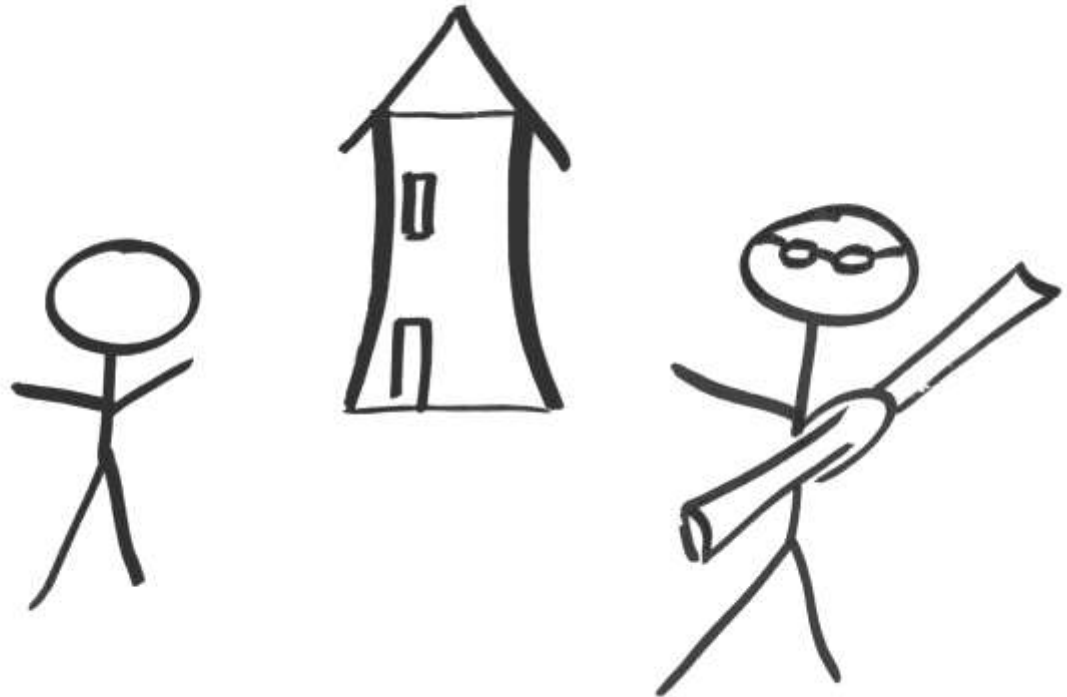


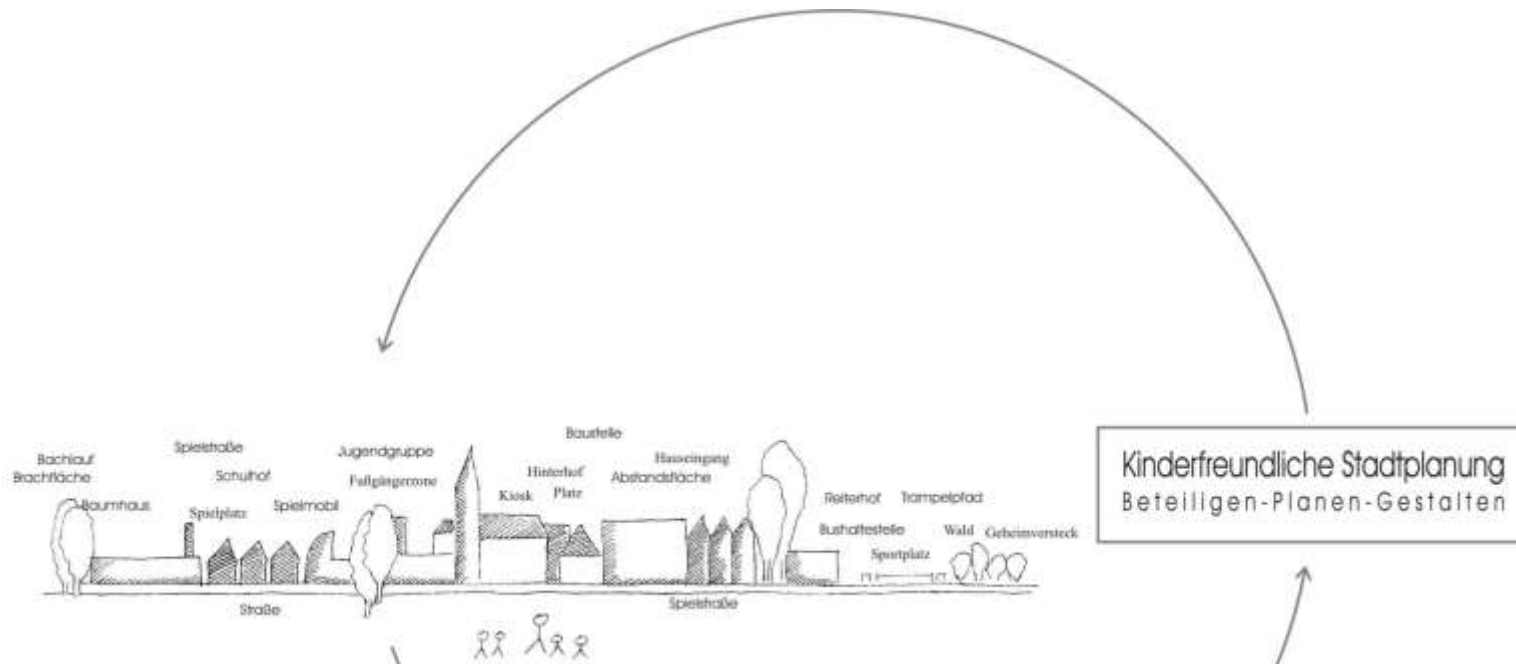
# Kinder- und jugendgerechte Leitplanung – vom Projekt zur Strategie



