

# LEBENSRAUM PLATZ ZUM SPIELEN



Die Wichtigkeit von Spielräumen zur positiven Entwicklung von Kindern und Jugendlichen ist seit langem bekannt: Bereits in den 1920ern entstanden erste Studien zu kind- und jugendgerechter Städteplanung. Ein Fazit daraus war, dass es viel Lobbyarbeit und einen Rechtsstatus benötigt, um für Kinder und Jugendliche „gesunde“ Lebensräume zu schaffen. Den idealen Spielplatz gibt es allerdings nicht, denn die Bedürfnisse ändern sich mit Tages- und Jahreszeiten und mit dem Alter der Kinder und Jugendlichen. Intensive Bewegung steht zwar das ganze Jahr, aber vor allem im Frühjahr am Spielprogramm, in der Sommerhitze lockt das Wasser und im Herbst freut sich der Drache auf seinen Tanz durch die Lüfte. Erst im Winter und bei Schlechtwetter steigt das Interesse an Betätigungen in geschlossenen und geschützten Innenräumen.

Wo ist der Platz der Kinder in einer urbanen Umgebung? Für **Kinder bis zum Volksschulalter** stellt ein geschützter, abwechslungsreicher Innenhof oder Garten das ideale Entwicklungsfeld dar: in Rufnähe der Eltern, mit Sand- und Wasserplatz zum Bauen, mit Büschen zum Verstecken und Naschen. Kleine Nischen und Treppen, Klopfstangen und Hofeingänge und -plätze fordern zu Rollenspielen und zur Bewegung heraus. Die gesellschaftliche Vielfalt eines Wohnhauses mit einer überschaubaren Zahl an BewohnerInnen und SpielgefährtnInnen prägen das soziale Verhalten des Kindes positiv. Das so genannte „Abstandsgrün“, damit sind die ebenen Grünflächen zwischen den mehrgeschoßigen Siedungshäusern gemeint, ist für das kreative Spiel der Kinder fast unbrauchbar.



**Kinder im Volksschulalter** „erobern“ ihre nähere Umgebung, ihr Aktionsradius wird größer. Jetzt werden Straßen, Parks und Gsetten immer intensiver genutzt. Das von Erwachsenen unbeobachtete Spiel in der Gleichaltrigengruppe gewinnt an Bedeutung. Der öffentliche Raum mit seinen Objekten und Straßenmöbeln wird erobert. Die kindliche Fantasie lässt sich aber nur wenig durch Regeln bremsen, daher sind die StädteplanerInnen gefordert die Gefahrenpotentiale für Kinder und Jugendliche im öffentlichen Raum durch entsprechende Maßnahmen so gering wie möglich zu halten. Kinder werden vor allem durch den Verkehr in ihrem Aktionsradius stark eingeschränkt, hier unterstützen gesicherte Straßenquerungen, vernetzte Geh- und Radwege, Spielstraßen usw. die Bewegungsfreiheit der Kinder.



Kinder werden von „Gsetten“ fast magisch angezogen.



Im Häusermeer einer Stadt kann man leicht die Orientierung verlieren.



Naturbelassene Erlebnisspielplätze sind bei Kindern sehr beliebt. Die Jahreszeiten lassen den Spielraum immer wieder anders und damit interessant erscheinen.

ALTERSGRUPPE

6 - 10



Ein bedürfnisgerechter Spielplatz für Kinder muss Bewegungs- und Gestaltungsmöglichkeiten bieten.

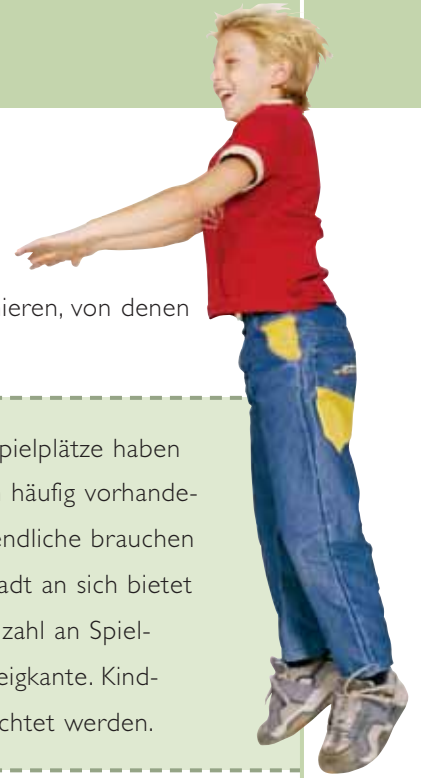
**Bei Kindern mit zehn, zwölf Jahren** beginnen die eher lautereren Buben die Aufmerksamkeit auf sich zu ziehen und sind die tonangebende Gruppe auf den Outdoorplätzen. Ballspiele dominieren, von denen die Mädchen meist ausgeschlossen sind.

