

KURZDOKUMENTATION KINDERBETEILIGUNG AM TAG DES OFFENEN SPREEPARKS (14. SEPTEMBER 2019)

Mit vier unterschiedlichen Methoden hatten die Kinder die Möglichkeit ihre Ideen und Wünsche auszudrücken. Kinder im Alter von 4-15 Jahren (Hauptzielgruppe war 6-12 Jahre) beteiligten sich. Ihre Ideen und Wünsche wurden nachfolgend zusammengefasst.



Sammlung aller Ideen

Kunst

- bekletter- und bespielbare Skulpturen (z.B. Spreewächter am Wasser, Dinos, Riesenschnecken, Katzen, Türme bis in die Wolken, laufende Ameisenskulptur, Riesenpferd)
- unterschiedliche Geräuschkulissen (z.B. Trampoline mit Geräuschen)
- visuelle Realitäten, Fiktionen, Erinnerungen (z.B. „Elektrobrillen“, leuchtende Schaukeln die aktiv sind, unter Wasser kucken, Dinosaurier, leuchtende Tierskulpturen im Wasser (z.B. Schwan))

Kultur

- Besondere Attraktionen: (z.B. Feuerwerk)
- Veranstaltungen (z.B. Kino für Alle (kostenlos), Kindertheater, Tierzirkus, Rollschuhdisco, Party)
- erlebbares Freiluftmuseum (Reise in die Vergangenheit, Schatzsuche, Dinoknochen ausgraben, Urwald, Tiere, Ökosysteme)



Ideenwerkstatt mit unterschiedlichen Methoden

Natur

- Ausruhen auf Liegen, in Hängematten zwischen den Bäumen, Stege ins Wasser
- sich durch den Park bewegen mit Anreiz (z.B. Führungen, Schatzkartenspiele mit Koordinaten, Stationsspiele (Schnitzeljagd), Bahnfahrten (Bimmelbahn), besondere Boote im Wasser)
- „wilde Bereiche“ wild bestehen lassen
- Tiere und Umwelt erfahrbar machen (Bienenhotel, Steichelzoo, Lupen-Käfer-Wanderungen, Wasseruntersuchungsstationen (warum ist das Wasser grün/blau), Dinosaurierstation, Dschungelparkours)
- sich Naturbereichen unterschiedlich annähern (übers Wasser balancieren; über Steine hüpfen, die im Wasser sind; zwischen Baumwipfeln über Hängebrücken laufen)

Spiel

- bestehende Elemente (Riesenrad, Wikingerschiff, Berge, Tunnel, Bahnen, Tassenkarussell) ausbauen, qualifizieren, beispielbar machen (z.B. Gondeln durch farbige Glasberge, wackelndes buntes Wikingerschiff mit Aussichtsplattform, Achterbahn mit sich drehenden Kabinen)
- Spiel und Bewegungselemente in unterschiedlichen Höhen und von „Ganz oben bis ganz unten“ (z.B. Tunnelrutschen ins Wasser/ unter Wasser, bekletterbare Aussichtsplattform mit Leuchtturmcharakter, fliegender Zeppelin, über Brücken, Kletterseilen und Baumhäusern zwischen den Baumwipfeln bis zu U-Bootfahrt und Glaskugel unter Wasser)
- Spielelemente für das Springen, Hüpfen, Schaukeln und Drehen (z.B. Trampoline, Hüpfburgen, Hamsterrad, Saltoschaukeln, Schaukelkabinen unter Brücken, Gondeln mit Sprungfedern, Karuselle mit Ruhepunkt in der Mitte)
- sportliche Aktivitäten (z.B. Roller, Skates und Skateboard fahren, Kartbahn, Basketball und Fußball)

- Brücken durch den Park anders benutzen (z.B. unter der Brücke klettert man hoch, kriecht durch Tunnel, rutscht am Ende der Brücke runter; Schluckaufbrücke schlägt Wellen;)
- bestehende alte Gebäude zu „Sperrhäusern“ umfunktionieren (dort werde alle Kinderalpträume und Kinderschrecks eingesperrt, damit Träume drin bleiben und nicht raus können, während die Kinder im Park Spaß haben)

Gastronomie

- Süße Angebote (Eis, Crepes)
- Nachhaltigkeit (z.B. Mehrwegbecher, Naschgärten (Obstbäume und Sträucher))

Tourismus

- Attraktionen (z.B. Spreewächter, Dinopark, Realitätserweiterungsbrillen)
- Urlaubsgefühl vermitteln (Entspannen, Ruhe, Erholung aber auch Abenteuer, Erleben, Entdecken und Erforschen mit Parkours und Rundgängen sowie zum Nachdenken kommen (z.B. Erinnerungen, Kunstwerke))

Eintrittsgeld

- offene Spreeparktage

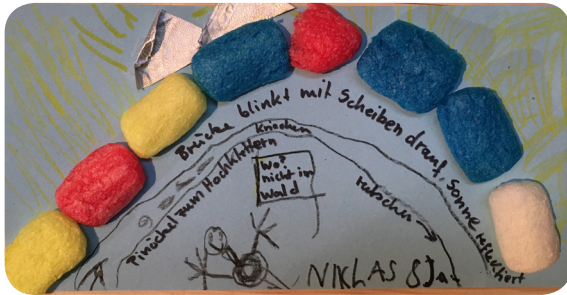


Sammlung der Ideen und Modelle

Beispiele der Detaildokumentation



Katzen-Artpavillion, Sitzbereich (zum Chillen neben einem Fahrgeschäft) (w/ 11 J.)



eine „anders“ begehbare Brücke, die reflektierende Scheiben enthält und die Sonne reflektiert; unter der Brücke klettert man an Haltegriffen hoch, kriecht durch Tunnel und rutscht am Ende runter (m/ 8 J.)



