

Präsentation der Ergebnisse des Beteiligungsprojektes „Alter Leipziger Bahnhof“

**Vorstellung der allgemeinen
Herangehensweise, der verwendeten
Methoden und der Ergebnisse**



1. Hintergrund

- im Rahmen des umfangreichen Planungsprozesses zum „Alten Leipziger Bahnhof“ wurde von der Kinder- und Jugendbeauftragten ein Beteiligungsformat direkt für Kinder und Jugendliche konzipiert, um alters- und interessengerecht die Ideen und Wünsche dieser Zielgruppe abzufragen
- es wurden „geschlossene“ *Workshops mit Kitas und Schulen* geplant und durchgeführt, weiterhin gab es zwei „offene“ Angebote

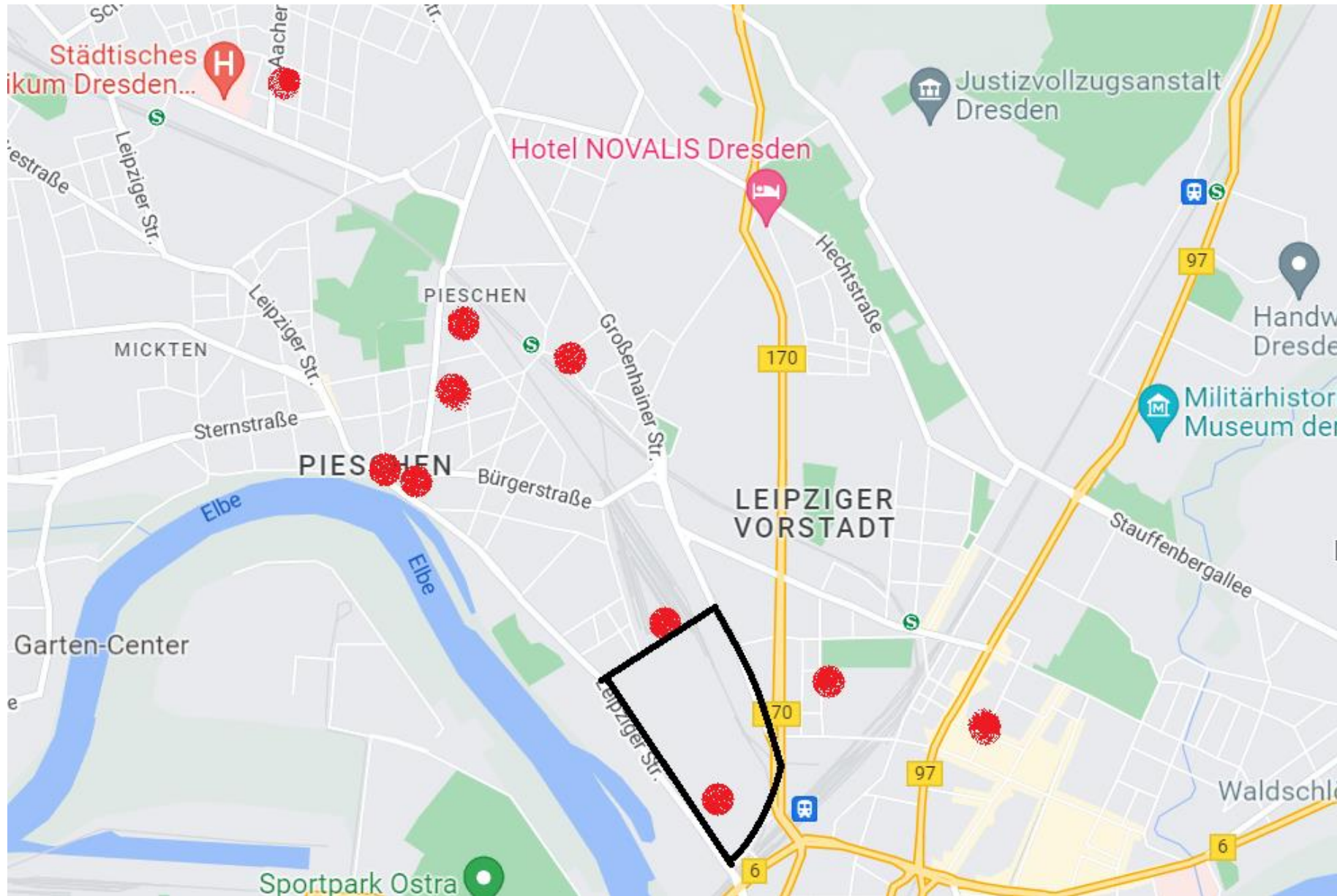
1. Hintergrund

- Voraussetzung für die §47a SächsGemO: Beteiligung von Kindern und Jugendlichen an kommunalen Planungen und Vorhaben Durchführung
 - viele direkte Nutzer*innen des Geländes
 - Auswahl der angefragten Einrichtungen u.a. nach der Lage der teilnehmenden Institution (Schule, Kita, jugendhilfliche Angebote) rund um den Alten Leipziger Bahnhof



