

spielend begegnen

Menschen spielen. Eine einfache Feststellung. Einfach? Im Spiel von Kindern konzentriert sich die gesamte Komplexität der Aneignung von Welt. Nahezu alles, was ein Mensch zu Beginn seines Lebens erfährt, begreift, lernt und kennt, tut er oder sie in spielerischer Weise und Neugier. Spielen ist eine aktive Begegnung, ein lustvolles, spannendes Miteinander im Hier und Jetzt.

Von BARBARA GUNGL, RITA MAYRHOFER, SUSANNE STALLER und HEIDE STUDER



Spielen ist eine Möglichkeit der offenen Begegnung mit anderen Menschen, mit Tieren, Pflanzen, Gegenständen oder Elementen wie Wasser, Erde oder Luft. Im Spiel können neue Erfahrungen gemacht werden, mit dem Potenzial, den Standpunkt zu wechseln und die bekannten Sichtweisen zu erweitern. Es beinhaltet das Experimentieren und ein Ausprobieren von Neuem, es ist immer für Überraschungen gut!

Dieser spielerische Zugang zur Welt ist grundsätzlich an kein Alter gebunden, es wird von uns vielmehr als **Wahrnehmungsweise und Lebenshaltung** gesehen, die Bewegung, Begegnung und

sinnvoll tätig sei

Berührung – körperlich, geistig und seelisch – zulässt. Mit zunehmendem Alter verändert sich jedoch das Spiel. Fast scheint es, das Spiel in diesem (kindlichen) Sinn wird im Zuge des Erwachsenwerdens verlernt.

Dabei könnte das Spiel eine Bereicherung des Lebens sein, wann und wo immer es auftritt.

Orte des Spiels

Die Beschäftigung mit den physisch-materiellen Bedingungen von Spiel ist eine der grundlegenden Aufgaben

unserer professionellen Praxis bei der Planung von öffentlichen Parks, Gärten und Freiräumen von Bildungseinrichtungen.

Wesentliche Impulse für die Freiraumplanung kamen in den 1990er Jahren von Cordula Loidl-Reisch und dem Büro KoseLicka, die in Wien über das Spielen in der Stadt diskutierten und Platz zum Spielen für Kinder einforderten (LOIDL-REISCH 1991, KOSE, LICKA 1995). Sie zeigten auf, dass Kinder überall spielen, nicht nur auf den ausgewiesenen Kinderspielflächen in Parkanlagen. Kinder spielen in unterschiedlichsten Formen im Alltag und auf allen Wegen, sie balancieren auf Linien, laufen miteinander, springen über eine Mauer oder finden etwas Geheimnisvolles. Dies war ein wichtiger Fachbeitrag zur Wahrnehmung von Kindern in der Stadt, gleichzeitig gestaltete sich die Umsetzung als sehr schwierig. Das Spiel und die physisch-räumlichen Möglichkeiten dafür gehen in den konkreten Umsetzungsprozessen weitgehend verloren. Andere Ansprüche – vor allem des motorisierten Verkehrs – stehen meist im Vordergrund.

Als flächendeckende Verbesserung für mehr Spielräume in der Stadt ist hier unserer Einschätzung nach die Vorgabe von Gehwegbreiten von mindestens zwei Metern zu nennen. Damit wird die Aufenthaltsqualität am Weg erhöht. Insgesamt gesehen kam es jedoch zu keiner Veränderung der Praxis, Kinderspiel vor allem auf Parkanlagen beschränken zu wollen.

Verspielte Chancen?

Die Potenziale der Parkanlagen wurden jedoch seither besser ausgeschöpft. Einerseits über Kinder- und Jugendarbeit, die in vielen Wiener Parkanlagen pädagogisch angeleitete Spielmöglichkeiten anbietet. Andererseits wurde das Angebot danach überprüft, ob auch unterschiedliche Gruppen in den Parks adäquate Angebote finden (u.a. BENARD; SCHLAFFER 1997, SCHAWERDA, STALLER, STUDER 1997). Die Beschäftigung mit den Ansprüchen von Mädchen und Buben war ein zweiter wichtiger Impuls für die Freiraumplanung und führte zu einem Überdenken bzw. zu neuen Gewichten der Spielangebote in den öffentlichen Freiräumen.

