

Spielleitplanung Steinfurt



SPIELLEITPLANUNG
STEINFURT



Dokumentation
November 2009



Impressum

Auftraggeber

Stadt Steinfurt

Stadtjugendring Steinfurt e.V.

Auftragnehmer

Planungsbüro Stadt-Kinder, Dipl.-Ing. Peter Apel

Durchführende

Dipl.-Ing. Peter Apel

Dipl.-Ing. Dagmar Brüggemann

Dipl.-Ing. Christina Peterburs

Mitarbeit

AG Verwaltung:

Klaus-Jürgen Baldamus, Michael Horstmann, Klaus Priggen, Silke Stockmeier, Elke Viefhues, Dirk Wigant

Dokumentation

Dipl.-Ing. Dagmar Brüggemann

Fotos, Grafiken, Pläne

Planungsbüro Stadt-Kinder

Druck

Kreis Steinfurt

Haupt- und Personalamt

Auflage: 150 Exemplare

Zur besseren Lesbarkeit wird im Folgenden auf die gleichzeitige Verwendung männlicher und weiblicher Wortendungen verzichtet. Die gewählten männlichen Endungen implizieren selbstverständlich auch die Weiblichen.

November 2009

Vorwort

Jetzt liegt er vor: Der Spielleitplan für die Stadt Steinfurt.

Im vergangenen Jahr haben sich die verschiedensten Personen und Gruppen auf den Weg gemacht, um Bedürfnisse von Kindern, Jugendlichen, Familien, Bürgern und Bürgerinnen zu erfahren. Teilweise gemeinsam oder auch einzeln, in Gruppen, Schulklassen und Interessengruppen – die Möglichkeiten waren vielfältig.

Alles wurde nun aufbereitet und ausgewertet und es liegt ein Plan vor, aus dem die notwendigen und gewünschten Maßnahmen und Verfahren hervorgehen.

Dieses ist ein wichtiger Meilenstein und die Grundlage für die weitere Arbeit ist damit gegeben.

Nun ist zu entscheiden, wie es weiter geht. Die eigentliche Phase der Realisierung wurde bislang mit zwei Starterprojekten begonnen. Da die Liste der Maßnahmen aber lang ist, Kinder, Jugendliche, Familien, Bürger und Bürgerinnen der Stadt teilweise sehnsüchtig auf die Ergebnisse warten, sollen Ideen aufgegriffen und umgesetzt werden.

An dieser Stelle möchten wir zunächst einmal Dank sagen:

- allen Kindern, Jugendlichen, Bürgern und Bürgerinnen, die sich am Prozess beteiligt und ihn damit gestaltet haben
- den beteiligten Schulen, Jugendeinrichtungen und Vereinen
- den Sponsoren
- der Gemeinnützigen Gesellschaft des Kreises Steinfurt
- dem Deutschen Kinderhilfswerk
- den Mitarbeitern und Mitarbeiterinnen der Arbeitsgemeinschaften und
- dem Planungsbüro Stadt-Kinder, Dortmund

Gleichzeitig verbinden wir damit den Aufruf: Bitte unterstützen Sie / unterstützt Ihr alle den Prozess der Realisierung, damit viele Ideen und Anregungen in die Tat umgesetzt werden können und die Stadt Steinfurt sich weiter kinder-, jugend- und familienfreundlich entwickelt!

Andreas Hoge

Bürgermeister
der Stadt Steinfurt

Michael Horstmann

Vorsitzender
Stadtjugendring Steinfurt



Gliederung

Impressum	i
Vorwort	ii
Gliederung	iii
Abbildungsverzeichnis	v
Tabellenverzeichnis	vi
1 Einleitung	1
1.1 Situation von Kindern und Jugendlichen	1
1.2 Anlass und Aufgabenstellung	1
1.3 Ablauf der Spielleitplanung	1
1.4 Die Stadt Steinfurt	2
1.5 Das Untersuchungsgebiet	3
2 Spielleitplanung	3
3 Gegründete Strukturen	4
3.1 Arbeitsgruppe Verwaltung	4
3.2 Arbeitsgruppe aus Bürgern	5
4 Einzelne Schritte (Beteiligungsbausteine)	6
4.1 Auftaktveranstaltung	6
4.2 Mental Maps	7
4.2.1 Methode Mental Maps	7
4.2.2 Durchführung der Mental Maps	7
4.2.3 Auswertung der Mental Maps	8
4.3 Streifzüge	20
4.3.1 Methode Streifzüge	20
4.3.2 Durchführung der Streifzüge	21
4.3.3 Auswertung der Streifzüge	21
4.4 Zukunftswerkstatt	27
4.4.1 Ablauf der Zukunftswerkstatt	27
4.4.2 Ergebnisse der Zukunftswerkstatt	34
5 Öffentlichkeitswirksame Aktionen	36
5.1 Logowettbewerb	36
5.2 Zweiter Bagnomarkt	36
5.3 Weltspieltag	37
5.4 Weltkindertag	38
5.5 Ausstellung in leer stehenden Ladenlokalen	38



5.6 Pressearbeit / Film auf www.vois.tv	39
5.7 „logo!“-Fachtagung	39
6 Bestandserhebung und -bewertung	40
6.1 Bestandserhebung und -bewertung	40
6.2 Stärken-Schwächen-Analyse	52
7 Maßnahmen und Vorhaben	55
7.1 Maßnahmen für Steinfurt	55
7.2 Maßnahmen Borghorst	56
7.3 Maßnahmen Burgsteinfurt	66
7.4 ergänzende Maßnahmen für beide Stadtteile	75
8 Qualitätszielkonzeption „Zukunftsfähiges Steinfurt“	77
8.1 Leitbild	77
8.2 Leitlinien	77
8.3 Gesamträumliche Qualitätsziele für Siedlungs- und Freiflächen	77
8.4 Gesamträumliche Qualitätsziele für Verkehr	78
8.5 Qualitätsziele für den Siedlungsneubau in Einfamilienhausgebieten	78
8.6 Qualitätsziele für Spiel-, Erlebnis- und Aufenthaltsräume	79
8.7 Qualitätsziele für pädagogische Einrichtungen und Freizeitanlagen	83
8.8 Partizipation	84
8.9 Strategische Ziele	84
9 Starterprojekte.....	85
9.1 Spielplatz Sahle (Burgsteinfurt)	85
9.2 Innenstadtgestaltung Borghorst	86
10 Fazit und Ausblick	87
Anhang	A-1
A1: Tabellen Mental Maps	A-2
A2: Streifzugprotokolle	A-38
A3: Analyse der Spielplätze, Bolzplätze, Skateranlagen und Schulhöfe	A-57
A4: Ausgewählte Presseartikel zur Spielleitplanung	A-74
A5: Pläne zur Spielleitplanung	A-80

