

Zeitschrift:	Das Werk : Architektur und Kunst = L'oeuvre : architecture et art
Band:	61 (1974)
Heft:	1: Spielplätze und Kindergärten = Places de jeu et jardins d'enfants
Artikel:	Abenteuerspielplätze : konzeptionelle Ansätze in der Bundesrepublik und in West-Berlin = Places de jeux d'aventure : début de conceptions en République fédérale d'Allemagne
Autor:	Habbich, Claudius / Möller, Pit
DOI:	https://doi.org/10.5169/seals-87673

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: 20.02.2026

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

Abenteuerspielplätze sind in der Bundesrepublik Deutschland und in West-Berlin vergleichsweise neue Einrichtungen im Bereich der Kinder- und Jugendarbeit: 1967 wurde der erste Abenteuerspielplatz Deutschlands im Märkischen Viertel von Berlin eröffnet. Die Anregung für ein solches Projekt kam von englischen Sozialarbeitern, die sich zu einem Informationsaustausch in Berlin aufhielten. Die konkrete Situation der Kinder in dem damals im Bau befindlichen Stadtteil – für den hohen Anteil von Kindern und Jugendlichen an der Bewohnergesamtzahl standen keine sogenannten sozialen Folgeeinrichtungen zur Verfügung – gab Gelegenheit, erste Erfahrungen mit einem im Ausland erfolgreichen Modell zu sammeln.

Trotz erheblichen Widerständen, insbesondere älterer Anwohner, und dem Problem, die Notwendigkeit dieser Einrichtung der Öffentlichkeit deutlich zu machen, hat der erste Abenteuerspielplatz großen Anklang bei Kindern und Eltern gefunden.

Die oft umfangreichen Informationswünsche und vielfältigen Kontakte der Betreuer zu Initiativgruppen und Interessenten wuchsen in den Jahren 1970 und 1971 erheblich an, so dass die Mitarbeiter des Abenteuerspielplatzes kaum noch diese Tätigkeit leisten und die damit zusammenhängenden Anforderungen bewältigen konnten.

Aus dem Grund fanden 1971 und 1972 insgesamt drei Arbeitstagungen mit Abenteuerspielplatz-Initiativen zu gezielten Fragestellungen und Problemen pädagogisch betreuter Spielplätze statt, die zur Bildung des Arbeitskreises Abenteuerspielplätze mit einer zentralen Informationsstelle (Büro Berlin) und zur Gründung des Verbandes Berliner Abenteuerspielplatz-Initiativen e. V. führten.

Zum Jahreswechsel 1972/73 arbeiteten bereits über 100 Initiativgruppen in der Bundesrepublik und in West-Berlin an der Verwirklichung von Abenteuerspielplätzen, und 25 Projekte waren zu diesem Zeitpunkt eröffnet.

Zielsetzung

Die allgemeine Zielsetzung von Abenteuerspielplätzen muss von den Lebensbedingungen der Kinder und Jugendlichen in unserer Umwelt ausgehen: Wir wissen alle, dass die Spielmöglichkeiten der

Abenteuerspielplätze

Konzeptionelle Ansätze in der Bundesrepublik und in West-Berlin

CLAUDIUS HABICH / PIT MÖLLER



Spielplatz der «Gesellschaft für sozialen Wohnungsbau» im Märkischen Viertel von Berlin 1970!

Terrain de jeux de la «Gesellschaft für sozialen Wohnungsbau»
Märkisches Viertel, Berlin 1970.

Kinder in unserer Umwelt räumlich eingeschränkt sind; aber zur Spiel- und Kinderfeindlichkeit kommt noch das Bestreben hinzu, unseren Nachwuchs zu kanalieren, ihm letzten Endes vorzuschreiben, was sein soll, was sein darf und was nicht.

Die herkömmlichen Spielplätze, seien sie auch noch so modern, freizügig und aufwendig gebaut, ändern an dieser Misere nichts. Sie sind Reservate für Kinder, in denen sie doch nicht so spielen können, wie sie möchten. Spielgeräte lassen sich benutzen, konsumieren, aber nicht gestalten, nicht verändern. Wird verändert, was manchmal auch Zerstörung bedeuten muss, dann schreiten Erwachsene ein und finden ihre Ansichten und Vorurteile von ungezogenen Kindern bestätigt. Für sie ist Zerstörung eben nur Zerstören – nicht Veränderung, die dem Vorgang potentiell innewohnt.