In den letzten Jahren geht die professionelle Diskussion vermehrt in Richtung „Generationenparks“, zu Parkanlagen als Spiel-, Bewegungs- und Begegnungsorten von Kindern, Jugendlichen, Erwachsenen und älteren Menschen. Die Angebote wurden vor allem für ältere Menschen erweitert: Neben Sitzbereichen, Spieltischen und Schachfeldern werden „Spiel“geräte angeboten, die Erwachsene zu mehr und zu unterschiedlichsten Tätigkeiten in Parks anregen sollen.

Um eventuelle Hemmschwellen für Spiel und Bewegung im öffentlichen Raum herabzusetzen, sind begleitete Angebote, gemeinsames Tun in einer Gruppe wichtig, wie dies derzeit in einigen Wiener Parks angeboten wird.

Homo ludens

Zwei – sehr unterschiedliche – Ansätze zum Thema „Spiel“ geben interessante Perspektiven zum Weiterdenken. Sie stammen vom holländischen Geschichtswissenschaftler Johan Huizinga und von dem amerikanischen Spielforscher O. Fred Donaldson.

Huizinga gibt mit seinem Buch „Homo ludens“ als einer der Ersten den Anstoß, sich auf einer theoretischen Ebene mit dem Thema „Spiel“ auseinanderzusetzen (HUIZINGA 1938). Er wird als Wegbereiter der danach entstehenden Strömungen wie der Spieltheorie, Ludologie, der Spielpädagogik usw. gesehen.

Huizinga beschreibt das Spiel in erster Linie als Kulturercheinung. Es geht ihm darum zu zeigen, „inwieweit die Kultur selbst Spielcharakter hat“ (ebd.: 7). Andererseits sieht er aber auch das vorkulturelle Moment im Spiel, da „die menschliche Gesittung dem allgemeinen Begriff des Spiels kein wesentliches Kennzeichen hinzugefügt hat. Tiere spielen genauso wie Menschen. Alle Grundzüge des Spiels sind schon im Spiel der Tiere verwirklicht“ (ebd.: 9).

Es ist nach Huizinga sowohl außerhalb der Kultur begründet als auch Teil derselben.

„Mit dem Spiel aber erkennt man, ob man will oder nicht, den Geist. (...) Schon in der Tierwelt durchbricht es die Schranken des physisch Existenten. Von einer determiniert gedachten Welt reiner Kraftwirkung her betrachtet, ist es im vollsten Sinne des Wortes ein Superabundans, etwas Überflüssiges. Erst durch das Einstürzen des Geistes, der die absolute Determiniertheit aufhebt, wird das Vorhandensein des Spiels möglich, denkbar und begreiflich. (...) Die Tiere können spielen, also sind sie bereits mehr als mechanische Dinge. Wir spielen und wissen, dass wir spielen, also sind wir mehr als bloß vernünftige Wesen, denn das Spiel ist



unvernünftig“ (ebd.: 11 f.).

Kennzeichen sozialen Spiels

Huizinga versucht in weiterer Folge, den Begriff des Spiels gängigen Dualitäten wie „Weisheit – Torheit“, „Wahrheit – Unwahrheit“, „Gut – Böse“ usw. zuzuordnen und kommt zu dem Schluss: „... dass wir es im Spiel mit einer Funktion des lebendigen Wesens zu tun haben, die sich weder biologisch noch logisch vollkommen determinieren lässt. Der Begriff Spiel bleibt ständig in merkwürdiger Weise abseits von allen übrigen Gedankenformen, in denen wir die Struktur des Geisteslebens und des Gemeinschaftslebens ausdrücken können“ (HUIZINGA 1938: 15).

