

Dokumentation der Beiträge im Rahmen der Kinder- und Jugendbeteiligung für einen Spielplatz am Buchenberg

Auswertung der Minecraft-Entwürfe der Beteiligung „Play.Plan.Buchenberg“

Inhaltsverzeichnis:

1. Informationen zum Projekt	S. 2
2. Gesamteindruck	S. 4
3. Quantitative Auswertung	S. 5
4. Qualitative Auswertung	S. 6
5. Katalog	s. 71

Impressum

Herausgeberin:

Stadt Erfurt

Amt für Stadtentwicklung und Stadtplanung

Abteilung Stadterneuerung

99092 Erfurt

www.erfurt.de

Stand: Februar 2025

1. Informationen zum Projekt

Kontext und Ziel

Play.Plan.Buchenberg ist ein zentraler Bestandteil des Modellvorhabens Erfurt Südost und zielt darauf ab, neue Wege in der Kinder- und Jugendbeteiligung zu erproben. Das Beteiligungsformat 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, der in einer Zukunftswerkstatt und in zwei Meetups am 13. und 20. November 2024 möglich gewesen ist, war ein wesentlicher Bestandteil der Beteiligung 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.

In dieser Auswertung sind die Entwürfe der Online-Teilnehmenden erfasst, die nicht im Rahmen der Zukunftswerkstatt entstanden sind. In einer weiteren Dokumentation hat Zebralog die Beiträge der Zukunftswerkstatt aufgezeichnet. Die quantitative Erhebung zu Merkmalen und Ausstattungen bezieht jedoch alle entstandenen Entwürfe mit ein.

Beteiligungszeitraum

1. bis 20. November 2024

Zielgruppe

Kinder und Jugendliche im Alter von 9 bis 18 Jahren

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 von Zebralog 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 konnten. Dies erleichterte die Dokumentation und Nachbetrachtung des Projekts und gab allen Beteiligten und Interessierten die Möglichkeit, das Entstehen der Entwürfe live zu beobachten.

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.

2. Gesamteindruck

Die **klassischen Spielelemente** – wie Schaukeln, Klettergerüste oder Rutschen – waren in den unterschiedlichsten Formen und Farben zahlreich vertreten. Bei **Schaukeln** ist aufgefallen, dass diese häufig **in besonderen Formen** entworfen wurden: als Doppelschaukel, für junge und ältere Kinder, eine Rollstuhlschaukel, eine Hollywoodschaukel uvm.. Besonders häufig wurde auch eine Kombination mit einem Sandkasten gewünscht, der sowohl Sicherheitszwecken zugutekommt als auch zum Spielen genutzt werden kann. Mehrmals kamen Ideen für **Sharing-Angebote** (sei es für Sandspielzeug, Picknickdecken oder Bälle) oder ein **Bike-/Skatepark** auf. Auch **Elemente eines „Outdoor-Gyms“** tauchten immer wieder in Form von Reck- und Kletterstangen, Balanciergeräte o.ä. auf. Speziellere Spielgeräte, die in einem auffallend großen Teil der Planungen vorkamen waren **Tischtennisplatten und Trampolinflächen** - ein Eindruck aus der Zukunftswerkstatt, der sich nach der Auswertung der restlichen Entwürfe gefestigt hat. **Wasserelemente** haben die Kinder und Jugendlichen sehr oft integriert: als Teich, Springbrunnen, Planschbecken, Kneippbecken, Wasserrutschen.... Vielfach gewünscht waren auch **Trinkwasserspender** oder eine andere Variante an Versorgungsmöglichkeiten (Café oder Snackautomat). Auf **Sitzgelegenheiten** wurde meistens Wert gelegt, um auch Ruhebereiche zu integrieren bzw. Verweilmöglichkeiten für Erwachsene zu schaffen. Wiederholt wurden diese in überdachter Form – z.B. als eine Art **Pavillon** – gestaltet, um Schutz vor Regen als auch vor Sonne zu bieten. Insgesamt ist aufgefallen, dass die Kinder und Jugendlichen schon sehr sensibilisiert für Nachhaltigkeitsaspekte sowie für unterschiedliche Bedürfnisse entwerfen. Sie achten auf ihre Umwelt, denn oft wurde viel Grün, Blühwiesen, Blumenbeete, Vogelhäuser, Mülleimer etc. berücksichtigt. Außerdem wurden Geräte teilweise sehr inklusiv gestaltet. Beispielsweise gab es Schaukeln für kleine und große Kinder, aber auch für Menschen im Rollstuhl.