Abbildungsverzeichnis

Abb. 1: Arbeitsgruppe Verwaltung	4
Abb. 2: Flyer Arbeitsgruppe Bürger	5
Abb. 3: Arbeitsgruppe Bürger	5
Abb. 4: Plakat zur Auftaktveranstaltung	6
Abb. 5: Auftaktveranstaltung	6
Abb. 6: Lieblingsorte – nach Themen sortiert	8
Abb. 7: Treffpunkte draußen – nach Themen sortiert	10
Abb. 8: Verteilung der Sportflächen bei den Treffpunkten draußen	11
Abb. 9: Treffpunkte drinnen – nach Themen sortiert	12
Abb. 10: Probleme – nach Themen sortiert	15
Abb. 11: Probleme mit Jugendlichen	15
Abb. 12: Wünsche – nach Themen sortiert	17
Abb. 13: Meinungsbarometer	19
Abb. 14: Schulhof Marienschule	21
Abb. 15: Skateranlage Borghorst	22
Abb. 16: Brachfläche Brandenburger Straße	22
Abb. 17: Nünningsmühle	22
Abb. 18: Innenstadt Borghorst	23
Abb. 19: Willibrordschule	24
Abb. 20: Skaterbahn Burgsteinfurt	25
Abb. 21: Kreislehrgarten	26
Abb. 22: Bahnhof Burgsteinfurt	26
Abb. 23: Meinungsbarometer	28
Abb. 24: Stadtteilportraits	28
Abb. 25: Beispiel Stadtteilportrait	29
Abb. 26: Ideensammlung	30
Abb. 27: Entwicklung der Projektideen	32
Abb. 28: Beispiele für die Projektideen	33
Abb. 29: Erstellung der Zukunftspyramide	33
Abb. 30: Abschlusspräsentation	34
Abb. 31: Flyer zum Logowettbewerb	36
Abb. 32: Logo Spielleitplanung	36
Abb. 33: Zweiter Bagnomarkt	37
Abb. 34: Plakat Weltspieltag	37
Abb. 35: Weltspieltag	38
Abb. 36: Weltkindertag	38
Abb. 37: Ausstellung Spielleitplanung	38
Abb. 38: Spielplätze	40
Abb. 39: Schulhöfe	42

Abb. 40: Sportflächen	43
Abb. 41: Orte für Jugendliche	44
Abb. 42: Innenstädte, Einkaufszentren und Plätze	44
Abb. 43: Grünflächen, Siedlungsumgebende Freiflächen	45
Abb. 44: Wasserflächen	46
Abb. 45: Brachflächen und leer stehende Gebäude	47
Abb. 46: Bahnhöfe	48
Abb. 47: Hauptverkehrs- und Erschließungsstraßen	49
Abb. 48: autofreie Wege	49
Abb. 49: Siedlungsbau	50
Abb. 50: Sonderelemente	50
Abb. 51: Zukunftswerkstatt Spielplatz Sahle	66

Tabellenverzeichnis

Tab. 1: Ablauf der Spielleitplanung in Steinfurt	2
Tab. 2: Befragte Kinder und Jugendliche nach Alter	8
Tab. 3: Auflistung der Lieblingssorte nach Themen.....	9
Tab. 4: Auflistung der Lieblingssorte nach den häufigsten Einzelnennungen	9
Tab. 5: Auflistung der Treffpunkte draußen nach Themen	11
Tab. 6: Auflistung der Treffpunkte draußen nach den häufigsten Einzelnennungen	12
Tab. 7: Verteilung der Treffpunkte drinnen nach Themen	13
Tab. 8: Verteilung der Treffpunkte drinnen nach den häufigsten Nennungen	13
Tab. 9: Verteilung der Probleme nach Themen	15
Tab. 10: Verteilung der Probleme nach den häufigsten Nennungen	16
Tab. 11: Verteilung der Wünsche nach Themen	17
Tab. 12: Verteilung der Wünsche nach den häufigsten Nennungen	18
Tab. 13: Meinungsbarometer – Unterteilung der Stadtteile	19

1 Einleitung

1.1 Situation von Kindern und Jugendlichen heute

Kindheit hat sich verändert: Verinselung, Verhäuslichung und Medialisierung von Kindheit sind die zentralen Begriffe in der aktuellen Diskussion und beschreiben, wie sich die heutige Kindheit verändert hat. Das Wohnumfeld scheint für Kinder in ihrer Entwicklung eine zunehmend geringere Bedeutung zu erhalten. Kinder und Jugendliche werden immer mehr aus öffentlichen Räumen zurückgedrängt. Die zunehmende Dominanz des Straßenverkehrs und eine stetig fortschreitende Bebauung von Freiflächen verdrängen Kinder zunehmend aus den öffentlichen Räumen. Diese Entwicklung hat für Kinder dramatische Folgen: Die von Pädagogen beklagten motorischen Störungen und die gesundheitlichen Probleme durch Übergewicht resultieren aus einer Entwicklung von Städten und Gemeinden, die eine Nutzung durch Kinder immer weniger zulässt.

Kinder und Jugendliche, die ohne geeignete Spielräume im Freien aufwachsen, weisen Defizite in ihrer körperlichen, geistigen und seelischen Entwicklung auf. Sie sind auf Spiel-, Aufenthalts- und Bewegungsräume existentiell angewiesen – draußen, im Freien, in der Natur. Damit sind nicht einfach nur Spielplätze gemeint, sondern sämtliche Freiflächen im Wohnumfeld, Quartier, Stadtteil und in der Stadt. Sie sollen kind- und jugendgerecht sein, anregend und vielfältig. Sie sollen leicht und ohne Gefahr zu erreichen sein sowie zum Spielen, Erleben, Aufhalten und Bewegen einladen.

1.2 Anlass und Aufgabenstellung

Die Spielleitplanung in Steinfurt bietet einen Ansatz, um die Interessen von Kindern und Jugendlichen zu erforschen, darzustellen und sie in die Stadtentwicklung zu integrieren. Die Beteiligung von Kindern und Jugendlichen ist dabei ein zentraler Verfahrensbaustein.

Der Blick wird dabei auf die gesamte Stadt als Spiel-, Erlebnis- und Erfahrungsraum für Kinder und Jugendliche gerichtet. Spielplätze sind demnach nur ein Teilaspekt. Erfasst, bewertet und berücksichtigt werden alle öffentlichen Freiräume, in denen sich Kinder und Jugendliche aufhalten und aktiv werden, beispielsweise Brachen, Siedlungsränder, Baulücken, Grünanlagen, Straßen oder Plätze.

