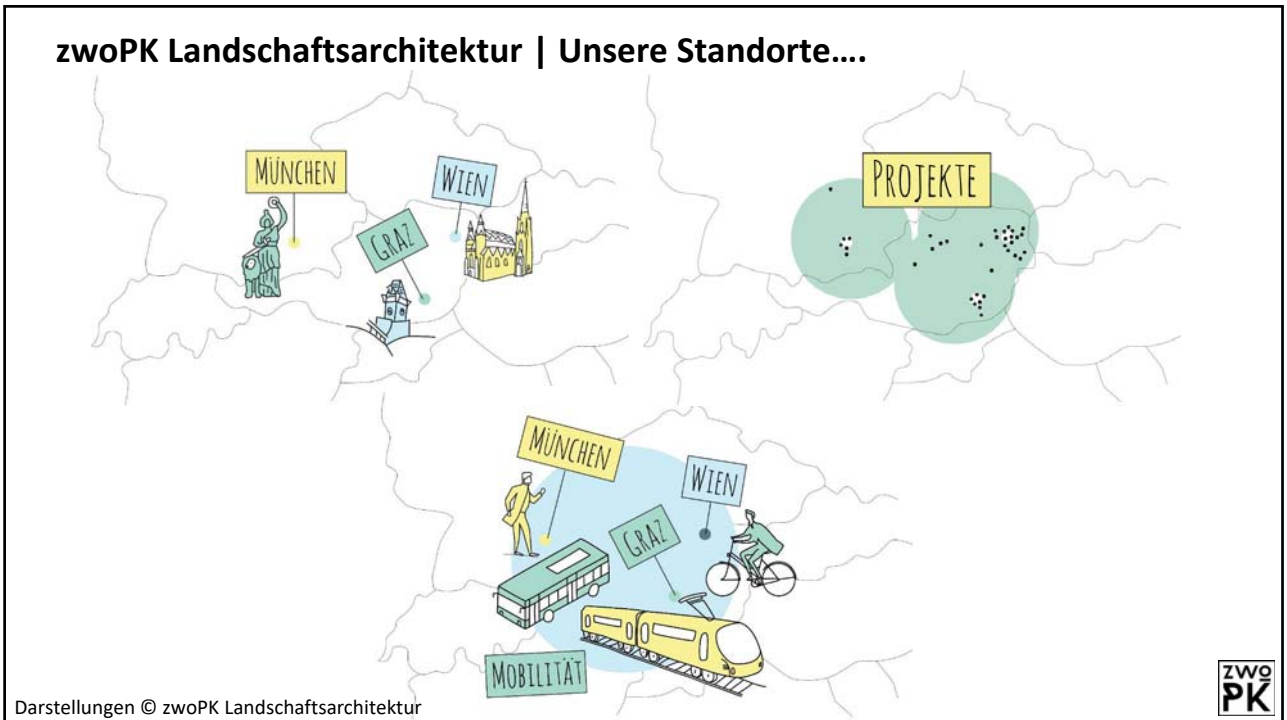




1



2

zwoPK Landschaftsarchitektur | Unsere Standpunkte...