3. Quantitative Auswertung

Zählung der verschiedenen Elemente

Kategorie	Häufigkeit (Anzahl der Entwürfe mit diesem Element)	
Schaukeln		25
Klettergerüste/ Kletterwand/ Kletterstange		39
Sandkasten		33
Wippe		3
Rutschen		20
Seilbahn/-rutsche		3
Fußball		8
Basketball		13
Volleyball		2
Outdoor-Gym		5
Tischtennisplatte		22
Trampolin		24
Wasser-Elemente		31
Blumenbeete/ zusätzliche Grünbepflanzungen		21
Picknick-/Grillplätze		16
Café/ Imbiss/ Snackautomat		8
Mülleimer		14

*Ergänzungen Entwürfe Zukunftswerkstatt

4. Qualitative Auswertung

Entwurfsgestaltung

(Screenshot Draufsicht als Lageplan + Detailansichten, Kurzbeschreibung, evtl. Motto, **Besonderheiten fett markiert**)

Entwurf 1: Spiel in der Natur

- Besonderheit Gewächshaus, Insektenhotel
- Schaukel, Kletterwand an Aussichtsturm mit kostenlosem Fernrohr, Rutsche, Trampolin
- Wasserspiel, Trinkbrunnen, Teich
- Einige Sitzgelegenheiten (teilweise mit Sonnen-/Regenschutz)
- Blumen und Blumenkübel, Baumneupflanzungen
- Hauptzielgruppe: nicht eindeutig
- Hauptthema: Spiel/ Natur





Entwurf 2: Spiel und Sport

- Schaukel, Klettergerüst, **Sandkasten mit Spielzeugkiste**, Rutsche, Trampolin, **Karussell**
 - Basketballkörbe, Fußballtor
 - **Öffentliches WC**
 - Wasserspiel mit Pflanzelementen
 - Einige Sitzgelegenheiten
 - Blumen und Blumenkübel, Baumneupflanzungen
-
- Hauptzielgruppe: nicht eindeutig
 - Hauptthema: Spiel



Entwurf 3: Brunnen

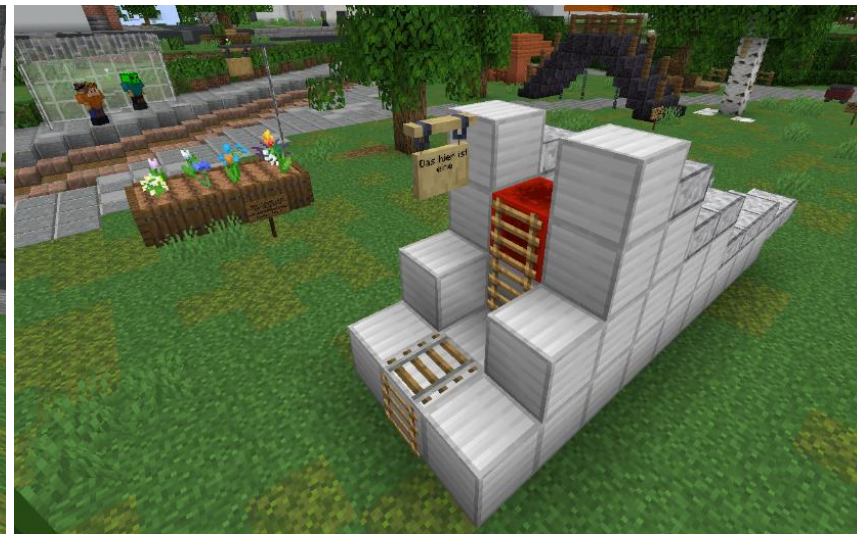
- Hauptzielgruppe: nicht eindeutig
- Hauptthema: Wasser



Entwurf 4: Springbrunnen als zentrales Element

- Trampolin, Klettergerüst, Spieltunnel mit Versteckmöglichkeit, Tischtennisplatte, Reckstange
 - Springbrunnen, Wasserspender
 - Pavillon
 - Brücke
 - Blumenkübel
 - Schaukel für jüngere und ältere Kinder
-
- Hauptzielgruppe: von jung bis alt
 - Hauptthema: nicht eindeutig





Entwurf 5: Sicheres Kinderspiel

- Spielmöglichkeiten für Kinder unterschiedlichen Alters
 - Unterschiedliche Bedürfnisse berücksichtigt: z.B. verschieden große Rutschen
 - Bewusste **Trennung der Altersgruppen**
 - Sicherheitsaspekte bedacht: z.B. **Zaun mit Schwingtür zu Bahngleisen**
- Sandkasten
 - mit Sonnensegel
 - Holzschiff (zum Sitzen und Spielen)
 - „Sharing-Box“ mit **Sandspielzeug zum Teilen**
- Klettergerüst mit Kletterwand und Rutsche, Kletternetz, Trampolinfläche, Wippe, Tischtennisplatte
- Wasserlauf mit **Matschküche**
- Spielhaus
- Mülleimer, Lampen, Bänke



