

Play.Plan. Buchenberg



Play.Plan.Buchenberg Jugend entwirft Spiel(t)räume

**Dokumentation der Zukunftswerkstatt
am 09. November 24**

Auftraggeberin

Stadt Erfurt, Amt für Stadtentwicklung und Stadtplanung,
Abteilung Stadterneuerung

Impressum

Herausgeberin:

Stadt Erfurt

Amt für Stadtentwicklung und Stadtplanung

Abteilung Stadterneuerung

99092 Erfurt

www.erfurt.de

Stand: November 2024

Erstellt durch:

ZebraLog GmbH

Oranienburger Straße 87/89, HH

10178 Berlin

Leanie Simon

simon@zebralog.de

Inhalt

1	Überblick zur Veranstaltung	4
2	Ein Tag voller Ideen: Ablauf und Impressionen	9
3	Ideensteckbriefe – Ergebnisse der Zukunftswerkstatt	15

1 Überblick zur Veranstaltung

1.1 Allgemeine Informationen

Veranstaltungsort

Albert-Schweitzer-Kinderdorf Thüringen e.V., Unter dem Berge 6, 99097 Erfurt

Zielgruppe

Kinder und Jugendliche im Alter von 9 bis 18 Jahren

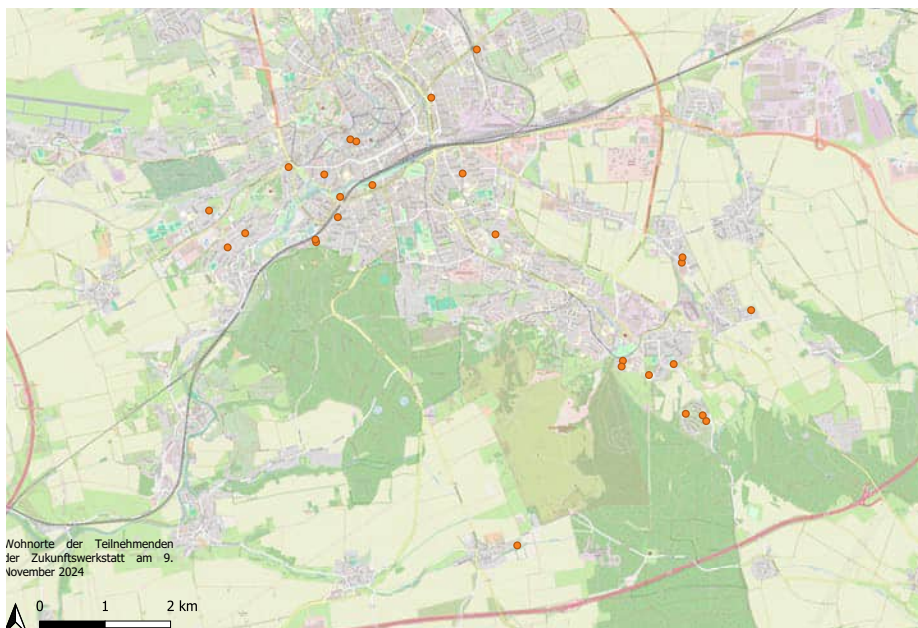
Teilnehmendenzahl

28 Kinder und Jugendliche, davon 27 Jungen und 1 Mädchen

Alterstufen der Teilnehmenden:

Alter	Teilnehmende
8 bis 9 Jahre	8
10 bis 12 Jahre	9
13 bis 15 Jahre	11
16 bis 18 Jahre	0

Wohnorte der Teilnehmenden in Erfurt



Quelle: Stadt Erfurt, Amt für Stadtentwicklung und Stadtplanung

Durchführung und Moderation

- Leanie Simon führte als Projektleiterin von Zebralog durch die Veranstaltung
- Josef-Heinrich Bogatzki, bekannt als TheJoCraft, unterstützte als Minecraft-Experte und moderierte gemeinsam mit Leanie Simon.

Die Zukunftswerkstatt wurde in **enger Zusammenarbeit mit dem Garten- und Friedhofsamt und dem Amt für Stadtentwicklung und Stadtplanung der Stadt Erfurt** durchgeführt, wodurch wertvolle fachliche Impulse eingebracht wurden.

Vertreter*innen der Stadt Erfurt

- Jakob Kratzsch, Oliver Gentzcke, Paulina Schütz (Amt für Stadtentwicklung und Stadtplanung, Abteilung Stadterneuerung)
- Wenke Ehart (Presse- und Öffentlichkeitsarbeit)
- Henry Thomas und Katja Greskamp (Garten- und Friedhofsamt)
- Kati Langenberger (Quartiersmanagement Erfurt Südost)

Technische Betreuung

- Josef-Heinrich Bogatzki (TheJoCraft) und Sarah Grimm unterstützten bei technischen Fragen und gewährleisteten einen reibungslosen Ablauf.

1.2 Kontext und Ziel der Veranstaltung

Play.Plan.Buchenberg ist ein zentraler Bestandteil des Modellvorhabens Erfurt Südost und zielt darauf ab, neue Wege in der Kinder- und Jugendbeteiligung zu erproben. Die Zukunftswerkstatt bot jungen Stadtbewohner*innen die Möglichkeit, ihre Lebenswelten aktiv zu gestalten und sich in die Planung einer Mehrgenerationen-Spiel- und Freizeitfläche am Buchenberg einzubringen. Das Vorhaben verknüpft die virtuelle Minecraft-Welt mit realen Planungsprozessen. Dabei werden die jungen Teilnehmenden als Expert*innen ihrer Lebenswelt betrachtet, deren Perspektiven und Ideen wertgeschätzt und berücksichtigt werden. Der Dialog mit Stadt- und Freiraumplanerinnen war ein wesentlicher Bestandteil der Veranstaltung und schuf eine Plattform für die kreative und gleichzeitig fachlich fundierte Auseinandersetzung mit der geplanten Fläche. Ein Ziel der Beteiligung ist es, die Ideen und Entwürfe der Jugendlichen in die reale Planung einfließen zu lassen, um eine Spiel- und Freizeitfläche zu schaffen, die den Bedürfnissen zukünftiger Nutzer*innen entspricht.

1.3 Allgemeine Beobachtungen

Die Zukunftswerkstatt **Play.Plan.Buchenberg** fand am 9. November 2024 in Erfurt statt und bot 28 Jugendlichen im Alter von 9 bis 18 Jahren die Möglichkeit, ihre Ideen für eine Mehrgenerationen-Spiel- und Freizeitfläche im Wohngebiet Buchenberg zu entwickeln. Die Veranstaltung war geprägt von einer hohen Motivation der Teilnehmenden, die sich aktiv mit den gestellten Aufgaben auseinandersetzten. Besonders auffällig war die Vielfalt der Ideen, die von klassischen Spielgeräten über innovative Treffpunkte bis hin zu nachhaltigen Konzepten reichten.

Der Einsatz des Computerspiels Minecraft als Planungswerkzeug wurde von den Kindern und Jugendlichen (Kuj) durchweg positiv aufgenommen. Es ermöglichte eine spielerische Heranführung an städtebauliche und freiraumplanerische Themen und knüpfte unmittelbar an die Lebenswelten der Kinder und Jugendlichen an. Die eigens für das Vorhaben modellierte Minecraft-Welt, die den realen Ort als Beteiligungsgegenstand detailgetreu abbildete, sowie der reibungslos funktionierende Server boten eine ideale Grundlage, damit junge Stadtbewohner*innen ihre Ideen kreativ zwei Wochen lang umsetzen konnten.

Eine kritische Beobachtung betrifft die Geschlechterverteilung unter den Teilnehmenden: Unter den 28 Kindern und Jugendlichen waren 27 Jungen und nur ein Mädchen. Trotz gezielter Bemühungen, auch Mädchen für das Projekt zu gewinnen – etwa durch das Angebot von Minecraft-Expertise durch eine weibliche Minecraft-Expertin während der Veranstaltung – wurde dieses Angebot nur von einer Person, der weiblichen Teilnehmerin, angenommen. Obwohl die Unterstützung gut funktionierte und das Mädchen erfolgreich in das Projekt eingebunden wurde, zeigt dies, dass trotz niederschwelliger Angebote weitere Anstrengungen erforderlich sind, um Mädchen und junge Frauen für solche planerischen Beteiligungsprojekte zu begeistern und eine ausgewogenere Teilnehmendenstruktur zu erreichen.

Der YouTuber und Influencer TheJoCraft spielte eine zentrale Rolle bei der stadtweiten Aktivierung und Ansprache der Zielgruppe. Durch seine aktive Beteiligung an der Zukunftswerkstatt und eine entsprechende Bewerbung des Projekts im Vorfeld, gelang es, eine breite Aufmerksamkeit für das Vorhaben in Erfurt zu erzeugen und die Teilnahmebereitschaft der Kinder und Jugendlichen deutlich zu steigern.