Darstellungen © zwoPK Landschaftsarchitektur



3

zwoPK Landschaftsarchitektur | Projekte in vier Themenfeldern

TEMPORÄR
Prozesshaft

URBAN
Peripher

PRODUKTIV
Nachhaltig

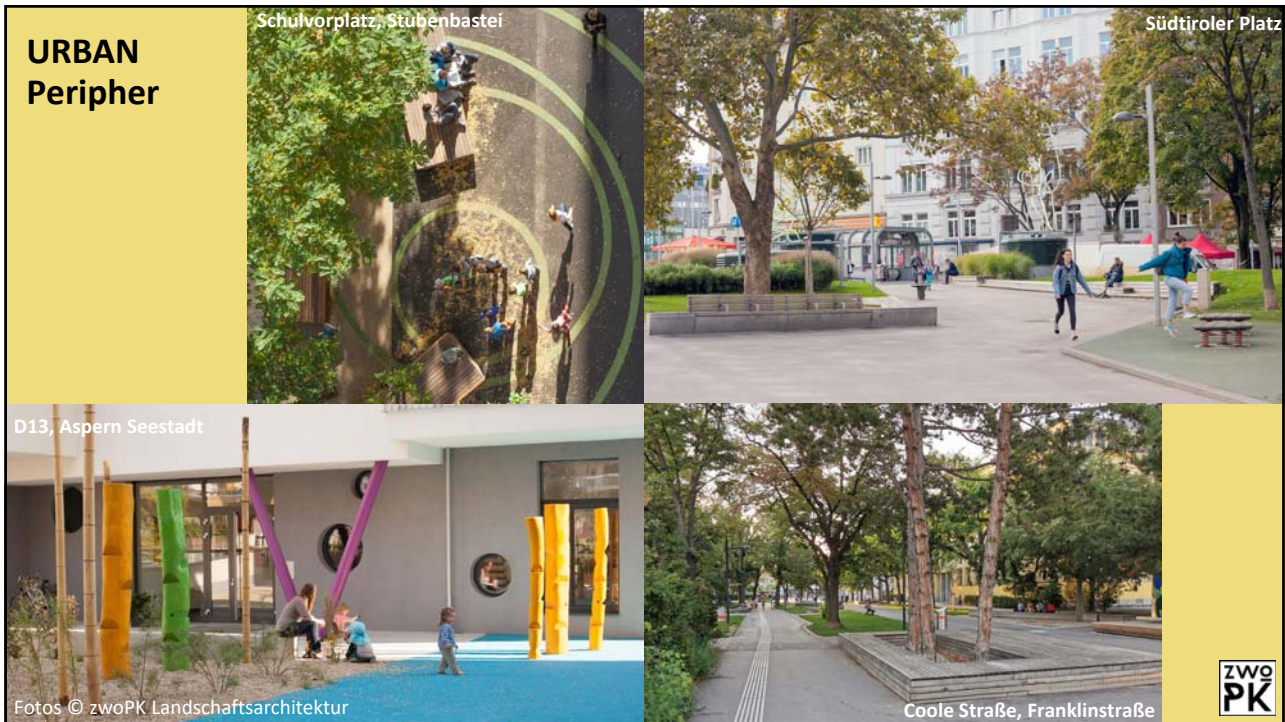
SOZIAL
Partizipativ



4



5



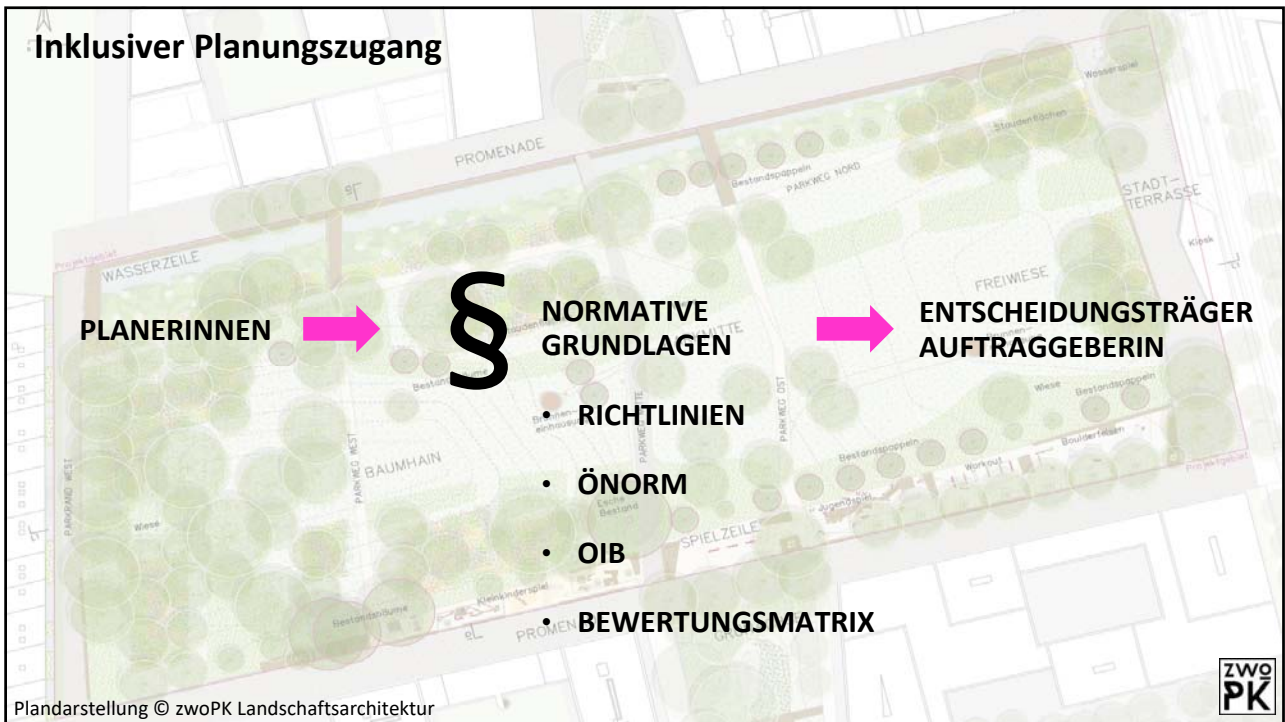
6