„Der Mensch spielt nur, wo er in voller Bedeutung des Wortes Mensch ist, und er ist nur da ganz Mensch, wo er spielt.“

Friedrich Schiller



Als Kennzeichen des „sozialen Spiels“ – er nimmt das Spiel von Kindern und jungen Tieren in der weiteren Diskussion auf – nennt Huizinga (ebd.: 16 ff.):

■ „Alles Spiel ist zunächst und vor allem ein freies Handeln.“

■ „Spiel ist nicht das ‚gewöhnliche‘ oder das ‚eigentliche‘ Leben. Es ist vielmehr ein Heraustreten aus ihm in eine zeitweilige Sphäre von Aktivität mit einer eigenen Tendenz. Schon das kleine Kind weiß genau, daß es ‚bloß so tut‘, daß alles ‚bloß zum Spaß‘ ist.“ Worauf Huizinga jedoch mehrmals hinweist, ist, „daß dies ‚bloße Spielen‘ mit dem größten Ernst vor sich gehen kann, ja mit einer Hingabe, die in Begeisterung übergeht und die Bezeichnung ‚bloß‘ zeitweilig vollkommen aufhebt.“

■ Spiel „steht außerhalb des Prozesses, der unmittelbaren Befriedigung von Notwendigkeiten und Begierden, ...“ Das Spiel wird um seiner selbst Willen verrichtet und ist sozusagen ein „Intermezzo im alltäglichen Leben“. Allerdings wird es in seiner Wiederkehr „unentbehrlich für die Einzelperson als biologische Funktion und unentbehrlich für die Gemeinschaft wegen des Sinnes, der in ihm enthalten ist, wegen seiner Bedeutung, wegen seines Ausdruckswertes und wegen der geistigen und sozialen Verbindungen, die es schafft: kurzum als Kulturfunktion.“

■ „Seine Abgeschlossenheit und seine Begrenztheit bilden sein drittes Kennzeichen. Es ‚spielt‘ sich innerhalb bestimmter Grenzen von Zeit und Raum ab.“ Er zeichnet Parallelen zur geweihten Handlung: „Wie der Form nach kein Unterschied zwischen einem Spiel und einer geweihten Handlung besteht, d.h. wie die heilige Handlung sich in denselben Formen wie ein Spiel bewegt, so ist auch der geweihte Platz formell nicht von einem Spielplatz zu unterscheiden. Die Arena, der Spieltisch, der Zauberkreis, der Tempel, die Bühne, die Filmleinwand, der Gerichtshof, sie sind

allesamt der Form und der Funktion nach Spielplätze, d.h. geweihter Boden, abgesondertes umzäuntes, geheiligtes Gebiet, in dem besondere Regeln gelten. Sie sind zeitweilige Welten innerhalb der gewöhnlichen Welt, die zur Ausführung einer in sich abgeschlossenen Handlung dienen.“

■ Wenn ein Spiel einmal gespielt worden ist, bleibt es als geistige Schöpfung oder als geistiger Schatz in der Erinnerung haften, es wird überliefert und kann jederzeit wiederholt werden, (...). Diese Wiederholbarkeit ist eine der wesentlichsten Eigenschaften des Spiels.“



Um planerisch handlungsfähig zu sein, ist es von wesentlicher Bedeutung, dass Spiel als Kulturphänomen gesehen wird. Denn stünde Spiel vor aller Kultur, wäre es auch nicht möglich, es durch die kulturelle Tätigkeit der Planung zu beeinflussen. Die von Huizinga dargelegten Kennzeichen von Spiel können für einen planerischen Zugang zum Thema aufgegriffen werden. Welches sind Bedingungen, die ein „Heraustreten“ aus dem Alltag für unterschiedliche Menschen fördern? Wie kann ein Raum- und Zeitfenster entstehen, in dem wiederholt spielerische Begegnungen stattfinden können?

„Von Herzen Spielen“

Der zweite Ansatz von Donaldson beschäftigt sich mit dem bei Huizinga nicht ausführlicher behandelten Spiel

von Kindern und Tieren. Er will mit seinem Buch „Von Herzen Spielen“ und seinen Spielseminaren auf eine abenteuerliche Reise zu „ursprünglichem Spiel“ entführen (DONALDSON 1993: 11).

„Wir beginnen mit der Sichtweise, dass ursprüngliches Spiel Leben und Leben ursprüngliches Spiel erschafft. Mit dem Wort ursprünglich bezeichne ich das Spiel, das dem Menschen und seiner Kultur und damit begrifflichem Denken und erlernten Reaktionsweisen vorausgeht. Spiel ist ein Geschenk der Schöpfung, kein künstliches Kulturprodukt. Es ist Ausgangspunkt und Kraft, die alles hervorbringen“ (ebd.: 42).

Er beschreibt anhand vieler Spielgeschichten das Spiel als Weiterführung, das gleichberechtigte Begegnung miteinander, vor aller Kultur ermöglicht und alle Menschen und Tiere verbindet.