2. Allgemeines

- Zeitraum der Durchführungsphase:
 - März bis Mai 2022
- Durchführung der Workshops durch das Team der Kinder- und Jugendbeauftragten in Kooperation mit Minetest4kids und dem Kinder- und Jugendbüro
- Beteiligung von Kindern und Jugendlichen im Alter von 4 – 27 Jahren in 10 verschiedenen Einrichtungen (vgl. Lageplan)



2. Allgemeines

■ Insgesamt wurden 14 Workshops durchgeführt, bei denen auf die Altersgruppe angepasst 4 verschiedene Methoden angewandt wurden:

Workshop	Beteiligte	Methode	Datum
1	Kita Rehefelder Str./ Outlaw	5-wöchiger Modellbau	14. März – 11. April
2	56. Grundschule	Kreativwerkstatt 1 Tag	18. März
3	56. Grundschule	Minetest	22. März
4	148. Grundschule/ Hort	Kreativwerkstatt 2 Tage	22. März und 25. März

5	Gymnasium Pieschen	Minetest	24. März
6	Gymnasium Pieschen	Minetest	31. März
7	Oberschule Pieschen	Minetest	04. April
8	Emmers – Freie Träger	Minetest	06. April
9	Semper Oberschule	Minetest	08. April
10	Skaterworkshop	Offen	09. April



11	Oberschule Pieschen	Minetest	11. April
12	Makarenko Oberschule	Minetest	13. April
13	Coloradio	Offen	26. April
14	Makarenko Hort	Kreativwerkstatt 2 Tage	02. Mai und 03. Mai



3. Beschreibung der Methoden

Hinweis

*Im folgenden finden Sie eine kurze Beschreibung der angewandten Methoden. Insgesamt haben wir vier verschiedene Formate verwendet, um altersgerecht und umfangreich die verschiedenen Ideen und Wünsche der Kinder und Jugendlichen aufgreifen zu können. Zu jeder Methode haben wir die beteiligten Zielgruppen mit aufgeführt. Die Workshops wurden neben den Mitarbeiter*innen der Kinder- und Jugendbeauftragten von extern beauftragtem Personal durchgeführt, welche Expert*innen für die jeweiligen Methoden sind.*

3.1 Minetest

- Computerspiel wird zum virtuellen Modellbau
- Zielgruppe: 12 – 16 Jahre
- Ablauf eines Workshops:
- Kennenlernen und Vorstellung des Alten Leipziger Bahnhof
- Vor-Ort-Begehung der zu gestaltenden Flächen in der Gruppe
- es gab mehrere PC-Spielzeiten; zwischen den Spielzeiten fanden Gruppengespräche statt
- alle Teilnehmer*innen „bauten“ in derselben virtuellen Welt (1-2 Personen pro PC)
- Abschlussrunde und Auswertung der entstandenen Welt

beteiligte Einrichtungen: 56. Grundschule,
Gymnasium Pieschen, Oberschule Pieschen, Emmers
– Freie Träger, Semper Oberschule, Makarenko Schule

3.1.1 Beispiele

- Basketballplatz



3.1.1 Beispiele

- Zeltplatz mit kleiner Bühne



3.1.1 Beispiele

- Skatepark



3.1.1 Beispiele

- Schwimmbad



3.1.1 Beispiele

- Spielplatz mit Basketballplatz, Grillplatz und einer Hütte



3.2 Modellbau

- umfangreiche Workshop-Reihe mit einem großen, selbstgebauten Modell als Ergebnis
- Zielgruppe: 3 – 6 Jahre
- insgesamt 5 Termine mit 3 Phasen (Einstieg, Durchführung, Abschluss)
- Inhalte der Workshops:
 - Vorstellungsrunde, anschließend Begehung des Gelände Alter Leipziger Bahnhof: Erkundung Gelände, Materialien sammeln, Gespräche mit Menschen auf dem Wagenplatz
 - Diskussion Ideen → Abstimmungsverfahren für Modellbau
 - anschließend Modellbau in Kita