7



8



9



10

Reininghauspark Graz – Reininghausgründe Lage im Stadtraum Graz



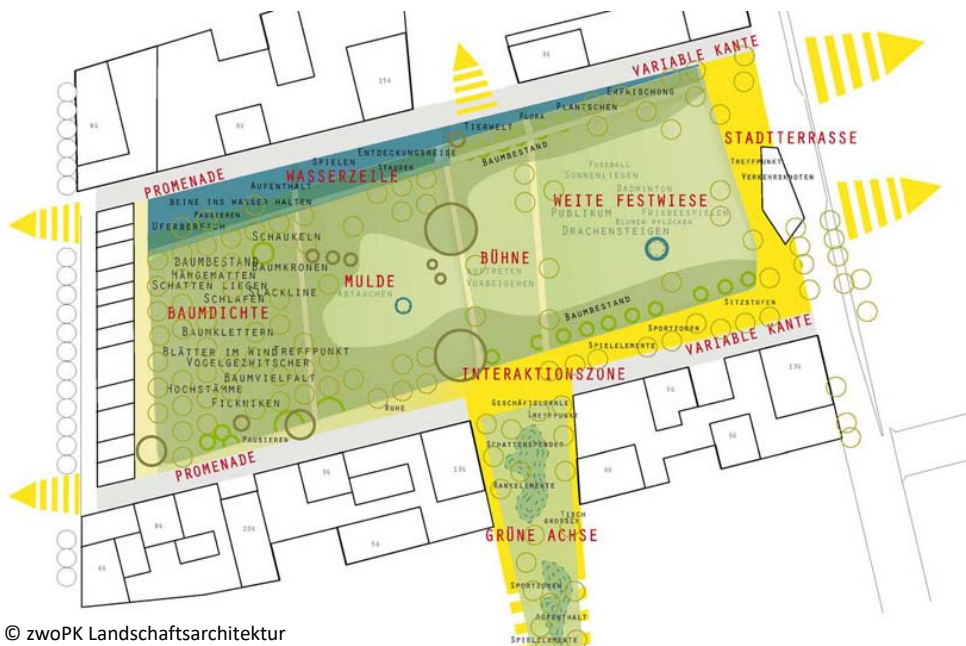
Städtebauliche Struktur



Plandarstellung © zwoPK Landschaftsarchitektur



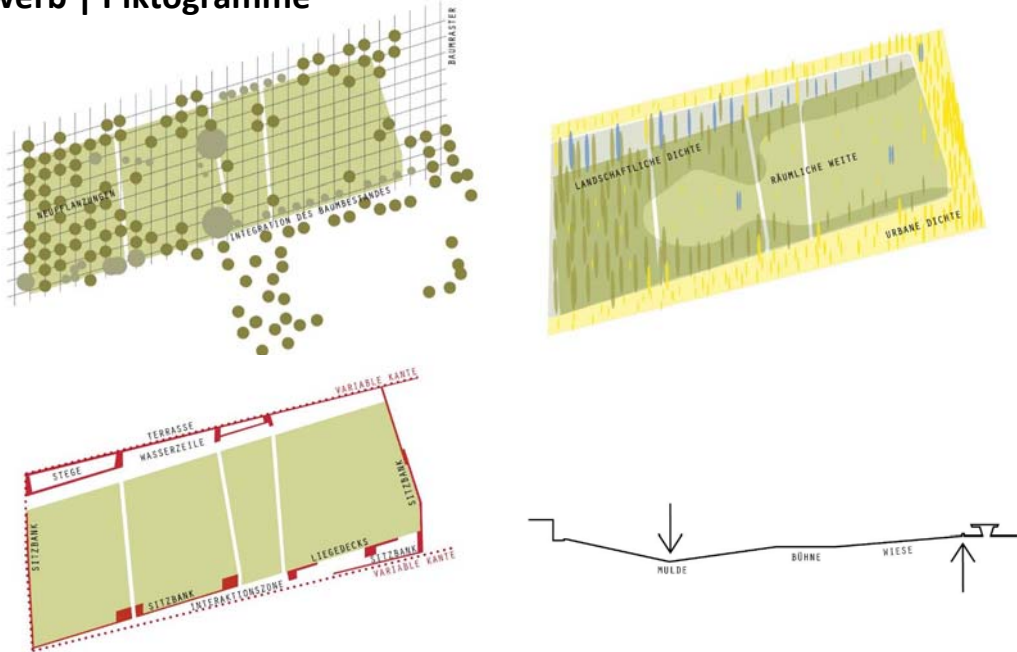
Wettbewerb | Funktions- und Gestaltungsschema



