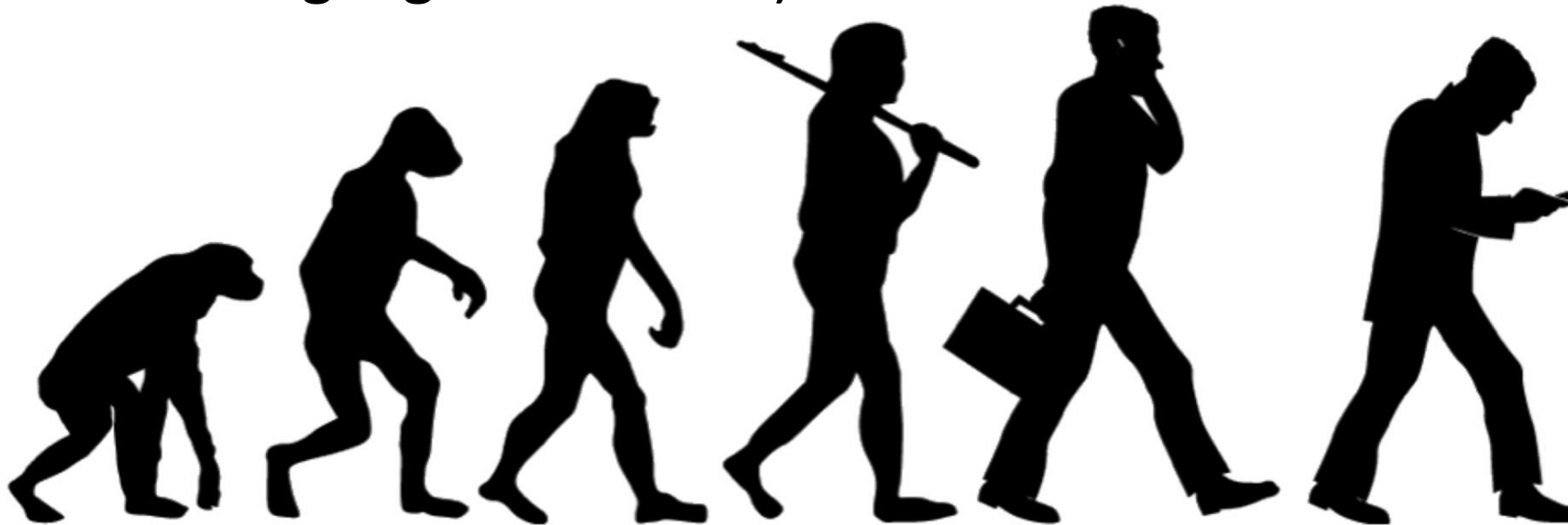


Kooperative, naturnahe Schulhofgestaltung

Matthias Burghammer, Landschaftsarchitekt bdla

Aktuelles

- DigitalPakt#D: Tablets und WLAN für alle deutschen Schüler bis 2021
- 5 Milliarden Euro für 40.000 Schulen
- Kinder sollen „Digitalkompetenz“ erlernen (natürlicher Umgang mit Technik)



Aktuelles

- DigitalPakt#D: Tablets und WLAN für alle deutschen Schüler bis 2021
- Kinder sollen „Digitalkompetenz“ erlernen
- PokemonGO verliert im August 2016 15Mio. täglich aktive Nutzer (Es verbleiben noch 30Mio.)



Aktuelles

USA

Warum werden Schaukeln verboten?



Sie sind zu gefährlich. Die Versicherungen wollen das Risiko nicht mehr tragen. Kürzlich stürzte in Vancouver, Washington, ein siebenjähriges Mädchen von einer Schaukel und starb. Nun lassen Schulen landesweit die Spielgeräte demontieren. Jährlich verunglücken auf Spielplätzen in den USA rund 200 000 Kinder, davon 15 (0,0075 Prozent) tödlich.

Norbert Höfler, *stern*-USA-Korrespondent, New York

Ablauf

- Begriffsbestimmung
- Analyse unterschiedlicher Gestaltungskonzepte
- Beispiele: Schulhöfe des Grauens
- Was bedeutet naturnahe Gestaltung?

