Spielleitplanung Bremerhaven Geestemünde

Eine kinder- und familienfreundliche Konzeption für Geestemünde

Dokumentation

Planungsbüro Stadt-Kinder

Bremerhaven Meer erleben.

Spielleitplanung Bremerhaven Geestemünde

Eine kinder- und familienfreundliche Konzeption für Geestemünde

Dokumentation

Auftraggeber

Magistrat der Stadt Bremerhaven
Gartenbauamt
Eckernfeldstraße 5, 27580 Bremerhaven
www.bremerhaven.de

SEESTADT BREMERHAVEN

Bremerhaven Meer erleben.

Auftragnehmer

Planungsbüro Stadt-Kinder
Dipl.-Ing. Peter Apel

Huckarder Straße 10-12, 44147 Dortmund
Tel. +49 (0)231 524011
Fax +49 (0)231 524051
eMail: peter.apel@stadt-kinder.de
www.stadt-kinder.de

Projektsteuerung: Peter Apel & Christina Peterburs

Planungsbüro Stadt-Kinder

Mitwirkung

Steuerungsgruppe Spielleitplanung

Layout, Fotos, Grafiken

Planungsbüro Stadt-Kinder

Stand: Juni 2011

Inhalt

1 EINLEITUNG 7
1.1 Situation von Kindern und Jugendlichen heute 7
1.2 Anlass und Aufgabenstellung 8
1.3 Methodischer Ansatz der Spielleitplanung 10
1.3.1 Methoden zur Beteiligung von Kindern und Jugendlichen 10
1.3.2 Weitere Methoden der Spielleitplanung 13
1.4 Rechtliche Grundlagen 14

2 DIE SPIELLEITPLANUNG IN GEESTEMÜNDE 17
2.1 Der Stadtteil Geestemünde 17
2.2 Ablauf der Spielleitplanung in Geestemünde 18
2.3 Das LBS-Kinderbarometer 2010 „Wohnen in Bremen“ 23

3 BESTANDSERHEBUNG UND BEWERTUNG 24
3.1 Bestandserhebung 24
3.1.1 Geestemünde-Nord 24
3.1.2 Geestendorf 29
3.1.3 Geestemünde-Süd 34
3.1.4 Bürgerpark 38
3.1.5 Grünhöfe 43
3.2 Stärken-Schwächen-Analyse für Geestemünde 52

4 QUALITÄTSZIELKONZEPTION „ZUKUNFTSFÄHIGES GEESTEMÜNDE“ 54
4.1 Leitbild 55
4.2 Leitlinien 55
4.3 Gesamträumliche Qualitätsziele für Siedlungs- und Freiflächen 55
4.4 Gesamträumliche Qualitätsziele für Spielflächen 57
4.5 Gesamträumliche Qualitätsziele Verkehr 57
4.6 Qualitätsziele für Spiel-, Erlebnis- und Aufenthaltsräume 58
4.7 Beteiligung 64
4.8 Strategische Ziele 65
4.9 Nutzung zulassen 65

5 EMPFEHLUNGEN ZUR UMSETZUNG 66
5.1 Von der Bewertung zur Planung 66
5.2 Maßnahmenmatrix 67
5.3 Leitprojekte 91
5.3.1 Mehrgenerationenpark Bürgerpark 91
5.3.2 Blockinnenbereiche als Spiel- und Aufenthaltsorte in Geestendorf 92
5.3.3 Geestemünde geht zum Wasser – Geestemole – Yachthafen – Holzhafen 93
5.3.5 Erhöhung der Verkehrssicherheit in der Ellhornstraße 95
5.3.6 Sicherung und Weiterentwicklung der Brachfläche Ellhornstraße 95
5.3.7 Masterpläne zum Wohnumfeld in Grünhöfe und Bürgerpark-Süd 96
5.4 Starterprojekte 97
5.4.1 Geschwindigkeitsmessung vor der Kita Ellhornstraße 97
5.4.2 Entwurfsworkshop Skulpturen für den Fußweg Arndtstraße 97
5.4.3 Temporäre Spielstraße in Geestendorf 97
5.4.4 Schaffung von Spielzonen in Geestendorf 98

6 ERSTE ERFOLGE DER SPIELLEITPLANUNG 99

7 AUSBLICK 102

Was Du mir sagst, behalte ich einen Tag.

Was Du mir zeigst, behalte ich eine Woche.

Was Du mich mitgestalten lässt,

behalte ich ein ganzes Leben.

Laotse

1 Einleitung

1.1 Situation von Kindern und Jugendlichen heute

Kindheit hat sich verändert: Verinselung, Verhäuslichung und Medialisierung von Kindheit sind die zentralen Begriffe in der aktuellen Diskussion und beschreiben, wie sich Kindheit verändert hat.

Öffentliche Freiräume erfahren zunehmend einen Bedeutungsverlust als Spiel-, Erlebnis- und Aufenthaltsraum für Kinder und Jugendliche. Kinder werden immer mehr aus öffentlichen Räumen zurückgedrängt. Die zunehmende Dominanz des Straßenverkehrs und eine stetig fortschreitende Bebauung von Freiflächen verdrängen Kinder zunehmend aus den öffentlichen Räumen.

Diese Entwicklung hat für Kinder dramatische Folgen: Die von Pädagogen beklagten motorischen Störungen und die gesundheitlichen Probleme durch Übergewicht resultieren u.a. aus einer Entwicklung von Städten, die eine Nutzung durch Kinder immer weniger zulässt.

Kinder und Jugendliche, die ohne geeignete Spielräume im Freien aufwachsen, weisen Defizite in ihrer körperlichen, geistigen und seelischen Entwicklung auf. Sie sind auf Spielräume existentiell angewiesen – draußen, im Freien, in der Natur. Damit sind nicht einfach nur Spielplätze gemeint, sondern sämtliche Freiflächen im Wohnumfeld, Quartier, Stadtteil und in der Stadt. Sie sollen kindgerecht sein, anregend und vielfältig. Sie sollen leicht und ohne Gefahr zu erreichen sein sowie zum Spielen und Erleben einladen.

Ein kinderfreundliches Umfeld hat in hohem Maße eine Entlastungsfunktion für Familien. Dort, wo Kinder und Jugendliche sich wohl fühlen und die bestmöglichen Bedingungen für ein gesundes Aufwachsen vorfinden, ist es für Familien attraktiv zu wohnen. Kinderfreundlichkeit ist ein Standortfaktor, der die Wohnfunktion stärkt und damit auch positive wirtschaftliche Impulse auslöst.

Naturspielraum

1.2 Anlass und Aufgabenstellung

Die Spielleitplanung in Bremerhaven Geestemünde bietet einen Ansatz, um die Interessen von Kindern und Jugendlichen zu erforschen, darzustellen und sie in die Stadtentwicklung zu integrieren. Die Beteiligung von Kindern und Jugendlichen ist dabei ein zentraler Verfahrensbaustein.

Grundsätzlich gilt: Die Spielleitplanung ist eine integrierte Planung mit langfristiger Ausrichtung und Wirkung. Die darin vorgeschlagenen Maßnahmen und Vorhaben sind Empfehlungen, die kurz-, mittel- und langfristig umzusetzen sind. Sie dienen der Politik als qualifizierte Grundlage, die Interessen von Kindern und Jugendlichen in der Kommune im Rahmen von Haushaltsberatungen mit zu berücksichtigen.

Dialog zwischen Jugend und Politik

Der Blick wird auf den Stadtteil als Spiel-, Erlebnis- und Erfahrungsraum für Kinder und Jugendliche gerichtet. Spielplätze sind demnach nur ein Teilaspekt. Erfasst, bewertet und berücksichtigt werden alle öffentlichen Freiräume, in denen sich Kinder und Jugendliche aufhalten und aktiv werden, beispielsweise Brachen, Siedlungsränder, Baulücken, Grünanlagen, Straßen oder Plätze. Es geht um die Sicherung und behutsame Weiterentwicklung vorhandener räumlicher Qualitäten, wie z. B. die Sicherung von Brachen mit hohem Spiel- und Erlebniswert. Es geht auch um die Bereitstellung bedarfsgerechter Freizeitangebote für Kinder und Jugendliche.

Der Spielleitplanung für Bremerhaven-Geestemünde liegt folgende Aufgabenstellung zugrunde:

- Mädchen und Jungen, Kinder und Jugendliche sollen bei allen Bestandserhebungs-, Planungs-, Entscheidungs- und Umsetzungsschritten beteiligt werden. Dies wird über verschiedene Beteiligungsschritte (Befragungen an Schulen, Streifzüge, Zukunftswerkstatt) erreicht.

- Durch die konsequente Verzahnung von Planung und Beteiligung wird von Anfang an eine neue Partizipations- und Planungskultur in der Kommune initiiert. Das zeichnet die Spielleitplanung als ein zukunftsorientiertes Handlungskonzept aus.

- Die Spielleitplanung setzt auf die Kooperation vieler Akteure. Sie führt Verbände, Initiativen, Vereine, engagierte Bürgerinnen und Bürger, Multiplikatoren, Schulen sowie Einrichtungen der Kinder- und Jugendarbeit zusammen und verknüpft sie zu unterstützenden Netzwerken.

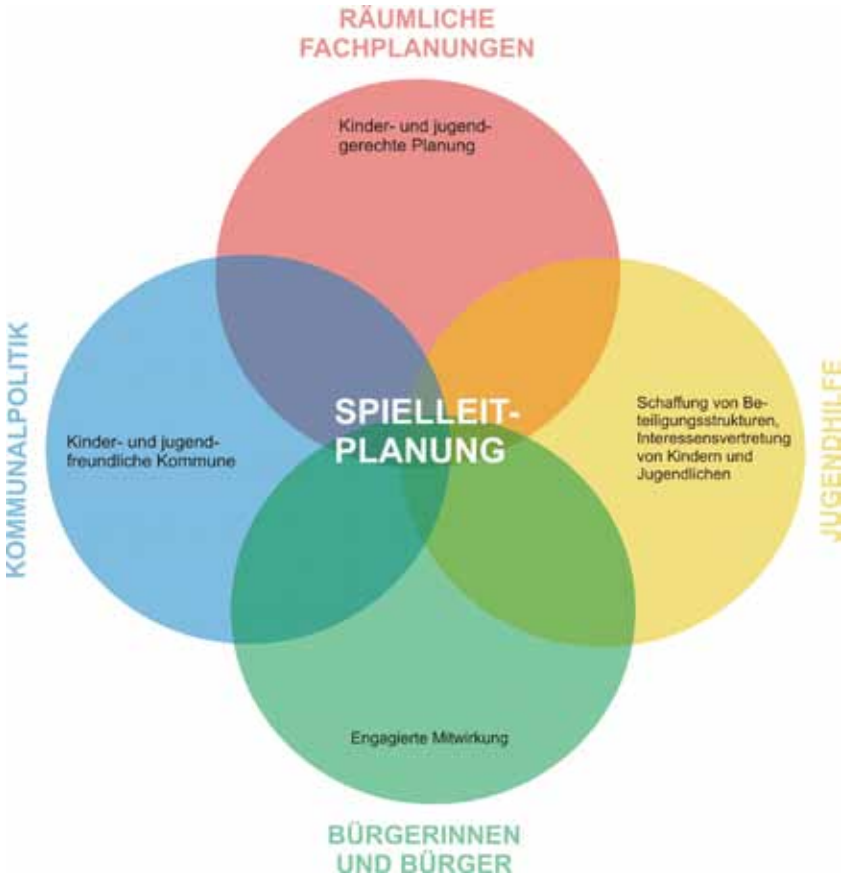
- Spielleitplanung ist auf der Verwaltungs- und Fachebene querschnittsorientiert und kooperativ angelegt. Sie führt alle relevanten Fachbereiche zusammen, besonders die raumbezogenen Fachplanungsbereiche wie Bauleit-, Verkehrs- und Freiraumplanung, Stadt- und Dorferneuerung sowie die verschiedenen Akteure der Jugendhilfe.

- In die Bearbeitung fließen die Ergebnisse des LBS –Kinderbarometers 2010 „Wohnen in Bremen“ sowie Informationen aus dem Stadtumbau West ein.

- Ziel ist es, durch die Bereitstellung naturbelassener oder für verschiedene Freizeitaktivitäten gestaltete Flächen sowie deren Vernetzung durch Wege und geeignete Kennzeichnungen, die Voraussetzung für vielfältige Spiel-,

Sport-, Erholungs- und Erlebnisaktivitäten der Bevölkerung im Siedlungsraum und im angrenzenden Landschaftsraum zu schaffen.

- Schwerpunkt der Bearbeitung ist die Erfassung des derzeitigen Spiel- und Freizeitverhaltens, der Wünsche und Bedürfnisse von Kindern und Jugendlichen in Geestemünde. Vorschläge für Maßnahmen zur Verbesserung der Versorgungssituation sind zu erarbeiten.
- Die Spielleitplanung berücksichtigt ebenfalls die Alltags-, Schul- und Freizeitwege und macht damit Aussagen zum Verkehr in der Gemeinde.
- Die Spielleitplanung soll die generationenübergreifende Diskussion und Kommunikation fördern und die Beteiligung am politischen Meinungsbildungs- und Entscheidungsprozess verbessern.
- Ziel ist es, Beteiligungsprojekte mit diversen Trägerstrukturen zu entwickeln, das bürgerschaftliche Engagement zu fördern und Verantwortungsbewusstsein bei den Bürgern zu schaffen.
- Die Spielleitplanung soll in allen weiteren Planungsprozessen etabliert und berücksichtigt werden.
- Es ist mindestens ein Starterprojekt konzeptionell zu entwickeln, das die Spielleitplanung für die Öffentlichkeit in Form eines Projektes sichtbar macht.



Akteure der Spielleitplanung

1.3 Methodischer Ansatz der Spielleitplanung

Die Spielleitplanung basiert auf der Beteiligung von Kindern und Jugendlichen und der fachlichen Planung einschließlich ihrer Verknüpfung. Kinder und Jugendliche sind Experten ihrer Lebenswelt – die Erschließung ihres Alltagswissens ist eine wichtige Grundbedingung kinder- und jugendfreundlicher Planungen. Von daher ist ihre Beteiligung das Kernelement und die zentrale Säule der Spielleitplanung.

Das Beteiligungsverfahren ist mehrdimensional aufgebaut. Beteiligt werden Kinder und Jugendliche an der Bestandsanalyse und der Erarbeitung von Entwicklungsperspektiven. Da Beteiligungsmethoden analog zur Bürgerbeteiligung nicht zu fundierten Ergebnissen führen, werden Methoden angewandt, die Kinder und Jugendliche befähigen, ihre Ideen und Vorstellungen zum Ausdruck zu bringen. Um die Qualitäten und Defizite im Bestand zu ermitteln, werden mit Kindern und Jugendlichen Streifzüge durch ihr Quartier sowie Befragungen mit der Methode „Mental Maps“ durchgeführt. In einer Zukunftswerkstatt entwickeln Kinder und Jugendliche Ideen für ihren Stadtteil. Die Planungswerkstatt dagegen dient dazu, konkrete Ideen für einen bestimmten Planungsraum zu erarbeiten.

1.3.1 Methoden zur Beteiligung von Kindern und Jugendlichen

Auftaktveranstaltung

Die Auftaktveranstaltung dient dazu, das Verfahren der Spielleitplanung im Stadtteil bekannt zu machen und für die Öffentlichkeit zu öffnen. So sind nicht nur Kinder, Jugendliche und Familien eingeladen, sondern alle Bürger und Multiplikatoren des Stadtteils.

Die Spielleitplanung ist auf die Unterstützung vieler angewiesen und so soll die Auftaktveranstaltung auch dazu dienen, Bürger zur Mitwirkung zu motivieren. Die Teilnehmer der Auftaktveranstaltung benennen Konfliktstellen im Stadtteil, markieren attraktive Orte und äußern ihre Wünsche.

Auftaktveranstaltung

Streifzüge

Streifzüge sind eine qualitative Methode der Spielraumforschung. Sie sind eine wirkungsvolle Methode, um Nutzungsmuster und die Bedeutung von Räumen zu erfassen und darzustellen. Über Streifzüge gewähren Kinder und Jugendliche den Erwachsenen Einblicke in ihre Lebenswelt - für die begleitenden Erwachsenen sind Streifzüge in hohem Maße erfahrungsintensiv. Über die Erschließung des Blickwinkels von Kindern und Jugendlichen und über das unmittelbare Erleben werden Qualitäten, Gefahrenpunkte und Entwicklungspotenziale deutlich.

Die Kinder und Jugendlichen bestimmen selbst und unbeeinflusst Routen, Ziele und Dauer der Streifzüge. Sie legen fest, welche Ausschnitte sie Erwachsenen aus ihrer Lebenswirklichkeit zeigen wollen. Die Exkursionen führen die Erwachsenen in fremde Welten, die sich ihnen sonst nicht erschließen. Dadurch werden die tatsächlichen Spiel-, Erlebnis- und Aufenthaltsräume von Kindern in einem Stadtteil erkennbar.

Die Streifzüge werden mit dem Fotoapparat dokumentiert. Die Route und die von den Kindern und Jugendlichen gezeigten Orte werden auf einer mitgeführten Karte eingetragen. Die Erläuterungen der Kinder und Jugendlichen werden von den erwachsenen Begleitpersonen umfassend

und möglichst authentisch protokolliert. Streifzüge können daher nur mit einer begrenzten Anzahl von Kindern und Jugendlichen durchgeführt werden. Geeignet ist eine Gruppengröße zwischen sechs und acht Kindern bzw. Jugendlichen.

Streifzug

Mental Maps

Um eine möglichst große Anzahl an Kindern und Jugendlichen einzubinden, wurden Befragungen nach der Methode „Mental Maps" durchgeführt.

Die Stadt und die einzelnen Ortsteile bestehen nicht nur aus ihren ablesbaren räumlichen Strukturen, sondern sind unterlegt mit einer Schicht aus Alltagserfahrungen, Bedeutungen und Nutzungsmustern ihrer Bewohner. Vor diesem Hintergrund haben Orte eine ganz bestimmte, für jeden Nutzer subjektive Bedeutung. Diese subjektiven Bedeutungen, die sich im Bewusstsein der Menschen abbilden, werden „Subjektive Landkarten" oder „Mental Maps" genannt. Auch Kinder und Jugendliche haben subjektive Landkarten, die von ihren Alltagserfahrungen geprägt sind. Dies sind die erinnerten Alltagsorte der Kinder: die Mauer mit dem großen Loch, der Hexenbaum, der Dschungel, das unterirdische Geheimversteck, der Trampelpfad, der Kiosk.

Die Erstellung von Landkarten erfolgt in Form einer Befragung. Bei der Durchführung sind Schulen wichtige Kooperationspartner. Das Verteilen und Einsammeln der Fragebögen über Schulen führt in der Regel zu Rücklaufquoten von bis zu 100%.

Dem Fragebogen wird ein Kartenausschnitt von dem Untersuchungsgebiet beigefügt. Die Fragen werden offen gestellt, sodass die Kinder und Jugendlichen die Möglichkeit haben, ihre Situation so ausführlich wie möglich zu beschreiben. Die Fragen beziehen sich auf ihre Wege und Spielorte. Die offen gestellten Fragen regen dazu an, dass die Kinder und Jugendlichen alle sie betreffenden Aspekte ihrer Lebenswelt, einschließlich der sie bedrückenden Probleme, äußern. Das betrifft nicht nur städtebauliche Aspekte, sondern auch die sozialen Probleme und Defizite in den Freizeitangeboten, die in den Antworten zur Darstellung kommen. Ergänzend tragen die Beteiligten punktgenau die für sie gefährlichen Stellen in die Karte ein. Dies sind z. B. parkende Autos, welche die Sicht behindern oder zu kurze Ampelphasen.

Mental Maps Befragung

„Kinder und Jugendliche sollen bei Planungen und Vorhaben der Stadt, die ihre Interessen berühren, in angemessener Weise über die in dieser Verfassung vorgesehene Beteiligung der Einwohner hinaus beteiligt werden."

§ 15c, Stadtverfassung Bremerhaven

Zukunftswerkstatt

Die Zukunftswerkstatt bildet den kreativen Rahmen, um allgemeine und konkrete Wünsche für die Entwicklung von Städten oder eines Stadtteils zur Darstellung zu bringen.

Ausgehend von verschiedenen Methoden werden Ideen gesammelt, die sich auf diverse Bereiche wie Verkehr, Grünflächen oder das Wohnumfeld beziehen. Die aus Sicht der Teilnehmer wichtigsten Ideen werden auf Kartons aufgetragen und zu einer Zukunftspyramide zusammengebaut.

Planungswerkstatt

In einer Planungswerkstatt erarbeiten die teilnehmenden Kinder und Jugendlichen konkrete Ideen und Veränderungswünsche für einen bestimmten Planungsraum. Da es sehr schwierig ist, dreidimensionale Dinge auf Papier zu bringen, werden Modelle gebaut. Das Modell als dreidimensionale Abbildung der Wirklichkeit kommt der Raumwahrnehmung und -erfahrung von Kindern und Jugendlichen am nächsten. Die Modelle stellen ihre Ideen und Wünsche für eine kinder- und jugendgerechte Veränderung des Planungsraums dar.

Modellbau

Zukunftspyramide

1.3.2 Weitere Methoden der Spielleitplanung

Fachliche Bestandsaufnahme

Eine wichtige Grundlage bildet die fachliche Bestandsaufnahme. Auf Grundlage der Symbole der Spielleitplanung werden über Vor-Ort-Begehungen Qualitäten und Handlungsbedarfe identifiziert. Der Blick richtet sich auf großflächige Qualitäten wie z. B. siedlungsnahe Waldflächen oder kleinräumige Strukturen wie z. B. Quartiersplätze mit Aufenthaltsqualitäten. Die fachliche Bestandsaufnahme ist eine wichtige Vorbereitung, um aus der eigenen Ortskenntnis heraus qualifiziert mit den Beteiligten ins Gespräch zu kommen.

Trägerkonferenz

Die Trägerkonferenz hat zum Ziel, die soziale Kompetenz der mit Kindern und Jugendlichen arbeitenden Akteure in den Prozess der Spielleitplanung einzubeziehen. So werden Akteure aus Schulen, Kindertagesstätten, Jugendeinrichtungen, aus dem Stadtjugendring, aus Sporteinrichtungen, aus der Politik und aus der Stadtteilkonferenz mit ihrem Erfahrungswissen in den Prozess der Spielleitplanung eingebunden.

Zusammenführung der Beteiligungsergebnisse und der fachlichen Bestandsaufnahme

Die Bewertung der vorhandenen Freiräume sowie die Ableitung von Maßnahmen zur Sicherung vorhandener und Entwicklung neuer Spiel-, Erlebnis- und Aufenthaltsräume basiert auf der Zusammenführung von Beteiligungsergebnissen und der fachlichen Bestandsaufnahme. Sowohl der fachliche Blick als auch die Sichtweisen der Kinder und Jugendlichen generieren Handlungserfordernisse und Entwicklungsperspektiven, die sich an den konkreten Bedarfen orientieren und Qualitäten für kinder- und jugendfreundliche Freiräume hervorbringen.

Die Bewertung der Situation und die Planung der Maßnahmen ist ein gemeinsames Ergebnis – die Planer überprüfen ihre Auswahl und die Schwerpunkte immer wieder an den Aussagen der Kinder und Jugendlichen und legen eine durch Kinder wie auch Erwachsene nachvollziehbare Maßnahmenliste und Plandarstellung vor.

Trägerkonferenz

1.4 Rechtliche Grundlagen

Kinder und Jugendliche haben das Recht, an den sie betreffenden Entscheidungen beteiligt zu werden. Ihre Rechte werden auf verschiedenen Ebenen geregelt und sollen hier auszugsweise vorgestellt werden. Des Weiteren regeln DIN-Normen die Gestaltung einer kinderfreundlichen Wohnumwelt.

Die UN-Konvention über die Rechte des Kindes

Die UN-Konvention über die Rechte des Kindes wurde 1989 von den Vereinten Nationen verabschiedet und 1992 in Deutschland verankert. Sie ist der entscheidende Meilenstein, der eine Subjektstellung des Kindes voranbringt. Dieses wird in Artikel 12 und Artikel 13 deutlich. Laut Artikel 12 hat das Kind das Recht, seine eigene Meinung in allen es betreffenden Aspekten zu äußern. Die Vertragsstaaten sichern ihm außerdem die Berücksichtigung seiner Meinungen zu. Weiterhin hat es das Recht zur freien Meinungsäußerung, wie es in Artikel 13 festgehalten wird.

An dieser Stelle sei noch einmal darauf hingewiesen, dass nach der UN-Kinderrechtskonvention der Begriff des Kindes alle Bürger bis 18 Jahre einschließt.

Ein weiterer wichtiger Artikel, Artikel 3 Abs. 1, bezieht sich auf das Wohl des Kindes: „Bei allen Maßnahmen, die Kinder betreffen, [...], ist das Wohl des Kindes ein Gesichtspunkt, der vorrangig zu berücksichtigen ist". Die Kinderrechtskonvention (KRK) gilt uneingeschränkt in Deutschland, sodass das Vorranggebot aus Artikel 3 unmittelbar anzuwenden ist. Gemäß der Expertise „Nach der Rücknahme der deutschen Vorbehaltserklärung: Was bedeutet die uneingeschränkte Verwirklichung des Kindeswohlvorrangs nach der UN-Kinderrechtskonvention im deutschen Recht?" von Prof. Dr. Ralph Alexander Lorz bezieht sich dieses Vorranggebot vor allem auf Abwägungsprozesse im Sinne des BauGB. Lorz führt hierzu aus: „Sobald nun eine Planung Kinder betrifft – was etwa bei der Bauleitplanung sehr häufig der Fall sein wird –, ist die planerische Abwägung fehlerhaft, wenn das Kindeswohl nicht in seiner Priorisierung berücksichtigt und entsprechend gewichtet wird. Denn auf der Grundlage von Art. 3 Abs. 1 KRK ist der Kindeswohlvorrang ein öffentlicher Belang im Sinne von §1 Abs. 7 BauGB oder von vergleichbaren Normen aus dem Fachplanungsrecht – und zwar angesichts der unmittelbaren Anwendbarkeit des völkerrechtlichen Kindeswohlvorrangs auch dort, wo das Kindeswohl in der planungsrechtlichen Bestimmung überhaupt nicht erwähnt wird. Damit läuft die Behörde Gefahr, dass ihre Planungsentscheidung der gerichtlichen Aufhebung unterliegt, wenn die Abwägung nicht erkennen lässt, dass dem Kindeswohl Vorrang zugemessen worden ist".

Baugesetzbuch (BauGB)

Das Baugesetzbuch geht nicht direkt auf die Beteiligung von Kindern und Jugendlichen ein. Im §1 wird gefordert, dass bei der Aufstellung von Bauleitplänen „die sozialen[...] Bedürfnisse der Bevölkerung, insbesondere die Bedürfnisse der Familien, der jungen, alten und behinderten Menschen, [...]" (§1 Abs. 6 Nr. 3 BauGB) zu berücksichtigen sind. Die Belange der jungen Menschen sind lediglich ein Aspekt neben anderen aufgelisteten Bedürfnissen. Zudem sind die aufgezählten sozialen Aspekte ein Belang neben elf weiteren in Unterparagrafen aufgelisteten technischen Belangen, sodass Kindern und Jugendlichen im BauGB nur eine untergeordnete Bedeutung eingeräumt wird.

Der §3 BauGB spricht die Öffentlichkeitsbeteiligung an. Dabei geht es um die frühzeitige Einbindung von Bürgern in die Bauleitplanung. Da Kinder und Jugendliche eigene Rechtssubjekte sind und außer der Abschließung von Verträgen die gleichen Bürgerrechte haben, bezieht sich die Beteiligung selbstverständlich auch auf die jungen Bürger. Die traditionellen Methoden und Verfahren der Bürgerbeteiligung schließen Kinder und Jugendliche jedoch aus – damit wird der Rechtsgrundsatz in der Praxis von Stadtentwicklung und Stadtplanung nicht eingelöst.

Kinder- und Jugendhilfegesetz (KJHG)

Das Kinder- und Jugendhilfegesetz ist das Nachfolgegesetz des Jugendwohlfahrtsgesetzes. Es ist 1991 in Kraft getreten, wurde zuletzt im Juli 2009 geändert und bietet neben der Schaffung von positiven Lebensbedingungen für junge Menschen und ihre Familien eine Fülle an Paragrafen für die Beteiligung von Kindern und Jugendlichen. Herausgegriffen werden soll der § 8 KJHG: „Kinder und Jugendliche sind entsprechend ihrem Entwicklungsstand an allen sie betreffenden Entscheidungen der öffentlichen Jugendhilfe zu beteiligen". Darüber hinaus müssen Kinder und Jugendliche laut diesem Paragrafen über ihre Rechte informiert werden.

Weiterhin interessant ist der § 80, in dem die Träger öffentlicher Belange aufgefordert werden, die Planungen den Bedürfnissen und Interessen von jungen Menschen und Familien entsprechend zu erhalten und zu entwickeln.

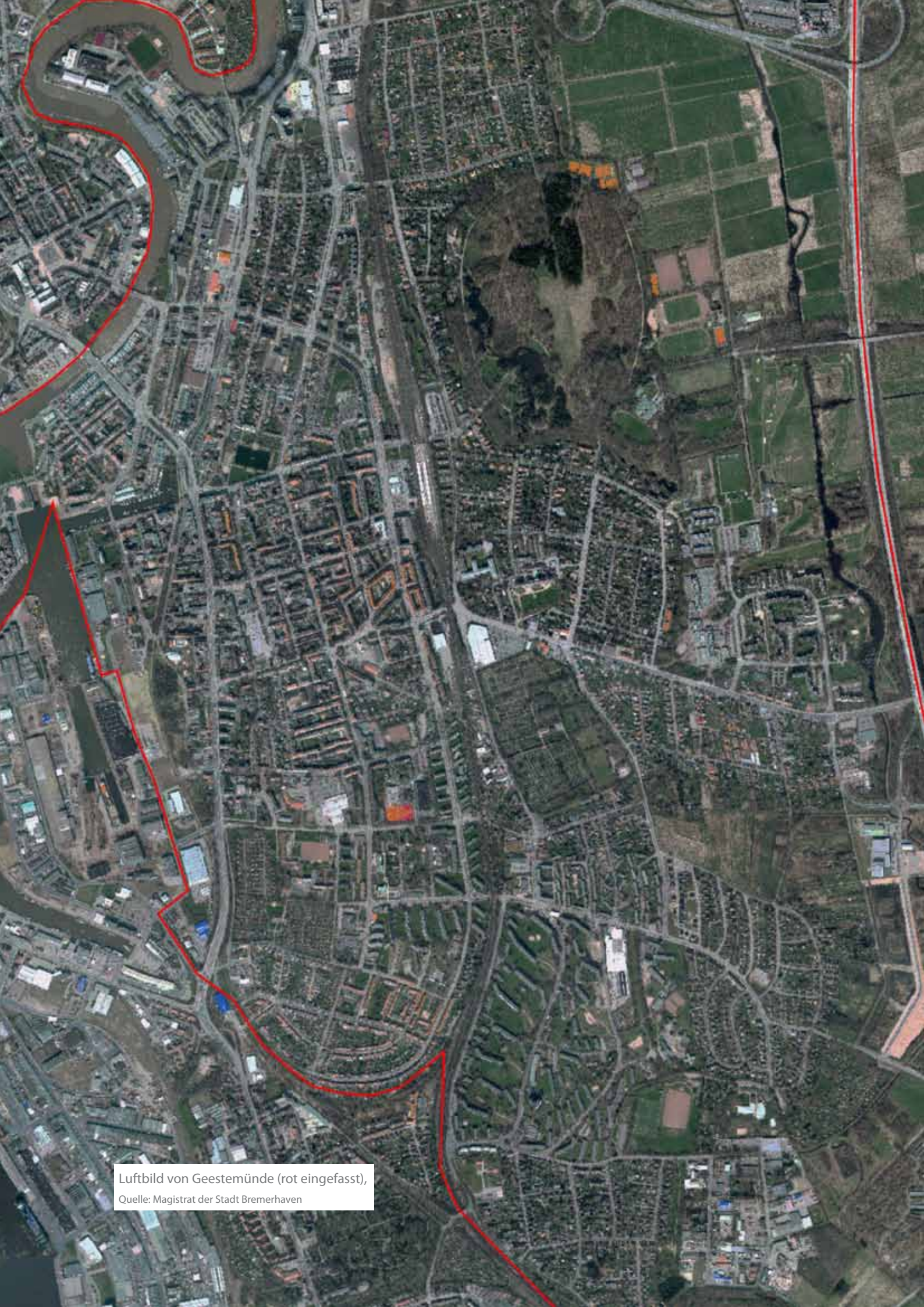
DIN 18034

Die für die Entwicklung kinder- und jugendfreundlicher Freiräume wichtigste Norm ist die DIN 18034 „Spielplätze und Freiräume zum Spielen. Anforderungen und Hinweise für die Flächensicherung, die Planung und den Betrieb". Sie enthält alle wichtigen Vorgaben für die „Planung und den Betrieb von Spielplätzen und Freiräumen zum Spielen für Kinder, Jugendliche und Erwachsene" (DIN 18034, 1 Anwendungsbereich). Die DIN 18034 bezieht sich ausdrücklich nicht nur auf Spielplätze, sondern auch auf Gebiete wie Schulhöfe, Freizeiteinrichtungen, Plätze oder das Wohnumfeld. Sie gibt für einzelne Teilräume wie Nachbarschafts-, Quartiers- und Ortsbereiche klar definierte Mindestanforderungen an Flächengrößen vor, weist jedoch darauf hin, dass es sich um Orientierungswerte handelt, bei denen z. B. Einwohnerdichte oder Art der Bebauung berücksichtigt werden müssen.

In der DIN 18034 werden die für die Bauleitplanung wichtigen Begriffe Spielfläche, Spielplatz und Spielmöglichkeit/Spielort definiert und klar voneinander abgegrenzt. Zudem beinhaltet die Norm grundsätzliche Ziele und Qualitäten, die bei der Planung zu berücksichtigen sind, wie z. B. Erreichbarkeit, Bewegungsförderung und -angebote für Jugendliche, Gestaltbarkeit, Modellierung, Raumbildung, Rückzugsbereiche oder Sicherheit. Diese Ziele beziehen sich nicht nur auf Einzelflächen, sondern vor allem auf das Wohnumfeld und schaffen damit die Voraussetzungen für kindergerechte Städte. Zudem enthält die Norm unterschiedliche Anforderungen an die Spielbereiche, Vorgaben zu natürlichen und gestalteten Landschaftselementen sowie wichtige Hinweise bezüglich der Sicherheit und Wartung. Weiterhin schreibt die DIN-Norm vor, dass die Planung und das Betreiben von Spielplätzen und Spielflächen mit verkehrsplanerischen Maßnahmen zugunsten der Kinder gekoppelt werden müssen.

