



Dezernat	III + IV	Az.	61.20.40	Datum	01.09.2008
----------	----------	-----	----------	-------	------------

Nr. 637 / 2008

Betreff:

## Spielleitplanung

Spielleitplan Innenstadt/Östliche Unterstadt

Betrifft Antrag/Anfrage Nr.

Antragsteller/in:

Eilentscheidung gemäß § 43 GemO i. V. m. § 20 Abs. 3 Hauptsatzung

Beratungsfolge	TOP	Sitzungstermin	Öff.	N.Ö.	Empfehlung	Beschluss
1. Jugendhilfeausschuss	12.00	13.11.2008		X		
2. Ausschuss für Umwelt und Technik	04.00	02.12.2008	X			
3 Gemeinderat	10.00	16.12.2008	X			

Einladung an Bezirksbeirat  
Innenstadt/Jungbusch

Finanzielle Auswirkungen ?

ja

nein

### Beschluss/Antrag:

- 1) Es wird beschlossen, im Fortgang der Zustimmungen durch die zuständigen Fachausschüsse, nämlich des Jugendhilfeausschusses vom 30.01.2008 sowie des Ausschusses für Umwelt und Technik vom 12.02.2008 die im Spielleitplanentwurf Mannheim, Östliche Unterstadt vom 12. Dezember 2007 formulierten Ziele festzuschreiben, damit diese im Bereich des Planungsgebiets in allen künftig stattfindenden Planungs- und Bauaktivitäten berücksichtigt werden. (siehe Beschlussanlage)

Die Planoffenlage wurde vom 09. Juni 2008 bis einschl. 04. Juli 2008 im Beratungszentrum Bauen und Umwelt, Verwaltungsgebäude Collinistraße 1 sowie im Büro des Quartiermanagements Östliche Unterstadt in K1, 7-13, 3. OG Zimmer 336 durchgeführt.

Anregungen und Bedenken zu der

Spielleitplanung Mannheim – Innenstadt/Östliche Unterstadt

sind nicht eingegangen.

- 2) Die Verwaltung wird beauftragt, ein Maßnahmen- und Finanzierungskonzept sowie eine Prioritätenliste zur Umsetzung des Spielleitplans zu erstellen.

Nr.	637 / 2008
Blatt	- 2 -

Finanzielle Auswirkungen:

1) **Einmalige Kosten/ Erträge**

Gesamtkosten der Maßnahme		€
Objektbezogene Einnahmen (Zuschüsse usw.)	./.	€
Kosten zu Lasten der Stadt		€

2) **Laufende Kosten / Erträge**

Laufender Betriebs- und Unterhaltungsaufwand nach Fertigstellung der Baumaßnahme, Inbetriebnahme der Einrichtung bzw. Durchführung der Maßnahme (einschl. Finanzierungskosten)		€
zu erwartende Erträge	./.	€
jährliche Belastung		€

Dr. Kurz

Warminski-Leitheußer

Quast

## **Spielleitplanung Mannheim - Innenstadt - Östliche Unterstadt**

**Stand vom: 07.07.2008**

- 1. Spielleitplanung**
  - 1.1 Rechtsgrundlagen für Spielflächen in Baden-Württemberg**
  - 1.2 Zur Planungssystematik**
  - 1.3 Zur Beteiligung**
    - 1.3.1 Zur Beteiligung von Kindern und Jugendlichen im Stadtteil**
    - 1.3.2 Abstimmung mit innerstädtischen Gremien**
  
- 2. Erläuterungen zum Spielleitplanentwurf Mannheim/ Östliche Unterstadt**
  - 2.1 Bewertung der einzelnen Spiel-, Aufenthalts- und Verkehrsbereiche**
  - 2.2 Gesamträumliche Bewertung**

## **1. Spielleitplanung**

Die Spielleitplanung ist ein neues beteiligungsorientiertes Verfahren und strategisches Planungsinstrument, das in den 90er Jahren in Rheinland-Pfalz zur Erhaltung und Verbesserung des Lebens- und Wohnumfeldes von Kindern und Jugendlichen entwickelt wurde. Eingesetzt in Mannheim ist sie eine verbindliche Richtlinie und Weiterführung des seit 1987 laufenden Prozesses der innerstädtischen Spielraumvernetzung.

Ein zentraler Bestandteil ist die Beteiligung von Mädchen und Jungen bei allen Planungs-, Entscheidungs- und Umsetzungsschritten. Kinder und Jugendliche sind Expertinnen und Experten ihrer eigenen Sache. Sie kennen ihre Lebenswelt und können ihre Bedürfnisse ausdrücken. Als Partnerinnen und Partner der Erwachsenen nehmen sie entscheidend an der Weiterentwicklung des Abstimmungsprozesses der Spielraumentwicklung und -vernetzung teil.

Aus der Verzahnung der raumwirksamen Planung mit der Beteiligung ergibt sich die besondere Qualität der Spielleitplanung. Die Belange von Kindern und Jugendlichen können damit qualifiziert in planerische Abwägungsprozesse eingebunden werden. Die Bedeutung des Integrierens der planerischen Perspektive mit den Beteiligungselementen kommt in der gemeinsamen Verantwortung der Methode der Spielleitplanung durch den Fachbereich Städtebau, den Fachbereich Kinder, Jugend und Familie/ Fachstelle Vertretung von Kinderinteressen sowie dem Quartiermanagement Östliche Unterstadt zum Ausdruck.

Die Methode der Spielleitplanung ermöglicht eine bessere Daseinsvorsorge und soziale Entwicklung der Kinder. So wird das Ziel einer kinderfreundlichen Stadtentwicklung durch den in der Spielleitplanung entwickelten Handlungsrahmen in einem erheblichen Maße gefördert.

Als Auftakt dieser neuen Planungsmethode wird der Spielleitplan Mannheim – Innenstadt/Östliche Unterstadt richtungweisend für die Fachplanung Spielflächen sein.

Dieses neue Planungsinstrument zieht auch die Konsequenz aus den veränderten gesetzlichen Rahmenbedingungen.

Im Folgenden werden die wesentlichen Punkte der Veränderungen, die sich auf Baden-Württemberg und somit auch auf Mannheim auswirken und zur Notwendigkeit einer kommunalen Leitplanung für Freiflächen zum Spielen führen, dargestellt:

## 1.1 Rechtsgrundlagen für Spielflächen in Baden-Württemberg

Die Rechtsgrundlagen für Spielflächen in Baden-Württemberg, weisen derzeit eine Lücke zur Klärung von Konflikten bei der Realisierung von Freiflächen zum Spielen auf.

In der Folge werden die adäquaten Vorschriften benannt und die historischen Zusammenhänge aus der Sicht der kommunalen Leitplanung für Freiflächen zum Spielen beschrieben:

### **Bis ca. März 2003 galt:**

- Das Landesgesetz über Kinderspielplätze (Kinderspielplatzgesetz) vom 06. Mai 1975 verpflichtete die Gemeinden zu einer umfassenden Spielplatzplanung auf der Grundlage von Bedarfsanalysen (§3).

Dies wurde in Mannheim umgesetzt durch den *Spielflächenbedarfsplan (Fachplan\_Spielflächen)* vom Februar 1979. Die Inhaltliche Leitlinie hierfür war die alte DIN 18034 vom November 1971, die den Spielbedarf der Bevölkerung in Größe, Lage und Qualität beschrieben hatte. Sie folgte den Empfehlungen der Deutschen Olympischen Gesellschaft, die das Ziel verfolgte, die Bewegungsmotorik bei Kindern zu fördern, um letztendlich die Lust an Bewegung und Sport in der Persönlichkeitsentwicklung zu wecken.

- Die Landesbauordnung für Baden-Württemberg § 9, Abs. 2 regelt die Erfordernisse für private Spielflächen auf den Grundstücken von Mehrfamilienhäusern.
- Die neue DIN 18034 vom Oktober 1988 regelt jetzt die objektbezogenen Planungsgrundlagen und definiert die Ausstattungsmerkmale und Typisierung sowie die Zielgruppen. Hierfür wurden im Wesentlichen die Inhalte des so genannten Mustererlasses des Arbeitskreises „Technische Fragen des Städtebaus“ der ARGEBAU vom 03.06.1987 übernommen.
- Das Baugesetzbuch § 1, Abs. 5, Nr. 3. regelt im Rahmen der Bauleitplanung, dass das Schutzgut Mensch zu berücksichtigen ist, in dem die sozialen und kulturellen Bedürfnisse der Bevölkerung, insbesondere die Bedürfnisse der Familien, der jungen- und alten- sowie der behinderten Menschen, die Belange des Bildungswesens sowie des Sports, der Freizeit, Kultur und der Erholung in die Planung einzubeziehen sind.
- Ab ca. März 2003 wurde das Landesgesetz über Kinderspielplätze (Kinderspielplatzgesetz) vom 06. Mai 1975 aufgehoben. Zur Aufhebung führten die Tatsachen,
  1. dass der Mustererlass der ARGEBAU weitergehende Empfehlungen beinhaltete als das Gesetz selbst
  2. und schließlich, dass der Mustererlass der ARGEBAU in die Neufassung der DIN 18034 vom Oktober 1988 Eingang fand.

So ergeben sich bundeseinheitliche Anforderungen über den Versorgungsbedarf der Bevölkerung an Kinderspielplätzen und bespielbaren Flächen im Freien.

### **Heute, also seit ca. März 2003 gilt:**

- Das Baugesetzbuch § 1, Abs. 5 und 6 Nr. 3. (BauGB). In der Bauleitplanung ist das Schutzgut Mensch zu berücksichtigen in dem die sozialen und kulturellen Bedürfnisse der Bevölkerung, insbesondere die Bedürfnisse der Familien, der jungen - und alten - sowie der behinderten Menschen, die Belange des Bildungswesens sowie des Sports, der Freizeit, der Kultur und der Erholung in die Planung einzubeziehen sind.
- Die Landesbauordnung für Baden-Württemberg § 9, Abs. 2 regelt die Erfordernisse für private Spielflächen auf den Grundstücken von Mehrfamilienhäusern.
- Die DIN 18034 vom Oktober 1988 regelt die objektbezogenen Planungsgrundlagen und definiert die Ausstattungsmerkmale und Typisierung sowie die Zielgruppen. Die inhaltliche Basis wurde aus dem Mustererlass des Arbeitskreises „Technische Fragen des Städtebaus“ der ARGEBAU vom 03.06.1987 entwickelt.

Den Spielbedarf quantitativ festzulegen verbleibt heute ausschließlich in der kommunalen Verantwortung. In aller Regel halten sich die Gemeinden weiterhin an Empfehlungen der Deutschen Olympischen Gesellschaft, bzw. an die alte DIN 18034 vom November 1971.

Aufgrund der Tatsache, dass bundesweit der Geist des Mustererlasses des Arbeitskreises „Technische Fragen des Städtebaus“ der ARGEBAU vom 03.06.1987 durch die neue DIN 18034 vom Oktober 1988 aufgenommen wurde, erschien den Ländern offenbar keine Notwendigkeit mehr, deren Kinderspielplatzgesetze aufrecht zu erhalten und haben diese aufgehoben.

Die fachliche Leitplanung (Spieleitplanung) stützt sich zunächst auf das Baugesetzbuch § 1, Abs. 5 und Abs. 6 Nr. 3. (BauGB). Einschlägig dafür ist der § 9, Abs. 1, Nr. 22 zu nennen, wobei die nach Abs. 1 Nr. 25a festzusetzenden Begrünungsgebote für bespielbare Bereiche, auch außerhalb festgesetzter Spielplätze, partizipativ wirken können.

Die DIN 18034 hat neben den Spielplätzen (festgesetzt nach Planzeichenverordnung) auch den erweiterten Begriff der bespielbaren Flächen geschaffen. Da ist mit Einschränkungen (entgegenstehende Sicherheit und Ordnung sowie besondere Gestaltung etc.) der gesamte öffentliche Raum auch hinsichtlich von Spiel-, Sport- und Aufenthaltsfunktionen zu beplanen.

## **1.2 Zur Planungssystematik**

Die Methodik der Spielleitplanung soll einmal im gesamten Gemarkungsgebiet ihren Niederschlag finden können.

Die Spielleitplanung Mannheim – Innenstadt/ Östliche Unterstadt soll in das in Arbeit befindliche Rahmenkonzept „Entwicklungskonzept Innenstadt“ (EKI) integriert werden.

Vergleichbar mit dem Entwicklungskonzept Innenstadt (EKI), soll auch der Spielleitplan eine verbindliche Richtlinienkompetenz erhalten, das heißt: Die künftigen Planungen sollen sich ähnlich wie an den Zielen des Freiraumsicherungskonzepts, des Modells Räumliche Ordnung ,etc auch an den Zielen des Spielleitplans orientieren und diese in die Planungen einbeziehen.

## **1.3 Zur Beteiligung**

Anders als bei einem Bebauungsplanverfahren ist die direkte Beteiligung der Betroffenen bereits bei der Ermittlung der Planungsgrundlagen der methodische Ansatz der Spielleitplanung. Auch im Fortgang des Spielleitplanverfahrens wird die direkte Beteiligung der Betroffenen praktiziert. Nach Entwurfserstellung, wird auch der Spielleitplanentwurf wie ein Bebauungsplanentwurf vor der Beschlussfassung des Gemeinderates offen gelegt.

Durch die direkte Beteiligung der Betroffenen werden folgende Effekte erzielt:

1. Alle potentiellen Interessenskonflikte werden im Vorfeld gelöst.
2. Ein hoher Identifikationsgrad mit dem Quartier wird erreicht.
3. Eine nachhaltige Verbesserung der Lebensqualität im Quartier fördert auch andere soziale Belange wie die des Gender Mainstreaming und der Barrierefreiheit. Sie fördert neben der Kinder- und Familienfreundlichkeit auch die Menschenfreundlichkeit im Allgemeinen.

Der Beteiligungsprozess wurde verantwortlich vom Fachbereich Kinder, Jugend und Familie/ Fachstelle Vertretung von Kinderinteressen sowie dem Quartiermanagement Östliche Unterstadt durchgeführt. Der Prozess der Spielleitplanung konnte hier durch die in den letzten Jahren im Rahmen des Quartiermanagements aufgebauten Strukturen maßgeblich gefördert werden.

### **1.3.1 Zur Beteiligung von Kindern und Jugendlichen im Stadtteil**

Von 1996 bis 2006 wurden Kinder und Jugendliche der Östlichen Unterstadt mit Zukunftswerkstätten, Stadtteilerkundungen und Befragungen an dem Prozess der Spielleitplanung Mannheim/ Östliche Unterstadt beteiligt. Im Einzelnen waren dies:

- 1996/97: „Mehr Kinderfreundlichkeit im Stadtteil“ - Zukunftswerkstatt mit Schüler/innen der Mozart- und Maria-Montessori-Schule (Alterspanne: 6 bis 12 Jahre)
- 1999: „Ganz schön abgefahren“ - Zukunftswerkstatt mit Schüler/innen der Sickinger-schule (Alterspanne: 10 bis 15 Jahren)
- 2004: „Stadtteildetektive“ - Stadtteilerkundung und Streifzüge mit Kindern der Östlichen Unterstadt (Altersspanne: 3 bis 13 Jahren)
- 2004: Virtuelle Stadtteilerkundung im temporären Planungsbüro in T3, 21 (altersübergreifend)
- 2004: Wegepläne, Befragung der Schüler/innen der Mozartschule nach Schul- und Freizeitwegen (Altersspanne: 6 bis 12 Jahren)
- 2006: Befragung der Schülerinnen und Schüler der Mozartschule nach ausgewählten Orten und Kreuzungen (Altersspanne: 7 bis 12 Jahren)

### **1.3.2 Abstimmung mit innerstädtischen Gremien**

Der Spielleitplanentwurf wurde im Rahmen seiner Fertigstellung in folgenden innerstädtischen Gremien und an einem eigenen Fachtag vorgestellt und diskutiert:

1. Bezirksbeirat Innenstadt / Jungbusch, nicht-öffentliche Sitzung am 08.02.2007
2. Quartiergremium Östliche Unterstadt, öffentliche Sitzung am 28.02.2007
3. Unterausschuss Kinder, öffentliche Sitzung am 18.04.2007
4. Fachtag Spielleitplanung Mannheim – Östliche Unterstadt, öffentlich, am 19.06.2007

Im Rahmen der oben genannten Beratung des Spielleitplanentwurfs in den aufgeführten Gremien konnte festgestellt werden, dass die Erwachsenen die selben Themen benennen und problematisieren, wie auch die Kinder in ihrem Beteiligungsverfahren (z. B. Verkehr und parkende Autos, Hunde(kot), Sauberkeit).

## **2. Erläuterungen zum Spielleitplanentwurf Mannheim/ Östliche Unterstadt**

Der Spielleitplan formuliert Entwicklungsvorgaben, die dazugehörenden Beteiligungsverfahren sowie räumliche Entwicklungsziele. Als konkreter Umsetzungsplan verdeutlicht er den Handlungsbedarf im Stadtteil bzw. Quartier, woraus Projekte und Maßnahmen entwickelt werden können.

Konkret ist der Spielleitplan die Zusammenfassung der Konzeptpläne Flächen und Elemente und Wege und Verkehr. Im Plan sind zu sichernde, zu verbessernde und neu zu schaffende Flächen und Elemente als auch Maßnahmen an wichtigen Wegeknotenpunkten ausgewiesen und mit Referenznummern versehen.



Der Spielleitplan dient als Entscheidungsgrundlage für die Stadtentwicklung, als Information für die Beteiligten und als Fachplan für Verwaltung und Planungsbehörden. Bereits während der Erstellung des Spielleitplans konnte im Rahmen der integrierten Aufwertung des Gesamtquartiers Östliche Unterstadt dank der Einbindung des Spielleitplans in das Integrierte Handlungskonzept Östliche Unterstadt und den bereits aufgebauten Strukturen im Quartier mit der Umsetzung von Projekten und Maßnahmen begonnen werden.

## **2.1 Bewertung der einzelnen Spiel-, Aufenthalts- und Verkehrsbereiche**

Die im Beteiligungsverfahren zusammengetragenen Spiel-, Aufenthalts- und Verkehrsbereiche in der Östlichen Unterstadt wurden im Einzelnen bewertet und den Kategorien „Sichern“, „Verbessern“ sowie „Schaffen“ zugeordnet.

**Sichern:** unter „Sichern“ ist zu verstehen, dass der Bereich planungsrechtlich und in seiner Nutzung für Kinder und Jugendliche gesichert werden soll.




**Verbessern:** unter „Verbessern“ ist zu verstehen, dass der Bereich planungsrechtlich und in seiner Nutzung für Kinder und Jugendliche gesichert und darüber hinaus verbessert werden soll.

**Schaffen:** unter „Schaffen“ ist zu verstehen, dass in der Kategorie Bereiche aufgelistet sind, die für die Nutzung von Kindern und Jugendlichen erweitert oder neu geschaffen werden sollten.



**Die Spiel-, Aufenthalts- und Verkehrsbereiche sind untergliedert in:**

- a. Maßnahmen Flächen und Elemente
- b. Maßnahmen Wege und Verkehr
- c. Symbole Handlungsbedarf

**a. Maßnahmen Flächen und Elemente**

 <b>Sichern</b>	 <b>Verbessern</b>	 <b>Schaffen</b>	 <b>Außerhalb des Bewertungsraumes</b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Paradeplatz O1</li> <li>2. verkehrsberuhigter Bereich U4/U5</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Lameygarten mit Spielplatz R7</li> <li>2. Freiflächen um Konkordienkirche R2</li> <li>3. Sickingerschule mit Fußgängerweg T4/T5</li> <li>4. Fußgängerzone Breite Straße</li> <li>5. Fußgängerzone Plancken</li> <li>6. Stichstraßen der Fußgängerzone</li> <li>7. Freiflächen um Wohnbebauung S4/S5</li> <li>8. Herschelplatz U2</li> <li>9. Marktplatz G1</li> <li>10. Schulhof Mozartschule R2</li> <li>11. Herschelbad U3</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Baulücke U5</li> <li>2. Abstandsgrün R5</li> <li>3. Quadrat Q6 und benachbartes Abstandsgrün</li> <li>4. Hans-Böckler-Platz</li> <li>5. Abendakademie R3, R4</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Grünanlagen am Wasserturm (Sichern)</li> <li>2. Luisenpark (Sichern)</li> <li>3. Stadthaus N1 (Verbessern)</li> <li>4. Neckarvorland (Verbessern)</li> <li>5. Foyer Collini-Center (Schaffen)</li> <li>6. Platz am Nationaltheater und Parkplatz östlich des Nationaltheaters (Schaffen)</li> </ol>

**b. Maßnahmen Wege und Verkehr**

 <b>Vorrangig Verbessern</b>	 <b>Verbessern</b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kurpfalzkreisel, Übergang zu Neckarvorland</li> <li>2. Fußgängerampel/-brücke über Friedrichsring / Collini-Center</li> <li>3. Fußgängerampel über Ring/Nationaltheater (bessere Ampeleinheiten)</li> <li>4. Kreuzung T1/T2 und S1/S2</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kreuzung U3/U4 und T3/T4</li> <li>2. Kreuzung U5/U6 und T5/T6</li> <li>3. Kreuzung T2/T3 und S2/S3</li> <li>4. Kreuzung T3/T4 und S3/S4</li> <li>5. Kreuzung S3/S4 und R3/R4</li> </ol>

5. Kreuzung T5/T6 und S5/S6	6. Kreuzung R3/R4 und Q3/Q4
6. Kreuzung S1/S2 und R1/R2	7. Kreuzung R6/R7 und Q6/Q7
7. Kreuzung R2/R3 und Q2/Q3	8. Kreuzung Q6/Q7 und P6/P7
8. Kreuzung Q2/Q3 und P2/P3	
9. Querung Breite Straße	

### c. Handlungsbedarf

**8** **Symbol „Vorschlag“:** Das Symbol „Vorschlag“ zeigt Orte an, die entsprechend gestaltet für Kinder und Jugendliche zum Spielen geeignet wären. Zum Beispiel:

Nr.	Ort	Aussagen der Stadtteildetektive
1	U 4 / U 5	Ab dem Schild Spielstraßenende würden wir nie spielen, weil es keine Spielstraße ist. Trotzdem spielen hier immer Kinder.
2	T 4	Hier auf dem Dach kann man super spielen, weil viel Platz ist.
3	R7 Lameygarten	An dem Ort Lameygarten könnten wir prima spielen, weil er einen Spielplatz hat mit einer Wiese und es außen herum viele Häuser und Bänke gibt.  Die Kinder spielen hier sehr oft  Viele Leute kommen hier mit ihren Hunden her.  Man kann hier gut spielen, weil hier keine Autos fahren.
4	Q 4	An dem Ort Q 4 in der Passage könnten wir prima spielen, wenn es mehr Material zum Spielen geben würde.
5	P 4 / P 5	An dem Ort P 4 könnten wir prima spielen, wenn es mehr Möglichkeiten geben würde, nicht dauernd Autos herumfahren würden und wenn da nicht so viele Stühle stehen würden.
6	P 3 / P 4	An dem Ort P 3 und P 4 könnten wir prima spielen, wenn es mehr Möglichkeiten geben würde, nicht andauernd Autos durchfahren würden und dort nicht so viele Stühle stehen würden.
7	P 1 / P 2	An dem Ort P 1 und P 2 könnten wir Kinder prima spielen, wenn es einen Spielplatz gäbe und eine Wiese mit einem Sandkasten und mit einer Schaukel.  Aber es wäre besser, wenn es hier keine Autos gäbe und nicht so viele Läden und Menschen.
8	Herschelplatz U2	Es gibt Spielmobile. Das sind fahrbare Spielstätten. Die haben Spiele für Kinder und anderes dabei. So etwas könnte man für den Herschelplatz doch mal organisieren. Ist für Kinder, die wenige Spielmöglichkeiten haben, eine gute Sache.
9	T3 / T4	Wenn man sich ausruhen will, muss man sich hier auf die Stufen setzen. Ein paar Bänke im Stadtteil wären besonders für ältere Menschen schön.  Jetzt wo die schönen neuen Bäume da sind wäre es gut, wenn die Autos nicht zwischen den Bäumen auf dem Gehweg parken würden. Das sollte man stärker kontrollieren.