**ZUSAMMENFASSUNG:** Kinder- und jugendgerechte Spielplätze haben nur wenig gemeinsam mit den in knappen städtischen Strukturen häufig vorhandenen „Käfigen“. Bedürfnisgerechte Spielflächen für Kinder und Jugendliche brauchen Bewegungsangebote, aber auch Gestaltungsmöglichkeiten. Die Stadt an sich bietet mit ihren Straßenräumen, Objekten und Straßenmöbeln eine Vielzahl an Spielmöglichkeiten. Die Fantasie der Kinder endet nicht an der Gehsteigkante. Kindgerechte Stadtplanung muss daher immer mit Kinderaugen betrachtet werden.

Aktuelle Freiraumplanungen für Kinder und Jugendliche legen daher immer größeren Wert darauf, dass auch Platz für die Bewegungsbedürfnisse von Mädchen vorgesehen wird. So bieten zum Beispiel in Wien pädagogisch geschulte ParkbetreuerInnen einen Tag pro Woche Mädchenspezifische Aktivitäten an. Und bei der Neugestaltung von Spielflächen werden die umzäunten Ballspielflächen, die auch „Käfige“ genannt werden, geöffnet und zu multifunktionellen Spielflächen umgestalten.

### MEHRZWECKNUTZUNG

Die Mehrzwecknutzung ist eine Chance auf interaktives Spielen und Erleben. In Großstädten, in denen der Freiraum besonders knapp ist, ist die temporäre Öffnung und Nutzung von Schulturnsälen und Schulsportflächen eine wichtige Alternative, damit kann das Bewegungsbedürfnis der Kinder und Jugendlichen befriedigt werden. Darüber hinaus Spielangebote zu schaffen, die der Neugierde, dem Entdeckerdrang und der Fähigkeit sich auch ohne Erwachsene zu organisieren, entsprechen, ist eine echte Herausforderung für die Verantwortlichen der Stadtplanung. Kinder und Jugendliche brauchen Gestaltungsmöglichkeiten. So gibt es in größeren Städten bereits betreute Bauspielplätze, aber auch Versuche Baulücken, Gsstetten und Parkplätze zu öffnen und vorübergehend als betreute oder unbetreute Spielfläche zur Verfügung zu stellen.



# LEBENSRAUM PLATZ ZUM SPIELEN



Spielen schafft Lebensfreude – auch in der Stadt gibt es Möglichkeiten für Kinder im Freien ihrem Spielverlangen nachzukommen. Spiele fördern die intellektuelle Entwicklung, die körperliche Verfassung, schöpferisches Tun, das Sozialverhalten und machen Spaß. Mit welchen einfachen Mitteln gespielt werden kann, machen vor allem alte, teils in Vergessenheit geratene Spiele deutlich.

## LERNZIELE:

- Kennenlernen und Ausprobieren von Spielen, die in Parkanlagen, Höfen und im Schwimmbad gespielt werden können.
- Das Herstellen einer Spielkartei lernen.

## ALT, ABER GUT – EINFACHE SPIELE FÜR DEN PARK

**ORT:** Park, Hof, ev. auch Turnsaal.

**ZEITAUFWAND:** variabel.

**MATERIALIEN:** je nach Spiel.

**KOSTEN:** keine.

**UMSETZUNG:** Die Kinder erhalten zur Vorbereitung den Auftrag, ihre Eltern und Großeltern über Spiele, die sie in ihrer Kindheit gerne im Freien gespielt haben, zu interviewen und kurze Beschreibungen zu verfassen. Die ermittelten Spiele werden dann in Kleingruppen vorgestellt und ausprobiert. Gemeinsam wird eine Spielkartei erstellt.

■ **Sackhüpfen:** Material: große Jutesäcke, ev. auch große Plastikmüllsäcke. Der/Die SpielerIn steht mit den Füßen im Sack und hält diesen mit den Händen fest. Nun kann das Wetthüpfen zu einem ausgemachten Ziel, Gruppenwetthüpfen oder Hüpfen durch einen Hindernisparcours durchgeführt werden.

■ **Klatschball:** Material: Ball.

Die Kinder stehen in einem Kreis, ein Kind steht mit dem Ball in der Mitte. Es wirft nun den Ball jemandem im Kreis zu. Der Ball muss gefangen werden – davor muss jedoch einmal in die Hände geklatscht werden. Gelingt dies nicht oder fällt der Ball zu Boden, nimmt dieses Kind die Mittelposition ein.