Das Spielen der Kinder auf Hof, Flur und Treppen sowie das Umherstehen vor der Haustür ist streng untersagt!

Kinderspielplatz. Für Kinder unter 12 Jahren. Ruhezeiten von 13.00 bis 15.00 und ab 19.00 Uhr. Die Eltern werden auf ihre Aufsichtspflicht hingewiesen. Der Gemeindedirektor.

Die Kinder werden entwöhnt des Reizvollen, Geheimnisvollen, Unbekannten, der Gefahr, der Möglichkeit zu verändern. Untersuchungen, die die Benutzung von Kinderspielplätzen durch Kinder zum Gegenstand hatten, haben ergeben, dass die für die Kinder bereitgestellten Spielflächen keineswegs von ihnen im erwarteten Rah-

men genutzt oder gar benutzt werden. Die durch die Anlage eingeschränkte Möglichkeit an Spielen, mangelnde Differenzierung des Aktivitätenangebots, keine Möglichkeit zum Umgang mit Elementen und Materialien, wie Holz, Sand und Wasser, Feuer, Pappe usw., ferner wiederum den Eingriffen Erwachsener ausgesetzt zu sein (Eltern und fremde Personen) bedingen, dass vor allem ältere (schulpflichtige) Kinder diese Reservate nicht annehmen.

Schauen wir uns an, wo und wie die Kinder spielen: Dort, wo Erwachsene arbeiten. Baustellen, Garagen, Höfe, leere Grundstücke, Fabriken usw. sind nicht nur deshalb interessant, weil Kinder eben kaum oder nur unzureichende Spielmöglichkeiten haben – hier spielt sich ab, was wichtig ist: Die Auseinandersetzung mit der Umwelt, mit Gefahren, mit dem Alltag der Erwachsenen, der sogenannten Realität, in der auch sie leben und die sie erfahren.

Abenteuerspielplatz - Pädagogik hat hier die Aufgabe, als methodisches Vorgehen durch gezieltes Angebot von Materialien und Aktivitäten und durch Beobachtung und Reflexion von sozialen Abläufen die gesellschaftliche Lage der Kinder durchschaubar zu machen.

Abenteuerspielplätze dürfen keine Freiräume sein: Zu ihrem Selbstverständnis als letztlich pädagogische Einrichtung der «offenen» Kinderarbeit muss es gehören, Auseinandersetzungen mit und in der Umwelt zu wagen, mit dem Ziel, in ihre Gestaltung aktiv und bewusst einzugreifen, wobei Konflikte nicht vermieden, verschleiert oder unterdrückt werden dürfen, sondern mit Versuchen zur Lösung durchgestanden werden müssen.

Sie müssen dazu beitragen, heranwachsende Menschen zu befähigen, sensibel auf Vorgänge in ihrer Umwelt zu reagieren, Abläufe kritisch zu hinterfragen, und somit Verhaltensweisen fördern, die es ermöglichen, als einzelner und in der Gruppe bewusst und reflektiert zu handeln.

Pädagogische Betreuung im Lebensbereich der Kinder außerhalb der herkömmlichen Sozialisationsinstanzen ist notwendig, wenn Alternativen in der Erziehung aufgebaut werden sollen, die zur Umwandlung der Lebensbedingungen beitragen sollen.

Abenteuerspielplätze sind ein Lebensbereich für Kinder, in dem nichts vorgeschrieben werden soll.

Deshalb sind Betreuer keine Aufpasser oder Personen, deren Tätigkeit sich auf Werkzeugausgabe, handwerkliche Anleitung oder Eingreifen in Konfliktfällen beschränkt. Sie sind Berater und Freunde für die Kinder, denen sie sich nicht aufdrängen dürfen. Sie verhalten sich entsprechend den Situationen zurückhaltend, abwartend, fordernd usw. oder greifen auch ein.

«Kinder sind Menschen, die in einer Entwicklungsphase stehen, die ihr späteres Verhalten Menschen und Situationen gegenüber entscheidend prägt. Diese Sozialisierung ist noch nicht abgeschlossen, das heißt soziales Verhalten noch nicht endgültig ausgebildet.