„Während der Nachmittag dahinging, wurde unser Spiel sanfter

und passte sich an die Stille des frühen Abends an. Wir rannten nicht mehr, sondern gingen, unser Herumgetolle ging in Umarmungen über, und statt zu klettern, lagen wir entspannt im Gras und betrachteten das Wechselspiel des Himmels über uns. Wir spielten mit den Wolken, stellten uns vor, sie wären Wattebäusche auf unseren Fingerspitzen. Wir zeigten darauf und teilten unsere Entdeckungen mit – rennende Pferde, die sich aufbäumten, Tiger, die ihr Maul aufrissen und wieder schlossen, Wale, die aus dem Wasser auftauchten und wieder verschwanden. David sagte mit sanfter Stimme: Weißt du Fred, wenn wir spielen, wissen wir nicht, dass du anders bist als ich und ich anders als du“ (ebd.: 20).

Donaldson beschreibt die Begegnung von SpielgefährtenInnen als Tür zu einer großen, weiten, sinnerfüllten Welt, die viele Erwachsene in der Kindheit hinter

TÖRE ZUM SPIEL

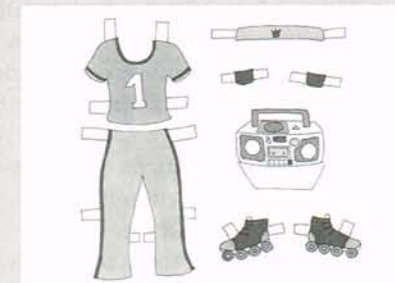
Menschen bedürfen meist eines Übergangsritus, um sich von der alten Welt zu lösen und eine neue zu betreten (VAN GENNEP 1981: 28). Die alte Welt ist in unserem Zusammenhang die des Alltags, der sozialen Konventionen, des gesellschaftlich erwarteten Verhaltens. Die neue Welt ist ein anderes Territorium, das frei von den genannten Routinen eine spielerische Haltung ermöglicht. Der Übergang ist geprägt durch die Schwellenphase, eine räumliche und symbolische Transitionsphase, in der sich der Übergang von der einen zur anderen sozialen Situation vollzieht (ebd.).

Folgende Tore erleichtern den Übergang:



■ Körperhaltung verändern

In alten Bauernhäusern kann man noch eindrucksvoll erleben, wie eine Tür- und Oberschwelle gleichzeitig zum Einnehmen einer anderen Körperhaltung zwingen. Auch der Eintritt ins Spielhäuschen am Kinderspielplatz, das Durchschlüpfen durch ein Loch im Zaun bringen uns über die Schwelle in die Welt des Spiels.



■ In eine andere Rolle schlüpfen

Unsere Kleidung, unsere äußere Erscheinung beeinflusst sehr stark die Erwartungshaltung anderer an unser Verhalten – aber auch unsere eigene.

In Planspielen steht am Beginn des Spiels das Verkleiden, um wörtlich in die gewählte Rolle zu schlüpfen. Mit Krawatte, Hut und Handtäschchen fällt es nicht nur leicht, sich

in eine andere Berufsgruppe hineinzuversetzen, sondern auch der Wechsel der Geschlechterrolle wird möglich. Ähnliches wird auch im Sport praktiziert, mit dem entsprechenden Trikot und der passenden Ausstattung sind auch andere Verhaltensweisen im öffentlichen Raum möglich: z.B. Joggen in Schönbunn, Nordic Walking in der Innenstadt.

Welches Outfit ist das passende für unser spielerisches Tun im öffentlichen Raum?



■ Gemeinsam tun

Sich vom gängigen Verhaltenskodex zu lösen, fällt leichter in der Gruppe. Jugendliche überschreiten die Grenzen des Erlaubten schneller in der Gruppe als allein. Auch ältere Menschen nutzen neue Bewegungsangebote eher angeleitet in der Gruppe. Die Gruppe oder der offizielle Anlass fungieren als Schutzmantel um das neu eroberte Territorium, den neuen sozialen Raum. Das gilt auch für Moden, wenn etwas schon viele tun, wird die Nachahmung leichter.