Begriffe: Kooperativ

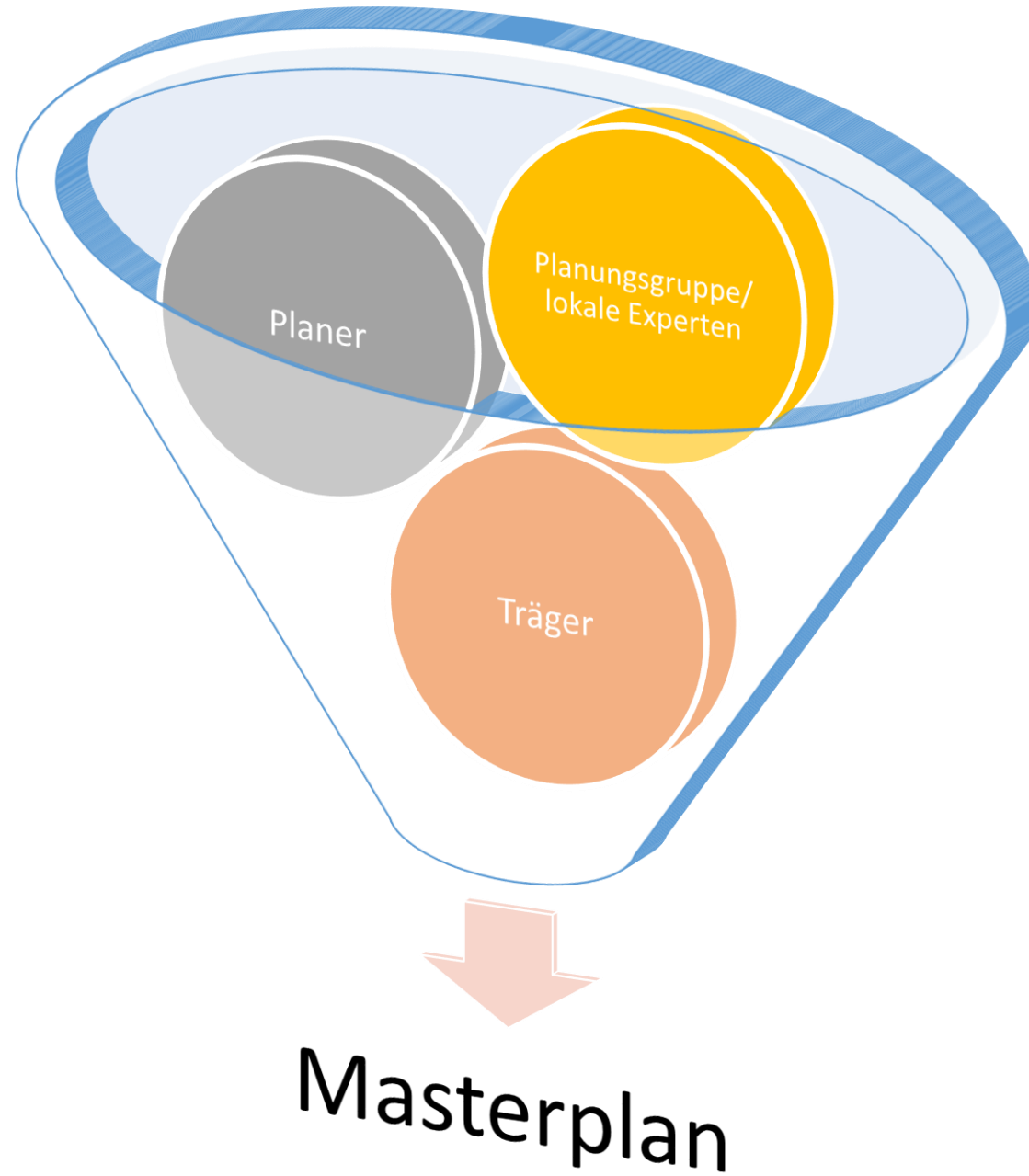
- unter Mitwirken der Betreiber und Nutzer
- Von der Planung bis zur Umsetzung
- „Personalisierte“, individuelle Gestaltung (nicht standardisiert)
- Identifikation schaffen

Das kooperative Planungsverfahren

- Um bedarfsgerechte Anlagen zu schaffen, werden die Interessen- und Zielgruppen von der Bedarfsbestimmung bis zur Raumplanung beteiligt
- Diese Gruppen sind als lokale Experten zu verstehen (gleichberechtigt)
- Eine zielführende Arbeitsweise (Methodik) führt die unterschiedlichen Interessen zu einem Konsens

Prinzipieller Ablauf

- Vorstellung, Erläuterung des Projektziels
- Bedarfsermittlung „ins Blaue“
- Diskussionsprozess
 - Geländebegehung
 - Prioritäten
 - Erste Verortung
 - Input Planer (Durchführbarkeit?)
 - Konsens als Masterplan festgeschrieben
- Umsetzungsvorbereitung durch maßstäblichen Arbeitsplan



Kooperative Mit-Gestaltung

Bedarfsermittlung mit lokalen Experten



Kooperative Mit-Gestaltung

Beteiligung der Interessengruppen an der Planung



Kooperative Mit-Gestaltung

Beteiligung der Nutzer an der Umsetzung



Kooperative Mit-Gestaltung

Beteiligung der Nutzer an der Umsetzung



Begriffe: Naturnah

- „nah“ an der natürlichen Umwelt
- Gestaltete Natur: Zitate im Kleinen
- Einsatz von Elementen, die auch im Alltag zu finden sind
- Vielfältigkeit (weil Einzigartigkeit) der Natur als Anregung nutzen→

Die Pausenhöfe unserer Kinder...

