

Gestaltung nach dem »Roten Faden«: Themenspielplätze



Innerhalb der letzten 15 Jahre hat sich im Hinblick auf die Gestaltung und Inhalte von Spielräumen eine neue Linie abgezeichnet. Neben der ursprünglich rein DIN-gerechten und ausschließlich bewegungsorientierten Gestaltung erhielten naturbezogene Aspekte Einzug in die Planung und den Bau von Spielanlagen. Die Anreicherung einstmaliger trister Gerätestellplätze erfolgte u. a. über Natursteine, Baumstämme, feste und auch temporäre Wasserspielstationen. Unter dem Motto »Modellieren statt Möblieren« kam Bewegung ins Gelände und dazu noch der entsprechende nutzbare Pflanzenraum. Zugleich wurden Spielplätze geschaffen, die sich an einem »roten Faden« orientieren: die Themenspielplätze.

Von *Thomas Reinicke*, Bremerhaven.

► Die umfassende Ansprache der Sinne sowie die Gestaltung des Raumes durch Kinder erlangte eine bis dahin nie gekannte Bedeutung. Zeitlich parallel setzte die Verwendung von »krummen« und chemisch unbehandelten Hölzern beim Spielgerätebau ein. Die Robinie als härtestes europäisches Holz erlangte große Akzeptanz bei Spielraumplanern. Mit diesen neuen Konzepten und Inhalten und einem neuen »Gerätedesign« zog ein neues Bild und eine neue Spielplatzästhetik in manche Kommune und manches Neubaugebiet ein.

Auch wenn die kommunalen Spielplätze nur selten den Idealspielraum darstellen (können) und viele auch heute die genannten Qualitätskriterien vermissen lassen, so sprechen viele doch einen großen Teil kindlicher Bedürfnisse an und ermöglichen ein größeres Spielrepertoire als je zuvor. Mit dem Auftauchen des »krummen Holzes« boten bestimmte Hersteller auch eine holzbildhauerische Leistung an, die bis dahin eine untergeordnete Rolle gespielt hatte. Die Voraussetzungen waren geschaffen, über die bisherigen qualitativen Verbesserungen hinaus auch thematisch zu arbeiten. Tiere und Figuren, Phantasiegestalten aus Geschichten, Märchen und Filmen, neue Hütten, Häuser, Iglus, Burgen, Villen, Raketen und Ufos stehen seitdem reichlich zur Verfügung.

Der Spielplatz kann mit all den neuen realitätsnahen und phantastischen Gebilden als thematisches Gesamtensemble inszeniert werden. Das dargestellte Thema bedient dabei einen wesentlichen Teil des kindlichen Spielverhaltens und -repertoires – das Rollenspiel. Es spielt eine elementar wichtige Rolle in der kindlichen Entwicklung und in der Erlangung einer Identität und sozialer Kompetenz. Es sollte deshalb in der Planung von Spielräumen mehr Bedeutung erlangen.

Im Rollenspiel – und damit ist nicht die angeleitete, pädagogische Methode gemeint – wird die vom Kind erlebte Realität nachempfunden und mit eigener Phantasie verflochten. Die Wirklichkeit, wie sie sich dem Kind darstellt und von ihm interpretiert wird, wird abgebildet und mit viel Phantasie kombiniert. Da in diesem Spiel die nachgebildete Erwachsenenrealität nur teilweise oder unterschiedlich vertraut ist, entstehen neue Fragen, Problemstellungen und unterschiedliche Auffassungen, wie Dinge innerhalb des Spiels dargestellt und gespielt werden. Die Akteure erhal-

ten in diesem Agieren Antworten auf ihre Fragen, lösen Probleme und erfassen Stück um Stück die komplizierten Lebenszusammenhänge. Rollenspiel verlangt das freiwillige Sich-Unterordnen unter Regeln, die die übernommene Rolle vorschreibt. Obwohl Kinder wissen, dass vieles eben nur zum Schein getan wird, erleben sie doch ganz echte Gefühle, wenn sie das beobachtete Leben Erwachsener nachahmen. Das Kind macht mit dem »als ob«, mit dem Imitieren der Erwachsenenwelt wichtige Erfahrungen. Der Sinn dieser Spiele liegt zwischen zweckfreiem Tun und Realitätsbewältigung. Je vielfältiger die räumlichen und gestalterischen Möglichkeiten sind, um so munterer, phantasiegeladener das Spiel. Der Themenspielplatz trägt diese Absicht in sich und geht dabei bewusst weit über die herkömmlichen Einzelgeräte-Darbietungen mit Themenbezug hinaus. Die Spielhütte als Kaufladen mit Kletterturm und Steuerrad, wie es sie schon vor den Themenplätzen gab, oder auch der Wasserspielplatz und das Dschungelgebüsch wären stets Teil des jeweiligen Gesamtwerkes.

