



Kurzinfo

Leitfaden für die Spielleitplanung im städtischen Kontext

Das rheinland-pfälzische Modell der Spielleitplanung wurde in den letzten Jahren auch in baden-württembergischen Großstädten wie Mannheim und Karlsruhe angewandt. Dabei wurden sehr unterschiedliche Erfahrungen gemacht, die nun die Landesarbeitsgemeinschaft Kinderinteressen Baden-Württemberg e.V. (Kurzform: LAG KieV) ausgewertet und in dem Leitfaden „Spielleitplanung im städtischen Kontext“ zusammengefasst hat.

Das Erstkonzept der Spielleitplanung, erstellt im Rahmen des Aktionsprogramms "Kinderfreundliches Rheinland-Pfalz", ist für kleine Städte und Gemeinden konzipiert. Die Umsetzung in Städten wie Mannheim und Karlsruhe zeigte, dass die Übertragung auf größere Städte nur bedingt möglich ist. Ein Spielleitplan lässt sich nicht ohne weiteres für eine gesamte Großstadt erstellen, sondern muss Stück für Stück für überschaubare Teile der Stadt entwickelt werden. Um das Ziel eines Gesamtplanes oder von größeren zusammenhängenden Teilen der Stadt zu erreichen, ist es notwendig den Erstellungsaufwand auf das Notwendigste zu minimieren. Die LAG Kinderinteressen Baden-Württemberg e.V. hat sich dieser Aufgabe gestellt und die ersten Ergebnisse in dem Leitfaden „Spielleitplanung im städtischen Kontext“ zusammengefasst.

Der neue Leitfaden gibt einen schnellen Überblick über alle wichtigen Projektschritte, die für die Erstellung eines Spielleitplanes notwendig sind. Jedem Schritt sind konkrete Tipps aus der Praxis beigelegt. Im Anhang befinden sich Literaturangaben und Kontaktadressen für weitere Informationen. Der Leitfaden zeigt einen realistisch umsetzbaren Weg auf, langfristig Strukturen zu schaffen, um Kinder- und Jugendbeteiligung zu verankern, Spielräume für Kinder und Jugendliche in der Stadt zu sichern, zu verbessern und zu schaffen. In den Leitfaden fließen die Erfahrungen der Mitglieder von der LAG KieV mit Unterstützung des KOBRA-Beratungszentrums in Landau und dem Deutschen Kinderhilfswerk ein. Zielgruppe dieses Leitfadens sind Mitarbeiter*innen in städtischen Verwaltungen, die sich mit kinder- und jugendgerechter Stadtgestaltung befassen sowie Kinder- und Jugendlobbygruppen aus Politik und Bürgerschaft. Der Leitfaden soll motivieren in der eigenen Großstadt mit der Spielleitplanung zu beginnen.

Ohne das geht es nicht

Der Leitfaden ist in zwei Blöcke mit insgesamt dreizehn Schritten gegliedert. Der erste Block „Ohne das geht es nicht“ beschreibt die Schritte, die bei der Durchführung einer Spielleitplanung auf alle Fälle gegangen werden müssen. So braucht es zu Beginn immer Menschen, die die Initiative ergreifen und eine verwaltungs-

1. Vorsitzende

Birgit Schreiber
Mannheim

Stellvertreter

Ulrike Tamme
Sindelfingen

Landesarbeitsgemeinschaft Kinderinteressen

Baden Württemberg e.V., **LAG KieV**

Sitz: 72622 Nürtingen, Plochinger Str. 14

Konto: IBAN: DE48 6129 0120 0372 9240 00, BIC: GENODES1NUE

Amtsgericht Stuttgart: VR 221356

Gemeinnützigkeit anerkannt, Steuernummer: AZ 74091/04220, SG: 3/02

interne Arbeitsgruppe, die sich konstant dem Thema widmet. Grundlage für die Durchführung der Spielleitplanung ist darüber hinaus eine Qualitätszielkonzeption mit Qualitätszielen für die räumliche Planung und für die Beteiligung von Kindern und Jugendlichen. Sie muss zum Glück nicht neu erfunden werden. Jede Kommune hat bereits Leitbilder, Leitlinien und auch Qualitätsstandards, die auf die Spielleitplanung ableitbar sind. Auch gibt es Hilfen von Land und Bund. Sehr viel Sorgfalt sollte in die Abgrenzung des Planungsgebietes gesteckt und erst mit einem politischen Mandat gestartet werden, mit dem die personelle und finanzielle Absicherung des Projektes gewährleistet ist. Von Beginn an sollte kontinuierlich und originell Öffentlichkeitsarbeit unter Einbeziehung von Kindern und Jugendlichen gemacht werden.

Damit geht es weiter

Sind die vorbereitenden Schritte abgeschlossen, folgt der zweite Block „Damit geht es weiter“ und die konkrete Arbeit an der Spielleitplanung beginnt mit der Erstellung von Bestandsplänen. Empfehlenswert ist hier mit bereits vorhandenen Daten zu beginnen und erst im weiteren Prozess bedarfsorientiert zusätzliche neu zu erheben. Vorort wird das Forum Spielleitplanung gegründet, aus der sich ein Arbeitsgremium bildet, das sich aktiv am Prozess beteiligt. Nicht zu unterschätzen ist die Pflege der Mitglieder. Dann startet das Beteiligungsverfahren mit Kinder und Jugendlichen. Vorsicht Datenmenge! Wichtig ist zu Beginn genau zu überlegen, wie viele Daten gebraucht werden, um sich vor der zeitraubenden Datenauswertung zu schützen, die oft nicht mehr Qualität bringt. Anschließend werden alle Arbeitsergebnisse zum Spielleitplan zusammengeführt. Besonders wichtig in dem Verfahren ist der politischer Abstimmungsprozess, sowohl mit den Vorort-Gremien als auch dem Gemeinderat. Erst mit Beschluss des Gemeinderates erfolgt die planungsrechtliche Selbstbindung, die mit dem Rechtscharakter eines Rahmenplanes vergleichbar ist. Der letzte und zeitintensivste Schritt ist die Umsetzung. Zu Beginn des Spielleitplanprozesses ist es wichtig, kleinere, überschaubare Maßnahmen gemeinsam kurzfristig umzusetzen. Dann wird der fertige Spielleitplan in der Stadtplanung als Rahmenplan angewendet. Darüber hinaus enthält er eine Fülle von Maßnahmen. Für die Umsetzung sind Förderprogrammen wie Soziale Stadt hilfreich.

Die Landesarbeitsgemeinschaft Kinderinteressen Baden-Württemberg ist ein Zusammenschluss von Kinderbüros, Kinderbeauftragten, Vereinen und Initiativen. Sie respektiert Kinder als gleichwertige Persönlichkeiten in der Gesellschaft und als Experten*innen in eigener Sache. Daher setzt sie sich dafür ein, dass in Baden-Württemberg positive Lebensbedingungen für junge Menschen und ihre Familien sowie eine kinder- und familienfreundliche Umwelt erhalten und geschaffen werden. Ziel dabei ist es, Kinder und Jugendliche entsprechend ihrem Entwicklungsstand an allen sie betreffenden Entscheidungen zu beteiligen.

Der Leitfaden „Spielleitplanung im städtischen Kontext“ ist als Druckausgabe oder pdf erhältlich.

Kontakt-Mail: geschaeftsstelle@lag-kiev.de.