	Spielflächen im Nachbarschaftsbereich für Kinder unter 6 Jahren	Spielflächen im Quartiersbereich für Kinder von ca. 6 - 12 Jahren	Spielflächen im Gemeinde-/Ortsteilbereich für Kinder und Jugendliche über 12 Jahre
Erreichbarkeit/ Entfernung	bis zu 200 m (Fußweg, Sicht- und Rufweite der Wohnung)	bis zu 400 m (Fußweg)	bis zu 1.000 m (Fußweg)
Flächengröße	Gesamtfläche von mindestens 500 qm	Gesamtfläche von mindestens 5.000 qm; bei großflächigen, naturnahen Spielbereichen von über 10.000 qm	Gesamtfläche von mindestens 10.000 qm; bei großflächigen, naturnahen Spielbereichen ist von Flächengrößen auszugehen, bei der die Erlebnisvielfalt und Regenerationsfähigkeit erhalten werden kann

Erreichbarkeit und Flächengrößen gemäß DIN 18034



Luftbild von Geestemünde (rot eingefasst),
Quelle: Magistrat der Stadt Bremerhaven

2 Die Spielleitplanung in Geestemünde

2.1 Der Stadtteil Geestemünde

Die kreisfreie Stadt Bremerhaven gehört zusammen mit der Stadt Bremen zum Bundesland Bremen. Östlich von Bremerhaven befinden sich die Gemeinden Schiffdorf und Loxstedt und im Westen grenzt die Stadt an das Mündungsgebiet der Weser in die Nordsee.

Die gesamte Ausdehnung des Stadtgebiets beläuft sich auf 93,821 km^2 bei einer Breite von 11,1 km und einer Länge von 15,4 km. Die Einwohnerzahl von Bremerhaven beträgt 113.842 Einwohner (Stand: 31.12.2010), was einer Einwohnerdichte von 1.213 Einwohnern pro km^2 entspricht (vgl. München 4.275 EW/km^2). Die Arbeitslosenquote Bremerhavens beträgt 15,4% (vgl. Deutschland 7,2% im Jahr 2009) und der Ausländeranteil 9,43%.

Zu der Stadt Bremerhaven gehört der Stadtteil Geestemünde. Er liegt zentral am Hauptbahnhof im Stadtgebiet Süd. An Geestemünde grenzen die Stadtteile Schiffdorferdamm, Surheide, Wulsdorf und der Fischereihafen an, die ebenfalls zum Stadtgebiet Süd gehören. Geestemünde selbst ist wiederum in die Ortsteile Geestemünde-Nord, Geestendorf, Geestemünde-Süd, Bürgerpark und Grünhöfe gegliedert.

Die Einwohnerzahl Geestemündes liegt bei 32.216 (Stand: 31.12.2010), sodass er der bevölkerungsreichste Stadtteil Bremerhavens bei einer Fläche von etwa 11 km^2 ist. Der Anteil der Arbeitslosen in Geestmünde liegt bei ungefähr 10% und der Ausländeranteil beträgt 11,72%.

Lage der Ortsteile

2.2 Ablauf der Spielleitplanung in Geestemünde

Um die Spielleitplanung in Geestemünde erfolgreich durchzuführen, wurde eine verwaltungsinterne fachübergreifende Arbeitsgruppe gebildet, deren Aufgabe es war, den Prozess der Spielleitplanung zu steuern und zu koordinieren. An ihr waren federführend das Gartenbauamt sowie das Amt für Jugend, Familie und Frauen und das Stadtplanungsamt beteiligt.

Um im Vorfeld der Auftaktveranstaltung die Multiplikatoren über die Spielleitplanung zu informieren und für die Veranstaltung zu werben, wurde zu Beginn des Verfahrens eine Trägerkonferenz durchgeführt. Träger der Bildungs- und Jugendarbeit, die in Geestemünde tätig sind, Mitglieder des Unterausschusses ‚Kinder- und Jugendrechte' des Jugendhilfeausschusses sowie Mitglieder der Stadtteilkonferenz erarbeiteten am 30.09.2010 wertvolle Hinweise für die Planung.

Die Ergebnisse der Trägerkonferenz sind, ebenso wie die der anderen Beteiligungsaktionen, im Materialband ausführlich dargelegt.

Veränderungsvorschläge der Trägerkonferenz

Die Auftaktveranstaltung im großen Saal des Dienstleistungszentrums Grünhöfe fand am 27.10.2010 statt. Sie wurde durch Plakate und Flyer im Stadtteil und in den Bildungseinrichtungen sowie durch Presse- und Internetberichte beworben. Es nahmen zahlreiche Kinder, Jugendliche und Erwachsene an der Auftaktveranstaltung teil und erarbeiteten hilfreiche Anregungen für die Spielleitplanung.

Meinungsbarometer

So stellten die Teilnehmer an einem Meinungsbarometer ihre Ansichten zum Stadtteil Geestemünde dar und gaben eine Bewertung ab. In Kleingruppen erstellten die Beteiligten Stadtteilprofile und markierten positive und negative Orte sowie Orte für Veränderungswünsche.

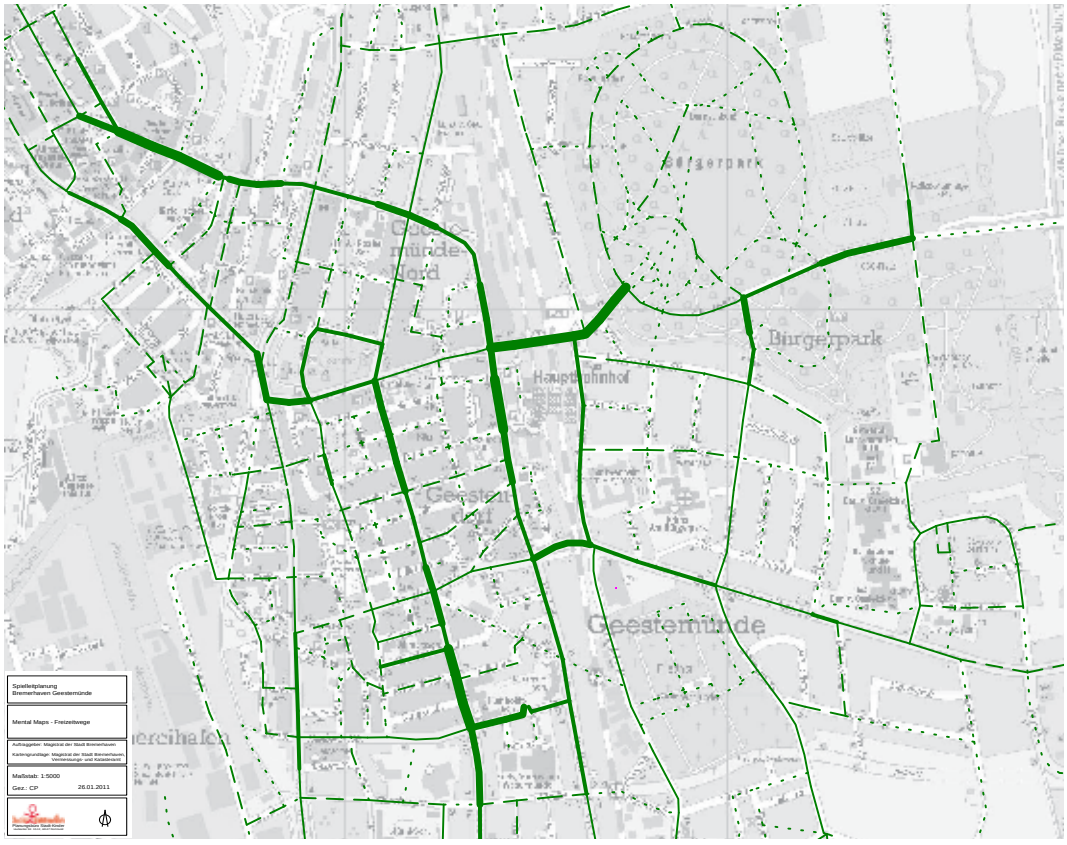
Plakat Auftaktveranstaltung

Um die Impulswirkung der Auftaktveranstaltung zu nutzen, wurde kurz danach die Beteiligung zur Bestandsanalyse durchgeführt. Vom 09.11. bis 12.11.2010 wurden 330 Kinder und Jugendliche im Alter zwischen acht und 17 Jahren in Geestemünde über Mental Maps befragt. Es nahmen 152 Mädchen und 178 Jungen an der Befragung teil. Für die Mental Maps wurden folgende Schulen einbezogen:

- Allmersschule
- Fritz-Reuter-Schule
- Gorch-Fock-Schule
- Johannesschule
- Immanuel-Kant-Schule
- Wilhelm-Raabe-Schule
- Humboldtschule
- Georg-Büchner-Schule 1

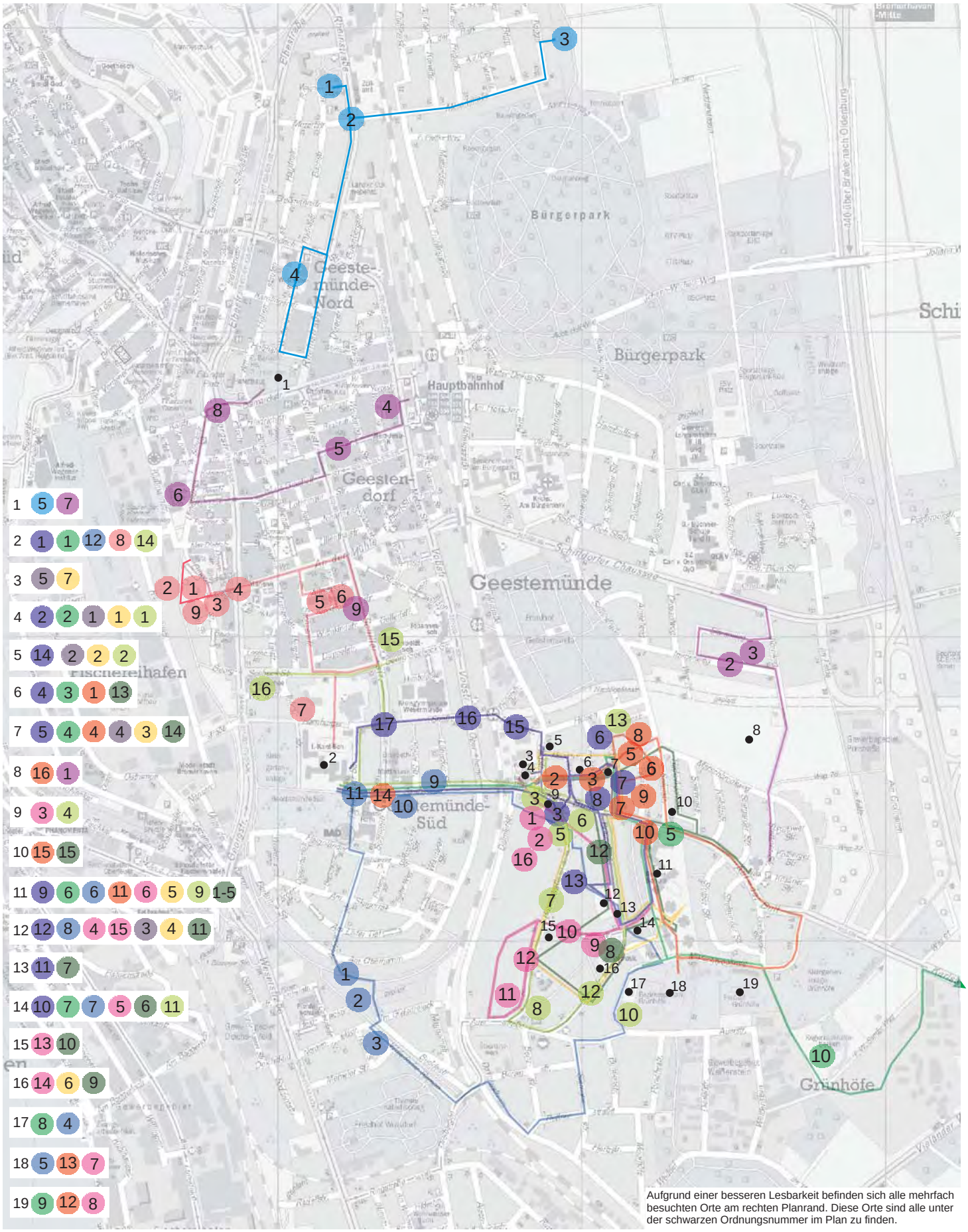
Die Fragebögen wurden von den beteiligten Kindern und Jugendlichen sehr detailliert ausgefüllt, sodass zahlreiche Angaben zu vielfältigen Orten getätigt wurden. Die Ergebnisse wurden textlich ausgewertet und in Karten dargestellt.

Neben Angaben zu Treffpunkten in Geestemünde nannten die Befragten auch zahlreiche Konfliktorte und Verbesserungswünsche. Zudem kennzeichneten sie ihre Schul- und Freizeitwege.



Legende
Anzahl der Nennungen
1 - 2
3 - 5
6 - 10
11 - 15
16 - 20
> 20

Auswertung Freizeitwege, Mental Maps



Aufgrund einer besseren Lesbarkeit befinden sich alle mehrfach besuchten Orte am rechten Planrand. Diese Orte sind alle unter der schwarzen Ordnungsnummer im Plan zu finden.

Des Weiteren fanden im Zeitraum November 2010 Streifzüge mit ca. 100 Kindern und Jugendlichen statt.

Die Kinder und Jugendlichen zeigten sehr viele Treffpunkte, Wege und Konfliktstellen in Geestemünde, sodass der Stadtteil gut durch die Streifzüge analysiert werden konnte.

Die an den Streifzügen beteiligten Kinder und Jugendlichen kamen aus folgenden Einrichtungen:

- Kita Stettiner Straße
- Kita Ellhornstraße
- Dienstleistungszentrum Grünhöfe
- Bund der Pfadfinderinnen und Pfadfinder
- Evangelische Jugend Geestemünde
- Islamische Union
- Immanuel-Kant-Schule

Stationen

Streifzug 1: 7. Klasse Immanuel-Kant-Schule

1. Schulhof Immanuel-Kant-Schule
2. Dienstleistungszentrum
3. Zebrastreifen Boschstraße
4. Spielplatz Lerchenstraße
5. Spielplatz Finkenstraße
6. Weg zwischen Lerchenstraße und Finkenstraße
7. Finkenstraße
8. Grünfläche neben den Häusern Finkenstraße Ecke Auf der Bult
9. Schulhof Fritz-Reuter-Schule (Nord)
10. Rollerspielplatz
11. Zebrastreifen Braunstraße
12. Piratenspielplatz
13. Kleiner Spielplatz hinter dem Piratenspielplatz
14. "Affenkäfig" (Bolzplatz Meisenstraße)
15. Rückertstraße
16. Hamburger Str. / Am Oberhamm
17. Hamburger Str. / Schillerstraße

Streifzug 2: 7. Klasse der Immanuel-Kant-Schule

1. Schulhof Immanuel-Kant-Schule
2. Dienstleistungszentrum
3. Spielplatz Lerchenstraße
4. Spielplatz Finkenstraße
5. Auf der Bult
6. Schulhof Fritz-Reuter-Schule
7. Rollerspielplatz
8. Bolzplatz Auerstraße
9. Freibad Grünhöfe
10. Moor / Wiese hinter dem Freibad
11. Teich nahe Surheide

Streifzug 3: 7. Klasse Immanuel-Kant-Schule

1. Schotterweg/ Fußweg Beginn Am Oberhamm hinführend nach Wulsdorf zu Im Gleisdreieck
2. Brache alte Bahnanlage, Berg
3. Innenhof "Wulsdorfer Rampe"
4. Bolzplatz Auerstraße
5. Sportplatz des BSC Grünhöfe
6. Schulhof Fritz-Reuter-Schule
7. Rollerspielplatz
8. Piratenspielplatz
9. Kiosk "Tabak & mehr"
10. Bäcker
11. Ampelanlage an der Immanuel-Kant-Schule (Schillerstr./ Altonaerstr.)
12. Schulhof Immanuel Kant Schule

Streifzug 4: Jugendgruppe vom Bund der Pfadfinderinnen und Pfadfinder

1. Haus der Jugend/ Rheinstraße
2. Fußgängerampel Rheinstraße zur Mozartstraße Richtung Osten
3. Private Festwiese der Siedlungsgemeinschaft Am Bürgerpark, Auf der Kogge
4. Wilhelm-Raabe Schule, Friedrich-Ebert-Str.
5. Holzhafen

Streifzug 5: Kinder und Jugendliche des Dienstleistungszentrums

1. Spielplatz Lerchenstraße
2. Innenhöfe
3. Lerchenstraße
4. Spielplatz Finkenstraße
5. Fußwege zwischen den Gebäuden
6. Hinterhof im nördlichen Teil der Fasanenstraße
7. Vorgärten der Häuser an der Finkenstraße
8. Weg zwischen Fasanenstraße u. Finkenstraße
9. Fasanenstraße
10. Nördlicher Eingang zur Fritz-Reuter-Schule
11. Schulhof Fritz-Reuter-Schule
12. Freibad Grünhöfe
13. Sportplatz des BSC Grünhöfe
14. Schillerstraße/ Altonaer Straße
15. Spielplatz Hilde-Adolf-Straße
16. Pferdewiese

Streifzug 6: Kinder des Dienstleistungszentrums

1. UFO Boschstraße
2. Fritz-Reuter-Express-Haltestelle
3. Telefonzelle Boschstraße
4. Piratenspielplatz
5. Rollerspielplatz
6. Schulhof Fritz-Reuter-Schule
7. Sportplatz des BSC Grünhöfe
8. Freibad Grünhöfe
9. Bücherei Haberstraße
10. Baustelle Haberstraße
11. Wiese Auerstraße 20 A
12. Garagenhof an Boschstraße 14
13. Affen-Spielplatz, zw. Boschstraße und Haberstraße 4
14. Kirchen-Spielplatz
15. Piratenspielplatz
16. Spielplatz nördlichster Innenbereich zwischen Daimlerstraße, Boschstraße und Auf der Bult

Streifzug 7: Jugendliche des Dienstleistungszentrum

1. Dienstleistungszentrum
2. Bolzplatz Meisenstraße
3. Piratenspielplatz
4. Spielplatz Finkenstraße
5. Wiese hinter dem DLZ

Streifzug 8: Jugendliche des Dienstleistungszentrums

1. Dienstleistungszentrum
2. Bolzplatz Meisenstraße
3. Spielplatz Finkenstraße
4. Piratenspielplatz, Pavillon
5. Schulhof Fritz-Reuter-Schule
6. Kirchen-Spielplatz
7. Ehemalige Wiese nördlich des DLZ

Streifzug 9: Kinder der Kita Stettiner Straße

1. Fritz-Reuter-Schule (Nord)
2. Schwimmbad (Fritz-Reuter-Schule)
3. Turnhalle (Fritz-Reuter-Schule)
4. Bauernhof-Spielplatz (Fritz-Reuter-Schule)
5. Piratenburg-Spielplatz (Fritz-Reuter-Schule)
6. Rollerspielplatz
7. Zebrastreifen Braunstraße
8. Steinmauer rund um Kirchengelände
9. Kirchen-Spielplatz
10. Affen-Spielplatz, zw. Boschstraße und Haberstraße 4
11. Piratenspielplatz
12. Mehrfamilienhaus, Braunstraße
13. Spielplatz Lerchenstraße
14. Spielplatz Finkenstraße
15. Spielplatz Hilde-Adolf-Straße

Streifzug 10: Kinder der Kita Stettiner Straße

1. Pferdewiese
2. Immenweg, Starenweg
3. Akaziensiedlung
4. Friedrich-Ebert-Str. gegenüber Hbf
5. Buchtstraße
6. Spielplatz Gorch-Fock-Schule
7. Spielplatz Holzhafen
8. Georg-Seebeck-Straße / Georgplatz
9. Klopstockstraße / Allmersstraße

Streifzug 11: Kinder der Kita Ellhornstraße

1. Brache Ellhornstraße
2. Zirkus, hinter der Brache
3. Arche Noah Spielplatz
4. Kreuzung Georgstraße/ An der Mühle
5. Schulhof Allmersschule
6. Allmersschule
7. Wiese hinter Lidl, Hamburger Straße
8. Schulhof Immanuel-Kant-Schule
9. Ellhornstraße

Streifzug 12: Islamische Union

1. Netto/ DLZ
2. Bolzplatz Meisenstraße
3. Auf der Bult, Höhe DLZ
4. Telefonzelle Boschstraße
5. Bushaltestelle Boschstraße
6. Überdachter Bereich am Internetcafé, Boschstraße
7. Boschstraße
8. Türkisches Café
9. Schulhof/ Parkplatz Fritz-Reuter-Schule
10. Parkplatz Bolzplatz Auerstraße
11. Rollerspielplatz
12. Braunstraße
13. Gebiet Finkenstraße
14. Schulhof Immanuel-Kant-Schule
15. Humboldtschule
16. Jugendraum an der Moschee

Spielleitplanung
Bremerhaven-Geestemünde

Steifzüge
Bremerhaven-Geestemünde

Auftraggeber: Magistrat der Stadt Bremerhaven

Kartengrundlage: Magistrat der Stadt Bremerhaven, Vermessungs- und Katasteramt

Maßstab: ohne Maßstab

Gez.: Verena Tewes 17.12.2010

Planungsbüro Stadt-Kinder
Hustadtring 84 - 12, 44147 Dortmund

Übersicht aller Streifzüge in Geestemünde

Nach der Bestandsanalyse und der Auswertung der Beteiligungsergebnisse erfolgte im März 2011 die Zukunftswerkstatt. Über 30 Kinder und Jugendliche aus verschiedenen Schulen in Geestemünde überlegten zunächst, was in Geestemünde passieren müsse, damit der Stadtteil aus ihrer Sicht perfekt wäre. Anschließend sammelten sie Ideen und Veränderungswünsche für ihren Stadtteil und stellten diese auf einer großen Zukunftspyramide dar. Die Anregungen der Teilnehmenden waren sehr vielfältig und wurden im Rahmen der Abschlusspräsentation den interessierten Eltern, Lehrern, Schulleitern, Mitgliedern des Unterausschusses für Kinder- und Jugendrechte sowie der Verwaltung vorgestellt.

Einzelne Bausteine der Zukunftspyramide wurden im Anschluss an die Werkstatt in einem Ladenlokal in der Georgstraße für mehrere Monate ausgestellt. So wurde eine breite Öffentlichkeit auf die Bedürfnisse und Wünsche der Kinder und Jugendlichen aufmerksam

Ausstellung Zukunftspyramide

Im Rahmen einer Planungswerkstatt im Juni 2011 erarbeiteten Schülerinnen und Schüler der Humboldtschule, der Immanuel-Kant-Schule sowie der Gorch-Fock-Schule Ideen für einen überdachten Treffpunkt im Bürgerpark. Bei den Streifzügen und den Mental Maps zeigte sich, dass ein dringender Bedarf an überdachten Sitzgelegenheiten besteht, sodass dies Gegenstand der Planungswerkstatt war. Der Treffpunkt soll im südlichen Bereich des Parks, wo sich die Bolzwiese und der Spielplatz befinden, errichtet werden. Die Kinder und Jugendlichen entwickelten nicht nur kreative Treffpunkte und Hütten, sondern machten sich ebenfalls Gedanken um das Umfeld der Treffpunkte und benannten zudem weitere Angebote für Jugendliche, die den Bürgerpark für die Zielgruppe attraktiver machen würden.

Einige Modelle aus der Planungswerkstatt wurden ebenfalls in dem Ladenlokal in der Georgstraße ausgestellt. Die anderen Modelle sowie einige Kartons der Zukunftspyramide wurden zudem in der Humboldtschule im Rahmen einer Ausstellung zur Spielleitplanung gezeigt.

Die Zwischenergebnisse aus den Beteiligungsbausteinen wurden kontinuierlich in die Arbeitsgruppe sowie in die politischen Gremien eingebracht. So wurde die Spielleitplanung im Jugendhilfeausschuss und im Ausschuss für Jugend, Familie und Frauen sowie im Unterausschuss für Kinder- und Jugenrechte des Jugendhilfeausschusses präsentiert.

Präsentation der Modelle

Auch auf Verwaltungsebene gab es Informationsveranstaltungen, um die zukünftig mit den Ergebnissen der Spielleitplanung arbeitenden Personen und Fachbereiche frühzeitig einzubeziehen.

Zudem fanden Strategiegespräche mit verschiedenen Wohnungsbauunternehmen statt. Es entstand ein konstruktiver Austausch z.B. zur Umsetzung der Spielleitplanung im Wohnumfeld von mehrgeschossigen Wohnungsbauten oder in Blockinnenbereichen.

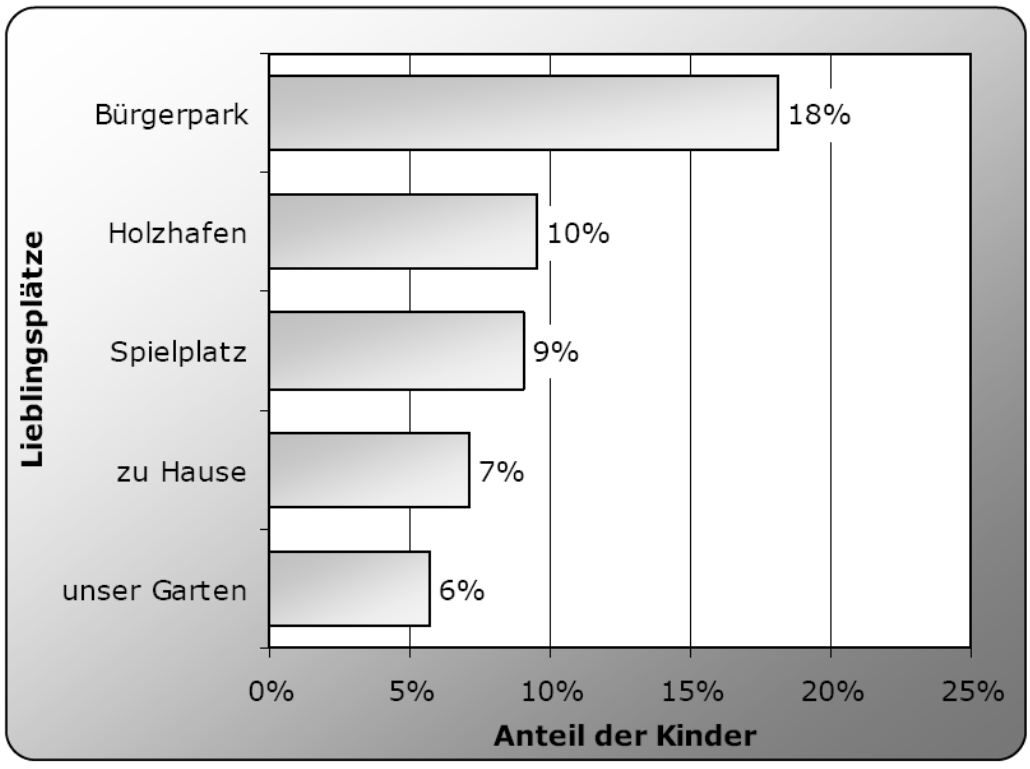
2.3 Das LBS-Kinderbarometer 2010 „Wohnen in Bremen“

Im Rahmen des LBS-Kinderbarometers 2010 wurde Geestemünde als ein Untersuchungsschwerpunkt ausgewählt. Es wurden insgesamt 332 Kinder zwischen 9 und 14 Jahren aus Geestemünde befragt. Der Fragebogen zu den Mental Maps der Spielleitplanung wurden von 330 Kindern und Jugendlichen ausgefüllt, sodass sich die Ergebnisse sehr gut vergleichen lassen.

Einige Aussagen sind deckungsgleich. So wurden in beiden Befragungen der Holzhafen und der Bürgerpark als beliebteste Treffpunkte genannt. Dunkelheit wurde in beiden Befragungen als häufiger Angstgrund angegeben. Resultierend daraus wurde sich in der Mental Maps Befragung auch am häufigsten eine verbesserte Beleuchtung gewünscht. Gemeinsam ist beiden Befragungen auch der Wunsch nach einer Skateanlage.

Die im Kinderbarometer befragten Personen bewerteten ihren Stadtteil mit‚eher gut‘ bis‚gut‘. Im Rahmen der Mental Maps wurden die Kinder und Jugendlichen gebeten, ihren Stadtteil mit Schulnoten zu bewerten. So erhielt Geestemünde eine Bewertung von 2,3. Auch diese Einschätzungen lassen sich miteinander vergleichen.

Unterschiede lassen sich vor allem hinsichtlich der Bewertung der Verkehrssituation feststellen. So äußerten 8% der Befragten im Kinderbarometer Veränderungswünsche im Bereich Straßenverkehr. Davon beziehen sich 5% auf das Thema Verkehrsberuhigung und 3% auf Straßenbau. In der Mental Maps Befragung hingegen machten 21% der Befragten Angaben zu Verkehrsproblemen. Auch in Bezug auf Spielplätze gibt es deutliche Unterschiede. Im Kinderbarometer äußerten 16% Veränderungswünsche, in der Mental Maps Befragung möchten jedoch nur 5% etwas an Spielplätzen ändern.



Lieblingsplätze der Kinder in Geestemünde, Quelle: LBS Kinderbarometer 2010, Wohnen in Bremen

3 Bestandserhebung und Bewertung

3.1 Bestandserhebung

Zunächst werden die jeweiligen Ortsteile nach Kategorien analysiert. Anschließend wird diese Bestandserhebung in den Bestandsplänen verräumlicht dargestellt, bevor die Stärken-Schwäche-Analyse erfolgt.

3.1.1 Geestemünde-Nord

Sozialstruktur

In Geestemünde-Nord wohnen 10.905 Personen (Stand 31.12.2010). Der Anteil der Kinder zwischen 0 und 14 Jahren beträgt 7,53% (526 Personen). 197 Jugendliche zwischen 14 und 19 Jahren machen einen Anteil von 2,81% aus.

Der Gesamtausländerteil im Stadtteil liegt bei 7,23%. Bei den Kindern beträgt er 6,84%, bei den Jugendlichen 9,64%.

Siedlungsstruktur

Geestemünde-Nord ist mehrheitlich von mehrgeschossiger Bebauung geprägt. An der Elbestraße sind Hochhäuser vorhanden, deren Umfeld von Abstandsgrün geprägt ist. Im Bereich Hohenstaufenstraße, Bachstraße, Haydnstraße und Mozartstraße lassen sich Ein- bis Zweifamilienhäuser mit eigenen Gärten finden. Westlich der Elbestraße dominieren mehrgeschossige Bauten, die meist von Wohnungsbaugesellschaften geführt werden.

Spielplätze

Spielplätze sind die einzigen für Kinder reservierten Flächen und haben deshalb eine große Bedeutung, auch wenn die Spielleitplanung über diese Kategorie hinausgeht.

In Geestemünde-Nord sind zwei öffentliche und mehrere halböffentliche Spielplätze zu finden. Die halböffentlichen befinden sich auf Flächen der Wohnungsbauunternehmen und am Haus der Jugend. Der beliebteste Spielplatz in Geestemünde-Nord befindet sich am Holzhafen. Er wurde bei den Mental Maps erwähnt und bei den Streifzügen gezeigt. Dominiert wird dieser Spielplatz von dem großen Klettergerüst, das bei den Kindern beliebt ist. Kritisiert wurde von den befragten Kindern, dass der Spielplatz stark mit Hundekot verdreckt ist und dass es häufig zu Konflikten mit Jugendlichen kommt.

Spielplatz Holzhafen

Der Spielplatz auf dem Berliner Platz wurde in den Mental Maps sechs Mal erwähnt und war damit der vierthäufigste Spielplatz, der genannt wurde. Er wurde jedoch nicht wegen eines besonderen Angebots hervorgehoben. Die Spiel- und Bewegungsangebote richten sich vor allem an jüngere Kinder.

Schulhöfe

Schulhöfe können im städtischen Gefüge zu einer wichtigen Ergänzung der öffentlichen Spielplätze werden. In Geestemünde sind die Schulhöfe im Nachmittagsbereich geöffnet.

In Geestemünde-Nord befindet sich lediglich die Wilhelm-Raabe-Schule. Ihr Schulhof wurde vor einiger Zeit neu gestaltet. Er verfügt über zahlreiche Sportangebote wie ein Beachvolleyballfeld, kleine Fußballtore, eine auf dem Asphalt markierte Laufbahn, Tischtennisplatten, Basketballkörbe sowie eine Sprunggrube. Ergänzt wird dieses Angebot durch eine modellierte Grünfläche sowie einen Sandweg im Grünen am Rande des Schulhofs.

Schulhof Wilhelm-Raabe-Schule

Sportflächen

Neben dem Angebot auf dem Schulhof der Wilhelm-Raabe-Schule befinden sich am Holzhafen ein Bolzplatz sowie eine Boulebahn. Auf dem Bolzplatz hängt zudem ein Basketballkorb. Kritisiert wurde bei den Streifzügen, dass der Ballfangzaun am Bolzplatz zur Wasserseite des Holzhafens hin niedriger ist als an den anderen Seiten. Daher landen häufig Bälle der Jugendlichen im Wasser.

Auf der großzügigen Rasenfläche vor dem Haus der Jugend befindet sich ein Kletterobjekt, das auch als Torwand genutzt werden kann. Diese Fläche kann daher auch als Bolzwiese genutzt werden.

Mulitfunktionsgerät am Haus der Jugend

Angebote für Jugendliche

Angebote wie Spielplätze richten sich vorwiegend an die Altersgruppe der Kinder. Für Jugendliche gibt es nur wenige Angebote, die für diese Gruppe im öffentlichen Raum offiziell vorgesehen sind. Demzufolge führt der Aufenthalt von Jugendlichen auf Spielplätzen und auf Stadtplätzen an vielen Stellen zu Konflikten.

Als wichtigstes Angebot für Jugendliche lässt sich das Haus der Jugend in Geestemünde-Nord nennen. Es ist in den Mental Maps die zweithäufigste Antwort bei den Freizeittreffs für Jugendliche. Als Jugendtreffpunkt im öffentlichen Raum wurde der Holzhafen sowohl bei den Streifzügen als auch den Mental Maps erwähnt. Die Jugendlichen treffen sich an den Uferbereichen der Wasserfläche oder sitzen in den Aufenthaltsbereichen am Rand der Freifläche.

Haus der Jugend

Zentren und Plätze

Geestemünde-Nord verfügt über kein Quartierszentrum. Der Berliner Platz wird durch seine Funktion als Spielplatz dominiert, bietet aber in einem etwas separaten Bereich auch Aufenthaltsgelegenheiten für Erwachsene.