Ausgewählte Themenspielplätze

In Bremerhaven entstand der »Weltraumspielplatz«. Als Thema wurde ein Dauerbrenner gewählt, der seit Jahrzehnten von »Raumpatrouille Orion« über »Raumschiff Enterprise«, »E. T.« bis »Star Trek« bei jeder Generation bis heute Faszination auslöst. So wurde der angesagte Kletterturm über eine Modifizierung als Rakete gebaut, die mit anderen Objekten zu einem Spielensemble verschmelzen sollte. Die sonst isoliert stehende Seilbahn wurde an diese Rakete geknüpft, um den Neuankömmlingen auf dem fremden Planeten einen schwungvollen Start ins Ungewisse zu ermöglichen. Warum für viel Geld lediglich

eine monostrukturierte Anlage als Treffpunkt für Jugendliche kaufen, wenn ein Ufo die entsprechenden Funktionen abdecken kann und dabei noch weitere wichtige Spielwerte gewonnen werden können ?

So wurde die Geländemodellierung als wichtiges Gestaltungskriterium in Form von großen Kratern umgesetzt und thematisch integriert. Es ergibt sich eine Art Mond-Oberfläche mit vom Himmel gefallenen großen Sandsteinbrocken, die scheinbar willkürlich im Gelände verteilt liegen und zum vielfältigen Spiel genutzt werden können – auch zu Wasserspiel. Das alles erhöht die Aufenthaltsqualität und macht das Thema authentisch.

Noch spektakulärer erscheint der Spielplatz »Ayers Rock« in Berlin Tempelhof. Eine künstliche, aus Beton sehr realistisch dargestellte Felslandschaft mit ausgedehnten Sandbereichen verkörpert die Idee des Themenplatzes sehr ausdrucksstark. Lebensgefährliche Expeditionen, die Eroberung neuer Regionen und Welten, der Wilde Westen können in einer einzigartigen, »krassen« Stadtlandschaft entworfen und durchlebt werden.

Anderso begrüßen Wesen aus fernen Galaxien alle Irdischen vor dem Zaun oder gigantische Flugdinos, die über den Eingängen eines Spielplatzes schweben, schnappen mit riesigen Schnäbeln nach den Besuchern. Die einzigartigen Inszenierungen mit den oft spektakulären Eyecatchern und liebevollen Details senden positive Signale aus, fordern auf und stiften Identität mit dem Wohnumfeld. Sie heben den Ort des Kinderspiels freundlich heraus aus dem architektonischen Einerlei der Erwachsenenwelt. Kinderspiel erhält über die Darstellung der Spielinhalte eine augenfällige Bedeutung im Stadtbild. Ein weiterer Punkt kann ebenfalls bedeutend sein: Heimatliche

Bezüge können im Rahmen des Kinderspiels nahegebracht und erspielbar gemacht werden. Bei Bremerhaven ist dies – wie könnte es anders sein – das Thema »weite Welt, das Meer, die Schifffahrt, Piraten, die einsame Insel«... Mit spektakulären Einweihungen wie beim Weltraumplatz (Einfliegen des Ufos am Autokran oder Hubschrauber) lässt sich der Platz auch eventmäßig in Szene setzen.

Im Rahmen der Planung solcher außergewöhnlichen Anlagen entstehen immer wieder neue Spielobjekte und Geräte. Diese Neuheiten und Weiterentwicklungen gehen je nach Herstellerphilosophie ein in das entsprechende Geräte- und Objektrepertoire. Sie geben auch anderen Planern und Herstellern neue Impulse, mit diesen Elementen neue themenorientierte Spielanlagen zu kreieren oder auch neue Themen umzusetzen.

Bei allen positiven Aspekten einer thematischen Gestaltung sollte das Konzept immer offen sein für eine weit gefasste Interpretationsmöglichkeit durch Benutzer oder Betrachter. Themenspielplätze müssen Raum lassen für das vielfältige Umsetzen von Spielideen und darf nicht zu einer Spielschablone verkommen innerhalb derer nur »das eine Thema« gespielt werden kann.

Anmerkungen

Literatur:

Reinicke, Thomas: »Auf den Spuren von Pippi Langstrumpf im Taka-Tuka-Land« in Spielraum 2/97

Reinicke, Th.: »Ufos im Anflug – ein Themenspielplatz auf dem Bürgermeister-Martin-Donanth-Platz« in Spielraum 6/98

Von der Horst; Rolf: »Raum für Spaß und Abenteuer« in Spielen und Lernen, Heft 6/99

Themenspielanlagen in der Stadt Bremerhaven:

Taka-Tuka-Land an der Rickmersstraße

1001 Nacht an der Buxtehuderstraße

Weltraum-Spielplatz am Martin-Donanth-Platz

Dinotopia an der Kattowitzerstr.

Bauernhof an der Fritz-Reuter-Schule

Eisenbahnspielplatz am Straßburger-Platz Nähe Hauptbahnhof

Burg an der Fritz-Husmann-Schule

Wilder Westen am Krummenacker

Noahs Arche an der Ellhornstraße

Schiffswrack und Insel an der Theodor-Storm-Schule ■



Foto: Richtig Spielgeräte GmbH