

Inhalt

Grußwort	1
Vorwort	2
1 Erfolge	5
2 Grundlagen	13
3 Das Quartier	17
4 Beteiligung	23
5 Planung	35
6 Spielleitplan Östliche Unterstadt	43
Ausblick	49
Anhang	50
Impressum	55

Grußwort



Sehr geehrte Damen und Herren,

wir freuen uns, Ihnen hiermit die Spielleitplanung als neues Instrument zur kinderfreundlichen Stadtentwicklung in Mannheim anhand des Pilotprojekts Östliche Unterstadt vorstellen zu dürfen.

Mit der Einführung der Spielleitplanung wollen wir Mannheim auf dem Weg zu einer kinderfreundlichen Stadt profilieren, in der sich Kinder und Jugendliche wohl fühlen und frei entfalten können.

Die Spielleitplanung ist ein neues interdisziplinäres, städtebauliches Verfahren und strategisches Planungsinstrument, das in den 90er Jahren in Rheinland-Pfalz zur Erhaltung und Verbesserung des Lebens- und Wohnumfeldes von Kindern und Jugendlichen entwickelt wurde. Eingesetzt in Mannheim ist sie eine Qualifizierung des seit 1987 laufenden Prozesses der innerstädtischen Spielraumvernetzung.

Aus der interdisziplinären Verzahnung von räumlicher Planung und Beteiligung ergibt sich die besondere Qualität der Spielleitplanung. Auf diesem Weg ist es uns gelungen, die Belange von Kindern und Jugendlichen qualifiziert in planerische Abwägungsprozesse einzubinden.

Ein Dank geht an die Quartiermanagerin Nadja Wersinski, die Kinderbeauftragte Birgit Schreiber, den Freiraumplaner Norbert Kille und den Freien Architekten und Planer Wolfram Felke, die einen maßgeblichen Anteil an der Entwicklung der Mannheimer Spielleitplanung haben.

Wir wünschen Ihnen eine anregende Lektüre und freuen uns auf eine breite Diskussion und Weiterentwicklung dieser innovativen Methode in und über Mannheim hinaus.

Gabriele Warminski-Leitheuser
Bürgermeisterin für Bildung, Jugend,
Gesundheit und Sport

Lothar Quast
Bürgermeister für Planung, Bauen,
Umweltschutz und Stadtentwicklung

Vorwort

Seit 1987 verfolgt Mannheim verstärkt das Leitziel einer kinder- und jugendgerechten Stadtentwicklung. Verschiedene Instrumente wurden erprobt. Ein sehr erfolgreiches, bundesweit intensiv diskutiertes und in Mannheim für innerstädtische Räume erarbeitetes Instrument ist die Spielraumvernetzung. Ihm fehlt jedoch die Planungsverbindlichkeit. Die Spielleitplanung setzt hier an.

Ihr zentraler Bestandteil ist die Beteiligung von Kindern und Jugendlichen bei allen Planungs-, Entscheidungs- und Umsetzungsschritten. Aus der Verzahnung der raumwirksamen Planung mit der Beteiligung ergibt sich die besondere Qualität der Spielleitplanung. Die Belange von Mädchen und Jungen können damit qualifiziert in planerische Abwägungsprozesse eingebunden werden. Das Methodik wurde in den 1990er Jahren in Rheinland-Pfalz in erster Linie für ländliche und kleinstädtische Gemeinden entwickelt und im Jahre 2004 in Mainz der Öffentlichkeit vorgestellt. Was ihr fehlte, war die Anpassung auf großstädtische Verhältnisse.

Mannheim hat mit dem Pilotprojekt Östliche Unterstadt die Spielleitplanung auf die Bedingungen einer Großstadt übertragen und für ein innerstädtisches Quartier mit einer sehr hohen Wohndichte, einer sehr gemischten Bevölkerungsstruktur und sehr wenigen Frei- und Grünflächen in der zweitgrößten Stadt Baden-Württembergs umgesetzt.

Das abstrakte Leitziel einer kinder- und jugendgerechten Quartiersentwicklung konnte für die Östliche Unterstadt konkretisiert und umsetzbar gemacht werden. Die besondere Qualität der Spielleitplanung zeigte sich in der engen Verzahnung der Kinder- und Jugendhilfe, der Stadtplanung und der Quartiersentwicklung.

Allein durch die direkte Beteiligung der Betroffenen konnten mit der Spielleitplanung alle potenziellen Interessenskonflikte im Vorfeld gelöst und ein hoher Identifikationsgrad mit dem Quartier erreicht werden. Die sich daraus ergebene nachhaltige Verbesserung der Lebensqualität förderte im Quartier weitere soziale Belange wie die des Gender Mainstreaming und

der Barrierefreiheit. Auch wurden im Sinne der Lokalen Agenda 21 nachhaltige und konkrete Projekte erarbeitet und umgesetzt.

So wird der Standortfaktor Kinderfreundlichkeit durch die Spielleitplanung gefördert, wodurch die ortsansässigen Familien im positiven Sinne gebunden werden können. Dies kann sich vorteilhaft auf Wohnstandortentscheidungen noch pendelnder Menschen auswirken. Verbesserte Standortqualitäten motivieren beispielsweise Unternehmen und Organisationen, sich für die Innenstadt zu entscheiden. Schließlich kann sich eine gesunde Durchmischung der Bewohnerschaft von innerstädtischen Quartieren entwickeln.

Mannheim befindet sich mit seiner Spielleitplanung im überregionalen fachlichen Austausch. Im Rahmen eines Fachtages im Juni 2007 wurden Erfahrungen, Impulse und Anregungen für Mannheim und andere Städte ausgetauscht. Die Landesarbeitsgemeinschaft Kinderinteressen Baden-Württemberg e.V., ein Zusammenschluss von Kinderbeauftragten, Kinderbüros und Initiativen, in der Mannheim Mitglied ist, setzt sich für den Einsatz der Spielleitplanung in Baden-Württemberg ein. Darüber hinaus gibt es einen Austausch mit dem Deutschen Kinderhilfswerk e.V., das den kommunalen Einsatz der Spielleitplanung bundesweit fördert.

Nach mehrjähriger Arbeit ist es gelungen, die wichtigsten Schritte, Inhalte und den Prozess in einer Broschüre festzuhalten. Sie gliedert sich in sechs Kapitel.

Gleich zu Beginn werden unter **Erfolge** die positiven Wirkungen des Spielleitplanungsprozesses im Mannheimer Pilotprojekt dargestellt, unter anderem mit Hilfe von Projekten, die beispielhaft zeigen, wie die Ergebnisse der Spielleitplanung in der konkreten Arbeit vor Ort aufgenommen und umgesetzt wurden.

Das zweite Kapitel **Grundlagen** beschäftigt sich mit dem Instrument Spielleitplanung an sich und gibt einen Überblick über den Ablauf und seine Arbeitsschritte.

Mannheimer Besonderheiten, einen Einblick in die Lebenssituation von Kindern und Jugendlichen der Östlichen Unterstadt und die Einbindung der Spielleitplanung in die integrierte Quartiersentwicklung beinhaltet das dritte Kapitel **Das Quartier**.

Die Beteiligung von Kindern und Jugendlichen an dem Pilotprojekt sowie die Abstimmung mit Erwachsenen sind Inhalt des vierten Kapitels **Beteiligung**.

Im fünften Kapitel **Planung** werden die planungsmethodischen Schritte zur Erstellung des Spielleitplans Östliche Unterstadt, die Einbettung des Spielleitplans in die kommunale Stadtplanungssystematik und die Planungsverbindlichkeit vorgestellt.

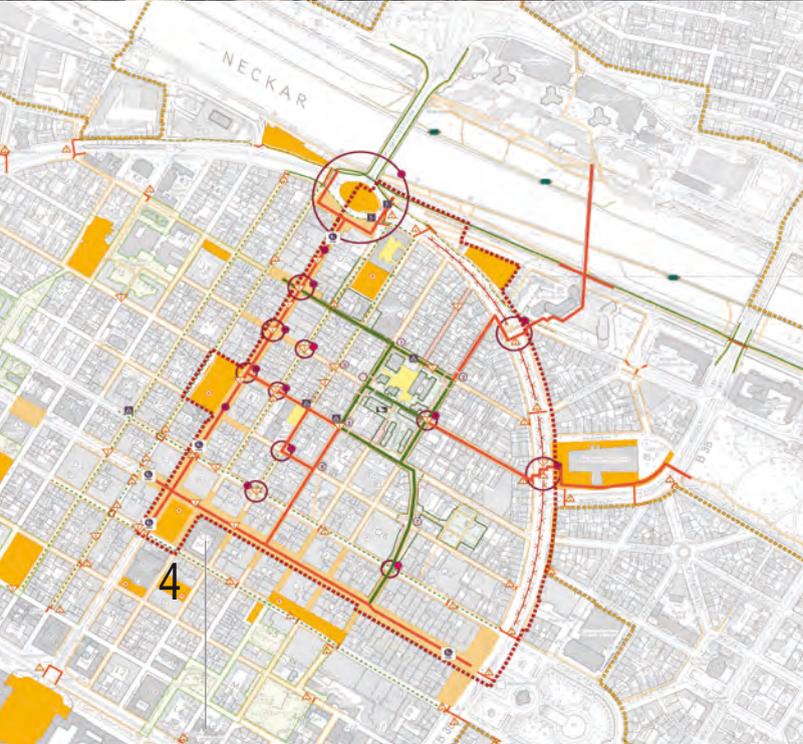
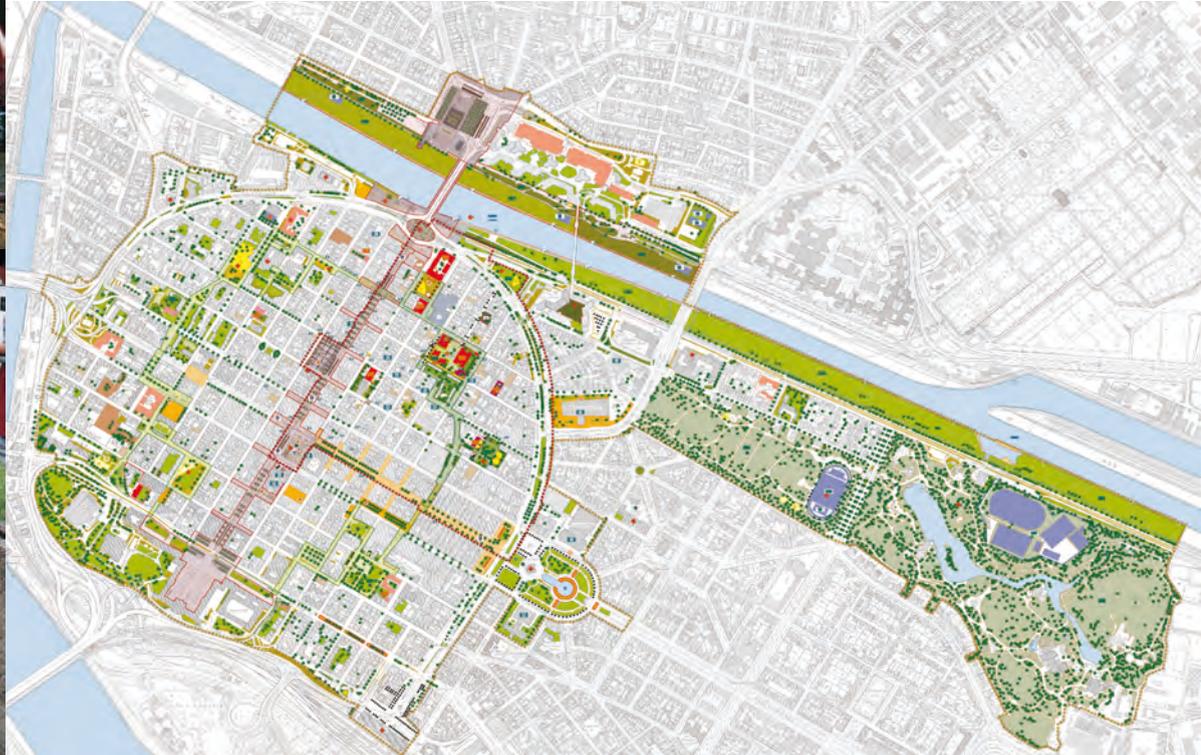
Der Spielleitplan Östliche Unterstadt wird zum Abschluss im sechsten Kapitel der Broschüre **Spielleitplan Östliche Unterstadt** erläutert.

Mit dem Wandel des Begriffes „Spielplatz“ zu dem Begriff „Spielraum“ entwickelten sich die Planungsvorgaben durch die Neuformulierung der DIN 18034 im Jahre 1988 grundsätzlich anders:

Im Mittelpunkt steht jetzt der gesamte öffentliche Raum, und dieser ist hinsichtlich seiner jeweiligen Bespielbarkeit zu bewerten und in die Spielraumplanungen zu integrieren.

Das heißt konkret: In den Bereichen der Normengremien hat sich die Auffassung durchgesetzt, dass die Kinderrechte außerhalb von Spielplätzen grundsätzlich nicht enden. So haben Kinder, wie alle Menschen, überall dort Zugang, wo ihn die Öffentlichkeit hat.

Mit der neuen DIN 18034 konkretisierte sich die Rechtmäßigkeit des Aufenthalts aller Menschen im öffentlichen Raum und zwar ohne Ausgrenzung der Kinder und Jugendlichen. Die neue DIN 18034 löste bundesweit die Spielplatzgesetze ab (siehe auch im Anhang Seite 52 f. **Spielplatzgesetz und Geschichte**).



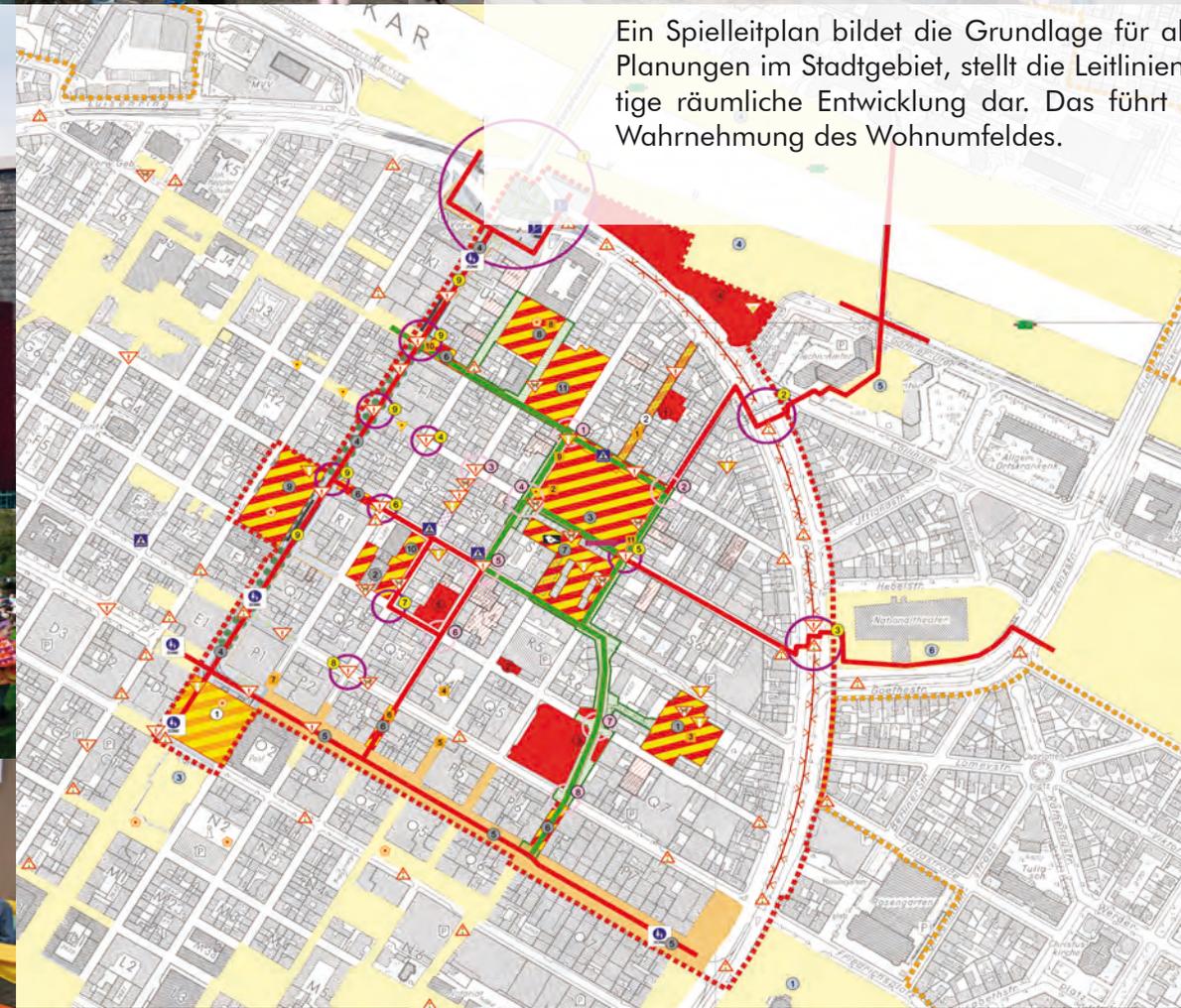


1 Erfolge

Was lässt sich tun, wenn der einzige Ort im Wohngebiet, auf dem Kinder Fußball spielen können, der Schulhof ist, nebenan aber eine Seniorenwohnanlage mit altersgerechten Wohnangeboten gebaut wurde und die Mittagsruhe durch lautes Knallen des Balles gegen eine Eisentür gestört wird?

Hier beweist sich die Qualität der Spielleitplanung. Da der Schulhof nachweislich in absehbarer Zeit der einzige Ort sein wird, an dem Kinder Fußball spielen können, müssen zwingend Verhandlungen aufgenommen werden, mit beiden Seiten. Die Quartiermanagerin hat sich der Aufgabe gestellt und einen Kompromiss erarbeitet. Die Mittagsruhe wird eingehalten, der Ball knallt nicht gegen die Eisentür, aber die Kinder spielen weiterhin auf dem Schulhof Fußball.

Ein Spielleitplan bildet die Grundlage für alle anstehenden Planungen im Stadtgebiet, stellt die Leitlinien für die zukünftige räumliche Entwicklung dar. Das führt zu einer neuen Wahrnehmung des Wohnumfeldes.



Lameygartenfest
Samstag, 28.06.03
von 14 bis 20 Uhr
Lameygarten in R 7





Neue Wahrnehmung des eigenen Wohnumfeldes

Mannheims Pilotprojekt Spielleitplanung Östliche Unterstadt zeigt deutlich auf, welche Veränderungen durch die Spielleitplanung ausgelöst werden können und wie ein Quartier mit und an der Spielleitplanung wachsen kann. Plötzlich tritt eine altersunabhängige Auseinandersetzung mit der eigenen Umgebung ein, der Blick wird geschärft für die Potenziale, aber auch Defizite der Spiel- und Freiräume in der Nachbarschaft. Eine erhöhte Identifikation mit dem Quartier ist das Ergebnis dieses Prozesses, neue projektorientierte Quartiersnetzwerke und Initiativen entstehen und vorhandene bekommen Aufwind und neue Impulse. Kinderfreundlichkeit wird zu einem gemeinsamen Anliegen von Jung und Alt.

Kinderfreundlichkeit als gemeinsames Anliegen von Jung und Alt

Im Beteiligungsprozess wird sichtbar, Alt und Jung benennen und problematisieren dieselben Themen im Wohnumfeld: Verkehr und parkende Autos, Hunde(kot) und Sauberkeit. Dies wurde so nicht erwartet und kam für viele überraschend. Die Entwicklung der Östlichen Unterstadt hin zu mehr Kinderfreundlichkeit wurde somit durch den Prozess der Spielleitplanung zu einem gemeinsamen Anliegen von Jung und Alt. Nach und nach wurde der öffentliche Raum zum Schwerpunkt der Quartiersarbeit und zentraler Bestandteil des Integrierten Handlungskonzepts Östliche Unterstadt.

oben: Stadtteilfest im Lameygarten, 2008
 unten: Fest auf dem Herschelplatz U 2, 2005
 rechts: Arbeiten im Internationalen Garten U 5, 2005



Aufweichung von Grenzen

Neben der Aufdeckung von gemeinsamen Anliegen öffnen die Kinder den Erwachsenen aber auch die Augen. Bisher wurde die Östliche Unterstadt von den Erwachsenen als eigenständiges Wohnquartier wahrgenommen, das sich teilweise stark von den anderen Innenstadtquartieren abgrenzt. Für Kinder stimmt das nicht. Ihre Wegebeziehungen und Netzwerke zur Schule, zu sozialen Einrichtungen und zu Freunden und Verwandten reichen über das Quartier hinaus. Die Östliche Unterstadt ist keine Insel, sie ist Bestandteil einer innerstädtischen Struktur. Sie braucht die Wegeverbindungen zur Nachbarschaft, weil sie selbst besonders für Kinder nicht alles vorhalten kann. Dies war ein wichtiger Impuls, um die Arbeitsbeziehungen zu anderen Innenstadtquartieren zu verstärken. Der Blick konnte geöffnet und geschärft werden für Räume und Menschen außerhalb des Wohnquartiers und die nötigen Wege und Verkehrsverbindungen, die hergestellt werden müssen.

