

„Spielhaus“ BUGA '87 in Düsseldorf

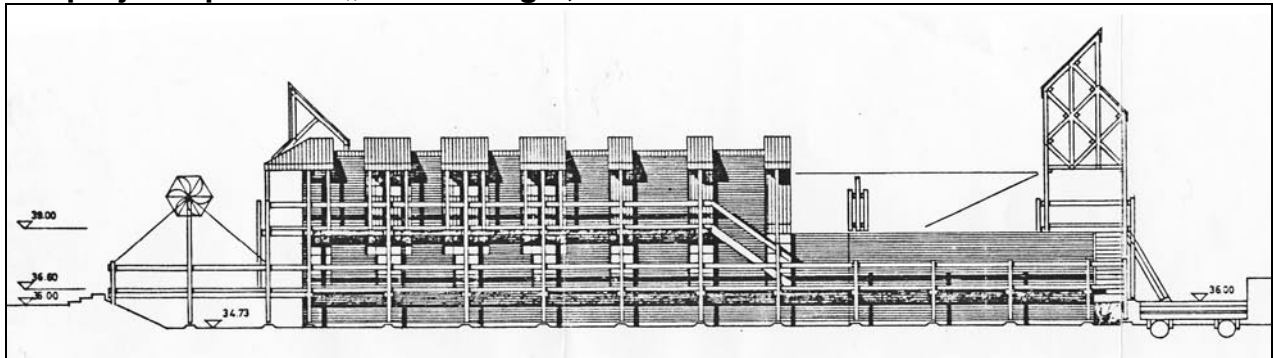


Prof. Ralph Johannes, Dipl.-Ing., Architekt HBK (Berlin)

Projektanstoß

In Düsseldorf, der Landeshauptstadt von Nordrhein-Westfalen, fand im Jahre 1987 eine Bundesgartenschau „BUGA“¹ statt, die u.a. auch ein „Spielhaus“ beinhaltet. Dieses damalige Bauprojekt gab den Anstoß für das ME-Projekt: „Spielhaus“ BUGA '87 in Düsseldorf.

Bauprojekt Spielhaus „Düsselburg“², Südansicht



Architekten: Jansen Strizewski Vogt Architekten BDA, 4010 Hilden, 1985

¹ „Gartenbauausstellungen, Gartenschauen, nat. oder internat. öffentl. Leistungsschauen des Gartenbaus, die meist mit der Einrichtung bleibender Park- und Gartenanlagen verbunden sind. In der Bundesrepublik Dtl. findet i.d.R. alle zwei Jahre eine **Bundesgartenschau** „BUGA“ statt (1951 Hannover, 1955 Kassel, 1957 Köln, 1959 Dortmund, 1961 Stuttgart, 1965 Essen, 1967 Karlsruhe, 1969 Dortmund, 1971 Köln, 1975 Mannheim, 1977 Stuttgart, 1979 Bonn, 1981 Kassel, 1985 Berlin-West, 1987 Düsseldorf, 1989 Frankfurt am Main). Alle 10 Jahre wird anstelle der Bundesgartenschau die **Internationale Gartenbauausstellung** „IGA“ (1953 und 1973 Hamburg, 1983 München) veranstaltet. In einzelnen Bundesländern finden Landesgartenbauausstellungen statt.“ (Brockhaus Enzyklopädie, Achter Band FRU-GOS, Mannheim 1989)

² Den Projektarbeitern wurde der Architektenentwurf des Spielhauses „Düsselburg“ nicht gezeigt. Der Grund: Die studentische Phantasie sollte dadurch nicht beeinflusst werden.

Übersichtsplan der BUGA '87 mit Standort „Spielhaus“



Vorbereitungsstufe

Als Gegenentwürfe zu dem **Spielhaus „Düsselburg“** für die Bundesgartenschau 1987 (BUGA '87) in Düsseldorf, sollten Architekturstudenten des 2. Semesters der Universität GH Essen (UGE) neue Ideen für Spielräume entwickeln.

Organisationsstufe

Um das *ME*-Projekt optimal durchführen zu können, waren vorab vom Projektleiter Entscheidungen zu treffen hinsichtlich der zu stellenden Anforderungen (z.B. für die zu erbringenden Leistungen der Projektbeteiligten), denn die Aufgabenstellung enthielt komplexe Probleme, mit denen die im Entwerfen noch ungeübten Studierenden fertig werden mußten, wie z.B. die angemessene Berücksichtigung spielpädagogischer Aspekte von altersmäßig unterschiedlichen Nutzern.

