



STADT

PLAN

SPIEL

Spielerklärung



STADT

PLAN

SPIEL

Impressum:

Entwickelt von:

Wolfgang Richter und Paul Raspotnig, at-s © 2015

Herausgegeben von:

at-s Verein architektur technik + schule, das salzburger modell prozesshafter architekturvermittlung
Gebirgsjägerplatz 10, A-5020 Salzburg, www.at-s.at, erschienen im April 2015
Netzwerkpartner von [bink](http://www.bink.at) – Initiative Baukulturvermittlung für junge Menschen, www.bink.at

Grafik: akzente Salzburg – Initiativen für junge Leute, Glockengasse 4c, 5020 Salzburg

Fotos: Wolfgang Richter, Dokumentation Stadtplanung: Magistrat Stadt Salzburg

Dank an:

Claudia Kaiser, Amt für Stadtplanung und Verkehr, Magistrat Salzburg // Johann Padutsch, Politiker, Planungsstadtrat Salzburg // Max Rieder, Architekt, Masterplan Riedenburg und Rauchmühle // Robert Vogler, Universität Salzburg, Interfakultärer Fachbereich Geoinformatik – Z_GIS // Daniela Ellmayer, akzente Salzburg, Planspiel NewLand // Sabine Gstöttner, Landschaftsplanerin, Entwicklerin von „Was schafft Raum“ (Magistrat Wien) // Beate Dall, Doris Landertinger, Sylvia Kleindienst, alle at-s // Monika Abendstein, bildung Kunst- und Architekturschule Innsbruck // Angelique Strgar, Gymnasium der Herz-Jesu-Missionare Salzburg

Gefördert von:

Bundeskanzleramt Österreich – Kunst und Kultur
Kammer der Architekten und Ingenieurkonsulenten für OÖ und SBG
Magistrat Stadt Salzburg

at+s

ARCHITEKTUR • TECHNIK + SCHULE

Inhaltsverzeichnis

Einführung2

Wie funktioniert Stadt?
Wie funktioniert das Spiel?

Das Spiel2

Ziel des Spiels
Kompetenzerwerb
Rahmenprogramm und Vertiefung

Der Spielablauf3

Kurzdarstellung
Spielvorbereitung
Spielbeginn
Rollen verteilen
Rollen erarbeiten
1. Gesprächsrunde
1. Bauverhandlung
Skizzen Bebauungsvorschläge
2. Gesprächsrunde
2. Bauverhandlung (Schlussplenum)
Reflexion (Spiel-Ende)
Fragebogen

Die Spielmaterialien5

Spielmaterialien gedruckt
Spielmaterialien digital
Spielsteine
Spielplan

Anhang6

Cover Spielerklärung
Cover Spielanleitung
Fair-Play-Karte
Bauklötzchen-Karte
Bebauungs-Karte
Kopiervorlage Fragebogen
Muster Tischkarte
Muster Rollenkarte
PowerPoint Folien: Spielregeln
Powerpoint Folien: Stadtplanung



Einführung

Wie funktioniert eine Stadt?

Wie funktioniert „städtisches Leben“? Was macht einen lebenswerten Stadtteil aus? Wie wächst und wie verändert sich Stadt? Wie sind soziale Freiräume und räumliche Vielfalt mit Vermarktungskonzepten in Einklang zu bringen damit Gebäude, Freiräume und Erschließungen einen Ort für unterschiedliche Bedürfnisse nutzbar machen?

Mit diesen und weiteren aktuellen Fragen beschäftigt sich die Stadt- bzw. Raumplanung, die als Verwaltungsinstanz in den Gemeinden bzw. Ländern angesiedelt ist. Es ist die Aufgabe dieser Abteilungen, für die oben angeführten Fragestellungen Strategien zu finden und Raumentwicklungskonzepte zu entwerfen.

Um funktionierende und somit auch angenommene Räume zu schaffen, die die Weiterentwicklung einer Stadt ermöglichen, müssen verschiedenste Interessen aller beteiligten AkteurInnen – PlanerInnen sowie BenutzerInnen – aufeinander abgestimmt werden. Stadtplanung kann in diesem Sinne als Synchronisierung von Räumen begriffen werden, als Aushandlungsprozess zwischen beteiligten „NachbarInnen“.

Genau dieser Aushandlungsprozess ist Inhalt des stadtPLANspiels.

Wie funktioniert das Spiel?

stadtPLANspiel – ein Diskussions- und Rollenspiel – ist eine Simulation zur strategischen Raumentwicklung. Ziel ist es, mit vorgegebenen Rollen den Aushandlungsprozess aus Sicht verschiedener Interessensgruppen wie BewohnerInnen, BauträgerInnen und StadtplanerInnen nachzuvollziehen. Soziale Freiräume und räumliche Vielfalt sollen mit den jeweiligen Vermarktungskonzepten in Einklang gebracht werden.

SchülerInnen nehmen unterschiedliche Rollen ein, versuchen in Gesprächen und Diskussionen ihre Positionen mit Rücksicht auf die Interessen Anderer einzubringen und städtebauliche Vorgaben einzuhalten, um so einen benötigten Konsens zu finden, um die Stadtentwicklung anhand der konkreten Planungsaufgabe voran zu treiben.

Das Spiel

Ziel des Spiels

Ziel des stadtPLANspiels ist es, den SchülerInnen grundlegende Fachbegriffe aus den Bereichen Umwelt, Raumplanung, Stadtplanung und Architektur spielerisch zu vermitteln und die wichtigsten Einflüsse und Faktoren für die Attraktivität eines Stadtteils aufzuzeigen.