- Hauptzielgruppe: von jung bis alt
- Hauptthema: Spielen





Entwurf 6: Wasserrutsche

- Hauptzielgruppe: nicht eindeutig
- Hauptthema: Wasser



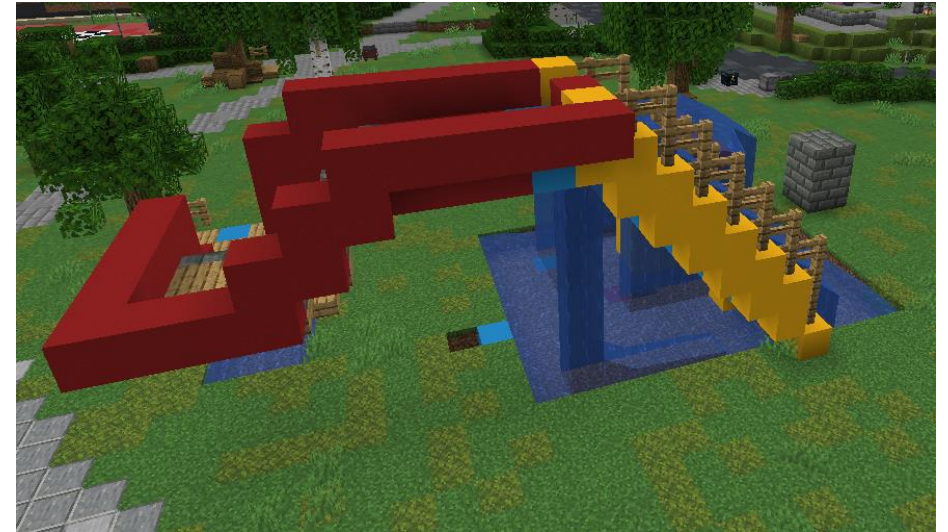
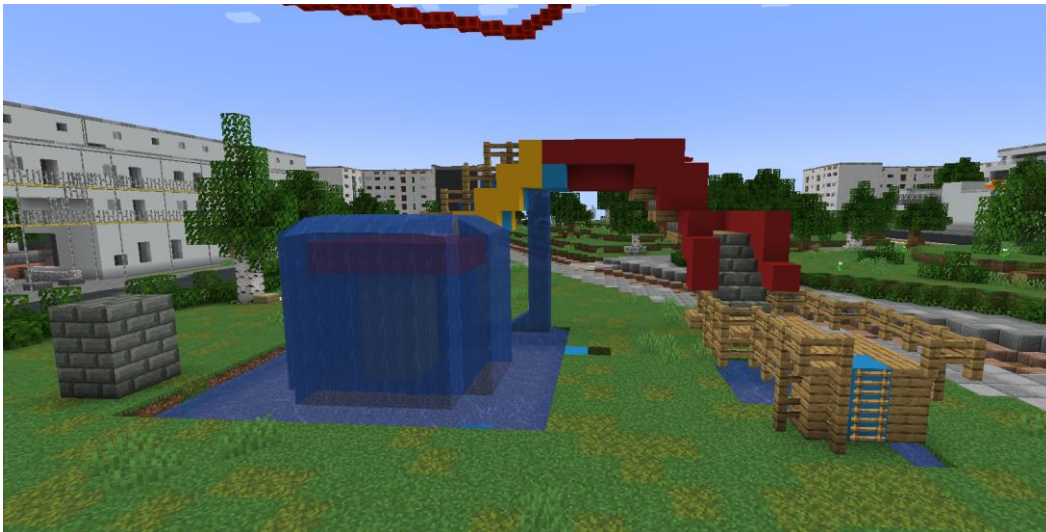
Entwurf 7: Teich mit Steinfiguren

- Hauptzielgruppe: nicht eindeutig
- Hauptthema: Wasser



Entwurf 8: Bunte Rutsche mit Wasserelementen

- Zusätzlicher Trinkwasserspender
- Hauptzielgruppe: nicht eindeutig
- Hauptthema: Wasser



Entwurf 9: Kletterpavillon

- Hauptzielgruppe: ältere Kinder
- Hauptthema: Spielen



Entwurf 9: Spielplatz im Blumenmeer

- Neue Wegebeziehungen durch wasserdurchlässige Wege; mit Lampen und Mülleimern ausgestattet
 - Gelände durch Sträucher abgegrenzt
 - Alle Grünflächen ausgiebig mit Blumen bepflanzt
 - Zentraler Sandkasten auch zum tieferen graben
 - mit Turnstange und Schaukel
 - Tischtennisplatten, von Strauchbepflanzungen umgeben
 - Sitzzone mit mehreren Bänken durch Büsche abgegrenzt
-
- Hauptzielgruppe: von jung bis alt
 - Hauptthema: Umwelt





Entwurf 10

- Kletterturm mit Rutsche, Schaukel, Turnstange umgeben von Sandfläche
 - Basketballkorb, **Drehscheibe**, Trampolin
 - Bänke und Mülleimer
 - Viel Holzbauweise und wasserdurchlässige Wege
-
- Hauptzielgruppe: nicht eindeutig
 - Hauptthema: Umwelt