■ Die Neugierde siegt

Es gibt Situationen, die ganz besonders unsere Neugierde wecken. Sie sind wie ein begonnener Satz, den wir in unserer Phantasie zu etwas Wunderbarem vollenden. Sie verheißen ein Gefühl der Glückseligkeit oder neue Erkenntnisse.

Ein Trampolin macht Lust, die Schwerkraft zu überwinden; ein Aussichtsturm verspricht einen Perspektivenwechsel, ein Gefühl der Erhabenheit; eine Flow-Form-Kaskade lockt mit ihrem Gluckern und der Wasserbewegung.



■ Über eine Grenze treten

Das Spiel von Erwachsenen findet oft in abgegrenzten Räumen statt (z.B. Prater, Spielhalle, Feriendomizil, Tanzschule, Sportclub). Die Grenze gibt soziale Sicherheit für beide Welten, der Übertritt erfolgt oft durch das Bezahlen des Eintrittes oder Vorweisen des Mitgliedsausweises. Drinnen ist anderes Verhalten vorgesehen.



■ Irritation

Ein markantes Tor zum Ausstieg aus dem Verhaltenskodex kann die bewusste Irritation sein. Nichts ist so, wie es scheint. Hier passt etwas nicht in meine Routine, ich bin etwas verunsichert, halte inne, rufe meinen Erfahrungsschatz auf und versuche das Neue einzuordnen. Ich bin an der Schwelle angelangt zwischen Altem und Neuem, im Niemandsland, jetzt entscheide ich, was das Neue mit mir macht.

■ Raumstrukturen für Eigeninterpretation

Die meisten Ausstattungsgegenstände im öffentlichen Raum sprechen eine klare Sprache. Parkbänke sind z.B. nicht zum Liegen, Klettern, Balancieren. Das wird nicht nur Kindern verboten, sondern wird auch bei Erwachsenen nicht geduldet. Mehr Eigeninterpretation und Kreativität in der Nutzung lassen nicht vordefinierte Gegenstände wie Betonmauern, Kunstharzkuben, Betonwürfel oder Felsen und Baumstämme zu. Hier tritt der Charakter der Institutionalisierung (LÖW 2001: 226) zurück und das individuelle Handeln kann in den Vordergrund rücken.

sich gelassen haben und zu der sie sich erst wieder neu Zugang verschaffen müssen (ebd.: 21).

Interessant an Donaldsons Ansatz ist die Perspektive: Im Spiel kann eine Begegnung der Herzen stattfinden, spielen ist schöpferisch, überwindet Gegensätze und gibt Kraft. Es bietet die Chance einer offenen Begegnung von unterschiedlichen Menschen, jungen und älteren, Mädchen und Burschen, verschiedener Ethnien.

Impulse im Raum

Um Spiel zu begünstigen, könnte Planung versuchen, Impulse im Raum zu setzen, kleine oder größere Irritationen, die die Phantasie beflügeln und Lust darauf machen, neue Dinge auszuprobieren.



Wir denken dabei an vielseitig interpretierbare Angebote, die ein Miteinander fördern und weder sofort bestimmten NutzerInnen nach Alter, Geschlecht oder Ethnie noch typischen Nutzungsrepertoires zugeordnet werden können. Ähnlich wie bei der Unterstützung von Spiel und bei längerer Aufenthaltsdauer von Mädchen könnte versucht werden, Anreize zu setzen, die ein schrittweise Hineintreten ins Spiel erleichtern. Dazu drei Beispiele:

Kükelhaus und zur Lippe befassten sich in der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts umfassend mit Wahrnehmung und Möglichkeiten, diese durch

räumliche Angebote zu fördern (KÜKELHAUS, ZUR LIPPE 1984). Sie haben ein Angebot an „Stationen“ entwickelt, von denen einige wie z.B. die große Balancierscheibe oder die Parterschaukel bei vielen Menschen, Kindern und Erwachsenen diese unbändige Lust zum gemeinsamen Ausprobieren und Bewegen wecken. Bei ihrer Nutzung ist Begegnung nicht nur möglich, sondern geradezu notwendig, damit geschaukelt werden kann.

Bei unseren Planungsprojekten beobachten wir immer wieder Situationen, die ein spielendes Heraustreten aus dem Alltag fördern.