Besonders deutlich wurde hier, wie durch die Verkehrsbelastung des vierspurigen Luisenrings Räume voneinander getrennt werden, die für Kinder von großer Bedeutung sind.

Neue und passende öffentliche Räume im Quartier

Das geänderte Bewusstsein wird für alle schon im Prozess bei der Umsetzung von neuen Quartiersprojekten, die auch Kinder betreffen, wahrnehmbar und erlebbar. Parallel zur Erstellung des Spielleitplans und eng verzahnt mit diesem Prozess konnten im Rahmen der Quartiersentwicklung in den vergangenen Jahren auch für Kinder und Jugendliche zahlreiche öffentliche Räume aufgewertet, eine neue Fläche geschaffen und Verkehrsberuhigungsmaßnahmen durchgeführt werden. Diese sukzessive Realisierung von Maßnahmen noch während des Prozesses der Spielleitplanung hat dafür gesorgt, dass die beteiligten Kinder und Jugendlichen des Quartiers nicht lange auf die Umsetzung „ihrer“ Projekte warten mussten. Für alle wurden der Prozess und die Ergebnisse der Spielleitplanung nachvollziehbar.



Beispiel Internationaler Garten U 5

Endlich haben die Kinder die Fläche wieder für sich entdeckt. Jahrelang lag sie brach, die Baulücke in U 5, zugewachsen, zugemüllt und voller Stolpersteine, Reste eines alten Spielplatzes auf dem dann keiner mehr spielen wollte, seit ein Kind sich dort schwer verletzt hatte. Drei „Stadtteildetektivinnen“ haben ihn bei einem ihrer Streifzüge aufgespürt und erst mal den Müll eingesammelt. Schon wurde seine Qualität wieder sichtbar: eine 1.000 Quadratmeter große Baulücke in städtischem Eigentum mit fünf riesigen Platanen. Sie erklärten: „Hier wollen wir spielen!“

Der Impuls der Kinder kam zur rechten Zeit, da gerade über den Verkauf des Geländes nachgedacht wurde. Das Netzwerk Quartiergremium Östliche Unterstadt gründete gleich darauf eine Initiative zum Erhalt der Fläche, der sich viele Anwohnerinnen, Anwohner und Eltern der „Stadtteildetektiv“-Kinder anschlossen. Ein Stadtteilgarten sollte es werden, ein Ort zum Spielen, Sich-Treffen, Grillen, Gärtnern. Die Idee wurde zum Internationalen Garten U 5 weiterentwickelt. Viele Sponsoren konnten für das Projekt gefunden werden. Der Gemeinderat

konnte dafür gewonnen werden, das Gelände in den nächsten Jahren nicht zu verkaufen. Damit konnte ein alter öffentlicher Raum im Quartier neu erschlossen werden. Der Prozess der Spielplatzplanung hat den Impuls hierzu gegeben. Ein Impuls, durch den darüber hinaus weiteres Engagement generiert werden konnte, da die Kinder als Multiplikatorinnen und Multiplikatoren auf ihre Eltern und die Nachbarschaft wirkten.



oben: Kinder im Internationalen Garten U 5, 2006
 unten: Arbeiten im Internationalen Garten U 5, 2008
 rechts: Einweihung des Herschelplatzes, 2004





Beispiel Herschelplatz in U 2

Ein bedeutsames Projekt ist die Neugestaltung des Herschelplatzes in U 2. Hier ist es im Jahr 2004 gelungen, eine Vielzahl von Nutzungsanforderungen zusammenzuführen und mit konträren Interessensgruppen abzustimmen. Dadurch wurde es möglich, einen zentralen Ort, der nur noch als Schulhof und Parkplatz diente, wieder als öffentlichen Quartiersplatz zurückzugewinnen.

Die Anforderungen waren gleichberechtigt: der Lehrerparkplatz steht neben den Bäumen, das Basketballspielen neben dem Platz für Konzerte und Feste, der Schulhof neben einer kunstvollen Platzgestaltung, die nächtliche Ruhe neben einer zum Aufenthalt einladenden Platzfläche und Außengastronomie.

Die Nachbarschaft stellte sich gemeinsam den Anforderungen und setzte sich im Prozess der Neugestaltung mit der Stadtplanung und der Politik auseinander. Das Quartiernetzwerk wurde dabei gefestigt und weitete sich aus. Der Spielleitplan wurde Bestandteil und Grundlage der Verhandlungen. Spielbereiche konnten gesichert werden.

Dass Kinder den Platz, den sie zukünftig nutzen, mit entwickeln und ihre Ideen einbringen, wird geübt und akzeptiert. Das Ergebnis berücksichtigt die Interessen der Kinder: Der Schulhof öffnet sich am Nachmittag zur kunstvoll gestalteten Platzanlage. Basketballspielen und Fahrradfahren sind möglich, aber auch das Flanieren und Sich-Treffen. Eine zusätzliche Qualität ist die Beispielbarkeit der Straßenmöblierung: die Poller dienen zum Bockspringen, die Fahrradständer als Reckstange, mit der Umzäunung des Schulhofs lässt sich Musik erzeugen. Quartiersfeste werden gefeiert und geparkt wird unter der Erde. Auf dem Bodenbelag werden die zentralen Wegebeziehungen farblich hervorgehoben - auf die Richtung zum Neckar wird hingewiesen, die Anbindung dadurch unterstützt. Angrenzende Hausbesitzerinnen und Hausbesitzer haben auf den neu gestalteten Platz reagiert, indem sie in ihre Außenfassaden investiert und diese saniert haben.

Beispiel Mozartschule in R 2

Ein Beispiel ganz anderer Gestalt ist das Geschichtsprojekt der Mozartschule. Die Schule ist in einem der wenigen Innenstadtgebäude untergebracht, die die Bombenangriffe auf die Stadt im Zweiten Weltkrieg überstanden haben. Zu diesem Gebäude gehörte eine kunstvoll gestaltete Umzäunung mit Pinienzapfen und zwei Sandsteinskulpturen, die Schulkinder in der Zeit um 1917 darstellten. In einer Schulprojektwoche im Mai 2004 setzten sich die Schülerinnen und Schüler mit der Schulwelt von damals im Vergleich zu heute auseinander und erstellten Skulpturen, die erst einmal als Platzhalter auf die Umzäunung aufgestellt wurden. Diese Arbeiten, die über mehrere Wochen zu bestaunen waren, zeigten auf, dass es nicht reicht, nur das Alte wieder aufzubauen, sondern auch das Heute darzustellen. Nachdem die notwendigen finanziellen Mittel beisammen waren, konnte ein Künstler beauftragt werden, der die Schulkinder aus der alten Zeit wieder als Sandsteinskulptur auferstehen ließ. Mit der zweiten Sandsteinskulptur hat er die heutigen Schulkinder festgehalten. Der Kontrast ist unübersehbar und macht die Veränderung der Kinderwelten für alle deutlich sichtbar.

Diese erfolgreiche Umsetzung von Elementen der Spielleitplanung hat noch während des Prozesses dazu beigetragen, dass erkannt wurde: Beteiligungsverfahren sichern die Qualität von Planungen und Umgestaltungen im Quartier.



Partizipative Gestaltung der Sandsteinskulpturen an der Mozartschule, 2004

Partizipative Gestaltung der Sandsteinskulpturen an der Mozartschule, Foto: Tröster, 2006





Beschluss und Umsetzung der Spielleitplanung

Mit dem Beschluss des Gemeinderates im Dezember 2008 hat der Spielleitplan Östliche Unterstadt Verbindlichkeit erreicht. Er ist damit eine Grundlage für die zukünftige Quartiersentwicklung in der Östlichen Unterstadt. Darüber hinaus wurde die Verwaltung beauftragt, ein Maßnahmen- und Finanzierungskonzept zur Umsetzung des Spielleitplans zu erstellen. Dieses politische Votum macht gemeinsam mit dem geänderten Bewusstsein im Quartier und den jetzt bereits umgesetzten Projekten Mut, dass auch in den zukünftigen städtebaulichen Großprojekten die Interessen der Kinder und aller hier lebenden Menschen als Grundlage der Planung dienen. Die Spielleitplanung Östliche Unterstadt ist ein Erfolg, wenn hier und mit den noch vorhandenen Freiräumen im Quartier sorgfältig umgegangen wird und die Interessen der Kinder und ihrer Familien berücksichtigt werden.

Erfolgsmodell Spielleitplanung

War die Spielleitplanung zunächst als Pilotprojekt in der Östlichen Unterstadt konzipiert, soll das Instrument nun auf die gesamte Innenstadt ausgedehnt werden. In anderen Mannheimer Stadtteilen wird im Rahmen von Aufwertungen des öffentlichen Raumes darüber nachgedacht, mit dem Instrument der Spielleitplanung die Beteiligung sicherzustellen. Spielleitplanung - bald schon ein Erfolgsmodell in ganz Mannheim? Die Chancen stehen gut.



oben: Erster Spatenstich im Internationalen Garten U 5, 2007
unten: Sommertagszug in der Östlichen Unterstadt, 2007



2 Grundlagen

Spielleitplanung ist ein neues Planungsinstrument zur Verankerung der Interessen von Kindern und Jugendlichen.

Kinder- und Familienfreundlichkeit bestimmt aktuell in Deutschland die Diskussion um die Zukunft von Städten und Gemeinden. Die demografische Entwicklung sowie die Wohnstandortentscheidungen von Familien machen es zwingend erforderlich, dass sich Kommunen um die heranwachsenden Bürgerinnen und Bürger bemühen. Städte, Gemeinden und Landkreise werden umso zukunftstauglicher sein, je besser es ihnen gelingt, Kindern und Jugendlichen gute Start- und Entwicklungschancen zu bieten.

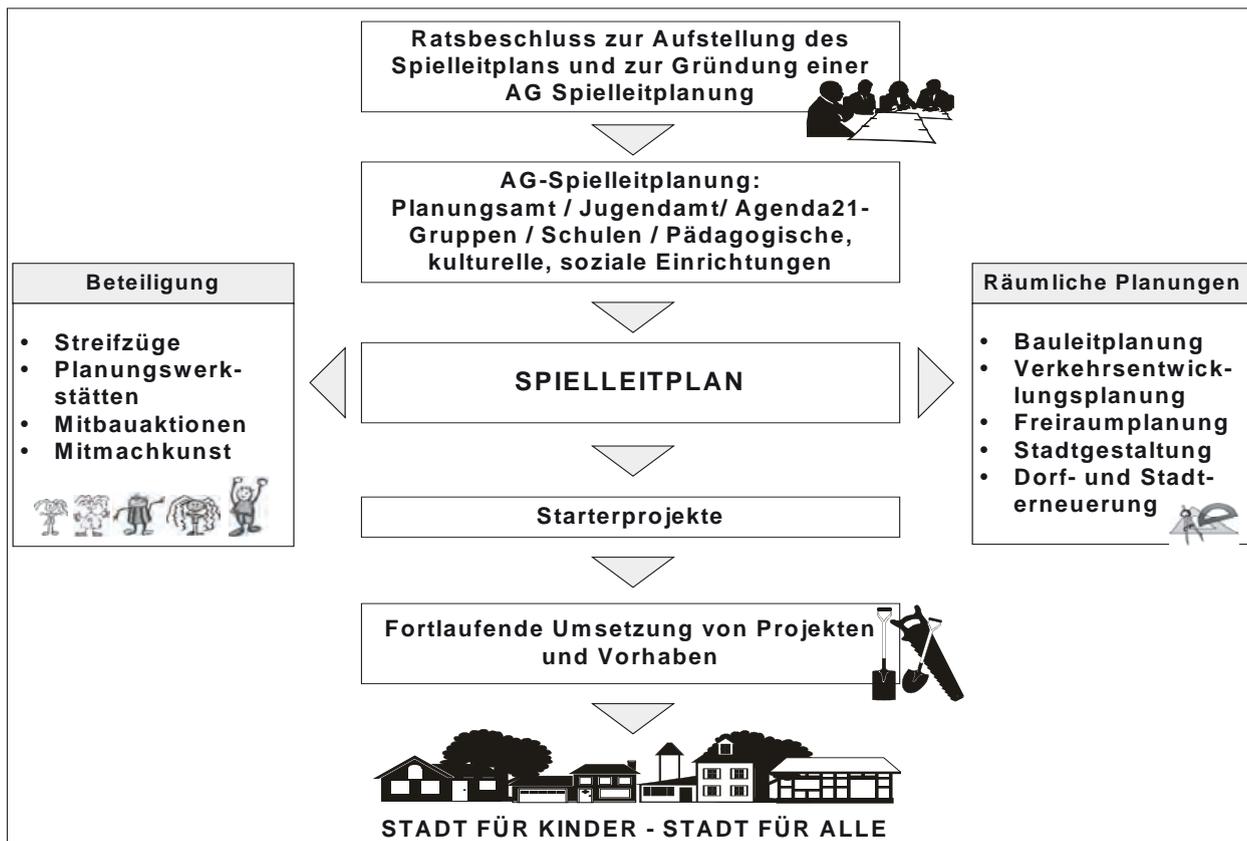
Diesem aktuellen Handlungsdruck entsprechend ist mit der Spielleitplanung ein neues Instrument entwickelt worden, das die Städte und Gemeinden befähigt, die Belange von Kindern und Jugendlichen qualifiziert in die Stadtentwicklung und Stadtplanung einzubeziehen.

Spielleitplanung setzt als Fachplanung das Leitbild der kinder- und familienfreundlichen Stadtentwicklung auf der operationalen Ebene um.

Spielleitplanung richtet den Blick auf die gesamte Stadt und Gemeinde als Spiel-, Erlebnis- und Aufenthaltsraum. Spielplätze sind demnach nur ein Teilaspekt, Spielleitplanung geht weit darüber hinaus. Spielleitplanung erfasst, bewertet und berücksichtigt alle öffentlichen Freiräume, in denen sich Kinder und Jugendliche aufhalten und aktiv werden, beispielsweise Brachen, Siedlungsränder, Baulücken, Grünanlagen, Straßen, Hauseingänge oder Plätze. Während der räumliche Bezugsrahmen in kleinen Kommunen sich auf das gesamte Gebiet erstreckt, beschränkt sich der Planungsraum in Städten auf Quartiere beziehungsweise Stadtteile.

Zentraler Bestandteil ist die Beteiligung von Mädchen und Jungen bei allen Planungs-, Entscheidungs- und Umsetzungsschritten. Durch die konsequente Verzahnung von Planung und Beteiligung wird von Anfang an eine neue Partizipations- und Planungskultur in der Kommune aufgebaut. Das zeichnet die Spielleitplanung als ein zukunftsorientiertes Handlungskonzept aus.

Kinder und Jugendliche sind Expertinnen und Experten ihrer eigenen Situation. Sie kennen ihre Lebenswelt und können ihre Bedürfnisse ausdrücken. Für die Erwachsenen resultiert daraus die Verpflichtung, Kinder und Jugendliche als ernst zu nehmende Partnerinnen und Partner zu akzeptieren und sie an Entscheidungen und Ressourcen teilhaben zu lassen. Wenn Kinder in Angelegenheiten, von denen sie direkt oder mittelbar betroffen sind, mitbestimmen, mitwirken und mitgestalten können, trägt dies maßgeblich zu kinderfreundlichen Städten und Gemeinden bei.



Modellhafter Ablauf der Spieleitplanung, Planungsbüro Stadt-Kinder

Spieleitplanung funktioniert nur, wenn sie verbindlich ist. Zur Absicherung der Spieleitplanung bedarf es eines Ratsbeschlusses. Der Ratsbeschluss betrifft nicht nur die Durchführung der Spieleitplanung sondern auch die Verabschiedung einer Qualitätszielkonzeption. Verbindlichkeit wird allerdings nicht nur über politische Beschlüsse geschaffen. Ohne dauerhaftes Engagement Erwachsener und die klare Regelung von Verantwortlichkeiten sind keine anhaltenden Erfolge zu erzielen.

Um Bestand zu haben, setzt Spieleitplanung auf die Kooperation vieler. Sie führt Verbände, Initiativen, Vereine, engagierte Bürgerinnen und Bürger, Multiplikatoren, Schulen, Einrichtungen der Kinder- und Jugendarbeit sowie Agenda-21-Gruppen zusammen und verknüpft sie zu unterstützenden Netzwerken. Die Arbeitsgruppe Spieleitplanung auf Gemeinde- oder Stadtebene ist ein zentrales Forum zur effektiven Organisation notwendiger Abstimmungsprozesse. Spieleitplanung ist auf der Verwaltungs- und Fachebene querschnittsorientiert und kooperativ angelegt. Sie führt alle relevanten Fachbereiche zusammen, besonders die raumbezogenen Fachplanungsbereiche wie Bauleit-, Verkehrs- und Freiraumplanung, Stadt-

und Dorferneuerung sowie die verschiedenen Akteure der Jugendhilfe.

Die Spieleitplanung geht systematisch vor.

Kernstück sind die drei Planstufen:

- Bestandserhebung
- Erkennung von Potenzialen
- Entwicklung von Maßnahmen und Vorhaben

Im Rahmen der Bestandserhebung zeigen Kinder und Jugendliche den Planerinnen und Planern auf Streifzügen ihre Spielorte und Treffpunkte. Sie lernen dabei Freiräume aus dem Blickwinkel von Kindern und Jugendlichen zu sehen und zu bewerten.

Die beteiligungsorientierte Bestandserhebung wird in Bestandsplänen dargestellt. Für Siedlungs- und Freiflächen und für Verkehr wird jeweils ein themenbezogener Bestandsplan erstellt. Die Bestandspläne enthalten beispielsweise Aussagen zu Alltagswegen, Rückzugsräumen und zu Einzelementen wie Brunnen, Treppen oder Einzelbäume in ihrer Bedeutung für Kinder sowie zu Konflikten, insbesondere mit dem Verkehr.



Akteure der Spielleitplanung, Planungsbüro Stadt-Kinder

Aus den Bestandsplänen wird der eigentliche Spielleitplan mit der Darstellung von Maßnahmen und Vorhaben entwickelt. Er enthält beispielsweise Aussagen zur Sicherung, Weiterentwicklung und Neuschaffung von Flächen als Spiel-, Erlebnis- und Aufenthaltsräume, Maßnahmen zur Sicherung von Straßen, Wegenetze als wichtiges Vernetzungselement sowie eine Qualitätszielkonzeption als einen langfristigen Orientierungsrahmen für die kommunale Entwicklung.

Die textliche Erläuterung zum Spielleitplan unterlegt die Maßnahmen mit einer Priorität und gibt Hinweise für ihre stufenweise Umsetzung.

Sobald der Spielleitplan vom Gemeinderat oder Stadtrat verabschiedet wird, erhält er als Fachplan eine bindende Wirkung für Politik und Verwaltung. Erste Maßnahmen werden zeitnah und mit Beteiligung von Kindern und Jugendlichen umgesetzt.

Die Spielleitplanung endet nicht mit ihrer Verabschiedung im Stadt- bzw. Gemeinderat. Sie wird als kontinuierlicher Prozess und Daueraufgabe in den Kommunen verankert. So bestehen in den Gemeinden die Arbeitsgruppen fort und begleiten den Prozess der Umsetzung und der Fortschreibung.

Die Spielleitplanung ist ein Qualitätssprung im Handlungsfeld der kinderfreundlichen Stadtplanung und Stadtentwicklung. Sie verknüpft die Belange von Kindern und Jugendlichen mit den klassischen Planungsinstrumenten wie zum Beispiel die Bauleit- und Verkehrsentwicklungsplanung. Sie ist zudem ein Instrument für die vorausschauende Sicherung und Weiterentwicklung von Freiflächen. Die Spielleitplanung entwickelt die Dynamik und Kraft für eine nachhaltige Entwicklung von Städten und Gemeinden. Diesen strategischen Vorteil gilt es zum Wohl von Kindern, Jugendlichen und anderen Stadtbewohnerinnen und Stadtbewohnern zu nutzen.

Was bringt Spielleitplanung?

Spielleitplanung

- sichert nachhaltige positive Entwicklungsbedingungen von Kindern und Jugendlichen
- aktiviert bürgerschaftliches Engagement
- stärkt die alltagsdemokratische Mitbestimmung von Kindern und Jugendlichen
- macht die Gemeinde für junge Familien attraktiv und positioniert sie damit in der interkommunalen Konkurrenz
- wirkt dem Abwanderungsprozess entgegen
- erhöht die Lebensqualität für Menschen aller Generationen
- ist eine Selbstverpflichtung der Kommunen
- stärkt und qualifiziert die kommunale Selbstverwaltung
- ist eine Weiterentwicklung des Fachplans Spielflächen in Baden-Württemberg und hat eine verbindliche Richtlinienkompetenz.

