

Dokumentation der Kinderbeteiligung der Altersgruppen 3-6 Jahre und 6-11 Jahre zur Planung des Neubaugebietes (B-Plan 67) der Gemeinde Schönberg

I. Zeitraum: 15.12.2018 – 31.01.2019

II. Projektleitung und Dokumentation: Theresa Thoring

III. Beteiligte

In der Altersgruppe 3-6 Jahre wurde das Beteiligungsprojekt in enger Kooperation mit der Kita Tausendfüßler der Ev.-Luth. Kirchengemeinde Schönberg durchgeführt. Die Kinder der Waldmeister- und der Igelgruppe erhielten die Möglichkeit zur Teilnahme. Besonders intensiv mitgewirkt haben Bennit Krieger, Erik Koplín, Flint Beyer, Frida-Fritzi Jensson, Jakob Eschenfelder, Leif Beyer, Matilde Ollenburg, Mia Hering und Philipp Bloy. Ein Dank gebührt den Erzieherinnen Saskia Schümann und Kim-Carolina Teichmann für ihre umfangreiche Unterstützung und der Ev.-Luth. Kirchengemeinde für die Bereitstellung von Räumlichkeiten und Lagermöglichkeiten im Gemeindehaus.

In der Altersgruppe 6-11 Jahre wurde das Beteiligungsprojekt im Hort Schönberg umgesetzt. Besonders intensiv mitgewirkt haben Amy Krüger, Amy-Sue Lemke, Fynn Scholz, Gustav Pasemann, Jasper Boller, Kia-Malaika Krämer, Klara Arias Keck, Lena Wolf, Leon Engelhardt, Noa Gottfriedsen, Peer Krüger und Smilla Wiese.

IV. Methode

IV.1 Altersgruppe 3-6 Jahre

Themenschwerpunkt: Spielraumgestaltung

1. Einführungsphase

Bauplanbetrachtung

Eine erste Annäherung erfolgt über den Bauplan. Die Schnecke Helga sucht mit den Kindern das Gespräch über Häuser, Straßen und Spielräume und erklärt ihnen ihren Auftrag. Als Experten für die Belange ihrer Altersgruppe sollen sie die Erwachsenen bei der Planung unterstützen.

2. Erkundungsphase

Spielraumbegehung

Die Kinder suchen Spielräume in der nahen Umgebung auf, fotografieren, was sie sehen, probieren Spielgeräte aus und äußern ihre Meinung dazu.

Katalogbetrachtung

Die Kinder betrachten unterschiedliche Kataloge verschiedener Außenspielgerätehersteller, äußern ihre Meinung dazu und wählen favorisierte Geräte aus.

3. Meinungsbildungsphase

Spielraumbetrachtung und Gruppendiskussion

Eine Auswahl unterschiedlicher Spielräume (visualisiert in Form von Bildkarten) wird den Kindern präsentiert. In einer Gruppendiskussion erörtern die Kinder Vor- und Nachteile der Spielräume. Im Fokus stehen die Spielgeräte und ihre Beschaffenheit (Materialien, Farben, Nutzungsmöglichkeiten), die Beschaffenheit des Spielraumareals (Größe, ebenes Gelände, Gefälle, Hügel), der Bodenbelag (Sand, Steine, Rasen, Hackschnitzel, Fallschuttmatten etc.) und die Bepflanzung.

Mehrpunktentscheidung

Frage: Welche Spielgeräte sollten auf deinem Traumspielplatz sein?

Eine Auswahl typischer Spielgeräte (visualisiert in Form von Bildkarten) wird den Kindern präsentiert. Die Kinder punkten jeweils mit drei Steinen diejenigen Spielgeräte, die ihnen auf einem Spielplatz am wichtigsten sind und begründen ihre Entscheidung, sofern sie dazu in der Lage sind.

Einpunktentscheidung

Fragen: Welche(s) Rutsche/Schaukel/Klettergerüst gefällt dir am besten?

Eine Auswahl unterschiedlicher Ausprägungen eines Spielgerätetyps (visualisiert in Form von Bildkarten) wird den Kindern präsentiert. Die Kinder punkten nacheinander jeweils mit einem Stein für ihre favorisierte Rutsche, ihre favorisierte Schaukel und ihr favorisiertes Klettergerüst. Sie begründen ihre Entscheidungen, sofern sie dazu in der Lage sind.

4. Planungsphase

Entwürfe

Mit Modelliermasse formen die Kinder ihre Ideen zur Gestaltung von Spielräumen und Spielgeräten, die sie anschließend farblich gestalten. Aus Katalogen fertigen die Kinder Collagen ihrer Vorstellungen zu Spielräumen und Spielgeräten. Die Kinder fertigen Skizzen und Baupläne mit Buntstiften und wahlweise Wasserfarbe zur Gestaltung von Spielräumen und Spielgeräten an. Die Gestaltungsprozesse werden von den Kindern unterstützend sprachlich begleitet.

Präsentation

Die Kinder präsentieren und erklären ihre Entwürfe der Gruppe und beantworten Fragen dazu.

Einpunktentscheidung

Die Auswahl typischer Spielgeräte (visualisiert in Form von Bildkarten) aus der Meinungsbildungsphase wird den Kindern erneut präsentiert. Die Kinder punkten jeweils mit einem Stein für ihr favorisiertes Spielgerät und begründen ihre Entscheidung.

Beschlussfassung in einer Gruppendiskussion

Die Ergebnisse der Planungsphase werden zusammenfassend besprochen. Die Kinder fassen einen gemeinsamen Beschluss, mit welchen Elementen das Spielraummodell gestaltet werden soll.

5. Produktionsphase

Modellbau

Die Materialien und Werkzeuge werden geordnet und übersichtlich bereitgestellt. Die Kinder entscheiden im Rahmen der Beschlussfassung selbstständig, was sie wie mit welchen Materialien und Farben gestalten und wo sie es auf der Grundrissplatte platzieren. Bei der Umsetzung werden sie mit soviel Hilfe wie nötig und so wenig Hilfe wie möglich unterstützt.