beteiligte Einrichtung: Kita Rehefelder
Straße/ Outlaw





UNSER NEUER LEPLZGER

KETTENFAHRZEUG

EISENBahn

VAANT-RYTSCHHE

RAMMEL

3.3 Kreativwerkstatt

- Modellbau im Schuhkarton
- Zielgruppe: 6- 12 Jahre
- ganztägiger Workshop oder zwei kleinere je 3 Stunden
- Ablauf eines Workshops:
 - Vorstellung, Begrüßung und Kennen Lernspiele
 - Begehung des Gelände Alter Leipziger Bahnhof: hierbei wurde eine kleine Rallye veranstaltet, bei welcher die Kinder in Gruppen Gutscheine für ein bestimmtes Bastelmaterial (Fimo, Lego, etc.) erwerben konnten
 - anschließend Modellbau der Gruppen in der Schule

beteiligte Einrichtungen: 56.
Grundschule, 148. Grundschule/ Hort,
Makarenko Hort



l'Esprit - à votre plaisir.



DES. DISEG. I.M.A. | 300X185X110MM

3.4 Skaterworkshop

- Zielgruppe: auf dem Gelände verortete Skaterinnen und Skater (16 – 27 Jahre)
- Ablauf:
- mit Plakaten und über Skateinitiativen wurde an Skater herantreten, mit der Aufforderung, an einem offenen Workshop zum Alten Leipziger Bahnhof teilzunehmen (explizite Ausrichtung für Skater)
- ganztägiges Angebot an der jetzigen Skateanlage auf dem Alten Leipziger Bahnhof
- Gesprächsrunde mit Skatern, welche ihre Ideen und Wünsche konstruktiv miteinander diskutierten → Ergebnis Konzept einer Skatehalle mit Plaza





4. Ergebnisse

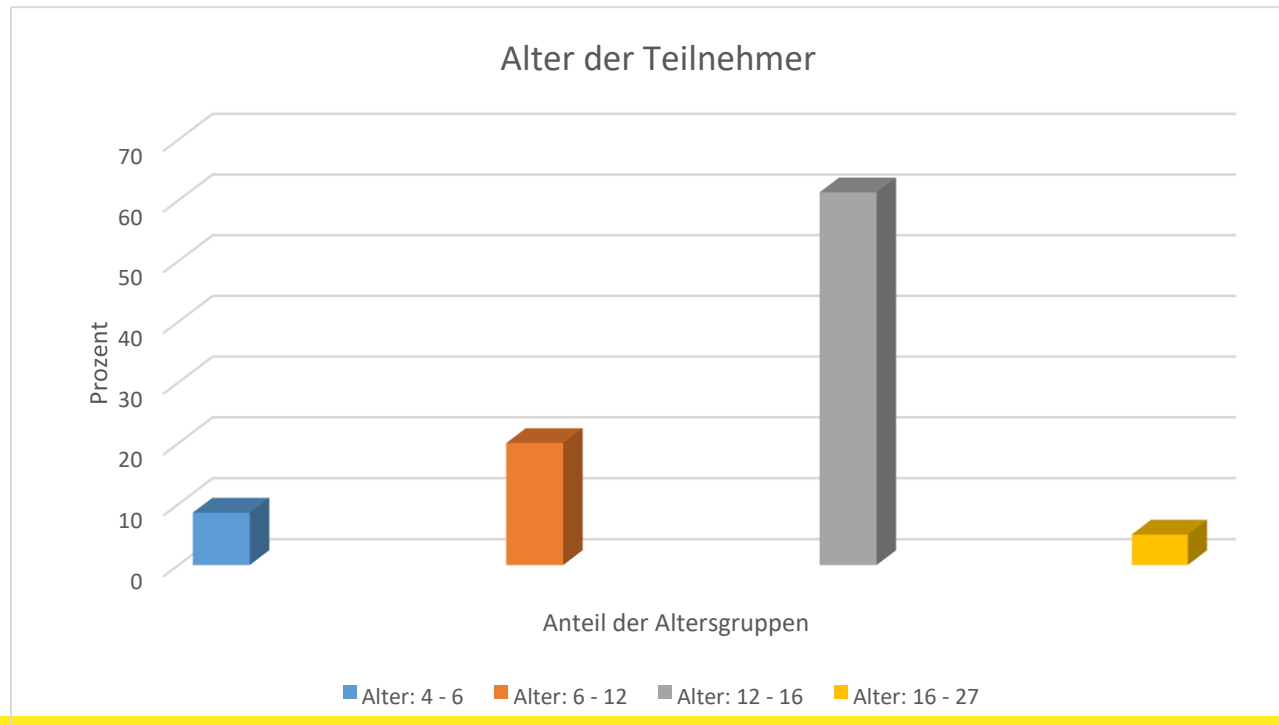
Hinweis

Die nachfolgenden Ergebnisse sind nach Altersgruppen untergliedert. Welche Methode für die Erhebung der Daten genutzt wurde, wurde dabei nicht berücksichtigt.

