



Landeshauptstadt
München

Sozialreferat/Stadtjugendamt
Referat für Bildung und Sport
Referat für Stadtplanung u. Bauordnung
Baureferat/ Gartenbau

Trägergemeinschaft Spiellandschaft Stadt
und andere freie Träger im Handlungsfeld
Spielen

Spielen in München
- Eckpunktepapier -
Bezugsrahmen und Perspektiven
zum Konzept

Stand 07.11.2019

Spielen in München – Präambel

Das Thema „Spielen in München“ liegt individuell bei Kindern, Jugendlichen, jungen Erwachsenen und deren Familien. Ergänzend ist seit den achtziger Jahren „Spielen in München“ eine Aufgabe in den Angeboten der (offenen) Kinder- und Jugendarbeit, den Unterstützungssystemen der Familien, bei pädagogischen Institutionen, bei den städtischen Referaten sowie Aktionen und Initiativen von Bewohner*innen¹ dieser Stadt.

Die spielenden Akteure sind im Sinne des Konzeptes in erster Linie: Kinder, Jugendliche, junge Erwachsene und deren Familien.

Spielen ist für die Entwicklung des Individuums wichtig und eine bedeutsame, notwendige Erfahrung.

Spielen ist begrifflich so vielseitig und ungreifbar wie das Spiel selbst. Deshalb folgt eine Annäherung des Begriffes unter verschiedenen Gesichtspunkten, die zur Förderung des Spiels zentral sind.

- Spielen ist ein Motor für Lernen und die Grundlage für soziales und kulturelles Handeln von Menschen. Die ganze Stadt ist damit Erfahrungs- und Erlebnisraum und wird entsprechend zum Spielen genutzt.
- Die Spieler*innen spielen „um des Spielens“ willen, sie wollen nichts damit lernen oder Spezielles erreichen. Ihre Motivation kommt aus den eigenen Gefühlen, sie spielen, solange sie Lust haben, sie bestimmen ihre Handlungen selbst.
- Im Spiel konstruieren die Spieler*innen ihre eigene Realität in gemeinsamer Verabredung. Innerhalb dieser können Gegenstände, Räume, Handlungen und Personen etwas anderes bedeuten als in der Realität - außerhalb des Spiels. Sie schaffen sich einen eigenen Bedeutungsrahmen mit je eigenen Regeln und einer Zeitstruktur, die sich aus dem Spiel entwickelt.
- Ein Spiel kann immer wieder neu begonnen werden, man kann ggfs. Fehler vermeiden und sich in der Herausforderung der Spielaufgaben neu bewähren.
- Spiel ist eine altersabhängige, altersspezifisch aktive Form der Aneignung der räumlichen und sozialen Umwelt in offenen selbstbestimmten Formen.

Für die Weiterentwicklung einer Stadtgesellschaft ist spielen von Bedeutung. Spielen im Stadtraum wird durch die vielfältige Trägerlandschaft gestaltet und unterstützt durch eine referatsübergreifende Zusammenarbeit und Verankerung auch mit der Kommunalpolitik.

I. Ausgangslage zur Fortschreibung des Konzeptes

Die im bestehenden Konzept „Spielen in München“ formulierten Orientierungen und Kriterien haben durch den Beschluss des Stadtrates der Landeshauptstadt München vom 21.09.1999 grundsätzliche Verbindlichkeit erlangt und zu nachhaltigen, praktischen Handlungs- und Förderkonsequenzen geführt. Seitdem führt eine wachsende und sich verändernde Stadtgesellschaft sowie eine sich verändernde Spielkultur zu aktuellen Herausforderungen, mit denen junge Menschen in München aufwachsen: Daher erteilte im März 2016 die Spielraumkommission der Landeshauptstadt München den Auftrag zur Fortschreibung des bestehenden Konzeptes. Im Vorfeld der Gesamtkonzeption haben sich die Vertreter*innen der verantwortlichen städtischen Referate und die der freien Träger mit spielpädagogischem Auftrag auf vorliegendes Eckpunktepapier verständigt.

Seit der Verabschiedung des ersten Konzeptes 1999 hat sich einiges getan, was an der steigenden Fülle von Verabschiedungen von Grundlagen, Beschlüssen und Konzeptionen (in Anlage 1) aber auch in der ansteigenden Anzahl von wesentlichen und großen Projekten, Maßnahmen und Aktionen ersichtlich wird. (Anlage 2).

