

No. 46  
12/2018

# INFO

## animation



# FREIES SPIEL

UND OFFENE KINDER- UND JUGENDARBEIT



# JEU LIBRE

ET ANIMATION ENFANCE ET JEUNESSE EN MILIEU OUVERT



# GIOCO LIBERO

E ANIMAZIONE SOCIOCULTURALE DELL'INFANZIA E DELLA GIOVENTÙ

# INHALTSVERZEICHNIS

3	Editorial
4-5	<b>Draussen spielen – Freiräume für eigenständige Erfahrungen</b> <i>Dr. Christiane Richard-Elsner</i>
6	<b>Offene Arbeit mit Kindern und partizipative Gestaltung von Spielräumen</b> <i>Timo Huber und Helen Gauderon</i>
8-9	<b>«Bespielbare Stadt» – den öffentlichen Raum neu denken</b> <i>Petra Stocker</i>
10-11	<b>Mehr Spiel-Raum schaffen</b> <i>Jacqueline Zimmermann</i>
13	<b>Zusammenfassung Chancen der Digitalisierung nutzen</b> <i>Alice Chénais</i>
14-15	<b>Spielfördernde Wohnumgebungen</b> <i>Anne Wegmüller</i>
17	<b>Digitale Stadtpilot*innen</b> <i>Anke M. Leitzgen</i>
18	<b>«Generationenpark» – miteinander oder nebeneinander?</b> <i>Regula Rescalli und Tobias Naunheim</i>
20	<b>Waldexperiment – Leben lernen</b> <i>Marlén Gubsch</i>
21	<b>Aufwachsen ist ein Kinderspiel</b> <i>Zeno Steuri</i>
22	<b>Fachgruppe Mobile Jugendarbeit</b> <i>Janosch Märker</i>
22	<b>Doktor Med. Ien Blog</b>

# TABLE DES MATIÈRES

3	Editorial
5	<b>Résumé Jouer dehors</b> <i>Dr. Christiane Richard-Elsner</i>
7	<b>Résumé Animation socioculturelle et aménagement participatif d'espaces de jeu</b> <i>Timo Huber und Helen Gauderon</i>
9	<b>Résumé « Villes jouables » repenser l'espace public</b> <i>Petra Stocker</i>
11	<b>Résumé Créer plus d'espace pour jouer</b> <i>Jacqueline Zimmermann</i>
12-13	<b>La puissance du jeu</b> <i>Alice Chénais</i>
16	<b>Résumé Espaces résidentiels favorisant le jeu</b> <i>Anne Wegmüller</i>
16	<b>Résumé Pilotes de ville numériques</b> <i>Anke M. Leitzgen</i>
19	<b>Résumé « Parc des générations » – ensemble ou pas ?</b> <i>Regula Rescalli und Tobias Naunheim</i>
19	<b>Résumé Expériences en forêt – apprendre la vie</b> <i>Marlén Gubsch</i>
21	<b>Résumé Grandir est un jeu d'enfants</b> <i>Zeno Steuri</i>
23	<b>Groupe de travail Animation jeunesse hors murs</b> <i>Janosch Märker</i>
23	<b>Dr. méd. Ya Blog</b>

**moveart: Skulpturen, die bewegen.**

**BURRI**  
public elements®

[www.burri.world](http://www.burri.world)

move art

# EDITORIAL

## Liebe Leser\*innen

Spielen ist ein Kinderrecht. Spielen ist Leben. Spielen ist lernen. Das mag einfach und offensichtlich tönen. Doch wenn wir konsequent darüber nachdenken und kritisch unseren Alltag, privat, als Gesellschaft und in der Offenen Kinder- und Jugendarbeit betrachten, dann gestaltet sich die Sache wesentlich komplexer. Freies Spiel ist nicht eine nette Nebensache. Es ist ein ernstzunehmender Aspekt der Welt von Kindern und auch Jugendlichen und damit auch des gesellschaftlichen Lebens.

Dieses Heft beleuchtet die Bedeutung des freien Spiels für das Kind aber auch für weitere Gemeinschaften und für die Weiterentwicklung unseres Lebensraums, beispielsweise mit dem Konzept der «Bespielbaren Stadt». Weiter beleuchten wir konkrete Umsetzungen in der OKJA, oft generationenübergreifend und in Zusammenarbeit mit den Gemeinden und anderen Akteuren, sowie die Qualitäts- und Erfolgsfaktoren von spielfördernden Raumgestaltungen, Strukturen, Angeboten und Materialien.

Lassen Sie sich inspirieren für Ihren Alltag und nehmen Sie das freie Spiel spielerisch ernst. Gute Lektüre!

Noëmi Wertenschlag  
DOJ/AFAJ

# EDITORIAL

## Chères lectrices, chers lecteurs,

Jouer est un droit de l'enfant. Jouer c'est la vie. Jouer c'est apprendre. Cela peut paraître évident et simple. Mais si nous y réfléchissons de façon approfondie et considérons de façon critique notre quotidien privé, sociétal et dans l'animation enfance et jeunesse en milieu ouvert, alors la chose nous apparaît comme bien plus complexe. Le jeu libre n'est pas une activité accessoire sympa. Il est un aspect du monde des enfants et également des jeunes, et donc aussi de la vie en société, qui doit être pris au sérieux.

Cette revue éclaire la signification du jeu libre pour l'enfant mais également pour d'autres groupes de personnes et pour le développement de notre environnement de vie, par exemple avec le concept de «ville jouable». D'autre part, nous présentons des mises en œuvre concrètes dans l'animation enfance et jeunesse en milieu ouvert, souvent intergénérationnelles et en collaboration avec des communes et d'autres actrices, ainsi que les facteurs de qualité et de succès de structures, d'offres, de matériaux et d'aménagements de l'espace qui favorisent le jeu.

Laissez-vous inspirer pour votre quotidien et prenez au sérieux de façon ludique le jeu libre. Bonne lecture !

Noëmi Wertenschlag  
DOJ/AFAJ



# DRAUSSEN SPIELEN – FREIRÄUME FÜR EIGENSTÄNDIGE ERFAHRUNGEN

Dr. Christiane Richard-Elsner, Leiterin Interdisziplinäre Arbeitsgruppe Draussenkinder im ABA Fachverband, Forscherin und Publizistin

**Kinder spielen. Damit umzugehen ist nicht immer einfach. Als Mitarbeiter\*in in der Offenen Arbeit denkt man sich etwas aus, möchte Sprachförderung betreiben und die Kinder partizipativ einbinden, aber diese machen, was sie wollen. Oder: Die Kinder spielen allein friedlich oder laut auf dem Robi-Spielplatz, und die Eltern fragen, ob das nicht zu gefährlich sei und ob die Kinder dabei überhaupt etwas lernten.**

Dabei ist Spiel eine unglaublich wirksame Entwicklungshilfe für Kinder. Mit Kreide Skateboardparcours auf die Straße zu malen, Verstecken zu spielen, Buden zu bauen, auf Bäume zu klettern oder Spielregeln zu verhandeln ist nicht eine Randnotiz der Kindheit. Es lohnt sich, sich mit dem Draussenspiel näher zu beschäftigen.

## Biologischer Bestandteil des Verhaltens

Spiel ist ein biologisch angelegtes Grundbedürfnis. Tierkinder spielen. Kinder in Jäger- und Sammlerkulturen spielen sehr viel, erkunden ihre Umwelt auf eigene Faust und ahmen Erwachsene nach. Sie lernen dadurch das meiste, was sie im späteren Leben brauchen. Dies reicht zwar heute nicht mehr. Aber das ist das Verhalten, welches Kindern angeboren ist: neugierig und spontan ihre Welt zu erforschen, im Spiel mit allem zu experimentieren, was sie sehen, fühlen, hören. Die Gehirne von Kindern sind anders aufgebaut als die von Erwachsenen. Die Gehirnreifung ist erst im dritten Lebensjahrzehnt abgeschlossen. Deshalb sind Kinder viel spontaner und neugieriger als Erwachsene und machen so vielfältige Erfahrungen. Sie interessieren sich nicht nur für das, was Eltern und andere Erwachsene wichtig finden. Und das ist sinnvoll. Denn wissen wir als Erwachsene ganz genau, welche Kompetenzen Kinder später benötigen, wenn sie erwachsen sind?

## Training für Körper, Seele und Geist

Kinder bewegen sich beim Spiel. Das gilt nicht nur für die Kleinen. Besonders Kinder in der mittleren Kindheit haben ein großes Bewegungs- und Autonomiebedürfnis, das sie nur unzureichend ausleben können. Eigene Bewegungserfahrungen und viel Übung sind nötig, um die Motorik zu schulen, Knochenmasse aufzubauen und das Immunsystem zu stärken. Über 70% der deutschen Kinder erfüllen die von der Weltgesundheitsorganisation WHO empfohlene Mindestanforderung von täglich einer Stunde mässiger bis intensiver Bewegung nicht. Die Folge ist, dass jedes fünfte Kind überge-

wichtig ist. Spätfolgen von Bewegungsmangel sind Herz-Kreislaufkrankungen und Rückenleiden schon im mittleren Erwachsenenalter. Bewegung und Draussenspiel verbessern das Konzentrationsvermögen. Kinder, die draussen spielen und selbstbestimmt ihre Umwelt erforschen, trainieren ihre Sprachfähigkeit und ihr Handlungsvermögen. Sie finden kreative Lösungen für ihre Spielziele. Sie machen Naturerfahrungen. Der soziale Umgang miteinander, Wünsche zu äussern, sie durchzusetzen, Kompromisse zu schließen und mit Regeln umzugehen wollen gelernt und geübt sein. Das tun Kinder im selbstbestimmten Spiel.

## Risikokompetenz will gelernt sein

Kinder suchen physische Herausforderungen im Spiel. Dabei gehen sie nicht blind Risiken ein. Sie wägen bewusst ab zwischen dem Bedürfnis nach Sicherheit und der Aussicht, nach einem Erfolg ein Gefühl großer Freude zu erleben. Der Umgang mit Risiken, Entscheidungskompetenz, muss erlernt und geübt werden. Spiel ist der geeignete Trainingsraum dafür. Es ist immer mit einem ungewissen Verlauf verbunden, findet jedoch im relativ geschützten Raum statt.

## Selbstwirksamkeit erfahren

Spiel und Bewegung machen Freude. Draussen zu spielen vermittelt Selbstwirksamkeitserfahrungen. Das Kind lernt sich, seine Möglichkeiten und seine Grenzen im Zusammenspiel mit der Umgebung kennen. Es erfährt, dass es etwas schaffen, die Umgebung verändern und durch Verhandeln mit anderen Kindern den Spielverlauf beeinflussen kann. Optimistisch weiss es, dass es seine Grenzen mit zunehmendem Alter weiter hinausschiebt.

## Draussenspiel und eigene Mobilität

Kinder haben einen höheren Bewegungsdrang und reagieren spontaner als Erwachsene. Die Bedürfnisse von Eltern und Kindern in der Familie passen deshalb nicht immer zusammen. Draussenspiel entlastet Erwachsene und entspannt die Familienatmosphäre. Kinder, die eigenständig mobil sind, selbstständig Schule, Sportverein und Spielräume erreichen können, sind nicht auf das Elterntaxi angewiesen. Kinder, die viele Freiräume draussen haben, verbringen weniger Zeit mit elektronischen Medien. Dadurch sind Eltern weniger unter Druck, ständig «Programm» anbieten zu müssen.

## Selbstverständlicher Bestandteil der Kindheit

Dies sind ausreichende Gründe, das Spiel- und Bewegungsbedürfnis von Kindern zu fördern. Es gibt aber noch einen anderen: Kinder haben ein Recht auf Spiel. Dies ist in der UN-Kinderrechtskonvention im Artikel 31 festgeschrieben. Kinder sind anders als Erwachsene und müssen ihr Anderssein, ihr Bewegungsbedürfnis, ihre spontane Kreativität, kurz ihr Spielbedürfnis ausleben dürfen. Die Realität sieht anders aus. Autos und Verbote bewirken, dass Kinder in ihrer Wohnumgebung kaum selbstständig agieren können. In ihrer Reichweite liegt, wenn überhaupt, nur ein kleiner Spielplatz, der schnell langweilig wird. Für viele Kinder gilt, dass sie in der Tagesschule, dem Kindergarten oder bei Freizeitaktivitäten vor allem das tun, was andere, Erwachsene, ihnen vorgeben.