Grün- und Brachflächen

Grünflächen sind für Kinder und Erwachsene gleichermaßen wichtige Ressourcen. Durch die fortschreitende Überplanung von Freiflächen ist ihre Bedeutung als Naturerfahrungs- und Erlebnisraum besonders deutlich geworden. Außerdem erfüllen Grünflächen wichtige Funktionen für die Naherholung und Grünvernetzung.

Öffentliche Grünflächen gibt es in Geestemünde-Nord vor allem am Holzhafen. Die Wasserfläche ist umgeben von einfachen Rasenflächen. Auch im Bereich des Yachthafens am Elbinger Platz sind größere Rasenflächen vorhanden. Im halböffentlichen Bereich sind die großzügigen Abstandsgrünflächen der Wohngebäude an der Elbestraße und der Rheinstraße zu nennen.

Grünflächen am Holzhafen

Brachen sind Flächen, die für eine bestimmte Zeit keiner bestimmten Funktion unterliegen. Dies können beispielsweise Baulücken, Rand- und Übergangsbereiche oder Zwischenräume sein. Sie bieten mit ihrem Sukzessionsgrün interessante Rückzugsräume für Kinder und Möglichkeiten der Eigengestaltung. Hier können sie elementare Naturerfahrungen machen. Besondere Brachflächen sind in Geestemünde-Nord keine zu nennen.

Wasser

Wasser zählt zu den besonders faszinierenden Angeboten der Natur. Gerade auf Kinder übt es eine geradezu magische Anziehungskraft aus. Wasser ist ein wichtiges Spielelement – Uferrandbereiche sind für Kinder und Jugendliche interessante Spiel-, Erlebnis- und Aufenthaltsorte. Hierzu zählen beispielsweise fließende oder stehende Gewässer, Pfützen, offene Rinnen oder Mulden.

Wichtigster Wasserbereich ist der Holzhafen. Er ist für alle Generationen attraktiv, für Kinder, Jugendliche und Erwachsene. Im Sommer ist er ein attraktiver Aufenthaltsort und wird vielfach aufgesucht. Über die Treppenstrukturen und die kleinen Holzpodeste können kleine Boote ins Wasser gelassen werden. Alternativ bietet sich die Möglichkeit, dort die Füße im Wasser zu baden.

Holzhafen

Der Geestehafen sowie der Bereich an der Geestemole stellen sehr wichtige Wasserbereiche dar. An den Leuchtfeuern bietet sich ein weiter Blick auf die Nordsee, auf das ‚SailCity' Hotel und das Klimahaus sowie auf Hafenbereiche. Im Bereich des Deichs sind grüne Aufenthaltsbereiche vorhanden, die allerdings von Kindern oder Jugendlichen aus dem Stadtteil kaum genutzt werden. In den Beteiligungsaktionen spielten diese Bereiche keine Rolle für Kinder und Jugendliche.

Auch der Bereich des Yachthafens liegt in Geestemünde-Nord. Der Yachthafen ist auf Grund eines Zauns nicht zugänglich und auch an der Kaistraße besteht entlang

Geestemole

des Wassers kein Gehweg. Zwischen dem Yachthafen und dem Holzhafen besteht ebenfalls keine Verbindung. Der Verkehrsknotenpunkt Elbinger Platz trennt diese Wasserflächen und stellt eine starke Barriere dar.

Geestemünde-Nord grenzt westlich an das Ufer der Geeste und so liegen die Bereiche um das Historische Museum am Wasser. Das Wasser ist dort jedoch nicht erlebbar. Ein Teil der Geeste ist auf Grund des Geländes der Marineschule nicht zugänglich.

Verkehr

Grundsätzlich gilt, dass Kinder im Alter bis zu sechs Jahren eine eingeschränkte Verkehrswahrnehmung haben. Sie sind auf Grund ihrer Entwicklungsstufe nicht in der Lage, Geschwindigkeit und Entfernungen von fahrenden PKW einzuschätzen. Die vor diesem Hintergrund hohe Gefährdung von Kleinkindern gilt es durch entsprechende Maßnahmen im Straßenraum vor Schulen, Kindertagesstätten und im Wohnumfeld, insbesondere in der Nähe von Kinderspielplätzen abzumildern.

Geestemünde-Nord wird von zahlreichen stark befahrenen Hauptverkehrsstraßen durchzogen. Die Elbestraße, die Rheinstraße, die Friedrich-Ebert-Straße, die Columbusstraße sowie die Bismarckstraße stellen wichtige Verkehrsverbindungen im Stadtgefüge dar. Vor allem die Friedrich-Ebert-Straße wird von Kindern und Jugendlichen auf ihren Schul- und Freizeitwegen begangen, wie die Mental Maps gezeigt haben. Zudem kritisierten die Kinder

und Jugendlichen mehrere Ampelschaltungen. Auf der Friedrich-Ebert-Straße, vor allem vor der Wilhelm-Raabe-Schule, und an der Kreuzung Rheinstraße / Mozartstraße sind nach Aussage der Kinder und Jugendlichen die Ampelphasen für Fußgänger zu kurz geschaltet.

Friedrich-Ebert-Straße

Der Elbinger Platz stellt einen für Fußgänger sehr unübersichtlichen Verkehrsknotenpunkt dar. Auch hier sind die Grünphasen für Fußgänger nicht optimal geschaltet. Zudem ist der Bereich Elbinger Platz / Columbusstraße ein Unfallschwerpunkt in Geestemünde.

Sonderelemente

Sonderelemente sind besonders hervorzuhebende, Identität stiftende Kleinstrukturen und Kleinelemente innerhalb aller Spiel-, Erlebnis- und Aufenthaltsbereiche von Kindern und Jugendlichen. Sie haben für Kinder und Jugendliche meist einen außergewöhnlichen Erlebniswert.

In Geestemünde-Nord gibt es verschiedene Sonderelemente, die für Kinder und Jugendliche interessant sind. Dazu gehören Skulpturen oder Denkmäler am Holzhafen, an der Bussestraße oder am Elbinger Platz, die zum Spielen oder Klettern einladen. Am Ufer des Holzhafens im Bereich des Spielplatzes gibt es einen besonderen Einzelbaum, der auf Kinder eine hohe Anziehungskraft ausübt. Mäuerchen, auf denen balanciert werden kann, finden sich vor allem an der Rheinstraße.

Einzelbaum

Stadtbild, Sauberkeit und Sicherheit

Kinder und Jugendliche haben ein starkes Empfinden für Räume und reagieren sensibel auf unschöne oder dreckige Orte. So nehmen sie Häuser, die ihnen nicht gefallen, Graffitis oder starke Verunreinigungen wahr und äußern Verbesserungswünsche dafür. Zudem empfinden Kinder und Jugendliche Räume häufig anders als Erwachsene, sodass sie auch Angsträume eher wahrnehmen. Dementsprechend äußern sie z.B. häufiger den Wunsch nach einer verbesserten Beleuchtung.

Vor allem im Bereich des Holzhafens wurde eine fehlende Sauberkeit von den Kindern und Jugendlichen bemängelt. Auch die mit Graffiti beschmierten Spielgeräte auf dem Spielplatz am Holzhafen wurden erwähnt. Ähnliches gilt auch für den Berliner Platz. Verunreinigungen führen ebenfalls zu einem negativen Erscheinungsbild. Bemängelt wurde hier zudem eine mangelhafte Beleuchtung.

Berliner Platz

3.1.2 Geestendorf

Sozialstruktur
Die Einwohnerzahl Geestendorfs insgesamt beträgt 10.905 Einwohner (Stand 31.12.2010). 1.176 Personen sind dabei zwischen 0 und 14 Jahren (10,78%), 438 sind zwischen 14 und 19 Jahren (4,02%).

In Geestendorf beträgt der Gesamtausländeranteil 11,27%. Bei den 0-14jährigen liegt er bei 10,03%, bei der Gruppe der 14-19jährigen bei 15,68%.

Siedlungsstruktur
Geestendorf wird vor allem durch eine mehrgeschossige Blockrandbebauung charakterisiert. Im Bereich des Hauptbahnhofs, der Georg-, der Grashoff- und der Schillerstraße befinden sich in den Erdgeschossen der mehrgeschossigen Wohnbauten Ladenlokale. Die Innenhöfe sind nur teilweise zugänglich oder nur von den direkten Anwohnern nutzbar. Ein Teil des Wohnungsbestandes befindet sich im Eigentum von Wohnungsbaugesellschaften.

Entlang der Voßstraße befinden sich Mehrfamilienhäuser in Zeilenbauweise mit großflächigem Abstandsgrün, im südlichen Bereich der Schillerstraße befinden sich mehrgeschossige Reihenhäuser.

Spielplätze

In Geestendorf befinden sich ein Spielplatz an der Nelkenstraße, einer auf dem Straßburger Platz, einer in der Ellhornstraße sowie ein kleiner Spielplatz in der Arndtstraße neben der Gorch-Fock-Schule.

Der Spielplatz auf dem Straßburger Platz ist auf Grund seiner räumlichen Nähe zum Hauptbahnhof als Eisenbahnspielplatz gestaltet. Ein Zug als Spiel- und Kletterobjekt, Gleise sowie Signalanlagen sind aus Holz und attraktiv gestaltet. Bei den Streifzügen spielte der Eisenbahnspielplatz jedoch keine Rolle. In den Mental Maps wurde er vier Mal genannt.

Spielplatz Straßburger Platz

Der Spielplatz Nelkenstraße (Eigentum der Gagfah) wurde von Kindern in den Mental Maps nur drei Mal erwähnt. Er besteht aus einer großzügigen Rasenfläche sowie einem Bereich mit Rindenmulch, in dem ein Kletterturm mit Rutsche, Schaukeln, Reckstangen und eine Drehscheibe stehen. Etwas durch Hecken abgetrennt befindet sich neben dieser Fläche ein städtischer Kleinkinderspielbereich mit einem Sandkasten und zwei Wackeltieren sowie zwei Schaukeln. Insgesamt bedarf der Spielplatz einer Aufwertung.

Der Spielplatz in der Ellhornstraße wurde von einer Streifzuggruppe aufgesucht. Er wird auch Arche-Noah-Spielplatz genannt und besteht u.a. aus einem Kletterschiff, einem Kletterturm sowie einem halbüberdachten Sitzbereich. Die Schaukeln waren zum Zeitpunkt des Streifzuges abmontiert. Es gibt einen Sandspielbereich, Rasenflächen und Bereiche mit Rindenmulch. Die Kinder kritisierten die Schmierereien und Graffitis an den Spielgeräten und schlugen vor, diese zu entfernen und gemeinsam ein schönes Graffiti zu entwerfen.

Spielplatz Ellhornstraße

Der kleine Spielplatz in der Stader Straße neben der Gorch-Fock-Schule wurde weder in den Mental Maps noch in den Streifzügen erwähnt. Er besteht aus einer Sandfläche mit einer Rutsche, Schaukeln, einer Wippe und einem Drehkreisel. Im Bereich der Spielgeräte sind keine verschatteten Bereiche vorhanden, lediglich die Sitzgelegenheiten am Rand der Fläche befinden sich im Schatten. Generell steht dieser kleine Spielplatz in direkter Konkurrenz zum 2010 sanierten Schulhof der Gorch-Fock-Schule.

Schulhöfe

Der Hof der Gorch-Fock-Schule wurde von 2010 bis 2011 saniert. Neu errichtet wurde ein überdachter Sitzbereich, ein kombinierter Bolz- und Fußballplatz sowie eine Kletterwand. Ebenfalls neu angelegt wurde eine modellierte Rasenfläche, in die ein Atrium als Sitz- und Aufenthaltsgelegenheit integriert wurde.

Schulhof Gorch-Fock-Schule

Der Hof der Allmersschule besteht überwiegend aus asphaltierter Fläche. Zudem sind ein Spielfeld aus Tartan sowie ein Sandspielbereich vorhanden. In der Sandfläche befinden sich Klettermöglichkeiten sowie Rutschen. Eine Sanierung unter Beteiligung der Schüler ist für 2011 / 2012 vorgesehen.

Schulhof Allmersschule

Die Humboldtschule verfügt über einen asphaltierten Pausenhof, an den eine größere Sportfläche angrenzt. Auf dieser Sportfläche befinden sich zudem einige Bewegungsgeräte und eine Schaukel. Um auf der Fläche Fußball zu spielen, befinden sich dort zwei Tore. Sowohl auf dem Hof als auch an der Sportfläche sind einfache Bänke als Sitzgelegenheiten vorhanden. Daneben liegt ein Basketballplatz, der jedoch zum Zeitpunkt der Bestandsaufnahme (Herbst 2010) nicht bespielt werden konnte, da zum einen die Körbe abmontiert wurden und zum anderen der Bodenbelag in einem sehr schlechten Zustand war.

Schulhof Humboldtschule

Des Weiteren ist eine modellierte naturnahe Fläche vorhanden, auf der ebenfalls Kletter- und Bewegungsanreize vorhanden sind.

Der Schulhof der katholischen Johannesschule ist nicht öffentlich zugänglich.

Insgesamt wurden die Schulhöfe im Rahmen der Mental Maps und der Streifzüge häufig als Spiel- und Trefforte von Kindern und Jugendlichen genannt. Die Höfe der Allmersschule und der Humboldtschule stellen ein hohes Potential als Spiel- und Aufenthaltsraum dar, bedürfen jedoch einer Aufwertung. Es besteht ein starker Handlungsbedarf.

Sportflächen

Als einzige Sportfläche steht in Geestendorf die Fläche auf dem Schulhof der Humboldtschule zur Verfügung. Sie besteht zum Großteil aus Ascheflächen und kann zum Fußball spielen genutzt werden. Zudem steht eine 400m-Bahn zur Verfügung. Weitere öffentliche Sportflächen sind in Geestendorf nicht vorhanden.

Sportfläche Humboldtschule

Angebote für Jugendliche

In Geestendorf sind keine separaten Jugendtreffpunkte im öffentlichen Raum bekannt. Die Bestandsanalyse zeigt, dass sich Jugendliche auf dem Hof der Humboldtschule oder am Hauptbahnhof treffen, was manchmal zu Konflikten mit anderen Nutzergruppen führt.

Zentren und Plätze

Zentral in Geestendorf gelegen befindet sich der zwei Mal wöchentlich als Marktplatz genutzte Konrad-Adenauer-Platz. Er wurde in den vergangenen Jahren aus Ziel-2-Mitteln der EU saniert. Findet kein Wochenmarkt statt, wird er als Parkplatz genutzt.

Am nördlichen Rand befinden sich Cafés, die eine Verbindung zur belebten Grashoffstraße herstellen. Am südlichen Ende steht der Wasserturm Geestemündes, der ein Wahrzeichen des Stadtteils darstellt. In diesem Bereich sind einzelne bespielbare Elemente wie Findlinge sowie ein Brunnen vorzufinden. Die Grashoffstraße sowie die Schillerstraße lassen sich auf Grund zahlreicher Geschäfte als Stadtteilzentrum bezeichnen.

Konrad-Adenauer-Platz

Im Norden von Geestendorf liegt der Walter-Rathenau-Platz, auf Grund seiner Gestaltung bei einigen beteiligten Kindern auch als Kugelplatz bekannt. Er wurde jedoch nur einmal bei den Mental Maps erwähnt.

An der Mushardstraße im Bereich Talstraße und Sachsenstraße befinden sich zwei kleinere Plätze, die als nachbarschaftliche Treffpunkte genutzt werden könnten. Aufenthaltsgelegenheiten sind jedoch bisher nicht vorhanden.

Fläche für einen Quartiersplatz (Sachsenstraße)

Grün- und Brachflächen

Geestendorf verfügt über keine öffentlichen Grünflächen, die von Kindern oder Jugendlichen in ihrer Freizeit genutzt werden können.

Die Brachfläche an der Ellhornstraße stellt einen sehr interessanten und abwechslungsreichen Spiel-, Erlebnis- und Aufenthaltsbereich mit naturräumlichem Charakter dar. Sie ist zudem die einzige Freifläche in Geestendorf. Bei einem Streifzug wurde diese Brachfläche von den beteiligten Kindern als Spielraum mit Kletterbäumen und Balanciergelegenheiten gezeigt. Sie stellt eine sehr wichtige Ressource in Geestendorf dar und ist unbedingt als Freifläche zu erhalten.

Brache Elllhornstraße

Wasser

Auf dem Walter-Rathenau-Platz befindet sich ein Brunnen, der jedoch bei den beteiligten Kindern und Jugendlichen keine Erwähnung fand. Ebensowenig wurde der Brunnen am Geestemünder Wasserturm erwähnt. Ansonsten sind in Geestendorf keine Wasserflächen vorhanden.

Verkehr

Die Georgstraße, die Schillerstraße sowie An der Mühle sind die am stärksten befahrenen Straßen in Geestendorf mit dem höchsten Gefahrenpotential. Viele Kinder nutzen vor allem die Schillerstraße als Freizeitweg oder passieren diese Straßen auf ihrem Schulweg.

Die Kreuzung Georgstraße / An der Mühle wurde sowohl in den Streifzügen als auch bei den Mental Maps als Gefahrenpunkt genannt, da sich die Kinder hier auf Grund der Kreuzungsdimension unsicher fühlen. Auch die Georg-Seebeck-Straße wurde in den Mental Maps erwähnt, da sich die Autofahrer hier oftmals nicht an die Geschwindigkeitsvorschriften halten und die Kinder sich somit vor allem an den Querungshilfen unsicher fühlen.

Kreuzung Georgstraße / An der Mühle

Teile der Mushardstraße, die Bergstraße sowie die Gellertstraße sind als verkehrsberuhigte Zone ausgewiesen. Die Straße Süderwürden ist hinter der Voßstraße abgehängt und nur für den Rad- und Fußverkehr freigegeben.

Sonderelemente

Zu den Sonderelementen zählen bespielbare Findlinge am Wasserturm sowie die Kugeln auf dem Walter-Rathenau-Platz.

Walter-Rathenau-Platz

Stadtbild, Sauberkeit und Sicherheit

Im Bereich Geestendorf wurden der Spielplatz an der Nelkenstraße (Gagfah) genannt, an dem die Kinder in den Mental Maps kritisierten, dass es dort zu dunkel sei und dass die Mülleimer kaputt seien. Am Spielplatz Ellhornstraße wurden die Graffitis und die Schmierereien von den beteiligten Kindern bemängelt.

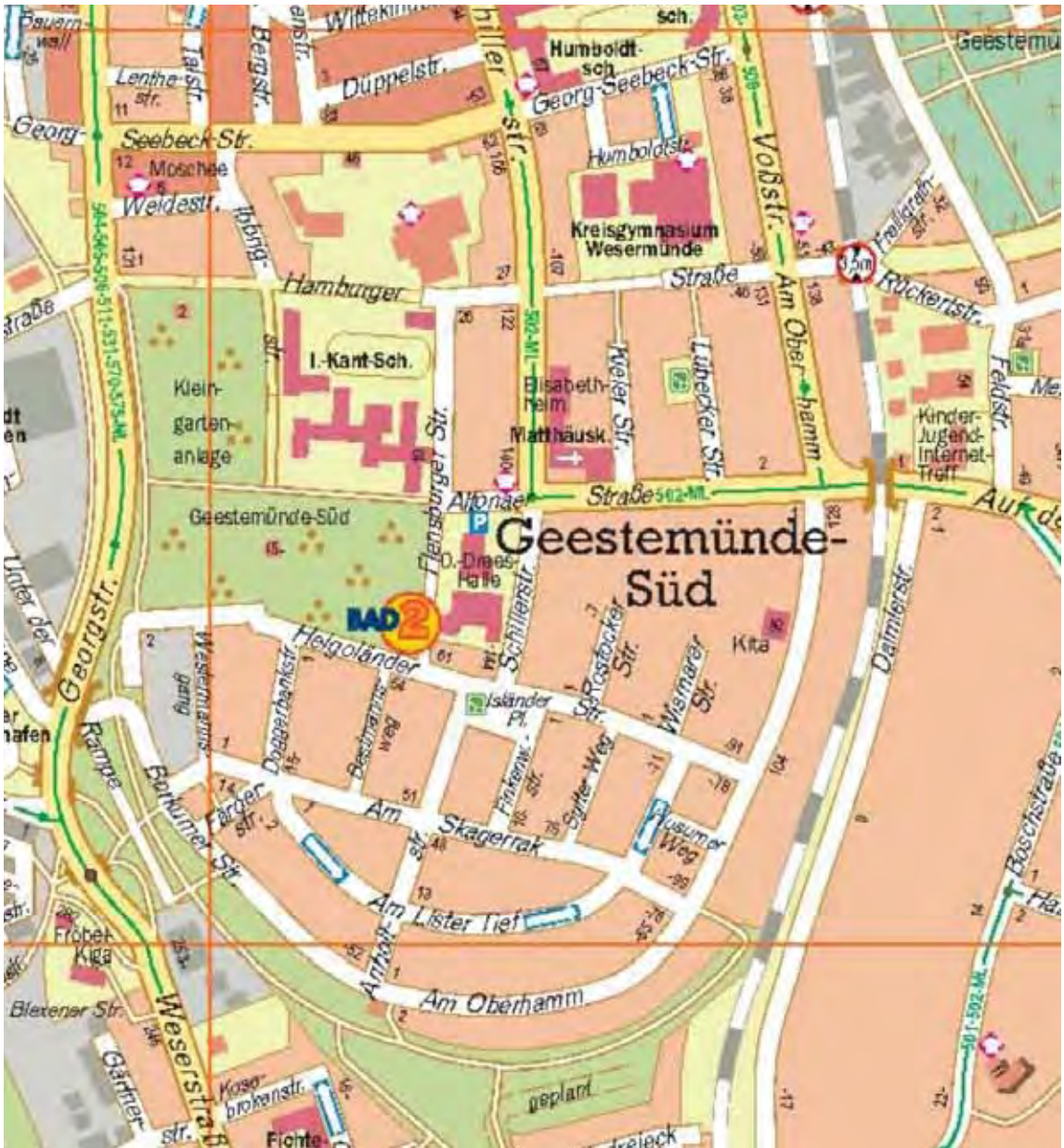
Spielplatz Nelkenstraße

3.1.3 Geestemünde-Süd

Sozialstruktur
Die Einwohnerzahl dieses Ortsteils beträgt 3.031 Einwohner, der Anteil der 0 bis 14jährigen liegt bei 7,59% (230 Einwohner; Stand 31.12.2010). 110 Jugendliche zwischen 14 und 19 Jahren leben in Geestemünde-Süd (3,63%).

Der Gesamtteil an Ausländern liegt bei 8,78%, bei den Kindern beträgt er 5,22%. Der Ausländeranteil bei den Jugendlichen zwischen 14 und 19 Jahren liegt bei 10,00%.

Siedlungsstruktur
Geestemünde-Süd zeichnet sich vor allem durch mehrgeschossige Reihenhäuser aus Backstein mit rostbraun geklinkerter Fassade mit gepflegten Vorgärten aus. Am südlichen Ende der Schillerstraße sind mehrgeschossige Reihenhäuser zu finden, während am nördlichen Bereich der Straße Am Oberhamm und südlich der Altonaer Straße eine riegelartige Zeilenbebauung vorherrscht. Diese Bauten werden von großflächigem Abstandsgrün umgeben.



Spielplätze

In Geestemünde-Süd befinden sich zwei öffentliche Spielplätze. Der Spielplatz auf dem Isländer Platz wurde im Rahmen der Mental Maps fünf Mal erwähnt. Bei den Streifzügen spielte er keine Rolle. Er besteht aus einer großzügigen Rindenmulchfläche und einem kleinen Sandspielbereich, in dem ein Spiel- und Klettergerät für kleinere Kinder steht. Auf dem Spielplatz sind weiterhin eine Schaukel, Wipptiere, ein Drehkarussell, eine Rutsche sowie ein Kletterbogen zu finden. Zudem ist ein Tisch mit Bänken als Picknick-Ecke vorhanden. Insgesamt bedarf der Spielplatz einer Aufwertung.

Spielplatz Isländer Platz

Der Spielplatz an der Lübecker Straße gliedert sich in zwei Bereiche. Zum einen ist ein Bolzplatz mit Ballfangzaun sowie Trainingsgeräten für Jugendliche vorhanden. Zum anderen befindet sich dort ein Spielbereich für kleinere Kinder. Dieser Bereich auf einer Rasenfläche ist ähnlich ausgestattet wie der Spielplatz auf dem Isländer Platz. Lediglich das Gerät im Sandbereich ist unterschiedlich. Der Spielplatz fand allerdings weder bei den Streifzügen noch in den Mental Maps Erwähnung.

Spielplatz Lübecker Straße

Schulhöfe

In Geestemünde-Süd befindet sich die Immanuel-Kant-Schule. Sie verfügt über mehrere Schulhofbereiche und einen großen Sportplatz.

Der Hofbereich mit Spiel- und Bewegungsgeräten für jüngere Kinder sowie die Sportfläche sind kein öffentlicher Spielplatz und daher nicht zugänglich. Die Sportfläche besteht aus einer größeren Aschefläche mit zwei Fußballtoren, einer 400 Meter Bahn sowie einer Bolzwiese mit zwei Toren.

Auf der anderen Seite der Gebäude befindet sich ein weiterer Pausenhof, der vor allem durch asphaltierte Flächen mit Basketballkörben und Tischtennisplatten gekennzeichnet ist. Vor allem für diesen Schulhofbereich hatten die beteiligten Kinder und Jugendlichen zahlreiche Veränderungswünsche. So sollten die Basketballkörbe verbessert und der Hof insgesamt attraktiver und naturnaher gestaltet werden. Ein überdachter Treffpunkt fehlt vor allem den Jugendlichen. Zudem wurde kritisiert, dass die Mülleimer defekt seien und der Müll direkt wieder herausfallen würde. Auch eine Aufwertung des Fußballplatzes und eine Skateanlage wurden gewünscht.

Schulhof Immanuel-Kant-Schule

Sportflächen

An Sportangeboten ist in Geestemünde-Süd vor allem das Schwimmbad Bad2 zu nennen. In den Mental Maps wurde es 45 Mal als beliebtestes Sportangebot genannt, während es bei den Streifzügen nicht gezeigt wurde. An der Lübecker Straße befindet sich der bereits oben erwähnte Bolzplatz. Der Sportplatz an der Immanuel-Kant-Schule ist offiziell nicht zugänglich. Auch die Turnhalle an der Altonaer Straße ist nicht frei zugänglich und stellt nur ein Angebot für den Vereinssport dar.

Bad 2

Angebote für Jugendliche

In Geestemünde-Süd gibt es keine offiziellen Treffpunkte für Jugendliche im öffentlichen Raum. Zeitweise nutzen Jugendliche den Spielplatz am Isländer Platz als Treffpunkt, was dort manchmal zu Konflikten führt. Auch der Schulhof der Immanuel-Kant-Schule wird zeitweise als Jugendtreffpunkt genutzt.

Zentren und Plätze

Der Isländer Platz befindet sich zentral in Geestemünde-Süd und besteht aus der Spielplatzfläche sowie einer größeren Rasenfläche. Er ist umgeben von Wohnstraßen. Auf der Rasenfläche sind keine Aufenthaltsbereiche oder Sitzgelegenheiten zu finden.

Isländer Platz

An der Altonaer Straße / Ecke Schillerstraße ist ein kleiner Quartiersplatz zu finden, der mit schlichten Holzbänken um einen Baum mit Pflanzbeeteinfassung ausgestattet ist. Dieser Bereich kann als nachbarschaftlicher Treffpunkt dienen.

Quartiersplatz Altonaer Straße / Schillerstraße

Grün- und Brachflächen

In Geestemünde-Süd befindet sich eine Kleingartenanlage. Sie wurde lediglich einmal in den Mental Maps erwähnt. Die Jugendlichen kritisierten, dass es dort zu dunkel sei. An der Turnhalle an der Altonaer Straße befinden sich Rasenflächen, die keiner weiteren Nutzung unterliegen. An sie angrenzend befindet sich der kleine Quartiersplatz.

Nördlich an die Immanuel-Kant-Schule angrenzend, an dem abgehängten Bereich der Hamburger Straße, befinden sich mehrere kleine Brachflächen, die im Rahmen der Beteiligungsaktionen nicht erwähnt wurden.

Lediglich die größere Brache hinter dem Supermarkt zwischen Hamburger und Georg-Seebeck-Straße wurde bei einem

Streifzug gezeigt. Die Kinder sind häufiger dort, da sich dort immer große Pfützen bilden. Im Winter spielen die Kinder gerne auf den gefrorenen Eisflächen.

Brache Hamburger Str. / Georg-Seebeck-Str.

Die südlich an Geestemünde-Süd angrenzenden Grünflächen im Gleisdreieck werden von Kindern und Jugendlichen häufig auf ihrem Schulweg durchquert. Daher äußerten sie in den Mental Maps den Wunsch nach einer besseren Beleuchtung der Wege. Bei den Streifzügen gaben einige Jugendliche an, sich dort häufig mit Freunden zu treffen.

Wasser

Das Thema Wasser spielt in Geestemünde-Süd keine Rolle.

Verkehr

Der Großteil der Straßen in Geestemünde-Süd besteht aus Tempo-30-Zonen. Lediglich die Schillerstraße, die Altonaer Straße sowie die Straße am Oberhamm sind stärker befahrene Hauptverkehrsstraßen.

In den Mental Maps wurde deutlich, dass der Kreuzungsbereich Schillerstraße / Hamburger Straße von einigen Kindern und Jugendlichen auf ihrem Schulweg als unübersichtlich eingeschätzt wird. Zudem äußerten sie Probleme, die Schillerstraße sicher zu queren. An der Kreuzung Altonaer Straße / Schillerstraße ist ein Rundumgrün für Fußgänger vorhanden. Die Kinder kritisierten in den Mental Maps jedoch, dass die Rotphase für Fußgänger zu lange dauert.

Schillerstraße

Die Hamburger Straße ist größtenteils abgehängt, um einen Durchgangsverkehr von der Georgstraße zur Voßstraße zu vermeiden.

Sonderelemente

Im Bereich des Spielplatzes an der Lübecker Straße befinden sich kleine Hügel, die von Kindern zum Spielen und Klettern genutzt werden. Weitere besondere Elemente, die einen Anreiz für Kinder und Jugendliche darstellen, sind in Geestemünde-Süd nicht vorhanden.

Bespielbare Hügel

Stadtbild, Sauberkeit und Sicherheit

In Geestemünde-Süd kritisierten die beteiligten Kinder und Jugendlichen kaum etwas zum Thema Sauberkeit und Sicherheit. Lediglich die mangelnde Beleuchtung an den Wegen im Bereich Gleisdreieck wurde genannt. Am Spielplatz Isländer Platz befinden sich einige Schmierereien an den Spielgeräten.

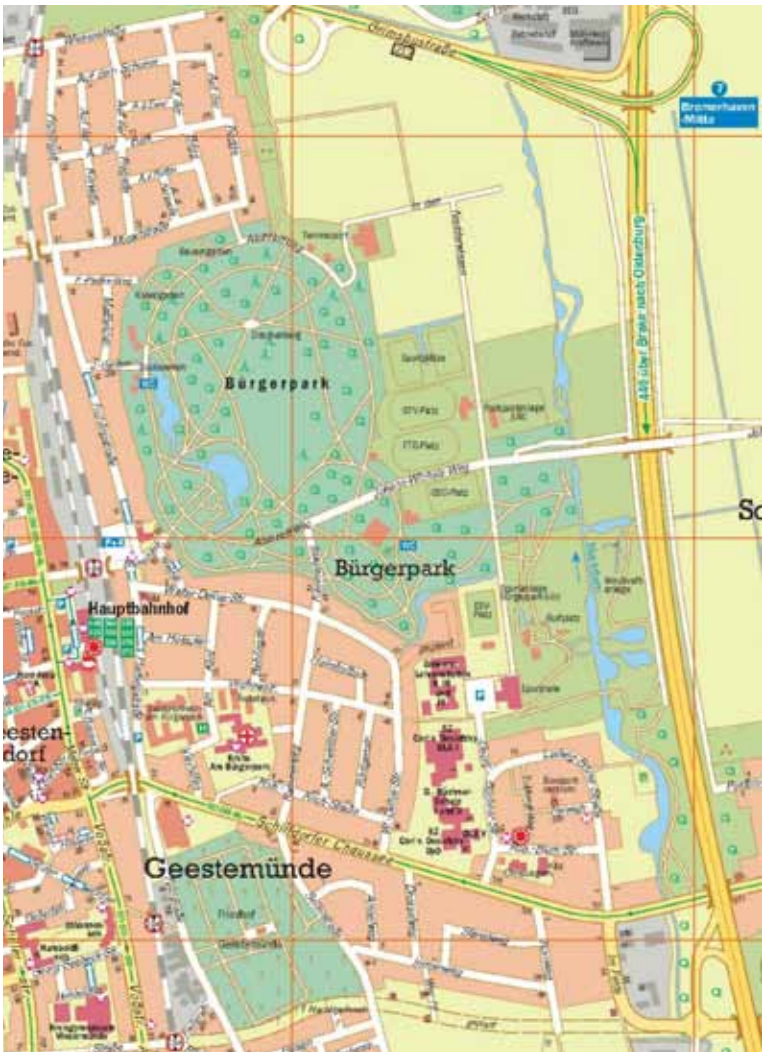
3.1.4 Bürgerpark

Sozialstruktur
Die Gesamteinwohnerzahl des Ortsteils Bürgerparks beträgt 5.024 Einwohner (Stand 31.12.2010). Der Anteil der 0 bis 14jährigen liegt bei 14,51% (755 Personen). Die Gruppe der 14 bis 19jährigen macht 6,03% aus (314 Personen).

Der gesamte Ausländeranteil liegt bei 9,44%. Bei den Kindern beträgt der Anteil 13,38%, bei den Jugendlichen 12,74%.

Siedlungsstruktur
Bürgerpark zeichnet sich durch eine villenartige Bebauung aus. Es gibt viele Einfamilienhäuser mit gepflegten Gärten und nur vereinzelt Mehrfamilienhäuser, die sich aber auch wiederum durch guten und gehobenen Standard auszeichnen. Dieser Teil des Ortsteils Bürgerpark wird vor allem von gut situierten Bürgern bevorzugt. Auch nördlich der Parkanlage befinden sich zahlreiche Einfamilienhäuser mit größeren Gärten am Haus.

Bürgerpark-Süd hingegen ist von einer Hochhausbebauung geprägt, die sich durch dunkle Fassaden aus Steinplatten auszeichnet. Zwischen den Hochhäusern befinden sich große Grünflächen. Südlich der Schiffdorfer Chaussee zwischen Kornweg und Seilerstraße befinden sich Ein- bis Mehrfamilienhäuser meist mit eigenen Gärten. Zudem liegt dort eine Wohnanlage mit privaten Grünflächen und einem privaten Spielplatz für die Kinder der Anlage.