10	T1 / U1	Ich denke, dass dort ein paar Bäume, Büsche und Blumen das Stadtbild auflockern könnten.
11	T5 / T6	Die Bordsteine sind an vielen Stellen im Stadtteil viel zu hoch. Besonders Menschen im Rollstuhl können manche Wege nicht benutzen.



**Symbol „Umgestaltung“:** Mit dem Symbol „Umgestaltung“ sind Spielorte versehen, für die Kinder und Jugendliche Umgestaltungswünsche äußerten, die die Spielqualität erhöhen.



**Symbol „Kleinabfälle“:** Ein generelles Thema in der Östlichen Unterstadt ist der Abfall. Kinder und Jugendliche stört der Kleinabfall auf den Straßen. Eine Verortung ist nicht möglich, deshalb wurde auf einen Eintrag in den Spilleitplan verzichtet.



**Symbol „Parken“:** Autos und Straßen werden von Kindern und Jugendlichen als überaus negativ und störend empfunden. Das Symbol zeigt Orte auf, an denen sie auf ihren Wegen sich durch fahrenden und ruhenden Verkehr stark behindert und gefährdet fühlen.



**Symbol „Nutzungskonflikte“:** Diese Symbol zeigt die Orte auf, an denen Kinder und Jugendliche immer wieder in Konflikt mit anderen Nutzerinnen und Nutzern geraten.



**Symbol „Hunde“:** Hunde sind generell ein Thema in der Östlichen Unterstadt. Mit dem Hundesymbol werden die Orte aufgezeigt, die besonders von Hundekot belastet sind. Meistens sind es Orte, die täglich von Hunden in Anspruch genommen werden. Auffallend ist an diesen Orten neben dem Hundekot selbst der strenge Geruch, der insbesondere kleinere Menschen stark belastet.



**Symbol „Gefahrenpunkt“:** Mit diesem Symbol werden Orte angezeigt, an denen sich Kinder und Jugendliche als Verkehrsteilnehmerinnen und -nehmer besonders gefährdet fühlen.

**Größter Wunsch:** Der größte Wunsch von Kindern und Jugendlichen der Östlichen Unterstadt ist nach wie vor der Wunsch nach einem Fußballplatz, der Zweitgrößte nach einem Freibad und als Drittes nach „mehr Platz“.

## **2.2 Gesamträumliche Bewertung**

Die Bewohnerschaft nimmt die Östliche Unterstadt als eigenständiges Quartier wahr, was zum räumlichen Zuschnitt des Quartiermanagements beigetragen hat. Für Kinder und Jugendliche ist dies nur eingeschränkt formulierbar. Viele wohnen in den angrenzenden Quadranten und gehen in der Östlichen Unterstadt zur Schule. Viele Kinder und Jugendliche haben verwandtschaftliche oder freundschaftliche Beziehungen zu Nachbarquartieren und/oder nutzen die dort angebotene Infrastruktur. Für die Verkehrsentwicklung bedeutet dies, dass einerseits quartiersintern die Wegeverbindungen und andererseits auch die Wegeverbindungen zu den benachbarten Quartieren nach Verkehrssicherheit überprüft werden müssen. Besonders wichtig sind die Quartiere, die durch den Ring von der Innenstadt getrennt werden, da sie besondere Angebote (z. B. Neckarvorland und Luisenpark) vorhalten, die die Defizite der Innenstadt kompensieren können.

Die wenigen vorhandenen öffentlichen Frei- und Grünflächen unterliegen einem hohen Nutzungsgrad, dies wird an den Ergebnissen der Beteiligungsprojekte sehr deutlich. Es gibt in der Östlichen Unterstadt keine öffentliche Freifläche, die in ihrer jetzigen Nutzungsmöglichkeit, den Bedürfnissen der Kinder und Jugendlichen in Gänze entgegenkommt. Dies zeigt eindrucksvoll die von Kindern und Jugendlichen am häufigsten geäußerten Wünsche nach einem „Fußballstadion“, einem „Freibad“ und „nach mehr Platz“. Zur Erweiterung der Spiel- und Aufenthaltsbereiche für Kinder und Jugendliche im öffentlichen Raum verbleiben im Quartier nur noch wenige Freiflächen und ein wenig Abstandsgrün. Dies sind der Hans-Böckler-Platz, den ein Zugang zum Neckar bereichern würde, die Baulücke U5, der zurzeit als Internationaler Garten entwickelt wird, die „alte“ Abendakademie in R3/R4 und das Quadrat Q6 sowie das Abstandsgrün am Parkhaus in R5 und beim Bauhaus in Q6 und Q7. Das Parkhaus befindet sich am grünen Ring. Es gilt als gesichert, dass in Q6 sowie in Q7 Nutzungsänderungen anstehen und es ist denkbar, dass für die künftigen Baustrukturen Aufenthaltsqualitäten wie Arkaden, Passagen, Lichthöfe oder Kragfassaden etc. geschaffen werden können. Entsprechend sorgfältig sollte mit diesen Flächen in zukünftigen Planungen im Plangebiet umgegangen und die Interessen der Kinder und ihrer Familien mitberücksichtigt werden.

## **Spielleitplanung**

Die Spielleitplanung ist ein neues beteiligungsorientiertes Verfahren und strategisches Planungsinstrument, das in den 90er Jahren in Rheinland-Pfalz zur Erhaltung und Verbesserung des Lebens- und Wohnumfeldes von Kindern und Jugendlichen entwickelt wurde. Eingesetzt in Mannheim ist sie eine verbindliche Richtlinie und Weiterführung des seit 1987 laufenden Prozesses der innerstädtischen Spielraumvernetzung.

Ein zentraler Bestandteil ist die Beteiligung von Mädchen und Jungen bei allen Planungs-, Entscheidungs- und Umsetzungsschritten. Kinder und Jugendliche sind Expertinnen und Experten ihrer eigenen Sache. Sie kennen ihre Lebenswelt und können ihre Bedürfnisse ausdrücken. Als Partnerinnen und Partner der Erwachsenen nehmen sie entscheidend an der Weiterentwicklung des Abstimmungsprozesses der Spielraumentwicklung und -vernetzung teil.

Aus der Verzahnung der raumwirksamen Planung mit der Beteiligung ergibt sich die besondere Qualität der Spielleitplanung. Die Belange von Kindern und Jugendlichen können damit qualifiziert in planerische Abwägungsprozesse eingebunden werden.

Die Methode der Spielleitplanung ermöglicht eine bessere Daseinsvorsorge und soziale Entwicklung der Kinder. So wird das Ziel einer kinderfreundlichen Stadtentwicklung durch den in der Spielleitplanung entwickelten Handlungsrahmen in einem erheblichen Maße gefördert.

Als Auftakt dieser neuen Planungsmethode wird der

### **Spielleitplan Mannheim – Innenstadt/Östliche Unterstadt**

richtungweisend für die Fachplanung Spielflächen sein.

Dieses neue Planungsinstrument zieht auch die Konsequenz aus den veränderten gesetzlichen Rahmenbedingungen.

Die künftigen Planungen sollen sich ähnlich wie an den Zielen des Freiraumsicherungskonzepts, des Modells Räumliche Ordnung etc auch an den Zielen des Spielleitplans orientieren und diese in die Planungen einbeziehen. Dies bedeutet, dass die Spielleitplanung kein verbindliches Maßnahmenpaket enthält, sondern Zielformulierungen, die bei künftigen Planungsvorhaben berücksichtigt werden sollen.

Die I-Vorlage Nr. 094 / 2007 zur Sitzung des Unterausschusses „Kinder“ vom 18.04.2007 sowie die B-Vorlage Nr. 47/2008 zu den Sitzungen des Jugendhilfeausschusses vom 30.01.2008 sowie des Ausschusses für Umwelt und Technik vom 12.02.2008 werden zur Vertiefung des Sachverhalts nochmals zur Kenntnis gegeben (Anlagen 1 und 2).

# Informationsvorlage



# STADT MANNHEIM<sup>2</sup>

Der Oberbürgermeister

Dezernat III	Az.	Datum 09.02.2007
--------------	-----	------------------

Nr. 094 / 2007
----------------

Betreff:  
**Spielleitplanung**  
 ein neues Instrument kinder- und jugendgerechter Stadtentwicklung  
 durchgeführt in Mannheim – Innenstadt/Östliche Unterstadt

Betrifft Antrag/Anfrage Nr.

Antragsteller/in:

Beratungsfolge	TOP	Sitzungstermin	Öff.	N.Ö.
1. Unterausschuss „Kinder“	01.00	18.04.07	X	
2.				
3.				

Vorlage nur zum Versand

an die Mitglieder des Grünflächen- und Kleingartenausschusses  
 und des Ausschusses für Umwelt und Technik

Finanzielle Auswirkungen ?

ja

nein

Nr.	094 / 2007
Blatt	- 2 -

Finanzielle Auswirkungen (falls "ja": zumindest geschätzt):

1) **Einmalige Kosten/ Erträge**

Gesamtkosten der Maßnahme		€
Objektbezogene Einnahmen (Zuschüsse usw.)	./.	€
Kosten zu Lasten der Stadt		€

2) **Laufende Kosten / Erträge**

Laufender Betriebs- und Unterhaltungsaufwand- (einschl. Finanzierungskosten)		€
zu erwartende Erträge	./.	€
jährliche Belastung		€

Widder

Fürst-Diery



## **400 Jahre Mannheim**

Bei der zehnjährigen Vorbereitung des Mannheimer Stadtjubiläums im Jahre 2007 hat die Kinderfreundlichkeit der Mannheimer Innenstadt eine zentrale Rolle gespielt. Im Rahmen der Spielraumvernetzung innerstädtischer Quartiere konnten viele Partizipationsprojekte realisiert werden. Zum Jubiläumsjahr selbst ist es nun gelungen, als Qualifizierung der Spielraumvernetzung die Spielleitplanung für das Innenstadtquartier Östliche Unterstadt als Pilotprojekt fertig zu stellen.

## **Kinderfreundlichkeit**

Mit der Einführung der Spielleitplanung profiliert sich Mannheim auf dem Weg zu einer kinderfreundlichen Stadt. Eine kinderfreundliche Stadt ist eine Stadt, in der sich Kinder und Jugendliche wohl fühlen und frei entfalten können. Die Stadt ist für sie ein wichtiger Lernort für ihre Sozialisation. Eine Stadt für Kinder und Jugendlichen kann nur gemeinsam mit ihnen entwickelt werden. Sie lässt sich nur umsetzen, wenn erwachsene Entscheidungsträger daran mitwirken. Dazu ist eine strategische Verankerung des Leitbildes im Handlungsfeld der Politik, Verwaltung und Öffentlichkeit, d.h. in den Herzen und Köpfen aller Menschen wichtig.

## **Spielleitplanung**

Die Spielleitplanung ist ein neues städtebauliches Verfahren und strategisches Planungsinstrument, das in den 90er Jahren in Rheinland-Pfalz zur Erhaltung und Verbesserung des Lebens- und Wohnumfeldes von Kindern und Jugendlichen entwickelt wurde. Eingesetzt in Mannheim ist sie eine Qualifizierung des seit 1987 laufenden Prozesses der innerstädtischen Spielraumvernetzung. Ein zentraler Bestandteil ist die Beteiligung von Mädchen und Jungen bei allen Planungs-, Entscheidungs- und Umsetzungsschritten. Kinder und Jugendliche sind Expertinnen und Experten ihrer eigenen Sache. Sie kennen ihre Lebenswelt und können ihre Bedürfnisse ausdrücken. Als Partnerinnen und Partner der Erwachsenen nehmen sie an Entscheidungen und Ressourcen teil. Aus der Verzahnung von räumlicher Planung und Beteiligung ergibt sich die besondere Qualität der Spielleitplanung. Die Belange von Kindern und Jugendlichen werden qualifiziert in planerische Abwägungsprozesse eingebunden.

Spielleitplanung sorgt mit für eine bessere Zukunft der Kinder und macht Kinderfreundlichkeit zu einem wesentlichen Merkmal von Politik und Verwaltungshandeln.

## **1. Acht Kernpunkte der Spielleitplanung**

- Mädchen und Jungen im Blickpunkt
- Der Blick aufs Ganze
- Beteiligung der Generation
- Verbindlichkeit herstellen
- Fachübergreifende Kooperation
- Ziel-, konsens- und ergebnisorientiert
- Kommunale Gemeinschaftsaufgabe
- Kommunale Daueraufgabe

## **2. Ein Gewinn für jede Stadt**

- Hohe Lebensqualität für alle Generationen
- Effektiver Mitteleinsatz
- Nachhaltige zukunftsfähige Stadt
- Engagement der jungen Generation
- Zusammenhalt und Bürgerbeteiligung
- Standortfaktor Kinderfreundlichkeit

## **3. Verfahrensschritte der Spielleitplanung in Mannheim – Innenstadt/ Östliche Unterstadt**

1. Abgrenzung von Bewertungsräumen
2. Die Bestandserhebung mit Beteiligung von Kindern und Jugendlichen
3. Aufstellung und Beschluss des Spielleitplans
4. Umsetzung von Projekten und Vorhaben
5. Weitere Vorgehensweise

## **Anlagen**

1. Ergebnisse der Zukunftswerkstatt „Mehr Kinderfreundlichkeit im Stadtteil“ 1996/97
2. Ergebnisse der Zukunftswerkstatt „Ganz schön abgefahren“ 1999
3. Ergebnisse der „Stadtteildetektive“ 2004
4. Ergebnisse der „Virtuelle Stadtteilerkundung“ 2004
5. Ergebnisse der „Befragung der Schüler/innen der Mozartschule nach ausgewählten Orten und Kreuzungen“ 2006
6. Spielraumvernetzung Westliche Unterstadt – Stand 2006
7. Spielraumvernetzung Östliche Unterstadt – Stand 2006

## 1. Acht Kernpunkte der Spielleitplanung

In den 90er Jahren in Rheinland-Pfalz für kleine Gemeinden und Städte entwickelt, erfährt die Spielleitplanung in der Bundesrepublik in den letzten Jahren neue Entwicklungen und Einsätze in großstädtischen Räumen. So ist Mannheim mit eine der ersten Großstädte, die stadtteil- oder quartierorientiert die Spielleitplanung in Angriff genommen hat.

Die Handlungsanleitung Spielleitplan der Ministerien für Umwelt und Forsten und für Bildung, Frauen und Jugend Rheinland-Pfalz dienen dabei als Orientierungsrahmen, werden aber in der Umsetzung nach Bedarf und in Abhängigkeit von den Gegebenheiten vor Ort abgeändert und modifiziert.

Folgende acht Kernpunkte der Spielleitplanung lassen sich für Mannheim formulieren:

- Mädchen und Jungen im Blickpunkt
- Der Blick aufs Ganze
- Beteiligung der jungen Generation
- Verbindlichkeit herstellen
- Fachübergreifende Kooperation
- Umsetzungsorientiert
- Kommunale Gemeinschaftsaufgabe
- Kommunale Daueraufgabe

### **Mädchen und Jungen im Blickpunkt**

Spielleitplanung bezieht sich auf die Erwartungen und Anforderungen, die heranwachsende Mädchen und Jungen an ihre Frei- und Außenräume ihres Stadtteils oder Quartiers stellen.

### **Der Blick aufs Ganze**

Der Stadtteil oder das Quartier wird in seiner Gesamtheit als vernetzter Spiel-, Erlebnis- und Aufenthaltsbereich betrachtet. Angrenzende Stadteile und Quartiere sind nach Bedarf ebenso mit einzubeziehen. Die Spielleitplanung erfasst, bewertet und berücksichtigt alle Orte und Flächen, an denen sich Kinder und Jugendliche aufhalten und aktiv werden, beispielsweise Hauseingangsbereiche, Straßenkreuzungen, Baulücken, Grünanlagen und Schulhöfe. Spielplätze sind nur ein Teilaspekt davon, Spielleitplanung geht weit darüber hinaus.

## **Beteiligung der jungen Generation**

Beteiligung von Kindern und Jugendlichen ist ein zentraler Bestandteil der Spielleitplanung, bei der Beteiligungsverfahren und räumliche Planungsprozesse systematisch miteinander verzahnt werden. Die Ergebnisse der Beteiligungsverfahren werden transparent und vor allem auch für Kinder und Jugendliche nachvollziehbar auf die Planungsebene übersetzt. Durch die Spielleitplanung entwickelt sich ein andauernder Beteiligungsprozess durch immer neue Partizipationsprojekte.

## **Verbindlichkeit herstellen**

Spielleitplanung funktioniert nur, wenn sie verbindlich ist. Zu ihrer Absicherung bedarf es eines Gemeinderatsbeschlusses. Darüber hinaus braucht sie auch Erwachsene, die sich für die Realisierung des Verfahrens und die konkrete Umsetzung einsetzen.

## **Fachübergreifende Kooperation**

Spielleitplanung ist auf der Verwaltungs- und Fachebene querschnittsorientiert und kooperativ angelegt. Sie führt alle relevanten Fachdisziplinen zusammen, besonders die räumlichen Fachplanungsbereiche wie Bauleit-, Verkehrs-, Freiraumplanung und Stadtentwicklung sowie die unterschiedlichen Akteure der Kinder- und Jugendhilfe und der Schulen.

## **Ziel-, konsens- und ergebnisorientiert**

Die Spielleitplanung ist ziel-, konsens- und ergebnisorientiert und vor allem auch umsetzungsorientiert. Der Spielleitplan stellt ein Planungsinstrument zur Verfügung, das ein Maßnahmenprogramm sowie Perspektiven für eine nachhaltige Stadtteilentwicklung beinhaltet. Der Spielleitplan bindet sich in die Planungssystematik etwa wie ein Rahmenplan ein, der jedoch verlässlich bindend sein soll, wie ein Bebauungsplan. Die Planungsprozesse, im Spielleitplangebiet haben sich mit den Ergebnissen des Spielleitplans auseinanderzusetzen sowie dessen Belange und Ziele einzuarbeiten oder zumindest zu berücksichtigen.

Der Spielleitplan enthält Maßnahmenvorschläge für die Entwicklung unterschiedlicher Spiel-, Erlebnis- und Aufenthaltsbereiche, wie beispielsweise Grünflächen, Wege und Plätze. Schritt für Schritt werden die Ergebnisse realisiert.

Darüber hinaus ist der Spielleitplan ein sich fortschreibendes, interaktives Planungsinstrument, das rascher als bisher sich ändernde Rahmenbedingungen aufnehmen und die notwendigen Informationen besser transportieren sowie den Abstimmungsprozess in Verwaltung, Gremien und Öffentlichkeit beschleunigen kann.

## **Kommunale Gemeinschaftsaufgabe**

Die Spielleitplanung ist nicht allein Aufgabe von Politik, räumlicher Fachplanung und Jugendhilfe. Um Bestand zu haben, bedarf sie der Kooperation und einer breiten Unterstützung. Dazu nutzt sie bestehende stadtteilorientierte Netzwerke oder baut sie auf.

## **Kommunale Daueraufgabe**

Die Spielleitplanung wird als Daueraufgabe in der städtischen Verwaltung und Politik verankert. Sie wird Schritt für Schritt umgesetzt und fortgeführt. In diesem Prozess gilt es auch, die Ansprüche und Bedürfnisse neuer Generationen von Kindern und Jugendlichen sowie die sich verändernden räumlichen und sozialen Strukturen zu berücksichtigen.

## **2. Ein Gewinn für jede Stadt**

Die Durchführung der Spielleitplanung bringt der Stadt Mannheim folgende Vorteile:

- Hohe Lebensqualität für alle Generationen
- Effektiver Mitteleinsatz
- Nachhaltige zukunftsfähige Stadt
- Engagement der jungen Generation
- Zusammenhalt und Bürgerbeteiligung
- Standortfaktor Kinderfreundlichkeit

### **Hohe Lebensqualität für alle Generationen**

Eine Umgebung mit abwechslungsreichen Spiel-, Erlebnis und Aufenthaltsbereichen für Kinder und Jugendliche, die durch die Schaffung, Sicherung, Entwicklung und Vernetzung vielfältiger Außenräume erzielt wurde, fördert die gesunde, eigenständige und soziale Entwicklung der Heranwachsenden und erhöht gleichzeitig die Lebensqualität aller Generationen eines Stadtteils oder Quartiers. Ein kinderfreundlicher Stadtteil ist ein menschenfreundlicher Stadtteil.

### **Effektiver Mitteleinsatz**

Da die Planungen und Maßnahmen der Spielleitplanung mit den Bedürfnissen und Anliegen der Kinder und Jugendlichen abgestimmt sind, können mögliche Fehlinvestitionen verhindert werden. Auch sind Kinder und Jugendliche eher bereit das, was sie mit geplant und umgesetzt haben, zu schützen. Folgekosten, die durch Vandalismus entstehen, können vermieden werden.

## **Nachhaltige zukunftsfähige Stadt**

Nachhaltige Entwicklung bedeutet, ökologische, ökonomische und soziale Belange miteinander zu verknüpfen. Die Spielleitplanung trägt dazu bei, im Sinne der Agenda 21 konkrete Projekte zu realisieren.

## **Engagement der jungen Generation**

Indem Kinder und Jugendliche an Planungs- und Gestaltungsprozessen beteiligt werden, erfahren sie, dass sie in ihrer Stadt etwas bewirken können. Die Beteiligung stärkt die Handlungskompetenz von Mädchen und Jungen: Kontakt- und Kommunikationsfähigkeit werden erweitert; ihrer Fähigkeit zur aktiven Konfliktbewältigung im Rahmen von Aushandlungsprozessen wird entwickelt. Können durch die eigene Beteiligung sichtbare Erfolge erzielt werden, erhöht sich die Wahrscheinlichkeit, dass Kinder und Jugendliche sich auch als Erwachsene aktiv an der Gestaltung des Gemeinwesens beteiligen werden.

## **Zusammenhalt und Bürgerbeteiligung**

Spielleitplanung fördert den sozialen Zusammenhalt im Stadtteil bzw. Quartier und stärkt das bürgerschaftliche Engagement insgesamt, da auch erwachsene Bürger/innen sich aktiv in den Prozess der Spielleitplanung einbringen und sich damit identifizieren. Nicht zu unterschätzen ist hierbei auch, dass Kinder oftmals als Multiplikator/innen auf Eltern, Nachbar/innen und Bewohner/innen wirken. Die Entwicklung des Stadtteils bzw. Quartiers hin zu mehr Kinderfreundlichkeit kann so zu einem gemeinsamen Anliegen von Jung und Alt werden.

## **Standortfaktor Kinderfreundlichkeit**

Spielleitplanung fördert eine kinderfreundliche Stadtentwicklung wodurch die ortsansässigen Familien im positiven Sinne gebunden werden können. Dies wiederum kann sich vorteilhaft auf Wohnstandortentscheidungen mobiler Bevölkerungsschichten ebenso wie auf Standortentscheidungen zum Beispiel von Unternehmen und Organisationen auswirken und zur gesunden Durchmischung der Bewohnerschaft von innerstädtischen Quartieren beitragen.

## **3. Verfahrensschritte der Spielleitplanung in Mannheim – Innenstadt/ Östliche Unterstadt**

Die Spielleitplanung in Mannheim lässt sich in folgende Verfahrensschritte gliedern:

1. Abgrenzung von Bewertungsräumen
2. Die Bestanderhebung und –bewertung mit Beteiligung von Kindern und Jugendlichen
3. Aufstellung und Beschluss des Spielleitplans

4. Umsetzung von Projekten und Vorhaben
5. Weitere Vorgehensweise

## **1. Abgrenzung von Bewertungsräumen**

In Großstädten erstrecken sich die Aktionsräume von Mädchen und Jungen in der Regel nur auf Stadtteile bzw. Quartiere, oft auch nur auf einige Straßenzüge. Daran knüpft der in Mannheim seit 1987 laufende Prozess der innerstädtischen Spielraumvernetzung mit seinen bisher erfolgreich durchgeführten Partizipationsprojekten an. In dem Pilotprojekt „Spieleitplanung in Mannheim-Innenstadt/Östliche Unterstadt“ ist nun der Prozess der Spielraumvernetzung für das Quartier „Östlichen Unterstadt“ als Bewertungsraum aufgenommen und stadtplanerisch weiterentwickelt worden. In weiteren Schritten sollte die Spieleitplanung möglichst auf die gesamte Innenstadt ausgedehnt werden.