## Was ist zu tun?

Offene Arbeit mit Kindern sollte dieses Defizit an Bewegungsmöglichkeiten und spannenden Spielorten berücksichtigen und entsprechende Angebote machen. Alle Kinder sollten Zugang zu naturpädagogischen Angeboten haben. Die Schweiz hat viele Robison-Spielplätze, aber längst nicht für alle Kinder. In den Niederlanden gibt es 500 Kinder- und Jugendbauernhöfe, auf denen Kinder den Umgang mit Pflanzen und Tieren erleben, mit anpacken oder spielen können. Andere Pädagogen gehen einfach mit Kindern in den Wald. Wichtig dabei ist, dass die Kinder tatsächlich Freiraum zum Spiel haben, ohne Zielvorgaben. Was Kinder brauchen sind anregungsreiche Räume, Platz zum Toben, Platz um auch mal Ruhe vor den anderen zu haben, Platz zum Gestalten, um Ritter, Prinzessin, Mutter, Vater oder Kind zu spielen. Dafür reicht der naturnah umgestaltete Schulhof, der Park, eine Wiese, eine Brachfläche oder eine verkehrsberuhigte Strasse mit einem Spielmobil oder einer Bewegungsbaustelle. Kinder wünschen sich Ruhe, sie wollen mit ihren Freund\*innen spielen und Abstand haben von den Anforderungen der Erwachsenen.

[draussenkinder.info](http://draussenkinder.info)

## Quellen

Christiane Richard-Elsner (2017): *Draußen spielen*, Beltz Juventa.

Alfred Rütten, Klaus Pfeifer (Hg.) (2016): *Nationale Empfehlungen für Bewegung und Bewegungsförderung. Gefördert durch das Bundesministerium für Gesundheit*. FAU Erlangen-Nürnberg.

## RÉSUMÉ JOUER DEHORS

*Dr. Christiane Richard-Elsner, responsable du groupe de travail interdisciplinaire Draussenkinder du Fachverband ABA, chercheuse et publiciste.*

Jouer est un besoin de base ancré au niveau biologique et un outil de développement très efficace. Les cerveaux des enfants sont différents de ceux des adultes, c'est pourquoi les enfants sont plus spontané-e-s et curieux-euses que les adultes et font énormément d'expériences très diverses. Les enfants ont un grand besoin d'autonomie et doivent bouger beaucoup pour développer leurs capacités motrices, augmenter leur masse osseuse et renforcer leur système immunitaire. Selon l'OMS, plus de 70% des enfants allemands ne font pas l'heure d'exercice moyen à intensif recommandée par jour. La conséquence est que 20% des enfants sont en surpoids, avec comme conséquences déjà tôt dans la vie d'adulte des douleurs au dos et des maladies cardiovasculaires. Les enfants qui jouent dehors, bougent et découvrent de façon autonome leur environnement améliorent leurs compétences langagières, leur capacité à se concentrer, agir, trouver des solutions créatives, s'exprimer, négocier, trouver des compromis et gérer des règles. La gestion des risques et la compétence décisionnelle doivent être apprises et exercées. Le jeu est le terrain d'entraînement idéal pour cela.

Les besoins des parents et des enfants au sein de la famille n'allant pas toujours bien ensemble, les jeux à l'extérieur soulagent les adultes et détendent l'atmosphère familiale. Les enfants qui sont mobiles de façon autonome et qui jouent beaucoup à l'extérieur ne dépendent pas des parents comme taxi et passent moins de temps avec les médias numériques. L'animation enfance en milieu ouvert doit prendre en considération le déficit existant au niveau des espaces de jeu intéressants et au niveau des possibilités pour les enfants de bouger et faire des offres correspondantes. La Suisse a de nombreuses places de jeu Robison, mais pas pour tous les enfants. Au Pays-Bas, par exemple, il y a 500 fermes pour les enfants et les jeunes, où ils et elles peuvent découvrir la gestion des animaux et des plantes et peuvent participer aux travaux ou jouer. Les pédagogues peuvent aussi simplement aller en forêt avec les enfants. Ce qui compte, c'est que les enfants connaissent véritablement des espaces de liberté, sans objectifs établis à atteindre.

# OFFENE ARBEIT MIT KINDERN UND PARTIZIPATIVE GESTALTUNG VON SPIELRÄUMEN

Timo Huber und Helen Gauderon, Co-Leitende DOK Impuls

**Offene Arbeit mit Kindern setzt sich für die Erhaltung, Erschliessung und partizipative Neugestaltung von anregenden, gestaltbaren und naturnahen Spiel- und Freiräumen sowie Zwischenräumen ein. Da die physisch-materielle Wirkung des Raums auf Handlungen von Kindern unbestritten ist, kommt deren Einbezug grosse Bedeutung zu.**

Kinder bis 18 Jahre sind aufgrund ihrer Minderjährigkeit von politischen Entscheidungsprozessen ausgeschlossen. Alternative Beteiligungsverfahren, wie Partizipation in Spielraumprojekten, stellen eine Möglichkeit dar, junge Menschen frühzeitig in das demokratische System einzubinden. Damit können sie sich direkt am Diskurs und Dialog beteiligen und das UN-Kinderrecht auf Mitsprache wahrnehmen (UN 1989).

Konkrete Mitwirkungen können beispielsweise in der Planungsphase in Form eines Modellbauworkshops oder später in der konkreten Gestaltung eines Mitmachbautags erfolgen. Durch die aktive Mitwirkung wird die Identifikation gestärkt, die sozialen, kommunikativen und kreativen Fähigkeiten der Kinder gefördert und diese erfahren Selbstwirksamkeit und Aneignung ihrer Lebenswelt (DOK Impuls 2018).

## Grundsätze von Partizipation

- Verbindlichkeit: klare Rahmenbedingungen, definierter Handlungsspielraum und gemeinsam ausgehandelte Prozessregeln
- Ergebnisoffenheit: Bereitschaft der Entscheidungstragenden, die Ergebnisse des partizipativen Prozesses in einem Aushandlungsprozess adäquat zu berücksichtigen
- Freiwilligkeit: freiwillige Teilnahme als Voraussetzung für ein engagiertes und motiviertes Mitwirken von Kindern
- Kinder ernst nehmen: Anerkennung als Expert\*innen ihrer Lebensräume und zulassen von Widersprüchen
- Altersgerechte Methodenwahl: am Alter der teilhabenden Kinder ausgerichtete kreative Methoden

## Rolle und Funktion der OAK

Die Offene Arbeit mit Kindern (OAK) ist vielfach für die Organisation und Durchführung der partizipativen Prozesse verantwortlich. Sie nimmt in Projektgruppen Einsitz, artikuliert und vertritt dort die Kinderanliegen. Ihr kommt dabei die Aufgabe zu, Kinder zu Beteiligten zu machen.

Dabei unterstützen die Fachpersonen Kinder darin, ihre Wahrnehmungen, Bilder und Interpretationen der eigenen Lebenswelt auszudrücken und die Ergebnisse zu dokumentieren, diskutieren diese mit den Kindern und «übersetzen» sie von der Alltags- in eine Fachsprache. Dies ist notwendig, um die Ergebnisse für den Aushandlungsprozess mit den Entscheidungstragenden aufzubereiten. Die in diesen Aushandlungen erzielten Resultate müssen anschliessend in Rückkopplungsverfahren erneut mit den Kindern diskutiert werden. Fachleute der OAK moderieren also partizipative Prozesse und vermitteln zwischen Kindern und Entscheidungstragenden, wofür entsprechende kooperative und kommunikative Kompetenzen erforderlich sind.

## Quellen

DOK Impuls (2018): *Mitwirkungen von Kindern bei Bauvorhaben*. Bern: Dachverband für offene Arbeit mit Kindern der Stadt Bern.

Fabian, Carlo/Huber, Timo/Käser, Nadine und Schmid, Magdalene (2016): *Naturnahe Freiräume für Kinder und mit Kindern planen und gestalten. Grundlagen, Vorgehensweise und Methoden. Praxishilfe*. Basel: Fachhochschule Nordwestschweiz.

UN (1989). *UN-Konvention über die Rechte des Kindes*.

VOJA (2011): *Grundlagen zur offenen Arbeit mit Kindern*. Bern: Verband offene Kinder- und Jugendarbeit Kanton Bern.

**DOK Impuls** ist die Fachstelle für Spiel- und Lebensraum von Kindern des Dachverbands für offene Arbeit mit Kindern in der Stadt Bern (DOK). Der Dachverband setzt sich für die Erweiterung und Schaffung ausser-schulischer und ausserfamiliärer Spiel-, Begegnungs- und Erfahrungsräume in der Stadt Bern ein. Im Auftrag des Jugendamts der Stadt Bern führt DOK Impuls Mitwirkungen mit Kindern für Spielplätze, Spielräume, Schulaussenraumgestaltungen und neu auch für Schwimmbäder und Eisflächen durch.

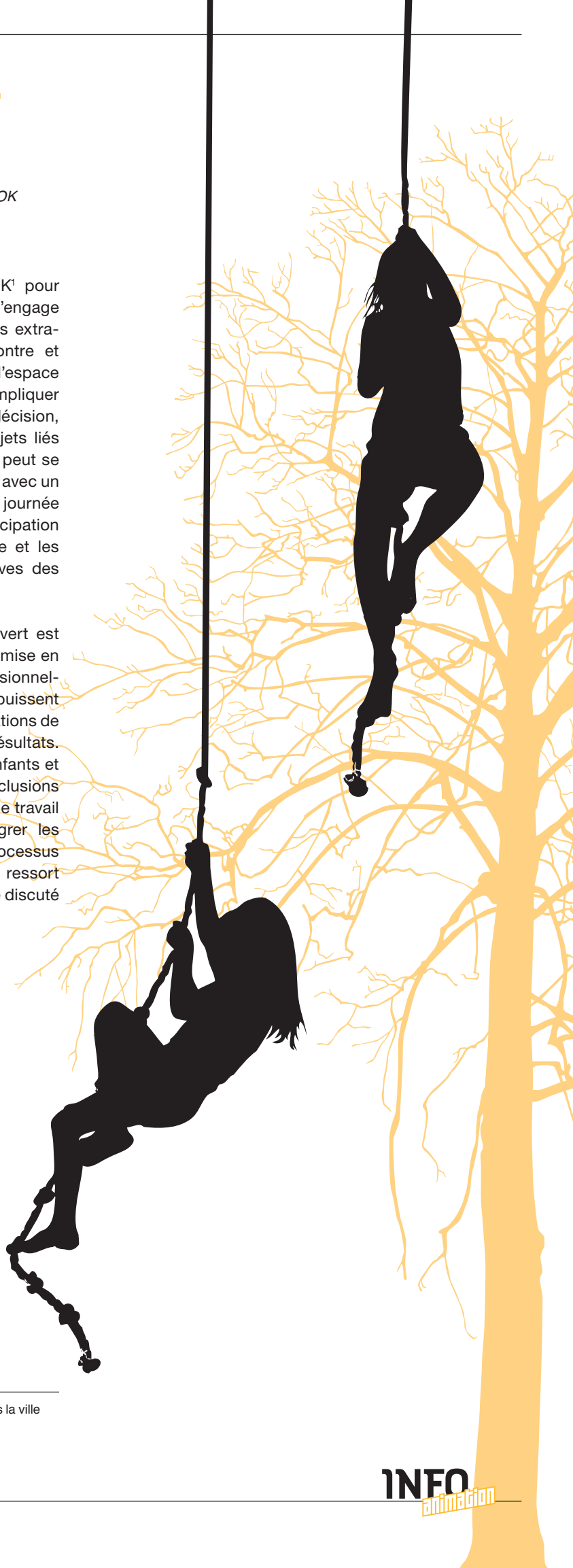
[spieleninbern.ch](http://spieleninbern.ch)

# RÉSUMÉ AMÉNAGEMENT PARTICIPATIF D'ESPACES DE JEU

*Timo Huber et Helen Gauderon, coresponsables DOK Impuls*

DOK Impuls est le service spécialisé du DOK<sup>1</sup> pour l'espace ludique et vital des enfants. La faïtière s'engage pour la création et l'agrandissement d'espaces extrascolaires et extrafamiliaux de jeu, de rencontre et d'expériences. L'impact physique et matériel de l'espace sur les activités des enfants est incontesté. Impliquer les enfants dans les processus de prise de décision, par exemple en les faisant participer aux projets liés aux espaces de jeu, est donc primordial. Cela peut se faire par exemple dans la phase de planification avec un atelier de modélisation, ou plus tard avec une journée de construction participative. A travers la participation active, l'identification à l'espace est renforcée et les capacités sociales, communicatives et créatives des enfants sont encouragées.