Arbeitspapier der Landesarbeitsgemeinschaft Kinderinteressen Baden-Württemberg e. V. (LAG KieV) in Zusammenarbeit mit dem Planungsbüro Stadt-Kinder 2008

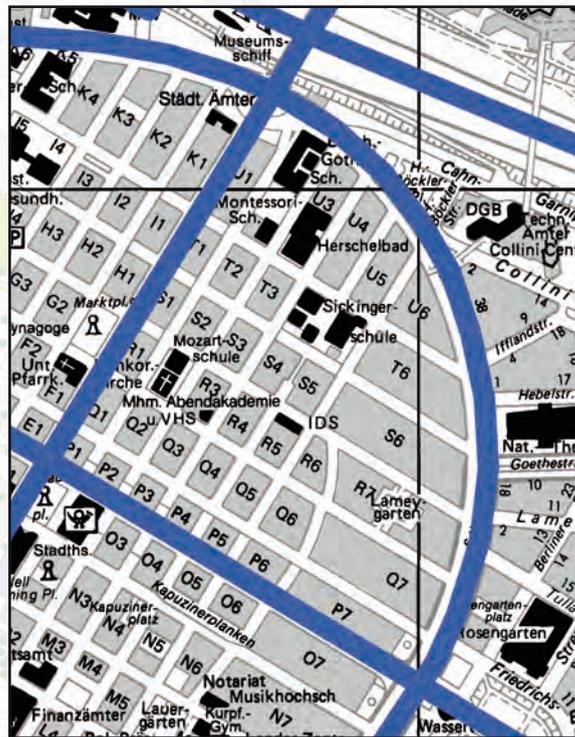
(Verfasser)



3 Das Quartier

Spielen in der Östlichen Unterstadt

Wie spielt man in der dicht bebauten Mannheimer Innenstadt, zwischen all dem Verkehr, den parkenden Autos, all den Menschen, Geschäften, Kneipen und Geräuschen? Nach Parks und Spielflächen suchen Familien und Kinder entweder vergeblich, der Weg zu ihnen ist weit und gefährlich oder sie sind zu dreckig, zu kaputt oder bereits von anderen Menschen belegt.



Die Östliche Unterstadt

Die Östliche Unterstadt bildet etwa ein Fünftel der größtenteils in Quadrate strukturierten Mannheimer Innenstadt. Sie umfasst die Quadrate P bis U, grenzt an die beiden großen Einkaufsstraßen, die Planken und die Breite Straße, sowie den Friedrichsring. Menschen durchqueren das Wohnquartier in ihrer Mittagspause, auf dem Weg zur Arbeit, zum Einkaufen, zum Arzt, beim Ausgehen am Abend und am Wochenende. Es ist Betrieb auf den Straßen. Das Verkehrsaufkommen ist dementsprechend hoch, die Verschmutzung wird aus Sicht der Wohnbevölkerung zum Problem. Die halböffentlichen Räume wie zum Beispiel Grünanlagen von Wohnblocks oder Innenhöfe sind verschlossen und stehen nicht zum Spielen zur Verfügung.

Für Kinder ist es daher schwierig, sich eigenständig im Freien aufzuhalten und zu spielen. Die Eltern erlauben ihnen lediglich, sich in Wohnhausnähe zu bewegen. Der Verkehr ist für ein Zurücklegen von weiteren Strecken für sie zu gefährlich.

Doch auch die Kinder der Östlichen Unterstadt nutzen das Wenige, was sie haben, auf kreative Weise - Treppenstufen, Poller und Pfosten, Radständer, Pavillondächer, Tiefgaragen und Baulücken werden zu Spielobjekten.

Daten und Fakten

Im Gegensatz zu anderen Großstadtzentren ist die Mannheimer Innenstadt ein Wohnquartier. Sie ist stark geprägt durch die nahezu 33.000 Menschen, die hier leben. Das gilt auch für den Quadranten Östliche Unterstadt. Auf 0,4 Quadratkilometern wohnen ca. 8.200 Menschen auf engstem Raum, hiervon allein ungefähr 800 Kinder und Jugendliche. Während im gesamtstädtischen Durchschnitt 341 Kinder pro Quadratkilometer wohnen (49.385 Kinder auf 144,95 qkm), beträgt der Wert in der Östlichen Unterstadt das Sechsfache (Stand 05/2009).

Die Wohnbevölkerung setzt sich darüber hinaus aus vielen Studentinnen und Studenten sowie Seniorinnen und Senioren zusammen. Der Anteil der Migrantinnen und Migranten liegt bei 32%, die Fluktuation der Wohnbevölkerung ist außergewöhnlich hoch. Die gute Ausstattung mit sozialer Infrastruktur, wie zum Beispiel vier Schulen, drei Kindergärten, einem Hallenbad, zahlreichen Ärzten und Nahversorgungsmöglichkeiten macht gemeinsam mit den kurzen Wegen das Quartier trotz und gerade durch seine Innenstadtlage zu einem attraktiven Wohnstandort.

Einmal im Jahr haben die Kinder beim Sommertagszug Vorrang vor dem Verkehr, 2009



Der Herschelplatz als einziger öffentlicher Platz, der Lameygarten als einzige öffentliche Grünfläche sowie der Schulhof T 4/T 5 unterliegen einem hohen Nutzungsdruck. Im Lameygarten konkurrieren die Kinder mit den Besitzerinnen und Besitzern von Hunden, auf dem Herschelplatz mit basketballspielenden Erwachsenen und den Besucherinnen und Besuchern der umliegenden Gaststätten und Diskotheken. Es gibt in der Östlichen Unterstadt keine öffentliche Freifläche, die in ihrer jetzigen Nutzungsmöglichkeit den Bedürfnissen der Kinder und Jugendlichen in Gänze entgegenkommt. Dies zeigten eindrucksvoll die von Kindern und Jugendlichen im Rahmen des Beteiligungsverfahrens am häufigsten geäußerten Wünsche nach einem „Fußballstadion“, einem „Freibad“ und „nach mehr Platz“. Insbesondere Kindern unter sechs Jahren bietet der öffentliche Raum wenig Spielmöglichkeiten. Auch den Jugend-

lichen fehlt ein Ort, an dem sie ungestört zum Beispiel Fußball spielen können.

Zur Erweiterung der Spiel- und Aufenthaltsbereiche für Kinder und Jugendliche verbleiben nur noch wenige Freiflächen und ein wenig Abstandsgrün. Dies sind der Hans-Böckler-Platz, den ein Zugang zum Neckar bereichern würde, die Baulücke U 5, die zurzeit als Internationaler Garten entwickelt wird, das alte Abendakademiegebäude in R 3, das Quadrat Q 6 sowie das Abstandsgrün am Parkhaus in R 5 und beim Bauhaus in Q 6 und Q 7. Das Parkhaus befindet sich am Grünen Ring. Es gilt als gesichert, dass in Q 6 sowie in Q 7 Nutzungsänderungen anstehen und es ist denkbar, dass für die künftigen Baustrukturen Aufenthaltsqualitäten wie Arkaden, Passagen, Lichthöfe oder Kragfassaden geschaffen werden können.



Straßenzüge in der Östlichen Unterstadt



Verankerung der Spielleitplanung in den Quartiersnetzwerken

Bereits seit 1997 gibt es in der Östliche Unterstadt Initiativen zur Aufwertung und Vernetzung der Spiel- und Freiräume, da die wenigen vorhandenen Flächen in den verdichteten Quadraten der Mannheimer Innenstadt einem hohen Nutzungsdruck unterliegen. Diese Aktivitäten werden seit Einrichtung des Quartiermanagements Östliche Unterstadt im Jahr 1999 im Quartiergremium Östliche Unterstadt gebündelt, in dem interessierte Bürgerinnen und Bürger, Vereine, Einrichtungen, Verwaltung und Politik die integrierte Quartiersentwicklung bis heute voran bringen.

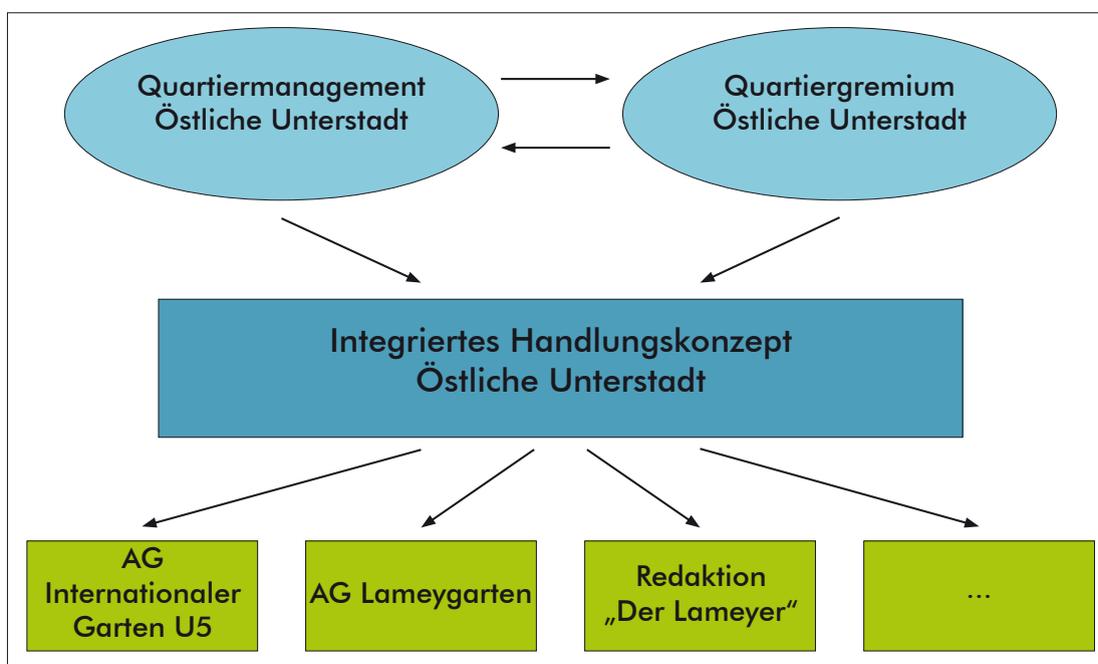
Als gemeinsames Leitziel wurde hier die „Ausgewogenheit zwischen Wohnnutzung und Innenstadtfunktion“ definiert und ein entsprechendes Integriertes Handlungskonzept mit Zielen und Maßnahmen für die Quartiersentwicklung aufgestellt. Einer der Schwerpunkte lag und liegt auf der Herausforderung, die vorhandenen öffentlichen Flächen und Räume so aufzuwerten, dass sie den vielen verschiedenen Anforderungen der dicht bebauten Innenstadt gerecht und sinnvoll miteinander vernetzt werden. Die Spielleitplanung fand hierin eine Grundlage. Sie ergab sich folgerichtig aus der bisherigen Arbeit im Quartier und traf daher auf breite Zustimmung unter den Akteuren. In der Östlichen Unterstadt konnten somit bereits vor und mit der Erstellung des Spielleitplans im Rahmen der integrierten Aufwertung

des Gesamtquartiers mit der Umsetzung von Projekten und Maßnahmen begonnen werden (vgl. Kapitel **Erfolg**).

Die bereits aufgebauten Strukturen und Initiativen konnten für den Prozess der Spielleitplanung genutzt werden. Die im Rahmen der Beteiligungsprojekte mit den Kindern erzielten Ergebnisse, wie zum Beispiel in Bezug auf Wegeverbindungen im Quartier oder die Bewertung von einzelnen Orten, konnten hier abgeglichen werden.

Förderlich für die Erstellung des Spielleitplans war das im Quartier verankerte Bewußtsein, dass Spielleitplanung als Prozess verstanden werden muss. Nicht alle geplanten Maßnahmen werden sofort eins-zu-eins umgesetzt, sondern werden nach und nach in Abhängigkeit von den Gegebenheiten angegangen.

Quartiergremium und Quartiermanagement übernehmen ebenfalls Verantwortung für die Umsetzung des Spielleitplans. In ihm wurden zahlreiche Aufträge und Handlungsaufforderungen formuliert. Nicht nur auf Seiten der Verwaltung und Politik, sondern insbesondere auch in der Östlichen Unterstadt gibt es Einrichtungen und Strukturen, die diese entgegennehmen, sich für die Umsetzung verantwortlich fühlen und die Interessen der Kinder anwaltschaftlich vertreten.



Strukturen der Quartiersentwicklung

Die Östliche Unterstadt als Teil der Mannheimer Innenstadt

Die Bewohnerschaft und Einrichtungen nehmen die Östliche Unterstadt als eigenständiges Quartier wahr und definieren sich eher über dieses als die gesamte Mannheimer Innenstadt. Die sehr unterschiedlichen Ausrichtungen der einzelnen Quartiere der Innenstadt und auch sich unterscheidende Bevölkerungsstrukturen tragen zu einer Abgrenzung voneinander bei.

Für Kinder und Jugendliche ist dies nur eingeschränkt formulierbar. Viele wohnen in den angrenzenden Quadranten und gehen in der Östlichen Unterstadt zur Schule. Viele Kinder und Jugendliche haben verwandtschaftliche oder freundschaftliche Beziehungen zu Nachbarquartieren und/oder nutzen die dort angebotene Infrastruktur.

Das Mannheimer Stadtjubiläum im Jahr 2007, im Rahmen dessen die Innenstadt im Fokus stand, hat eine stärkere Kooperation insbesondere mit der Westlichen Unterstadt angestoßen. Ähnliche Herausforderungen, wie zum Beispiel die trennende Wirkung des Rings, die ein eigenständiges Erreichen des Neckarvorlands oder gar des Luisenparks für die Kinder unmöglich macht, haben zu einer gemeinsamen Bearbeitung des Themas Spielräume für Kinder geführt.

Das ebenfalls im Jahr 2007 im Rahmen eines breiten Beteiligungsverfahrens erstellte Entwicklungskonzept Innenstadt (EKI), das einen Leitrahmen und Zielvorstellungen zur Entwicklung der unterschiedlichen Bereiche der Mannheimer Innenstadt beinhaltet, hat ebenfalls zur Aufweichung der Quartiersgrenzen beigetragen. Durch die Verzahnung der Spielleitplanung mit dem EKI konnten ihre Inhalte auf eine noch breitere Basis gestellt werden. Die Interessen der Kinder und Jugendlichen sollen so bei allen anstehenden Planungen in der Mannheimer Innenstadt berücksichtigt werden.

Die Einbettung der Spielleitplanung Östliche Unterstadt in einen größeren, innerstädtischen Zusammenhang ist auch zukünftig notwendig, um die Innenstadt in ihrer Gesamtheit als vernetzten Spiel-, Erlebnis- und Aufenthaltsbereich betrachten zu können. Eine Ausweitung der Methode der Spielleitplanung auf die gesamte Mannheimer Innenstadt ist daher wünschenswert.

Quartiermanagement

Die Stadt Mannheim legt ein besonderes Augenmerk auf die nachhaltige und stabile Entwicklung der einzelnen Stadtviertel. Seit einigen Jahren wird hierzu das Quartiermanagement als Methode eingesetzt, um die integrierte Entwicklung in abgegrenzten Stadtgebieten mit komplexen Bedarfsstrukturen sicherzustellen. Es ist dort Aufgabe des Quartiermanagements, unterschiedliche Handlungsanforderungen zum Beispiel aus den Bereichen Wirtschaft, Soziales, Stadtplanung und Kultur abgestimmt zu bearbeiten. Das Quartiermanagement koordiniert die Gesamtentwicklung eines Quartiers mit dem Ziel, dort die Lebensverhältnisse nachhaltig zu verbessern.

Ein Quartiermanagement arbeitet projektbezogen und bietet allen lokalen Akteuren (Gewerbetreibenden, Vereinen, Institutionen, Bürgerschaft, Verwaltung und Politik) eine professionelle Koordination und Moderation der quartiersbezogenen Zusammenarbeit, die gemeinsame Entwicklung von Zielen sowie das Initiieren von Maßnahmen an. Ziel ist es, funktionierende und stabile Strukturen und Arbeitsbeziehungen im Quartier aufzubauen.

Quartiermanagement wird mittlerweile in fünf Mannheimer Stadtteilen bzw. Teilen von Stadtteilen als Methode eingesetzt.



4 Beteiligung

Im Mittelpunkt steht die Beteiligung von Mädchen und Jungen bei allen Planungs-, Entscheidungs- und Umsetzungsschritten. Aus der Verzahnung der raumwirksamen Planung mit der Beteiligung ergibt sich die besondere Qualität der Spielleitplanung. Die Belange von Kindern und Jugendlichen können damit qualifiziert in planerische Abwägungsprozesse eingebunden werden.

Herzstück der Spielleitplanung Mannheim, Pilotprojekt Östliche Unterstadt, ist eine Summe von Beteiligungsprojekten mit Kindern und Jugendlichen, mit denen die Lebenssituation der Beteiligten und deren Bedarfe ermittelt sowie stadtplanerisch aufgearbeitet wurden. Eingebunden in die Quartiersarbeit konnten die Ergebnisse mit den Quartiersentwicklungsvorstellungen der Erwachsenen zeitnah abgeglichen werden.



Beteiligungsprojekt in der Mozartschule, 2006

Anders als bei einem Bebauungsplanverfahren ist die direkte Beteiligung der Betroffenen bereits bei der Ermittlung der Planungsgrundlagen der methodische Ansatz der Spielleitplanung. Auch im Fortgang des Spielleitplanverfahrens wird die direkte Beteiligung der Betroffenen praktiziert. Nach Entwurfserstellung wird auch der Spielleitplanentwurf wie ein Bebauungsplanentwurf vor der Beschlussfassung des Gemeinderates offen gelegt.

Durch die direkte Beteiligung der Betroffenen werden folgende Effekte erzielt:

1. Alle potentiellen Interessenskonflikte werden im Vorfeld gelöst.
2. Ein hoher Identifikationsgrad mit dem Quartier wird erreicht.
3. Eine nachhaltige Verbesserung der Lebensqualität im Quartier fördert auch andere soziale Belange wie die des Gender Mainstreaming und der Barrierefreiheit. Sie fördert neben der Kinder- und Familienfreundlichkeit auch die Menschenfreundlichkeit im Allgemeinen.

Der Beteiligungsprozess wurde verantwortlich vom Fachbereich Kinder, Jugend und Familie/ Kinderbeauftragte sowie dem Quartiermanagement Östliche Unterstadt durchgeführt. Der Prozess der Spielleitplanung konnte hier durch die in den letzten Jahren im Rahmen des Quartiermanagements aufgebauten Strukturen maßgeblich gefördert werden.

Abstimmung mit innerstädtischen Gremien und überregionaler Austausch

Der Spielleitplanentwurf wurde im Rahmen seiner Fertigstellung in folgenden innerstädtischen Gremien und an einem eigenen Fachtag vorgestellt und diskutiert:

1. Bezirksbeirat Innenstadt/Jungbusch, nicht-öffentliche Sitzung am 08.02.2007
2. Quartiergremium Östliche Unterstadt, öffentliche Sitzung am 28.02.2007
3. Unterausschuss Kinder, öffentliche Sitzung am 18.04.2007
4. Am 19.06.2007 konnte im Rahmen eines Fachtags die Spielleitplanung und die Mannheimer Methode im Austausch mit anderen Kommunen diskutiert und weiter-

entwickelt werden. In den dabei angebotenen Workshops beschäftigten sich die Teilnehmerinnen und Teilnehmer mit der Spielleitplanung generell, der Beteiligung von Kindern, der Einbindung in die integrierte Quartiersentwicklung sowie der Planungsmethodik und der Planungsverbindlichkeit.

Im Rahmen der oben genannten Beratung des Spielleitplanentwurfs in den aufgeführten Gremien konnte festgestellt werden, dass die Erwachsenen die selben Themen benennen und problematisieren, wie auch die Kinder in ihrem Beteiligungsverfahren (zum Beispiel Verkehr und parkende Autos, Hunde(kot), Sauberkeit).

Beteiligung der jungen Generation

Beteiligung von Kindern und Jugendlichen ist ein zentraler Bestandteil der Spielleitplanung. Im Rahmen des Beteiligungsverfahrens werden räumliche Planungsprozesse systematisch verzahnt. Die besonderen Interessen und Anliegen von Mädchen und Jungen stehen dabei im Vordergrund. Die Ergebnisse der Beteiligungsverfahren werden transparent und vor allem auch für Kinder und Jugendliche nachvollziehbar auf die Planungsebene übersetzt. Durch die Spielleitplanung entwickelt sich ein nachhaltiger Beteiligungsprozess durch immer neue Partizipationsprojekte.

Der Beteiligungsprozess begann in der Östlichen Unterstadt bereits Ende der 1990er Jahre und verfolgte das Ziel der Spielraumvernetzung. Mit der Entwicklung der Spielleitplanung in Rheinland-Pfalz im Jahre 2004 kam die Anregung nach Mannheim. Die überwiegend für kleinere Kommunen konzipierte Methode wurde auf die Mannheimer Bedingungen übersetzt und abgestimmt. So konnte schließlich das Konzept der Spielraumvernetzung Innenstadt zum qualifizierten Spielleitplan weiterentwickelt werden.

Vier methodische Beteiligungsschritte sind für das Pilotprojekt Östliche Unterstadt von besonderer Bedeutung: die **Stadtteildetektive**, die **Virtuelle Stadteilerkundung**, **Wegepläne** und **Nachschlag**. Sie werden im Folgenden detaillierter beschrieben.



