



Architektur – ein Abenteuer für Kinder

Eine Veröffentlichung der Spiellandschaft Stadt e.V., München 2006

Autorin Dipl.-Ing (Fh) Anna Bauregger

Bezug: Spiellandschaft Stadt e.V.

Ergänzende Texte

Architektur – ein Abenteuer für Kinder

Eine Veröffentlichung der Spiellandschaft Stadt e.V., München 2006

Autorin Dipl.-Ing (Fh) Anna Bauregger

Liebe Leser/-innen,

Die folgenden Seiten sind ergänzende Texte zur oben genannten Veröffentlichung, die leider in der gedruckten Version keinen Platz mehr fanden. Es handelt sich im ersten Teil S.3-10 um Hintergrundinformationen, die zum tieferen Verständnis der dargestellten Arbeit beitragen können, im zweiten Teil S.11-16 um einige zusätzliche praktische Tips und daran anschließend finden sie einen kleinen Pressespiegel.

Ich wünsche ihnen viel Vergnügen bei der Lektüre.

Falls sie einen Kommentar, Lob oder Kritik zur gesamten Veröffentlichung anbringen möchten, würde ich mich über eine Rückmeldung unter anna.bauregger@cybe.de freuen.

Das oben genannte Buch richtet sich in erster Linie an Lehrer und Pädagogen, die im außerschulischen Bereich tätig sind, und an pädagogische Einrichtungen, die mit Kindern und Jugendlichen arbeiten. Es ist aber ebenso hilfreich für Architekten, die pädagogisch mit Kindern arbeiten wollen.

Wir beschreiben darin unsere Architekturprojekte der Jahre 1999-2004, die als Modellprojekte der Arbeitsgemeinschaft Spiellandschaft Stadt, München im Spielhaus am Westkreuz und im Offenen Kindertreff Wiesenanger mit Kindern im Alter von 5–13 Jahren durchgeführt wurden.

In Teil I des Buches wird Architektur als pädagogisches Thema in seinen Möglichkeiten, Zielen und Anwendungen umrissen.

In Teil II und III finden sie genaue Projektbeschreibungen, die sie auch für ihre eigene Arbeit verwenden können, und viele praktische Tipps, welche aus unseren Erfahrungen in den Projekten resultieren.

Einen Rückblick auf die Projekte stellt Teil IV des Buches dar, und im Anschluss daran werden ihnen in Teil V hilfreiche Informationen und Daten angeboten.

Einige ergänzende Kapitel zum Buch finden sie unter „www.spielandschaft.de -> Infos für Erwachsene -> Eigene Veröffentlichungen“ im Internet. Dort werden die pädagogischen und fachlichen Grundlagen des Projektes, also die Spielpädagogik, die Kulturpädagogik und die Architektur kurz erläutert. Ebenso finden sie dort eine detaillierte Beschreibung einsetzbarer Arbeitsmaterialien und –techniken aus der Architektur.

Im Text werden die männlichen und weiblichen Formen der leichten Lesbarkeit halber abwechselnd verwendet. Gemeint sind in jedem Fall immer Frauen und Männer.

Herausgeberin:

Evelyn Knecht, Pädagogin M.A., Koordinatorin Arbeitsgemeinschaft Spiellandschaft Stadt

Autorin:

Anna Bauregger, Dipl.-Ing(Fh) Fachbereich Architektur, Schreinerin, Kulturpädagogin

Mitautorinnen:

Bettina Laucke, Grundschullehrerin, Leitung Spielhaus am Westkreuz, Spiellandschaft Stadt e.V.
Katja Lütke-meier, Dipl. Pädagogin, Pädagogische Leitung Offener Kindertreff Wiesenanger, Diakonie Hasenberg e.V.

Grundlagen

In den im Buch „Architektur – ein Abenteuer für Kinder“ vorgestellten Architekturprojekten gelingt es durch die Verbindung von Architektur, Kunst, Kreativität und Spiel einen Rahmen zu schaffen, in dem die teilnehmenden Kinder und Jugendlichen auf spielerische Weise wichtige Erfahrungen sammeln. Gerade die Kombination architektonischen Sachverstands mit Methoden der Kultur- und Spielpädagogik schafft das große Potenzial dieser Projektform.

In folgender Übersicht soll daher kurz auf die wichtigsten Elemente der Kultur- und Spielpädagogik sowie etwas ausführlicher auf die Architektur eingegangen werden

Spiel und Spielpädagogik

Spielen ist die ureigenste Weltaneignungs- und Lernform der Kinder. Sie wird als die „besondere Kultur der Kinder“¹ bezeichnet.

Spielend erwerben Kinder im außerschulischen Bereich einen Großteil ihrer Kompetenzen, die sie als „Jugendliche an der Schwelle zum Berufsleben besitzen (...) der Faure-Bericht spricht von 80%“.² Spielen ist die entscheidende Form effektiven Lernens, und die Zauberworte dazu heißen: Spaß, Freiwilligkeit und eigenes Interesse.³

„Spielen bedeutet Fantasie, Aktivität und Freiheit in Selbstverantwortung

Spielen ist experimenteller Umgang mit allem. Dabei ist Kreativität und Fantasie in Aktion. Ohne Eigenaktivität geht es nicht. Spielen trainiert den „Möglichkeitssinn“, lässt Freiheiten erfahren und macht auch noch Spaß. Kinder sollen dabei weitgehend und „partizipativ“ entscheidend können, was, wo und wie sie spielen. Spiel ist auch verwandt mit dem Gestaltungsprozess der Kunst. Kinder sind Künstler ihrer eigenen Art, „Lebenskünstler“ beispielsweise.⁴

Spielen ist „Probieren und Experimentieren

Spiel ist eine besonders kreative Experimentierform, die Logik, Normalität, das Gewohnte hinter sich lässt und infrage stellt – vorübergehend und auf Probe.⁵

„Spiel fordert und fördert:

Spiel ist Bildung, Freizeit und sozial-kulturelles Lernen gleichermaßen.

Kinder bringen im Spiel Leistung, sie strengen sich an, können konzentriert und sehr kompetent sein – auf freiwilliger Basis. Kinder brauchen und suchen Herausforderungen im Spiel. Kinder organisieren ihre Lern- und Bildungsprozesse idealerweise im Spiel selbst.⁶

Die Spielpädagogik bietet deshalb spielerische Lernformen an und fördert das freie Spiel von Kindern und Jugendlichen. Dieses Engagement reicht vom einzelnen Spielangebot bis zur politischen Lobbyarbeit für Spiel und den Raum für das Spiel im öffentlichen Leben.

¹ Landeshauptstadt München/Spielraumkommission (Hrsg.): Konzept Spielen in München. Band 1. München 2000, S.16 und S.19

² Jens Lipinski: Lernen in der Freizeit. In Gerd Grüneis/Gerhard Knecht/Wolfgang Zacharias (Hrsg.): Mensch und Spiel. Unna 2001, S.34-40: Vorstellung einer Studie des Deutschen Jugendinstituts. Ziel der Untersuchung ist eine genauere Klärung der Entstehung und Ausübung von Interessen bei 10–14jährigen Kindern, ihre Bedeutung für Bildungs- und Lernprozesse und ihres Einflusses auf Lebensperspektiven.