Dipl.-Ing. Peter Apel

Planungsbüro Stadt-Kinder





















# Ein Park für Jugendliche



# Straße als Spiel- und Aufenthaltsraum



# Straße als Spiel- und Aufenthaltsraum



# Die Innenstadt als Erlebnisraum

Wahrnehmbare, benutzbare  
Qualitäten für alle





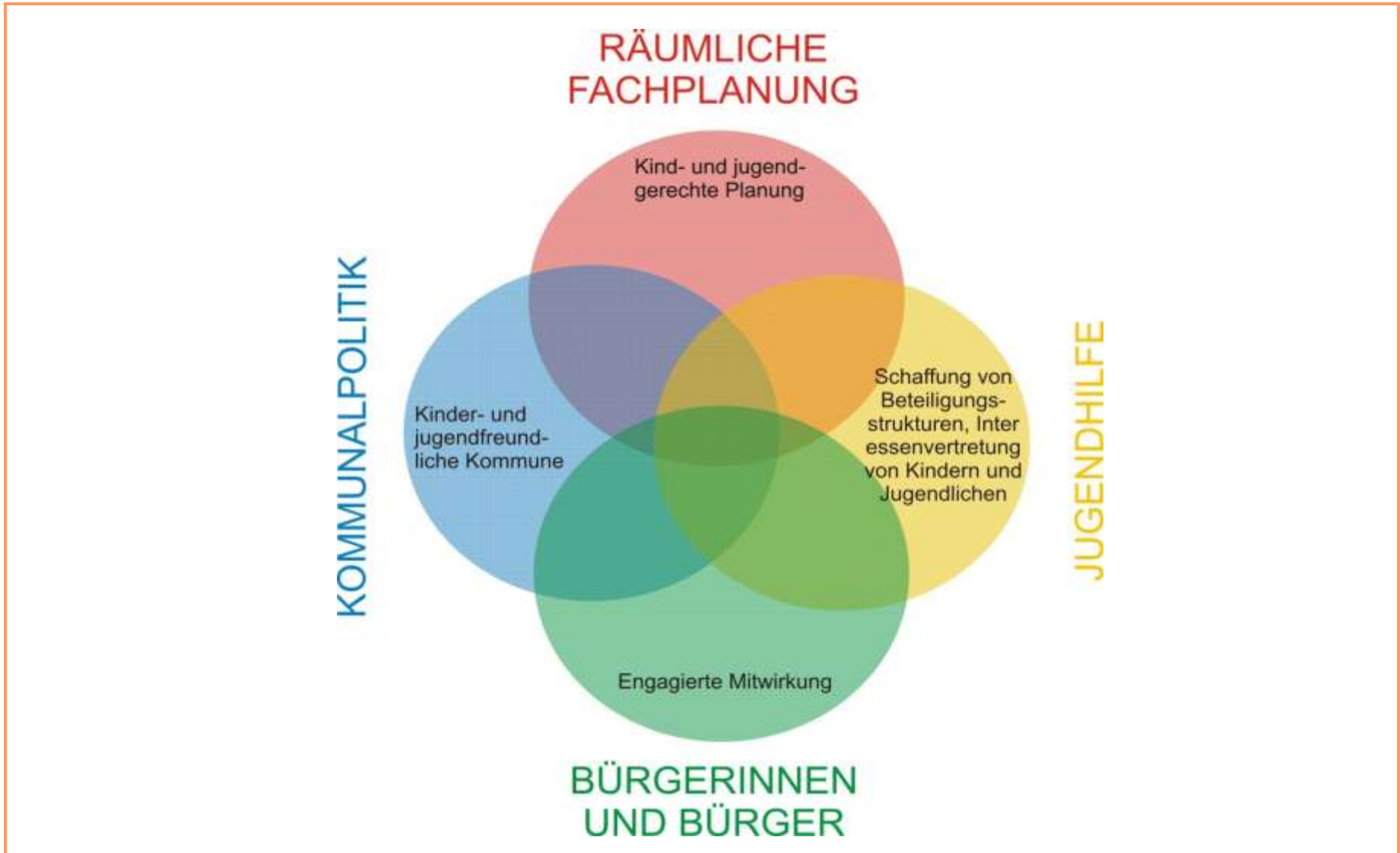
# Alt und Jung gemeinsam



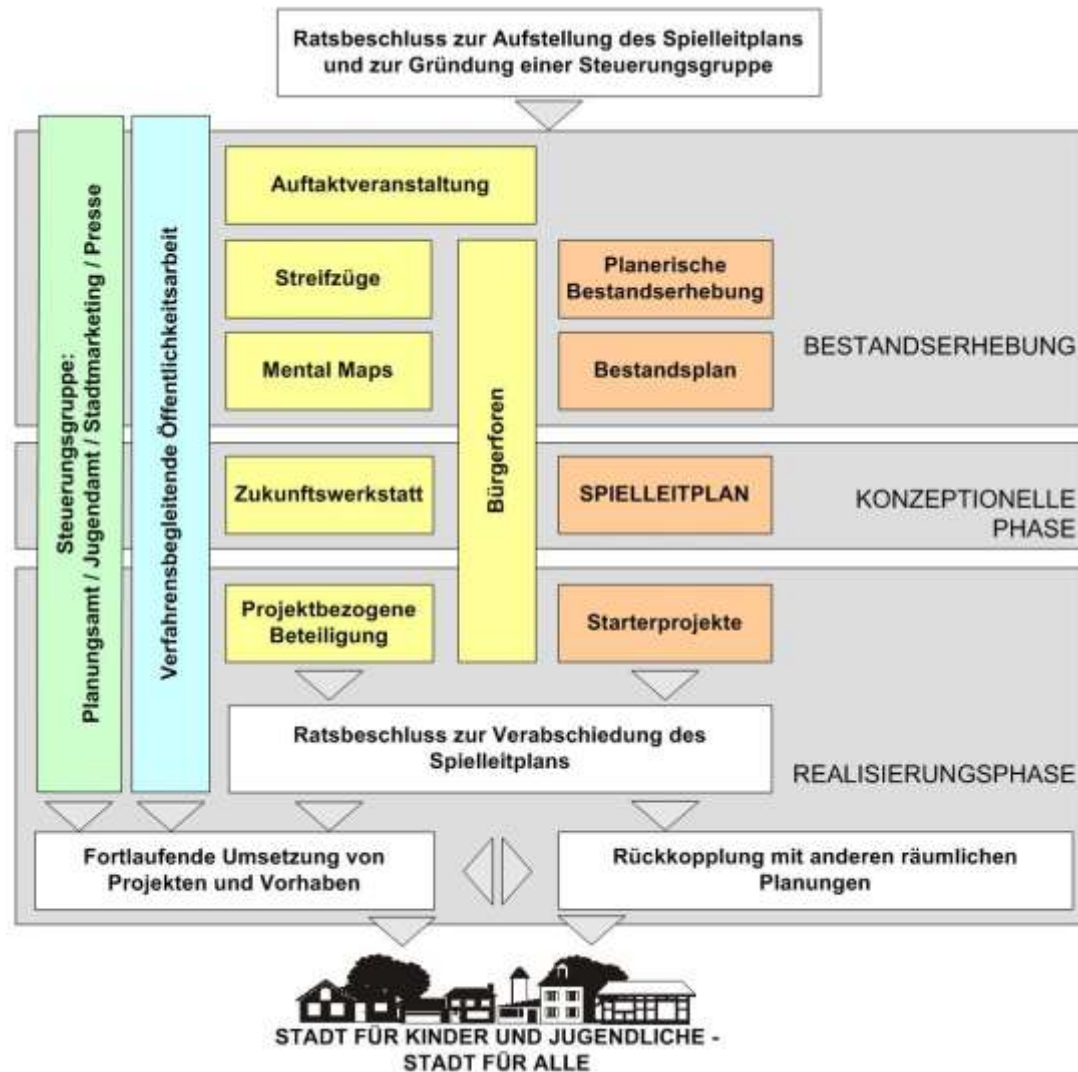
# Kinder- und jugend- freundliche Leitplanung