IV.2 Altersgruppe 6-11 Jahre

Themenschwerpunkte: Aufenthaltsraumgestaltung und Gestaltung der Verkehrswege

1. Einführungs- und Erhebungsphase

Leitfadeninterviews einzeln und in Kleingruppen mit folgenden thematischen Schwerpunkten:

- Einführung und Auftragsklärung anhand des Bauplanes
- Gestaltung der Verkehrswege: Spielstraßengestaltung
- Exkurs: Fassadengestaltung
- Aufenthaltsraumgestaltung: Wanderweg und anliegende Aufenthaltsbereiche
- Exkurs: Bepflanzung
- Mehrgenerationen

2. Erkundungs- und Meinungsbildungsphase

Ortsteilbegehung mit dem thematischen Schwerpunkt „Gestaltung der Verkehrswege“

Die Kinder unternehmen einen Ausflug in das Wohngebiet bei der Strandstraße. Mit verschiedenen Spielgeräten (Roller, Skateboard, Ball, Straßenkreide, Bollerwagen, Seile) testen sie die Spielstraße und auf dem Weg vorgefundene Asphaltierungsmöglichkeiten. Dabei führen sie eine Fotorallye zur Beschaffenheit unterschiedlicher Bodenbeläge (Stein, Teer, Sand, Kieselsteine, Rasen, Fallschutzboden etc.) durch und diskutieren jeweils deren Qualität und Eignung für bestimmte Verkehrswege und Nutzungsansprüche. Weiterhin diskutieren sie an

vorgefundenen Hügeln die Gestaltung des abschüssigen Geländes beim Wanderweg.

Internetrecherche

Die Kinder recherchieren im Internet zu den Themen Asphaltierungsmöglichkeiten, Gestaltung von Häuserfassaden, Gestaltung und Bepflanzung von Wanderwegen. Anschließend diskutieren sie ihre Erkenntnisse und wägen jeweils Vor- und Nachteile ab.

3. Planungs- und Entscheidungsphase

Entwürfe

Die Kinder fertigen Skizzen und Baupläne mit Buntstiften und wahlweise Wasserfarbe zur Gestaltung von Verkehrswegen, Aufenthaltsbereichen und Häuserfassaden an. Die Gestaltungsprozesse werden von den Kindern unterstützend sprachlich begleitet.

Präsentation

Die Kinder präsentieren und erklären ihre Entwürfe der Gruppe und beantworten Fragen dazu.

Beschlussfassung in einer Gruppendiskussion

Die Ergebnisse der Planungsphase werden zusammenfassend besprochen. Die Kinder wägen Vor- und Nachteile einzelner Ideen und Vorstellungen ab und einigen sich auf die wesentlichen Gestaltungselemente. Sie fassen einen gemeinsamen Beschluss, mit welchen Elementen welche Modelle wie gestaltet werden sollen.

4. Produktionsphase

Modellbau

Die Materialien und Werkzeuge werden geordnet und übersichtlich bereitgestellt. Die Kinder entscheiden im Rahmen der Beschlussfassung selbstständig, was sie wie mit welchen Materialien und Farben gestalten und wo sie es auf den Grundrissplatten platzieren. Bei der Umsetzung werden sie mit soviel Hilfe wie nötig und so wenig Hilfe wie möglich unterstützt.

V. Ergebnisse

A. Zusammenfassung der Ergebnisse in der Altersgruppe 3-6 Jahre

A.1 Exkurs Häuser:

klein (Einfamilienhäuser), Spitzdächer, Fassaden in unterschiedlichen Farben



A.2 Exkurs Bepflanzung:

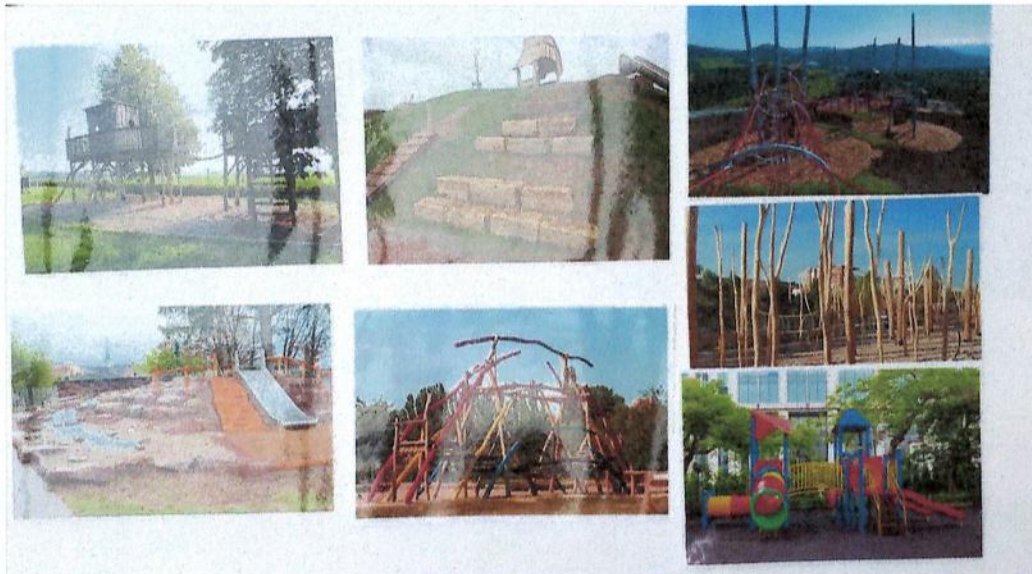
große Kletterbäume, Birken, Holunderbüsche, Hagebuttenbüsche



A.3 Spielraumgestaltung:

A.3.1 Gelände:

hügelig (nicht eben), Sand unter den Spielgeräten (kein Fallschutzboden), Bereich mit Kieselsteinen, Bereich mit großen Findlingen, Rasenfläche rundherum, Wasserstelle, Bepflanzung s. A.2, Spielgeräte überwiegend aus Holz (naturbelassen) und farbig (bunt) gestaltet



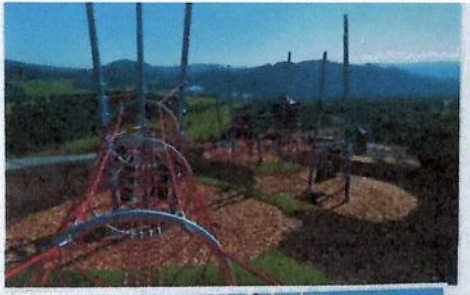
A.3.2 Prioritätenliste der Spielgeräte:

1. Klettergerüst (gerne als Piratenschiff mit Sandkran, abwechslungsreiche Klettermöglichkeiten: z.B. Kletterwand, Rutschen, Kletterstange, Kletternetze, Kletterseile, Wackelbrücke etc.), verbunden mit Niedrigseilgarten (hoher Schwierigkeitsgrad, lang, abwechslungsreich), Kletterbaum, inkl. einem Teil mit einfachem Schwierigkeitsgrad für kleinere Kinder