Spielplätze

Im Norden der Bürgerparksiedlung befindet sich ein kleiner privater Spielplatz in der Straße Auf der Brigg. Der Spielplatz wurde von der Nachbarschaft saniert und richtet sich vor allem an jüngere Kinder. Eine Rutsche, ein Wipptier, Schaukeln sowie ein kleines Klettergerüst befinden sich auf der kleinen Fläche. Im Rahmen der Beteiligungsaktionen spielte er keine Rolle.

Spielplatz Auf der Brigg

Ein öffentlicher Spielplatz befindet sich an der Ludwig-Börne-Straße in Bürgerpark-Süd. Er liegt etwas abseits der Wohnbebauung, sodass sich Kinder und Jugendliche dort ungestört aufhalten können. Auf einer großen Rasenfläche befinden sich neben einem Bolzplatz mit Toren und Ballfangzaun ein Kletterturm sowie vereinzelte Sitzgelegenheiten. Durch Sträucher abgeteilt grenzt ein Sandspielbereich mit Schaukeln und Wippelementen an diese Fläche. Zudem sind eine Tischtennisplatte und eine kleine Kletterpyramide vorhanden.

In den Mental Maps wünschten sich zwei Kinder neue Spielgeräte für diese Fläche sowie einen Fußballkäfig. Neun Kinder gaben diesen Bereich als Treffpunkt an, von denen jedoch sieben dort Fußball spielen. Der Spielbereich wurde nicht explizit erwähnt.

In Bürgerpark-Süd gibt es zudem mehrere kleine halb-öffentliche Spielflächen zwischen der mehrgeschossigen Bebauung für die Kinder der umliegenden Gebäude.

Spielplatz Ludwig-Börne-Straße

Im Bürgerpark, der großen Parkanlage in Geestemünde, befindet sich ein größerer Spielbereich. Er liegt ziemlich abseits am südlichen Rand des Parks an einer großen Bolzwiese. Es sind verschiedene Angebote für unterschiedliche Altersklassen vorhanden: eine Kletterpyramide mit Rutsche, eine Drehscheibe, Spielhäuser, Wackelbänder, Karussells, Schaukeln, Wippelemente sowie ein Sandspielbereich. Für Erwachsene sind Picknicktische und weitere Bänke vorhanden.

Der gesamte Bürgerpark wurde in den Mental Maps 76 Mal als beliebtester Treffpunkt im Bereich Grünflächen genannt. Davon bezogen sich jedoch nur zwei Nennungen auf den dortigen Spielplatz. Bei den Wünschen für den Bürgerpark äußerten sechs von 37 Kindern und Jugendlichen den Wunsch nach einem verbesserten Spielplatz bzw. nach mehreren Spielplätzen.

Auch bei den Problembereichen thematisierten die Kinder und Jugendlichen den Spielplatz. So wurde elf Mal (bei 31 Nennungen für den Bürgerpark) erwähnt,

Spielplatz Bürgerpark

dass es auf dem Spielplatz zu wenig Beleuchtung gebe. Zwei Befragte gaben an, dass keine richtigen Spielplätze vorhanden seien.

Schulhöfe

In Bürgerpark-Süd befindet sich ein großes Schulzentrum mit den gewerblichen Lehranstalten (GLA), dem Schulzentrum Carl-von-Ossietzky (GLA und Gymnasiale Oberstufe) sowie der Georg-Büchner-Schule I und II.

Der Schulhof besteht hauptsächlich aus gepflasterter Fläche. In einem Teilbereich stehen auf einem sandigen Untergrund eine Kletterpyramide, Drehscheiben sowie ein steinernes Atrium. Zudem sind Jugendbänke vorhanden. Des Weiteren befindet sich auf dem Hof ein Streetballplatz sowie ein separates Fußball- und Basketballspielfeld mit kleinen Zäunen. Ergänzt werden diese Bereiche durch Wiesenflächen, die ebenfalls zum Aufenthalt genutzt werden können. In den Mental Maps gaben elf Personen an, sich in ihrer Freizeit auf dem Hof der Georg-Büchner-Schule mit Freunden zu treffen und z.B. dort Fußball oder Basketball zu spielen. Im Rahmen der Abfrage der Wünsche äußerten die Kinder den Wunsch, die Raucherecke zu beseitigen und mehr Treffpunkte zu bekommen.

Schulhof Georg-Büchner-Schule

Sportflächen

In Bürgerpark sind zahlreiche Sportmöglichkeiten vorhanden, die meisten gehören jedoch Vereinen und sind daher beschränkt zugänglich. Dazu zählen die Flächen der ansässigen Sportvereine GTV, FTG, GSC oder ESV. Auch eine Tennisanlage, die Rollsportanlage des ERC sowie ein Golfplatz sind in Bürgerpark vorhanden. Am Schulzentrum befindet sich eine Sporthalle. Öffentlich zugänglich sind der Bolzplatz an der Ludwig-Börne-Straße sowie das dortige Kleinspielfeld zum Basketball- oder Fußballspielen. Auch auf dem Schulhof der Georg-Büchner-Schule kann Fußball und Basketball gespielt werden. Im nördlichen Bereich der Bürgerparksiedlung befindet sich ein Bolzplatz auf der privaten Festwiese der Siedlergemeinschaft.

Kleinspielfeld Ludwig-Börne-Straße

Weitere Sport- und Bewegungsmöglichkeiten sind im Bürgerpark zu finden. Dazu zählen vor allem der Trimm-Dich-Pfad sowie eine Bolzwiese im Süden des Bürgerparks am Spielplatz. Auch ein Bootsverleih und eine Finnbahn zum Joggen sind vorhanden.

Trimm-Dich-Pfad im Bürgerpark

Angebote für Jugendliche

Jugendliche halten sich meist im Bürgerpark oder in der Nähe des Schulzentrums auf. Im Bürgerpark sind sie häufig in der Nähe des Drachenbergs an der Hütte zu finden. Sie treffen sich im Bürgerpark mit Freunden, spielen dort Fußball oder joggen. Generell gibt es jedoch keine separat ausgewiesenen Bereiche für Jugendliche.

Jugendtreffpunkt Drachenberg

Zentren und Plätze

Weder in Bürgerpark noch in Bürgerpark-Süd lässt sich ein Zentrum oder eine Quartiersmitte identifizieren.

Grün- und Brachflächen

Die wichtigste Grünfläche ist der Bürgerpark. Er wird von allen Generationen genutzt und bietet vielfältige Angebote.

Der Bürgerpark ist geprägt durch weitläufige Rasenflächen und bewaldete Bereiche, teils mit Laubwald, teils mit Mischwald. Die Rasenflächen bilden große Sichtachsen zwischen den bewaldeten Bereichen und bieten so Einsichten aus den umgebenden Siedlungsbereichen in den Park.

Zudem bietet der Bürgerpark verschiedene Angebote wie ein Kleintiergehege, einen See, verschiedene Picknickstellen, eine Finnbahn, einen Trimm-Dich-Pfad, einen Rosengarten sowie eine kleine Hütte auf dem Drachenberg. Dieser Hügel bildet einen Aussichtspunkt und das Zentrum des Bürgerparks.

In den Mental Maps wurde er 76 Mal als beliebtester Treffpunkt genannt. Zudem beziehen sich 31 Problemnennungen auf den Park. Häufigter Kritikpunkt war dabei mangelnde Beleuchtung. Dies spiegelt sich auch in den Wünschen der Kinder und Jugendlichen wieder. Beleuchtung, neuere und mehr Spielplätze sowie eine verbesserte Sauberkeit waren die Hauptnennungen.

Bürgerpark

Zudem befindet sich der Friedhof im Ortsteil Bürgerpark, den zwei Kinder als Treffpunkt zum Spielen in den Mental Maps angaben. Angrenzend an den nördlichen Siedlungsbereich befinden sich einige Grün- und Brachflächen, die keiner bestimmten Nutzung unterliegen. Auch östlich von Bürgerpark-Süd umgeben Grünflächen das Markfleth.

Wasser

Im Bürgerpark ist ein See vorhanden, auf dem im Sommer Boote ausgeliehen werden können. Am östlichen Rand von Bürgerpark fließt das Markfleth, das jedoch bei den Kindern und Jugendlichen keine Rolle in den Beteiligungsaktionen gespielt hat.

See im Bürgerpark

Verkehr

Die einzige Hauptverkehrsstraße ist die Schiffdorfer Chaussee sowie Teile der Seilerstraße und der Straße Im Felde. Die konfliktreichsten Stellen in Bürgerpark liegen jedoch nicht nur an dieser stark befahrenen Straße, sondern auch in der Georg-Büchner-Straße. Dort herrscht auf Grund des Schulverkehrs ein hohes Verkehrsaufkommen und es kommt zu Konflikten in den Kreuzungsbereichen mit der Ludwig-Börne-Straße und der Robert-Blum-Straße, da hier häufig die Vorfahrtsregeln oder Geschwindigkeitsbegrenzungen ignoriert werden.

Georg-Büchner-Straße

Der Starenweg südlich der Schiffdorfer Chaussee ist als verkehrsberuhigte Zone ausgewiesen. Am Immenweg fehlen Gehwege oder sind in einem schlechten Zustand, was von Kindern bei den Streifzügen kritisiert wurde.

Im östlichen Bereich des Siedlungsgebietes gibt es zahlreiche Wegeverbindungen, die in die umgebende Landschaft führen.

Immenweg

Sonderelemente

Zu den Sonderelementen im Bürgerpark zählt die gute Aussicht vom Drachenberg, die für Kinder und Jugendliche besonders interessant ist. Im nördlichen Siedlungsbereich bietet ein steinernes Walross vor allem für Kinder einen Spielanreiz.

Walross-Skulptur

Stadtbild, Sauberkeit und Sicherheit

In den Beteiligungsaktionen wiesen die Kinder und Jugendlichen darauf hin, dass die Sauberkeit im Bürgerpark verbessert werden könnte. So wünschen sie sich weitere Mülleimer. Wichtiger war ihnen jedoch der Aspekt der Sicherheit, denn Beleuchtung war der meistgenannte Wunsch für den Bürgerpark.

Fehlende Beleuchtung im Bürgerpark

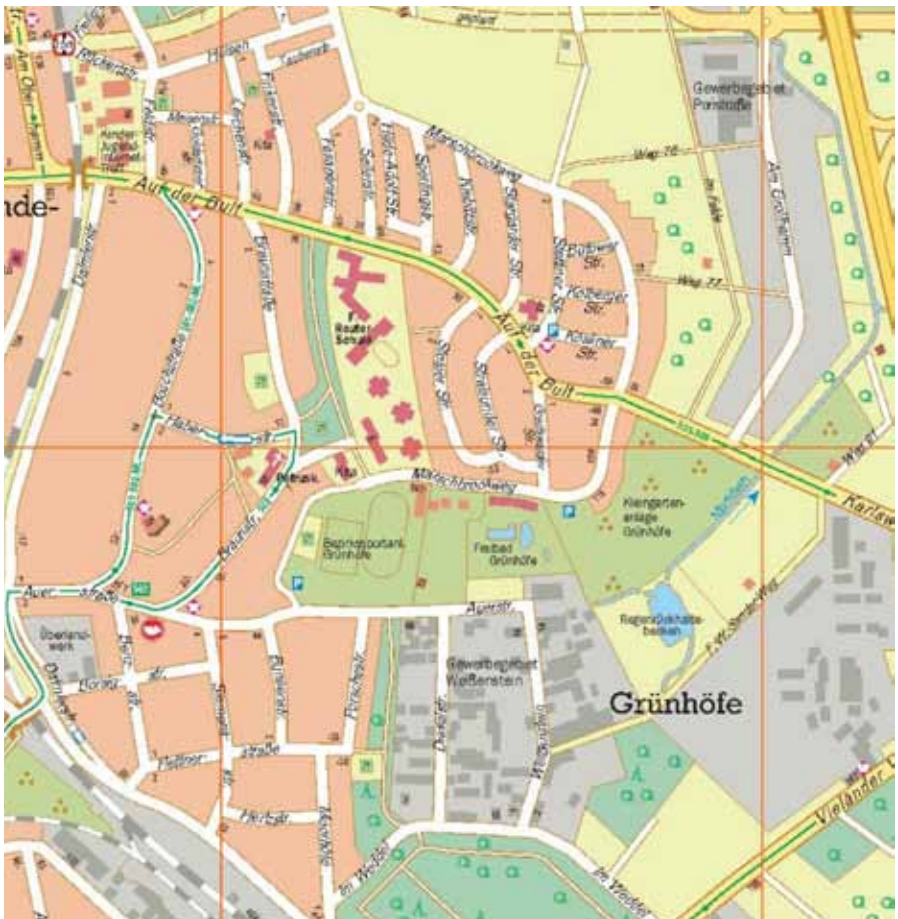
3.1.5 Grünhöfe

Sozialstruktur
Der Ortsteil Grünhöfe zählt 6.089 Einwohner (Stand 31.12.2010). Der Anteil der 0 bis 14jährigen beträgt 15,17% (924 Personen). Die 14 bis 19jährigen machen einen Anteil von 5,8% in Grünhöfe aus (353 Personen).

Der Ausländeranteil in Grünhöfe liegt bei 21,09%. In der Gruppe der Kinder beträgt er 14,83%, bei den Jugendlichen 22,95%.

Siedlungsstruktur
Die Bebauung des Ortsteils Grünhöfe ist geprägt von Hochhäusern sowie Mehrfamilienhäusern älteren Datums. Sie sind hell verputzt und zwischen den Häusern befinden sich weitläufige Grünflächen als Abstandsgrün. Grünhöfe wurde in den letzten Jahren im Rahmen des Sanierungsprogramms Stadtumbau West saniert. Im Zuge dessen wurden einige Häuser abgerissen, um den Leerstand zu verringern.

Nördlich der Straße Auf der Bult befindet sich die sogenannte Vogelsiedlung zwischen Goldammerstraße und Seilerstraße. Die zeilenartigen Mehrfamilienhäuser sind in einem schlechten Zustand, das Wohnumfeld wirkt teilweise verwahrlost. Im Bereich Hilde-Adolf-Straße sind Teile dieser Siedlung abgerissen und durch moderne Einfamilienhäuser ersetzt worden. Damit bilden sie den Übergang zur Einfamilienhausbebauung im Gebiet zwischen Sperlingstraße und Kösliner Straße. Auch südlich der Straße Auf der Bult zwischen Stolper Straße und Marschbrookweg sowie südlich der Auerstraße dominieren Ein- bis Zweifamilienhäuser mit eigenen Gärten.



Spielplätze

In Grünhöfe sind zahlreiche öffentliche und halb-öffentliche Spielplätze vorhanden.

Der bei den Streifzügen beliebteste Spielplatz war der Spielplatz an der Finkenstraße, in den Mental Maps wurde er sieben Mal genannt. Er wird sowohl von Kindern als auch Jugendlichen in ihrer Freizeit genutzt. Die Kinder halten sich eher im Spielbereich auf, während sich die Jugendlichen häufig im Pavillon treffen. Beide Gruppen kritisieren jedoch den Vandalismus und die Graffitis an dem Pavillon. Das hölzerne Klettergerät wurde von den Kindern als sehr positiv bewertet, die Jugendlichen äußerten sich eher kritisch.

Spielplatz Finkenstraße

Der Spielplatz an der Braunstraße wird von den Kindern und Jugendlichen Rollerspielplatz genannt. Dies liegt an der Einfassung des Spielbereichs mit einer wellenförmigen Bahn, auf der sie gerne Roller, Fahrrad oder Inlineskates fahren. In den Mental Maps wurde er drei Mal als Treffpunkt angegeben, bei den Streifzügen sechs Mal aufgesucht. Für Kinder ist vor allem die Kletterpyramide attraktiv, für die Jugendlichen die Reifenschaukeln.

Ein weiterer öffentlicher Spielplatz liegt im Süden von Grünhöfe im Grünzug an der Porschestraße. Er wurde weder in den Mental Maps noch bei den Streifzügen erwähnt. Der Spielplatz besteht aus einem Sandspielbereich für Kleinkinder sowie Angeboten für größere. Ein Kletterturm mit Rutsche und Schaukeln sowie ein Klettergerüst, weitere Schaukeln

Rollerspielplatz

und ein größeres Wipptier befinden sich in dem Spielbereich für Ältere. An der westlichen Seite wird der Spielbereich von einem kleinen Hügel abgeschirmt. Trotz der weitläufigen Rasenflächen in diesem Grünzug steht dort ein Hinweisschild, dass dies eine Spiel- und Liegewiese und kein Fußballplatz sei.

Spielplatz Porschestraße

Der Spielplatz am Marschbrookweg grenzt direkt an die Wohnbebauung an und besteht aus einer Sandfläche, zwei Schaukeln sowie zwei Bänken. Er hatte für die Kinder und Jugendlichen in den Beteiligungsprozessen keinen Stellenwert.

Innerhalb der Bebauung zwischen Daimler- und Braun- sowie Auerstraße und Auf der Bult befinden sich zahlreiche halb-öffentliche Spielplätze der Wohnungsbaugesellschaften. Häufig genutzt werden vor allem der Spielplatz an der Petruskirche und der sogenannte Affen-Spielplatz an der Haberstraße.

Gegenüber des Rollerspielplatzes an der Braunstraße befindet sich der halb-öffentliche Piratenspielplatz, auch Kapi-

tänsinsel, Schiffsspielplatz oder Abenteuerspielplatz genannt. Er wurde im Zuge des Stadtumbaus West durch die Gewoba angelegt, nachdem die Fläche durch Abriss von Wohngebäuden zur Verfügung stand. Im Süden ist der Spielplatz von einem Wall umgeben, der Bauschutt der Abrissarbeiten enthält. Dieser Wall wird zum Rennen, Klettern oder zum Schlitten fahren genutzt. Der Spielplatz besteht aus einem großen Spielschiff sowie einem Leuchtturm mit Rutsche in einer Sandfläche. Zudem sind eine Drehscheibe, ein Wipptier und ein kleines Spielhaus vorhanden. Angrenzend daran befindet sich ein Pavillon, der von Jugendlichen als Treffpunkt genutzt wird.

Spielplatz Kapitänsinsel

In den Mental Maps und den Streifzügen wurde von den Kindern kritisiert, dass in den Leuchtturm uriniert wird und dass sich auf der gesamten Fläche bei Regen sehr große Pfützen bilden. Zudem ist zwar grundsätzlich eine Beleuchtung des Spielplatzes vorhanden, diese ist jedoch nicht eingeschaltet bzw. auf Grund von Vandalismus defekt, sodass die Kinder und Jugendlichen diese Fläche häufig im Dunklen queren müssen.

Ein weiterer sehr beliebter halb-öffentlicher Spielplatz befindet sich im Wohngebiet zwischen der Goldammer- und der Lerchenstraße. Er wurde bei den Streifzügen vier Mal gezeigt und wird sowohl von Kindern als auch von Jugendlichen aufgesucht. Die Jugendlichen spielen manchmal dort auf einer Asphaltfläche Basketball, allerdings ist nur ein Korb vorhanden. Die Asphaltfläche wird auch zum Fußball spielen genutzt. Hinweisschilder der Wohnungsbaugesellschaft weisen darauf hin, dass das Fußball spielen auf dem Rasen verboten ist. Den Kindern gefällt die abwechslungsreiche Ausstattung des Spielplatzes.

Spielplatz Goldammer Str. / Lerchenstr.

Schulhöfe

In Grünhöfe befindet sich die Fritz-Reuter-Grundschule. Sie verfügt über einen großen und abwechslungsreich gestalteten Schulhof, der auch nachmittags als Spiel- und Aufenthaltsraum zur Verfügung steht. Es gibt zahlreiche Bewegungsangebote wie eine Seilbahn, einen Basketballplatz, einen Bolzplatz oder Gummireifen im Rasen als Hüpfelemente. Zudem ist ein Verkehrsgarten vorhanden. Des Weiteren gibt es hölzerne Bauernhoftiere und einen naturnahen Kletterhügel. Zahlreiche naturnah gestaltete Spielbereiche sind ebenso vorhanden wie vielfältige Aufenthaltsmöglichkeiten. Der Hof stellt vor allem für Kinder einen beliebten Treffpunkt in ihrer Freizeit dar. Aber auch Jugendliche halten sich stellenweise dort auf, was in den Streifzügen deutlich wurde.

Schulhof Fritz-Reuter-Schule

Sportflächen

Wichtigstes Sportangebot ist das Freibad Grünhöfe, welches das einzige Freibad in Bremerhaven ist. Es wird von Kindern und Jugendlichen stark frequentiert. Teilweise gibt es Verbesserungswünsche, manche Befragten möchten nichts verändern.

Freibad Grünhöfe

Neben der Bezirkssportanlage Grünhöfe, die nur für den Vereinssport geöffnet ist, gibt es zwei Bolzplätze in Grünhöfe. Einer befindet sich direkt neben der Bezirkssportanlage und wurde bei den Streifzügen zwei Mal gezeigt. Er ist in keinem guten Zustand, sodass dort selten Kinder oder Jugendliche spielen.

Der Bolzplatz an der Meisenstraße ist einer der wichtigsten Treffpunkte von Jugendlichen in Grünhöfe. Sie treffen sich dort mit Freunden, spielen Fußball und tragen eigene Meisterschaften aus. Den Jugendlichen fehlen dort Aufenthaltsmöglichkeiten sowie Sitzgelegenheiten. Generell bedarf auch dieser Bolzplatz einer Aufwertung.

Bolzplatz Meisenstraße

Angebote für Jugendliche

Das wichtigste Angebot für Jugendliche ist das Dienstleistungszentrum Grünhöfe mit dem Kinder- und Jugendtreff. 32 der 39 Nennungen zu den beliebtesten Treffpunkten drinnen in den Mental Maps bezogen sich auf das DLZ. Viele Kinder und Jugendliche sind mehrmals die Woche oder sogar jeden Tag dort. Das vielfältige Angebot wird sowohl in den Mental Maps als auch in den Streifzügen sehr gelobt. Der einzige Wunsch der Beteiligten ist es, das Angebot weiter auszubauen.

Dienstleistungszentrum

Insgesamt gibt es in Grünhöfe zahlreiche Orte, an denen sich Jugendliche im öffentlichen Raum aufhalten. Dazu zählen der Schulhof der Fritz-Reuter-Schule, Hauseingänge, Freiflächen im Wohnumfeld oder Pavillons am Spielplatz Finkenstraße und am Piratenspielplatz. An vielen dieser Orte kommt es jedoch häufig zu Konflikten mit anderen Nutzergruppen. Insgesamt fehlt den Jugendlichen ein überdachter Treffpunkt, an dem sie sich ungestört aufhalten können.

Pavillon Finkenstraße

Zentren und Plätze

Grünhöfe verfügt über keinen Stadtteilplatz oder ein Quartierszentrum. Lediglich der Bereich um das Dienstleistungszentrum kann als Quartiersmitte bezeichnet werden, da dort viele Aspekte des öffentlichen Lebens wie Kommunikation stattfinden.

Grün- und Brachflächen

Entlang des Schulhofs der Fritz-Reuter-Schule befindet sich ein kleiner öffentlicher Grünzug, der südlich der Bezirkssportanlage an der Auerstraße parallel zur Dieselstraße weitergeführt wird. Weitere öffentliche Grünflächen sind in Grünhöfe nicht vorhanden.

Grünzug

Dennoch gibt es im Wohnumfeld zahlreiche Rasenflächen als Abstandsgrün. Diese Flächen sind meist jedoch nicht besonders gestaltet und besitzen kaum einen besonderen Gebrauchs- und Gestaltwert.

Abstandsgrün

Im Osten von Grünhöfe befinden sich siedlungsumgebende Freiflächen wie z.B. die Weide am Marschbrookweg. Diese Flächen sind auch nur bedingt zugänglich und stellen keinen besonderen Spiel- und Aufenthaltsraum für Kinder und Jugendliche dar.

Im Süden von Grünhöfe befindet sich eine Kleingartenanlage, die in den Mental Maps von drei Befragten als Treffpunkt angegeben wurde.

Verkehr

Grünhöfe besteht zum größten Teil aus Tempo-30-Zonen. Der östliche Bereich des Marschbrookwegs sowie die Straße Moorhöfe sind als verkehrsberuhigte Zone ausgewiesen. Der Straßenraum ist jeweils durch verschiedene Einbauten entsprechend gestaltet. Teile der Straße Auf der Bult sowie die Boschstraße sind mit Tempo 50 befahrbar. Dementsprechend bestehen hier auch die meisten Konflikte im Straßenverkehr. Die beteiligten Kinder und Jugendlichen machten sowohl in den Streifzügen als auch in den Mental Maps deutlich, dass sie sich sehr unsicher an der Boschstraße fühlen und dass es dort häufig zu gefährlichen Situationen kommt. Es fehlen ihnen Querungshilfen sowie eine Reduzierung der Geschwindigkeit.

Boschstraße

Der Kreuzungsbereich Auf der Bult / Boschstraße / Feldstraße wird ebenfalls als sehr gefährlich angesehen. Die Vorfahrtssituation ist nach Beschreibung der Beteiligten dort nicht deutlich geregelt und es kommt häufig zu Konflikten mit Fußgängern und Autofahrern. Die Kinder

und Jugendlichen erläuterten, dass zwar ein Stück weiter eine Querungshilfe vorhanden sei, diese sich jedoch nicht dort befinde, wo häufig die Straße Auf der Bult gequert wird.

Auf der Bult / Feldstraße / Boschstraße

Auch der Kreuzungsbereich Hülsen / Feldstraße / Rückerstraße ist vor allem für Kinder unübersichtlich. Hinzu kommen hohe Hecken und ein Gebäude an der Ecke Feldstraße / Hülsen, sodass sie nicht die Kreuzung überblicken können.

Braunstraße

In den Streifzügen und den Mental Maps wurde angemerkt, dass die Querungshilfe an der Braunstraße am Rollerspielplatz falsch positioniert ist. Sie befindet sich nicht am Ausgang des Spielplatzes, sodass die Kinder meist über den Zaun klettern, um die Straße sicher queren zu können.

Sonderelemente

In Grünhöfe ist vor allem die Ufo-Skulptur am DLZ als Sonderelement, das für Kinder und Jugendliche eine Rolle spielt, zu nennen. Sie beklettern das Ufo, sitzen dort und treffen sich mit Freunden oder spielen in der ‚Landebahn'.

Bespielbares Ufo

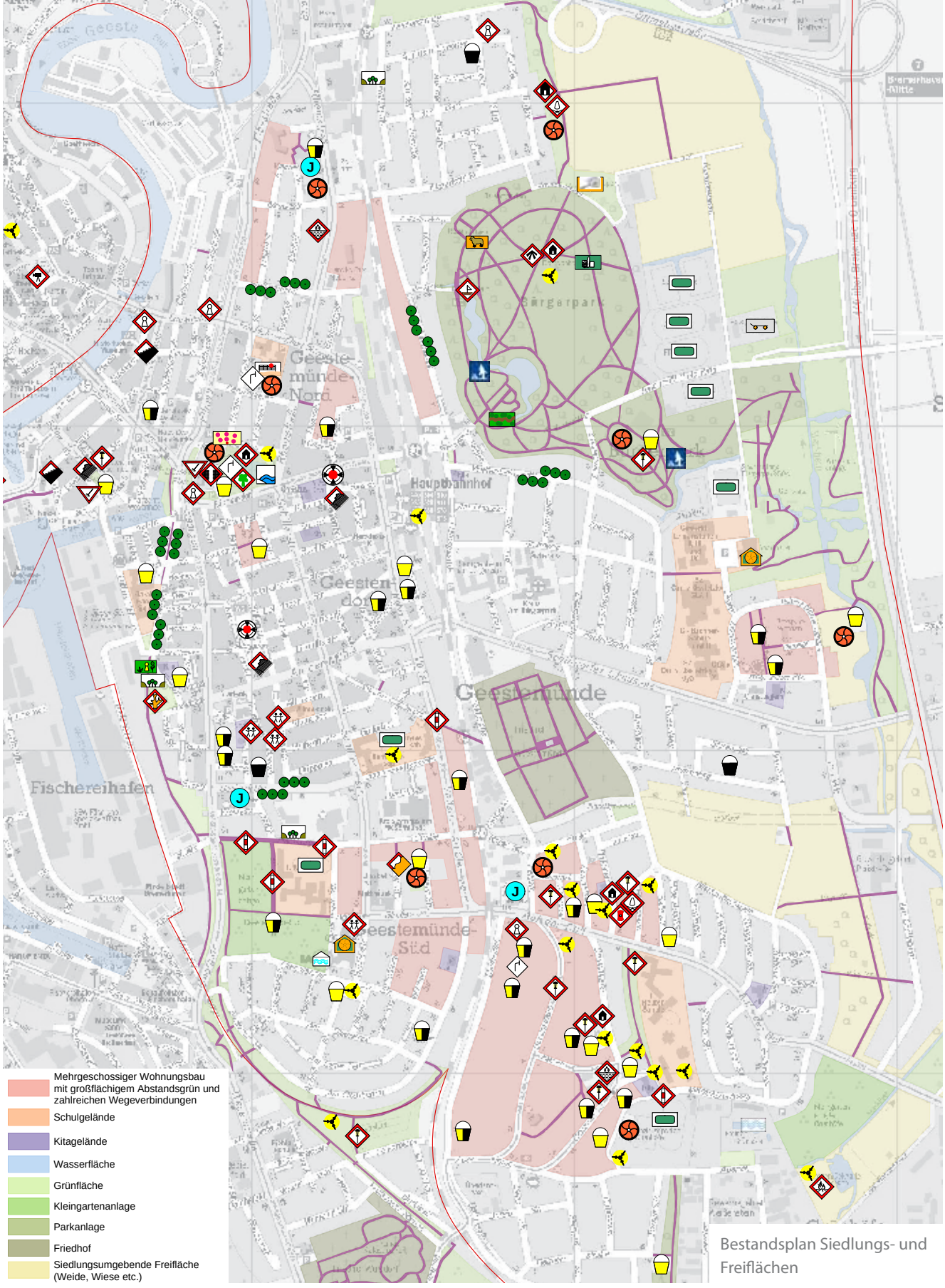
Zudem gibt es eine Litfaßsäule am Spielplatz Finkenstraße, die bei einem Streifzug von Jugendlichen kritisiert wurde. Ihr Vorschlag ist es, diese zu entfernen und eine Skulptur aufzustellen, die von den Jugendlichen selbst entwickelt und gestaltet ist.

Litfaßsäule Finkenstraße

Stadtbild, Sauberkeit und Sicherheit

Zum Thema Stadtbild, Sauberkeit und Sicherheit machten die beteiligten Kinder und Jugendlichen zahlreiche Anmerkungen für Grünhöfe. So wurden an vielen Stellen Vandalismus oder herumliegender Müll kritisiert. Gerade auf Spielplätzen wie dem Piratenspielplatz tritt dieses Problem häufiger auf.

Noch häufiger genannt wurde jedoch eine mangelnde Beleuchtung. Dies wurde für konkrete Orte wie den Schulhof der Fritz-Reuter-Schule, den Piratenspielplatz oder die Boschstraße genannt, gilt aber auch nach Aussage in den Mental Maps für ganz Grünhöfe. Dies führt dazu, dass sich Kinder und Jugendliche in Grünhöfe unwohl und unsicher fühlen und sie sich ungern dort aufhalten.