Anhand der Frage „Warum schaut „Stadt“ so aus?“ lernen SchülerInnen die Interessen und Bedürfnisse der beteiligten AkteurInnen kennen. So gibt es einerseits das Hoheitsrecht (Öffentlichkeit, Stadt), andererseits auch das Eigentumsrecht (Privat, NutzerInnen/BewohnerInnen, Geschäfte, Lokale etc.) und darüber hinaus bau- und planungsrechtliche Rahmenbedingungen.

Zielgruppe

Die Zielgruppe sind SchülerInnen der 3. und 4. Klassen der Sekundarstufe I, die wenig bis kein Vorwissen in diesem Bereich aufweisen.

Zeitraumen

Als Zeitraumen sind vier Unterrichtseinheiten erforderlich.

Kompetenzerwerb

Reproduktion, Wissen

- wichtige Begriffe der Stadt- bzw. Raumplanung kennen lernen
- unterschiedliche AkteurInnen des Planungsprozesses verstehen lernen
- Faktoren für die Attraktivität eines Stadtteils erkennen können
- den Zweck von Regeln für Raumplanung und Bebauungsplanung verstehen lernen

Transfer

- Erarbeiten von Lösungen (nicht gegeneinander, sondern miteinander), bei denen es am Spielende keine SiegerInnen oder VerliererInnen gibt, sondern einen für alle tragbaren Kompromiss
- Problemlösendes Denken und (Ver-)Handeln
- Abwägen von öffentlichen und privaten Interessen
- unterschiedliche Planungs- und Entscheidungsprozesse bei der Gestaltung unserer Lebenswelt simulieren

Reflexion

- Wie können Interessengruppen Lösungen erarbeiten, bei denen es keine GewinnerInnen und VerliererInnen gibt?
- Was macht die planerische Qualität eines Bauprojektes aus?
- Welche Entscheidungsprozesse laufen bei einem Planungsprozess dabei ab?
- Welche Aufgaben übernehmen die AkteurInnen im Planungsprozess?
- Was und wer bestimmt, wie ein Grundstück bebaut werden darf?

Sozialkompetenz

- Entscheidungsfähigkeit, Teamfähigkeit
- Verhandlungsfähigkeit, Kompromissbereitschaft

Rahmenprogramm und Vertiefung

Ergänzend können folgende Aufgaben bzw. Veranstaltungen geplant werden:

- Medienberichte sammeln (aktuelle Bebauung eines vergleichbaren Areals)
- Besuch des Magistrats, Amt für Stadtplanung und Verkehr
- Stadtteilanalyse mit PolitikerInnen, ArchitektInnen, StadtplanerInnen
- Besichtigung eines größeren Wohnbauprojektes zur Abklärung des Vorwissens
- Externe ExpertInnen (ArchitektIn, StadtplanerIn) zur Spieldurchführung einladen

Für SchülerInnen der Sekundarstufe II:

- Spielplan im M=1:200 ausdrucken, Bauklötzchen aus Styropor, Schwerpunkt: Gestaltung Bauaufgabe

Der Spielablauf

Kurzdarstellung

Ein großes Grundstück ist vorgegeben (Spielplan). Dafür soll ein lebenswerter Stadtteil der kurzen Wege mit einer Mischnutzung von Wohnen, Gewerbe, Freizeit- und Verkehrsflächen für ca. 1.000 Menschen entwickelt werden. Eine lebendige Erdgeschossnutzung soll Geschäfte, Lokale und Grünflächen für Freizeitaktivitäten vorsehen (städtebauliche Vorgaben).

Die SchülerInnen erhalten Handlungsanweisungen (Rollenkarten), die Erwartungen, Wünsche und Befürchtungen der zu spielenden AkteurInnen formulieren. Aufgabe der SchülerInnen ist es, einen Bebauungsplan zu erarbeiten, der nach zwei Verhandlungsrunden (Bauverhandlungen) sowohl mit den BauträgerInnen/PlanerInnen, der Stadtplanung/Baubehörde, den PolitikerInnen sowie den künftigen NutzerInnen (BewohnerInnen, Gewerbetreibenden etc.) und AnrainerInnen abgestimmt und von allen befürwortet ist.

In der Praxis gilt bei einer „Bauverhandlung“ der vom Gemeinderat beschlossene Bebauungsplan. Aus Gründen der Spiellogik und des Prinzips der Selbstorganisation entsteht bei diesem Spiel der Bebauungsplan bei der Bauverhandlung. Die Argumente, die hier vorgebracht werden, sind aber realitätsnah und könnten bei der öffentlichen Einsichtnahme vor der Beschlussfassung im Gemeinderat ähnlich sein.

Aufgabe des/der LehrerIn ist es, den Ablauf des Spiels anzuleiten, auf die Einhaltung der Regeln und der Zeitvorgaben zu achten, bei Konflikten als MediatorIn schlichtend einzugreifen und die abschließende Reflexion unparteiisch zu moderieren.

