

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: Die Bedeutung des Gartens für das Spielen = Le jardin : inspiration ludique
Autor: Schelhorn, Dirk / Schwenk, Karin
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-138235>

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

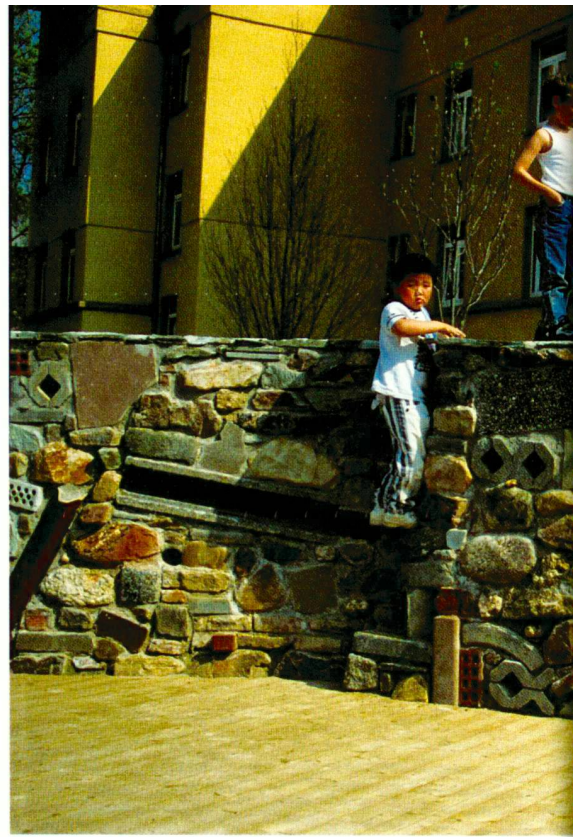
L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées 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: 23.12.2025

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



Dirk Schelhorn, Landschaftsarchitekt, und Karin Schwenk, Journalistin, Frankfurt

Die Bedeutung des Gartens für das Spielen

«Der junge Mensch braucht seinesgleichen, nämlich Tiere, überhaupt Elementares, Wasser, Dreck, Gebüsch – auch ohne das alles überlebt er, doch man soll sich dann nicht wundern, wenn er bestimmte soziale Grundleistungen nicht erlernt.»

Alexander Mitscherlich

«L'enfant a besoin de ses semblables, des animaux et de tout ce qui est élémentaire: l'eau, la boue, les buissons... il peut survivre sans tout cela, mais alors il ne faudra pas s'étonner s'il n'apprend pas certaines fonctions sociales fondamentales.»

Alexander Mitscherlich

Für Kinder ist Spielen ein elementares Bedürfnis, ernsthaftes Tun, das den ersten Bezug zur unmittelbaren Umwelt und deren Bedingungen herstellt. Kindliches Spiel lehrt Lebenszusammenhänge und ist nicht etwa als Gegenteil von Arbeit zu verstehen. Das Kind tritt nicht aus dem Spiel ins wirkliche Leben,

Pour les enfants, le jeu répond à un besoin élémentaire, c'est un acte sérieux qui établit le premier lien avec l'environnement immédiat et ce qui le conditionne. Le jeu des enfants leur apprend les mécanismes de la vie et ne doit en aucun cas être compris comme le contraire du travail. L'enfant ne sort pas du jeu pour pénétrer dans la vie



Le jardin: inspiration ludique

Dirk Schelhorn, architecte-
paysagiste, et Karin
Schwenk, journaliste,
Francfort

sondern das Leben kommt zu ihm ins Spiel.¹ Um Lebenskompetenz zu erlangen, um eigene Grenzen und Fähigkeiten kennenzulernen, müssen Kinder mit allen Sinnen spielen, nur so ist es ihnen möglich, durch das Erproben ihrer selbst, Erfahrungen aus erster Hand zu sammeln, Dimensionen zu BeGreifen, zu VerStehen, gesund heranzuwachsen.