# Akteure einer kinder- und jugendfreundlichen Leitplanung



# Ablauf der Spielleitplanung



## Verwaltungsinterne Arbeitsgruppe



## Arbeitsgruppe aus Bürgern









# Präsentation der Ergebnisse / Einbindung von Erwachsenen



# Dialog der Generationen



## Generationenvertrag

Gespräch statt Konfrontation:  
Jung und Alt Hand in Hand  
für Schwelm

Guter Tag, Alles Gute, USA  
Harte Zeit, ...



# Zukunftswerkstatt - Dialog der Generationen



# Entwicklung von Zukunftsideen / große Beteiligungsaktion



## Symbole der Spielleitplanung

für die Bestandspläne "Siedlungs- und Freiflächen",  
"Verkehrsflächen", "Potenziale" sowie für den "Spielleitplan"

**VOR** Übergreifende Inhalte, gültig in allen SEA-Bereichen  
**SEA** Siedlungs- und Aufenthaltsbereiche  
**SON** Sonderbereiche  
**ZUS** Zusätzliche mögliche Inhalte der Pläne

**VOR**

Symbol	Übergreifende Inhalte, gültig in allen SEA-Bereichen
	Siedlungs- und Aufenthaltsbereiche
	Sonderbereiche
	Zusätzliche mögliche Inhalte der Pläne

**VOR**

Symbol	Übergreifende Inhalte, gültig in allen SEA-Bereichen
	Siedlungs- und Aufenthaltsbereiche
	Sonderbereiche
	Zusätzliche mögliche Inhalte der Pläne

**SEA 1**

	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...

**SEA 2**

	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...

**SEA 3**

	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...

**SEA 4**

	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...
	...