Plandarstellung © zwoPK Landschaftsarchitektur



Wettbewerb | Piktogramme

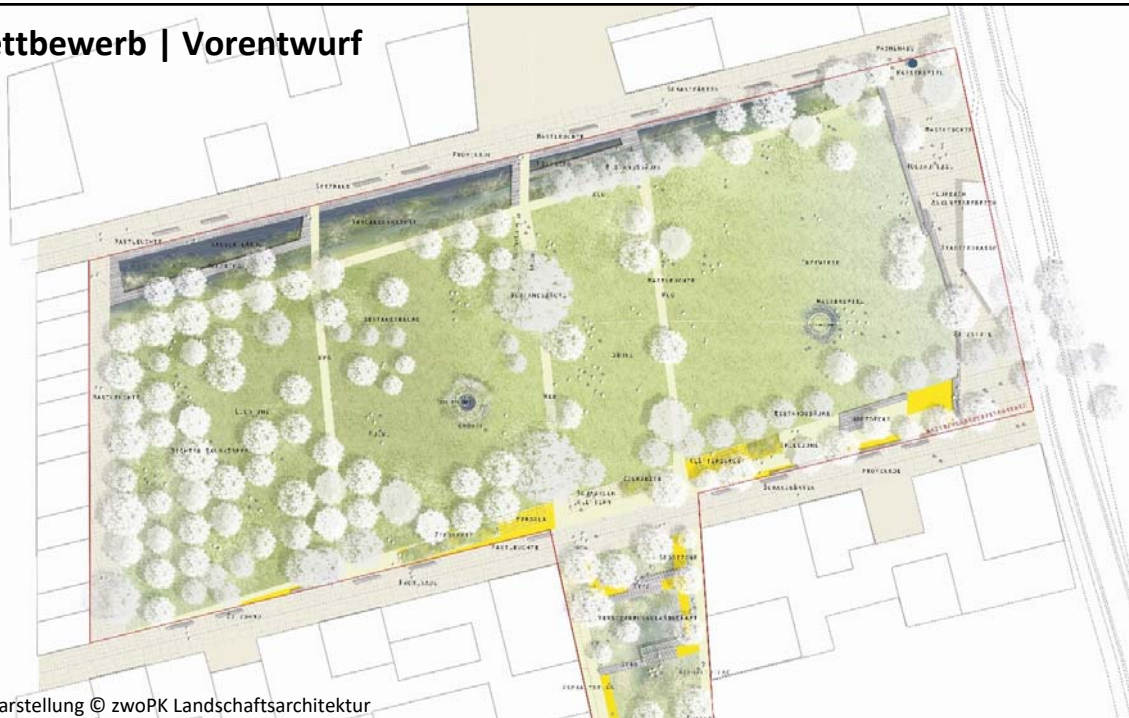


Plandarstellung © zwoPK Landschaftsarchitektur



13

Wettbewerb | Vorentwurf



Plandarstellung © zwoPK Landschaftsarchitektur



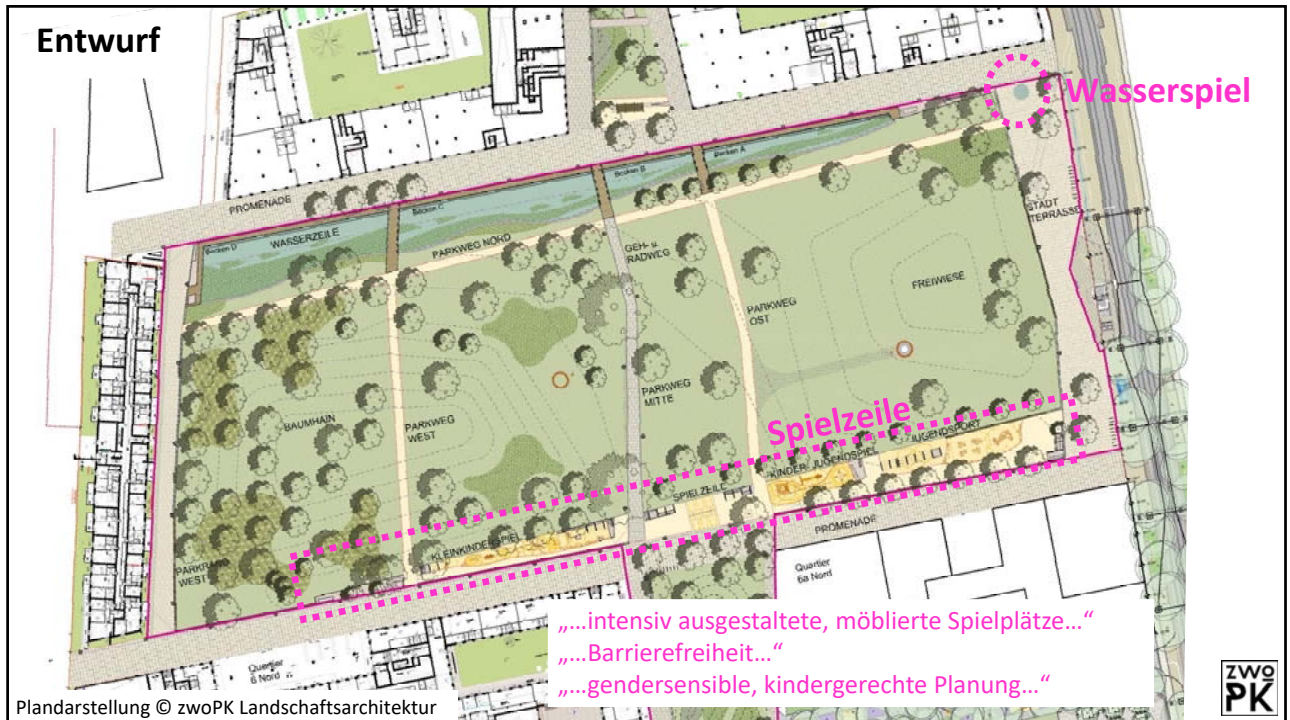
14



» Die Wesenhaftigkeit des Parks wird durch eine wohlthuende Rauheit bestimmt, die stark an den ursprünglichen Zustand der Grünflächen in Reininghaus erinnert. Die Orientierung am Baumbestand, das Zitieren der Eisteiche durch die Wasserfläche, der tote Stamm auf der Wiese sind Anker beim Erleben dieser Parklandschaft, die gerade im gegebenen Kontext eine besondere Bereicherung ist. « (Jury, Gerambrose 2022)



Fotos © zwoPK Landschaftsarchitektur

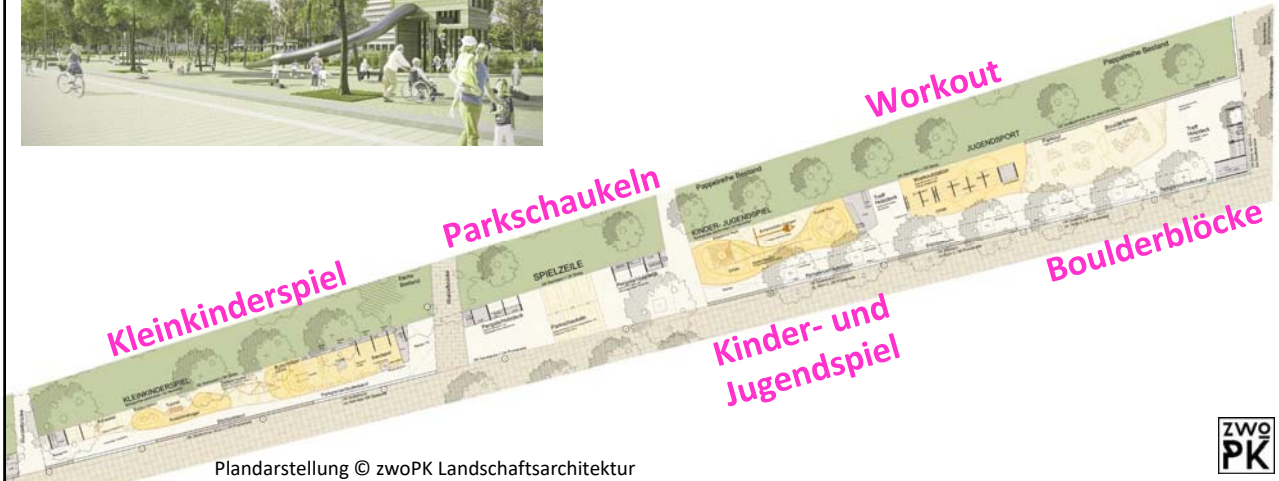


„...intensiv ausgestaltete, möblierte Spielplätze...“
 „...Barrierefreiheit...“
 „...gendersensible, kindergerechte Planung...“