Es geht darum, Kindern ein soziales Übungsfeld anzubieten, in dem sie, wenn sie wollen, in Ruhe gelassen werden. Sie sollen aber auf keinen Fall sich selbst überlassen bleiben, so dass, falls Kinder es für erforderlich halten (das tun sie öfter, als man zunächst glaubt), feste, langfristig vorhandene Bezugspersonen zur Verfügung stehen, die den Kindern bei ihren Sozialisationsprozessen aufgrund praktischer Erfahrungen und theoretischer Ausbildung Verhaltensalternativen ermöglichen können.» (Abenteuerspielplatz, Rowohlt Taschenbuch 1973)

Die Betreuer sollen Kindern diesen Erfahrungsspielraum geben, um sich mit ihnen über Probleme und Schwierigkeiten auseinanderzusetzen.

Funktionen der Betreuer:

1. Sie sind Identifikationsobjekte für die Kinder und müssen sich dessen bei allen Handlungen und in den unterschiedlichen Situationen bewusst sein.

2. Sie müssen in der Lage sein, Verhaltensalternativen deutlich zu machen, und zwar nicht nur durch Vermittlung von Einsichten im Gespräch, sondern wesentlich dadurch, dass sie Raum lassen für Erfahrungen.

3. Sie müssen möglichst viele Informationen über die Kinder und ihren sozialen Hintergrund sammeln und verarbeiten, so dass diese Daten dann in ihr Verhalten gegenüber einzelnen Kindern einbezogen werden können.

4. Sie sollen nicht dominieren, sondern die Kinder frei spielen lassen. Kinder dürfen andererseits nicht sich selbst überlassen sein.

5. Ihre Anwesenheit muss langfristig gesichert sein. Die Kinder müssen mit der Hilfe der Betreuer

rechnen können. Betreuer sind wichtige Bezugspersonen und Zuwendungsträger.

6. Sie achten auf die Einhaltung von Regeln, die vielleicht von den Platzbesuchern auf Versammlungen beschlossen wurden und deren Befolgung für die Existenz des Spielplatzes und für das Zusammenleben mehrerer Individuen notwendig sind, sofern diese Aufgabe noch nicht von den Kindern selber wahrgenommen werden kann (Ziel: kollektive Selbstverwaltung).

7. Sie vermitteln in Konflikten mit der Öffentlichkeit oder mit Eltern in einer Weise, dass sowohl die Existenz des Abenteuerspielplatzes

ten darf dabei nicht die spontanen oder beabsichtigten Spielinteressen der Kinder einengen.

Notwendig dazu ist, dass die Struktur und Ausstattung eines Abenteuerspielplatzes nicht unveränderbar vorgegeben ist, sondern das Gelände und das Materialangebot muss die Möglichkeit bieten, dass Kinder ihre Vorstellungen umsetzen können. Abenteuerspielplätze sollen ein wenig strukturiertes soziales Feld sein, in dem ständig verändert und umgestaltet werden kann.

Die Spielfunktionen der Verbindung von Material und Aktivität soll nachfolgend am Beispiel «Hüttenbau» umrissen werden:



«Moderne» Spielplätze sehen interessant aus – aber die Kinder können nichts mit ihnen anfangen (MV Berlin 1972).

nicht gefährdet wird, als auch die Interessen der Kinder mehr als bisher berücksichtigt und auf keinen Fall unterlaufen werden. Sie stehen letztlich auf Seiten der Kinder

Das *Materialangebot* muss vielfältig, auffindend und multifunktional einsetzbar sein, da die damit verbundenen Aktivitäten nicht als Selbstzweck zu sehen sind, sondern Medien darstellen, durch die soziale Abläufe deutlich werden. Beobachtete soziale Strukturen und Konflikte sind den Betreuern Anlass, auf Situationen und Probleme einzugehen, zu helfen, sie durchschaubar und erfahrbar zu machen und wiederum durch Aktivitäten zur Lösung beizutragen, um somit Lernprozesse bei Kindern und Betreuern einleiten zu können.