³ Lipinski, S.34: „Interesse ist insofern ein Motor des Lernens, als es darauf abzielt, sich den Gegenstandsbereich handelnd zu erschließen. Diese Interessensteuerung trägt im Übrigen dazu bei, dass Lernen in der Freizeit weitgehend „spielend“ vor sich geht, und zwar in zweierlei Hinsicht: Zum einen fällt ein Großteil der von den Kindern gewählten Aktivitäten unter die Kategorie des Spiels. Zum anderen dominiert bei den Kindern eine spielerische Haltung, bei der Spaß im Vordergrund steht und die gerade dadurch zum erfolgreichen Lernen beiträgt.“

⁴ Kongress Mensch und Spiel 2000: Positionspapier 2000. In Gerd Grüneis/Gerhard Knecht/Wolfgang Zacharias (Hrsg.): Mensch und Spiel. Unna 2001, S.16-18

⁵ Konzept Spielen in München, S.12

⁶ Positionspapier 2000, S.16

Spielpädagogen schaffen Spielanlässe, Spielangebote und Spielräume zum Beispiel „beim Spielmobil und in der Spielgruppe, bei der Spielplatzplanung und in der Spielstadt, beim Spielfest und auf dem virtuellen Spielplatz.“⁷

Kulturpädagogik

Der Schwerpunkt der Kulturpädagogik⁸ ist die „Vermittlung von Kultur im Sinne ästhetischer Wahrnehmungen und Erfahrungen. Dabei sollen selbstreflexive Prozesse angestoßen werden, deren Ziel die Erweiterung der kommunikativen und ästhetischen Wahrnehmungs- und Darstellungsmöglichkeiten der Kinder und Jugendlichen bezogen auf deren konkreten lebensweltlichen Kontext ist.“⁹

Sie hat also ihre Besonderheit in den ästhetisch-gestalterischen und künstlerischen Arbeitsformen und -methoden. Forciert werden die gestalterische und organisatorische Freiheit sowie die Eigentätigkeit der Kinder und Jugendlichen.

Das wichtigste Leitbild der Kulturpädagogik ist die „kulturelle Kompetenz im Rahmen von Allgemeinbildung zugunsten eines gelingenden Lebens (als subjektive Seite) und einer zukunftsfähigen Lebens(um)welt (als gesellschaftliche Seite).“¹⁰

Die „Kulturpädagogik bemüht sich (...) um „kulturfremde Nutzergruppen“ und die Verminderung sozialer Ungleichheit der Teilnahme am kulturellen Leben wie auch um die Anerkennung der Eigenständigkeit und Kreativität jugendkultureller Stile und Praxen“¹¹, um Partizipation von Kindern und Jugendlichen und die Sicherung von Kunst- und Informationsfreiheiten auch für Kinder und Jugendliche. Ihre besondere Stärke liegt in der „Ermöglichung von Differenz-erfahrungen zu eingeschliffenen, alltäglichen und biographisch bedingten Wahrnehmungsformen des Ungewohnten, Neuen und Fremden.“¹²

„Das Feld der Kulturpädagogik ist heterogen und in starkem Wandel begriffen. Es reicht gegenwärtig von Jugendkunstschulen, Musikschulen, (...) Kulturhäusern und Schreib- und Literaturwerkstätten über Museumspädagogik, Theaterinitiativen und -pädagogik an Bühnen bis zu Stadtteilprojekten, Kinderzirkus, [Medienwerkstätten, Kinder- und Jugendkino-Projekten Anm. d. Autorin], mobilen Spielotheken und zum Angebot der Jugendfreizeitstätten, Volkshochschulen und freien Träger.“

⁷ Positionspapier 2000, S.17

⁸ Die folgenden Ausführungen basieren auf Herbert Gudjons: Pädagogisches Grundwissen. Regensburg 2003, S.346 und Wolfgang Zacharias: Kulturpädagogik. Opladen 2001, S.60-62 und S.189

⁹ Gudjons, S.346

¹⁰ Zacharias, S.62

¹¹ Gudjons, S.346

¹² Gudjons, S.346

Architektur – ein Abenteuer für Kinder

Eine Veröffentlichung der Spiellandschaft Stadt e.V., München 2006
Autorin Dipl.-Ing (Fh) Anna Bauregger



Architektur

Was ist Architektur eigentlich genau? Welche Bauwerke gehören dazu und welche nicht? Ist eine Autobahnbrücke Architektur? Wie arbeitet ein Architekt? Diese Fragen sind für Laien in der Regel nicht zu beantworten, sie tauchen aber in der Vorbereitung von Architekturprojekten mit Kindern unvermeidlich auf. Deshalb und weil die Vorgehensweisen der Architekten die Grundlage des Aufbaus der meisten beschriebenen Projekte ist, soll hier eine kurze Einführung in die Architektur gegeben werden.¹³

Was ist Architektur?

Architektur wird im Bildwörterbuch der Architektur von Koepf und Binding folgendermaßen definiert:

„Architektur ist die Kunstform des Bauens, die Baukunst.“¹⁴

1. Die Gesamtheit des Bauschaffens, die alle Bauten eines Volkes oder einer Epoche umschließt, sofern diese Werke eine über die Erfüllung des Zweckes hinausgehende künstlerische Gestaltung, oder aber einen tieferen geistigen Hintergrund haben. Die absoluten Höhepunkte der Architektur erreichen allgemeinen Symbolcharakter: Malbau (Grabmal, Denkmal, usw.) und Kultbau (Tempel, Kirchen, usw.)

2. Die Summe des Könnens und Wissens, welche zum Entwerfen und Errichten von künstlerisch gestalteten Bauwerken nötig ist. Hauptthema der Baukunst ist die Gestaltung von Raum und Körper (Baukörper) unter der Mitwirkung von Licht und Farbe sowie dem zeitlichen Ablauf von Eindrücken eines Betrachters.“

¹³ Die folgenden Ausführungen basieren auf Werner Müller/Gunther Vogel: dtv-Atlas zur Baukunst Band 1.10. Auflage München 1994, S.15-19

¹⁴ Seit dem 16. Jahrhundert wird Baukunst im gleichen Sinne wie Architektur verwendet.

Wie entsteht Architektur?

Die Entstehung von Architektur hat folgende Grundbedingungen: Architektur hat immer einen Auftraggeber, ihr liegt ein Bauprogramm zugrunde, ihre Entstehung geschieht unter der Teilnahme der Öffentlichkeit und wird beeinflusst durch den zeitgenössischen gesellschaftlichen Kontext.

Architektur entsteht bei der Planung und Ausführung von Bauaufträgen, die von Einzelpersonen, Gruppen, gesellschaftlichen und staatlichen Institutionen an Architekten und Baugewerbe vergeben werden.