L'animation enfance et jeunesse en milieu ouvert est souvent responsable de l'organisation et de la mise en œuvre des processus participatifs. Les professionnel-le-s soutiennent les enfants pour qu'ils et elles puissent exprimer leurs perceptions, images et interprétations de leur environnement de vie et documenter les résultats. Les professionnel-le-s en discutent avec les enfants et traduisent dans un langage spécialisé les conclusions formulées dans un langage de tous les jours. Ce travail de « traduction » est nécessaire pour intégrer les résultats obtenus avec les enfants dans le processus de négociation avec les décideurs. Ce qui ressort de ces négociations doit ensuite à nouveau être discuté avec les enfants.



<sup>1</sup> Faïtière pour l'animation socioculturelle avec des enfants dans la ville de Berne.

# «BESPIELBARE STADT» – DEN ÖFFENTLICHEN RAUM NEU DENKEN

*Petra Stocker, Programmverantwortliche Spielraum und Spielkultur und Matias Dabbene, Programmverantwortlicher Partizipation, Stiftung Pro Juventute Schweiz*

**Die «Bespielbare Stadt» ist eine Vision. Sie lädt ein, das Spielen weiterzudenken, in Richtung Teilhabe und Mitwirkung an der Stadtentwicklung. Eine Stadt, in der Kinder den öffentlichen Raum spielerisch mitgestalten und sich sicher bewegen können, ist auch lebenswert für Erwachsene.**

Bald wird mehr als die Hälfte der Kinder der Welt in Städten leben (Arup, 2017). Die Aufwuchs- und Lebensbedingungen von Kindern in der Stadt haben einen enormen Einfluss auf ihre Entwicklung. Ebenso beeinflussen Kinder das Stadtbild, sowohl durch ihre lebhaft Anwesenheit, als auch dann, wenn sie nicht sichtbar sind. Denn Kinder sind eine Art Indikator für Städte. Die sichtbare Präsenz von Kindern, mit und ohne ihre Eltern, ist laut Tim Gill (2017) ein Zeichen für die Qualität der menschlichen Lebensräume. Die Lebensqualität der Städte spiegelt sich somit in der Möglichkeit für Kinder sich selbstständig im Stadtraum zu bewegen und zu spielen. Dies ist Anzeichen dafür, dass eine Stadt über gute Lebensbedingungen verfügt, für alle Stadtbewohnende.

## Mehr Raum für Vielfalt

Freiräume für Kinder sind sowohl zeitlich wie auch räumlich heute mit der zunehmenden Verdichtung unserer Lebensräume, dem stärker werdenden Sicherheitsbedürfnis der Eltern sowie der zeitlichen Strukturierung der Freizeit der Kinder in Bedrängnis. Die Freiraum Studie (Blinkert & Höfflin 2016) zeigt auf, dass Kinder in der Schweiz durchschnittlich nur 29 Minuten pro Tag draussen ohne Aufsicht verbringen und dies meistens im Hof oder Garten. Öffentliche Räume (Strassen, Plätze, Grünanlagen) spielen für Kinder eine deutlich geringere Rolle. Dabei ist der öffentliche Raum als Spielraum nicht nur für Kinder ein Gewinn. An Orten, an denen Spiel möglich ist, finden Begegnung, Bewegung, Aneignung und Naherholung statt – auch in innerstädtischen Zonen. Die Möglichkeit zur Aneignung und zur aktiven Mitgestaltung der Stadt ist immer mehr gefragt. Heutzutage sind zunehmend Flächen gewünscht, die mehr Gestaltungsfreiheit bieten als die herkömmlichen schön gestalteten Pärke (Polinna, 2017).

## Vom Spielplatz zur «bespielbaren Stadt»

Wie die von der Stiftung Pro Juventute organisierte Spielkonferenz im Mai 2018 zeigte, ist es im Interesse der

gesamten Stadtbevölkerung, wenn sich die Entwicklung des öffentlichen Raums nach den Bedürfnissen von Kindern ausrichtet und Spiel als Aneignungs- und Mitwirkungsform für alle Generationen im öffentlichen Raum integriert wird. Die Vision «Bespielbare Stadt» kehrt die Vorstellung um, dass Kinderräume und Spielplätze eigene Bereiche sind, die von anderen Teilen des öffentlichen Raums ausgeschlossen sind. Vielmehr ist die Schaffung eines Netzwerks von Räumen, Strassen sowie gestalterischen und soziokulturellen Interventionen, die das Spiel im Zentrum stellen, eine Möglichkeit, lebenswertere Städte und öffentliche Räume für alle Generationen zu schaffen.

## Spielkultur ist Beteiligungskultur

Im Spiel eignen sich Kinder ihre Räume an und nutzen sie in ihrem Sinne und nach ihren Bedürfnissen. In der Aneignung des öffentlichen Raums wird dieser verändert, bewegt, gestaltet. Partizipation ist im Zusammenhang mit der Vision «Bespielbare Stadt» deshalb mehr als das Abfragen von Bedürfnissen, etwa dazu, wie ein zu planender Spielplatz aussehen sollte. Das Spiel selber, so die Überzeugung von Pro Juventute, ist eine unmittelbare Form der Partizipation – unter der Bedingung, dass Kinder sich die öffentlichen Räume aneignen können und diese mitgestalten dürfen. Dies ist ein wichtiges Element der «bespielbaren Stadt». Ziel ist es, die spielerische Aneignung zu ermöglichen und eine direkte Teilhabe an räumlichen Prozessen zu gewähren. Dies bedingt, dass Räume teilweise mit losen Materialien ausgestattet sind und die Möglichkeit zur Interaktion und Veränderung besteht. Ein erster Versuch sind bewegliche Sitzgelegenheiten im öffentlichen Raum, die je nach Bedarf platziert, gruppiert und zusammengestellt werden können. Dieser Ansatz kann einfach in Richtung Spiel weitergedacht werden: Farbige, unterschiedlich hohe und lange Holzkisten sind beispielsweise Sitz- aber auch Balancier- oder Klettergelegenheiten.

## Was macht eine Stadt bespielbar?

Eine Stadt wird bespielbar, indem dem gesamten Stadtbild eine Reihe von spiel- und kinderzentrierten Netzwerken überlagert wird, die immer wieder Möglichkeiten für Erkundung, Spiel und sozialen Austausch eröffnen und bestenfalls als eine grosse vernetzte Spiellandschaft konzipiert sind.



Die Beispielbarkeit des öffentlichen Raums kann zum Beispiel durch die Erschliessung von bisher wenig kinderfreundlichen Orten mittels gestalterischen oder soziokulturellen Interventionen gefördert werden: Schaukeln und Büchertausch an Bus- und Tramhaltestellen, ungenutzte Zwischenräume mit Hüpfsteine verbinden, Klettermöglichkeiten oder Kreidewände an Gebäudefassaden, wilde Naturecken in Stadtpärken, Spielobjekte auf Gehwegen und so weiter. Bei der Gestaltung von Räumen sollte das Augenmerk auf dem Aufforderungscharakter der Objekte liegen. Ein hoher Spielwert eines Raums wird erreicht, wenn Objekte, Räume und deren Gestaltung möglichst viele Handlungsmöglichkeiten zulassen und zu verschiedenen Spielarten auffordern.

### Der Weg zur «beispielbaren Stadt»

Mit der «beispielbaren Stadt» bewegen wir uns konkret in Richtung Zukunft: Stadtplanung und -entwicklung werden ihren Blick auf die jungen Bewohner\*innen richten müssen, wenn sich unsere Städte als lebenswerte Gebilde weiterentwickeln wollen. Die Vision «Beispielbare Stadt» versteht sich dafür als lebendiges Labor, in dem mit Jung und Alt interaktive und spielerische Interventionen für den öffentlichen Raum entwickelt und gebaut werden und damit experimentiert wird. Der Weg zur «Beispielbaren Stadt» setzt den Willen voraus, den öffentlichen Raum neu zu denken: ein kreativer und kommunikativer Prozess, der Veränderungen zulässt und in dem gemeinsam ausprobiert, umgestaltet und gespielt wird.

### Quellen

Arup (2017): *Cities Alive: Designing for Urban Childhoods*. Arup.

Blinkert, Baldo und Höfflin, Peter (2016): *Freiraum für Kinder. Ergebnisse einer Umfrage im Rahmen der Freiraumkampagne der Stiftung Pro Juventute*.

Gill, Tim (2017): *The child as an indicator species for cities: reflections on Philadelphia*.

Polinna, Cordelia (2017): *Öffentliche Räume: Gedanken zur zukünftigen Nutzung und Gestaltung*. Espazium.

Was bedeutet „Beispielbare Stadt“ für Sie? Welche Bestrebungen oder Initiativen können ergriffen werden, um Beispielbarkeit und Gestaltbarkeit zu fördern? Wir freuen uns auf Gedanken, Ideen und Austausch.

Kontakt: [petra.stocker@projuventute.ch](mailto:petra.stocker@projuventute.ch).

Dokumentation der Spielkonferenz 2018:

[projuventute.ch](http://projuventute.ch) > Programme > Spielraum und Spielkultur > [Spielfestival 2018](#)

## RÉSUMÉ « VILLES JOUABLES » – REPENSER L'ESPACE PUBLIC

**Petra Stocker**, responsable du programme *Espaces de jeu et culture du jeu*, et **Matias Dabbene**, responsable du programme *Participation*, Fondation Pro Juventute Suisse

Selon Tim Gill, la présence visible d'enfants dans une ville, avec ou sans leurs parents, est un indicateur de la qualité de l'environnement de vie. L'étude « Espaces de liberté pour les enfants » menée par Pro Juventute indique que les enfants en Suisse ne passent en moyenne que 29 minutes par jour à l'extérieur sans surveillance, et ce le plus souvent dans le jardin ou la cour intérieure, et que les espaces publics ne jouent qu'un rôle mineur pour les enfants. La conférence sur le jeu organisée par Pro Juventute en mai a pourtant montré que le fait de tenir compte des besoins des enfants dans le développement de l'espace public et le fait d'intégrer le jeu comme forme de participation et d'appropriation représente un bénéfice pour toutes les générations. La vision « Villes jouables » renverse l'idée que les places de jeu sont des domaines à part, séparés du reste de l'espace public, et encourage la création d'un réseau d'espaces, de rues ainsi que d'interventions socioculturelles et artistiques qui mettent le jeu au centre. Ce grand réseau doit offrir des possibilités pour découvrir, jouer, se rencontrer et s'approprier les lieux. Ceci exige que les espaces et les éléments qui s'y trouvent puissent être transformés et déplacés par les usagers et usagères. Une première expérience dans ce sens peut être l'utilisation de sièges mobiles dans des espaces publics. Cette idée peut être développée au niveau ludique avec l'utilisation de caisses en bois mobiles de différentes hauteurs et couleurs permettant de grimper, se balancer, etc.

# MEHR SPIEL-RAUM SCHAFFEN

Jacqueline Zimmermann, Projektleiterin MitSpielplatz Pro Juventute Kanton Bern

**Bei Kommoden aus Holz berücksichtigt der Schreiner den Zwischenraum, damit die Schublade nicht festklemmt. Wir nennen diesen Raum auch «Spiel». Diesen Spiel-Raum braucht es auch in der Lebenswelt der Kinder, damit sie sich entfalten können.**

Das althochdeutsche Wort «spil» bedeutet eine lebhaft, belebte, effektvolle beseelte Körperbewegung. Der vor über 50 Jahren verstorbene holländische Kulturphilosoph Johan Huizinga definiert Spiel als: «... eine freiwillige Handlung oder Beschäftigung, die innerhalb gewisser festgesetzter Grenzen von Zeit und Raum nach freiwillig angenommenen, aber unbedingt bindenden Regeln verrichtet wird, ihr Ziel in sich selber hat und begleitet wird von einem Gefühl der Spannung und Freude und einem Bewusstsein des ‚Andersseins‘ als das ‚gewöhnliche Leben‘».