Der gezielte pädagogische Einsatz von Materialien und Aktivitä-

ten

1. Gestaltung eines eigenen Umweltbereiches;
2. Schaffen eines Entscheidungsraumes innerhalb des Projektes;
3. die Hütte vermittelt Schutz und Geborgenheit (Dunkelheit);
4. Betätigungsbedürfnis kann realisiert, Engagement an, Konzentration auf und Identifizierung mit dem Projekt können langfristig entwickelt werden;
5. ständige Weitergestaltung der Bauten und Differenzierung möglich,
6. dadurch müssen andere helfen; technische und soziale Kooperation;
7. beim Bauen entstehende Probleme und Konflikte (z.B. unsoziale Eigentums- und Besitzansprüche) führen durch Initiative von Betreuern zu Lösungen;
8. durch wechselndes Hüttenauf-

bauen und -abreissen, Planen und erneuten Bau wird das Gelände immer wieder umstrukturiert; es entstehen neue Spielmöglichkeiten, Anreize und Aktivitätsansätze. Veränderung gehört zum Spiel.

Die *Arbeit im sozialen Umfeld* erfordert eine besondere Beachtung, weil eine Reihe von Wirkungskomponenten vorhanden sind, die von außen auf einen Abenteuerspielplatz einwirken und seinen Erfolg oder Misserfolg mitbestimmen. Ein Abenteuerspielplatz kann und darf nicht als «Ghetto» oder isolierter Freiraum betrieben werden, da er mit Sicherheit durch seinen Betrieb Reaktionen bei Anwohnern und in der Öffentlichkeit provozieren wird, die seine Existenz behindern oder gar gefährden. Eine auf Analyse des Einzugsbereichs aufbauende und rechtzeitig begonnene Eltern- und Öffentlichkeitsarbeit kann zwar solche Widerstände nicht verhindern, jedoch ihre Auswirkungen auf den Abenteuerspielplatz mindern.

Ein Abenteuerspielplatz wird Widerstände und Gegner erfahren; denn nicht nur ältere Menschen sind lärmempfindlich, wobei Lärm dann als besonders störend begriffen wird, wenn er als vermeidbar gilt:

Von den Überlegungen zur Eltern- und Öffentlichkeitsarbeit wird es wesentlich abhängen, inwieweit die Massnahmen der Gegner auf das Projekt einwirken.

So sollten bereits vor der Eröffnung eines Abenteuerspielplatzes die Einwohner des Stadtteils – insbesondere die Anlieger –, Institutionen, Organisationen und Interessengruppen über Einzelheiten des beabsichtigten Projektes nicht nur informiert werden, sondern Diskussionen über die Situation der Kinder in unserer Umwelt und die pädagogische Bedeutung des Projektes sollen zur Auseinandersetzung mit Problemen in der Gesellschaft führen.

Je nach den Voraussetzungen und aktuellen Umständen sollten Artikel und Berichte in der Tages- und Lokalpresse veröffentlicht werden und sollte zu Informationsveranstaltungen (mit Dias und Filmen) durch Flugblätter, Hauswurfsendungen und Plakate eingeladen werden. Auch Besuche bei Anwohnern und Kontaktaufnahme zu Lehrern der Schulen, Kindergärtnerinnen und anderen im Sozialbereich tätigen Personen sind denkbar und sollten Handlungsschritte der Öffentlichkeitsarbeit sein.

Die Elternarbeit darf sich nicht auf lockere Kontakte oder formale Elterntreffen (Elternabende) beschränken; Elternarbeit sollte versuchen, die Erwachsenen in das Geschehen auf dem Abenteuerspielplatz einzubeziehen, ohne dass sie wieder reglementierend und katalogisierend auf die Kinder einwirken. Dieses Einbeziehen kann über persönliche Kontakte, Gespräche über aktuelle Vorfälle und Probleme eingeleitet werden.

Die negative wie positive Wirkung und die Ausstrahlung eines solchen Projektes auf andere Initiativen hängen auch wesentlich von seinem Verhältnis zur Umwelt ab: Wer aktive oder passive Unterstüt-

zung des Abenteuerspielplatzes erreichen kann und ihr eine dauerhafte Qualität zu geben versteht, wird in kritischen Phasen auf dieses Potential von Sympathie zurückgreifen können.