Die Östliche Unterstadt ist ein Quadrant der Mannheimer Innenstadt, der durch die Breite Straße als Einkaufsstraße von der Westlichen Unterstadt und durch die Planken als Einkaufsstraße von der Oberstadt stadtgeografisch abgrenzt wird. Von der Bewohnerschaft (ca. 8.200 E) wird die Östliche Unterstadt als eigenständiges Quartier wahrgenommen. Die Innenstadt ist verkehrsreich, dicht bebaut und bewohnt. Die wenigen vorhandenen öffentlichen Frei- und Grünflächen unterliegen einem hohen Nutzungsgrad.

## **2. Die Bestandserhebung und –bewertung mit Beteiligung von Kindern und Jugendlichen**

Die Bestandserhebung macht den Stadtteil bzw. das Quartier als Spiel-, Erlebnis- und Aufenthaltsraum aus der Perspektive von Mädchen und Jungen sichtbar. Auf der Basis realer Nutzungen lassen sich Defizite und Qualitäten im Bestand deutlich darstellen. Die Bestandserhebung und –bewertung gliedert sich in folgende Schritte:

- a) Stadtteilerkundung
- b) Bestands- und Konzeptpläne
- c) Spieleitplan
- d) Bewertung der einzelnen Spiel-, Aufenthalts- und Verkehrsbereiche
- e) Gesamträumliche Bewertung

### **a) Stadtteilerkundung**

Planerinnen und Planer haben mit eigenen Streifzügen die Östliche Unterstadt erkundet, um bei der Erhebung mit den Kindern und Jugendlichen gut mit den örtlichen Verhältnissen vertraut zu sein.

Mit Kindern und Jugendlichen wurden in den letzten Jahren folgende Projekte zur Stadtteilerkundung durchgeführt (Ergebnisse siehe Anlage):

- 1996/97: „Mehr Kinderfreundlichkeit im Stadtteil“ - Zukunftswerkstatt mit Schüler/innen der Mozart- und Maria-Montessori-Schule (Alterspanne: 6 bis 12 Jahre)
- 1999: „Ganz schön abgefahren“ - Zukunftswerkstatt mit Schüler/innen der Sickingerschule (Alterspanne: 10 bis 15 Jahren)
- 2004: „Stadtteildetektive“ - Stadtteilerkundung und Streifzüge mit Kindern der Östlichen Unterstadt (Altersspanne: 3 bis 13 Jahren)
- 2004: Virtuelle Stadtteilerkundung im temporären Planungsbüro in T3, 21 (altersübergreifend)
- 2004: Wegepläne, Befragung der Schüler/innen der Mozartschule nach Schul- und Freizeitwegen (Altersspanne: 6 bis 12 Jahren)
- 2006: Befragung der Schülerinnen und Schüler der Mozartschule nach ausgewählten Orten und Kreuzungen (Altersspanne: 7 bis 12 Jahren)

Begleitet wurden die Beteiligungsprojekte mit Kindern und Jugendlichen anfänglich von dem Forum „Kinderfreundliche Östliche Innenstadt“. Mit dem Aufbau des Quartiermanagements Östliche Unterstadt wurde diese Aufgabe vom Quartiergremium Östliche Unterstadt übernommen.

## **b) Bestands- und Konzeptpläne**

Die Bestandspläne werden auf Grundlage bestehender Pläne und mit der Bestandserhebung durch die Planer/innen und der Beteiligung der Kinder gefertigt. Die wichtigsten Plantypen sind:

- Bestandsplan Beteiligungsverfahren
- Bestands- und Konzeptplan Flächen und Elemente
- Bestands- und Konzeptplan Wege und Verkehr

### Bestandsplan Beteiligungsverfahren

Nach Abschluss der Beteiligungsverfahren im Jahre 2004 wurde das eingeholte Material aufgearbeitet und ausgewertet. Die eingeholten Informationen, Ideen und Anregungen wurden klassifiziert und wenn möglich einer Position im Stadtteil zugewiesen. Die Aussagen und Ideen selbst wurden in schriftlicher Form aufbereitet. Die „Wegepläne“ der Schüler/innen wurden in einem vorläufigen Plan festgehalten. Wege, die von mehreren Schüler/innen angegeben wurden, wurden entsprechend stärker gewichtet.

### Bestands- und Konzeptplan Flächen und Elemente

Im Bestandsplan Flächen und Elemente sind u. a. Spielplätze, Frei- und Grünflächen eingetragen. Die Kombination dieses Bestandsplans mit dem Bestandsplan Beteiligungsverfahren ergibt Anhaltspunkte und Arbeitsmaterial für die Erstellung eines Konzeptplanes Flächen und Elemente.



### Bestands- und Konzeptplan Wege und Verkehr

Parallel zur Planung Flächen und Elemente wurde auch ein Bestandsplan Wege und Verkehr erstellt. Auch dieser Bestandsplan wurde mit dem Bestandsplan Beteiligungsverfahren kombiniert und lieferte die für die Erstellung des Konzeptplans Wege und Verkehr nötigen Anregungen.

### **c) Spielleitplan**

Der Spielleitplan formuliert Entwicklungsvorgaben, die dazugehörigen Beteiligungsverfahren sowie räumliche Entwicklungsziele. Als konkreter Umsetzungsplan verdeutlicht er den Handlungsbedarf im Stadtteil bzw. Quartier, woraus Projekte und Maßnahmen entwickelt werden können. Konkret ist der Spielleitplan die Zusammenfassung der Konzeptpläne Flächen und Elemente und Wege und Verkehr. Im Plan sind zu sichernde, zu verbessernde und neu zu schaffende Flächen und Elemente als auch Maßnahmen an wichtigen Wegeknotenpunkten ausgewiesen und mit Referenznummern versehen.

Der Spielleitplan dient als Entscheidungsgrundlage für die Stadtpolitik, als Information für die Beteiligten und als Fachplan für Verwaltung und Planungsbehörden.

### **d) Bewertung der einzelnen Spiel-, Aufenthalts- und Verkehrsbereiche**

Die im Beteiligungsverfahren zusammengetragenen Spiel-, Aufenthalts- und Verkehrsbereiche in der Östlichen Unterstadt wurden im Einzelnen bewertet und den Kategorien „Sichern“, „Sichern & Verbessern“ sowie „Erweitern und neu schaffen“ zugeordnet. Unter „Sichern“ ist zu verstehen, dass der Bereich planungsrechtlich und in seiner Nutzung für Kinder und Jugendliche gesichert werden soll. Unter „Sichern & Verbessern“ ist zu verstehen, dass der Bereich planungsrechtlich und in seiner Nutzung für Kinder und Jugendliche gesichert und darüber hinaus verbessert werden soll. Unter „Erweitern und neu schaffen“ ist zu verstehen, dass in der Kategorie Bereiche aufgelistet sind, die für die Nutzung von Kindern und Jugendlichen erweitert oder neu geschaffen werden sollten. Untergliedert sind die Bereich ein in:

- Gebäude und Plätze
- Wege und Verkehr
- Themenschwerpunkte
- Größter Wunsch

### Gebäude und Plätze

#### **Sichern**

- Herschelbad
- Paradeplatz
- Spielstraße U4/U5

- 

### **Sichern & verbessern**

- Herschelplatz
- Stadthaus N1
- Marktplatz G1
- Schulhof Mozartschule
- Freiflächen um Konkordienkirche
- Lameygarten mit Spielplatz
- Sickingerschule mit Fußgängerweg
- Fußgängerzone Breite Straße und Stichstraßen
- Fußgängerzone Planken
- Freiflächen um Wohnbebauung S4/S5

### **Erweitern und neu schaffen**

- Hans-Böckler-Platz
- Baulücke U5
- Abstandsgrün 5
- Abstandsgrün Q6/Q7

### **Außerhalb des Bewertungsraumes**

- Neckarvorland nördlich (Sichern & verbessern)
- Foyer Collini Center (Neu schaffen)
- Platz am Nationaltheater, Parkplatz östlich des Nationaltheaters (Sichern & Neu schaffen)
- Unterer Luisenpark (Sichern)
- Grünanlagen am Wasserturm (Sichern)

### Wege und Verkehr

#### **Vorrangig Verbessern**

- Kurpfalzkreisel, Übergang zu Neckarvorland
- Fußgängerampel/–brücke über Friedrichsring/CC
- Fußgängerampel über Ring/Nationaltheater (bessere Ampeleinheiten)
- Querung Breite Straße
- Kreuzung T1/T2 und S1/S2
- Kreuzung T5/T6 und S5/S6
- Kreuzung S1/S2 und R1/R2
- Kreuzung R2/R3 und Q2/Q3
- Kreuzung Q2/Q3 und P2/P3
- Kreuzung Q6/Q7 und P6/P7

### **Verbessern**

- Kreuzung U3/U4 und T3/T4
- Kreuzung U5/U6 und T5/T6
- Kreuzung T2/T3 und S2/S3
- Kreuzung T3/T4 und S3/S4
- Kreuzung S3/S4 und R3/R4
- Kreuzung R3/R4 und Q3/Q4
- Kreuzung R6/R7 und Q6/Q7

### Themenschwerpunkte

#### **Negativ**

- Hunde und Hundekot
- Abfall und Mülltonnen
- Sozial auffällige Menschen
- Autos und Straßen
- Parkplätze und Parkhäuser

#### **Ambivalent**

- Bäume, Gras und Wiesen

#### **Positiv**

- Kinder
- Blumen und Parks

### Größter Wunsch

- Fußballstadion, Freibad und mehr Platz

### **e) Gesamträumliche Bewertung**

Die Bewohnerschaft nimmt die Östliche Unterstadt als eigenständiges Quartier wahr, was zum räumlichen Zuschnitt des Quartiermanagements beigetragen hat. Für Kinder und Jugendliche ist dies nur eingeschränkt formulierbar. Viele wohnen in den angrenzenden Quadranten und gehen in der Östlichen Unterstadt zur Schule. Viele Kinder und Jugendliche haben verwandtschaftliche oder freundschaftliche Beziehungen zu Nachbarquartieren und/oder nutzen die dort angebotene Infrastruktur. Für die Verkehrsentwicklung bedeutet dies, dass einerseits quartiersintern die Wegeverbindungen und andererseits auch die Wegeverbindungen zu den benachbarten Quartieren nach Verkehrssicherheit überprüft werden müssen. Besonders wichtig sind die Quartiere, die durch den Ring von der Innenstadt getrennt werden, da sie besondere Angebote (z. B. Neckarvorland und Luisenpark) vorhalten, die sie Defizite der Innenstadt kompensieren können.

Die wenigen vorhandenen öffentlichen Frei- und Grünflächen unterliegen einem hohen Nutzungsgrad, dies wird an den Ergebnissen der Beteiligungsprojekte sehr deutlich. Es gibt in der Östlichen Unterstadt keine öffentliche Freifläche, die in ihrer jetzigen Nutzungsmöglichkeit, den Bedürfnissen der Kinder und Jugendlichen in Gänze entgegenkommt. Dies zeigt eindrucksvoll die von Kindern und Jugendlichen am häufigsten geäußerten Wünsche nach einem „Fußballstadium“, einem „Freibad“ und „nach mehr Platz“.

Zur Erweiterung der Spiel- und Aufenthaltsbereiche für Kinder und Jugendliche im öffentlichen Raum verbleiben im Quartier nur noch zwei Freiflächen und ein wenig Abstandsrün. Dies sind der Hans-Böckler-Platz, den ein Zugang zum Neckar bereichern würde, die Baulücke U5 - der zukünftige Internationale Garten sowie das Abstandsrün am Parkhaus in R5 und beim Bauhaus in Q6 und Q7. Entsprechend sorgfältig sollten mit diesen Flächen in zukünftigen Stadteilplanungen umgegangen werden.

### **3. Aufstellung und Beschluss des Spielleitplans**

Auf der Grundlage der Bestanderhebung werden Projekte, Vorhaben und Entwicklungsperspektiven erarbeitet, die im Spielleitplan dargestellt werden. Damit erhält der Gemeinderat eine qualitativ hochwertige Entscheidungsgrundlage für die Realisierung von Projekten und Vorhaben einschließlich der Anwendung geeigneter Beteiligungsverfahren. Die Belange von Kindern und Jugendlichen können damit qualifiziert in planerische Abwägungsprozesse eingebunden werden.

Für Entscheidungen kann dem Spielleitplan beispielsweise entnommen werden, ob von der Ausweisung von Bauvorhaben wichtige Spiel-, Erlebnis- und Aufenthaltsbereiche von Kindern und Jugendlichen betroffen sind und welche Maßnahmen und Vorgaben im Hinblick auf eine kind- und jugendgerechte Planung im Stadtteil oder Quartier verankert wurden. Der Spielleitplan stellt somit eine wichtige Ergänzung und Spezifizierung des Integrierten Handlungskonzepts für die Östliche Unterstadt dar.

Der Spielleitplan ist eine wichtige Grundlage, um sicherzustellen, dass die Bedürfnisse von Kindern und Jugendlichen in der kurz-, mittel- und langfristigen Haushaltsplanung berücksichtigt werden.

Mit dem Beschluss des Spielleitplans wird dieser eine dauerhaft bindende Wirkung für alle relevanten Planungen erhalten, vor allem für die der Verkehrsplanung. Die bindende Wirkung gilt ebenso für die kontinuierliche Durchführung von Beteiligungsverfahren mit Kindern und Jugendlichen bei der Umsetzung der Projekte und Maßnahmen.

## 4. Umsetzung von Projekten und Vorhaben

Projekte können in der Regel kurz- und mittelfristig und ohne formelles Verfahren oder aufwändige Planungen umgesetzt werden. Vorhaben werden in der Regel mittel- und langfristig umgesetzt. Die Ergebnisse der Spielleitplanung sollen hierbei in die formellen räumlichen Planungsinstrumente einfließen. Dies kann sowohl bei bestehenden als auch bei laufenden oder zukünftigen Planungen erfolgen.

### a) Projekte

In der Östlichen Unterstadt konnten bereits vor und mit der Erstellung des Spielleitplans im Rahmen der integrierten Aufwertung des Gesamtquartiers mit der Umsetzung von Projekten und Maßnahmen begonnen werden. Dies ist auch im Sinne der Spielleitplanung. Sie verkürzt für Kinder und Jugendlichen die Wartezeit und macht den Beteiligten den Prozess und die Ergebnisse der Spielleitplanung nachvollziehbar. Zu dem kann auf aktuelle Entwicklungen im Quartier zeitnah reagiert, Chancen genutzt und Gefahren gebannt werden. Nicht zu vergessen sind hier auch die Projekte und Maßnahmen im benachbarten Quartier Westliche Unterstadt.

Vor und während des Spielleitplanungsprozesses wurden folgende Projekte unter Beteiligung von Kindern und Jugendlichen durchgeführt:

#### Erhalt, Sicherung und Neuschaffung von Spiel- und Freiflächen

- Lameygarten
- Sickinger-Schulhof
- Mozart-Schulhof
- Kinderspielplatz Hans-Böckler-Platz
- Außengelände Konkordienkirche
- Herschelplatz
- Umgestaltung Außengelände Kinderhaus Sickinger und Innenhof Kindergarten Arche Noah
- Baulücke U5
- Breite Straße
- Neckarufergestaltung

#### Schaffung von verkehrssicheren Wegeverbindungen für Kinder (u.a. Schul- und Spielwege)

- Straßenzug in U4/U5
- Querungshilfen für Fußgänger/innen im Straßenraum, Tempo 30 und Fahrradwege

## **b) Vorhaben und Integration in bestehende Planungen**

Vorhaben sind dadurch gekennzeichnet, dass hier die Ergebnisse der Spielleitplanung in andere räumliche Planungsverfahren integriert werden wie beispielsweise

- Verkehrsentwicklungsplanung Innenstadt
- Flächennutzungsplanung
- Bebauungspläne
- Vorhaben- und Erschließungspläne
- Quartiersentwicklungsplanung und Integrierte Handlungskonzepte
- Entwicklungskonzept Innenstadt

## **5. Weitere Vorgehensweise**

Die erste Fassung des Spielleitplans Östliche Unterstadt wird im Frühjahr in den Gremien Bezirksbeirat Innenstadt/Jungbusch; Quartiergremium Östliche Unterstadt und Unterausschuss Kinder des Jugendhilfeausschusses vorgestellt und diskutiert. An einem Fachtag im Juni 2007 wird die Mannheimer Spielleitplanung der fachplanerischen und -politischen Öffentlichkeit vorgestellt. Mit den gesammelten Anregungen und Diskussionsbeiträgen überarbeitet und ergänzt soll er als zweite Fassung im Sommer 2007 dem Gemeinderat zum Beschluss vorgelegt werden.

Mittelfristig ist eine Ausdehnung der Spielleitplanung auf den Innenstadtbereich möglich und langfristig auf den gesamten städtischen Raum.

## Anlagen

1. Ergebnisse der Zukunftswerkstatt „Mehr Kinderfreundlichkeit im Stadtteil“ 1996/97
2. Ergebnisse der Zukunftswerkstatt „Ganz schön abgefahren“ 1999
3. Ergebnisse der „Stadtteildetektive“ 2004
4. Ergebnisse der „Virtuelle Stadtteilerkundung“ 2004
5. Ergebnisse der „Befragung der Schüler/innen der Mozartschule nach ausgewählten Orten und Kreuzungen“ 2006
6. Spielraumvernetzung westliche Unterstadt – Bilanz 2006
7. Spielraumvernetzung östliche Unterstadt – Bilanz 2006

# **1. Ergebnisse der Zukunftswerkstatt „Mehr Kinderfreundlichkeit im Stadtteil“ 1996/97**

## **Forderungskatalog**

### **Zur umweltfreundlichen Phantasielandschaft**

- Schillerplatz als Spielplatz mit Phantasie
- eine „Hundeecke“ und die Hundewiese soll Spielfläche sein
- einen Spielplatz auf dem wir toben und auch mal laut sein können, ohne das jemand motzt
- interessante Spielgeräte auch für ältere Kinder, z.B. ein Baumhaus und eine große Schaukel
- viele Pflanzen und Tiere
- einen Kiosk
- eine Toilette
- einen Kinderflohmarkt

### **Zum Fußballplatz**

- das Ballspielen auf den Wiesen soll erlaubt sein, die Verbotsschilder sollen weg
- wenigstens eine Seite der Wiese sollte einen Zaun oder eine Mauer zum Dagegenschießen haben, als Tor, und damit der Ball nicht wegfliegt. Die Mauer oder der Zaun sollte lärmgeschützt sein, wegen der Leute
- der Platz darf nicht in der Nähe der Straße sein
- der Platz muss so groß sein, damit zwei Mannschaften spielen können (ca 5:5)
- der Platz darf nicht zu weit von zu Hause weg sein, weil sonst die große Schwester mit muss (z.B. von U6 bis zum Wasserturm)

### **Zur Pferdekoppel**

- die Pferde sollen im Stadtteil sein
- mehrere Koppeln
- die Pferde anfassen und reiten können
- die Pferde sollen gut behandelt werden
- es soll nichts kosten



## 2. Ergebnisse der Zukunftswerkstatt „Ganz schön abgefahren“ 1999

### Forderungskatalog

#### Spielplatz

- Zaun: Damit keine Hunde reinkommen, um einen Haufen zu machen. Damit keine Besoffenen reinkommen. Man darf nicht rauchen!
- Bänke: Um sich auszuruhen, sich mit anderen zu treffen und zu reden.
- Schilder: Damit man weiß wo man ist. Für Hunde verboten!
- Wege: Um die verschiedenen Orte und Spielsachen zu erreichen und um keine matschigen Schuhe zu bekommen.
- Sandkasten: Damit wir uns bis zum Hals einbuddeln und Fallen und Burgen bauen können.
- Klettergerüst: Damit wir etwas zum Klettern haben, denn es macht Spaß sich zu drehen und so hoch zu steigen, dass man nicht erreichbar ist.
- Schaukel: Schaukeln ist ein Gefühl als wären wir im Himmel. 2 Schaukeln nebeneinander und mit einem Sandboden zum Weitspringen.
- Rutschbahn: Sie muss breit und groß sein, denn es macht Spaß zu rutschen.
- Feuer oder Himmel: Dieses Spiel macht den 5-6jährigen Spaß.
- Kiosk: Weil der Weg nach Hause zu weit ist, und wir etwas zu trinken und zu naschen brauchen. Es darf nicht teuer sein!

#### Fußballplatz

- Fußballplatz: Um Sport machen zu können.
- Fußballspieler: Ohne Fußballspieler kann man nicht spielen.
- 2 Tore: Zum Schießen.
- 1 Ball Um Spielen zu können.
- Netz: Damit der Ball nicht rausfliegt. (Muss nicht unbedingt sein).
- Gras:
- Fußballplatzmarkierung:

#### Natur

- Bäume: Zum Klettern, um Obst zu ernten und weil sie schön sind.
- Wiese/Gras: Für die Menschen zum Ausruhen, Hüpfen, etc. ... und für die Tiere als Lebensraum (Nahrung, Futter). Man darf im Park nicht rauchen und wir wollen keinen Müll herumliegen haben.
- Blumen: Blumen schmücken das Gras und riechen so schön. Sie dürfen nicht abgerissen werden und müssen gegossen werden.

Vögel: Weil sie so schön singen.  
Bänke: Damit man sich ausruhen kann und zum Sitzen.  
Menschen: Ohne Menschen wäre der Spielplatz (Fußballplatz) umsonst gebaut worden.

### **Breaker-Platz**

Breaker-Platz: Man kann Wettbewerbe veranstalten! Es macht Spaß und alle können zuschauen. Man kann phantasievolle Figuren und sein Können zeigen.  
Graffiti / Spaß und Action, etwas Verbotenes zu tun. Man kann sein Können  
Mauer zum Malen: zeigen. Es macht Spaß und sieht schön aus. Alternativen: Man kann sein Können auch beim Fußballspielen und Break-Dance zeigen. Spaß etwas Verbotenes zu tun, hat man auch beim Fußballspielen auf dem Schulhof.  
Kiosk: Die Bedienung ist gleichzeitig ein Freund. Man kann sich Erfrischungen wie Getränke und Eis kaufen, sowie Süßigkeiten und Batterien für die Stereoanlage/ Radio/CD – Player.

### 3. Ergebnisse der „Stadtteildetektive“ 2004

Nr.	Ort	Aussage
1.	<b>Alter OEG-Bahnhof</b>	Hier an den Straßenbahngleisen würden wir nie spielen, weil hier viele Straßenbahnen und natürlich viele Autos und Menschen mit Motorrädern, Rollern und Fahrrädern fahren.
2.	<b>Alter OEG-Bahnhof</b>	Hier an den Straßenbahngleisen würden wir nie spielen, weil... ...wir keine Lust haben als Hautfetzen zu enden ...weil wir nicht wollen, dass die Fische im Neckar unsere Eingeweide fressen.
3.	<b>Lameygarten</b>	An dem Ort Lameygarten könnten wir prima spielen, weil... ...er einen Spielplatz hat mit einer Wiese ...es außenrum viele Häuser und Bänke gibt Die Kinder spielen hier sehr oft Viele Leute kommen hier mit ihren Hunden her. Man kann hier gut spielen, weil hier keine Autos fahren.
4.	<b>Kurpfalz-gymnasium</b>	Im Garten des Kurpfalzgymsiums würden wir nie spielen, weil... ...unsere Eltern verständigt würden ...es viel zu ordentlich ist.
5.	<b>H 2, 18</b>	An dem Ort H 2, 18 können wir überhaupt nicht spielen, weil... ...die Straße viel zu eng ist ...dort zu viele Autos und Menschen sind ...dort zu viele Geschäfte sind ...die Luft zu schlecht ist.
6.	<b>P 1 und P 2</b>	An dem Ort P 1 und P 2 könnten wir Kinder prima spielen, wenn es einen Spielplatz gäbe und eine Wiese mit einem Sandkasten und mit einer Schaukel. Aber es wäre besser, wenn es hier keine Autos gäbe und nicht so viele Läden und Menschen.
7.	<b>P 3 und P 4</b>	An dem Ort P 3 und P 4 könnten wir prima spielen, wenn... ...es mehr Möglichkeiten geben würde ...nicht andauernd Autos durchfahren würden ...dort nicht so viele Stühle stehen würden.
8.	<b>P 4</b>	An dem Ort P 4 könnten wir prima spielen, wenn... ...es mehr Möglichkeiten geben würde ...nicht dauernd Autos herumfahren würden ...wenn da nicht so viele Stühle stehen würden.
9.	<b>P 7, 4</b>	An dem Ort P 7, 4 können wir überhaupt nicht spielen, weil... ...kein Platz ist ...wir etwas kaputt machen könnten.
10.	<b>Q 4</b>	An dem Ort Q 4 in der Passage könnten wir prima spielen, wenn es mehr Materiale zum Spielen geben würde.
11.	<b>Q 7</b>	Hier in Q 7 könnten wir prima spielen, wenn... ...dort nicht so viele Autos wären ...es nicht so viele Läden gäbe ...die Straßen nicht so dünn wären ...hier nicht so viele Menschen wären
12.	<b>R 4</b>	Hier in R 4 könnten wir prima spielen, wenn... ...es hier einen Platz zum Spielen gäbe ...hier nicht so viele Parkplätze wären. Denn auf diesem Platz könnten wir vielleicht gut spielen.
13.	<b>R 5</b>	Hier in R 5 auf der Wiese würden wir nie spielen, weil es zu viel Hundescheiße auf der Wiese gibt.

