

**Zeitschrift:** Anthos : Zeitschrift für Landschaftsarchitektur = Une revue pour le paysage  
**Herausgeber:** Bund Schweizer Landschaftsarchitekten und Landschaftsarchitektinnen  
**Band:** 37 (1998)  
**Heft:** 3: Kinderspiel = Jeux d'enfants

**Artikel:** Das Wohnumfeld : Lebensraum für Kinder? = Un espace de vie pour les enfants?  
**Autor:** Meier, Daniel  
**DOI:** <https://doi.org/10.5169/seals-138227>

### **Nutzungsbedingungen**

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. [Siehe Rechtliche Hinweise.](#)

### **Conditions d'utilisation**

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. [Voir Informations légales.](#)

### **Terms of use**

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. [See Legal notice.](#)

**Download PDF:** 06.02.2025

**ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>**

Daniel Meier, Spiel-  
pädagoge und dipl.  
Erwachsenenbildner AEB,  
pro juventute Zürich

# Das Wohnumfeld – Lebensraum für Kinder?

**Der Wert des wohnungsnahen Ausser-raumes wurde in den letzten Jahrzehnten vernachlässigt. Für Kinder aber spielt das Wohnumfeld eine wesentliche Rolle. Es bildet Zentrum und Ausgangspunkt ihrer Entwicklung.**

**A**lexander Mitscherlich hat vor 25 Jahren einmal gesagt: «Der Anthropologe kommt aus der Verwunderung darüber nicht heraus, dass die (...) Planung unserer Städte offenbar nur für einen Alterstyp geschieht, und zwar für den erwerbstätigen Erwachsenen. Wie das Kind zu einem solchen wird, scheint ein zu vernachlässigender Faktor.» Dieser Satz hat heute leider allzu oft noch unvermindert Gültigkeit. Der Funktion Spiel wird unter formalen planerischen Gesichtspunkten somit durch die Ausweisung und Anlage von Spielgeräten und Spielplätzen (gemäss Baugesetz) «Genüge» getan.

## **Das Wohnumfeld – Zentrum und Ausgangspunkt der kindlichen Entwicklung**

Spielen ist eine zentrale Lebensäusserung von Kindern, die für ihre gesunde Entwicklung genauso wichtig ist wie Liebe, Essen und Trinken.

**A**lexander Mitscherlich disait, il y a 25 ans: «L'anthropologue n'en revient pas de constater que la (...) planification de nos villes semble se faire en fonction d'un seul type d'âge: l'adulte qui exerce une activité professionnelle. La voie qui conduit l'enfant à cet état est apparemment un facteur négligeable.» Cette phrase reste, hélas, pertinente de nos jours. La législation de la construction reflète d'ailleurs bien cet état d'esprit: très fonctionnaliste dans son approche, elle s'arrête aux aspects purement formels et de planification du jeu, s'estimant satisfaite lorsque les «quotas» prévus pour engins et terrains de jeu sont remplis, sans pousser la réflexion plus loin.

## **L'environnement proche – essentiel au développement de l'enfant**

*Jouer fait partie des besoins vitaux de l'enfant au même titre qu'être aimé, boire et manger. Mais le*

Das Wohnumfeld als  
Begegnungsort

*Les zones résidentielles:  
lieu de rencontre*

Photos: pro juventute





# Un espace de vie pour les enfants?

Daniel Meier, pédagogue du jeu et éducateur pour adultes AEB, pro juventute Zurich



Doch Spielen ist keine Tätigkeit, die nur innerhalb bestimmter Grenzen stattfindet und nur auf einem begrenzten Platz erlaubt sein kann. Spielen ist im wörtlichen Sinne grenzenlos. Darum schlägt der Versuch, Kinder auf einen entfernten und störungsfrei gelegenen Spielplatz zu schicken genauso fehl, wie die sporadische «Flucht in die Natur». Spielen als selbstbestimmte Tätigkeit kann nur dort realisiert werden, wo Wohnen, Einkaufen, Schule, Unterwegssein und Begegnung ebenfalls stattfinden.

Speziell der wohnungsnahe Aussenraum hat für Kinder eine zentrale Bedeutung. Dort treffen sie andere Kinder aus der Nachbarschaft, erfinden selbständig Gruppenspiele und erkunden zusammen die Umgebung. Die Möglichkeiten für Spiel und Kommunikation, die Kinder direkt vor ihrer Haustüre antreffen, haben einen prägenden Einfluss auf ihre gegenwärtige Befindlichkeit und ihre gesunde Entwicklung. So soll speziell in Wohnungsnähe der gesamte Aussenraum so gestaltet sein, dass er den Bedürfnissen der Kinder nach Spielen und Kommunikation gerecht wird.