Das Balancieren über Baumstämme fördert den Gleichgewichtssinn und die Geschicklichkeit.



Gerade bei Gruppenspielen ist das Einhalten von Regeln besonders wichtig.



ALTERSGRUPPE

6 - 10



21 Steine (Glassteine etc.) können zu einem „Kuhschwanz“ aufgelegt werden.



Die Kenntnis der wesentlichen Bade-  
regeln hilft Unfälle zu vermeiden.



Das Thema „So spielten  
Kinder früher“ eignet sich  
hervorragend für ein  
Projekt.

**INFO SERVICE:**

„Alte Spiele – neu entdeckt“ eine  
Sammlung beliebter „alter“ Spiele  
erhältlich bei „die umweltbera-  
tung“, siehe Stadt Service.



■ **Kuhschwanz:** Material: Kieselsteine, ein Würfel.

Jedes Kind sucht 21 Steine und legt sie vor sich zu einem „Kuhschwanz“ auf. Nun wird reihum gewürfelt. Die Reihe der geworfenen Zahl darf aus dem „Kuhschwanz“ entfernt werden. Fehlt einem Kind die Reihe bereits, darf sie aus dem links liegenden „Kuhschwanz“ entfernt werden. Sollte sie auch dort nicht mehr vorhanden sein, ist der übernächste „Kuhschwanz“ dran. Sind alle Steine entfernt, wird gezählt, wer die meisten erwürfelt hat.

■ **„Mauer durchbrechen“:** Ein Kind wird zur/m BaumeisterIn bestellt. Auf einer Grundlinie (Schnur, Kreidestrich) soll eine Mauer errichtet werden. Der/Die BaumeisterIn darf sich nur auf dieser Grundlinie bewegen. Alle anderen MitspielerInnen stehen auf einer Seite der Grundlinie und sollen diese überqueren. Der/Die BaumeisterIn darf die Hinüberlaufenden fangen. Wer abgeschlagen wird, wird zum Ziegelstein. Die Ziegelsteine bekommen einen Platz auf der Grundlinie zugewiesen, auf dem sie stehen bleiben müssen. Sie können von dort aus auch vorbeilaufende MitschülerInnen fangen. Die immer dichter werdende Mauer macht es den anderen MitschülerInnen zunehmend schwieriger die Seite zu wechseln – wer bleibt bis zum Schluss übrig?

■ **„Hund und Enten“ – ein Spiel für heiße Tage im Schwimmbad:** Die Kinder stehen hintereinander im Wasser und legen die Hände auf die Schultern des davor stehenden Kindes. Das vorderste Kind ist die Entenmutter, die anderen sind die Entenkinder. Ein Kind spielt den Hund, der Entenjungen fangen möchte. Die Entenmutter darf er nicht berühren, sie kann ihre Jungen beschützen, indem sie den Hund mit ausgebreiteten Armen abwehrt. Gefangene Entenkinder scheiden aus.