Stadtteilerkundung mit Kindern und Jugendlichen

Mit Kindern und Jugendlichen wurden seit 1996 folgende Projekte zur Stadtteilerkundung durchgeführt:

1996/97

„Mehr Kinderfreundlichkeit im Stadtteil“, Zukunftswerkstatt mit Schülerinnen und Schülern der Mozartschule und Maria-Montessori-Schule (25 Kinder im Alter von 6 bis 12 Jahren)

1999

„Ganz schön abgefahren“, Zukunftswerkstatt mit Schülerinnen und Schüler der Sickinger Haupt- und Werkrealschule (15 Jugendliche im Alter von 10 bis 15 Jahren)

2004

„Stadtteildetektive“, Stadtteilerkundung und Streifzüge mit Kindern der Östlichen Unterstadt (50 Kinder im Alter von 3 bis 13 Jahren)

„Virtuelle Stadtteilerkundung“ im temporären Planungsbüro in T 3, 21 (altersübergreifend)

„Wegepläne“, Befragung der Schülerinnen und Schüler der Mozartschule nach Schul- und Freizeitwegen (220 Kinder im Alter von 6 bis 12 Jahren)

2006

„Nachschlag“, Befragung der Schülerinnen und Schüler der Mozartschule nach ausgewählten Orten und Kreuzungen (180 Kinder im Alter von 7 bis 12 Jahren)



oben: Einweihung der „Lebendigen Litfaßsäule“, Mai 2007
 mitte: Fachtag Spielleitplanung, Juni 2007
 unten: Spielplatzmodell im Planungsbüro T 3, 21, Mai 2004



Stadtteildetektive

Stadtteilerkundung und Streifzüge mit Kindern der Östlichen Unterstadt von April bis Juni 2004

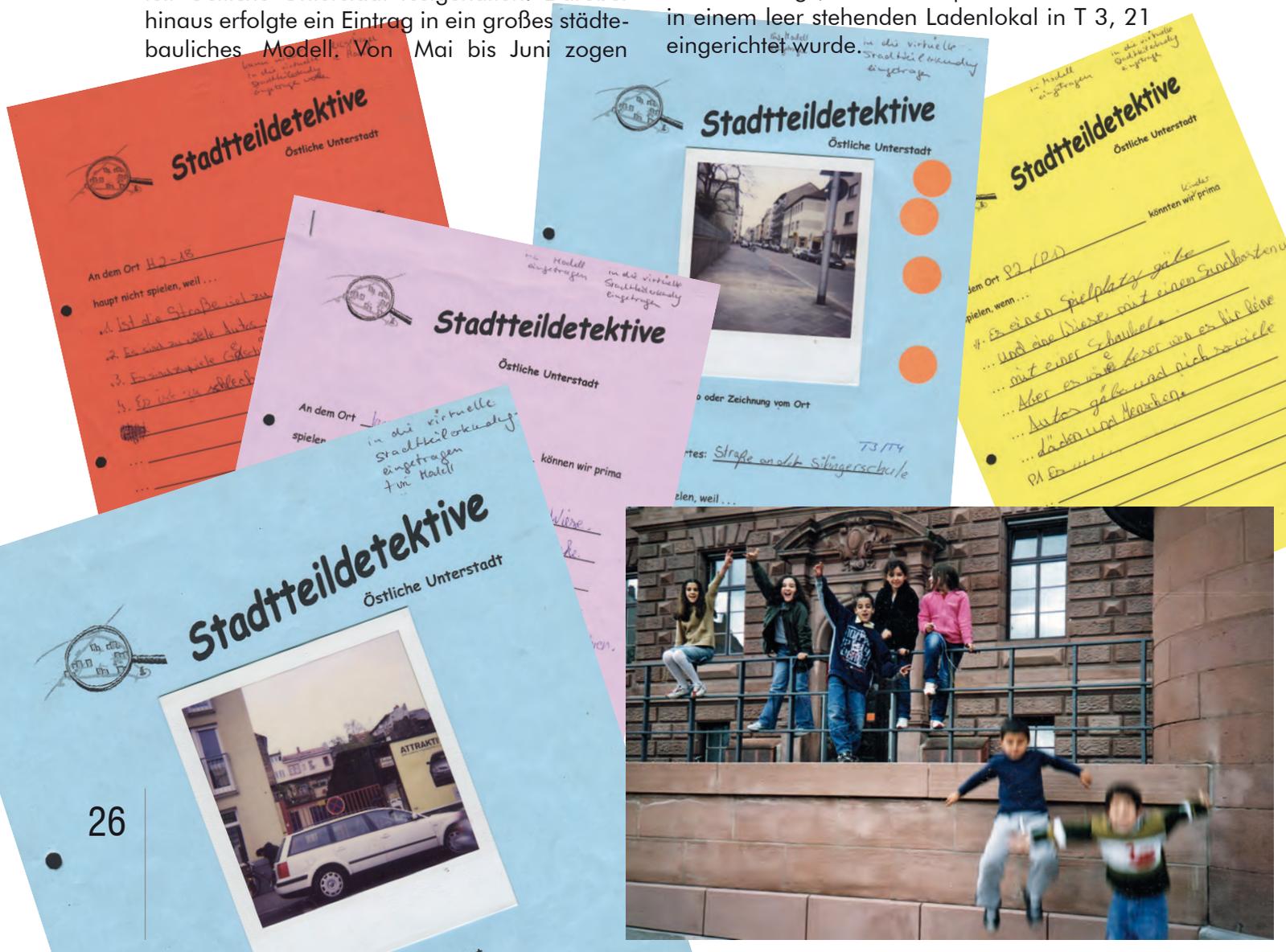
Die Stadtteilerkundung zielte darauf ab, für Kinder bedeutsame Spielorte zu sammeln (zum Beispiel der Schulhof der Sickingerschule und der Lameygarten), Orte zu finden, die Spielorte sein könnten, wenn sie entsprechend gestaltet wären (zum Beispiel die Wiese vor dem Parkhaus R 5) und Orte festzuhalten, die zum Spielen gar nicht geeignet sind (das Parkhaus R 5, die Ladenpassagen, die Fressgasse und die Fußgängerzone Planken).

Zu Beginn in den Osterferien zogen die Stadtteildetektive an drei Tagen in Kleingruppen los, um mit konkreten Aufträgen ihren Stadtteil zu erkunden. Sie sollten gezielt Orte aufsuchen und deren Kinderfreundlichkeit testen. Die Ergebnisse wurden in Steckbriefen festgehalten. Während der Schulzeit im April zogen Kindergruppen dienstags und donnerstags los, bis alle Quadrate der Östlichen Unterstadt erforscht waren. Die Ergebnisse wurden auch hier in Steckbriefen und im Virtuellen Stadtteil Östliche Unterstadt festgehalten. Darüber hinaus erfolgte ein Eintrag in ein großes städtebauliches Modell. Von Mai bis Juni zogen

wiederum dienstags und donnerstags die Stadtteildetektive in Begleitung von Erwachsenen los, um sternförmig in angrenzende Stadtteile zu gehen und Orte und Einrichtungen aufzusuchen, die für Kinder interessant sein könnten. Auf dem Weg dorthin ergaben sich für die Erwachsenen viele Gelegenheiten zu beobachten, wie Kinder sich im städtischen Raum bewegen, welche Orte sie sich spielerisch aneignen oder zum Spielen umwidmen. Auch konnte auf den Wegen mit den Kindern das Vorgefundene ausführlich besprochen werden.

Insgesamt nahmen an den Streifzügen 50 Mädchen und Jungen zwischen 6 und 13 Jahren mit einem Altersschwerpunkt von 9 bis 10 Jahren teil. Während in den Osterferien vorwiegend deutsche Kinder mit dabei waren, nahmen während der Schulzeit ausschließlich Migrantenkinder an den Streifzügen teil. Es kamen Kinder, die in der Östlichen Unterstadt wohnten oder dort den Hort, Verwandte, Bekannte und Freundinnen und Freunde besuchten.

Der Treffpunkt für die Stadtteilerkundungen war das temporäre Planungsbüro „Virtuelle Stadtteilerkundung“, das von April bis Juni 2004 in einem leer stehenden Ladenlokal in T 3, 21 eingerichtet wurde.





Streifzüge der Stadtteildetektive, 2004

Virtuelle Stadtteilerkundung

Temporäres Planungsbüro und Computerprogramm von April bis Juni 2004

Ein Beteiligungselement war die Virtuelle Stadtteilerkundung. Ziel war es, mit dem Einsatz eines Computerprogramms eine breite Anzahl von Stadtteilbewohnerinnen und Stadtteilbewohnern zu erreichen, darunter auch Kinder und Jugendliche.

Zu diesem Zweck wurde ein leerstehendes Ladenlokal in T 3, 21 angemietet, als temporäres Planungsbüro Virtuelle Stadtteilerkundung mit vier Computerplätzen und Informationen über den Stadtteil eingerichtet und von April bis Juni 2004 für die Bewohnerschaft geöffnet. Zuvor wurde das Computerprogramm „Virtueller Stadtteil Östliche Unterstadt“ erstellt und

mit Inhalten und Schnittstellen versehen, welche auf die Konzeptfindung für die Spiel- und Grünraumvernetzung zugeschnitten waren.

Mit Hilfe des Computerprogramms konnten die Benutzerinnen und Benutzer einen virtuellen Spaziergang durch die Straßen der Östlichen Unterstadt unternehmen. Grundlage für den virtuellen Spaziergang bildeten Fotostreifen der Straßenzüge, welche aus ungefähr 7000 Einzelbildern zusammengesetzt wurden. Die Benutzerinnen und Benutzer konnten auf ihrem Spaziergang an jedem beliebigen Ort anhalten und Nachrichten hinterlassen. Dies wurde auch rege von den Stadtteildetektivinnen und Stadtteildetektiven nach ihren Streifzügen genutzt.

Konzept

Spiel- und Grünraumvernetzung Östliche Unterstadt

Spielräume: Spielen in der Östlichen Unterstadt – wo dürfen sie nicht spielen, wo ist es zu gefährlich, wo wünschen sich Kinder, dass sie dort spielen dürfen und viele Fragen mehr.

Grünräume: Natur in der Östlichen Unterstadt – die einzige öffentliche Parkanlage ist der Lameygarten. Was gibt es noch, wo ist Platz für mehr Grün, wo sollte zumindest ein Baum stehen, wo besser nicht?

Um Spiel- und Grünräume in der Östlichen Unterstadt nachhaltig zu verbessern, brauchen wir Ihre Hilfe!

Computerprogramm „Virtuelle Stadtteilerkundung“

Präsentation der Projektergebnisse in einem dreidimensionalen Rahmenmodell des Stadtteils 2004



An ausgewählten Orten und für die Spielraumplanung von besonderem Interesse wurden in den „Virtuellen Stadtteil“ Informationspunkte integriert, von denen ausführlichere Hinweise und zusätzliche Materialien abgerufen werden konnten. Wichtigstes Merkmal des Programms war, dass die Benutzerinnen und Benutzer vielfältige Möglichkeiten hatten, Ideen und Anregungen zu entwickeln und anderen Benutzergruppen zugänglich zu machen. Die dazugehörige kostenlos weitergegebene CD-ROM ermöglichte, zuhause durch den virtuellen Stadtteil zu streifen.

Ein niederschwelliger Anreiz, einen Besuch im Virtuellen Stadtteil zu wagen, war die Möglichkeit, im Computer neue Bäume zu pflanzen. Die Vorschläge wurden in einem speziellen Compu-

terprogramm gespeichert und ausgewertet. Dadurch konnte ein gemeinsamer Nenner für die Standorte neuer Bäume gefunden werden. Hintergrund war das Vorhaben der Stadt Mannheim, die durch die Umgestaltung des Herschelplatzes gefälltten Bäume durch neue an anderer Stelle im Stadtteil zu ersetzen.

Die durch den Einsatz des Programms „Virtuelle Stadtteilerkundung“ gesammelten Ideen und Anregungen standen während des Beteiligungsverfahrens für andere Benutzerinnen und Benutzer online zur Verfügung. Darüber hinaus wurden sie in einem dreidimensionalen Rahmenmodell visualisiert.

Das Rahmenmodell wurde nach den Beteiligungsverfahren auf dem Lameygartfest und im Foyer des Herschelbades ausgestellt.

Benutzer des
Computerprogramms
„Virtuelle Stadtteilerkundung“ im
Planungsbüro T 3,21
2004



Wegepläne

Befragung der Schülerinnen und Schüler der Mozartschule nach Schul- und Freizeitwegen im Juli 2004

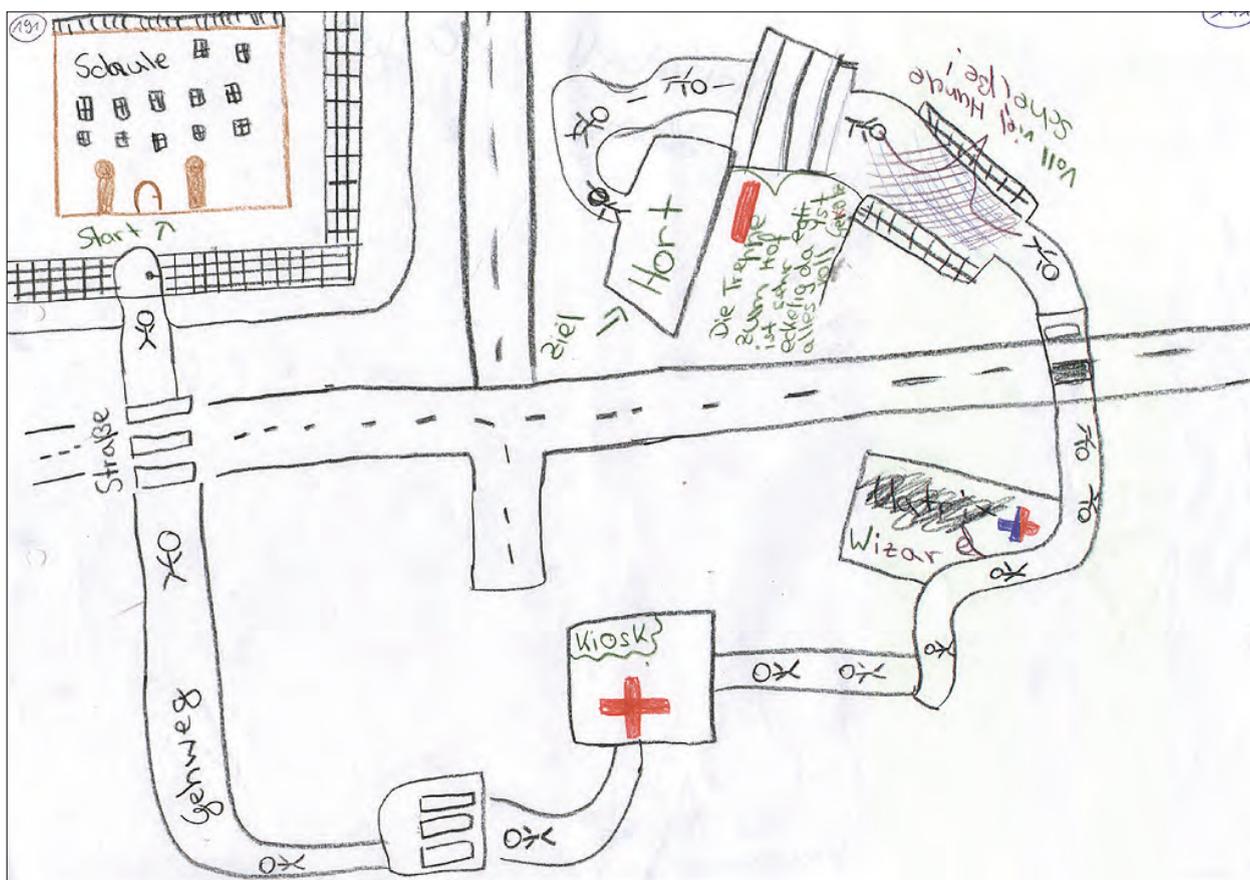
Die Mozartschule ist die Grundschule in der Östlichen Unterstadt. Es war möglich, im Hauptgebäude in R 2 alle zehn Klassen zu besuchen und zu befragen. Dadurch konnten mehr als 220 Kinder von der ersten bis vierten Klasse erreicht werden.

Die Schülerinnen und Schüler bekamen die Aufgabe, in einer Schulstunde wahlweise einen Schul- oder einen Freizeitweg zu zeichnen oder zu malen. Außer einem Anfangs- und einem Endpunkt sollten diese Wege eine beliebige Anzahl von Stationen und Wegeereignissen beinhalten, die gezeichnet oder mit Worten beschrieben werden konnten. Wichtig war zum Schluss, die Stationen und Wegeereignisse positiv oder negativ zu bewerten. In den Klassen zwei bis vier wurden die Schülerinnen und Schüler außerdem dazu ermutigt, den gezeichneten Weg in einen Stadtplan einzutragen.

Die Idee des Projektes ist verwandt mit dem Konzept der „mental maps“. Das urbane Umfeld wird dabei gezielt aus einer subjektiven Perspektive betrachtet. Wichtig ist nicht die objektive Wiedergabe der Stadt oder eines Teils der Stadt, sondern die Wahrnehmung und Erfahrung der Stadt durch ihre Bewohnerinnen und Bewohner.

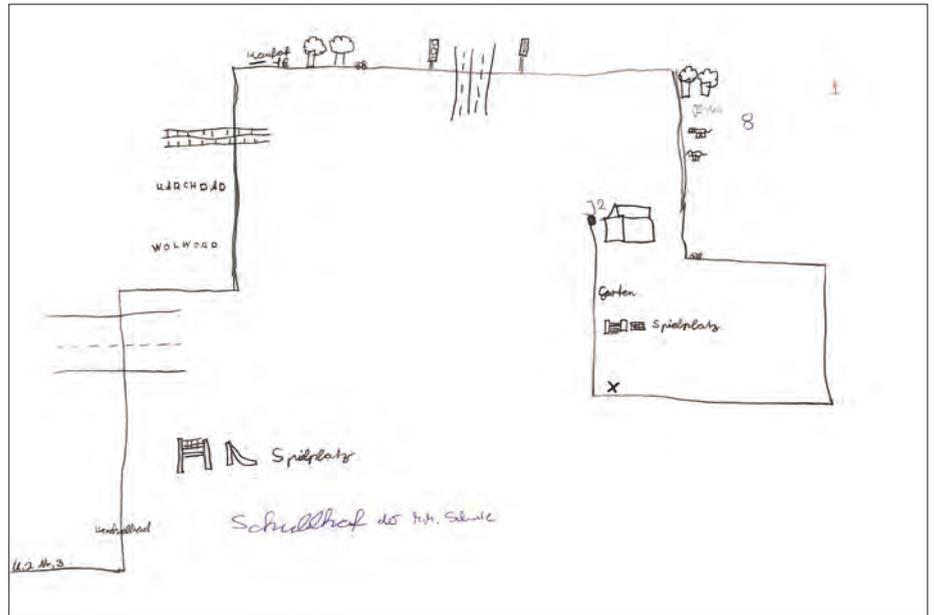
Mit dieser Methode konnten wichtige Einblicke in die Erfahrungs- und Lebenswelt von Kindern in der Stadt und ihrer urbanen Umgebung gewonnen werden.

Die Auswertung der 220 Zeichnungen ergab eine große Anzahl von städtebaulich relevanten Informationen, Ideen und Anregungen. Die Kartierung dieser sogenannten Ereignispunkte in einem Geo-Informationssystem (GIS) führte zu einem sehr wichtigen Bestandsplan für die Konzeptentwicklung.