Es geht um die Sicherung und behutsame Weiterentwicklung vorhandener räumlicher Qualitäten, wie z. B. die Sicherung von Brachflächen mit hohem Spiel- und Erlebniswert. Es geht auch um die Bereitstellung bedarfsgerechter Freizeitangebote für Kinder und Jugendliche.

Die Spielleitplanung in Steinfurt wurde von der Verwaltung der Stadt Steinfurt in Kooperation mit dem Stadtjugendring Steinfurt und dem Jugendamt des Kreises Steinfurt initiiert und durchgeführt.

1.3 Ablauf der Spielleitplanung

Die Spielleitplanung startete mit einer Auftaktveranstaltung im Oktober 2008. Bereits zu diesem Zeitpunkt bestand eine Arbeitsgruppe der Verwaltung. Eine weitere Arbeitsgruppe aus Bürgern wurde ebenfalls zeitnah gegründet.

Als erste Beteiligungsbausteine wurden Befragungen (Mental Maps) in verschiedenen Schulklassen im November 2008 sowie Streifzüge mit Schülern im Frühjahr 2009 durchgeführt. Die Ergebnisse der Beteiligung wurden mit den Begehungen des Planungsbüro Stadt-Kinder zusammen getragen und in Bestandspläne eingetragen.

Eine Zukunftswerkstatt im Juni 2009 mit Jugendlichen verschiedener weiterführender Schulen diente der Erarbeitung von Ideen und Veränderungswünschen für die Stadt Steinfurt.



Alle Ergebnisse wurden schließlich im Spielleitplan als Maßnahmen und Vorhaben dargestellt. Begleitend dazu erarbeitete das Planungsbüro Stadt-Kinder eine Qualitätszielkonzeption.

Neben den Beteiligungsaktionen wurde die Spielleitplanung über Veranstaltungen, Feste und verschiedene Medien öffentlichkeitswirksam dargestellt (siehe Tabelle 1).

Tab. 1: Ablauf der Spielleitplanung in Steinfurt

Datum	Anlass
2008	
Oktober	Auftaktveranstaltung
November / Dezember	Mental Maps (Befragung) in Schulen
2009	
Januar / Februar	Logowettbewerb mit Preisverleihung durch Herrn Hoge
Januar – Mai	Bestandsaufnahme durch das Planungsbüro Stadt-Kinder
März / April	Streifzüge einschließlich Schulung im Vorfeld
April	2. Bagno-Markt mit einem Stand zur Spielleitplanung
Mai	Weltspieltag: Aktion im Rahmen der Spielleitplanung
Juni	Zukunftswerkstatt zur Ideenentwicklung mit Jugendlichen
	Gemeinsame Ausschusssitzung: Zwischenstand
Juni – Oktober	Entwicklung von Maßnahmen, Erstellung des Spielleitplans
Dezember	Gemeinsame Ausschusssitzung
	Ratssitzung

1.4 Die Stadt Steinfurt

Die Kreisstadt Steinfurt ist eine mittlere kreisangehörige Stadt im Norden des Bundeslandes Nordrhein-Westfalen und gehört zum Regierungsbezirk Münster. Steinfurt hat ca. 35.000 Einwohner, die auf einer Fläche von mehr als 111 qkm leben, so dass die Bevölkerungsdichte 309 Einwohner je qkm beträgt. 17% der Einwohner sind Kinder und Jugendliche unter 16 Jahren. Dies umfasst eine Zahl von 6.122 Einwohnern. (Quelle: Einwohnerstatistik der Stadt Steinfurt, Stand: 31.12.07)

Unterteilt ist die Stadt in die beiden Stadtteile Borghorst und Burgsteinfurt. Die ehemals selbständigen Städte wurden im Rahmen der Gemeindereform 1975 zusammengelegt. Diese Siedlungskerne werden durch ein ca. 420 ha großes Wald- und Wiesengebiet voneinander separiert, welches das größte Naherholungsgebiet darstellt. Inmitten dieses Gebiets liegt der älteste freistehende Konzertsaal in Europa, die Bagno-Konzertgalerie. Umgeben ist dieser historische Bau von großen Parkanlagen, die ein eingetragenes Gartendenkmal sind. Des Weiteren ist Steinfurt durch großzügige landwirtschaftliche Flächen geprägt.

Die Neugestaltung des Steinfurter Bagnos war ein zentrales Projekt des strukturpolitischen Instruments „Regionale 2004 – links und rechts der Ems“, durch das die Lebensqualität in der Region gestärkt und der Bekanntheitsgrad der Region erhöht wurde. Die Bürger erhielten die Möglichkeit, ihren Lebensraum mitzugestalten, wozu die Kommunen Fördermittel durch die Landesregierung erhielten.



Mit zahlreichen mittelständischen Unternehmen aus diversen Branchen ist Steinfurt ein moderner und leistungsfähiger Wirtschaftsstandort mit guten Verkehrsanbindungen in räumlicher Nähe zum Flughafen Münster-Osnabrück.

1.5 Das Untersuchungsgebiet

Das Untersuchungsgebiet umfasst das gesamte Stadtgebiet der Stadt Steinfurt mit den beiden Stadtteilen Borghorst und Burgsteinfurt. Hierzu zählen vor allem der bebaute Siedlungsbereich, aber auch die Übergänge in die freie Landschaft. Eine große Bedeutung erhält auch das zwischen den Stadtteilen liegende Naherholungsgebiet Bagno.

2 Spielleitplanung

Die Spielleitplanung ist eine nachhaltige und umweltgerechte Entwicklungsplanung für Städte und Ortsgemeinden, die sich an den Bedürfnissen und Sichtweisen von Kindern und Jugendlichen orientiert. Sie ist ein Verfahren zur Erhaltung und Verbesserung des Lebensumfeldes von Kindern und Jugendlichen, welches sich durch die direkte Beteiligung von Mädchen und Jungen an allen Planungs-, Entscheidungs- und Umsetzungsschritten auszeichnet.

Die besondere Qualität der Spielleitplanung ergibt sich aus der Verzahnung von räumlicher Planung und Beteiligung. Eine fachbereichsübergreifende Planung unter konsequenter Beteiligung von Kindern und Jugendlichen ermöglicht den Erhalt, die Sicherung und die Neuschaffung geeigneter Flächen und Räume für Spiel, Erlebnis, Aufenthalt und Bewegung.

Spielleitplanung soll dabei nicht wie viele andere Konzepte nachträglich reparieren, sondern vorsorgend die für Kinder und Jugendliche notwendigen und wichtigen Flächen sichern. Sie sorgt also präventiv für eine bessere Zukunft der Kinder und macht Kinderfreundlichkeit zu einem wesentlichen Merkmal von Politik und Verwaltungshandeln.