## Das kindergerechte Wohnumfeld

Wodurch aber zeichnet sich ein kindergerechtes Wohnumfeld aus? Dabei spreche ich bewusst vom «kindergerechten» Wohnumfeld, weil häu-



jeu n'est pas une activité clairement délimitée qui puisse se confiner à des sites précis. Le jeu ne connaît littéralement pas de frontières. C'est pourquoi toute tentative d'exiler les enfants sur un terrain de jeu éloigné où ils ne gênent personne et ne sont pas gênés est vouée à l'échec tout comme les «évasions» sporadiques dans la nature. Le jeu en tant qu'activité autodéterminée apparaît en filigrane partout où se déroule la vie au quotidien, où l'on habite, fait ses courses, va à l'école, se déplace et se rencontre.

Les espaces libres dans le voisinage immédiat jouent donc un rôle crucial pour les enfants. Ils y rencontrent les autres enfants du quartier, inventent leurs propres jeux de groupes et explorent ensemble leur entourage. Les possibilités de jeu et de communication qui s'offrent aux enfants sur le pas de leur porte conditionnent leur bien-être et leur développement: il est impératif de prévoir autour de toute zone résidentielle des espaces conçus pour répondre aux besoins de jeu et de communication des enfants.

## Un environnement conforme aux besoins des enfants

Mais à quoi ressemble cet environnement adapté aux besoins des enfants? Et j'insiste sur les «besoins des enfants» car dans la planification, ils sont trop souvent confondus avec ceux de leurs parents. Or,

**Depuis quelques décennies, l'environnement immédiat des zones résidentielles a été négligé. Or pour les enfants, cet environnement joue un rôle crucial. Il est fondamental pour leur développement.**

**Bewertung des Geländes durch eine Gruppe von Kindern**

*Evaluation du terrain par un groupe d'enfants*

Kleinräumige Gestaltung ermöglicht phantasievolles Spielen.

*L'aménagement différencié permet des jeux pleins d'imagination.*



Die Schweizerische Stiftung pro juventute engagiert sich für das Wohl, die Würde und die Rechte von Kindern, Jugendlichen und Familien. Durch Initiativen, Projekte und Stellungnahmen auf lokaler, regionaler und nationaler Ebene setzt sie sich für eine kinder- und familienfreundlichere Gesellschaft ein.

**Spiel-Info**

Die Spiel-Infos sind eine Beratungs- und Informationsreihe zum Themenbereich Spielkultur und Lebensraum, die pro juventute herausgibt:

**Spiel-Info 1: Spielen heisst Leben**

Zur Bedeutung des Spiels in der Entwicklung des Kindes

**Spiel-Info 2: Spielbereiche im Freien**

Grundsätzliche Überlegungen und konkrete Gestaltungshinweise für kindergerechte Spielbereiche

fig in der Planung die Kinder zu den Eltern gerechnet werden. Kinder haben aber ein Recht darauf, von Architekten und Landschaftsarchitekten als Menschen mit eigenen Bedürfnissen beachtet und in den Planungsprozess einbezogen zu werden. Man darf diese Bevölkerungsgruppe nicht einfach zu den Eltern rechnen oder als «von der Mutter betreut» übergehen. Dabei zeigt sich, dass in Aussenräumen, in denen sich Kinder wohl fühlen und unbegleitet spielen können, sich auch die Erwachsenen vermehrt aufhalten, miteinander plaudern und gemeinsame Aktivitäten planen.

Ein kindergerechtes Wohnumfeld zeichnet sich im wesentlichen durch folgende drei Faktoren aus: seine gefahrlose Zugänglichkeit schon für jüngere Kinder, die Anzahl Kinder in der Siedlung (Spielpartnerinnen und Spielpartner) und eine erlebnisintensive, kindergerechte Gestaltung.