Zwei im Boden eingebaute Trampoline liegen nahe am Weg durch den Park. Sie sind unauffällig und doch verführen

sie zum Springen. Kinder und Jugendliche springen allein oder gemeinsam und Erwachsene, die vorbeigehen, probieren sie aus. Sie sind in Straßenkleidung benutzbar, jeder kann spüren, wie sich Augenblicke der Leichtigkeit anfühlen, die Schwere zurückkehrt und wieder schwindet.

Ein anderer Impuls zum Spielen ist beispielsweise die Flow-Form-Kaskade, hier wirkt auch die Anziehungskraft des Wassers. Über eine Kaskade fließt Wasser von der „Quelle“ bis zur „Mündung“ am Fuß eines kleinen Hügels. Das Wasser wirbelt, gluckert, tanzt und rauscht auf seinem Weg. Die Augen verfolgen den Lauf, die Ohren unterschei-

den die verschiedenen Klangbilder, die Finger streichen über den glatten Stein und fühlen das kühle Wasser.

Zwischenräume als Tor zum Spiel

Eine besonders interessante Möglichkeit der Intervention im Raum ist die bewusste Gestaltung von Zwischenräumen. „Wenn etwas zu nahe nebeneinander steht, dann überschneiden sich die Auren eines Dinges oder einer Fläche und es bedarf des Abstandes, des Zwischenraumes, damit ein belebender Funke überspringen kann“ (JORDAN 2004: 30). Der Zwischenraum, der neutrale Streifen zwischen zwei Territorien (vgl. VAN GENNEP 1981: 27) ermöglicht ein Schweben in zwei Welten. In diesem „Niemandland hat man/frau sich von Teilen der einen Welt verabschiedet und kann Teile der anderen Welt neu wahrnehmen. Solche Räume können nutzungs offene Plätze im öffentlichen Raum sein, die in der momentanen gesellschaftlichen Situation das Verhalten wenig einschränken. Durch verschiedene Mittel, wie Offenheit, bewusste Irritation, gezwungener Perspektivenwechsel, bewusstes Verstecken und Neugierde wecken etc., führen sie über die Schwelle.

Wenn man Raum, wie Martina Löw das beschreibt, als relationale Beziehung zwischen Menschen und sozialen Gütern versteht, dann verändert sich auch der Charakter der Zwischenräume mit ihrer sozialen Deutung und Interpretation. Das heißt, der gedankliche und materielle Zwischenraum zwischen sozialer Konvention und Innovation verändert sich. Ein einmal mitgedachter und eingepannter Zwischenraum, z.B. in Form von multifunktional nutzbaren Betonmauern, die kleine, nicht nutzungsgebundene Flächen strukturieren, wird neu interpretiert und sozial besetzt als Aufenthaltsbereich von Jugendlichen, Balancierstrecke, Platz zum Abstellen von Einkaufstaschen etc. Durch die regelmäßige soziale Praxis individuellen Handelns (LÖW 2001: 226) wird das räumliche Setting wieder institutionalisiert und die Offenheit für Neues geht so wieder schrittweise verloren. Darauf muss Planung dann jeweils mit neuen Toren und Schwellen reagieren.



Sich einlassen

Vor allem Erwachsene brauchen Anreize, bevor sie sich auf Spiel, Bewegung und Begegnung einlassen, bevor sie die Angst hinter sich lassen können, sich lächerlich zu machen oder kindisch zu wirken. Denn Spielen wird oft als „Beschäftigung“ von Kindern wahrgenommen, etwas, was sich für Erwachsene nicht gehört.

Eine der Voraussetzungen für spielerisches und kreatives Verhalten sind die baulich-räumlichen Strukturen, die zum Spielen einladen. Eine andere Voraussetzung ist die Offenheit der einzelnen Menschen, jemandem zu begegnen oder etwas Neues zu erleben. Wie wäre es, wenn wir im Alltag auf der Straße oder im Park immer wieder Erwachsene beobachten könnten, die unvermittelt Hopsen, über Randsteine balancieren, in Pfützen steigen und danach die nasen Spuren am Asphalt beobachten? ●

CONTENT

Getting in touch by playing

■ Children play. Sounds like a general statement. But playing in its essential form is about getting in contact with other people and nature. It's the way every girl and every boy discovers the world. Playing is a physiological and psychological process. And playing is not a question of age. Playing as an attitude is a perfect precondition to brake new ground, to make new experiences, to be open for getting new insights – not only for children, but for people of all ages.