Entwurf 11

- Neue Wegebeziehungen durch wasserdurchlässige Wege
 - **Beach-Volleyballfeld**
 - **Wipptiere**, Sandkasten, kleines und großes Trampolin, Karussell, Tischtennisplatte, Schaukel, Klettergerüst mit Rutsche, Turnstangen
 - Pavillon
-
- Hauptzielgruppe: von jung bis alt
 - Hauptthema: Umwelt



Modellvorhaben Erfurt Neue Mitte Südost
Beteiligung Play.Plan.Buchenberg



Entwurf 12: Streichelzoo

- Gehege mit Ziegen
 - Teich
 - Klettergerüst mit Rutschstange in Sandkasten; Trampolin in Holzbauweise
 - Feuerstelle mit Sitzgelegenheiten und Mülleimern
-
- Hauptzielgruppe: von jung bis alt
 - Hauptthema: Umwelt





Entwurf 13: Piratenspielplatz

- Piratenschiff zum Klettern und Spielen
- Volleyballfeld mit Ball (= **Sharing-Angebot**)
- Sitzgelegenheiten: Bänke und überdachte Fläche mit **Teppichverleih (=Sharing)**, Feuerstelle
- Kiosk
- Planschbecken
- Niedriger Zaun zu Bahngleisen und Sträucher grenzen den Spielplatz ab
- Trampolin, Klettergerüst/-stange, Aussichtsturm mit Kletterwand und Rutsche (allgemein sehr viel in **Holzbauweise**)
- **Schwarzes Brett**
- Kostenpflichtige Parkplätze
- Mülleimer

- Hauptzielgruppe: von jung bis alt
- Hauptthema: Spielen





Entwurf 14:

- Basketballplatz, Tischtennisplatte
 - Schaukeln
 - Klettertürme mit Brücke und Rutsche im Sandkasten
 - Bänke und **Liegewiese** bei Springbrunnen
 - Trinkwasserspender
 - Sträucher und Blumenbeete als begrenzendende Elemente
-
- Hauptzielgruppe: von jung bis alt
 - Hauptthema: Umwelt



Modellvorhaben Erfurt Neue Mitte Südost
Beteiligung Play.Plan.Buchenberg



Entwurf 15: Neue Räume schaffen

- Durch Sträucher und ähnliche raumtrennende Elemente werden die verschiedenen Aufenthaltsbereiche voneinander getrennt
 - Kletterturm mit Sandkasten
 - Trampolin
 - Kletternetz
 - Tischtennisplatte
 - Pavillon sowie Sitzecke
 - **Kneippbecken**
-
- Hauptzielgruppe: ältere Kinder
 - Hauptthema: Funktionstrennung





Entwurf 16: Aussichtsturm mit Fernglas

- Mit Klettergerüst, Hollywoodschaukel und Trampolin
- Trinkwasserspender

- Hauptzielgruppe: nicht eindeutig
- Hauptthema: nicht eindeutig



Entwurf 17: Labyrinth

- Hauptzielgruppe: nicht eindeutig
- Hauptthema: nicht eindeutig



Entwurf 18: Fußballfeld

- Mit Kletterturm und Rutsche, Sandkasten, Schaukel
 - Teich mit Fischen, darum Bänke
 - Zaun zu Bahngleisen
 - Viel Holzbauweise
-
- Hauptzielgruppe: von jung bis alt
 - Hauptthema: Umwelt





Entwurf 19: Attraktion Springbrunnen

- Sitzbänke um Wasserspiel
 - Neue Wege (wasserdurchlässig), Grünflächen mit Blumen
 - Trinkwasserspender
 - Sandkasten, Schaukel, Rutsche
-
- Hauptzielgruppe: nicht eindeutig
 - Hauptthema: Umwelt



Entwurf 20: Aussichtsturm

- Hauptzielgruppe: nicht eindeutig
- Hauptthema: nicht eindeutig



Entwurf 21: Achterbahn

- Mit Kletterwand
- Hauptzielgruppe: ältere Kinder
- Hauptthema: Spielen/ Action



Entwurf 22:

- Basketballplatz mit Sicherheitszaun/ Ballfangnetz
- Klettergerüst mit Sandkasten
- Trampolinfläche