4. Ergebnisse

■ Teilnehmer*innen gesamt: 300

■ Alter: 4-27

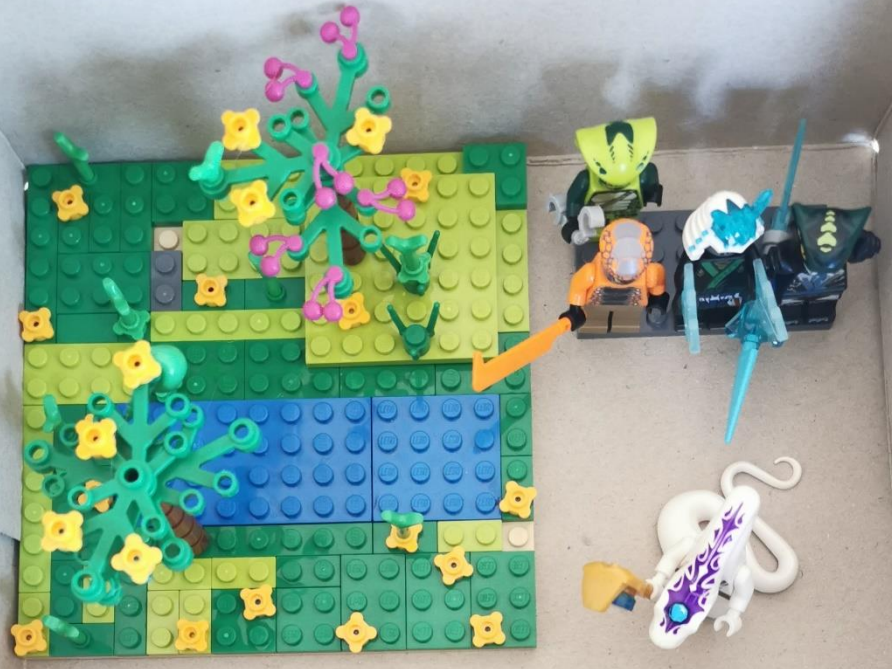


4. Ergebnisse

- *Was und wie wurde ausgewertet?*
- Wie bereits erwähnt, folgt diese Auswertung nicht dem Auszählen von abgegebenen Stimmen. Die Ergebnisse aller Workshops ergeben sich aus gemeinschaftlich erschaffenen Ideen und Wünschen, die entweder virtuell, in Form von Modellen oder Konzepten festgehalten wurden. Die einzelnen Items haben wir gründlich dokumentiert. Im Folgenden sehen Sie noch einmal Beispiele der vier Workshopmethoden, aus denen wir diese Ergebnisse zusammengestellt haben.



CHILDREN'S SHOES SINCE 1976





2. der outdoor-Bereich auf dem Dach soll von einer Plexiglaswand akustisch abgeschirmt werden, die Wand stellt eine legale Möglichkeit für permanentes Spraying/ Graffiti dar. Das Dach soll für Sportarten mit Rollen genutzt werden. Aber auch flexibel für andere Bedarfe umfunktioniert werden können.

1. der Indoor - Bereich soll nicht nur zum Skaten, sondern für weitere Sportarten und ggf kleinere Kulturevents nutzbar sein; wichtig beim Indoor-Bereich ist: Zuschauerplätze mit einplanen und Entwicklungsraum für „Sportarten der Zukunft“ lassen

3. der Plaza - Bereich soll zum Treffen und Begegnen, aber auch zum Sport und Bewegen einladen. Viele Sportarten (v.a. auf Rollen) treffen sich mit Kultur und Dresdner*innen.

4.1 Ergebnisse der Altersgruppe 4 - 6

Items	
Kletterfelsen/ Klettergerüst/ Kletterbaum	Eisladen
Rutsche	Popcornmaschine
Schwimmbad mit Wasserrutsche	Kinderwerkstatt (für alle erdenklichen Materialien)
„Rammelautos“ (Autoscooter)	
Skateanlage (im Stile der aktuellen)	Feuerwerkskörper
Eisenbahn für Kinder	

blau = Bewegungs,- Sport- und Spielräume, **lila** = Chillarea/ Gemeinschaftsräume, **orange** = Sontiges