Sie erfüllt also immer einen Auftrag, der in einem Bauprogramm formuliert wird: eine vom Zweck des Gebäudes und von den Vorstellungen des Auftraggebers bestimmte Zahl und Art von Räumen und Raumverbindungen für bestimmte Vorgänge sowie darüber hinausreichende Ziele.¹⁵

Diese Ziele sind eher zwischenmenschlicher Natur, zum Beispiel die Abgrenzung privater / öffentlicher Raum, repräsentative Selbstdarstellung, Bildung einer Corporate Identity, kommerzielle Interessen, geistige Werte. Einer Kirche liegt ein anderes Programm zugrunde als einem Wohnungsbau oder ein Krankenhaus.

Für die meisten, immer wiederkehrenden Aufgaben gibt es typische Lösungen, die Bautypen, wie zum Beispiel „Einfamilienhaus“ oder „Kaufhaus“, und Architekten, die sich darauf spezialisiert haben.

Planung und Bauausführung geschehen immer in Zusammenarbeit verschiedener Partner. Jeder verfolgt dabei seine eigenen, teils sachlich-materiellen, teils künstlerisch-ideellen Ziele. Was sie miteinander verbindet, ist die gleiche Zeit und der gleiche Ort: die geschichtliche Situation. Diese wirkt auf die Einzelentscheidungen, die im Planen und Bauen zu treffen sind, durch eine Vielzahl von zeittypischen Faktoren ein:

- Technisch-wirtschaftliche - wie etwa der aktuelle Stand des Wissens in der Statik, Bautechnik, Ökologie, Bauwirtschaft, Transportwesen und von Finanzierungsmöglichkeiten
- Sozio-kulturelle Faktoren – wie etwa die Gesellschaftsform, die soziale Funktion des Projektes, der soziale Rang der Auftraggeberin
- Das jeweilige Weltbild – die Einordnung des Projektes in Tradition, Mainstream oder Avantgarde, die Bezugnahme auf die aktuellen Themen der bildenden Künste sowie die Formenlehren innerhalb der Architektur und auf die Architekturtheorie
- Die Selbsteinordnung des Architekten – als Künstlerpersönlichkeit, Manager oder als Dienstleister

Was sind Planung und Bau?

Die Planung ist der Entwurf einer Ordnung von Räumen und Bauelementen für das vom Auftraggeber geforderte Bauprogramm.

Die Ordnung von Räumen hat als Grundthema das Verhältnis von Körper und Raum¹⁶. Es gibt Architektur, die nur Körper (Pyramiden von Gizeh¹⁷), ebenso solche, die nur Raum ist (U-Bahn-Station). Dazwischen gibt es fast unendlich viele Möglichkeiten, Räume mithilfe von

¹⁵ Diese Ziele werden in der Fachliteratur als sekundäre Funktionen bezeichnet. Die primären Funktionen von Architektur sind Schutz gegen Wetter und Umwelt und ein funktionales Raumprogramm.

¹⁶ Mit dem Begriff Raum ist hier nicht „Zimmer“ gemeint, sondern der freie Raum zwischen Wänden, Gebäuden, Mauern und durchlässigeren raumbildenden Elementen wie Säulen und Bäumen.

Architektur – ein Abenteuer für Kinder

Eine Veröffentlichung der Spiellandschaft Stadt e.V., München 2006
Autorin Dipl.-Ing (Fh) Anna Bauregger



Körpern aus dem freien Raum auszugrenzen: Innenräume oder Raumfolgen im Inneren von Gebäuden, Außenräume um oder zwischen Gebäuden und Gebäudegruppen in Siedlungen und Städten, ferner zahlreiche Zwischenstufen zwischen Innen- und Außenräumen bis zum Übergang in die freie Landschaft. Eine Stadt ist ein Gefüge von Körpern und Räumen.

Entscheidend für die Raumform und Raumgestalt sind die Grenzen. Sie bestehen zumeist aus festen Körpern wie Wänden, Decken, Stützen, Bögen, bei Plätzen auch aus ganzen Gebäudegruppen. Die Geschlossenheit oder Durchlässigkeit dieser Grenzen prägt das Verhältnis der Räume zueinander und den Raumeindruck insgesamt.

Im Entwurf der Ordnung von Räumen und Bauelementen, also der Gebäude oder des umbauten Raumes, müssen zwei parallel laufende Prozesse zu einer komplexen und möglichst schlüssigen Einheit verwoben werden: die Entwicklung der räumlichen Gestalt und die Konstruktion derselben.

Die Konstruktion ist die Entwicklung einer passenden Bauweise, also die Auswahl der zur Verfügung stehenden und für die Aufgabe sinnvollen Baustoffe und ihre Anwendung auf die räumliche Gestalt, unter Berücksichtigung der Naturgesetze. Seit der Mitte des 18. Jahrhunderts bieten die Statik und Festigkeitslehre die Möglichkeit, Konstruktionen im Voraus zu berechnen und haben damit den Entscheidungsspielraum des Architekten wesentlich erweitert.

Als Beispiel: Im Wohnungsbau sind etwa Ziegelwände sinnvoll, da der Ziegel Feuchtigkeit gut aufnehmen kann. Das verbessert das Raumklima. Eine Fabrikhalle benötigt dagegen in erster Linie eine Konstruktion, die weite, stützenfreie Hallenräume ermöglicht, also Beton, Stahl oder Leimbinder.

Die Durchdringung von Konstruktion und Gestaltung des Raumes stellt die eigentliche schöpferische Leistung in der Architektur dar. Aus ihr geht das Bauwerk als Organismus hervor, als stimmiges Gesamtwerk.

Die Grundlage der Entwicklung einer räumlichen Gestalt, also eines Gebäudes, einer gebauten Anlage oder einer städtebaulichen Planung, sind stets die Anforderungen des vom Auftraggeber geforderten Bauprogramms.

Dessen Anforderungen müssen im gestalterischen und konstruktiven Prozess mit den technischen Möglichkeiten, den finanziellen Mitteln des Bauherren und den Erfordernissen des Bauplatzes, also dem Baurecht und der städtebaulichen oder landschaftlichen Umgebung abgestimmt und in die sinnlich erfahrbare Baugestalt umgesetzt werden.

Ein Beispiel: In einer Wohnung gilt es Küche, Wohnzimmer, Schlafzimmer, Kinderzimmer, Bad, und Abstellräume zu einem Grundriss anzuordnen, der sinnvolle Wege zwischen den Räumen bietet. Das Bad wird wegen der Installationen der Küche zugeordnet, Küche und Wohnzimmer werden einander zugeordnet als Räume des gemeinsamen Familienlebens etc. Gleichzeitig müssen baurechtliche Vorschriften zum Wohnungsbau berücksichtigt werden wie zum Beispiel Mindest-Raumgrößen oder konstruktive Bedingungen des gewählten Materials, etwa begrenzte Deckenspannweiten. Des Weiteren spielen ästhetische Wünsche zu Material und Licht sowie gesundheitliche und wirtschaftliche Kriterien wie Raumklima und Heizkosten eine Rolle.