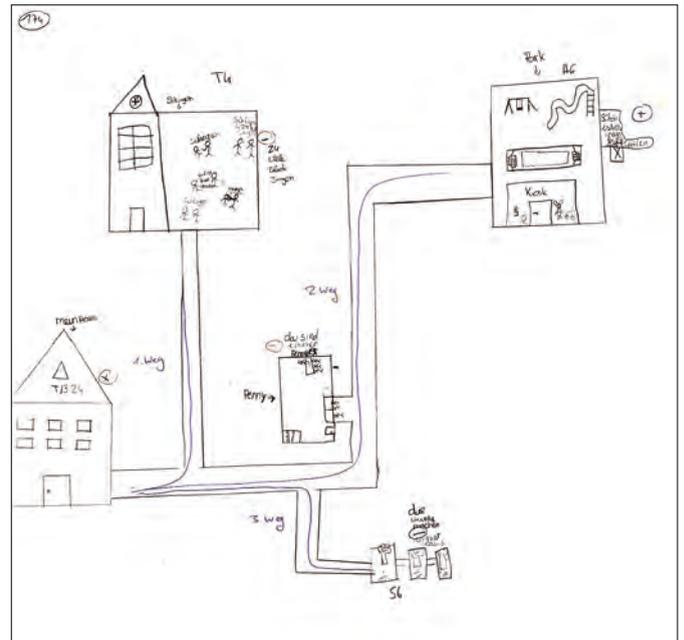
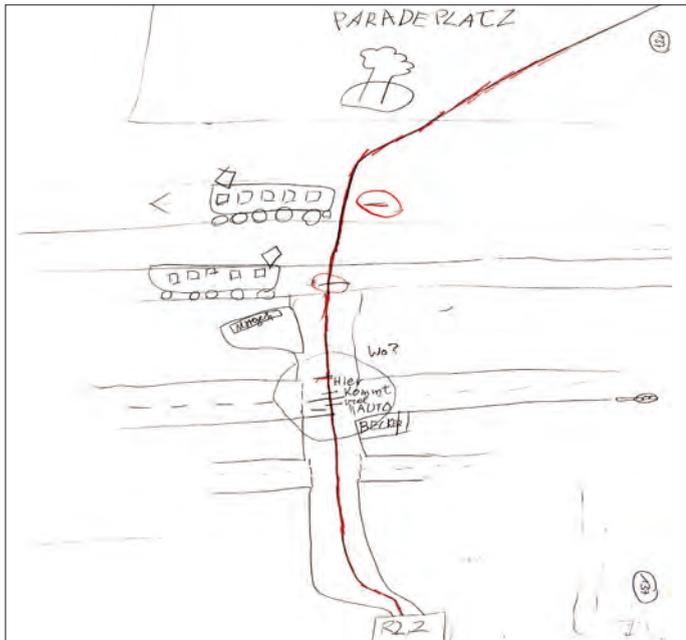


Subjektive Landkarte,
Schulweg, Annabelle, Klasse 4

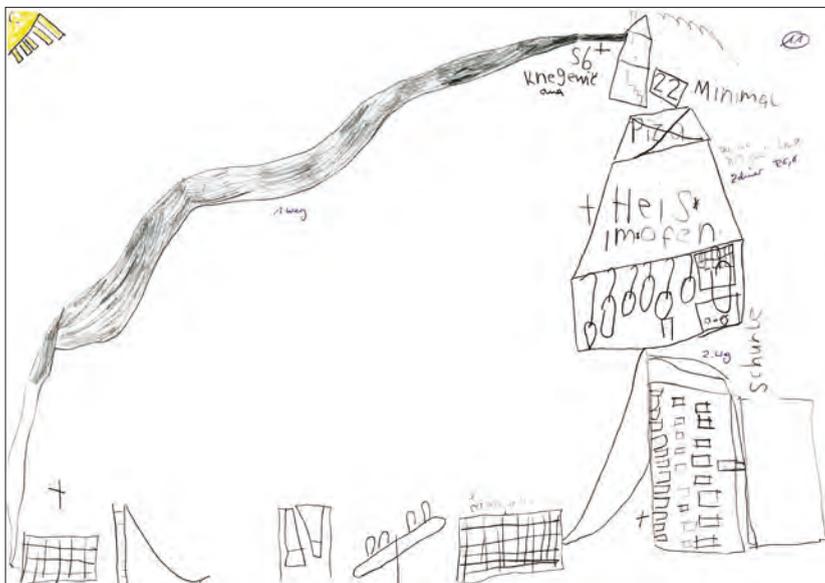
Subjektive Landkarte,
Besuchsweg, Dilara, Klasse 2



Subjektive Landkarte,
Schulweg, Yshiki, Klasse 3



Subjektive Landkarte,
Spielweg, Buren, Klasse 4



Subjektive Landkarte,
Schulweg, Daniel, Klasse 1

Nachschatlag

Befragung der Schülerinnen und Schüler der Mozartschule nach ausgewählten Orten und Kreuzungen im Dezember 2006

Durch die Beteiligungsprojekte Stadtteildetektive, Virtuelle Stadtteilerkundung und Wegepläne konnten sehr viele Informationen und wertvolles Detailwissen über die Orte und Wegebeziehungen gewonnen werden. Mit diesen wurde ein erster Arbeitsstand des Spielplanes erstellt, der jedoch noch einige Unklarheiten enthielt.

Ein zweiter Besuch im Dezember 2006 in der Mozartschule, der Grundschule in der Östlichen Unterstadt, machte es möglich, mit Kindern noch ein Mal ins Gespräch zu kommen und die offenen Fragen zu klären. Es konnten alle zweiten bis vierten Klassen im Hauptgebäude in R 2 besucht und befragt werden, insgesamt 180 Kinder im Alter von 7 bis 12 Jahren. Die Erstklässlerinnen und Erstklässler wurden diesmal nicht einbezogen, da sie für den Nachschlag noch nicht ausreichend lesen und schreiben konnten.

Zum Einstieg bekamen die Schülerinnen und Schüler die Aufgabe, die noch neun unklar

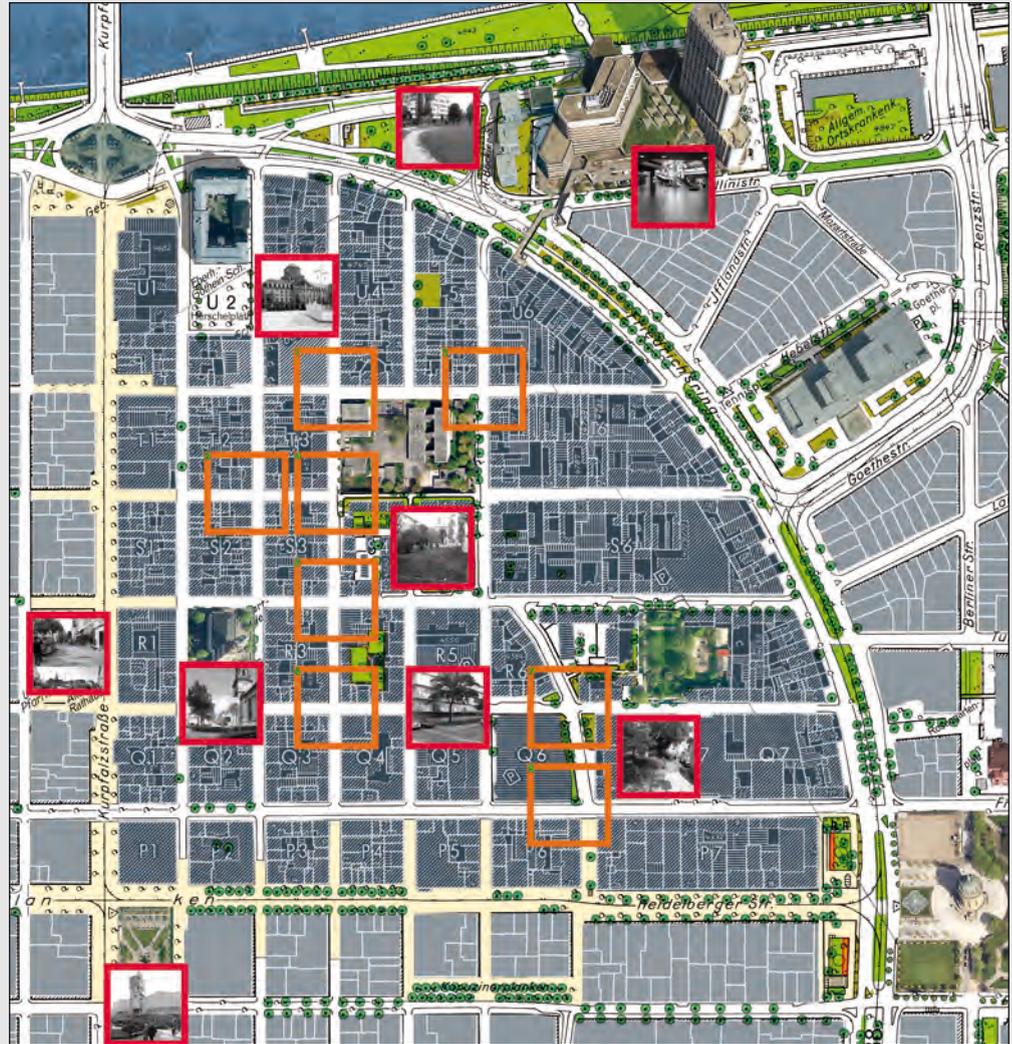
bewerteten Orte und acht kritischen Kreuzungen im Stadtplan wiederzufinden. Dazu wurde ein Spiel mit einem Spielfeld und Spielkarten in der Größe von Memorykarten entwickelt. In Kleingruppen ordneten die Kinder die Spielkarten in das Spielfeld ein, was ihnen viel Spaß machte.

Die zweite Aufgabe war sehr anspruchsvoll. Für jeden Ort und jede Kreuzung wurde eine Fotoseite und ein Fragebogen in DIN A4 erstellt. Jedes Kind sollte den Fragebogen in Einzelarbeit oder zu zweit ausfüllen. Wichtig war, dass sie sich zuerst die Orte und Kreuzungen aussuchten, die sie beim Einstiegsspiel wiedererkannt haben. Die Schülerinnen und Schüler, die sehr schnell waren, beschäftigten sich auch mit den Orten und Kreuzungen, die sie erst nach genauerem Hinsehen wiedererkannten.

Die Befragung führte zu den gewünschten Antworten. Jeder Ort und jede Kreuzung wurde von Kindern unterschiedlichen Alters wiedererkannt und bearbeitet. Mit den Auswertungsergebnissen des „Nachschlags“ war es nun möglich, die Datengrundlage für den Spielplan fertig zu stellen.



Beteiligungsprojekt „Nachschlag“ Mozartschule Spielfeld, Spielkarten und Formulare



Grünflächen um Wohnhäuser in S5 und S6

Kennst Du diesen Ort? Ja. Nein. Weiß nicht.

Warum? _____

Bist Du öfters hier? Ja. Nein. Weiß nicht.

Warum? _____

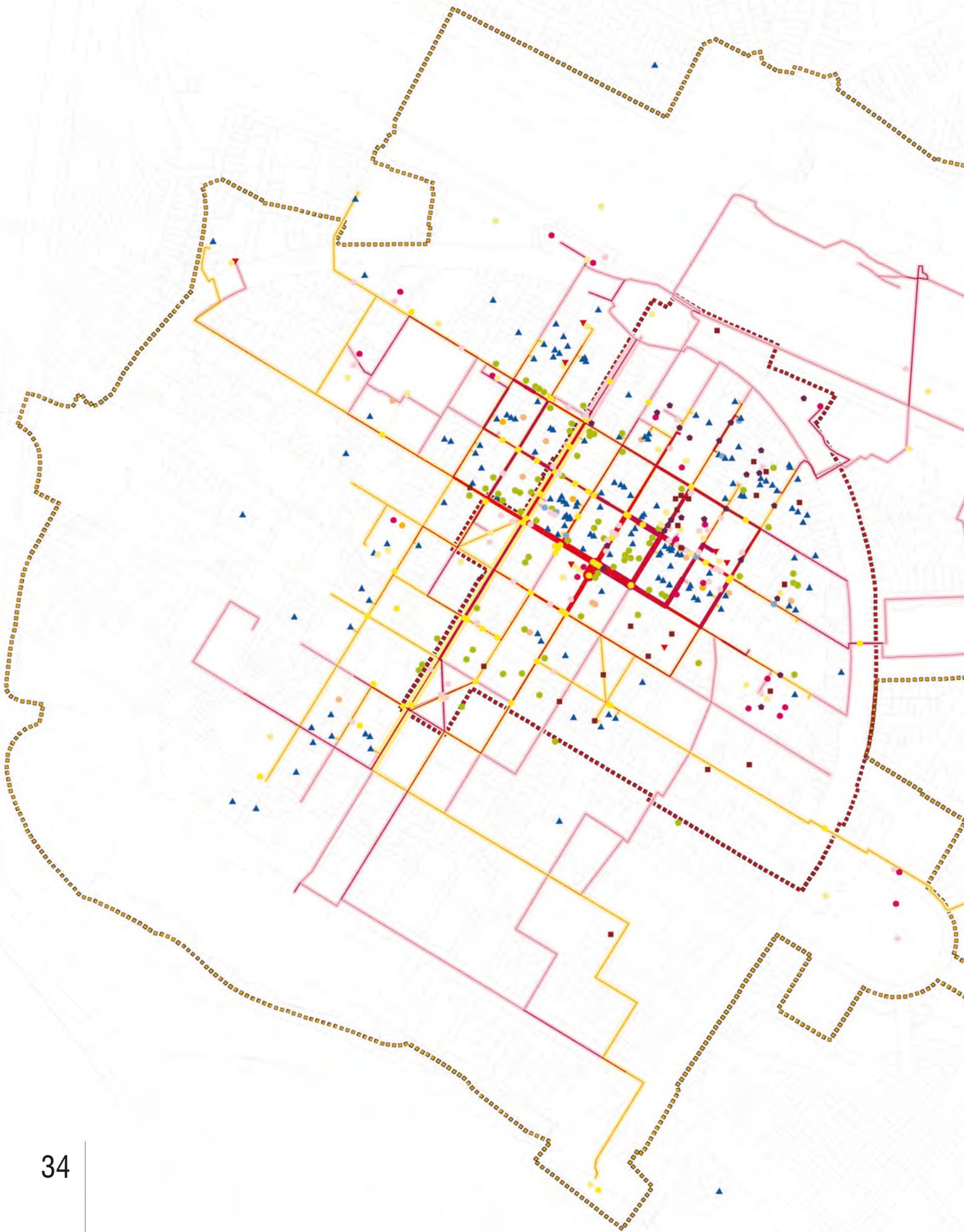
Triffst Du Dich hier mit anderen Kindern? Ja. Nein. Weiß nicht.

Warum? _____

Stell Dir vor, Du könntest zaubern. Was würdest Du hier hin zaubern?

Was würdest Du weg zaubern?





5 Planung

Verzahnung von Beteiligung und Planung

Die Spielleitplanung ist eine stark beteiligungsorientierte Planungsmethode. Darin liegt die Stärke für eine städtebauliche Konzeptfindung. Sie findet die passenden Antworten und zukunftsfähigen Lösungsansätze für die tatsächlich bestehenden Potenziale und Probleme. Ziel der Planung ist eine maßgeschneiderte und nachhaltige Lösung, vor allem für die Menschen die dort leben. Das Erreichen des Zieles eines kinder- und familiengerechten Quartiers ist abhängig von dem frühzeitigen und ernst gemeinten Einbeziehen der tatsächlich existierenden Probleme und Bedürfnisse in den Planungsprozess. Sie werden am effektivsten durch individuell angepasste Beteiligungsverfahren in Erfahrung gebracht.

Bei der Spielleitplanung Mannheim, Pilotprojekt Östliche Unterstadt, wurden Planungsaktivitäten und Beteiligungsverfahren von Anfang an eng miteinander verzahnt. Bei der Bestandsaufnahme, aus planerischer Sicht also der Vorarbeit für eine Konzeptentwicklung, stand eine erste Sichtung und Erkundung des Quartiers durch Beteiligungsverfahren, Workshops und Gespräche vor einer rein fachspezifischen, städtebaulichen Bestandsaufnahme.

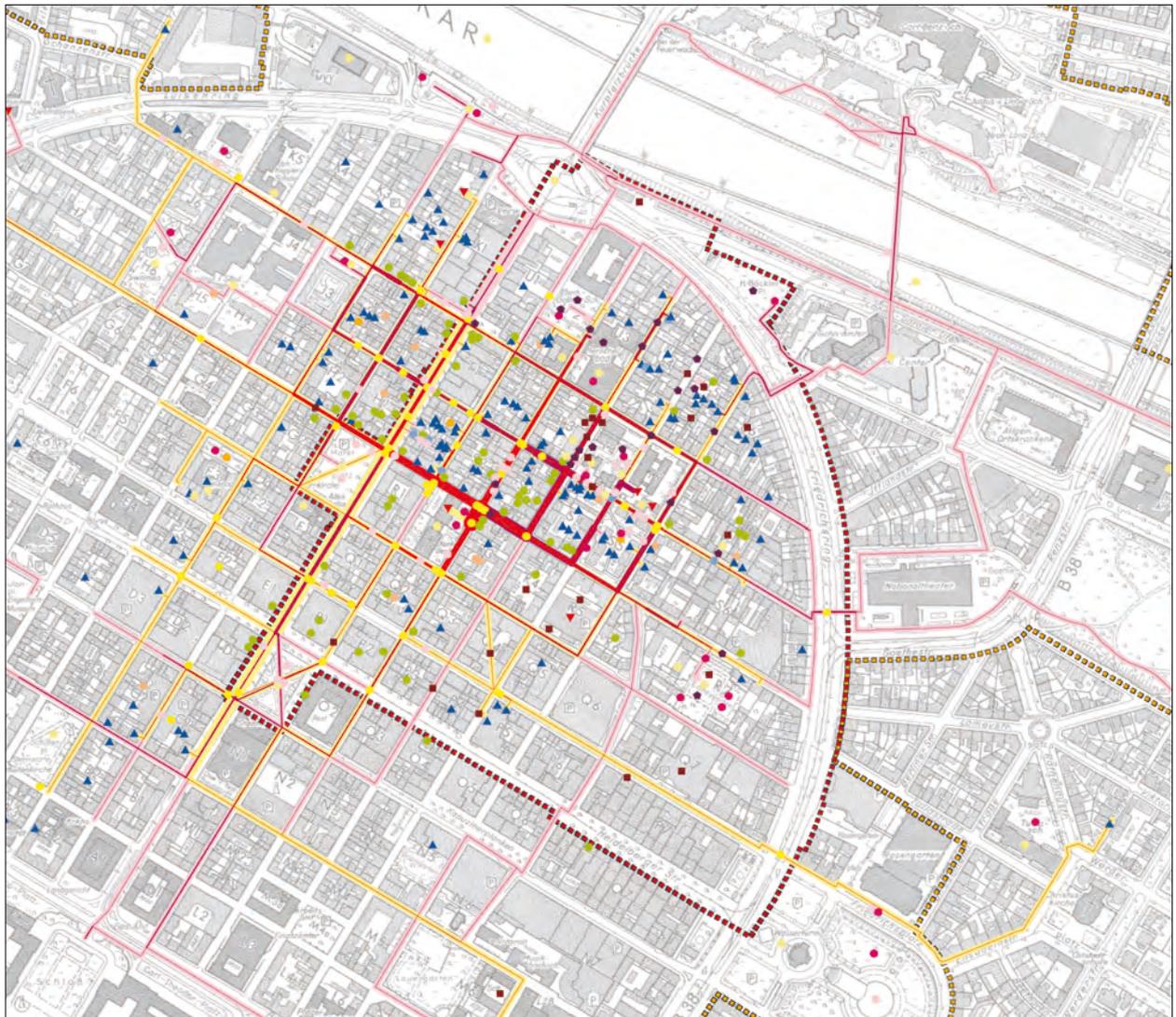
Beteiligungsorientierte Bestandsanalyse

Der das Projekt begleitende Planer war von Anfang an sowohl bei der Entwicklung als auch der Ausführung der Beteiligungselemente aktiv. Dies erleichterte bei der beteiligungsorientierten Bestandsanalyse und der anschließenden Konzeptfindung die direkte Bezugnahme auf die gewonnenen Beteiligungsinformationen. Der Planer war an allen Beteiligungsprojekten beteiligt: den Stadtteildetektive, den Wegeplänen Mozartschule, der Virtuellen Stadtteilerkundung Östliche Unterstadt und schließlich dem Nachschlag in der Mozartschule.

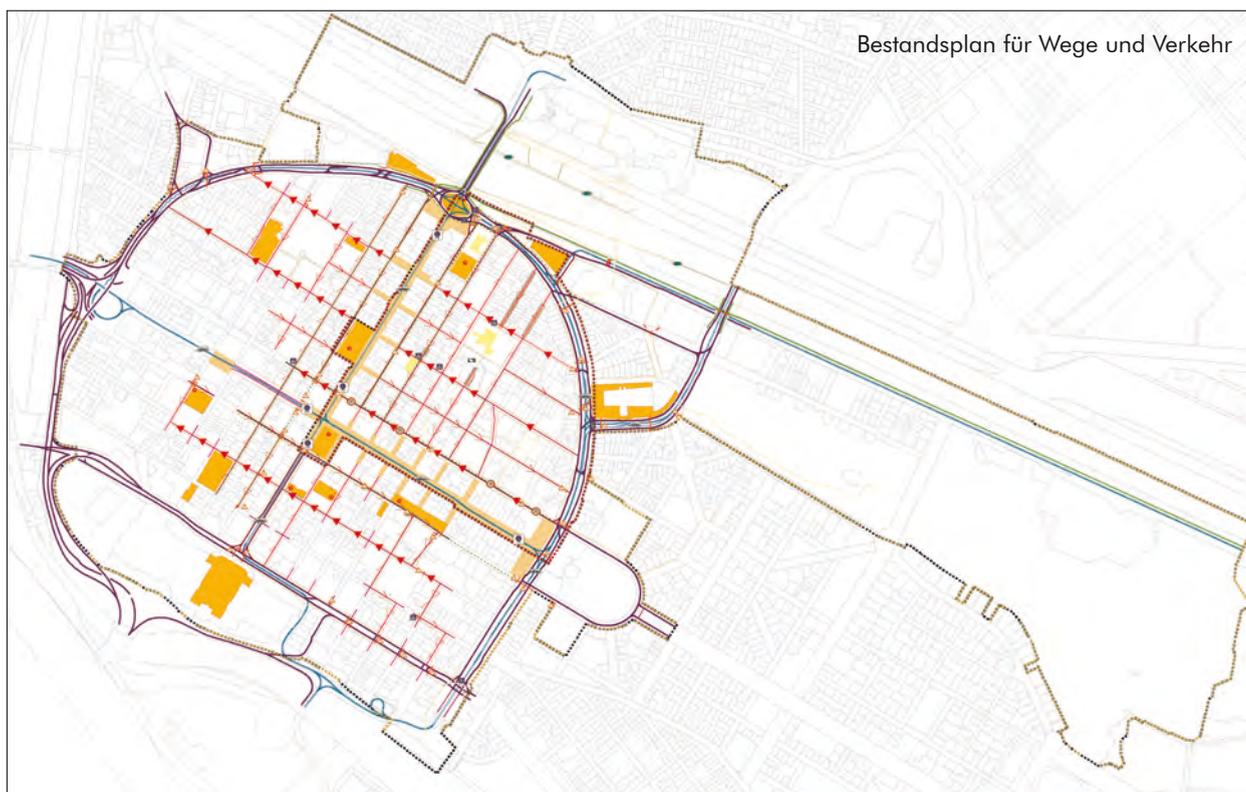
Nach der gemeinsamen Auswertung der Beteiligungsprojekte wurden die gewonnenen ortsgebundenen Beteiligungsinformationen in einem eigenen Bestandsplan zusammengefasst. Dieser Plan enthält zum Beispiel Informationen über Wohnorte der beteiligten Kinder, Gefahren im Straßenraum und Bewertungen von Spiel-

und Aufenthaltsbereichen im Quartier. Im Plan sind auch Schul- und Freizeitwege von etwa 300 Kindern eingetragen und durch Linienstärke gewichtet. Dadurch wird die bestehende Vernetzung von Schule, Spiel- und Aufenthaltsbereichen, Treffpunkten und Wohnschwerpunkten ablesbar.