Zielgruppen der Öffentlichkeitsarbeit sind:

Betroffene (Kinder, Eltern, Abenteuerspielplatz-Initiativen, Eltern-Kinder-Gruppen, Bürger-Initiativen, Stadtteilgruppen), weil sie unter den Folgen unzureichender Spielmöglichkeiten leiden.

Pädagogen (Lehrer, Erzieher, Sozialarbeiter, Kindergärtner, Fürsorger, Dozenten, Gemeinwesenarbeiter...), weil sie die Fachleute sind, die in unterschiedlichen Be-

reichen sekundäre Lernprozesse einleiten.

Architekten (Planer, Soziologen, Gartenbauarchitekten, Landschaftsarchitekten, Spielgerätemacher...), weil sie mitverantwortlich sind für die augenblickliche Spielmisere und weil sie Besseres machen müssen, wenn sie den eigenen Ansprüchen und den Erwartungen der Betroffenen gerecht werden wollen.

Behörden (Gemeindeverwaltungen, Länder- und Bundesbehörden mit den jeweiligen Unterabteilungen), weil sie grösster Geldgeber sind und bisher ihrem öffentlichen Auftrag nicht nachgekommen sind.

Wohnbaugesellschaften und

Bauherren, weil sie noch nicht für die Betroffenen bauen.

Politiker, weil sie für sich in Anspruch nehmen, die Betroffenen zu vertreten und sich für deren Interessen einzusetzen. Sie tun es bisher kaum oder zumindest unzureichend!

Verbände (Kinder- und Jugendverbände, Verbände der freien Wohlfahrt) und Kirchengemeinden, weil sie potentielle Träger solcher Spielplatzmodelle sind.

Multiplikatoren (Erwachsenenbildungs-Einrichtungen, Volkshochschulen, Presse, Funk und Fernsehen...), weil sie informieren und Meinungen, Einstellungen und Entscheidungen beeinflussen. ●

Kosten dieses aufwendigen Spielgeländes 1 Million DM! Aber können Kinder mit Ästhetik spielen? (MV Berlin 1972)

Le prix de ce terrain est élevé: 1 million de marks! Mais, les enfants savent-ils jouer avec de l'esthétique? Märkisches Viertel, Berlin 1972.



Les places de jeux d'aventure sont une institution relativement récente en République fédérale d'Allemagne et à Berlin-Ouest, dans le domaine de l'éducation des enfants et des adolescents. Le premier terrain de cet espèce en Allemagne a été ouvert en 1967 au Märkisches Viertel de Berlin. La suggestion fut faite par des assistants d'un service social anglais qui se trouvaient en séjour à Berlin pour un échange d'informations. La situation effective de la jeunesse dans ce quartier, alors en construction – aucune des institutions sociales n'était en place malgré la proportion élevée d'enfants et d'adolescents par rapport au nombre total d'habitants – donnait l'occasion d'appliquer ici les expériences acquises dans une réalisation couronnée de succès à l'étranger. Malgré de sérieuses résistances de la part des habitants d'un certain âge, et en dépit des difficultés qu'il y avait à faire admettre au public la nécessité de cet aménagement, le premier terrain a été accueilli avec beaucoup de satisfaction par les enfants et les parents.

Les demandes d'informations émanant de groupes intéressés, adressées aux promoteurs, ainsi que les contacts auxquels ces derniers devaient se prêter, devinrent si nombreux pendant les années 1970 et 1971 que les collaborateurs du terrain de jeux sont aujourd'hui encore à peine en mesure d'assumer leur activité.

C'est pourquoi, en 1971 et 1972, trois séances de travail furent organisées avec des initiatives pour des places de jeux d'aventure afin de traiter des questions et problèmes spécifiques relatifs à des terrains se trouvant sous contrôle pédagogique. Ces séances aboutirent à la formation du groupe de travail «Place de jeux d'aventure» et à la création d'un Bureau central d'informations (Bureau de Berlin) et du «Syndicat des promoteurs de places de jeux d'aventure de Berlin».

A la fin de l'année 1972, on comptait plus de 100 groupes en République fédérale et à Berlin-Ouest qui étudiaient des places de jeux d'aventure et 25 projets étaient en chantier.

