

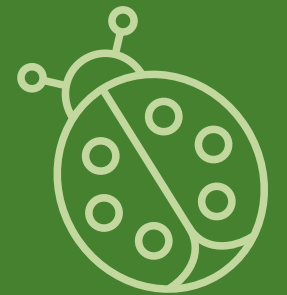
Tierisch gute Ideen gesucht!

Gestaltungswerkstatt für die Spielbereiche auf der Schillerpromenade

DOKUMENTATION

TIERISCH GUTE

IDEEN GESUCHT



Die Spielplätze an der Schillerpromenade werden
neu gestaltet – und jetzt kommt ihr ins Spiel!



INHALT

1. Beteiligungskonzept

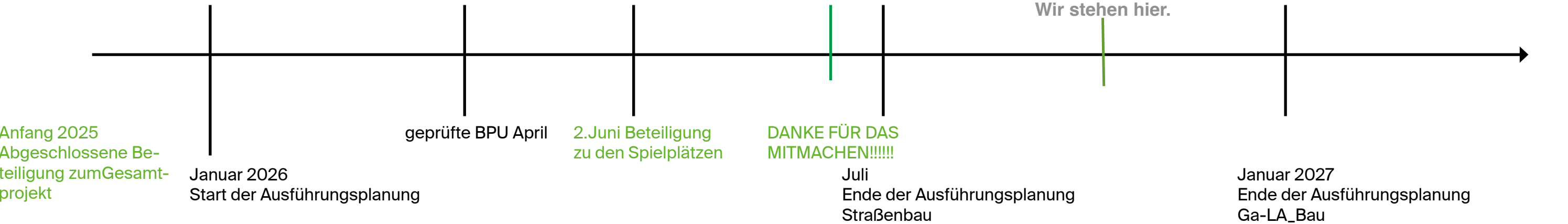
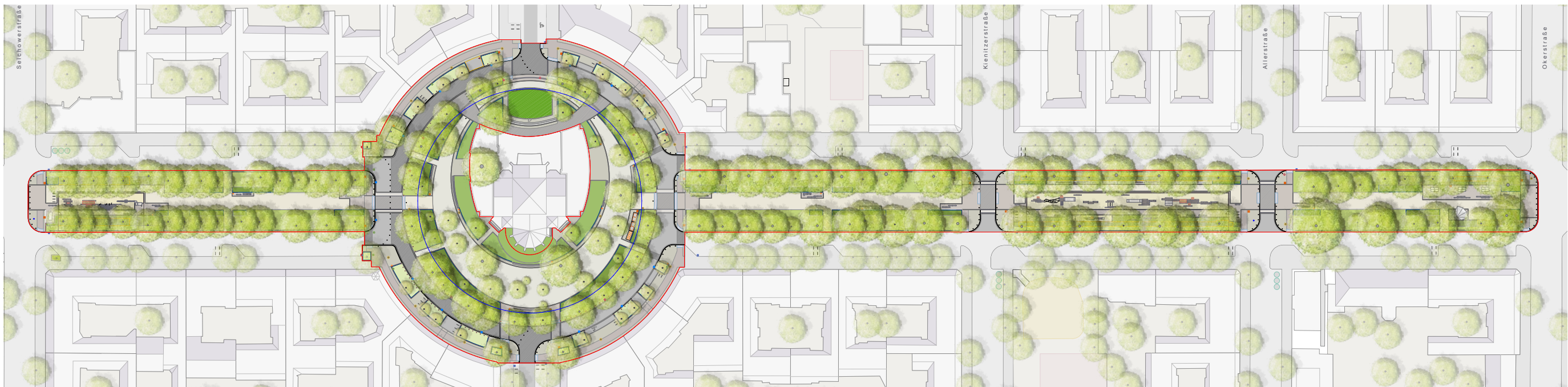
2. Die Veranstaltung