- Alle Kinder wollen sich bewegen!
- Schulhöfe sind funktionale Räume (Feuerwehraufstellfläche, Transitraum zwischen den Schulgebäude) mit Einbauten
- Diese Einbauten ist standardisiert, die Angebote monofunktional; Spielgeräte sind einseitig und auf einfache Bewegungsaktivitäten ausgerichtet:
 - Schaukel (im Sitzen)
 - Wippe (im Sitzen)
 - Rutsche (im Sitzen)
 - Klettergerüst (nicht im Sitzen, aber kein Anreiz→)

Anreize schaffen

- Kinder beanspruchen ihre Umwelt körperlich („Nichts anfassen!“)
- Die Natur bietet ein unerschöpfliches Angebot an Anregungen für alle körperlichen Sinne (sehen, hören, riechen, fühlen)
- Natürliche Spiellandschaften bieten laufend neue Anreize zu vielfältiger Bewegung: sämtliche motorischen Fähigkeiten (Kraft, Ausdauer, Koordination, Gleichgewichtssinn...) werden gefördert
- Durch das verbesserte Körpergefühl werden Unfälle vermieden
- „natürliche“ Situationen fördern soziale Kompetenzen (überlagernde Spielabläufe)

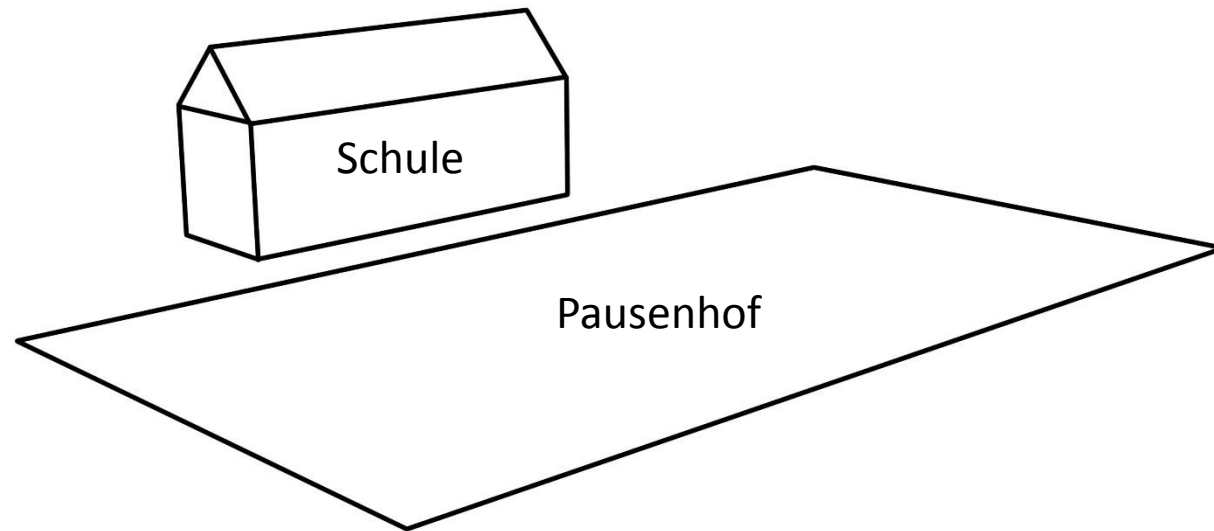
„Naturnah“ ist keine Frage von Holzklötzen oder Lego!