Plandarstellung © zwoPK Landschaftsarchitektur



Vertiefung des Entwurfs



Plandarstellung © zwoPK Landschaftsarchitektur



17

Normgerechte Ausformulierung mit Sachverständigem | Beispiel Kleinkinderspiel

SPIELZEILE WEST | SPIELKONZEPT KLEINKINDER

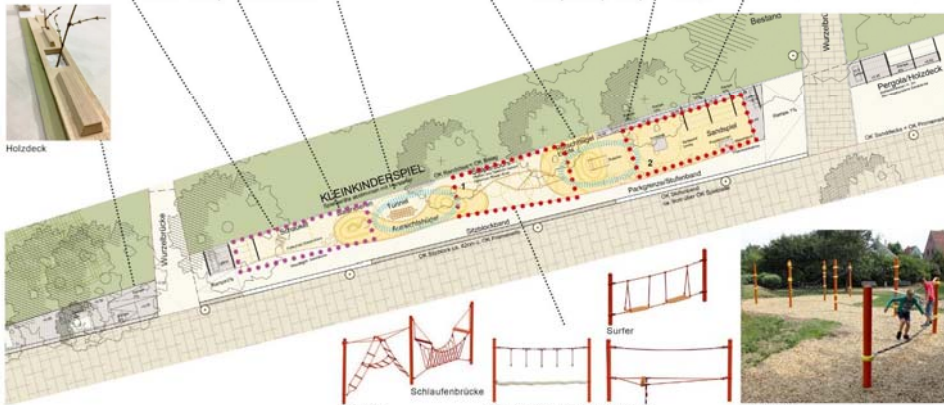
- Eltern (Begleitpersonen) Kleinkind-Bereich
- in diesem Bereich spielen die Eltern mit ihren Kleinkindern, er dient als Puffer für den Freispielbereich 1

Übergangsbereich
In diesem Bereich findet ein spielerischer Übergang zwischen Freispielbereich 1 und Eltern/Kind-Bereich statt.

- Freispielbereich 1
- in diesem Bereich findet das (bewegte) Freispiel der Kinder unter Beobachtung der Eltern (Begleitpersonen) statt

Übergangsbereich
In diesem Bereich findet ein spielerischer Übergang zwischen den beiden Freispielbereichen statt

- Freispielbereich 2
- in diesem Bereich findet das (ruhige) Freispiel der Kinder unter Beobachtung der Eltern (Begleitpersonen) statt



Paul Sacher-Toporek
SpielWERT[®]
Das Qi der Kinder

- Planungsziele
gem. ÖNORM B 2607:2014, Pkt. 5
- Förderung –
- der Bewegung ✓
 - der Sinneswahrnehmung ✓
 - von sozialen Kontakten ✓
 - der Erholung ✓
 - des Naturerlebnisses ✓

Darstellung © Paul Sacher-Toporek

Plandarstellung © zwoPK Landschaftsarchitektur



18

Inklusion: Bewertungsmatrix als Bestandteil der Ausschreibungsplanung

Tabelle © Masstab Mensch

19

Inklusionsmatrix als Unterstützung

- Vielfalt für alle nutzbar
- Berücksichtigung von Menschen mit Beeinträchtigung
- Individuell geplante Spielräume für alle Menschen

Darstellung © Masstab Mensch

Anmerkungen zur Spielzeile von Masstab Mensch

20

Kriterien der inklusiven Spielplatzplanung

- Spielraum mit vielfältigen Angeboten
- Ansprechen unterschiedlicher Fähigkeiten und Fertigkeiten
- Angebote für alle: » Nicht jeder kann alles, aber für jeden Nutzenden müssen Angebote vorhanden sein. «



Fotos © zwoPK Landschaftsarchitektur



21

Das Gesamte im Blick behalten

- Gestaltung des Spielraumes
- Auswahl und Zusammenspiel der Spielangebote
- Spektrum an Erfahrungen
- Ansprechen der Sinne



Fotos © zwoPK Landschaftsarchitektur



22

Unterschiedliche Stufen und Entwicklungspotentiale

Anzahl und Nummer der Spielstationen und Zugänge		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	STUFE 1			STUFE 2			STUFE 3		
C Erreichbarkeit (vom Weg zum Spielangebot innerhalb der Spielstation)	1	2 Wege System		x						x	x	x	x								x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	0%	50%	61%	70%	61%	90%		
	2	2 Sinne Prinzip													x	x																			0%	50%	0%	70%	0%	90%	
	3	Einbindung ins Leitsystem																																	0%	50%	0%	70%	0%	90%	
	4	nur wenn 1-3 x wenn erreichbar																																							
D Sinneserfahrung	1	Hören - Gehörsm - Auditiv																																							
	2	Sehen - Sehsinn - Visuell																																							
	3	Fühlen - Hautsinn - Sensorisch		x	x																																				
	4	Tasten (taktil) - Tastsinn - Haptisch																																							
E Bewegungserfahrung	1	Koordination				x	x	x																																	
	2	Geschwindigkeit		x	x																																				
	3	Höhenerfahrung				x	x	x	x	x																															
	4	Anteil angesprochener Sinne				x	x	x	x	x	x	x																													
F Soziale Aspekte	1	Kommunikation																																							
	2	Selbstwahrnehmung		x																																					
	3	Gruppenspiele				x																																			
	4	Einzelspiel					x																																		
Anteil bedienter sozialer Aspekte	Begegnungsmöglichkeiten																																								
	Anteil bedienter sozialer Aspekte																																								

Masstab Mensch
barrierefrei & sicher leben
Ausbildung
Beratung
Begehung



Tabelle © Masstab Mensch

Definition von Inklusionsdefiziten

Auflistung der einzelnen Zugänge

1 Eingang Holzdeck West	5 Eingang Parkschaukeln Ost
2 Eingang Nestkorbchaukel	6 Eingang Kletterstruktur
3 Eingang Sandspielbereich	7 Eingang Treff Holzdeck
4 Eingang Parkschaukeln West	8