- Hauptzielgruppe: nicht eindeutig
- Hauptthema: Spielen



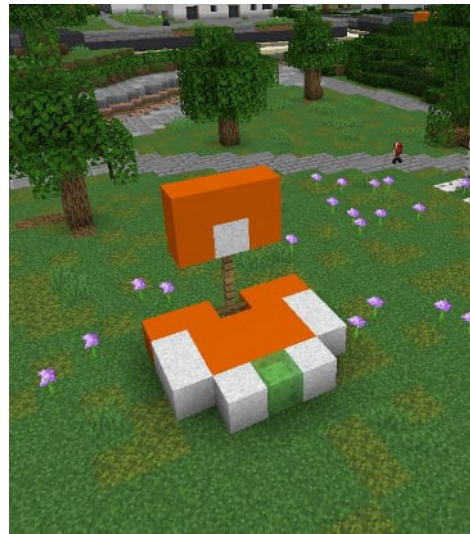
Entwurf 23: Railpark/ Parcours

- Mit verschiedenen Schwierigkeitsstufen
- Beleuchtetes Pavillon
- Hauptzielgruppe: Jugendliche
- Hauptthema: Mountainbiking/ Chillen



Entwurf 24: Basketballkorb

- Mit Blumenneupflanzungen
- Hauptzielgruppe: nicht eindeutig
- Hauptthema: Spielen/ Umwelt



Entwurf 25: Ladebank

- Springbrunnen
- Bank mit Handyladestation
- Wikingerschach/ Wurfspiel oder Balanciergerät?
- Hauptzielgruppe: nicht eindeutig
- Hauptthema: nicht eindeutig



Entwurf 26: Piratenspielplatz mit Kiosk

- **Piratenschiff** als Kletterelement, Schaukeln, Sandkasten
 - **Kiosk** mit Stehtischen, aber auch Bänken
 - Slackline
 - Springbrunnen und Teich
 - Umweltfreundlich: viel Holz und Tiere mitgedacht (z.B. mit Vogelhäuschen), wasserdurchlässige Wege
 - Unterstand
 - Beleuchtung und Mülleimer
-
- Hauptzielgruppe: von jung bis alt
 - Hauptthema: Umwelt



Modellvorhaben Erfurt Neue Mitte Südost
Beteiligung Play.Plan.Buchenberg



Entwurf 27

- Rutsche, Kletterstange, Schaukeln, Sandkasten, Trampoline, Tischtennisplatte
 - Viel Holzbauweise
 - **Fahrradstellplätze**
 - Überdachte Sitzgelegenheiten
 - Blumenbeet
 - Beleuchtung; Mülleimer
-
- Hauptzielgruppe: von jung bis alt
 - Hauptthema: nicht eindeutig





Entwurf 28: Pumptrack

- Hauptzielgruppe: Jugendliche
- Hauptthema: Biking/ Action



Entwurf 29

- Klettertürme, Rutsche, Sandkasten
 - Sitzecke mit Rindenmulch o.ä.
 - Kneippbecken ?
 - Holzbauweise und wasserdurchlässige Wege
-
- Hauptzielgruppe: von jung bis alt
 - Hauptthema: Umwelt



Entwurf 29

- Abgrenzungen schaffen neue Räume: sind lichtdurchlässig, aber gleichzeitig begehbar und zum Klettern
- Sandkasten, Picknickecke, Trinkwasserspender, Basketballkorb, Tischtennisplatte
- Hauptzielgruppe: von jung bis alt
- Hauptthema: Raumtrennung





Entwurf 30: Spielplatz mit Seilbahnen

- **Zwei Seilbahnen:** eine über Wiese, die andere mit Boot auf Wasser
- Trampoline, Sandkasten, Basketball-/Fußballplatz (umzäunt)
- Hauptzielgruppe: ältere Kinder und Jugendliche
- Hauptthema: Spielen



Modellvorhaben Erfurt Neue Mitte Südost
Beteiligung Play.Plan.Buchenberg



Entwurf 31: Klein-Erfurt

- Erfurter Dom als Klettergerät mit Rutschen
 - Mini-Krämerbrücke über Wasserlauf
 - Café
 - Fußballfeld
 - Sitzgelegenheiten
-
- Hauptzielgruppe: von jung bis alt
 - Hauptthema: Spielen