Nr.	Ort	Aussage
14.	<b>R 5</b>	An dem Ort R 5 können wir Kinder überhaupt nicht spielen, weil... ...hier zu viel Verkehr ist ...und weil es noch ein Parkhaus ist.
15.	<b>S 4 / T 4 (Gasse)</b>	Hier in der Gasse können wir prima spielen, weil die Großen uns hier den Ball nicht immer wegnehmen. Hier stört uns keiner, und der Ball fliegt nur manchmal weg.
16.	<b>T 3</b>	Hier auf dem Dach der Baracke würden wir nie spielen, weil... ...wir runterfallen könnten ...das Dach einkrachen könnte.
17.	<b>T 3 / T 4</b>	Hier würden wir nie spielen, weil... ...zu viele Autos kommen ...die Autos uns überfahren könnten ...der Gehweg viel zu schmal ist.
18.	<b>T 3 / T 4</b>	An dem Tor würden wir nie hochklettern, weil man da runterfallen kann.
19.	<b>T 3 / T 4</b>	An dem Tor gehen die Kinder durch die Stangen und spielen Fußball.
20.	<b>T 4</b>	Hier vor dem Autoparkplatz würden wir nie spielen, weil hier zu viele Autos sind und weil wir hier wegen zu schlechter Luft ersticken können.
21.	<b>T 4</b>	Hier auf dem Dach kann man super spielen, weil viel Platz ist.
22.	<b>T 6</b>	Im Kindergarten Arche Noah können wir super spielen. Wir wurden gefragt, was wir suchen. Uns wurden peinliche Fragen gestellt. Und Joscha benimmt sich wie ein Baby. Aber die Sandschlacht war sehr gut. Und wegen dem Joscha haben wir Ärger gekriegt.
23.	<b>U 4 / U 5</b>	Ab dem Schild Spielstraßenende würden wir nie spielen, weil es keine Spielstraße ist. Trotzdem spielen hier immer Kinder.
24.	<b>U 5</b>	An dem Ort U 5 können wir Kinder prima spielen, weil niemand hier spielt und weil hier Platz ist.
25.	<b>U 5 (Baulücke)</b>	Hier in der Baulücke würden wir gerne spielen! Doch es ist zu dreckig hier! Es gibt keine Spielgeräte und zu viele Steine! Es liegen zu viel Rattengift und zu viele Scherben rum! Eigentlich ist es hier ganz schön! Wenn es nicht nur so dreckig wäre... Alicia und Elisabeth machten freiwillig alles sauber! Ein verärgertes Nachbar rief aus dem Fenster: „Weg da, oder ich rufe die Polizei!“
26.	<b>U 5 (Baulücke)</b>	Hier in der Baulücke können wir überhaupt nicht spielen, weil die Wände so dreckig aussehen.
27.	<b>U 6</b>	Hier in U 6 könnten wir prima spielen, wenn es hier einen Platz zum Spielen geben würde und es nicht so viele Autos gäbe. Auf einem Schild in einem Hof steht: „Spielen im Hof verboten!“

## 4. Ergebnisse der „Virtuelle Stadtteilerkundung“ 2004

Nr.	Ort	Aussage
1.	<b>Herschelplatz</b>	Jetzt, wo der Herschelplatz endlich fertig ist, wäre es schön wenn der Schulhof nachmittags für die Kinder des Stadtteils geöffnet werden könnte.
2.		Der Briefkasten vorm Herschelbad sollte wieder aufgestellt werden. Der Weg bis nach K 1 ist besonders für ältere Menschen zu weit.
3.		Rettet das Herschelbad!
4.		Es gibt Spielmobile. Das sind fahrbare Spielstätten. Die haben Spiele für Kinder und anderes dabei. So etwas könnte man für den Herschelplatz doch mal organisieren. Ist für Kinder, die wenige Spielmöglichkeiten haben, eine gute Sache.
5.	<b>S 2</b>	Vor dem Penny-Markt sitzen oft Männer und trinken Bier. Manchmal traut man sich gar nicht in den Laden. Danach ist es immer ganz dreckig da, weil sie ihre Dosen und Flaschen liegen lassen.
6.	<b>Gehweg T3/T4</b>	Der neue Gehweg mit den Kastanienbäumen sieht toll aus, die Straße hat eine ganz neue Atmosphäre.
7.		Jetzt wo die schönen neuen Bäume da sind wäre es gut, wenn die Autos nicht zwischen den Bäumen auf dem Gehweg parken würden. Das sollte man stärker kontrollieren.
8.	<b>Baulücke U5</b>	Hier war früher ein Kinderspielplatz. Schade, dass hier keine Photos der Häuser sind. Er wurde geschlossen, weil es zu laut war?
9.		Warum ist der Spielplatz geschlossen? Der Spielplatz sollte geöffnet werden; es gibt viele Kinder, die dort wohnen. Die Bewohner dort wollen einen Spielplatz für ihre Kinder.
10.	<b>Lameygarten</b>	Schade, dass der Spielplatz im Lameygarten oft schmutzig ist und die Spielgeräte beschmiert sind. Die Kinder spielen gerne dort, allerdings ist es gefährlich, weil oft Spritzen herumliegen!
11.		Warum kann man den Lameygarten nachts nicht abschließen? Vielleicht mit einer anderen Tür? Man könnte Spielplatzpaten gewinnen, die den Spielplatz morgens und abends abschließen und ein wenig nach dem Rechten sehen. In anderen Stadtteilen funktioniert dieses Modell gut. Ich würde mich wenn andere mithelfen und auch Verantwortung übernehmen- auch dazu bereit erklären.
12.		Der Lameygarten ist durch die Stufen für Menschen mit einer Gehbehinderung nur schwer zu erreichen.
13.		Viele Leute wissen gar nicht, warum der Lameygarten so heißt und wer Lamey war. Könnte man nicht eine Gedenktafel aufstellen?
14.		Es wäre schön wenn im Lameygarten Autoscooter für große und für kleine Kinder geben würde.
15.		Ich möchte danken. Das Lameygartenfest war sehr schön. Es wäre durchaus eine Wiederholung wert.
16.		Dahin komme ich immer mit meinem Hund Susi
17.	<b>Hans-Böckler-Platz</b>	Endlich hat mal jemand etwas zu diesem Platz geschrieben. Dieser Platz ist wohl in vielerlei Hinsicht eine Müllhalde, ein unerklärliches Vakuum in der Stadt.
18.		Der Hans-Böckler-Platz müsste eine Verbindung zwischen der Innenstadt und dem Neckarvorland (und was dort entstehen könnte) sein.

<b>Nr.</b>	<b>Ort</b>	<b>Aussage</b>
19.	<b>Sickinger-schulhof</b>	Im Sickingerschulhof könnte es Autoscooter für große und kleine Kinder geben.
20.		Wenn man sich ausruhen will, muss man sich hier auf die Stufen setzen. Ein paar Bänke im Stadtteil wären besonders für ältere Menschen schön.
21.	<b>R 3</b>	Liebe Gäste des Matrix! Seid doch bitte nachts leise, wenn Ihr nach dem Matrixbesuch nach Hause geht. In unseren Quadraten wohnen Kinder!
22.	<b>S 6</b>	Hier würde ich mich sehr über einen Baum und eine Bank freuen. Nach dem Einkauf kann man sich hier hinsetzen und auch mal ein bisschen mit anderen Menschen plaudern. Eine Bank wäre da hilfreich.
23.	<b>Bordsteine</b>	Die Bordsteine sind an vielen Stellen im Stadtteil viel zu hoch. Besonders Menschen im Rollstuhl können manche Wege nicht benutzen.
24.	<b>Grün</b>	Ich denke, dass dort ein paar Bäume, Büsche und Blumen das Stadtbild auflockern könnten.
25.		Ich fände das auch gut. Es sind dort ja schon Bäume, aber ein paar mehr wäre gut.
26.	<b>Nachbar-schaftshilfe</b>	Könnte man nicht eine Aktion „Jung hilft Alt und Alt hilft Jung“ starten? Die Kinder könnten beim Einkaufen helfen und die Älteren bei den Hausaufgaben oder sonstiger Betreuung. Oft sind ja die Kinder alleine und die älteren Menschen auch.

## 5. Ergebnisse der „Befragung der Schüler/innen der Mozartschule nach ausgewählten Orten und Kreuzungen“ 2006

### Gebäude und Plätze

- **Herschelbad: Sichern** (sind soweit zufrieden mit dem Angebot, ein größeres Schwimmbad wäre nicht schlecht, auch von zusätzlichen Wasserspielen wie Wasserrutsche wären sie nicht abgeneigt; da eine Grundsanierung geplant ist, passt das mit rein)
- **Herschelplatz: Verbessern** (Fußballtore, Wiese mit Blumen, Bäume, Schaukel, Skaterampen, Kiosk, Klettergerüst, Riesenpool, Rutsche und Sand, Zaun weg, kurz: ein Spielplatz für Ältere ist hier der primäre Wunsch)
- **Stadthaus N1: Verbessern** (sie können kaum was mit dem Stadthaus anfangen, was über Einkaufen und Besuch der Stadtbücherei hinausgeht)
- **Marktplatz G1: Verbessern** (viele Kinder wünschen sich den Markt weg und sehr viele wünschen sich einen Spielplatz hin)
- **Freiflächen um Konkordienkirche: Verbessern** (ausgestattet mit Tierställen, Tischgarnituren, Spielgeräten und einem Pool wäre die Grünfläche interessant, ansonsten wird sie kaum wahrgenommen; vielmehr wünschen sich die Kinder bessere Spielmöglichkeiten auf dem Schulhof der Mozartschule)
- **Hans-Böckler-Platz: Erweitern** (zum Neckarvorland (der Spielplatz ist nur für kurze Zeit spannend, er bietet den Kindern zu wenig, auch ist er nicht wirklich schön; Kinder wünschen sich Schaukeln, Rutsche, Sand, Burg, einen Wasserspielplatz und einen Kiosk; mit einer Verbindung zum Neckar hin, könnte er sehr gut aufgewertet werden)
- **Freiflächen um Wohnbebauung S4/S5: verbessern** (wird nicht als Spielraum wahrgenommen, aber die Nachbarschaft, besonders der Sickinger Schulhof zum Fußballspielen)
- **Abstandsgrün R5: Schaffen** (wird nicht als Spielraum wahrgenommen; wenn ja, dann fällt der Hundekot im Gras unangenehm auf und es wird der Wunsch nach Spielgeräten geäußert)
- **Abstandsgrün Q6/Q7: Schaffen** (wird nicht als Spielraum wahrgenommen; wenn ja, dann fällt der Hundekot im Gras unangenehm auf und es wird der Wunsch nach Spielgeräten geäußert)
- **Foyer Collini Center (Potenzial): nicht interessant** (die wenigsten kennen das Gebäude und die, die es kennen, finden es nicht gut)

### Wege und Verkehr

- **Breite Straße: Verbessern** (Brücke über die Straßenbahn, umweltfreundliche Straßenbahn)
- **Kreuzung U3/U4 und T3/T4 (Grüner Ring): kein Handlungsbedarf** (normale gefährliche und bewältigbare Verkehrssituation)
- **Kreuzung U5/U6 und T5/T6 (Grüner Ring): kein Handlungsbedarf** (normale gefährliche und bewältigbare Verkehrssituation)
- **Kreuzung T2/T3 und S2/S3: kein Handlungsbedarf** (normale gefährliche und bewältigbare Verkehrssituation, Penner machen Angst)

- 
- **Kreuzung T3/T4 und S3/S4: kein Handlungsbedarf** (normale gefährliche und bewältigbare Verkehrssituation)
- **Kreuzung S3/S4 und R3/R4: kein Handlungsbedarf** (normale gefährliche und bewältigbare Verkehrssituation)
- **Kreuzung R3/R4 und Q3/Q4: kein Handlungsbedarf** (normale gefährliche und bewältigbare Verkehrssituation)
- **Kreuzung R6/R7 und Q6/Q7: kein Handlungsbedarf** (normale gefährliche und bewältigbare Verkehrssituation)
- **Kreuzung Q6/Q7 und P6/P7: Handlungsbedarf** (viel Verkehr, schnelle Autos, keine Ampeln, die Straße Richtung Fußgängerzone alleine queren zu müssen, empfinden die Kinder als sehr gefährlich)

### Themenschwerpunkte

- **Hunde** und Hundekot wurden öfter als negativ bewertet.
- **Abfall** und Mülltonnen wurden häufig als negativ bewertet.
- **Menschen** bewerten die Kinder gleichwertig positiv (finden Kinder klasse) und negativ (bestimmte Kinder schlagen, beschimpfen einen u.a.), kritische Stimmen gibt es zu Pennern, Betrunkenen, Dieben und Bösen.
- **Autos** werden als überaus negativ und störend empfunden, ähnlich die **Straßen**, etwas weniger **Parkplätze** und Parkhäuser.
- **Bäume** werden gleichwertig hin- und weggezaubert, ebenso Gras und **Wiesen**.
- **Blumen** und **Parks** werden positiv bewertet.
- **Fußballstadion** und **Freibad** (Swimming-pool) sind die Renner der Kinderwunsch-Hitliste.



## **6. Spielraumvernetzung westliche Unterstadt – Bilanz 2006**

### **Ziel**

Ziel der Spielraumvernetzung ist das Spiel im Freien in dicht bebauten Wohnquartieren verkehrssicher, vielseitig und attraktiv für Kinder und Jugendliche zu gestalten.

Dazu gibt es drei Maßnahmenpakete:

1. Erhalt und Sicherung von Spiel- und Freiflächen
2. Verkehrsberuhigungsmaßnahmen
3. Neuschaffung geeigneter Flächen und Räume

### **1. Erhalt und Sicherung von Spiel- und Freiflächen**

#### **Kinderspielplatz H6**

Mit einer umfangreichen Sanierung des Kinderspielplatzes und dessen Erweiterung durch Einbeziehung der angrenzenden Parkanlage konnte der Spielplatz aufgewertet werden. Er hat sich seitdem zum wichtigsten und beliebtesten Spiel- und Treffpunkt im Wohnumfeld entwickelt. Heute bedarf er wieder einer Grundsanierung.

#### **Stadtplatz J3**

Mit der Neugestaltung des Stadtplatzes J3 konnte ein verkommener Kinderspielplatz als Spiel- und Treffpunkt für Kinder wieder belebt werden.

#### **Kinderspielplätze G6 und F7**

Die Kinderspielplätze in G6 und F7 wurden saniert und attraktiver gestaltet.

#### **Kinderspielplatz am Museumsschiff**

Der Kinderspielplatz am Museumsschiff wurde aufgrund einer Baumaßnahme abgerissen, neu gebaut und zugleich attraktiver gestaltet.

#### **Kickplatz K6**

Der Kickplatz K6 ist ein wichtiger Spiel- und Treffpunkt außerhalb der Schulzeiten und konnte als solcher gesichert werden.

#### **Stadtgarten J6**

Am Außengelände der Begegnungsstätte Westliche Unterstadt in J6 konnte ein Stadtgarten gebaut werden, der auch für Kinder sehr interessant ist.

## **Johannes-Kepler-Schule K5**

Das Außengelände der Johannes-Kepler-Schule konnte für die Schulkinder attraktiver gestaltet werden. Davon profitieren insbesondere die Kinder der Ganztagschule.

## **Breite Straße**

Die Neugestaltung der Breiten Straße wird sich auch positive für die Kinder auswirken, die die Fußgängerzone als (Schul-)Wegeverbindung, Bewegungs- und Einkaufsraum nutzen werden.

## **2. Verkehrsberuhigungsmaßnahmen**

- Mit der Stadtplatzgestaltung J3 konnte der erste verkehrsberuhigte Bereich in der westlichen Unterstadt realisiert werden.
- Zwischen K5 und K6 konnte im Jahr 2006 eine reine Spielstraße realisiert werden, die in erster Linie den Kindern der K5-Ganztagschule zu Gute kommt.
- Anhand der Verkehrsentwicklungsplanung Innenstadt wurden viele Querungshilfen für Fußgänger/innen im Straßenraum realisiert, Tempo 30 eingeführt und Fahrradwege gebaut.

## **3. Neuschaffung geeigneter Flächen und Räume**

Außerhalb des Schulbetriebes wird die Spielstraße K5/K6 der Öffentlichkeit zur Verfügung stehen. Davon profitieren in erster Linie anwohnende Kinder und Jugendliche.

## **Von der Spielraumvernetzung zur Spielleitplanung**

Viele Bausteine der Spielraumvernetzung konnten in den vergangenen Jahren in der Westlichen Unterstadt verwirklicht werden (Stadtplatz J3, Stadtgarten; Spielstraße etc.). Nach einem erfolgreichen Abschluss der Spielleitplanung in der Östlichen Unterstadt ist angedacht, einen Spielleitplan für die gesamte Innenstadt zu erstellen.

## **7. Spielraumvernetzung östliche Unterstadt – Bilanz 2006**

### **Ziel**

Ziel der Spielraumvernetzung ist das Spiel im Freien in dicht bebauten Wohnquartieren verkehrssicher, vielseitig und attraktiv für Kinder und Jugendliche zu gestalten.

Dazu gibt es drei Maßnahmenpakete:

1. Erhalt und Sicherung von Spiel- und Freiflächen
2. Verkehrsberuhigungsmaßnahmen
3. Neuschaffung geeigneter Flächen und Räume

### **1. Erhalt und Sicherung von Spiel- und Freiflächen**

#### **Lameygarten**

Der Lameygarten konnte mit regelmäßig stattfindenden Aktionen (z. B. Sommertagszug, Lameygartenfest, Seniorennachmittag) und Maßnahmen (z. B. Sanierung Außengelände Kindergarten St. Sebastian, Sanierung Kinderspielplatz Lameygarten, Umgestaltung der Beete, Bänke, Abfallbehälter, Hundekottütenspende) als Spiel- und Freiraum gesichert und aufgewertet werden.

#### **Sickinger-Schulhof**

Der Sickinger-Schulhof ist ein wichtiger Spiel- und Treffpunkt außerhalb der Schulzeiten und konnte als solcher gesichert werden.

#### **Mozart-Schulhof**

Das Außengelände der Mozartschule konnte für die Schulkinder attraktiver gestaltet werden. Davon profitieren insbesondere die Kinder vom Hort an der Schule.

#### **Herschelplatz**

Mit der Neugestaltung des Herschelplatzes konnte ein neuer Spiel- und Treffpunkt für Kinder geschaffen werden.

#### **Baulücke U5**

Zurzeit entwickelt sich eine Bürgerinitiative, die den ehemaligen Kinderspielplatz in U5, auch bekannt als Baulücke U5, wieder beleben bzw. für die Anwohner/innen aller Altersgruppen zugänglich machen möchte.

### **Kinderspielplatz Hans-Böckler-Platz**

Im Rahmen von Baumaßnahmen entstand der Kinderspielplatz Hans-Böckler-Platz, der das Spielangebot für ältere Kinder ergänzt, aber schwer erreichbar ist.

### **Außengelände Konkordienkirche**

Mit der Neugestaltung des Außengeländes der Konkordienkirche konnte ein Grünbereich für die Kindergruppenarbeit der Kirche geschaffen werden.

### **Umgestaltung Außengelände Kinderhaus Sickinger und Innenhof Kindergarten Arche Noah**

Das Außengelände des Kinderhauses Sickinger konnte mit einem neuen Spielgerät und das Außengelände des Kindergartens Arche Noah mit einer neuen Begrünung anregungsreicher gestaltet werden.

### **Breite Straße**

Die Neugestaltung der Breiten Straße wird sich auch positive für die Kinder auswirken, die die Fußgängerzone als (Schul-)Wegeverbindung, Bewegungs- und Einkaufsraum nutzen werden.

## **2. Verkehrsberuhigungsmaßnahmen**

- Mit der Neugestaltung des Straßenzuges in U4/U5 konnte der erste verkehrsberuhigte Bereich in der östlichen Unterstadt realisiert werden.
- Anhand der Verkehrsentwicklungsplanung Innenstadt wurden viele Querungshilfen für Fußgänger/innen im Straßenraum realisiert, Tempo 30 eingeführt und Fahrradwege gebaut.

## **3. Neuschaffung geeigneter Flächen und Räume**

Es ist gelungen, den Schulhof der Maria-Montessori-Schule in das Stadtplatzkonzept vom Herschelplatz zu integrieren. Somit steht er außerhalb des Schulbetriebes der Öffentlichkeit zur Verfügung. Davon profitieren in erster Linie anwohnende Kinder und Jugendliche.

### **Von der Spielraumvernetzung zur Spielleitplanung**

Viele Bausteine der Spielraumvernetzung konnten in den vergangenen Jahren in der Östlichen Unterstadt verwirklicht werden (Aufwertung Lameygarten, Umgestaltung Herschelplatz etc.). Mit der Spielleitplanung wird zurzeit die Spielraumvernetzung qualifiziert und weiter entwickelt. Sie ist ein fachübergreifendes Verfahren und ein Instrument zur Erhaltung und Verbesserung des Lebens- und Wohnumfeldes von Kindern und Jugendlichen. In systematischer Weise werden Planungs- und Beteiligungsprozesse miteinander verzahnt.

Ziel ist bis im Jahr 2007 einen Spielleitplan für die östliche Unterstadt zu erstellen.

# Beschlussvorlage



# STADT MANNHEIM<sup>2</sup>

Der Oberbürgermeister

Dezernat	III + IV	Az.	61.20.40	Datum	08.01.2008
----------	----------	-----	----------	-------	------------

Nr.	047 / 2008
-----	------------

Betreff:

## Spielleitplanung

Mannheim – Innenstadt/Östliche Unterstadt

Betrifft Antrag/Anfrage Nr.

Antragsteller/in:

Eilentscheidung gemäß § 43 GemO i. V. m. § 20 Abs. 3 Hauptsatzung

Beratungsfolge	TOP	Sitzungstermin	Öff.	N.Ö.	Empfehlung	Beschluss
1. Jugendhilfeausschuss	09.00	30.01.2008	X			
2. Ausschuss für Umwelt und Technik	02.00	12.02.2008	X			

Einladung an Bezirksbeirat/ Sachverständige

BBR Innenstadt/Jungbusch; Unterausschuss Kinder

Finanzielle Auswirkungen ?

ja

nein

### Beschluss/Antrag:

Es wird gebilligt im Fortgang des bisherigen Abstimmungsprozesses die im Spielleitplanentwurf Mannheim, Östliche Unterstadt vom 12. Dezember 2007 formulierten Ziele festzuschreiben, damit diese im Bereich des Planungsgebiets in allen künftig stattfindenden Planungs- und Bauaktivitäten berücksichtigt werden.

Die Verwaltung wird beauftragt nach Offenlage den Spielleitplanentwurf zur Beschlussfassung als Satzung mit behördenverbindlicher Richtlinienkompetenz an den Gemeinderat vorzulegen.