Auflistung der einzelnen Stationen

1 Hüblöck im Westen mit Rampen	17 Parkschaukel Drei
2 kleines Hüblöck neben Rampe	18 Hüblöcke auf wasserpfundener Sandfläche
3 Nestkorbchaukel	19 Kletterstruktur mit Rutsche
4 Balanciergerät	20 Hüblöck mit Laternen
5 Hüblöck	21 Trekkerrufen
6 Surfer mit Laufstapen	22 Winkelschubkasten (beschriftet aus weiche Abfederung)
7 Hügel mit Seilabstieg	23 Bockbühnen Eins
8 Doppelhügel	24 Bockbühnen Zwei
9 kleiner Hügel	25 Treff - Hüblöck
10 Doppelhügel mit Anbaumanche	26 Sitzstreifen aus Holz - Rasenfläche
11 Inselhüblöck mit Balkensternen und Fandringen	27 Sitzstreifen aus Holz - Promenade lang bei Winkelschub
12 Wasser-Matschbauch mit Pumpe	28 Sitzstreifen aus Holz - Promenade klein bei Kletterstruktur
13 langes Hüblöck mit Welle	29 Sitzstreifen aus Holz - Promenade lang bei Sandspielbereich
14 Hüblöck mit Rampe und Laternen	30 Sitzstreifen aus Holz - Promenade klein bei Surfer mit Laufstapen
15 Parkschaukel Eins	31 Sitzstreifen aus Holz - Promenade sehr klein bei Nestkorbchaukel
16 Parkschaukel Zwei	

Legende

2 Kleines Holzdeck neben Rampe
Anlagen, die berührbar und leicht und taktlich wahrnehmbar ist (OEER berührbare Fußschuttl mit eingebundenen taktl wahrnehmbaren Elementen)
D: Steigung von Treppenstufen
• Wenn durch Spielstationen zu Station 4 und 6
• Surfer durch lange (Balkenstruktur)

3 Nestkorbchaukel
Anlagen, die berührbar und leicht und taktlich wahrnehmbar ist (OEER berührbare Fußschuttl mit eingebundenen taktl wahrnehmbaren Elementen)

4 Balanciergerät
Anlagen, die berührbar und leicht und taktlich wahrnehmbar ist (OEER berührbare Fußschuttl mit eingebundenen taktl wahrnehmbaren Elementen)
D: Steigung von Treppenstufen
• Wenn durch zwei Spielstationen Treppen - einmal im Hüblöck Station 5 - einmal zur Station 6 Surfer, ggf. Handlauf mit Glockchen

5 Holzhaus
Anlagen, die berührbar und leicht und taktlich wahrnehmbar ist (OEER berührbare Fußschuttl mit eingebundenen taktl wahrnehmbaren Elementen)
D: Steigung von Treppenstufen
• Wenn durch Spielstationen zu Station 4 und 6
• Surfer durch lange (Balkenstruktur)

6 Surfer mit Laufstapen
Anlagen, die berührbar und leicht und taktlich wahrnehmbar ist (OEER berührbare Fußschuttl mit eingebundenen taktl wahrnehmbaren Elementen)
D: Steigung von Treppenstufen
• Wenn durch zwei Spielstationen - einmal im Hüblöck Station 5 - einmal zur Station 6 Surfer

30/31 Sitzstreifen aus Holz
leicht und taktlich wahrnehmbare Aufhängungen auf dem Rasenbelag (Stein)



Tabellen © Masstab Mensch, Plandarstellungen © zwoPK Landschaftsarchitektur

Ausschreibungsplanung



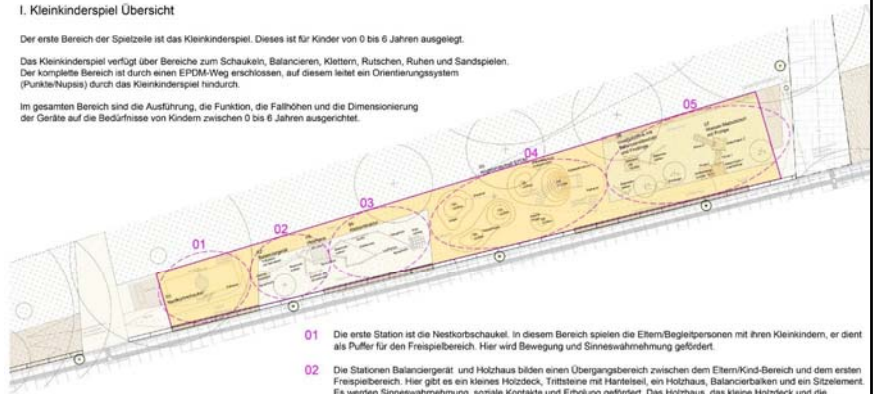
Modell

I. Kleinkinderspiel Übersicht

Der erste Bereich der Spielzeile ist das Kleinkinderspiel. Dieses ist für Kinder von 0 bis 6 Jahren ausgelegt.

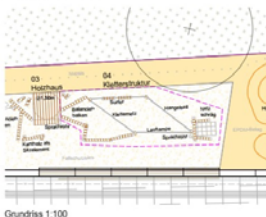
Das Kleinkinderspiel verfügt über Bereiche zum Schaukeln, Balancieren, Klettern, Rutschen, Ruhen und Sandspielen. Der komplette Bereich ist durch einen EPDM-Weg erschlossen, auf diesem leitet ein Orientierungssystem (Punkte/Hüpses) durch das Kleinkinderspiel hindurch.

Im gesamten Bereich sind die Ausführung, die Funktion, die Fallhöhen und die Dimensionierung der Geräte auf die Bedürfnisse von Kindern zwischen 0 bis 6 Jahren ausgerichtet.