Die Mischung aus kreativen Impulsen, Teamarbeit und der Möglichkeit, direkt mit Fachleuten aus der Stadtentwicklung und dem Garten- und Friedhofsamt zu sprechen, trug dazu bei, dass die jungen Stadtbewohner*innen sich ernst genommen fühlten und zum Ende der Veranstaltung ihre Ideen selbstwirksam präsentierten.

Die technische Betreuung durch das Minecraft-Team, das den Server während der Zukunftswerkstatt und während des gesamten Beteiligungsvorhabens gehostet und supportet hat, war ein weiterer Erfolgsfaktor. Diese Unterstützung ermöglichte es jungen Stadtbewohner*innen, sich auch ohne Vorkenntnisse während des Beteiligungszeitraumes aktiv einzubringen.

1.4 Die Zukunftswerkstatt im Beteiligungsvorhaben

Die Zukunftswerkstatt war ein Höhepunkt innerhalb des gesamten Beteiligungsvorhabens **Play.Plan.Buchenberg**. Eingebettet in ein mehrstufiges Konzept, wurde die Zukunftswerkstatt durch verschiedene Elemente crossmedial ergänzt:

1. **Aktivierungsmaßnahmen:** Die Ansprache der Zielgruppe erfolgte crossmedial – durch Flyer, Social Media, die Projektwebseite der Stadt Erfurt (www.erfurt.de/minecraft-buchenberg) und (aufsuchende) Öffentlichkeitsarbeit, um möglichst viele Kinder und Jugendliche in Erfurt für die Beteiligung zu gewinnen.
2. **Instruction- und Short-Video:** Ein motivierendes Einstiegsvideo, in dem der Bauauftrag von TheJoCraft erklärt und die Minecraft-Welt sowie die Gestaltungsmöglichkeiten vorgestellt wurden, diente als zentraler Einstiegspunkt, um die Zielgruppe zu aktivieren und den Beteiligungsprozess greifbar zu machen. Ergänzend

wurde ein Short-Video für den Instagram-Kanal der Stadt Erfurt erstellt, das als Teaser diente. Dieses erreichte über 50.000 Zugriffe und sorgte für zusätzliche Aufmerksamkeit und Reichweite.

3. **Meetups auf Discord:** Zwei digitale Meetups im Anschluss an die Zukunftswerkstatt am 13. und 20. November 2024 boten den Teilnehmenden die Möglichkeit, sich mit anderen auszutauschen, ihre Entwürfe zu präsentieren und direkt Feedback von Fachleuten aus der Stadt- und Freiraumplanung zu erhalten.
4. **Resümee-Video:** Ein abschließendes Video fasst den gesamten Prozess zusammen und würdigte die Arbeit und Kreativität der Jugendlichen.

Die Zukunftswerkstatt stellte einen zentralen Ort des gemeinsamen Arbeitens dar. Durch die enge Verzahnung der verschiedenen Elemente entstand ein ganzheitlicher Prozess, der jungen Erfurter*innen einerseits Flexibilität und andererseits eine klare Struktur und professionelle Unterstützung bot.



Abbildung: Vorderseite Flyer-Plakat ([Download Flyer](#))

1.5 Technische Ausstattung

Die technische Infrastruktur war ein wesentlicher Baustein für den Erfolg der Zukunftswerkstatt:

Minecraft-Welt: Die detailgetreue Nachbildung der Fläche im Wohngebiet Buchenberg in der Minecraft-Welt diente als Grundlage für die Entwürfe. Diese virtuelle Umgebung ermöglichte es den Teilnehmenden, sich realitätsnah mit der Fläche auseinanderzusetzen.

Server-Hosting: Der Server, der während des gesamten Beteiligungszeitraums zur Verfügung stand, wurde professionell gehostet und betreut. Die technische Betreuung durch das Minecraft-Team gewährleistete eine reibungslose Nutzung.

Bluemap-Integration: Die Minecraft-Welt wurde mithilfe von Bluemap, einer Open-Source-Software zur 3D-Visualisierung von Minecraft-Welten, visualisiert, sodass alle Entwürfe öffentlich über einen Browser erkundet werden können: [Bluemap Erfurt](#). Dies erleichterte die Dokumentation und Nachbetrachtung des Projekts.

Hardware und Software: Insgesamt standen bei der Zukunftswerkstatt 30 Computerarbeitsplätze zur Verfügung. Für diese wurden von Spawnpoint, einem Erfurter Institut für Spiel- und Medienkultur, 20

Laptops mit vorinstallierter Minecraft-Lizenz pro Rechner kostenfrei zur Verfügung gestellt – inklusive personalisierter Installation und Verifizierung der aktuellen Java Edition. Diese Ausstattung ermöglichte es Teilnehmenden auch ohne eigene Geräte, sich aktiv zu beteiligen. Acht Teilnehmende haben ihren eigenen Laptop mitgebracht, so konnten alle Teilnehmenden während der Werkstatt an einem eigenen Gerät arbeiten.

Netzwerk/WLAN: Das WLAN vor Ort konnte auf Grund der Anforderungen nicht genutzt werden. Mit Hilfe von zwei 5G Routern (ein Router wurde bis zur Mittagszeit noch organisiert und von Spawnpoint kurzfristig zur Verfügung gestellt) konnte für die Dauer der Veranstaltung ein eigenes Netzwerk in den Räumlichkeiten aufgebaut werden.

Technische Unterstützung: Bei der Zukunftswerkstatt vor Ort standen sowohl auf dem Minecraft- als auch auf dem Discord-Server und während der Meetups technische Ansprechpartner*innen bereit, um Grundstücke (Plots) zu verteilen, bei Problemen zu helfen und auch Neulingen den Einstieg in Minecraft zu erleichtern.

Aktivitäten auf dem Minecraft-Server

Während der Beteiligung waren insgesamt **107 verschiedene Spieler*innen** auf dem Server aktiv, wovon **86 Spieler ein eigenes Grundstück (Plot)** belegten. Auf **13 dieser Plots** arbeiteten mindestens zwei Spieler*innen gemeinsam. Insgesamt wurden beeindruckende **19.686.440 Blöcke** gesetzt und **16.835.727 Blöcke** davon wieder abgebaut. Zusätzlich wurden **2.245 Chat-Nachrichten** auf dem Server ausgetauscht, was die **lebhafteste Kommunikation** zwischen den Teilnehmenden unterstreicht (Stand 21. November 2024).

2 Ein Tag voller Ideen: Ablauf und Impressionen

2.1 Veranstaltungsablauf der Zukunftswerkstatt

Samstag, 9. November 2024, 9 bis 17 Uhr

Phase	Zeit	Tagesordnungspunkt	Erläuterung
Warm-up!	9:00	Mini-Challenge an der Fläche	Treffen an der Spiel- und Freizeitfläche mit TheJoCraft (freiwillig)
Ankommen	9:30	Anmeldung	Ankommen im Veranstaltungsraum
Zukunftswerkstatt: 10 bis 17 Uhr			
Start	10:00	Begrüßung und Kennenlernen	Begrüßung im Stuhlkreis, Kennenlernspiele (Methode: „Alle die...“ und Soziometrische Aufstellung)
Inspiration	10:30	Auftakt	Gespräch mit Fachplaner*innen und TheJoCraft
Entwurf	10:50	Thematischer Einstieg & Entwurfsarbeit	Inputvortrag durch das Gartenamt. Entwurfsarbeit und Skizzieren von Ideen
Minecraft	11:45	Spielphase	Teambildung und Spielphase Minecraft (Einzel- und Gruppenarbeit am PC). Umsetzung von Ideen mit Minecraft-Support
Pause (45 Minuten) - mit Gruppenfoto			
Minecraft	13:30	Spielphase	Spielphase Minecraft (Einzel- und Gruppenarbeit am PC). Umsetzung von Ideen mit Minecraft-Support
Präsentation	15:15	Vorbereitung der Präsentation	Unterstützung und Präsentationscoaching
Pause (15 Minuten)			
Show Time & Abschluss	16:00	Präsentation	Vorstellung der Projektideen durch die Kinder und Jugendlichen

1. Warm-up! Treffen an der Spiel- und Freizeitfläche (09:00 – 09:30 Uhr)

- Beschreibung:** Der freiwillige Treffpunkt an der Fläche mit TheJoCraft wurde an die Teilnehmer*innen vor der Veranstaltung kommuniziert und sehr gut angenommen – mehr als die Hälfte der Teilnehmenden nutzte die Gelegenheit. Die zentrale Lage der Fläche direkt neben der Haltestelle dürfte, neben der Präsenz von TheJoCraft, dazu beigetragen haben, dass so viele Teilnehmer*innen freiwillig gekommen sind.

- **Ziel:** Die Teilnehmenden sollten die reale Fläche kennenlernen, die sie später in Minecraft bebauen.
- **Aktivitäten:**
 - Begrüßung durch TheJoCraft und Verteilung von Skizzen-Heften mit Autogrammkarte.
 - Einführung in die Mini-Challenge „Finde besondere Orte auf der Fläche!":
 - den schattigsten Platz
 - den besten Platz für ein Spielgerät
 - einen Platz für einen möglichen Treffpunkt).