Mehrgeschossiger Wohnungsbau mit großflächigem Abstandsgrün und zahlreichen Wegeverbindungen
Schulgelände
Kitagelände
Wasserfläche
Grünfläche
Kleingartenanlage
Parkanlage
Friedhof
Siedlungsumgebende Freifläche (Weide, Wiese etc.)
Stadtteilgrenze

Bestandsplan Siedlungs- und Freiflächen

- Öffentlicher Spielplatz
- Halböffentlicher Spielplatz
- Privater Spielplatz
- Jugendtreffpunkt
- Jugendzentrum
- Sporthalle
- Schwimmbad
- Bolzplatz
- Freibad
- Tennisplätze
- Sportplatz
- Trimm-Dich-Pfad
- Beachvolleyballfläche
- Skatefläche
- Boulebahn
- Basketballkorb
- Joggingstrecke
- Naturspielraum
- Brachfläche
- Allee
- Tiergehege
- Picknickbereich
- Zugänglicher Uferbereich
- Stadtteilplatz
- Denkmal / Skulptur
- Grillstelle
- Hütte / Unterstand
- Besonderer Ausblick
- Treppenanlage
- Bespielbare Mauer
- Bootsverleih
- Kino
- Kletterbaum
- Bespielbare Hangpartie
- Besonderer Einzelbaum
- Ungleich hoher Ballfangzaun
- Besondere Informationssäule
- Bespielbare Einzelelemente
- Nachbarschaftsflächen
- Abgehängter Straßenbereich
- Lagerfeuerstelle
- Fehlende / mangelnde Beleuchtung
- Handlungsbedarf Verunreinigungen

Spielleitplanung
Bremerhaven Geestemünde

Bestandsplan
Siedlungs- und Freiflächen

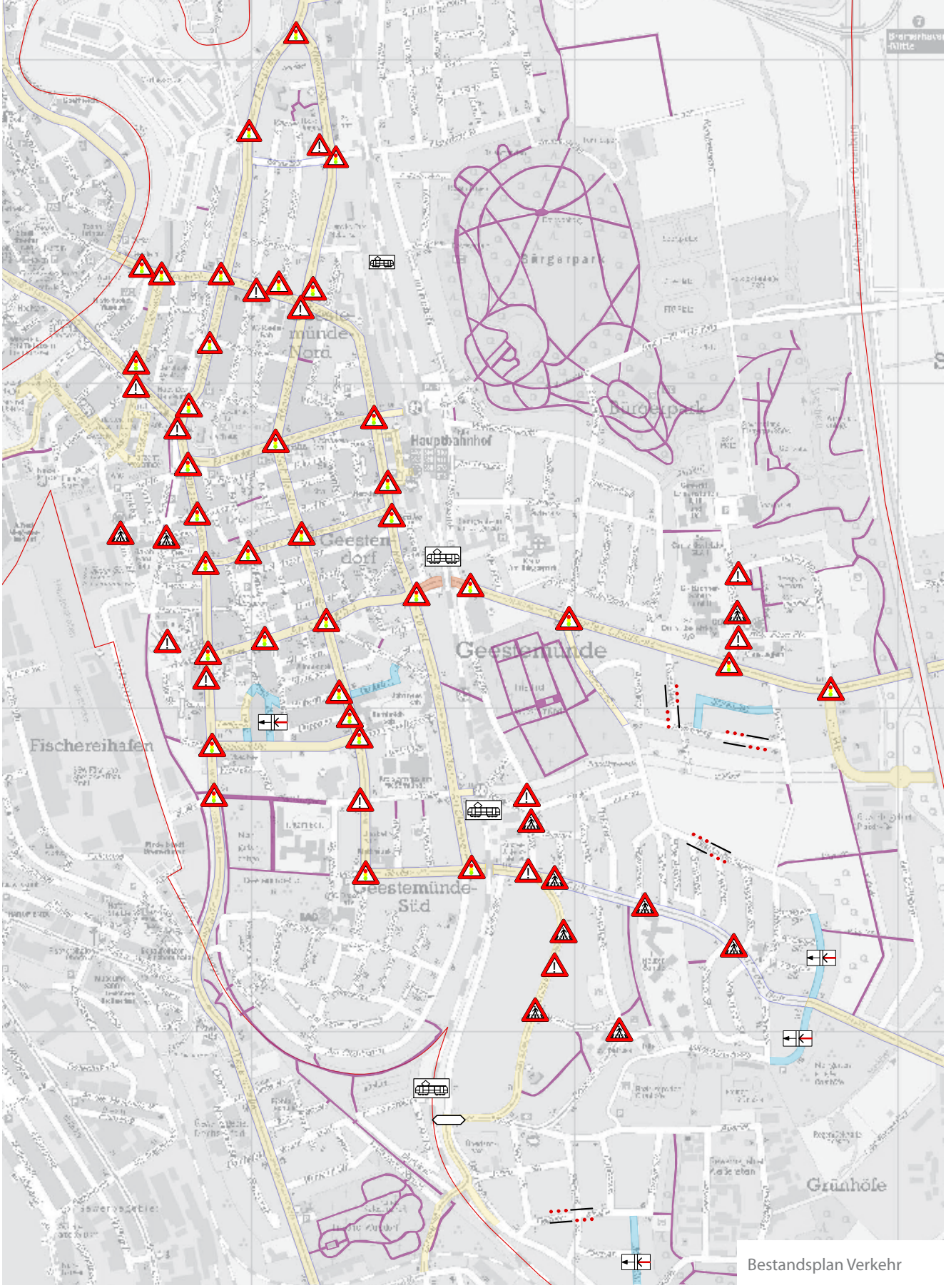
Auftraggeber: Magistrat der Stadt Bremerhaven

Kartengrundlage: Magistrat der Stadt Bremerhaven, Vermessungs- und Katasteramt

Maßstab: 1:5000

Gez.: CP 13.05.2011

Planungsbüro Stadt-Kinder
Huckarder Str. 10-12, 44147 Dortmund



Bestandsplan Verkehr

- Lichtsignalanlage
- Fußgängerüberweg
- gefährliche / unübersichtliche Kreuzung
- Eisenbahnstrecke
- geschwindigkeitshemmende Straßeneinbauten
- Querungshilfe
- fehlender / mangelhafter Gehweg
- Autofreier Weg
- Radweg
- Hauptverkehrsstraße
- Geschwindigkeitsbegrenzung von 30 km/h
- Verkehrsberuhigter Bereich
- Stadtteilgrenze

Spielleitplanung
Bremerhaven Geestemünde

Bestandsplan Verkehr

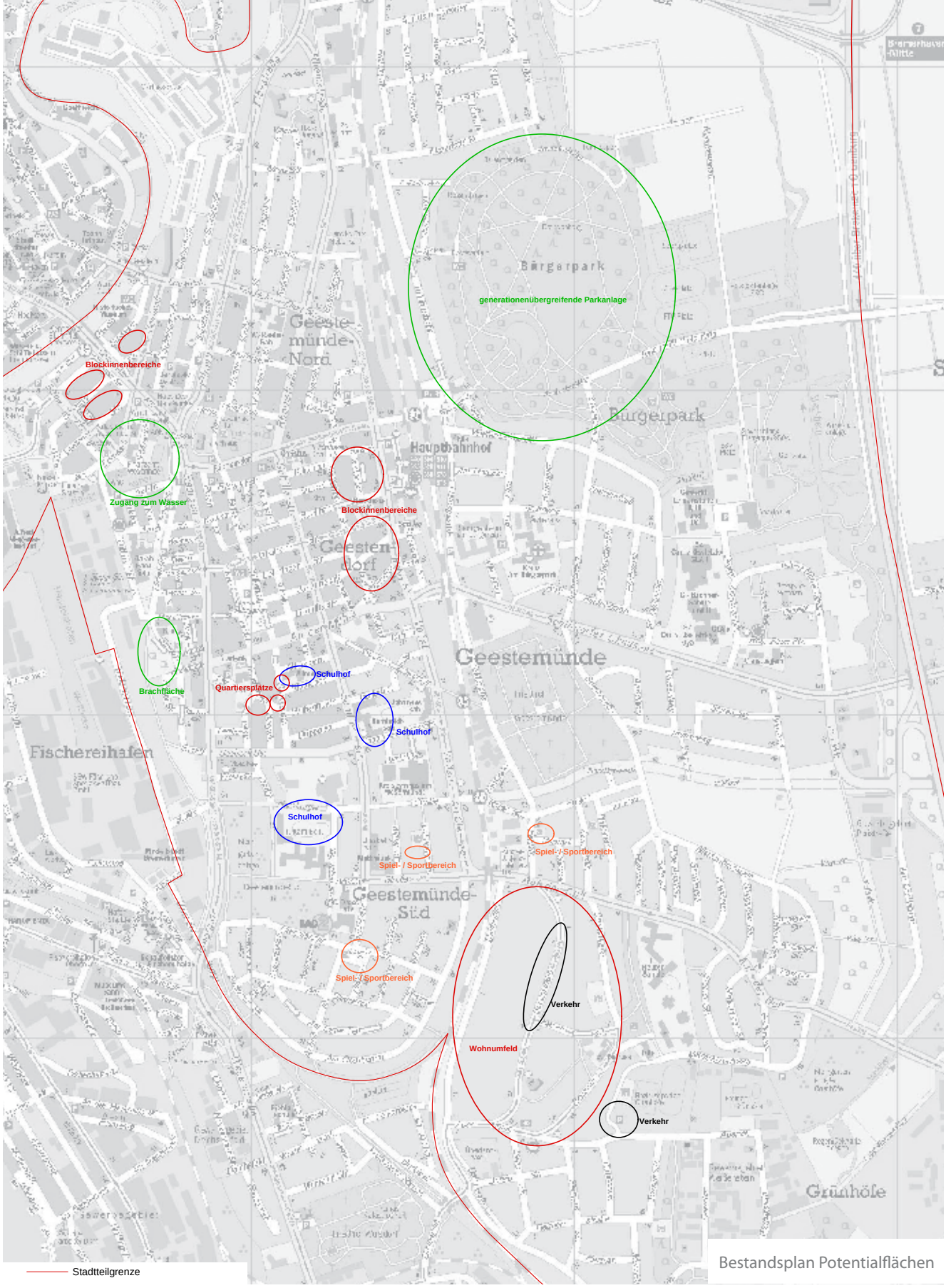
Auftraggeber: Magistrat der Stadt Bremerhaven

Kartengrundlage: Magistrat der Stadt Bremerhaven, Vermessungs- und Katasteramt

Maßstab: 1:5000

Gez.: CP 13.05.2011

Planungsbüro Stadt-Kinder
Huckarder Str. 10-12, 44147 Dortmund



Bestandsplan Potentialflächen

POTENTIALE WOHNUMFELD / INNENHÖFE

Wörther Straße
Friedrich-Ebert-Straße
Borriesstraße
Brommystraße
(alle Blockinnenbereichgestaltung)

Mushardstraße und Sachsenstraße
(Quartiersplätze)

POTENTIALE SCHULHÖFE

Allmersschule
Humboldtschule
(Hof und Sportfläche)
Immanuel-Kant-Schule
(Hof und Sportbereich)

POTENTIALE VERKEHR

Boschstraße
(Geschwindigkeitsreduzierung / Gestaltung Straßenraum)
Parkplatz Auerstraße

POTENTIALE SPIELBEREICHE / BOLZPLÄTZE

Freifläche neben dem Spielplatz Lübecker Straße
Bolzplatz Meisenstraße
Spielplatz und Freifläche Isländer Platz

POTENTIALE GRÜNFLÄCHEN / WASSER

Brache Wiesenstraße
Bürgerpark
Brache Ellhornstraße
Bereich Elbinger Platz (Zugang zum Wasser, siehe Planung "Geestemünde geht zum Wasser")

Spielleitplanung
Bremerhaven Geestemünde

Bestandsplan Potentiale

Auftraggeber: Magistrat der Stadt Bremerhaven

Kartengrundlage: Magistrat der Stadt Bremerhaven, Vermessungs- und Katasteramt

Maßstab: 1:5000

Gez.: CP 13.05.2011

Planungsbüro Stadt-Kinder
Huckarder Str. 10-12, 44147 Dortmund

3.2 Stärken-Schwächen-Analyse für Geestemünde

Stärken	Schwächen
Siedlungsstruktur	
Heterogene Struktur der Ortsteile untereinander	Viele Siedlungsbereiche mit Sanierungsbedarf
Viele autofreie Wegeverbindungen und grüne Wohnsiedlungen in Grünhöfe und Bürgerpark-Süd	Spiel- und Aufenthaltspotential der Gemeinschaftsflächen (z.B. in Grünhöfe) noch nicht ausgeschöpft
In Bürgerpark villenartige Bebauung mit Gärten als geschützte Spielräume	V.a. in Geestendorf überbaute Höfe und viele Stellplätze im Altbaubestand, kaum noch Freiflächen
Nähe zum Wasser	Kaum öffentliche Gemeinschaftsflächen in Geestendorf, Geestemünde-Süd und -Nord
	Geringe Anbindung und Zugangsmöglichkeiten zum Wasser
Spielplätze	
Viele Spielplätze für Kleinkinder und die mittlere Altersgruppe von 7-12 Jahren	Zum Teil wenig attraktiv mit Katalogspielgeräten von Altspielplätzen ausgestattet und in die Jahre gekommene, beschmierte Spielgeräte, zum Teil fehlende Raumbildung
Neue Spielplätze werden gut angenommen und sind beliebt	Kein öffentliches Naturspielraumangebot
In Grünhöfe viele halb-öffentliche Spielplätze	Spielplatz im Bürgerpark wenig attraktiv
Gute Qualität von neu errichteten Spielplätzen	Häufig Nutzerkonflikte auf Spielplätzen mit Jugendlichen
Schulhöfe	
Alle Schulhöfe im Nachmittagsbereich als Spielraum geöffnet	Höfe der Immanuel-Kant-Schule und der Humboldtschule mit Sanierungsbedarf
Höfe der Gorch-Fock-Schule und der Wilhelm-Raabe-Schule saniert	
Sanierung erfolgt unter Beteiligung der Schüler	
Hof der Fritz-Reuter-Schule mit großer Fläche und abwechslungsreicher Gestaltung	
Sportflächen	
Geöffnete Schulhöfe gleichen Mangel an frei zugänglichen Sportflächen aus	Überwiegend vereinsgebundene Nutzung, freie Hallenbenutzung nicht möglich
Bad2 als kommerzielles Angebot sehr beliebt	Mehrere Bolzplätze vorhanden, teilweise in schlechtem Zustand
Freibad Grünhöfe ist das einzige Freibad in Bremerhaven	Fußballspielen auf vielen Flächen verboten
Am Spielplatz Holzhafen einige Bewegungsangebote vorhanden	
Angebote für Jugendliche	
V.a. das DLZ sowie das Haus der Jugend bieten zahlreiche Angebote für Jugendliche	Fehlende (überdachte) Treffpunkte für Jugendliche
Auf Grund der direkten Nachbarschaft zur City halten sich vermehrt Jugendliche dort auf	Jugendliche weichen auf Spielplätze aus, was zu Konflikten führt

Stärken	Schwächen
Religiöse Einrichtungen wie Kirchengemeinden oder Moscheen bieten ebenfalls diverse Angebote	Fehlende Angebote für die Ausübung von Trendsportarten
Zentren und Plätze	
Dienstleistungszentrum übernimmt in Grünhöfe die Zentrenfunktion	Kaum öffentliche Plätze außerhalb von Geestendorf vorhanden
	Bis auf Geestendorf und evtl. Grünhöfe verfügen die Ortsteile nicht über ein Quartierszentrum
Grün- und Brachflächen	
Bürgerpark als wichtigstes und größtes Freiraumpotential für alle Generationen	Kaum Freiflächen in Geestendorf
Bereich am Holzhafen als Freifläche in Geestemünde-Nord	Große, aber unattraktive Grünflächen im Wohnumfeld in Grünhöfe und Bürgerpark-Süd
Friedhöfe und Kleingartenanlagen als ergänzende Freiflächenpotentiale	Keine Grünverbindung durch den Stadtteil Geestemünde vorhanden
Brachfläche an der Ellhornstraße als einziges größeres Freiraumangebot in Geestendorf	Vereinzelt kleinere Frei- oder Brachflächen vorhanden, aber ohne besonderen Spiel-, Erlebnis-oder Aufenthaltswert
Wasser	
See mit Bootsverleih im Bürgerpark vorhanden	Fehlender Zugang zum Geesteufer und zur Weser
Holzhafen stellt attraktiven Aufenthaltsbereich für alle Generationen dar	Keine Spiel- und Aufenthaltsbereiche am Geesteufer und am Weserufer vorhanden
	Am Yachthafen fehlen ebenfalls attraktive Wegeverbindungen und Aufenthaltsbereiche
	Regenrückhaltebecken im Süden von Grünhöfe wird manchmal als Freizeittreffpunkt genutzt
Verkehr	
Viele Anliegerstraßen mit Tempo-30	Einige innerstädtische Straßen (Schulwege) ohne Tempo-30 Ausweisung
Überwiegend gute Anbindung an den Nahverkehr	Vielfach unübersichtliche Kreuzungen mit fehlenden bzw. nicht optimalen Querungsmöglichkeiten für Fußgänger
Radwege an nahezu allen Hauptstraßen vorhanden	Hoher Parkdruck v.a. in Geestendorf
Stadtbild, Sauberkeit und Sicherheit	
	An vielen Stellen mangelnde oder nicht vorhandene Beleuchtung
	Auf Spielplätzen und öffentlichen Freiflächen oftmals Handlungsbedarf zum Thema Sauberkeit

4 Qualitätszielkonzeption „Zukunftsfähiges Geestemünde"

Die Spielleitplanung umfasst neben der Entwicklung von Maßnahmen allgemeine Leitlinien und Qualitätsziele, welche sich auf die Entwicklung der Stadt Bremerhaven beziehen und bei allen zukünftigen Maßnahmen, Projekten und Vorhaben berücksichtigt werden sollten. Diese Qualitätsziele sind allgemeingültig und beziehen sich daher nicht nur auf den Stadtteil Geestemünde. Sie gelten für die Gesamtstadt Bremerhaven.

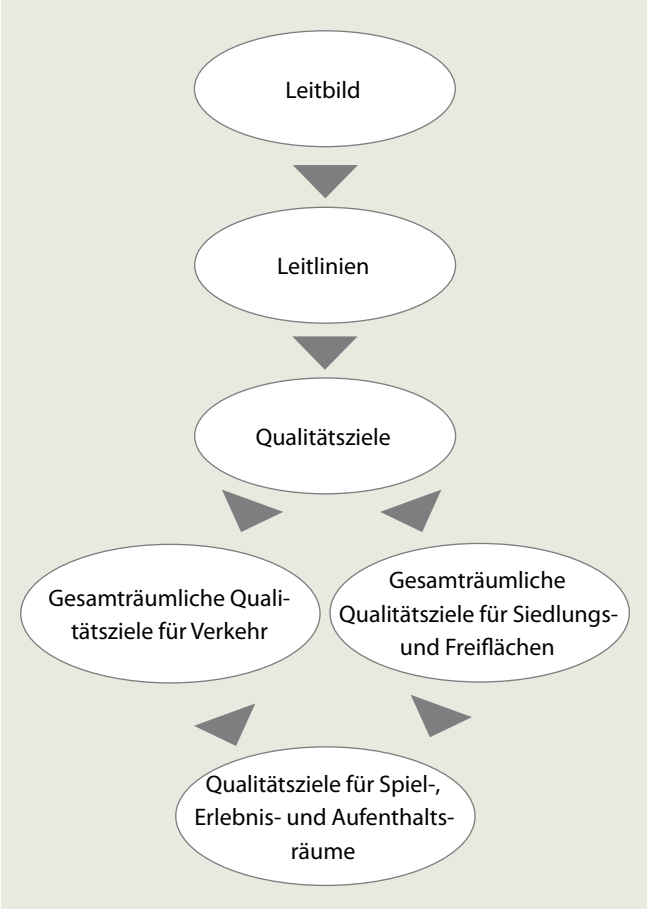
Es wird der Anspruch erhoben, dass bei allen Veränderungsprozessen in der Stadt die Entscheidungsträger sich dazu verpflichten, die Auswirkungen auf die Lebenslage von Kindern und Jugendlichen zu bedenken und, wo immer möglich, Ausgleichsmöglichkeiten im Falle von entstehender Verschlechterung zu schaffen.

Zentrales Anliegen ist es, die Stadt als gebaute Lebensumwelt stärker auf die Bedürfnisse von Kindern und Jugendlichen auszurichten. Kinderfreundlichkeit ist zu einem entscheidenden Standortfaktor geworden. Städte, in denen Kinder und Familien gut leben können, sind besser für den interkommunalen Wettbewerb gerüstet. Kinderfreundliche Stadtentwicklung und Stadtplanung ist eine zentrale Strategie zur Attraktivitätssteigerung der Stadt und trägt damit zu einer nachhaltigen Stärkung des Standorts Bremerhaven bei. Denn Familien wollen dort leben, wo Kinder gesund aufwachsen können.

Die Qualitätszielkonzeption beinhaltet ein Leitbild, Leitlinien und Qualitätsziele. Sie fokussiert die Stadtentwicklung und -planung auf die Interessen von Kindern und Jugendlichen. Sie dient als Orientierungspunkt für die Wahrnehmungs-, Denk- und Entscheidungsprozesse der in den Handlungsfeldern Stadtentwicklung, Stadtplanung sowie Jugendarbeit/Jugendsozialarbeit arbeitenden Fachleute.

Die Qualitätszielkonzeption ist lebensweltbezogen, stellt jedoch die Anforderungen an baulich-räumliche Qualitäten in den Vordergrund. Ihre Grundlage bilden die Interessen und Bedürfnisse von Kindern und Jugendlichen an eine anregungsreiche und sicher nutzbare Stadt.

Während das Leitbild identitätsstiftende und handlungsleitende Grundsätze der Stadt Bremerhaven formuliert, definieren die Leitlinien Entwicklungsperspektiven für die gesamträumliche Entwicklung für die Bereiche Freiflächen und Verkehr. Die Qualitätsziele beschreiben die Qualitäten für die Gestaltung von konkreten Spiel-, Erlebnis- und Aufenthaltsbereichen.



Qualitätszielkonzeption

Die Qualitätszielkonzeption stärkt die Umsetzung einer kinder- und familienfreundlichen Stadtentwicklung und -planung und trägt zu ihrer langfristigen strukturellen Verankerung bei.

4.1 Leitbild

Bremerhaven – Die Stadt, in der Familien gerne leben.

Die Stadt Bremerhaven wird sich konsequent als kinder- und familienfreundlicher Ort entwickeln.

Die Stadt Bremerhaven wird die Lebensqualität von Kindern und Jugendlichen nachhaltig verbessern und damit auch den Wohnstandort für Familien stärken.

4.2 Leitlinien

- Sämtliche Vorhaben und Maßnahmen der Stadtentwicklung und Stadtplanung sollen in ihren Folgen für Kinder und Jugendliche dargestellt und abgewogen werden.
- Kinder-, Jugend- und Familienfreundlichkeit ist als Querschnittsaufgabe in alle Maßnahmen und Vorhaben der Stadtentwicklung und Stadtplanung zu integrieren und vorrangig durch die Stadtverwaltung umzusetzen.
- Die mit der Spielleitplanung entstandene Arbeitsgruppe soll fortgesetzt werden, einschließlich der Fortführung von Abstimmungsroutinen.
- Die Beteiligung von Kindern und Jugendlichen an der Gestaltung ihrer Lebensumwelt wird als pädagogischer Grundsatz beibehalten und weiterentwickelt. Sie soll auch bei grundsätzlichen strategischen Planungen durchgeführt werden.

4.3 Gesamträumliche Qualitätsziele für Siedlungs- und Freiflächen

Die Qualität von Freiflächen bestimmt in hohem Maße den Wohnwert einer Stadt. Das Angebot von qualitätsvollen Freiflächen wird zu einem zunehmenden Standortfaktor von Städten und Gemeinden. Die Freiraumplanung wird damit zu einem Motor der Stadtentwicklung und sollte einen dementsprechenden Stellenwert erhalten. Die folgenden gesamträumlichen Qualitätsziele können für Siedlungs- und Freiflächen vorgegeben werden:

- Sicherung und Weiterentwicklung der prägenden und identitätsstiftenden Landschaftselemente für die generationsübergreifende Naherholung sowie deren Vernetzung mit dem Siedlungsbereich
- Umsetzung eines qualitativ hochwertigen kinder- und familienfreundlichen Siedlungsneubaus

Naturnah gestaltetes Wohnumfeld

- Mehrfachnutzung vorhandener Freiflächen wie z. B. Grünflächen, Schulhöfe und Plätze als Spiel-, Erlebnis- und Aufenthaltsräume
- Vernetzung von Spiel-, Erlebnis- und Aufenthaltsräumen sowie aller Freiflächen innerhalb der Stadtteile und Landschaftsräume an den Siedlungsrändern über attraktive Fuß- und Radwege

Autofreie Wege

- Stärkung der Vernetzung von Spiel-, Erlebnis- und Aufenthaltsbereichen sowie insbesondere der umgebenden Landschaftsräume über ein künstlerisch gestaltetes Leitsystem mit hohem Wiedererkennungs- und Identifikationswert

- Entwicklung von zentralen, großflächigen und gut erreichbaren Freiflächen als Naturspielräume

- Temporäre Nutzung von Freiflächen und Tolerierung von sportlichen Aktivitäten von Kindern und Jugendlichen

- ökologische Ausgleichsmaßnahmen als Spiel-, Erlebnis- und Aufenthaltsflächen zugleich nutzen

- Aufwertung privater Flächen im Wohnumfeld von mehrgeschossigen Siedlungen für Kleinkinder und Eltern für Spiel und Aufenthalt

- Sicherung und Erschließung von Brachflächen mit hohen Spielwerten und Naturerfahrungsmöglichkeiten für Kinder und Jugendliche in Absprache mit dem Eigentümer

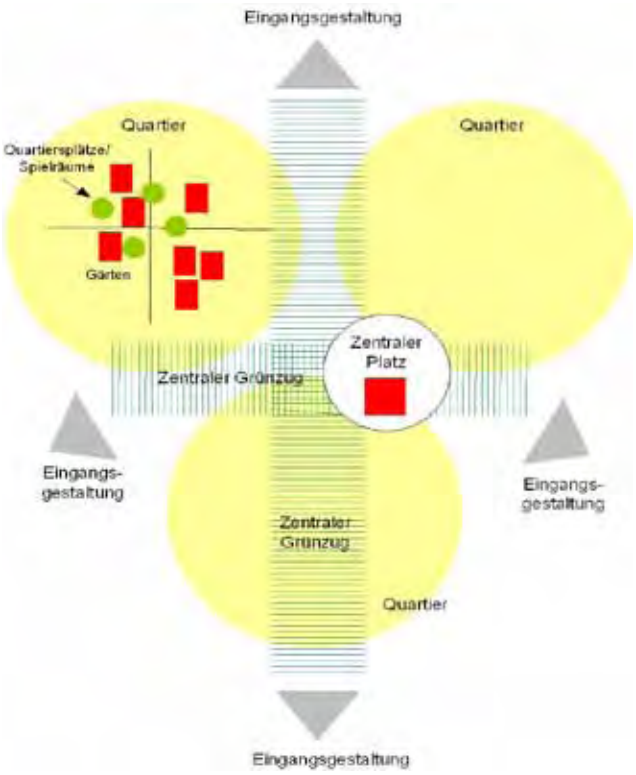
- Aufwertung von Freiflächen an Kitas sowie Schulen und Öffnung zum Stadtraum

- Stärkung der dörflich strukturierten Ortsteile über die Anlage von Generationstreffpunkten

Siedlungsneubau

Die Qualität des Freiraumes bestimmt in hohem Maße die städtebauliche Qualität von Siedlungen. Qualitätvolles Grün ist die Grundbedingung dafür, dass sich die Bewohner in der Siedlung wohl fühlen und dass vor allem Kinder gern draußen ungefährdet spielen können.

Ein hochwertiges Wohnumfeld besitzt in hohem Maße eine Entlastungsfunktion für junge Familien. Die Kriterien für einen kinder- und familienfreundlichen Siedlungsbau sind allen weiteren Planungen für neue Siedlungsgebiete zu Grunde zu legen.



Schema Quartiersentwicklung

Kriterien für den Siedlungsneubau

- System von unterschiedlichen Spiel-, Erlebnis- und Aufenthaltsbereichen

- Einrichtung von verkehrsberuhigten Bereichen

- Autofreie Wege als zentrale Vernetzungselemente

- Großflächige generationenübergreifende Räume für Bewegung und Begegnung
- Hierarchie von Plätzen: Quartiersplatz/ Nachbarschaftsplätze
- Bespielbare Gestaltung von Regenversickerungsflächen
- Mehrfachnutzung von siedlungsnahen ökologischen Ausgleichsflächen als Naturerfahrungsräume
- Beteiligung als Planungsprinzip
- Freihalten von „weißen" Flächen für eine nachgezogene Beteiligung

4.4 Gesamträumliche Qualitätsziele für Spielflächen

Die Attraktivität von Stadtteilen wird wesentlich durch die Vielfalt an geplanten und ungeplanten Spiel-, Erlebnis- und Aufenthaltsräumen mit unterschiedlichen Funktionen und Gestaltungsthemen bestimmt, die für Kinder sicher und gut erreichbar sind. Nicht eine standardisierte Gestaltung von Spielflächen, sondern die Angebotsvielfalt bestimmt die Attraktivität von Ortsteilen.

- Von der einzelnen Spielfläche zum System – Entwicklung von Spielflächen unterschiedlicher thematischer Ausrichtung in den Stadtteilen und in der Innenstadt
- Differenzierung nach Spielflächenangeboten in den Stadtteilen und zentralen Angeboten wie z. B. einem Jugendpark mit gesamtstädtischer Bedeutung
- Differenzierung der Spielflächen nach Altersgruppen

4.5 Gesamträumliche Qualitätsziele Verkehr

Die Gestaltung des Straßenverkehrs geht häufig an den Bedürfnissen und Ansprüchen von Kindern vorbei. Die folgenden Qualitätsziele beziehen sich auf den Bereich Verkehr:

- Gewährleistung der sicheren und barrierefreien Nutzbarkeit der Stadt
- Erhöhung der Verkehrssicherheit für Kinder und Jugendliche
- Schließung von Lücken im innerörtlichen und überregionalen Rad- und Fußwegenetz
- Abschwächung der Barrierewirkung von Straßen durch Querungshilfen an den Knotenpunkten von Schul- und Freizeitwegen mit stark frequentierten Straßen
- Umsetzung von flächendeckenden Tempo 30-Zonen in Wohngebieten
- Ausweitung von verkehrsberuhigten Zonen innerhalb von Wohnsiedlungen
- Optimierung von Ampelphasen für Fußgänger

Optimierte Ampelphasen

- „Rückgewinnung“ der Straße als Raum für Spielen, Aufenthalt und Begegnung für alle Generationen
- Einrichtung von geschwindigkeitsreduzierenden Einbauten und Querungsstellen vor Schulen und Kitas
- Ausrichtung des öffentlichen Nahverkehrs auf die Mobilitätsanforderungen von Kindern und Jugendlichen

4.6 Qualitätsziele für Spiel-, Erlebnis- und Aufenthaltsräume

Die Qualitätsziele für Spiel-, Erlebnis- und Aufenthaltsräume dienen als Planungshilfen für die Gestaltung von Freiflächen unterschiedlicher Flächentypologien. Sie basieren auf den Gebrauchswerten von Freiräumen und leiten daraus grundsätzliche Gestaltqualitäten ab.

Spielplätze

Planungsgrundsatz: Nicht die Gestaltung eines einzelnen Spielplatzes bestimmt die Attraktivität von Quartieren, sondern ein System von Plätzen unterschiedlicher thematischer Ausrichtung wie z. B. ein Wasserspielplatz, Kletterspielplatz, Naturspielraum oder Hügelspielplatz.

- Ausreichende Flächen in unterschiedlichen Größenordnungen für unterschiedliche Altersgruppen und Zweckbestimmungen auf der Grundlage der DIN–Norm 18034 in den Stadtteilen bereitstellen
- Entwicklung mindestens eines Spielplatzes nach Qualitätskriterien in jedem Stadtteil
- Erreichbarkeit von Spielplätzen sicherstellen
- Sicherung der Übergänge zum Verkehrsraum
- Aufteilung der Flächen in unterschiedliche Funktionsräume
- Besondere Verwendung naturnaher Materialien
- Geländemodellierung als Raumabgrenzung und Gestaltelement
- Rückzugsräume über die Sicherung oder Anlage von Gehölzflächen vorsehen
- Unterschiedliche Spielgelegenheiten mit Wasser anbieten wie z. B. Matschbereiche oder Wasserpumpen
- Veränderungsoffene Gestaltung von Spielplätzen
- Aufenthaltsbereiche auch für Erwachsene schaffen

Geländemodellierung und naturnahe Materialien

Bolzplätze

- Schaffung von Möglichkeiten zum Fußballspielen in allen Stadtteilen an möglichst konfliktfreien Standorten
- Integration von Treffpunkten für Jugendliche
- Ergänzung von Aufenthaltsmöglichkeiten wie z. B. kommunikative Sitzmöbel an Bolzplätzen

Naturnahe Spielräume

- Naturnahe Spielräume in allen Stadtteilen anbieten
- Gestaltung und Qualitätssicherung über eine qualifizierte Entwicklungspflege und Schnittmaßnahmen
- Verwendung von natürlichen und losen gestaltbaren Materialien wie z. B. Baumstämme, Natursteine, Pflanzen und Erdhügel
- Beteiligung von Kindern und Jugendlichen an der Pflege ermöglichen

Lose Materialien

Jugendparks

- Integration von Trendsportflächen in Landschaftsstrukturen
- Integration von landschaftlich angepassten Treffpunkten
- Entwicklung von neuen Trägerstrukturen

Aktionsfläche

Informelle Bewegungsangebote für Jugendliche (Skateranlagen, Streetballflächen, BMX-Parcours, Kletterlandschaften)

- Einrichtung von zentralen Bewegungsangeboten an möglichst konfliktfreien Standorten mit gesamtstädtischer Bedeutung
- Integration von Treffpunkten für Jugendliche in großflächige Bewegungsangebote
- Mehrfachnutzung von Grünanlagen durch die Integration von informellen Bewegungsangeboten

Dezentrale Treffpunkte für Jugendliche

- Integration von dezentralen Treffpunkten auf geeigneten Plätzen und Flächen im Zentrum und in den einzelnen Quartieren
- Nutzung des öffentlichen Raumes durch Jugendliche zulassen
- Entwicklung neuer Angebote für Jugendliche und Verbesserung bestehender Angebote (z. B. Skateanlage an der Waldsportanlage)
- Schaffung überdachter, witterungsunabhängiger Angebote

Außengelände von Kindertagesstätten

- Gestalten mit losen Materialien ermöglichen
- Vielfältige Bepflanzung vorsehen z. B. Obstgehölze und Nährpflanzen für Insekten
- Mit Bepflanzung Rückzugsräume bilden (Weidenstrukturen)
- Über Gestaltung motorische Erfahrungen ermöglichen (Topografie)
- Wasser bespielbar gestalten (Wasserpumpe, Matsche)
- Flächen für Gruppenspiel freihalten

- Öffnung von Außenflächen in den Stadtteil
- Übergänge zwischen Drinnen und Draußen leicht gestalten
- Sicherung der Zugänge und Schnittstellen zu Straßenräumen
- Außenflächen naturnah gestalten

Abwechslungsreiches Außengelände

Schulgelände

- Gestaltung von naturnahen Teilflächen
- Erhalt von Asphaltflächen für unreglementierte Bewegungsspiele
- Angebote zum Skaten und Basketballspielen integrieren
- Vielfältige Sitzmöglichkeiten schaffen
- Integration von Kunstobjekten in die landschaftliche Gestaltung
- Rückzugsbereiche über Pflanzflächen anbieten
- Hügelstrukturen als Bewegungsräume schaffen
- Sportanlagen und informelle Bewegungsflächen in die Gesamtgestaltung integrieren

Sitz- oder Bewegungsmöglichkeiten

Sportanlagen

- Öffnung von Sportanlagen in den Stadtteil auch außerhalb des Vereinssports
- Informelle, in Landschaft eingebettete Bewegungsräume für Kinder und Jugendliche in die Sportanlagen integrieren
- In Teilbereichen Angebote für Trendsportarten wie Inlineskaten oder BMX-Fahren integrieren
- Leistungsunabhängige Sport- und Bewegungsflächen anbieten
- Erschließung der Randflächen für Bewegung, Begegnung und Aufenthalt

Straßen

- Gestaltung von Straßen als Spiel-, Erlebnis- und Aufenthaltsbereiche
- Bereiche mit Parkraumbeschränkung zur Erhöhung der Übersichtlichkeit ausweisen
- Straßenbegleitende Gehwege großzügig gestalten
- Kleinräumige Plätze als Begegnungsräume in den Gehwegbereich integrieren
- Funktionselemente im Straßenraum wie z. B. Poller und Pflanzbeeteinfassungen bespielbar gestalten

- Aufenthaltsqualitäten für Jugendliche in die Gestaltung von Haltestellen integrieren
- Straßenbegleitende Gehwege variantenreich gestalten z. B. durch wegebegleitende Balancierelemente
- Entwässerung in Teilbereichen offen führen und bespielbar gestalten
- Wegebegleitende Pflanzbereiche und Bäume anlegen
- Pflanzbeete variantenreich mit wiederkehrender Bepflanzung für einzelne Quartiere mit einem hohen Wiedererkennungswert gestalten
- Aufhebung der Barrierewirkung von Straßen durch baulich/gestalterische Maßnahmen wie Pflanzung von Straßenbäumen, Verschwenkung in der Linienführung oder Anlegen wechselseitiger Parkbuchten
- Gestaltung von Kreuzungsbereichen

Gestaltete Pflanzbeeteinfassungen

Fußgängerzonen und Plätze/Mehrgenerationenplätze

- Verbesserung der Aufenthaltsqualität
- Entwicklung von Quartiersplätzen mit hoher Aufenthaltsfunktion
- Plätze unterschiedlicher Zentralität in den Quartieren anbieten und miteinander vernetzen
- Integration von Spielen und Aufenthalt für Jung und Alt
- Spiel und Aufenthalt von Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen auf Plätzen zulassen
- Integration von Wasserflächen und Skulpturen in attraktive und generationsübergreifende Aufenthaltsbereiche, Brunnen, Skulpturen und stadtgestalterische Elemente bespielbar gestalten
- Informelle Treffpunkte für Jugendliche in die Platzgestaltung integrieren
- Spielbereiche und bespielbare stadtgestalterische Elemente den Standorten der Außengastronomie zuordnen