Spielvorbereitung

- Spielmaterial bei at-s ausleihen und durchsehen
- Stundenplan abstimmen und Zweit-LehrerIn hinzuziehen
- Einführung vorbereiten (Datenträger, Beamer)
- Fragebogen kopieren
- Rollenkarten anhand der Zahl der SchülerInnen abzählen
- Tischstellung (z.B. vier mal zwei Gruppen) und Sitzordnung (für Plenum) festlegen
- Tischkarten aufstellen, A5-Karten (Fair-Play, Bebauung, Bauklötzchen) dazulegen
- A3-Tafeln (Fair-Play-Karte, Bebauungs-Karte und Bauklötzchen-Karte) aufhängen
- Spielpläne A3, Transparentpapier*, Farbstifte* (zur späteren Verteilung) vorbereiten

** Nicht im Spielset enthalten! 8-16 Bogen Transparentpapier A3 und jeweils 8 Farbstifte der Farben Schwarz, Hellgrau, Dunkelgrau, Gelb, Hellgrün und Dunkelgrün bereitstellen.*

- evtl. Rahmenprogramm organisieren
- evtl. externe ExpertInnen (anstelle Zweit-LehrerIn) einladen

Spielbeginn

Diese Spielklärung dient dazu, sich mit dem Spiel und allen seinen Materialien vertraut zu machen. Für die Durchführung des Spieles selbst steht dem/der LehrerIn die Spielanleitung zur Verfügung, die als Echtzeitversion gedacht ist und sowohl einen Zeitplan für die Gliederung in Unterrichtseinheiten und Pausen als auch Textvorschläge für die jeweiligen Handlungsanleitungen enthält.

Einleitend wird als allgemeine Einführung in das Thema Städtebau eine Powerpoint-Präsentation (siehe Spielmaterialien) vorgeführt. Inhalt: Raumordnung, Räumliches Entwicklungskonzept, Flächenwidmungsplan, Bebauungsplan und die verantwortlichen Instanzen.

Danach wird die Planungsaufgabe anhand der städtebaulichen Vorgaben (siehe Spielmaterialien) erläutert: Der Spielplan zeigt ein großes Grundstück (ehemalige Riedenburger-Kaserne in der Stadt Salzburg), auf dem ein lebenswerter Stadtteil der kurzen Wege mit Mischnutzung von Wohnen, Gewerbe, Freizeit- und Verkehrsflächen für ca. 1.000 Menschen entwickelt werden soll. Die Farben der Bauklötzchen und -plättchen werden erläutert.

In der Realität hat dafür ein Architekturwettbewerb stattgefunden, der für diese Größe eines Projektes vorgeschrieben ist. Aus 17 eingereichten Vorschlägen wurden zwei Siegerprojekte ausgewählt, die in den nächsten Jahren gemeinsam realisiert werden.

Drei mögliche Bebauungsvarianten aus dem Wettbewerb werden vorgestellt und einige prinzipielle Bebauungsregeln erläutert, damit die SchülerInnen beim Legen der Bauklötzchen angeleitet sind.

Anschließend wird der weitere Spielablauf (samt Zeitplan) und die Aufgabenstellung erläutert. Die Fair-Play-Regeln werden bekannt gegeben und die Interessensgruppen (Rollen) vorgestellt. In diesem Spiel gibt es folgende Rollen:

- BauträgerInnen und PlanerInnen
- PolitikerInnen
- Stadtplanung und Baubehörde
- NachbarInnen
- Jugendliche
- Wirtschaftstreibende
- UmweltschützerInnen
- künftige BewohnerInnen

Kurzbezeichnung im Text:

- Bauträger
- Politiker
- Stadtplanung

Rollen verteilen

Die Rollenkarten müssen entsprechend der Anzahl der SchülerInnen so abgezählt und vorbereitet werden, dass für jede Rolle zwei (bei 16 SchülerInnen) bis vier (32 SchülerInnen) Karten zur Verfügung stehen.

Jede/r SchülerIn zieht eine Karte mit einer Rolle und einem Argument. Die SchülerInnen mit der gleichen Rolle finden sich an ihrem Tisch zusammen und lesen die Rollenbeschreibung auf der Rückseite der Tischkarten.

Der Rolle Bauträger kommt besondere Bedeutung zu, da sie neben der Diskussionsaufgabe auch den Spielplan bebauen muss. Für diese Rolle sollten ein bis zwei SchülerInnen mehr vorgesehen werden. Die Rolle Stadtplanung hat zudem die Bauverhandlungen zu moderieren und sollte daher geeignet besetzt werden, um eine Gruppendynamik in die Diskussionen zu bringen. Daher ist auch folgende Variante möglich: Die drei Rollen – Bauträger, Stadtplanung, Politiker – und ihre Aufgaben werden von dem/der LehrerIn vorgestellt und von den SchülerInnen gewählt. Die anderen fünf Rollen werden per Los gezogen.

Rollen erarbeiten

Jede Gruppe hat nun 10 Minuten Zeit, um sich mit ihrer Rolle vertraut zu machen. Die Aufgaben sind zu lesen, Wünsche und Forderungen zu formulieren und die Vorgangsweise zu besprechen. Die Gruppe Bauträger wählt außerdem einen der drei Bebauungsvorschläge aus und legt diesen auf dem Spielplan bis zur 1. Bauverhandlung auf.

1. Gesprächsrunde

Die einzelnen Gruppen treffen sich jetzt, wie auf der Fair-Play-Karte angegeben, im 5-Minuten-Takt mit den anderen Gruppen. Die Gruppe Bauträger beginnt mit der Bebauung des Spielplans (Bebauungsplan 1. Fassung) und die Gruppe Stadtplanung berät und kontrolliert. Wenn diese beiden Gruppen größer sind, können sie sich auch teilen und zu den Gesprächen gerufen werden. Nach diesen Gesprächen kennen die SchülerInnen zumindest die Position von drei weiteren Gruppen. Der/die LehrerIn achtet auf die Einhaltung der Zeit und wirkt in Streitfällen als MediatorIn, wenn sie von den SchülerInnen dazu gerufen wird.

