

**Zeitschrift:** Wohnen

**Herausgeber:** Wohnbaugenossenschaften Schweiz; Verband der gemeinnützigen Wohnbauträger

**Band:** 65 (1990)

**Heft:** 7-8: Spielplätze, Aussenräume

**Artikel:** Vom Spielplatz zum spieltauglichen Wohnumfeld

**Autor:** Wettstein, Felix

**DOI:** <https://doi.org/10.5169/seals-105755>

#### 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:** 22.02.2026

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

Von Felix Wettstein

# Vom Spielplatz zum spieltauglichen Wohnumfeld

**Bei Wohnüberbauungen müssen ab einer Mindestzahl an Wohneinheiten gemäss kantonalen Baugesetzen «Kinderspielplätze» errichtet werden. Tatsächlich lassen sie sich in praktisch allen Siedlungen finden, die Schaukel-Rutschbahn-Kletterturm-Sandkasten-Plätze. Blos gespielt wird nicht unbedingt auf ihnen, sondern oft an ganz anderen Orten in der Umgebung der Häuser. Auch auf der Strasse.**

Kinder spielen dort, wo das Leben stattfindet, wo etwas «los» ist. Ihre Spiele sind sehr oft Abwandlungen des Alltagsgeschehens. Deshalb sind Hauseingänge beliebte Spielorte, denn dies bedeutet: sehen und gesehen werden. Deshalb sind Verbindungswege, Trottoirs oder Erschliessungsstrassen beliebte Spielbereiche, denn sie lassen die grosse Welt der Mobilität im kleinen nachempfinden. Deshalb sind, wenn vorhanden, die Vorplätze von Gewerbebetrieben oder Baustellen beliebte Aufenthaltsorte. Und die Erwachsenen? Wenn sie den Mut überhaupt noch finden, den wohnungsnahen Aussenraum zu nutzen: zum Verweilen, zum Plaudern, zum Spielen. Es sind dieselben Orte wie diejenigen, die auf Kinder einladend wirken: kleine, abgegrenzte und doch offene Bereiche in einem fein gegliederten Gelände.

Besonders Kinder bespielen grundsätzlich alles, auch das, was nicht fürs Spiel gedacht und angebracht wurde. Treppe, Geländer, Mäuerchen, Teppichklopftangen (trotz Spannteppichen haben sie also noch ihre Berechtigung!), Container, die fensterlose Wand seitlich der Garage usw. Ob eine Wohnumgebung spielfreundlich ist oder nicht, hängt weniger von der Ausstattung mit Spielgeräten als vielmehr von der Einstellung der Bewohner/-innen und der Verwaltung ab. Toleranz – oft gefordert – genügt nicht, denn sie kann gepaart sein mit Gleichgültigkeit. Wo Erwachsene jedoch ein aktives Interesse für ihr Wohnumfeld entwickeln, wo sie es selber zu nutzen beginnen, wo sie sich freuen ob jeder spielerischen Zweckenfremdung, da wird auch gespielt.

## Ein gemeinsamer Prozess

Das bedeutet nun nicht, dass keine gestalterischen Verbesserungen möglich wären, die das Wohnumfeld spielfreundlicher machen. Im Gegenteil: Vielen bestehenden Siedlungen würde eine abwechslungsreichere Gestaltung des Aussenraumes gut tun. Dieser Prozess sollte zu einem gemeinsamen Projekt von An-

wohnenden und der Verwaltung werden. Entscheidend ist als erstes, dass eine gemeinsame Zielsetzung gefunden und zwecks späterer Überprüfung festgehalten wird.

**Beispiel für eine Zielsetzung:**  
*Wir wollen Spiel- und Begegnungsmöglichkeiten für alle Generationen schaffen. Wir beziehen das ganze Wohnumfeld einschliesslich angrenzender Strassen in den Gestaltungsprozess mit ein. Dieser Prozess soll nie ganz abgeschlossen sein. Die gegenwärtige Projektphase ist auf einen Zeitraum von fünf Jahren angelegt.*

Bevor mit der Planung begonnen wird, ist es von entscheidender Bedeutung, die folgenden Arbeitsschritte deutlich voneinander zu trennen: 1. Bestandesaufnahme: Wo wird heute wie gespielt? 2. Gliederung des Geländes in einzelne Bereiche. 3. Die Bereiche gestalten und verfügbar machen.

## Bestandesaufnahme

Jede Wohnumgebung wird irgendwie genutzt. Einzelne Orte, Ecken, Plätze haben schon heute ihren ganz spezifischen Charakter. Die Bewohner/-innen eignen sich ihre Umwelt gemäss diesen vorhandenen Möglichkeiten an. Wenn nun eine Bestandesaufnahme gemacht wird, stellt sich die Frage nicht spezifisch nach Spiel, sondern ganz generell nach den Tätigkeiten und insbesondere nach den präzisen Orten, an denen diese in Erscheinung treten. Es lohnt sich, diesen Fragen genau nachzugehen und die Antworten zu formulieren. Die besten Auskünte können jene geben, die den Platz selber benutzen. Dazu gehören die Kinder. Erwachsene sollten ihnen als Stauende und Interessierte begegnen, nicht als Wissende.