Kletterschiff

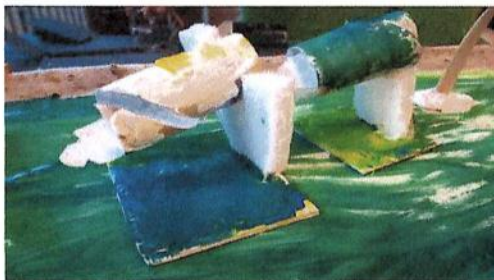




abwechslungsreiche Klettermöglichkeiten



Kletterwand



Niedrigseilgarten



Sandkran

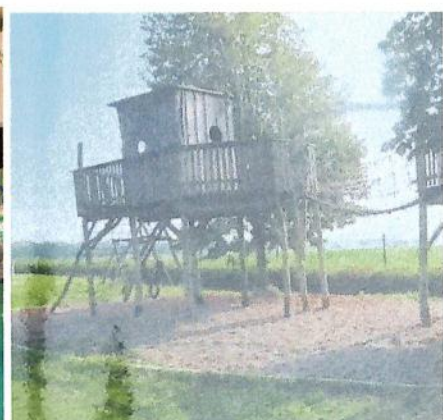


Kletterbaum

2. Baumhaus



Spielhaus / Baumhaus



3. naturbelassener Kletterhügel mit Tunnel, Klettersteinen, Baumstämmen etc.



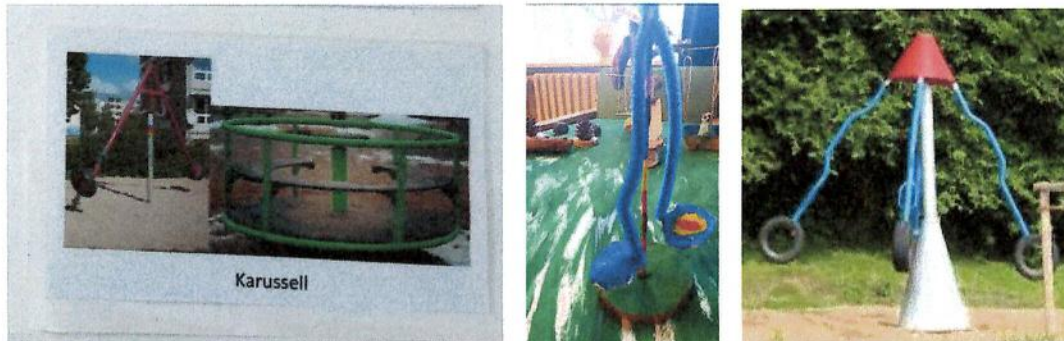
4. viele naturbelassene Versteckmöglichkeiten (Weidentipis o.ä.)



5. Seilbahn



6. Karussell



7. Rutsche (insbes. lang und steil, gerne breit, unbedingt mit einem Tunnelbereich, gerne in „Tierform“, d.h. z.B. Öffnung als Maul gestaltet), gerne zusätzlich eine kleinere Rutsche für kleinere Kinder

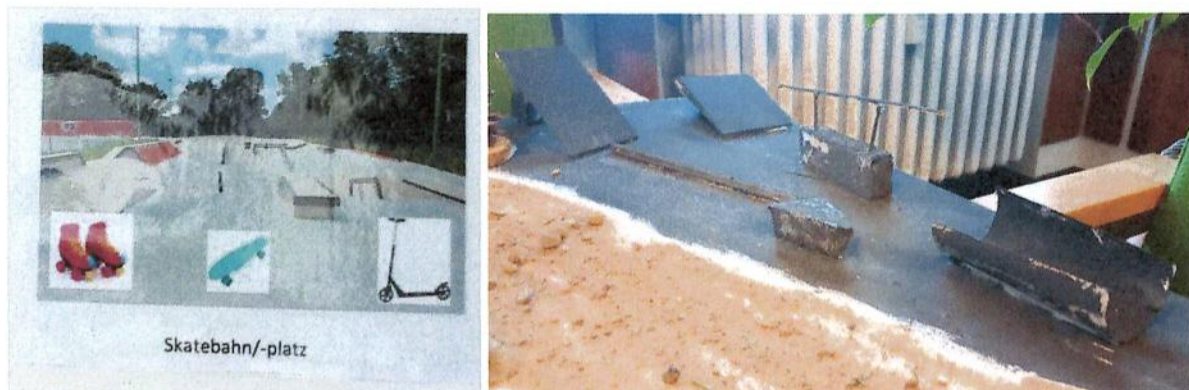


8. kleine Autos und Tiere (feststehend zum Klettern und Sitzen oder als Wippelemente, gerne auch Sandbagger)





9. geteilter Bereich zum Befahren mit Fahrzeugen, inkl. Rampen (Skateplatz)



10. Wasserpumpe (gerne mit Spiel- bzw. Matschküche)



Weiteres:

11. Fußballtor
12. Trampolin
13. Wippe
14. Feuerstelle/Grillplatz
15. Schaukel (bevorzugt eine Reifenschaukel an einem Seil befestigt als Tier, z.B. als Pferd, gestaltet und/oder eine Schiffschaukel)



16. Sandkiste

17. Bänke und Mülleimer

B. Zusammenfassung der Ergebnisse in der Altersgruppe 6-11 Jahre

B.1 Gestaltung der Verkehrswege

B.1.1 Spielstraße:

1. Trennung in zwei ausreichend breite Bereiche: eine Spur zum Spielen, eine Fahrspur für Autos (inkl. einer Parkspur), durch Leitplanke o.ä. unüberfahrbar voneinander getrennt (Linien auf Asphalt sind nicht ausreichend)



2. Asphaltierung: ohne Risse, Fahrspur einfach geteert (eben/glatt, ohne Erhebungen o.ä. Beeinträchtigungen), Spielspur mit Fallschutzelag in „Regenbogenfarben“ (aneinander gereihte breite Abschnitte in unterschiedlichen Farben) asphaltiert



Fahrspur



Spielspur

3. unbedingte Eindämmung der Geschwindigkeit der Fahrzeuge auf der Fahrspur durch Spielstraßenschilder, zusätzliche Schilder mit der Aufschrift