3. Ergebnisse

4. Ausblick

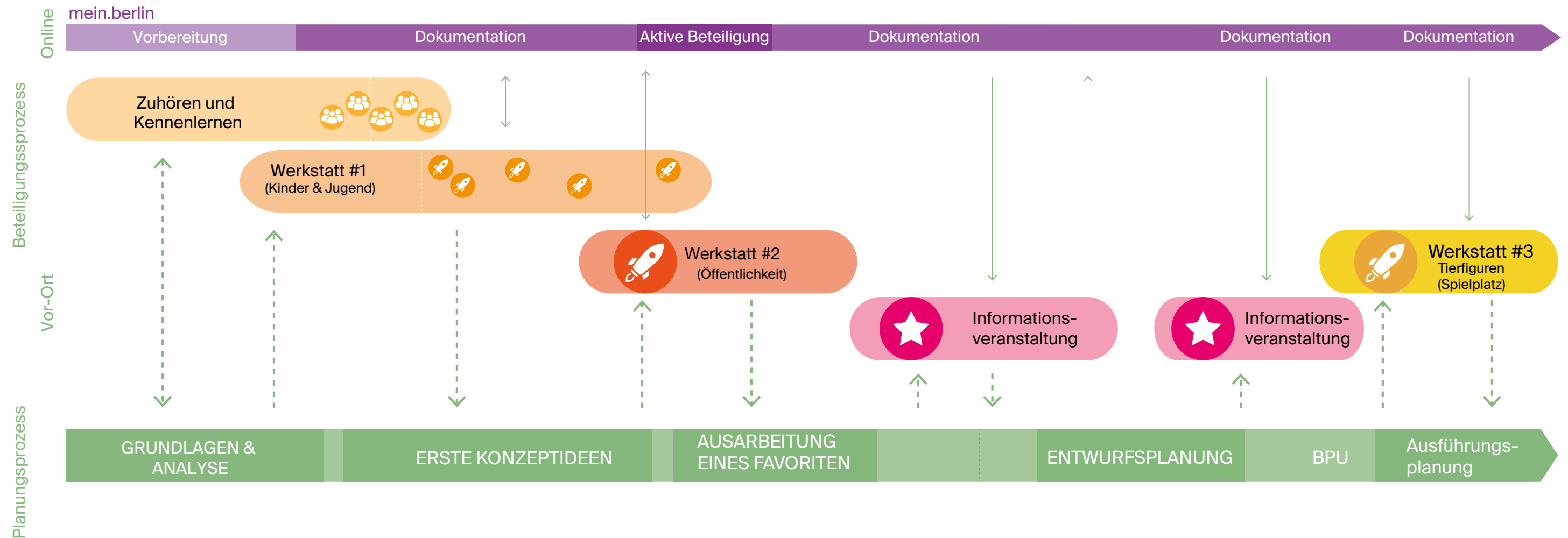
1. Beteiligungskonzept

1.1 Einbindung in das Gesamtprojekt



1. Beteiligungskonzept

1.2 Einbindung in die Beteiligungsreihe



1. Beteiligungskonzept

1.3 Anlass und Ziel der Beteiligung

Die Werkstatt „Tierisch gute Ideen gesucht!“ diente der Beteiligung von Kindern und Jugendlichen an der Gestaltung der zukünftigen Spielbereiche entlang der Schillerpromenade. Aufbauend auf den bisherigen Planungen sollten Ideen zu heimischen Tierarten gesammelt werden, die künftig als gestalterische Elemente auf den Spielplätzen sichtbar werden können. Gleichzeitig bot die Veranstaltung die Möglichkeit, den aktuellen Planungsstand transparent vorzustellen und mit Anwohnenden ins Gespräch zu kommen.

1.4 Beteiligungsmethodik

Die Beteiligung erfolgte über verschiedene offene und niedrigschwellige Angebote:

- Informationsstation: Vorstellung des aktuellen Planungsstands mit Plänen und Erläuterungen zu den zukünftigen Spielbereichen.
- Mal- und Zeichenstation: Kinder konnten ihre Vorstellungen von heimischen Tierarten frei zeichnen und gestalten.
- Bastel- und Knetstation: An dieser Station entstanden dreidimensionale Tierfiguren und Modelle, die als Inspiration für spätere Gestaltungselemente dienen können.
- Gespräche vor Ort: Kinder, Eltern und weitere Interessierte konnten ihre Anregungen direkt mit dem Planungsteam diskutieren.

Durch die offene Gestaltung konnten die Stationen flexibel und ohne feste Reihenfolge genutzt werden. Dies ermöglichte eine niedrigschwellige Beteiligung und förderte den spontanen Austausch über die zukünftige Gestaltung der Spielbereiche.

2. Die Veranstaltung

2.1 Durchführung der Veranstaltung

Der Aufbau der Veranstaltung begann gegen 11:00 Uhr auf dem Spielplatz Süd an der Schillerpromenade. Bereits während des Aufbaus beteiligten sich Kitagruppen, die sich zu diesem Zeitpunkt auf dem Spielplatz aufhielten. Die Kinder unterstützten bei einfachen Vorbereitungen und zeigten großes Interesse an den angebotenen Aktivitäten.

Die eigentliche Beteiligungswerkstatt startete gegen 12:00 Uhr. Im Verlauf des Tages nahmen schätzungsweise 80 bis 100 Kinder an den verschiedenen Beteiligungsangeboten teil. Die Teilnehmenden waren überwiegend zwischen 3 und 10 Jahren alt. Während der gesamten Veranstaltungsdauer beteiligten sich kontinuierlich Kinder an den Kreativstationen. Auch während der ruhigeren Mittagszeit arbeiteten durchgehend etwa vier bis zehn Kinder aktiv an ihren Beiträgen.

Neben den Kindern nutzten auch Eltern und weitere Interessierte die Gelegenheit, sich über die Planungen zu informieren und mit den Verantwortlichen ins Gespräch zu kommen.

3. Ergebnisse

3.1 Beteiligungsergebnisse

Im Rahmen der Werkstatt entstanden rund 94 kreative Beiträge in Form von Zeichnungen, Bastelarbeiten und Modellierungen. Die Arbeiten zeigen eine große Vielfalt an Ideen zur Darstellung heimischer Tiere und ihrer Lebensräume. Dabei wurden sowohl konkrete Tierarten als auch verschiedene Vorstellungen zu deren Erscheinungsbild, Spielwert und Einbindung in die Spielbereiche entwickelt.

Alle eingereichten Beiträge wurden dokumentiert und werden durch das Landschaftsarchitekturbüro KOKOMO sowie die zuständigen Fachämter ausgewertet. Die Vorschläge werden hinsichtlich ihrer gestalterischen, technischen und finanziellen Umsetzbarkeit geprüft.

Der erste Schritt einer Auswahl hat bereits stattgefunden. Dabei wurden 65 Arbeiten ausgewählt, die den Vorgaben der gestellten Aufgabe entsprechen.

Im zweiten Schritt werden diese 65 Arbeiten hinsichtlich Umsetzbarkeit, Kosten, Gestaltung und Wartung begutachtet. Dieser Schritt ist noch nicht abgeschlossen.

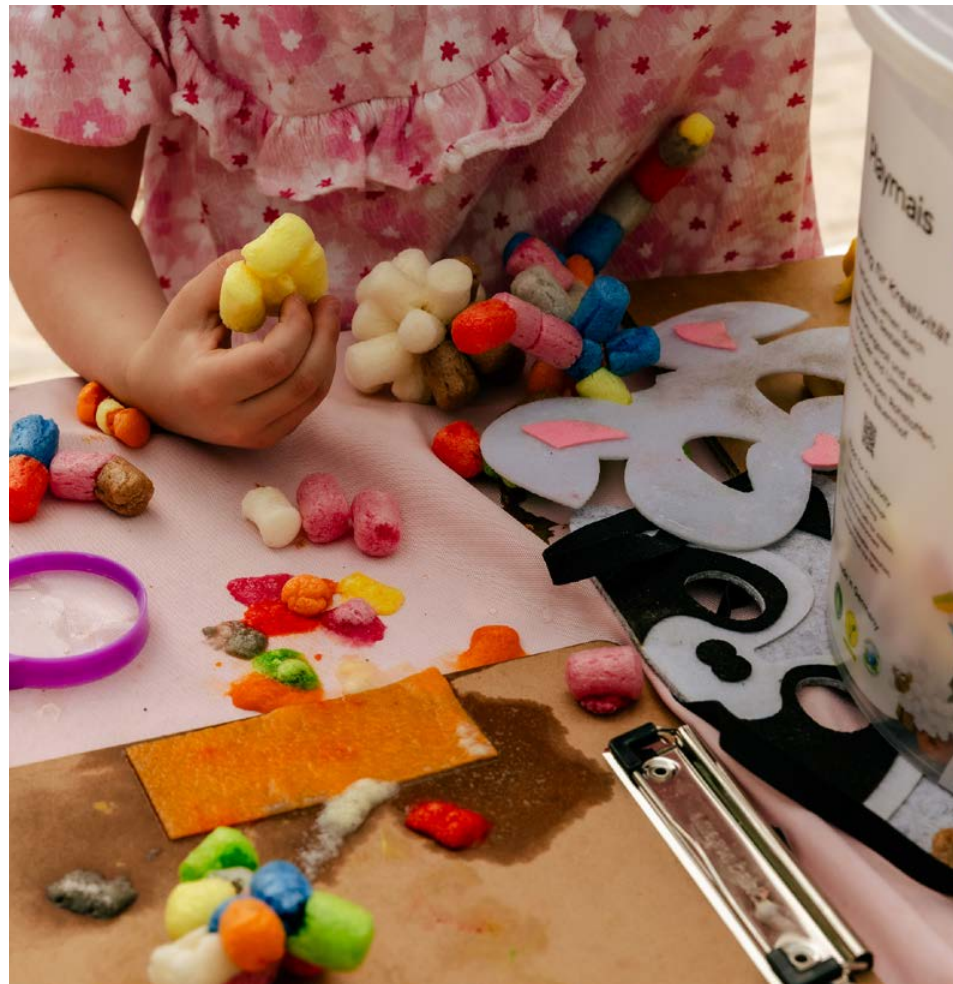
Welche Ideen in die weitere Planung aufgenommen und später umgesetzt werden können, wird nach Abschluss der fachlichen Prüfung entschieden und final auf mein.berlin kommuniziert.