- Wo trifft man sich? Wo sind typische Begegnungsorte und -ecken, an denen Kinder und/oder Erwachsene verweilen? Wo bei Regenwetter, wo bei sehr heissem Wetter?
- Wie verlaufen die wichtigsten Verbindungen und Durchgangswege, wo sind Abkürzungen, Verzweigungen und Kreuzungen? Was passiert auf diesen Wegen außer «gehen» (z.B. Velofahren, Rollbrett, Kreidespuren von Hüpfspielen, Gummitwist, Fangis, Boccia, Abstellplatz für...)?
- Welche Spiele sind zu beobachten? Wenn gerade nicht gespielt wird: Welche Spielspuren sind zu sehen (herumliegende Sachen zum Spielen, Lücken in der Hecke, Farb- und «Dreck»-Spuren, erkletterte Bäume usw.). Wird «Versteckis» gespielt? Wo und wie zahlreich sind die guten Verstecke?
- Ist Wasser verfügbar (Hahn, Brunnen, Teich, Bach)? Wozu wird es genutzt: Garten spritzen, Auto waschen, Bassin, spielen im Sand, stauen, spritzen, trinken usw.? Wo wird Feuer entfacht? Was passiert mit dem Herbstlaub? Werden Blumen gepflückt?
- Was ist verboten? Weshalb? Welche unausgesprochenen, aber wohlbekannten Verbote gibt es? Wer kann Verbote erlassen und aufheben?

## Das Gelände gliedern

Die Bestandesaufnahme macht deutlich, dass das gesamte Umgelände in einzelne Bereiche aufgeteilt werden kann, welche je eigene Qualitäten aufweisen. Zum Teil haben diese Bereiche keine scharfen Grenzen, sondern können sich überlagern. In einem Grundrissplan werden sie am besten mit grob umrissenen Kreisen/Ovalen eingezeichnet und nummeriert. Wenn nun alle Bereiche im Sinne der folgenden Liste charakterisiert werden, muss vermieden werden, jedem Bereich eine klare Bestimmung zuzuschreiben. Die Flächen und Räume der Wohnumgebung sollen nicht monofunktional, sondern mehrdeutig sein. Dank der Benutzung werden sie erst «gedeutet». Oft ist die Ausscheidung solcher Bereiche gar nicht einfach, weil der Aussenraum praktisch ungegliedert ist: eintöniges Abstandsgrün, Parkflächen, flache Dekkel über Tiefgaragen, grossflächige Handbepflanzung ohne Zutritt usw. Hier

Weiterführende Unterlagen:  
 Infoblatt Spiel: Gestaltung von Spielbereichen im Freien.  
 Bezug: Pro Juventute, Freizeit, Postfach, 8022 Zürich.  
 Das BeiSpielplatz-Buch. Von Tobias Brügger, Louise Voellmy. Verlag Pro Juventute, Zürich. Bezug: Buchhandel.

muss Abhilfe geschaffen werden. Verschiedene Bereiche sind überhaupt erst zu bilden, was am besten möglich ist mit Hecken, Hügeln, gegeneinander abgestuften Niveaus oder zumindest mittels Wechsel des Bodenbelags. Zäune eignen sich schlecht, da sie eine starre Abgrenzung suggerieren, jedoch optisch den Raum kaum gliedern. Keine Angst vor den Kosten beim Einsatz solcher Gliederungselemente! Vielleicht müssen Asphaltflächen aufgebrochen, Terrainverschiebungen vorgenommen oder Pflanzen ausgerissen werden. Es zahlt sich aus.

### Bereiche gestalten

Aus der Charakterisierung der Bereiche ergeben sich die Nutzungsideen, welche wie erwähnt nicht eindimensional und endgültig sein sollten. Es gibt fast unzählige Möglichkeiten, die Bereiche zu gestalten. Ein paar Beispiele sollen dies illustrieren.

Ein flacher, auf zwei Seiten abgeschlossener, windgeschützter Bereich mit ruhiger Nachbarschafts Nutzung, aber direkt neben dem Fussweg, wird als Sitzplatz ausgewählt. Zwei Tisch-Bank-Gruppen stehen im Freien, eine weitere soll unter ein zu erstellendes Dach (Seitenwände offen) kommen: für Regen- und Hitzezeiten. Boden: festgewalzter, mergeliger Kies. Ein Dreieck am Rande der Parzelle, leicht geneigt, gegen die Strasse durch eine undurchdringliche Hecke abgeschirmt, wenig frequentiert, wird vollständig mit verschiedenen Büschen bepflanzt, damit sich Unterschlüsse und Labyrinth ergeben. Mit dem Hauswart wird abgesprochen, dass dieser Bereich völlig sich überlassen bleibt.

