

**Zeitschrift:** Anthos : Zeitschrift für Landschaftsarchitektur = Une revue pour le paysage  
**Herausgeber:** Bund Schweizer Landschaftsarchitekten und Landschaftsarchitektinnen  
**Band:** 37 (1998)  
**Heft:** 3: Kinderspiel = Jeux d'enfants

**Artikel:** Spiel Stadt Baden = Baden, ville ludique  
**Autor:** Hoppe, Gudrun  
**DOI:** <https://doi.org/10.5169/seals-138230>

### **Nutzungsbedingungen**

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. [Mehr erfahren](#)

### **Conditions d'utilisation**

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. [En savoir plus](#)

### **Terms of use**

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. [Find out more](#)

**Download PDF:** 12.01.2026

**ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>**

# Spiel Stadt Baden



Gudrun Hoppe, Dipl.-Ing.  
Landschaftsarchitektin  
BSLA

**Neue Wege zum Spielen. Aspekte der Wahrnehmung sollen die Leitschnur für die Entwicklung eines flächen-deckenden Spielnetzes sein, das seinen stärksten Bezug in den Qualitäten der direkten Umgebung sucht.**

***Une nouvelle approche du jeu. Certains éléments de la perception doivent servir de fils conducteurs au développement d'un réseau de sites de jeu qui cherche ses références dans l'environnement direct.***

**U**nter dem Titel «Zukunftslabor Stadt Baden» veranstaltete die Stadt Baden im letzten Jahr einen offenen Wettbewerb mit dem Ziel, innovative Ansätze und Ideen für die zukünftige Entwicklung der Stadt zu erhalten. Gut 120 Projekte wurden eingereicht, die Zukunftsvisionen und konkrete Vorschläge zu den verschiedensten Bereichen, von Architektur und Gestaltung über Kunst und Kinderkultur bis hin zu Politik und Kommunikation lieferten. 15 Projekte wurden prämiert und im Herbst in einer gemeinsamen Ausstellung und Veranstaltungsreihe präsentiert.

**S**ous le titre «Baden, ville-laboratoire du futur», la ville de Baden a organisé l'an dernier un concours ouvert dans le but de recueillir des approches et des idées pour le développement futur de la ville. Près de 120 projets offrant des visions d'avenir et des propositions concrètes dans les domaines les plus divers: de l'architecture et de la création artistique jusqu'à la politique et la communication en passant par l'art et la culture pour les enfants ont été soumis en réponse à cet appel. 15 projets ont été retenus et présentés en automne dans le cadre d'une exposition commune et d'un cycle de manifestations.

## **Spielen überall und für alle**

«Spiel Stadt Baden» setzt ein Zeichen für eine spielgerechte Stadt der Zukunft. Spielräume und Aufenthaltsbereiche für Menschen aller Altersstufen sollen im Alltag, auf der Strasse, am Haus, bei Schulhäusern, Altersheimen, Parkanlagen, Haltestellen, Warenhäusern, aber auch am Fluss, im Wald und auf der Wiese ermöglicht, akzeptiert, gesichert und vernetzt werden. Die altbekannte Form öffentlicher Spielplätze mit den üblichen Standardgeräten ist zu überdenken und auf die heutigen Bedürfnisse anzupassen. Ein Schwerpunkt wird im spielerischen Erleben und Entdecken des «städtischen» und «ländlichen» Umfeldes in seiner Gesamtheit und mit all seinen Besonderheiten gesucht. Ebenso sollen das Spiel und der Aufenthalt im Freien für Erwachsene thematisiert werden, damit vorhandene Freiräume zu kontemplativen Erholungszwecken und vor allem zum Spielen entdeckt werden können.

Entstehen soll nach und nach ein zusammenhängendes Netz mit «Spielplätzen», «Spiel-

## **Le jeu, partout et pour tout le monde**

«Baden, ville ludique», place le cadre d'une ville du futur où le jeu reprend ses droits. Des espaces de jeu et de détente pour grands et petits devraient être réalisés et assurés, mis en réseau et intégrés partout où la vie se déroule au quotidien: dans la rue et dans les parcs, près de maisons, d'écoles, de foyers de retraite, d'arrêts de transports publics, de grands magasins, mais aussi au bord de la rivière, dans la forêt et sur les prés. La formule traditionnelle des terrains de jeu publics doit être revue et adaptée aux besoins d'aujourd'hui. L'accent doit reposer sur le vécu et la découverte par le jeu de l'environnement «urbain» et «rural». Par ailleurs, il s'agit de sensibiliser les adultes au thème du jeu et de la vie «dehors» afin d'éveiller chez eux l'envie de découvrir les espaces libres comme lieu de détente et surtout, pour jouer.