2. Begrüßung und Kennenlernen (09:30 – 10:30 Uhr)

- **Inhalt:**
 - Anmeldung und offizielle Begrüßung der Teilnehmenden
 - Vorstellung des Projekts, der Agenda und organisatorische Hinweise
 - Einführung in den Bauauftrag und Ablauf des Tages
- **Moderation:** Leanie Simon (ZebraLog) und Josef-Heinrich Bogatzki (TheJoCraft).
- **Aktivität:** Stuhlkreis, soziometrische Aufstellung sowie Durchführung des Spiels „Alle die, die Grüne Schuhe anhaben“, um die Teilnehmenden aufzulockern und kennenzulernen.

3. Auftaktgespräch – Besprechung mit Fachplaner*innen (10:30 – 10:50 Uhr)

- **Ziel:** Erster Austausch zwischen den Teilnehmer*innen und den Fachplaner*innen zu wichtigen Aspekten der Planung von Spiel- und Freizeitflächen.
- **Themen und Fragen:**
 - Was macht eine gute Spiel- und Freizeitfläche aus?
 - Wie groß ist ein Minecraft-Blog in der realen Welt?
 - Wie hoch ist eine Minecraft-Rutsche in der realen Welt – und ist sie dann noch sicher?
 - Wie können Nachhaltigkeit und Umweltschutz berücksichtigt werden?
 - Wie werden die Minecraft-Entwürfe in die Realität übertragen?
- **Moderation:** TheJoCraft und Leanie Simon.

4. Input durch das Gartenamt und thematischer Einstieg (10:50 – 11:45 Uhr)

- **Inhalt:**
 - Fachliche Einführung durch das Gartenamt: Grundlagen der Freiraumplanung und Beispiele umgesetzter Projekte

- Übergang zur Entwurfsphase: Die Teilnehmenden skizzieren erste Ideen für die Fläche auf Papier
- **Materialien:** Entwurfspapier, Stifte, Grundrisspläne der Fläche.

5. Spielphasen – Arbeiten in Minecraft (11:45 – 15:15 Uhr)

- **Einzelarbeit und Teambildung** (Gruppen von 2 bis 3 Teilnehmenden)
- **Spielphasen:**
 - Erste Spielphase (11:45 – 12:45 Uhr): Umsetzung der Papierentwürfe in Minecraft
 - Nach der Pause zweite Spielphase (13:30 – 15:15 Uhr): Vertiefung und Weiterentwicklung der Entwürfe. Durchführung eines Kahoot-Wettbewerbs, zur Auflockerung und Abfrage außergewöhnlicher Minecraft-Kenntnisse
- **Support:** Unterstützung durch TheJoCraft und das Minecraft-Support-Team
- **Technische Ausstattung:** 20 PCs vor Ort, zusätzlich mitgebrachter Geräte der Kuj

6. Vorbereitung der Präsentation (15:15 – 15:45 Uhr)

- **Inhalt:**
 - Vorbereitung auf die Kurzpräsentationen (2-3 Minuten pro Entwurf)
 - Nutzung eines Präsentations-Guides zur Strukturierung der Präsentationen
 - Unterstützung bei der Erstellung der Präsentation
 - Erstellung von Screenshots der Minecraft-Entwürfe
- **Materialien:** Fragezettel, Screenshots für die digitale Präsentation

7. Präsentation und Abschluss (16:00 – 17:00 Uhr)

- **Inhalt:**
 - Präsentation der Minecraft-Entwürfe durch die Teilnehmenden in jeweils zwei bis drei Minuten vor Publikum, um die Hauptmerkmale ihrer Ideen herauszustellen (s. unten Ideensteckbriefe)
 - Feedback durch das Plenum, die Fachleute aus der Stadt- und Freiraumplanung sowie TheJoCraft
 - Gemeinsamer Abschluss mit Ausblick auf die weitere Planung und Umsetzung der Ideen
- **Moderation:** Josef-Heinrich Bogatzki (TheJoCraft)
- **Technik:** Beamer und Flug durch die Minecraft-Welt an Hand von Screens zur Visualisierung der Ideen und Entwürfe

Play.Plan.Buchenberg Dein Tag als Freiraumplaner*in!



9:00 Uhr – Warm-up (freiwillig)

Treffpunkt an der Spiel- und Freizeitfläche mit TheJoCraft – hol dir erste Eindrücke und schau dir an, was du in Minecraft gestalten kannst! (30 Minuten)

9:30 Uhr – Ankommen und Start

Check-in und Ankommen: Zeit, um sich zu orientieren und alle kennenzulernen! (30 Minuten)

📍 Albert-Schweitzer-Kinderdorf Thüringen e.V.,
Unter dem Berge 6, 99097 Erfurt

10:00 Uhr – Let's get started!

Begrüßung und Kennenlernen: Wer ist dabei und was erwartet dich heute? (30 Minuten)

10:30 Uhr – Inspiration holen

Austausch mit den Profis: Fachplaner*innen und TheJoCraft erklären, worauf es ankommt – lass dich inspirieren! (20 Minuten)

10:50 Uhr – Deine Ideen auf Papier

Skizzieren und Entwerfen: Jetzt wird's kreativ – bring deine Ideen für die Freizeitfläche aufs Papier (55 Minuten)

11:45 Uhr – Minecraft-Time!

Zeit zu bauen: Ab in die Erfurt-Welt! Einzel- oder Gruppenarbeit, deine Wahl – mit Minecraft-Support (60 Minuten)

12:45 Uhr: Mittagspause (45 Minuten)

13:30 Uhr – Weiter geht's im Minecraft-Universum

Bauen und Umsetzen: Bring deine Ideen weiter zum Leben – und denk daran, dass dein Entwurf bald Realität werden könnte! Mit Minecraft-Support (105 Minuten)

15:15 Uhr – Mach dich bereit für deine Präsentation

Vorbereitung deiner Präsentation: Was hast du gebaut? Ein Fragezettel hilft dir, deine Ideen kurz und knackig zu präsentieren (30 Minuten)

15:45 Uhr – Kurze Pause (15 Minuten)

16:00 Uhr – Show time!

Vorstellung der Ergebnisse: Zeigt, was ihr draufhabt! Eure Ideen haben die Chance, in der realen Welt umgesetzt zu werden. Feedback und gemeinsamer Abschluss im Plenum (60 Minuten)



zebralog

Abbildung: Jugendgerechte Ansprache bei der Agenda der Zukunftswerkstatt

Präsentations-Guide: Zeigt uns Euren Spiel(t)raum!

Nutzt diese Checkliste, um eure Ideen kurz und spannend vorzustellen. Ihr habt **2 bis 3 Minuten Zeit**. Während der Präsentation fliegen wir gemeinsam durch die Minecraft-Welt und sehen uns eure Entwürfe über den Beamer an. **Wählt 3 bis 5 Fragen** aus, um eure wichtigsten Ideen kurz zu erklären!

1. **Was macht deinen/euren Entwurf besonders?**
(Was ist das Besondere oder Interessante an deiner Idee?)
2. **Gibt es ein Thema oder Motto für deine Fläche?**
(Hast du einen bestimmten Stil oder ein Motto, das dich inspiriert hat?)
3. **Welche Elemente sind dir/euch am wichtigsten?**
(Nenne die wichtigsten Spielgeräte, Sitzplätze oder Treffpunkte.)
4. **Was macht deine Fläche für dich und deine Freunde spannend?**
(Wo würdet ihr Zeit verbringen? Was könnt ihr dort unternehmen?)
5. **Was machst du selbst gern auf einer Freizeitfläche?**
(Wie zeigt sich das in deinem Entwurf?)
6. **Wie können Kinder, Jugendliche und Erwachsene die Fläche nutzen?**
(Welche Bereiche oder Aktivitäten sind für alle Generationen geeignet?)
7. **Wie sorgt dein Entwurf dafür, dass sich jeder wohlfühlt?**
(Denk an Sitzgelegenheiten, Rückzugsorte oder Treffpunkte.)
8. **Wie hast du Umweltschutz und Nachhaltigkeit eingebunden?**
(Schattenplätze, Bäume, Pflanzen – was macht deine Fläche umweltfreundlich?)
9. **Wie wird die Fläche zu einem sicheren Ort für alle?**
(Denk an Sicherheitsmaßnahmen wie Zäune, Beleuchtung oder spezielle Platzierungen.)
10. **Gibt es etwas auf deiner Fläche, das sonst nirgends zu finden ist?**
(Was fehlt auf anderen Spiel- und Freizeitflächen, was du hier einbringen möchtest?)
11. **Sonstiges**
(Gibt es noch etwas Wichtiges über deine Fläche zu sagen?)

Abbildung: Der Präsentations-Guide unterstützt die Teilnehmenden bei der Vorbereitung ihrer Präsentation.