Wie sieht es damit in unserer Gesellschaft aus? Haben wir genug Raum für Spiel für uns und unsere Kinder? Die Ergebnisse der letzten Juvenir-Studie (2015) stimmen nachdenklich. Stress durch Leistungsdruck und Zeitknappheit bestimmen den Alltag von Jugendlichen.

## Spielen macht stark

Jugendliche brauchen Bewältigungsstrategien für diese Herausforderungen. Die Juvenir-Studie weist darauf hin, dass das Fundament der Resilienz der Kinder bereits in den frühen Kindheitsjahren gelegt werden muss. Hier spielt das freie Spiel eine wichtige Rolle: Spielen ist Lernen und Lernen ist Spielen. Kinder haben ein Recht auf Spiel und somit auch ein Recht im Spiel ihre ersten Erfahrungen, etwa mit beissenden Brennnesseln oder blauen Flecken zu machen.

## Freiraum schaffen

Es gibt gemäss Bundesamt für Statistik viermal mehr Autos als Kinder im Alter von null bis zehn Jahren. Die Strassen sind überfüllt, der öffentliche Raum schwindet unter anderem durch verdichtetes Bauen und auch die verplante Freizeit sowie das Sicherheitsdenken schränkenden Freiraum der Kinder ein.

Und wie steht es um den Freiraum in unseren Köpfen, der Erwachsenen? Wie wollen wir den Kindern das freie Spiel schmackhaft machen, wenn wir uns selbst nicht mehr zu Spielerischem verführen lassen? Stellen wir



uns vor, wir müssten auf dem Heimweg den zackigen Rückenrücken eines Drachens übersteigen oder durch eine geheimnisvolle dunkle Höhe kriechen, wie würde unser Feierabend aussehen? Wir wären bestimmt entspannt, offen für andere und voller Neugier auf das nächste Abenteuer des Lebens.

In der Arbeit mit Kindern ist es wichtig und möglich, das Spiel in der Gesellschaft zu fördern und Anerkennung dafür zu schaffen. Dabei hilft:

- Mehr Zeit und weniger Planung
- Gemeinsames Spielen auf öffentlichen Plätzen ermöglichen, damit diese belebt und einladend werden
- Spielerische Beteiligung an Stadtentwicklungsprozessen, weil die eigentlichen Expert\*innen die Anwohner\*innen und damit auch die Kinder sind

Die Zeitschrift The Guardian schreibt: «The city that plays together, stays together». Seien wir mutig und lassen wir uns zum Spiel verführen. Wir möchten ja, dass unsere Gesellschaft Spiel-Raum hat wie die Schublade in der Kommode!

#### Quellen

Huizinga, Johan (1938): *Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel*. Amsterdam.

Jacobs Foundation (2015): *Juvenir Studie 4.0: Zuviel Stress – zuviel Druck! Wie Schweizer Jugendliche mit Stress und Leistungsdruck umgehen*. Zürich.

The guardian: [www.theguardian.com/cities/2014/sep/04/playable-cities-the-city-that-plays-together-stays-together](http://www.theguardian.com/cities/2014/sep/04/playable-cities-the-city-that-plays-together-stays-together)

#### Zäme chosle, gumpe, spiele

Mit dem Projekt MitSpielplatz macht sich Pro Juventute Kanton Bern stark für mehr Spiel im öffentlichen Raum. Das Spiel dient als verbindendes Element und stärkt die Gemeinschaft. Ziel des Projekts ist, Begegnungen von Kindern und Familien auf öffentlichen Plätzen zu ermöglichen, damit eine lebendige Spielkultur in der Gemeinde entsteht.

Kontakt: Jacqueline Zimmermann,  
[jacqueline.zimmermann@projuventute-bern.ch](mailto:jacqueline.zimmermann@projuventute-bern.ch),  
031 300 20 52, [projuventute-bern.ch](http://projuventute-bern.ch)

## RÉSUMÉ CRÉER PLUS D'ESPACE POUR JOUER

Jacqueline Zimmermann, responsable de projet  
MitSpielplatz de Pro Juventute canton de Berne

Le philosophe hollandais Jan Huizinga, décédé il y a plus de 50 ans, définit le jeu comme « ... une action ou occupation volontaire, réalisée dans des limites déterminées de temps et d'espace et selon des règles acceptées librement mais impérativement contraignantes, qui n'a d'autre but que soi-même et est accompagnée d'un sentiment de tension et de joie ainsi que de la conscience qu'il s'agit d'un moment « autre » que la « vie normale ». »

Les résultats de la dernière étude Juvenir (2015) montrent que le stress lié au manque de temps et à la pression de la réussite détermine le quotidien des jeunes et que le fondement de la résilience des enfants doit déjà être posé dans les premières années de vie. Le jeu joue ici un rôle important : jouer c'est apprendre et apprendre c'est jouer. Les enfants ont droit au jeu.

Dans le travail avec les enfants, il est possible et important de promouvoir le jeu dans la société :

- Plus de temps et moins de planification.
- Promouvoir le fait de jouer ensemble sur des places publiques afin que celles-ci soient vivantes et accueillantes.
- Participation ludique à des processus de développement urbain, car les vrais expert-e-s sont les habitant-e-s et donc aussi les enfants.

La revue The Guardian écrit: « The city that plays together, stays together ». Laissons-nous tenter par l'envie de jouer !

# LA PUISSANCE DU JEU

Alice Chénais, Atelier OLGa, Lausanne

**Entre les projets urbains investissant à long terme et grande échelle et le quotidien des usagers et usagères d'un lieu, les priorités divergent ; et malgré une implication citoyenne fréquente, les liens entre professionnel-le-s et habitant-e-s restent maigres. A travers la pratique d'un urbanisme de l'entre-deux<sup>1</sup>, nous cherchons à décroiser l'urbanisme en alliant des compétences d'animation, de médiation sociale ou encore de communication à des réflexions urbanistiques.**

Guidés par des actions ludiques, les processus que nous menons dans l'espace public ont souvent fait du jeu un élément privilégié. Peut-il, dès lors, devenir un réel outil de transformation urbaine, conduisant à des améliorations immédiates tout en nourrissant les projets d'aménagements futurs ?

Dans la langue anglaise, le jeu peut se traduire par deux notions distinctes : *play* et *game*. Le *play* est issu du registre de l'improvisation, de la spontanéité, et appelle à la créativité de chacun-e. Le *game*, lui, fait référence à un jeu cadré, où des règles conduisent les personnes qui jouent vers un but explicite. De la même manière, nous pouvons distinguer deux manières d'invoquer le jeu dans les démarches de transformation de l'espace public. Il peut être une finalité en soi : la création d'un lieu destiné au jeu (*play*) comme un terrain d'aventure ou une rue ludique. Mais il peut également être un moyen. La mise en place d'actions ludiques (ateliers de co-construction, réalisation d'aménagements éphémères, etc.) fait alors du jeu (*game*) un outil de ce processus.

## Place jouable, rue ludique : l'exemple de Lisieux

Dans le cadre d'une résidence d'architecte<sup>2</sup> de six semaines, nous avons investi la place de la République, vaste espace au cœur de la ville de Lisieux, en Normandie (FR). Ce lieu, presque exclusivement dédié au stationnement automobile, est l'un des pôles stratégiques du projet de réaménagement urbain Lisieux 2025 et fera l'objet d'importantes requalifications futures.

Notre rôle était d'y mener des explorations pour faire émerger de nouvelles utilisations possibles de la place et de révéler des qualités latentes. A court terme, il s'agissait de sonder ses usagers et usagères et de s'inspirer de leurs attentes pour l'animer par diverses actions. A plus long terme, ces tests *in situ*, soumis aux élu-e-s, urbanistes et paysagistes, auront la vocation d'alimenter le futur projet de propositions collectives et habitantes.

Le jeu s'est rapidement imposé comme un outil de réflexion et d'action. Nous allions, de manière ludique, intégrer à une réflexion sur l'aménagement urbain ceux et celles qui n'y sont que rarement convié-e-s et y offrir une place privilégiée aux enfants et adolescent-e-s.

## Jouer pour communiquer

Pour bouleverser le quotidien de la place, nous avons ponctué la résidence de plusieurs actions collectives. Une grande fresque peinte au sol par la main de nombreux-euses enfants en présence d'artistes lexovien-ne-s a transformé ce parking en galerie d'art éphémère et nous a permis de mettre en évidence des lacunes à combler ou des pratiques informelles à valoriser. La co-construction d'un kiosque en bois, mobile et multi-usages, a cherché à évaluer les besoins en termes d'aménagement du lieu ; tout en mettant en discussion le futur projet de la municipalité. Ces actions jouables ont mis en discussion les qualités spatiales (la valeur esthétique d'une allée d'arbres normalement dédiée au stationnement, la grandeur de l'espace rendant la traversée parfois difficile pour les personnes âgées, etc.) et les potentiels d'aménagement de l'endroit (manque d'assises au milieu de la place, d'espaces pour les enfants au centre-ville, etc.). Les micro-chantiers créaient l'intrigue, faisant de la place le théâtre d'une animation nouvelle. Tels des brise-glaces, ils incitaient les passant-e-s à s'approcher et participer à leur tour à l'élaboration d'un discours collectif. La notion de *game* appliquée à un processus de modification de l'espace public fait alors de la ville elle-même un terrain de jeu.

## Jouer pour révéler

Le dernier temps fort de la résidence a mis en lumière l'absence d'activités et d'infrastructures pour les enfants au centre-ville. A l'opposé des commerces et restaurants, la rue longeant l'école primaire au sud de la place était, faute d'attractivité commerciale, entièrement négligée dans les plans directeurs du projet Lisieux 2025. Durant une semaine, nous l'avons investie avec plus de 300 écolier-ière-s et gymnasienn-e-s lexovien-ne-s pour la transformer en rue ludique temporaire : rampes de skates, marelles, cabanes... L'imaginaire des enfants s'est retrouvé matérialisé dans l'espace public. Grâce à des interventions simples, le chantier collectif, alliant méthodes ludiques et approches pédagogiques, a radicalement modifié l'aspect de la rue. Lorsqu'à la fin de la semaine le *game* y a laissé la

<sup>1</sup> Jade Rudler (2018) : L'urbanisme de l'entre-deux. Des pratiques de mobilité aux prises urbanistiques, Thèse de doctorat en urbanisme et sciences sociales, sous la direction de Jacques Lévy, EDAR, EPFL.

<sup>2</sup> La résidence d'architecte, organisée par Territoires pionniers, Maison de l'architecture de Normandie, a été menée par l'atelier OLGa en collaboration avec Oscar Gentil entre mai et octobre 2017.

place au *play* et que les enfants se sont approprié-e-s l'espace qu'ils et elles venaient de construire, les qualités de séjour de ce lieu, où l'on se rencontre et s'amuse, ont pleinement été révélées. Cette transformation a permis aux professionnel-le-s de l'aménagement de se rendre compte de l'importance de considérer cette partie de la place, dont le fort potentiel social avait été négligé en raison d'une faible valeur économique.

Une approche par le jeu peut paraître de premier abord naïve et peu sérieuse face à des enjeux d'envergure. Cette apparente candeur peut pourtant s'avérer être un levier majeur dans la planification urbaine. A travers des actions concrètes, le jeu fait naître un débat sur des enjeux de société en laissant de côté les intérêts individuels et les tensions cristallisées. Il fait de l'espace public un lieu d'expression et de concertation pour les publics de tous âges en contribuant à la création d'un nouveau langage universel. Ni trop technique ni trop banalisant, celui-ci permet à chacun-e de s'exprimer dans les processus de fabrication de la ville, lui conférant une légitimité à s'y investir. De plus, par l'amusement et le plaisir, le processus en lui-même devient un aboutissement, en ce qu'il participe à la création d'un souvenir commun, d'une nouvelle image de l'endroit investi.

Révéler par l'action et le test *in situ*, proposer par des moyens ludiques un changement de regard, ou tisser des liens entre les acteurs-trices et les échelles de projet, tant spatiales que temporelles, sont des qualités qui confèrent au jeu le pouvoir d'agir sur la planification urbaine, modifiant les temporalités et valorisant une transformation de l'espace public plus évolutive, ouverte à l'imprévu et à l'expérimentation.