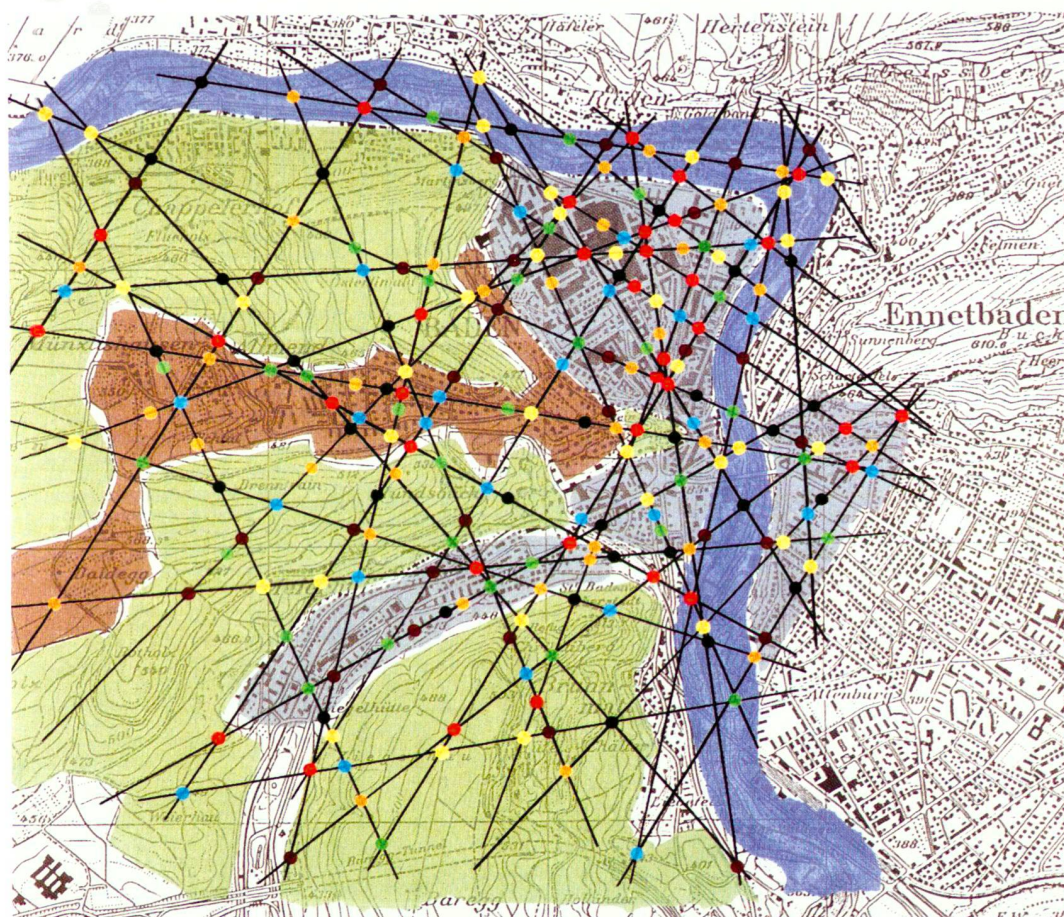
L'idée consiste à créer peu à peu un réseau cohérent de «places et sites de jeu» et de «sentiers de jeu» mis en réseaux. Ce réseau s'étendra sur toute la ville et comportera quatre zones distinctes

## **Projektdaten**

Projektverfasserinnen:  
Gudrun Hoppe, Dipl. Ing.  
Landschaftsarchitektin  
BSLA, Zürich, und Ursula  
Weber Böni, Landschafts-  
architektin HTL BSLA,  
Gossau



# Baden, ville ludique



Gudrun Hoppe, ing.  
dipl. architecte-paysagiste  
FSAP

stellen» und «Spielwegen», die sichtbar miteinander verknüpft sind. Das Netz erstreckt sich über die gesamte Stadt. Unterschieden werden vier charakteristische Landschaftsbereiche von Baden. Der Bereich «Fluss» ist der Landschaftsraum, der durch das Wasser der Limmat geprägt wird. Zur «Stadt» gehören das Zentrum und die dichter besiedelten Quartiere. Der Bereich «Wald» bedeckt in Baden 60 Prozent der Gemeindefläche und nimmt somit flächenmässig den grössten Raum ein. Zum Bereich «Land» gehören sowohl die landwirtschaftlich genutzten Bereiche, wie die Baldegg, als auch weniger dicht besiedelte Einfamilienhausquartiere. Diese vier Bereiche weisen unterschiedliche Qualitäten und Aspekte sinnlicher Wahrnehmungen auf, worauf mit unterschiedlichen Spiel- und Freiraumangeboten reagiert wird. So kann zum Bei-