„Vorsicht! Langsam fahren!“, große Findlinge in den Kurven und fest installierte Blitzgeräte, Zebrastreifen



Blitzgeräte



Warnschilder



Zebrastreifen



Findlinge

4. rot eingefärbte erhöhte Bürgersteige zur Erhöhung der Fußgängersicherheit



5. Die Spielspur sollte enthalten: Fußballtore, Kreisel, Hügel, Sandkiste, Kletterwand



Fußballtore



Kreisel



Kletterwand



Hügel



Sandkiste

6. Sonstiges: viele Bäume, Mülleimer, Regenrinne und Gullis, Straßenlaternen



7. Die Spielspur sollte für folgende ungestörte Tätigkeiten geeignet sein: Fahrrad, BMX, Longboard, Skateboard, Inlineskates, Gocart, Einrad oder Roller fahren, Fangen oder Ticker spielen, Fußball spielen, Pferd spielen, mit Kreide malen, klettern und buddeln

B.1.2 Wanderweg:

1. Trennung in zwei Bereiche bzw. Spuren: eine Spur für Fahrräder, Rollstühle, Kinderwagen u.ä.; eine Spur zum Wandern bzw. Spazieren gehen



2. Asphaltierung: „Fahrspur“ einfach geteert (eben/glatt, ohne Erhebungen o.ä. Beeinträchtigungen); „Wanderspur“ abwechslungsreich mit unterschiedlichen Materialien gestaltet: ein Abschnitt mit Kieselsteinen, ein Abschnitt mit Sand (und Pfützen) und ein Abschnitt mit Kopfsteinpflaster und/oder Natursteinmosaik



Spur für Fahrräder, Rollstühle, Kinderwagen

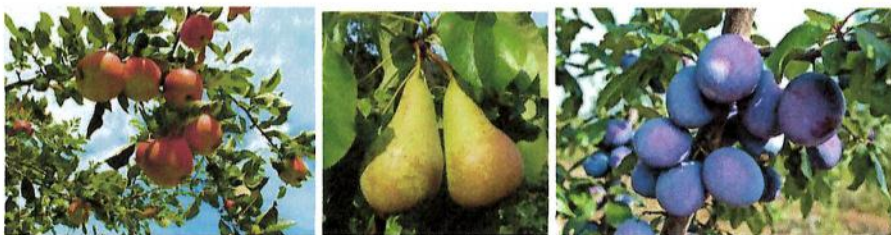


Spur zum Wandern und Spazieren gehen

3. kurvig geschlängelt, nicht gradlinig



4. Bepflanzung: viele große Bäume in höherer Anzahl als im Plan eingezeichnet (Kastanienbäume, Eichen, Kletterbäume mit dicken Stämmen), Obstbäume (Apfel, Birne, Pflaume), bunte Blumen (u.a. Rosen, Tulpen), wildes Gebüsch, Gräser (schilfartige Pflanzen), Erdbeeren



Obstbäume



Erdbeeren



Kastanien



Eichen



Rosen



Tulpen



viele große „Waldbäume“



Kletterbäume

5. abschüssiger Bereich: Geländer an der Seite, Rasenhügel neben dem Weg (inkl. integrierter Rampen zum Skaten)



6. ein Bachlauf mit Fischen an der Seite



7. Sonstiges: Beleuchtung durch halbohohe Laternen, am Wegesrand herumliegende Stöcke, ein Bereich für Tiere (z.B. ein Gehege mit Ziegen und Schafen), Bänke



Stöcke



Bänke



halbhohe Laternen



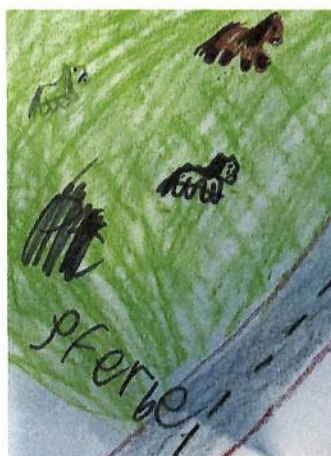
Bereich für Tiere (Tiergehege)

B.2 Gestaltung der Aufenthaltsräume

1. naturnah, viele waldähnliche Grünflächen mit großen Kletterbäumen, naturnahen Versteckmöglichkeiten und Trampelpfaden (vgl. B.1.2.4)



2. viele Tiere: Naturschutzgebiet, Tierbeobachtungsplätze, Ruhezone, Tierpark, Zoo (vgl. B.1.2.7)



3. Bildungsmöglichkeiten zum Thema „Natur und Tiere“, z.B. „Försterhaus“, „Museum“ (mit ausgestopften Tieren), „Führungen“ zum Thema „Pflanzen und Tiere“ (Safari, Förster usw.); Idee: „Lehrpfade“



„Försterhaus“



→ Naturlehrpfad



4. „Urban garden“, „Erlebnisgarten“: frei zugängliche öffentliche „Gärten“ mit unterschiedlichen Obstsorten (Obstbaumwiese), Erdbeeren und Schnittblumen (vgl. B.1.2.4)



5. Wasserstelle (See, Fluss, Teich oder Bach) mit Fischen, Brücke und Floß (Bsp. Wendtorfer Abenteuerspielplatz); Idee: Integration eines Floßes in das „Sumpfbereich“ (vgl. B.1.2.6)



6. „Lagerplatz“ bzw. Tipis mit Feuerstelle



7. Skulpturenpark (große Tierskulpturen zum Klettern)



8. Kiosk (Spielsachen, Getränke, T-Shirts, Kuscheltierrobben und Obst zum Kaufen; Zeitungen, Bücher und Spiele zum Ausleihen)



9. viele Spielplätze

Weitere Ideen:

- 10. Berg, Hügel
- 11. Freiluftbühne
- 12. Freibad (im Winter als Eisbahn)
- 13. Skateplatz
- 14. Restaurant
- 15. Hotel
- 16. Süßigkeitenfabrik

- 17. Kita
- 18. Müllfabrik

B.3 Exkurs Häuser:

Die Kinder sprechen sich für eine große Vielfalt und Individualität der Fassadengestaltung aus. So individuell und vielfältig wie die Bewohner/innen sollten demnach auch die Häuser des Wohngebietes gestaltet sein. Es sollte sowohl für ärmere, als auch für reichere Menschen gleichermaßen Wohnraum zur Verfügung stehen. Insgesamt sollte das Verhältnis zwischen Bebauung und unbebautem naturnahen Raum ausgeglichen sein. (modern, alt, aus Stein, Glas und Holz, rot, weiß, braun, gelb, pink, schwarze Dächer, schwarze Balkone, klein, groß, frisch gestrichen, keine abblätternde Farbe, Spitzdächer, Flachdächer usw.)