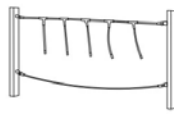
- 01 Die erste Station ist die Nestkorbschaukel. In diesem Bereich spielen die Eltern/Begleitpersonen mit ihren Kleinkindern, er dient als Puffer für den Freispielbereich. Hier wird Bewegung und Sinneswahrnehmung gefördert.
- 02 Die Stationen Balanciergerät und Holzhaus bilden einen Übergangsbereich zwischen dem Eltern/Kind-Bereich und dem ersten Freispielbereich. Hier gibt es ein kleines Holzdeck, Trittschne mit Hartleiste, ein Holzhaus, Balancierbalken und ein Sitzelement. Es werden Sinneswahrnehmung, soziale Kontakte und Erholung gefördert. Das Holzhaus, das kleine Holzdeck und die Kletterstruktur sind mit Sprachrohren miteinander verbunden.
- 03 Die Station Kletterstruktur bildet den ersten Freispielbereich. In diesem Bereich findet das bewegte Freispiel der Kinder unter Beobachtung der Begleitpersonen statt. Balancierbalken führen zu der Kletterstruktur, die aus verschiedenen Elementen besteht. Ein schräges Netz leitet am Ende der Station wieder herunter. Hier werden Sinneswahrnehmung und Bewegung gefördert.
- 04 Die Station Hügel Landschaft bildet einen spielerischen Übergang zwischen den beiden Freispielbereichen. Hier gibt es in Höhe und Form unterschiedlich ausgeführte EPDM-Hügel. Von einem Hügel führt eine Stabbar weg, vom höchsten Hügel gibt es eine Rutsche, die zum Sandspielbereich leitet. Hier wird Bewegung gefördert.
- 05 Die letzte Station bildet das Sandspiel. An dieser findet ruhiges Freispiel der Kinder unter Beobachtung der Begleitpersonen statt. Hier gibt es ein Inselholzdeck mit Balancierstämmen und einen Wasser-Matschisch mit Pumpe. Es wird Sinneswahrnehmung, soziale Kontakte, Erholung und gestalterische Fähigkeiten, sowie Kreativität gefördert.

04 Kletterstruktur_2



Hängeseil

Farbe der Seile: hartfarben



Balancierbalken

5 Stück, diverse Längen, Kantholz, Lärche, 15 oder 20cm, spintfrei, kernfrei, Fallhöhe: 60cm

Anordnung frei wählbar, soll Verbindung zwischen Holzhaus und SulfenKletternetz, sowie zwischen Holzhaus und Kletternetz/Laufwege ermöglichen



Grundriss 1:100

Foto, Plandarstellungen © zwoPK Landschaftsarchitektur



Ausschreibungsplanung

Gestaltungsprinzip

Wiederkehrendes Element: Kantholz



Grundelement: Kantholz schräg vertikal

Als Grundelement dient ein Kantholz, welches vertikal in unterschiedlichen Winkeln aufgestellt wird.



Kantholz als Standpfosten für Spielgerät

Das Kantholz wird für die diversen Spielgeräte als Standpfosten verwendet. Dieses kann je nach Gerät und Bedarf verschiedene Höhen und Winkel aufweisen.



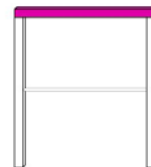
Kantholz als Sitzelement

Als Sitzelement werden horizontale und vertikale Elemente kombiniert. Die Sitzhöhe beträgt 45cm.



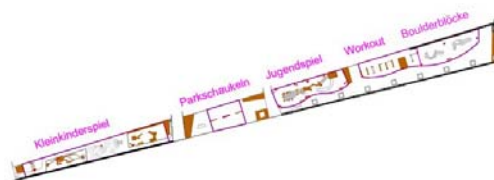
Kantholz als Balanciergerät

Horizontale Kanthölzer können als Balanciergeräte genutzt werden.



Kantholz als Rahmen

Für die Parkschaukeln und den Workoutbereich werden die Kanthölzer als Rahmen ausgebildet. Dieser ist im Unterschied zu den anderen Elementen im rechten Winkel ausgeführt.



Kantholz

Als Gestaltungsprinzip werden Kanthölzer als wiederkehrendes Element eingesetzt, die in verschiedenen Ausführungen unterschiedliche Funktionen erfüllen.

Material: Lärchenholz, spintfrei, kernfrei

Farbe: ein Teil der Kanthölzer soll in Telemagenta (RAL4010) wetterfest/UV-echt lasiert werden.

Dicke: 150x150mm bzw. nach statischem Erfordernis

Höhe/Länge: unterschiedlich, je nach funktionalem Erfordernis

Die Elemente sollen alle Normen einhaltend und nach statischem Erfordernis errichtet werden, Einbau und Verankerung laut Spielplatzhersteller.

Darstellungen © zwoPK Landschaftsarchitektur



Bewertungsmatrix | Inklusiver Spielraum Stufe 1

- Barrierefreier Zugang
- Vernetzung/Erreichbarkeit der Spielstationen
- Erreichbarkeit/Eingebundenheit an das Leitsystem
- Benutzbarkeit mit Hilfe/Selbstständige Benutzbarkeit
- Erfüllung unterschiedlicher Sinneserfahrungen
- Anforderungen zu Koordination, Geschwindigkeit und Höhenerfahrung
- Sozialer Aspekt der Spielstationen: Kommunikation, Selbstwahrnehmung, Gruppenspiel, Einzelspiel, Begegnungsmöglichkeit