But poursuivi

La fonction des places de jeux d'aventure découle des conditions de vie actuelles imposées aux enfants et adolescents par leur entourage. Nous savons tous que, dans notre société, les possibilités de

Places de jeux d'aventure

Début de conceptions en République fédérale d'Allemagne

jouer sont limitées par le manque de place; outre l'animosité que suscitent le jeu et la jeunesse, on constate une tendance à tenir en laisse les jeunes et à leur prescrire ce qui se fait et ne se fait pas.

Les terrains de jeux conventionnels, aussi modernes et luxueux soient-ils, n'apportent aucun remède à cette situation. Ce sont des «réserves» d'enfants, dans lesquelles ces derniers n'osent pas jouer comme ils l'entendent. Les jouets et autres engins de jeux peuvent être utilisés ou détruits, mais non créés ou transformés. S'ils sont transformés tout de même, les adultes interviennent. Leurs opinions et préjugés sont souvent dénoncés par les répliques d'enfants insolents.

«Il est strictement interdit aux enfants de jouer dans la cour, les vestibules et les escaliers ainsi que de se tenir devant la porte d'entrée» «Place de jeux pour enfants: Réservée aux enfants de moins de 12 ans. Jeux interdits de 13 h. à 15 h. et dès 19 h. Les parents sont rendus attentifs à leurs devoirs de surveillance. Le Conseil municipal.»

On fait perdre aux enfants le goût du charme, du mystère et de l'inconnu, le sens du danger, de la possibilité même de la transformation. Il ressort d'enquêtes sur l'occupation des places ou terrains de jeux conventionnels, aménagés pour les enfants que ces installations n'étaient, de loin, pas utilisées dans la mesure espérée ou même pas utilisées du tout. Les restrictions au jeu imposées par l'aménagement, la diversification insuffisante des activités proposées, l'impossibilité du contact avec la nature et les matériaux tels que le bois, le sable et l'eau, le feu, le carton, etc. et le fait d'être surveillés par des adultes (parents ou

personnes étrangères) aboutissent au refus de ces «réserves», surtout par les enfants plus âgés (en âge de scolarité). En réalité les enfants jouent là où les adultes travaillent!

Chantiers, garages, cours de maisons, terrains vagues, fabriques, etc. sont intéressants non pas parce que les enfants ne disposent pas d'autre possibilité pour jouer ou que ces possibilités sont insuffisantes, mais parce que de tels lieux voient la confrontation avec le milieu, avec des dangers, avec le train-train quotidien des adultes; c'est la réalité, dans laquelle les enfants vivent, dont ils font l'apprentissage.

La pédagogie des places de jeux d'aventure a pour tâche de rendre perceptible la situation sociale de l'enfant en lui offrant des matériels et des activités qui lui sont destinés et qui permettent l'observation et l'étude de son comportement social.

Les places de jeux d'aventure ne doivent pas être des espaces libres. S'ils doivent être considérés comme une institution pédagogique facilitant le travail «libre» de l'enfance, il faut que la jeunesse puisse y affronter son environnement avec l'intention d'intervenir de façon active et consciente pour le façonner. Les conflits qui peuvent en découler ne doivent pas être évités, masqués ou étouffés, mais au contraire surmontés par la recherche de solutions. Ces terrains doivent aussi contribuer à rendre la génération montante capable de réagir avec sensibilité aux événements survenant dans leur entourage, de méditer sur les évolutions et, par conséquent, d'encourager un comportement qui permette d'agir en toute connaissance de cause et après réflexion, soit comme individu isolé, soit en groupe.

L'enfance a besoin d'autres apports pédagogiques outre les institutions sociales conventionnelles, pour que puissent être élaborées des alternatives qui contribueront à la transformation des conditions de la vie. Les places de jeux d'aventure constituent une tranche de la vie des enfants, durant laquelle rien ne doit être prescrit. C'est pourquoi les animateurs ne sont pas des surveillants ou des individus, dont l'activité s'épuise à distribuer des outils, à donner des instructions sur la manutention ou à intervenir en cas de conflits. Ils sont des conseillers et des amis des enfants, auxquels ils ne doivent pas s'imposer. Ils se comportent, au gré des situations, de façon réservée, en faisant des suggestions, etc.