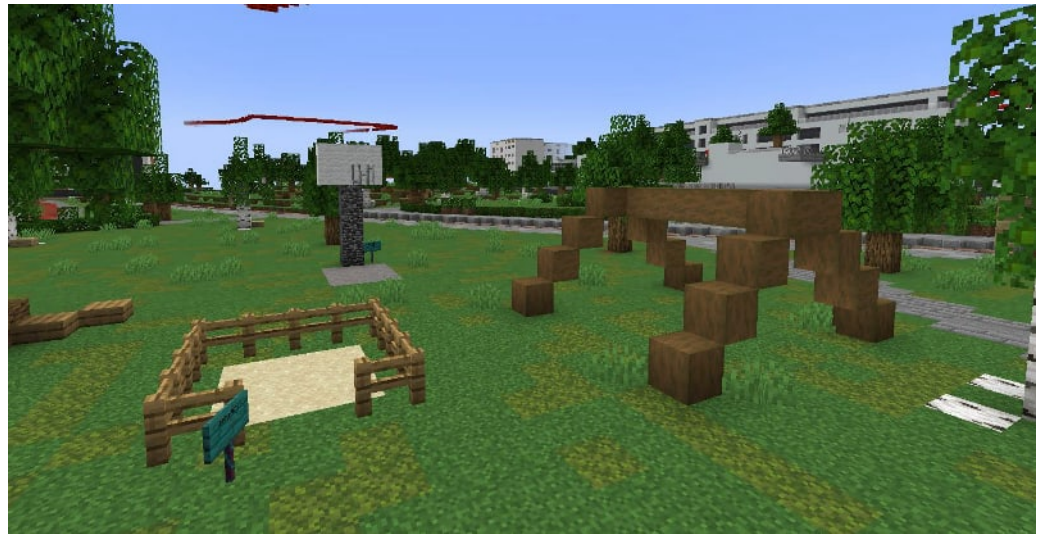
Entwurf 32

- Mit Zaun abgegrenzter Spielbereich (keine Hunde zugelassen)
- Mit Bank, **Balancierbalken** und Trampolin
- Hauptzielgruppe: nicht eindeutig
- Hauptthema: nicht eindeutig



Entwurf 33

- Bank, Balancierbalken/ Kletterelement, Sandkasten und Basketballkorb
- Hauptzielgruppe: nicht eindeutig
- Hauptthema: Spielen



Entwurf 34

- Weg mit Pergola-/Pflanzenüberdachung
 - Wasserrutsche und Teich
 - Sandkasten mit Wasser-/Matschspiel und Share-Box (Sandspielzeug)
 - Schaukel
 - Sitzecke mit Grill
 - **Skaterampe**
 - Tischtennisplatte
-
- Hauptzielgruppe: von jung bis alt
 - Hauptthema: nicht eindeutig





Entwurf 35

- Springbrunnen und Sandfläche
- Häuschen mit Wasserbecken
- Hauptzielgruppe: nicht eindeutig
- Hauptthema: nicht eindeutig



Entwurf 36

- Sandkasten
- Trampolinfläche?
- Hauptzielgruppe: nicht eindeutig
- Hauptthema: nicht eindeutig



Entwurf 37

- Trampolin
 - Aussichtsturm mit Klettermöglichkeit und Rutsche
 - Kletterspinne
 - Sandkasten
 - Labyrinth
 - Café
 - Asphaltierte Wege
-
- Hauptzielgruppe: ältere Kinder
 - Hauptthema: Spielen





Entwurf 38

- Kampfarena
- Hauptzielgruppe: nicht eindeutig
- Hauptthema: Action



Entwurf 39: Skaterpark

- Mit Basketball- und Fußballfeld und Klettergerüst in Sandkasten
- Sitzecke, Blumenkübel
- Hauptzielgruppe: ältere Kinder und Jugendliche
- Hauptthema: Spielen/ Action und Chillen





Entwurf 40

- Sandkasten und Basketballkorb mit Spielfläche
- Hauptzielgruppe: nicht eindeutig
- Hauptthema: Spielen



Entwurf 41: Riesenschaukel und Rollstuhlkarussell

- Mit Sandkasten, Klettergerüst und -wand
 - Sitzecke, Blumenwiese, große Schaukel
 - Große asphaltierte Flächen kombiniert mit Holzbauweise
 - Mülleimer
-
- Hauptzielgruppe: ältere Kinder
 - Hauptthema: Spielen





Entwurf 42: Piratenmotto

- Piratenschiff zum Spiel und Klettern und zusätzlich kleines Klettergerüst mit Sandkasten für jüngere Kinder
 - Skatefläche
 - Sitzecke
-
- Hauptzielgruppe: von jung bis alt
 - Hauptthema: Spielen



5. Katalog

Sammlung, auf welche Art und Weise die Elemente in den Entwürfen gestaltet wurden

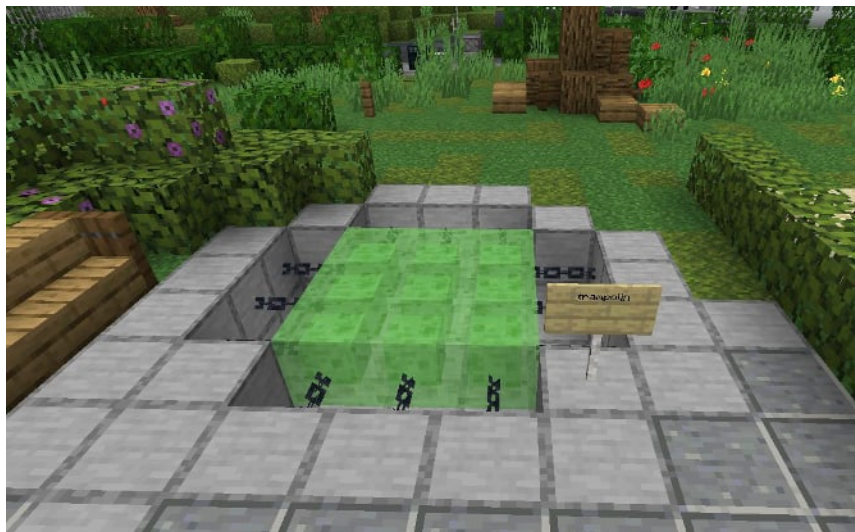
Hinweis: Weitere Elemente wurden in den Entwürfen, die im Rahmen der Zukunftswerkstatt entstanden, gestaltet. Hierzu liegt eine Auswertung der Zebralog GmbH vor.