2.2 Impressionen aus der Zukunftswerkstatt



Abbildung: Von links oben nach rechts unten: Freiwilliges Treffen am Morgen an der Fläche im Wohngebiet Buchenberg und Ausführung der Mini-Challenge. Kennenlernspiel im Stuhlkreis. TheJoCraft während der Spielphase. Entwurfsarbeit und Bauphase. Gruppenbild und Bauphase am Nachmittag.

3 Ideensteckbriefe – Ergebnisse der Zukunftswerkstatt

Die Dokumentation fasst **die wesentlichen Ergebnisse der Zukunftswerkstatt** in Form von **Ideensteckbriefen** zusammen. Die Steckbriefe orientieren sich an den Präsentationen der Teilnehmenden der Zukunftswerkstatt und bieten einen Einblick in die Vielfalt der in Minecraft erarbeiteten Ideen. Ergänzend dazu werden von den Freiraumplaner*innen weitere Entwurfsideen berücksichtigt, die unabhängig von der Zukunftswerkstatt in der Minecraft-Welt von jungen Stadtbewohner*innen erstellt wurden.

Die Ideensteckbriefe bilden eine wichtige Grundlage für die weitere Planung der Spiel- und Freizeitfläche am Buchenberg. Sie stellen sicher, dass die Vorschläge der Teilnehmenden sichtbar gemacht werden und dass Ideen in die reale Gestaltung der Fläche einfließen können.

Hinweis: Einige Teilnehmende haben ihre Ideen auf ihren Plots in Minecraft nach der Zukunftswerkstatt weiterentwickelt. Die hier abgebildeten Ergebnisse zeigen den Stand zum Zeitpunkt der Präsentation während der Zukunftswerkstatt am 9. November 2024.

Es ist außerdem zu beachten, dass nachfolgend ausschließlich die Ideen und Entwürfe dargestellt werden, die von den Teilnehmenden der Zukunftswerkstatt erarbeitet wurden. Nicht enthalten sind die zahlreichen weiteren Entwürfe, die im Verlauf des Beteiligungszeitraums auf der Erfurter Minecraft-Welt entstanden sind und teilweise in den digitalen Meetups am 13. und 20. November 2024 besprochen wurden. Diese zusätzlichen Entwürfe werden separat von den zuständigen Fachbereichen dokumentiert und ausgewertet. Für einen Einblick in die Minecraft-Welt und die dort entstandenen Ideen kann der [Blumap-Link](#) genutzt werden.

Aufbau eines Ideensteckbriefs:

Überschrift: Name des Entwurfs (falls vom Teilnehmenden benannt) oder eine prägnante Bezeichnung.

Teilnehmerdaten: Name und/oder Pseudonym des/der Erstellenden; Alter

Screenshots aus Minecraft: Mindestens zwei Bilder, die die Fläche aus unterschiedlichen Perspektiven zeigen.

Kurze Beschreibung der Idee (3–4 Sätze): Was ist die zentrale Idee oder das Motto? Welche besonderen Elemente wurden gestaltet? Wie wird die Fläche genutzt?

Hauptmerkmale (Stichpunkte): Hauptfunktionen: Spiel, Treffpunkt, Erholung. Nachhaltigkeit: Schattenplätze, Begrünung, Materialien

Besondere Ideen oder Details: z.B. originelle Spielgeräte, innovative Nutzungskonzepte, ökologische Maßnahmen

1. Flugzeug/Flughafen

Hannes | RepHanolix (13 Jahre)



Beschreibung des Entwurfs:

Der Entwurf steht unter dem Motto „Flugzeug/Flughafen“ und vereint verschiedene Elemente, die auf das Motto abgestimmt sind.

Im Zentrum des Konzepts steht eine Flugzeug-Kletterstruktur, ergänzt durch eine Start- und Landebahn.

Hauptmerkmale:

- **Spiel- und Kletterbereich:** Flugzeug-Kletterstruktur, die zentraler Bestandteil des Entwurfs ist.
- **Trampoline:** Integrierte Spielelemente für Bewegung.
- **Grillplatz:** Bereich zur gemeinsamen Nutzung durch alle Generationen.
- **Tischtennisplatte:** Platz für sportliche Aktivitäten.
- **Aussichtsturm:** Bestandteil des thematischen Mottos.
- **Teich:** Ergänzt die Fläche mit einem gestalterischen und nutzbaren Element.
- **Bepflanzung und Infrastruktur:** Blumen, Bänke und Müll-eimer für eine praktische und ansprechende Gestaltung.

Besondere Ideen oder Details:

Die Fläche ist so gestaltet, dass sowohl Spiel- und Bewegungsmöglichkeiten als auch Bereiche für Ruhe und Begegnung geschaffen werden.

Der Entwurf integriert Gestaltungselemente, die auf das gewählte Motto ‚Flugzeug/Flughafen‘ abgestimmt sind, und verbindet diese mit multifunktionalen Nutzungsbereichen.

2. Lebendiger Treffpunkt mit Café

Luca (14 Jahre)



Beschreibung des Entwurfs:

Der Entwurf integriert verschiedene Funktionen für Erholung, Spiel und Gemeinschaft in einem begrünten, urbanen Raum.

Ein zentraler roter Pavillon bietet einen Treffpunkt mit Café-Charakter und schafft durch seine Architektur einen visuellen Akzent. Der rot-gelbe Unterstand dient als Schattenplatz und Ersatz für einen gefälltten Baum, um den Bedürfnissen nach Erholung und Schutz Rechnung zu tragen. Umgeben wird der Bereich von zahlreichen Spielmöglichkeiten und Aufenthaltsflächen, die sozialen Austausch fördern.

Hauptmerkmale:

- **Pavillon mit Café-Funktion:** Eine zentrale Anlaufstelle für das Quartier, das gastronomische Angebote einbezieht.
- **Rot-gelber Unterstand:** Schattenspendender und optisch auffälliger Ersatz für den Baum, der entfernt wurde.
- **Spielgeräte:** Eine Vielfalt an Spielmöglichkeiten, darunter eine Tischtennisplatte und ein Trampolin.
- **Grüne Umgebung:** Eine durchdachte Bepflanzung integriert die Fläche harmonisch in die Umgebung.

Besondere Ideen oder Details:

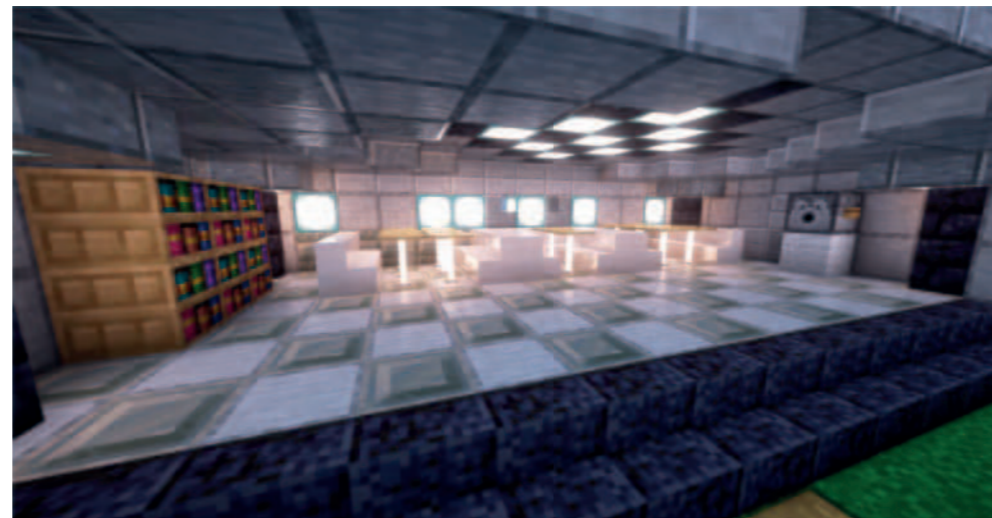
Integration eines Schattenplatzes in Form eines überdachten Bereichs.

Der Pavillon adressiert die Lücke an gastronomischen Angeboten im Quartier und fördert soziale Begegnungen.

Spielerische und sportliche Angebote schaffen vielseitige Nutzungsmöglichkeiten für verschiedene Zielgruppen.

3. Freizeithaus und Labyrinth

Desmond (14 Jahre) und Niklas (15 Jahre)



Beschreibung des Entwurfs:

Dieser Entwurf legt den Fokus auf ein multifunktionales Haus als zentralen Treffpunkt für alle Altersgruppen. Es bietet vielseitige Nutzungsmöglichkeiten sowohl innen als auch außen: Spielen („Zocken“), Arbeiten, Lesen, Chillen und gemeinschaftliche Aktivitäten. Das Gebäude ist mit Solarpanels ausgestattet, um eine umweltfreundliche Stromversorgung zu gewährleisten.

Ergänzend zum Gebäude gibt es mehrere Außenbereiche, darunter ein Labyrinth, einen Minipool, eine Tischtennisplatte sowie Sitz- und Entspannungsflächen.