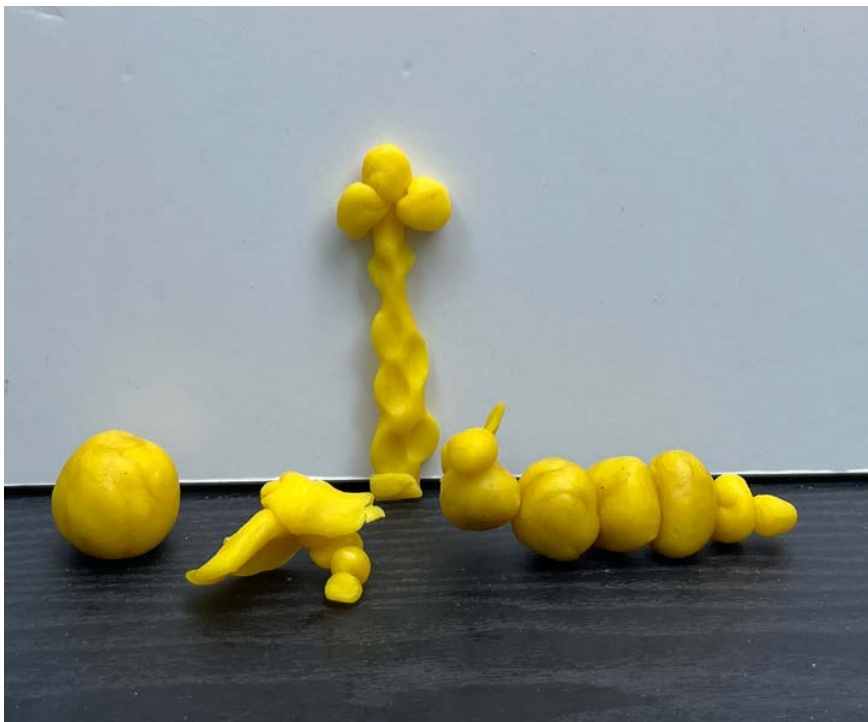
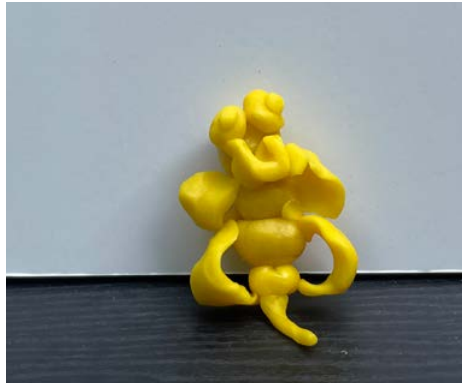
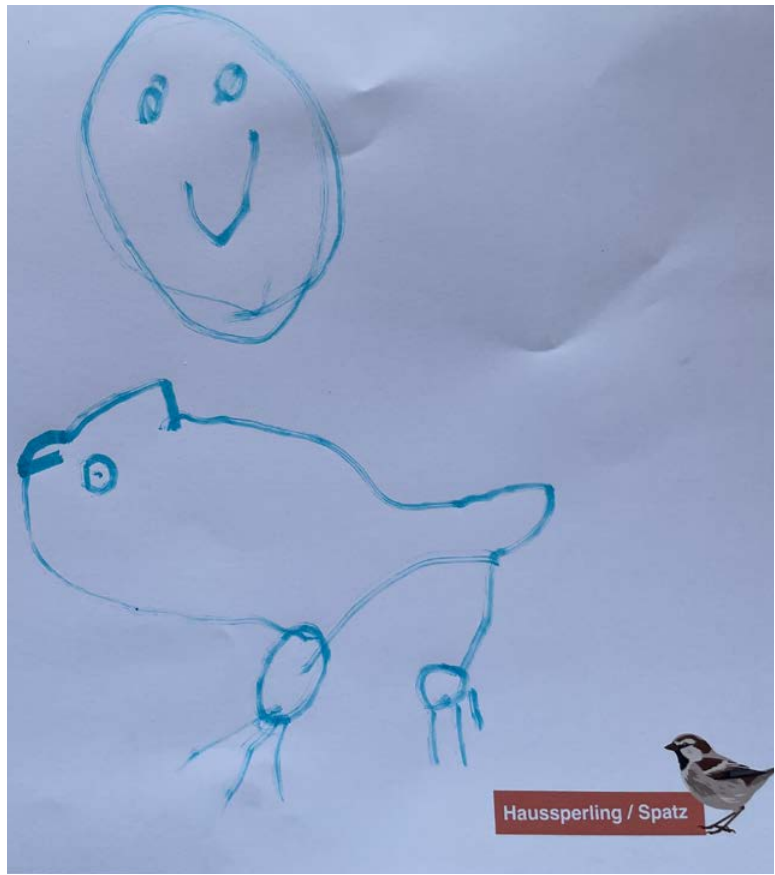
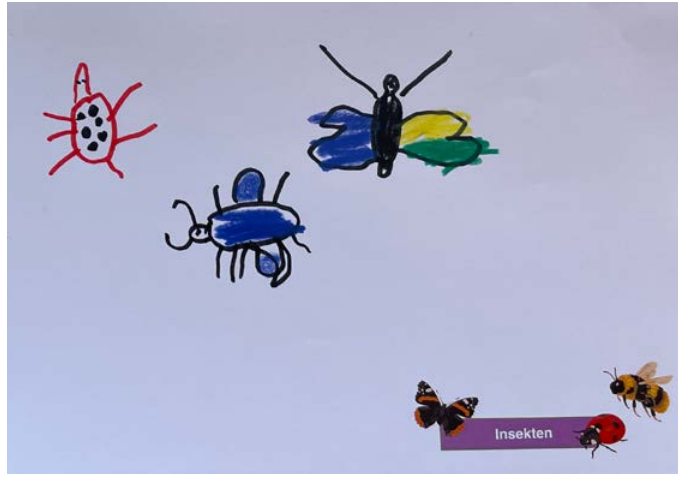