Nr.	047 / 2008
Blatt	- 2 -

Finanzielle Auswirkungen:

1) **Einmalige Kosten/ Erträge**

Gesamtkosten der Maßnahme		€
Objektbezogene Einnahmen (Zuschüsse usw.)	./.	€
Kosten zu Lasten der Stadt		€
		<hr/>

2) **Laufende Kosten / Erträge**

Laufender Betriebs- und Unterhaltungsaufwand nach Fertigstellung der Baumaßnahme, Inbetriebnahme der Einrichtung bzw. Durchführung der Maßnahme (einschl. Finanzierungskosten)		€
zu erwartende Erträge	./.	€
jährliche Belastung		€
		<hr/>

Dr. Kurz

i.V.  
Specht

Quast

Beschlussanlage

1. Die I-Vorlage Nr.: 094 / 2007 zur Sitzung des Unterausschusses „Kinder“ vom 18.04.2007 wird zur Vertiefung des Sachverhalts nochmals zur Kenntnis gegeben.
2. Der Spielleitplanentwurf in der Fassung vom 12. Dezember 2007

**Betreff: Spielleitplanung**  
ein neues Instrument kinder- und jugendgerechter Stadtentwicklung  
durchgeführt in Mannheim – Innenstadt/Östliche Unterstadt

## **Spielleitplanung**

Die Spielleitplanung ist ein neues beteiligungsorientiertes Verfahren und strategisches Planungsinstrument, das in den 90er Jahren in Rheinland-Pfalz zur Erhaltung und Verbesserung des Lebens- und Wohnumfeldes von Kindern und Jugendlichen entwickelt wurde. Eingesetzt in Mannheim ist sie eine verbindliche Richtlinie und Weiterführung des seit 1987 laufenden Prozesses der innerstädtischen Spielraumvernetzung.

Ein zentraler Bestandteil ist die Beteiligung von Mädchen und Jungen bei allen Planungs-, Entscheidungs- und Umsetzungsschritten. Kinder und Jugendliche sind Expertinnen und Experten ihrer eigenen Sache. Sie kennen ihre Lebenswelt und können ihre Bedürfnisse ausdrücken. Als Partnerinnen und Partner der Erwachsenen nehmen sie entscheidend an der Weiterentwicklung des Abstimmungsprozesses der Spielraumentwicklung und -vernetzung teil.

Aus der Verzahnung der raumwirksamen Planung mit der Beteiligung ergibt sich die besondere Qualität der Spielleitplanung. Die Belange von Kindern und Jugendlichen können damit qualifiziert in planerische Abwägungsprozesse eingebunden werden.

Die Methode der Spielleitplanung ermöglicht eine bessere Daseinsvorsorge und soziale Entwicklung der Kinder. So wird das Ziel einer kinderfreundlichen Stadtentwicklung durch den in der Spielleitplanung entwickelten Handlungsrahmen in einem erheblichen Maße gefördert.

Als Auftakt dieser neuen Planungsmethode wird der

### **Spielleitplan Mannheim – Innenstadt/Östliche Unterstadt**

richtungweisend für die Fachplanung Spielflächen sein.

Dieses neue Planungsinstrument zieht auch die Konsequenz aus den veränderten gesetzlichen Rahmenbedingungen.

Die künftigen Planungen sollen sich ähnlich wie an den Zielen des Freiraumsicherungskonzepts, des Modells Räumliche Ordnung ,etc auch an den Zielen des Spielleitplans orientieren und diese in die Planungen einbeziehen. Dies bedeutet, dass die Spielleitplanung kein verbindliches Maßnahmenpaket enthält, sondern Zielformulierungen, die bei künftigen Planungsvorhaben berücksichtigt werden sollen.



- 1. Spielleitplanung**
  - 1.1 Rechtsgrundlagen für Spielflächen in Baden-Württemberg**
  - 1.2 Zur Planungssystematik**
  - 1.3 Zur Beteiligung**
    - 1.3.1 Zur Beteiligung von Kindern und Jugendlichen im Stadtteil**
    - 1.3.2 Abstimmung mit innerstädtischen Gremien**
  
- 2. Erläuterungen zum Spielleitplanentwurf Mannheim/ Östliche Unterstadt**
  - 2.1 Bewertung der einzelnen Spiel-, Aufenthalts- und Verkehrsbereiche**
  - 2.2 Gesamträumliche Bewertung**

## 1. Spielleitplanung

Die Spielleitplanung ist ein neues beteiligungsorientiertes Verfahren und strategisches Planungsinstrument, das in den 90er Jahren in Rheinland-Pfalz zur Erhaltung und Verbesserung des Lebens- und Wohnumfeldes von Kindern und Jugendlichen entwickelt wurde. Eingesetzt in Mannheim ist sie eine verbindliche Richtlinie und Weiterführung des seit 1987 laufenden Prozesses der innerstädtischen Spielraumvernetzung.

Ein zentraler Bestandteil ist die Beteiligung von Mädchen und Jungen bei allen Planungs-, Entscheidungs- und Umsetzungsschritten. Kinder und Jugendliche sind Expertinnen und Experten ihrer eigenen Sache. Sie kennen ihre Lebenswelt und können ihre Bedürfnisse ausdrücken. Als Partnerinnen und Partner der Erwachsenen nehmen sie entscheidend an der Weiterentwicklung des Abstimmungsprozesses der Spielraumentwicklung und -vernetzung teil.

Aus der Verzahnung der raumwirksamen Planung mit der Beteiligung ergibt sich die besondere Qualität der Spielleitplanung. Die Belange von Kindern und Jugendlichen können damit qualifiziert in planerische Abwägungsprozesse eingebunden werden. Die Bedeutung des Integrierens der planerischen Perspektive mit den Beteiligungselementen kommt in der gemeinsamen Verantwortung der Methode der Spielleitplanung durch den Fachbereich Städtebau, den Fachbereich Kinder, Jugend und Familie/ Fachstelle Vertretung von Kinderinteressen sowie dem Quartiermanagement Östliche Unterstadt zum Ausdruck.

Die Methode der Spielleitplanung ermöglicht eine bessere Daseinsvorsorge und soziale Entwicklung der Kinder. So wird das Ziel einer kinderfreundlichen Stadtentwicklung durch den in der Spielleitplanung entwickelten Handlungsrahmen in einem erheblichen Maße gefördert.

Als Auftakt dieser neuen Planungsmethode wird der

### Spielleitplan Mannheim – Innenstadt/Östliche Unterstadt

richtungweisend für die Fachplanung Spielflächen sein.

Dieses neue Planungsinstrument zieht auch die Konsequenz aus den veränderten gesetzlichen Rahmenbedingungen.

Im Folgenden werden die wesentlichen Punkte der Veränderungen, die sich auf Baden-Württemberg und somit auch auf Mannheim auswirken und zur Notwendigkeit einer kommunalen Leitplanung für Freiflächen zum Spielen führen, dargestellt:

## 1.1 Rechtsgrundlagen für Spielflächen in Baden-Württemberg

Die Rechtsgrundlagen für Spielflächen in Baden-Württemberg, weisen derzeit eine Lücke zur Klärung von Konflikten bei der Realisierung von Freiflächen zum Spielen auf.

In der Folge werden die adäquaten Vorschriften benannt und die historischen Zusammenhänge aus der Sicht der kommunalen Leitplanung für Freiflächen zum Spielen beschrieben:

### **Bis ca. März 2003 galt:**

- Das Landesgesetz über Kinderspielplätze (Kinderspielplatzgesetz) vom 06. Mai 1975 verpflichtete die Gemeinden zu einer umfassenden Spielplatzplanung auf der Grundlage von Bedarfsanalysen (§3).

Dies wurde in Mannheim umgesetzt durch den *Spielflächenbedarfsplan (Fachplan\_Spielflächen)* vom Februar 1979. Die Inhaltliche Leitlinie hierfür war die alte DIN 18034 vom November 1971, die den Spielbedarf der Bevölkerung in Größe, Lage und Qualität beschrieben hatte. Sie folgte den Empfehlungen der Deutschen Olympischen Gesellschaft, die das Ziel verfolgte, die Bewegungsmotorik bei Kindern zu fördern, um letztendlich die Lust an Bewegung und Sport in der Persönlichkeitsentwicklung zu wecken.

- Die Landesbauordnung für Baden-Württemberg § 9, Abs. 2 regelt die Erfordernisse für private Spielflächen auf den Grundstücken von Mehrfamilienhäusern.
- Die neue DIN 18034 vom Oktober 1988 regelt jetzt die objektbezogenen Planungsgrundlagen und definiert die Ausstattungsmerkmale und Typisierung sowie die Zielgruppen. Hierfür wurden im Wesentlichen die Inhalte des so genannten Mustererlasses des Arbeitskreises „Technische Fragen des Städtebaus“ der ARGEBAU vom 03.06.1987 übernommen.
- Das Baugesetzbuch § 1, Abs. 5, Nr. 3. regelt im Rahmen der Bauleitplanung, dass das Schutzgut Mensch zu berücksichtigen ist, in dem die sozialen und kulturellen Bedürfnisse der Bevölkerung, insbesondere die Bedürfnisse der Familien, der jungen- und alten- sowie der behinderten Menschen, die Belange des Bildungswesens sowie des Sports, der Freizeit, Kultur und der Erholung in die Planung einzubeziehen sind.
- Ab ca. März 2003 wurde das Landesgesetz über Kinderspielplätze (Kinderspielplatzgesetz) vom 06. Mai 1975 aufgehoben. Zur Aufhebung führten die Tatsachen,
  1. dass der Mustererlass der ARGEBAU weitergehende Empfehlungen beinhaltete als das Gesetz selbst
  2. und schließlich, dass der Mustererlass der ARGEBAU in die Neufassung der DIN 18034 vom Oktober 1988 Eingang fand.

So ergeben sich bundeseinheitliche Anforderungen über den Versorgungsbedarf der Bevölkerung an Kinderspielplätzen und beispielbaren Flächen im Freien.

### **Heute, also seit ca. März 2003 gilt:**

- Das Baugesetzbuch § 1, Abs. 5 und 6 Nr. 3. (BauGB). In der Bauleitplanung ist das Schutzgut Mensch zu berücksichtigen in dem die sozialen und kulturellen Bedürfnisse der Bevölkerung, insbesondere die Bedürfnisse der Familien, der jungen - und alten - sowie der behinderten Menschen, die Belange des Bildungswesens sowie des Sports, der Freizeit, der Kultur und der Erholung in die Planung einzubeziehen sind.
- Die Landesbauordnung für Baden-Württemberg § 9, Abs. 2 regelt die Erfordernisse für private Spielflächen auf den Grundstücken von Mehrfamilienhäusern.
- Die DIN 18034 vom Oktober 1988 regelt die objektbezogenen Planungsgrundlagen und definiert die Ausstattungsmerkmale und Typisierung sowie die Zielgruppen. Die inhaltliche Basis wurde aus dem Mustererlass des Arbeitskreises „Technische Fragen des Städtebaus“ der ARGEBAU vom 03.06.1987 entwickelt.

Den Spielbedarf quantitativ festzulegen verbleibt heute ausschließlich in der kommunalen Verantwortung. In aller Regel halten sich die Gemeinden weiterhin an Empfehlungen der Deutschen Olympischen Gesellschaft, bzw. an die alte DIN 18034 vom November 1971.

Aufgrund der Tatsache, dass bundesweit der Geist des Mustererlasses des Arbeitskreises „Technische Fragen des Städtebaus“ der ARGEBAU vom 03.06.1987 durch die neue DIN 18034 vom Oktober 1988 aufgenommen wurde, erschien den Ländern offenbar keine Notwendigkeit mehr, deren Kinderspielplatzgesetze aufrecht zu erhalten und haben diese aufgehoben.

Die fachliche Leitplanung (Spieleitplanung) stützt sich zunächst auf das Baugesetzbuch § 1, Abs. 5 und 6 Nr. 3. (BauGB). Einschlägig dafür ist der § 9, Abs. 1, Nr. 22 zu nennen, wobei die nach Nr. 25 sowie Nr. 25a festzusetzenden Begrünungsgebote für beispielbare Bereiche, auch außerhalb festgesetzter Spielplätze, partizipativ wirken können.

Die DIN 18034 hat neben den Spielplätzen (festgesetzt nach Planzeichenverordnung) auch den erweiterten Begriff der beispielbaren Flächen geschaffen. Da ist mit Einschränkungen (entgegenstehende Sicherheit und Ordnung sowie besondere Gestaltung etc.) der gesamte öffentliche Raum auch hinsichtlich von Spiel-, Sport- und Aufenthaltsfunktionen zu beplanen.

## **1.2 Zur Planungssystematik**

Die Methodik der Spielleitplanung soll einmal im gesamten Gemarkungsgebiet ihren Niederschlag finden können.

Die Spielleitplanung Mannheim – Innenstadt/ Östliche Unterstadt soll in das in Arbeit befindliche Rahmenkonzept „Entwicklungskonzept Innenstadt“ (EKI) integriert werden.

Vergleichbar mit dem Entwicklungskonzept Innenstadt (EKI), soll auch der Spielleitplan eine verbindliche Richtlinienkompetenz erhalten, das heißt: Die künftigen Planungen sollen sich ähnlich wie an den Zielen des Freiraumsicherungskonzepts, des Modells Räumliche Ordnung ,etc auch an den Zielen des Spielleitplans orientieren und diese in die Planungen einbeziehen.

## **1.3 Zur Beteiligung**

Anders als bei einem Bebauungsplanverfahren ist die direkte Beteiligung der Betroffenen bereits bei der Ermittlung der Planungsgrundlagen der methodische Ansatz der Spielleitplanung. Auch im Fortgang des Spielleitplanverfahrens wird die direkte Beteiligung der Betroffenen praktiziert. Nach Entwurfserstellung, wird auch der Spielleitplanentwurf wie ein Bebauungsplanentwurf vor der Beschlussfassung des Gemeinderates offen gelegt.

Durch die direkte Beteiligung der Betroffenen werden folgende Effekte erzielt:

1. Alle potentiellen Interessenskonflikte werden im Vorfeld gelöst.
2. Ein hoher Identifikationsgrad mit dem Quartier wird erreicht.
3. Eine nachhaltige Verbesserung der Lebensqualität im Quartier fördert auch andere soziale Belange wie die des Gender Mainstreaming und der Barrierefreiheit. Sie fördert neben der Kinder- und Familienfreundlichkeit auch die Menschenfreundlichkeit im Allgemeinen.

Der Beteiligungsprozess wurde verantwortlich vom Fachbereich Kinder, Jugend und Familie/ Fachstelle Vertretung von Kinderinteressen sowie dem Quartiermanagement Östliche Unterstadt durchgeführt. Der Prozess der Spielleitplanung konnte hier durch die in den letzten Jahren im Rahmen des Quartiermanagements aufgebauten Strukturen maßgeblich gefördert werden.

### **1.3.1 Zur Beteiligung von Kindern und Jugendlichen im Stadtteil**

Von 1996 bis 2006 wurden Kinder und Jugendliche der Östlichen Unterstadt mit Zukunftswerkstätten, Stadtteilerkundungen und Befragungen an dem Prozess der Spielleitplanung Mannheim/ Östliche Unterstadt beteiligt. Im Einzelnen waren dies:

- 1996/97: „Mehr Kinderfreundlichkeit im Stadtteil“ - Zukunftswerkstatt mit Schüler/innen der Mozart- und Maria-Montessori-Schule (Alterspanne: 6 bis 12 Jahre)

- 1999: „Ganz schön abgefahren“ - Zukunftswerkstatt mit Schüler/innen der Sickinger-  
schule (Alterspanne: 10 bis 15 Jahren)
- 2004: „Stadtteildetektive“ - Stadtteilerkundung und Streifzüge mit Kindern der Östlichen  
Unterstadt (Altersspanne: 3 bis 13 Jahren)
- 2004: Virtuelle Stadtteilerkundung im temporären Planungsbüro in T3, 21 (altersüber-  
greifend)
- 2004: Wegepläne, Befragung der Schüler/innen der Mozartschule nach Schul- und  
Freizeitwegen (Altersspanne: 6 bis 12 Jahren)
- 2006: Befragung der Schülerinnen und Schüler der Mozartschule nach ausgewählten  
Orten und Kreuzungen (Altersspanne: 7 bis 12 Jahren)

### **1.3.2 Abstimmung mit innerstädtischen Gremien**

Der Spielleitplanentwurf wurde im Rahmen seiner Fertigstellung in folgenden innerstädtischen Gremien und an einem eigenen Fachtag vorgestellt und diskutiert:

1. Bezirksbeirat Innenstadt / Jungbusch, nicht-öffentliche Sitzung am 08.02.2007
2. Quartiergremium Östliche Unterstadt, öffentliche Sitzung am 28.02.2007
3. Unterausschuss Kinder, öffentliche Sitzung am 18.04.2007
4. Fachtag Spielleitplanung Mannheim – Östliche Unterstadt, öffentlich, am 19.06.2007

Im Rahmen der oben genannten Beratung des Spielleitplanentwurfs in den aufgeführten Gremien konnte festgestellt werden, dass die Erwachsenen die selben Themen benennen und problematisieren, wie auch die Kinder in ihrem Beteiligungsverfahren (z. B. Verkehr und parkende Autos, Hunde(kot), Sauberkeit).

## **2. Erläuterungen zum Spielleitplanentwurf Mannheim/ Östliche Unterstadt**

Der Spielleitplan formuliert Entwicklungsvorgaben, die dazugehörigen Beteiligungsverfahren sowie räumliche Entwicklungsziele. Als konkreter Umsetzungsplan verdeutlicht er den Handlungsbedarf im Stadtteil bzw. Quartier, woraus Projekte und Maßnahmen entwickelt werden können. Konkret ist der Spielleitplan die Zusammenfassung der Konzeptpläne Flächen und Elemente und Wege und Verkehr. Im Plan sind zu sichernde, zu verbessernde und neu zu schaffende Flächen und Elemente als auch Maßnahmen an wichtigen Wegeknäueln ausgewiesen und mit Referenznummern versehen.

Der Spielleitplan dient als Entscheidungsgrundlage für die Stadtentwicklung, als Information für die Beteiligten und als Fachplan für Verwaltung und Planungsbehörden. Bereits während der Erstellung des Spielleitplans konnte im Rahmen der integrierten Aufwertung des Gesamtquartiers Östli

che Unterstadt dank der Einbindung des Spielleitplans in das Integrierte Handlungskonzept Östliche Unterstadt und den bereits aufgebauten Strukturen im Quartier mit der Umsetzung von Projekten und Maßnahmen begonnen werden (siehe I-Vorlage Nr. 094/2007).

## **2.1 Bewertung der einzelnen Spiel-, Aufenthalts- und Verkehrsbereiche**

Die im Beteiligungsverfahren zusammengetragenen Spiel-, Aufenthalts- und Verkehrsbereiche in der Östlichen Unterstadt wurden im Einzelnen bewertet und den Kategorien „Sichern“, „Verbessern“ sowie „Schaffen“ zugeordnet.

**Sichern:** unter „Sichern“ ist zu verstehen, dass der Bereich planungsrechtlich und in seiner Nutzung für Kinder und Jugendliche gesichert werden soll.





**Verbessern:** unter „Verbessern“ ist zu verstehen, dass der Bereich planungsrechtlich und in seiner Nutzung für Kinder und Jugendliche gesichert und darüber hinaus verbessert werden soll.

**Schaffen:** unter „Schaffen“ ist zu verstehen, dass in der Kategorie Bereiche aufgelistet sind, die für die Nutzung von Kindern und Jugendlichen erweitert oder neu geschaffen werden sollten.



**Die Spiel-, Aufenthalts- und Verkehrsbereiche sind untergliedert in:**

- a. Maßnahmen Flächen und Elemente
- b. Maßnahmen Wege und Verkehr
- c. Symbole Handlungsbedarf

**a. Maßnahmen Flächen und Elemente**

 <b>Sichern</b>	 <b>Verbessern</b>	 <b>Schaffen</b>	 <b>Außerhalb des Bewertungsraumes</b>
verkehrsberuhigter Bereich U4/U5 Paradeplatz O1	Herschelplatz U2 Herschelbad U3 Sickingerschule mit Fußgängerweg T4/T5 Freiflächen um Wohnbebauung S4/S5 Marktplatz G1 Schulhof Mozartschule R2 Freiflächen um Konkordienkirche R2 Lameygarten mit Spielplatz R7 Fußgängerzone Breite Straße und Stichstraßen Fußgängerzone Planken	Hans-Böckler-Platz Baulücke U5 Abendakademie R3, R4 Abstandsgrün R5 Quadrat Q6 Abstandsgrün Q6/Q7	Neckarvorland nördlich (Verbessern) Foyer Collini-Center (Schaffen) Platz am Nationaltheater, Parkplatz östlich des Nationaltheaters (Schaffen) Unterer Luisenpark (Sichern) Grünanlagen am Wasserturm (Sichern) Stadthaus N1 (Verbessern)

**b. Maßnahmen Wege und Verkehr**

 <b>Vorrangig Verbessern</b>	 <b>Verbessern</b>
Kurpfalzkreisel, Übergang zum Neckarvorland unter Beachtung des günstigen Verkehrsflusses Fußgängerampel/-brücke über Friedrichsring / Collini-Center Fußgängerampel über Ring/Nationaltheater (bessere Ampeleinheiten) Querung Breite Straße Kreuzung T1/T2 und S1/S2 Kreuzung T5/T6 und S5/S6 Kreuzung S1/S2 und R1/R2 Kreuzung R2/R3 und Q2/Q3 Kreuzung Q2/Q3 und P2/P3	Kreuzung U3/U4 und T3/T4 Kreuzung U5/U6 und T5/T6 Kreuzung T2/T3 und S2/S3 Kreuzung T3/T4 und S3/S4 Kreuzung S3/S4 und R3/R4 Kreuzung R3/R4 und Q3/Q4 Kreuzung R6/R7 und Q6/Q7 Kreuzung Q6/Q7 und P6/P7



c. Handlungsbedarf



**Symbol „Vorschlag“:** Das Symbol „Vorschlag“ zeigt Orte an, die entsprechend gestaltet für Kinder und Jugendliche zum Spielen geeignet wären. Zum Beispiel:

Ort	Aussagen der Stadtteildetektive
U 6	Hier in U 6 könnten wir prima spielen, wenn es hier einen Platz zum Spielen geben würde und es nicht so viele Autos gäbe. Auf einem Schild in einem Hof steht: „Spielen im Hof verboten!“
U 4 / U 5	Ab dem Schild Spielstraßenende würden wir nie spielen, weil es keine Spielstraße ist. Trotzdem spielen hier immer Kinder.
T 4	Hier auf dem Dach kann man super spielen, weil viel Platz ist.
R 4	Hier in R 4 könnten wir prima spielen, wenn es hier einen Platz zum Spielen gäbe und hier nicht so viele Parkplätze wären. Denn auf diesem Platz könnten wir vielleicht gut spielen.
R7 Lameygarten	An dem Ort Lameygarten könnten wir prima spielen, weil er einen Spielplatz hat mit einer Wiese und es außen herum viele Häuser und Bänke gibt. Die Kinder spielen hier sehr oft Viele Leute kommen hier mit ihren Hunden her. Man kann hier gut spielen, weil hier keine Autos fahren.
Q 4	An dem Ort Q 4 in der Passage könnten wir prima spielen, wenn es mehr Material zum Spielen geben würde.
P 4 / P5	An dem Ort P 4 könnten wir prima spielen, wenn es mehr Möglichkeiten geben würde, nicht dauernd Autos herumfahren würden und wenn da nicht so viele Stühle stehen würden.
P 3/ P 4	An dem Ort P 3 und P 4 könnten wir prima spielen, wenn es mehr Möglichkeiten geben würde, nicht andauernd Autos durchfahren würden und dort nicht so viele Stühle stehen würden.
P 1 / P 2	An dem Ort P 1 und P 2 könnten wir Kinder prima spielen, wenn es einen Spielplatz gäbe und eine Wiese mit einem Sandkasten und mit einer Schaukel. Aber es wäre besser, wenn es hier keine Autos gäbe und nicht so viele Läden und Menschen.



**Symbol „Umgestaltung“:** Mit dem Symbol „Umgestaltung“ sind Spielorte versehen, für die Kinder und Jugendliche Umgestaltungswünsche äußerten, die die Spielqualität erhöhen.



**Symbol „Ersetzen“:** Auf defekte Spiel- und Aufenthaltselemente wird mit dem Symbol „Ersetzen“ hingewiesen.



**Symbol „Kleinabfälle“:** Ein generelles Thema in der Östlichen Unterstadt ist der Abfall. Kinder und Jugendliche stört der Kleinabfall auf den Straßen. Eine Verortung ist nicht möglich, deshalb wurde auf einen Eintrag in den Spielleitplan verzichtet.