Hauptmerkmale:

- **Multifunktionales Haus:** Innenbereich mit Elektrizität für digitales Spielen und Co-Working Place.
- **Labyrinth:** Als spielerisches Element in der Anlage integriert.
- **Wasserelemente:** Ein kleiner Pool zur Abkühlung und ein Wasserspender.
- **Tischtennisplatte:** Wunsch nach sportlicher Aktivität.
- **Energieversorgung:** Solarpanels für eine nachhaltige Energiequelle.
- **Snackautomat:** Versorgung mit kleinen Snacks für Besucher*innen.
- **Lesebereich:** Sitzmöglichkeiten für ruhiges Lesen und Entspannen

Besondere Ideen oder Details:

Die Kombination von Aktivitäten für unterschiedliche Altersgruppen, von digitalem Spielen bis hin zu ruhigem Lesen, unterstreicht den integrativen Ansatz.

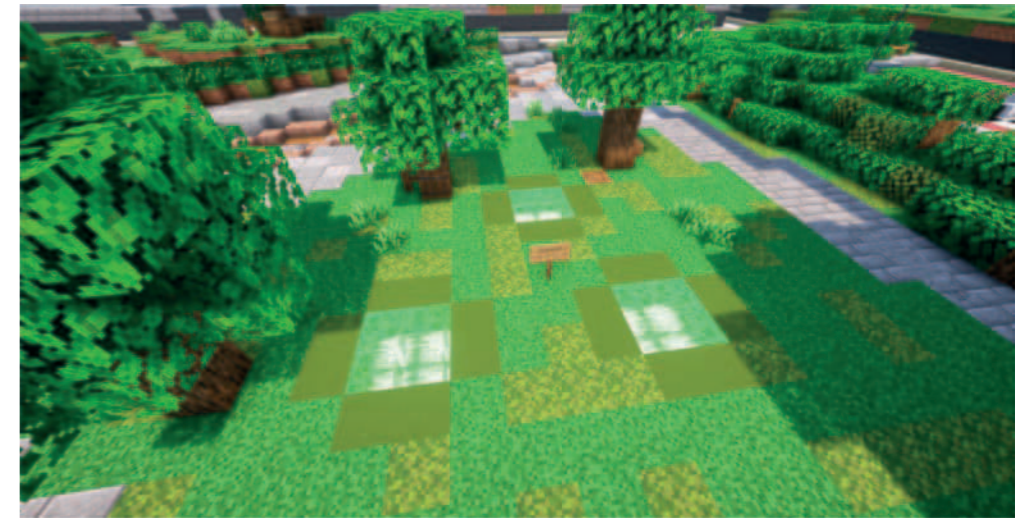
Ein Labyrinth als interaktives Element bietet spielerischen Spaß für Kinder und Jugendliche.

Fokus auf Nachhaltigkeit durch den Einsatz von Solartechnologie.

Der Entwurf berücksichtigt auch die Bereitstellung von Abkühlungsmöglichkeiten (Pool) und Snacks (Automat), was die Aufenthaltsqualität erhöhen soll.

4. Grüne Oase mit „Hamsterrad“

Frederick (13 Jahre)



Beschreibung des Entwurfs:

Der Entwurf kombiniert vielseitige Spiel- und Bewegungsmöglichkeiten mit großzügigen Grünflächen. Ein innovatives Highlight ist ein Hamsterrad, das für Spaß und Bewegung sorgt. Ergänzt wird die Fläche durch Picknickmöglichkeiten und schattige Rückzugsorte, die einladend für alle Altersgruppen gestaltet sind. Die harmonische Anordnung der Elemente schafft eine freundliche und entspannende Atmosphäre.

Hauptmerkmale:

- **Hamsterrad:** Bewegungsförderndes und einzigartiges Spielelement.
- **Picknickbereiche:** Bänke und Tische, ideal für Gemeinschaft und Pausen.
- **Grüne Flächen:** Großzügige Rasenflächen und schattige Bäume für Naturerlebnisse.
- **Spielbereich für Kinder:** Ein Sandspielplatz mit Sitzmöglichkeiten für Eltern.

Besondere Ideen oder Details:

Das Hamsterrad ist eine seltene Attraktion, die gleichzeitig Bewegung und Spaß fördert.

Der Picknickbereich unter den Bäumen schafft eine einladende Atmosphäre für gemeinsames Verweilen.

Die großzügigen Grünflächen ermöglichen Freiraum für kreative Spiele oder einfach Entspannung im Grünen.

5. Natur pur: Holz und Freiraum für eine grüne Oase

Clemens (10 Jahre)



Beschreibung des Entwurfs:

Der Entwurf zeichnet sich durch seine Einfachheit und Natürlichkeit aus. Es wurde darauf geachtet, die Fläche größtenteils grün zu belassen, um ein einladendes, naturnahes Umfeld zu schaffen. Die wenigen bebauten Elemente bestehen aus Holz, um eine warme und angenehme Atmosphäre zu fördern, die sich im Sommer nicht so stark aufheizt.

Hauptmerkmale:

- **Materialwahl:** Verwendung von Holz für alle Konstruktionen, was die ökologische Ausrichtung und die Ästhetik unterstützt.
- **Minimalistische Gestaltung:** Der Fokus liegt auf großen, freien Grünflächen, die Raum für Aktivitäten und Erholung bieten.

Besondere Ideen oder Details:

Die Bauwerke sind bewusst klein und schlicht gehalten, um die Natur in den Vordergrund zu stellen.

Die ausgewählten Holzelemente sind nachhaltig und passen harmonisch in das Gesamtbild der Umgebung.

Es wurde ein Augenmerk darauf gelegt, dass die Fläche vielseitig nutzbar bleibt, sowohl für sportliche Aktivitäten als auch für entspanntes Verweilen.

6. Achterbahn und Torschusswand

Theo (13 Jahre) und Emil (11 Jahre)



Beschreibung des Entwurfs:

Der Entwurf kombiniert Spaß, Bewegung und Kreativität. Im Zentrum steht eine Achterbahn, die auf kreative Weise in die Fläche integriert wurde.

Ergänzt wird die Gestaltung durch eine Tischtennisplatte, einen Sandkasten und einen Bereich für sportliche Aktivitäten, wo es auch eine Wand zum Üben von Tore schießen gibt.

Hauptmerkmale:

- **Achterbahn:** Ein außergewöhnliches Spielelement, das Abenteuerlust weckt und für Begeisterung sorgt.
- **Tischtennisplatte:** Eine klassische Ergänzung, die für alle Altersgruppen geeignet ist.
- **Torschussbereich:** Ein klar markierter Elfmeterpunkt ermöglicht Fußball-Übungen und kleine Wettkämpfe.
- **Sandkasten:** Platz für kreatives Spiel und zum Bauen von Sandburgen.

Besondere Ideen oder Details:

Die Achterbahn ist ein Alleinstellungsmerkmal dieses Entwurfs und verbindet Bewegung mit Unterhaltung.

Das vielseitige Angebot spricht verschiedene Interessen an und fördert soziale Interaktion.

Die Gestaltung bietet eine Balance zwischen aktiven und ruhigen Spielmöglichkeiten, sodass für jeden etwas dabei ist.

7. Seilbahn und Kletterwand

Banane-ProYT



Beschreibung des Entwurfs:

Dieser Entwurf kombiniert kreative Spiel- und Bewegungsmöglichkeiten mit naturnahen Elementen. Neben einer Rutsche und einer Kletterwand wird die Fläche durch Blumenbeete, ein Vogelhaus und eine Seilbahn bereichert. Zwei Tischtennisplatten ergänzen die Sportmöglichkeiten. Ziel ist es, unterschiedliche Interessen und Altersgruppen anzusprechen.

Hauptmerkmale:

- **Seilbahn** für dynamische Bewegungserlebnisse
- **Kletterwand** für sportliche Herausforderungen auf zwei Etagen
- **Rutsche** als klassisches Spielelement
- **Blumenbeete** zur Förderung der Naturverbundenheit
- **Vogelhaus** als ökologischer Beitrag
- **Zwei Tischtennisplatten** für sportliche Aktivitäten
- **Laternen** für die nächtliche Beleuchtung

Besondere Ideen oder Details:

Die Anordnung der Elemente ermöglicht eine Mischung aus aktivem Spiel und Entspannung.

Die Integration von Blumenbeeten und einem Vogelhaus stärkt den Bezug zur Natur und bietet Lernmöglichkeiten.

Die Kombination von modernen Spielelementen und klassischen Sportangeboten schafft eine abwechslungsreiche Fläche für alle Altersgruppen.

8. Multifunktionaler Treffpunkt für alle Generationen

Ole (13 Jahre)



Beschreibung des Entwurfs:

Der Entwurf „Multifunktionaler Treffpunkt für alle Generationen“ bietet eine harmonische Mischung aus Sport-, Spiel- und Gemeinschaftsflächen. Ziel ist es, einen Ort zu schaffen, der den Bedürfnissen unterschiedlicher Altersgruppen gerecht wird und gleichzeitig Raum für Begegnungen und Aktivitäten in der Natur bietet.