B.4 Exkurs Bepflanzung:

vgl. B.1.2.4

B.5 Exkurs Mehrgenerationen:

1. Berücksichtigung der Bedürfnisse aller Altersgruppen gleichermaßen bei der Planung des Wanderweges und der Aufenthaltsbereiche
2. Verkehrswege: barrierefrei, d.h. ebene, glatte Asphaltierung (sowohl rollstuhl-, als auch kinderwagengeeignet), Geländer zum Festhalten (vgl. B.1.1.2, B.1.2.2, B.1.2.5)
3. Aufenthaltsräume: Tische und Bänke zum Spielen von Brettspielen und Lesen, Picknickwiese, Kiosk hält Angebote für alle Generationen bereit (vgl. B.1.2.7, B.2.8)



4. kurze Wege, schnelle Erreichbarkeit

Anhang: Wesentliche Aussagen in den Worten der Kinder

1. Altersgruppe 6-11 Jahre

1.1 Was wir an Spielstraßen nicht mögen:

- Autos, die überhöhte Geschwindigkeit fahren
- Kurven, in die die Autos ganz schnell rein fahren können, weil das zu gefährlich für die Kinder ist
- wenn sie alt sind und Risse haben
- Bei den meisten Spielstraßen gibt es keinen Bürgersteig. Das ist gefährlich.
- wenn daneben direkt das Gras ist und kein extra Weg und man da auf der Straße fahren muss
- wenn die Autos so laut sind
- Man fährt gerne schnell aus den Häuserauffahrten raus, die immer ein bisschen schief sind. Wenn dann die Autos so schnell fahren, ist das gefährlich.
- Boden aus Stein, der hart wie Stein ist
- Bei uns in der Straße sind solche Hoppelsteine, das mag ich überhaupt nicht
- Nachbarn, die das stört, wenn wir da spielen
- Hecken
- wenn die Straße voll kein ist

1.2 Was wir in Spielstraßen unbedingt benötigen:

- große Steine vor den Kurven, damit die Autos da ganz langsam reinfahren
- große Schilder mit der Aufschrift: „Vorsicht! Langsam fahren!“
- einen Kreisel, weil man da dann immer so schön rumfahren kann
- einen Berg, den man schnell runterfahren kann
- einen Bauernhof
- dass sie neu geteert sind, damit man besser Longboard und Inliner darauf fahren kann
- einen weichen Boden, Fallschuttmattenbodenbelag
- einen Bürgersteig, der richtig rot ist und erhöht, damit die Autofahrer den auch richtig erkennen
- eine Rinne mit Gulli für das Regenwasser
- einen Zebrastreifen, damit man extra langsam fährt
- regelmäßig kleine Blitzer verstecken oder feste Blitzanlagen, um zu kontrollieren, dass die Autos nicht zu schnell fahren
- ein Spielstraßenschild, damit die Autos wissen, dass da eine Spielstraße ist
- Fußballtore
- Absperrungen, damit der Ball nicht auf die Schnellstraße rollt
- eine Kletterwand
- sehr viele Bäume, also dass das auch irgendwie so umweltfreundlich ist, weil wir auch umweltfreundlich sind und dann kriegt man mehr Luft und so
- schöne glatte Steine, da kann man dann gut Skateboardfahren und so oder Fahrrad oder Inlineskates
- eine große Straße, viel Platz
- Mülleimer

- Sandkiste
- Laternen

1.3 Was wir auf Spielstraßen gerne spielen:

- Fahrrad fahren
- BMX fahren
- Roller fahren
- Fußball
- mit Kreide die Straße anmalen
- Inliner fahren
- Longboard fahren
- Skateboard
- Gocart fahren
- Einrad fahren
- Fangen oder Ticker
- Pferd
- Ich spiele nicht auf der Spielstraße, sondern bin lieber beim Bauern
- Ich fahre eigentlich nur durch die Straßen durch, mehr tue ich nicht

1.4 Was wir uns für das Wohngebiet wünschen:

- einen Weg durch den Wald, von dem aus man sich das da alles angucken kann, den Wald, die Bäume und so, und den man ganz viele Stunden lang gehen kann und von dem aus man Tiere beobachten kann
- ein kleines Häuschen, in dem ausgestopfte Tiere sind, die man sich angucken kann
- ein Museum
- ein Geheimversteck
- einen Lagerplatz mit Feuerstelle, so aufgebaute Tipis im Kreis mit einem Zaun darum und die Tiere und die Bäume sollen da auch sein
- einen Platz mit sehr vielen Bäumen und Stöcken, aus denen man sich was bauen kann
- einen Zeltplatz zum Übernachten und dann kommt manchmal ein Förster und erklärt alles, wie die Welt von den Tieren ist
- einen Tierpark
- einen Stand, wo man sich irgendwas kaufen kann, vielleicht so Spielsachen oder Getränke, Kuscheltierrobber, Äpfel, Birnen, T-Shirts; ein Kiosk
- ein Restaurant
- eine Straße über dem See und eine Straße unter dem See, also eine Brücke darüber und einen Tunnel unter durch
- einen Wald mit einem Zaun darum, damit nicht jeder den schönen Wald kaputt macht
- Autos müssen durch einen Tunnel fahren, damit sie nicht die Bäume verpesten
- riesige Tiere am Wegesrand, zum Beispiel einen riesigen Plastikdino, wie in der Tolk-Schau,
- kleine Pfade durch den Wald