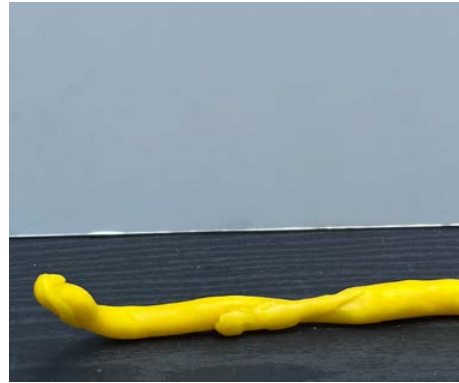
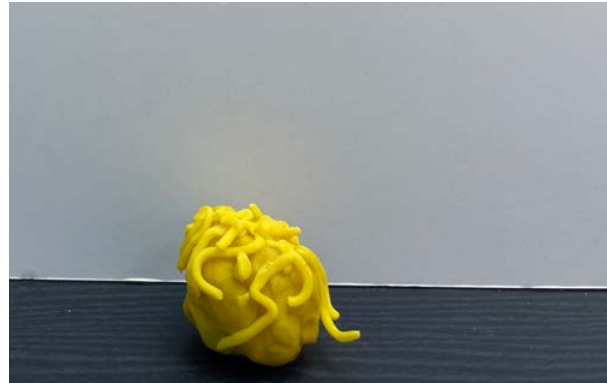


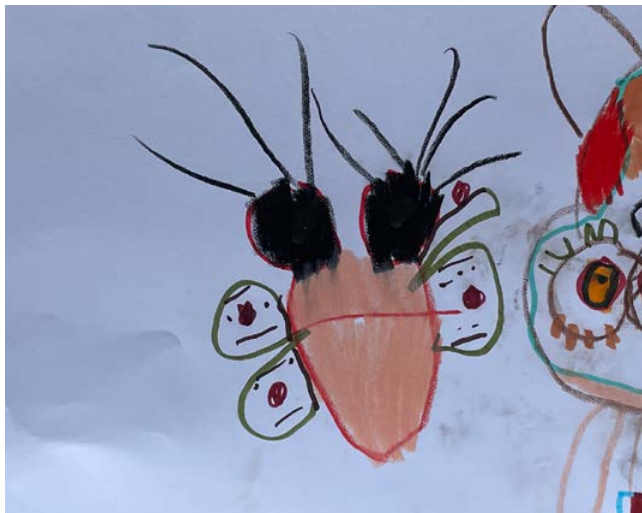
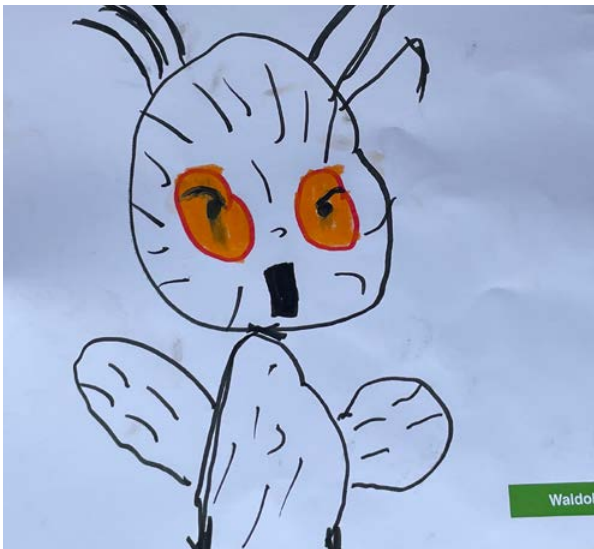
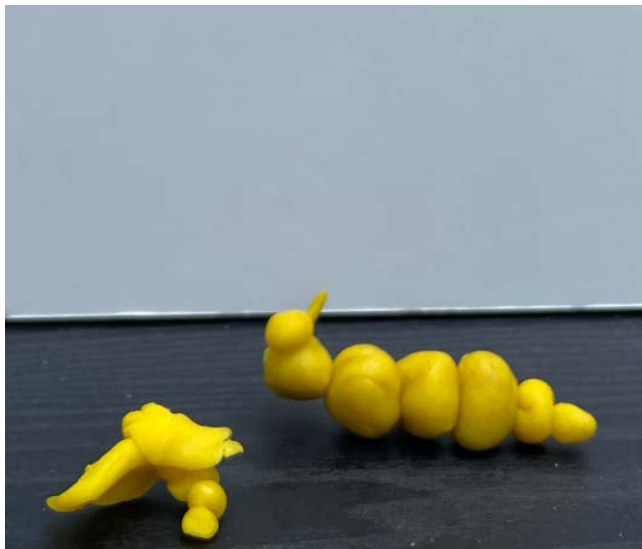












3. Ergebnisse

3.2 Rückmeldungen aus der Nachbarschaft

Neben den kreativen Beiträgen der Kinder wurden auch Hinweise und Anregungen von Eltern aufgenommen. Gegen Ende der Veranstaltung formulierte eine Elterngruppe insbesondere folgende Anliegen für die weitere Planung der Spielbereiche:

- Der Spielplatz soll möglichst groß und zusammenhängend erhalten bleiben.
- Es sollen ausreichend Sitzmöglichkeiten vorgesehen werden.
- Ein Großteil der Sitzgelegenheiten sollte mit Rückenlehnen ausgestattet werden, um die Aufenthaltsqualität insbesondere für Eltern, ältere Menschen und Begleitpersonen zu erhöhen.
- Die Spielbereiche sollten mehr Rückzugs-, Versteck- und Entdeckungsmöglichkeiten für Kinder bieten. Die Hinweise wurden dokumentiert und werden im weiteren Planungsprozess geprüft.