**Sieben ökologische Prinzipien zur Gestaltung von Spielbereichen**

Wie soll der wohnungsnahe Aussenraum gestaltet sein, damit er den Bedürfnissen der Kinder gerecht wird? Dazu nachfolgend ein Versuch, sieben ökologische Prinzipien der Gestaltung von beispielbaren Aussenräumen zu formulieren. Dabei meint der hier verwendete Ökologiebegriff nicht ein Teilgebiet der Biologie, sondern schliesst an den griechischen Ursprung des Wortes an: «oikos» – das ganze Haus, das Zusammenwirken der verschiedenen Elemente einer engeren Lebenswelt.

*les enfants ont le droit d'être considérés comme des êtres humains à part entière avec leurs besoins propres et d'être intégrés à ce titre dans le processus de planification des architectes et des architectes-paysagistes. Il serait faux de simplement les classer dans la catégorie «parents ou surveillé par la mère». D'autant qu'il s'avère que dans les sites où les enfants se sentent à l'aise et peuvent jouer sans surveillance, les adultes ont aussi tendance à s'attarder, à bavarder avec leurs voisins, à organiser des activités en commun.*

*Trois facteurs principaux caractérisent un environnement adapté aux besoins des enfants: les jeunes enfants eux-mêmes peuvent y avoir accès sans danger, les enfants (partenaires de jeu) sont nombreux dans le quartier, l'environnement est modelé de façon à encourager l'exploration et l'aventure.*

**Sept principes écologiques pour la réalisation d'aires de jeu**

*Comment aménager les espaces résidentiels de proximité pour répondre aux besoins des enfants? Nous allons essayer de formuler sept principes écologiques à observer lors de la réalisation d'espaces extérieurs propices au jeu. Dans ce contexte, comprenez la notion d'écologie non pas comme un domaine partiel de la biologie, mais bien dans le sens primitif du mot grec «oikos» qui englobe toute la maison, les interactions entre les divers éléments d'un univers de vie restreint.*

*1er principe: libérer le comportement. Cette idée exprime toute la confiance que l'on a dans la force créatrice des futurs usagers, les enfants. Dans*

**Kindergerechte Spielräume erlauben dynamische Spiele.**

*Des lieux de jeux adaptés aux enfants permettent des jeux dynamiques.*





1. Prinzip: Verhalten gestalten. Dahinter steckt das Vertrauen in die spielerische Gestaltungskraft der zukünftigen Nutzer, der Kinder. Im Spiel verwandeln und nutzen sie gestalterische Elemente immer wieder neu und anders. Darum gilt als wichtigstes Prinzip der Gestaltung: Varianten zulassen. So viele mehrdeutige Elemente wie möglich. Besser viele kleine als wenige grosse Geräte. Und – etwas Mut zum vermeintlichen Chaos: besser eine Fläche vorerst sich selbst überlassen und einzig für die Rahmenbedingungen sorgen, damit sie auch spielend in Besitz genommen werden kann.

2. Prinzip: Gemeinsam statt einsam. Die Um- oder Neugestaltung eines Spielbereiches ist nicht nur eine Frage der richtigen Ausstattung. Die Art und Weise, wie Aussenräume geplant und realisiert werden, trägt entscheidend dazu bei, wie intensiv und vielfältig diese Bereiche zum Spielen, für Begegnungen und Aktivitäten verschiedenster Art genutzt werden. Ein beispielbarer Aussenraum soll darum gemeinsam mit den Benutzern geplant und realisiert werden, insbesondere zusammen mit den betroffenen Kindern. Sie spielen als Experten und Expertinnen eine zentrale Rolle. So sind von den Planenden vermehrt auch Moderationskompetenzen gefragt, die Kindern und Erwachsenen ermöglichen, Planungsprozesse nachhaltig mitzubestimmen.

3. Prinzip: Fühlen – denken – handeln. Die sozialökologische Forschung weist nach, dass Raumaneignung bei Kindern über die Handlung passiert. Gemeint ist damit das unreflektierte Eintauchen in die Welt, das Begreifen im wörtlichen Sinne. Dieses Prinzip ist deshalb ein Appell an uns Erwachsene, das persönliche Erlebnis an den Anfang einer Planung zu stellen, und erst in einem späteren Schritt zum Reflektieren, Denken, Analysieren zu kommen. Dies schliesst auch das Postulat der «Sinnlichkeit» mit ein. Ein Spielraum ist ein Sinnenreich: Ein Platz für Geschichten, Stimmungen, Mythen, Geheimnisvolles ...

