entstand zur Bundesgartenschau 1971 in Köln.

Oben:
Rozana Montiel und Alin V. Wallach wandelten 2017 mit dem Fresno Play-ground in Zacatecas, Mexiko, einen zuvor tristen Abwasserkanal im Wohnquartier zu einer lebendigen Begegnungsachse.

Dieser Ansatz stammt aus den USA und hat sich dort seit den 1960er-Jahren als Methode bewährt, um Studierende der Architektur- oder Landschaftsarchitektur mit realen Lebensbedingungen zu konfrontieren. Der Bau einer Spielumgebung erhält eine doppelte Funktion: Er ist einerseits eine Gestaltungsaufgabe im Austausch mit den späteren Nutzern, andererseits wird, meist mit bescheidenen Mitteln, ein Spielplatz gebaut.

KINDER DÜRFEN MITBAUEN

Ein gelungenes Beispiel ist das Projekt „Baladilab“, das die Architektinnen Barbara Pampe und Vittoria Capresi 2011 in Kairo gründeten. Sie initiierten Workshops mit Schulkindern und deutschen und ägyptischen Architekturstudierenden, um für staubige Schulhöfe in verschiedenen Stadtteilen Kairos einfachste Spielmodule und -geräte zu entwerfen und zu bauen. Andere junge Architekten haben sich von einem partizipativen Ansatz inspirieren lassen: assemble in England, Rozana Montiel Estudio de Arquitectura in Mexico City, basurama in Brasilien und Spanien. Rozana Montiel entwarf für sogenannte „housing units“ in verschiedenen mexikanischen Städten maßgeschneiderte Lösungen, die das negative Bild des Ortes als Potenzial betrachten und ins Positive drehen. Für

den Fresnillo Playground (2017) in der Stadt Zacatecas verwandelte sie einen tristen Abwasserkanal, der das Quartier durchtrennt, in eine lebendige Begegnungsachse. Aus steilen Kanalwänden wurden Rutschen, durch eine Brücke, Treppen und Hüpfsteine entstanden neue Verbindungen und Bewegungsmöglichkeiten. Dabei handelt es sich nicht explizit um einen Spielplatz, sondern einen Begegnungsraum für alle.

Die Beispiele aus der Vergangenheit und neue ortsspezifische Spielplätze belegen, dass es für die Zukunft vielversprechende Wege zu beschreiten gibt. Denn Spielplätze sind Motoren für ein besseres Zusammenleben. ■



Die Ausstellung „The Playground Project“, ist aktuell im DAM Frankfurt zu sehen. Mehr dazu und zu den Begleitveranstaltungen: garten-landschaft.de/playground-project

In Workshops mit Schulkindern und Studierenden entwickelten die Architektinnen mit Barbara Pampe und Vittoria Capresi in Kairo einfachste Spielmodule für Schulhöfe. Im Bild: Baladilab Learn-Move-Play-Ground 2, Al Durr-Schule, Stadtteil Islamic Cairo, Kairo, 2014.