¹⁷ Die Pyramiden beinhalten im Verhältnis zu ihrer gesamten Größe praktisch keine Innenräume. Sie sind nur Körper, also ausgefülltes Volumen. Eine U-Bahn-Station besteht im Gegensatz dazu nur aus Innenraum.

Das alles gilt umso mehr bei einem mehrstöckigen Gebäude. In der Stadtplanung erscheinen die beschriebenen Faktoren ebenfalls, aber in einer anderen Größenordnung und Bezeichnung: Raumordnung, Bauleitplanung, Bebauungsplanung, Verkehrsplanung, Grünplanung, Stadtklima etc.

Die praktische Verwirklichung der entworfenen Pläne ist das Bauen. In einer umfassenden Organisation muss die Vielzahl spezieller Arbeiten in ihren verschiedenen Phasen aufeinander abgestimmt und zu einem regulären Bauablauf zusammengefasst werden, um einen möglichst reibungslosen Ablauf der Baustelle zu gewährleisten, da die verschiedenen Gewerke (Betonbauer, Maurer, Elektriker etc.) aufeinander aufbauen.

Die Funktion der Architektin ist die der Gesamtleitung, Koordination und Organisation des Bauablaufes, der Einhaltung aller rechtlichen Normen und Vorschriften, ferner der Organisation aller vertraglichen und finanziellen Vorgänge. Sie ist die Ansprechpartnerin und fachkompetente Vertreterin des Bauherren auf der Baustelle.

Wie arbeitet der Architekt?

„Architekt“ als Berufsbezeichnung darf sich nur nennen, wer nach einem abgeschlossenem Studium noch weitere drei Jahre Berufserfahrung in allen relevanten Arbeitsbereichen gesammelt, einige zusätzliche Seminare und Prüfungen absolviert hat und danach in die Architektenkammer eingetreten ist.

Architektinnen arbeiten als Freiberufler entweder alleine oder mit Partnern zusammen. Als Angestellte arbeiten sie in Architekturbüros, als Gutachterinnen, sind in der Bauwirtschaft/-industrie gestalterisch-konstruktiv oder auch im Management tätig. Im öffentlichen Dienst sind Architekten in Planungsämtern, im Baurechtsamt, in Bauaufsichtsämtern oder in Stadtentwicklungsämtern mit Planungen und Fachplanung zur Infrastrukturentwicklung, zur Sanierung und Modernisierung, zur Flächennutzungs- und Bebauungsplanung und entsprechenden Aufsichtsarbeiten betraut.

Ihre klassischen Berufsfelder sind Hochbau und Städtebau, aber viele Architekten betätigen sich auch in den verwandten Berufsfeldern Landschaftsarchitektur, Innenarchitektur und Design, für die es jedoch eigene Ausbildungswege gibt.

„Kreativ planend arbeitet der Architekt beim Entwurf. Leitend, organisierend und beratend bei der Ausführung [Bauausführung Anm. d. Autorin] beziehungsweise der Vorbereitung der Ausführung. Er entwickelt Visionen, entscheidet sich für Baumaterialien, konstruiert und zeichnet Entwürfe, überprüft den Entwurf auf Machbarkeit, stellt die Einhaltung der einschlägigen baurechtlichen Bestimmungen sicher, bestimmt die zu verwendenden Baustoffe (unter Berücksichtigung der neuesten Entwicklungen), verhandelt mit verschiedenen am Bau beteiligten Partnern, koordiniert und kontrolliert Arbeitsabläufe, berücksichtigt und realisiert Änderungswünsche des Bauherren.

All diese Aufgaben und Tätigkeiten fallen sowohl beim Bau eines kleinen Einfamilienhauses als auch beim Bau eines großen Gebäudekomplexes für einen Industriebetrieb an.“¹⁸

Die Tätigkeit des Architekten innerhalb eines Projektes, zum Beispiel der Planung und Ausführung eines Wohnungsbaus, ist genauestens in der HOAI, der Honorarordnung für Architekten und Ingenieure beschrieben. Dort sind alle Arbeitsschritte und Leistungen, die der Architekt zu erbringen hat, in Leistungsbereiche unterteilt und detailliert aufgelistet.

¹⁸ Traute Sommer-Otte: Studienführer Architektur – Innenarchitektur. Würzburg 2002, S. 16



Der Anteil jedes Leistungsbereiches an der Gesamtarbeitsleistung ist definiert und das Honorar entsprechend festgelegt.

Laut HOAI §15 „Leistungsbild Objektplanung für Gebäude, Freianlagen und raumbildende Ausbauten“ sieht die ordnungsgemäße Durchführung eines Bauprojektes folgendermaßen aus:

„1. Grundlagenermittlung (3 % der Gesamtleistung einer Gebäudeplanung)¹⁹

Ermitteln der Voraussetzungen zur Lösung der Bauaufgabe durch die Planung, zum Beispiel:

- Klären der Aufgabenstellung, Beraten zum gesamten Leistungsbedarf, u.a.

2. Vorplanung (Projekt- und Planungsvorbereitung) (7%)

Erarbeiten der wesentlichen Teile einer Lösung der Planungsaufgabe, zum Beispiel:

- Erarbeitung eines Planungskonzepts einschließlich Untersuchung alternativer Lösungsmöglichkeit (...) mit zeichnerischer Darstellung und Bewertung
- Klären und Erläutern der wesentlichen (...) [Aufzählung wie unter Punkt 3, Anm. der Autorin] Zusammenhänge, Vorgänge und Bedingungen,(...)
- Kostenschätzung nach DIN 276

3. Entwurfsplanung (System- und Integrationsplanung) (11%)

Erarbeiten der endgültigen Lösung der Planungsaufgabe, zum Beispiel:

- Durcharbeiten des Planungskonzeptes (...) unter Berücksichtigung städtebaulicher, gestalterischer, funktionaler, technischer, bauphysikalischer, wirtschaftlicher, Energiewirtschaftlicher und landschaftsökologischer Anforderungen unter Verwendung der Beiträge anderer an der Planung fachlich Beteiligter bis zum vollständigen Entwurf.
- Zeichnerische Darstellung des Gesamtentwurfs, zum Beispiel durchgearbeitete, vollständige Vorentwurfs- und/oder Entwurfszeichnungen (Maßstab nach Art und Größe des Bauvorhabens; (...); bei raumbildenden Ausbauten: im Maßstab 1:50 bis 1:20, insbesondere mit Einzelheiten der Wandabwicklung, Farb-, Licht-, und Materialgestaltung), (...)
- Verhandlungen mit Behörden und anderen an der Planung fachlich Beteiligten über die Genehmigungsfähigkeit
- Kostenberechnung nach DIN 276 (...) und Kostenkontrolle

4. Genehmigungsplanung (6%)

Erarbeiten und Einreichen der Vorlagen für die erforderlichen Genehmigungen oder Zustimmungen

5. Ausführungsplanung (25 %)

Erarbeiten und Darstellen der ausführungsfähigen Planungslösung, zum Beispiel:

- Durcharbeitung der Ergebnisse der Leistungsphasen 3 und 4 (...) unter Berücksichtigung (...) [Aufzählung wie unter Punkt 3, Anm. der Autorin] bis zur ausführungsfähigen Lösung
- Zeichnerische Darstellung des Objekts mit allen für die Ausführung notwendigen Einzelangaben, zum Beispiel endgültige, vollständige Ausführungs-, Detail- und Konstruktionszeichnungen im Maßstab 1:50 bis 1:1, (...)