Gestaltung von Fußgängerzonen

Gärten und Höfe im mehrgeschossigen Mietwohnungsbau

- Einbeziehung von und Abstimmung mit den Wohnungsunternehmen
- Integration von Spiel-, Erlebnis- und Aufenthaltsbereichen in die Gestaltung von Außenflächen mehrgeschossiger Mietwohnungsbauten
- Umsetzung vielfältiger Teilräume mit unterschiedlicher Zweckbestimmung wie z.B. Mietergärten, Freiflächen von Erdgeschosswohnungen, Spiellandschaften für Kleinkinder mit Aufenthaltsbereichen für Eltern und Hauseingangsbereiche mit Aufenthaltsqualitäten

- Anlage eines alltagstauglichen Wegenetzes
- Beteiligung der Mieter an der Entwicklung von Außenanlagen

Mieterbeteiligung

Private Gärten und Höfe

- Wasser als Spielelement anbieten
- Teilräume naturnah gestalten
- Rückzugsmöglichkeiten über Gehölzflächen schaffen
- Den Übergang von Drinnen und Draußen gestalten
- Obstbäume, Brut- und Nährpflanzen für verschiedene Tierarten vorsehen
- Private Hausbesitzer über Flyer mit beispielhaften Gartengestaltungen sensibilisieren

Grünflächen

- Mehrfachnutzung von Grünflächen als Spiel-, Erlebnis- und Aufenthaltsbereiche ermöglichen
- Entwicklung und Stärkung von Grünflächen für Aufenthalt und Naherholung aller Generationen
- Entwicklung der Grünanlagen als Bewegungsräume z. B. durch Freihalten von Flächen
- Eine Vielfalt an Teilräumen mit unterschiedlichem Charakter anbieten wie z. B. Wildnisflächen, Flächen für unreglementierte Ballspiele
- technische Anlagen wie Regenrückhaltebecken so konzipieren, dass sie einen Erholungs- und Spielwert entfalten (Sicherungspflichten, Böschungsneigungen, Wassertiefen prüfen, im Vorfeld der Bebauungsplanung berücksichtigen)

Pflege

- Erhaltung und Entwicklung von Rückzugsbereichen in den Randbepflanzungen
- Regelmäßige Beseitigung von Müll

Müllsammelaktion

Siedlungsumgebene Landschaftsräume

- Anbindung und Vernetzung der siedlungsumgebenden Landschaft mit den Siedlungsbereichen
- Sicherung und Entwicklung der siedlungsnahen Landschaftsräume als Spiel-, Erlebnis- und Aufenthaltsräume
- Integration von naturnahen Sonderflächen privater Investoren wie z.B. einen Waldklettergarten
- Bereitstellung eines Wegenetzes in der Landschaft mit ausgeschilderten Rundwegen

Wald

- Vernetzung von Waldflächen mit angrenzenden Siedlungsbereichen, Erhöhung der Durchlässigkeit
- Betonung der Zugänge durch „Landmarken“ und ein Leitsystem
- Anlage von siedlungsnahen Wegen für den naturbezogenen Sport
- Tolerierung von Spielen und Aufenthalt von Kindern und Jugendlichen, Verstecke und Kletterbäume erhalten
- Ausweisung von Teilflächen als Spielwald mit Elementen wie Sandhaufen, großen Findlingen, gefällten Baumstämmen oder losen Materialien als neue Spielanreize

Brachen

- Brachen mit hohen Spiel-, Erlebnis- und Aufenthaltsqualitäten als Naturspielräume langfristig planungsrechtlich sichern, d. h. reich strukturierte Brachen vor Bebauung oder Rodung schützen
- Integration von Brachen in ein vernetztes System von Grünflächen
- Regelmäßige Beseitigung von wilden Müllablagerungen
- Für Kinder nicht erkennbare Risiken beseitigen
- Akzeptanz von Brachen über Öffentlichkeitsarbeit erhöhen

Nutzung von Brachen

Wasser

- Wasser zum Leitmotiv für die Stadtentwicklung, Stadtplanung, Stadtgestaltung und Freiraumplanung erheben
- Uferbereiche von Bächen und offenen Gewässern in Teilen bespielbar gestalten
- Wasserversickerungsanlagen wie z. B. Rigolen bespielbar gestalten
- Matschmulden auf Spielplätzen vorsehen
- Brunnen bespielbar gestalten und die Nutzung von Kindern zulassen
- Erschließung vorhandener Bachläufe als Element der Vernetzung, des ortsnahen Spiels und der Naherholung

Bespielbare Wasserbereiche

Wege/Radwege

- Erhöhung der Durchlässigkeit von Siedlungsbereichen sowie Vernetzung von Spiel-, Erlebnis- und Aufenthaltsbereichen über autofreie Fußwege
- Variantenreiche Materialien bei der Gestaltung verwenden
- Wegebegleitende Balancierelemente anbieten
- Bereitstellung eines geschlossenen und bedarfsgerechten Radwegenetzes
- Bereitstellung von Rastplätzen an überregionalen Radwanderwegen mit

Spiel- und Aufenthaltsqualitäten auch für die Wohnbevölkerung

- Radabstellanlagen vor Schulen, öffentlichen Gebäuden, auf Plätzen und an Haltestellen anbieten

Wegegestaltung

Sonderelemente

- Vorhandene für Kinder wichtige Sonderelemente wie z. B. für Kinder interessante Solitärbäume sichern

- Stadtgestalterische Einzelelemente und Kunst im öffentlichen Raum bespielbar gestalten

Tourismus

- Konsequente Entwicklung kinder-, jugend- und familienfreundlicher Angebote im Rahmen des Tourismuskonzeptes/für die Naherholung

Öffentlichkeitsarbeit

- Kontinuierliche öffentlichkeitswirksame Kommunikation der Spielleitplanung

- Einbeziehung grafisch hochwertiger Medien wie z. B. Flyer oder Stadtposter

- Einstellung der Spielleitplanung auf der Internetseite der Stadt Bremerhaven

Kommerzielle Freizeitanlagen

- Nachnutzung leer gezogener Flächen oder Gebäude für Indoorangebote

- Werbung von Investoren für die Schaffung von Indoorangeboten

- Werbung von Investoren für die Errichtung eines Klettergartens

4.7 Beteiligung

Beteiligung ist als Planungsprinzip in Bremerhaven zu verankern. Kinder und Jugendliche sind Träger von Innovationen, ihre Mitwirkung an Planungsprozessen ist eine Ressource zur Qualifizierung von Maßnahmen und Vorhaben der Stadtentwicklung und Stadtplanung. Die grundsätzlich durchzuführende Beteiligung von Jungen und Mädchen erweist sich als wichtiges Prinzip, Kinder und Jugendliche als Experten ihrer eigenen Sache ernst zu nehmen, sie als kompetente Ansprechpartner für die Gestaltung ihrer Lebensräume anzuerkennen.

Kindgerechte Beteiligungsmethoden

Kinder- und jugendgerechte Methoden bei der Beteiligung ermöglichen frühzeitiges Einüben demokratischer Verhaltensweisen. Fachgerechte und ehrliche Beteiligungen ermöglichen den Jungen und Mädchen, dass sie sich mit ihrer Umgebung identifizieren können und eher bereit sind, Verantwortung dafür zu übernehmen. Zur Verankerung der Beteiligung sind weitere Akteure zu gewinnen.

- Beteiligung von Kindern und Jugendlichen an allen relevanten Maßnahmen und Vorhaben der Stadtentwicklung und Stadtplanung

- Anwendung und kreative Weiterentwicklung der in Bremerhaven erprobten Methoden auf den Ebenen Analyse-Planung-Umsetzung

- Beteiligung von Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen an der baulichen Umsetzung

4.8 Strategische Ziele

Die Verankerung einer kinder- und jugendfreundlichen Stadtentwicklung ist nicht allein eine Frage der Gestaltung. Zu ihrer Verankerung als Daueraufgabe bedarf es Strategien zu ihrer Verankerung als einen kontinuierlichen Prozess.

Die Belange von Kindern, Jugendlichen und Familien sind in ihrer Wertigkeit zu stärken und denen anderer Belange zumindest gleichzusetzen. Dies erfordert z. B. eine dem Umweltbereich analoge Umsetzung von Handlungserfordernissen für eine kinder- und familienfreundliche Stadtentwicklung und Stadtplanung. Daraus ergeben sich die folgenden strategischen Ziele:

Folgeabschätzung
Darstellung der Folgen aller Neubaumaßnahmen, insbesondere im Verkehrsbereich für die im Stadtbezirk lebenden Kinder und Jugendlichen

Strukturen
- Bestimmung eines Hauptverantwortlichen und Verankerung der bestehenden Steuerungsgruppe

- Vernetzung von Partnern aus den Bereichen Jugend, Stadtentwicklung, Senioren und Stadtmarketing

- Verankerung der Kooperation mit externen Akteuren

Gebrauchswertqualitäten
- Verbindliche Anwendung der in den Qualitätszielen enthaltenen Gebrauchswertqualitäten bei allen relevanten räumlichen Planungen

Finanzierung
- Reservierung von Kosten zur Durchführung von Beteiligungsverfahren im Rahmen städtebaulicher Maßnahmen und Einzelvorhaben

- Bereitstellung von Finanzmitteln zur Umsetzung von Einzelmaßnahmen aus der Spielleitplanung innerhalb der kurz-, mittel- und langfristigen Finanzplanung

4.9 Nutzung zulassen

Die Sicherung, Entwicklung und Neuschaffung von kinder- und jugendfreundlichen Freiräumen ist nicht allein eine Aufgabe des Planes und Bauens. Die Toleranz hinsichtlich der Nutzung von Freiräumen durch Kinder und Jugendliche – auch von Freiflächen, die nicht ausdrücklich für Kinder und Jugendliche bestimmt sind (z. B. Fußgängerzonen, Plätze und Straßen) ist im weiteren Dialog schrittweise auszubauen.

Die Öffnung von allen verfügbaren Freiräumen für Spiel, Bewegung und Begegnung eröffnet eine Vielzahl an Nutzungsmöglichkeiten neben den infrastrukturgebundenen Freiräumen wie Spiel- und Bolzplätze ohne zusätzliche bauliche Investitionen.

Kampagne für Kinderspiel

5 Empfehlungen zur Umsetzung

5.1 Von der Bewertung zur Planung

Aus den vielfältigen Beteiligungsschritten und der Expertenanalyse konnten viele Einzelmaßnahmen und mehrere übergeordnete Handlungsfelder formuliert werden. Die Ergebnisse der Bestandsbewertung, die vorhandenen Potentiale und die gesamträumlichen Qualitätsziele für die Quartiers- und Freiflächen sowie für die Verkehrsflächen dienen in ihrer Gesamtheit als Grundlage für den Spielleitplan. Hinweise und Wünsche der Kinder und Jugendlichen wurden dabei in gleicher Weise berücksichtigt wie Einschätzungen aus Politik, Verwaltung und von lokalen Akteuren.

Die Spielleitplanung bezieht sich auf ein Zielkonzept:

Themen für die gesamte Stadt
(Leitbild, Leitlinien und Qualitätsziele)

▼

Leitprojekte mit besonderer Priorität oder Leuchtturmwirkung

▼

Maßnahmenempfehlungen für die Themen Spiel-, Sport- und Freiflächen, Schulhöfe, Verkehr, Jugendliche, Grünflächen, Vernetzung und Städtebau

▼

Starterprojekte

Kriterien für die Festlegung der Maßnahmenempfehlungen sind:

- die Maßnahme ist geeignet, einen dringenden Bedarf auszugleichen (Flächen, Qualitäten)
- die Maßnahme ist von vielen Kindern, Jugendlichen und anderen Akteuren als wichtig eingeschätzt worden
- die Maßnahme verbessert die Lebenssituation von Kindern und Jugendlichen
- die Maßnahme zieht flankierende Maßnahmen mit sich (z. B. Investitionen durch Dritte, Nutzung durch weitere Einrichtungen etc.)

Der Spielleitplan definiert einen kurz-, mittel- und langfristigen Handlungsrahmen für die kinderfreundliche Entwicklung der Quartiere. Er formuliert Projekte und Vorhaben, die dazugehörigen Beteiligungsverfahren sowie räumliche Entwicklungsziele in einer Matrix und in einer Plandarstellung. Die folgenden Ausführungen dienen der textlichen Erläuterung des Spielleitplans.

Beteiligungsformen

Grundsätzlich ist die mit der Spielleitplanung gestärkte Beteiligung von Kindern und Jugendlichen fortzuführen. Jedoch ergeben sich für einzelne Maßnahmen unterschiedliche Beteiligungsformate und Intensitäten. Für die empfohlenen Maßnahmen werden verschiedene Beteiligungsformen vorgeschlagen.

Des Weiteren ergibt sich für jede Maßnahme eine Priorität. Die höchste Priorität (1) bedeutet, die Maßnahme ist sehr wichtig für den Stadtteil und sollte schnell realisiert werden. Die mittlere Priorität (2) sagt aus, dass ein mittelfristiger Handlungsbedarf vorliegt und die Maßnahme für

Geestemünde eine große Rolle spielt. Die niedrigste Priorität (3) sagt aus, dass ein langfristiger Handlungsbedarf vorliegt.

Aus der Bestandsanalyse durch Kinder, Jugendliche, Erwachsene und Planer ergeben sich einige Themen, die sich nicht nur auf konkrete Flächen beziehen, sondern einen hohen Stellenwert für den Stadtteil haben. Diese Projekte beinhalten übergreifende Themen, die wichtige Säulen im Rahmen der Spielleitplanung und Leitprojekte für die Stadtentwicklung sind. Sie sind umfassende Maßnahmen, die teilweise langfristig zu realisieren sind.

Für die Umsetzung der Projekte ist nicht allein die Stadt Bremerhaven der verantwortliche Akteur. Es gilt, für die Leitprojekte Kooperationspartner und Paten zu finden, damit die Projekte langfristig eine hohe Wirkung entfalten können. Für die Maßnahmen sind Finanzierungsmöglichkeiten über Fördermittel zu akquirieren (z.B. Sanierungsmittel Stadtumbau West).

Eine nachhaltige und langfristige Nutzung der Angebote steht im Vordergrund. Beteiligungsprojekte müssen durchgeführt und ein generationenübergreifender Dialog angestoßen werden. Das bürgerschaftliche Engagement und das Verantwortungsbewusstsein der Kinder, Jugendlichen und Erwachsenen soll geweckt und gestärkt werden.

5.2 Maßnahmenmatrix

Nachfolgend werden die Maßnahmenempfehlungen in einer Matrix dargestellt. Die vorangestellte Nummer dient zur Orientierung im Spielleitplan. Neben der Beteiligungsform werden auch Aussagen zur schrittweisen Umsetzung getroffen. Die Priorität der Maßnahme ist am Ende der Zeile dargestellt. Maßnahmen, die nicht mit einer Nummer versehen sind, stellen entweder allgemeingültige Maßnahmen dar oder sind nicht konkret zu verorten.

Bürgerschaftliches Engagement

Nr.	Ort	Ziel	Maßnahme	Schritte zur Umsetzung	Beteiligung	Priorität
Siedlungsstruktur						
1	Geestendorf, z.B. Wörther Str., Johannes-str., Friedrich-Ebert-Str.	• Verbesserung der Zugänglichkeit von Aufenthaltsflächen • Schaffung von grünen Aufenthalts-gelegenheiten im Stadtteil	• probeweise Öffnung der Tore der Wohnhöfe • Gestaltung der Höfe mit attraktiven Spiel- und Aufenthaltsmöglichkeiten für alle Altersgruppen • Einbindung der Erfahrungen der Stäwog aus dem Projekt‚Wittekindstraße‘	• Erarbeitung eines integrierten Wohnumfeldkonzepts • Probeweise Öffnung eines Hofes für mehrere Monate • Schrittweise Realisierung des Konzepts • Rücksprache mit der STÄWOG	• Beteiligung der Bewohner und der Eigentümer	1
2	Geestendorf Geestemünde-Nord, beidseitig der Brommystr.	• Aufwertung der Blockinnenbereiche	• Entwicklung grüner Wohnhöfe mit attraktiven Spiel- und Aufenthaltsmöglichkeiten • Entsiegelung der Flächen • Zusammenlegung einzelner Grundstücke zur Schaffung eines zusammenhängenden Grünbereichs	• Eigentumsverhältnisse klären • Erarbeitung eines integrierten Wohnumfeldkonzeptes	• Einbeziehung der Eigentümer / Wohnungsbauge-sellschaften	1
3	Bürgerpark-Süd	• Aufwertung des Wohnumfeldes • Einbindung des Markfleths	• Entwicklung eines Quartiersparks für alle Anwohner • Aufwertung der vorhandenen Spielbereiche für Kleinkinder • Schaffung von Angeboten für ältere Kinder • Schaffung von, teilweise überdachten, Aufenthaltsgelegenheiten • Ergänzung von Naturspielstellen • Entwicklung einer modellierten Fläche mit integrierten Spielanreizen z.B. über ein in Randbereichen angelegtes Baumstammlabyrinth oder ein Baumhaus • Verknüpfung mit dem Markfleth • Einrichtung von Sitzpodesten (Förderung von Ausblicken und Verweilstätten) • Ergänzung von Kunst am Wasser	• Eigentumsverhältnisse klären • Baurecht klären • Erarbeitung eines integrierten Wohnumfeldkonzepts für den Bereich zwischen Ludwig-Börne-Str. und Markfleth • Einbindung der Gewoba • Einzelmaßnahmen entwickeln	• Beteiligung der Anwohner	1

Nr.	Ort	Ziel	Maßnahme	Schritte zur Umsetzung	Beteiligung	Priorität
4	Grünhöfe: Boschstr., Braunstr., Auerstr.	• Aufwertung des Wohnumfeldes	• Erarbeitung eines Masterplans Grünhöfe zur Gestaltung des Wohnumfeldes und zur Integration von Jugendtreffpunkten • abwechslungsreichere Gestaltung der Spielplätze und Treffpunkte • Gestaltung der weitläufigen Abstandsgrünflächen • Integration von Wegen und Platzflächen als Spielflächen • Bessere Vernetzung der Spielbereiche untereinander • Attraktive Gestaltung der Außenflächen für alle Bewohner (Kinder, Jugendliche, Erwachsene) • Aufenthalt von Kindern und Jugendlichen tolerieren • als zentralen Aufenthaltsort für alle Generationen stärken • Fußballspielen auf Rasenflächen erlauben • Erstellung eines Beleuchtungskonzepts	• Erarbeitung eines Masterplans • Suche nach Multiplikatoren (Jugendliche und Erwachsene) in der Siedlung • Schrittweise Realisierung der Konzeptergebnisse	• verstärkte Beteiligung der Anwohner und Wohnungsverwaltungen in Planung und Umsetzung	1
5	Grünhöfe: Finkenstr., Fasanenstr., Lerchenstr., Goldammerstr.	• Aufwertung des Wohnumfeldes	• Attraktive Gestaltung der Außenflächen für alle Bewohner (Kinder, Jugendliche, Erwachsene) • Aufenthalt von Kindern und Jugendlichen tolerieren • als zentralen Aufenthaltsort für alle Generationen stärken • Qualität der Wegeverbindungen sichern und stärken • Spielbereiche miteinander verknüpfen und Verbindung gestalten	• Suche nach Multiplikatoren (Jugendliche und Erwachsene) in der Siedlung • Erarbeitung eines integrierten Wohnumfeldkonzepts	• verstärkte Beteiligung der Anwohner mit Migrationshintergrund in Planung und Umsetzung	1
6	Gesstemünde-Süd, Voßstr. / Am Oberhamm	• Aufwertung des Wohnumfeldes	• Attraktive Gestaltung der Außenflächen für alle Bewohner (Kinder, Jugendliche, Erwachsene) • Aufenthalt von Kindern und Jugendlichen tolerieren • als zentralen Aufenthaltsort für alle Generationen stärken • Fußballspielen auf Rasenflächen erlauben	• Suche nach Multiplikatoren (Jugendliche und Erwachsene) in der Siedlung	• Beteiligung der Anwohner in Planung und Umsetzung	2

Nr.	Ort	Ziel	Maßnahme	Schritte zur Umsetzung	Beteiligung	Priorität
Spielplätze						
7	Spielplatz Auf der Brigg (Privater Spielplatz)	• Aufwertung des Spielbereichs	• Verbesserung der Pflege des Spielplatzes (Beseitigung des Unkrauts etc.) • Anlage von Aufenthaltsmöglichkeiten in schattigen Bereichen • Nutzung der Randbereiche der Fläche	• Spielplatzfest mit integrierter Beteiligungsaktion • Mitbauaktionen zur weiteren Ausstattung der Fläche	• Spielplatztag mit der Siedlergemeinschaft, z.B. am Weltspieltag (28.5.) • Abschluss mit gemeinsamen Grillfest • Mitbauaktionen	3
8	Spielplatz Berliner Platz	• Ergänzung des Spielbereichs	• Integration von Quartiersplatzqualitäten • Ergänzung des Angebots für ältere Kinder (z.B. mit einer Nestschaukel und Kletterstrukturen) • Schaffung von schattigen Spielmöglichkeiten im Kleinkinderbereich • Aufenthaltsmöglichkeiten für Erwachsene im Spielbereich	• Umsetzung von Einzelmaßnahmen	• Pflanzaktionen mit Grundschülern	3
9	Spielplatz Holzhafen	• Attraktivierung des Spielbereichs	• Einrichtung eines Wasserspielplatzes • Weiterentwicklung des Themas ‚Bewegung' auf dem Spielplatz • Ergänzung durch verschiedene Bewegungselemente wie Trampoline oder Wackel- / Balancierelemente • Gestaltung der Wege im Bereich des Spiel- und des Bolzplatzes • Anlage einer Spielskulptur aus Holzstämmen (Stammmikado)	• Erstellung eines ‚Bewegungskonzepts' • Beantragung von Fördergeldern • Schrittweise Umsetzung	• Planungswerkstatt mit Kindern und Jugendlichen	1

Nr.	Ort	Ziel	Maßnahme	Schritte zur Umsetzung	Beteiligung	Priorität
10	Spielplatz Bürgerpark	• Entwicklung eines Wald- / Abenteuer-spielplatzes • Schaffung eines attraktiven Spiel-raums	• Konzentration der Spielbereiche im südlichen Teil des Bürgerparks • Bespielbare und räumliche Verknüpfung zwischen der vorhandenen Natur und den Spielgeräten • Einbindung des vorhandenen Baumbestandes in die Gestaltung der Spiel- und Bewegungselemente • Verwendung naturnaher Gestaltelemente • Entwicklung von Spielbereichen für alle Altersgruppen • Anlage von barrierefreien Spielgeräten • Anlage eines Kletterwaldes • Schaffung von teilüberdachten Aufenthaltsmöglichkeiten sowie separaten Aufenthaltsgelegenheiten für Erwachsene	• Entwicklung eines Gesamtkonzeptes für den Bürgerpark • Realisierung einzelner Schritte	• Planungswerk-statt mit Kindern und Jugendlichen	1
11	Spielplatz Nelkenstraße	• Attraktivierung des Spielbereichs	• Gestaltung des Spielbereichs unter einem bestimmten Thema (Gagfah) • Einbindung der Rasenfläche in das Gestaltungskonzept • Schaffung von attraktiven Sitzgelegenheiten • Erneuerung der Mülleimer • Aufwertung des Kleinkinderbereichs durch einen Rückschnitt der umgebenden Pflanzen und eine Verbesserung des Sandspielbereichs (städtisch)	• Erarbeitung eines integrierten Wohnumfeldkonzeptes • Abstimmung mit der Gagfah • Schrittweise Umsetzung	• Planungswerk-statt mit Kindern und Jugendlichen	2
12	Spielplatz Stader Straße	• Überprüfung der Notwendigkeit des Erhalts des Spielplatzes	• Ermittlung der Nutzungsintensität des Spielplatzes (Konkurrenz durch den Schulhof Gorch-Fock-Schule) • ggf. Rückbau des Spielplatzes und Anlage einer naturnahen Entwicklungsfläche (Naturspielfläche)	• Bedarf prüfen		1

Nr.	Ort	Ziel	Maßnahme	Schritte zur Umsetzung	Beteiligung	Priorität
13	Spielplatz Ellhornstraße	• Aufwertung des Spielplatzes	• Erneuerung der Schaukeln • Gestaltung des Zauns durch weitere Bildelemente	• Umsetzung des Workshops	• Gestaltungsworkshop mit angrenzender Kita	2
14	Spielplatz Ludwig-Börne-Str.	• Entwicklung eines naturnahen Spielraums	• Einbindung in den Quartierspark • Anlage eines modellierten Geländes • Pflanzung von Bäumen und Sträuchern zur Raumbildung • Einbeziehung des angrenzenden Markfleths in den Naturspielraum • Schaffung von naturnahen Spielmöglichkeiten für verschiedene Altersgruppen • Anlage attraktiver Aufenthalts- und Sitzmöglichkeiten	• Einzelmaßnahmen entwickeln (vgl. Maßnahme 3, Siedlungsstruktur)	• Beteiligung der Anwohner an Planung und Umsetzung	1
15	Spielplatz Lübecker Straße	• Aufwertung des Spielplatzes	• Ermittlung der Nutzungsintensität und des Bedarfs des Spielplatzes • ggf. Aufwertung des Sandspielbereichs und der Aufenthaltsgelegenheiten • Aufgreifen der Hügelstrukturen zur Gestaltung des Spielbereichs • Berücksichtigung der Maßnahmen für den Bolzplatz	• Bedarf prüfen • Klärung der Eigentumsverhältnisse	• Planungswerkstatt mit Kindern und Jugendlichen	3
16	Spielplatz Lerchenstraße / Goldammerstraße (halböffentlicher Spielplatz)	• Ergänzung der vorhandenen Spielelemente	• Schaffung von Angeboten für ältere Kinder • Errichtung eines zweiten Basketballkorbs • Änderung des Bodenbelags am Basketballfeld in einen Tartanboden • Duldung von Fußballspiel auf der Fläche	• Absprache mit der STÄWOG • Berücksichtigung des integrierten Wohnumfeldkonzepts	• ggf. Mitbauaktion mit Kindern und Jugendlichen aus dem DLZ	1

Nr.	Ort	Ziel	Maßnahme	Schritte zur Umsetzung	Beteiligung	Priorität
17	Spielplatz Finkenstraße	• Erhöhung der Aufenthaltsqualität	• Aufwertung des Pavillons durch Schaffung von vandalismussicheren Sitzgelegenheiten • Schaffung einer Skulptur gemeinsam mit Jugendlichen und einem erfahrenen Künstler	• Organisation des Workshops • Suche nach potentiellen Förderern (Wohnungsbaugesellschaften) und einem Künstler • Organisation der Mitbauaktion über das Förderwerk	• Designworkshop mit Jugendlichen aus dem DLZ • Mitbauaktion	2
18	Spielplatz Isländer Platz	• Aufwertung des Spielbereichs	• Entwicklung eines Leitthemas für den Spielplatz (z.B. Island) • Schaffung von Spiel- und Bewegungsmöglichkeiten im Rahmen dieses Themas • Geländemodellierung (Hügelstrukturen z.B. mit Tartanbelag) • Verknüpfung des Spielplatzes mit der Grünfläche • Schaffung von abwechslungsreichen Sitzgelegenheiten	• Erarbeitung eines Konzepts • Realisierung einzelner Maßnahmen	• Konzeptentwicklung zusammen mit Kindern und Jugendlichen	2
19	Piratenspielplatz (Braunstraße)	• Erhöhung der Sicherheit • Schaffung eines separaten Jugendtreffpunkts	• Instandsetzung der Beleuchtung in Verbindung mit einem Konzept zur Vermeidung von Vandalismus • Errichtung eines separaten überdachten Jugendtreffpunkts mit Aufenthaltsmöglichkeiten und einer Musiksäule zum Anschließen von MP3-Geräten abseits der Wohnbebauung	• Abstimmung mit der GEWOBA / dem Eigentümer • Erarbeitung eines Konzepts für den Treffpunkt	• Planungswerkstatt mit Jugendlichen aus dem DLZ • Mitbauwochenenden	1
20	Rollerspielplatz (Braunstraße)	• Ergänzung und Attraktivierung des Spielplatzes	• Einbindung des Spielplatzes in die umgebende Hügelstruktur • Aufnahme des Gestaltungsmerkmals‚Hügel' in die Ausstattung des Spielbereichs (Anlage eines Hügellabyrinths) • Anlage von Jugendbänken • Schaffung eines separaten, teilweise überdachten, Bereichs für Jugendliche abseits des Sandspielbereichs	• Umsetzung einzelner Maßnahmen		3

Nr.	Ort	Ziel	Maßnahme	Schritte zur Umsetzung	Beteiligung	Priorität
21	Spielplatz Marschbrookweg	• Aufwertung des Spielbereichs	• Verknüpfung des Sandspielbereichs mit dem Bolzplatz über verschiedene Gestaltungselemente • Entwicklung eines Leitthemas für den Spielplatz und die räumliche Verknüpfung (z.B. Fußball) • Schaffung von abwechslungsreichen Sitzgelegenheiten	• Umsetzung einzelner Maßnahmen	• Ideenworkshop zur Wegegestaltung mit Kindern und Jugendlichen	3
22	Spielplatz Porschestraße	• Entwicklung eines großräumigen naturnahen Spielraums	• Stärkere Einbindung des Spiel- und Aufenthaltsangebots für Kinder und Jugendliche in den Naturraum • Integration der Wege in die Gestaltung		• Ideenworkshop zur Wegegestaltung mit Kindern und Jugendlichen	2
	Geestemünde	• Konkretisierung eines Spielflächensystems	• Gestaltung von attraktiven Orten für Kinder und Jugendliche durch verschiedene thematische Ausrichtungen und Gestaltungen • Entwicklung eines Wasserspielplatzes (evtl. am Holzhafen) • Schaffung von Naturspielräumen in jedem Ortsteil • Vielfalt ist das Leitprinzip, vor allem hinsichtlich der Ausstattung	• Entwicklung eines Gesamtkonzeptes • Festlegung von Schwerpunkten und Prioritäten	• Gestaltungsworkshops für Kinder und Jugendliche	1
Schulhöfe						
23	Wilhelm-Raabe-Schule	• Aufwertung des Bolzbereichs	• Ausstattung der Fläche zwischen den Fußballtoren mit Tartanbelag	• Realisierung der Maßnahme		3

Nr.	Ort	Ziel	Maßnahme	Schritte zur Umsetzung	Beteiligung	Priorität
24	Allmersschule	• Attraktivierung des Schulhofs	• naturnahe Grüngestaltung (Ausgleich des Defizits an Grünbereichen in Geestendorf) • Gestaltung der Eingänge zum Schulhof • Erneuerung des Tartanbodens • bessere Ausstattung mit Mülleimern • Aufwertung des Schulgartens • Schaffung weiterer Fahrradstellplätze • Umgestaltung des Sandspielbereichs • Errichtung von Schaukeln	• Erarbeitung eines Entwurfs • Realisierung der Maßnahmen	• Planungswerkstatt und Mitbauaktionen mit Schülern	1
25	Humboldt-schule	• Aufwertung und Erweiterung der Angebote	• Schaffung von Grünstrukturen und Spielanreizen auf der asphaltierten Fläche • Anlage einer Aufenthalts- und Spielruine aus Backstein auf der Asphaltfläche • Errichtung von attraktiven Aufenthaltsgelegenheiten im Bereich des heutigen Fitnessgeräts • Aufwertung der Sportflächen • Einbeziehung von Bewegungsanreizen für Jugendliche in die Grünfläche am Basketballplatz	• Erarbeitung eines Entwurfs • Realisierung der Maßnahmen	• Planungswerk-statt und Mit-bauaktionen mit Schülern	2
26	Immanuel-Kant-Schule	• Aufwertung der Schulhofbereiche • Öffnung der Sportfläche für den Stadtteil	• Öffnung des Bolz- und Fußballplatzes und des Spielbereichs für jüngere Kinder im Nachmittagsbereich (Kompensation des Spiel- und Freiflächendefizits in Geestendorf) • Erneuerung der Basketballkörbe • Errichtung überdachter Sitzgelegenheiten • Aufwertung des Sportbereichs • Aufwertung des Kleinkinderspielbereichs	• Erarbeitung eines Entwurfs	• Gestaltungswork-shop und Mit-bauaktion für die Sitzgelegenheiten mit Schülern	3

Nr.	Ort	Ziel	Maßnahme	Schritte zur Umsetzung	Beteiligung	Priorität
27	Fritz-Reuter-Schule	• Aufwertung der Spielelemente	• Aufwertung der hölzernen Spielgeräte (Bauernhof und Wackelauto)	• Absprache mit der Schule		3
Sportflächen						
28	Bolzplatz Holzhafen	• Attraktivierung und Vernetzung des Angebots	• Erhöhung des Ballfangzauns zur Wasserseite hin • Fortführung des Themas‚Bewegung' vom Spielplatz • Aufwertung des Bodenbelags • Schließung der Ballfangzaunlücken durch vorgesetzte Zaunelemente • Schaffung von Aufenthaltsgelegenheiten am Bolzplatz für Jugendliche	• Erstellung eines ‚Bewegungskonzepts' (s. oben) • Beantragung von Fördergeldern • Schrittweise Umsetzung	• Planungswerkstatt mit Kindern und Jugendlichen	1
29	Bolzplatz Lübecker Straße	• Aufwertung des Angebots	• Erneuerung der Fußballtore • Aufwertung des Bodens • Schaffung von weiteren Aufenthaltsgelegenheiten für Jugendliche	• Ergänzung von jugendgerechten Sitzmöglichkeiten unter Einbindung von Jugendlichen	• Beteiligung von Kindern und Jugendlichen über die Immanuel-Kant-Schule und die Humboldtschule	3
30	Bolzplatz Meisenstraße	• Attraktivierung des Bolzplatzes	• Ergänzung von Beleuchtung, jugendgerechten Sitzmöglichkeiten und Überdachung • Gestaltung der Einfassung des Bolzplatzes • Einrichtung von Mülleimern	• Einbindung von Jugendlichen • Beantragung von Fördermitteln (Stiftung Wohnliche Stadt)	• Beteiligung von Kindern und Jugendlichen über das DLZ	1