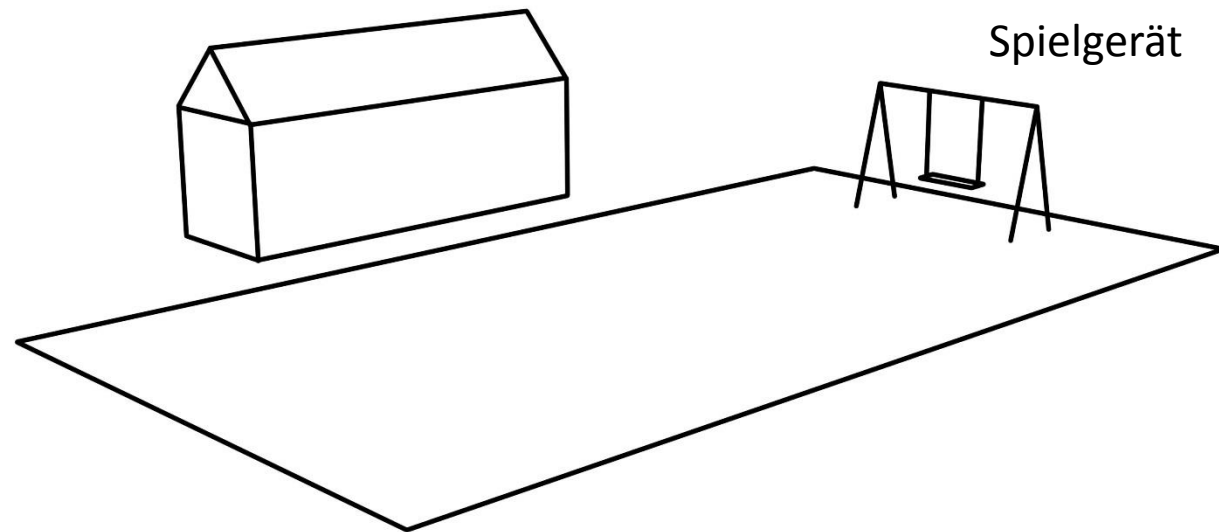


Quelle: <http://metro.co.uk>

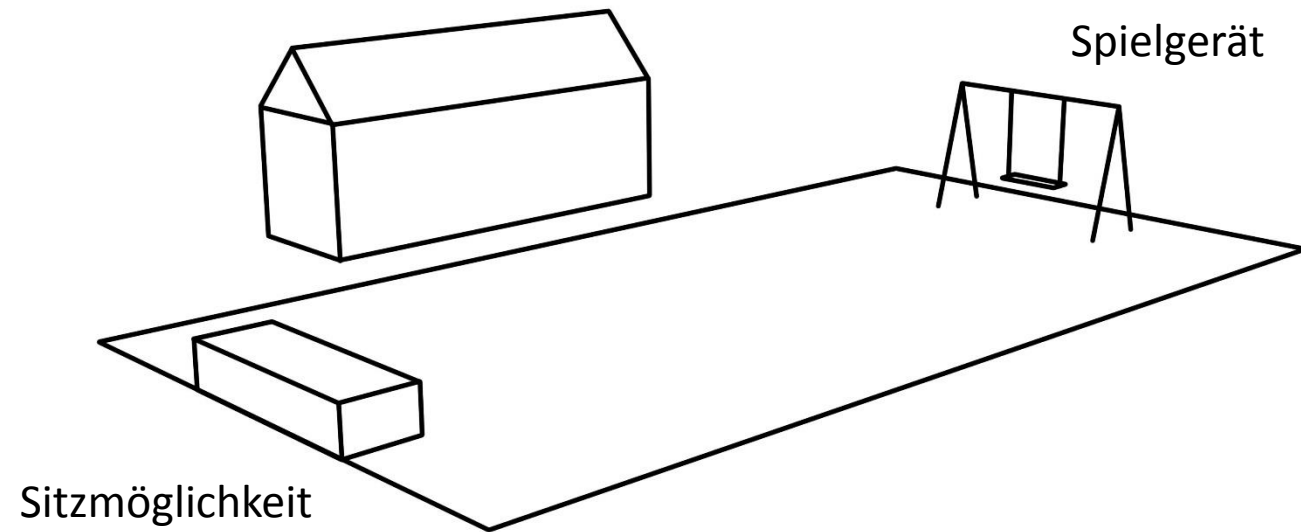


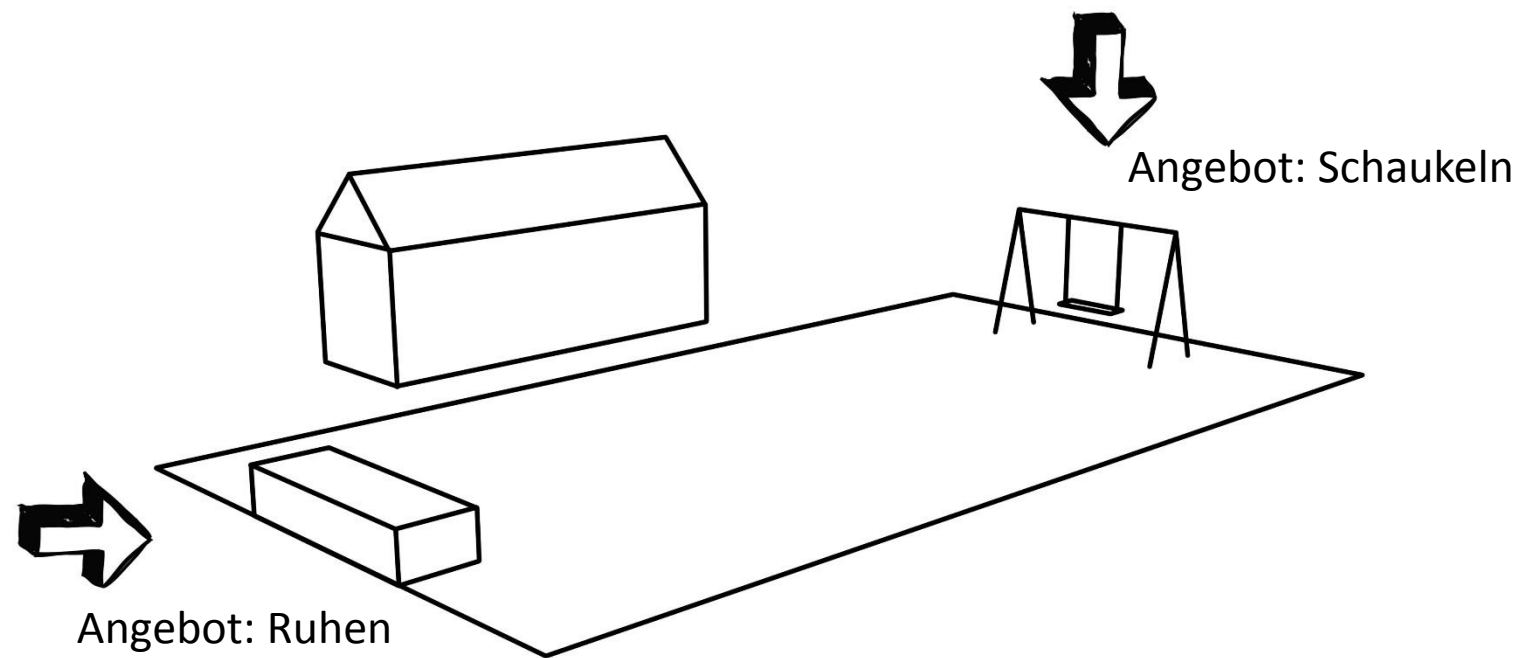
Quelle: <http://www.babipur.co.uk>

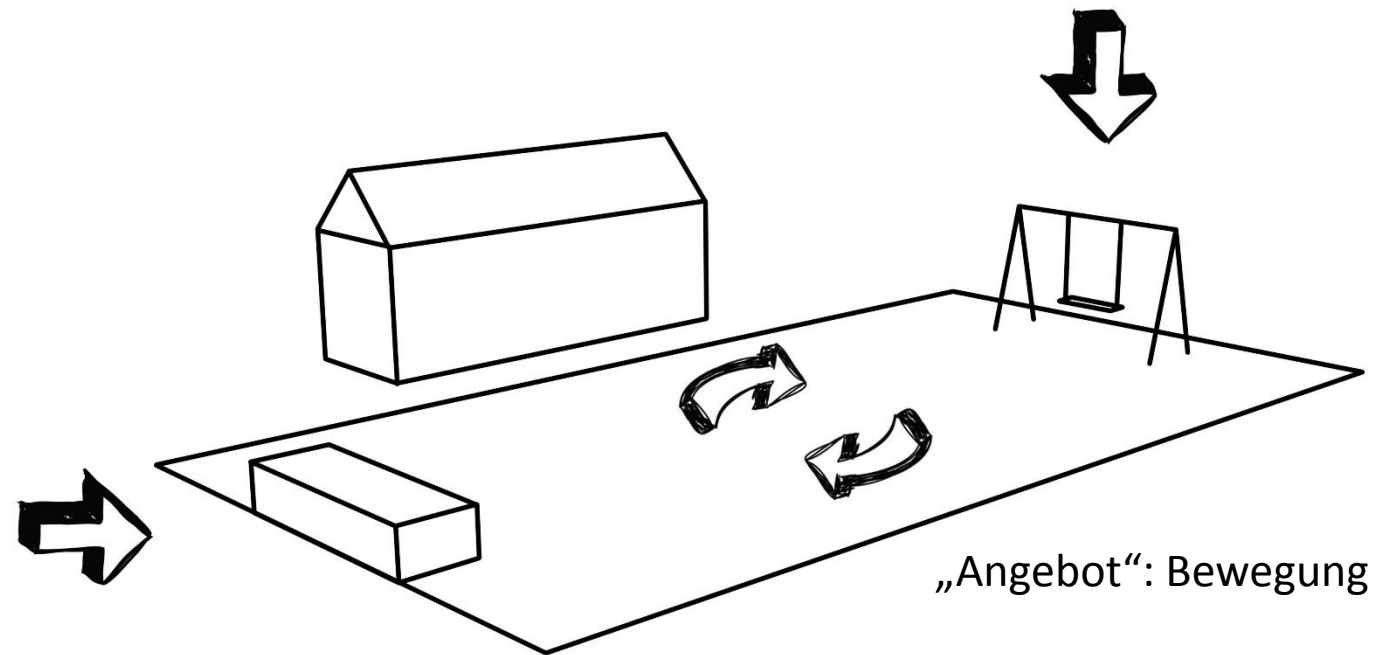




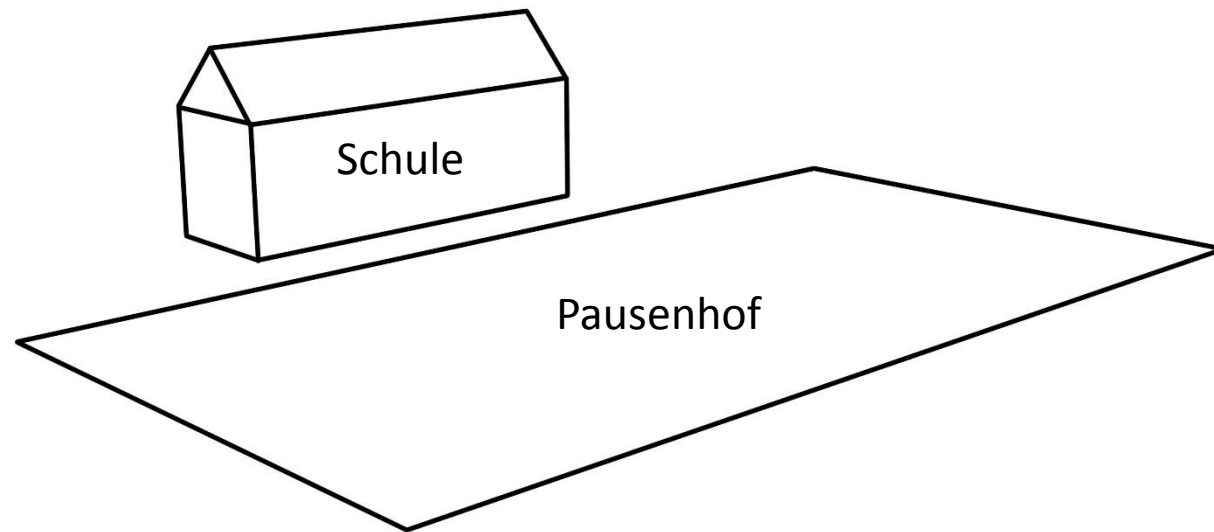
Spielgerät

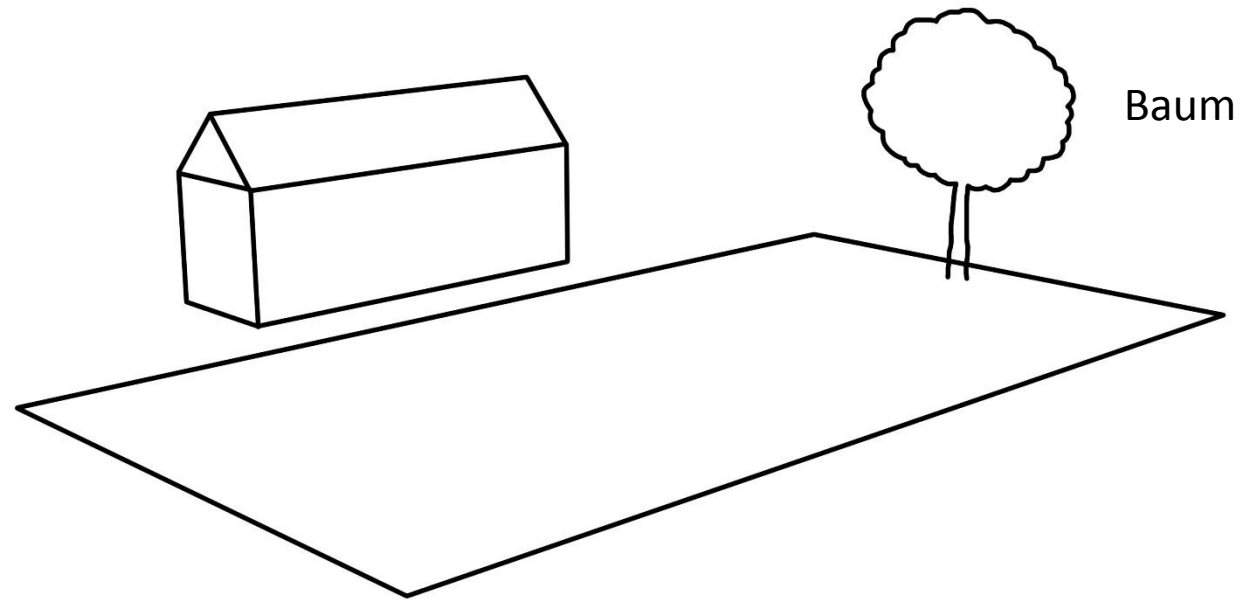


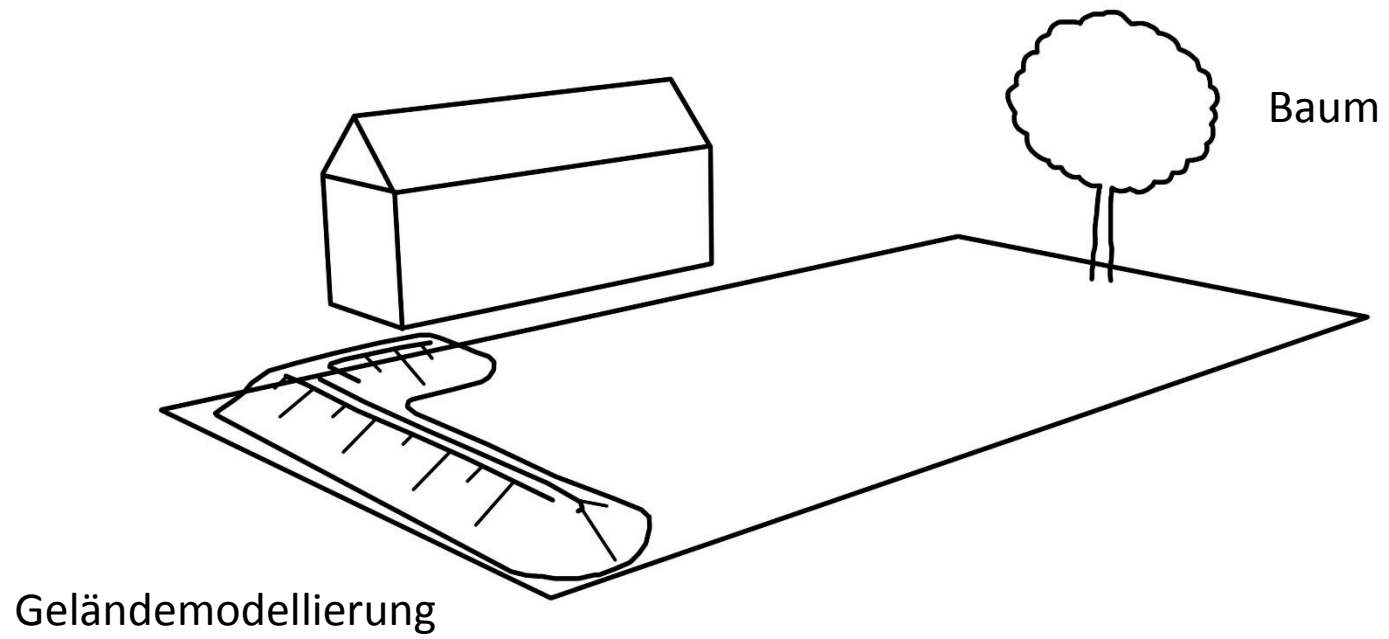


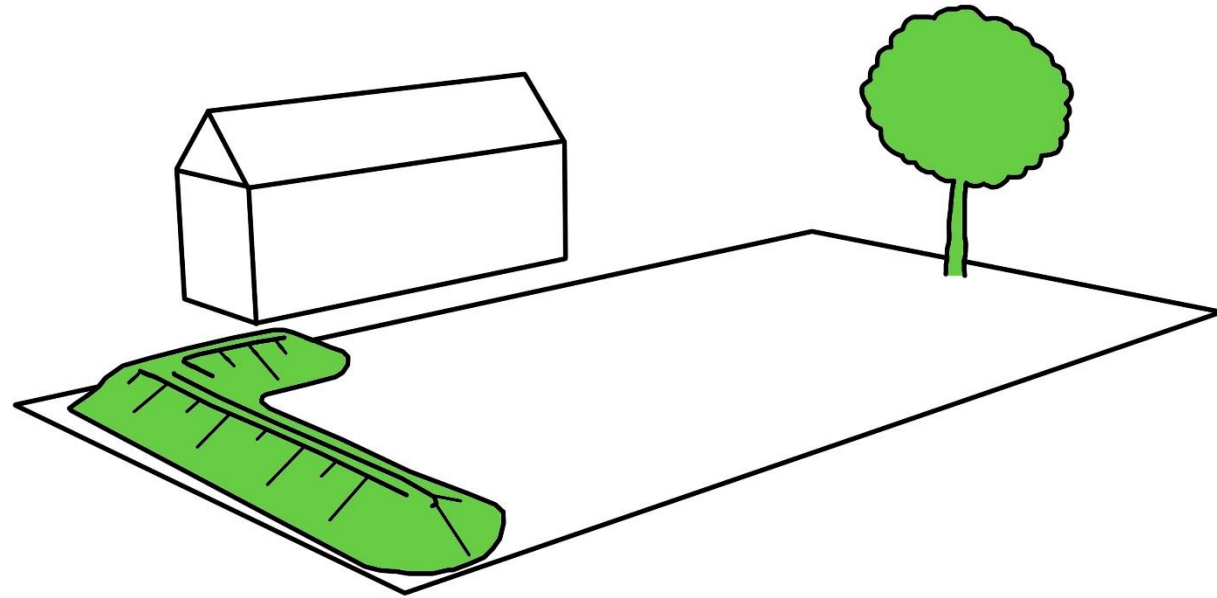


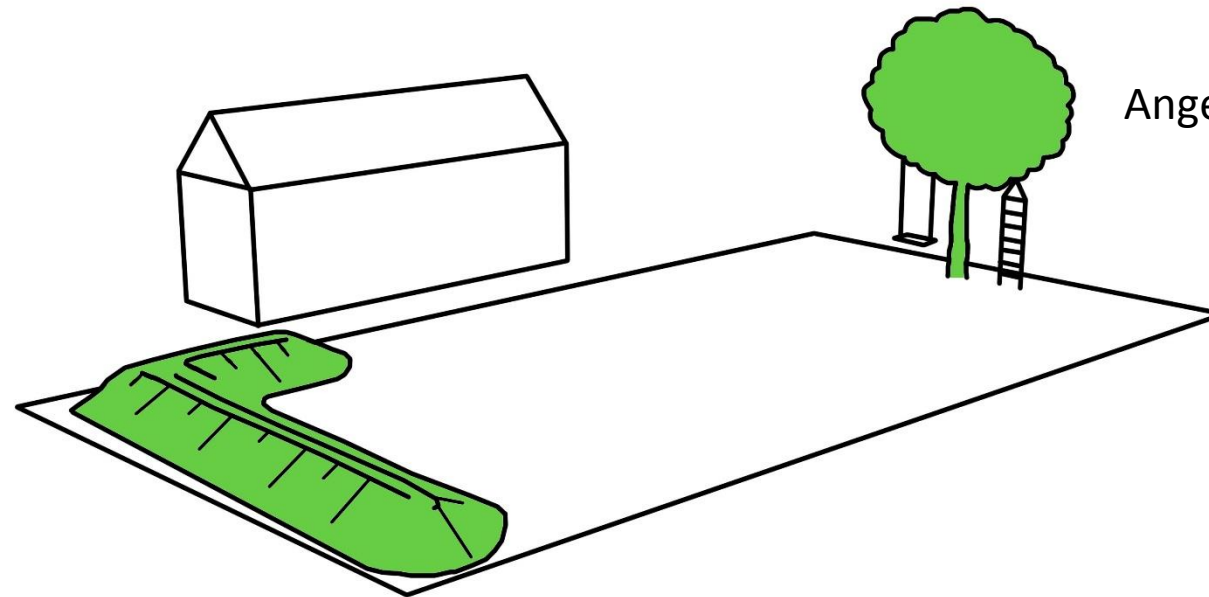
„Angebot“: Bewegung







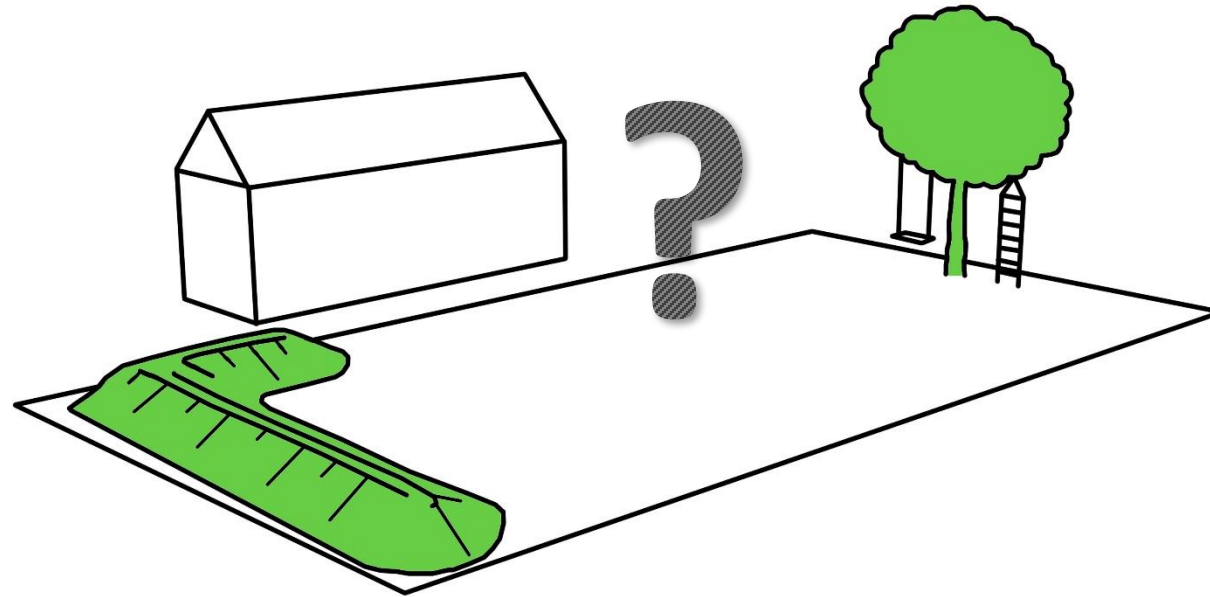




