

Heidelberg

315

# DER ANDERE PARK

## Jugendwerkstatt

27. Juni 2018



# Inhaltsverzeichnis

<b>1. Erste Phase der Kinder- und Jugendbeteiligung 2017.....</b>	<b>5</b>
<b>2. Zweite Phase der Jugendbeteiligung 2018: Jugendwerkstatt.....</b>	<b>7</b>
2.1 Ablauf.....	7
2.2 Themenwelten .....	8
2.3 Konkretisierung der Themenwelten .....	9
2.4 Priorisierung der Themenwelten.....	16

Hinweis: Die Dokumentation der Sitzung ist unter [www.heidelberg.de/konversion](http://www.heidelberg.de/konversion) > Infomaterial > Bürgerbeteiligung Phase II - Standortbezogene Betrachtungen und Entwicklungskonzepte > Südstadt abrufbar.



# 1. Erste Phase der Kinder- und Jugendbeteiligung 2017

Eine erste, breit angelegte Kinder- und Jugendbeteiligung zur Freiraumentwicklung auf der Konversionsfläche Südstadt fand bereits im Juli 2017 statt. Zu diesem Zeitpunkt war „Halbzeit“ des zweistufigen Wettbewerbs zu „Der Andere Park“, in dessen Verlauf Landschaftsarchitekten Entwürfe für die Flächen Reitplatz, Paradeplatz, Torhausplatz und Bürgerpark entwickeln sollten. Im Juli 2017 wurden in der ersten Jurysitzung von den ursprünglich 21 teilnehmenden Landschaftsarchitekturbüros sieben ausgewählt, damit diese ihre Entwürfe in der zweiten Wettbewerbsstufe weiter qualifizieren können. An dieser Schnittstelle, zwischen den zwei Wettbewerbsstufen, wurde eine breite Bürgerbeteiligung sowie auch Kinder- und Jugendbeteiligung angesetzt.

So wurden Kinder altersgerecht zu ihren Spielbedürfnissen allgemein, Jugendliche zu den im Wettbewerb verbliebenen sieben Entwürfen beteiligt, um diese Ergebnisse an die Landschaftsarchitekten für ihre zweite Überarbeitung mit auf den Weg geben zu können. Die verschiedenen Beteiligungsveranstaltungen der Kinder- und Jugendbeteiligung wurden von S&N Kommunalberatung im Auftrag der Stadt Heidelberg moderiert und dokumentiert (unter [www.heidelberg.de/konversion](http://www.heidelberg.de/konversion) > Infomaterial > Bürgerbeteiligung Phase II - Standortbezogene Betrachtungen und Entwicklungskonzepte > Südstadt > Kinder-, Jugend- und Elternbeteiligung 2017 DER ANDERE PARK). Weitere Kooperationspartner waren päd-aktiv e.V., Kulturfenster e.V., der Stadtjugendring Heidelberg e.V., die Pestalozzischule Heidelberg, das Helmholtz-Gymnasium sowie die Willy-Hellpach-Schule und die Julius-Springer-Schule.

Der vollständige Beteiligungsprozess für Kinder und Jugendliche im Juli 2017 umfasste folgende Bausteine:

- Kinderbeteiligung beim Päd-Aktiv-Fest (75 Teilnehmende).
- Kinderbeteiligung in moderierten Gruppen in der Pestalozzi-Grundschule (ca. 175 Teilnehmende).
- Jugendbeteiligung in moderierten Großgruppen im Helmholtz-Gymnasium (ca. 200 Teilnehmende).
- Jugendbeteiligung in einem offenen Forum beim Stadtjugendring Heidelberg (7 Teilnehmende).
- Kinder- und Elternbeteiligung in der Familienwerkstatt mit Kulturfenster e.V. im Eddy-House auf der Konversionsfläche (11 Teilnehmende).

Als Methode wurde in allen Gruppen eine altersgerechte Moderation der Großgruppe mit Graphic Recording als Dokumentationsform kombiniert. Dabei wurden je nach Alter die Präferenzen an die Nutzung von öffentlichem Raum erfragt und ab der 5. Klasse konkret zu den Plänen der Landschaftsarchitekten in Beziehung gesetzt.