6. Vorbereitung der Vergabe (10 %), zum Beispiel:

- Ermitteln und Zusammenstellung von Mengen als Grundlage für das Aufstellen von Leistungsbeschreibungen (...)

¹⁹ Diese Prozentzahlen sind für Gebäudeplanung, Freianlagen und raumbildende Ausbauten unterschiedlich hoch.

- Aufstellen von Leistungsbeschreibungen

7. Mitwirken bei der Vergabe (4 %)

Ermitteln der Kosten und Mitwirkung bei der Auftragsvergabe, zum Beispiel:

- Einholen von Angeboten, deren Prüfung und Wertung einschließlich Aufstellen eines Leistungsspiegels (...) und Verhandlung mit Bietern

8. Objektüberwachung (Bauüberwachung) (31 %), zum Beispiel:

- Überwachen der Ausführung des Objekts, auf Übereinstimmung mit der Baugenehmigung oder Zustimmung, den Ausführungsplänen und den Leistungsbeschreibungen sowie den allgemein anerkannten Regeln der Technik und den einschlägigen Vorschriften.
- Aufstellen und Überwachen eines Zeitplans
- Führen eines Bautagebuchs
- Antrag auf behördliche Abnahmen und Teilnahme daran
- Übergabe des Projektes einschließlich Zusammenstellung und Übergabe der erforderlichen Unterlagen
- Kostenkontrolle

9. Objektbetreuung und Dokumentation (3 %)

Überwachung der Beseitigung von Mängeln und Dokumentation des Gesamtergebnisses“²⁰

Die Aufzählung der Leistungsphasen eins bis neun zeigt sehr genau die Abfolge der Arbeitsschritte bei der Durchführung eines Bauprojektes. Diese Abfolge findet sich auch in altersgemäß übersetzter Form in unseren pädagogischen Architekturprojekten wieder, jedoch nur bis zur Leistungsphase drei. Die Schritte Grundlagenermittlung, Vorplanung und Entwurfsplanung enthalten die wesentlichen künstlerisch-kreativen Elemente des Gesamtprozesses und sind leicht und kostengünstig umsetzbar. Aber prinzipiell ist auch die Durchführung der Leistungsphasen vier bis neun, also die Realisierung eines angemessen großen Projektes, mit der Beteiligung von Kindern und Jugendlichen möglich. Sie bedarf jedoch der fachlich verantwortlichen Projektleitung eines Architekten.

Einen Bereich, an dem Kinder regelmäßig beteiligt sind, haben die Architekten heute an die Handwerker und Baufirmen abgetreten: die Bauausführung. Baumeister des Mittelalters und Künstlerarchitekten wie Gaudi waren an diesem noch wesentlich mehr beteiligt.

²⁰ Beck-Texte im dtv: VOB/HOAI Verdingungsordnung für Bauleistungen/Honorarordnung für Architekten und Ingenieure. 20. Aufl. München 2001, S.225

Architekturtypische Arbeitsmittel

Zeichnungen

Zeichnungen und Pläne sind das wichtigste Ausdrucks- und Kommunikationsmittel der Architekten. Zeichnungen dienen der eigenen Auseinandersetzung mit betrachteter, erlebter und analysierter Architektur und ebenso dem gestalterischen Überlegen und der Darstellung und Beschreibung des fertigen Entwurfes. Pläne als technische Zeichnungen mit den Elementen Grundriss²¹, Ansicht, Schnitt dienen der präzisen, maßgenauen Beschreibung und Darstellung von Gebautem oder zu Bauendem. Im Städtebau werden ebenso alle wichtigen Strukturanalysen in Planform dargestellt, Informationen über Baugrenzen und Gebäudehöhen sind darin verzeichnet, usw.

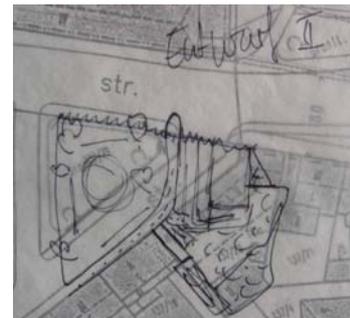
Architektenzeichnungen

Architekten zeichnen immer und überall. Sie haben stets ein Skizzenbuch in der Tasche, um interessante Räume, Gebäude, Situationen und Details zu erfassen und festzuhalten. Und wenn nicht, dann werden Ideen auf Servietten skizziert. Dies mag ein wenig Mythos beinhalten, aber den meisten Architekten dient das Zeichnen tatsächlich als „Schule des Sehens“, also als Übung des genauen „Hinsehens“ und der visuellen Wahrnehmung, ebenso als Methoden der Analyse von gebauter und natürlicher Umwelt sowie ganz grundlegend als visuelle Notizen. Die wichtigsten Techniken sind dabei Zeichnung und Aquarell.

Skizzen

Skizzen sind die Begleiter der ersten gestalterischen Überlegungen. In erster Linie sind sie Hilfsmittel zum Nachdenken und Kommunizieren, keine Präsentationszeichnungen. Frei und anfangs maßstabslos skizziert man Ideen für die Form des Gebäudes, Ansichten, Atmosphäre, Standort auf dem Gelände etc., variiert diese und arbeitet so Skizze für Skizze auf eine schlüssige Ausformung der Idee hin. Die Transparenz des Skizzenpapiers ermöglicht es, Zeichnungen übereinander zu legen und einzelne Details zu übernehmen (zum Beispiel die Form des Grundstückes) oder verschiedene Ansichten in der Größe aufeinander abzustimmen.

- Material: Skizzenpapier (Halbtransparent, sehr dünn, gibt es günstig auf Rollen)
- Kontur: Feine und mittlere schwarze Faserstifte, Bleistifte
- Kolorierung: Markerstifte oder weiche Buntstifte



²¹ Ein Grundriss ist ein waagerechter Schnitt durch ein Gebäude auf ein Meter Höhe, von oben betrachtet.

Kolorierte Zeichnungen

Je nach Geschmack und Fertigkeit werden alle Möglichkeiten des Grafik-Designs und künstlerischer Zeichnung eingesetzt.

Perspektiven

Die verschiedenen Formen der technischen Perspektive versuchen dem Betrachter eine genauere Vorstellung vom architektonischen Raum zu vermitteln.

Pläne

Pläne sind technische Zeichnungen. Sie dienen der maßstabgerechten und maßgenauen Darstellung des Projektes. Sie stellen die Form und Maße des Objektes sowie alle Details für die am Bau beteiligten Firmen und Behörden dar. Die Art der Darstellung variiert je nach Zweck des Planes. Die folgende Aufstellung ist keine vollständige, sie vermittelt einen Einblick.