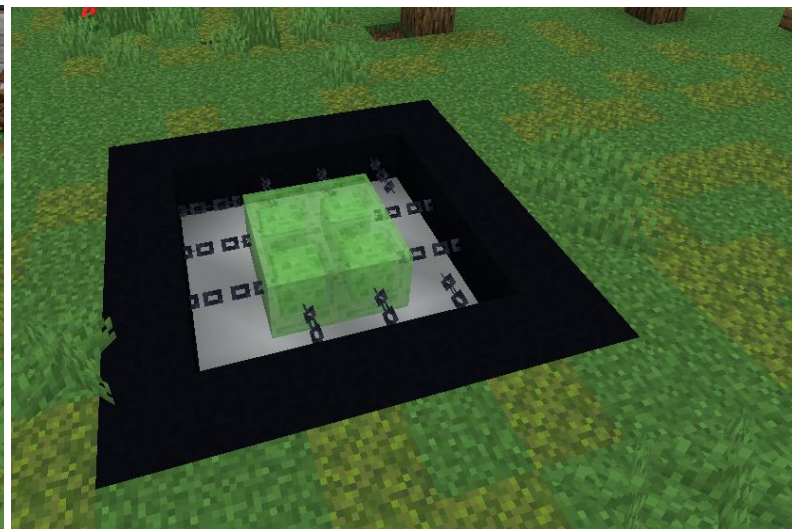
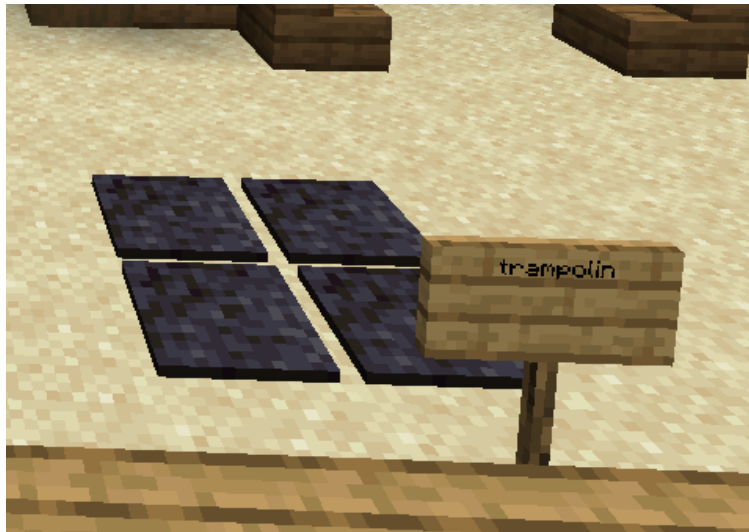
Schaukeln