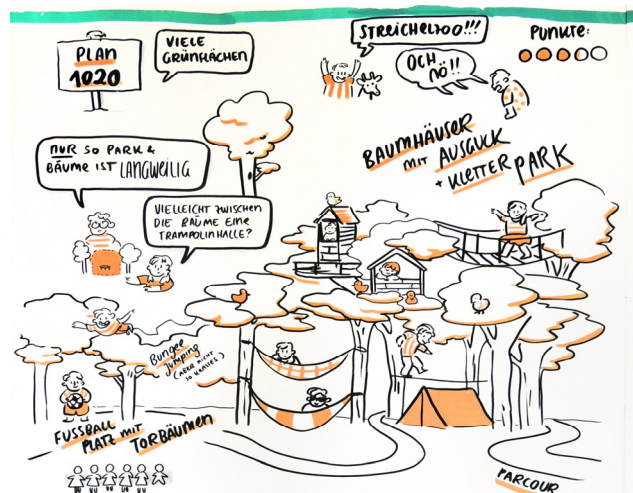
Das Graphic Recording dokumentierte konkrete Vorstellungen und Diskussionen innerhalb der Gruppen und verbildlichte die Ideen und Visionen der beteiligten Personen.



Graphic Recording-Ergebnis aus der Kinderbeteiligung 2017

Die Ergebnisse wurden den verbliebenen Planungsteams im Rahmen des Ausgabeworkshops sowie des 5. Arbeitskreises „Der Andere Park“ (20. Oktober 2017) für ihre weitere Planung komprimiert vorgestellt. Darüber hinaus erhielten sie anhand der Graphic Recordings eine Einführung in die Rückmeldungen der Kinder und Jugendlichen zu ihren Entwürfen oder die Spielbedürfnisse allgemein.

Zwei der im Juli beteiligten Jugendlichen konnten dafür gewonnen werden, als sachverständige Berater an der zweiten Jurysitzung teilzunehmen und sich mit ihren Interessen in die Diskussion einzubringen. Für die Vertretung der Kinderinteressen übernahm diese Aufgabe eine pädagogische Fachkraft vom Kulturfenster e.V. stellvertretend für die Kinder. Damit war eine Beteiligung von Kindern und Jugendlichen über den gesamten Prozess hinweg gewährleistet, was vor allem deswegen wichtig ist, weil Kinder und Jugendliche eine der zentralen zukünftigen Nutzergruppen sind.



Graphic Recording-Ergebnis aus der Jugendbeteiligung 2017 zum Entwurf von Studio Vulkan

## 2. Zweite Phase der Jugendbeteiligung 2018: Jugendwerkstatt

Nach der Zustimmung des Heidelberger Gemeinderats zur Beauftragung des Landschaftsarchitekturbüros Studio Vulkan mit der vertiefenden Entwurfsplanung und der Umsetzung im Mai 2018, hat nun die nächste Projektphase begonnen, in der der vorhandene Entwurf so weit qualifiziert und vertieft werden soll, dass er nach der fachlichen Genehmigung umgesetzt, sprich gebaut, werden kann.

In dieser Phase der Konkretisierung und vertiefenden Planung ist es Ziel, mit den Jugendlichen, die 2017 bereits teilgenommen haben, noch einmal über den Siegerentwurf ins Gespräch zu kommen. Dabei sollen die Hinweise der Jugendlichen zu diesem Entwurf den Planern für die nun anstehende Planungsphase mitgegeben werden.

Die zwei Jugendlichen, die als sachverständige Berater an der zweiten Jurysitzung teilgenommen haben, haben den auch in der ersten Phase 2017 beteiligten Klassen von ihrem Erleben der Jurysitzung sowie dem Siegerentwurf berichtet. Dabei haben sie auch für die zweite Phase der Beteiligung geworben. Diese zweite Jugendbeteiligung hat mit einer Jugendwerkstatt am 27. Juni 2018 stattgefunden, an der 42 Jugendliche des Helmholtz-Gymnasiums und der Julius-Springer-Schule. Es war eine sehr altersgemischt Gruppe (6. bis 10. Klasse des Helmholtz-Gymnasiums und eine Berufsschulklasse).