Entwurfspläne und Eingabeplan

Diese sind maßgenau und zeigen die endgültige Gestalt des Gebäudes in Ansicht, Schnitt und Grundriss, aber noch ohne konstruktive Details. (M 1:100 oder 1:200) Die zuständige Behörde überprüft anhand dieser Pläne die Übereinstimmung des Gebäudes mit den baurechtlichen und planungsrechtlichen Rahmenbedingungen des Grundstückes. Diese Grundrisspläne zum Gebäude sind in pädagogischen Einrichtung meistens vorhanden.

Präsentationsplan

Auch die Präsentationspläne sind maßgenau, aber in der Darstellung grafisch oder künstlerisch gestaltet, da sie möglichst perfekt die Idee und Ausgestaltung des Entwurfes vermitteln sollen. Sie geben Auskunft über die Rahmenbedingungen des Projektes sowie entwurfsrelevante Überlegungen. Ihr Adressat ist der Bauherr und/oder die Jury eines Wettbewerbes. (M 1:100, M 1:200 oder M 1:500)

Detailplan

Detailpläne sind rein technische Zeichnungen, die als Arbeitsgrundlage für die beteiligten Fachingenieure und die Baufirmen für auf der Baustelle einzelne Details präzise darstellen. Nach diesen Plänen wird gebaut. (M 1:5, M 1:2 oder M 1:1)

Auch im Städtebau arbeitet man mit Skizzen, Entwurfsplänen, Präsentations- und Ausführungsplänen in der Entwicklungsphase. Allerdings in anderen Maßstäben. (M 1:2000 oder M 1:25.000)

Katasterplan

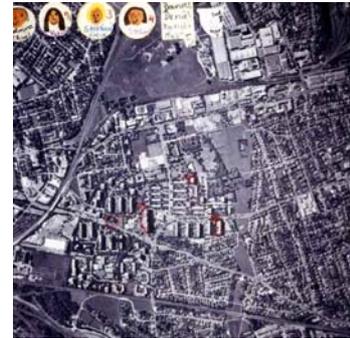
Aus diesem Plan, der am ehesten einem Stadtplan gleicht (s.o.), sind alle baulichen wichtigen Informationen, zum Beispiel Stockwerkanzahl der Gebäude, Dachformen oder Baugrenzen ablesbar. Ausschnitte des Katasterplans für das zu bearbeitende Grundstück sind kostenpflichtig erhältlich im Städtischen Vermessungsamt München.

Architektur – ein Abenteuer für Kinder

Eine Veröffentlichung der Spiellandschaft Stadt e.V., München 2006
Autorin Dipl.-Ing (Fh) Anna Bauregger

Luftbilder

Bayerische Luftbilder werden vom Bayerischen Vermessungsamt fotografiert und können dort auch erworben werden. Alternativ bieten einige Seiten im Internet interaktive Luftbildaufnahmen an.



Material und Werkzeug zur Erstellung von Plänen

Per Hand

- Papier: Transparentpapier (Rollen, Blöcke)
- Kontur: Tuschestifte (speziell für Technische Zeichnungen) plus Tuscheradiergummi und Rasier Klinge; einfachere Variante: Feine und mittlere schwarze Faserstifte oder Bleistifte
- Zeichenschablonen: Winkelschiene, großes Geodreieck, Schriftschablone, Kreisschablone, Schablone für Rundungen
- Beschriftung: per Hand oder die Texte auf selbstklebende Folie (Grafikbedarf) ausdrucken, ausschneiden und in die Pläne einkleben
- Flächengestaltung: selbstklebende Rasterfolien und Strukturfolien, oder Strukturen selbst auf selbstklebende Folie kopieren oder ausdrucken
- Kolorierung: Transparentpapierplan auf weißes Papier kopieren und dann farbig nachbearbeiten.
- Lineale: Geodreieck, Winkelschiene oder Zeichenmaschine

Am Computer

- Professionell zeichnet man Pläne heutzutage nur noch mit Computerzeichenprogrammen, zum Beispiel ArchiCAD, Nemetschek, AutoCAD und druckt diese auf Plottern (sehr große Plandrucker) aus.
- Rendering-Programme ermöglichen 3D-Simulationen von Innenraumansichten, simulierte Bewegungen durch das Gebäude, Ansichten des Gebäudes mit Umgebung etc.

Modellbau

Modellbau ist ein ebenso wichtiges Arbeits- und Darstellungsmittel wie Zeichnung und Plan, das ebenso vielfältig eingesetzt wird. Modelle sind vor allen Dingen für Laien einfacher zu lesen als Pläne.

Maßstab

Für den Modellbau mit Kindern und Jugendlichen eignen sich jeweils folgende Maßstäbe:

- Modelle von Möbeln, Maßstab 1:2 oder 1:1
- Modelle von Innenräumen, Maßstab 1:10 oder 1:5
- Modelle von kleinen Gebäuden, Maßstab 1:50 oder 1:20
- Modelle von großen Gebäuden und kleinen Stadtplätzen, Maßstab 1:100, 1:200 oder 1:500

Je größer umso besser, es hilft der Vorstellung. Allerdings wird ein Modell 1:5 oder 1:2 leicht zum Material- und Platzproblem. Generell sollte man vorher berechnen, mit welcher Modellgröße es sich gut arbeiten lässt.

Modelltypen

Arbeitsmodell In der Entwurfsphase ist ein Arbeitsmodell Hilfsmittel, um sich die räumliche Dimension der eigenen Ideen zu veranschaulichen. Es wird kontinuierlich verändert und dient dem Nachdenken als Hilfestellung, das heißt es muss nicht besonders „schön“ sein, es muss die Vorstellung unterstützen. Zu Beginn kann es maßstabslos sein, es macht jedoch Sinn, bald in einem geeigneten Maßstab zu bauen, das dient der Realitätsnähe des Entwurfes.



Präsentationsmodell Zur Darstellung der entwickelten Entwürfe für Auftraggeber erstellt man Präsentationsmodelle, die maßstabsgetreu perfekt gebaut werden und den Spagat leisten müssen, die gestalterische Idee abstrahiert zu verdeutlichen, grafisch zu überzeugen und anschaulich genug für das Zielpublikum zu sein.

Präsentations-Modellbau ist in der Architektur eine eigene Kunst. Diese Modelle werden ebenso „designt“ wie Präsentationszeichnungen oder -pläne. Da sie „verkleinerte“ Wirklichkeit sind, ist man in der Regel sehr zurückhaltend mit den realen Farben – der Blick auf ein Modell entspricht immerhin dem Blick aus einigen hundert Metern Höhe auf ein Haus – und setzt sie eher gezielt künstlerisch ein, um die Design-Qualität des Modells zu erhöhen. Es soll schließlich eine Idee vermitteln, nicht die Wirklichkeit abbilden.

Bei Kindern und Jugendlichen haben wir allerdings die Erfahrung gemacht, dass eine realistische Farbgebung der Modelle ihr Vorstellungsvermögen sehr stark unterstützt. Sie sind nicht geübt darin, Modelle und Pläne zu „lesen“, diese Abstrahierung fällt ihnen meist schwer und hinterlässt sie verständnislos.