Allein aus der Optik der Grafiken wird mehr als deutlich, wie der Gedanke von „Spielen in München“ über die Jahre „Fahrt aufgenommen“ und sich entlang vieler Anlässe in der

¹Der Gender-Stern* macht Geschlechtervielfalt sichtbar und benennt damit neben Mädchen / Frauen und Jungen / Männern auch Menschen unterschiedlichster anderer Geschlechtsidentitäten wie z.B. Trans* und Inter*

Praxis erweitert hat.

Bereits 1999 hatte die Diskussion zum ersten Konzept lange Jahre angedauert. Mit dem vorliegenden Eckpunktepapier wird der bisherige Diskussionsstand zur Fortschreibung des bestehenden Konzeptes und der Rahmen der Aktualisierung dargestellt.

Das Eckpunktepapier – „Spielen in München“ – ist die Grundlage für einen, auch im Stadtrat zu führenden, weitergehenden Diskurs.

● **Einbindung in das Stadtentwicklungskonzept PERSPEKTIVE München:**

Neben der Umsetzung pädagogischer Arbeit mit Kindern und Jugendlichen, ist die Einbettung des Themenbereichs Spielen in die Perspektive München, bestehend aus Leitmotiv, strategischen und thematischen Leitlinien sowie zahlreichen dazugehörigen Fachkonzepten und Handlungsprogrammen gegeben. Damit verfügt die Landeshauptstadt München über ein ausdifferenziertes strategisches Konzept zur Gestaltung der zukünftigen Stadtentwicklung. Derzeit wird die Perspektive München umfassend fortgeschrieben und weiterentwickelt. In diesem Zusammenhang ist auch eine Leitlinie „Freizeit“ geplant, die bisher einen sehr breit gefassten Freizeitbegriff umfasste und zukünftig stärker auf die Aspekte „Sport, Bewegung und Spielen“ ausgerichtet werden soll.

Darüber hinaus ist ab 2020 eine eigenständige Leitlinie "Freiraum" geplant, mit der das Handlungsfeld der Grün- und Freiflächenentwicklung gestärkt und strategisch verankert werden soll. Ausgangspunkt hierfür stellt das Konzeptgutachten Freiraum M 2030 dar, das eine langfristige Freiraumentwicklungsstrategie aufzeigt, um gesamtstädtisch ein robustes Freiraumgerüst zu sichern und weiterzuentwickeln. Dieses zielt darauf ab, eine angemessene Freiraumversorgung und Freiraumgerechtigkeit auf allen Maßstabsebenen zu gewährleisten. Dies kommt auch ganz besonders jungen Menschen zugute. Im Rahmen der benannten Prozesse wird es immer eine Beteiligung der Spielraumkommission geben.

● **Die Demographische Entwicklung** der Landeshauptstadt München

(Demographiebericht München – Teil 1) zeigt, dass eine deutliche Zunahme der Haushalte mit Kindern im Alter von 0 bis 14 Jahre von 151.297 im Jahr 1998 auf 208.883 in 2017 (rund 35 Prozent) stattfand. In den nächsten Jahren wird die Einwohnerzahl in München deutlich ansteigen. Gemäß aktueller Planungsprognosen wird bei Minderjährigen in der Altersgruppe bis 14 Jahren eine erneute Zunahme seit 2017 auf 255.642 (ca .20 Prozent) erwartet. Gleichzeitig vergrößert sich die Fläche der Landeshauptstadt München kaum. Raummangel und verschärfter Siedlungsdruck, lassen Freiräume knapper werden und erhöhen den Nutzungsdruck auf Spiel-, Sport- und Erholungsflächen. Aus diesem Grund sollten sowohl für den öffentlichen als auch für den privaten Raum kreative Lösungen entwickelt und umgesetzt werden, um über unterschiedliche Gestaltungen von offenen und temporären Spielnutzungen zusätzliche Spielmöglichkeiten zu eröffnen. Über eine Strategie der Zwischen- und Mehrfachnutzung könnten temporäre Spielnutzungen und Pilotprojekte ermöglicht werden. In Frage kommen dafür z. B. Brachflächen, Spielhöfe, leer stehende Gebäude, Zu- und Durchgänge bzw. breite Zuwegungen.