4.2 Ergebnisse der Altersgruppe 6 - 12

Items	
Park mit viel Wiese, Bäumen und Blumen	Schwimmbad/ Freibad mit Rutschen
Wasserspielplatz (Wasserturm & Hüpfsteine im Wasser)	Basketballplatz
Kletterbaum/ Kletterspinne	Slacklinepark
Trimm-dich-Pfad	Freizeitpark
Skatepark (erhalten + erweitern)	Drehscheiben/- geräte

Fußballplatz	Ritterburg
Trampolin	Sandkasten
See mit Tieren (Enten, Fischen, etc.)	Öffentliche Grillstelle
Tierpark	Spielzeugladen
Wald für Tiere, Tierschutzzone	Sitzmöglichkeiten
Jägerhaus	Jugendclub

blau = Bewegungs,- Sport- und Spielräume, **grün** = Natur und Umwelt, **lila** = Chillarea/
Gemeinschaftsräume

4.3 Ergebnisse der Altersgruppe 12 -16

Items	
Skatepark, Fußballplatz, Basketballplatz, Volleyballplatz, Footballfeld, Tischtennisplatten, Paintballfeld	See, Teich mit Tieren (Enten, Fische, etc.)
Parks mit großen Wiesen und vielen Bäumen, Wasserelemente	Streichelzoo
Spielplatz (Rutsche, Schaukel, Klettermöglichkeiten, Sandkasten)	Gemeinschaftsgärten
	Freiluftinhalatorien
Parkeisenbahn	
Baumhäuser	Zeltplatz, kleine offenen Hütten

Jugendclub, Gemeinschaftshaus	große Fotobox
Freilufttheater, Bühne	Hofladen
Sitzmöglichkeiten (in unterschiedlichen Formen, aus verschiedenen Materialien, wetterfest)	Baumhauscafé (Angebot Jahreszeitenangepasst)
Legale Graffitiwände	Büchertauschkiste
Öffentlicher Grillplatz/ Lagerfeuerplatz (überdacht, wetterfest)	Häuser für Obdachlose Lokomotive als historisches Museum

blau = Bewegungs,- Sport- und Spielräume, **grün** = Natur und Umwelt, **lila** = Chillarea/ Gemeinschaftsräume, **orange** = Sonstiges

4.4 Ergebnisse der Altersgruppe 16 - 27

Items	
Skatehalle (Innenraum- und Dachnutzung)	Begegnungsraum für Sport, Kunst & Kultur (durch u. a. Plaza)
Plaza um Skatehalle herum (Nutzung für viele Sportarten u. a. skaten, Inliner, Roller, etc.)	Sitzmöglichkeiten (auch zum skaten geeignet) + Tribünen
Pumptrack	Legale Graffitiwände
Spielplätze	Öffentliche Grillplätze/ Lagerfeuerstellen
Boxsäcke, Calisthenicsstangen	Parks mit viel Wiese und Bäumen
Kleine Freiluftbühne	Landschaftsarchitektur in Sport,- und Bewegungsräume integrieren

blau = Bewegungs,- Sport- und Spielräume, **lila** = Chillarea/ Gemeinschaftsräume, **grün** = Natur und Umwelt

5. Empfehlung

- Aus den Ergebnissen der vier Altersgruppen ergeben sich einige Schnittmengen, die hier noch einmal dargestellt sind:

Items	
Parks mit großen Wiesen, vielen Bäumen und Blumen	See, Teich mit Tieren(Enten, Fischen, etc.)
Schwimmbad/ Freibad mit Rutschen und Sprungturm	Tierpark/ Streichelzoo
Sportanlagen, darunter Skatehalle/-park, Basketballplätze, Fußballplätze etc.	Ansiedlung von Tieren (durch Wald, Blumen)
Spielplatzanlagen, darunter Klettermöglichkeiten, Trampolin, Rutschen, Wasserspielplatz	

Sitzgelegenheiten (wetterfest, Mehrfachnutzung)	Jugendclub
Legale Graffitiwände	
Öffentliche Grill- und Lagerfeuerplätze (überdacht, wetterfest)	

blau = Bewegungs,- Sport- und Spielräume, **grün** = Natur und Umwelt, **lila** = Chillarea/ Gemeinschaftsräume



5. Empfehlung

- Aufgrund der ausdifferenzierten Workshop-Methoden haben Sie einen Überblick zu den verschiedenen Ideen und *Bedürfnissen* der vier Altersgruppen erhalten. Trotz klarer Unterschiede bei den Vorstellungen der Kinder und Jugendlichen finden sich ebenso Gemeinsamkeiten.
- Wir empfehlen Ihnen, sich an den Schnittmengen der Ideen zu orientieren. Dadurch wird sichergestellt, dass jede Alters- und Zielgruppe sich im neu gestalteten Gebiet wiederfinden – und wohlfühlen kann.