In den ersten 5 Minuten sprechen:

- PolitikerInnen mit Wirtschaftstreibenden
- NachbarInnen mit UmweltschützerInnen
- Jugendliche mit Künftigen BewohnerInnen

In den zweiten 5 Minuten sprechen:

- PolitikerInnen mit UmweltschützerInnen
- Wirtschaftstreibende mit Künftigen BewohnerInnen
- Jugendliche mit NachbarInnen

In den dritten 5 Minuten sprechen:

- PolitikerInnen mit Jugendlichen
- NachbarInnen mit Wirtschaftstreibenden
- UmweltschützerInnen mit Künftigen BewohnerInnen

1. Bauverhandlung

- Die Stadtplanung lädt alle AkteurInnen zur 1. Bauverhandlung ein und moderiert diese.
- Die Bauträger stellen anhand des Spielplans das Projekt vor (Bebauungsplan 1. Fassung), das sie verwirklichen möchten.
- Die einzelnen Rollen nehmen dazu Stellung. Die Vorschläge der Gruppen werden besprochen und die unterschiedlichen Standpunkte der Parteien werden dargelegt. Die SchülerInnen kennen nun die Position aller anderen Gruppen.
- Die Bauträger arbeiten die Vorschläge, die sie akzeptieren können, gleich (oder anschließend) in den Spielplan ein (Bebauungsplan 2. Fassung).

Der/die LehrerIn unterstützt die Stadtplanung bei der Moderation. Er/Sie muss gegebenenfalls einzelne Gruppen auffordern, sich einzubringen und helfen, Gegenpositionen (unterschiedliche Interessen) herauszuarbeiten. Haben SchülerInnen Schwierigkeiten, sich Planungselemente vorzustellen, hilft oft der Vergleich mit realen Beispielen (z.B. Parkplatz vor Lebensmittelmarkt, Tiefgarage im eigenen Wohnhaus).

Skizzen Bebauungsvorschläge

Die Gruppen kehren an ihre Tische zurück und finden dort einen kleinen Spielplan (A3), Transparentpapier und Farbstifte. Jede Gruppe bespricht intern, welche ihrer Wünsche in der 1. Bauverhandlung akzeptiert wurden. Sie skizzieren ihre Änderungswünsche und können (müssen) diese Vorschläge später präsentieren. Währenddessen arbeiten die Bauträger die Änderungen auf dem Spielplan (Bebauungsplan der 2. Fassung) ein. Der/die LehrerIn unterstützt und erklärt anhand der A5-Karten mögliche Fragen zur Bebauung.

2. Gesprächsrunde

Die Gruppen sollen sich fragen: Welche Interessen hatten die anderen? Finden sich dort Verbündete? Mit diesen Gruppen sind Gespräche zu führen, um eine gemeinsame Strategie und gleiche Ziele zu finden. Die Skizzen dienen als Gesprächsgrundlage. Sie können auch zur Stadtplanung oder den Politikern gehen und sie um Unterstützung ersuchen. Der/die LehrerIn gibt Tipps zur Auswahl der Gesprächsgruppen und zu möglichen Lösungen.

2. Bauverhandlung (Schlussplenum)

- Die Stadtplanung lädt alle zur 2. Bauverhandlung ein und fungiert wieder als Moderatorin.
- Die Positionen der Gruppen (auch Skizzen) werden den Bauträgern vorgestellt.
- Die Politiker fungieren als Vermittler und versuchen, bei unterschiedlichen Auffassungen im Interesse des Gemeinwohls auszugleichen.
- Die Bauträger arbeiten jene Änderungen, die sie akzeptieren, in das Projekt ein (Bebauungsplan 3. Fassung).
- Der/Die LehrerIn wirkt bei Streitfällen als Mediatorin und achtet auf die Zeit.

Das Ergebnis der 2. Bauverhandlung soll ein Bebauungsplan der 3. Fassung sein, mit dem alle Gruppen leben können. Die Änderungen der Bebauung sollten live auf dem Spielplan erfolgen und der Spielplan ein Schlussbild ergeben.

Reflexion (Spiel-Ende)

Je nach verbleibender Zeit können die Gruppen zu ihren Tischen zurückkehren und besprechen (bemurmeln) und notieren, wie das Spiel verlaufen ist, und sich anschließend zur gemeinsamen Reflexion um den Spielplan versammeln. Folgende Fragen sollen helfen, den Diskussionsprozess und Spielverlauf in der großen Runde zu analysieren:

- Wie hat sich das Modell seit dem 1. Vorschlag des Bauträgers verändert?
- Was ist zwischen den Bauverhandlungen passiert?
- Mit welchen Vorschlägen ist jede Gruppe zufrieden, mit welchen nicht?
- Wie haben die einzelnen Gruppen ihre Vorstellungen durchgesetzt?
- Welche Emotionen sind entstanden?
- Wer/was bestimmt, wie ich ein Grundstück bebauen darf?

Fragebogen

Jede/r SchülerIn reflektiert anhand des Fragebogens nochmals persönlich seine/ihre Erfahrungen aus dem Spiel. Falls keine Zeit mehr bleibt, kann der Fragebogen auch als Hausaufgabe vorgesehen werden.