## ZUSAMMENFASSUNG DIE KRAFT DES SPIELENS

Alice Chénais, Atelier OLGa, Lausanne

Die Prozesse, die das Atelier OLGa im öffentlichen Raum leiten, verbinden verschiedene Animationskompetenzen, soziale Mediation und Kommunikation mit städtebaulichen Überlegungen. Das Spielen ist dabei oft ein Werkzeug für die Reflexion und Handlung. Im Rahmen eines Projekts in Lisieux (Frankreich) haben wir zum Beispiel verschiedene spielerische Aktivitäten durchgeführt, um neue Nutzungsmöglichkeiten eines Platzes zu entdecken und seine Qualitäten sichtbar zu machen. Kurzfristig wurden die Nutzer\*innen befragt und wir liessen uns von ihren Erwartungen inspirieren, um den Platz mit verschiedenen Aktionen zu beleben. Längerfristig sollen dann die Ergebnisse dieser *in situ*-Tests der Verwaltung, den Urbanist\*innen und den Landschaftsgärtner\*innen die Möglichkeit geben, das zukünftige Projekt mit Ideen und Vorschlägen der Nutzer\*innen zu bereichern.

In der englischen Sprache kann das Wort Spiel mit *play* und *game* übersetzt werden. Das Wort *play* gehört zum Bereich der Improvisation, der Spontaneität und verlangt Kreativität. Der Begriff *game* bezieht sich auf ein Spiel, das einen bestimmten Rahmen hat und dank Regeln die Teilnehmer\*innen zu einem ausdrücklichen Ziel führt. Ähnlich kann das Spielen in Veränderungsprozessen des öffentlichen Raums auf zwei verschiedene Arten eingesetzt werden. Das Spiel an und für sich kann das Ziel sein: die Gestaltung eines bestimmten Raums, der dem Spielen gewidmet ist, zum Beispiel ein Abenteuerpark. Das Spielen kann aber auch als ein Mittel eingesetzt werden, um ein anderes Ziel zu erreichen.

Ein spielerischer Ansatz mag zunächst unseriös wirken. Doch diese scheinbare Arglosigkeit kann ein wichtiges Werkzeug sein für die Stadtentwicklung. Durch konkrete Aktionen eröffnet das Spielen die Debatte über gesellschaftliche Herausforderungen und macht aus dem öffentlichen Raum einen Ort, an dem sich alle Altersgruppen zu städtebaulichen Prozessen äussern können. Dies fördert die Motivation sich zu engagieren. Ausserdem wird der Prozess dank Spass und Vergnügen selber zum Ziel und schafft eine neue Vision des Orts und eine gemeinsame Erinnerung.

# SPIELFÖRDERNDE WOHNUMGEBUNGEN

Anne Wegmüller, Soziokulturelle Animatorin FH und Co-Leiterin Fachstelle SpielRaum

**Kinder spielen auf Bänken, Erdhaufen, Steinblöcken, verkehrsfreien Plätzen und Wegen – auf und mit allem, was für sie zugänglich und spannend ist. Von den Erwachsenen definierte, klar abgegrenzte und mit fantasielosen Geräten möblierte Spielplätze werden den vielfältigen Spielbedürfnissen der Kinder oft wenig gerecht. Welche Qualitätsansprüche und -kriterien gelten für spielfördernde Wohnumgebungen? Wie sieht ein kinderfreundlicher Siedlungsaussenraum aus?**

Eine zentrale Funktion von Wohnumgebungen ist die des Spiel- und Begegnungsorts. Durch verdichtetes Bauen und die ausgebaute Verkehrsinfrastruktur werden Freiräume für Spiel und Begegnung zunehmend verdrängt. Die verbleibenden Freiräume im Wohnumfeld gewinnen dadurch an Bedeutung. Familiengerecht gestaltete Räume sind nicht nur ein Schlüssel zur gesunden kindlichen Entwicklung, sondern auch die Visitenkarte einer lebenswerten Wohnumgebung und damit ein Standortfaktor für Gemeinden.<sup>1</sup>

Wie steht es um die verbleibenden wohnumfeldnahen Freiräume in Bezug auf Spielfreundlichkeit? Nadine Gehrig, Alfred Wittwer und Angela Sanitini (2012) machen geltend, dass das Verbesserungspotenzial für die wohnumfeldnahen Freiräume in der Schweiz gross ist. Existierende Siedlungsaussenräume sind meist langweilig gestaltet und als reine Abstandsflächen angelegt. Dadurch verkommt das Wohnumfeld zu einem anregungsarmen Zwischenraum und der autonome Streifradius sowie das spontane Spiel der Kinder werden eingeschränkt.<sup>2</sup>

## Wie gelingt ein spielfreundliches Umfeld?

- **Sicher und selbständig erreichbar**  
Kinder müssen die Spielbereiche im Siedlungsaussenraum selbständig und gefahrlos erreichen sowie nutzen können. Wenn Kinder selbständig draussen spielen und Wege zurücklegen können, entlastet dies die Eltern und lässt den Kindern mehr Gelegenheit für Bewegung und Interaktion. Voraussetzung ist eine kindergerechte Planung der Wege und der Bedienelemente. Zwischen Spielbereich und Haustüre darf keine unübersichtliche, befahrene Strasse liegen. Ideal sind verkehrsfreie Innenhöfe.
- **Für Begegnung und Spiel konzipiert**  
Eine kinderfreundliche Siedlung ist so konzipiert, dass kleine und grosse Zwischenräume vorhanden sind, in denen sich Kinder aufhalten dürfen, sie

sich gefahrlos bewegen können und die zum Spielen einladen. Verdichtetes Wohnen erfordert die Gestaltung vielfältig nutzbarer öffentlicher Begegnungsräume, halböffentlicher Wohngassen sowie privater Garten- und Balkonbereiche. Für unterschiedliche Altersgruppen gestaltete und in ein attraktives Fusswegnetz eingebettete Spiel- und Begegnungsräume sind ein Qualitätsmerkmal einer Wohnüberbauung. Geschützte, einsehbare und verkehrsfreie Höfe und Plätze zum Spielen und Verweilen fördern die Nachbarschaftsbeziehungen und erhöhen das Gefühl von Sicherheit. Verschiedene Farben, Formen, Materialien, Bepflanzungen, Bodenbeläge sowie Raum- und Geländestrukturen regen die Fantasie der Kinder an.

- **Bedarfsgerecht und partizipativ geplant**  
Kinder brauchen je nach Alter unterschiedliche Aussenräume und Spielmöglichkeiten. Bei der Planung und Gestaltung derselben werden Kinder und weitere Bewohner\*innengruppen sinnvollerweise einbezogen. Kinder sind die Expert\*innen ihrer Bedürfnisse und Räume. Sie geben gerne Auskunft über ihre Lieblingsspielorte und Gefahrenstellen und bringen Ideen von Verbesserungen ein. Die Bewohner\*innen sollten bei der Planung, der Realisierung sowie anschliessend bei der Pflege einbezogen werden. Daraus entsteht Identifikation mit dem neugeschaffenen Freiraum.
- **Klar geregelt und gemeinsam gepflegt**  
Damit alle Bewohner\*innen mit der Wohnumgebung zufrieden sind, braucht es klar ausgewiesene Spielzonen und gemeinsam erarbeitete Vereinbarungen über die Nutzungszeiten und die Pflege der Spielräume. Kinder müssen spielen dürfen. Ein gemeinsam erarbeitetes Nutzungsreglement gibt Auskunft über Spiel- und Ruhezeiten sowie über Ansprechpersonen. Ein Pflegekonzept regelt Zuständigkeiten, Zeitpunkte und Häufigkeit von putzen, aufräumen, mähen und so weiter sowie ökologische und pädagogische Grundsätze.

## Wie sieht eine spielfördernde Wohnumgebung aus?

- **Bewegungsräume**  
Kinder haben einen natürlichen Bewegungsdrang. Sie wollen sich austoben können und ihre Kräfte und Grenzen erproben. Dazu brauchen sie Bewegungsmöglichkeiten unterschiedlicher Art und Schwierigkeitsgrade. Bewegung kann überall statt-

<sup>1</sup> Fachstelle Spielraum, 2013, S. 1-2.

<sup>2</sup> Ebenda, S. 7.

finden: im hügeligen Gelände, an Spielelementen wie Kletterturm oder Schaukel, mit mobilen Spielmaterialien wie Velos oder Skateboards, auf Hüpfsteinen, liegenden Baumstämmen oder Mauern, auf Wegen und auf flachen Rasen- und Hartbelagsflächen.

- **Gestaltungsräume**

«Gib Kindern Bretter, und sie bauen eine Hütte. Gib Kindern eine Hütte, so machen sie daraus Bretter.»<sup>3</sup> Kinder verändern im Spiel ihre Umwelt. Voraussetzung für eigenaktives Handeln sind Räume, welche Veränderung zulassen. Gestaltungsräume in Form von grosszügigen Sandlandschaften mit Wasserquellen, Kiesmulden und beweglichen Materialien wie Holz, Steine und Laub sind ideale Orte dafür.

- **Nischen**

Eine alte Faustregel zur Beurteilung von Spielräumen fragt: «Wie lange kannst du hier Verstecken spielen, ohne das gleiche Versteck zweimal zu benutzen?». Zum Spielen brauchen Kinder auch ruhigere Bereiche, in welche sie sich zurückziehen können. Hecken, Spielhäuser oder modelliertes Gelände können Rückzugsmöglichkeiten bieten.

- **Begegnungsmöglichkeiten**

Wo Kinder spielen, da treffen sich die Generationen. Begegnungsräume sind mit genügend Sitzgelegenheiten auszustatten, die einen guten Überblick bieten und sozialen Austausch ermöglichen. Vor der Haustür sind überdachte und windgeschützte Aufenthaltsmöglichkeiten sinnvoll. Kinder und Jugendliche sollten auch Gemeinschaftsräume mit Tageslicht nutzen können.

- **Naturnahe Räume**

Die Natur bietet den Kindern unzählige Möglichkeiten zum Entdecken und Forschen, zum Bewegen und Verstecken. Eine artenreiche Bepflanzung aus heimischen Pflanzen lockt Tiere an und schafft eine natürliche Atmosphäre durch Farben, Formen und Düfte.

### Überzeugende Beispiele auf [kiwuf.ch](http://kiwuf.ch)

Die von der Fachstelle SpielRaum konzipierte und der Stiftung Spielraum initiierte und finanzierte Webseite [kiwuf.ch](http://kiwuf.ch) porträtiert beispielhafte kinderfreundliche Wohnumgebungen. Dadurch inspiriert sollen Planende, Politiker\*innen, Eigentümer\*innen, Investor\*innen und Verwaltungen herausfinden (wollen), was Kinder und Eltern in ihrem Wohnumfeld brauchen, um sich wohl zu fühlen.

### Quellen

Gehrig, Nadine; Wittwer, Alfred und Santini, Angela (2012): *Attraktive Wohnumfelder; Illustrationen von bestehenden Beispielen und Visionen von Kindern und Jugendlichen* [Broschüre]. Biel: sanu future learnig ag.

Fachstelle SpielRaum (2013): *Grundlagen für kinderfreundliche Wohnumfelder; Mit Hilfestellungen zur Planung, Gestaltung und Nutzung*.

Fachstelle SpielRaum (2017): [kiwurf.ch](http://kiwurf.ch); Beispiele kinderfreundlicher Wohnumfelder.

### SpielRaum – Fachstelle für kinderfreundliche Spielräume und Partizipation

Die Fachstelle setzt sich seit 26 Jahren für kinderfreundliche Spielräume ein. Das interdisziplinäre Team unterstützt vor Ort bei der Planung und Umsetzung von naturnahen, vielfältigen und bedarfsgerechten Spiel- und Pausenplätzen sowie Wohnumgebungen. SpielRaum ist zudem Partnerin für mobile Spielangebote, Partizipation sowie für Belebung und Vernetzung generationenfreundlicher Freiräume.

[info@spielraum.ch](mailto:info@spielraum.ch)  
[spielraum.ch](http://spielraum.ch)

<sup>3</sup> Tages-Anzeiger, 29. November 2005

# RÉSUMÉ ESPACES RÉSIDENTIELS FAVORISANT LE JEU

Anne Wegmüller, animatrice socioculturelle HES et coresponsable du service spécialisé SpielRaum

Avec la densification urbaine, les espaces de jeu et de rencontre sont de plus en plus menacés. Et le potentiel d'amélioration des espaces existants est grand. Comment créer un environnement favorable au jeu ?