### 2.1 Ablauf

Während der Jugendwerkstatt stellt zunächst Frau Winogrand, Studio Vulkan, den Entwurf insgesamt vor und geht dabei besonders auf die für Jugendliche spannenden Räume ein. Eine besondere Rolle spielen hier die Themenwelten im Bereich des Parks und der Parkerweiterung (Checkpoint). Hierfür werden anschließend Themenwelten gesammelt, die die Jugendlichen sich gut vorstellen können für den Park. Nach einer Clusterung der Vorschläge zu insgesamt sieben Themenwelten können sich die Jugendlichen für eine der Welten entscheiden und in Arbeitsgruppen vertiefend und konkretisierend Vorschläge zur Ausgestaltung erarbeiten. Danach werden diese Vorschläge der gesamten Gruppe vorgestellt und es besteht die Möglichkeit mithilfe von drei Klebepunkten pro Person eine Priorisierung der Themenwelten vorzunehmen.

## 2.2 Themenwelten

Nach der Vorstellung des Entwurfs durch Studio Vulkan können die Jugendlichen Vorschläge für Themenwelten machen, die ihre Bedürfnisse im Park widerspiegeln. Die einzelnen Nennungen werden anschließend zu den folgenden sieben Themenwelten zusammengefasst:

- Pflanzen-, Wasser- und Eiswelt
- Trampolinwelt, Klettern und Rutschen
- OpenAir/Autokino
- Strandwelt Grill- und Chillwelt
- Sinneswelt
- Skatepark/Graffiti-Welt
- Wunschwelt (=Themenspeicher)



## 2.3 Konkretisierung der Themenwelten

Die Jugendlichen finden sich anschließend in Arbeitsgruppen zu den jeweiligen Themenwelten zusammen und erarbeiten gemeinsam, wie diese ihrer Meinung ausgestaltet werden könnten.

### Grill- und Chill und Strandwelt

#### Strandwelt:

- Strand- und Chillwelt nebeneinander, Übergang: Hängematten, Strandwelt neben Wasserwelt
- Strandpartys einmal im Monat
- Pallettenmöbel, Strandbar mit Sandfläche und Beachvolleyballfelder

#### Chillwelt:

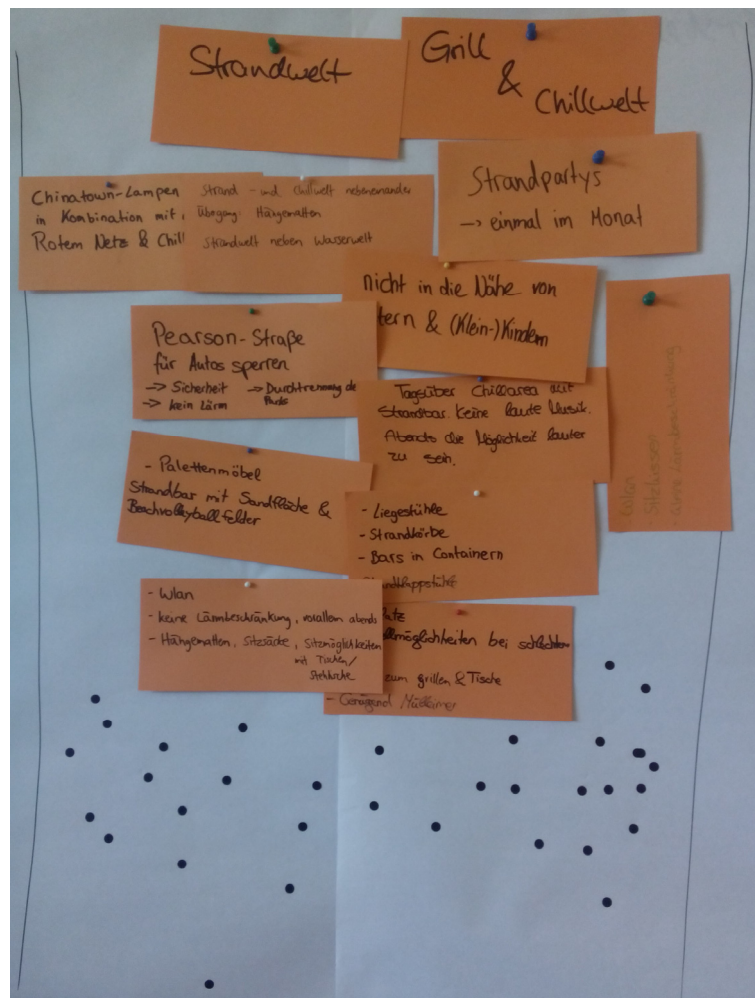
- WLAN, keine Lärmbeschränkung, vor allem abends,
- Hängematten, Sitzsäcke, Sitzmöglichkeit mit Tischen beziehungsweise Stehtischen
- Sitzkissen
- Tagsüber Chillarea, keine laute Musik, abends die Möglichkeit lauter zu sein
- Liegestühle, Strandkörbe, Bars in Containern, Strandklappstühle
- Chinatownlampen in Kombination mit rotem Netz und Chill-Welt