Nr.	Ort	Ziel	Maßnahme	Schritte zur Umsetzung	Beteiligung	Priorität
31	Bolzplatz Marschbrookweg	• Aufwertung des Bolzplatzes	• Schaffung von Sitzgelegenheiten für Jugendliche • Erneuerung des Planums • Verknüpfung mit dem Spielplatz über gestalterische Elemente	• Umsetzung einzelner Maßnahmen	• Ideenworkshop zur Wegegestaltung mit Kindern und Jugendlichen	2
32	Freibad Grünhöfe	• Aufwertung des Freibades	• Spiel- und Bewegungsbereich für kleinere Kinder • Prüfung einer ganzjährigen Öffnung des Spiel- und Matschbereichs für kleinere Kinder	• Umsetzung einzelner Maßnahmen		3
33	Parkplatz Auerstraße oder Weide Marschbrookweg	• Schaffung von Angeboten für Jugendliche	• Errichtung einer Skateanlage • Abstimmung einer möglichen Lösung auf dem Parkplatz Auerstraße mit der Gewoba unter Berücksichtigung der Anwohnerbelange	• Standort finden • Eigentumsverhältnisse klären • Finanzierung abstimmen • Konzept erarbeiten	• Planung mit Jugendlichen zur Ausstattung der Anlage • Einbeziehung von One Three Three	3

Nr.	Ort	Ziel	Maßnahme	Schritte zur Umsetzung	Beteiligung	Priorität
Angebote für Jugendliche						
	Grünhöfe	• Schaffung von separaten Jugendtreffpunkten im öffentlichen Raum	• Errichtung eines überdachten, vandalismussicheren Jugendtreffpunkts mit Aufenthaltsgelegenheiten	• Standort finden • Eigentumsverhältnisse klären • Finanzierung abstimmen	• Planung mit Jugendlichen zur Gestaltung des Treffpunktes • Mitbauaktionen	1
	Geestemünde	• Schaffung von jugendkulturellen Bewegungsangeboten	• Entwicklung von innovativen modernen Angeboten, z.B. Parcours, Bouldern, Tarp Surfing etc. • Entwicklung und Durchführung zusammen mit One Three Three und Jugendlichen aus dem Quartier („von Jugendlichen für Jugendliche“)	• Kontaktaufnahme zu One Three Three • Entwicklung eines Konzeptes	• Organisation einer Aktion mit One Three Three • Organisation von Jugendlichen durch aufsuchende Beteiligung und in Schulen sowie Einrichtungen	1
	Geestemünde	• Durchführung von temporären Aktionen	• Entwicklung und Durchführung zusammen mit One Three Three und Jugendlichen aus dem Quartier („von Jugendlichen für Jugendliche“) • Nutzung von temporären Treffpunkten oder Überdachungen (vgl. „Fliegendes Klassenzimmer“ Lehe, www.lobomob.de)	• Kontaktaufnahme zu One Three Three • Entwicklung eines Konzeptes	• Organisation einer Aktion mit One Three Three • Organisation von Jugendlichen durch aufsuchende Beteiligung und in Schulen sowie Einrichtungen	1

Nr.	Ort	Ziel	Maßnahme	Schritte zur Umsetzung	Beteiligung	Priorität
Plätze						
34	Elbinger Platz / Bismarckstraße	• Vernetzung des Yachthafens mit dem Holzhafen • Aufwertung des Platzes	• Attraktivierung der Aufenthaltsfläche • Aufwertung der Grünelemente und der Sitzgelegenheiten • Einbindung in das Konzept „Geestemünde geht zum Wasser“ • Gestaltung mit Stelen oder Skulpturen als optische Verbindung • Anlage von Bewegungselementen	• Überprüfung des Konzepts „Geestemünde geht zum Wasser“ auf Aufenthalts- und Spielqualitäten • Realisierung einzelner Schritte		2
35	Mushardstraße / Ecke Talstraße und Ecke Sachsenstraße, Sachsenstraße vor der Allmersschule	• Errichtung von Quartiersplätzen	• Schaffung von teilüberdachten Sitzgelegenheiten mit Tischen • Attraktive Anlage von Grünelementen zur Abgrenzung vom Straßenraum • Verknüpfung der Plätze • unterschiedliche Gestaltung der Plätze	• Eigentumsverhältnisse klären	• Einbindung der Anwohner in Planung und Realisierung	2
36	Isländer Platz	• Schaffung von Aufenthaltsgelegenheiten • Entwicklung eines Quartiersplatzes	• Bau einer Pergola mit verschiedenen Sitzgelegenheiten • Anlage von bespielbaren Grüninseln • Verknüpfung mit dem Spielbereich	• Berücksichtigung der Spielplatzgestaltung • Evtl. Einbindung des Spielplatz-Themas in den Quartiersplatz		2

Nr.	Ort	Ziel	Maßnahme	Schritte zur Umsetzung	Beteiligung	Priorität
Grün- und Brachflächen						
37	Bürgerpark	• Entwicklung zum Mehrgenerationen-park	• Einbindung der Wege in das Gesamtkonzept hinsichtlich der Gestaltung • Einrichtung von attraktiven und teilweise überdachten Sitzmöglichkeiten • Entwicklung von Angeboten für Jung und Alt • Aufwertung des Spielplatzes (siehe oben) und der Bolzwiese • Durchführung von Veranstaltungen für alle Altersgruppen (z.B. Parkleuchten) • Ergänzung von wegebegleitenden Elementen • Zugänglichkeit der Wasserflächen erhöhen (Teich, kleiner Bach) • Anlage einer weiteren Hundewiese / Bessere Ausweisung der vorhandenen Hundewiese • Verbesserung der Beleuchtung (parkverträglich) • Bau eines Aussichtsturms (Verknüpfung mit dem Unterstand) • Festlegung einer Grillwiese • Schaffung einer Bewegungsfläche • Errichtung einer Adventure-Golf-Anlage • Schaffung von Kunst im Park • Weiterführung der Finnenbahn • Einführung eines Park-Concierge • Umgang mit einem Grün- / Parkpflegewerk	• Entwicklung eines Gesamtkonzeptes für den Bürgerpark • Realisierung einzelner Schritte	• Beteiligung von Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen an der Realisierung einzelner Maßnahmen	1

Nr.	Ort	Ziel	Maßnahme	Schritte zur Umsetzung	Beteiligung	Priorität
38	Grünzug Ulmenstraße (vgl. Maßnahme B1 im Konzept Geestemünde geht zum Wasser)	• Aufwertung des Fuß- und Radweges	• Beseitigung von Angsträumen durch Baumschnitt und angepasste Beleuchtung • Errichtung von Skulpturen zur Wegegestaltung (evtl. zum Thema Hexen, Grünzug wird von Kindern „Hexenwald“ genannt)	• Koordination mit dem Gartenbauamt	• Werkstatt zur Entwicklung von Skulpturen mit Kindern der Gorch-Fock-Schule	2
39	Brachfläche Ellhornstraße	• Sicherung des Naturspielraums	• rechtliche Sicherung der Freifläche • Erhalt der Grünstrukturen • Behutsame Entwicklung des Naturspielraums über vereinzelte Pflegemaßnahmen • Entwicklung eines Eingangsschildes zum Naturspielraum • Schaffung von Aufenthaltsbereichen für die temporäre Nutzung der Kindertagesstätte	• Rechtliche Absicherung der Freifläche im FNP	• Workshop mit Kindern der Kita zur Erstellung des Schildes	1
40	Grünzug parallel zur Braunstraße (entlang der F.-Reuter-Schule)	• Schaffung eines zusammenhängenden Grünraums	• Sicherung des Grünstreifens als wichtige Fußwegeverbindung • Anbindung über den Marschbrookweg und die Auerstraße an den südlichen Grünzug über ein Leitsystem und Grünelemente • Schaffung einer Querverbindung in Richtung Freibad über den Sportplatz	• Entwicklung eines Grünkonzepts • Entwicklung eines Leitsystems • Gestaltung durch Skulpturen	• Werkstatt zur Entwicklung von Skulpturen mit Kindern und Jugendlichen • Mitbauaktionen	1
41	Grünzug zwischen Porschestraße und Dieselstraße	• Schaffung eines zusammenhängenden Grünraums	• Aufwertung des Grünzugs und Anbindung an den nördlichen Streifen entlang der Fritz-Reuter-Schule über die Auerstraße und den Marschbrookweg durch ein Leitsystem • Schaffung von Aufenthaltsmöglichkeiten für Erwachsene	• Entwicklung eines Grünkonzepts • Entwicklung eines Leitsystems • Gestaltung durch Skulpturen	• Werkstatt zur Entwicklung von Skulpturen mit Kindern und Jugendlichen • Mitbauaktionen	1

Nr.	Ort	Ziel	Maßnahme	Schritte zur Umsetzung	Beteiligung	Priorität
42	Grünzug Im Gleisdreieck	• Schaffung eines zusammenhängenden Grünraums	• Weiterführung der fußwegebegleitenden Grünverbindung in Richtung Brachfläche Ellhornstraße • Schaffung von wegebegleitenden Skulpturen oder natürlichen Elementen (Findlinge, Balanciergelegenheiten etc.)	• Entwicklung eines Grünkonzepts		3
Wasser						
43	See /Bach im Bürgerpark	• Nutzung der Uferbereiche als Aufenthalts- und Erlebnisbereiche	• Einrichtung von Sitzpodesten (Förderung von Ausblicken und Verweilstätten) • Anlage eines flachen Sandbereichs • Anlage von Treppenstufen zur Erlebbarkeit des Wassers • Entwicklung eines Erlebnisbereichs am Ufer für Kinder mit naturnahen Materialien • Ergänzung von Kunst am Wasser	• Einbindung in das Gesamtkonzept für den Bürgerpark • Realisierung einzelner Schritte		1
44	Holzhafen	• Anbindung an den Yachthafen (vgl. Maßnahme A1 im Konzept Geestemünde geht zum Wasser)	• Verbindung des Holzhafens mit dem Yachthafen durch Stelen oder Skulpturen als optische Verbindung • Anlage einer (temporären) Gastronomie / Öffnung der Gastronomie des Ernst-Barlach-Hauses • Bereitstellung von Holzliegen oder mobilen Sitzelementen • Anlage eines Holzfloßes zur Fortbewegung mit Seilen	• Überprüfung des Konzepts „Geestemünde geht zum Wasser“ auf Aufenthalts- und Spielqualitäten • Realisierung einzelner Schritte	• vgl. Maßnahme 9	1
45	Yachthafen	• Ermöglichung der Zugänglichkeit • Verknüpfung mit dem Stadtteil (vgl. Maßnahme A2 im Konzept Geestemünde geht zum Wasser)	• Entfernen der Zäune • Gestaltung der Uferbereiche • Einrichtung von attraktiven Aufenthaltsbereichen für alle Generationen • Anlage von erlebnisreichen Spiel- und Bewegungselementen • Verbindung des Yachthafens mit dem Holzhafen durch Stelen oder Skulpturen als optische Verbindung	• Überprüfung des Konzepts „Geestemünde geht zum Wasser“ auf Aufenthalts- und Spielqualitäten • Realisierung einzelner Schritte	• Werkstatt zur Entwicklung von Skulpturen mit Kindern und Jugendlichen	1

Nr.	Ort	Ziel	Maßnahme	Schritte zur Umsetzung	Beteiligung	Priorität
46	Geestevorhafen	• Ermöglichung der Nutzbarkeit der Uferbereiche (vgl. Maßnahme A8 im Konzept Geestemünde geht zum Wasser) • Attraktive Gestaltung der Treppenanlage	• Anlage von Sitzpodesten und Aussichtsplattformen am Ufer • Gestaltung von Spiel- und Aufenthaltsbereichen für alle Altersgruppen • Gestaltung mit Bewegungselementen und Klangelementen sowie Lichtsäulen (evtl. Einbeziehung der Klangelemente aus einem WiN-Projekt der Immanuel-Kant-Schule) • Einrichtung von Wasser- und / oder Lichtelementen auf der Treppe an der Bussestraße (vgl. Maßnahme A7 im Konzept Geestemünde geht zum Wasser) • Weiterführung der Elemente als Leitobjekt des Projekts „Geestemünde geht zum Wasser“	• Überprüfung des Konzepts „Geestemünde geht zum Wasser“ auf Aufenthalts- und Spielqualitäten • Realisierung einzelner Schritte • Prüfung der Machbarkeit der Treppengestaltung		1
Verkehr						
47	Hauptbahnhof	• Erhöhung der Aufenthaltsqualität	• Anlage von attraktiven Sitzgelegenheiten (Sitzlinien etc.) für verschiedene Altersgruppen	• Klärung der Eigentumsverhältnisse • Abstimmung mit den Verkehrsunternehmen		2
48	Ellhornstraße	• Erhöhung der Verkehrssicherheit • Reduzierung von Geschwindigkeiten	• Durchführung einer Geschwindigkeitsmessaktion mit Polizei und Kindergarten • Entwicklung von Skulpturen zur Erhöhung der Aufmerksamkeit der Autofahrer • Anlage von fahrdynamischen Einbauten	• Koordination zwischen Polizei und Kindergarten	• Einbindung der Kinder	3

Nr.	Ort	Ziel	Maßnahme	Schritte zur Umsetzung	Beteiligung	Priorität
49	Sachsenstraße (vgl. Stadtumbau-prozess)	• Optimierung des Parkraums	• Freihalten der Gehwege von parkenden Autos • Temporäre Sperrung der Straße als Spiel- und Erlebnisraum (Spielfest, Bewegungsbaustelle) an einem Nachmittag • Unterstützung der Aktion durch die Allmersschule	• Erstellung eines Parkraumkonzepts • Organisation des Spielfestes	• Einbeziehung der Allmersschule in die Planung und Organisation	3
50	Georg-Büch-ner-Straße	• Erhöhung der Verkehrssicherheit • Reduzierung von Geschwindigkeiten	• Veränderung des Straßenquerschnitts zur Reduzierung der Geschwindigkeit • Hervorhebung der Querungshilfen durch farbige Skulpturen • Kampagne zur Geschwindigkeitsreduzierung an den Schulen	• Erstellung eines Konzepts • Rückkopplung an den Schulen	• Einbeziehung der Anwohner in die Konzeption des Straßenraums	1
51	Feldstraße / Hülsen	• Erhöhung der Übersichtlichkeit der Kreuzung	• Rückschnitt der hohen Hecke auf dem Privatgrundstück • Prüfung einer möglichen Versetzung des Schuppens auf dem Privatgrundstück • Aufstellung eines Stop-Schildes in der Feldstraße	• Vermittlung zwischen Gartenbauamt und Anwohnern	• Absprache mit den Anwohnern	3
52	Boschstraße, Grünhöfe	• Reduzierung der Geschwindigkeiten	• Anlage von querschnittsreduzierenden Straßeneinbauten zur Geschwindigkeitsreduzierung unter Berücksichtigung vorhandener Wegebeziehungen • Ermittlung des Bedarfs an weiteren Querungshilfen	• Lösungsfindung mit dem Verkehrsunternehmen	• Begehung der Straße mit Anlie-gern und Nutzern aller Altersgrup-pen	1

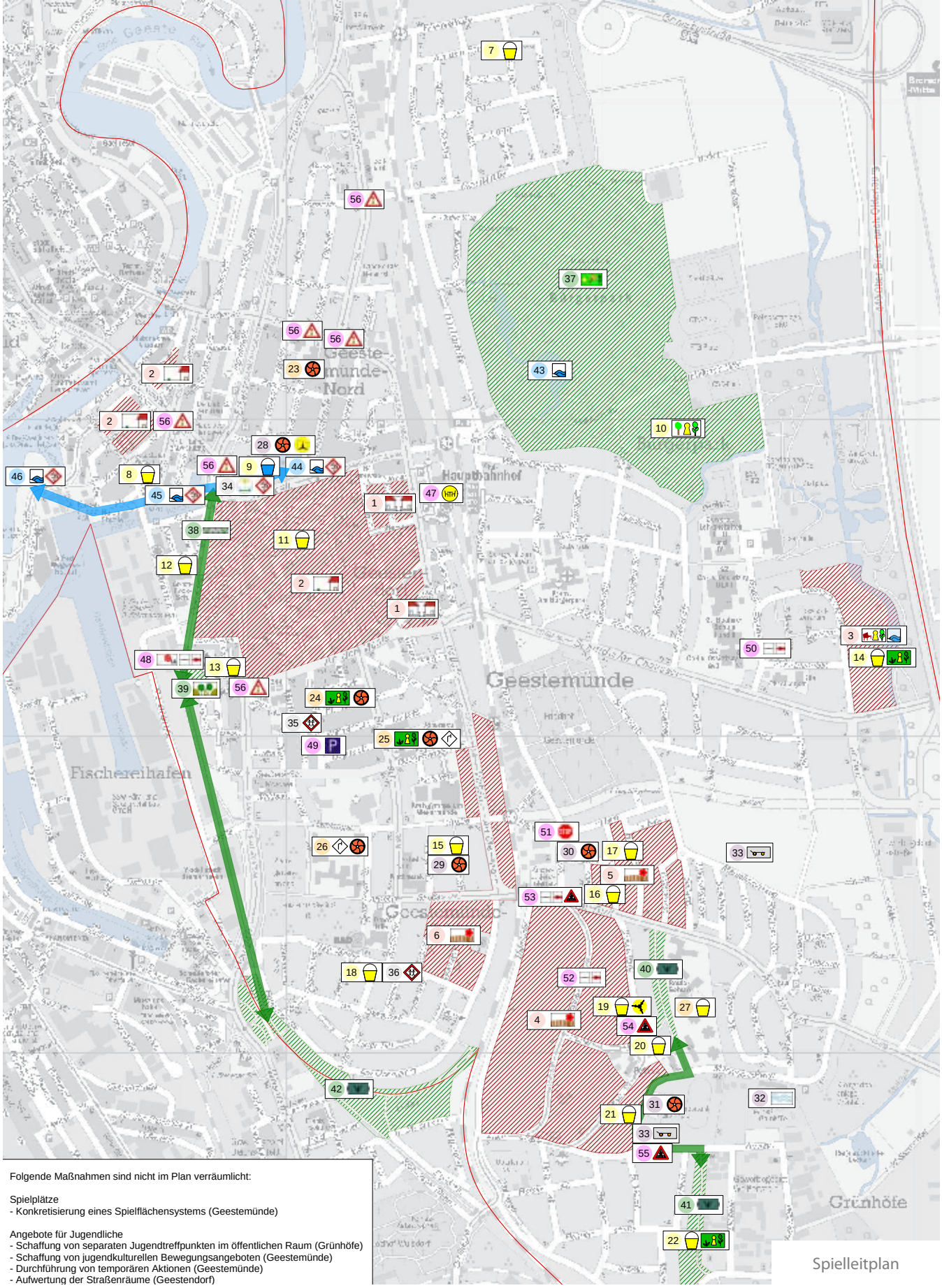
Nr.	Ort	Ziel	Maßnahme	Schritte zur Umsetzung	Beteiligung	Priorität
53	Auf der Bult, Grünhöfe	• Erhöhung der Verkehrssicherheit	• Reduzierung der Geschwindigkeiten zu Beginn der Straße • Einheitliche Regelung der Vorfahrt für Autofahrer • Anpassung der Querungshilfe im Bereich Feldstraße an die Laufwege der Fußgänger • Aufstellung eines Dialog Display zur Überwachung der Geschwindigkeiten	• Absprache mit dem Verkehrsunternehmen	• Begehung der Straße mit Anliegern und Nutzern aller Altersgruppen	1
54	Braunstraße, Grünhöfe	• Erhöhung der Verkehrssicherheit • Schaffung zusammenhängender Wegeverbindungen	• Umlage der Querungshilfe an den Ein- und Ausgang des Spielplatzes • Gestaltung des Querungsbereichs durch farbige Elemente, mit Grünelementen und durch Einengung des Fahrbahnbereichs	• Koordination mit der Verkehrsplanung		2
55	Auerstraße, Höhe Marschbrookweg, Grünhöfe	• Vernetzung der Grünzüge	• Errichtung einer grünen Querungshilfe zur Verbindung der beiden Grünzüge • Gestaltung mit farblichen Elementen und Rasengittersteinen	• Prüfung der Machbarkeit		2

Nr.	Ort	Ziel	Maßnahme	Schritte zur Umsetzung	Beteiligung	Priorität
56	Geestemünde, z.B. Rheinstr. zur Mozartstr. Richtung Osten, Fr.-Ebert-Straße, Fr.-Ebert-Str. / Rheinstr., Columbusstr. / Borriesstr., Elbinger Platz, Georgstr. / An der Mühle	• Erhöhung der Verkehrssicherheit	• Optimierung der Grünphasen der Lichtsignalanlagen für Fußgänger	• Abstimmung mit dem Verkehrsunternehmen		1
	Geestendorf	• Aufwertung der Straßenräume	• Begrünung der Straßenräume • Anlage von kleinen Platzbereichen und grünen Parktaschen für Fußgänger • Anwendung des Freiburger Modells zur Verkehrsberuhigung	• Prüfung der Machbarkeit durch die Verwaltung	• Absprache mit den Anwohnern	2

Nr.	Ort	Ziel	Maßnahme	Schritte zur Umsetzung	Beteiligung	Priorität
Öffentlichkeitsarbeit, Aktionen, Beteiligung						
	Geestemünde, v.a. Grünhöfe	• Verbesserung der Sauberkeit	• Entwicklung einer Kampagne gegen Verunreinigungen wie Graffiti, Müll etc. • Öffentlichkeitsarbeit im Stadtteil, in den Schulen sowie in öffentlichen Einrichtungen • Durchführung der Aktion „Klar Schiff“ in einzelnen Ortsteilen in Kooperation mit Schulen, Kitas und anderen Einrichtungen	• Festlegung eines Gebiets • Organisation der Materialien • Kampagne zur Öffentlichkeitsarbeit		
	Geestemünde	• Weiterführung der Steuerungsgruppe • Nachhaltigkeit der Spielleitplanung	• Ausstattung der Steuerungsgruppe mit einem Mandat über einen Ratsbeschluss • Verabschiedung im Stadtrat zusammen mit der Verabschiedung der Spielleitplanung	• Formulierung einer Ratsvorlage		
	Geestemünde	• Öffentlichkeitsarbeit	• Öffentlichkeitsarbeit in der Presse und im Internet zur Erhaltung der Präsenz der Spielleitplanung bei den Bürgern • Durchführung eines Fotoprojekts „Mein Geestemünde“ • Bewerbung der Umsetzung vereinzelter Maßnahmen durch Bürger	• Kampagne zur Öffentlichkeitsarbeit • Organisation des Fotoprojekts	• Kinder und Jugendliche im Rahmen des Foto-projekts	
	Bremerhaven	• Weitere Beteiligungsprojekte mit Kindern und Jugendlichen • Nachhaltigkeit der Spielleitplanung	• Weiterführende Beteiligung	• Bereitstellung von finanziellen Mitteln zur Durchführung der Beteiligungsaktionen • Einbindung der pädagogischen Fachkräfte	• Kooperation mit Schulen und Kin-dergärten	

Nr.	Ort	Ziel	Maßnahme	Schritte zur Umsetzung	Beteiligung	Priorität
	Bremerhaven	• Nachhaltigkeit der Jugendbeteiligung absichern	• Absicherung des Dialogs mit Jugendlichen in den Stadtteilen	• Bereitstellung von finanziellen Mitteln zur Durchführung der Beteiligungsaktionen • Einbindung von kreativen Gruppen		
	Bremerhaven	• Betreuung der Spielplätze	• Einbindung von Spielplatzpaten in die Spielleitplanung • Kooperation mit dem Förderwerk Bremerhaven (vgl. Projekt Außenraum Concierge)	• Erarbeitung eines Konzeptes (vgl. Herne, http://www2.herne.de/buf/download/LOS_Herne_084-085_Spielplatzpaten.pdf)		
	Bremerhaven	• Vernetzung der Spielleitplanung mit dem Stadtmarketing • Vernetzung von Strukturen	• Weiterführende Vernetzung der vor Ort vorhandenen Strukturen • Präsentation der Spielleitplanung im Internet			

Nr.	Ort	Ziel	Maßnahme	Schritte zur Umsetzung	Beteiligung	Priorität
	Bremerhaven	• Einbeziehung von Senioren • Förderung von generationsüber-greifenden Aktivitäten	• Aktivierung von Potenzialen zum ehrenamtlichen Engagement z.B. für Nachbarschafts- und Hausaufgabenhilfe	• Gespräche mit Multiplikatoren, die in der Altenpflege tätig sind		
	Bremerhaven	• Einbeziehung von Jugendlichen in die städtische Haushaltsplanung • Aufweitung von Beteiligungs-strukturen	• Schaffung eines Beteiligungsformates für die Einbindung von Jugendlichen in die Haushaltsplanung der Stadt			
	Bremerhaven	• Einrichtung eines Verfügungsfonds für Jugendliche	• Bereitstellung von 5000,00 € für Projekte, die von Jugendlichen angestoßen und umgesetzt werden • Möglichkeit zur kurzfristigen Finanzierung von Projekten	• Suche nach einem Förderer		



Folgende Maßnahmen sind nicht im Plan verräumlicht:

Spielplätze
- Konkretisierung eines Spielflächensystems (Geestemünde)

Angebote für Jugendliche
- Schaffung von separaten Jugendtreffpunkten im öffentlichen Raum (Grünhöfe)
- Schaffung von jugendkulturellen Bewegungsangeboten (Geestemünde)
- Durchführung von temporären Aktionen (Geestemünde)
- Aufwertung der Straßenräume (Geestendorf)

Spielleitplan

- Aufwertung Spielbereich
- Errichtung Jugendtreffpunkt
- Schaffung überdachter Aufenthaltsbereich
- Aufwertung Bolzplatz
- Aufwertung Basketballplatz
- Aufwertung Freibad
- Errichtung Skateanlage
- Naturnahe Gestaltung
- Quartierspark
- Waldspielbereich
- Mehrgenerationenpark
- Erlebnisbereich Brache
- Aufwertung Wohnumfeld
- Schaffung grüner Aufenthaltsbereiche
- Aufwertung Blockinnenbereich
- Errichtung Quartiersplatz
- Wegebegleitende Elemente
- Attraktive Sitzgelegenheiten
- Aufwertung Aufenthaltsbereich
- Ufergestaltung
- Aufwertung Wegeverbindung
- Aufwertung Fuß- und Radweg
- gemeinsame Verkehrskontrolle
- Veränderung Straßenquerschnitt
- Errichtung Querungshilfe
- Optimierung Lichtsignalanlage
- Parkraumkonzept
- Optimierung Kreuzung
- Stadtteilgrenze

Spielleitplanung Bremerhaven Geestemünde

Spielleitplan

Auftraggeber: Magistrat der Stadt Bremerhaven
Kartengrundlage: Magistrat der Stadt Bremerhaven, Vermessungs- und Katasteramt

Maßstab: 1:5000

Gez.: CP 15.04.2011

Planungsbüro Stadt-Kinder

5.3 Leitprojekte

5.3.1 Mehrgenerationenpark Bürgerpark

Der Bürgerpark besitzt für den Stadtteil Geestemünde eine hohe Bedeutung. Aufgrund der kaum vorhandenen Freiflächen ist der Bürgerpark das wichtigste Freiraumpotential in Geestemünde und schafft somit einen Ausgleich zu den dicht besiedelten Siedlungsbereichen.

Grünbetonte Freiräume sind ein zentraler Standortfaktor und Motor der Stadtentwicklung. Dem Bürgerpark fällt ein zentraler Stellenwert bei der Freiraumaufwertung in Geestemünde zu. Der Stadtteilpark ist durch weitläufige Grünflächen, dichten Baumbestand und weite Sichtachsen geprägt. Die südliche Teilfläche ist stark durch intensive Freizeitnutzung geprägt. So befinden sich dort der Spielplatz, eine Bolz- und Liegewiese mit Grill und eine DiscGolf-Anlage.

Ziel ist es, den Bürgerpark als Mehrgenerationenpark zu stärken und die Gebrauchswertqualitäten zu erhöhen.

So soll vor allem der südliche Bereich gestärkt und durch verschiedene Angebote ergänzt werden. Der Spielplatz sollte aufgewertet und als Wald-Spielplatz gestaltet werden. Die Verwendung natürlicher Materialien und die Integration in den vorhandenen Baumbestand stehen dabei im Vordergrund. Ebenso sollten Aufenthaltsbereiche für alle Altersgruppen geschaffen werden, die in Teilen überdacht sind.

Waldspielplatz

Auch dem größeren Teil des Bürgerparks sollten verschiedene Funktionen zugewiesen werden. So ist die Ausweisung einer Grillwiese oder die Schaffung einer zweiten Hundewiese vorzunehmen. Um den Erlebniswert des Parks zu stärken, sollte eine Adventure-Golf-Anlage angelegt werden. Auch die Einbettung einer Bewegungsfläche aus Tartan in eine Wiesenfläche erhöht die Attraktivität des Parks und verleiht ihm ein Alleinstellungsmerkmal. Unerlässlich ist, dass eine klare und ablesbare Zonierung der verschiedenen Funktionsflächen vorgenommen wird.

Adventure-Golf

Zentrales Element der Aufwertung des Bürgerparks ist die Gestaltung der Gehwege sowie die Verbesserung der Beleuchtung. Eine abwechslungsreiche, modellierte und mit begleitenden Elementen ausgestattete Wegegestaltung wertet den Bürgerpark auf und schafft eine Besonderheit mit Wiedererkennungswert. So wird der Prozess des Gehens erlebnisreich, spannend und vor allem für Kinder interessant. Die Beleuchtung sollte parkverträglich optimiert und Angsträume vermieden werden.

Die Einbeziehung der Wasserflächen inklusive der Uferbereiche wertet den Bürgerpark zusätzlich auf. Durch kleine Sandbereiche, zugängliche Uferstellen, Sitzplateaus oder Stege wird das Element Wasser erlebbar.

Als ‚Landmarke' kann ein Aussichtsturm geschaffen werden, der, auf dem Drachenberg positioniert, weithin gut sichtbar ist und auch einen hervorragenden Blick in

den Bürgerpark ermöglicht. Kombiniert mit einer überdachten Aufenthaltsfläche stellt der Turm eine Attraktion für Kinder und Jugendliche dar.

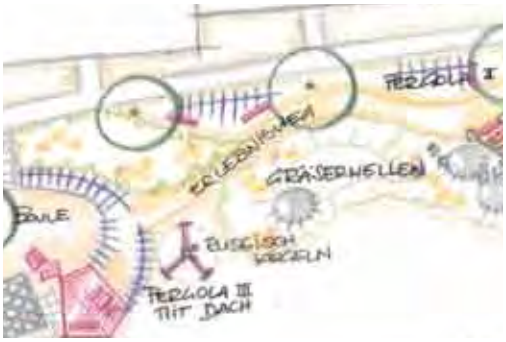
Wie die Erfahrungen im Umgang mit innerstädtischen Grünanlagen zeigen, lassen sich Gebrauchswerte nicht allein über die Gestaltung herstellen. Erforderlich ist ein Pflegekonzept sowie eine Verantwortungsübernahme durch die Nutzer. Diese lässt sich nur herstellen, wenn die Bewohner aktiv an der Inwertsetzung der Fläche beteiligt werden. Eine qualifizierte Beteiligung stärkt die Identifikation und führt zur Übernahme einer Verantwortung. Daraus resultiert eine bedarfsgerechte Gestaltung, welche ein wichtiger Baustein zur Werterhaltung der Investition ist.

Verfahrensbausteine

- Erstellung eines Masterplans ‚Freiraum' für den Bürgerpark
- Rückkopplung der Planung mit den Anwohnern des Parks sowie Kindern und Jugendlichen
- Beteiligung von Kindern und Jugendlichen an der Planung und Bau eines Treffpunkts
- Beteiligung der Bewohner von Geestemünde an der Gestaltung von Teilflächen über Mitbauaktionen
- Entwicklung eines Konzepts zur Sicherheit im Park z.B. in Kooperation mit Beschäftigungsträgern

5.3.2 Blockinnenbereiche als Spiel- und Aufenthaltsorte in Geestendorf

Im stark verdichteten Geestendorf fehlen wohnungsnahe Spiel- und Aufenthaltsbereiche. Die Bebauung ist sehr kompakt und in den Innenhöfen der Blöcke sind zumeist Nebengebäude oder Stellplätze auf parzellierten Grundstücken zu finden. Dort mangelt es an qualitätvollem Grün und einem attraktiven Wohnumfeld.



Attraktives Wohnumfeld

Um die Attraktivität des Wohnstandortes Geestendorf zu erhöhen, müssen die Blockinnenbereiche aufgewertet und anders genutzt werden. Durch die Zusammenlegung mehrerer Parzellen kann ein zusammenhängender Freiraum entstehen, der sowohl für, vor allem kleinere, Kinder als auch für Erwachsene attraktiv ist. Als wohnungsnaher Treffpunkt für Erwachsene mit einer hohen Aufenthaltsqualität dienen die Innenbereiche auch der Stärkung von Nachbarschaften. Kleinere Kinder können in den Höfen ungestört und ohne Gefährdung, z.B. durch den Straßenverkehr spielen. Fußläufige Wegeverbindungen als Vernetzungselemente im Stadtteil sollten ebenfalls angelegt werden. Eine Verknüpfung mit dem Stadtumbau West stärkt diese Maßnahme und erzeugt Synergien im Stadtteil.

Erlebnisreiche Hofgestaltung

Verfahrensbausteine

- Verknüpfung mit dem Stadtumbau West
- Umsetzung einer Modellmaßnahme zur Entfaltung einer Signalwirkung
- Gespräche mit Eigentümern zur beispielhaften Zusammenlegung von Hofbereichen
- Beteiligung der Mieter an der Planung
- Aufwertung der Hofbereiche mit Grünelementen, Aufenthaltsgelegenheiten und attraktiven naturnahen Spielelementen
- Durchführung von Mitbaukationen zur Einbeziehung der Bewohner
- Integration von Qualitäten einer kinderfreundlichen Hofgestaltung in ein aufzulegendes Hofprogramm

5.3.3 Geestemünde geht zum Wasser – Geestemole – Yachthafen – Holzhafen

Der Bereich Geestemole – Yachthafen – Holzhafen soll zusammenhängend entwickelt und aufgewertet werden. Dabei steht die Entwicklung von Spiel- und Aufenthaltsbereichen, Aufwertung von Wegebeziehungen sowie das Element Wasser im Vordergrund. In dieses Vorhaben sollen Maßnahmen der Spielleitplanung eingebunden werden.

Zentraler Punkt für Spiel- und Bewegungsangebote ist der Holzhafen. Leitendes Motiv der Aufwertung des Spielplatzes sollte das Thema‚Bewegung' sein, um eine thematische Verbindung mit den anderen Angeboten in diesem Bereich zu schaffen. Verschiedene Wackel- oder Balancierelemente sowie ein naturnahes Kletterobjekt (z.B. Baumstammmikado) können dieses Thema unterstreichen. Auch das Aufgreifen des Themas Wasser in Form eines Wasserspielplatzes ist vorzunehmen. Die Sportflächen am Holzhafen sollen in das Bewegungskonzept einbezogen werden.

Auf der Wasserfläche am Holzhafen ist ein Holzfloß zu errichten, mit dem sich Kinder und Jugendliche an einem Seil entlang über die Wasserfläche ziehen können.

