

Entwurf Osterwiese / Spielkonzept

Waldspielplatz Osterwiese 1:100 (DIN A0)

Stadt Homberg (Efze) 01.07.2021

PlanRat-Guess
Ingenieurberatung
Sickingenstr. 10 | 34117 Kassel

Fon 0561 - 5035 7535
planrat@perspektive-friedhof.de
www.planrat-guess.de

"Aufbruch der Held*innen in den Wald"

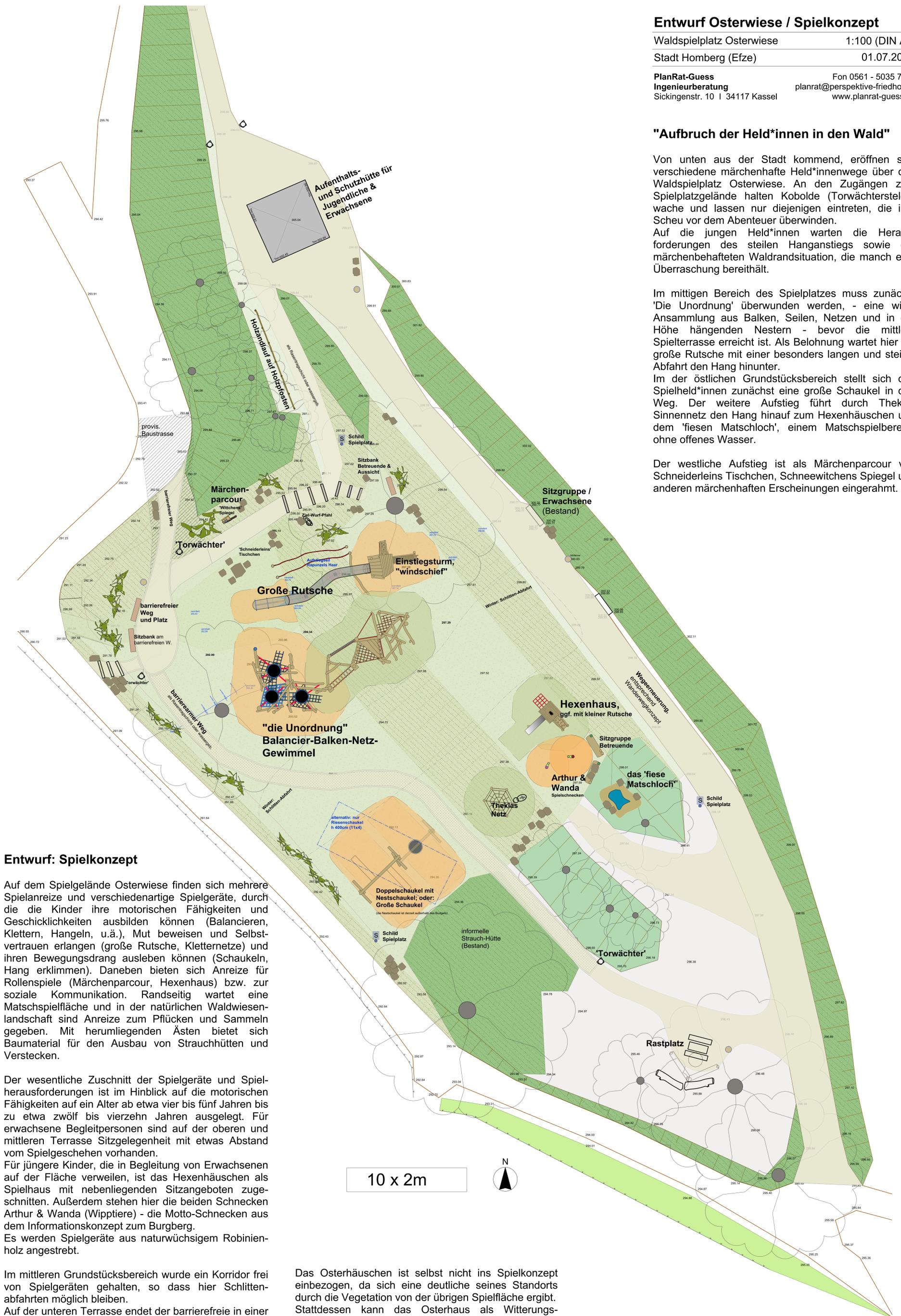
Von unten aus der Stadt kommend, eröffnen sich verschiedene märchenhafte Held*innenwege über den Waldspielplatz Osterwiese. An den Zugängen zum Spielplatzgelände halten Kobolde (Torwächterstelen) wache und lassen nur diejenigen eintreten, die ihre Scheu vor dem Abenteuer überwinden.