4. Prinzip: Vernetzt statt isoliert. Es ist eine herausfordernde Aufgabe, den verschiedenen gesellschaftlichen Tendenzen und den verschiedenen Ansprüchen, die von unterschiedlichen Menschengruppen an den Aussenraum gestellt werden, das Prinzip der Vernetzung entgegenzustellen. Vernetzung meint, Aussenräume zu gestalten, die Mehrfachnutzungen zulassen und fördern. Das Wohnumfeld soll als Ganzes so gestaltet sein, dass verschiedene Generationen mit unterschiedlichen Bedürfnissen den Raum nutzen können – oft auch zu verschiedenen Tages-



*leurs jeux, ils ne cessent de transformer et de réadapter les éléments créateurs au gré de leur fantaisie. Le principe numéro un de tout aménagement doit donc être d'admettre les variantes. De prévoir le plus possible d'éléments polyvalents (mieux vaut beaucoup de petits engins que quelques objets volumineux). Et surtout, d'avoir le courage d'une interprétation apparemment chaotique: il est préférable de ne créer que certaines conditions de départ dans une aire précise et de laisser l'imagination et l'ardeur ludique des enfants faire le reste.*

*2e principe: plus on est de fous. L'aménagement d'un site de jeu n'est pas seulement une question d'équipement. La réussite d'un espace extérieur se mesure à l'intensité avec laquelle il est utilisé pour jouer, se rencontrer et pratiquer nombre d'activités: une aire de jeu devrait être planifiée et réalisée en étroite collaboration avec les usagers et en particulier avec les enfants concernés. Leur avis d'experts doit avoir son poids. Ce qui suppose des facultés d'animation chez les planificateurs qui doivent amener enfants et adultes à participer activement au processus de planification.*

*3e principe: sentir – réfléchir – agir. La recherche socio-écologique nous a appris que les enfants conquièrent l'espace à travers l'action. C'est-à-dire qu'avant de saisir au niveau cognitif, ils doivent pouvoir empoigner très concrètement. Pour les adultes, cela signifie que toute planification doit commencer par un vécu personnel et n'aboutir que progressivement à la réflexion, à la pensée et à l'analyse. Il en découle aussi que la découverte est d'abord «sensuelle». Un site de jeu est un royaume des sens: un lieu pour les histoires, les atmosphères, les mythes, les mystères ...*

*4e principe: connecter au lieu d'isoler. Le défi est de taille, puisqu'il s'agit de concilier les exigences de différents groupes qui divergent en fonction du contexte social et de nombreux critères. Dans le cas des espaces extérieurs, connecter signifie aménager de manière à encourager les usages polyvalents. L'environnement résidentiel dans son en-*

### Spiel-Info 3: Planung von Spielbereichen

Praktische Hinweise zu Planungsphasen, Einbezug von Kindern, Finanzierung usw.

### Spiel-Info 4: Spielfest

Wie organisiere ich ein Spielfest? Mit ausführlicher Adressliste der Spielmaterial-Verleihstellen

### Spiel-Info 5: Pause und Schulgelände

Um- und Neugestaltung von Pausenplätzen unter Einbezug aller Betroffenen

### Spiel-Info 6: Kinder planen mit!

Rahmenbedingungen und konkrete Beispiele zur Partizipation von Kindern bei der Spiel- und Lebensraumgestaltung

Genauere Informationen und Bestellungen bei:  
pro juventute  
Zentralsekretariat  
Seehofstrasse 15  
8022 Zürich  
Telefon 01-251 72 44

**Ein sicheres Wegenetz erlaubt den Kindern autonomen Spielen.**

**Un réseau de chemins sans danger permet aux enfants de jouer d'une façon autonome.**



**Literatur/Bibliographie**

Mitscherlich, Alexander: Die Unwirtlichkeit unserer Städte. Anstiftung zum Unfrieden. Edition suhrkamp, Frankfurt am Main, 1965.  
 Hüttenmoser, Marco; Degen-Zimmermann, Dorothee: Lebensräume für Kinder. Schweizerischer Nationalfonds zur Förderung der Wissenschaft, Bern 1995.  
 Wettstein, Felix (pro juvenile): Aufsatz in der Fachzeitschrift Spielraum und Freizeitwert, 1990.

zeiten. Vernetzung ist nicht denkbar ohne Dezentralisierung. Insbesondere sind geschützte Treffpunkte zu schaffen, ein verzweigtes Wegnetz mit unterschiedlichen Bodenbelägen und Gestaltungselemente mit interaktivem Charakter.