Die Spielmaterialien

Spielmaterialien gedruckt

- A. Spielerklärung A4 (1 Stück)
 - B. Spielanleitung A4 (2 Stück)
 - C. Fair-Play-Karte A3 (1 Stück) und A5 (8 Stück)
 - D. Bauklötzchen-Karte A3 (1 Stück) und A5 (8 Stück)
 - E. Bebauungs-Karte A3 (1 Stück) und A5 (8 Stück)
 - F. Tischkarten A4 (8 Stück)
 - G. Rollenkarten A7 (32 Stück)
 - H. Spielplan groß ca. 60x90 cm (1 Stück)
 - I. Spielplan klein A3 (8 Stück)
 - J. Fragebogen A4 als Kopiervorlage (1 Stück)
- Siehe Anhang!*

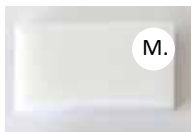
Spielmaterialien digital

Alle gedruckten Materialien sind auf dem USB-Stick (1 Stück) als PDF-Dateien vorhanden. Die Power-Point-Dateien sind auch in einer PDF-Version vorhanden.

- K. PowerPoint „stadtPLANspiel_Spielregeln.ppt“ (14 Folien)
 - L. PowerPoint „stadtPLANspiel_Stadtplanung.ppt“ (12 Folien)
- Siehe Anhang!*

Spielsteine

Acrylglasklötzchen und -plättchen (gesamt 220 Stück)



weiß, 20x40x6mm,
1 Klötzchen sind 3 Wohnungen
(100 Stück)



grau transparent, 20x40x6mm, Gewerbe
(20 Stück)



hellgrün, 10x40x3mm, Privatgärten
(30 Stück)



dunkelgrün, 40x40x3mm, öffentlicher Park und
Sportflächen (10 Stück)



gelb, 10x40x3mm, öffentlicher Weg für Fußgeher,
Radfahrer (20 Stück)

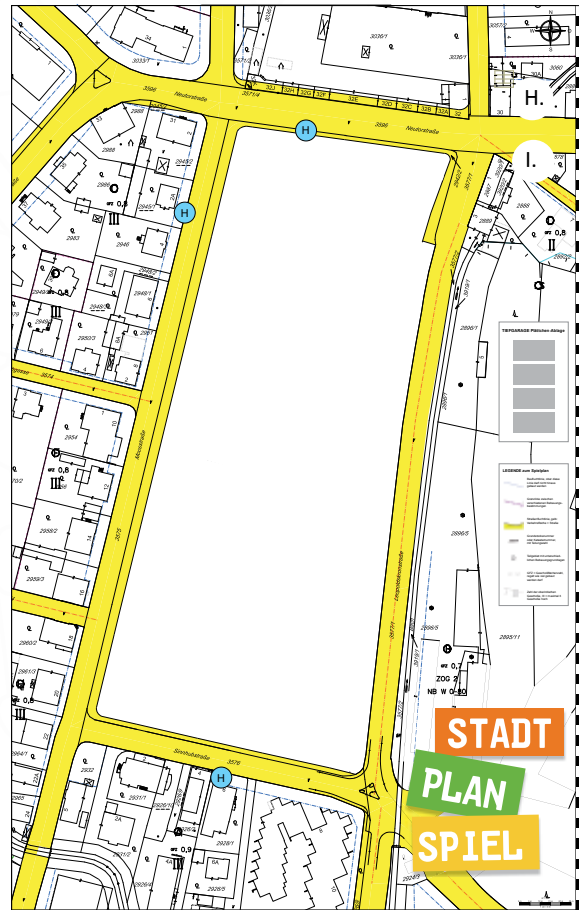


grau, 20x40x3mm, Stellplätze für Auto, Rad, Moped
(40 Stück)

Spielplan

Der Spielplan (ca. 60x90 cm) ist ein Ausschnitt aus dem Bebauungsplan im Maßstab 1:500. An zwei Rändern ist ein Lineal eingefügt, um die Umrechnung zu erleichtern. In einer Legende werden die wichtigsten Planzeichen erklärt.

Spielpläne klein A3 (mit Bögen Aquafix/Transparentpapier und Filzstiften/Buntstiften in den Farben Schwarz, Hellgrau, Dunkelgrau, Gelb, Hellgrün und Dunkelgrün ergänzen) für die einzelnen Rollen zum Einzeichnen/Visualisieren ihrer Vorstellungen.



Es sollen alle Spielsteine verwendet werden!



Spielablauf

- Jeder zieht eine Rolle
- Rolle in der Gruppe besprechen
- 1. Gesprächsrunde (mit anderen Gruppen)
- 1. Bauverhandlung (mit allen Gruppen)
- Bebauung skizzieren (in der Gruppe)
- 2. Gesprächsrunde (mit anderen Gruppen)
- 2. Bauverhandlung (mit allen Gruppen)
- Ergebnis besprechen (Reflexion)

1. Gesprächsrunde

In den ersten 5 Minuten sprechen:

- PolitikerInnen mit Wirtschaftstreibenden
- NachbarInnen mit UmweltschützerInnen
- Jugendliche mit Künftigen BewohnerInnen

In den zweiten 5 Minuten sprechen:

- PolitikerInnen mit UmweltschützerInnen
- Wirtschaftstreibende mit Künftigen BewohnerInnen
- Jugendliche mit NachbarInnen

In den dritten 5 Minuten sprechen:

- PolitikerInnen mit Jugendlichen
- NachbarInnen mit Wirtschaftstreibenden
- UmweltschützerInnen mit Künftigen BewohnerInnen

Fair-Play-Regeln

1. Diskutiere fair und versuche Lösungen auszuhandeln, mit denen alle leben können!
2. Diskutiere, handle gemäß deiner Rolle und erfinde keine zusätzlichen Vorgangsweisen!
3. Verwende einige oder alle Argumente deiner Rolle und beachte die Tipps für Lösungen!
4. Verhandle Lösungen aus, ohne andere zu bedrohen, zu erpressen oder zu bestechen!
5. Du darfst Verhandlungen nicht abbrechen und damit Lösungen verhindern!
6. Einsprüche aus der ersten Runde dürfen in der zweiten Runde nicht wiederholt werden!
7. In ausgewählten Verhandlungssituationen ziehe die Lehrperson zur Vermittlung bei!