Einsatzmodell Ist der eigene Entwurf Teil eines größeren, bereits bestehenden Ensembles, fertigt man Einsatzmodelle. Sie zeigen das Bestehende und haben eine „Lücke“ für das neuzugestaltende. Die Modelle der neuen Gestaltung müssen genau in die „Lücke“ passen, sie können dann eingesetzt und begutachtet werden.

Modellbautechniken für die Arbeit mit Kindern und Jugendlichen

Modellbauwerkzeug Eine Styroporschneidemaschine, die in der Regel im Modellbaubedarf ausgeliehen werden kann, ist ein großes Faszinosum, und ermöglicht organische Formen. Sie sollte bei Kindern bis 12 J. allerdings nicht während der gesamten Modellbauzeit zur Verfügung stehen, da sie dazu verführt, „irgend etwas“ auszuschneiden und sich keine genaueren Gedanken mehr zu machen.

Sinnvolle Werkzeuge

- Cutter und Cutterklingen
- Schneideunterlagen (Schneidematten oder Graupappe 2mm)
- Schneidelineale mit Stahlkante
- Geodreieck
- Winkelschiene
- Scheren
- Zirkel
- Stechahlen

Grundplatten Für Modelle, die in einem Projekte mit Kindern und Jugendlichen in der Regel in recht kurzer Zeit machbar sein müssen, braucht man vor allem sinnvolle Grundplatten, auf die es sich einfach aufbauen lässt, die ausreichend stabil sind und dann mit geeigneten Klebern kombiniert werden:



- Graupappe oder Finnpappe aus dem Modellbaubedarf mit 1,5 mm bis max. 2 mm Stärke (dickere ist per Hand zu schwer zu schneiden); darauf kann mit allen Klebern gearbeitet werden, sie ist sehr stabil und hält gut die Form. Dünnere Pappe 0,5–1 mm eignet sich für stabile Wände etc. und ist wesentlich leichter zu bearbeiten.
- Braune Kartonpappe ist als Bodenplatte nicht so geeignet, da sie leicht knickt. Dagegen Braune Kartonplatten aus dem Modellbaubedarf eignen sich ebenso gut für Grundplatten und Wände wie Graupappe.
- Styroporplatten aus dem Baumarkt, 1 cm stark haben den Vorteil dass man sehr leicht in die Höhe bauen kann indem man Stöckchen in das Styropor steckt. Nachteil: Man braucht Spezialkleber, UHU und Heißklebepistolen schmelzen das Styropor weg, anstatt zu kleben. Mit Zahnstochern kann man Eckverbindungen zwischen zwei Platten gut verstärken, indem man sie als „Dübel“ verwendet und durch beide Bauteile durchsteckt. Tipp: Auf Styroporplatten kann man mit einem entsprechenden Kleber eine Schicht Papier oder dünne Pappe aufziehen, dann können sowohl Stäbe in das Styropor gesteckt werden als auch auf der Papieroberfläche ganz normal mit Kleber gearbeitet werden. Mögliche Kleber: Weißleim, Styroporkleber
- Depafitplatten sind die professionelle, edle Variante. Sie sehen sehr gut aus, da die Oberfläche beidseitig mit einer dünnen Pappe kaschiert ist, sind aber leider teuer.

Modellbaumaterial Je nach Zielsetzung des Modells sollte man unterschiedliches Material anbieten. Ein phantastisches Traumhausmodell verträgt eine große Materialvielfalt und kann völlig „irreal“ sein, entscheidend ist, was sich die Kinder bei jedem gebauten Detail überlegen.

Ein Präsentationsmodell eines größeren Gebäudes benötigt vor allem geeignetes Material, um die räumliche Form einigermaßen überzeugend darzustellen. Also Pappe für Konstruktionen, die hauptsächlich aus Wänden bestehen, Wellpappe für runde Formen, eine Styropor-Grundplatte und Schaschlikstäbchen um Stabkonstruktionen, Holztürme oder Pfahlbauten zu zeigen.

Sollen die Modelle einen „seriösen“ Eindruck erwecken, reduziert man sich am besten auf wenige Materialien und Farbtöne, die auf das Baumaterial abgestimmt sein sollten.

Für die folgende Materialliste habe ich obige Auswahl nicht vorgenommen, sondern zähle alles Material auf, mit dem meiner Erfahrung nach sinnvoll zu arbeiten ist.

- Wellpappe
- Acrylfolie 0,5–1 mm für Fensterflächen oder Glaskonstruktionen (Architektur-Modellbaubedarf)
- Wasser- oder Dispersionsfarben, Pinsel und Unterlage
- Papier in verschiedenen Farben, DIN A4 Druckerpapier
- Bunte Folien, Bastelpapier in großen Bögen
- Alufolie
- Frischhaltefolie
- Schaschlikstäbe
- Zahnstocher
- Holzspateln (Apotheke)
- Holzreste

Architektur – ein Abenteuer für Kinder

Eine Veröffentlichung der Spiellandschaft Stadt e.V., München 2006
Autorin Dipl.-Ing (Fh) Anna Bauregger

- Holzfurniere
- Stecknadeln mit Köpfen
- Knetmasse
- Verfügbares Bastelkleinzeug: Nägel, Stoffreste, Schnur, Filmdöschen, Kron- und Flaschenkorken, Watte, Blumendraht und Zangen
- Grünimitat aus dem Eisenbahner-Modellbaubedarf oder Architektur-Modellbaubedarf
- Trockene Schafgarbe oder Ästchen für die Bäume (je nach Modellmaßstab wählen)
- Schaumstoffkugeln für Bäume (Modellbaubedarf)
- Tesa mit Abroller
- Doppelseitiges Klebeband



Kleber Im Modellbaubedarf findet sich eine große Auswahl an Kleber mit unterschiedlichen Eigenschaften. Nicht jeder Kleber ist für jedes Material oder jedes Modell geeignet.

- Uhu: Guter Standardkleber auch im Modellbau.
- Uhu Hart: Schnelltrocknender Kleber, gut für kleine Punkte geeignet, die schnell stabil sein müssen, um weiter zu bauen. Allerdings im trockenen Zustand wenig elastisch, es darf nicht mehr zu stark am Modell gerüttelt werden. Ist eher für sorgfältige Arbeiter geeignet.
- Styroporkleber: Spezialkleber, der Styropor nicht angreift. (nicht der Kleber für Wärmedämmplatten aus dem Baumarkt, sondern aus dem Bastel- und Modellbaubedarf)
- Fixogum: Der Kleber für Arbeitsmodelle. Trocknet gut, hält gut, kann aber jederzeit leicht wieder abgelöst werden. Damit wird ein Modell flexibel und man kann verschiedene Varianten sehr leicht ausprobieren.
- Weißleim: Klebt hervorragend Papier, Pappe, Holz und Styropor, gut geeignet für große Flächen, für kleine Verbindungen trocknet er zu langsam. Besser: Weißleim Express
- Heißklebepistole: Gestalterisch grob, aber sensationell schnelltrocknend und haltbar. Im großen Maßstab und bei kühnen Phantasie-Konstruktionen hält manchmal nur noch Heißkleber.