II. Herausforderung und Ziele des Konzeptes

Neben den strukturellen, demographischen Entwicklungen sind für junge Menschen in München, die Gestaltung von Sozialisations- und Bildungsprozessen sowie die Bewältigung spezifischer Entwicklungsaufgaben und Statuspassagen im Kontext sich wandelnder Rahmenbedingungen entscheidende Schlüsselfaktoren.

Entsprechend der großen Bedeutung von Spiel- und Bildungslandschaften für Kinder und Jugendliche, wie auch für (junge) Erwachsene, müssen Sicherheit, Erhalt und Planung von Spielräumen noch stärker berücksichtigt werden. Das Konzept möchte daher folgende Aspekte ansprechen und befördern:

- Qualifizierung der bestehenden Spielangebote, diese in Spielraumkonzepte einbeziehen, darstellen und in deren Planungen schon zu bedenken. Dabei ist Spielraum im wörtlichen Sinne (Spielplätze, Grünanlagen, Schulhöfe, Gehwege) wie auch im übertragenen Sinne (Spielräume im Kopf, positive Einstellungen zum Spielen) weiterzuentwickeln und insbesondere in den Zugangsmöglichkeiten für Chancengleichheit und Inklusion im weitesten Sinn zu sorgen.
- Für eine ausreichende und qualitätsvolle Einrichtung und Erhaltung von Spielplätzen bei städtischen und privaten Flächen sorgen, einschließlich der Sicherung kindgerechter Betriebsregelungen.
- Bei privaten Flächen, auch neue Lösungsansätze erarbeiten, um Qualität und Quantität weiterhin zu erhalten.
- Sicherung und wenn möglich Rückgewinnung von öffentlichen und privaten Freiflächen, Plätzen, Straßen etc. als teilweise oder ganzjährig nutzbare Spielräume.
- Entwicklung von räumlichen und einrichtungsbezogenen Ergänzungen und Alternativen, um die Angebote zu erhöhen und zu differenzieren; u.a. neue Mobilitätsformen für mobile Dienste, E-Spielmobile und E-Fahrräder, Fahrradwege und Rollerwege, gefahrlose Querungen zu den Spielplätzen sowie Spiele aus dem Rucksack und aus dem Koffer (auch in Verbindung mit dem MVV).
- Digitalisierung: Verknüpfung digitaler Spielräume und digitaler Kommunikation mit urbanen Spielräumen und Angeboten, Förderung von Kompetenzen im Umgang mit digitalen Spielwelten.
- Partizipation mit den Unterpunkten „Demokratie, Mitbestimmung und eigene Wirksamkeit“ weiter ausbauen und ermöglichen. Neben der Kinder- und Jugendbeteiligung bei konkreten Vorhaben, bildet die „Beteiligung von unten“, wie sie viele Angebote² ermöglichen, eine wichtige Säule, um die Spielsituation von Kindern, Jugendlichen und jungen Erwachsenen für diese zu verbessern.
- Mädchen und Jungen darin unterstützen, sich selbst politisch einzubringen.
- Neben alters- und geschlechtsdifferenzierten auch vermehrt generationsübergreifende Spielangebote planen.
- Fachtagungen und Weiterbildung der beteiligten Fachdisziplinen sowie die Qualifizierung von Erwachsenen, die Spiel- und Beteiligungsprozesse mit Kindern und Jugendlichen planen, durchführen und ausbauen
- Öffentlichkeitsarbeit und Information im Bereich Spielen erweitern und unterstützen.
- Möglichkeiten für Treffen, Anlässe und Aktionsangebote schaffen, um ausreichend Spielpartner*innen (unterschiedlich nach Alter, Geschlecht und ethisch-sozio-kulturellen Hintergründen) begegnen zu können.
- Stabilisierung der referatsübergreifenden Zusammenarbeit zum Thema Spielen in München mit der vielfältigen Trägerlandschaft und der Politik in München als nachhaltige Gemeinschafts- und Querschnittsaufgabe. Fachliche Netzwerke für gute Spielbedingungen sind träger-, verwaltungs-, generations- und professionsübergreifend zu organisieren und in der Spielraumkommission zu bündeln.
- Auch die Einrichtung der Beschwerde- und Ombudsstelle im Büro der Kinderbeauftragten eröffnet Kindern wie Familien die Möglichkeit, Vorschläge einzubringen und sich bei der Verwirklichung des Rechts auf Spiel Unterstützung zu holen.