Der Entwurf fördert durch vielfältige Angebote eine lebendige Atmosphäre und lädt sowohl zu sportlichen als auch zu geselligen Aktivitäten ein.

Hauptmerkmale:

- **Basketball- und Bolzplatz** ermöglicht Ballspiele und sportliche Betätigung.
- **Ein Sandkasten und moderne Spielgeräte** sorgen für Unterhaltung und Bewegung der jüngsten Besucher.
- **Gemeinschaft und Entspannung:** Mehrere Grillplätze mit umliegenden Sitzmöglichkeiten schaffen einen Ort für geselliges Beisammensein. Zahlreiche Sitzbänke und Tische sind über das Gelände verteilt und laden zum Verweilen ein.
- **Beleuchtung:** Gut platzierte Lampen sorgen für Sicherheit und eine angenehme Atmosphäre auch nach Einbruch der Dunkelheit.

Besondere Ideen oder Details:

Generationenübergreifender Fokus: Der Entwurf bietet Aktivitäten für alle Altersgruppen – von Spielgeräten für Kinder über Sportangebote für Jugendliche bis hin zu Ruhe- und Grillplätzen für Erwachsene und Familien.

Flexibilität: Die Nutzung der Flächen ist offen gestaltet, sodass verschiedene Gruppen sie gleichzeitig nutzen können.

Naturnahe Gestaltung: Durch die Integration von Bäumen, Grünflächen und Sitzgelegenheiten entsteht eine entspannte und einladende Umgebung.

9. Sport- und Naturoase



Beschreibung des Entwurfs:

Dieser Entwurf legt den Schwerpunkt auf sportliche Aktivitäten und Naturerlebnis. Im Zentrum steht ein eingezäunter Basketball-/Fußballplatz, der sichere und strukturierte Spielmöglichkeiten bietet. Neben sportlichen Einrichtungen ist ein Teich integriert, der als Ruhepol dient und eine natürliche Atmosphäre schafft. Zusätzliche Elemente wie Tischtennisplatten und eine Kinderrutsche mit Sicherheitsboden runden das Konzept ab und schaffen eine vielfältige Freizeitfläche.

Hauptmerkmale:

- **Kleiner Fußballplatz:** Ein sicherer, eingezäunter Bereich, der sowohl für Mannschaftssportarten als auch für individuelles Spiel genutzt werden kann.
- **Teich:** Ein zentraler, natürlicher Ort, der zur Entspannung und als Treffpunkt dient.
- **Tischtennisplatten:** Förderung von sportlicher Betätigung.
- **Kinderrutsche:** Ausgestattet mit weichem Bodenbelag, um die Sicherheit der Kinder zu gewährleisten
- **Sandkasten** mit Holzumrandung

Besondere Ideen oder Details:

Die Kombination aus aktiven und passiven Nutzungsmöglichkeiten ermöglicht eine breite Zielgruppenansprache.

Der eingezäunte Bereich schafft Sicherheit und schützt die umliegenden Bereiche vor unkontrollierten Bällen.

Die Integration eines natürlichen Teiches fördert das Bewusstsein für Umwelt und Nachhaltigkeit.

Die Gestaltung des Sicherheitsbodenbelags unter der Rutsche zeigt ein hohes Maß an Detailgenauigkeit und Fokus auf Kindersicherheit.

10. Fläche mit Uhr

Matteo (13 Jahre)



Beschreibung des Entwurfs:

Der Entwurf zeichnet sich durch eine blühende und naturnahe Gestaltung aus, die mit zahlreichen bunten Pflanzen und Blumenflächen ein attraktives und lebendiges Erscheinungsbild schafft. Der Schwerpunkt liegt auf der Förderung der Biodiversität, indem Insekten durch die bunte Vegetation angelockt werden. Neben der grünen Gestaltung bietet der Entwurf auch vielseitige Spiel- und Freizeitmöglichkeiten: ein Sandkasten an einem schattigen Platz, Tischtennisplatten mit ausreichend Raum für Rundlauf und ein zentraler Platz mit einer symbolischen Uhr als Highlight.

Hauptmerkmale:

- **Blumen und Pflanzenvielfalt:** Der Entwurf hebt sich durch die intensive Bepflanzung ab, die sowohl ästhetisch als auch ökologisch sinnvoll ist, um Insekten anzuziehen.
- **Spiel- und Erholungsbereiche: Ein schattiger Sandkasten sowie Tischtennisplatten,** die ideal für Gruppenspiele wie Rundlauf geeignet sind.
- **Symbolischer Mittelpunkt:** Eine auffällige Uhr, die als Orientierungspunkt und gestalterisches Element dient.

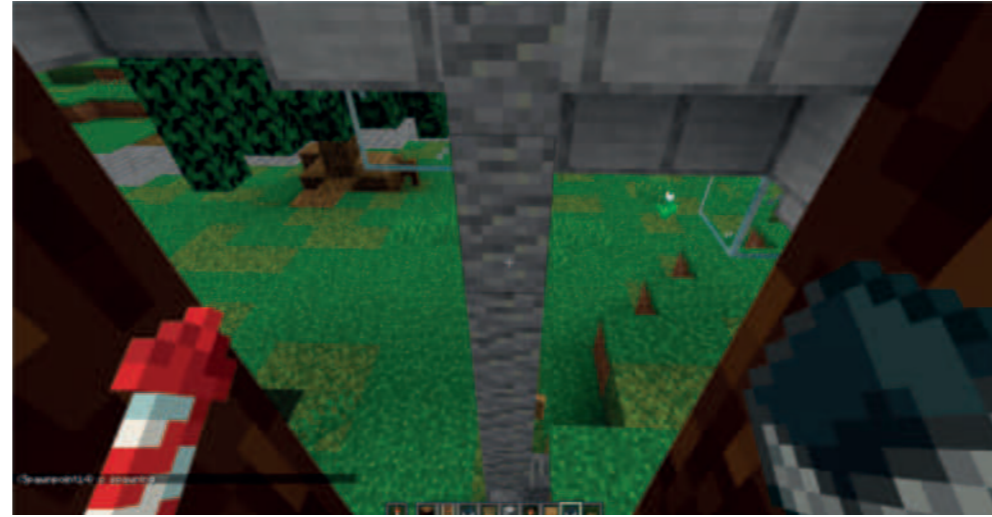
Besondere Ideen oder Details:

Die blühenden Pflanzen fördern nicht nur die Artenvielfalt, sondern sorgen auch für ein harmonisches Ambiente. Der Sandkasten ist strategisch so platziert, dass er unter schattenspendenden Bäumen liegt und somit auch an heißen Tagen angenehm nutzbar bleibt.

Die Tischtennisfläche ist großzügig gestaltet und bietet genügend Raum, um auch dynamische Spiele wie Rundlauf bequem zu spielen.

Die Uhr und andere Dekorationselemente verleihen dem Platz ein einladendes und gemeinschaftliches Flair.

11. Der Action-Tower mit Tunnelrutsche



Beschreibung des Entwurfs:

Der Entwurf zeichnet sich durch einen zentralen Spielturm aus, der mit einer Tunnelrutsche und einer Feuerwehrröhre ausgestattet ist. Der Turm ist in einer offenen Fläche platziert, die viel Raum für Bewegung und Aktivitäten bietet.

Die Gestaltung legt Wert auf Einfachheit, während der Fokus auf einem zentralen, vielseitig nutzbaren Spielelement liegt.

Hauptmerkmale:

- **Spielturm** bietet sowohl eine Tunnelrutsche als auch eine Feuerwehrröhre
- **Weiträumige Freifläche:** Die umliegende Fläche ist bewusst offen gehalten, um Platz für freie Bewegungs- und Laufspiele sowie kreative Nutzung zu ermöglichen.
- **Klarheit im Design:** Die Konzentration auf wenige, aber zentrale Elemente betont die Funktionalität und Flexibilität des Raumes.

Besondere Ideen oder Details:

Integration einer Feuerwehrröhre verleiht dem Entwurf einen besonderen Charakter und spricht Kinder an, die Abenteuer und Geschicklichkeitsspiele suchen.

Die geschlossene Tunnelrutsche bietet ein sicheres und spannendes Spielerlebnis.

Die große freie Fläche ermöglicht Aktivitäten wie Fangen, Ballspiele oder temporäre Spielaktionen, wodurch der Entwurf anpassungsfähig und dynamisch bleibt.

12. Grüne Abenteuerwelt



Beschreibung des Entwurfs:

Dieser Entwurf besticht durch eine großzügige Bepflanzung mit vielfältigen Pflanzenarten und einem natürlichen Teich. Die Kombination aus Blumenwiesen, Bäumen und einem kleinen Wasserbereich schafft einen Raum, der sowohl für Menschen als auch für Tiere wie Insekten ansprechend ist. Die Wege sind organisch angelegt und fügen sich harmonisch in das grüne Gesamtbild ein.