Wie alle Pläne der Spielleitplanung Östliche Unterstadt wurde der Plan mit dem Geo-Informationssystem (GIS) der Stadt Mannheim erstellt. Mit diesem System lassen sich die gewonnenen Informationen auch in Textform abfragen und können vom Planer und anderen Projektbeteiligten abgerufen, kombiniert und als Arbeitshilfe verwendet werden. Der Bestandsplan Beteiligungsinformationen erwies sich während der Konzeptfindung als essentielle Arbeitshilfe und schier unerschöpflicher Informationslieferant.



Bestandsplan mit den Ergebnissen der Beteiligungsprojekte



Spielleitplanung in Städten

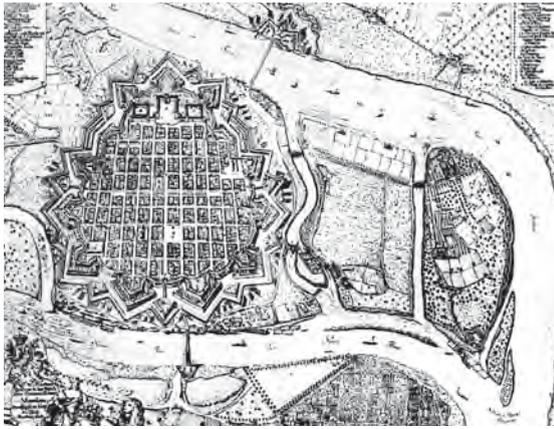
Die Herangehensweise der Spielleitplanung, welche ursprünglich aus dem ländlichen Raum stammt, muss in Städten um einige Aspekte erweitert werden. Dabei muss nicht nur die Stadtstruktur in Bezug auf Spiel- und Aufenthaltsbereiche vernetzt gedacht werden. Auch die Treffpunkte, Freizeitaktivitäten, Interessen und Lebenswelten der Kinder in der Stadt sind über die Grenzen eines Quartiers oder Stadtteils hinaus vernetzt. Der Schlüssel zum Verständnis der Struktur der Vernetzung ist der Bestandsplan der Beteiligungsprojekte, welcher im Folgenden die Ausarbeitung der städtebaulichen Planung bestimmt.

Nach der ersten Sichtung der Beteiligungsinformationen wurde offensichtlich, dass das zu untersuchende Gebiet bedeutend größer ist als das Quartier Östliche Unterstadt selbst. Im Bestandsplan ist zu sehen, wie weit die ortsgebundenen Informationen und Anregungen, die von den beteiligten Kindern stammten, die Grenzen des Quartiers überschreiten. Die Eintragungen im Plan für das Beteiligungsverfahren bestimmten für die weitere Arbeit die Grenze des Untersuchungsgebietes.

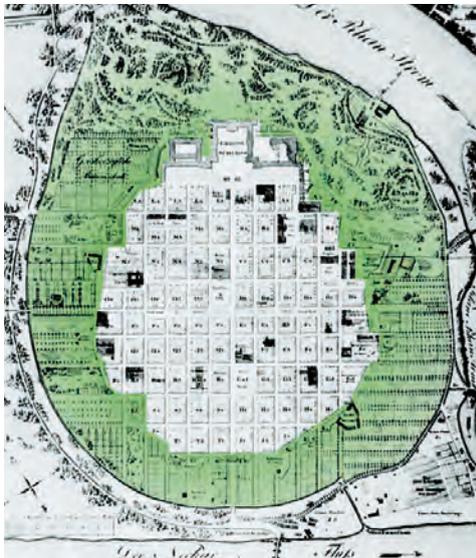
Städtebauliche Bestandsanalyse

Bei der städtebaulichen Bestandsanalyse stand die vorhandene Stadtstruktur im Vordergrund. Dies beinhaltet zum Beispiel die Kartierung von Schulen und Kindergärten, von Spielplätzen und anderen Spiel-, Erholungs- und Aufenthaltsbereichen wie Parks und öffentlichen Plätzen. Die Bestandsanalyse umfasste dabei großmaßstäbliche Elemente wie den „Grünen Ring“, der als Grünstreifen die Lage der ehemaligen Befestigungsmauer der Innenstadt anzeigt, reichte aber auch bis zu kleinmaßstäblichen Elementen wie einzelnen Bäumen und der Kartierung von Schleichwegen und Verstecken der Kinder. Entscheidend ist auch die Einbeziehung des Wegesystems als Verbindung von Spiel-, Erlebnis- und Aufenthaltsbereichen.

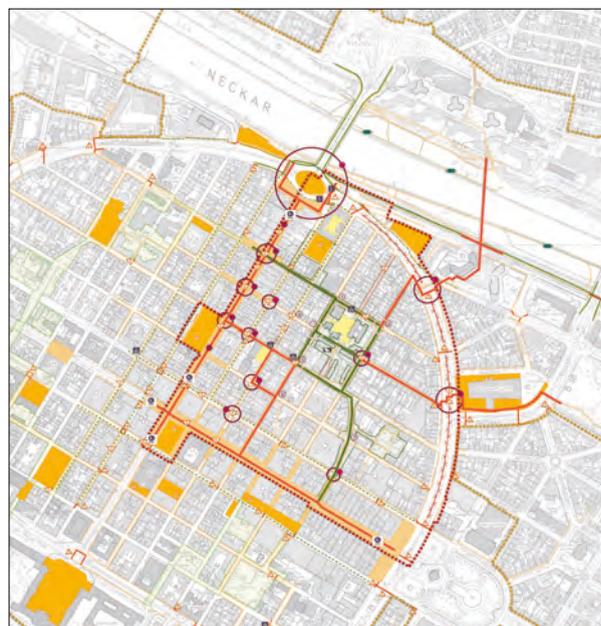
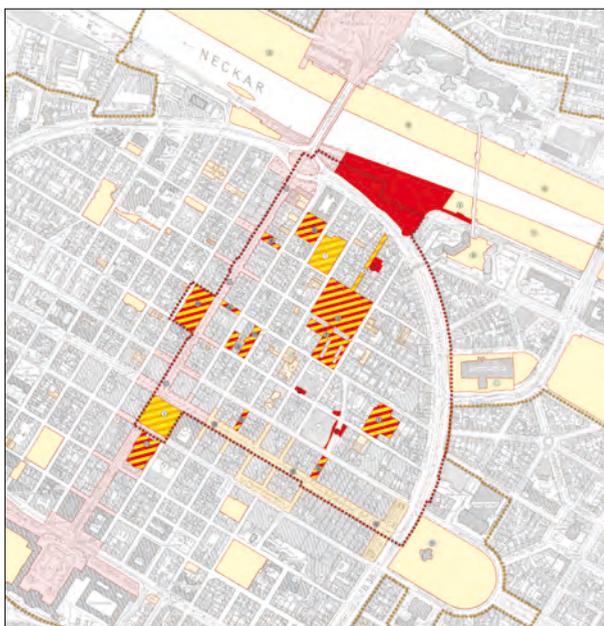
Zur besseren Übersicht wurden für die städtebauliche Bestandsanalyse zwei Pläne erstellt, der Bestandsplan Flächen und Elemente und der Bestandsplan Wege und Verkehr. Im Bestandsplan Flächen und Elemente finden sich feststehende Einrichtungen wie Museen, Sportstätten und Schulen, Parks und Plätze. Der Bestandsplan Wege und Verkehr gibt die Strukturen von Fußwegen, Radwegen aber auch der Straßenhierarchie und von Ampeln und Kreuzungen wieder.



o. l.: Stadtplan Mannheim, Josef Anton Baerth, 1758
o. r.: Stadtansicht Mannheim, G. Poppel, um 1860
u. l.: Stadtplan , F. Wolff nach W. Traiteur, mit Marker, 1813
u. r.: Stadtplan, L. Geissendörfer, um 1867



Bestandsplan für Flächen und Elemente



Konzeptpläne für Flächen und Elemente (links) und für Wege und Verkehr (rechts), Arbeitsstände

Konzeptfindung

Zur Erstellung des eigentlichen Spielleitplans wurden zunächst zwei Einzelkonzeptpläne entwickelt. Parallel zur Vorgehensweise bei der städtebaulichen Bestandsanalyse waren das ein Konzeptplan für Flächen und Elemente und ein Konzeptplan für Wege und Verkehr. Bei der Erarbeitung der Konzeptpläne wurden die Informationen der städtebaulichen Bestandspläne mit dem Bestandsplan der Beteiligungsprojekte kombiniert.

Während zum Beispiel aus dem Bestandsplan der Beteiligungsprojekte hervorgeht, dass an einer von den Kindern oft zu überquerenden Kreuzung eine erhöhte Gefahr durch den Straßenverkehr wahrgenommen wird, lässt sich aus dem städtebaulichen Bestandsplan für Wege und Verkehr entnehmen, dass es sich tatsächlich um eine ungesicherte Kreuzung ohne Ampel oder Zebrastreifen handelt. Hier herrscht also Handlungsbedarf.

Einer der wenigen Spielplätze im Quartier ist zwar im städtebaulichen Bestandsplan kartiert, doch erst die Beteiligungsinformationen mit Beschwerden und Anregungen der Kinder

gaben Anlass, hier einen Ansatzpunkt für weitere Maßnahmen zu definieren. Auf ähnlichem Wege konnten mehrere Nutzungskonflikte identifiziert und verortet werden, welche es in Zukunft zu lösen gilt. Mehrere potenzielle Spiel- und Freizeitflächen scheinen zwar auf dem städtebaulichen Bestandsplan in greifbarer Nähe des Quartiers zu liegen, jedoch erhält man aus den Beteiligungsinformationen die traurige Gewissheit, dass eine Haupteerschließungsstraße diese für die meisten Kinder momentan unerreichbar macht. Wie kann das an Spiel- und Grünflächen arme Quartier über seine Grenzen hinweg vernetzt und fußläufig sicher überschritten werden? Wie müssen die vorhandenen Spiel- und Aufenthaltsmöglichkeiten im Quartier fußläufig verknüpft werden? Anhaltspunkte für die Beantwortung dieser Fragen lieferte stets die Kombination aus städtebaulichem Bestand und Informationen und Anregungen aus den Beteiligungsverfahren, die im entsprechenden Bestandsplan kartiert wurden.

Spielleitplan

Der Spielleitplan kombiniert alle Informationen der Einzelkonzepte für Flächen und Elemente sowie für Wege und Verkehr.

Beispiele für wichtige Flächen und Elemente sind das Herschelbad, die Sickingerschule mit Schulhof, der Lameygarten und das Neckarvorland. Zur Erstellung des Spielleitplans wurden weitgehend die vorgegebenen Plansymbole und Zeichenkonventionen übernommen. So wurden die eingetragenen Flächen und Elemente eingeteilt in solche, die zu sichern, in solche die zu sichern und zu verbessern und in solche, die zu schaffen sind. Zu sichernde Elemente wie zum Beispiel das Herschelbad stellen wichtige und funktionierende Spiel-, Erlebnis- und Aufenthaltsbereiche dar. Sie müssen erhalten bleiben. Zu sichernde und zu verbessernde Flächen und Elemente wie zum Beispiel der Sickingerschulhof und der Lameygarten mit Spielplatz werden zwar genutzt, zeigen aber auch deutliche Defizite in ihrer Qualität und Funktion. Zu schaffende Flächen und Elemente schließlich bieten sich als neu zu definierende oder zu gestaltende Spiel-, Erlebnis- und Aufenthaltsbereiche an, wie zum Beispiel das Neckarvorland.

Ein weiterer Hauptaspekt des Spielleitplans ist die Verknüpfung der gefundenen und klassifizierten Flächen und Elemente. Ein Routensystem soll fußläufig und für Kinder sicher Spiel-, Erlebnis- und Aufenthaltsbereiche verbinden. Von großer Bedeutung sind dabei Straßenkreuzungen als Wegeknotenpunkte, aber auch als Gefahrenpotenzial durch KFZ- und ÖPN-Verkehr. Wegeknotenpunkte auf den wichtigen Routen wurden als unbedenklich, als zu verbessern und als vorrangig zu verbessern klassifiziert.

Die Beschreibung aller Informationen und Aspekte des Spielleitplanes sind im Kapitel 6 **Spielleitplan Östliche Unterstadt** zu finden.

Konkretisierung und weiteres Vorgehen

Anregungen für die Weiterführung der Spielleitplanung und die Initiierung konkreter Maßnahmen gibt es in Hülle und Fülle. Genannt sei hier wieder beispielhaft der Plan mit den gewonnenen Beteiligungsinformationen und die Anregungen und Ideen, die hinter den Plansymbolen stecken. Das Engagement der Kinder, der Bewohnerinnen und Bewohner und der Verwaltung geben Grund zu hohen Erwartungen bezüglich der Qualität der umgesetzten Maßnahmen.

Im jetzigen Stadium ist der Spielleitplan ein strategisches Instrument, welches von den Projektbeteiligten, anderen Planerinnen und Planern als auch engagierten Bewohnerinnen und Bewohnern eingesetzt werden kann. Mit dem Spielleitplan können Prioritäten festgelegt und konkrete Projekte und deren Ausführung erleichtert werden.

Der Spielleitplan zeigt klar auf: Hier gibt es Kinderinteressen, und dort lassen sie sich zusätzlich realisieren.

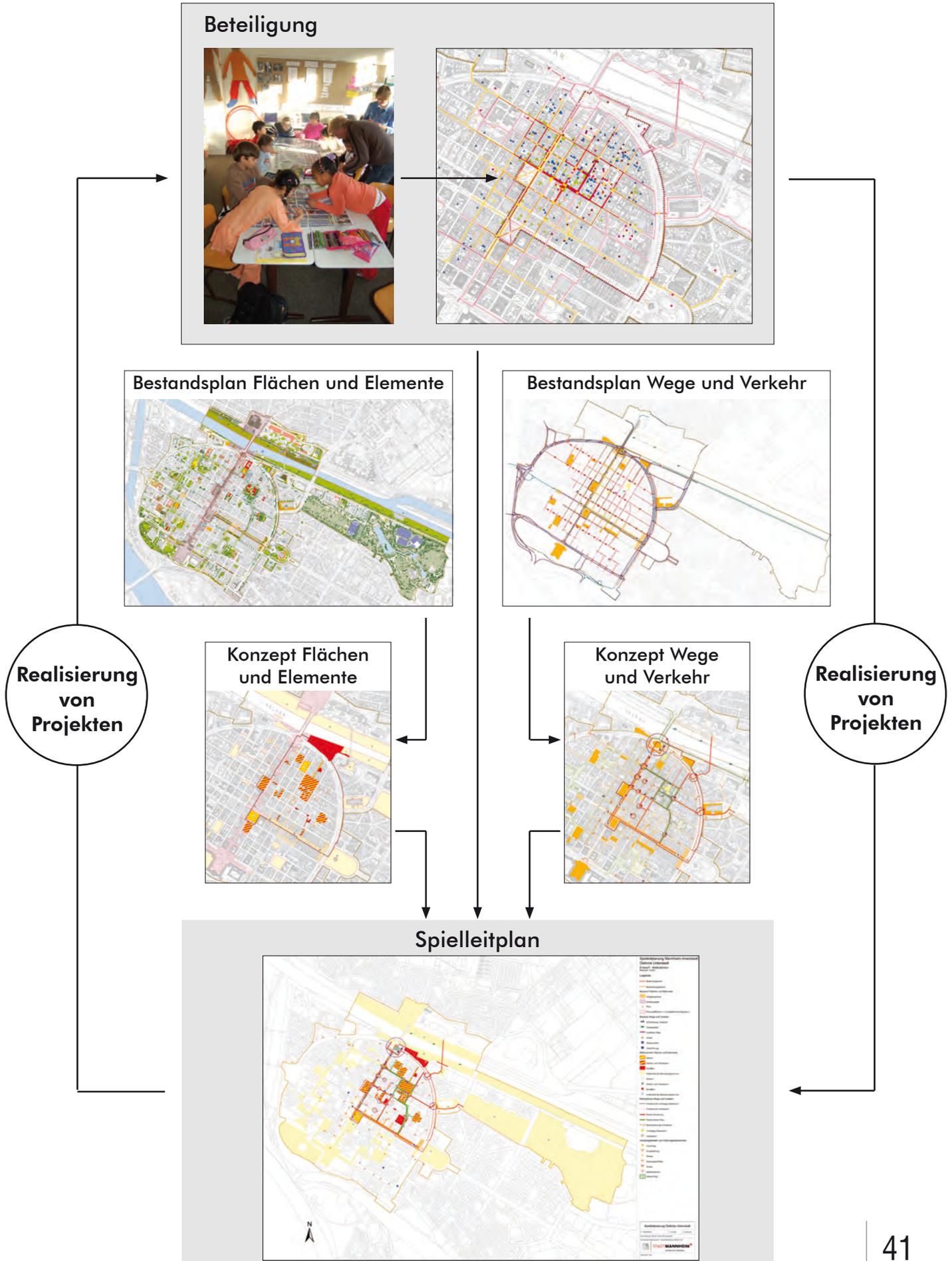
Die Planungsverbindlichkeit der Spielleitplanung

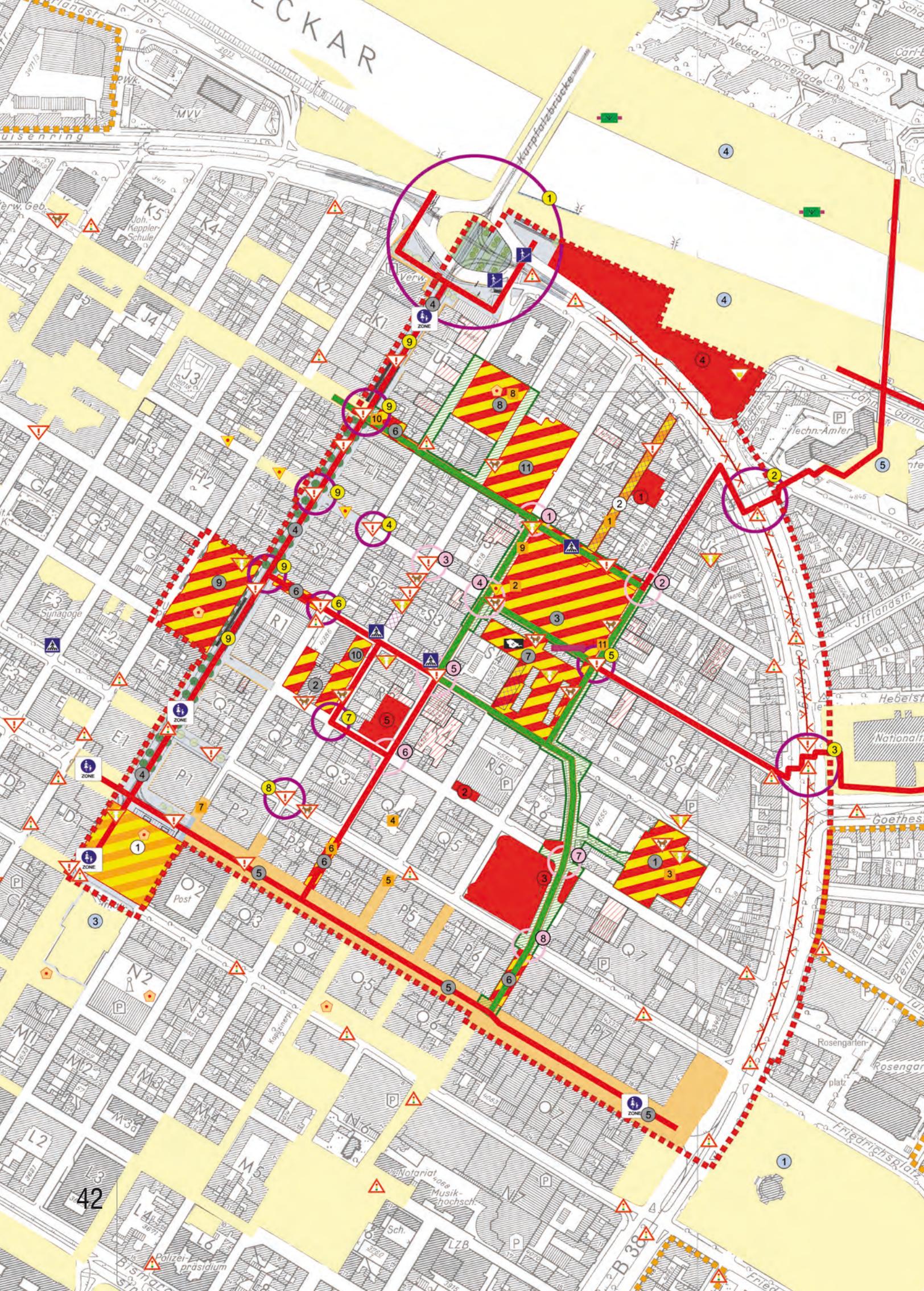
Die Spielleitplanung dient im Rahmen der Freiraumplanung der Vernetzung und Aufwertung von Spiel- und Freiräumen. Dabei wird Fachwissen in städtebaulichem Sinn einerseits und das Expertenwissen der betroffenen Kinder und Erwachsenen andererseits gebündelt.