2 U.a. Kinder- und Jugendforen, Kinderstadtteilpläne, Spielplatzchecks (Spielforscher*innen), die Jugend-Onlinebefragungen oder Projekte wie „Kinder-Aktions-Koffer“ oder „Platz da! Für Mädchen und junge Frauen“.

Die zentrale Berücksichtigung von Kinderbedürfnissen und Kinderrechten in allen Bereichen der Stadtentwicklung ist nicht nur aus pädagogischen, sondern auch aus planerischen Gründen legitimiert. Spielerische Erfahrungen hinsichtlich Demokratie, Mitbestimmung und Selbstwirksamkeit sammeln zu können ist in hohem Maße identitätsstiftend und fördert notwendige Kompetenzen für zukünftige Bürger*innen dieser Stadt.

Folgende Grundprinzipien für Kinderfreundlichkeit – aus dem bisherigen Konzept – gelten als Orientierungspunkte einer kinder- und jugendgerechten Planung von Spielraum:

- **Kinder haben eigenständige Rechte**
- **Sicherheit und Gesundheit**
- **Gebrauchsfähigkeit, Erreichbarkeit**
- **Veränderbarkeit, Gestaltbarkeit**
- **Partizipation**
- **Erlebnisbezug und Vielfalt**
- **Bündnispartner und Konfliktbewältigung**

Die folgenden Punkte haben an Bedeutung zugenommen oder sind neu hinzugekommen und werden daher im Konzept ausführlicher verdeutlicht:

Die Gleichstellungsstelle für Frauen mahnt ein weiteres Grundprinzip an
- Chancengleichheit bezüglich Zugang und Nutzung.

Im Sinne eines umfassenden Inklusionsgedankens, der auf Anspruch und Teilhabe aller jungen Menschen zielt, ist eine Fusion mit dem Grundprinzip Inklusion naheliegend. Für das Rahmenkonzept selbst ist die Stellung dieses Grundprinzips noch zu diskutieren.

- **Inklusion – Chancengleichheit bezüglich Zugang und Nutzung**

Kinder und Jugendliche haben unabhängig von ihren individuellen Voraussetzungen und Fähigkeiten einen Anspruch auf Teilhabe und damit auch auf Teilhabe an den jeweiligen Spielangeboten.

Die Inklusion und das Zusammenspiel aller Kinder und Jugendlichen ist ein wichtiger Faktor, um in einer vielfältigen Gesellschaft miteinander spielen und leben zu können. Kriterien sind: Barrierefreiheit, Integration, Chancengleichheit und Zugänglichkeit für alle.

- **Gendergerechtigkeit**

Das Wohnumfeld wie auch der öffentliche Raum muss so beschaffen sein, dass es Mädchen und Jungen, trans*gender, transsexuellen oder intersexuellen Kinder und Jugendlichen gleichermaßen ermöglicht, Spielräume zu erobern und sich dabei als stark, eigenständig, sicher und kompetent zu erleben. Anzustreben ist ein Zusammenspiel aller Kinder und Jugendlichen auf der Basis der individuellen Möglichkeiten. Es braucht vor allem genug Platz für unterschiedliche, vielfältige Tätigkeiten am gleichen Ort, um vielfältige Frei- und Entfaltungsmöglichkeiten für alle Geschlechter mit dem Ziel der Gleichstellung zu bieten. Dies ist nicht ausschließlich bezüglich räumlicher Nutzung zu berücksichtigen, sondern bezieht sich auf alle Gestaltungsebenen und Perspektiven von „Spielen in der Stadt“.

- **Kulturdifferenzierte Angebote unter sozioökonomischen Aspekten**

Die familiären Hintergründe aller Kinder, Jugendlichen und Erwachsenen sind unterschiedlich. Dies bezieht sich auf ethnische, sprachliche und religiöse Hintergründe wie auch auf sozioökonomische Aspekte und den jeweiligen Bildungshintergrund. Es treffen beim Spiel Menschen aufeinander, die diverse Erfahrungen u.a. aus ihren Herkunftsfamilien oder anderen Kontexten mitbringen. Spielen fördert Begegnungen, voneinander lernen und sich gegenseitig öffnen, es kann Gewalt und Vorurteile gegeneinander abbauen. Spielen in seinen unterschiedlichen Manifestationen und Ausprägungen - als spontane Aktionen und Regelspiel(e), als Spielrituale, als Überlieferung und Aktualität - rückt mehr in den Fokus der Betrachtungen und findet Berücksichtigung in der Planungspraxis.