Holzfloß, Quelle: http://www.bayern-ferienbauernhof.de/piratenspielplatz_amberg.htm

Ebenfalls dient die Einrichtung einer temporären Gastronomie der Belebung des Bereichs und fördert die Nutzung durch verschiedene Altersgruppen.

Eine Aufwertung der Aufenthaltsgelegenheiten muss ebenfalls im Bereich des Elbinger Platzes vorgenommen werden. Die vorhandene Ecke ist umzustrukturieren und übersichtlicher zu gestalten.

Am Yachthafen ist es unumgänglich, die Zugänglichkeit zu verbessern und die Zäune zu entfernen. Auch die Wegeverbindung entlang des Yachthafens muss ergänzt und vernetzt werden. Die Uferbereiche sind zu gestalten und attraktive Spiel- und Aufenthaltsmöglichkeiten für alle Altersgruppen anzulegen.

Der Geestevorhafen muss für alle Generationen attraktiv und erlebnisreich gestaltet werden. Eine Ergänzung von Sitzpodesten und Aussichtsplattformen zur Erlebbarkeit des Ufers an der Weser und an der Geeste ist eine sinnvolle Gestaltung zur Attraktivierung des Bereichs. Des Weiteren können Klang- oder Lichtelemente installiert werden, um einen Erlebnisbereich zu schaffen und einen besonderen Ort zu erzeugen. Ebenfalls einbezogen werden sollte die Treppe an der Bussestraße. Kombiniert mit Wasser- und Lichtelementen kann sie einen bedeutenden Beitrag zur Aufwertung des Geestevorhafens leisten.

Treppengestaltung

Generell gilt es, die verschiedenen Bereiche durch wegebegleitende Elemente miteinander zu vernetzen. Lichtelemente im Boden, Säulen, Stelen oder Skulpturen tragen zu einer Verbindung bei und machen die Wege attraktiv. In diese Gestaltung sollte ebenfalls der Fußweg in der Ulmenstraße einbezogen werden. Bei den Wegen am Holzhafen ist auch eine abwechslungsreiche Veränderung des Bodenbelags sowie eine Modellierung vorzunehmen.

Verfahrensbausteine

- Ergänzung des Konzeptes „Geestemünde geht zum Wasser" durch die Maßnahmen der Spielleitplanung
- Erstellung eines anschlussfähigen Entwurfskonzepts zur Umsetzung der Ideen zu den Themen‚Bewegung',‚Vernetzung' und‚Wasser'
- Entwicklung eines Leitobjekts als wegebegleitendes Element

5.3.4 Aufwertung des Bolzplatzes Meisenstraße

Der Bolzplatz an der Ecke Meisenstraße / Feldstraße in Grünhöfe hat für die Jugendlichen im Stadtteil eine hohe Bedeutung. Er ist zentraler Treffpunkt und wird stark frequentiert. Auf Grund seiner Nähe zum Dienstleistungszentrum (DLZ) sind vor allem im Nachmittags- und Abendbereich häufig Jugendliche dort, die vom Jugendtreff dorthin gehen. Sie spielen dort gegeneinander und richten Turniere aus.

Der Bolzplatz befindet sich jedoch in einem schlechten Zustand. So ist der Bodenbelag verbesserungswürdig und Sitzgelegenheiten sind nicht vorhanden. Auch der Zaun, der den Bolzplatz umgibt, bedarf einer Aufwertung. In den Beteiligungsaktionen äußerten die Jugendlichen den Wunsch, den Bolzplatz umzugestalten und aufzuwerten. Sie wollen aktiv an der Veränderung mitwirken.

Aufwertung Bolzplatz – Wandgestaltung

In Planungsworkshops und Mitbauwochenenden sollen die Jugendlichen über das Dienstleistungszentrum an der Gestaltung des Bolzplatzes mitwirken. Nach Erstellung eines Planums durch den Bauhof der Stadt Bremerhaven können die Jugendlichen an tribünenartigen Sitzgelegenheiten mit bauen. Auch eine Gestaltung des Zauns mit farbigen Fußabdrücken der Jugendlichen wurde bereits in den Beteiligungsaktionen vorgeschlagen. Mit einem Fest soll die Eröffnung des Bolzplatzes gefeiert werden.

Verfahrensbausteine

- Planungsworkshops mit Jugendlichen über das DLZ
- Mitbauaktionen zur Umsetzung des Konzepts

5.3.5 Erhöhung der Verkehrssicherheit in der Ellhornstraße

An der Ellhornstraße befinden sich die Kindertagesstätte sowie die als Naturspielraum genutzte Brachfläche. In diesem Bereich sind viele, vor allem jüngere, Kinder unterwegs. In den Beteiligungsaktionen wurde deutlich, dass es in der Ellhornstraße jedoch vermehrt zu Verstößen gegen die Geschwindigkeitsbegrenzungen seitens der Autofahrer kommt. Die Kinder fühlen sich dort unwohl und unsicher im Straßenverkehr. Ziel ist es, durch verschiedene Maßnahmen die Verkehrssicherheit dort zu erhöhen und Geschwindigkeiten zu reduzieren.

Im Sinne eines Starterprojekts kann zunächst eine Geschwindigkeitsmessung mit Kindern und der Polizei erfolgen. Kinder halten Autofahrer an und verteilen ‚Strafzettel' wegen überhöhter Geschwindigkeit. Dies erzeugt bei den Autofahrern ein höheres Schuldbewusstsein und führt zukünftig zu reduzierten Geschwindigkeiten.

Geschwindigkeitsmessung

Zudem müssen Veränderungen im Straßenraum erfolgen. Eine Verschwenkung der Fahrbahn durch Einengung des Straßenraums sowie die Anlage von fahrdynamischen Einbauten ist sinnvoll.

Ergänzt werden sollte dies durch die Anlage einer grünen Querungshilfe auf der Höhe des Eingangs der Kita. Die Querungshilfe kann z.B. aus grünem Tartan bestehen. Sie soll optisch eine Verbindung zu der Brachfläche herstellen und die Autofahrer durch die Veränderungen im Bodenbelag auf die Geschwindigkeitsreduzierung hinweisen. Kombiniert werden kann dies durch grüne Skulpturen, die sich als Leitmotiv durch den Straßenraum ziehen.

Verfahrensbausteine

- Geschwindigkeitsmessaktion mit der Polizei und Kindern aus der Kita als Starterprojekt der Spielleitplanung
- Entwicklung eines Konzepts zur Straßenraumumgestaltung
- Entwicklung einer Skulptur zusammen mit der Kita

5.3.6 Sicherung und Weiterentwicklung der Brachfläche Ellhornstraße

Die Brachfläche an der Ellhornstraße hat für die Bewohnerinnen und Bewohner von Geestendorf eine zentrale Bedeutung. Sie ist der einzige Freiraum in direkter Nachbarschaft. Auch im Sinne der Grünverbindung in Richtung Süden (Im Gleisdreieck) spielt sie eine übergeordnete Rolle.

Die Brache wird sowohl von Erwachsenen als auch von Kindern und Jugendlichen für Spiel, Bewegung und Aufenthalt intensiv genutzt. Sie muss daher als naturnahe Fläche gesichert und erhalten werden. Die rechtliche Absicherung und Widmung als Naturspielraum im Flächennutzungsplan der Stadt Bremerhaven ist unabdingbar. Eingriffe wie ein sanfter Pflanzenrückschnitt sind nur behutsam und zurückhaltend vorzunehmen. Die Brache ist als Naturspielraum für verschiedene Generationen weiter zu entwickeln.

Naturspielraum

Verfahrensbausteine

- Auftrag der Steuerungsgruppe Spielleitplanung an das Stadtplanungsamt zur rechtlichen Absicherung der Fläche (Bestandsschutz)
- Einbeziehung der Kita Ellhornstraße in die Pflege und Entwicklung des Naturspielraums
- Entwicklung eines Standortes für Außenraumaktivitäten der Kita analog zum Waldkindergarten

5.3.7 Masterpläne zum Wohnumfeld in Grünhöfe und Bürgerpark-Süd

Das Wohnumfeld in Grünhöfe und in Bürgerpark-Süd ist vor allem durch großflächiges Abstandsgrün geprägt. Der mehrgeschossige Wohnungsbau ist von weitläufigen Rasenflächen umgeben, die kaum gestaltet oder modelliert sind. Auch die Fußwege, die diese Wiesenflächen durchziehen, sind stellenweise in einem sehr schlechten Zustand oder entsprechen nicht den Routen und Wegebedürfnissen der Bewohner. Die Wiesenflächen haben einen sehr geringen Gebrauchswert und stellen keine attraktiven Spiel-, Erlebnis- und Aufenthaltsräume dar.

Im Rahmen eines Masterplans zum Wohnumfeld sollen Qualitäten für die Freiräume definiert und für die Bewohnerinnen und Bewohner nutzbare und anziehende Räume geschaffen werden. Eine Kooperation zwischen der Stadtverwaltung und den Wohnungsbauunternehmen ist dabei unerlässlich. Nur durch eine Zusammenarbeit hinsichtlich der Abstimmung von Maßnahmen und durch eine Beteiligung der Bewohnerinnen und Bewohner lassen sich Grünhöfe und Bürgerpark-Süd gezielt aufwerten.

Bewohnerbeteiligung

Das Ziel ist die konsequente Entwicklung der Siedlungen zu einem Wohnstandort für Familien mit Kindern. Kinder- und Familienfreundlichkeit soll als Marke und Alleinstellungsmerkmal etabliert werden. Sie soll sich unmittelbar in der Ablesbarkeit von Architektur und Außenraumgestaltung vermitteln.

In bewusster Abwendung von dem Planungsprinzip isolierter Teilflächengestaltung soll ein Gesamtkonzept entwickelt werden, das Liegenschaftsgrenzen und Altersgruppen übergreifend Spiel-, Erlebnis-, und Aufenthaltsqualitäten hervorbringt. Das Konzept bezieht sich auf das grünbetonte Wohnumfeld sowie auf die Straßenräume. Die integrierte Erneuerung führt zu einer Aufwertung der Quartiere insgesamt.

Verfahrensbausteine

- Abstimmung eines Prozesses mit den Wohnungsbaugesellschaften
- Einbeziehung der Bürgerinnen und Bürger in das Verfahren des Masterplans
- Schrittweise Umsetzung der Masterpläne

5.4 Starterprojekte

5.4.1 Geschwindigkeitsmessung vor der Kita Ellhornstraße

Als gemeinsames Projekt zwischen der Kita Ellhornstaße und der Polizei soll vor der Kita eine Geschwindigkeitsmessaktion durchgeführt werden. Die Kinder messen zusammen mit Polizisten an den verschiedenen Geräten die Geschwindigkeiten der Autofahrer und verteilen ggf. anschließend‚Strafzettel', um die Autofahrer auf das Tempolimit in diesem Bereich aufmerksam zu machen. Zudem werden durch das Projekt vor allem jüngere Kinder an den Straßenverkehr heran geführt und mit ihm vertraut gemacht.

Dieses Starterprojekt sollte ebenfalls vor dem Dienstleistungszentrum, Auf der Bult durchgeführt werden.

Verkehrsprojekt

Bausteine

Geschwindigkeitsmessungen, Radarkontrollen, Zeitmessungen in Bezug auf Geschwindigkeiten oder Länge der Grünphasen an Lichtsignalanlagen, Einrichtung einer provisorischen und temporären Querungshilfe, Anhalten von Autos mit der Verkehrskelle und Verteilung von Strafzetteln („Sie sind ... km/h zu schnell gefahren und ich lebe vielleicht bald nicht mehr!") durch die Kinder an Autofahrer, etc.

5.4.2 Entwurfsworkshop Skulpturen für den Fußweg Arndtstraße

Im Rahmen des Konzepts „Geestemünde geht zum Wasser" soll auch die Wegebeziehung in der Arndtstraße aufgewertet werden, die gerade von Grundschulkindern häufig begangen wird. Dazu bedarf es vor allem der Beseitigung von Angsträumen. Pflanzenrückschnitt sowie die Optimierung der Beleuchtung sind dabei die wichtigsten Faktoren.

Dieser Fußweg wird aufgrund seines Baumbestandes von Kindern und Jugendlichen aus Geestemünde auch „Hexenwald" genannt. Dieser Begriff sollte als Grundlage für die Entwicklung von Skulpturen oder wegebegleitenden Elementen genommen werden, um die Wegebeziehung gestalterisch aufzuwerten und für Kinder und Jugendliche interessant zu machen. In einem Entwurfsworkshop sollen Kinder und Jugendliche zusammen mit einem Künstler Ideen und Konzepte entwickeln, wie das Thema „Hexenwald" dargestellt werden kann. Auch die Erarbeitung eines Prototyps ist sinnvoll.

In das Konzept sollte ebenfalls eine abwechslungsreiche Gestaltung des Weges hinsichtlich Bodenbelag und Topografie einbezogen werden. Dabei ist auf die Nutzung des Weges durch Fahrradfahrer zu achten.

5.4.3 Temporäre Spielstraße in Geestendorf

Um das Defizit an Spiel- und Freiräumen in Geestendorf auszugleichen, soll für einen Nachmittag eine Straße für den Autoverkehr gesperrt und als Spielstraße freigegeben werden. Dazu müssen im Vorfeld die Anwohner über das Projekt informiert und gebeten werden, die Straße nicht für den ruhenden Verkehr in diesem Zeitraum zu nutzen. Auch Einbahnstraßenregelungen, Zeiten der Müllabfuhr oder Baustellen sind im Vorfeld zu beachten.

Damit die Straße als Spiel-, Erlebnis- und Aufenthaltsraum wiedergewonnen werden kann, sollte sie durch die Bewegungsbaustelle oder die mobile Minigolfanlage des Förderwerks Bremerhaven bestückt werden. Eine Betreuung durch eine Kita oder eine Grundschule ist ebenfalls denkbar.

Als gutes Beispiel für dieses Starterprojekt dienen die temporären Spielstraßen im Frankfurter Nordend, die im Rahmen des ExWoSt-Projekts„Vernetzte Spiel- und Bewegungsräume“ geschaffen wurden. In diesem ebenfalls hoch verdichteten Bereich findet das Projekt seit mehreren Jahren großen Anklang bei Kindern, Erwachsenen und Senioren (vgl.: http://www.frankfurt.de/sixcms/detail.php?id=2509340).

Temporäre Spielstraße, Quelle: Stadt Frankfurt

5.4.4 Schaffung von Spielzonen in Geestendorf

Neben der Einrichtung von temporären Spielstraßen sollen generell Spielzonen in Geestendorf geschaffen werden. Als Vorbild dient das Freiburger Modell zur Verkehrsberuhigung.

Ziel der Stadt Freiburg ist es, die Belange von Kindern in die Verkehrsplanung zu integrieren. Die Straße soll als Spiel- und Bewegungsraum zurückgewonnen werden ohne bauliche und kostenintensive Maßnahmen vornehmen zu müssen. Über gestalterische Unterschiede werden in verkehrsberuhigten Zonen Bereiche mit integrierter Spielfunktion hervorgehoben. Die Eingangssituationen werden mit Pflanzbeeten, Pollern oder Piktogrammen gestaltet. In Teilbereichen der Straße werden durch versetzte Parkstreifen Spielflächen markiert: als deutliche Signale an die Autofahrer, dass hier mit spielenden Kindern zu rechnen ist. So können mit geringfügigen Eingriffen in den Straßenraum Teilflächen als Spielraum zurückgewonnen werden.

Um eine Spielzone einzurichten, muss ein Anwohner die Umsetzung bei der Stadt Freiburg beantragen. Daraufhin wird seitens der Verwaltung das Votum aller Anwohner eingeholt. Besonders gewichtet werden Haushalte mit Kindern. Eine intensive Öffentlichkeitsarbeit zur Herstellung eines Konsens bei den Bewohnern und Hinweise auf ein erforderliches verändertes Verkehrsverhalten sind wichtige maßnahmenbegleitende Strategien (vgl. http://www.freiburg.de/servlet/PB/menu/1146876/index.html). Für Bremerhaven kann die Steuerungsgruppe Spielleitplanung ein solches Vorhaben initiieren und mit den Bewohnern abstimmen. Über neue Formen der Bewohnerbeteiligung z.B. in Form von Werkstattverfahren ist für die Planung ein Konsens herzustellen.

Freiburger Modell zur Verkehrsberuhigung,
Quelle: Stadt Freiburg im Breisgau

6 Erste Erfolge der Spielleitplanung

„Mädchenraum“ im Kinder- und Jugendtreff des DLZ Grünhöfe

Bereits bei der Auftaktveranstaltung zur Spielleitplanung hat sich das große Interesse bei den Kindern und Jugendlichen, auch aus dem Ortsteil Grünhöfe, abgezeichnet.

Eine Vielzahl von Besucherinnen und Nutzerinnen der Kinder- und Jugendeinrichtung im DLZ hat sich sehr engagiert für ihre Wünsche und Vorstellungen eingesetzt und an der ersten Planungsphase teilgenommen. Schon damals wurde deutlich, dass sich die Mädchen und jungen Frauen einen „informellen Treffpunkt“ im Haus wünschen, der für sie und vor allen Dingen von ihnen mit „geplant“ werden kann.

In der Folge haben die Kinder und Jugendlichen gemeinsam mit den pädagogischen Mitarbeiterinnen Ideen gesammelt, Fragebögen entwickelt, recherchiert wie der Raum aussehen könnte, usw.

Auch an der Umsetzung der einzelnen Maßnahmen, wie der Herrichtung des Raumes (Malen, Tapezieren, Aufbau des Mobiliars, etc.) haben sie mitgewirkt. Als Ergebnis konnte dann am 10. Mai 2011 der Mädchenraum offiziell eingeweiht werden.

Los geht es: Auftakt der Spielplanung

Bremerhaven. Alle interessierten Jugendlichen und Erwachsenen sowie besonders auch Kinder an den Start: Sie sind am Mittwoch, 27. Oktober, von 16.30 bis 18.30 Uhr zur Auftaktveranstaltung zur „Spielleitplanung Geestemünde“ ins Dienstleistungszentrum Grünhöfe (DLZ), Auf der Bult 5, eingeladen.

Die Spielleitplanung wird in Bremerhaven gemeinsam mit dem Planungsbüro „Stadt-Kinder“ aus Dortmund erstellt.

[28.10.2010] Gelungener Auftakt zur Spielleitplanung
Bremerhaven-Geestemünde

Nach der Begrüßung der zahlreichen Interessierten an der Spielleitplanung durch den Stadtrat Helf Grantz erläuterte Peter Apel vom Planungsbüro „Stadt-Kinder“ – Dortmund den Anwesenden in kurzen Worten was Spielleitplanung ist, welche Voraussetzungen notwendig sind und wie eine Umsetzung im späteren Verlauf möglich ist.

Insbesondere freute er sich über die rege Beteiligung der Kinder und Jugendlichen, die bei bisherigen Veranstaltungen in anderen Kommunen nicht zu verzeichnen war.

Wie Spielleitplanung funktioniert und welche erforderlichen Schritte, in welcher Reihenfolge, stattfinden, erklärte Christina Peterburs, ebenfalls Mitarbeiterin des Dortmunder Büros.

Im Anschluss ging es dann recht schnell in die Vorbereitungsphase und den Dialog zu Orten, die Kindern und Jugendlichen aus ihrer Sicht in Geestemünde gefallen. In kleineren Arbeitsgruppen sammelten die Beteiligten die unterschiedlichsten Gedanken und Ideen zum Thema und suchten das Gespräch miteinander.

Im Ergebnis läßt sich festhalten, das es eine beeindruckende Anzahl von Plätzen, Treffpunkten und Orten gibt, die aus Kinder- und Jugendsicht relevant sind. Auch so genannte „Angst-Räume“ wurden benannt und aufgeschrieben. Im zukünftigen Verlauf der Spielleitplanung werden nun Gruppen gebildet, die im Rahmen von „Streifzügen“ den Stadtteil erkunden und ihre Eindrücke dokumentieren.

Auftakt für kindgerechten Spielleitplan

GEESTEMÜNDE. „Wir setzen Segel“ heißt das Motto für Kinder, Eltern, Erziehende: Am Mittwoch, 27. Oktober, nimmt das Modellprojekt „Spielleitplanung“ der Stadt richtig Fahrt auf. Kurs: Kinder- und familienfreundliches Geestemünde. Dafür sollen Politik, Behörden, Kirchen, Vereine und alle sozialen Einrichtungen im gleichen Boot sitzen und einen Spielleitplan als „Lotsen“ entwickeln, der zeigt, wo Schwachstellen im Stadtteil sind und wie sie verbessert werden können.

Wo drückt der Schuh?

Am 27. Oktober um 16.30 Uhr sind alle Interessierten, vor allem die Kinder, zum Forum im Dienstleistungszentrum Grünhöfe – auf der Bult 5 – eingeladen, um zu sagen, an welchen Ecken und Plätzen Geestemündes der Schuh drückt, wo etwas verändert werden muss, was sich Kinder wünschen. Auch, wo sich Heranwachsende meistens im Stadtteil aufhalten, soll Projektleiterin Christina Peterburs vom Dortmunder Planungsbüro „Stadt-Kinder“ Hinweise geben. (sus)

Achtung: Kind guckt mit!

Startschuss für neues Beteiligungsprojekt: Kinder und Jugendliche erstellen Spielleitplan für Geestemünde

VON SUSANNE SCHWAN

GEESTEMÜNDE. Ohne Kinder geht hier gar nichts. Ab sofort bekommen Baustellen im ganzen Stadtteil besonders scharfäugige Beobachter: die jüngsten Bürger. Und Stadtplaner, Behörden und Institutionen einen „Lotsen“ – den neuen „Spielleitplan“. Alle Kinder, Jugendlichen und Einrichtungen Geestemündes sollen mitmachen und Straßen, Plätze, Winkel und Wege darauf hin abklopfen, ob sie gut für Kinder sind.

15 000 Euro kostet das Geestemünder Modellprojekt „Spielleitplanung“, von dem die anderen Stadtteile profitieren sollen – vernetzt mit Ämtern, Kirchen, Kitas, Schulen, Freizeittreffs, Vereinen, Polizei und Marketing. Schon 2009 waren 50 000 Euro für das Projekt, das erstmals in dieser Dimension einen ganzen Stadtteil auf Kinder-Bedürfnisse abrustet, im Haushalt beantragt worden. „Die Politik hat zu Jahresbeginn 30 000 bereit gestellt“, erklärt Sozialdezernent Helf Grantz (SPD), die tatsächlich fehlenden 15 000 Euro hat das Landesprogramm Impulse für soziales Zusammenhalt erst jetzt bewilligt.

Darum hat das beauftragte Dortmunder Planungsbüro Stadt-Kinder erst jetzt los. Seit 2007 verpflichtet die Stadtverfassung dazu, Kinder bei der Stadtentwicklung zu beteiligen, aber viele gute Einzelinitiativen landeten in der Versenkung – zum Ärgernis der kindlicher Wünsche gibt's kein Geld. „Der Spielleitplan muss nicht in neue Investitionen münden“, stellt Gartenbaumeisterin Thomas Reinicke klar, „sondern da einfließen, wo sowieso gerade Mittel zur Umgestaltung da sind.“ Können Kinder künftig „Velo“ zum Verkauf einer Spiel-Wiese erklären? „Bei Diskrepanzen“, betont Grantz, „werden wir überlegen, ob wir die Bebauungspläne ändern müssen.“

„Guck mal, an der Straßenecke muss 're Ampel für Schulkinder hin.“ So wie auf diesem Bild des Dortmunder Planungsbüros werden auch Geestemünder Kinder Schwachpunkte auf einer Karte skizzieren. Foto Stadt-Kinder

DREI FRAGEN AN

CHRISTINA PETERBURS, DIPLOM-INGENIEURIN FÜR RAUMPLANUNG, PROJEKTLEITERIN „STADT-KINDER“

Eine Zukunftswerkstatt mit den Stadtplanern

Wie funktioniert der Spielleitplan?

Zuerst machen wir mit allen, die mit Jugendlichen zu tun haben, Bestandsaufnahme. Wo sind die Treffpunkte, welche Straßen, Plätze, Halte- stellen werden genutzt, wo sind gefährliche Punkte? Am 27. Oktober ist um 16.30 Uhr im DLZ Grünhöfe der öffentliche Auftakt: „Wir setzen Segel“. Dort sagen die Kinder selbst, was sie wünschen.

Reicht das als Beteiligung?

Nein. Wir verteilen 300 Fragebögen an den Geestemünder Schulen und verteilen „subjektive Landkarten“, darin zeichnen die Schüler von der 1. bis 13. Klasse ein, wo sie sich aufhalten, welche Wege sie zum Beispiel zum Sport oder zu Freunden gehen. Mit Klassengruppen gehen wir auf Streifzüge: Was ist gut, was schlecht, was wäre schön?

Was ist Ziel der Aktion?

Eine Zukunftswerkstatt mit den Stadtplanern – wo kann schon etwas umgesetzt werden? Wie kann die Einmischung sicher gestellt werden? Ab Mitte 2011 sollen alle Einrichtungen den „Spielleitplan“ für die tägliche Arbeit nutzen.

Bürgerpark wird aufgepeppt

Spielleitplanung führt zu erstem Projekt

BREMERHAVEN (fm). Sitzen und klönen. Toben, turnen, rutschen und einen Platz für sich haben – das sind Wünsche, die Kinder und Jugendliche für Geestemünde haben. In einer Spielleitplanung wurden sie seit Herbst gesammelt, jetzt gibt es eine Ideensammlung für ein erstes Projekt im Bürgerpark. Denn der ist vielen zu langweilig und soll aufgepeppt werden. „Die Kinder haben Bedürfnisse und besondere Wünsche“, sagt Liselotte Gundermann vom Gartenbauamt, das bei der Spielleitplanung eines der beteiligten Ämter ist. Gemeinsam mit dem Jugendamt und dem Stadtplanungsamt sowie weiteren Beteiligten wollen sie Geestemünde kindgerechter gestalten. „Den Bedarf haben wir bei dem Projekt festgestellt“, sagt sie.

In verschiedenen Stufen haben die Behörden gemeinsam mit dem Planungsbüro Stadt-Kinder aus Dortmund den Stadtteil gemeinsam mit Kindern und Jugendlichen erkundet. Mehrere Spaziergänge durch Geestemünde haben Mängel und Wünsche aufgezeigt. „Zum Beispiel haben wir Verkehrsprobleme gesehen, gelernt, wo sich Kinder und Jugendliche aufhalten und was sie von ihrem Umfeld eigentlich erwarten“, sagt Gundermann. 350 Kinder haben dafür Fragebögen ausgefüllt, 100 an den Streifzügen teilgenommen und je 30 an einer Zukunftswerkstatt im GTV-Heim.

Sie haben nach einer Erkundung im Bürgerpark viele neue Ideen gesammelt, wie sie sich eine Umgestaltung des Spielplatzes am Seniorenheim. Hier wünschen sich alle Gruppen überdachte Sitzgelegenheiten, verbunden mit Rutschen, Klettergestellen und weiteren Einrichtungen. Das Gartenbauamt prüft die Vorschläge, die in einem leerstehenden Laden in der Georgstraße 46 präsentiert werden, und will versuchen, die größten Anforderungen umzusetzen – „sofern die Mittel da sind“, so Gundermann.

Die Freifläche an der Ellhornstraße erhalten

Doch das soll nicht das einzige Projekt bleiben. „Die Spielleitplanung ist weiter gefasst“, sagt die Kinderbeauftragte Karin Pomplun. Damit bekomme man ein verbindliches Werk, das bei der Stadtplanung zu beachten ist – die Beteiligung von Jugendlichen und Kindern ist in der Stadtverfassung festgeschrieben. „Ein Beispiel: Neben dem Bürgerpark ist für die Jugendlichen die Freifläche an der Ellhornstraße wichtig“, sagt Pomplun. Würde diese bebaut werden, empfänden sie das als Verlust. „Eine Spielleitplanung kann dem entgegentreten.“

Im Herbst soll die Planung abgeschlossen sein. „Es ist der Versuch, allen Altersgruppen etwas anzubieten“, sagt Gundermann. Ob das möglich ist, hänge freilich auch von den Mitteln ab, die zur Verfügung gestellt werden könnten.

Kinder planen Treffpunkt im Bürgerpark

GEESTEMÜNDE. Ein Chillplatz mit Muschelsesseln und eine BMX-Bahn – so stellen sich Jugendliche ihren Treffpunkt im Bürgerpark vor. Weil ein jugendgerechter Pavillon fehlt, haben sich zwei Dutzend Schüler an einem Planungsworkshop beteiligt. Die Ergebnisse sollen schnellstmöglich umgesetzt werden.

Im Vereinsheim des Geestemünder Turnvereins trafen sich die Aktiven zum großen Finale. Vorausgegangen war eine mehrmonatige Findungsphase, in der Kinder und Jugendliche zunächst einmal ihre Bedürfnisse bündeln sollten. Die Stadt lässt derzeit für 50 000 Euro eine Spielleitplanung für den Stadtteil Geestemünde erstellen. Moderiert wird das Vorhaben vom Dortmunder Planungsbüro „Stadt-Kinder“.

Fragebogenaktion

Ergänzend dazu organisierte das Planungsbüro eine Fragebogenaktion. 330 Kinder wurden angesprochen, um ihre Meinung zu Detailfragen zu ergründen, sagt Projektleiterin Christina Peterburs: „Ein Ergebnis ist, dass der Bürgerpark zu den wichtigsten Treffpunkten in Geestemünde gehört, aber auch, dass dort ein wetterfester Anlaufpunkt fehlt.“ Der sollte nun in der Planungswerkstatt entworfen werden.

Beteiligt daran war auch die Klasse 6c der Humboldtschule und ihr Lehrer Stephan Penning: „Eine spannende Sache, wenn die Kinder aktiv in die Gestaltung eingebunden werden.“ Dass die Ideen auch realisiert werden, dafür will das Gartenbauamt sorgen. „Wir haben noch Lotteriemittel, die derzeit blockiert sind“, nennt Grünplanerin Liselotte Gundermann eine mögliche Finanzierungsquelle. Größenordnung: rund 20 000 Euro. (guh)

Geestemünde aus Kindersicht

Bremerhaven (sj). Der Stadtteil als Spiel- und Wohlfühlplatz. Unter diesem Blickwinkel soll für Geestemünde eine Spielleitplanung entwickelt werden. Konzeptentwickler sind dabei die Kinder und Jugendlichen selbst. Bei einer Veranstaltung am ersten Oktober, am Mittwoch, 27. Dienstleistungs 16.30 Uhr im Grünhöfe. Auf der Bult 3, können sie Wünsche und Ideen für ihre Umgebung einbringen. Bei dem Treffen stellt das Planungsbüro Stadt-Kinder aus Dortmund vor, was mit der Spielleitplanung möglich ist. Zugleich wollen die Planer Vorschläge sammeln und hoffen auf Unterstützung möglichst vieler Kinder und auch Erwachsener, die den Stadtteil familienfreundlicher gestalten wollen.

7 Ausblick

Die Spielleitplanung hat die Interessen von Kindern und Jugendlichen in Geestemünde zur Darstellung gebracht und damit neue Sichtweisen auf die gemeindliche Entwicklung erschlossen. In den Vordergrund gerückt sind die Freiräume, die gesichert, weiter entwickelt und vernetzt werden müssen und auch die Lebensqualität der erwachsenen Bewohner erhöhen – denn Kinder- und Jugendfreundlichkeit ist ein Indikator für Lebensqualität und eine zentrale Strategie zur Absicherung der Zukunftsfähigkeit von Städten.

Mit dem Spielleitplan, den Maßnahmenempfehlungen und der Qualitätszielkonzeption ist eine hochwertige Entscheidungsgrundlage für die Realisierung von Vorhaben entstanden. Dadurch können die Belange von Kindern und Jugendlichen qualifiziert in planerische Abwägungsprozesse eingebunden werden. Der Spielleitplan ist eine wichtige Grundlage, um sicherzustellen, dass die Bedürfnisse von Kindern und Jugendlichen in der kurz-, mittel- und langfristigen Planung berücksichtigt werden.

Über die Spielleitplanung werden Fehlinvestitionen vermieden und die gesamte Kommunalentwicklung gestärkt. Die Spielleitplanung trägt dazu bei, langfristig Finanzmittel effektiv einzusetzen. Nur so kann ein Spielraum für die jungen Generationen geschaffen werden, sodass Geestemünde für die jungen Bewohner attraktiv bleibt.

Wichtig für die langfristige und dauerhafte Durchführung der Spielleitplanung ist die Weiterführung der Arbeitsgruppe, die auch zukünftig Aufgaben der Steuerung und des Monitoring übernehmen sollte. Ebenso unerlässlich ist die Festlegung eines Hauptverantwortlichen, der die Umsetzung des Spielleitplans koordiniert und die Maßnahmenempfehlungen in die weitere Stadtentwicklung einspeist. Die mit der Spielleitplanung begonnene Beteiligung sollte als Bestandteil einer neuen partizipativen Planungskultur verankert werden. Dabei sind auch zukünftig Beteiligungsverfahren von Kindern und Jugendlichen mit denen der Erwachsenen im Sinne eines generationenübergreifenden Dialogs zu verknüpfen. Die Beteiligungsverfahren sind über die Schulen und Kitas zu organisieren, ebenso wie über Jugendeinrichtungen. Eine ämterübergreifende Organisation ist dabei unerlässlich.

Wichtig ist, dass Kinder und Jugendliche nicht nur bei der Planung einbezogen werden; Mitbauaktionen stellen einen ebenso wichtigen Bereich dar. Zudem dürfen sie nicht nur in die Planung von Spiel- und Sportbereichen einbezogen werden, sondern in alle Bereiche der Stadtentwicklung.

Durch die konsequente Fortführung einer kinder-, jugend- und familienfreundlichen Stadtentwicklung kann sich Bremerhaven gegenüber anderen Kommunen positionieren. Kinder- und Jugendfreundlichkeit ist als „Marke" der Stadt öffentlichkeitswirksam zu kommunizieren und zu verankern.

Die Spielleitplanung bringt Qualitätsgewinne für alle:

- Stadt braucht Jugend – Jugend braucht Stadt
- Stadt als Rahmen für Spielen, Erleben, Bewegen, Begegnen und Lernen
- Kinder und Jugendliche als Träger von Innovation - Beteiligung als Methode zur Erschließung ihres Alltagswissens
- Beteiligung – als Dialog der Generationen – führt Menschen zusammen
- Kinder- und Jugendfreundlichkeit – der menschliche Maßstab in der Stadtentwicklung und Stadtplanung
- Kinder- und Jugendfreundlichkeit – der Indikator für Lebensqualität in Städten
- Kinder- und Jugendfreundlichkeit – der Königsweg zur Zukunftssicherung von Städten

Spielleitplanung – ein Traum wird wahr!