Spielleitplanung ist querschnittsorientiert und kooperativ angelegt. Die zentralen Akteure vor Ort sind die Kommunalpolitik, die räumlichen Fachplanungen, die Jugendhilfe sowie die Bürger. Um Bestand zu haben, setzt Spielleitplanung auf die Kooperation vieler. Sie führt Verbände, Initiativen, Vereine, engagierte Bürger, Multiplikatoren, Schulen, Einrichtungen der Kinder- und Jugendarbeit sowie Agenda-21-Gruppen zusammen und verknüpft sie zu unterstützenden Netzwerken. Die „Arbeitsgruppe Spielleitplanung“ auf Gemeinde- oder Stadtebene ist ein zentrales Forum zur effektiven Organisation notwendiger Abstimmungsprozesse.

Das Verfahren wird zur kommunalpolitischen Daueraufgabe und Gesamtstrategie, welche in jede Planungsmaßnahme eingreift. Es kommt darauf an, dass die Spielleitplanung fortgeschrieben und weiterentwickelt wird. Sie ist ein nie abgeschlossener Prozess und bei jeder Entscheidung in der Kommune wieder anzuwenden. Durch ein schrittweises Vorgehen kommt die Kommune dem Ziel der Kinderfreundlichkeit langsam näher. Um dauerhaft Bestand zu haben, knüpft sie an vorhandene Strukturen an und entwickelt sie weiter.

Spielleitplanung ist umsetzungsorientiert. Mit dem Instrument des Spielleitplans können sowohl kurzfristige als auch langfristige Maßnahmen systematisch in einem Planwerk verankert und dadurch in die Bauleitplanung integriert werden.

3 Gegründete Strukturen

Zur Unterstützung und langfristigen Absicherung der Spielleitplanung bedarf es einiger Strukturen im städtischen Gefüge.

3.1 Arbeitsgruppe Verwaltung

Bereits zu Beginn des Prozesses der Spielleitplanung gründete sich innerhalb der Verwaltung eine Arbeitsgruppe zur Spielleitplanung. Diese Arbeitsgruppe ist aus Mitarbeitern der Fachbereiche Planung, Jugend und Wirtschaftsförderung der Stadt besetzt. Außerdem arbeiten eine Vertreterin des Kreisjugendamtes Steinfurt und der Vorsitzende des Stadtjugendringes Steinfurt in der AG mit. Ebenso nimmt Frau Brüggemann vom Planungsbüro Stadt-Kinder an den Sitzungen teil.

Als Hauptverantwortlicher wurde Herr Wigant, erster Beigeordneter der Kreisstadt Steinfurt, benannt. Ansprechpartner für die Mitarbeiter des „Planungsbüro Stadt-Kinder“ ist Stadtjugendpfleger Herr Priggen. Die Aufgaben der Moderation liegen bei Herrn Wigant.

Die einzelnen Mitglieder lassen sich insgesamt wie folgt auflisten:

- Dirk Wigant, Erster Beigeordneter der Kreisstadt Steinfurt
- Klaus Priggen, Stadtjugendpfleger der Kreisstadt Steinfurt
- Klaus-Jürgen Baldamus, Amtsleiter Planungsamt der Kreisstadt Steinfurt
- Elke Viefhues, Wirtschaftsförderin der Kreisstadt Steinfurt
- Silke Stockmeier, Jugendamt des Kreises Steinfurt
- Michael Horstmann, 1. Vorsitzender Stadtjugendring Steinfurt e.V.
- Dagmar Brüggemann, Planungsbüro Stadt-Kinder, Planerische Fachkraft SLP
- Peter Apel, Planungsbüro Stadt-Kinder, Planerische Fachkraft SLP

Die Arbeitsgruppe (vgl. Abb. 1) trifft sich kontinuierlich während des Prozesses der Spielleitplanung. Innerhalb der verwaltungsinternen Arbeitsgruppe werden die Belange der Kinder und Jugendlichen und die Ergebnisse der örtlichen Spielleitplanung mit den anstehenden Fachplanungen abgestimmt. Die Beteiligten bilden ein verwaltungsinternes Netzwerk, das die Spielleitplanung unterstützt und fördert. Das Netzwerk garantiert, dass die Einbeziehung der Ergebnisse der örtlichen Spielleitplanung in die Regelverfahren von Planung zum Standard wird.

Abb. 1: Arbeitsgruppe Verwaltung



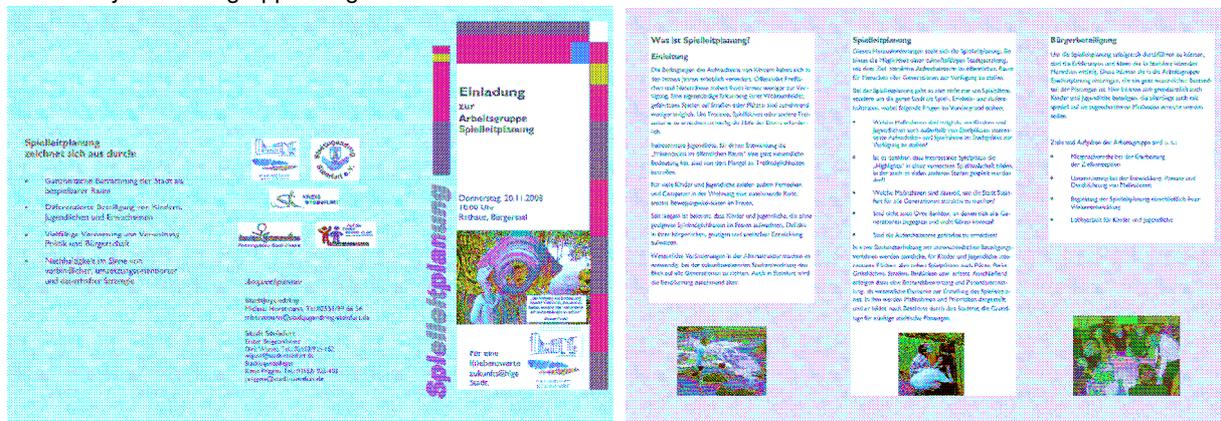
3.2 Arbeitsgruppe aus Bürgern

Die Gründung einer Arbeitsgruppe aus Bürgern erfolgte im Anschluss an die Auftaktveranstaltung zur Spilleitplanung am 20. Oktober 2008. Bei der Auftaktveranstaltung hatten interessierte Bürger die Möglichkeit, sich zur Teilnahme an der AG Bürger in eine Liste einzutragen. Ca. 30 Personen haben sich hier eingetragen.