- **Accessible en toute sécurité et de façon autonome**

Le fait de pouvoir se rendre seul-e-s et sans risque dans les zones de jeu des espaces résidentiels donne aux enfants plus d'opportunités pour bouger et interagir. Cela exige une planification des chemins qui tienne compte des enfants. Les cours intérieures sans trafic sont l'idéal.

- **Conçu pour les rencontres et le jeu**

Un lotissement adapté aux enfants est conçu de telle façon qu'il existe des petits et des grands espaces intermédiaires où les enfants peuvent se retrouver, bouger sans danger et qui invitent à jouer. Différents matériaux, sols, formes, couleurs, plantes et installations stimulent la fantaisie des enfants.

- **Adapté aux besoins et planifié de façon participative**

Les enfants sont les expert-e-s de leurs besoins et de leurs espaces et partagent volontiers leurs opinions et idées d'amélioration. Les habitant-e-s devraient être impliqué-e-s dans la planification, la mise en œuvre et ensuite l'entretien.

- **Règles claires**

Un règlement d'utilisation et un concept d'entretien définissent les horaires de jeu, les personnes de contact, la fréquence des travaux de nettoyage et d'entretien ainsi que des principes écologiques et pédagogiques.

## A quoi ressemble une zone d'habitat favorable au jeu ?

- **Espaces pour bouger**

Les enfants ont besoin de différentes possibilités pour pouvoir bouger, avec des degrés de difficulté différents.

- **Espaces pour créer**

« Donne des planches à des enfants, ils/elles en feront une cabane. Donne-leur une cabane, ils/elles en feront des planches. »<sup>4</sup> Les enfants ont besoin de pouvoir transformer leur environnement en jouant. Des vastes zones de sable, avec des sources d'eau, du gravier et des matériaux comme du bois, des cailloux ou des feuillages sont idéales.

- **Niches**

Pour jouer, les enfants ont aussi besoin de pouvoir se retirer dans des zones plus tranquilles.

- **Possibilités de rencontre**

Ces zones sont à pourvoir de suffisamment d'endroits où s'asseoir offrant une bonne vue d'ensemble et permettant les échanges sociaux. Les enfants et les jeunes devraient avoir accès également à des locaux intérieurs avec de la lumière naturelle.

- **Espaces naturels**

Une grande variété de plantes attire les animaux et crée une ambiance naturelle.

# RÉSUMÉ PILOTES DE VILLE NUMÉRIQUES

Anke M. Leitzgen, designeuse d'apprentissage et directrice de tinkerbrain. Institut für Bildungsinitiativen GmbH

Les scientifiques qui étudient le cerveau savent que l'envie irrésistible des enfants de grimper, courir, se balancer, etc, est une partie nécessaire du processus de développement des enfants. Tester son propre corps est une sorte de doping pour leurs cerveaux et les enfants ont besoin d'expériences réelles – comme par exemple construire un barrage ou une cabane – pour devenir des êtres pensants intelligents. Le mouvement pose le fondement pour la pensée, et est donc primordial durant les premières années de la vie.

Les enfants et les jeunes sont donc des expert-e-s lorsqu'il s'agit de tester un espace d'une ville pour découvrir le potentiel qu'il offre pour pouvoir jouer ou s'il s'agit d'examiner la sécurité en termes de trafic. Mais comment avoir vent de feux verts qui durent trop peu de temps, d'endroits offrant trop peu de visibilité, d'installations abîmées ou encore de passages piétons dangereux ?

L'app #stadtsache permet aux enfants et aux jeunes d'examiner la ville et de rendre visibles numériquement les résultats. A travers des questions et des tâches ciblées, les observations et opinions sont recueillies par le biais de photos et de vidéos, sont localisées grâce au GPS du smartphone puis marquées sur une carte mondiale. L'utilisation est simple, facile d'accès et intuitive. Les images peuvent être complétées avec des enregistrements audio et éditées avec différents outils pour mettre en évidence certains éléments.

Les communes et les écoles ont la possibilité d'inviter un certain cercle de participant-e-s à effectuer les tâches proposées et à répondre aux questions et ont ainsi la possibilité d'avoir accès de façon ciblée et rapide à des retours authentiques.

<sup>4</sup> Tages-Anzeiger, 29 novembre 2005



# DIGITALE STADTPILOT\*INNEN

Anke M. Leitzgen, Lern-Designerin und Geschäftsführerin von tinkerbrain. Institut für Bildungsinitiativen GmbH

**Mit einer App können Kinder und Jugendliche die Stadt untersuchen und Ergebnisse digital sichtbar machen. Damit werden sie auf spielerische Weise sichtbar – und alle haben etwas davon.**

Wer mit Kindern in der Stadt unterwegs ist, weiß, dass es nicht lange dauert, bis das erste auf die Idee kommt, rückwärts, seitwärts oder mit geschlossenen Augen zu laufen. Und alle machen begeistert mit. Hirnforscher wissen heute, dass dieser unbändige Wunsch danach auf Geländern zu rutschen statt Treppen zu steigen, Stufen hinunter zu springen statt zu gehen oder über die Mauer zu balancieren, statt den Gehweg zu nutzen, notwendiger Bestandteil des Entwicklungsprozesses der Kinder ist.

## Spiel als Fundament des Denkens

Den eigenen Körper auszutesten ist eine Art Doping für Kindergehirne und sie brauchen reale Erfahrungen wie Buden oder Staudämme bauen, damit sie zu klugen Denker\*innen werden. Allerdings kann nur da aufgebaut werden, wo schon etwas ist, sprich, wo bereits eigene Erfahrungen gemacht wurden. Sich bewegen heißt also, das Fundament fürs Denken zu legen. Wenn dieses Fundament in den ersten Jahren zu schwach gerät, weil es an Bewegungs- und Handlungsspielräumen fehlt, wird man darauf später kein Schloss errichten können.

## Kinderpartizipation via App

Kinder und Jugendliche sind daher Expert\*innen, wenn es darum geht, einen beliebigen Raum in der Stadt auf die Beispielbarkeit und Verkehrssicherheit zu testen. Und genau diese Expertise ermöglicht die Mitsprache und Beteiligung von Kindern und Jugendlichen als Teil der Öffentlichkeit.

Doch wie erfährt man von ihnen von zu kurzen Ampelphasen, unübersichtlichen Ecken, gefährlichen Übergängen, kaputten Spielgeräten und ähnlichen Dingen? Dies ermöglicht die App #stadtsache als plattformübergreifendes Werkzeug: Über gezielte Fragen und Aufträge werden Beobachtungen und Meinungen als Fotos und Videos eingefangen und über den GPS-Empfänger des Smartphones zur Verortung genutzt. Dadurch werden die Fundstücke auf einer Weltkarte markiert und sind abrufbar. Die App ist bildorientiert angelegt, damit alle Kinder teilnehmen können. Die Nutzung ist einfach, niederschwellig und nahezu selbsterklärend: Eine Fundsache fügt man in der App installierten Sammelthemen hinzu. Auf diese

Weise entstehen mit der Zeit spannende Sammlungen. Die Bilder können Kinder mit Tonaufnahmen ergänzen und mit Malwerkzeugen bearbeiten um Wichtiges hervorzuheben. Neben den eigenen Fundsachen sind auch die Bilder und Videos der anderen Nutzer\*innen zu sehen, sofern sie öffentlich sind.

Gemeinden und Schulen haben die Möglichkeit, einen bestimmten Kreis an Teilnehmenden einzuladen, um ihre Aufgaben, Themen und Fragen zur Diskussion zu stellen und gezielt eine authentische, zeitnahe Rückmeldung zu erhalten. Die Nutzungsmöglichkeiten sind so zahlreich wie es Fragen und Aktionen gibt, welche die Stadt betreffen. Allen gemeinsam ist ein interessantes Ergebnis auf beiden Seiten: Der Fragende erhält Beteiligung, Ideen, Inspiration und Lösungsmöglichkeiten im Sinne der Citizen Science. Wer mitmacht, dem vermittelt sich eine unmittelbare Stadterfahrung: Nicht der Einzelne gestaltet eine Stadt, sondern alle, die darin leben.

[stadtsache.de](http://stadtsache.de)

[tinkerbrain.de](http://tinkerbrain.de)



# «GENERATIONENPARK» – MITEINANDER ODER NEBENEINANDER?

Regula Rescalli und Tobias Naunheim, Quartierarbeit Stadt Luzern

**Was einst eine grüne Wiese mit Fussballtoren und einem Ping-Pong-Tisch war, soll ein Quartier-Treffpunkt werden. Damit das gelingt, wurde die Quartierbevölkerung in die Planung eingebunden. Besonders wichtig war, den Generationenpark Hirtenhof in Luzern für verschiedene Generationen attraktiv zu gestalten.**

Das Projekt ins Rollen gebracht hat das städtische Entwicklungskonzept «Altern in Luzern» und die Quartierbegehungen mit der Generation 60plus 2014. Es bildete sich im Quartier Hirtenhof aus Anwohner\*innen verschiedenen Alters die IG Generationenpark. Sie verfolgte das Ziel, einen lebendigen Park zu ermöglichen, der von den Quartierbewohnenden generationenübergreifend und -verbindend als Treffpunkt geschätzt wird.

## Zusammenspiel vieler Akteure

Die IG, Stiftungen sowie die Stadt Luzern waren überzeugt, dass ein Bewegungspark für ein Quartier mit rund 2000 Senior\*innen eine Bereicherung sei. Grundlage dafür lieferte unter anderem die Masterarbeit eines IG-Mitglieds im Rahmen des MAS Gemeinde-, Stadt- und Regionalentwicklung. Die Autoren beschäftigten sich zur Frage «Bewegungsparks im öffentlichen Raum... auch in Luzern?» mit der Veränderung der Bevölkerungsstruktur und des Verhaltens im öffentlichen Raum. Der Anteil an Senior\*innen nehme laufend zu und der öffentliche Raum werde immer mehr genutzt, was auch eine Chance sei. Mit Bewegungsparks könnten verwaiste Quartierplätze wieder Begegnungsorte werden (Degiacomi & Walti, 2013).

Der Fokus auf das Generationenthema ist einerseits auf das Engagement der Stadt Luzern in diesem Bereich zurückzuführen, andererseits auf die veränderte Altersstruktur in diesem Quartier. Unterstützung erhielt das Projekt von der städtischen Quartierarbeit mit Fokus Kinder und Jugend. Sie setzt sich für die Beteiligung und Integration von Kindern und Jugendlichen bei der Gestaltung von öffentlichen Plätzen ein und unterstützt zivilgesellschaftliche Initiativen.

## Bewegung und Spiel für alle

Sieben Outdoor-Fitnessgeräte, welche aus der chinesischen Bewegungslehre abgeleitet sind, bilden seit 2015 das Herzstück des Generationenparks. Die Geräte sollen insbesondere ältere Menschen animieren,

sich zu bewegen, sich zu treffen und ins Gespräch zu kommen. Wie aber schlägt man die Brücke zwischen den Generationen?

Um dem näher zu kommen, setzte sich die IG für den Neubau eines Kinderspielplatzes ein. In Zusammenarbeit mit der Stadtgärtnerei nahm die Quartierarbeit die Bedürfnisse der Kinder und Jugendliche auf und liess sie in die Planung einfließen um dank Kinderbeteiligung die Identifikation mit dem Park zu fördern. Ende Oktober 2018 gestalteten an einem Mitwirkungstag rund 120 junge und ältere Besucher\*innen den Spielplatz fertig.

## Anschub für einen Selbstläufer

Noch ist der neue Park als Quartiertreffpunkt kein Selbstläufer und braucht Anschubhilfe. Jeweils im Frühling werden die Quartierbewohnenden eingeladen, die Bewegungsgeräte begleitet kennenzulernen. Um den Platz zu beleben führte die IG mit Unterstützung von anderen Akteuren (Quartierverein, kath. Kirche, Quartierarbeit) Spielnachmittage durch. Dabei kamen jeweils 40 bis 70 junge und ältere Besucher\*innen beim Ping-Pong-Rundlauf, Töggelikastenturnier, Seilziehen oder Federballspiel zusammen.