D.

Bauklötzchen-Karte

STADT

PLAN

SPIEL

D.

Bauklötzchen und -plättchen

Gebäude



Wohnungen
1 Klötzchen sind 3 Wohnungen
Farbe: weiß



Gewerbe
Geschäfte, Lokale, Büros, usw.
Farbe: grau transparent

Flächen



Privatgärten
vor Gebäuden
Farbe: hellgrün



Öffentlicher Park & Sportflächen
Farbe: dunkelgrün



Öffentlicher Weg
für Fußgänger, Radfahrer
Farbe: gelb



Stellplätze
für Auto, Rad, Moped an
Straßen & Wegen
Farbe: grau

Städtebauliche Vorgaben

- ca. 300 Wohnungen (für ca. 1.000 BewohnerInnen)
- Geschäfte, DienstleisterInnen (z.B. Friseur), Gastronomie, Büros im Ausmaß von ca. 20% der Bauten (ein Fünftel der Bauklötzchen)
- PKW-Stellplätze für KundInnen und Gäste der BewohnerInnen (auf Straßenniveau)
- PKW-Stellplätze für BewohnerInnen (möglichst alle in der Tiefgarage – Plättchen im Feld „Tiefgarage“ auf dem Spielplan ablegen)
- Anbindung an den öffentlichen Verkehr (Busstationen, Radwege)
- „autofreies“ Grundstück im Inneren, also ohne PKW-Verkehr
- ein öffentlicher Weg durch das Grundstück für FußgängerInnen und RadfahrerInnen
- eine öffentlich zugängliche Grünfläche (kleiner Park)
- ein Kinderspielplatz und Einrichtungen für die Jugend

E.

Bebauungs-Karte

STADT

PLAN

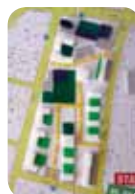
SPIEL

E.

Bebauungsvorschläge

Es gibt viele Möglichkeiten, die Gebäude und Flächen dazwischen zu planen. Hier sind drei Vorschläge:

- 1) viele kleinere Gebäude, Gebäude näher beieinander, dazwischen kleinere Freiflächen, teilweise aber höhere Gebäude
- 2) längere Gebäude entlang der Straße (nennt man „Blockrand-Bebauung“), dazwischen größere Freiflächen, größere Gebäude im Innenbereich, Gebäude weiter auseinander
- 3) große Gebäude mit einem Innenhof, dazwischen größere Freiflächen, Durchblicke zwischen Gebäuden gut möglich



1)



2)



3)

Bebauungsregeln

- Die Gebäude sollten 3, 4 oder 5 Geschosse haben.
- Je höher die Gebäude, umso mehr Fläche bleibt dazwischen frei.
- Sehr hohe Gebäude sind nicht erwünscht.
- Der Abstand zwischen den Gebäuden sollte ein- bis zweimal so groß sein, wie die Gebäude breit sind.
- Je höher die Gebäude, umso mehr Abstand zueinander sollten sie haben.
- Vergleiche die Nachbargebäude und ihren Abstand zueinander.

Wie war's?

Name: _____

Deine Rolle im Planspiel: _____

1. Welche Interessen hast du für deine Rolle am Beginn des Spiels vertreten?

2. Was hast du am Ende des Spiels für deine Rolle erreicht?

3. Worauf musstest du am Ende des Spiels verzichten?

4. Wie zufrieden bist du mit dem Ergebnis der Bebauung nach der 2. Bauverhandlung?

5. Wie sind die Gespräche mit den Mitgliedern deiner eigenen Gruppe verlaufen?

6. Wie sind die Verhandlungen mit den anderen Gruppen verlaufen?

7. Was würdest du bei einem zweiten Spieldurchgang anders machen?

8. Was hast du bei diesem Spiel gelernt?

STADT

PLAN

SPIEL

Die BauträgerInnen sind EigentümerInnen des Grundstücks und finanzieren das gesamte Projekt. Ihr Interesse ist auf Gewinn ausgerichtet, damit sie später weitere Projekte realisieren können. Je mehr Wohnungen sie bauen, verkaufen oder vermieten können und je günstiger die Kosten dafür sind, umso höher ist ihr Gewinn und umso mehr „rechnet“ sich ihr Projekt.

Prinzipiell sind die BauträgerInnen und PlanerInnen an die Vorgaben der Stadtplanung gebunden. Sie können aber die PolitikerInnen mit guten Argumenten („Gegengeschäften“) überzeugen, diese Vorgaben abändern zu lassen. Die Forderungen von Privatpersonen (NachbarInnen, Jugendliche etc.) müssen die BauträgerInnen nicht erfüllen, aber um schneller eine Genehmigung für ihr Projekt zu bekommen, sollte es nicht zu viele Widerstände aus der Öffentlichkeit geben.

BauträgerInnen und PlanerInnen

STADT

PLAN

SPIEL

F.

Plankarte
Rollenkarte

Rollenkarte

STADT

PLAN

SPIEL

G.

G.

BauträgerInnen & PlanerInnen

Für dich ist die maximale Ausnutzung der Fläche wichtig, also viel zu bauen. Freie (oder öffentliche) Flächen bringen kein Geld. Den Verlust der Natur bzw. Landschaft nimmst du in Kauf, es ist ja ein „Bauplatz“.