Ein erster Termin zur Gründung dieser AG aus Bürgern fand am 20. November 2008 um 19.00 Uhr im Rathaus Borghorst statt. Hierzu wurden die Interessierten von der Auftaktveranstaltung sowie weitere Interessierte wie z. B. Vereine, Verbände, Jugendeinrichtungen etc. noch einmal besonders eingeladen. Herr Priggen hat hierfür einen Flyer entwickelt.

Bereits bei der ersten Sitzung der AG Bürger wurden Themen und Projektideen bearbeitet, die diese AG im Verfahren der Spilleitplanung begleiten kann. Dazu zählen u.a. Angebote für Jugendliche, Umgestaltung und Aufwertung von Spielplätzen, Gestaltung der Außenflächen an Schulen oder Öffentlichkeitsarbeit zur Spilleitplanung.

Abb. 2: Flyer Arbeitsgruppe Bürger



Auch bei der zweiten Sitzung der AG Bürger am 20.01.2009 wurden konkrete Verbesserungsideen gesammelt. In vier Kleingruppen wurden im rotierenden System Punkte zu den Fragestellungen „Was ist gut für Kinder und Jugendliche?“, „Was ist schlecht für Kinder und Jugendliche?“ und „Was sollte für Kinder und Jugendliche verbessert werden?“ im Plan verortet. So wurde für die Nennungen ein ganz konkreter Raumbezug geschaffen. Der vierte Themenbereich spiegelte die Frage „Was können wir als AG Bürger tun?“ wieder und ergänzte damit die Fragestellung aus der ersten Sitzung der AG Bürger (vgl. Plan 1+2, Anhang 5).

Bei den weiteren Sitzungen ging es um die Beteiligung der AG Bürger bei der Durchführung der Streifzüge (vgl. Abb. 3), die Unterstützung beim 2. Bagnomarkt sowie die Information der Bürger über die Ergebnisse der einzelnen Beteiligungsbausteine, der Bestandserhebung und der Information und Umsetzung der Maßnahmen.

Abb.3: Arbeitsgruppe Bürger



4 Einzelne Schritte (Beteiligungsbausteine)

Im folgenden Kapitel werden die einzelnen (Beteiligungs-)Bausteine, die während der Erstellung des Spielleitplans durchgeführt wurden, vorgestellt.

4.1 Auftaktveranstaltung

Ziel der Auftaktveranstaltung war die öffentlichkeitswirksame Darstellung des Instrumentes Spielleitplanung. Neben der Information über das Verfahren diente die Auftaktveranstaltung darüber hinaus der Motivation der Anwesenden zur Mitarbeit an der Arbeitsgruppe aus Bürgern, welche zeitnah nach der Veranstaltung gegründet wurde.

Die Auftaktveranstaltung fand am Montag, den 20. Oktober 2008 von 19.00 – 20.30 Uhr in der Bismarckschule in Burgsteinfurt statt.

Das Planungsbüro Stadt-Kinder entwickelte ein Plakat zur Bewerbung der Auftaktveranstaltung, welches in Kindergärten, Supermärkten und Einrichtungen ausgehängt wurde.

Ablauf der Auftaktveranstaltung

- Aufgabe: Kennzeichnung von positiven und negativen Orten am Plan
- Empfang der Erwachsenen und Jugendlichen
- Einführung durch Herrn Bürgermeister Hoge
- Scheckübergabe durch die Gemeinnützige Gesellschaft des Kreises Steinfurt
- Vortrag zur Spielleitplanung durch Frau Brüggemann, Planungsbüro Stadt-Kinder
- Vorstellung der AG Verwaltung
- Vortrag zur Spielleitplanung in Würselen von Herrn Brings, Stadt Würselen
- Diskussion
- Eintragen in Liste AG Bürger

Abb. 4: Plakat zur Auftaktveranstaltung



Der erarbeitete Plan (vgl. Plan 3+4, Anhang 5) zeigt auf, wo sich Jugendliche und Erwachsene in Steinfurt wohl und unwohl fühlen.

Abb. 5: Auftaktveranstaltung



4.2 Mental Maps

Um eine möglichst große Anzahl an Kindern und Jugendlichen einzubinden, wurden Befragungen nach der Methode Mental Maps durchgeführt.

4.2.1 Methode Mental Maps

Die Stadt/der Stadtteil und die Gemeinde bestehen nicht nur aus ihren ablesbaren räumlichen Strukturen, sondern sind unterlegt mit einer Schicht aus Alltagserfahrungen, Bedeutungen und Nutzungsmustern ihrer Bewohner. Vor diesem Hintergrund haben Orte eine ganz bestimmte, für jeden Nutzer subjektive Bedeutung. Diese subjektiven Bedeutungen, die sich im Bewusstsein der Menschen abbilden, werden „Subjektive Landkarten“ oder „Mental Maps“ genannt. Auch Kinder und Jugendliche haben subjektive Landkarten, die von ihren Alltagserfahrungen geprägt sind. An diese Alltagsorte erinnerten sich die Kinder: die Mauer mit dem großen Loch, der Hexenbaum, der Dschungel, das unterirdische Geheimversteck, der Trampelpfad, der Kaugummiautomat.

Die Erstellung von Landkarten erfolgt in Form einer Befragung. Bei der Durchführung sind Schulen wichtige Kooperationspartner. Das Verteilen und Einsammeln der Fragebögen über Schulen führt zu Rücklaufquoten von bis zu 100%.

Dem Fragebogen wird ein Kartenausschnitt des Untersuchungsgebiets beigelegt. Die Fragen werden offen gestellt, so dass die Kinder die Möglichkeit haben, ihre Situation so ausführlich wie möglich zu beschreiben. Die Fragen beziehen sich auf ihre Wege und Spielorte. Die offen gestellten Fragen regen dazu an, dass die Kinder und Jugendliche alle sie betreffenden Aspekte ihrer Lebenswelt, einschließlich der Probleme, die sie bedrücken, äußern. Das betrifft nicht nur städtebauliche Aspekte, sondern auch die sozialen Probleme und Defizite in den Freizeitangeboten, die in den Antworten zur Darstellung kommen. Ergänzend tragen die Kinder punktgenau die für sie gefährlichen Stellen in die Karte ein. Es sind dies z.B. parkende Autos, die die Sicht behindern, oder zu kurze Ampelphasen.

Kinder ab der 4. Klasse zeigen sich sehr kompetent im Umgang mit Karten. Sie können sehr genau ihre Spielorte und Wege in dem Kartenausschnitt identifizieren.

Die Auswertung erfolgt in textlicher bzw. grafischer Form und in Form von Karten. Auf der Grundlage der offenen Antworten werden zunächst Kategorien gebildet, die nach der Häufigkeit ihrer Nennungen gewichtet werden. Die kartografischen Darstellungen der Kinder werden zusammengefasst und zu den Bereichen Treffpunkte, Schul- und Freizeitwege, gefährliche Stellen und Änderungswünsche in Karten dargestellt. Sie bilden eine fundierte Grundlage für ein daraus abzuleitendes Wegenetz und Wegesicherungsprogramm.