«Les enfants sont des hommes qui se trouvent dans une phase de développement dont dépend dans une mesure décisive leur comportement ultérieur à l'égard de leur prochain et des situations auxquelles ils devront faire face. Cette socialisation n'est pas encore accomplie.

Il s'agit de mettre à la disposition des enfants un terrain d'exercice dans lequel ils sont libres, s'ils le désirent. Les jeunes ne doivent, cependant, en aucun cas être livrés à eux-mêmes. C'est pourquoi, si des enfants le tiennent pour indispensable (ils le font plus souvent qu'on le croit de prime abord), des personnes de confiance sont à leur disposition pour leur faire découvrir des alternatives de comportement, grâce à leur expérience pratique et à leur formation théorique.» (Places de jeux d'aventure. Livre de poche Rowohlt 1973.)

Les animateurs doivent laisser cette marge à l'acquisition d'expériences par les enfants, afin de pouvoir discuter avec eux des problèmes et vicissitudes de la vie.

Fonction des animateurs

1. Ce sont des êtres avec qui les enfants s'identifient. Ils doivent en être conscients dans toutes leurs actions et dans les situations les plus diverses.

2. Ils doivent être en mesure de résoudre les alternatives de comportements, et cela non pas au moyen de jugements émis à l'occasion d'une conversation, mais essentiellement en recourant aux expériences.

3. Ils doivent recueillir et assimiler le plus d'informations possible sur les enfants et leur arrière-plan

social pour tenir compte de ces données dans les attitudes qu'ils prendront à l'égard de certains de ces enfants.

4. Ils ne doivent pas dominer, mais laisser les enfants jouer librement. D'autre part, les enfants ne sauraient être laissés à eux-mêmes.

5. Leur présence doit être assurée pour une longue durée. Les enfants doivent pouvoir compter sur l'assistance des animateurs. Ces derniers sont des personnages importants, dispensateurs d'aide et assistance.

6. Ils veillent à l'observation de règles qui peuvent avoir été établies au cours d'une assemblée. Du respect de ces règles dépendent parfois l'existence du terrain de jeu et la cohabitation harmonieuse de plusieurs individus (but: auto-administration collective).

7. Ils servent de médiateurs à l'occasion de conflits avec le public ou avec des parents pour sauvegarder l'existence du terrain de jeux et pour que les intérêts des enfants soient respectés mieux encore que précédemment. Les animateurs sont, en fin de compte, les représentants des enfants.

Le matériel disponible qui est varié doit exister en quantité suffisante pour que les activités qui lui sont liées ne paraissent pas être une fin en soi, mais au contraire représenter des intermédiaires par lesquels les relations sociales sont mises en évidence. Les structures sociales et les conflits qui en découlent fournissent l'occasion aux animateurs d'aborder les situations et problèmes, d'aider à les rendre clairs et perceptibles, de contribuer à leur solution, par le truchement d'activités dirigées. Ainsi se constitue le processus d'apprentissage aussi bien chez les enfants que chez les animateurs.

L'emploi de matériaux et d'activités à des fins pédagogiques dirigées ne doit pas restreindre l'intérêt que portent les enfants au jeu. A cette fin, il est nécessaire que la structure et l'équipement d'une place de jeux d'aventure ne soient pas immuables. Au contraire, la configuration du terrain et le matériel doivent offrir aux enfants toute latitude de transposer leurs conceptions dans des faits. Les places de jeux d'aventure doivent être un champ social peu structuré, qu'il est loisible de transformer et de réorganiser en permanence.

Prenons par exemple la construction d'une cabane.

1. Choix et organisation d'un milieu particulier.

2. Création d'un centre de décisions au sein du projet.
3. La cabane offre protection et sécurité (obscurité).
4. Le besoin d'activité s'y concrétise. Le projet permettra à chacun une identification surtout si l'on prévoit une réalisation à long terme.
5. Transformations continues des bâtiments et différenciations sont possibles.
6. L'aide de tiers est ainsi nécessaire: coopération technique et sociale.
7. Les problèmes et conflits s'élèvent au cours de la construction (p. ex.: revendications asociales de possession et de propriété)

son existence. Une place de jeux d'aventure rencontre de la résistance et de l'opposition, car les personnes âgées sont sensibles au bruit qui est considéré comme particulièrement gênant.