**Symbol „Parken“:** Autos und Straßen werden von Kindern und Jugendlichen als überaus negativ und störend empfunden. Das Symbol zeigt Orte auf, an denen sie auf ihren Wegen sich durch fahrenden und ruhenden Verkehr stark behindert und gefährdet fühlen.



**Symbol „Benutzergruppen“:** Diese Symbol zeigt die Orte auf, an denen Kinder und Jugendliche immer wieder in Konflikt mit anderen Nutzerinnen und Nutzern geraten.



**Symbol „Hunde“:** Hunde sind generell ein Thema in der Östlichen Unterstadt. Mit dem Hundesymbol werden die Orte aufgezeigt, die besonders von Hundekot belastet sind. Meistens sind es Orte, die täglich von Hunden in Anspruch genommen werden. Auffallend ist an diesen Orten neben dem Hundekot selbst der strenge Geruch, der insbesondere kleinere Menschen stark belastet.



**Symbol „Gefahrenpunkt“:** Mit diesem Symbol werden Orte angezeigt, an denen sich Kinder und Jugendliche als Verkehrsteilnehmerinnen und -nehmer besonders gefährdet fühlen.

**Größter Wunsch:** Der größte Wunsch von Kindern und Jugendlichen der Östlichen Unterstadt ist nach wie vor der Wunsch nach einem Fußballplatz, der Zweitgrößte nach einem Freibad und als Drittes nach „mehr Platz“.

## **2.2 Gesamträumliche Bewertung**

Die Bewohnerschaft nimmt die Östliche Unterstadt als eigenständiges Quartier wahr, was zum räumlichen Zuschnitt des Quartiermanagements beigetragen hat. Für Kinder und Jugendliche ist dies nur eingeschränkt formulierbar. Viele wohnen in den angrenzenden Quadranten und gehen in der Östlichen Unterstadt zur Schule. Viele Kinder und Jugendliche haben verwandtschaftliche oder freundschaftliche Beziehungen zu Nachbarquartieren und/oder nutzen die dort angebotene Infrastruktur. Für die Verkehrsentwicklung bedeutet dies, dass einerseits quartiersintern die Wegeverbindungen und andererseits auch die Wegeverbindungen zu den benachbarten Quartieren nach Verkehrssicherheit überprüft werden müssen. Besonders wichtig sind die Quartiere, die durch den

Ring von der Innenstadt getrennt werden, da sie besondere Angebote (z. B. Neckarvorland und Luisenpark) vorhalten, die sie Defizite der Innenstadt kompensieren können.

Die wenigen vorhandenen öffentlichen Frei- und Grünflächen unterliegen einem hohen Nutzungsgrad, dies wird an den Ergebnissen der Beteiligungsprojekte sehr deutlich. Es gibt in der Östlichen Unterstadt keine öffentliche Freifläche, die in ihrer jetzigen Nutzungsmöglichkeit, den Bedürfnissen der Kinder und Jugendlichen in Gänze entgegenkommt. Dies zeigt eindrucksvoll die von Kindern und Jugendlichen am häufigsten geäußerten Wünsche nach einem „Fußballstadion“, einem „Freibad“ und „nach mehr Platz“.

Zur Erweiterung der Spiel- und Aufenthaltsbereiche für Kinder und Jugendliche im öffentlichen Raum verbleiben im Quartier nur noch wenige Freiflächen und ein wenig Abstandsrün. Dies sind der Hans-Böckler-Platz, den ein Zugang zum Neckar bereichern würde, die Baulücke U5, der zurzeit als Internationaler Garten entwickelt wird, die „alte“ Abendakademie in R3/R4 und das Quadrat Q6 sowie das Abstandsrün am Parkhaus in R5 und beim Bauhaus in Q6 und Q7. Das Parkhaus befindet sich am grünen Ring. Es gilt als gesichert, dass in Q6 sowie in Q7 Nutzungsänderungen anstehen und es ist denkbar, dass für die künftigen Baustrukturen Aufenthaltsqualitäten wie Arkaden, Passagen, Lichthöfe oder Kragfassaden etc. geschaffen werden können. Entsprechend sorgfältig sollte mit diesen Flächen in zukünftigen Planungen im Plangebiet umgegangen und die Interessen der Kinder und ihrer Familien mitberücksichtigt werden.



Dezernat III	Az.	Datum 09.02.2007
--------------	-----	------------------

Nr. 094 / 2007
----------------

Betreff:  
**Spielleitplanung**  
ein neues Instrument kinder- und jugendgerechter Stadtentwicklung  
durchgeführt in Mannheim – Innenstadt/Östliche Unterstadt

Betrifft Antrag/Anfrage Nr. \_\_\_\_\_ Antragsteller/in: \_\_\_\_\_

Beratungsfolge	TOP	Sitzungstermin	Öff.	N.Ö.
1. Unterausschuss Kinder	1	01.03.07	X	
2.				
3.				

Einladung an Bezirksbeirat/ Sachverständige

Finanzielle Auswirkungen ?  ja  nein

Nr.	094 / 2007
Blatt	- 2 -

Finanzielle Auswirkungen (falls "ja": zumindest geschätzt):

---

1) **Einmalige Kosten/ Erträge**

Gesamtkosten der Maßnahme		€
Objektbezogene Einnahmen (Zuschüsse usw.)	./.	€
Kosten zu Lasten der Stadt		€

---

2) **Laufende Kosten / Erträge**

Laufender Betriebs- und Unterhaltungsaufwand- (einschl. Finanzierungskosten)		€
zu erwartende Erträge	./.	€
jährliche Belastung		€

---

Widder

Fürst-Diery

## **400 Jahre Mannheim**

Bei der zehnjährigen Vorbereitung des Mannheimer Stadtjubiläums im Jahre 2007 hat die Kinderfreundlichkeit der Mannheimer Innenstadt eine zentrale Rolle gespielt. Im Rahmen der Spielraumvernetzung innerstädtischer Quartiere konnten viele Partizipationsprojekte realisiert werden. Zum Jubiläumsjahr selbst ist es nun gelungen, als Qualifizierung der Spielraumvernetzung die Spielleitplanung für das Innenstadtquartier Östliche Unterstadt als Pilotprojekt fertig zu stellen.

## **Kinderfreundlichkeit**

Mit der Einführung der Spielleitplanung profiliert sich Mannheim auf dem Weg zu einer kinderfreundlichen Stadt. Eine kinderfreundliche Stadt ist eine Stadt, in der sich Kinder und Jugendliche wohl fühlen und frei entfalten können. Die Stadt ist für sie ein wichtiger Lernort für ihre Sozialisation. Eine Stadt für Kinder und Jugendlichen kann nur gemeinsam mit ihnen entwickelt werden. Sie lässt sich nur umsetzen, wenn erwachsene Entscheidungsträger daran mitwirken. Dazu ist eine strategische Verankerung des Leitbildes im Handlungsfeld der Politik, Verwaltung und Öffentlichkeit, d.h. in den Herzen und Köpfen aller Menschen wichtig.

## **Spielleitplanung**

Die Spielleitplanung ist ein neues städtebauliches Verfahren und strategisches Planungsinstrument, das in den 90er Jahren in Rheinland-Pfalz zur Erhaltung und Verbesserung des Lebens- und Wohnumfeldes von Kindern und Jugendlichen entwickelt wurde. Eingesetzt in Mannheim ist sie eine Qualifizierung des seit 1987 laufenden Prozesses der innerstädtischen Spielraumvernetzung. Ein zentraler Bestandteil ist die Beteiligung von Mädchen und Jungen bei allen Planungs-, Entscheidungs- und Umsetzungsschritten. Kinder und Jugendliche sind Expertinnen und Experten ihrer eigenen Sache. Sie kennen ihre Lebenswelt und können ihre Bedürfnisse ausdrücken. Als Partnerinnen und Partner der Erwachsenen nehmen sie an Entscheidungen und Ressourcen teil. Aus der Verzahnung von räumlicher Planung und Beteiligung ergibt sich die besondere Qualität der Spielleitplanung. Die Belange von Kindern und Jugendlichen werden qualifiziert in planerische Abwägungsprozesse eingebunden.

Spielleitplanung sorgt mit für eine bessere Zukunft der Kinder und macht Kinderfreundlichkeit zu einem wesentlichen Merkmal von Politik und Verwaltungshandeln.

## **1. Acht Kernpunkte der Spielleitplanung**

- Mädchen und Jungen im Blickpunkt
- Der Blick aufs Ganze
- Beteiligung der Generation
- Verbindlichkeit herstellen
- Fachübergreifende Kooperation
- Ziel-, konsens- und ergebnisorientiert
- Kommunale Gemeinschaftsaufgabe
- Kommunale Daueraufgabe

## **2. Ein Gewinn für jede Stadt**

- Hohe Lebensqualität für alle Generationen
- Effektiver Mitteleinsatz
- Nachhaltige zukunftsfähige Stadt
- Engagement der jungen Generation
- Zusammenhalt und Bürgerbeteiligung
- Standortfaktor Kinderfreundlichkeit

## **3. Verfahrensschritte der Spielleitplanung in Mannheim – Innenstadt/ Östliche Unterstadt**

1. Abgrenzung von Bewertungsräumen
2. Die Bestandserhebung mit Beteiligung von Kindern und Jugendlichen
3. Aufstellung und Beschluss des Spielleitplans
4. Umsetzung von Projekten und Vorhaben
5. Weitere Vorgehensweise

## **Anlagen**

1. Ergebnisse der Zukunftswerkstatt „Mehr Kinderfreundlichkeit im Stadtteil“ 1996/97
2. Ergebnisse der Zukunftswerkstatt „Ganz schön abgefahren“ 1999
3. Ergebnisse der „Stadtteildetektive“ 2004
4. Ergebnisse der „Virtuelle Stadtteilerkundung“ 2004
5. Ergebnisse der „Befragung der Schüler/innen der Mozartschule nach ausgewählten Orten und Kreuzungen“ 2006
6. Spielraumvernetzung Westliche Unterstadt – Stand 2006
7. Spielraumvernetzung Östliche Unterstadt – Stand 2006

## 1. Acht Kernpunkte der Spielleitplanung

In den 90er Jahren in Rheinland-Pfalz für kleine Gemeinden und Städte entwickelt, erfährt die Spielleitplanung in der Bundesrepublik in den letzten Jahren neue Entwicklungen und Einsätze in großstädtischen Räumen. So ist Mannheim mit eine der ersten Großstädte, die stadtteil- oder quartierorientiert die Spielleitplanung in Angriff genommen hat.

Die Handlungsanleitung Spielleitplan der Ministerien für Umwelt und Forsten und für Bildung, Frauen und Jugend Rheinland-Pfalz dienen dabei als Orientierungsrahmen, werden aber in der Umsetzung nach Bedarf und in Abhängigkeit von den Gegebenheiten vor Ort abgeändert und modifiziert.

Folgende acht Kernpunkte der Spielleitplanung lassen sich für Mannheim formulieren:

- Mädchen und Jungen im Blickpunkt
- Der Blick aufs Ganze
- Beteiligung der jungen Generation
- Verbindlichkeit herstellen
- Fachübergreifende Kooperation
- Umsetzungsorientiert
- Kommunale Gemeinschaftsaufgabe
- Kommunale Daueraufgabe

### **Mädchen und Jungen im Blickpunkt**

Spielleitplanung bezieht sich auf die Erwartungen und Anforderungen, die heranwachsende Mädchen und Jungen an ihre Frei- und Außenräume ihres Stadtteils oder Quartiers stellen.

### **Der Blick aufs Ganze**

Der Stadtteil oder das Quartier wird in seiner Gesamtheit als vernetzter Spiel-, Erlebnis- und Aufenthaltsbereich betrachtet. Angrenzende Stadteile und Quartiere sind nach Bedarf ebenso mit einzubeziehen. Die Spielleitplanung erfasst, bewertet und berücksichtigt alle Orte und Flächen, an denen sich Kinder und Jugendliche aufhalten und aktiv werden, beispielsweise Hauseingangsbereiche, Straßenkreuzungen, Baulücken, Grünanlagen und Schulhöfe. Spielplätze sind nur ein Teilaspekt davon, Spielleitplanung geht weit darüber hinaus.



## **Beteiligung der jungen Generation**

Beteiligung von Kindern und Jugendlichen ist ein zentraler Bestandteil der Spielleitplanung, bei der Beteiligungsverfahren und räumliche Planungsprozesse systematisch miteinander verzahnt werden. Die Ergebnisse der Beteiligungsverfahren werden transparent und vor allem auch für Kinder und Jugendliche nachvollziehbar auf die Planungsebene übersetzt. Durch die Spielleitplanung entwickelt sich ein andauernder Beteiligungsprozess durch immer neue Partizipationsprojekte.

## **Verbindlichkeit herstellen**

Spielleitplanung funktioniert nur, wenn sie verbindlich ist. Zu ihrer Absicherung bedarf es eines Gemeinderatsbeschlusses. Darüber hinaus braucht sie auch Erwachsene, die sich für die Realisierung des Verfahrens und die konkrete Umsetzung einsetzen.

## **Fachübergreifende Kooperation**

Spielleitplanung ist auf der Verwaltungs- und Fachebene querschnittsorientiert und kooperativ angelegt. Sie führt alle relevanten Fachdisziplinen zusammen, besonders die räumlichen Fachplanungsbereiche wie Bauleit-, Verkehrs-, Freiraumplanung und Stadtentwicklung sowie die unterschiedlichen Akteure der Kinder- und Jugendhilfe und der Schulen.

## **Ziel-, konsens- und ergebnisorientiert**

Die Spielleitplanung ist ziel-, konsens- und ergebnisorientiert und vor allem auch umsetzungsorientiert. Der Spielleitplan stellt ein Planungsinstrument zur Verfügung, das ein Maßnahmenprogramm sowie Perspektiven für eine nachhaltige Stadtteilentwicklung beinhaltet. Der Spielleitplan bindet sich in die Planungssystematik etwa wie ein Rahmenplan ein, der jedoch verlässlich bindend sein soll, wie ein Bebauungsplan. Die Planungsprozesse, im Spielleitplangebiet haben sich mit den Ergebnissen des Spielleitplans auseinanderzusetzen sowie dessen Belange und Ziele einzuarbeiten oder zumindest zu berücksichtigen.

Der Spielleitplan enthält Maßnahmenvorschläge für die Entwicklung unterschiedlicher Spiel-, Erlebnis- und Aufenthaltsbereiche, wie beispielsweise Grünflächen, Wege und Plätze. Schritt für Schritt werden die Ergebnisse realisiert.

Darüber hinaus ist der Spielleitplan ein sich fortschreibendes, interaktives Planungsinstrument, das rascher als bisher sich ändernde Rahmenbedingungen aufnehmen und die notwendigen Informationen besser transportieren sowie den Abstimmungsprozess in Verwaltung, Gremien und Öffentlichkeit beschleunigen kann.

## **Kommunale Gemeinschaftsaufgabe**

Die Spielleitplanung ist nicht allein Aufgabe von Politik, räumlicher Fachplanung und Jugendhilfe. Um Bestand zu haben, bedarf sie der Kooperation und einer breiten Unterstützung. Dazu nutzt sie bestehende stadtteilorientierte Netzwerke oder baut sie auf.

## **Kommunale Daueraufgabe**

Die Spielleitplanung wird als Daueraufgabe in der städtischen Verwaltung und Politik verankert. Sie wird Schritt für Schritt umgesetzt und fortgeführt. In diesem Prozess gilt es auch, die Ansprüche und Bedürfnisse neuer Generationen von Kindern und Jugendlichen sowie die sich verändernden räumlichen und sozialen Strukturen zu berücksichtigen.

## **2. Ein Gewinn für jede Stadt**

Die Durchführung der Spielleitplanung bringt der Stadt Mannheim folgende Vorteile:

- Hohe Lebensqualität für alle Generationen
- Effektiver Mitteleinsatz
- Nachhaltige zukunftsfähige Stadt
- Engagement der jungen Generation
- Zusammenhalt und Bürgerbeteiligung
- Standortfaktor Kinderfreundlichkeit

### **Hohe Lebensqualität für alle Generationen**

Eine Umgebung mit abwechslungsreichen Spiel-, Erlebnis und Aufenthaltsbereichen für Kinder und Jugendliche, die durch die Schaffung, Sicherung, Entwicklung und Vernetzung vielfältiger Außenräume erzielt wurde, fördert die gesunde, eigenständige und soziale Entwicklung der Heranwachsenden und erhöht gleichzeitig die Lebensqualität aller Generationen eines Stadtteils oder Quartiers. Ein kinderfreundlicher Stadtteil ist ein menschenfreundlicher Stadtteil.

### **Effektiver Mitteleinsatz**

Da die Planungen und Maßnahmen der Spielleitplanung mit den Bedürfnissen und Anliegen der Kinder und Jugendlichen abgestimmt sind, können mögliche Fehlinvestitionen verhindert werden. Auch sind Kinder und Jugendliche eher bereit das, was sie mit geplant und umgesetzt haben, zu schützen. Folgekosten, die durch Vandalismus entstehen, können vermieden werden.

## **Nachhaltige zukunftsfähige Stadt**

Nachhaltige Entwicklung bedeutet, ökologische, ökonomische und soziale Belange miteinander zu verknüpfen. Die Spielleitplanung trägt dazu bei, im Sinne der Agenda 21 konkrete Projekte zu realisieren.

## **Engagement der jungen Generation**

Indem Kinder und Jugendliche an Planungs- und Gestaltungsprozessen beteiligt werden, erfahren sie, dass sie in ihrer Stadt etwas bewirken können. Die Beteiligung stärkt die Handlungskompetenz von Mädchen und Jungen: Kontakt- und Kommunikationsfähigkeit werden erweitert; ihrer Fähigkeit zur aktiven Konfliktbewältigung im Rahmen von Aushandlungsprozessen wird entwickelt. Können durch die eigene Beteiligung sichtbare Erfolge erzielt werden, erhöht sich die Wahrscheinlichkeit, dass Kinder und Jugendliche sich auch als Erwachsene aktiv an der Gestaltung des Gemeinwesens beteiligen werden.

## **Zusammenhalt und Bürgerbeteiligung**

Spielleitplanung fördert den sozialen Zusammenhalt im Stadtteil bzw. Quartier und stärkt das bürgerschaftliche Engagement insgesamt, da auch erwachsene Bürger/innen sich aktiv in den Prozess der Spielleitplanung einbringen und sich damit identifizieren. Nicht zu unterschätzen ist hierbei auch, dass Kinder oftmals als Multiplikator/innen auf Eltern, Nachbar/innen und Bewohner/innen wirken. Die Entwicklung des Stadtteils bzw. Quartiers hin zu mehr Kinderfreundlichkeit kann so zu einem gemeinsamen Anliegen von Jung und Alt werden.

## **Standortfaktor Kinderfreundlichkeit**

Spielleitplanung fördert eine kinderfreundliche Stadtentwicklung wodurch die ortsansässigen Familien im positiven Sinne gebunden werden können. Dies wiederum kann sich vorteilhaft auf Wohnstandortentscheidungen mobiler Bevölkerungsschichten ebenso wie auf Standortentscheidungen zum Beispiel von Unternehmen und Organisationen auswirken und zur gesunden Durchmischung der Bewohnerschaft von innerstädtischen Quartieren beitragen.

## **3. Verfahrensschritte der Spielleitplanung in Mannheim – Innenstadt/ Östliche Unterstadt**

Die Spielleitplanung in Mannheim lässt sich in folgende Verfahrensschritte gliedern:

1. Abgrenzung von Bewertungsräumen
2. Die Bestanderhebung und –bewertung mit Beteiligung von Kindern und Jugendlichen
3. Aufstellung und Beschluss des Spielleitplans

4. Umsetzung von Projekten und Vorhaben
5. Weitere Vorgehensweise

## **1. Abgrenzung von Bewertungsräumen**

In Großstädten erstrecken sich die Aktionsräume von Mädchen und Jungen in der Regel nur auf Stadtteile bzw. Quartiere, oft auch nur auf einige Straßenzüge. Daran knüpft der in Mannheim seit 1987 laufende Prozess der innerstädtischen Spielraumvernetzung mit seinen bisher erfolgreich durchgeführten Partizipationsprojekten an. In dem Pilotprojekt „Spieleitplanung in Mannheim-Innenstadt/Östliche Unterstadt“ ist nun der Prozess der Spielraumvernetzung für das Quartier „Östlichen Unterstadt“ als Bewertungsraum aufgenommen und stadtplanerisch weiterentwickelt worden. In weiteren Schritten sollte die Spieleitplanung möglichst auf die gesamte Innenstadt ausgedehnt werden.

Die Östliche Unterstadt ist ein Quadrant der Mannheimer Innenstadt, der durch die Breite Straße als Einkaufsstraße von der Westlichen Unterstadt und durch die Planken als Einkaufsstraße von der Oberstadt stadtgeografisch abgrenzt wird. Von der Bewohnerschaft (ca. 8.200 E) wird die Östliche Unterstadt als eigenständiges Quartier wahrgenommen. Die Innenstadt ist verkehrsreich, dicht bebaut und bewohnt. Die wenigen vorhandenen öffentlichen Frei- und Grünflächen unterliegen einem hohen Nutzungsgrad.

## **2. Die Bestandserhebung und –bewertung mit Beteiligung von Kindern und Jugendlichen**

Die Bestandserhebung macht den Stadtteil bzw. das Quartier als Spiel-, Erlebnis- und Aufenthaltsraum aus der Perspektive von Mädchen und Jungen sichtbar. Auf der Basis realer Nutzungen lassen sich Defizite und Qualitäten im Bestand deutlich darstellen. Die Bestandserhebung und –bewertung gliedert sich in folgende Schritte:

- a) Stadtteilerkundung
- b) Bestands- und Konzeptpläne
- c) Spieleitplan
- d) Bewertung der einzelnen Spiel-, Aufenthalts- und Verkehrsbereiche
- e) Gesamträumliche Bewertung

### **a) Stadtteilerkundung**

Planerinnen und Planer haben mit eigenen Streifzügen die Östliche Unterstadt erkundet, um bei der Erhebung mit den Kindern und Jugendlichen gut mit den örtlichen Verhältnissen vertraut zu sein.

Mit Kindern und Jugendlichen wurden in den letzten Jahren folgende Projekte zur Stadtteilerkundung durchgeführt (Ergebnisse siehe Anlage):

- 1996/97: „Mehr Kinderfreundlichkeit im Stadtteil“ - Zukunftswerkstatt mit Schüler/innen der Mozart- und Maria-Montessori-Schule (Alterspanne: 6 bis 12 Jahre)
- 1999: „Ganz schön abgefahren“ - Zukunftswerkstatt mit Schüler/innen der Sickingerschule (Alterspanne: 10 bis 15 Jahren)
- 2004: „Stadtteildetektive“ - Stadtteilerkundung und Streifzüge mit Kindern der Östlichen Unterstadt (Altersspanne: 3 bis 13 Jahren)
- 2004: Virtuelle Stadtteilerkundung im temporären Planungsbüro in T3, 21 (altersübergreifend)
- 2004: Wegepläne, Befragung der Schüler/innen der Mozartschule nach Schul- und Freizeitwegen (Altersspanne: 6 bis 12 Jahren)
- 2006: Befragung der Schülerinnen und Schüler der Mozartschule nach ausgewählten Orten und Kreuzungen (Altersspanne: 7 bis 12 Jahren)

Begleitet wurden die Beteiligungsprojekte mit Kindern und Jugendlichen anfänglich von dem Forum „Kinderfreundliche Östliche Innenstadt“. Mit dem Aufbau des Quartiermanagements Östliche Unterstadt wurde diese Aufgabe vom Quartiergremium Östliche Unterstadt übernommen.

## **b) Bestands- und Konzeptpläne**

Die Bestandspläne werden auf Grundlage bestehender Pläne und mit der Bestandserhebung durch die Planer/innen und der Beteiligung der Kinder gefertigt. Die wichtigsten Plantypen sind:

- Bestandsplan Beteiligungsverfahren
- Bestands- und Konzeptplan Flächen und Elemente
- Bestands- und Konzeptplan Wege und Verkehr

### Bestandsplan Beteiligungsverfahren

Nach Abschluss der Beteiligungsverfahren im Jahre 2004 wurde das eingeholte Material aufgearbeitet und ausgewertet. Die eingeholten Informationen, Ideen und Anregungen wurden klassifiziert und wenn möglich einer Position im Stadtteil zugewiesen. Die Aussagen und Ideen selbst wurden in schriftlicher Form aufbereitet. Die „Wegepläne“ der Schüler/innen wurden in einem vorläufigen Plan festgehalten. Wege, die von mehreren Schüler/innen angegeben wurden, wurden entsprechend stärker gewichtet.