Das umfangreiche Material bildet einen hochwertigen und umfangreichen Fundus von qualitativen Grundlagen, die eine beteiligungsorientierte Bestandserhebung sinnvoll ergänzen.

4.2.2 Durchführung der Mental Maps

Die Mental Maps wurden von Mitte November bis Anfang Dezember 2008 in allen Schulen Steinfurts (Grundschulen, Hauptschulen, Realschulen, Gymnasien und Förderschulen) und somit auch in beiden Stadtteilen, durchgeführt.

Bei den Grundschulen wurden jeweils eine 4. Klasse, bei den Haupt- und Realschulen jeweils eine 7. und eine 9. Klasse, bei den Gymnasien jeweils eine 7. und ein bzw. zwei Kurse aus der 11 und in den Förderschulen jeweils ca. 20 Schüler beteiligt.

Dabei konnten insgesamt ca. 500 Fragebögen verteilt und wieder eingesammelt werden, die die verschiedenen Altersgruppen repräsentieren. Aufgrund der Durchführung in Schulen lag die Rücklaufquote bei nahezu 100%.

4.2.3 Auswertung der Mental Maps

Die folgenden Ergebnisse werten die Antworten der insgesamt 509 Fragebögen aus. Dabei werden die textlichen Passagen durch Diagramme unterstützt. Weitere Ausführungen zu den einzelnen Themenbereichen lassen sich in den dazugehörigen Themenplänen (Plan 5-16, Anhang 5) finden. Eine detaillierte Auflistung der einzelnen Antworten ist im Anhang 1 aufgeführt.

Die 509 Fragebögen wurden von 265 Jungen und 244 Mädchen ausgefüllt. Von den beteiligten Kindern und Jugendlichen wohnen 267 in Borghorst und 216 in Burgsteinfurt. 26 Personen wohnen in anderen Orten.

Die Altersspanne der Kinder und Jugendlichen liegt zwischen acht und 18 Jahren. Die stärkste Gruppe bilden die Neunjährigen mit 90 befragten Kindern, was einem Anteil von 17,68 % entspricht. Die Zehn-, Zwölf- und Dreizehnjährigen sind mit jeweils ca. 15% ebenfalls gut vertreten. Am schwächsten vertreten sind die Achtjährigen mit drei befragten Kindern sowie die Achtzehnjährigen mit zwei befragten Jugendlichen.

Da in den Schulen die 4., 7., 9. und 11. Klassen befragt wurden, gibt es Altersgruppen, die häufiger und weniger oft vertreten sind.

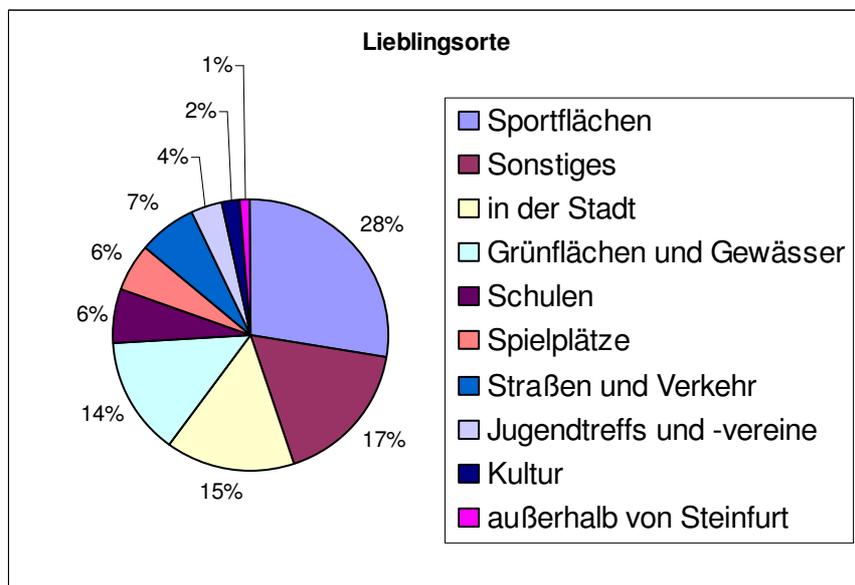
Tab. 2: Befragte Kinder und Jugendliche nach Alter

Alter	Anzahl	Prozent
8 Jahre	3	0,59%
9 Jahre	90	17,68%
10 Jahre	77	15,13%
11 Jahre	15	2,95%
12 Jahre	76	14,93%
13 Jahre	77	15,13%
14 Jahre	44	8,64%
15 Jahre	51	10,02%
16 Jahre	46	9,04%
17 Jahre	28	5,50%
18 Jahre	2	0,39%
Summe	509	100,00%

Lieblingssorte

Im ersten Themenblock werden die Antworten der Kinder und Jugendlichen zu deren Lieblingsorten aufgeschlüsselt und analysiert. Bei den Lieblingsorten ergeben sich 1322 Nennungen (N.). Das Verhältnis der Zahl von Nennungen der Mädchen und Jungen ist mit 654 zu 668 sehr ausgeglichen.

Abb. 6: Lieblingsorte – nach Themen sortiert



Die Lieblingsorte lassen sich in die Bereiche „Sportflächen“, „Sonstiges“, „in der Stadt“, „Grünflächen und Gewässer“, „Schulen“, „Spielplätze“, „Straßen und Verkehr“, „Jugendtreffs und -vereine“, „Kultur“ und „außerhalb von Steinfurt“ einteilen. Die Abbildung 1 verdeutlicht die Nennungen der Befragten bezogen auf diese Themengruppen.

Mit 28% der Nennungen stellen Sportflächen den am häufigsten genannten Themenbereich der Lieblingsorte dar. Die beliebtesten Aktivitäten sind hierbei Schwimmen und Fußball spielen sowie Reiten. Das Kombibad in Borghorst ist mit 99 Nennungen der beliebteste Ort, gefolgt vom Freibad in Burgsteinfurt mit 49 Nennungen.

Tab. 3: Auflistung der Lieblingsorte nach Themen

Lieblingsorte			
	Insg.	M	W
Sportflächen	363	223	140
Sonstiges	230	112	118
In der Stadt	201	90	111
Grünflächen / Gewässer	187	89	98
Straßen und Verkehr	92	38	54
Schulen	83	45	38
Spielplätze	75	34	41
Jugendtreffs / -vereine	48	24	24
Kultur	30	10	20
Außerhalb von Steinfurt	13	3	10
SUMME	1322	668	654

Zweitstärkster Bereich ist mit 17% der Nennungen der Bereich „Sonstiges“. Hierbei fallen vor allem die Nennungen „bei Freunden“ (94 N.) und „zu Hause“ (105 N.) ins Gewicht.