3.3 Bedeutung der Beteiligung über die Ergebnisse hinaus

Die Bedeutung der Veranstaltung liegt nicht ausschließlich in den entstandenen Beiträgen und den daraus möglicherweise resultierenden Gestaltungselementen. Ebenso wichtig war der Beteiligungsprozess selbst. Während der Werkstatt kamen Kinder unterschiedlichen Alters, Eltern, Kitagruppen und weitere Anwohnende miteinander in Kontakt. Viele Kinder gestalteten gemeinsam, tauschten Ideen aus und nutzten den Ort gleichzeitig als Spiel- und Begegnungsraum.

Die Veranstaltung schuf damit einen Rahmen, in dem Menschen aus der Nachbarschaft miteinander ins Gespräch kommen, Erfahrungen teilen und den öffentlichen Raum gemeinsam erleben konnten. Durch das gemeinsame Gestalten entstand eine unmittelbare Auseinandersetzung mit dem Ort und seiner zukünftigen Entwicklung.

Beteiligung trägt daher nicht nur zur Verbesserung von Planungen bei, sondern stärkt auch die Identifikation mit dem Quartier und das Gefühl, Teil eines gemeinsamen Gestaltungsprozesses zu sein. Die während der Werkstatt entstandenen Begegnungen, Gespräche und gemeinschaftlichen Erfahrungen schaffen eine Verbundenheit mit dem Ort, die häufig weit über die konkreten Ergebnisse der Beteiligung hinausreicht. In diesem Sinne ist die Veranstaltung nicht nur als Sammlung von Ideen zu verstehen, sondern auch als Beitrag zur Stärkung des nachbarschaftlichen Miteinanders und der lokalen Gemeinschaft.

4. Ausblick

4.1 Ausblick

Die Ergebnisse der Werkstatt werden ausgewertet und hinsichtlich ihrer Umsetzbarkeit geprüft. Nach Abschluss dieses Prozesses wird dokumentiert, welche Ideen und Anregungen in die weitere Planung aufgenommen werden konnten und in welcher Form sie umgesetzt werden. Die Ergebnisse werden anschließend veröffentlicht und den Beteiligten transparent zurückgespiegelt.

Die Beteiligungsveranstaltung hat gezeigt, dass bei Kindern, Familien und Anwohnenden ein großes Interesse an der zukünftigen Gestaltung der Spielbereiche entlang der Schillerpromenade besteht. Die zahlreichen kreativen Beiträge sowie die ergänzenden Hinweise aus der Nachbarschaft bilden eine wertvolle Grundlage für die weitere Planung.

Update: 14.09.2026:

4.2 Übergeordnete Auswahlkriterien

Vorkommen am Ort. Es handelt sich durchweg um Arten, die tatsächlich im Quartier vorkommen. Die Objekte sind dadurch nicht nur Spiel- und Ausstattungselemente, sondern vermitteln die real erlebbare Stadtnatur – das Tier kann im Umfeld wiedergefunden werden.

Abdeckung aller Lebensraumschichten. Die fünf Arten bilden gemeinsam den vertikalen Querschnitt des Lebensraums ab: Boden (Regenwurm), Blüte und Krautschicht (Bienen Schmetterling), Gebäude und Hecke (Haussperling), Baum und Nacht (Waldohreule). Damit entsteht ein inhaltlich vollständiges Ensemble statt einer Ansammlung von Einzelmotiven.

Eignung der Silhouette für die Bauweise. Entscheidendes technisches Kriterium: Die Motive müssen sich als gefräster Umriss lesen lassen. Ausgewählt wurden Tiere mit einer eindeutigen, auch aus Entfernung erkennbaren Kontur, die ohne Detailverlust reduzierbar ist und ohne dünne, bruchgefährdete Fortsätze auskommt.

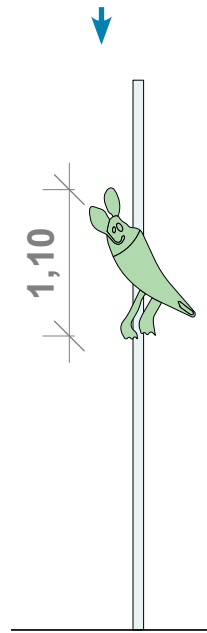
Maßstäbliche Bandbreite. Die Objekte reichen von 50 cm bis 2,50 m. Diese Spreizung erzeugt räumliche Spannung, spricht unterschiedliche Altersgruppen und Blickhöhen an und erlaubt sowohl Fernwirkung über Stelen als auch das Entdecken im Nahbereich.



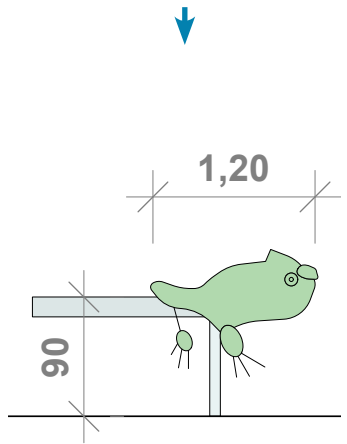
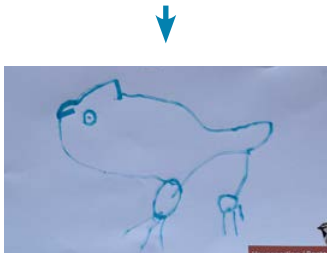
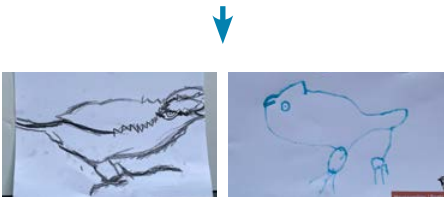
4. Ausblick