### Bestands- und Konzeptplan Flächen und Elemente

Im Bestandsplan Flächen und Elemente sind u. a. Spielplätze, Frei- und Grünflächen eingetragen. Die Kombination dieses Bestandsplans mit dem Bestandsplan Beteiligungsverfahren ergibt Anhaltspunkte und Arbeitsmaterial für die Erstellung eines Konzeptplanes Flächen und Elemente.

### Bestands- und Konzeptplan Wege und Verkehr

Parallel zur Planung Flächen und Elemente wurde auch ein Bestandsplan Wege und Verkehr erstellt. Auch dieser Bestandsplan wurde mit dem Bestandsplan Beteiligungsverfahren kombiniert und lieferte die für die Erstellung des Konzeptplans Wege und Verkehr nötigen Anregungen.

### **c) Spielleitplan**

Der Spielleitplan formuliert Entwicklungsvorgaben, die dazugehörigen Beteiligungsverfahren sowie räumliche Entwicklungsziele. Als konkreter Umsetzungsplan verdeutlicht er den Handlungsbedarf im Stadtteil bzw. Quartier, woraus Projekte und Maßnahmen entwickelt werden können. Konkret ist der Spielleitplan die Zusammenfassung der Konzeptpläne Flächen und Elemente und Wege und Verkehr. Im Plan sind zu sichernde, zu verbessernde und neu zu schaffende Flächen und Elemente als auch Maßnahmen an wichtigen Wegeknotenpunkten ausgewiesen und mit Referenznummern versehen.

Der Spielleitplan dient als Entscheidungsgrundlage für die Stadtpolitik, als Information für die Beteiligten und als Fachplan für Verwaltung und Planungsbehörden.

### **d) Bewertung der einzelnen Spiel-, Aufenthalts- und Verkehrsbereiche**

Die im Beteiligungsverfahren zusammengetragenen Spiel-, Aufenthalts- und Verkehrsbereiche in der Östlichen Unterstadt wurden im Einzelnen bewertet und den Kategorien „Sichern“, „Sichern & Verbessern“ sowie „Erweitern und neu schaffen“ zugeordnet. Unter „Sichern“ ist zu verstehen, dass der Bereich planungsrechtlich und in seiner Nutzung für Kinder und Jugendliche gesichert werden soll. Unter „Sichern & Verbessern“ ist zu verstehen, dass der Bereich planungsrechtlich und in seiner Nutzung für Kinder und Jugendliche gesichert und darüber hinaus verbessert werden soll. Unter „Erweitern und neu schaffen“ ist zu verstehen, dass in der Kategorie Bereiche aufgelistet sind, die für die Nutzung von Kindern und Jugendlichen erweitert oder neu geschaffen werden sollten. Untergliedert sind die Bereich ein in:

- Gebäude und Plätze
- Wege und Verkehr
- Themenschwerpunkte
- Größter Wunsch

### Gebäude und Plätze

#### **Sichern**

- Herschelbad
- Paradeplatz
- Spielstraße U4/U5

- 

### **Sichern & verbessern**

- Herschelplatz
- Stadthaus N1
- Marktplatz G1
- Schulhof Mozartschule
- Freiflächen um Konkordienkirche
- Lameygarten mit Spielplatz
- Sickingerschule mit Fußgängerweg
- Fußgängerzone Breite Straße und Stichstraßen
- Fußgängerzone Planken
- Freiflächen um Wohnbebauung S4/S5

### **Erweitern und neu schaffen**

- Hans-Böckler-Platz
- Baulücke U5
- Abstandsgrün 5
- Abstandsgrün Q6/Q7

### **Außerhalb des Bewertungsraumes**

- Neckarvorland nördlich (Sichern & verbessern)
- Foyer Collini Center (Neu schaffen)
- Platz am Nationaltheater, Parkplatz östlich des Nationaltheaters (Sichern & Neu schaffen)
- Unterer Luisenpark (Sichern)
- Grünanlagen am Wasserturm (Sichern)

### Wege und Verkehr

#### **Vorrangig Verbessern**

- Kurpfalzkreisel, Übergang zu Neckarvorland
- Fußgängerampel/–brücke über Friedrichsring/CC
- Fußgängerampel über Ring/Nationaltheater (bessere Ampeleinheiten)
- Querung Breite Straße
- Kreuzung T1/T2 und S1/S2
- Kreuzung T5/T6 und S5/S6
- Kreuzung S1/S2 und R1/R2
- Kreuzung R2/R3 und Q2/Q3
- Kreuzung Q2/Q3 und P2/P3
- Kreuzung Q6/Q7 und P6/P7

### **Verbessern**

- Kreuzung U3/U4 und T3/T4
- Kreuzung U5/U6 und T5/T6
- Kreuzung T2/T3 und S2/S3
- Kreuzung T3/T4 und S3/S4
- Kreuzung S3/S4 und R3/R4
- Kreuzung R3/R4 und Q3/Q4
- Kreuzung R6/R7 und Q6/Q7

### Themenschwerpunkte

#### **Negativ**

- Hunde und Hundekot
- Abfall und Mülltonnen
- Sozial auffällige Menschen
- Autos und Straßen
- Parkplätze und Parkhäuser

#### **Ambivalent**

- Bäume, Gras und Wiesen

#### **Positiv**

- Kinder
- Blumen und Parks

### Größter Wunsch

- Fußballstadion, Freibad und mehr Platz

### **e) Gesamträumliche Bewertung**

Die Bewohnerschaft nimmt die Östliche Unterstadt als eigenständiges Quartier wahr, was zum räumlichen Zuschnitt des Quartiermanagements beigetragen hat. Für Kinder und Jugendliche ist dies nur eingeschränkt formulierbar. Viele wohnen in den angrenzenden Quadranten und gehen in der Östlichen Unterstadt zur Schule. Viele Kinder und Jugendliche haben verwandtschaftliche oder freundschaftliche Beziehungen zu Nachbarquartieren und/oder nutzen die dort angebotene Infrastruktur. Für die Verkehrsentwicklung bedeutet dies, dass einerseits quartiersintern die Wegeverbindungen und andererseits auch die Wegeverbindungen zu den benachbarten Quartieren nach Verkehrssicherheit überprüft werden müssen. Besonders wichtig sind die Quartiere, die durch den Ring von der Innenstadt getrennt werden, da sie besondere Angebote (z. B. Neckarvorland und Luisenpark) vorhalten, die sie Defizite der Innenstadt kompensieren können.



Die wenigen vorhandenen öffentlichen Frei- und Grünflächen unterliegen einem hohen Nutzungsgrad, dies wird an den Ergebnissen der Beteiligungsprojekte sehr deutlich. Es gibt in der Östlichen Unterstadt keine öffentliche Freifläche, die in ihrer jetzigen Nutzungsmöglichkeit, den Bedürfnissen der Kinder und Jugendlichen in Gänze entgegenkommt. Dies zeigt eindrucksvoll die von Kindern und Jugendlichen am häufigsten geäußerten Wünsche nach einem „Fußballstadium“, einem „Freibad“ und „nach mehr Platz“.

Zur Erweiterung der Spiel- und Aufenthaltsbereiche für Kinder und Jugendliche im öffentlichen Raum verbleiben im Quartier nur noch zwei Freiflächen und ein wenig Abstandsrün. Dies sind der Hans-Böckler-Platz, den ein Zugang zum Neckar bereichern würde, die Baulücke U5 - der zukünftige Internationale Garten sowie das Abstandsrün am Parkhaus in R5 und beim Bauhaus in Q6 und Q7. Entsprechend sorgfältig sollten mit diesen Flächen in zukünftigen Stadteilplanungen umgegangen werden.

### **3. Aufstellung und Beschluss des Spielleitplans**

Auf der Grundlage der Bestanderhebung werden Projekte, Vorhaben und Entwicklungsperspektiven erarbeitet, die im Spielleitplan dargestellt werden. Damit erhält der Gemeinderat eine qualitativ hochwertige Entscheidungsgrundlage für die Realisierung von Projekten und Vorhaben einschließlich der Anwendung geeigneter Beteiligungsverfahren. Die Belange von Kindern und Jugendlichen können damit qualifiziert in planerische Abwägungsprozesse eingebunden werden.

Für Entscheidungen kann dem Spielleitplan beispielsweise entnommen werden, ob von der Ausweisung von Bauvorhaben wichtige Spiel-, Erlebnis- und Aufenthaltsbereiche von Kindern und Jugendlichen betroffen sind und welche Maßnahmen und Vorgaben im Hinblick auf eine kind- und jugendgerechte Planung im Stadtteil oder Quartier verankert wurden. Der Spielleitplan stellt somit eine wichtige Ergänzung und Spezifizierung des Integrierten Handlungskonzepts für die Östliche Unterstadt dar.

Der Spielleitplan ist eine wichtige Grundlage, um sicherzustellen, dass die Bedürfnisse von Kindern und Jugendlichen in der kurz-, mittel- und langfristigen Haushaltsplanung berücksichtigt werden.

Mit dem Beschluss des Spielleitplans wird dieser eine dauerhaft bindende Wirkung für alle relevanten Planungen erhalten, vor allem für die der Verkehrsplanung. Die bindende Wirkung gilt ebenso für die kontinuierliche Durchführung von Beteiligungsverfahren mit Kindern und Jugendlichen bei der Umsetzung der Projekte und Maßnahmen.

## 4. Umsetzung von Projekten und Vorhaben

Projekte können in der Regel kurz- und mittelfristig und ohne formelles Verfahren oder aufwändige Planungen umgesetzt werden. Vorhaben werden in der Regel mittel- und langfristig umgesetzt. Die Ergebnisse der Spielleitplanung sollen hierbei in die formellen räumlichen Planungsinstrumente einfließen. Dies kann sowohl bei bestehenden als auch bei laufenden oder zukünftigen Planungen erfolgen.

### a) Projekte

In der Östlichen Unterstadt konnten bereits vor und mit der Erstellung des Spielleitplans im Rahmen der integrierten Aufwertung des Gesamtquartiers mit der Umsetzung von Projekten und Maßnahmen begonnen werden. Dies ist auch im Sinne der Spielleitplanung. Sie verkürzt für Kinder und Jugendlichen die Wartezeit und macht den Beteiligten den Prozess und die Ergebnisse der Spielleitplanung nachvollziehbar. Zu dem kann auf aktuelle Entwicklungen im Quartier zeitnah reagiert, Chancen genutzt und Gefahren gebannt werden. Nicht zu vergessen sind hier auch die Projekte und Maßnahmen im benachbarten Quartier Westliche Unterstadt.

Vor und während des Spielleitplanungsprozesses wurden folgende Projekte unter Beteiligung von Kindern und Jugendlichen durchgeführt:

#### Erhalt, Sicherung und Neuschaffung von Spiel- und Freiflächen

- Lameygarten
- Sickinger-Schulhof
- Mozart-Schulhof
- Kinderspielplatz Hans-Böckler-Platz
- Außengelände Konkordienkirche
- Herschelplatz
- Umgestaltung Außengelände Kinderhaus Sickinger und Innenhof Kindergarten Arche Noah
- Baulücke U5
- Breite Straße
- Neckarufergestaltung

#### Schaffung von verkehrssicheren Wegeverbindungen für Kinder (u.a. Schul- und Spielwege)

- Straßenzug in U4/U5
- Querungshilfen für Fußgänger/innen im Straßenraum, Tempo 30 und Fahrradwege

## **b) Vorhaben und Integration in bestehende Planungen**

Vorhaben sind dadurch gekennzeichnet, dass hier die Ergebnisse der Spielleitplanung in andere räumliche Planungsverfahren integriert werden wie beispielsweise

- Verkehrsentwicklungsplanung Innenstadt
- Flächennutzungsplanung
- Bebauungspläne
- Vorhaben- und Erschließungspläne
- Quartiersentwicklungsplanung und Integrierte Handlungskonzepte
- Entwicklungskonzept Innenstadt

## **5. Weitere Vorgehensweise**

Die erste Fassung des Spielleitplans Östliche Unterstadt wird im Frühjahr in den Gremien Bezirksbeirat Innenstadt/Jungbusch; Quartiergremium Östliche Unterstadt und Unterausschuss Kinder des Jugendhilfeausschusses vorgestellt und diskutiert. An einem Fachtag im Juni 2007 wird die Mannheimer Spielleitplanung der fachplanerischen und -politischen Öffentlichkeit vorgestellt. Mit den gesammelten Anregungen und Diskussionsbeiträgen überarbeitet und ergänzt soll er als zweite Fassung im Sommer 2007 dem Gemeinderat zum Beschluss vorgelegt werden.

Mittelfristig ist eine Ausdehnung der Spielleitplanung auf den Innenstadtbereich möglich und langfristig auf den gesamten städtischen Raum.

## Anlagen

1. Ergebnisse der Zukunftswerkstatt „Mehr Kinderfreundlichkeit im Stadtteil“ 1996/97
2. Ergebnisse der Zukunftswerkstatt „Ganz schön abgefahren“ 1999
3. Ergebnisse der „Stadtteildetektive“ 2004
4. Ergebnisse der „Virtuelle Stadtteilerkundung“ 2004
5. Ergebnisse der „Befragung der Schüler/innen der Mozartschule nach ausgewählten Orten und Kreuzungen“ 2006
6. Spielraumvernetzung westliche Unterstadt – Bilanz 2006
7. Spielraumvernetzung östliche Unterstadt – Bilanz 2006

# **1. Ergebnisse der Zukunftswerkstatt „Mehr Kinderfreundlichkeit im Stadtteil“ 1996/97**

## **Forderungskatalog**

### **Zur umweltfreundlichen Phantasielandschaft**

- Schillerplatz als Spielplatz mit Phantasie
- eine „Hundeecke“ und die Hundewiese soll Spielfläche sein
- einen Spielplatz auf dem wir toben und auch mal laut sein können, ohne das jemand motzt
- interessante Spielgeräte auch für ältere Kinder, z.B. ein Baumhaus und eine große Schaukel
- viele Pflanzen und Tiere
- einen Kiosk
- eine Toilette
- einen Kinderflohmarkt

### **Zum Fußballplatz**

- das Ballspielen auf den Wiesen soll erlaubt sein, die Verbotsschilder sollen weg
- wenigstens eine Seite der Wiese sollte einen Zaun oder eine Mauer zum Dagegenschießen haben, als Tor, und damit der Ball nicht wegfiegt. Die Mauer oder der Zaun sollte lärmgeschützt sein, wegen der Leute
- der Platz darf nicht in der Nähe der Straße sein
- der Platz muss so groß sein, damit zwei Mannschaften spielen können (ca 5:5)
- der Platz darf nicht zu weit von zu Hause weg sein, weil sonst die große Schwester mit muss (z.B. von U6 bis zum Wasserturm)

### **Zur Pferdekoppel**

- die Pferde sollen im Stadtteil sein
- mehrere Koppeln
- die Pferde anfassen und reiten können
- die Pferde sollen gut behandelt werden
- es soll nichts kosten

## 2. Ergebnisse der Zukunftswerkstatt „Ganz schön abgefahren“ 1999

### Forderungskatalog

#### Spielplatz

- Zaun: Damit keine Hunde reinkommen, um einen Haufen zu machen. Damit keine Besoffenen reinkommen. Man darf nicht rauchen!
- Bänke: Um sich auszuruhen, sich mit anderen zu treffen und zu reden.
- Schilder: Damit man weiß wo man ist. Für Hunde verboten!
- Wege: Um die verschiedenen Orte und Spielsachen zu erreichen und um keine matschigen Schuhe zu bekommen.
- Sandkasten: Damit wir uns bis zum Hals einbuddeln und Fallen und Burgen bauen können.
- Klettergerüst: Damit wir etwas zum Klettern haben, denn es macht Spaß sich zu drehen und so hoch zu steigen, dass man nicht erreichbar ist.
- Schaukel: Schaukeln ist ein Gefühl als wären wir im Himmel. 2 Schaukeln nebeneinander und mit einem Sandboden zum Weitspringen.
- Rutschbahn: Sie muss breit und groß sein, denn es macht Spaß zu rutschen.
- Feuer oder Himmel: Dieses Spiel macht den 5-6jährigen Spaß.
- Kiosk: Weil der Weg nach Hause zu weit ist, und wir etwas zu trinken und zu naschen brauchen. Es darf nicht teuer sein!

#### Fußballplatz

- Fußballplatz: Um Sport machen zu können.
- Fußballspieler: Ohne Fußballspieler kann man nicht spielen.
- 2 Tore: Zum Schießen.
- 1 Ball Um Spielen zu können.
- Netz: Damit der Ball nicht rausfliegt. (Muss nicht unbedingt sein).
- Gras:
- Fußballplatzmarkierung:

#### Natur

- Bäume: Zum Klettern, um Obst zu ernten und weil sie schön sind.
- Wiese/Gras: Für die Menschen zum Ausruhen, Hüpfen, etc. ... und für die Tiere als Lebensraum (Nahrung, Futter). Man darf im Park nicht rauchen und wir wollen keinen Müll herumliegen haben.
- Blumen: Blumen schmücken das Gras und riechen so schön. Sie dürfen nicht abgerissen werden und müssen gegossen werden.

Vögel: Weil sie so schön singen.  
Bänke: Damit man sich ausruhen kann und zum Sitzen.  
Menschen: Ohne Menschen wäre der Spielplatz (Fußballplatz) umsonst gebaut worden.

### **Breaker-Platz**

Breaker-Platz: Man kann Wettbewerbe veranstalten! Es macht Spaß und alle können zuschauen. Man kann phantasievolle Figuren und sein Können zeigen.  
Graffiti / Spaß und Action, etwas Verbotenes zu tun. Man kann sein Können  
Mauer zum Malen: zeigen. Es macht Spaß und sieht schön aus. Alternativen: Man kann sein Können auch beim Fußballspielen und Break-Dance zeigen. Spaß etwas Verbotenes zu tun, hat man auch beim Fußballspielen auf dem Schulhof.  
Kiosk: Die Bedienung ist gleichzeitig ein Freund. Man kann sich Erfrischungen wie Getränke und Eis kaufen, sowie Süßigkeiten und Batterien für die Stereoanlage/ Radio/CD – Player.

### 3. Ergebnisse der „Stadtteildetektive“ 2004

Nr.	Ort	Aussage
1.	<b>Alter OEG-Bahnhof</b>	Hier an den Straßenbahngleisen würden wir nie spielen, weil hier viele Straßenbahnen und natürlich viele Autos und Menschen mit Motorrädern, Rollern und Fahrrädern fahren.
2.	<b>Alter OEG-Bahnhof</b>	Hier an den Straßenbahngleisen würden wir nie spielen, weil... ...wir keine Lust haben als Hautfetzen zu enden ...weil wir nicht wollen, dass die Fische im Neckar unsere Eingeweide fressen.
3.	<b>Lameygarten</b>	An dem Ort Lameygarten könnten wir prima spielen, weil... ...er einen Spielplatz hat mit einer Wiese ...es außenrum viele Häuser und Bänke gibt Die Kinder spielen hier sehr oft Viele Leute kommen hier mit ihren Hunden her. Man kann hier gut spielen, weil hier keine Autos fahren.
4.	<b>Kurpfalz-gymnasium</b>	Im Garten des Kurpfalzgymsiums würden wir nie spielen, weil... ...unsere Eltern verständigt würden ...es viel zu ordentlich ist.
5.	<b>H 2, 18</b>	An dem Ort H 2, 18 können wir überhaupt nicht spielen, weil... ...die Straße viel zu eng ist ...dort zu viele Autos und Menschen sind ...dort zu viele Geschäfte sind ...die Luft zu schlecht ist.
6.	<b>P 1 und P 2</b>	An dem Ort P 1 und P 2 könnten wir Kinder prima spielen, wenn es einen Spielplatz gäbe und eine Wiese mit einem Sandkasten und mit einer Schaukel. Aber es wäre besser, wenn es hier keine Autos gäbe und nicht so viele Läden und Menschen.
7.	<b>P 3 und P 4</b>	An dem Ort P 3 und P 4 könnten wir prima spielen, wenn... ...es mehr Möglichkeiten geben würde ...nicht andauernd Autos durchfahren würden ...dort nicht so viele Stühle stehen würden.
8.	<b>P 4</b>	An dem Ort P 4 könnten wir prima spielen, wenn... ...es mehr Möglichkeiten geben würde ...nicht dauernd Autos herumfahren würden ...wenn da nicht so viele Stühle stehen würden.
9.	<b>P 7, 4</b>	An dem Ort P 7, 4 können wir überhaupt nicht spielen, weil... ...kein Platz ist ...wir etwas kaputt machen könnten.
10.	<b>Q 4</b>	An dem Ort Q 4 in der Passage könnten wir prima spielen, wenn es mehr Materiale zum Spielen geben würde.
11.	<b>Q 7</b>	Hier in Q 7 könnten wir prima spielen, wenn... ...dort nicht so viele Autos wären ...es nicht so viele Läden gäbe ...die Straßen nicht so dünn wären ...hier nicht so viele Menschen wären
12.	<b>R 4</b>	Hier in R 4 könnten wir prima spielen, wenn... ...es hier einen Platz zum Spielen gäbe ...hier nicht so viele Parkplätze wären. Denn auf diesem Platz könnten wir vielleicht gut spielen.
13.	<b>R 5</b>	Hier in R 5 auf der Wiese würden wir nie spielen, weil es zu viel Hundescheiße auf der Wiese gibt.