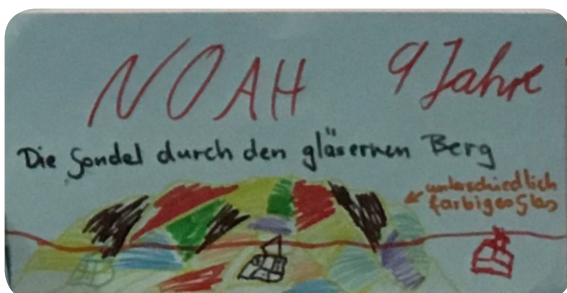
der riesen Spreewächter, er steht am Wasser, die Beine sind aus Trampolinen, der Körper und die Arme aus einem Kletterseilnetz, auf dem Kopf ist eine Aussichtsplattform und der Hut leuchtet (m/ 9 J.)



Wasserprojekt - Wasserfarben, Wasser testen warum es grün oder blau ist (w/ 6 J.)



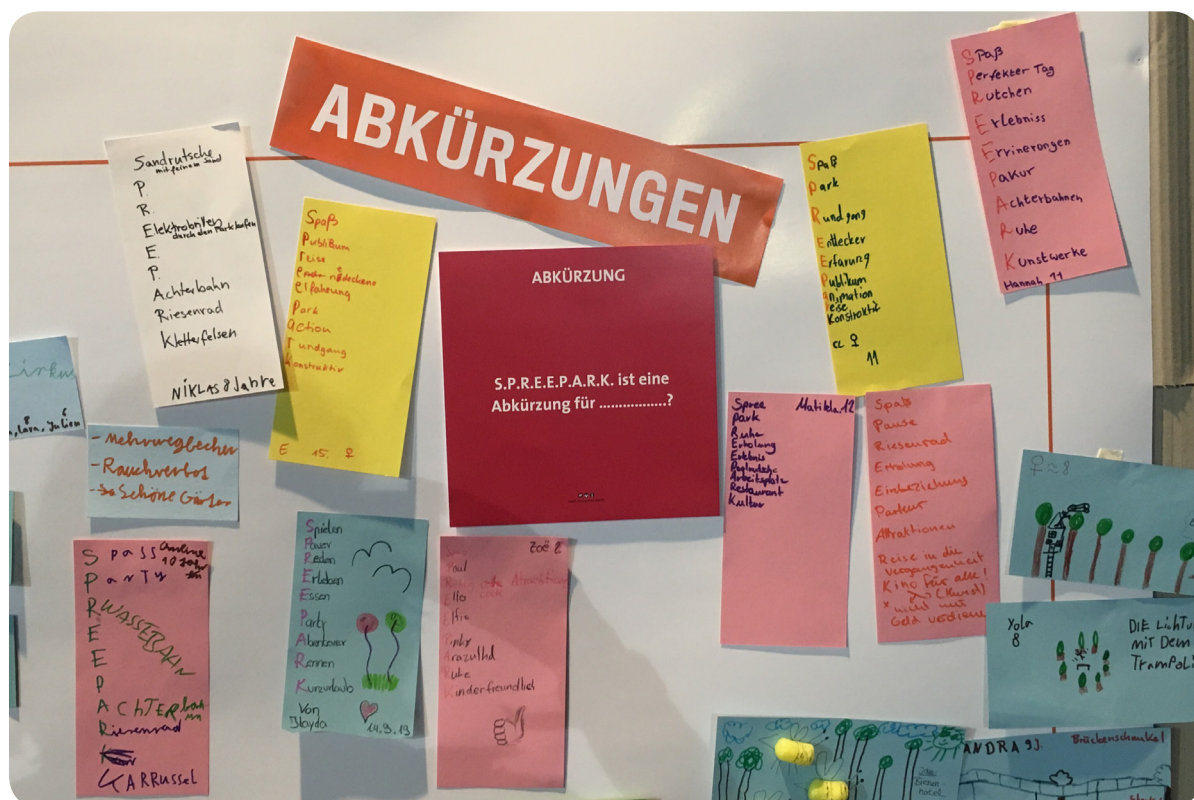
Knopf im Wasser, den man drückt, dann leuchtet der Wasserfall, unter dem ein Schwan erscheint; man muss über Stock und Stein im Wasser gehen, damit man an den Knopf heran kommt (w/ 8 J.)



die Gondel durch den gläsernen Berg, der aus unterschiedlich farbigem Glas besteht (m/ 9 J.)



mehrere Schaukeln zwischen Bäumen,
die unterschiedlich leuchten und blinken,
wenn sie aktiv sind (m/ 9 J.)



Methode Abkürzungen

S. - Sandrutsche, Spaß, Spielen, Spree

P. - Publikum, Party, Park, Perfekter Tag, Pause, Power

R. - Reise, Reden, richtig coole Attraktion, Ruhe, Riesenrad, Rundgang, Rutschen

E. - Elektrobrillen durch den Park laufen, Entdecken, Erleben, Erholung, Erlebnis, Entdecker

E. - Erinnerung, Erfahrung, Einbeziehung, Erlebnis, Essen, Erfahrung

P. - Park, Party, Poolrutsche, Parkours, Publikum

A. - Achterbahnen, Animation, Attraktionen, Arbeitsplatz, Abenteuer, Action

R. - Riesenrad, Rundgang, Rennen, Ruhe, Restaurant, Reise in die Vergangenheit, Reise

K. - Kunstwerke, Kino für alle, Kultur, konstruktiv, kinderfreundlich, Kurzurlaub, Karussell, Kletterfelsen

Anja Mocker, stadt.menschen.berlin, 01. Oktober 2019