Kindheit als Prozess

Der Zeitraum des Kind-Seins ist der Lebensabschnitt, in dem wesentliche Voraussetzungen für das spätere Dasein festgelegt werden. Erwachsene sind aufgefordert, diesen Prozess anbietend zu unterstützen, zu fördern anstatt einzuschränken. Letztendlich sind die selbst gemachten Erfahrungen ausschlaggebend, nicht die erzählten, gesehenen oder vorgelesenen. Allzu oft beschränken Erwachsene Räume für regelfreies kindliches Spielen. Dies geschieht durch direktes Eingreifen

réelle, c'est la vie qui s'introduit dans son jeu.¹ Afin d'acquérir la compétence de maîtriser la vie, apprendre à connaître leurs propres limites et leurs facultés, les enfants doivent jouer en faisant intervenir tous leurs sens, mettre à l'épreuve tout ce qui forme leur être intrinsèque, faire des expériences de première main, saisir et comprendre les dimensions, grandir sainement.

L'enfance en tant que processus

Le temps de l'enfance est cette phase de la vie où nous sommes conditionnés pour notre existence future. Les adultes sont appelés à soutenir ce processus de formation par une offre adéquate, à l'encourager au lieu de l'inhiber. Car les expériences marquantes sont finalement celles que l'on a vécu soi-même et pas celles qui vous sont racontées, lues ou que vous avez vues. Les adultes ont trop souvent tendance à confiner le jeu non réglementé des enfants dans des espaces trop limités, soit par des in-

Kleine «Erlebnismauer»

Petit «mur de l'aventure»

Photos: Dirk Schelhorn

oder durch die immer stärker funktionalisierte Zuordnung der Lebenswelt, die allein nach Erwachseneninteressen ausgerichtet ist. Schon heute sind schwerwiegende Folgen erkennbar: immer häufiger fällt es Kindern schwer, Spielsituationen zu entwickeln und sich darin zu vertiefen. 60 bis 70 Prozent aller Kinder in Deutschland sind bewegungsgestört und haben Koordinationsmängel.² Zu oft wird die Wirklichkeit aus zweiter Hand erlebt, gibt es zu viele Vorgaben, die das eben mit einer genialen Idee begonnene Spiel vorschnell beenden.

Draussen spielen

Um den Kindern und ihrem Spiel gerecht werden zu können, muss Spielorten «draussen» ein sehr hoher Stellenwert zugeordnet werden. Blicken wir in unsere eigene Kindheit zurück, erinnern wir uns hauptsächlich an «draussen», es bedeutet Entgrenztheit, natürliche Unordnung, organisiertes Chaos. Dort können Naturgesetze, die Veränderungen, Vergänglichkeit und Kontinuität zeigen, erlebt werden, der Rhythmus der Natur mit Sonne, Wind, Regen, Jahreszeiten, Gerüchen.

Spielraumnotstand in der Stadt

Trotz dieser Erkenntnis werden richtige Spielräume draussen immer seltener. Kindliches Spiel und damit auch Kindheit verschwinden zunehmend aus dem Gesellschaftsbild. Städte entwickeln sich zu einer Ansammlung einzelner,



Kinder finden ihre Spielorte: z.B. Hauseingänge.

Les enfants se trouvent leurs lieux de jeu: p.ex. les entrées d'immeubles.

Weniger ist oft mehr: Wasserspielplatz Natur

Moins, c'est souvent plus: l'eau, un jouet que nous offre la nature

terventions directes, soit par une structuration toujours plus rigide d'un monde où le fonctionnalisme exagéré ne tient compte que des intérêts des grands. Et les conséquences graves se font déjà sentir: les enfants ont de plus en plus de mal à développer des situations de jeu et à s'y absorber. 60 à 70 pour cent de tous les enfants en Allemagne présentent un trouble moteur et un déficit de la coordination.² La réalité est trop souvent vécue de deuxième main, trop de contraintes terminent abruptement un jeu à peine commencé sur un trait de génie.

Jouer dehors

Afin que les enfants puissent jouer comme ils l'entendent, les sites de jeu «dehors» doivent être aménagés conformément à leurs besoins. Revenons en



pensée à notre propre enfance, rappelons-nous surtout ce que nous avons vécu «dehors». Le «dehors» de l'enfance est synonyme de suppression des limites, de désordre naturel, de chaos organisé. Les lois naturelles qui régissent les modifications, l'éphémère et la continuité peuvent y être vécues de près au rythme de la nature et de ses agents: le soleil, le vent, la pluie, le changement des saisons, les odeurs.