Innerhalb des Bereiches „in der Stadt“ sind 15% der Lieblingsorte der Kinder und Jugendliche zu finden. Der beliebteste Ort sind hier das BWS-Center in Borghorst (34 N.) und das Kino in Burgsteinfurt (24 N.).

Der Bereich „Grünflächen und Gewässer“ wird von 14% der Kinder und Jugendlichen als Lieblingsort genannt. Hier sind der Bereich Bagno

(48 N.), der Tiggelsee (45 N.) und der Kreislehrgarten (32 N.) die bevorzugten Plätze.

Der Bereich „Straßen und Verkehr“ ist ebenfalls sehr beliebt bei den Kindern und Jugendlichen. Am häufigsten genannt wurden in diesem Zusammenhang die Innenstadt Burgsteinfurt (20 N.) und die Innenstadt Borghorst (19 N.) und der Bahnhof Borghorst mit neun Nennungen. Während die Innenstädte tendenziell von Mädchen bevorzugt werden sind es im Bereich des Bahnhofes eher die Jungen.

Tab. 4: Auflistung der Lieblingsorte nach den häufigsten Einzelnennungen

Lieblingsorte		Wohnort		
Häufigste Nennung	Anzahl	Burgst.	Borgh.	Andere
Zu Hause	105	36	64	5
Kombibad BO	99	3	90	6
Bei Freunden	94	41	50	3
Freibad BU	49	42	-	7
Bagno	48	18	29	1
Tiggelsee	45	42	1	2
Fußballstadion/ Fußballplatz BU	42	41	1	-
Fußballstadion/ Fußballplatz BO	38	-	36	2
BWS-Center BO	34	2	29	3
Kreislehrgarten	32	31	-	1

Auch Schulen und Schulhöfe sind Lieblingsorte der Befragten. Besonders beliebt sind hier die Grundschule Willibrordschule (22 N.) und die Grundschule Marienschule (13 N.). Es fällt auf, dass die Schulen bei Jungen und Mädchen sowie in den verschiedenen Altersstufen gleichermaßen beliebt sind. Des Weiteren wurden die beiden oben genannten Grundschulen vorwiegend als Lieblingsort von älteren Kindern (im Alter zwischen zwölf und 16 Jahren) angegeben.

Die Spielplätze werden besonders von den jüngeren Kindern bevorzugt. Der Spielplatz Timmerkamp ist mit 21 Nennungen der beliebteste. Dahinter folgen der Spielplatz Sandweg mit zehn Nennungen und der Spiel-

platz Von-Kleist-Straße mit sieben Nennungen. Alle anderen Spielplätze erhalten als Lieblingsort maximal drei Nennungen.

Die Bereiche „Jugendtreffs und -vereine“ und „Kultur“ spielen in der Kategorie Lieblingsorte nur eine untergeordnete Rolle. Lieblingsorte außerhalb von Steinfurt sind ebenfalls kaum vorhanden.

In Tabelle 4 sind die häufigsten Einzelnennungen zusammengefasst dargestellt.

Auffallend ist, dass nur 6% der Nennungen auf Spielplätze – als klassischer und traditioneller Spielort von Kindern – fallen. Die verbleibenden Prozente zeigen viele weitere Flächen. Teilweise gehören hierzu auch Nennungen zu Orten, die außerhalb des bebauten Bereichs liegen.

Es wird deutlich, dass die verschiedenen Lieblingsorte zum überwiegenden Teil in dem Stadtteil liegen, in dem die Kinder und Jugendlichen wohnen. Lieblingsorte im jeweils anderen Stadtteil sind kaum vorhanden.

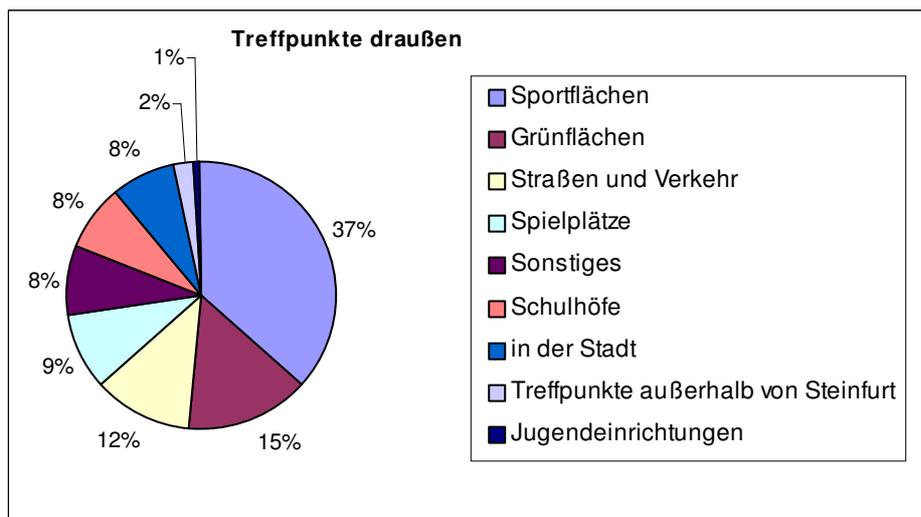
Treffpunkte

Im folgenden Teil werden die Antworten der Kinder und Jugendlichen zu ihren Treffpunkten bearbeitet. Es wird zwischen Treffpunkten im Freien und in Gebäuden unterschieden.

Treffpunkte draußen

Bei den Treffpunkten im Freien ergeben sich insgesamt 660 Nennungen. In anderen Städten fiel diese Anzahl von Treffpunkten häufig ähnlich, teilweise jedoch geringer aus. Das Verhältnis der Zahl von Nennungen der Mädchen und Jungen ist mit 307 zu 353 relativ ausgeglichen.

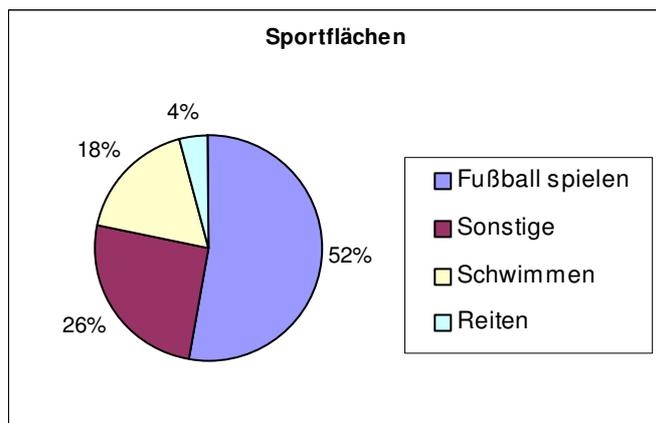
Abb. 7: Treffpunkte draußen – nach Themen sortiert



Die Treffpunkte draußen lassen sich in die Bereiche „Sportflächen“, „Grünflächen“, „Straßen und Verkehr“, „Spielplätze“, „Sonstiges“, „Schulhöfe“, „in der Stadt“, „Treffpunkte außerhalb von Steinfurt“ und „Jugendeinrichtungen“ einteilen.