I. HAUPTPHASE: GRUNDLAGEN ermitteln

Teil-Phase A: Durchführung organisieren

Die in der **Organisationsstufe** getroffenen Entscheidungen fanden ihren Niederschlag in dem **Projektplan**. Dieser enthielt:

1. Projektaufgabe

Im Rahmen der Bundesgartenschau 1987, die vom 30.04. bis 11.10.1987 in Düsseldorf stattfindet, ist auf dem Gelände des Südparkes ein **Spielhaus** - sowohl wettergeschützt als auch unter freiem Himmel - an der Düssel zu entwerfen. Als Nutzer werden erwartet: Kinder - Jugendliche - Erwachsene. Nach Abschluß der Bundesgartenschau soll die Anlage den Besuchern der Umgebung zur Verfügung stehen.

Unterlagen:

1. [Lageplan](#) M = 1:500
2. [Spielhaus-Konzept](#) der Bundesgartenschau 1987 Düsseldorf GmbH
3. [Statistische Daten](#) vom Amt für Statistik u. Wahlen der Stadt Düsseldorf
4. [Übersichtsplan](#) „Südpark Düsseldorf“

Leistungen:

- a) Datenlisten
- b) Objektmatrix
- c) Zielkataloge
- d) Lageplan M = 1:200
- e) Grundriss(e), Schnitte, Ansichten M = 1:50
- f) Entwurfsbeschreibung
- g) Modell.

Abgabe:

Oktober 1986

Die geforderten Leistungen unter b) und c) erhalten zu bestimmten Terminen Korrekturtestate. Arbeiten ohne Testate werden nicht anerkannt.

Literaturhinweise:

Siehe „Semesterapparat Johannes“ in der Fachbibliothek „Ingenieurwissenschaften“.

2. [Projektanleitungen](#)

setzen u. a. eine einheitliche Darstellung von textlichen und zeichnerischen Projektergebnissen fest. Diese Darstellungsregelung dient der Vereinheitlichung, um den Informationsaustausch zwischen den Projekt-Beteiligten als Gruppe zu erleichtern, damit die erbrachten Lernleistungen „objektiver“ beurteilt werden können.

3. [ME-Prozeßplan](#)

4. Projektleistungskatalog

mit zwei Richtzielen (I. und II.), sechs Grobzielen (A bis F) und den für diese Projektaufgabe spezifisch zu verrichtenden Projekt-Teilaufgaben.

5. Projektzeitplan (Erläuterung: Projektzeitplan)

Den interessierten Studierenden wurde der **Projektplan** überreicht und erläutert. Insgesamt 15 Studierende trugen sich daraufhin in die Teilnehmerliste ein:

Teilnehmerliste

Name	Vorname	Lfd. Nr.
Böhmer	Edmund	1
Hänlein	Christoph	2
Drießen	Egbert	3
Naujoks	Holger	4
Schmidt	Ralf	5
Brusda	Dietmar	6
Wollbeck	Roland	7
Knetsch	Dieter	8
Ciftci	Musa	9
Heumann	Martin	10
Möde	Axel	11
Kemmerling	Ulrich	12
Gitzel	Silvia	13
Nierman	Nelli	14
Schulz	Leonhard	15

Von den eingeschriebenen 15 Studierenden haben nur 6 Studenten alle die von ihnen geforderten Leistungen erbracht.

Durchführungsstufe

Die Projektdauer erstreckte sich über ein Semester und die anschließende vorlesungsfreie Zeit. Für die Lehrveranstaltung während des Semesters standen wöchentlich vier Stunden zur Verfügung. Die Projektgruppe traf sich regelmäßig an zwei Tagen in der Woche und nahm ihre Arbeit als Team mit der Klärung der Aufgabenstellung auf. Dieser Prozess wurde begonnen durch die

Teilphase B: Situation aufnehmen und Informationen erarbeiten

Projekt-Teilaufgabe B 1: Objektbestand aufnehmen

Bei einer Ortsbegehung im Düsseldorfer Südpark, der zukünftigen Stätte der BUGA '87, wurde der Standort des geplanten Spielhauses in Augenschein genommen und der existierende Baumbestand erfaßt.