Pénurie d'espaces de jeu dans les villes

Bien que tout cela soit connu, les vrais espaces de jeu à l'extérieur se font de plus en plus rares. Les jeux des enfants disparaissent progressivement de l'image de la société et l'enfance avec eux. Les villes évoluent vers une collection d'espaces isolés et fonctionnalisés. Les jardins d'enfants, les tours de bureaux, les grandes surfaces et enfin, les places de jeu banales, se produisent comme des puces interchangeableables. Il s'ensuit que les enfants se cloîtent chez eux et passent de moins en moins de temps dehors. On peut donc aussi voir dans la violence et l'agressivité grandissantes des enfants et des adolescents une manifestation du malaise que leur inspire un environnement aliéné.

Mais attention, si on réclame des villes plus accueillantes qui doivent retrouver une dimension ludique, cela ne signifie pas que l'on veuille trans-

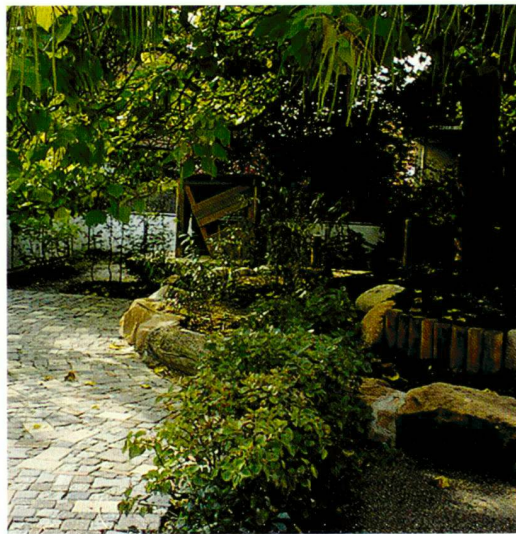
funktionalisierter Räume. Kindergärten, Bürotürme, Warenhäuser und letztendlich «normale» Spielplätze werden wie austauschbare Chips produziert. Dies führt zu einer Verhäuslichung der Kinder, die immer weniger Zeit im Freien verbringen. Die zunehmende Aggressions- und Gewaltbereitschaft bei Kindern und Jugendlichen ist daher auch auf die Gestaltung der Lebenswelt zurückzuführen.

Die Forderung nach kinderfreundlichen Städten, nach der beispielbaren Stadt, bedeutet nicht etwa, Städte zu Kinderspielplätzen zu machen. Es sollten jedoch wieder offene, interessante, ungefährlich zu erreichende Plätze und Freiräume geschaffen werden; Spielräume wie Hinterhöfe, Nischen, Waldränder, Eingangsbereiche, beispielbare Strassen, Brachflächen ... Gerade diese Orte suchen die Kinder auf, wenn sie ihren Bedürfnissen entsprechend (un)gestaltet sind.

Gestaltung von Spielorten

Bei der Gestaltung von Spielbereichen darf die Planung nicht ausschließlich den ästhetischen Vorstellungen und dem Sicherheitsdenken Erwachsener entsprechen und dabei die Bedürfnisse von Kindern übergehen. Das Zurück-erinnern an die eigenen kindlichen Spielorte kann helfen, Spielräume als Erlebnisräume zu gestalten.

Ein weiterer Faktor gewinnt zunehmend an Bedeutung: für Stadtkinder ist die Natur immer



former les villes en terrains de jeu. Mais il faudrait recréer des places et des espaces libres ouverts, intéressants, sans danger et accessibles; des lieux de jeu comme les arrière-cours, les niches, les lisières boisées, les zones d'entrée, les routes où il est permis de jouer, les terrains laissés en friche ... C'est dans ce genre d'endroits que les enfants adorent jouer lorsqu'ils sont conçus conformément à leurs besoins.

La conception de lieux de jeu

Une aire de jeu bien conçue commence par une planification qui, au lieu de satisfaire uniquement la soif d'esthétique et de sécurité des adultes, se soucie aussi réellement des besoins des enfants. Le souvenir des sites de jeu de notre propre enfance peut nous aider à aménager des espaces qui laissent de la place à l'aventure et à la découverte.