STADT

PLAN
SPIEL

K.

STADT + SALZBURG Magasin

at+s
ARCHITECTUR · TECHNİK · GESTALT

WER

Eure Rollen in diesem Spiel

- BauträgerInnen und PlanerInnen
- PolitikerInnen
- Stadtplanung und Baubehörde
- NachbarInnen
- Jugendliche
- Wirtschaftstreibende
- UmweltschützerInnen
- Künftige BewohnerInnen

STADT
PLAN
SPIEL

WO

Das Grundstück = der Bauplatz



STADT
PLAN
SPIEL

WO

Das Grundstück = der Spielplan



STADT
PLAN
SPIEL

WAS

Städtebauliche Vorgaben

- ca. 300 Wohnungen (für ca. 1.000 BewohnerInnen)
- Geschäfte, DienstleisterInnen (z.B. Friseur), Gastronomie, Büros im Ausmaß von ca. 20% der Bauten (ein Fünftel der Bauklötzchen)
- PKW-Stellplätze für KundInnen und Gäste der BewohnerInnen (auf Straßenniveau)
- PKW-Stellplätze für BewohnerInnen (möglichst alle in der Tiefgarage)

STADT
PLAN
SPIEL

WAS

Städtebauliche Vorgaben

- Anbindung an den öffentlichen Verkehr (Busstationen, Radwege)
- „autofreies“ Grundstück im Inneren, also ohne PKW-Verkehr
- ein öffentlicher Weg durch das Grundstück für FußgängerInnen und RadfahrerInnen
- eine öffentlich zugängliche Grünfläche (kleiner Park)
- ein Kinderspielplatz und Einrichtungen für die Jugend

STADT
PLAN
SPIEL

WAS

So könnte es einmal aussehen



STADT
PLAN
SPIEL

WOMIT

Bauklötzchen und -plättchen

Gebäude

- Wohnungen – WEISS TRANSPARENT
- Gewerbe – GRAU TRANSPARENT

Flächen

- Privatgärten – HELLGRÜN
- Park – DUNKELGRÜN
- Wege – GELB
- Stellplätze – GRAU

STADT
PLAN
SPIEL



WANN So läuft das Spiel ab

- Jeder zieht eine Rolle
- Rolle in der Gruppe besprechen
- 1. Gesprächsrunde (mit anderen Gruppen)
- 1. Bauverhandlung (mit allen Gruppen)

- Bebauung skizzieren (in der Gruppe)
- 2. Gesprächsrunde (mit anderen Gruppen)
- 2. Bauverhandlung (mit allen Gruppen)
- Ergebnis besprechen (Reflexion)

STADT
PLAN
SPIEL

WIE Die Fair-Play-Regeln

1. Diskutiere fair und versuche Lösungen auszuhandeln, mit denen alle leben können!
2. Diskutiere und handle gemäß deiner Rolle und erfinde keine zusätzlichen Vorgangsweisen!
3. Verwende einige oder alle Argumente deiner Rolle und beachte die Tipps für Lösungen!
4. Verhandle Lösungen aus ohne andere zu bedrohen, zu erpressen oder zu bestechen!
5. Du darfst Verhandlungen nicht abbrechen und damit Lösungen verhindern!
6. Einsprüche aus der ersten Runde dürfen in der zweiten Runde nicht mehr wiederholt werden!
7. In ausgewogenen Verhandlungssituationen ziehe die Lehrperson zur Vermittlung bei!

STADT
PLAN
SPIEL

WOMIT Bebauungsvorschläge

Es gibt viele Möglichkeiten, die Gebäude und Flächen dazwischen zu planen. Hier sind drei Vorschläge:

- Vorschlag 1:
 - viele kleinere Gebäude
 - Gebäude näher beieinander
 - dazwischen kleinere Freiflächen
 - teilweise aber höhere Gebäude



STADT
PLAN
SPIEL

WOMIT Bebauungsvorschläge

Es gibt viele Möglichkeiten, die Gebäude und Flächen dazwischen zu planen. Hier sind drei Vorschläge:

- Vorschlag 2:
 - längere Gebäude entlang der Straße (nennt man „Blockrand-Bebauung“)
 - dazwischen größere Freiflächen
 - größere Gebäude im Innenbereich
 - Gebäude weiter auseinander



STADT
PLAN
SPIEL

WOMIT Bebauungsvorschläge

Es gibt viele Möglichkeiten, die Gebäude und Flächen dazwischen zu planen. Hier sind drei Vorschläge:

- Vorschlag 3:
 - große Gebäude mit einem Innenhof
 - dazwischen größere Freiflächen
 - Durchblicke zwischen Gebäuden gut möglich



STADT
PLAN
SPIEL

WOMIT Bebauungsregeln

- Die Gebäude sollten 3, 4 oder 5 Geschosse haben.
- Je höher die Gebäude, umso mehr Fläche bleibt dazwischen frei.
- Sehr hohe Gebäude sind nicht erwünscht.
- Der Abstand zwischen den Gebäuden sollte ein- bis zweimal so groß sein, wie die Gebäude breit sind.
- Je höher die Gebäude, umso mehr Abstand zueinander sollten sie haben.
- Vergleiche die Nachbargebäude und ihren Abstand zueinander.