Auf die jungen Held*innen warten die Herausforderungen des steilen Hanganstiegs sowie der märchenbehafteten Waldrandsituation, die manch eine Überraschung bereithält.

Im mittigen Bereich des Spielplatzes muss zunächst 'Die Unordnung' überwunden werden, - eine wilde Ansammlung aus Balken, Seilen, Netzen und in der Höhe hängenden Nestern - bevor die mittlere Spielterrasse erreicht ist. Als Belohnung wartet hier die große Rutsche mit einer besonders langen und steilen Abfahrt den Hang hinunter.

Im der östlichen Grundstücksbereich stellt sich den Spielheld*innen zunächst eine große Schaukel in den Weg. Der weitere Aufstieg führt durch Theklas Sinnennetz den Hang hinauf zum Hexenhäuschen und dem 'fiesem Matschloch', einem Matschspielbereich ohne offenes Wasser.

Der westliche Aufstieg ist als Märchenparcour von Schneiderleins Tischchen, Schneewitchens Spiegel und anderen märchenhaften Erscheinungen eingerahmt.



Entwurf: Spielkonzept

Auf dem Spielgelände Osterwiese finden sich mehrere Spielanreize und verschiedenartige Spielgeräte, durch die die Kinder ihre motorischen Fähigkeiten und Geschicklichkeiten ausbilden können (Balancieren, Klettern, Hangeln, u.ä.), Mut beweisen und Selbstvertrauen erlangen (große Rutsche, Kletternetze) und ihren Bewegungsdrang ausleben können (Schaukeln, Hang erklimmen). Daneben bieten sich Anreize für Rollenspiele (Märchenparcour, Hexenhaus) bzw. zur soziale Kommunikation. Randseitig wartet eine Matschspielfläche und in der natürlichen Waldwiesenlandschaft sind Anreize zum Pflücken und Sammeln gegeben. Mit herumliegenden Ästen bietet sich Baumaterial für den Ausbau von Strauchhütten und Verstecken.

Der wesentliche Zuschnitt der Spielgeräte und Spielherausforderungen ist im Hinblick auf die motorischen Fähigkeiten auf ein Alter ab etwa vier bis fünf Jahren bis zu etwa zwölf bis vierzehn Jahren ausgelegt. Für erwachsene Begleitpersonen sind auf der oberen und mittleren Terrasse Sitzgelegenheit mit etwas Abstand vom Spielgeschehen vorhanden.

Für jüngere Kinder, die in Begleitung von Erwachsenen auf der Fläche verweilen, ist das Hexenhäuschen als Spielhaus mit nebenliegenden Sitzangeboten zugeschnitten. Außerdem stehen hier die beiden Schnecken Arthur & Wanda (Wipptiere) - die Motto-Schnecken aus dem Informationskonzept zum Burgberg. Es werden Spielgeräte aus naturwüchsigem Robinienholz angestrebt.

Im mittleren Grundstücksbereich wurde ein Korridor frei von Spielgeräten gehalten, so dass hier Schlittenabfahrten möglich bleiben.

Auf der unteren Terrasse endet der barrierefreie in einer Platzsituation und schafft damit einen Ankunftsort und Aufenthaltsbereich auf der Spielplatzfläche. Von dort aus führt ein schmaler Pfad aus leicht befestigte barrierearme (schwellenfreie) Wegeverbindung (Rasentragschicht oder Rütteldecke) bis zum 'Rastplatz'.

Das Osterhäuschen ist selbst nicht ins Spielkonzept einbezogen, da sich eine deutliche seines Standorts durch die Vegetation von der übrigen Spielfläche ergibt. Stattdessen kann das Osterhaus als Witterungsschutzhütte und Aufenthaltsbereich für Erwachsene und Jugendliche angeboten werden. Damit sich eine soziale Kontrolle ergibt, wird vorgeschlagen, das Osterhaus ohne Ausfächerung als Holzfachwerk neu zu erstellen, und dies als "sprechende Hütte" herzustellen.