Un autre facteur gagne en importance: pour les enfants de la ville, la nature est de moins en moins présente et c'est pourquoi ils ont besoin de sites de jeu aménagés avec des moyens proches de la nature.

Le jardin

Le jardin en tant que lieu inachevé et toujours changeant répond de façon idéale au besoin des enfants de bouger et de jouer. «Le monde entier peut être contenu dans le plus petit des jardins», il leur offre un univers pour grandir. La nature se laisse apprivoiser, elle donne aux enfants la possibilité de grandir à travers et avec elle, d'effectuer des changements, de changer eux-mêmes et de saisir toute la magnitude de ces changements.

Une conception multifonctionnelle avec des matières diverses permet aux enfants de faire l'expérience de leur corps et de tous leurs sens dans le contexte de l'environnement. Des mesures conceptuelles telles qu'un paysage modelé à l'échelle, des

Literatur/Bibliographie

- ¹ Prof. Dr. Hanne Seitz: In: Experiment, Spiel, Bewegung und Möglichkeit. Vortragsmanuskript zur Tagung: Aussenanlagen planen und bauen im pädagogischen Kontext, DGGL, Bielefeld 1995.
- ² Dr. Torsten Kunz: Weniger Unfälle durch Bewegung. Verlag K. Hofmann, Schorndorf, 1993

Lebendigkeit durch Topographie und Materialunterschiede

La topographie et la diversité des matières créent un ensemble plein de vie

Spannender Spielraum mit hohem Aufforderungscharakter

Un espace de jeu captivant au caractère incitateur

Kletterberg

Une montagne à escalader

Eine Brücke muss auch etwas überbrücken: einen mit (Regen-)Wasser angefüllten Kiessee.

Un pont doit enjamber quelque chose; un lac de gravillons rempli d'eau (de pluie).

weniger präsent und deswegen benötigen sie mehr naturnah gestaltete Spielräume.

Garten

Der Garten als unfertiger, sich ständig verändernder Ort ist geradezu ideal mit dem kindlichen Bedürfnis nach spielerischer Bewegung verbunden. «Im kleinsten Garten hat die ganze Welt Platz», er bietet eine Welt, in die Kinder hineinwachsen können. Natur ist aneignungsfähig, sie bietet den Kindern die Möglichkeit, ganzheitlich an und mit ihr zu wachsen, Veränderungen durchzuführen, sich selbst zu verändern und diese Veränderungen hautnah zu BeGreifen.

Eine multifunktionale Gestaltung mit unterschiedlichen Materialien erlaubt den Kindern, den eigenen Körper und alle Sinne im Kontext mit der Umwelt auszuprobieren. Gestalterische Massnahmen wie eine massstäblich modellierte Landschaft, sanft ineinanderfließende Spielräume, Rückzugsgebiete sowie multifunktionale Spielpunkte, Spielmittel, geben dem Garten einen hohen Aufforderungscharakter und erlauben freies Spiel.

Modellieren und anbieten statt möblieren und vorgeben

Ein sanft modelliertes Gelände schafft Räume, ohne sie hart abzugrenzen, die landschaftlich geprägten Elemente wie Hügel, Pflanzen, Gräben und Steine vernetzen diese Räume. Wertvoller Spielraum wird erhalten. Der Spielwert von Aussenspielräumen wurde in der Vergangenheit fälschlicherweise oft mit der Anzahl aufgestellter Spielgeräte verbunden. Diese sollten sich jedoch der Gesamtgestaltung unterordnen und können so durchaus zum multifunktional nutzbaren Spielort werden. Solitär aufgestellte Kataloggeräte sind schnell langweilig und bald «abge-



espaces de jeu qui s'emboîtent l'un dans l'autre, des zones où l'on peut se mettre à l'abri des regards, ainsi que des points de jeu et des engins de jeu multifonctionnels confèrent au jardin un caractère incitateur très marqué et invitent à laisser libre cours à la fantaisie.