Architektur – ein Abenteuer für Kinder

Eine Veröffentlichung der Spiellandschaft Stadt e.V., München 2006
Autorin Dipl.-Ing (Fh) Anna Bauregger

MÜNCHEN

Münchner Merkur Nr. 90

Donnerstag, 19. April 2001



Die Kinder präsentieren stolz ihr „Gesellenstück“: Der offene Kindertreff am Hildegard-von-Bingen-Anger steht den jungen Bewohnern der Panzerwiese-West werktags von 13 bis 18 Uhr offen. Foto: Kurzendörfer

Kinder planen ihre eigene Stadt

Offener Treff Wiesenanger: ein Pilotprojekt im Münchner Norden

Hasenbergl – Burgen, Tunnel, Labyrinth – was im „Offenen Kindertreff“ Panzerwiese, einer Einrichtung der Diakonie entsteht, entscheiden „Architekten“, die höchstens zwölf Jahre alt sind. „Die Kinder haben ihre Aufgabe prima gelöst“, lobt Anna Bauregger. Sie ist eine berufsmäßige Architektin und hat den 30 Kindern – sie sind allesamt Bewohner der Panzerwiese West – geholfen, ihre Spielland-

schaft zu entwickeln.

Leonie (9) baute einen Tunnel mit Turm aus Umzugskartons, die gleichaltrige Therese konstruierte eine gelbe Burg mit lila Punkten, der zwölfjährige Akil betätigte sich als Handwerker: Er nagelte das Holzlabyrinth zusammen. „Wir haben allen Kindern freien Lauf gelassen. Fantasie ist gefragt, nicht Schema F“, meint Bauregger und ist besonders über das Geschick

der Nachwuchs-Architekten erstaunt.

Stolz präsentierten Ute Armanski und Katja Lütke-meier, die beiden Projektleiterinnen des offenen Kindertreffs, das Resultat. Denn das ‚Architekturmodell der AG Spiellandschaft gilt in München als beispielhaft und übertragbar.

Armanski: „Unsere Räume sollen regelmäßig architektonisch neu gestaltet werden. Das unterscheidet

den Kindertreff grundsätzlich vom Kinderzimmer daheim: Hier können die Mädchen und Buben ständig kreativ sein.“

Die Stadt aus Pappe war nur der erste Schritt. Die Kinder dürfen bald auch wirklich planen und Hand anlegen. Denn der offene Kindertreff hat die Aufgabe, die Grünanlagen rund um die Siedlung Panzerwiese-West zu gestalten.

Beate Freytag

Architektur – ein Abenteuer für Kinder

Eine Veröffentlichung der Spiellandschaft Stadt e.V., München 2006
 Autorin Dipl.-Ing (Fh) Anna Bauregger

Süddeutsche Zeitung

MÜNCHEN

Samstag/Sonntag, 19./20. Oktober 2002



Bär und Hase erobern den Treff

Ein Mosaik stellt eine Berglandschaft dar, Bär, Hase und Pippi Langstrumpf schauen als Klappfiguren über die Mauer. Im Kindertreff am Wiesenanger auf der Panzerwiese haben die kleinen Besucher der umliegenden Neubausiedlung mit Hilfe von Betreuern aus dem Treff und von der Spiellandschaft Stadt mehrere ihrer Räume und die Terrasse verschönert. „Eine wunderbare Gemeinschaftsaktion“, schwärmte bei der Präsentation Leiterin Ute Armanski. „Da war wirklich Leben im Haus.“ Derartiger Trubel herrschte nicht zum ersten Mal am Hildegard-von-Bingen-Anger, haben doch Beteiligungsprojekte Tradition im 2000 eröffneten Kinderhaus des Sozialen Beratungsdienstes Hasenberg. Die Sechs- bis Zwölfjährigen dürfen sich auch künftig einbringen: Mit dem Bau eines Steinspielplatzes steht schon das nächste Projekt an. *tek/Foto: Karlheinz Egginger*

Sind Hochhäuser toll?

Fortsetzung von Seite 1

Begonnen wurde das Projekt „Abenteuer Architektur“ diesmal mit einer Fahrstuhlfahrt der Spielhaus-Kinder gemeinsam mit Architektin Anna Bauregger und Spielhaus-Leiterin Bettina Laucke in Begleitung des dort zuständigen Hausmeisters auf den „Ramses“, der als höchstes und markantestes Gebäude am Westkreuz natürlich zuerst unter die Lupe genommen werden musste! Denn anschließend

ging es los mit Hochhaus-Modellbau, Interviews und Themen rund ums Wohnen.

„Bayerische Spiele“

Als nächstes gibt es nun für alle 6- bis 12-Jährigen die Aktion „Bayerische Spiele“ im Spielhaus am Westkreuz (Aubinger Straße 57, Tel. 834 44 55; Aktionszeiten: mittwochs bis freitags von 14.30 bis 18.30 Uhr) – dabei wird bayrisch gesprochen und gekocht, „Finger geknallt“ und vieles mehr! **E. S.**



Aus Schaumstoff wurden (oben) von den Kindern Möbel für die „eigene“ Traumwohnung zugeschnitten. Auch die Wand des Spielhauses (unten) wurde neu gestaltet und es wurden Schilder mit dem Angebot des Spielhauses hergestellt. *Fotos: Schraft*



Hier bespricht Architektin Anna Bauregger mit den Kindern die fertig eingerichteten Wohnungen.



Architektur – ein Abenteuer für Kinder

Eine Veröffentlichung der Spiellandschaft Stadt e.V., München 2006
Autorin Dipl.-Ing (Fh) Anna Bauregger

Münchner Wochen Anzeiger

Reinlesen. Rausholen.

Aubing Werbe-Spiegel

Fürstenrieder Str. 7-9 · 80687 München · Telefon 089/54 65 55 · Fax 089/54

Kinder-Architekten

Im Spielhaus am Westkreuz bauen Kinder ihre Traumwohnung

Westkreuz · Am vergangenen Freitagnachmittag fand das Projekt „Abenteuer Architektur“, das drei Wochenlang im Spielhaus am Westkreuz veranstaltet wurde, einen Abschluss mit einer Einweihungsfeier der entstandenen Bauwerke. Bei diesem bereits zum dritten Mal im Spielhaus durchgeführten Projekt konnten die 5- bis 12-jährigen Kinder selbst zu Architekten werden – fachlich betreut und

angeleitet von Architektin Anna Bauregger und „Bauherrin“ Bettina Laucke, Leiterin des Spielhauses am Westkreuz (Foto unten: Bettina Laucke mit den recht interessanten „Forschungsergebnissen“ der Nachwuchs-Architektur-Forscher und -Forscherinnen zum Thema „Wie findest Du Hochhäuser?“ sowie „Schöne bzw. hässliche Gebäude“ im eigenen Wohnviertel).

Fortsetzung auf Seite 8



Vor dem „Hochhaus“ zeigt Oliver eine Wohnung mit eigenem Fußballplatz (oben).
Fotos: Schraft