Hauptmerkmale:

- **Naturnahe Gestaltung:** Zahlreiche Bepflanzungen und ein Teich, der die Umgebung aufwertet und eine ruhige Zone schafft.
- **Spielgeräte:** Ein abwechslungsreiches Klettergerüst, Schaukel und Trampolin für Bewegung und Spaß.
- **Vielfältige Aufenthaltsbereiche:** Sitzmöglichkeiten und Wege durch die bepflanzte Landschaft.

Besondere Ideen oder Details:

Teich als Highlight: Der Teich bietet nicht nur eine ästhetische Komponente, sondern schafft auch eine Verbindung zur Natur.

Blumenbeete und Gräser: Diese sorgen für farbliche Akzente und fördern die Biodiversität.

Flexibilität für alle Altersgruppen: Die Mischung aus Spielgeräten und ruhigen Zonen spricht verschiedene Nutzergruppen an.

13. Parcours-Abenteuerpark



Beschreibung des Entwurfs:

Der Entwurf „Parcours-Abenteuerpark“ kombiniert Elemente für Sport, Spaß und Bewegung mit einer sicheren und kinderfreundlichen Gestaltung. Durch verschiedene Bereiche wie ein Klettergerüst mit Parcourselementen, eine Burg für kleinere Kinder und Sportgeräte wird eine vielseitige Nutzung für unterschiedliche Altersgruppen gewährleistet.

Der Fokus liegt auf Abenteuer und Bewegung, ohne den Sicherheitsaspekt aus den Augen zu verlieren.

Hauptmerkmale:

- **Parcours zum Hochangeln:** Ein spannendes Kletterelement, das Geschicklichkeit und Kreativität fördert.
- **Kletterwand:** Ideal für motorische Herausforderungen
- **Trampolin, Basketballkorb und Fitnessmöglichkeiten** für ältere Kinder und Jugendliche.
- **Burg für kleine Kinder:** Ein Rückzugsort und Spielbereich für die Jüngsten.
- **Drehscheibe:** Ein spaßiges und bewegungsintensives Spielelement.
- **Bepflanzter Hügel:** Sicherheit und visuelle Abgrenzung zur Schienenanlage.

Besondere Ideen oder Details:

Der bepflanzte Hügel als natürliche Barriere zeigt die Integration von Umweltelementen in die Sicherheit.

Von kleinen Kindern bis zu sportbegeisterten Jugendlichen – für jede Altersgruppe ist ein Highlight dabei. Der Parcours, die Sportgeräte und der Basketballkorb vereinen Spaß und körperliche Aktivität in einem Konzept.

Nachhaltigkeit: Die Spielgeräte sind aus Holz und harmonisieren mit der bepflanzten Umgebung.

14. Spiel- und Freizeitfläche für Alle.

Nico (11 Jahre) und Christian (11 Jahre)



Beschreibung des Entwurfs:

Der Entwurf zeigt eine Spiel- und Freizeitfläche mit verschiedenen Bereichen für unterschiedliche Altersgruppen. Es gibt mehrere Spielstationen, darunter eine kleine Bahn, ein Baumhaus mit Rutsche, ein Klettergerüst, und einen Sandkasten.

Ergänzend dazu wurden Sitzgelegenheiten für Erwachsene mit Sonnenschirm und ein Brettspieltisch platziert. Ein Bereich für Jugendliche, gestaltet als Rückzugsraum zum Musik hören, ergänzt die Anlage. Ein Teich und eine kleine Ecke für Hunde runden das Konzept ab.

Hauptmerkmale:

- **Verschiedene Spielstationen:** Baumhaus, Klettergerüst, kleine Bahn, Rutsche, Sandkasten
- **Rückzugsraum für Jugendliche**
- **Sitzgelegenheiten** mit Sonnenschirm und **Brettspieltisch**
- **Teich** als optischer und naturnaher Mittelpunkt
- **Separate Hunde-Ecke**

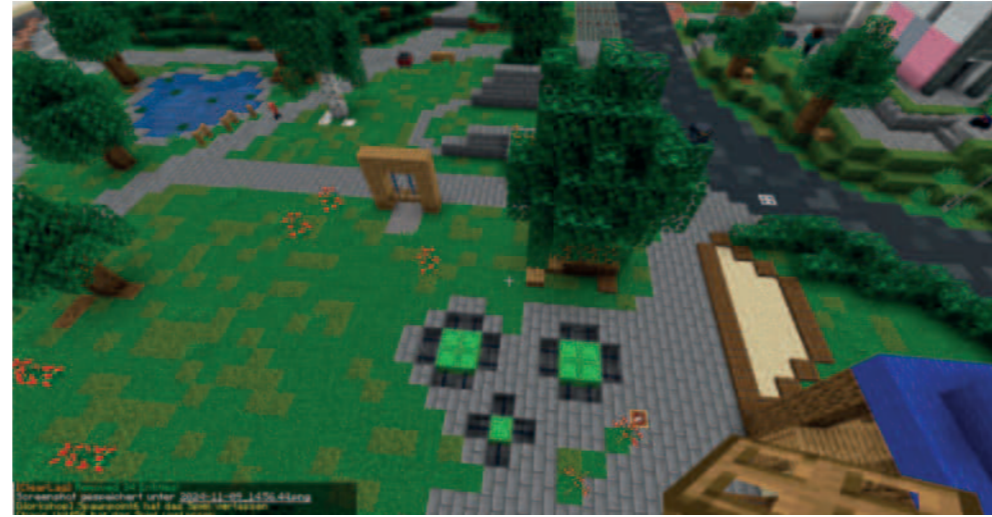
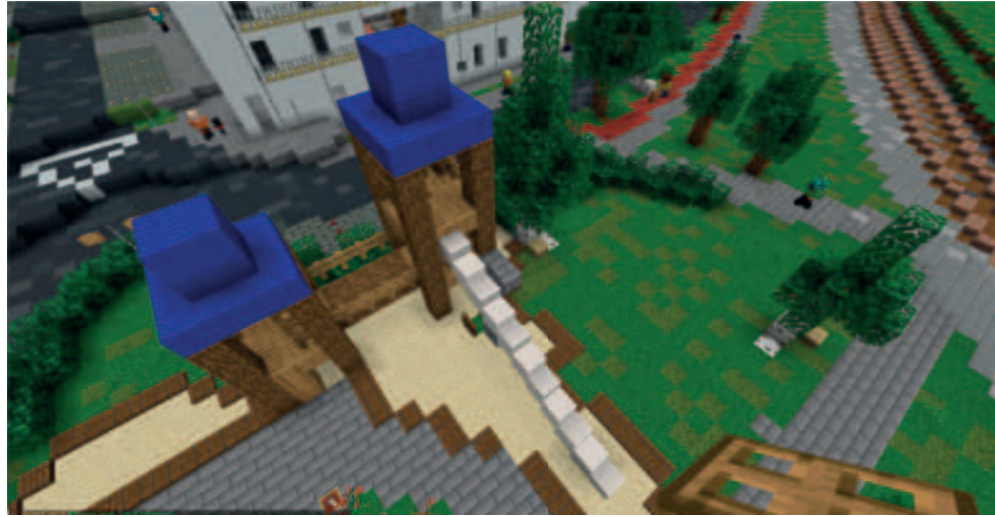
Besondere Ideen oder Details:

Der Rückzugsraum für Jugendliche schafft eine separate Zone, die ihnen Raum für eigene Aktivitäten bietet.

Mit der Hundeecke gibt es einen abgegrenzten Bereich für Hunde, damit die Bedürfnisse von Tierbesitzerinnen berücksichtigt werden.

15. Zwei Türme mit Hängebrücke

Oskar | Ossi.59 (10 Jahre)



Beschreibung des Entwurfs:

Im Zentrum des Entwurfs stehen zwei Holz-Klettertürme, die durch eine Hängebrücke verbunden sind. Diese bieten Kindern die Möglichkeit, sich aktiv zu bewegen und ihre motorischen Fähigkeiten zu trainieren. Der umgebende Bereich ist durch ein Netz aus gepflasterten Wegen erschlossen, die sowohl zu den Spielbereichen als auch zu einem Teich führen. Der Teich mit einer Einfassung aus Steinen ist ein ruhiger Kontrastpunkt zum aktiven Spielgeschehen.

Hauptmerkmale:

- **Zwei Türme mit einer Hängebrücke** als zentrale Spielgeräte
- **Gepflasterte Wege** verbinden die Spiel- und Ruhezonen
- **Ein Teich mit Steineinfassung** als naturbezogenes Element
- **Durchgängige Grünflächen**

Besondere Ideen oder Details:

Die Verbindung der Türme durch eine Hängebrücke stellt ein zentrales Spielelement dar, das zum Ausschau halten, Balancieren und Entdecken einlädt.

Der Teich soll die Möglichkeit bieten, eine ruhige, naturnahe Komponente in das Konzept einzufügen.