#### Generelle Hinweise:

- Nicht in die Nähe von Eltern und (Klein-) Kindern
- Pearson-Straße für Autos sperren, zur Sicherheit, für weniger Lärm, gegen die Durchtrennung des Parks

### Fazit:

Es zeigt sich, dass die Jugendlichen zum einen das Bedürfnis nach einem Raum für sich haben, der vor allem der Lärmproblematik gerecht wird, Platz bietet, sich dort gemeinsam aufzuhalten – es schön zu haben und ihre Dinge dort zu tun (zum Beispiel: WLAN, Chillen, Beachvolleyball).

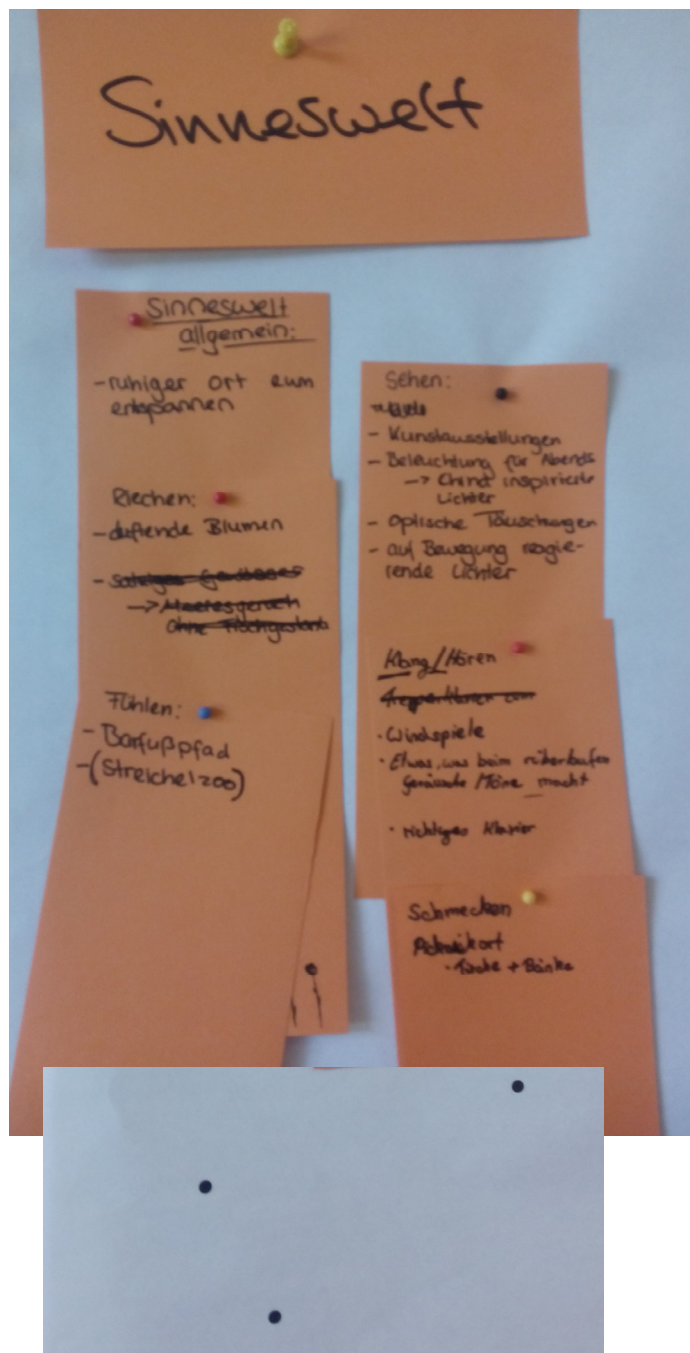


## Sinneswelt

- Ruhiger Ort zum Entspannen,
- Riechen: duftende Blumen,
- Fühlen: Barfußpfad, (Streichelzoo)
- Sehen: Kunstausstellungen, Beleuchtung für abends, zum Beispiel „China-inspirierte“ Lichter, optische Täuschungen oder auf Bewegung reagierende Lichter,
- Klang/Hören: Windspiele; etwas, das beim hinüberlaufen Geräusche/Töne macht, richtiges Klavier
- Schmecken: Picknickort, Tische und Bänke

### Fazit:

Die Jugendlichen wünschen sich einen Park, der die Sinne berühren kann.