STADT
PLAN
SPIEL



Aufgaben Amt für Stadtplanung und Verkehr

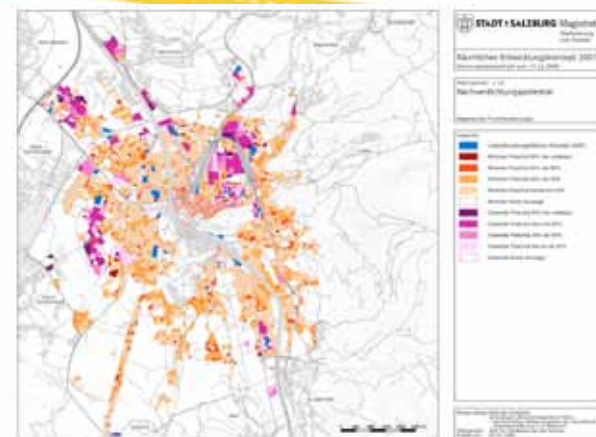
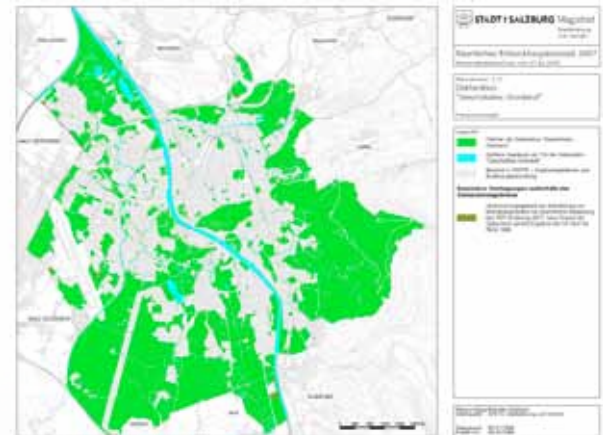
- **Stadtentwicklung**
 - Stadt- und Raumforschung
 - Räumliches Entwicklungskonzept (**REK**)
 - Flächenwidmungsplanung (**FWP**)
 - Bebauungsplanung (**BPL**)
 - Stadtgestaltung
- **Verkehrsplanung**
 - Verkehrskonzepte
- **Natur- und Umweltschutz**
 - Naturschutz
 - Technischer Umweltschutz



STADT
PLAN
SPIEL

REK Räumliches Entwicklungskonzept

- Nachhaltige Entwicklung
- Gesamtstädtische, umfassende Neubearbeitung
- 5 Teilkonzepte:
 - Allgemeines Funktionskonzept
 - Freiraumkonzept
 - Siedlungs- und Ortsbildkonzept
 - Verkehrskonzept
 - Technisches und soziales Infrastrukturkonzept
- Beschluss im Gemeinderat



FWP Flächenwidmungsplan

- **Grundlagen:**
 - Raumordnungsgesetz (**ROG**)
 - Räumliches Entwicklungskonzept (**REK**)
 - Konzept der Siedlungsentwicklung nach Innen
- **Teilabänderungen:**
 - Umstrukturierungsflächen
 - Stadtbau
 - Bauprojekte „Sonstiges Grünland“
 - Widmungsanpassung



STADT
PLAN
SPIEL

BPL Bebauungsplanung der Grundstufe

- Festlegung von Mindestinhalten
 - Straßenfluchtlinien
 - Verlauf der Gemeindestraße
 - Baufluchtlinien, Baulinien
 - wie hoch und wie dicht darf gebaut werden
 - ob eine Aufbaustufe (genauere Bestimmungen) notwendig ist
- Gesamtstädtische Bearbeitung (ausgenommen Altstadt)



STADT
PLAN
SPIEL

BPL Bebauungsplanung der Grundstufe

- Festlegung von Mindestinhalten
 - Straßenfluchtlinien
 - Verlauf der Gemeindestraße
 - Baufluchtlinien, Baulinien
 - wie hoch und wie dicht darf gebaut werden
 - ob eine Aufbaustufe (genauere Bestimmungen) notwendig ist
- Gesamtstädtische Bearbeitung (ausgenommen Altstadt)



STADT
PLAN
SPIEL

Planbeispiel BPL der Grundstufe



Schallmoos West 1/G1
Kennnummer: 46501G01

STADT
PLAN
SPIEL

BPL Bebauungsplan der Aufbaustufe

- Detaillierte Festlegung von Planungsinhalten
 - Situierungsbindungen: verbindliche Lage der Baufronten
 - Bauweise
 - Mindest- und Höchstabmessungen der Bauten
 - äußere architektonische Gestaltung
 - Überbauten bei Durchfahrten und Durchgängen
 - Nutzung von Bauten
 - Erhalt oder Schaffung von Grünbeständen
 - ...



STADT
PLAN
SPIEL

Planbeispiel BPL der Aufbaustufe



Beispiel für die Bauhöhe:
Der Turm in der Mitte des Planes (im Foto links oben) ist mit **XIV** bezeichnet: das bedeutet 14 Geschosse.

PTI Sterneckstraße/Bayerhamerstraße 1/A1
Kennnummer: 46501A1

STADT
PLAN
SPIEL

Öffentlichkeitsarbeit BPL der Aufbaustufe

- Bebauungsplan der Aufbaustufe
 - Dauer: ca. 4 Monate
 - oft in Verbindung mit Wettbewerb
 - Vor Beginn des Wettbewerbs: Postwurf und Bürgerversammlung
 - Nach Abschluss Wettbewerb: A-Ständer, Postwurf, Bürgerversammlung
 - Auflage: Postwurf, gegebenenfalls Bürgerversammlung
- Beschluss im Gemeinderat



STADT
PLAN
SPIEL

STADT

PLAN

SPIEL

at+s

ARCHITEKTUR • TECHNIK + SCHULE