Das Thema Gesundheit wird neu beschrieben und Aspekte der Ganztagsbildung und der naturnahen Spielräume werden im Konzept aufgegriffen:

● **Gesundheitsbezogene Aspekte**

- Spiel-, Sport- und Bewegungsförderung im Alltagsleben einer Stadt sind ein wichtiger Beitrag zu einer umfassenden Gesundheitspolitik. Für Kinder bedeutet „Bewegung“ in erster Linie Spielen und Toben. Sowohl Kinder als auch Jugendliche bewegen sich gerne, wenn geeignete Räume und Freiräume zur Verfügung gestellt werden.
- Durch Bebauungsmaßnahmen werden Spielräume stark zurückgedrängt. Daher gehören Spielräume im wörtlichen, wie auch im übertragenen Sinn zu einer nachhaltigen Prävention und Gesundheitsförderung bei der Gestaltung neu entstehender, als auch bei bereits bestehenden Stadtgebieten.

● **Spielen im Rahmen der Ganztagsbildung**

Der schulische Ganzttag in seinen unterschiedlichen Formen berücksichtigt u.a. im Lehrplan der bayerischen Grundschulen (Lehrplan PLUS Grundschule) die Bedeutung des Spiels. Alle Angebote, ob schulischer Ganzttag oder Hort haben in ihren Lehrplänen bzw. pädagogischen Konzepten spielerische, sportliche und musisch-kreative Aktivitäten als festen Bestandteil verankert. Wichtig ist bei allen Formen, eine gute Balance zwischen angeleiteten und freien Phasen herzustellen, um somit mögliche Spannungsfelder, die durch Ansprüche aus dem familiären bzw. gesamtgesellschaftlichen Alltag heraus entstehen, auszugleichen. Es liegt in der Verantwortung der Schule, die Verfügbarkeiten von „Freier Zeit“ insbesondere im Rahmen der Ganztagsbildung zu überprüfen und neu zu definieren. Es geht um die Erfahrung von Glück, Offenheit, Selbstwirksamkeit und Freiheit: „...Sowohl Spielen als auch Lernen gründen auf Freude, Neugier, Freiheit Spontaneität, dem Streben nach Sinn durch Kooperation und aktive Beteiligung³.“ Hier setzt das Modellprojekt der Kooperativen Ganztagsbildung⁴ mit der Einbeziehung des sozialräumlichen Umfeldes und dessen vielfältiger Akteure an

● **Naturnahe Spiel- und Streifräume**

Naturnahes Spielen muss trotz zunehmender Dichte in München auch künftig möglich sein. Dieses beginnt mit einer urwüchsigen, abwechslungs- und erlebnisreichen Gestaltung mit Wiesen, Bäumen, Büschen und anderen natürlichen Materialien, die eine veränderbare und damit flexible, altersdifferenzierte Aneignung dieser Spielräume für Mädchen und Jungen ermöglicht. Naturnahes Spielen fordert die Kinder heraus, sich zu bewegen, etwas eigenständig zu machen, selber kreativ zu werden, Eigenständigkeit und Risikokompetenz zu erleben. Auf Stadtteil- und gesamtstädtischer Ebene ist es von Bedeutung, dass naturnahe Streifräume erhalten bleiben, weil sie u.a. eine anregende und altersgemäße Ausweitung der Aktionsradien spielender Kinder und Jugendlicher befördern und der Naturentfremdung entgegenwirken. Naturnahe Spielräume dienen sowohl der Kindesentwicklung als auch der Förderung von Naturbewusstsein und dem Erhalt der Artenvielfalt.