Anzahl und Nummer der Spielstationen und Zugänge		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	STUPE 1				
C	Erreichbarkeit (vom Weg zum Spielangebot innerhalb der Spielstation)																																		90 %	50 %	
1	2 Wege System	x							x	x	x	x		x	x					x	x	x		x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	71 %	30 %		
2	2 Sinne Prinzip																																		71 %	30 %	
3	Erföhlung im Leitsystem																																		71 %	30 %	
	nur wenn 1-3 x wenn erreichbar																																				
4	selbständig benutzbar (Sinnes-Erfahrbarkeit und Beröhrbarkeit)	x								x	x	x																							19 %	5 %	
5	mit Hilfe benutzbar (Sinnes-Erfahrbarkeit oder Beröhrbarkeit)				x	x	x	x					x	x																					35 %	30 %	
D	Sinneserfahrung																																				
1	Hören - Gehörinn - Auditiv																																		29 %	5 %	
2	Sehen - Sehsinn - Visuell																																		16 %	5 %	
3	Fühlen - Hautsinn - Sensorisch			x	x										x	x																			26 %	5 %	
4	Tasten (taktl) - Tastsinn - Haptisch													x																					18 %	5 %	
5	Riechen - Geruchsinn - Olfaktorisch																																		0 %	5 %	
6	Schmecken - Geschmacksinn - Gustatorisch																																		0 %	5 %	
7	Gleichgewicht - Gleichgewichtssinn - Vestibular																																		42 %	10 %	
	Anteil angesprochener Sinne																																		71 %	43 %	
E	Bewegungserfahrung																																				
1	Koordination			x	x			x					x			x	x	x	x																42 %	20 %	
2	Geschwindigkeit			x	x			x	x	x	x					x	x	x	x																35 %	20 %	
3	Höhenerfahrung																																			20 %	20 %
F	Soziale Aspekte																																				
1	Kommunikation																																		26 %	20 %	
2	Selbstwahrnehmung																																		26 %	20 %	
3	Gruppenspiele																																		26 %	20 %	
4	Einzelspiele																																			26 %	20 %
5	Begegnungsmöglichkeiten																																			6 %	20 %
	Anteil bedienter sozialer Aspekte																																			20 %	60 %

Tabelle © Masstab Mensch



Spielzeile | Sensorisch wahrnehmbares Leitsystem



Nupsis im Bodenbelag

Fotos © zwoPK Landschaftsarchitektur



Spielzeile | Holzdecks und Sitzmauern

Erreichbarkeit:
2-Wege-System
2-Sinne Prinzip
Einbindung ins Leitsystem

Sinneserfahrung: Fühlen



Bewegungserfahrung: Koordination, Geschwindigkeit

Fotos © zwoPK Landschaftsarchitektur



Soziale Aspekte:
Kommunikation
Begegnungsmöglichkeiten

ZWO
PK

29

Kleinkinderspiel | Barrierefreier Zugang



Unterfahrbare
Matsch Tisch



Berollbarer Weg aus EPDM,
Anbindung der Spielstationen

Fotos © zwoPK Landschaftsarchitektur

ZWO
PK

30

Kleinkinderspiel | Sinneserfahrungen



Matschen:
Haptisch



Lichtdusche:
Visuell



Sprachrohr:
Auditiv

Fotos © zwoPK Landschaftsarchitektur



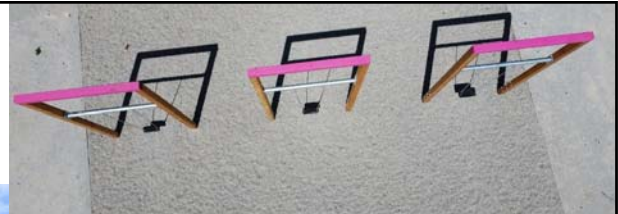
Nestschaukel:
Vestibulär



31

Parkschaukeln

Erreichbarkeit:
2 Wege-System
2 Sinne-Prinzip
Einbindung ins Leitsystem



Sinneserfahrung:
Vestibulär - Gleichgewicht

Bewegungserfahrung:
Koordination
Geschwindigkeit
Höhenerfahrung

mit Hilfe benutzbar

Sozialer Aspekt:
Einzelspiel



Fotos © zwoPK Landschaftsarchitektur



32

Kinder- und Jugendspiel

Kletterstruktur mit verschiedenen Schwierigkeitsstufen

Bewegungserfahrung:
Koordination
Geschwindigkeit
Höhenerfahrung

Markierung des höchsten und niedrigsten Punktes durch Glöckchen



Sinneserfahrung:
Auditiv - Hören
Sensorisch - Fühlen
Haptisch - Tasten
Vestibulär - Gleichgewicht

Sozialer Aspekt:
Selbstwahrnehmung



Fotos © zwoPK Landschaftsarchitektur

33

Workoutbereich

Soziale Aspekte:
Einzelspiel

Direkte Anbindung von Sit-Up-Deck an Wassergebundene Decke



Unterrollbare Stange zum Aushängen

Erreichbarkeit:
2-Wege System
2-Sinne-Prinzip
Einbindung ins Leitsystem



Bewegungserfahrung:
Koordination, Höhenerfahrung



Fotos © zwoPK Landschaftsarchitektur

34

Boulderblöcke

Glöckchen als auditiver Reiz



Soziale Aspekte:
Selbstwahrnehmung
Einzelspiel

Bewegungserfahrung:
Koordination
Höhenerfahrung

Fotos © zwoPK Landschaftsarchitektur



Spielzeile | Gestalterisches und funktionelles Highlight



Fotos © zwoPK Landschaftsarchitektur



Inklusion in der Planung

- Zusammenspiel AkteurInnen
- Frühzeitiges Anlegen der Matrix
- Hinterfragen der inneren Bilder
- Zusammenarbeit mit Fachpersonen
- Besinnen auf Ziel der Gestaltung



Foto und Plandarstellung © zwoPK Landschaftsarchitektur



37

zwoPK Landschaftsarchitektur
Wien-Graz-München

DI Elena Stögmann

Kontakt:
zwoPK Landschaftsarchitektur
Bruno-Marek-Allee 5/11 Z4, A-1020 Wien
office@zwoPK.at
+43 1 2368796

Foto © zwoPK Landschaftsarchitektur

Playground Online Session: "Stadtplanung – Konzepte für die Stadt von übermorgen"

21. Februar 2024

38