### Pflanzen- Wasser- und Eiswelt

Wasser und Action:

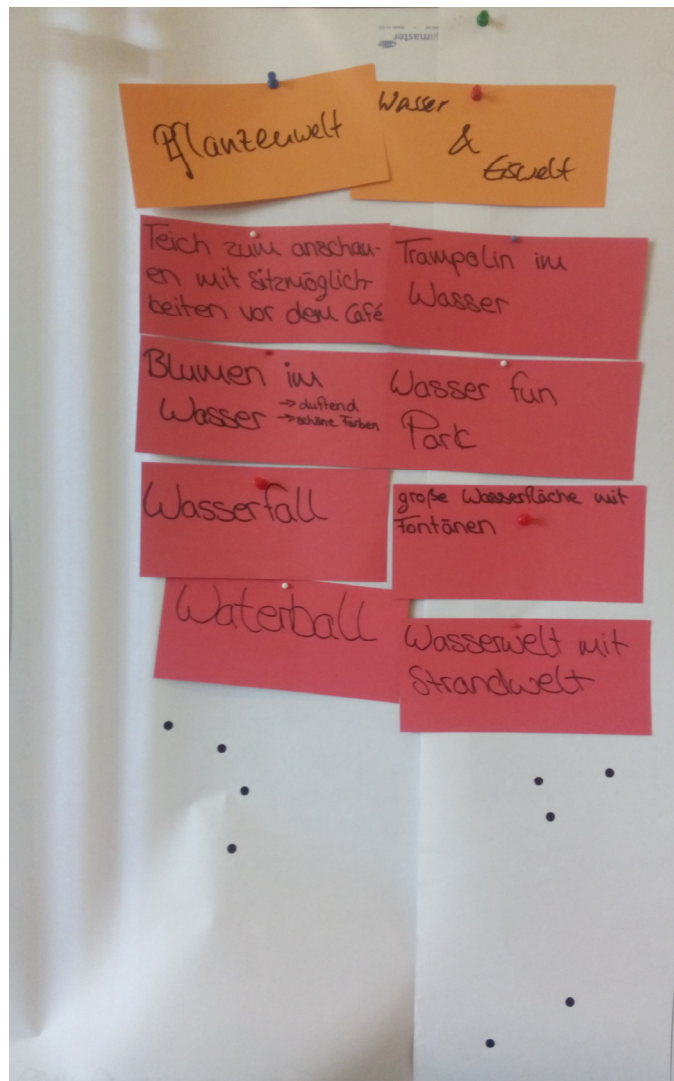
- Trampolin im Wasser
- Waterball
- Wasser-Fun-Park
- Wasserwelt mit Strandwelt

Wasser als Gestaltungselement im Park:

- Teich zum Anschauen und Sitzmöglichkeiten vor dem Café
- Blumen im Wasser: duftend, schöne Farben
- Große Wasserfläche mit Fontänen
- Wasserfall

### Fazit:

Die Jugendlichen zeigen auch ein deutliches Bedürfnis nach Wasserflächen. Während die einen eher die Nutzung des Wassers vor Augen haben, ist den anderen in ihrem Parkverständnis eher das Wasser als Gestaltungselement, auch in der Bedeutung der Sinneswahrnehmung, wichtig.



### Skatepark/Graffiti-Welt

Gestaltungswünsche an einen Skatepark:

- Skatepark anstelle BMX-Platz
- Teile mit Sonnensegel bedeckt
- Öffentliche Werkzeuge zum Reparieren von Bikes und Skateboards
- Skatepark wie in den USA am Strand
- Skateshop
- Skatepark im Graffitistyle