Angebot: Ruhen, Toben

Angebot: Schaukeln, Klettern

Wo ist der Unterschied?!



Was bedeutet naturnahe (Schulhof)Gestaltung?



Erlebbare Umwelt: Topografie

**Motivation: Steigung überwinden,
Anstrengung in Kauf nehmen**



**Motivation: Spielerisch „Gefahren“
einschätzen und bestehen**



Erlebbare Umwelt: Topografie

**Motivation: mit Händen und Füßen,
Ganzkörper-Koordination**



**Motivation: Geschwindigkeit,
Fallen lassen***



Erlebbare Umwelt: Topografie

**Motivation: Geschwindigkeit,
Fallen lassen**



*

- Die Stufen der „Konstruktions-Rutsche“ erklimmt nur, wer rutschen will
- Hangrutschen sind Teil eines Spielablaufes: Hügel rauf und runter; die Hangrutsche ist ein Spielaspekt, kein Selbstzweck

Vielfältige Umwelt: Materialität



Vielfältige Umwelt: Materialität

**Holz (natürlich gewachsen),
Stein (naturrau), Seil, Sand, Holzhack**



**Unterschiedliche Form und Textur:
warm, kalt, glatt, rau**



Vielfältige Umwelt: Materialität

Formensprache: bearbeitet oder natürlich gewachsen



Lebendige Umwelt: Pflanzen



Lebendige Umwelt: Pflanzen

**Naturbeobachtung:
Blüten und Bienenweide**