III. Orientierungen für ein zukunftsgerechtes Spielen in München

Spiel ist für Kinder, Jugendliche, junge Erwachsenen bis hin zu älteren und alten Menschen eine zentrale aktivierende und bildende Kraft und wirkt zugunsten einer umfassenden Kompetenzentwicklung in selbstständigem und eigenverantwortlichem Handeln. Die Stadt in ihrer Gesamtheit soll als positiver Lebensraum erfahrbar sein. Dafür braucht es - wie es die Vision einer Kommune, die sich als Spiellandschaft⁵ versteht beschreibt – ein von den Akteuren erdachtes miteinander verknüpfbares Netz von Erfahrungsmöglich-

3 Vgl.: Bayerische Leitlinien f.d. Bildung und Erziehung von Kindern bis zum Ende der Grundschulzeit.

4 Politisch geplant ist ab 2025 der Rechtsanspruch auf Ganztagsbetreuung für Grundschüler.

keiten und Chancen. Ausgangspunkt dafür ist zunächst der eigene Wohnraum, erweitert um das Wohnumfeld, den eigenen Stadtteil und schließlich als Potential die gesamte Stadt.

Damit sich Kinder, Jugendliche und (junge) Erwachsene diesen urbanen Raum schrittweise und selbstbestimmt aneignen und mit Leben füllen können, muss dieser offen und lebendig, erlebbar und interpretierbar sein.

- Spielpädagogik möchte die Selbstentfaltung der Menschen in den Mittelpunkt stellen. Die Spielpädagog*innen initiieren Spielprozesse, schaffen Spielrahmen und Spielgelegenheiten, in denen sich die Spieler*innen optimal entfalten können. Die spielpädagogische Planung orientiert sich an den Leitlinien: Ermöglichung, Ermutigung, Beispielhaftigkeit, Alltagsbezug, Ereignischarakter, Erfahrungsgewinn und Vermittlung.
- Eine spiel- und kinderfreundliche Stadt ist gleichzeitig eine familienfreundliche Stadt. Eltern bzw. Großeltern nehmen kumulativ Angebote gemeinsam mit Kindern wahr, Kinder verbringen auch die Zeit auf dem Spielplatz bis ins Grundschulalter hinein unter Aufsicht der Eltern. Eltern können eine starke Lobby für Spiel sein und sollen stärker als bisher eingebunden werden. Dabei ist die Balance zu wahren, trotzdem weiter unbeaufsichtigtes, freies Spiel zu ermöglichen.
- Der Bedeutungszusammenhang von „Spielen“ muss im öffentlichen Bewusstsein noch deutlicher verankert werden. Spielen gehört nicht allein zu den Gebieten „Pädagogik“, „Familie“ und „Freizeit“. Es steht auch mit den Bereichen Gesundheit, Ökologie, Verkehrspolitik, Bauleit-, Objekt- und Freiraumplanung u.v.a.m. in einer engen Wechselbeziehung. Öffentliche Spielräume sind zentral für eine reichhaltige Stadtkultur und von größter Relevanz für die Aspekte Zukunftsfähigkeit und Nachhaltigkeit.
- Schule, insbesondere zukünftig die kooperative Ganztagsbildung, ist für Kinder Spiel-, Lern- und Lebensraum und dies nicht nur vor dem Hintergrund, dass das Spiel als eine elementare Form des Lernens angesehen wird, sondern auch im Hinblick auf die vielfältigen Verbindungen nach Außen (Viertel, Sozialraum, Stadt etc.). Im Sinne einer verstärkten individuellen Förderung mit ganzheitlichem Bildungsanspruch wird interdisziplinär agiert und Kompetenzen und Methoden der Kinder- und Jugendhilfe in den schulischen Alltag einbezogen.
- Digitalisierung und virtuelle Räume sind von besonderem pädagogischem Interesse im Kontext digitaler Spiele, die kreativ-explorativen und sozial-vernetzenden Aspekte des Spielens und Kommunizierens gestalten. Hier gilt es, vor allem auch jugendkulturellen Ausdrucksweisen Rechnung zu tragen. Eine souveräne Nutzung von Partizipation an digitaler Kommunikation und digitalen Spielräumen bei gleichzeitiger Kenntnis wirksamer Schutz- und Sicherheitsaspekte verlangt neben technischem Zugang (z.B. WLAN im öffentlichen Raum) auch Angebote zur Förderung von Medienkompetenz bei den Nutzenden. Eine Auseinandersetzung mit Spiel sollte dabei subjekt- und lebensweltorientiert und nicht verkürzt nur mit Blick auf Risiken erfolgen. Ebenso gilt es, die partizipativen Potenziale digital vermittelten Spiels und Kommunikation zu adressieren.