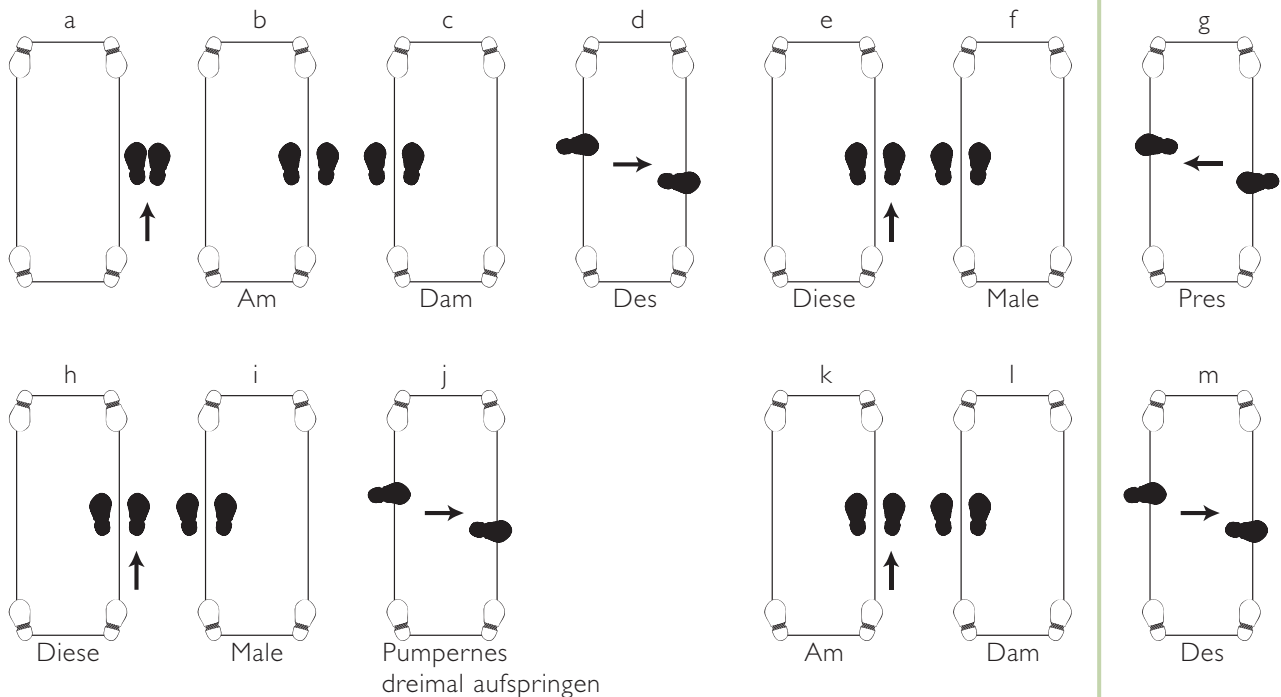


# LEBENSRAUM PLATZ ZUM SPIELEN

ALTERSGRUPPE

6-10

## GUMMIHÜPFEN - „AM DAM DES“



**Material:** 3-4 m langer Wäschegummi

Zwei Kinder spannen den Gummi zwischen ihren Beinen – dann kann es losgehen. Die Sprünge müssen der Reihenfolge nach ohne Unterbrechung durchgeführt werden. Bei einem Fehler (z.B. auf statt neben den Gummi springen) scheidet man aus und muss die Sprünge in der nächsten Runde wiederholen. Wer alle Sprünge schafft, kann eine schwierigere Stufe probieren.

1. Stufe: Gummi ganz unten
2. Stufe: Gummi in Wadenhöhe
3. Stufe: Gummi in Kniehöhe
4. Stufe: Gummi am Oberschenkel
5. Stufe: Gummi knapp unter der Hüfte

Erschweren kann man die einzelnen Stufen auch, indem man die Beine möglichst breit („Badewanne“) oder möglichst schmal aufstellt.



Probiert auch andere Sprünge aus, vielleicht kennt ihr Sprüche dazu!

ALTERSGRUPPE

**6 - 10****Auszählreime**

Sechs Polizisten,  
hüpfen in die Kisten,  
hüpfen wieder raus,  
und du bist raus.

Oder

Ene, mene, Tintenfass,  
geh in die Schul und  
lerne was. Wenn du  
was gelernt hast, komm  
nach Haus und sag  
mir was. Eins, zwei, drei,  
und du bist frei!

Oder

Eins, zwei, drei,  
Butter auf den Brei.  
Salz auf den Speck  
und du musst weg.



**Bei vielen Spielen braucht  
man Auszählreime - sam-  
melt alle, die ihr bzw. eure  
Eltern kennen!**

**MURMELSPIELE****Material:** Murmeln, Brett.

Für das Murmelspiel gibt es viele verschiedene Spielregeln,  
es können jedoch auch eigene erfunden werden.

- Von einer Linie aus müssen die Murmeln in eine Grube gerollt werden. Wer als Erster/Erste in die Grube trifft, darf alle außen herumliegenden Murmeln nehmen.
- Auf einer Linie werden von jedem Mitspieler/jeder Mitspielerin einige Murmeln aufgelegt. Von einem Startpunkt aus rollt nun jedes Kind seine Murmel auf die Linie zu. Kugeln, die sich bewegen, dürfen von diesem Kind genommen werden.
- Über ein schräges Brett wird vom ersten Kind eine Murmel hinuntergerollt. Der nächste Mitspieler/Die nächste Mitspielerin versucht die Murmel so zu rollen, dass die erste Murmel getroffen wird.
- Ein Mitspieler/Eine Mitspielerin rollt oder wirft die Murmel an eine Wand, von der sie abprallt. Nun versuchen die anderen Kinder ihre Murmeln so zu bewegen, dass die erste Kugel getroffen wird.
- Einige Murmeln werden blütenförmig auf den Boden gelegt. Jeweils ein Kind mit einer Murmel stellt sich über die aufgelegten Murmeln und lässt seine Murmel fallen. Trifft die Murmel eine der liegenden Murmeln, kann sie entfernt werden.