Recent studies in the field of open space planning show that the playing opportunities in public spaces are often limited. They should be extended substantially: more space to play, more functional opportunities and offers for a variety of users, thus considering gender and diversity aspects.

Based on the work of Johan Huizinga and O. F. Donaldson in this article we argue that crossing a threshold plays a central role to promote a playing condition. Open space planning can offer effective opportunities to play. For example a trampoline next to the path can invite to try a jump – for adults as well as children. But there is an important precondition to use these offers: to be open for contact.

Dlin Susanne Staller studierte Landschaftsplanung an der Universität für Bodenkultur Wien und der Universität Politècnica de Catalunya in Barcelona. Seit 1999 ist sie Gesellschafterin des Landschaftsplanungsbüros tilia, derzeitige Schwerpunkte: Parkplanung, Nachhaltiger Umgang mit Boden und Wasser, „Natur im Garten“.

Dlin Heide Studer studierte Landschaftsökologie und -gestaltung an der Universität für Bodenkultur Wien und Landschaftsarchitektur in Aas/Norwegen. Seit 1999 ist sie Gesellschafterin des Landschaftsplanungsbüros tilia, derzeitige Schwerpunkte: Schulfreiräume und Geschlechterverhältnisse, „Natur im Garten“, Dissertation und Forschungsreise nach Marokko.

Dlin Rita Mayrhofer studierte Landschaftsplanung an der Universität für Bodenkultur Wien. Seit 1999 ist sie Gesellschafterin des Landschaftsplanungsbüros tilia, derzeitige Schwerpunkte: Parkplanung, Gender-Planning, Ökologische Bewertung von Wegebelägen im Landschaftsbau.

Dlin Barbara Gungl studierte Landschaftsplanung an der Universität für Bodenkultur Wien, Lehrbeauftragte am Institut für Ingenieurbiologie und Landschaftsbau. Seit 2006 arbeitet sie im Landschaftsplanungsbüro tilia, derzeitige Schwerpunkte: Parkplanung, Visualisierung von geschlechtsspezifischer Raumnutzung in Schulfreiräumen, Good-Practice-Schulfreiräume.

Literatur:

- BENARD, Cheryll, SCHLAFFER, Edith (1997): Verspielte Chancen? Mädchen in den öffentlichen Raum! Schriftenreihe Frauen Band 5. Magistrat der Stadt Wien – MA57, Wien.
DONALDSON, O. Fred (1993/2004): Von Herzen Spielen. Die Grundlage des ursprünglichen Spiels. Arbor, Freiamt/Schwarzwald.
HUIZINGA, Johan (1938/2006): Homo ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel. rowohlt, Reinbek.
JORDAN, Harald (2004): Die Kraft des Übergangs. Die energetische Wirkung von Tür und Schwelle. AT-Verlag, Baden und München.
KÜKELHAUS, Hugo, ZUR LIPPE, Rudolf (1984): Entfaltung der Sinne. Ein „Erfahrungsfeld“ zur Bewegung und Besinnung. Fischer, Frankfurt.
KOSE, Ursula, LICKA, Lilli (1995): Beispielbare Stadt. Beiträge zur Stadtforschung und Stadtgestaltung, Band 56. Magistrat der Stadt Wien – MA18, Wien.
LOIDL-REISCH, Cordula (1992): Orte des Spiels. Beiträge zur Stadtforschung und Stadtgestaltung, Band 33. Magistrat der Stadt Wien – MA18, Wien.
LÖW, Martina (2001): Raumsociologie. Suhrkamp, Frankfurt/Main.
SCHAWERDA, Anette, STALLER, Susanne, STUDER, Heide (1997): Eins zwei drei, Tina saust vorbei. Voraussetzungen für das Raumwahrnehmen von Mädchen aus landschaftsplanerischer Sicht. In: Benard, Cheryll, Schläffer, Edith (1997): Verspielte Chancen? Mädchen in den öffentlichen Raum! Schriftenreihe Frauen Band 5. Magistrat der Stadt Wien – MA57, Wien.
VAN GENNEP, Arnold (1981): Übergangsriten (Les rites de passage). Campus, Frankfurt/Main.