Auswahl

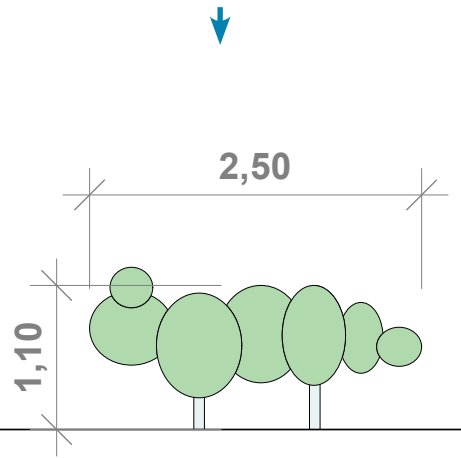
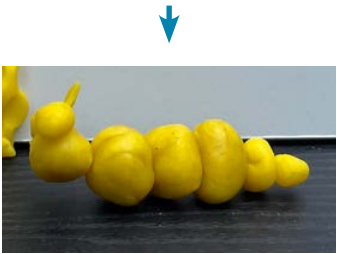
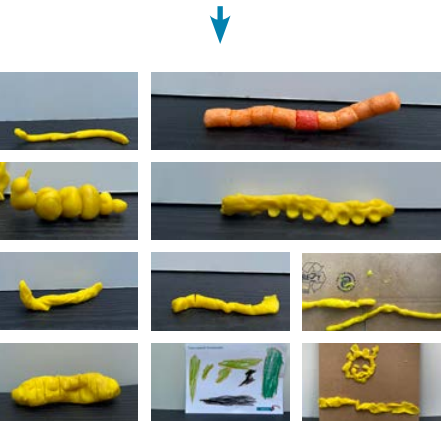
Waldohreule



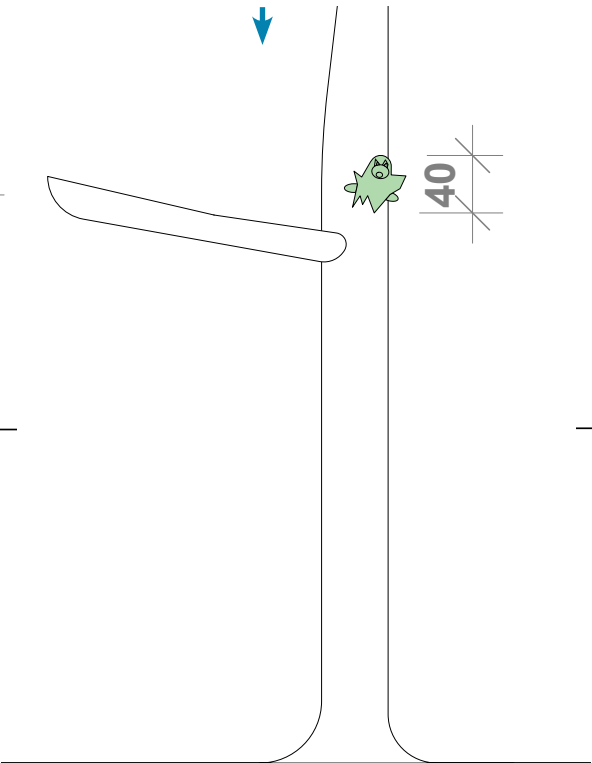
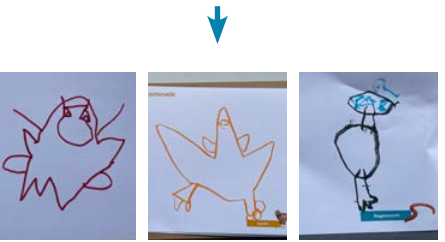
Haussperling



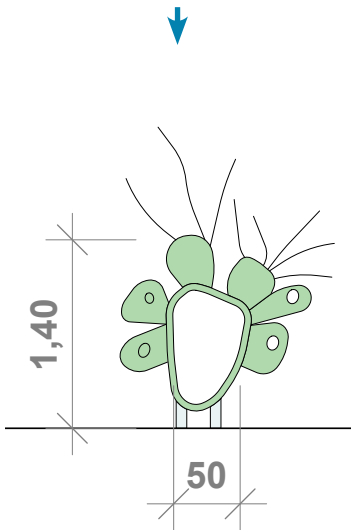
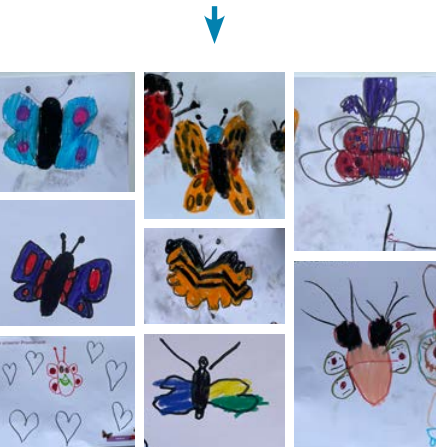
Regenwürmer



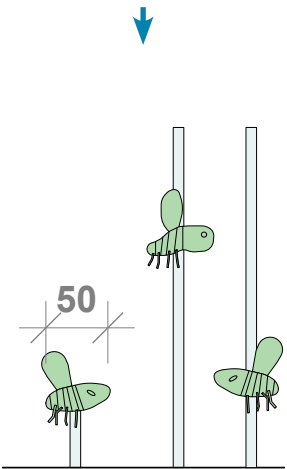
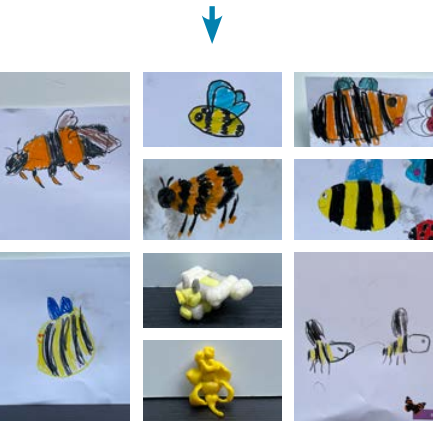
Sperber



Schmetterlinge



Gartenhummel



4.3 Die einzelnen Tiere

Waldohreule Stele, H = 1,10 m

Besonderheit sind die markanten Federohren und die großen, frontal stehenden Augen – zwei Merkmale, die in der Kinderzeichnung bereits konsequent überzeichnet waren und die Silhouette unverwechselbar machen. Als Nachtvogel ergänzt sie das ansonsten tagaktive Spektrum und erzählt von einem Teil des Ortes, den die Kinder nicht sehen. Die aufrechte, kompakte Gestalt eignet sich hervorragend für die hohe Stele mit Fernwirkung.