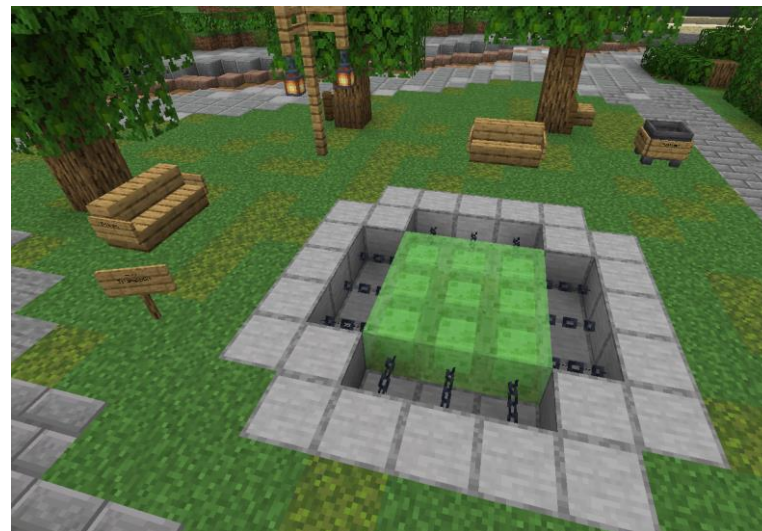
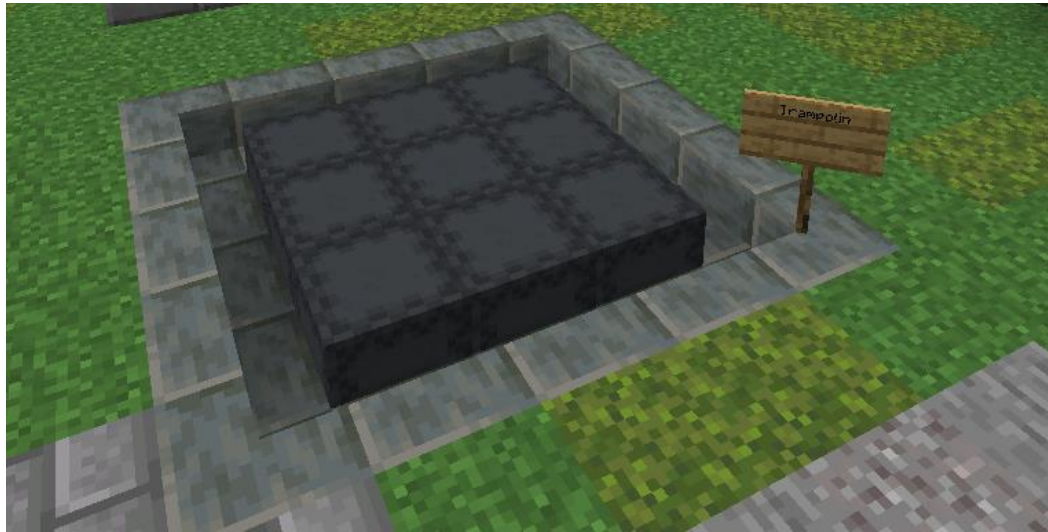




Trampolin

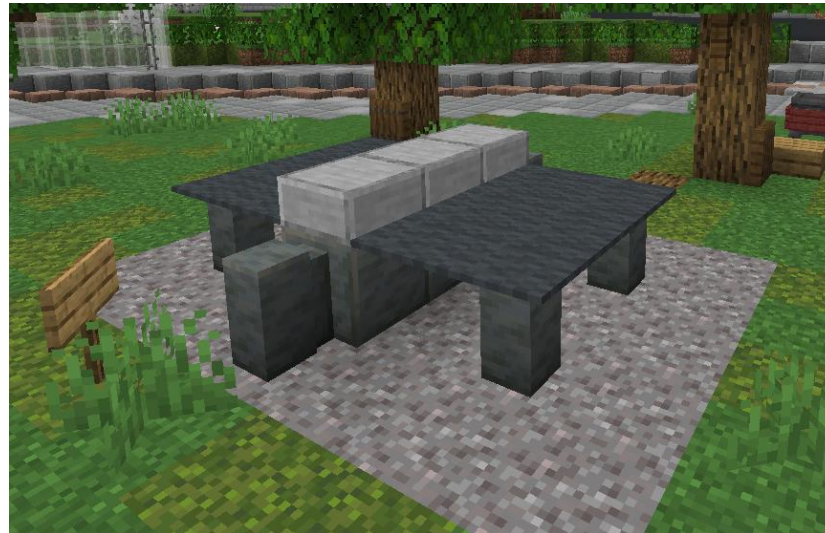
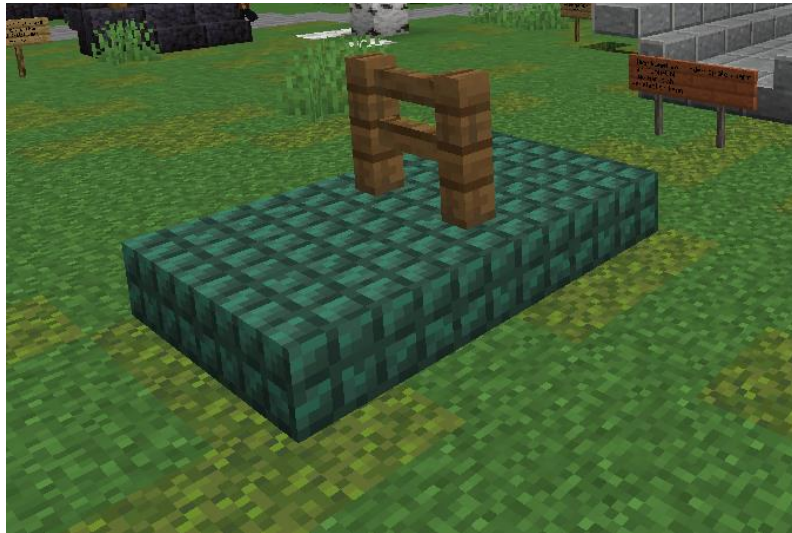








Tischtennisplatten







Rutschen