Der Luzerner Sozialdirektor Martin Merki betonte bei der Eröffnung des Generationenparks Hirtenhof vor drei Jahren die Bedeutung der Generationenbeziehungen: «Gemeinschaftsübungen verlangen viel Beweglichkeit, damit alles im Gleichgewicht bleibt». Es wird sich zeigen, wie viel Miteinander dank der (Spiel-)Geräte entsteht oder ob es eher ein Nebeneinander bleibt.

## Quelle

Romeo Degiacomi, Markus Walti (2013): *Bewegungsparks im öffentlichen Raum... auch in Luzern?*, Masterarbeit eingereicht an der Hochschule Luzern, MAS Gemeinde-, Stadt- und Regionalentwicklung

## RÉSUMÉ « PARC DES GÉNÉRATIONS » – ENSEMBLE OU PAS ?

*Regula Rescalli et Tobias Naunheim, Quartierarbeit Stadt Luzern*

A Lucerne, dans le quartier Hirtenhof, un groupe d'habitant-e-s de différents âges a constitué le groupe d'idées « parc des générations », avec le but de transformer un terrain existant en un parc vivant qui soit un véritable lieu de rencontre pour les différentes générations. Le groupe d'idées, des fondations et la ville de Lucerne étaient convaincus qu'un parc d'exercice serait un enrichissement pour un quartier avec près de 2000 personnes du troisième âge. La proportion de seniors est en constante augmentation et l'espace public est de plus en plus utilisé, ce qui représente une chance. Transformer des places de quartier laissées à l'abandon en parcs d'exercice permet d'en faire à nouveau des lieux de rencontre.

Sept machines de fitness, basées sur la théorie chinoise du mouvement, forment depuis 2015 le cœur du parc des générations. Les installations motivent les aîné-e-s à bouger, se retrouver et discuter. Dans le but de relier les différentes générations, le groupe d'idées s'est aussi engagé pour la construction d'une place de jeu pour les enfants. En collaboration avec le service des espaces verts de Lucerne, le service d'animation du quartier a cherché à connaître les besoins des enfants et des jeunes et les a pris en considération dans la planification – pour promouvoir grâce à la participation l'identification au parc. Fin octobre 2018, près de 120 personnes de tous âges ont participé à la construction finale du parc.

Pour le moment, le parc ne fonctionne pas encore vraiment sans autre comme un lieu de rencontre du quartier, des coups de pouce sont nécessaires. Ainsi, chaque printemps, les habitant-e-s du quartier sont invité-e-s à découvrir les installations en étant accompagné-e-s et des après-midis de jeu ont été mis en place pour animer la place.

## RÉSUMÉ EXPÉRIENCES EN FORÊT – APPRENDRE LA VIE

*Marlén Gubsch, ingénieure forestière et responsable de projet, association Waldexperiment*

Avec des après-midis en forêt tout au long de l'année, l'association Waldexperiment permet aux enfants de sept à dix ans d'explorer librement et de façon autonome la forêt (une zone diversifiée de deux à neuf hectares où les enfants ont aussi la possibilité de découvrir et d'utiliser des zones non surveillées) et de décider des activités en fonction de leurs propres idées. Les enfants ont à disposition ce qu'offre la forêt (branches, pives, mousses, etc.) ainsi que des scies, haches, couteaux et de la ficelle biodégradable.

En expérimentant en forêt, les enfants découvrent les merveilles de la forêt, font l'expérience de leur propre efficacité, apprennent à supporter l'ennui et se concentrent sur leurs propres besoins.

### Conseils pour projets en forêt

- Au départ, découvrir ensemble le terrain, définir des points fixes et des repères ainsi qu'un cri spécial,
- élaborer avec les enfants un contrat visant à protéger la forêt et les enfants d'éventuels dommages,
- avec des questions, initier des processus d'apprentissage participatifs (comment est-ce que tu le ferais ?) plutôt que de proposer des solutions,
- montrer quelles sont les activités à risques et de temps en temps les rappeler,
- laisser les enfants faire des « erreurs » et tester les limites, encourager les processus d'apprentissage.

# WALDEXPERIMENT – LEBEN LERNEN

Marlén Gubsch, Forstingenieurin und Projektleiterin, Verein Waldexperiment

Kinder wachsen heute in einer Welt auf, in der vieles vorgegeben ist. Der Verein Waldexperiment fördert mit Waldnachmittagen, den Wald als idealen Erfahrungs- und Spielraum für eigenständiges Handeln und freie, selbstgewählte und auch mal unbeaufsichtigte Aktivitäten zu erleben. Ein Einblick und Tipps für die Offene Kinder- und Jugendarbeit.

Im Waldexperiment erforschen Kinder zwischen sieben und zehn Jahren zu jeder Jahreszeit den Wald selbständig und eigenverantwortlich und gestalten ihre Aktivitäten nach eigenen Vorstellungen. Den Wald als Anderswelt erfahren und ein Gegengewicht zum allgegenwärtigen Leistungs- und Anpassungsdruck zu schaffen, das ist eines der Ziele des Waldexperimentes. Denn 'selbst wollen' und 'nicht müssen', fördert die Autonomie im Kindesalter und regt an, sich aktiv mit sich selbst und seiner Umwelt auseinanderzusetzen.

## Beim Experimentieren im Wald

- entdecken Kinder die Wunder des Waldes,
- erfahren Selbstwirksamkeit,
- lernen Langeweile auszuhalten,
- konzentrieren sie sich auf eigene Bedürfnisse.

## Umsetzung

Die Kinder haben die Freiheit, ein vielfältiges, strukturreiches Waldgebiet von zwei bis neun Hektaren frei zu erkunden, wobei sie auch unbeaufsichtigte Räume entdecken und nutzen können. Das Waldexperiment richtet sich nicht nach einem fertigen Programm mit fixer Grundstruktur. Es geschieht, was den Kindern Freude bereitet und was sie allein oder im Team anpacken möchten. Den Kindern steht zur Verfügung, was der Wald zu bieten hat (Äste, Rugel, Zapfen, Moos etc.) sowie Sägen, Äxte, eigene Messer und abbaubare Schnüre.

## Aktivitäten

- Bauen und handwerkeln (Asthütten, Baumleitern, Tische, Podest ect.)
- Schnitzen, musizieren, selbstständig feuern, dekorieren
- Auf dem Waldboden liegen, in die Kronen schauen, sein, Langeweile haben
- Selbstständig Lieblingsplätze und -bäume, Wald und Waldbewohner erkunden

## Kinderzitate

Anfangs: «Darf ich...», «Mir ist langweilig, was kann ich ...», «Kannst Du nicht...», «uh nein, es regnet»  
Zum Schluss: «Komm ich zeig Dir, wie's geht», «Ig gah itzä dä Waud go erforsche», «Schono toll, so lehmige Finger zha»

## Herausforderung

Die grösste Herausforderung liegt für Leitende darin, loszulassen und zu erkennen, wann und weswegen es nötig ist einzugreifen. Das soll, ausgenommen dann, wenn die Sicherheit gefährdet ist, mit Zurückhaltung erfolgen. Auch gilt es die Langeweile der Kinder auszuhalten.

## Tipps für Waldprojekte in der OKJA

- Waldgebiet anfangs gemeinsam entdecken, Fix- und Orientierungspunkte definieren sowie einen Spezialruf (Waldhorn, Vogelruf) vereinbaren
- Waldvertrag mit Kindern gemeinsam erarbeiten, der Wald und Kinder vor Schäden schützen soll
- Mit Fragen partizipative Lernprozesse initiieren («Wie würdest du/ihr es machen, wie könnte man es sonst noch angehen?»), anstatt mit eigenen Lösungsansätzen aufzuwarten
- Risikobehaftete Tätigkeiten vorzeigen und zwischen-durch daran erinnern (Werkzeuge, Baumklettern)
- Kinder «Fehler» machen und Grenzen ausloten lassen, Lernprozesse unterstützen

Grundsätzlich gilt: Kinder finden meist selber Antworten, entweder alleine oder zusammen mit ihren «Gspänlis». Mit dem Waldexperiment und durch eigene Erfahrungen 'Leben lernen', heisst auch: Es muss nicht alles perfekt sein und Fehler dürfen geschehen.

Der **Verein Waldexperiment** bezweckt die Förderung der Durchführung und Weiterverbreitung von Waldexperimenten in der Schweiz. Er versteht sich als eine Plattform, die lokale Initiativen und den Erfahrungsaustausch fördert.

[waldexperiment.ch](http://waldexperiment.ch)

# AUFWACHSEN IST EIN KINDERSPIEL

Zeno Steuri, Projektleiter punkto Eltern, Kinder & Jugendliche Zug, Gastdozent PH Luzern und Vorstand Kinderlobby.ch

**Kinder brauchen nicht nur Spielplätze – sie brauchen Spielraum! Für das gesunde Aufwachsen und die Entwicklung des Kindes ist das Spiel eine grundlegende Tätigkeit. Ausschlaggebend ist, wann, wo und wie oft ein Kind seinem Spiel freien Lauf lassen kann. Das kann grundsätzlich immer und überall sein.**

Das Kind entdeckt und erfährt den Sinn der Dinge im Spiel. Das Spiel gibt in der Übertragung dem Leben Sinn: Bewegung, Erprobung der Sinne, sich mit anderen messen, Abenteuer erleben, Probleme lösen, sich entspannen, ein\*e andere\*r sein. Kurzum spielend lernen. Nicht mehr und nicht weniger ist das Spiel und es umfasst das ganze Leben. Doch mehr und mehr wird das Spiel aus dem Leben der Kinder verdrängt und Spielraum wird knapp. Zwei Drittel aller Kinder weltweit leben heute in Städten. Dort ist die Verdichtung des Lebensraumes in vollem Gang. Die weltweite Organisation Child in the city vereint Menschen, die sich dieser Entwicklung entgegenstellen.<sup>1</sup>

## Recht auf Spiel, Freizeit und Erholung

Das Kind wird mit der UN-Kinderrechtskonvention zum selbständig denkenden und handelnden Subjekt, dem Schutz, Förderung und Beteiligung zugesprochen werden. Auch das Recht auf Spiel ist darin verankert: «Die Vertragsstaaten erkennen das Recht des Kindes auf Ruhe und Freizeit an, auf Spiel und altersgemäße aktive Erholung sowie auf freie Teilnahme am kulturellen und künstlerischen Leben».<sup>2</sup> Als Freizeit im Sinne von arbeitsfreier Zeit gelten Zeitphasen, über die der Einzelne frei verfügen kann und in denen er frei von bindenden Verpflichtungen ist. Das Wort ist eine Wortkomposition aus «frei» und «Zeit». Es wird 1823 von Friedrich Froebel erstmals in einem pädagogischen Kontext erwähnt.<sup>3</sup> Es ist unvorstellbar, dass Kinder kein Recht auf Spielen haben. Doch der Alltag vieler Kinder ist straff durchgetaktet: Neben Schule, Hausaufgaben, Lernen und verschiedenen Kursen bleibt kaum noch Freizeit, die sie mit ihren Freund\*innen verbringen können.

## Frühförderung – ein Kinderspiel

In den letzten zehn Jahren hat das freie, ungeplante Kinderspiel an Wichtigkeit eingebüsst. Dr. Margrit Stamm, eine der renommiertesten Expert\*innen der Begabungsförderung, warnt vor diesem folgenschweren Irrtum. Sie ruft auf zur Rückkehr aus dem überdidaktisierten Kinderalltag und plädiert in einem Dossier<sup>4</sup> für das Recht der Kinder auf freies Spiel. Das freie Spiel sei keine Zeitverschwendung, schreibt sie. Das selbstinitiierte Spiel stelle das wichtigste Fördermoment in der Vorschulzeit dar. Frühförderung

läuft Gefahr zur Ideologie zu verkommen, Kinder seien möglichst früh und effizient auf die Anforderungen unserer Leistungsgesellschaft vorzubereiten. Dies führt dazu, dass der Stimulations- und Instruktionsgedanke Erwachsener mehr und mehr dominiert und das Spiel immer stärker mit unnützem Tun oder Zeitvertreib gleichgesetzt wird. Das ist fatal.

## Fazit

Die Offene Kinder- und Jugendarbeit ist gefordert, das freie Spiel der Kinder bewusst zu schützen und zu fördern. Das kann heissen, dass Fachpersonen sich gegen Kinderspiel-Lärmklagen zur Wehr setzen oder für eine Spielstrasse kämpfen. Spiel muss auch in Zukunft genügend Freiraum haben – immer und überall!