Haussperling H = 90 cm, auf Mauer- bzw. Bankkante sitzend

Der Spatz ist für die Kinder das alltäglichste Tier. Die ausgewählte Zeichnung zeigt ihn in einer eigenwilligen, sehr lebendigen Seitenansicht. Bewusst wurde eine niedrige Montage auf der Kante gewählt: Das Tier sitzt auf Augenhöhe, in genau der Situation, in der Kinder ihm real begegnen.

Regenwurm / Raupe L = 2,50 m, H = 1,10 m

Das stärkste Beispiel für die Übereinstimmung von Motiv und Bauweise: Die Segmentierung des Körpers entspricht unmittelbar der konstruktiven Gliederung aus gefrästen Seitenteilen und Lattenfüllung. Die Vorlage entstand bereits als Knetobjekt, war also von den Kindern dreidimensional gedacht. Das liegende, tief angesetzte Element ist zum Sitzen, Liegen, Balancieren.

Schmetterling H = 1,40 m, B = 50 cm

Die frontale Darstellung mit ausgebreiteten Flügeln, Augenflecken und langen Fühlern bietet die größte zusammenhängende Fläche des Ensembles – und damit den größten Spielraum. Gedacht wird er als eine Art Spielhäuschen für die kleineren Kinder.

Gartenhummel Gruppe, je ca. 50 cm, versetzte Höhen

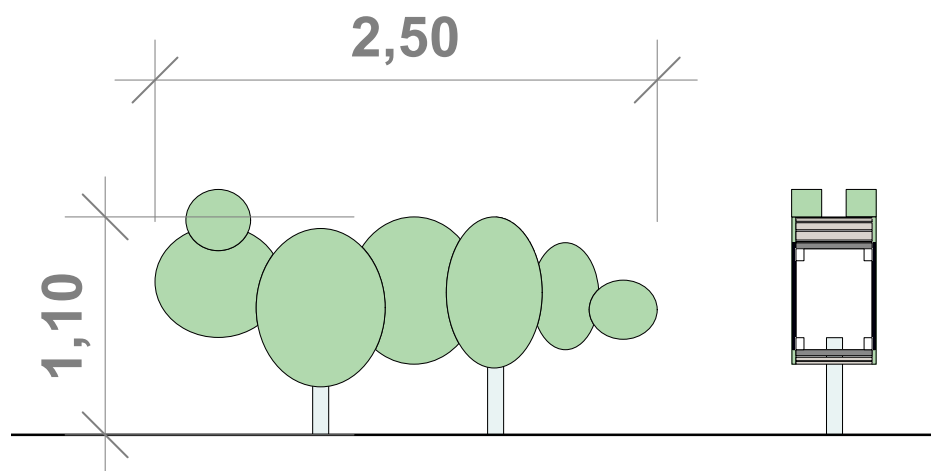
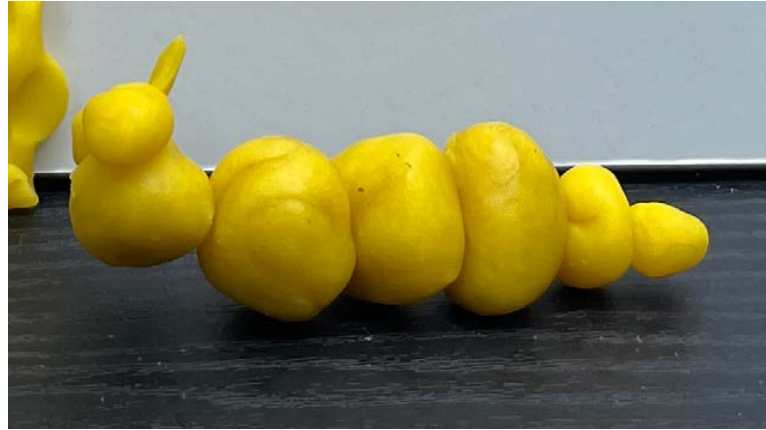
Als einziges Motiv wird die Hummel nicht als Einzelfigur, sondern als Gruppe aus drei Elementen in unterschiedlichen Höhen umgesetzt. Damit werden Bewegung und Flugbahn im Raum dargestellt – ein Rhythmus, den ein einzelnes Objekt nicht leisten kann. Der kleine Maßstab macht die Hummeln zu Entdeckerelementen im Nahbereich und stellt den Bezug zu den Blühflächen her.

Habicht ca. 40 cm, im Baum befestigt

Der Habicht wird außerhalb des Spielplatzes an einem Baum befestigt. Die Figur dient dann als Nistkasten für andere Tiere und kann über die Guckrohre am Spielturm beobachtet werden. So entsteht auch eine direkte Verbindung mit den Lebenden Bewohner der Promenade.