- Die Häuser sollten nicht so teuer sein, wenn die Mieter gar nicht soviel Geld haben, weil die Armen können sonst eh nichts mehr machen, die haben wirklich nichts
- Ein Försterhaus, um das man auch rum gehen kann und dann sind da Bilder von Tieren. Im Sommer kann man da für 1€ 1kg oder für 2€ 2kg Äpfel, Birnen und Erdbeeren kaufen.
- Einen Erlebnispark mit einem ganz tollen Blumenbeet, die man sich angucken und auch kaufen kann. Dann ist da noch ein Stand; da kann man sich einen Korb holen und Erdbeeren pflücken. Dann erzählt man noch, wie das entsteht und dann ist da auch noch so ein kleiner Park
- Kletterbäume
- kein Baulärm, das nervt
- ein Freibad; da kann man im Winter, wenn das Wasser draußen ist, eine Eisbahn draus machen
- eine Ruhezone für Tiere, die abgesperrt ist, wo man nicht hin darf; da muss man ganz leise sein; Wildschweine, Ziegen und Schafe, Schweine, Pferde;
- eigentlich noch ein Zoo mit Kängurus, Krokodilen und Papageien; und da sollen so welche Autos lang fahren, aus denen man sich so alles angucken kann und da soll immer so ein Ranger drin sitzen (Safari), die Tour soll um das ganze Neubaugebiet herum gehen, darf aber auch nicht zu lange dauern, höchstens eine Stunde
- Wasser, ein Fluss oder Bach, mit einer Brücke darüber oder mit einer Seilbahn darüber
- einen Teich mit ganz vielen Fischen, auch Goldfischen
- eine Naschfabrik, in der man immer alles probieren darf
- eine Müllfabrik mit Parkplätzen für die Müllautos; die braucht man, wenn die Mülltonnen voll sind, dann holen die Müllautos den Müll ab und dann verbrennen die das in der Müllfabrik
- eine Bühne, wo man alles aufführen kann, dann kann man da Ideen sammeln und dann kann man auch abstimmen, welche Idee am besten ist und dann kann man da so AGs bilden
- eine Kita, wo Kinder ein bis drei Stunden abgegeben werden können, wenn die Erwachsenen keine Zeit haben; die Kita soll Parkplätze, einen Außenspielbereich, eine Rutsche, ein Klettergerüst und einen Schuppen mit Außenspielsachen haben und viele Bäume zum Klettern; alle Bäume, die in dem Plan bei der Kita eingezeichnet sind, sind alle zum Klettern
- ein Berg zum Runterrutschen
- in der Nähe, so einen halben Kilometer entfernt, eine Skateboardbahn mit Halfpipe, so wie die andere Skateboardbahn hier in Schönberg, nur noch ein bisschen größer
- ein Hotel, damit Leute zu Besuch kommen können
- im Sumpfgebiet könnte man ein Riesenfloß bauen, so wie im Wendtorfer Abenteuerspielplatz, und dann könnte man da durchfahren

1.5 Wie die Häuser in dem Wohngebiet von außen aussehen sollen:

- alt
- modisch
- braun
- aus Stein und Holz

- wie Villen
- schöne schwarze Balkone
- schwarze Dächer und von außen weiß
- Es sollten insgesamt nicht so viele Häuser sein.
- schön gelb
- frisch gestrichen, keine abblätternde Farbe
- manchmal pink, eigentlich egal welche Farbe, aber auch kleine Häuser, nicht nur große
- nicht so groß, also nicht so dick, sondern ein bisschen dünner und mehrere Stockwerke, so fünf Stockwerke
- mit einer coolen Garage, die geht von alleine auf und oben muss man mit der Leiter so wegschieben und dann ist man im Dachboden
- rote Häuser, also die Ziegel schwarz und der Rest rot und aus Stein
- unten vier Fenster und oben auf dem Dachboden ist so eine Kuschelecke, da hat dann die ganze Vorderwand vom Haus Glas
- bei manchen Häusern, nicht bei allen, aber so bei mehr als 30 Häusern soll viel Glas sein und viele Fenster
- moderne Häuser: modern ist, wenn das so ein bisschen weiß aussieht und die schwarzen Dächer gefallen mir auch richtig gut, besonders mit den Ziegelsteinen

1.6 Wie der Wanderweg gestaltet sein soll:

- nicht gerade, sondern geschlängelt
- ein Bereich für Tiere, ein Gehege mit Ziegen und Schafen
- Man soll mit den Hunden spazieren gehen können.
- viele Stöcke zum Sammeln an der Seite
- ein kleiner Teich mit Fischen an der Seite, damit das ein bisschen spannender ist
- ein Pfad, der dunkel ist und durch den dann Leute mit einer Fackel durchlaufen können; vorsichtshalber auch noch ein Band zum Fühlen, falls die Fackeln ausgehen
- ein elektrisches Tier, also ein Rentier, das irgendwie so mit moderner Stimme sprechen kann, und das soll dann auf einer Wand sein und dann kann das so ein bisschen erklären
- ein Plakat
- eine Allee mit großen Bäumen an der Seite und da sollen dann auch noch Bänke stehen, auf die man sich setzen kann, also so ein Ausfliegweg
- Kutschen sollen da lang fahren
- Kleine Lampen, die den Weg beleuchten

1.7 Wie der Wanderweg asphaltiert sein soll:

- Ich mag Kopfsteinpflaster, weil die anderen Steine rasseln immer so und ich mag diese Geräusche nicht; so ist das auch viel moderner
- Buntess asymmetrisches Natursteinmosaik, weil man da eine Abwechslung mit den Farben hat und es nicht so langweilig aussieht. Die anderen Steine sind ja immer gleichmäßig abgemessen und die sind halt freihand.
- Erde, Sand und so mit Pfützen zum Spielen

- Kieselsteine, weil das dann immer so schön rasselt, wenn man stapft

1.8 Wie der abschüssige Bereich am Wanderweg gestaltet sein soll:

- Rasenhügel an der Seite zum runterkullern, -rollen und -laufen
- Skaterrampen am Hügel an der Seite
- Treppen für Oma und Opa, dann ist das einfacher runter zu gehen, mit Geländer an der Seite zum Festhalten oder für uns Kinder zum runterrutschen
- Für Kinderwagen sind Treppen schlecht, deswegen braucht man da so einen schrägen glatten Steinweg

1.9 Wie der Wanderweg bepflanzt sein soll:

- große Bäume und überall verteilt, damit nicht jeder sieht, was wir da machen
- Obstbäume, damit wir das Obst pflücken können: Äpfel, Birnen, Pflaumen, Bananen; dann muss man nicht immer einkaufen gehen
- Erdbeeren
- schöne bunte Blumen an der Seite
- richtige große Bäume, so Waldbäume
- ein wildes Gebüsch an der Seite
- Schilfpflanzen an der Seite
- viel mehr Bäume als auf dem Plan eingezeichnet sind
- viele Kastanienbäume und Eichen, weil die meisten Tiere dann was zu essen haben und weil man damit gut basteln kann
- Rosen und Tulpen
- Bäume mit dicken Stämmen zum Klettern