Graffitiwelt

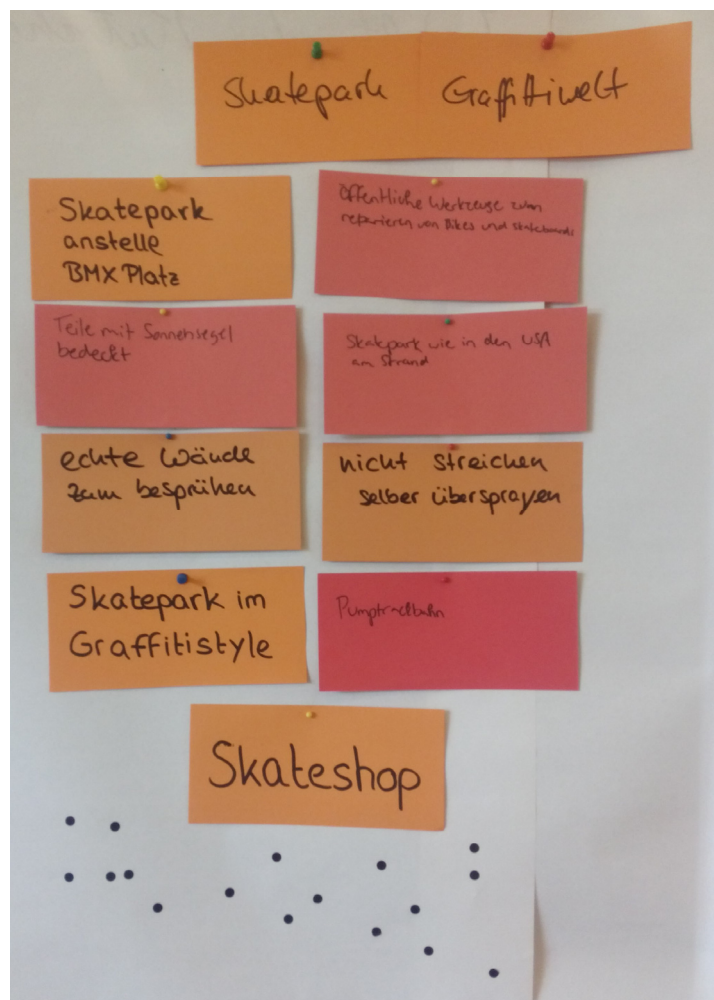
- Echte Wände zum besprühen
- Nicht streichen, selber übersprayen

Alternativer Wunsch:

- Pumptrackbahn

### Fazit:

Die beteiligten Jugendlichen wünschen sich als sportliche Aktivität, Flächen zum Skaten, die räumlich konzentriert und ausgestattet sein sollten, damit sie gut genutzt werden können. Die optische Gestaltung kombiniert sich hier mit dem Wunsch nach einer Graffitiwelt.





## Trampolinwelt, Klettern und Rutschen

### Trampolinwelt

- Trampoline (verschiedene und auch nebeneinander zum Springen von einem zum anderen)
- Airtrakbahn
- „JumpIn“, nur in klein (Indoor-Trampolinwelt)
- Hüpfburg
- Trampoline, bei denen man so gesichert ist, wie beim Klettern, mit Gurt

### Klettern und Rutschen

- Kletterwand
- Bouldern
- Rutschturm (innen im Turm Stufen/Leiter, Rutsche führt um den Turm herum, Rutsche ist durchsichtig),
- Baumhäuser Verbindung durch Hängebrücken und Rutschen (elastische Liegeflächen dazwischen spannen)
- Verbindungen zwischen Baumhäusern
- Baumhaus mit Rutsche als Abgang

### Schaukeln

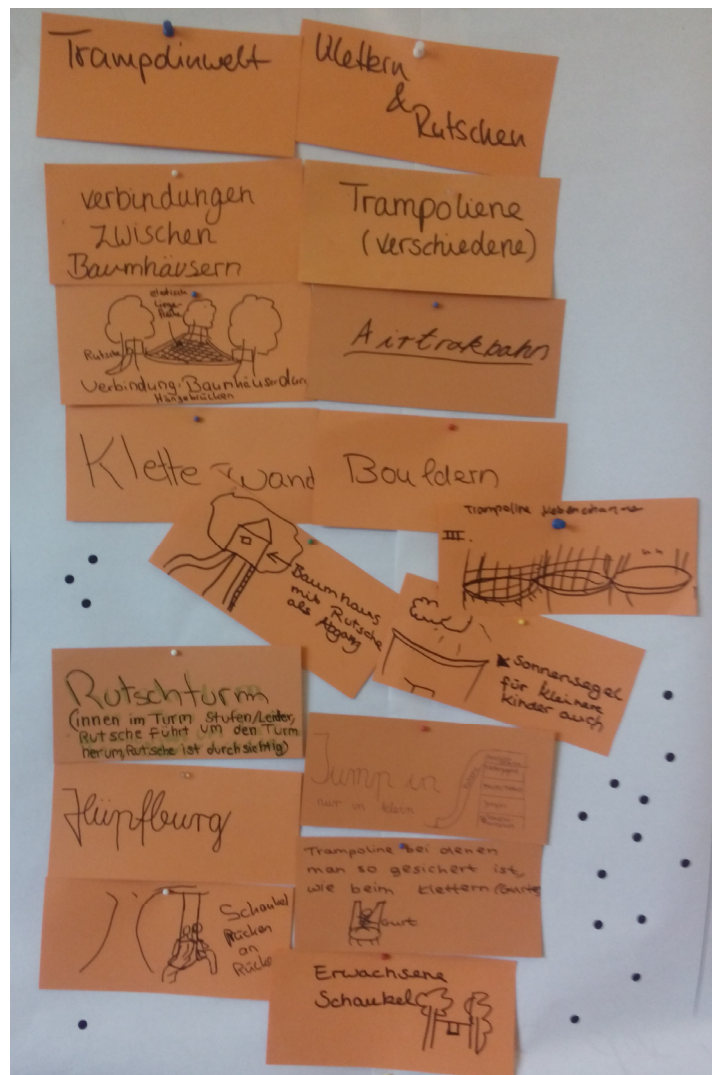
- Schaukel – Rücken an Rücken
- Erwachsenenschaukel zwischen den Bäumen