Projekt-Teilaufgabe B 2: Objektinformationen beschaffen, verarbeiten und speichern

Um das Informationsdefizit der Studenten auszugleichen, galt es zunächst projektrelevantes Textmaterial zu analysieren und zwar aus: Fachzeitschriftenartikeln, Fachbüchern, Forschungsberichten, dem Spielhaus-Konzept der BUGA '87 Düsseldorf GmbH und der

Seminarvorlage des Fachberaters der ABA, Rainer Deimel³, zum Thema „Spielräume aus sozialpädagogischer Sicht“.

Seminarvorlage

Rainer Deimel

Dipl. Sozialpädagoge

ABA Landesverband Abenteuer-, Bau- und Aktivspielplätze NRW e.V.

Fachverband für die offene Arbeit mit Kindern

Dortmund/Wuppertal, April 1986

Vorlage für das Seminar

„Bau einer Spielanlage für die Bundesgartenschau in Düsseldorf 1987“

an der Universität GH Essen, Fachbereich Architektur, Bio- und Geowissenschaften

(Professor Ralph Johannes)

Gedanken zum Thema „Spielräume“ aus sozialpädagogischer Sicht

Spielen ist ein primäres Bedürfnis eines jeden Kindes. Es ist gleichzeitig Auseinandersetzung mit der Umwelt und soziales Lernen. Spielen ist eine selbstbestimmte Form des Kindes zu handeln. In der Auseinandersetzung mit seiner Umwelt vergrößert das Kind seinen Erfahrungsschatz.

Hieraus ergeben sich für das Kind Möglichkeiten, seine Umwelt zu begreifen und unter Berücksichtigung seiner Bedürfnisse zu verändern.

Daraus schöpft das Kind die Möglichkeit sich in bestimmten Situationen entsprechend verhalten zu können. Ohne Druck und Zwang erlebt das Kind Spielen als bewußtes verhaltensveränderndes und lustorientiertes Lernen. Dieses Lernen ist von dem Lernen in der Schule zu unterscheiden.

Diese Bedeutung des Spiels und die Zusammenhänge von Kind und Spielen müssen bei der Planung neuer Spielräume berücksichtigt werden.

Eine Grundvoraussetzung für die Planung sind Bedarfs- und Bedürfnisermittlung.

Am Beispiel der Bundesgartenschau ist die Parklage des zu schaffenden Spielraumes in besonderer Weise zu berücksichtigen. Daraus könnte sich ergeben, daß der Bedarf im Anschluß an die Bundesgartenschau ein anderer ist als während der Ausstellung (Umfeldanalyse).

Dabei spielt auch die Frage der pädagogischen Betreuung auf Dauer eine wesentliche Rolle. Der Betreuer ist mitverantwortlich, daß gleichberechtigtes Spielen möglich ist, genügend Material vorhanden ist und eine positive Öffentlichkeitsarbeit stattfindet. Darüber hinaus versteht er sich als Ansprechpartner und letztendlich als Bezugsperson. Er gibt Anregungen und leistet Hilfestellungen. Eltern und anderen Erwachsenen gegenüber vertritt er die Interessen der Kinder und macht ihre Bedürfnisse und Eigenarten transparent. Auf diese Weise sollen mögliche Mißverständnisse und Mißdeutungen abgebaut oder verhindert werden.

Der Architekt hat ein Interesse an einer möglichst langfristigen Nutzung seiner Produkte und von daher sucht er im Vorfeld das Gespräch mit Pädagogen, Eltern und Kindern. Auch die

³ Die spielpädagogische Beratung wurde übernommen von Rainer Deimel, Sozialpädagoge und Bildungsreferent des Landesverbandes Abenteuerspielplatz (ABA), Wuppertal.

Anwohner sind einzubeziehen. Eine Auseinandersetzung mit den Betroffenen verhindert am ehesten eine Fehlplanung.

Spielräume sollen so wenig wie möglich vorgefertigt sein, sie würden schnell langweilig und phantasiehemmend und von den meisten Kindern nicht angenommen werden.

Es sollten Möglichkeiten zur aktiven Auseinandersetzung geschaffen werden. Das impliziert die Benutzung zahlreicher Materialien. Darunter ist nicht unbedingt spezielles Spielzeug zu verstehen, sondern eher Gegenstände, die im Alltag eine Rolle spielen wie Holz, Schrott, Papier, Stoff, Haushaltsgegenstände, Werkzeuge usw.