1.10 Was wir benötigen, wenn Oma und Opa dabei sind, damit alle sich wohl fühlen:

- so einen Pfad, auf dem es auch für Omis und Opis was gibt und für Kinder
- einen Garten
- eine große Wiese, wo man auch Picknick machen kann, und dann geht man durch den Wald und dann ist da so ein Kreis und dann kommt man irgendwann wieder an der Spielwiese an
- einen ganz großen Spielplatz ganz in der Nähe vom Haus, mit Sandkiste, Rutsche, Klettergerüst und Schuppen mit Draußenspielsachen
- einen See, wo man Spaß haben und baden kann und segeln kann mit Booten und Bänken
- vielleicht noch so was zum Festhalten, wenn ein Auto mal zu schnell an denen vorbei fährt, dass sie sich erschrecken
- einen Tisch, wo man mit Oma und Opa Spiele spielen kann
- und dass man an dem Kiosk auch Spiele und Bücher ausleihen kann und für Opas natürlich Zeitungen
- Brettspiele

1.11 Was wir vom Wohngebiet bei der Strandsraße halten:

- Der Spielplatz ist blöd; die meisten Sachen sind schon verrostet und nur für kleinere Kinder, der ist insgesamt zu klein, auf der Nestschaukel kann man nicht so hoch schaukeln, die Rutsche ist nicht hoch genug
- Es ist blöd, dass es nur einen Spielplatz gibt, auf dem die Rutsche alt ist, und dass es keinen Bürgersteig gibt
- Die Häuser sind schön, die kann man so lassen, die sind manchmal weiß, manchmal rot, ganz unterschiedlich durcheinander
- Hier fahren so viele Autos und es gibt keinen Bürgersteig, dann muss man immer zur Seite
- Mir gefallen die Häuser und Bäume
- Mir gefallen die Hecken und Vorgärten und dass die Häuser so neu sind
- Mir gefällt nicht, dass die Straßen hier so eng sind
- Gut ist, dass man hier Platz zum Spielen hat und dass hier ein Spielplatz ist und dass hier so schöne Häuser sind
- Hier fahren Autos in einer Tour und wir können nicht mal richtig spielen und wir müssen vorsichtig spielen
- Dahinten waren so Stäbe mit Leuchtekugeln, die ich gut fand
- Ich finde die Häuser gut, weil die so bunt sind und das weiße Luxushaus
- Auf der Straße kann man nicht malen (Holpersteine) und nicht buddeln.

2. Altersgruppe 3-6 Jahre

2.1 Wie wir uns einen perfekten Spielraum vorstellen:

- Spielparadies
- Zombiebahn/Geisterbahn/Gruselbahn; mit so einem kleinen Hebel, wenn man darauf tritt, dann erschreckt sich irgendeine Puppe, das kommt dann aus einem Versteck und dann erschrecken sich die Leute; dann geht man dort rein und dann kommt als Begrüßung ein böser Ritter; da soll so ein Versteck rein mit einem Luchs; dann stolpert man und dann ist gerade der Geist raus gesprungen; mit einem Speer; mit einer Falltür, ein Stein kugelt zur Seite und dann ist man im Gefängnis in der Falle; da muss es dann noch stockdunkel drin sein
- Autoscooterbahn
- Tunnel
- Seilbahn
- Schaukel; eine Schiffschaukel, die schön blau angemalt ist; eine Schaukel aus einem Autoreifen an einem Seil, die aussieht wie ein Pferd
- Klettergerüst; mit Dach; wenn man da runter fällt, landet man in so einem Netz wie so eine Abenteuerdings, ganz viele Kletternetze; ein ganz langes Klettergerüst; mit vielen Tunneln; da kann man auch mit Augen zu rauf gehen, dann ist das wie in einer Geisterbahn; dass da nur so ein schmaler Pfad ist, durch den man klettert und ein Tunnel aus Seilen; mit zwei Rutschen; mit vielen verschiedenen Klettermöglichkeiten
- Sicherheitsnetze bei hohen Klettergerüsten, damit das nicht so weh tut, wenn man fällt
- Baumhaus; ein cooles Baumhaus, in dem man sich gut verstecken kann
- viele Versteckmöglichkeiten

- Paradies, wo man sich lang hangeln muss (Niedrigseilgarten)
- Sportbahn (Skaterbahn), da soll man hier hinten mit einer Rampe so hochkommen und dann wieder so runter sausen, ganz steil, also, das soll vom steilen Berg sein
- Rutsche, da rast man hier runter, das ist ganz steil, damit man megaschnell ist, das ist eine Gefährlichbahn, die ist für ganz große Bäume; zwei lange Rutschen direkt nebeneinander; eine rote breite Rutsche; eine Rutsche mit Looping; eine Tunnelrutsche, die ganz lang ist und dann zu einer normalen Rutsche wird
- eine Spaßrutsche, nicht ne große Rutsche, dann kann man hochklettern und da ist noch ne Schaukel mit Dach und da kann man noch so hoch hüpfen; und da ist dann noch so ein Stock, wo man sich festhalten kann und dann hier so hochsteigen
- Pferd
- Mir ist wichtig, dass das bunt ist
- nicht gerade, sondern wenn der Spielplatz noch ein bisschen auf einem Berg ist; dann ist das ja noch höher, dann wird das noch cooler
- ein kleiner Berg mit Rutsche und ganz vielen Steinen, wo es verschiedene Wege zum hoch- und runtergehen gibt
- Spielgeräte aus Holz, die sind ein bisschen weicher
- eine Brücke
- ein Kletterschiff
- viele Säulen und Verstecke, dass man da richtig gut fangen drin spielen kann und viele verschiedene Wege gehen kann
- ein festes Tau, auf dem man balancieren kann mit Netz drum herum
- große Steine, von denen man springen kann
- langweilige gerade kleine Spielplätze mit einfacher Schaukel, Rutsche, Sandkiste sind doof; die passen auch nicht zur Geisterbahn
- eine riesige Wasserspielanlage
- für die kleinen Kinder braucht man auch noch was einfacheres, für die Babys; wenn die Eltern das einfacher wollen; eine kleine Geisterbahn mit drei Teilen, eins für 2jährige, eins für 1jährige und eins für 0jährige;
- eine Rakete als Hüpfburg für die Kleinen, die müssen nur so eine Tür öffnen und dann sind sie in einer Hüpfburg
- ganz viele kleine Trampoline
- ein buntes Spielhaus
- ein Pilz
- ein Karussell, ein Dach ist da auch noch drauf und da sind so kleine Pferdchen, die bewegen sich von alleine, da muss man auf Knöpfe drücken
- ein Karussell mit Pfosten in der Mitte und zwei Seilen, das sich ganz schnell dreht