dictées par la configuration topographique de Baden. La zone «fluviale» est caractérisée par l'eau de la Limmat. La zone «urbaine» englobe le centre et les faubourgs encore assez peuplés. La zone «forestière» couvre 60 pour cent du territoire de la commune de Baden et représente donc la plus importante superficie. La zone «rurale» enfin comporte à la fois les zones d'exploitation agricole telles que la Baldegg et les quartiers de maisons familiales avec une population moins dense. Ces quatre zones présentent des qualités et des aspects que les sens perçoivent d'une manière très différente et l'offre de jeux et d'espaces libres a été adaptée en conséquence. Dans la zone fluviale par exemple, le gargouillement de l'eau pourra être un thème tandis que dans la forêt, le visiteur sera plutôt invité à observer le jeu de l'ombre et de la lumière.

## Données du projet

Auteurs: Gudrun Hoppe, ing.  
dipl. architecte-paysagiste  
FSAP, Zurich, et Ursula  
Weber-Böni, architecte-pay-  
sagiste ETS FSAP, Gossau



spiel am Fluss das Rauschen des Wassers ein Thema sein, wie im Wald das Beobachten von Licht- und Schattenspielen.

### Umsetzung oder Utopie

Die Realisierung einer «Spiel Stadt» in diesem Sinne ist ein hochgestecktes Ziel und nur in kleinen Schritten und über einen langen Zeitraum realisierbar. Eine Aufnahme ins Planungsleitbild 1998 der Stadt Baden ist vorgesehen, jedoch noch nicht konkretisiert. Zu überwinden sind politische Hürden und grundsätzliche Bedenken. Wenn

### Réaliser une utopie

*La réalisation d'une telle «ville ludique» est un projet ambitieux, il ne peut progresser que par petits pas et sur une période prolongée. Son intégration dans le plan directeur 1998 de la Ville de Baden est prévue, mais des obstacles politiques et des réticences restent à surmonter. Même si personne ne conteste la nécessité de créer des aires de détente et des espaces libres d'une meilleure qualité, il est souvent très difficile d'obtenir que l'on accorde suffisamment de place à la planification des espaces libres dans l'ensemble du développement urbain.*

#### Bereich

was ist  
zu sehen?  
zu fühlen?  
zu hören?  
zu schmecken?

zu tun?

#### Thema für Spielplatz

mögliche Einrichtungen

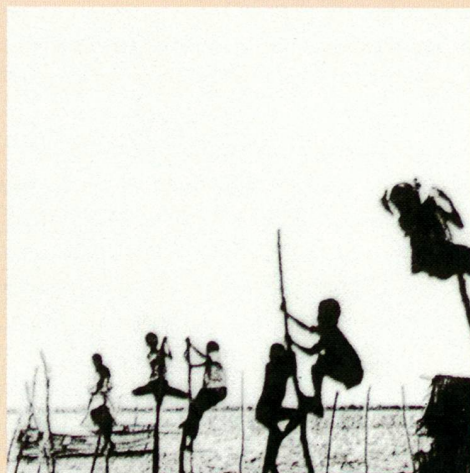
#### Land

Feld, Wiese, Traktor, Obstbaum, Acker, Bach, Rasenmäher, Hundegebell, Bauernhof, Garten, Pferd, weidende Kühe, Sonnenaufgang, Feldweg, Türen schlagen, Grillparty, Einfamilienhaus, Rapsfeld, Liegestuhl, Hecke, Heu, Holunder, Waldrand, Wind, geschnittenes Gras, Biene, Schmetterling, Blume, ...

Drachen fliegen lassen, Velo fahren, ernten, lagern, Natur beobachten, essen, in der Sonne liegen, Hund spazierenführen, Traktor fahren, reiten, rutschen, schlitteln, Tiere und Pflanzen beobachten, Stelzen laufen, ...