**SEA 6**

	...</
--	-------

# Bestandsplan Siedlungs- und Freiflächen

## Spielleitplanung Würselen - Bestandsplan Siedlungs- und Freiflächen



## Spiel leitplanung Duchroth

### Spielleitplan

Symbol	Bezeichnung	Beschreibung
[Zu schützende Flächen]	Zu schützende Flächen	
[Zu verbessernde Flächen]	Zu verbessernde Flächen	
[Neu zu erschaffende Fläche]	Neu zu erschaffende Fläche	
[Grünflächen]	Grünflächen	
[Wiese]	Wiese	
[Strauch- und Baumfläche]	Strauch- und Baumfläche	
[Einzelbaum]	Einzelbaum	
[Tatschulungsfläche]	Tatschulungsfläche	
[Freizeitanlage]	Freizeitanlage	
[Spielplätze]	Spielplätze	
[Offener Spielplatz]	Offener Spielplatz	
[Tafelberg]	Tafelberg	
[Naturerf. Spielplatz]	Naturerf. Spielplatz	
[Naturerf. Spielplatz]	Naturerf. Spielplatz	
[Wasser]	Wasser	
[Schwergewässer erhalten]	Schwergewässer erhalten	
[Bäume erhalten]	Bäume erhalten	
[Brachflächen]	Brachflächen	
[Baustelle]	Baustelle	
[Verkehrsberuhigter Bereich ausweisen]	Verkehrsberuhigter Bereich ausweisen	
[30 km/h - Zone ausweisen]	30 km/h - Zone ausweisen	
[Stille Bauzeit als Spielfläche erhalten]	Stille Bauzeit als Spielfläche erhalten	
[Straßenraum besser nutzbar gestalten]	Straßenraum besser nutzbar gestalten	
[Zwischenzeitlich nutzbare Maßnahmen]	Zwischenzeitlich nutzbare Maßnahmen	
[Überörtung verbessern]	Überörtung verbessern	
[Fußwege]	Fußwege	
[Fußwegüberführung erhalten, bzw. neu schaffen]	Fußwegüberführung erhalten, bzw. neu schaffen	
[Zugang in freie Landschaft sichern]	Zugang in freie Landschaft sichern	
[Dorfplatz]	Dorfplatz	
[Dorfplatz aufwerten]	Dorfplatz aufwerten	
[Gartenflächen]	Gartenflächen	
[Existierende Gartengestaltung]	Existierende Gartengestaltung	
[Attraktive Gartflächen]	Attraktive Gartflächen	
[Sportanlagen]	Sportanlagen	
[Sportplatz]	Sportplatz	
[Sportplatz]	Sportplatz	
[Polysportfläche]	Polysportfläche	
[Sonstiges]	Sonstiges	
[Kinderspielplatz]	Kinderspielplatz	
[Zitrus]	Zitrus	
[Mauern, niedrige Mauern]	Mauern, niedrige Mauern	
[Verfügbare Bodenfläche erhalten zum Spielen]	Verfügbare Bodenfläche erhalten zum Spielen	
[Pflanzungen am Wegrand nicht entfernen]	Pflanzungen am Wegrand nicht entfernen	
[Mehrfach zum Rennen und Gehen erhalten]	Mehrfach zum Rennen und Gehen erhalten	
[regelmäßige Mahd im Grünraum]	regelmäßige Mahd im Grünraum	
[Schwabenbüchsen erhalten]	Schwabenbüchsen erhalten	
[Kopfbereich / Jugendgruppe]	Kopfbereich / Jugendgruppe	
[Bauwerkungsgebiet (Kategorie 1/2/3/4/5/6/7/8/9/10)]	Bauwerkungsgebiet (Kategorie 1/2/3/4/5/6/7/8/9/10)	

[Zu schützende Flächen]  
 [Zu verbessernde Flächen]  
 [Neu zu erschaffende Fläche]

**Grünflächen**  
 [Wiese]  
 [Strauch- und Baumfläche]  
 [Einzelbaum]  
 [Tatschulungsfläche]  
 [Freizeitanlage]

**Spielplätze**  
 [Offener Spielplatz]  
 [Tafelberg]  
 [Naturerf. Spielplatz]  
 [Naturerf. Spielplatz]

**Wasser**  
 [Schwergewässer erhalten]  
 [Bäume erhalten]

**Brachflächen**  
 [Baustelle]

**Verkehr**  
 [Verkehrsberuhigter Bereich ausweisen]  
 [30 km/h - Zone ausweisen]  
 [Stille Bauzeit als Spielfläche erhalten]  
 [Straßenraum besser nutzbar gestalten]  
 [Zwischenzeitlich nutzbare Maßnahmen]  
 [Überörtung verbessern]