Il faudra trouver les arguments pour agir sur l'opinion.

C'est pourquoi, il ne suffit pas que les habitants du quartier – en particulier les futurs riverains du terrain de jeux – des institutions, organisations et groupements d'intérêts soient informés des détails du projet envisagé. Encore faut-il que des discussions sur le rôle des enfants dans notre milieu et sur l'importance pédagogique d'une telle action provoquent des débats

adultes sur ce qui se passe dans le terrain de jeux. Cet intérêt peut être éveillé par des contacts personnels, des discussions sur des événements et problèmes d'actualité.

L'effet positif et négatif et le rayonnement d'un tel projet sur d'autres initiatives dépendent aussi essentiellement du rapport qui existe avec l'entourage. Celui qui réussit à obtenir un soutien actif ou passif du terrain de jeux et qui sait donner à cet appui une qualité durable pourra, dans les moments critiques, avoir recours à ce potentiel de sympathie. Les groupements à toucher pour influencer l'opinion sont:

les personnes concernées (enfants, parents, initiateurs de terrains de jeux, groupements de parents et d'enfants, associations de citoyens, groupements de quartiers) car ils sont défavorisés par la pénurie de possibilités de jouer,

les pédagogues (instituteurs, éducateurs, instituteurs d'école maternelle, assistants sociaux, professeurs, ouvriers communaux...) parce qu'ils sont les experts qui, dans des domaines différents, se situent au deuxième stade de l'instruction,

les architectes (planificateurs, sociologues, architectes paysagistes, fabricants de matériaux de jeux...) parce qu'ils sont co-responsables de la situation actuelle et qu'ils doivent faire un effort s'ils veulent satisfaire les espoirs des couches de population concernées,

les autorités (administrations municipales, autorités régionales et fédérales par leurs départements compétents) parce qu'elles sont les plus fortes dispensatrices de subides et qu'elles ont jusqu'à présent négligé les devoirs de leurs charges,

les sociétés immobilières et les entrepreneurs parce qu'ils ne construisent pas encore pour les locataires,

les politiciens parce qu'ils revendiquent la représentation et la défense des intérêts des gens concernés,

les associations (associations d'enfants et de jeunesse, associations de bien public) et paroisses parce qu'ils sont les agents potentiels de tels terrains de jeux,

les agents de diffusion (institutions de formation des adultes, universités populaires, la presse, radio et télévision...) parce qu'ils informent et influencent les opinions, les attitudes et les décisions.



ASP: Umgang mit Elementen:
Wasser, Sand, Büsche, Spaten, Kanäle,
Dämme... An der Gestaltung des
Kanalsystems helfen viele Kinder mit –
soziale Abläufe werden sichtbar. (ASP
im MV, Berlin, 1971)

Terrain pour jeu libre ou spontané:
Contacts avec les éléments de la réalité:
eau, sable, buisson, bêches, canaux,
digues... Plusieurs enfants participent à
la création du système de canaux – des
évolutions sociales se font jour (terrain
pour jeux spontanés, quartier brande-
bourgais, Berlin 1971).

trouveront leur solution grâce au concours des animateurs.

8. En construisant et démolissant alternativement la cabane, en aplaniissant et rebâtissant, le terrain est continuellement restructuré. De nouvelles possibilités de jeux s'offrent, de nouvelles impulsions se font jour. La transformation fait partie du jeu.

Le travail, dans un climat de socialisation, exige une attention particulière, car il y a une quantité de facteurs qui agissent sur la place de jeu et contribuent à son succès. Un terrain pour jeux spontanés ne doit pas être exploité comme un

d'opinions sur les problèmes de la société.

Selon les conditions et circonstances du moment, des articles et des rapports seront publiés dans la presse quotidienne et locale, des invitations à participer à des séances d'informations (avec diapositives et films) seront lancées par tracts, distribution de documentation à domicile et affiches. Des visites personnelles aux riverains et des prises de contact avec des institutions, institutrices d'écoles maternelles et autres personnes actives dans le secteur social peuvent aussi constituer une partie du travail de l'opinion.

L'action sur les parents ne doit pas se limiter à des contacts lâches ou à des réunions pour la forme (soirées d'informations). Elle devrait tendre à éveiller l'intérêt des