4. Ausblick

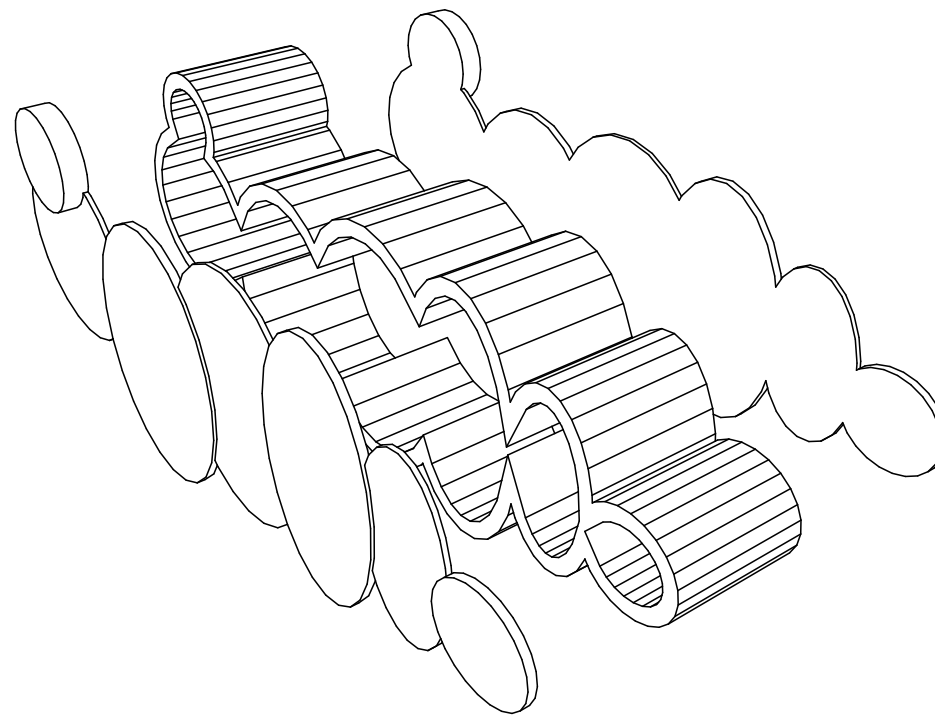
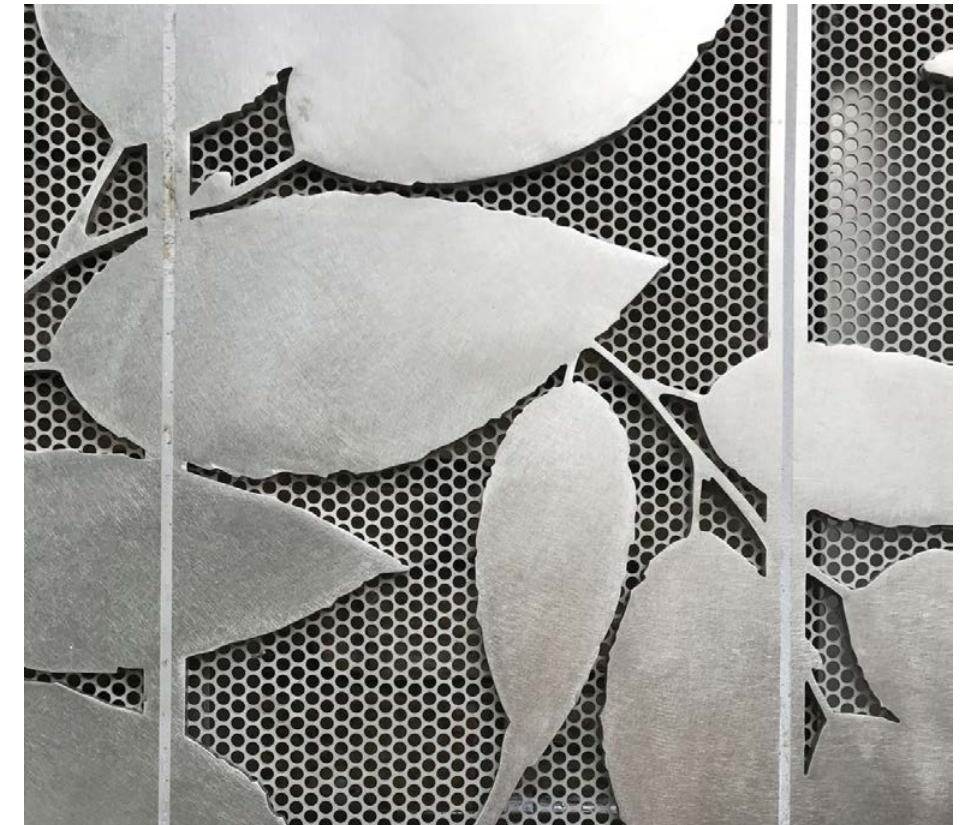
Umsetzung



1 Material Holz: Seitenteile gefräst, Füllung Latten



2 Gestalt: Farbe, Folie, usw. offen
eventuelle Partizipativer Ansatz der Bemalung



4.4 Die Umsetzung als Teil der Begründung

Die gewählte Bauweise – gefräste Seitenteile aus Holz mit Lattenfüllung – wurde ausgewählt damit eine Umsetzung möglichst nah an den Zeichnungen erfolgen kann und nachhaltige Materialien verwendet werden können. Gleichzeitig erfüllt es die Robustheit, die ein Spielplatz benötigt. Sie überführt die meist flächigen Kinderzeichnungen in einen Körper, ohne die Handschrift des Kindes zu glätten: Der Umriss bleibt exakt die gezeichnete Linie, die Lattenfüllung gibt ihr Volumen und Materialität. Alle 6 Motive funktionieren in diesem Prinzip gleichermaßen, wodurch das Ensemble trotz unterschiedlicher Maßstäbe als Familie erkennbar bleibt. Die Gestaltung der Oberfläche – Farbe, Folie oder Perforation – bleibt bewusst offen. Sie eröffnet die Möglichkeit, die Kinder ein zweites Mal, über die Bemalung, am Projekt zu beteiligen.

4.5 Wertschätzung aller Arbeiten: die gravierte Tafel

Eine Auswahl bedeutet zwangsläufig, dass die Mehrzahl der Arbeiten nicht in ein Objekt übersetzt wird. Um dennoch alle Beiträge sichtbar und dauerhaft zu würdigen, werden sämtliche Ergebnisse der Beteiligung auf einer gravierten Tafel aus Stahl oder Holz zusammengeführt. Dafür sprechen fünf Gründe:

- Kein Kind verliert. Jede Arbeit findet sich am realisierten Ort wieder, unabhängig davon, ob sie zum Objekt wurde. Das Ergebnis der Beteiligung wird damit vollständig abgebildet und nicht nur ausschnitthaft.
- Kollektive Autorschaft wird sichtbar. Die Tafel zeigt, dass die fünf Objekte aus einem gemeinsamen Prozess hervorgegangen sind. Sie macht die Herkunft der Figuren lesbar und dokumentiert das Verfahren im öffentlichen Raum.
- Vermittlung. Die Tafel kann zugleich die Legende der dargestellten Arten tragen und den Bezug zwischen Objekt, Zeichnung und real vorkommendem Tier herstellen.



KOKOMO Landschaft und Stadtraum GmbH

Richardstraße 88
12043 Berlin-Rixdorf

+49 (0)30 629 012 20
mail@kokomo.de
www.kokomo.de