● **Spielraum Stadt – Vielfalt und Herausforderungen**

Aktionsraumqualitäten⁶ in der Stadt werden durch zunehmende Nachverdichtungen und Verlusten von Freiflächen eingeschränkt. Dies wirkt sich auf die Lebenswelten von Kindern,

5 Die Vision einer „Spiellandschaft“ in der Stadt meint - unabhängig der Namensähnlichkeit des Trägers bzw. des gleichnamigen Arbeitsnetzwerkes - die gemeinsame Gestaltung einer bespielbaren und spielfreundlichen Stadt für junge Menschen und für alle damit einbezogenen Akteure.

6 Blinkert, Baldo 1997

Jugendlichen, jungen Erwachsenen und deren Familien aus.

Fehlende (Frei-)Zeitressourcen und Tendenzen wie bspw. Überbehütung hemmen die Entwicklung von Kindern, da sie immer weniger selbständig ihre Umgebung erkunden. Kinder und Jugendliche müssen sich ihre jeweilige Wohnumwelt als Lebensraum, als Aufenthalts- und Aktionsorte, als Spiel- und Erfahrungsfelder „erobern“ können und dort ihre eigenen Bedürfnisse und Interessen ins Spiel bringen. Sie müssen sich an der gesellschaftlichen Wirklichkeit messen können, um auf diese Weise Selbständigkeit und eine eigene Identität zu entwickeln.

In diesem Sinne und den vielfältigen Bedeutungsebenen von Spiel steht eine zukunftsorientierte kommunale Spielförderung als elementarer Teil einer möglichst ganzheitlichen Stadtentwicklung und -gestaltung zwischen verschiedenen Qualitätsmerkmalen, die sich je nach Blickwinkel (Planer*innen und Spielende) anders ausgestalten lassen.

Neben der Berücksichtigung von individuellen Bedürfnissen von Kinder, Jugendlichen und jungen Erwachsenen sowie Kinderrechten sind grundsätzliche Qualitätsmerkmale:

- Verfügbarkeit
- Möglichkeiten der Aneignung
- Lebenswelt-/ Sozialraumintegration
- Alltags-, Realitäts- und Naturbezug
- Vernetzungsoptionen
- Kooperationen auf Planungsebenen

● **Diesen Qualitätsmerkmalen stehen die kommunalen Möglichkeiten gegenüber.**

Spiel braucht beim alltäglichen Spielanlass ein dichtes Netz an Räumen, Orten, Angeboten und Ereignissen - vom naturbelassenen Ambiente, über den Kindergarten, den Spielplatz oder weitere Spielräume bis hin zur pädagogischen Inszenierung. Dies sind im Wesentlichen:

- Private Spielräume (z.B. Indoor-Spielplätze, Kletterhallen)
- Institutionalisierte Spielräume (z.B. betreute Abenteuerspielplätze, Spielhäuser, Freizeitstätten oder mobile Spielangebote, Kindertageseinrichtungen)
- Öffentliche Spiel- und Bewegungsräume
- Halböffentliche (eingeschränkt öffentliche) Spielräume (z.B. Schulhöfe, Gemeinschaftsräume in Wohnhäusern, aber auch Einkaufszentren, Kirchen und Bahnhöfe; insbesondere Schulhoföffnungen und Spielen im Rahmen der Ganztagsbildung)
- Digitalisierte und virtuelle Spielräume (z.B. Location Based Games oder Augmented Reality-Spielen mit Bezug zwischen urbanem und virtuellem Raum, Online-Plattformen, Kommunikation - Vernetzung und Austausch, Selbstinszenierung und Selbstpräsentation (z.B. Selfies), digitale Spielkulturaktionen oder E-Sport-Turniere).
- Angeeignete Spielräume, temporäre Spielräume (z.B. Plätze, Straßen, Parkräume, Haltestellen, Einkaufs- und Gewerbebereiche, Zwischenräume, Brachflächen und so genannte Niemandsländer, Naturräume).