Modeler et proposer au lieu de meubler et d'imposer

Un terrain modelé en douceur esquisse des espaces sans les délimiter rigoureusement, les éléments saillants du paysage tels que les collines, les plantes, les fossés et les pierres forment un réseau qui relie ces espaces. Un espace de jeu précieux est ainsi préservé. On a eu le tort de croire dans le passé que la valeur d'un espace de jeu à l'extérieur se mesurait par le nombre d'engins de jeu qu'il comportait. Mais ces engins devraient s'intégrer dans la conception globale et devenir un site de jeu à usage polyvalent au gré des besoins. Des engins tirés d'un catalogue et alignés en dehors de tout contexte deviennent vite ennuyeux et perdent leur attrait ludique. L'aire de jeu dans son ensemble doit inciter à la découverte par le jeu et favoriser un vécu sans cesse renouvelé et enrichi.

Des matières proches de la nature

Les matières proches de la nature se prêtent tout particulièrement au modelage des sites de jeu. Les changements, l'influence des saisons et du temps, se manifestent à travers elles. Des revêtements du sol aux caractéristiques diverses peuvent inspirer



spielt». Der Spielbereich soll im Ganzen zum spielerischen Entdecken, Erforschen und immer neuem Erkennen einladen.

Naturnahe Materialien

Naturnahe Materialien eignen sich besonders gut zur Modellierung von Spielorten. Veränderungen wie zum Beispiel die Auswirkung der Jahreszeiten, des Wetters, werden an ihnen sichtbar. Verschiedene Bodenbeläge ermöglichen durch die Vielfältigkeit ihrer Verwendung multifunktionales Spielen. Nicht verdichtete Wegedecken wie Kiesschüttungen oder Flächen aus verschiedenen Materialien, die sich unterschiedlich abnutzen, je nach Licht und Feuchtigkeit einen anderen Charakter zeigen, rauh oder glatt strukturiert sind, dienen immer anderem Spiel oder einfach nur der Beobachtung. Erde, Rindenmulch, Rasen, Findlinge, dicke Seile, Holzpfosten, unterschiedliche Verweilplateaus in Verbindung mit Pflanzung und Bodenmodellierung fördern individuelle und soziale Aktivitäten. In Verbindung mit Wasser – aus einer Schwengel-



pumpe oder Regenpfütze – können Gräben angeboten werden, kleine Bachläufe entstehen. Je kleiner ein Bereich, umso intensiver muss mit Hilfe natürlicher Gestaltungselemente behutsam und individuell ein Angebot geschaffen werden.

Jeder Spielbereich muss individuell gestaltet werden. Innerhalb eines Stadt- oder Quartiergefüges sollten Spielplätze und Spielorte sich ergänzen, in einem Verbundsystem vernetzt sein. Dabei hat jeder Spielbereich einen typischen, individuellen Charakter. In Ergänzung mit Hauseingängen, kindgerechten Strassenräumen, Hinterhöfen und Parkanlagen können so kinderfreundliche Aussenräume mithelfen, eine spielgerechte Stadt zu schaffen.

une multitude de jeux. Des couvertures de sentiers qui ne se compactent pas comme le gravier, des matières qui s'usent différemment, dont le caractère change selon la luminosité et l'humidité, qui présentent une structure rugueuse ou lisse, se prêtent aussi à de nombreux jeux ou simplement à l'observation. La terre, une litière d'écorce, le gazon, les blocs erratiques, des cordes épaisses, des poteaux en bois, différentes estrades, le tout judicieusement combiné avec la plantation et le modelage du sol, encouragent les activités individuelles et sociales. L'eau, fournie par une pompe à balancier ou une flaque d'eau de pluie, peut être proposée en association avec des fossés où se forment des petits ruisseaux. Plus une superficie est restreinte, plus le travail de conception demande du doigté afin que naisse une offre individuelle et apparemment naturelle. Chaque domaine doit afficher un caractère typique. Mais au sein de la structure urbaine ou du quartier, les terrains et les lieux de jeu devraient se compléter, former un réseau interconnecté tout en conservant chacun sa personnalité. Combinés avec les entrées d'immeubles, les rues aménagées



pour les besoins des enfants, les arrière-cours et les parcs, les espaces extérieurs peuvent ainsi contribuer à rendre nos villes plus accueillantes pour les enfants en multipliant les possibilités de jeu.

Vielfältige Materialien im Sandspielbereich

Des matières aux usages multiples dans la zone des jeux de sable

Wassersprühfeld als multifunktionales Grosswasserspiel für alle Generationen

L'aire des gicleurs d'eau: un grand jeu d'eau multifonctionnel pour toutes les générations