16. Trampolinplatz mit Klettergerät

Cheyenne (14 Jahre)



Beschreibung des Entwurfs:

Der Entwurf besteht aus einer offenen Spielfläche, die durch zwei Trampoline in den Mittelpunkt gerückt wird. Die Trampoline sind mit einem schlichten, umrandenden Holzboden gestaltet. Ergänzt wird die Fläche durch ein Klettergerät und einfache Zäune, die für klare Struktur und Sicherheit sorgen. Der Entwurf besticht durch seine funktionale Gestaltung und zeigt die beeindruckende Leistung einer Teilnehmerin, die zum ersten Mal in Minecraft gebaut hat.

Hauptmerkmale:

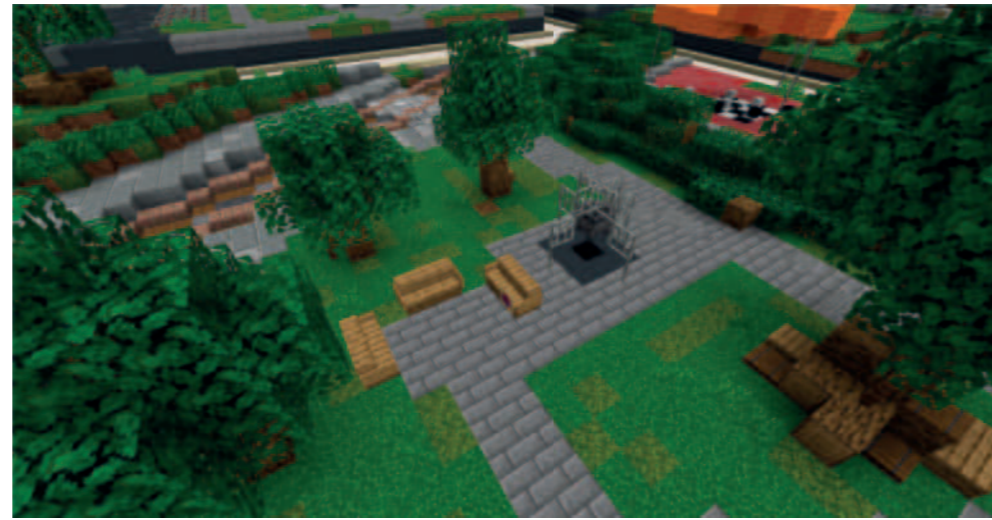
- **Zwei Trampoline**
- **Ein Klettergerät** als zusätzliche Spielmöglichkeit

Besondere Ideen oder Details:

Besondere Ideen und Details stehen hier nicht im Fokus – die Stärke liegt vielmehr in der klaren Struktur und dem ersten erfolgreichen Minecraft-Bauversuch der Teilnehmerin.

17. Burg-Spielplatz im Minecraft-Stil

Leonhard | Lion_337 (14 Jahre) und Till | Niloloso (13 Jahre)



Beschreibung des Entwurfs:

Der Spielplatzentwurf orientiert sich an einem mittelalterlichen Burgthema und soll im Minecraft-Design umgesetzt werden. Zentral sind zwei große Burgtürme aus Steinblöcken, die mit einer langen Hängebrücke verbunden sind.

Die Umgebung des Spielplatzes ist mit Elementen gestaltet, die typisch für Minecraft sind, wie rechteckige Strukturen und klare Konturen. Neben den Burgen gibt es verschiedene Spielmöglichkeiten wie eine Tischtennisplatte, eine Wippe und eine Tunnelrutsche. Ein Treffpunkt mit Grill oder Feuerstelle schafft Raum für Gemeinschaft und Erholung.

Hauptmerkmale:

- **Burgtürme und Hängebrücke:** Zwei massive Türme, verbunden durch eine hölzerne Hängebrücke.
- **Spielgeräte:** Lange Tunnelrutsche, die direkt von einem der Türme führt. Kletterwand an den Außenwänden der Türme. Wippe mit Holzmulchboden als Sicherheitsuntergrund. Zwei Trampoline für aktives Spielen. Tischtennisplatte für sportliche Aktivitäten.
- **Treffpunkt:** Ein Bereich mit Grill oder Feuerstelle für soziale Interaktion und Pausen
- **Stil:** Minecraft-typisches Design mit klaren Formen und farblichen Akzenten..

Besondere Ideen oder Details:

Die Kombination von mittelalterlicher Burg und modernem Minecraft-Stil macht den Spielplatz einzigartig.

Die Integration einer Wippe bringt eine neue Spielmöglichkeit. Der Bodenbelag aus Holzmulch anstelle von Beton sorgt für einen naturnahen und sicheren Untergrund.

Tunnelrutsche und Kletterwand an einer Minecraft-Burg sind weitere auffallende Details.

18. Aktivspielplatz mit Schaukel und Sportbereich

Vincent (13 Jahre)



Beschreibung des Entwurfs:

Der Entwurf kombiniert klassische Spielplatz-Elemente mit sportlichen Aktivitäten und ist auf eine breite Altersgruppe ausgelegt. Eine Schaukel bietet klassischen Spielspaß, während ein Sandkasten mit Umrandung Raum für kreative Spiele schafft. Ergänzt wird der Entwurf durch einen Bereich mit einer Tischtennisplatte und einem Fußballspielplatz.

Die Anordnung der Elemente bietet eine klare Struktur mit genug Platz zwischen den Bereichen, um verschiedene Aktivitäten gleichzeitig zu ermöglichen.

Hauptmerkmale:

- **Schaukel:** Ein traditionelles Spielelement, zentral positioniert.
- **Sandkasten:** Kreative Spielmöglichkeit mit stabiler Umrandung.
- **Tischtennisplatte:** Sportliches Angebot für ältere Kinder und Jugendliche.
- **Fußballbereich:** Ein offener Bereich für Bewegung und Team sport.

Besondere Ideen oder Details:

Der Fokus liegt auf einer Kombination aus freiem Spiel und sportlicher Aktivität.

Die Umrandung des Sandkastens sorgt für klare Abgrenzung und Ordnung.

Der offene Aufbau ermöglicht eine gute Sicht auf alle Bereiche, was die Sicherheit erhöht.

19. Inklusives Spielwelt – von Graffiti bis Rollstuhlschaukel

Nils | Kenji1945-Nils (12 Jahre)

Play.Plan.
Buchenberg



Beschreibung des Entwurfs:

Dieser Entwurf zeichnet sich durch eine außergewöhnliche Vielfalt und kreative Ideen aus, die auf die Bedürfnisse unterschiedlichster Nutzergruppen eingehen. Der Spielbereich umfasst Elemente, die nicht nur für Spaß sorgen, sondern auch soziale Interaktion und Experimentierfreude fördern. Eine besondere Aufmerksamkeit wurde auf inklusive Elemente wie die Rollstuhlschaukel gelegt, während Highlights wie die Graffitiwand den Entwurf abrunden. Der gesamte Bereich lädt sowohl zum Spielen als auch zum Verweilen und Erkunden ein.

Hauptmerkmale:

- **Rollstuhlschaukel, Rutsche, Trampoline und Planschbecken**
- **Wasserfall** als optisches und akustisches Highlight.
- **Tischtennis:** Für gemeinsames Spiel und Wettbewerb.
- **Graffitiwand: Ein Ort für Kreativität und Kunst.**
- **Blumenbeet:** Ein ruhiger Ort, der Natur und Farbe in den Raum bringt.
- **Experimentier-Spielplatz:** Regt die Fantasie und Entdeckerlust an.

Besondere Ideen oder Details:

Interaktive Treppenstufen: Beim Drüberlaufen erzeugen sie Töne und leuchten auf, was eine spielerische Erfahrung bietet.

Brücke als verbindendes und schattenspendendes Element: Funktionalität und Komfort werden hier kombiniert.

Innovative Inklusion: Die Rollstuhlschaukel setzt ein starkes Zeichen für Barrierefreiheit.

Ein Picknickplatz mit Lebensmittel-Spendenbox fördert Gemeinschaft und Verantwortung.

20. Spiel- und Freizeitfläche mit Kletterwand



Beschreibung des Entwurfs:

Der Entwurf stellt eine vielseitige Spielfläche dar, die kompakt gestaltet ist und mehrere Nutzungsmöglichkeiten für Kinder und Jugendliche bietet. Eine klare Abgrenzung zur Haltestelle wird durch eine kreative Gestaltung mit Kletterelementen umgesetzt.

Hauptmerkmale:

- **Mehrpersonen-Schaukel:** Eine große Schaukel, die gemeinsames Spielen ermöglicht.
- **Sandkasten:** Ein klassischer Bereich für jüngere Kinder, klar abgegrenzt und einfach gestaltet.
- **Tischtennisplatte:** Ein zentraler Ort für Bewegung und sportlichen Austausch.
- **Basketballbereich:** Geeignet für kleine Spiele oder individuelles Training.
- **Kletterwand:** Diese trennt die Spielfläche visuell von der Bahnstrecke und dient gleichzeitig als abwechslungsreiches Spielelement.

Besondere Ideen oder Details:

Die Kletterwand übernimmt eine doppelte Funktion als Abgrenzung zur Bahnstrecke und als aktives Spielelement.