Nr.	Ort	Aussage
14.	<b>R 5</b>	An dem Ort R 5 können wir Kinder überhaupt nicht spielen, weil... ...hier zu viel Verkehr ist ...und weil es noch ein Parkhaus ist.
15.	<b>S 4 / T 4 (Gasse)</b>	Hier in der Gasse können wir prima spielen, weil die Großen uns hier den Ball nicht immer wegnehmen. Hier stört uns keiner, und der Ball fliegt nur manchmal weg.
16.	<b>T 3</b>	Hier auf dem Dach der Baracke würden wir nie spielen, weil... ...wir runterfallen könnten ...das Dach einkrachen könnte.
17.	<b>T 3 / T 4</b>	Hier würden wir nie spielen, weil... ...zu viele Autos kommen ...die Autos uns überfahren könnten ...der Gehweg viel zu schmal ist.
18.	<b>T 3 / T 4</b>	An dem Tor würden wir nie hochklettern, weil man da runterfallen kann.
19.	<b>T 3 / T 4</b>	An dem Tor gehen die Kinder durch die Stangen und spielen Fußball.
20.	<b>T 4</b>	Hier vor dem Autoparkplatz würden wir nie spielen, weil hier zu viele Autos sind und weil wir hier wegen zu schlechter Luft ersticken können.
21.	<b>T 4</b>	Hier auf dem Dach kann man super spielen, weil viel Platz ist.
22.	<b>T 6</b>	Im Kindergarten Arche Noah können wir super spielen. Wir wurden gefragt, was wir suchen. Uns wurden peinliche Fragen gestellt. Und Joscha benimmt sich wie ein Baby. Aber die Sandschlacht war sehr gut. Und wegen dem Joscha haben wir Ärger gekriegt.
23.	<b>U 4 / U 5</b>	Ab dem Schild Spielstraßenende würden wir nie spielen, weil es keine Spielstraße ist. Trotzdem spielen hier immer Kinder.
24.	<b>U 5</b>	An dem Ort U 5 können wir Kinder prima spielen, weil niemand hier spielt und weil hier Platz ist.
25.	<b>U 5 (Baulücke)</b>	Hier in der Baulücke würden wir gerne spielen! Doch es ist zu dreckig hier! Es gibt keine Spielgeräte und zu viele Steine! Es liegen zu viel Rattengift und zu viele Scherben rum! Eigentlich ist es hier ganz schön! Wenn es nicht nur so dreckig wäre... Alicia und Elisabeth machten freiwillig alles sauber! Ein verärgertes Nachbar rief aus dem Fenster: „Weg da, oder ich rufe die Polizei!“
26.	<b>U 5 (Baulücke)</b>	Hier in der Baulücke können wir überhaupt nicht spielen, weil die Wände so dreckig aussehen.
27.	<b>U 6</b>	Hier in U 6 könnten wir prima spielen, wenn es hier einen Platz zum Spielen geben würde und es nicht so viele Autos gäbe. Auf einem Schild in einem Hof steht: „Spielen im Hof verboten!“

## 4. Ergebnisse der „Virtuelle Stadtteilerkundung“ 2004

Nr.	Ort	Aussage
1.	<b>Herschelplatz</b>	Jetzt, wo der Herschelplatz endlich fertig ist, wäre es schön wenn der Schulhof nachmittags für die Kinder des Stadtteils geöffnet werden könnte.
2.		Der Briefkasten vorm Herschelbad sollte wieder aufgestellt werden. Der Weg bis nach K 1 ist besonders für ältere Menschen zu weit.
3.		Rettet das Herschelbad!
4.		Es gibt Spielmobile. Das sind fahrbare Spielstätten. Die haben Spiele für Kinder und anderes dabei. So etwas könnte man für den Herschelplatz doch mal organisieren. Ist für Kinder, die wenige Spielmöglichkeiten haben, eine gute Sache.
5.	<b>S 2</b>	Vor dem Penny-Markt sitzen oft Männer und trinken Bier. Manchmal traut man sich gar nicht in den Laden. Danach ist es immer ganz dreckig da, weil sie ihre Dosen und Flaschen liegen lassen.
6.	<b>Gehweg T3/T4</b>	Der neue Gehweg mit den Kastanienbäumen sieht toll aus, die Straße hat eine ganz neue Atmosphäre.
7.		Jetzt wo die schönen neuen Bäume da sind wäre es gut, wenn die Autos nicht zwischen den Bäumen auf dem Gehweg parken würden. Das sollte man stärker kontrollieren.
8.	<b>Baulücke U5</b>	Hier war früher ein Kinderspielplatz. Schade, dass hier keine Photos der Häuser sind. Er wurde geschlossen, weil es zu laut war?
9.		Warum ist der Spielplatz geschlossen? Der Spielplatz sollte geöffnet werden; es gibt viele Kinder, die dort wohnen. Die Bewohner dort wollen einen Spielplatz für ihre Kinder.
10.	<b>Lameygarten</b>	Schade, dass der Spielplatz im Lameygarten oft schmutzig ist und die Spielgeräte beschmiert sind. Die Kinder spielen gerne dort, allerdings ist es gefährlich, weil oft Spritzen herumliegen!
11.		Warum kann man den Lameygarten nachts nicht abschließen? Vielleicht mit einer anderen Tür? Man könnte Spielplatzpaten gewinnen, die den Spielplatz morgens und abends abschließen und ein wenig nach dem Rechten sehen. In anderen Stadtteilen funktioniert dieses Modell gut. Ich würde mich wenn andere mithelfen und auch Verantwortung übernehmen- auch dazu bereit erklären.
12.		Der Lameygarten ist durch die Stufen für Menschen mit einer Gehbehinderung nur schwer zu erreichen.
13.		Viele Leute wissen gar nicht, warum der Lameygarten so heißt und wer Lamey war. Könnte man nicht eine Gedenktafel aufstellen?
14.		Es wäre schön wenn im Lameygarten Autoscooter für große und für kleine Kinder geben würde.
15.		Ich möchte danken. Das Lameygartenfest war sehr schön. Es wäre durchaus eine Wiederholung wert.
16.		Dahin komme ich immer mit meinem Hund Susi
17.	<b>Hans-Böckler-Platz</b>	Endlich hat mal jemand etwas zu diesem Platz geschrieben. Dieser Platz ist wohl in vielerlei Hinsicht eine Müllhalde, ein unerklärliches Vakuum in der Stadt.
18.		Der Hans-Böckler-Platz müsste eine Verbindung zwischen der Innenstadt und dem Neckarvorland (und was dort entstehen könnte) sein.

<b>Nr.</b>	<b>Ort</b>	<b>Aussage</b>
19.	<b>Sickinger-schulhof</b>	Im Sickingerschulhof könnte es Autoscooter für große und kleine Kinder geben.
20.		Wenn man sich ausruhen will, muss man sich hier auf die Stufen setzen. Ein paar Bänke im Stadtteil wären besonders für ältere Menschen schön.
21.	<b>R 3</b>	Liebe Gäste des Matrix! Seid doch bitte nachts leise, wenn Ihr nach dem Matrixbesuch nach Hause geht. In unseren Quadraten wohnen Kinder!
22.	<b>S 6</b>	Hier würde ich mich sehr über einen Baum und eine Bank freuen. Nach dem Einkauf kann man sich hier hinsetzen und auch mal ein bisschen mit anderen Menschen plaudern. Eine Bank wäre da hilfreich.
23.	<b>Bordsteine</b>	Die Bordsteine sind an vielen Stellen im Stadtteil viel zu hoch. Besonders Menschen im Rollstuhl können manche Wege nicht benutzen.
24.	<b>Grün</b>	Ich denke, dass dort ein paar Bäume, Büsche und Blumen das Stadtbild auflockern könnten.
25.		Ich fände das auch gut. Es sind dort ja schon Bäume, aber ein paar mehr wäre gut.
26.	<b>Nachbar-schaftshilfe</b>	Könnte man nicht eine Aktion „Jung hilft Alt und Alt hilft Jung“ starten? Die Kinder könnten beim Einkaufen helfen und die Älteren bei den Hausaufgaben oder sonstiger Betreuung. Oft sind ja die Kinder alleine und die älteren Menschen auch.

## 5. Ergebnisse der „Befragung der Schüler/innen der Mozartschule nach ausgewählten Orten und Kreuzungen“ 2006

### Gebäude und Plätze

- **Herschelbad: Sichern** (sind soweit zufrieden mit dem Angebot, ein größeres Schwimmbad wäre nicht schlecht, auch von zusätzlichen Wasserspielen wie Wasserrutsche wären sie nicht abgeneigt; da eine Grundsanierung geplant ist, passt das mit rein)
- **Herschelplatz: Verbessern** (Fußballtore, Wiese mit Blumen, Bäume, Schaukel, Skaterampen, Kiosk, Klettergerüst, Riesenpool, Rutsche und Sand, Zaun weg, kurz: ein Spielplatz für Ältere ist hier der primäre Wunsch)
- **Stadthaus N1: Verbessern** (sie können kaum was mit dem Stadthaus anfangen, was über Einkaufen und Besuch der Stadtbücherei hinausgeht)
- **Marktplatz G1: Verbessern** (viele Kinder wünschen sich den Markt weg und sehr viele wünschen sich einen Spielplatz hin)
- **Freiflächen um Konkordienkirche: Verbessern** (ausgestattet mit Tierställen, Tischgarnituren, Spielgeräten und einem Pool wäre die Grünfläche interessant, ansonsten wird sie kaum wahrgenommen; vielmehr wünschen sich die Kinder bessere Spielmöglichkeiten auf dem Schulhof der Mozartschule)
- **Hans-Böckler-Platz: Erweitern** (zum Neckarvorland (der Spielplatz ist nur für kurze Zeit spannend, er bietet den Kindern zu wenig, auch ist er nicht wirklich schön; Kinder wünschen sich Schaukeln, Rutsche, Sand, Burg, einen Wasserspielplatz und einen Kiosk; mit einer Verbindung zum Neckar hin, könnte er sehr gut aufgewertet werden)
- **Freiflächen um Wohnbebauung S4/S5: verbessern** (wird nicht als Spielraum wahrgenommen, aber die Nachbarschaft, besonders der Sickinger Schulhof zum Fußballspielen)
- **Abstandsgrün R5: Schaffen** (wird nicht als Spielraum wahrgenommen; wenn ja, dann fällt der Hundekot im Gras unangenehm auf und es wird der Wunsch nach Spielgeräten geäußert)
- **Abstandsgrün Q6/Q7: Schaffen** (wird nicht als Spielraum wahrgenommen; wenn ja, dann fällt der Hundekot im Gras unangenehm auf und es wird der Wunsch nach Spielgeräten geäußert)
- **Foyer Collini Center (Potenzial): nicht interessant** (die wenigsten kennen das Gebäude und die, die es kennen, finden es nicht gut)

### Wege und Verkehr

- **Breite Straße: Verbessern** (Brücke über die Straßenbahn, umweltfreundliche Straßenbahn)
- **Kreuzung U3/U4 und T3/T4 (Grüner Ring): kein Handlungsbedarf** (normale gefährliche und bewältigbare Verkehrssituation)
- **Kreuzung U5/U6 und T5/T6 (Grüner Ring): kein Handlungsbedarf** (normale gefährliche und bewältigbare Verkehrssituation)
- **Kreuzung T2/T3 und S2/S3: kein Handlungsbedarf** (normale gefährliche und bewältigbare Verkehrssituation, Penner machen Angst)

- 
- **Kreuzung T3/T4 und S3/S4: kein Handlungsbedarf** (normale gefährliche und bewältigbare Verkehrssituation)
- **Kreuzung S3/S4 und R3/R4: kein Handlungsbedarf** (normale gefährliche und bewältigbare Verkehrssituation)
- **Kreuzung R3/R4 und Q3/Q4: kein Handlungsbedarf** (normale gefährliche und bewältigbare Verkehrssituation)
- **Kreuzung R6/R7 und Q6/Q7: kein Handlungsbedarf** (normale gefährliche und bewältigbare Verkehrssituation)
- **Kreuzung Q6/Q7 und P6/P7: Handlungsbedarf** (viel Verkehr, schnelle Autos, keine Ampeln, die Straße Richtung Fußgängerzone alleine queren zu müssen, empfinden die Kinder als sehr gefährlich)

### Themenschwerpunkte

- **Hunde** und Hundekot wurden öfter als negativ bewertet.
- **Abfall** und Mülltonnen wurden häufig als negativ bewertet.
- **Menschen** bewerten die Kinder gleichwertig positiv (finden Kinder klasse) und negativ (bestimmte Kinder schlagen, beschimpfen einen u.a.), kritische Stimmen gibt es zu Pennern, Betrunkenen, Dieben und Bösen.
- **Autos** werden als überaus negativ und störend empfunden, ähnlich die **Straßen**, etwas weniger **Parkplätze** und Parkhäuser.
- **Bäume** werden gleichwertig hin- und weggezaubert, ebenso Gras und **Wiesen**.
- **Blumen** und **Parks** werden positiv bewertet.
- **Fußballstadion** und **Freibad** (Swimming-pool) sind die Renner der Kinderwunsch-Hitliste.

## **6. Spielraumvernetzung westliche Unterstadt – Bilanz 2006**

### **Ziel**

Ziel der Spielraumvernetzung ist das Spiel im Freien in dicht bebauten Wohnquartieren verkehrssicher, vielseitig und attraktiv für Kinder und Jugendliche zu gestalten.

Dazu gibt es drei Maßnahmenpakete:

1. Erhalt und Sicherung von Spiel- und Freiflächen
2. Verkehrsberuhigungsmaßnahmen
3. Neuschaffung geeigneter Flächen und Räume

### **1. Erhalt und Sicherung von Spiel- und Freiflächen**

#### **Kinderspielplatz H6**

Mit einer umfangreichen Sanierung des Kinderspielplatzes und dessen Erweiterung durch Einbeziehung der angrenzenden Parkanlage konnte der Spielplatz aufgewertet werden. Er hat sich seitdem zum wichtigsten und beliebtesten Spiel- und Treffpunkt im Wohnumfeld entwickelt. Heute bedarf er wieder einer Grundsanierung.

#### **Stadtplatz J3**

Mit der Neugestaltung des Stadtplatzes J3 konnte ein verkommener Kinderspielplatz als Spiel- und Treffpunkt für Kinder wieder belebt werden.

#### **Kinderspielplätze G6 und F7**

Die Kinderspielplätze in G6 und F7 wurden saniert und attraktiver gestaltet.

#### **Kinderspielplatz am Museumsschiff**

Der Kinderspielplatz am Museumsschiff wurde aufgrund einer Baumaßnahme abgerissen, neu gebaut und zugleich attraktiver gestaltet.

#### **Kickplatz K6**

Der Kickplatz K6 ist ein wichtiger Spiel- und Treffpunkt außerhalb der Schulzeiten und konnte als solcher gesichert werden.

#### **Stadtgarten J6**

Am Außengelände der Begegnungsstätte Westliche Unterstadt in J6 konnte ein Stadtgarten gebaut werden, der auch für Kinder sehr interessant ist.

## **Johannes-Kepler-Schule K5**

Das Außengelände der Johannes-Kepler-Schule konnte für die Schulkinder attraktiver gestaltet werden. Davon profitieren insbesondere die Kinder der Ganztagschule.

## **Breite Straße**

Die Neugestaltung der Breiten Straße wird sich auch positive für die Kinder auswirken, die die Fußgängerzone als (Schul-)Wegeverbindung, Bewegungs- und Einkaufsraum nutzen werden.

## **2. Verkehrsberuhigungsmaßnahmen**

- Mit der Stadtplatzgestaltung J3 konnte der erste verkehrsberuhigte Bereich in der westlichen Unterstadt realisiert werden.
- Zwischen K5 und K6 konnte im Jahr 2006 eine reine Spielstraße realisiert werden, die in erster Linie den Kindern der K5-Ganztagschule zu Gute kommt.
- Anhand der Verkehrsentwicklungsplanung Innenstadt wurden viele Querungshilfen für Fußgänger/innen im Straßenraum realisiert, Tempo 30 eingeführt und Fahrradwege gebaut.

## **3. Neuschaffung geeigneter Flächen und Räume**

Außerhalb des Schulbetriebes wird die Spielstraße K5/K6 der Öffentlichkeit zur Verfügung stehen. Davon profitieren in erster Linie anwohnende Kinder und Jugendliche.

## **Von der Spielraumvernetzung zur Spielleitplanung**

Viele Bausteine der Spielraumvernetzung konnten in den vergangenen Jahren in der Westlichen Unterstadt verwirklicht werden (Stadtplatz J3, Stadtgarten; Spielstraße etc.). Nach einem erfolgreichen Abschluss der Spielleitplanung in der Östlichen Unterstadt ist angedacht, einen Spielleitplan für die gesamte Innenstadt zu erstellen.

## **7. Spielraumvernetzung östliche Unterstadt – Bilanz 2006**

### **Ziel**

Ziel der Spielraumvernetzung ist das Spiel im Freien in dicht bebauten Wohnquartieren verkehrssicher, vielseitig und attraktiv für Kinder und Jugendliche zu gestalten.

Dazu gibt es drei Maßnahmenpakete:

1. Erhalt und Sicherung von Spiel- und Freiflächen
2. Verkehrsberuhigungsmaßnahmen
3. Neuschaffung geeigneter Flächen und Räume

### **1. Erhalt und Sicherung von Spiel- und Freiflächen**

#### **Lameygarten**

Der Lameygarten konnte mit regelmäßig stattfindenden Aktionen (z. B. Sommertagszug, Lameygartenfest, Seniorennachmittag) und Maßnahmen (z. B. Sanierung Außengelände Kindergarten St. Sebastian, Sanierung Kinderspielplatz Lameygarten, Umgestaltung der Beete, Bänke, Abfallbehälter, Hundekottütenspende) als Spiel- und Freiraum gesichert und aufgewertet werden.

#### **Sickinger-Schulhof**

Der Sickinger-Schulhof ist ein wichtiger Spiel- und Treffpunkt außerhalb der Schulzeiten und konnte als solcher gesichert werden.

#### **Mozart-Schulhof**

Das Außengelände der Mozartschule konnte für die Schulkinder attraktiver gestaltet werden. Davon profitieren insbesondere die Kinder vom Hort an der Schule.

#### **Herschelplatz**

Mit der Neugestaltung des Herschelplatzes konnte ein neuer Spiel- und Treffpunkt für Kinder geschaffen werden.

#### **Baulücke U5**

Zurzeit entwickelt sich eine Bürgerinitiative, die den ehemaligen Kinderspielplatz in U5, auch bekannt als Baulücke U5, wieder beleben bzw. für die Anwohner/innen aller Altersgruppen zugänglich machen möchte.



### **Kinderspielplatz Hans-Böckler-Platz**

Im Rahmen von Baumaßnahmen entstand der Kinderspielplatz Hans-Böckler-Platz, der das Spielangebot für ältere Kinder ergänzt, aber schwer erreichbar ist.

### **Außengelände Konkordienkirche**

Mit der Neugestaltung des Außengeländes der Konkordienkirche konnte ein Grünbereich für die Kindergruppenarbeit der Kirche geschaffen werden.

### **Umgestaltung Außengelände Kinderhaus Sickinger und Innenhof Kindergarten Arche Noah**

Das Außengelände des Kinderhauses Sickinger konnte mit einem neuen Spielgerät und das Außengelände des Kindergartens Arche Noah mit einer neuen Begrünung anregungsreicher gestaltet werden.

### **Breite Straße**

Die Neugestaltung der Breiten Straße wird sich auch positive für die Kinder auswirken, die die Fußgängerzone als (Schul-)Wegeverbindung, Bewegungs- und Einkaufsraum nutzen werden.

## **2. Verkehrsberuhigungsmaßnahmen**

- Mit der Neugestaltung des Straßenzuges in U4/U5 konnte der erste verkehrsberuhigte Bereich in der östlichen Unterstadt realisiert werden.
- Anhand der Verkehrsentwicklungsplanung Innenstadt wurden viele Querungshilfen für Fußgänger/innen im Straßenraum realisiert, Tempo 30 eingeführt und Fahrradwege gebaut.

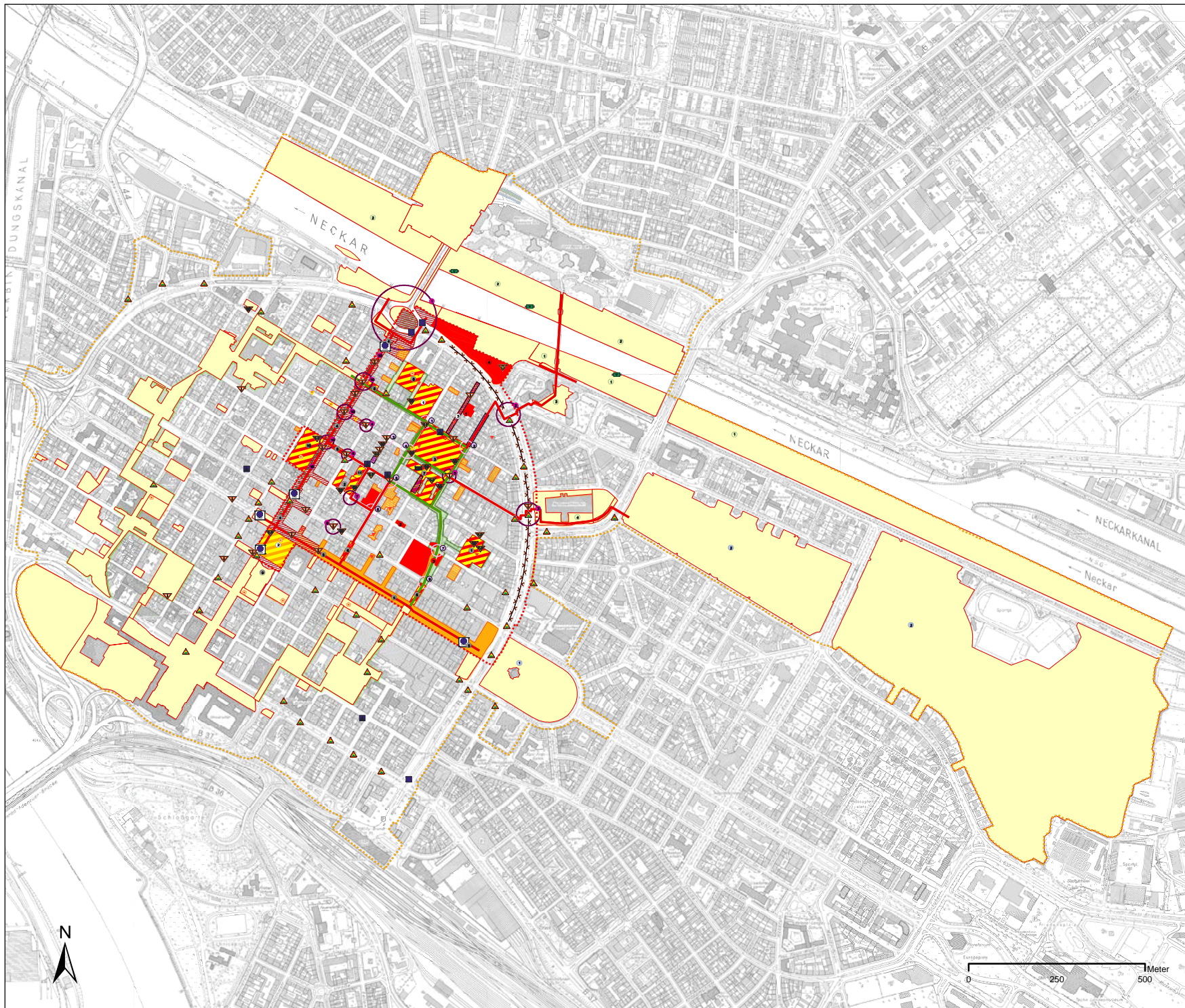
## **3. Neuschaffung geeigneter Flächen und Räume**

Es ist gelungen, den Schulhof der Maria-Montessori-Schule in das Stadtplatzkonzept vom Herschelplatz zu integrieren. Somit steht er außerhalb des Schulbetriebes der Öffentlichkeit zur Verfügung. Davon profitieren in erster Linie anwohnende Kinder und Jugendliche.

### **Von der Spielraumvernetzung zur Spielleitplanung**

Viele Bausteine der Spielraumvernetzung konnten in den vergangenen Jahren in der Östlichen Unterstadt verwirklicht werden (Aufwertung Lameygarten, Umgestaltung Herschelplatz etc.). Mit der Spielleitplanung wird zurzeit die Spielraumvernetzung qualifiziert und weiter entwickelt. Sie ist ein fachübergreifendes Verfahren und ein Instrument zur Erhaltung und Verbesserung des Lebens- und Wohnumfeldes von Kindern und Jugendlichen. In systematischer Weise werden Planungs- und Beteiligungsprozesse miteinander verzahnt.

Ziel ist bis im Jahr 2007 einen Spielleitplan für die östliche Unterstadt zu erstellen.



**Entwurf**

**Bestand**

- Bewertungsraum
- Bearbeitungsgrenze

**Konzept Grüner Ring**

- Östliche Unterstadt
- andere Stadtteile

**Plätze und Fußgängerzonen**

- Fußgängerzone
- Platz
- Straßenspiele
- Platz
- Fußgängerzone
- Schleichweg, Versteck
- Skate- und Inline-geeigneter Bereich

**Maßnahme Wege und Verkehr**

- Trampelpfad
- Autofreier Weg
- ▲ Ampel
- Zebrastreifen
- Unterführung

**Maßnahmen Flächen und Elemente**

- Sichern
- Sichern und Verbessern
- Schaffen
- Außerhalb des Bewertungsraumes
- Potenzialfläche außerhalb des B.-Raumes
- Sichern
- Sichern und Verbessern
- Schaffen
- Außerhalb des Bewertungsraumes

**Potenzialflächen**

- Kirchliches Eigentum
- Öffentliches Eigentum
- Privates Eigentum
- Wohnungsbaugesellschaft
- Vorrangig verbessern
- Verbessern
- Knotenpunkt vorrangig verbessern
- Knotenpunkt verbessern
- Route Vernetzung
- Route Grüner Ring
- Barrierewirkung minimieren

**Symbole Handlungsbedarf**

- ▼ Vorschlag
- ▼ Umgestaltung
- ▼ Ersetzen
- ▼ Parken
- ▼ Nutzungskonflikte
- ▼ Hunde
- ▼ Gefahrenpunkt

**Spielleitplanung Östliche Unterstadt**

6.1 Spielleitplan	M 1:3500	12.12.2007
Planerstellung: Wolfram Felke MA Architektur		
Fachbereich Städtebau 61.1, Stadtentwicklung, Norbert Kille		
	<b>STADT MANNHEIM</b> <small>Fachbereich Städtebau</small>	