Eine Senke, meist im Baumschatten, daneben eine flache, sonnige, an einen Hügel grenzende Wiese: der Ort für künftige Sand- und Wasserspiele. Am Hügelfuß der offen auslaufende Sandhaufen; Wasseranschluss, Stufenbrunnen; Lehm und grosse runde Steine in der Senke, in welche das Wasser überlaufen kann.

Erschliessungsstrasse, Sackgasse, auf der einen Seite eine Stützmauer, auf der anderen die Hauseingänge. Zwischen zwei Einbuchtungen wird ein Spielfeld aufgemalt. Am Strassenrand Stützen mit Ösen zum Spannen der Seile über Kopfhöhe. Aus einfachen Mitteln konstruiert: Hockeytor und kleine Rollbrettrampen

Siedlung: ..... Ort: .....  
 Umgebungsbereich Nr.: .....

#### Charakterisierung:

- Form und ungefähre Grösse (Länge/Breite): .....
- benachbarte Bereiche bzw. Gebäude
- flach oder coupiert oder geneigt
- erhöht – abgesenkt
- Bodenbedeckung (Hartbelag, Oberboden, Kies, Kriechpflanzen...)
- sonnig – schattig; unter freiem Himmel – überdacht
- windausgesetzt – windgeschützt
- lärmige – ruhige Nachbarschaft
- lärmempfindliche – unempfindliche Nutzung
- durchlässig – abgegrenzt gegenüber Umgang
- stark – schwach frequentiert
- Besonderheiten

(beides neben dem Windfang der Eingangstüre aufbewahrt).

Oft begangener Weg zwischen den Gebäuden, teilweise flach, teilweise über eine Hangstufe führend. Parallel zum Weg entstehen «Routenvarianten» mit Balanciermäuerchen, Pfählen oder Steinquadern in Abständen (im flachen Teil) und eine Rutschbahn (über den Abhang hinunter).

Dieses letzte Beispiel verdeutlicht, wann und wo es sinnvoll sein kann, Spielgeräte einzusetzen. Sie sollen einen zusammenhängenden Spielablauf unterstützen und bereichern. Deshalb ist jede Rutschbahn im flachen Gelände überflüssig. Ein Kletterturm auf dem tieferen Niveau bringt keinen Überblick, attraktiv ist er jedoch auf dem höchsten Punkt des Hügels. Zwischen alten, starken Bäumen ist eine breite Hängematte oder ein «Tarzanseil» mindestens so spannend wie eine konventionelle Schaukel. Und alle diese Dinge sind nicht für die Ewigkeit gemacht. Sie müssen zeitweise wieder abgeräumt und nach ein paar Saisons ersetzt werden. Deshalb ist der Gestaltungsprozess eine Daueraufgabe.

### Sicherheit und Risiko

Risiken gehören zum Spiel wie zum Leben auch. Der Umgang mit Gefahren ist selber ein Spiel. Es ist unmöglich und unsinnig, ein gefahrenfreies Spielgelände anlegen zu wollen. Als allgemeine Regel gilt: Alle Gefahrenmomente, die von den spielenden Kindern nicht als solche erkannt werden können, sind zu vermeiden.

Dass jemand beim Klettern auf den Baum oder den Turm hinunterfallen kann, ist einsichtig. Der Sturz ist auch nicht das Problem, sondern der Aufprall (auf vorstehenden Kanten oder Beton). Spielelemente und -geräte an sich sind nicht gefährlich, sondern höchstens die Art und Weise, wie sie plaziert sind oder wie sich Spielabläufe in die Quere kommen. Wenn an verankerten Geräten Unfälle passieren, haftet der Grundeigentümer nur, wenn unsachgemäß installiert oder mangelhaft gewertet wurde. Sonst sind Unfälle eben keine Haftfälle.

Eine «Sicherheitsfrage» ganz besonderer Art ist diejenige nach den Finanzen. Es dürfte klar geworden sein, dass eine spieltaugliche Wohnumgebung nicht mehr, aber auch nicht weniger kostet als eine lebensfreundliche Außenraumgestaltung insgesamt. Der ganze Außenraum ist auch Spielraum. Terraingestaltung, Drainage, Wasseranschluss, Bodenbedeckung, Bepflanzung und Wegnetze sind die wichtigsten Budgetposten. Für die Umgebungsgestaltung müssen regelmässig Aufwendungen budgetiert werden, welche für Unterhalt, Materialersatz und Ideenvielfalt einzusetzen sind. Dafür wird Miete gezahlt! Die Bereicherung einer Siedlung im Sinne besserer Spielmöglichkeiten darf deshalb keine Rechtfertigung für einen Mietzinsaufschlag sein. Ein spieltaugliches Wohnumfeld ist kein Luxus, sondern Standard.

Felix Wettstein, Fachmitarbeiter für Freizeitfragen bei Pro Juventute