### Sonstiges:

- Sonnensegel, für kleinere Kinder auch

### Fazit:

Die Themen Trampolin, also Springen, und Klettern, aber auch Rutschen bleiben weiterhin sehr wichtig für die Jugendlichen. Gerade beim Klettern und Rutschen stellen sie hier die Verbindung zu der Idee der Baumhäuser her, die der Entwurf als Vorschlag bringt.



## OpenAir/Autokino

Was soll entstehen?

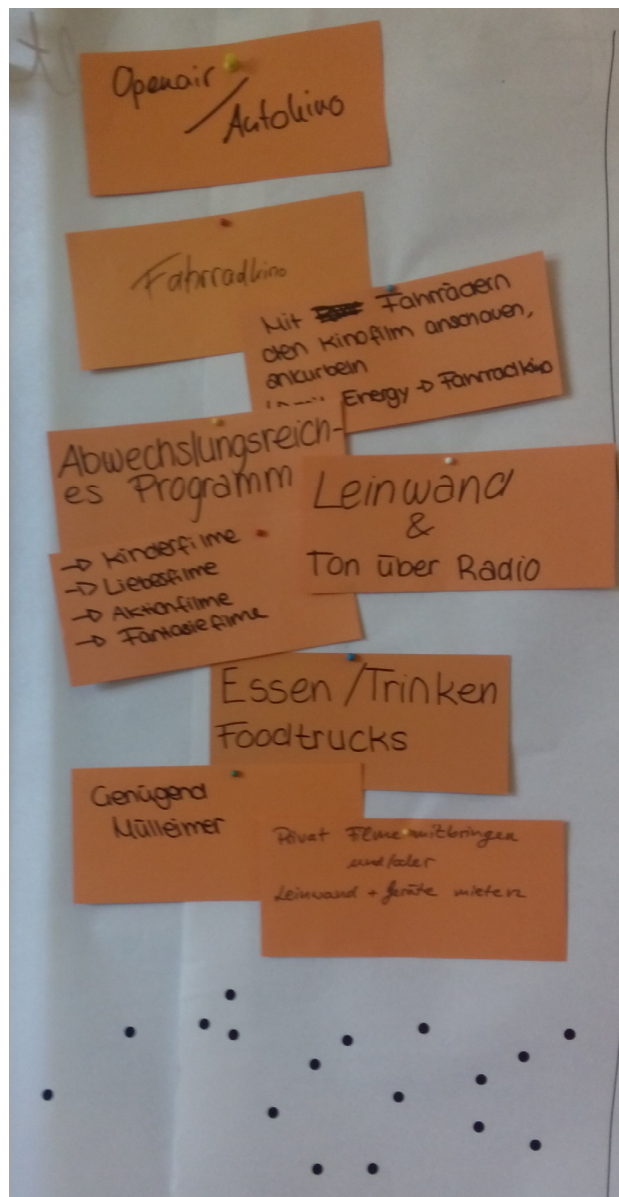
- Fahrradkino
- Mit Fahrrädern den Kinofilm anschauen: beim „In die Pedale Treten“ läuft dann der Film

Wie soll es funktionieren?