Daraus entsteht der Spielleitplan, der durch Gemeinderatsbeschluss den Grundstein für die Realisierung der weiterführenden Planung legt. Die planungsrechtliche Selbstbindung ist dabei vergleichbar mit dem Rechtscharakter eines Rahmenplanbeschlusses. Die Stadt Mannheim bindet sich durch den Beschluss der Spielleitplanung selbst an die Zielsetzungen der Spielleitplanung im Rahmen aller kommunalen Planungsprozesse, die im Gültigkeitsbereich der Spielleitplanung stattfinden.

Die Spielleitplanung Östliche Unterstadt ist in das Entwicklungskonzept Innenstadt (EKI) integriert worden, gleichrangig mit dem Verkehrsentwicklungsplan Innenstadt, der Grünleitplanung Innenstadt und weiteren Bausteinen der Rahmenplanung.

Spielleitplanung Planungskreislauf mit Beteiligung





LECKAR

4

4

4

4

4

4

4

4

4

4

4

4

4

4

4

4

4

4

4

4

4

4

4

4

4

4

4

4

4

4

4

4

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

6 Spielleitplan Östliche Unterstadt

Der Spielleitplan formuliert Entwicklungsvorgaben, die dazu gehörenden Beteiligungsverfahren sowie räumliche Entwicklungsziele. Als konkreter Umsetzungsplan verdeutlicht er den Handlungsbedarf im Stadtteil bzw. Quartier, woraus Projekte und Maßnahmen entwickelt werden können.

Konkret ist der Spielleitplan die Zusammenfassung der Konzeptpläne Flächen und Elemente sowie Wege und Verkehr. Im Plan sind zu sichernde, zu verbessernde und neu zu schaffende Flächen und Elemente als auch Maßnahmen an wichtigen Wegeknotenpunkten ausgewiesen und mit Referenznummern versehen.

Die Spielleitplanung endet nicht mit ihrer Verabschiedung im Gemeinderat. Sie ist ein kontinuierlicher Prozess und eine Daueraufgabe. Entsprechend versteht sich der vorliegende Spielleitplan Östliche Unterstadt als aktueller Zwischenstand. Er wird in der weiteren Umsetzungsarbeit fortgeschrieben und passt sich damit den künftigen Anforderungen der Quartiersentwicklung an.

Bewertung der einzelnen Spiel-, Aufenthalts- und Verkehrsbereiche

Die im Beteiligungsverfahren zusammengetragenen Spiel-, Aufenthalts- und Verkehrsbereiche in der Östlichen Unterstadt wurden im Einzelnen bewertet und den Kategorien „Sichern“, „Verbessern“ sowie „Schaffen“ zugeordnet.

Sichern: unter „Sichern“ ist zu verstehen, dass der Bereich planungsrechtlich und in seiner Nutzung für Kinder und Jugendliche gesichert werden soll.

Verbessern: unter „Verbessern“ ist zu verstehen, dass der Bereich planungsrechtlich und in seiner Nutzung für Kinder und Jugendliche gesichert und darüber hinaus verbessert werden soll.

Schaffen: unter „Schaffen“ ist zu verstehen, dass der Bereich planungsrechtlich für die Nutzung von Kindern und Jugendlichen erweitert oder neu geschaffen werden soll.

Die im Spielleitplan eingetragenen Symbole gliedern sich auf in

- Maßnahmen Flächen und Elemente
- Maßnahmen Wege und Verkehr
- Handlungsbedarfe und Ordnungsmaßnahmen

Generell wurden im Spielleitplan nur öffentlich zugängliche Räume und im städtischen Besitz befindliche Orte aufgenommen. Private Räume und Orte wurden nicht berücksichtigt.

Maßnahmen Flächen und Elemente

Die Maßnahmen Flächen und Elemente sind mit Punkten in den Farben weiß, grau, rot und blau in der Karte eingetragen. Dazu gehören Orte in der Östlichen Unterstadt und in der direkten Nachbarschaft, die für Kinder als Spiel- und

Aufenthaltsorte eine hohe Bedeutung haben und planungsrechtlich sowie in ihrer Nutzung für Kinder und Jugendliche gesichert, verbessert und neu geschaffen werden sollen.

 Sichern	 Verbessern	 Schaffen	 Außerhalb des Bewertungsraumes
<ol style="list-style-type: none"> 1. Paradeplatz O1 2. verkehrsberuhigter Bereich U 4/U 5 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Lameygarten mit Spielplatz R 7 2. Freiflächen um Konkordienkirche R 2 3. Sickingerschule mit Fußgängerweg T 4/T 5 4. Fußgängerzone Breite Straße 5. Fußgängerzone Planken 6. Stichstraßen der Fußgängerzone 7. Freiflächen um Wohnbebauung S 4/S 5 8. Herschelplatz U 2 9. Marktplatz G 1 10. Schulhof Mozartschule R 2 11. Herschelbad U 3 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Baulücke U 5 2. Abstandsgrün R 5 3. Quadrat Q 6 und benachbartes Abstandsgrün 4. Hans-Böckler-Platz 5. Abendakademie R 3 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Grünanlagen am Wasserturm (Sichern) 2. Luisenpark (Sichern) 3. Stadthaus N 1 (Verbessern) 4. Neckarvorland (Verbessern) 5. Foyer Collini-Center (Schaffen) 6. Platz am Nationaltheater und Parkplatz östlich des Nationaltheaters (Schaffen)

Maßnahmen Wege und Verkehr

Die Maßnahmen Wege und Verkehr sind mit Punkten in den Farben gelb und violett in der Karte eingetragen. Dazu gehören Wege und Kreuzungen in der Östlichen Unterstadt, die

von Kindern und Jugendlichen sehr häufig genutzt werden, aber auch sehr gefährlich sind. Sie sollen vorrangig verbessert werden.

 Vorrangig Verbessern	 Verbessern
<ol style="list-style-type: none"> 1. Kurpfalzkreisel, Übergang zum Neckarvorland 2. Fußgängerampel/-brücke über Friedrichsring/Collini-Center 3. Fußgängerampel über Ring/Nationaltheater (bessere Ampeleinheiten) 4. Kreuzung T 1/T 2 und S 1/S 2 5. Kreuzung T 5/T 6 und S 5/S 6 6. Kreuzung S 1/S 2 und R 1/R 2 7. Kreuzung R 2/R 3 und Q 2/Q 3 8. Kreuzung Q 2/Q 3 und P 2/P 3 9. Querung Breite Straße 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kreuzung U 3/U 4 und T 3/T 4 2. Kreuzung U 5/U 6 und T 5/T 6 3. Kreuzung T 2/T 3 und S 2/S 3 4. Kreuzung T 3/T 4 und S 3/S 4 5. Kreuzung S 3/S 4 und R 3/R 4 6. Kreuzung R 3/R 4 und Q 3/Q 4 7. Kreuzung R 6/R 7 und Q 6/Q 7 8. Kreuzung Q 6/Q 7 und P 6/P 7

Handlungsbedarfe und Ordnungsmaßnahmen

Mit dem Symbol **Vorschlag**, orangefarbiges Quadrat, sind im Spielleitplan die Orte gekennzeichnet, für die konkrete Bewertungen und Verbesserungsvorschläge von Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen vorliegen. Sie zeigen Orte, die entsprechend gestaltet für Kinder und Jugendlichen zum Spielen geeignet wären.

Nicht in den Spielleitplan eintragbar, aber besonders hervorzuheben sind die größten Wünsche der Kinder. Der größte Wunsch von Kindern und Jugendlichen der Östlichen Unterstadt ist nach wie vor ein Fußballplatz, der zweitgrößte ein Freibad und der drittgrößte Wunsch ist „mehr Platz“.

Nr.	Ort	Aussagen der Stadtteildetektive
 Symbol „Vorschlag“ : Das Symbol „Vorschlag“ zeigt Orte an, die entsprechend gestaltet für Kinder und Jugendliche zum Spielen geeignet wären		
1	U 4 / U 5	Ab dem Schild Spielstraßenende würden wir nie spielen, weil es keine Spielstraße ist. Trotzdem spielen hier immer Kinder.
2	T 4	Hier auf dem Dach kann man super spielen, weil viel Platz ist.
3	R 7 Lameygarten	An dem Ort Lameygarten könnten wir prima spielen, weil er einen Spielplatz hat mit einer Wiese und es außen herum viele Häuser und Bänke gibt. Die Kinder spielen hier sehr oft. Viele Leute kommen hier mit ihren Hunden her. Man kann hier gut spielen, weil hier keine Autos fahren.
4	Q 4	An dem Ort Q 4 in der Passage könnten wir prima spielen, wenn es mehr Material zum Spielen geben würde.
5	P 4 / P 5	An dem Ort P 4 könnten wir prima spielen, wenn es mehr Möglichkeiten geben würde, nicht dauernd Autos herumfahren würden und wenn da nicht so viele Stühle stehen würden.
6	P 3 / P 4	An dem Ort P 3 und P 4 könnten wir prima spielen, wenn es mehr Möglichkeiten geben würde, nicht andauernd Autos durchfahren würden und dort nicht so viele Stühle stehen würden.
7	P 1 / P 2	An dem Ort P 1 und P 2 könnten wir Kinder prima spielen, wenn es einen Spielplatz gäbe und eine Wiese mit einem Sandkasten und mit einer Schaukel. Aber es wäre besser, wenn es hier keine Autos gäbe und nicht so viele Läden und Menschen.
8	Herschelplatz U 2	Es gibt Spielmobile. Das sind fahrbare Spielstätten. Die haben Spiele für Kinder und anderes dabei. So etwas könnte man für den Herschelplatz doch mal organisieren. Ist für Kinder, die wenige Spielmöglichkeiten haben, eine gute Sache.
9	T 3 / T 4	Wenn man sich ausruhen will, muss man sich hier auf die Stufen setzen. Ein paar Bänke im Stadtteil wären besonders für ältere Menschen schön. Jetzt wo die schönen neuen Bäume da sind wäre es gut, wenn die Autos nicht zwischen den Bäumen auf dem Gehweg parken würden. Das sollte man stärker kontrollieren.
10	T 1 / U 1	Ich denke, dass dort ein paar Bäume, Büsche und Blumen das Stadtbild auflockern könnten.
11	T 5 / T 6	Die Bordsteine sind an vielen Stellen im Stadtteil viel zu hoch. Besonders Menschen im Rollstuhl können manche Wege nicht benutzen.

Das Symbol **Umgestaltung**, rotes Dreieck mit gelbem Eimer, kennzeichnet die bestehenden Spielorte von Kindern und Jugendlichen, für die konkrete Bewertungen und Verbesserungsvorschläge vorliegen, welche die Spielqualität erhöhen.

Viele Kritikpunkte der Kinder, Jugendlichen und Erwachsenen beschränken sich nicht auf einen bestimmten Ort in der Östlichen Unterstadt, sondern sind ein generelles Problem. Dazu gehören Themen wie **Kleinabfälle**, **Parken**, **Nutzungskonflikte** und **Hunde**. Sie wurden beispielhaft mit einem roten Dreieck an den Orten eingetragen, die besonders belastet sind.



Umgestaltung

Mit dem Symbol „Umgestaltung“ sind Spielorte versehen, für die Kinder und Jugendliche Umgestaltungswünsche äußerten, die die Spielqualität erhöhen.



Kleinabfälle

Ein generelles Thema in der Östlichen Unterstadt ist der Abfall. Kinder und Jugendliche stört der Kleinabfall auf den Straßen. Eine Verortung ist nicht möglich, deshalb wurde auf einen Eintrag in den Spielleitplan verzichtet.



Parken

Autos und Straßen werden von Kindern und Jugendlichen als überaus negativ und störend empfunden. Das Symbol zeigt Orte auf, an denen sie sich auf ihren Wegen durch fahrenden und ruhenden Verkehr stark behindert und gefährdet fühlen.



Nutzungskonflikte

Dieses Symbol zeigt die Orte auf, an denen Kinder und Jugendliche immer wieder in Konflikt mit anderen Nutzerinnen und Nutzern geraten.



Hunde

Hunde sind generell ein Thema in der Östlichen Unterstadt. Mit dem Hundesymbol werden die Orte aufgezeigt, die besonders von Hundekot belastet sind. Meistens sind es Orte, die täglich von Hunden in Anspruch genommen werden. Auffallend ist an diesen Orten neben dem Hundekot selbst der strenge Geruch, der insbesondere kleinere Menschen stark belastet.



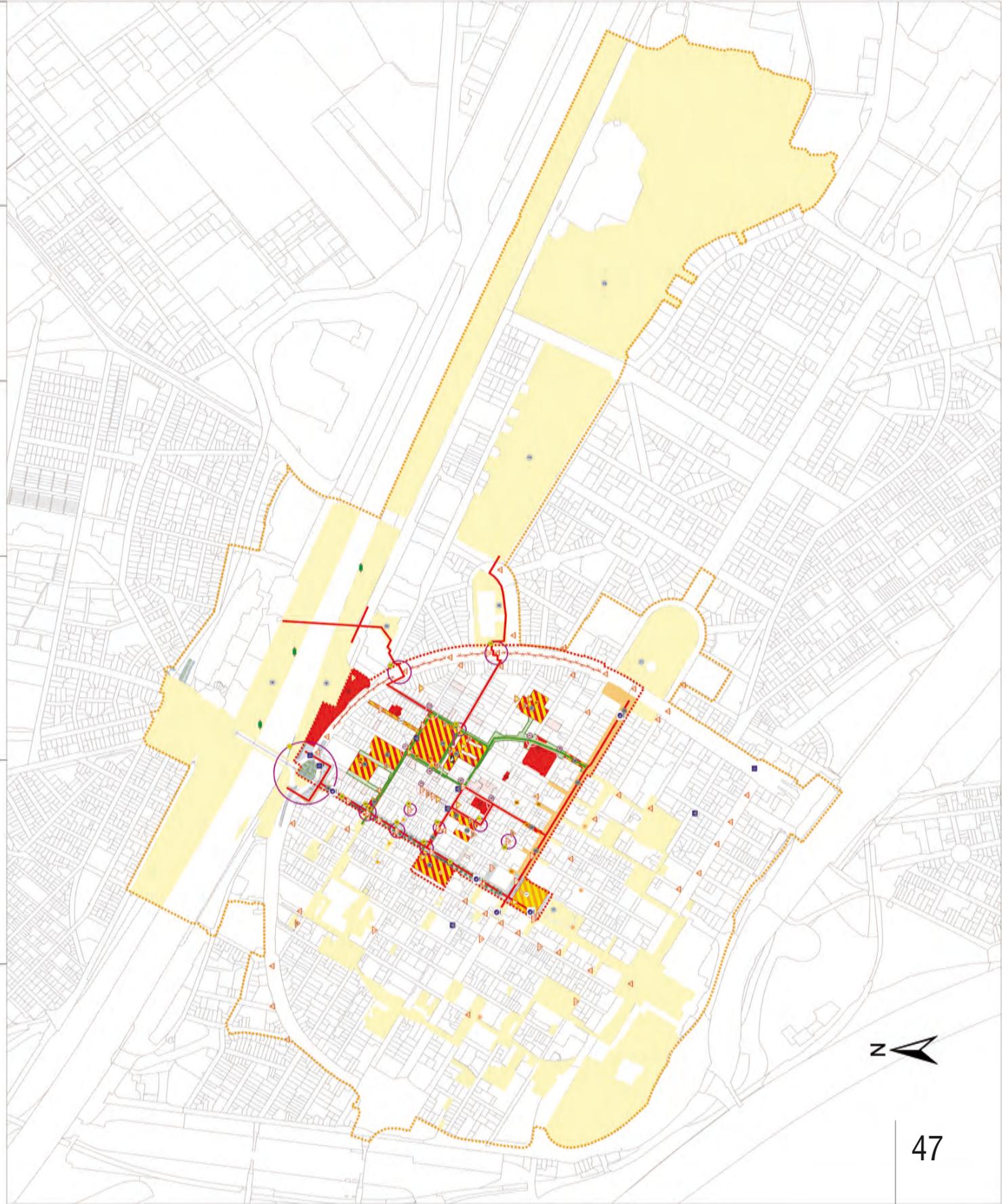
Gefahrenpunkt

Mit diesem Symbol werden Orte angezeigt, an denen sich Kinder und Jugendliche als Verkehrsteilnehmerinnen und -nehmer besonders gefährdet fühlen.

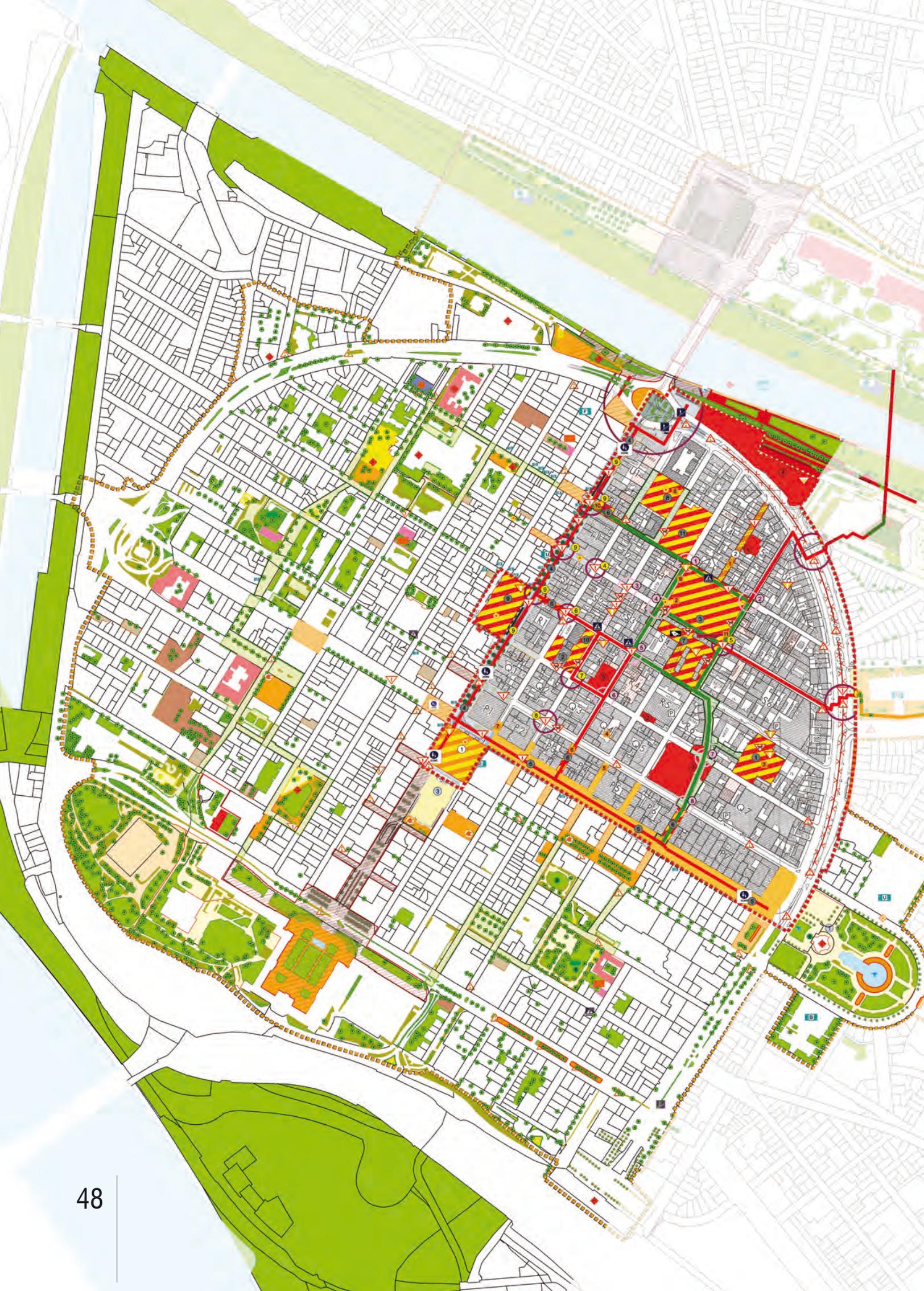
Spielleitplanung Mannheim-Innenstadt
 Östliche Unterstadt
 Entwurf - Maßnahmen
 Maßstab 1:2500

Legende

- Bewertungsraster
- Bearbeitungszone
- Bestand Flächen und Elemente
- Fußgängerzone
- Straßenspiele
- Platz
- Potenzialflächen in nichtstädtischem Eigentum
- Bestand Wege und Verkehr
- Schleichweg, Vortock
- Freizeitanlage
- Auslieferweg
- ▲ Ampel
- Zebrastreifen
- Unterführung
- Maßnahmen Flächen und Elemente
- Schem
- Schem und Verbessern
- Schaffen
- Außenhab des Bewegungsraumes
- Außenhab des Bewegungsraumes
- Schem
- Schem und Verbessern
- Schaffen
- Außenhab des Bewegungsraumes
- Maßnahmen Wege und Verkehr
- Knotenpunkt vorrangig verbessern
- Knotenpunkt verbessern
- Route Vernetzung
- Route Grüner Ring
- Barrierefreiheit verbessern
- Vorrangig verbessern
- Verbessern
- Handlungsbedarf und Ordnungsmaßnahmen
- Vorschlag
- Umgestaltung
- Parken
- Nutzungsoffizile
- Hunde
- Gefahrenpunkt
- Grüner Ring



Spielleitplanung Östliche Unterstadt
 6.3 Spielplan Nr. 132026 20.05.2026
 Planung: Wilfried Felsch, Udo Amthor
 Fachbereich Stadtbau 01.1.1. Stadterneuerung, Neort-04a
STADT MANNHEIM
 Fachbereich Stadtbau
 Mannheim, 68181



Ausblick

Nach mehrjähriger Arbeit konnte im Dezember 2008 der erfolgreich entwickelte und sich bereits in der Umsetzung befindliche Spielleitplan Östliche Unterstadt als erstes Produkt der Mannheimer Spielleitplanung vom Gemeinderat beschlossen werden. Mit dem Beschluss bildet er nun die Grundlage für alle anstehenden Planungen im Quartier und stellt Leitlinien für die zukünftige räumliche Entwicklung dar. Parallel dazu wurde der Spielleitplan in das übergeordnete Entwicklungskonzept Innenstadt (EKI) integriert, sowohl als Rahmenplan als auch seine schon konkreten Umsetzungsprojekte. Im nächsten Schritt wird die Stadt Mannheim ein Maßnahmen- und Finanzierungskonzept sowie eine Prioritätenliste zur Umsetzung des Spielleitplans Östliche Unterstadt erstellen. Darüber hinaus ist eine Ausweitung der Spielleitplanung auf den gesamten Innenstadtbereich angedacht. Eine Anwendung des Instruments ist auf weitere Mannheimer Stadtteile denkbar.