## RÉSUMÉ GRANDIR EST UN JEU D'ENFANTS

Zeno Steuri, responsable de projet punkto Eltern, Kinder & Jugendliche Zug, professeur invité haute école pédagogique de Lucerne et comité directeur Kinderlobby.ch

L'enfant découvre et expérimente le sens des choses à travers le jeu. Le jeu donne du sens à la vie : bouger, expérimenter avec ses sens, se mesurer à d'autres, vivre des aventures, résoudre des problèmes, se détendre, être un-e autre. Bref, apprendre en jouant. Mais le jeu est de plus en plus écarté de la vie des enfants et les espaces de jeu deviennent rares. Près de deux tiers des enfants sur terre vivent aujourd'hui en ville. La densification de l'espace de vie s'y poursuit à toute vitesse. L'organisation Child in the city réunit des personnes qui s'opposent à ce développement.

Le droit aux loisirs et au jeu est ancré dans la Convention internationale des droits de l'enfant de l'Unicef. Sont considérés comme loisirs les moments dont l'enfant peut disposer librement et durant lesquels il ou elle n'a pas d'obligations contraignantes.

Le jeu auto-initié représente l'encouragement précoce le plus important avant d'entrer à l'école. Aujourd'hui, il y a une tendance à vouloir préparer le plus tôt possible les enfants à s'adapter aux exigences de notre société de performance. Cela a comme conséquence que la pensée adulte de stimulation et d'induction occupe toujours plus d'espace et que le jeu est de plus en plus considéré comme une activité inutile et comme une perte de temps. Cela est fatal.

L'animation enfance et jeunesse en milieu ouvert est appelée à protéger et promouvoir consciemment le jeu libre des enfants !

<sup>1</sup> [www.childinthecity.org](http://www.childinthecity.org)

<sup>2</sup> UN-Kinderrechtskonvention, Artikel 31 (1)

<sup>3</sup> Zitat aus Wikipediabeitrag Freiheit (1.11.2018): <https://de.wikipedia.org/wiki/Freizeit>

<sup>4</sup> Stamm, Margrit, Dossier14/5: Frühförderung als Kinderspiel. Ein Plädoyer für das Recht der Kinder auf freies Spiel, margritstamm.ch > Forschung > Publikationen

# FACHGRUPPE MOBILE JUGENDARBEIT

Am 21. September 2018 fand das zweite Austauschtreffen der Fachgruppe zum Thema «Rauschgift, Genussmittel oder etwas dazwischen? Umgang mit dem Thema Drogen» statt. Eingeleitet wurde das Treffen durch ein kurzes Inputreferat, welches einen Überblick über die Entstehung der aktuellen Drogenpolitik und eine Einführung in die am meisten verbreiteten Substanzen bot. Im Anschluss konnten die Teilnehmenden in Kleingruppen diskutieren, wie sie im Arbeitsalltag mit diesem nicht ganz einfachen Thema umgehen und welche Erfahrungen sie damit machen. Zum Abschluss klärten wir offene Fragen und besprachen Möglichkeiten des Umgangs mit Jugendlichen, bei denen ein problematischer Konsum beobachtet wird sowie empfehlenswerte Informationsstellen und Beratungsangebote.

*Janosch Märker, Regionale Kinder- und Jugendfachstelle Täuffelen-Ins-Erlach*

## LIEBER DOKTOR MED. IEN BLOG

**Wie lassen sich digitale Medien für Audioprojekte im Rahmen der Offenen Kinder- und Jugendarbeit nutzen?**  
Lieber Gruss, Angelica

Die Möglichkeiten des produktiven und kreativen Umgangs mit Musik im Zeitalter der Digitalisierung hat sich in den letzten Jahren wesentlich weiterentwickelt und vereinfacht. Durch die Computertechnik und die [teilweise] kostenlosen Softwarelösungen wie auch durch verschiedene Musik-Apps ist es für Kinder und Jugendliche heute einfacher selbst Musik zu produzieren. Mit selbstaufgenommenen Geräuschen zu spielen, Klangwellen zu manipulieren oder die eigene Stimme durch digitale Effekte zu jagen klingt an, macht unglaublich Spass und ermöglicht musikalische Inklusion. Die meisten Musik-Apps und viel Software ermöglichen Kindern und Jugendlichen einen leichten Zugang und erfordern kaum Vorkenntnisse oder spezifische musikalische Kompetenzen.

Fachpersonen der Offenen Kinder- und Jugendarbeit können das Interesse der Kinder und Jugendlichen sowie die erwähnte Vielseitigkeit der musikalischen Möglichkeiten gezielt aufnehmen und in Form von Audioprojekten in ihre Praxis einbeziehen. Geräuschcollagen, kurze Hör szenen, das Produzieren eines eigenen Songs, Hör rätsel oder Audioguides können in solchen Projekten umgesetzt werden. Experimentelle und spielerische Formate mit Geräuschen, Klängen und der Stimme sowie technische Veränderungen derselben fördern die Lust aufs Entdecken und Ausprobieren sowie die Fantasie und Kreativität von Kindern und Jugendlichen.

Wie solche Projekte gestalten werden, ist von Faktoren wie Zeit, Zielgruppe, eigene Vorkenntnisse, pädagogisches Ziel usw. abhängig. Entscheidend ist deshalb, die Musik-Apps und Software gezielt auszuwählen und den Projekten entsprechend adäquat einzusetzen. Ziel solcher Projekte sehe ich nicht in der Nachahmung von professionellen Vorbildern. Vielmehr soll es darum gehen, eine möglichst selbstständige Entwicklung eigener, auditiver, beziehungsweise musikalischer Umsetzungen anzustreben, die sich auf die Themen, Interessen und Bedürfnisse der Kinder und Jugendlichen beziehen.

Auf dem DOJ-Medienblog auf [doj.ch/medienblog](http://doj.ch/medienblog) findest Du einen Beitrag, in welchem eine Auswahl von Apps und Software vorgestellt wird, welche sich für solche Audioprojekte eignen. Von eher einfachen bis komplexeren, von kreativen und intuitiven bis hin zu eher klassischen Funktionen werden verschiedenen Anwendungsmöglichkeiten beschrieben. Viel Vergnügen beim Stöbern und Ausprobieren!

Liebe Grüsse Dr. Med. Ien Blog

# GROUPE DE TRAVAIL ANIMATION JEUNESSE HORS MURS

Le 21 septembre 2018 a eu lieu la deuxième rencontre d'échange du groupe de travail, consacrée au thème « Poison, source de plaisir ou quelque chose entre les deux ? – gestion du thème de la drogue ». La rencontre a été débutée par un court exposé offrant une vue d'ensemble de la naissance de la politique actuelle en matière de drogue ainsi qu'une présentation des substances les plus répandues. Après l'exposé, les participant-e-s ont pu discuter en petits groupes de comment ils et elles gèrent ce thème pas toujours simple dans leur quotidien professionnel et ont pu partager leurs expériences dans ce domaine. Pour terminer, nous avons clarifié les questions ouvertes et discuté des différentes réactions possibles face aux jeunes chez qui on observe une consommation problématique. Nous avons également évoqué les différents services d'information et de consultation qui existent.

*Janosch Märker, Regionale Kinder- und Jugendfachstelle  
Täuffelen-Ins-Erlach*

## CHER DR. MÉD. YA BLOG

**Comment utiliser les médias numériques pour des projets audio dans le cadre de l'animation enfance et jeunesse en milieu ouvert ?  
Meilleures salutations, Angelica**

Ces dernières années, avec l'ère de la numérisation, les possibilités productives et créatives en lien avec la musique se sont passablement développées et simplifiées. Grâce à la technologie informatique et aux solutions logicielles [partiellement] gratuites ainsi qu'à différentes applications de musique, il est aujourd'hui plus facile pour les enfants et les jeunes de produire de la musique. Jouer avec des bruits enregistrés au préalable, manipuler des ondes sonores ou modifier sa propre voix avec des effets est très amusant et permet l'inclusion à travers la musique. La plupart des applications de musique et de nombreux logiciels permettent aux enfants et aux jeunes un accès facile et n'exigent pratiquement aucune connaissance préalable ou compétence musicale spécifique.

Les professionnel-le-s de l'animation enfance et jeunesse en milieu ouvert peuvent prendre en considération de façon ciblée l'intérêt des enfants et des jeunes ainsi que la grande diversité en termes de possibilités musicales et les intégrer dans leur pratique sous forme de projets audio. Des collages de bruits, des brèves scènes audio, la production d'une chanson, des énigmes sonores ou des guides audio peuvent faire partie de tels projets. Des formats expérimentaux et ludiques, avec des bruitages, des sons et des voix - ainsi que des transformations de ces voix grâce à la technologie - augmentent l'envie de découvrir et d'expérimenter ainsi que la fantaisie et la créativité des enfants et des jeunes.

Comment de tels projets peuvent être mis en place dépend de facteurs comme le temps, le groupe cible, les connaissances des professionnel-le-s, l'objectif pédagogique, etc. C'est pourquoi il est décisif de choisir de façon ciblée les applications et les logiciels de musique et de les utiliser de façon adéquate dans les projets. Le but de tels projets n'est pas, selon moi, de copier des modèles professionnels. Il s'agit bien plus de développer de la façon la plus autonome possible des créations audio, respectivement musicales, en rapport avec les thèmes, intérêts et besoins des enfants et des jeunes.

Sur le blog médias de l'AFAJ, tu trouveras un article [en allemand] dans lequel je présente une sélection d'applications et de logiciels adaptés, selon moi, à de tels projets audio. En allant des fonctions les plus simples aux plus complexes, en passant par les créatives et intuitives et en finissant par les plus classiques, de nombreuses possibilités d'utilisation sont décrites. Je vous souhaite beaucoup de plaisir lors de vos essais et expérimentations !

Meilleures salutations,  
Dr. méd. Ya Blog

**InfoAnimation** ist die Fachzeitschrift des Dachverbands Offene Kinder- und Jugendarbeit Schweiz DOJ. Sie erscheint dreimal jährlich mit thematischen Ausgaben. Kollektiv- und Anschlussmitglieder des DOJ erhalten die Fachzeitschrift kostenlos. Für alle anderen Empfänger\*innen gilt ein Richtpreis von 50.- Franken pro Jahr.

Abonnements und zusätzliche Hefte können per Mail an [redaktion@doj.ch](mailto:redaktion@doj.ch) bestellt werden. Alle Ausgaben stehen unter [doj.ch/publikationen](http://doj.ch/publikationen) auch zum Download bereit.

Infos über Inserierungs- und Beilagemöglichkeiten sind via [redaktion@doj.ch](mailto:redaktion@doj.ch) erhältlich.

**InfoAnimation est la revue spécialisée de l'Association faïtière suisse pour l'animation enfance et jeunesse en milieu ouvert AFAJ. Elle paraît trois fois par année, chaque numéro étant consacré à un sujet particulier. Les membres collectifs et affiliés de l'AFAJ reçoivent InfoAnimation gratuitement. Pour les autres lecteurs-trices, le prix indicatif est de 50.- francs par année.**

Pour commander des abonnements ou des exemplaires supplémentaires contactez [redaktion@doj.ch](mailto:redaktion@doj.ch). Toutes les revues peuvent être téléchargées sur [doj.ch/fr/publications](http://doj.ch/fr/publications).

Pour insérer une annonce ou joindre un encart, contactez [redaktion@doj.ch](mailto:redaktion@doj.ch)

## Impressum

**DOJ** Dachverband Offene Kinder- und Jugendarbeit Schweiz  
**AFAJ** Association faïtière suisse pour l'animation enfance et jeunesse en milieu ouvert  
Geschäftsstelle | Pavillonweg 3 | 3012 Bern  
Tel. 031 300 20 55 | Fax. 031 300 20 57  
[welcome@doj.ch](mailto:welcome@doj.ch) | [www.doj.ch](http://www.doj.ch)

Redaktion / Rédaction: Noëmi Wertenschlag, Yuri Tironi  
Mitarbeit/Collaboration: Stiftung Pro Juventute Schweiz  
Übersetzungen / Traductions: Marilène Broglie  
Gestaltung und Layout / Mise en page: starwish.ch  
Druck / Impression: Druckerei Gasser, Belp