2.2 Wie das Spielgelände beschaffen sein soll:

- Sand ist am besten; weil wenn man dann darunter fällt, dann tut es nicht so doll weh
- Fallschutzboden ist doof
- Sand unter die Spielgeräte und außen herum Steine; ganz große Steine, auf die man klettern kann; kleine Steine, die man gut vergraben kann, wenn man will

- Kies, ganz winzig kleine Steine mit überall so ein bisschen Krümelsand
- Rasen ist zu hart, lieber Kies oder Sand; Rasen soll nur ein bisschen drum herum sein
- wenn das noch auf einem Berg ist; dann ist das ja noch höher; dann wird das ja noch cooler

2.3 Wie das Wohngebiet bepflanzt sein soll:

- Holunderbüsche, dann können wir das pflücken und davon Holundertee trinken
- Birken; die mögen die Tiere nicht anknabbern, weil sie nur dunkle Rinde als Baum erkennen
- Hagebuttenbüsche
- große Bäume

2.4 Wie die Häuser aussehen sollen:

- eckig mit vier Wänden und spitzem Dach
- wie ein ganz normales Haus nur kleiner
- wie ein normales Haus
- wie ein Schneckenhaus, so auf dem Rücken und dann immer da rein ziehen
- ein Spielparadies als Haus, dann muss ich nicht extra dahin fahren, mit Autoscooterbahn und Gruselbahn
- ein buntes Haus

Ergebnisse der Kinderbeteiligung am B-Plan 67 in Schönberg 2019

Altersgruppe	Spielstraße	Wanderweg	Aufenthaltsbereiche	Spielplatz	Bepflanzung	Häuser	Mehrgenerationen
3-6 Jahre				hügelig, Sand unter den Spielgeräten, Bereich mit Kieselsteinen, Bereich mit großen Findlingen, Rasenfläche rundherum, Bepflanzung s. Spalte F, Wasserstelle, Spielgeräte überwiegend aus Holz und farbig gestaltet; Priorisierung der Geräte: 1. Klettergerüst als Piratenschiff mit Sandkran und abwechslungsreichen Klettermöglichkeiten verbunden mit Niedrigseilgarten, Kletterbaum 2. Baumhaus 3. Kletterhügel mit Tunnel 4. Versteckmöglichkeiten (Weidentipis) 5. Seilbahn 6. Karussell 7. Rutsche (lang, breit, Tunnel) 8. Autos und Tiere als Klettergeräte oder Federwippen 9. Skateplatz 10. Wasserpumpe	große Kletterbäume, Birken, Holunder, Hagebutte	Einfamilienhäuser, Spitzdächer, Fassaden in unterschiedlichen Farben	

Ergebnisse der Kinderbeteiligung am B-Plan 67 in Schönberg 2019

6-11 Jahre	1. Trennung in ausreichend breite Spiel- und Fahrspur durch Leitplanke o.ä. unüberfahrbar voneinander getrennt 2. Asphaltierung: Fahrspur geteert, Spielfeld bunter Fallschutzelag 3. Geschwindigkeitsreduktion durch Warnschilder, Blitzgeräte, Findlinge in den Kurven, Zebrastreifen 4. rot eingefärbte erhöhte Bürgersteige 5. Fußballtore, Hügel, Kreisel, Kletterwand, Sandkiste auf der Spielfeld 6. viele große Bäume 7. Mülleimer 8. Gullis 9. Laternen	1. Trennung in eine Fahrspur (Fahrrad, Kinderwagen, Rollstuhl) und einen Fußweg 2. Asphaltierung: Fahrspur geteert, Fußweg abwechslungsreich (Kieselsteine, Sand, Kopfsteinpflaster, Natursteinmosaik) 3. kurvig geschlängelt 4. naturnahe Gestaltung (Bepflanzung s. Spalte F) 5. abschüssiger Bereich: Geländer, Rasenhügel mit Skaterampe an der Seite 6. Bachlauf mit Fischen an der Seite 7. Beleuchtung durch halbhohes Laternen 8. am Wegesrand herumliegende Stöcke 9. Tiergehege an der Seite 10. Bänke	1. naturnah, viele waldähnliche Grünflächen mit großen Kletterbäumen, naturnahen Versteckmöglichkeiten und Trampelpfaden 2. viele Tiere (Naturschutzgebiet, Tierbeobachtungsplätze, Ruhezonen, Tierpark, Zoo) 3. Bildungsmöglichkeiten zum Thema „Natur und Tiere“ (Försterhaus, Museum, Führungen), Idee: Naturlehrpfade 4. "urban garden" (Erlebnispark, Obstbaumwiese) 5. Wasserstelle (See, Fluss, Teich oder Bach) mit Fischen, Brücke und Floß 6. Lagerplatz mit Tipis und Feuerstelle 7. Tierskulpturenpark 8. Kiosk mit Spiele- und Bücherverleih 9. viele Spielplätze		viele große Bäume in höherer Anzahl als im Plan eingezeichnet (Kastanienbäume, Eichen, Kletterbäume mit dicken Stämmen), Obstbäume (Apfel, Birne, Pflaume), bunte Blumen (u.a. Rosen, Tulpen), wildes Gebüsch, Gräser (schilfartige Pflanzen), Erdbeeren	große Vielfalt und Individualität der Fassadengestaltung, Einfamilien- und Mehrfamilienhäuser, Wohnraum für Menschen aller Einkommensbereiche, ausgewogenes Verhältnis zwischen Bebauung und unbebautem naturnahem Raum	1. Berücksichtigung der Bedürfnisse aller Altersgruppen gleichermaßen bei der Planung des Wanderweges und der Aufenthaltsbereiche 2. barrierefreie Verkehrswege (ebene, glatte Asphaltierung, rollstuhl- und kinderwagengerecht), Geländer zum Festhalten 3. Aufenthaltsräume: Tische und Bänke zum Spielen von Brettspielen und Lesen, Picknickwiese, Kiosk hält Angebote für alle Generationen bereit 4. kurze Wege, schnelle Erreichbarkeit
------------	---	---	---	--	---	--	---