Bereits jetzt lässt sich erkennen, dass der Prozess der Spielleitplanung einen Beitrag zur Bewusstseinsbildung im Rahmen einer kinderfreundlichen Stadtentwicklung geleistet hat, auch konnten erste Projekte bereits auf den Weg gebracht werden. Der zukünftige Erfolg der Spielleitplanung wird daran zu messen sein, mit welcher Ernsthaftigkeit die anstehenden Planungen und Baumaßnahmen im Quartier Östliche Unterstadt von Verwaltung und Politik mit dem Spielleitplan als Rahmenplan abgeglichen und zugunsten der Kinder und Jugendlichen entschieden werden.

Angeregt durch die Mannheimer Spielleitplanung beschäftigen sich mittlerweile mehrere Kommunen in Baden-Württemberg mit dieser Planungsmethodik und haben wie aktuell in Karlsruhe und in Ketsch mit der Umsetzung begonnen. Die Landesarbeitsgemeinschaft Kinderinteressen Baden-Württemberg e.V., ein Zusammenschluss von Kinderbeauftragten, Kinderbüros und Initiativen in Baden-Württemberg, in der Mannheim Mitglied ist, hat sich für die kommenden Jahre zur Aufgabe gemacht, die Spielleitplanung in Baden-Württemberg bekannter zu machen. Im Rahmen eines überregionalen fachlichen Austausches wird die Durchführung kritisch überprüft und optimiert. Dazu findet im Herbst 2009 der erste Workshop statt. Für 2010 ist ein Fachtag in Kooperation mit dem Deutschen Kinderhilfswerk in Planung. Der fachliche Austausch soll über die Grenzen von Baden-Württemberg hinaus gehen und sich in naher Zukunft in Zusammenarbeit mit anderen Kommunen bundesweit ausdehnen.

Anhang

Das hat sich bewegt - Projekte von 1997-2009

In der Östlichen Unterstadt konnte bereits vor und mit der Erstellung des Spielleitplans im Rahmen der integrierten Aufwertung des Gesamtquartiers mit der Umsetzung von Projekten und Maßnahmen begonnen werden. Dies ist im Sinne der Spielleitplanung. Sie verkürzt für Kinder und Jugendlichen die Wartezeit und macht den Beteiligten den Prozess und die Ergebnisse der Spielleitplanung nachvollziehbar. Zudem kann auf aktuelle Entwicklungen im Quartier zeitnah reagiert, Chancen genutzt und Gefahren gebannt werden. Nicht zu vergessen sind die Projekte und Maßnahmen in benachbarten Quartieren, die aber hier nicht im Einzelnen benannt werden.

Lameygarten in R 7

Der Lameygarten in R 7 konnte mit folgenden Aktionen und Maßnahmen als Spiel- und Freiraum gesichert und aufgewertet werden: Mittlerweile Tradition geworden sind der **Sommertagszug** mit der Verbrennung des Winters im Lameygarten, das sommerliche **Lameygartenfest** und der **Seniorenachmittag**.

Darüber hinaus konnten das Außengelände des angrenzenden Kindergartens St. Sebastian und der öffentliche Kinderspielplatz im Lameygarten saniert werden. Der Park selbst bekam neue Beete, Bänke, Abfallbehälter und Hundekottütenspenden.

Sickingerschulhof in T 4

Der Sickingerschulhof ist ein wichtiger Spiel- und Treffpunkt außerhalb der Schulzeiten und konnte als solcher gesichert werden. Der rückwärtige Bereich konnte als naturnaher Schulgarten umgestaltet werden.

Mozart-Schulhof in R 2

Das Außengelände der Mozartschule konnte für die Schulkinder attraktiver mit neuen Klettermöglichkeiten ausgestaltet werden. Davon profitieren insbesondere die Kinder des Hortes.

Zudem konnten in einem Beteiligungsverfahren die an der Umzäunung fehlenden historischen Sandsteinskulpturen ergänzt werden.

Herschelplatz in U 2

Es ist gelungen, den Schulhof der Maria-Montessori-Schule in das Stadtplatzkonzept des Herschelplatzes zu integrieren. Somit steht er außerhalb des Schulbetriebes der Öffentlichkeit zur Verfügung. Davon profitieren in erster Linie anwohnende Kinder und Jugendliche.

Internationaler Garten in U 5

Der ehemalige Kinderspielplatz in U 5, auch bekannt als Baulücke U 5, lag viele Jahre brach. Er konnte vor dem Verkauf gerettet und zu einem Internationalen Garten umgewandelt werden. Er steht nun für die Nachbarschaft als ein Ort zum Spielen, Sich-Treffen, Grillen und Gärtnern offen.

Kinderspielplatz Hans-Böckler-Platz

Im Rahmen von Baumaßnahmen entstand der Kinderspielplatz Hans-Böckler-Platz, der das Spielangebot für ältere Kinder ergänzt. Durch die stark befahrene Ringstraße mit fehlenden Querungsmöglichkeiten ist er aber schlecht erreichbar. Auch fehlt ihm noch die direkte Anbindung an den Neckar.

Außengelände Konkordienkirche in R 2

Mit der Aufwertung des Außengeländes der Konkordienkirche in R 2 konnte ein Grünbereich für die Kindergruppenarbeit der Kirche geschaffen werden.

Umgestaltung Außengelände Kinderhaus Sickinger in T 4 und Innenhof Kindergarten Arche Noah in T 6

Das Außengelände des Kinderhauses Sickinger in T 4 konnte mit einem neuen Spielgerät und das Außengelände des Kindergartens Arche Noah in T 6 vor allem durch eine neue Begrünung anregungsreicher gestaltet werden.

Breite Straße

Die Neugestaltung der Breiten Straße wirkt sich positiv für die Kinder aus, die die Fußgängerzone als (Schul-)Wegeverbindung, Bewegungs- und Einkaufsraum nutzen. Es ist gelungen, Spielangebote in die Seitenstraßengestaltung zu integrieren.

Verkehrsberuhigungsmaßnahmen

Mit der Neugestaltung des Straßenzuges in U 4 / U 5 konnte der erste verkehrsberuhigte Bereich in der Östlichen Unterstadt realisiert werden. Darüber hinaus wurden anhand der Verkehrsentwicklungsplanung Innenstadt in den letzten Jahren viele Querungshilfen für Fußgängerinnen und Fußgänger im Straßenraum realisiert, Tempo 30 eingeführt und das Fahrradwegenetz ausgebaut.

Kinderinteressen öffentlich machen

Im Stadtjubiläumsprojekt „Quadrate und mehr! sehenswert – begehenswert“ konnte im Jahre 2007 das Quartiergremium Östliche Unterstadt zusammen mit der Stadtteilkonferenz Westliche Unterstadt drei öffentlich wirksame Aktionen durchführen, die vor allem Kinder und Jugendliche und ihre Bedarfe im Blick hatten. Die Aktionen waren das „Jahr der offenen Tür“, die „Lebendige Lifafaßsäule“ und der „Verkehrsberuhigte Aktionstag“.

Beschlusstext

der gemeinderätlichen Beschlussvorlage Nummer 637/2008,
„Spieleitplanung - Spieleitplan Innenstadt, Östliche Unterstadt“

- 1) Es wird beschlossen, im Fortgang der Zustimmungen durch die zuständigen Fachausschüsse, nämlich des Jugendhilfeausschusses vom 30.01.2008 sowie des Ausschusses für Umwelt und Technik vom 12.02.2008, die im Spieleitplanentwurf Mannheim, Östliche Unterstadt vom 12.12.2007 formulierten Ziele festzuschreiben, damit diese im Bereich des Planungsgebiets in allen künftig stattfindenden Planungs- und Bauaktivitäten berücksichtigt werden. (siehe Beschlussanlage)

Die Planoffenlage wurde vom 09.06.2008 bis einschl. 04.07.2008 im Beratungszentrum Bauen und Umwelt, Verwaltungsgebäude Collinstraße 1 sowie im Büro des Quartiermanagements Östliche Unterstadt in K 1, 7-13, 3. OG Zimmer 336 durchgeführt. Anregungen und Bedenken zu der Spieleitplanung Mannheim – Innenstadt/Östliche Unterstadt sind nicht eingegangen.

- 2) Die Verwaltung wird beauftragt, ein Maßnahmen- und Finanzierungskonzept sowie eine Prioritätenliste zur Umsetzung des Spieleitplans zu erstellen.

Beschlussfolge:

Jugendhilfeausschuss, 13.11.2008

Ausschuss für Umwelt und Technik, 02.12.2008

Gemeinderat, 16.12.2008

Spielplatzgesetz und Geschichte

Rechtsgrundlagen für Spielflächen in Baden-Württemberg

Die Rechtsgrundlagen für Spielflächen in Baden-Württemberg weisen derzeit eine Lücke auf. Diese erschwert die Klärung von Konflikten bei der Realisierung von Freiflächen zum Spielen.

In der Folge werden die adäquaten Vorschriften benannt und die historischen Zusammenhänge aus der Sicht der kommunalen Leitplanung für Freiflächen zum Spielen beschrieben:

Bis ca. März 2003 galt:

- Das Landesgesetz über Kinderspielplätze (Kinderspielplatzgesetz) vom 06.05.1975 verpflichtete die Gemeinden zu einer umfassenden Spielplatzplanung auf der Grundlage von Bedarfsanalysen (§ 3).

Dies wurde in Mannheim durch den Spielflächenbedarfsplan (Fachplan Spielflächen) vom Februar 1979 umgesetzt. Die Inhaltliche Leitlinie hierfür war die alte DIN 18034 vom November 1971, die den Spielbedarf der Bevölkerung in Größe, Lage und Qualität beschrieben hatte. Sie folgte den Empfehlungen der Deutschen Olympischen Gesellschaft, die das Ziel verfolgte, die Bewegungsmotorik bei Kindern zu fördern, um letztendlich die Lust an Bewegung und Sport in der Persönlichkeitsentwicklung zu wecken.

- Die Landesbauordnung für Baden-Württemberg § 9, Absatz 2 regelt die Erfordernisse für private Spielflächen auf den Grundstücken von Mehrfamilienhäusern.
- Die neue DIN 18034 vom Oktober 1988 regelt jetzt die objektbezogenen Planungsgrundlagen und definiert die Ausstattungsmerkmale und Typisierung sowie die Zielgruppen. Hierfür wurden im Wesentlichen die Inhalte des so genannten Mustererlasses des Arbeitskreises „Technische Fragen des Städtebaus“ der ARGEBAU vom 03.06.1987 übernommen.
- Das Baugesetzbuch § 1, Absatz 5, Nr. 3 regelt im Rahmen der Bauleitplanung, dass das Schutzgut Mensch zu berücksichtigen ist, indem die sozialen und kulturellen Bedürfnisse der Bevölkerung, insbesondere die Bedürfnisse der Familien, der jungen, alten sowie der behinderten Menschen, die Belange des Bildungswesens sowie des Sports, der Freizeit, Kultur und der Erholung in die Planung einzubeziehen sind.
- Ab ca. März 2003 wurde das Landesgesetz über Kinderspielplätze (Kinderspielplatzgesetz) vom 06. Mai 1975 aufgehoben. Zur Aufhebung führten die Tatsachen, dass
 1. der Mustererlass der ARGEBAU weitergehende Empfehlungen beinhaltete als das Gesetz selbst
 2. der Mustererlass der ARGEBAU in die Neufassung der DIN 18034 vom Oktober 1988 Eingang fand.

So ergeben sich bundeseinheitliche Anforderungen über den Versorgungsbedarf der Bevölkerung an Kinderspielplätzen und beispielbaren Flächen im Freien.

Heute, seit 2003 gilt:

- Das Baugesetzbuch § 1, Absatz 5 und 6, Nr. 3 (BauGB). In der Bauleitplanung ist das Schutzgut Mensch zu berücksichtigen, indem die sozialen und kulturellen Bedürfnisse der Bevölkerung, insbesondere die Bedürfnisse der Familien, der jungen - und alten - sowie der behinderten Menschen, die Belange des Bildungswesens sowie des Sports, der Freizeit, der Kultur und der Erholung in die Planung einzubeziehen sind.
- Die Landesbauordnung für Baden-Württemberg § 9, Absatz 2 regelt die Erfordernisse für private Spielflächen auf den Grundstücken von Mehrfamilienhäusern.
- Die DIN 18034 vom Oktober 1988 regelt die objektbezogenen Planungsgrundlagen und definiert die Ausstattungsmerkmale und Typisierung sowie die Zielgruppen. Die inhaltliche Basis wurde aus dem Mustererlass des Arbeitskreises „Technische Fragen des Städtebaus“ der ARGEBAU vom 03.06.1987 entwickelt.

Den Spielbedarf quantitativ festzulegen verbleibt heute ausschließlich in der kommunalen Verantwortung. In aller Regel halten sich die Gemeinden weiterhin an die Empfehlungen der Deutschen Olympischen Gesellschaft beziehungsweise an die alte DIN 18034 vom November 1971.

Der Geist des Mustererlasses des Arbeitskreises „Technische Fragen des Städtebaus“ der ARGEBAU vom 03.06.1987 wurde in die neue DIN 18034 vom Oktober 1988 aufgenommen. Daraufhin sahen die Länder keine Notwendigkeit mehr, die Kinderspielplatzgesetze aufrecht zu erhalten; sie haben diese aufgehoben.

Die fachliche Leitplanung (Spieleitplanung) stützt sich zunächst auf das Baugesetzbuch § 1, Absatz 5 und Absatz 6, Nr. 3 (BauGB). Einschlägig dafür ist der § 9, Absatz 1, Nr. 22 zu nennen, wobei die nach Absatz 1, Nr. 25a festzusetzenden Begrünungsgebote für beispielbare Bereiche auch außerhalb festgesetzter Spielplätze partizipativ wirken können.

Die DIN 18034 hat neben den Spielplätzen (festgesetzt nach Planzeichenverordnung) auch den erweiterten Begriff der beispielbaren Flächen geschaffen. Da ist mit Einschränkungen (entgegenstehender Bedarf nach Sicherheit und Ordnung sowie nach besonderer Gestaltung) der gesamte öffentliche Raum auch hinsichtlich Spiel-, Sport- und Aufenthaltsfunktionen zu beplanen.

Planverzeichnis

	Seite
Bestandsplan Flächen und Elemente	16/17
Projektplan - Spielfeld Beteiligungsprojekt Mozartschule	22/23
Bestandsplan Beteiligungsverfahren	34/35, 36
Bestandsplan Wege und Verkehr	37
Historische Stadtpläne und Perspektive zum Grünen Ring	38
Bestandsplan Flächen und Elemente	38
Konzeptplan Flächen und Elemente, Arbeitsstand	39
Konzeptplan Wege und Verkehr, Arbeitsstand	39
Spieleitplan Östliche Unterstadt, Ausschnitt	42/43
Spieleitplan Östliche Unterstadt	47

Kontakte, Quellen

KONTAKTE

Stadt Mannheim
Der Oberbürgermeister
Fachgruppe „Nachhaltige Stadtteilorientierung und
Bürgerbeteiligung“

Quartiermanagement Östliche Unterstadt
Nadja Wersinski
Rathaus E 5
68159 Mannheim
Tel: 0621 / 293-93 90
Fax: 0621 / 293-47 93 90
Mail: nadja.wersinski@mannheim.de

Kinderbeauftragte
Birgit Schreiber
Rathaus E 5
68161 Mannheim
Tel: 0621 / 293-36 57
Fax: 0621 / 293-98 00
Mail: birgit.schreiber@mannheim.de

Stadt Mannheim
Fachbereich Städtebau
Abt. Stadtentwicklung
Norbert Kille
Collinstraße 1
68161 Mannheim
Tel: 0621 / 293-74 24
Fax: 0621 / 293-73 27
Mail: norbert.kille@mannheim.de

Wolfram Felke
Architekt, MA
Tel: 06221 / 58 61 04
Mail: wfelke@aol.de

Mannheimer Arbeitskreis
„Kinder in der Stadt“ (KIDS) e. V.
c/o Alexander Müller
Germaniastr. 10
68199 Mannheim
Tel: 0621 / 43 98 293
Mail: alexander.mueller@deepblack.de

Landesarbeitsgemeinschaft Kinderinteressen
Baden-Württemberg e.V. (LAG Kiev)
Peter Lohse
c/o Trägerverein Freies Kinderhaus e.V.
Alte Seegrasspinnerei
Plochinger Straße 14
72622 Nürtingen
Tel: 07022 / 97 95 22
Mail: geschaeftsstelle@lag-kiev.de
Internet: <http://www.lag-kiev.de>

Deutsches Kinderhilfswerk e.V. (DKHW)
Holger Hoffmann
Leipziger Str. 116-118
10117 Berlin
Tel: 030 / 308 693-0
Fax: 030 / 279 5634
Mail: infostelle@dkhw.de
Internet: <http://www.dkhw.de>

Planungsbüro Stadt-Kinder
Dipl.-Ing. Peter Apel
Union Gewerbehof
Huckarder Str. 8-12
44147 Dortmund
Tel: 0231/ 524-011
Fax: 0231/ 524-051
Mail: info@stadt-kinder.de
Internet: <http://www.stadt-kinder.de>

QUELLEN

**Spielleitplanung – ein Weg zur kinderfreundlichen
Gemeinde und Stadt**
Ministerium für Umwelt und Forsten Rheinland-Pfalz,
Ministerium für Bildung, Frauen und Jugend
Rheinland-Pfalz
Mainz 2004
<http://www.spielleitplanung.de>

Spielleitplanung Neuwied
Die Modellphase in der Stadt Neuwied 2001-2003
Stadt Neuwied / Stadtjugendamt
Kinder- und Jugendbüro
Neuwied 2004
DVD

**Quadrate und mehr!
sehenswert - begehenswert**
Dokumentation der Stadtjubiläumsprojekte
Stadtteilkonferenz Westliche Unterstadt
Quartiergremium Östliche Unterstadt
Mannheim 2008

Beschlussvorlage Nummer 637/2008
„Spielleitplanung - Spielleitplan Innenstadt,
Östliche Unterstadt“
im Ratsinformationssystem der Stadt Mannheim
Internet: <http://www.mannheim.de>

EKI - Entwicklungskonzept Innenstadt
Internet: <http://www.eki-mannheim.de>

Impressum

Herausgeber	Stadt Mannheim Dezernat für Planung, Bauen, Umweltschutz und Stadtentwicklung Fachbereich Städtebau Fachgruppe „Nachhaltige Stadtteilorientierung und Bürgerbeteiligung“ Kinderbeauftragte und Quartiermanagement Östliche Unterstadt
Planung, Konzept, Redaktion	Wolfram Felke (Architekt) Norbert Kille (Fachbereich Städtebau) Birgit Schreiber (Kinderbeauftragte) Nadja Wersinski (Quartiermanagement Östliche Unterstadt)
Kontakt	Stadt Mannheim Fachbereich Städtebau Abt. Stadtentwicklung Norbert Kille Collinstraße 1, Zimmer 521 68161 Mannheim Tel.: 0621/293-7424 Fax.: 0621/293-7327 E-Mail: norbert.kille@mannheim.de Internet: http://www.mannheim.de
Bildnachweis	Wir danken allen Fotografinnen und Fotografen für die Bereitstellung der Bilder. Alle Tabellen und Grafiken Dritter sind gekennzeichnet.
Druck	Druckerei Schwörer, Mannheim Oktober 2009