#### Bauernhof, Grube, Schlaraffenland

Tunnelgarten, Barfussweg, Weidenlaube, Beeren- und Früchteweg, Windspiel, Duftgarten, Spielstrasse, Schleichweg, Seilbahn, Seifenkistenparcours, Tiergehege/Kinderzoo



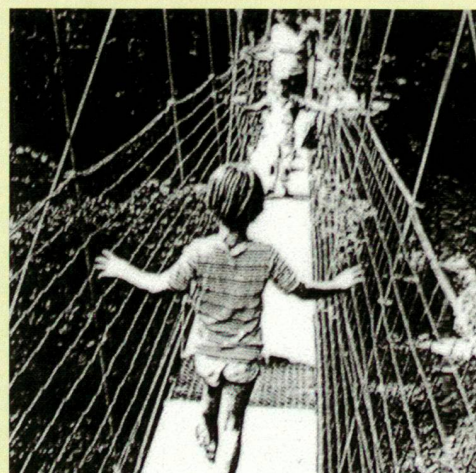
#### Wald

Unterholz, Sträucher, Beeren, Pilze, Kuckuck, Blatt, Farn, Zapfen, Förster, Vogelstimmen, Fuchs, Ruhe, Wanderer, Rascheln, Reh, Schatten, Bärlauch, Kahlschlag, Baumharz, Waldhütte, Motorsäge, Zecke, Jäger, ...

klettern, Tiere und Pflanzen beobachten, hangeln, schaukeln, verstecken, sammeln, suchen, feuern, bauen, verfolgen, finden, ...

#### Zwergenwald, Dschungel, Räuberhöhle

Hochstand, Feuerstelle, Lagerplatz, Burg, Höhle, Baumhütte, Seile und Schaukeln, schwingende Balken





auch der Wunsch nach vielfältigen, qualitativ hochstehenden, nutzbaren Aufenthaltsbereichen und Freiräumen von niemandem bestritten wird, so fehlen doch meist das Verständnis und der Wille, freiraumplanerischen Aspekten in der Stadtentwicklung den notwendigen Raum zuzugestehen. Hier ist noch viel Überzeugungsarbeit zu leisten.

Neben der planerischen Ebene und Einbindung des Konzeptes in die entsprechenden Ressorts der Verwaltung soll die Bevölkerung die Möglichkeit zur Mitsprache und aktiven Beteiligung haben.

*Un immense travail de communication reste à accomplir dans ce domaine. En plus de la planification qui reste à parfaire et de l'intégration du concept dans les ressorts correspondants de l'administration, on veut donner à la population la possibilité de se prononcer et de participer activement.*

## Stadt

Sommerregen, warmer Asphalt, Lindenblüte, Hundedreck, Malvenblüte, frisches Brot, Treppe, Kino, Bus, Kopfsteinpflaster, kalte Füße, Gartenbeiz, Platane, Platz, Verkehr, Laden, Museum, Haltestelle, Strasse, Treffpunkt, lauer Sommerabend, Fussgänger, Bahnhof, Hof, Haus, ...

einkaufen, ausgehen, flanieren, versammeln, bauen, schwatzen, lernen, gucken, sich wundern, verweilen, hetzen, Leute beobachten, skaten, umherziehen, sich zeigen, warten, sitzen, Glace essen, ...

## Zirkus, Markt, Fabrik, Bauplatz, Kaufhaus

Petanque Kiesplatz, Sitzplatz, Spielkiste, Malbereich, Bühne, Balancierscheibe, Duftorgel, Labyrinth, Sonnenuhr, Tischfussball, Klingende Steine



## Fluss

Wasser, Fisch, rutschiger Stein, Moos, Wirbel, Bad, Fledermaus, Brücke, Handtuch, Massage, Welle, Rauschen, Weide, Wehr, Stromschnelle, Eis, Brunnen, Steg, Strudel, Wasserfall, Boot, Kies, Sand, Muschel, Nebel, Schwemmholz, Ufer, Angelrute, Schilf, ...

baden, schwimmen, entlang spazieren, liegen, überqueren, vorbeifliessen, lauschen, zelten, ausruhen, stauen, waten, pumpen, fischen, rutschen, planschen, paddeln, ...

## Hafen, Flussgeist, Expedition, Piratenschiff

Kinderbad Baden, Wasserweg, Floss, Schiff, Wasserrad, Flaschenpost, Kettensteg, Trittsteine, Seilbrücke, Kneippweg, Fähre



## Bereich

was ist  
zu sehen?  
zu fühlen?  
zu hören?  
zu schmecken?

zu tun?

## Thema für Spielplatz

mögliche Einrichtungen

Hintergrundzeichnungen –  
auch in anderen Artikeln –  
von Gudrun Hoppe

*Dessins en arrière-plan,  
aussi dans d'autres  
articles, de Gudrun Hoppe*