5. Prinzip: gesund statt giftig. Dieses Prinzip spricht eigentlich für sich und ist in der ökologischen Diskussion vielleicht schon am besten vertraut. Stichworte dazu sind: baubiologische Kriterien, Verwendung von Recyclingmaterialien, Nützlinge fördern statt Schädlinge bekämpfen usw.

6. Prinzip: Dynamik statt Statik. Dynamische Räume sind Räume, die leben und in denen gelebt wird. Dynamik schliesst das Prinzip der Veränderung mit ein. Einerseits verändert sich der Aussenraum durch den Lauf der Jahreszeiten, die erlebt werden können. Andererseits kann durch das Zufügen, Ändern, Umbauen von Geräten und Gestaltungselemente der Spielbereich den sich wechselnden Bedürfnissen angepasst werden. Dynamisch meint auch, dass Kinder kreativ und eigenaktiv tätig werden können und dadurch den Raum zusätzlich verändern: Löcher graben, Steine wegtragen, Sandburgen bauen und «Matschlöcher» anlegen: eigenaktiv, spielerisch, kreativ, erlebnisreich.



7. Prinzip: Kreislauf statt Wettlauf. Stupse ich nur mit einem Finger, ganz fein, einen Teil eines Mobiles, so wird sich das ganze Mobile zu bewegen beginnen. Ökologisches Handeln und Denken versucht, diese Zusammenhänge zu berücksichtigen: Jeder Eingriff in unsere Umwelt beeinflusst das Gleichgewicht des Vorhandenen.

In diesem Wechselgefüge steht auch das Spiel der Kinder. Oft kann schon mit wenigen, dafür entscheidenden gestalterischen Neuerungen die Spielsituation wesentlich verbessert werden. Bei der Auswahl von Gestaltungselementen kann man dort Schwergewichte setzen, wo natürliche Kreisläufe sicht- und vor allem erlebbar werden. In diesem Sinne ist «Kreislauf statt Wettlauf» eine Art Zusammenfassung und Erweiterung der bisherigen sechs Prinzipien.

*semble doit être conçu de manière à permettre la cohabitation de toutes les générations, chacun doit pouvoir utiliser ces lieux selon les besoins – et souvent les horaires – qui lui sont propres. Sans décentralisation, la connexion est impensable. Il faudra en particulier créer des lieux de rencontre protégés, un réseau de sentiers de revêtements variés et des éléments d'aménagement à caractère interactif.*

*Se principe: sain au lieu de nuisible. Ce principe est explicite, c'est peut-être aussi le mieux établi dans la discussion écologique. Rappelons en simplement les points essentiels: construire selon des critères biologiques, utiliser les matériaux recyclés, promouvoir les auxiliaires au lieu de lutter contre les parasites, etc.*

*6e principe: dynamique au lieu de statique. Des espaces dynamiques sont des espaces qui vivent et dans lesquels on vit. La dynamique englobe par définition l'idée de changement. L'espace extérieur se transforme au fil des saisons dont on prend ainsi conscience. Et le site de jeu peut être adapté aux besoins changeants par l'adjonction, la transformation ou la modification d'engins et d'éléments d'aménagement. L'approche dynamique admet enfin que les enfants participent par leur propre activité créatrice à la modification de l'espace: en creusant des trous, déplaçant des pierres, construisant des châteaux de sable, aménageant des fosses boueuses, ils développent leur capacité à prendre des initiatives, découvrent, apprennent et se développent par le jeu.*

*7e principe: enchaînements au lieu de déchaînements. Il suffit d'effleurer du doigt un élément d'un mobile pour que l'ensemble se mette à bouger. La pensée et l'acte écologiques s'efforcent de tenir compte de cet «effet boule de neige»: toute intervention dans notre environnement se répercute sur l'équilibre de ce qui existe .*

*Le jeu des enfants s'intègre aussi dans cette structure interactive. Souvent, quelques innovations peu nombreuses mais décisives apportent déjà une amélioration sensible de la situation de jeu. Le choix d'éléments d'aménagement peut s'articuler autour des enchaînements naturels que l'on peut faire apparaître et surtout, faire vivre. Dans cet esprit, le principe «enchaînement au lieu de déchaînement» est en quelque sorte la synthèse et le prolongement des six principes précédents.*

**Das Spiel mit Sand und Wasser gehört zu den Grunderfahrungen.**

*Le jeu avec du sable et de l'eau fait partie des expériences élémentaires.*