Daraus ergibt sich für Kinder eine Möglichkeit zur aktiven Auseinandersetzung mit ihrer Umwelt. Sie können produzieren, experimentieren, konstruieren, aber auch zerstören. Die Möglichkeit zur aktiven Auseinandersetzung ist bewußt einzuplanen. So können Kreativität, Phantasie und soziales Lernen gefördert werden. Gleichzeitig werden Gelegenheiten geschaffen, Aggressionen abzubauen. Eine weitere wichtige Funktion ist der Einsatz der sogenannten Ur-Elemente wie Feuer, Wasser, Erde (Sand), Luft und deren Kombinationen. Vorgenanntes trifft hierbei ebenfalls in besonderem Maße zu.

Spielräume sollten sowohl Gelegenheit bieten für größere Gruppenaktionen als auch Raum zum Zurückziehen bieten. Kinder haben ein Recht auf eine Intimsphäre, in der der Erwachsene nicht stört.

Eine Planung von Spielräumen sollte nicht nur die Interessen von Kindern, sondern auch die von Jugendlichen und Erwachsenen berücksichtigen.

Die bis dato gewonnenen Informationen wurden dann in „[Datenlisten](#)“, ([Erläuterung: Datenlisten](#)) festgehalten; so zum Beispiel über folgende SPIELARTEN:¹ „Rollen spielen“, „in Gruppen spielen“, „Funktionsspiele“, „Konstruktionsspiele“, „Selbsterfahrungen machen“. Ferner auch über „Spielbereiche“.

Verzeichnis: Spielarten

„[Rollen spielen](#)“

„in Gruppen spielen“ siehe KiJuBuga links

„[Funktionsspiele](#)“

„Konstruktionsspiele“ siehe KiJuBuga links

„Selbsterfahrungen machen“ siehe KiJuBuga links

„[Spielbereiche](#)“

Projekt-Teilaufgabe B 3: Objektnutzer befragen und Antworten auswerten

Eine vorgesehene Befragung der zu erwartenden Nutzer aus der näheren Umgebung des Standortes der geplanten Spielanlage, nämlich Stadtteil Düsseldorf-Oberbilk, mußte leider aus zeitlichen Gründen unterbleiben. Diese wurde durch „Bücherwissen“ und eigene Erfahrungen zu kompensieren versucht.

¹ Alle Kinder haben dieselben Grundbedürfnisse und durchlaufen die gleichen Entwicklungsstufen - nur in unterschiedlichen Zeiträumen.

In der

Teilphase C: Nutzung, Gestalt, Technik planen und bemessen

Projekt-Teilaufgabe C1: Objekt-Entwurfsleitidee entwickeln und mit sprachlichen und bildlichen Mitteln darstellen

wurde zunächst von jedem Projektbearbeiter eine **Entwurfsleitidee** entwickelt. Dabei entstanden zum Beispiel folgende Leitideen: „**Spielschlange**“ oder „**Spielzirkus**“ oder „**Spielzelt**“.

Parallel dazu verlief die

Projekt-Teilaufgabe C2: Objektnutzer, -funktionen, -räume ermitteln, strukturieren und verknüpfen.

Hier galt es die entsprechenden Nutzer, Funktionen und Räume des „Spielhauses“ und der „Spiellandschaft“ zu ermitteln.

Die Verknüpfung dieser drei voneinander abhängigen Komplexe, 1. Nutzer > 2. Funktionen > 3. Räume geschah mit Hilfe des Zuordnungsrasters „Matrix“. ([Erläuterung: Objektmatrix](#)) ([Objektmatrix: „Spielhaus“ BUGA '87](#))

Um sicher zu gehen, daß die „3. Räume“ des zu entwerfenden „Spielhauses“ richtig funktionieren, d.h. das sie imstande sind, die ihnen zugeordneten Funktionen in bezug auf NUTZUNG, GESTALT und TECHNIK nutzergerecht zu erfüllen, wurden in der

Projekt-Teilaufgabe C3: Objektentwurfsziele suchen und ordnen „Zielkataloge“ erstellt. ([Erläuterung: Zielkatalog und Zielarten](#))

Verzeichnis: Zielkataloge

Objekt/-teile/-bereiche:

- 1000** [Spielanlage](#)
- 1100** [Spiellandschaft](#)
- 1110 Müllplatz
- 1120 Ruhebereich (außen)
- 1130 Feuerstellen-/Grillbereich
- 1140 Ball-, Lauf, Bewegungsbereich
- 1150 Gerätebereich
- 1160 Baubereich
- 1170 Wasserbereich
- 1180 Sandbereich
- 1200** [Spielhaus](#)
- 1210 Sanitärbereich
- 1220 Mehrzweckbereich
- 1230 Eingangsbereich
- 1240 Werkbereich
- 1250 Kochbereich
- 1260 Personalbereich
- 1270 Ruhebereich (innen)

II. HAUPTPHASE: ENTWURF erarbeiten

Aus zeitlichen Gründen mußte die folgende

Teilphase D: Qualität benoten und gewichten

ausfallen.

Es folgte die

Teilphase E: Lösungsmöglichkeiten gestalten und beurteilen

in der jeder Projektbearbeiter seine Spielanlage skizzenhaft zu gestalten hatte. Hierbei wurde der Gestaltungsprozeß unterstützt bzw. gesteuert mit Hilfe der erarbeiteten [Zielkataloge](#). Das Ergebnis war der Vor-Entwurf.

In der letzten

Teilphase F: Vor-Entwurf durcharbeiten

Projektteilaufgabe F1: Objekt-Vor-Entwurf in Grundriss(en) und Schnitten und in Ansichten im M = 1:100 zeichnerisch ausarbeiten und darstellen

wurde der jeweilige Vor-Entwurf zu einem Entwurf (= der 'endgültigen' Lösung) zeichnerisch ausgearbeitet und schriftlich beschrieben und in der nächsten

Projektteilaufgabe F2: Objektentwurf räumlich im M = 1:100 bauen und abfotografieren

entstanden die Modelle.

Sämtliche Ergebnisse des ME-Projektes „Spielhaus“ für die BUGA '87 in Düsseldorf wurden dann nach der

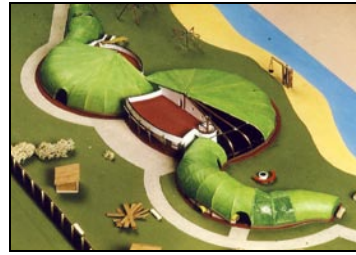
Projektteilaufgabe F3: Projektergebnisse zusammenstellen,

in Form eines Projektberichts abgegeben.

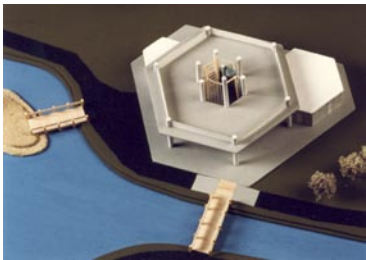
Entwürfe



„Spielstern“
[Verfasser: Edmund Böhmer](#)



„Spielschlange“
[Verfasser: Ralf Schmidt](#)



[Verfasser: Christoph Hänlein](#)



[Verfasser: Holger Naujoks](#)



[Verfasser: Egbert Drießen](#)



„Spielhöhle“
[Verfasser: Dietmar Brusda](#)

FAZIT:

Das aus den Spielanlagen-Entwürfen, besonders für die Kinder, keine „kindische“ Architektur wurde, liegt daran, daß sich die Projektgruppe über die Bedürfnisse und Erfahrungsmöglichkeiten der kindlichen Nutzer eingehende Gedanken machte.

Denn „kindgerechte“ Architektur ist etwas anderes als „kindliches“ Bauen.

ENDE
des *ME*-Projektes „Spielhaus“ BUGA `87 in Düsseldorf

Ausstellung

Die Resultate dieses *ME*-Projektes wurden im Juli 1987 im Essener GRUGA-Park in der „Sommergalerie“ ausgestellt ([Ausstellungsplakat und Pressenotiz](#)).



Sommergalerie

Das Interesse bei den Ausstellungsbesuchern und ihre Reaktionen auf die Exponate sowie das Echo in den Tageszeitungen veranlaßte die GRUGA-Park Verwaltung daraufhin, ein Kinderspielhaus in der ehemaligen Milchgaststätte einrichten zu lassen ([ME-Projekt: „Kinderspielhaus“ GRUGA Park Essen](#)).

Veröffentlichungen

- Schmechel, Ingrid: Regentropfen, die an mein Fenster klopfen.