IV. Notwendige Bausteine der Stadtentwicklung

- Spielen zu fördern ist ein wichtiger Baustein einer Münchner Stadtentwicklung und wird nachhaltig von Verwaltung und freien Trägern weiterentwickelt.
- Idealerweise unterstützen alle gesellschaftlichen Gruppen den Weg hin zu einer „Spiellandschaft Stadt“ - Politik, Verwaltung, Träger und Einrichtungen sowie private Haushalte und Initiativen, Handel, Dienstleistung und Gewerbe. Damit die Zusammenarbeit reibungslos und produktiv funktioniert gibt es geeignete Vermittlungsinstanzen (stadtweit/stadtteilbezogen, projekt-/ prozessorientiert).

- Eine „Spiellandschaft in der Stadt“ ist nie fertig – und soll es auch nie werden. Die Arbeit daran ist ein fortwährender Prozess. Die Arbeit an einer „Spiellandschaft in der Stadt“ zeigt, wie gewinnbringend es ist, das gemeinsame Anliegen auch gemeinsam zu bearbeiten. Dies wirkt positiv auch in andere Bereiche der Stadtentwicklung.

- **Erste Empfehlungen für die Weiterentwicklung von Planungen und Handlungsanleitungen**

- Der **Spielflächenversorgungsplan** wird aufgrund der zunehmenden Flächenkonkurrenzen als kontinuierlich aktualisierte Entscheidungshilfe in der Spielflächenversorgungsplanung immer wichtiger. Seine Planung bedarf einer Neuausrichtung auf weitere Zielgruppen, auf eine differenziertere Betrachtung der Zielgruppenbedarfe und neben der quantitativen Betrachtung auch eine stärkere qualitative Versorgung, um insbesondere eine Nutzungsvielfalt zu ermöglichen.
- Für die unterschiedlichen Flächen, die für eine Spielraumnutzung in Frage kommen, sind die **Anforderungen für die Gestaltung** weiter zu entwickeln – zum einen für die dauerhaft gesicherten Spielflächen und zum anderen für sogenannte **Freirauminterventionen** als ergänzende Planungsstrategie. So können für Zwischen- und Mehrfachnutzungspotenziale flexible Planungsformate entwickelt werden, die gerade jungen Menschen neue Handlungs- und Aktionsmöglichkeiten eröffnen.
- Der **Kriterienkatalog für kinder- und jugendfreundliches Planen** ist zu aktualisieren. Da er sich im Wesentlichen an die Planerinnen und Planer richtet, ist zu überlegen, ob er nicht auch in Richtung Beteiligungshandreichung fortgeschrieben werden kann. Für Planung und Umsetzung ist er verbindlich anzuwenden. Hinzukommen müssen „Handlungs- und Planungsempfehlungen zu gendergerechter Spielraumgestaltung“ und „Inklusive Spiel- und Freiraumgestaltung und deren Herausforderungen, Anregungen und Kriterien.“
- Die **Empfehlungen für „Kinder- und familienfreundliches Wohnen“** und die dazu erstellte Checkliste ist als Beteiligungshandreichung zielgruppenadäquat weiter zu entwickeln, insbesondere unter dem Aspekt der Freiraumnutzung für Freizeit, Erholung und Spielen. Dabei sind auch von privaten Baurägern gute Lösungen gefordert, um in zunehmend beengten und dichterem räumlichen Situationen dennoch qualitätsvolle Spielräume umsetzen zu können.

- **Erste Empfehlungen für Aktives Verwaltungshandeln in Abstimmungsprozessen und Kommunikation:**

- Die **Strukturen der Zusammenarbeit** sind zu stärken – sowohl innerhalb der Stadtverwaltung und innerhalb der freien Träger, als auch zwischen der Stadtverwaltung und den freien Trägern.
- Die **Spielraumkommission** ist in ihrer strategischen Steuerungsfunktion für „Spielen in München“ zu stärken und dem Stadtrat ist regelmäßig zu berichten.
- Die **Beteiligung** von der Idee bis zur Umsetzung ist zu stärken. Dabei sind die Nutzer*innen – insbesondere Kinder, Jugendliche und junge Erwachsene – sowie alle anderen Beteiligten bzw. Betroffenen einzubeziehen und alle Optionen zum Interessenausgleich zwischen ihnen müssen in Betracht gezogen werden.
- Die **Öffentlichkeitsarbeit und Fortbildung** zum Thema Spielen ist gezielt und kontinuierlich anzustreben und in allen möglichen Formaten umzusetzen. Z.B. über eine Handlungsstrategie ist das Image für eine beispielbare Stadt zu verbessern.