- Abwechslungsreiches Programm
- Kinderfilme, Actionfilme, Liebesfilme, Fantasiefilme
- Privat Filme mitbringen und/oder Leinwand + Geräte mieten
- Leinwand und Ton über Radio
- Essen/Trinken, Foodtrucks
- Genügend Mülleimer

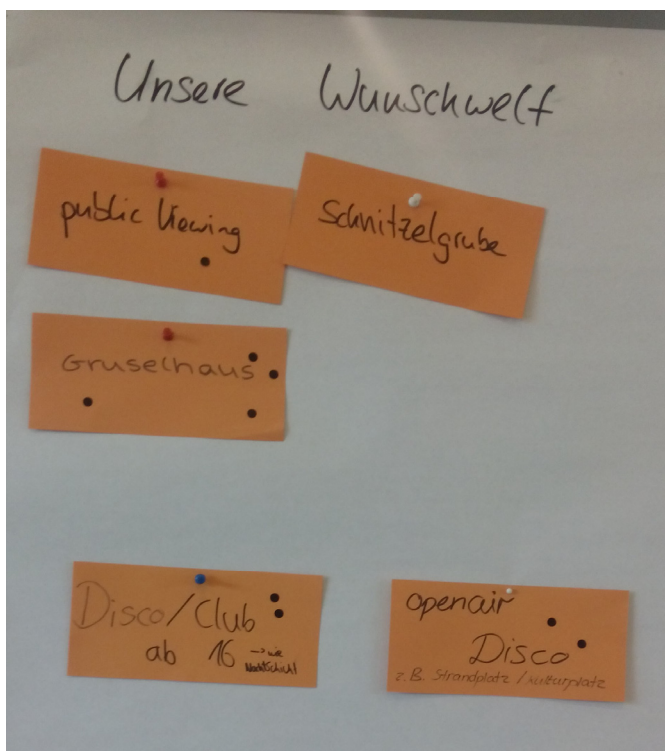
### Fazit:

Die Jugendlichen brechen hier die Idee des Autokinos auf ihre Lebenswelt (Fahrrad zu fahren und kein Auto zu haben) herunter und malen aus, was aus ihrer Sicht dafür noch nötig wäre für die konkrete Ausgestaltung.



**Wunschwelt (=Themenspeicher)**

- Public viewing
- Schnitzelgrube
- Gruselhaus
- Disco/Club ab 16, wie „Nachtschicht“
- Openair Disco, z.B. Strandplatz / Kulturplatz



## 2.4 Priorisierung der Themenwelten

Am Ende können die Jugendlichen mit je 3 Klebepunkten, von denen sie aber nur maximal einen ihrer „eigenen“ Welt geben sollen, die Welten priorisieren.

- Pflanzen-, Wasser- und Eiswelt: 9 Punkte
- Trampolinwelt, Klettern und Rutschen: 16 Punkte
- OpenAir/Autokino: 17 Punkte
- Strandwelt, Grill- und Chillwelt: 33 Punkte
- Sinneswelt: 3 Punkte
- Skatepark/Graffiti-Welt: 17 Punkte

Diese Priorisierung zeigt, dass die Jugendlichen vor allem Räume zum Zusammensein, also dem „Chillen“ suchen, die ihren Bedürfnissen entsprechend ausgestattet sind, damit sie sich im Park willkommen und aufgehoben fühlen. Als mögliche Aktivitäten benennen die Jugendlichen vor allem Trampolin, Rutschen und Klettern.



## **Impressum**

### **Stadt Heidelberg**

Amt für Stadtentwicklung und Statistik  
Gaisbergstraße 11  
69115 Heidelberg

Telefon 06221 58-21500  
Telefax 06221 58-4621500  
stadtentwicklung@heidelberg.de

### **Bearbeitung und Koordination**

Amt für Stadtentwicklung und Statistik,  
Kordinierungsstelle Bürgerbeteiligung, Stadt Heidelberg

### **Moderation**

Squirrel & Nuts GmbH  
Kommunalberatung  
Bismarckstrasse 50  
50672 Köln

### **Dokumentation und Fotos**

Stadt Heidelberg

**Amt für Stadtentwicklung  
und Statistik**

**Stadt Heidelberg**

Gaisbergstraße 11  
69115 Heidelberg

Telefon 06221 58-21500  
Telefax 06221 58-4621500  
stadtentwicklung@heidelberg.de  
www.heidelberg.de