**Kreatives, selbstständiges Spiel:
Früchte und Bastel-Utensilien**



Lebendige Umwelt: Pflanzen

**Vielfältige Verwendung:
Verstecke und Rückzugsräume**



Schulgarten



Zusammenfassung

- Warum kooperativ?
 - Die Planung soll von den Beteiligten angenommen werden (=sinnvoll sein)
 - Durch die Beteiligung werden Konflikte gelöst (Konsensfindung)
 - Am Ende stehen alle Beteiligten hinter der Planung (Identifikation)

Zusammenfassung

- Warum kooperativ?
 - Die Planung soll von den Beteiligten angenommen werden (=sinnvoll sein)
 - Durch die Beteiligung werden Konflikte gelöst (Konsensfindung)
 - Am Ende stehen alle Beteiligten hinter der Planung (Identifikation)
- Warum naturnah?
 - Natur als vielfältiger Formengeber (multifunktionale Elemente)
 - „natürliche“ Spielabläufe schaffen mehr Anreize zur Bewegung (Motivation)
 - Durch Verwendung von z.B. Pflanzen werden auch geistige Anreize geschaffen (Neugier, „forschen“, Kreativität, etc.)



VIELEN DANK FÜR IHRE AUFMERKSAMKEIT

www.la-burghammer.de

Burghammer

Garten- und Landschaftsarchitektur



B