Ein “Spielhaus“ auch bald in Essen?

In:

EsPress

Monatszeitschrift für Kinder und Jugendliche im Ruhrgebiet, Nr. 9, 1987

- „Verspielte Gruga“ - Ideen für Spielanlagen

In:

Westdeutsche Allgemeine Zeitung (WAZ), 16. März 1987

- „Spielhäuser“ schützen die Kleinen

In:

Bild, Dienstag, 14. Juni 1987

- Kreative Spielanlagen

In:

Informationsdienst Ruhr (idr), Nr. 11, 29.05.1987

- Spiel-Plätze

In:

BWZ TV-Magazin, Nr. 11, 19.-25. März 1988

- Im Modell sind sie bereits fertig

In:

Neue Ruhr Zeitung (NRZ) 25. Juli 1987, 42. Jg., Nr.171

- Architekturstudenten planen Spielplatzhäuser

In:

Der Nagel, Herausgegeben von ABA, Fachverband Offene Arbeit mit Kindern e.V. ,
Sommer/Herbst 1987

- Wenn Studenten Spielräume ersinnen

In:

Minister für Stadtentwicklung, Wohnen und Verkehr des Landes Nordrhein-Westfalen (Hrsg.)
Ingeborg Flagge, Felizitas Romeiß-Stracke:
Freizeitarchitektur - Planen und Bauen für die Freizeit
Band 3 „Architektur in der Demokratie“
Stuttgart 1988, S. 24-25

- Johannes, Ralph: Spielhaus für die Bundesgartenschau

In:

spielraum 3, Fachzeitschrift Animation, 9. Jg., 1988, S. 60-61

- Johannes, Ralph:

Spielhäuser

In:

SportBäderFreizeitBauten, 28. Jg., Heft 5, Oktober 1988, S. 333-341

Reaktionen:

Stadtverwaltung Marl

Amt 51/1

Postfach 1120

4370 Marl

Bearbeiter: Frau F.

Datum 25.06.1987

KURZBRIEF

An

Universität Gesamthochschule Essen

Fachbereich Architektur

Im Informationsblatt des KVR wurde auf die Ihre Gegenentwürfe zur BUGA hingewiesen.
Wir sind an weiteren Informationen, auch für unsere Kommission „Spielplätze“ interessiert
und bitten sie uns zuzusenden.

Wenn die Anlage in der GRUGA aufgestellt sein sollte, bitte ich ebenfalls um Mitteilung.
Vielen Dank für Ihre Mühe.

Abenteuer-Spielplatz Riederwald e.V.

Fischerfeldstraße 7-11, 6000 Frankfurt 1

19. November 1987

An:
ABA NRW e.V.
Massener Straße 56
4750 Unna

Spielplatzhäuser

Liebe Freunde,
im „Nagel“ Sommer/Herbst habt Ihr den Plan eines Spielplatzhauses vorgestellt.
Da wir uns derzeit mit der Planung eines Spielplatzhauses beschäftigen, würden wir uns freuen, wenn Ihr uns Kopien sämtlicher Entwürfe der Architekturstudenten zusenden könntet, die diese für die BUGA '87 erstellt haben.
Eventuell sind wir auch an der Herstellung eines Kontaktes zur Uni Essen interessiert.

Mit freundlichen Grüßen
gez. *Michael Paris*
Vorsitzender

ABA Fachverband Offene Arbeit mit Kindern e.V.

Massener Straße 56
4750 Unna

Datum: 27.11.1987

An:
Universität GH Essen
Fachbereich 9 Architektur Bio- und Geowissenschaften
Herrn Prof. Ralph Johannes
Postfach
4300 Essen 1

Betr.: Spielplatzhäuser

Sehr geehrter Herr Professor Johannes,

Die Reaktion auf unsere Veröffentlichung (s.: „NAGEL“) war durchaus positiv.
Inzwischen hat sich das Jugendamt der Stadt Düsseldorf für die Entwürfe interessiert, da auf zwei Abenteuerspielplätzen über die mittelfristige Finanzplanung neue Häuser errichtet werden sollen. Wir haben dem Jugendamt Düsseldorf die Entwürfe in Kopie überlassen.
Unter Umständen kann dabei ein Kontakt zu Ihnen hergestellt werden.

Mit freundlichen Grüßen
Rainer Deimel
Bildungsreferent