**Fußwege**  
 [Fußwegüberführung erhalten, bzw. neu schaffen]  
 [Zugang in freie Landschaft sichern]

**Dorfplatz**  
 [Dorfplatz aufwerten]

**Gartenflächen**  
 [Existierende Gartengestaltung]  
 [Attraktive Gartflächen]

**Sportanlagen**  
 [Sportplatz]  
 [Sportplatz]  
 [Polysportfläche]

**Sonstiges**  
 [Kinderspielplatz]  
 [Zitrus]  
 [Mauern, niedrige Mauern]  
 [Verfügbare Bodenfläche erhalten zum Spielen]  
 [Pflanzungen am Wegrand nicht entfernen]  
 [Mehrfach zum Rennen und Gehen erhalten]  
 [regelmäßige Mahd im Grünraum]  
 [Schwabenbüchsen erhalten]  
 [Kopfbereich / Jugendgruppe]  
 [Bauwerkungsgebiet (Kategorie 1/2/3/4/5/6/7/8/9/10)]

[Logo: gutschker-dongus]



Garten - nicht nur für Erwachsene



Weg zum Pfad mit Wasserstein



Gartenflächen zum Erhalten und Erweitern



Verkehrsberuhigung



Verfügbare Flächen im Freizeital



Pflanzungen zum Erhalten



## Spielleitplan Neuwied - Vorhaben und Projekte

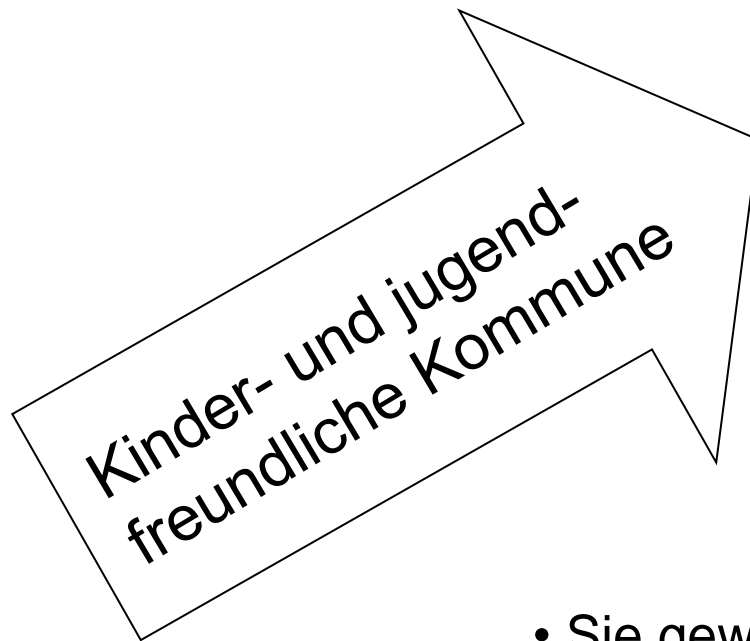


# Starterprojekt / Umsetzung mit Beteiligung





# Kinder- und jugendfreundliche Kommune



- Sie gewinnen in ihrer Gemeinde
- Sie machen sich fit für die Zukunft
- keine Angst vor Beteiligung



# Die kinder- und jugendfreundliche Leitplanung ...

- ... ist ein innovatives Planungsinstrument im Schnittpunkt zwischen räumlicher Planung und Jugendhilfeplanung
- ... betrachtet die Stadt aus Sicht von Kindern und führt damit den menschlichen Maßstab in Stadtplanung und Stadtentwicklung ein
- ... basiert auf der systematischen Durchführung von Kinder- und Jugendbeteiligung und generiert damit Bildungs- und Integrationsprozesse
- ... entwickelt Städte und Gemeinden als Spiel-, Erlebnis- und Aufenthaltsräume und Räume für Bewegung und Begegnung



Kinder- und Familienfreundlichkeit ist das Leitbild der  
kommunalen Entwicklung

–

die kinder- und jugendfreundliche Leitplanung ist das praktische  
Instrument seiner Umsetzung.