Mit 37% der Nennungen sind Sportflächen die beliebtesten Treffpunkte für Kinder und Jugendliche. Hierzu zählen besonders die beiden Stadien mit den angrenzenden Sportfeldern: das Stadion Burgsteinfurt mit 50 Nennungen und das Stadion Borghorst mit 44 Nennungen. Das Freibad Borghorst erhält 43 Nennungen, das Freibad Burgsteinfurt 38 Nennungen.

Abb. 8: Verteilung der Sportflächen bei den Treffpunkten draußen



Die Verteilung der Sportnutzungen wird auch in folgender Abbildung (Abb. 8) deutlich.

Der sportliche Schwerpunkt liegt mit etwa 50% im Bereich Fußball, mit 18% im Bereich Schwimmen, mit 4% im Bereich Reiten und mit 26% im Bereich „Sonstige“. Zum Bereich Sonstige gehören beispielsweise die Sportarten Tennis oder Skaten.

Einen weiteren wichtigen Bereich (15%) stellen Grünflächen dar. Besonders beliebt sind hier der Bereich Bagno (26 N.) und der

Tiggelsee (19 N.). Während der Tiggelsee ausschließlich von den Befragten aus Burgsteinfurt genutzt wird, wird der Bereich Bagno ausgewogen von den Befragten aus beiden Stadtteilen frequentiert.

Im Bereich „Straßen und Verkehr“ liegen 12% der Treffpunkte draußen. Innerhalb dieses Themengebietes sind die Innenstädte von Borghorst (15 N.) und Burgsteinfurt (13 N.) am beliebtesten. Die Bahnhöfe (Borghorst 9 N., Burgsteinfurt 5 N.) und die Märkte der beiden Stadtteile (Burgsteinfurt 7 N., Borghorst 6 N.) sind ebenfalls recht beliebt.

Spielplätze sind für 9% der Kinder und Jugendlichen von großer Bedeutung. Mit 21 Nennungen ist der Spielplatz am Timmerkamp der mit Abstand beliebteste Spielplatz. Der Spielplatz am Sandweg ist mit sieben Nennungen auch recht beliebt.

Tab. 5: Auflistung der Treffpunkte draußen nach Themen

Treffpunkte draußen			
Themen	Insg.	M	W
Sportflächen	242	157	85
Grünflächen	96	52	44
Straßen und Verkehr	79	28	51
Spielplätze	60	29	31
Sonstiges	56	29	27
Schulhöfe	55	32	23
In der Stadt	47	18	29
außerhalb von Steinfurt	14	2	12
Jugendeinrichtungen	10	8	2

Auffallend ist, dass sowohl Jugendeinrichtungen als auch Treffpunkte außerhalb von Steinfurt zu vernachlässigten sind. Dieser letzte Punkt ist eher ungewöhnlich. Meist halten sich die Kinder und Jugendlichen mit zunehmendem Alter gerne in anderen Gemeinden und Städten auf.

Aus der Tabelle 5 geht hervor, dass die Sportflächen wesentlich mehr von Jungen als von Mädchen genutzt werden. Auch die Jugendeinrichtungen werden häufiger von Jungen aufgesucht.

Auf Grünflächen, Spielplätzen, im Bereich „Sonstiges“ und auf Schulhöfen treffen sich Jungen und Mädchen etwa gleich häufig. Im Bereich „Straßen und Verkehr“, „In der Stadt“, „Treffpunkte außerhalb von Steinfurt“ halten sich Mädchen wiederum etwa doppelt so häufig auf wie Jungen.

Wie Tabelle 5 zu entnehmen ist, sind als Einzelnennungen zunächst die Stadien der beiden Stadtteile (50 bzw. 44 Nennungen) und anschließend deren Freibäder (43 bzw. 38 Nennungen) als wichtigste Treffpunkte einzuordnen.

Als Fazit zu den Treffpunkten lässt sich festhalten, dass die Treffpunkte sehr ähnlich wie die Lieblingsorte sind. Hier gibt es große Überschneidungen. Des Weiteren gibt es – anders als in anderen Städten – wenige Treffpunkte außerhalb von Steinfurt, was dafür spricht, dass die Kinder und Jugendlichen sich gerne in ihrer Stadt aufhalten.

Anhand des Plans wird deutlich, dass es eine große Konzentration der Treffpunkte in der Innenstadt von Burgsteinfurt gibt.

Tab. 6: Auflistung der Treffpunkte draußen nach den häufigsten Einzelnennungen

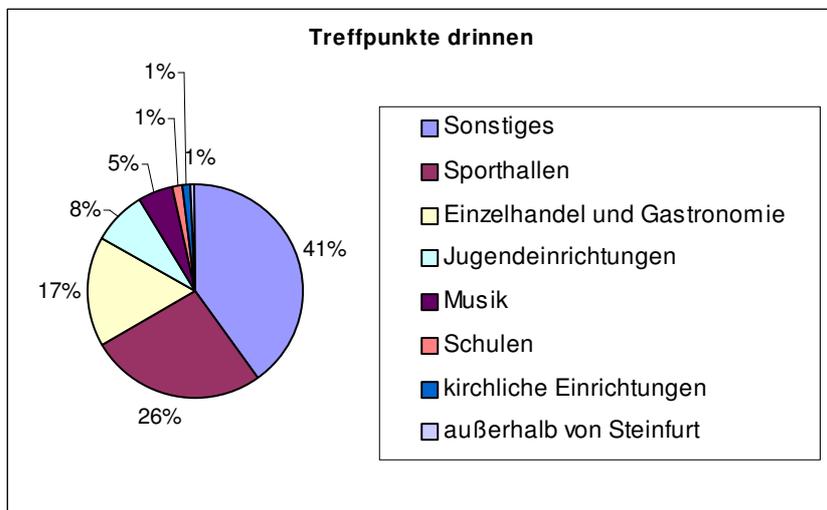
Treffpunkte draußen	
Häufigste Nennungen	Anzahl
Stadion Burgsteinfurt	50
Stadion Borghorst	44
Freibad Borghorst	43
Freibad Burgsteinfurt	38
Bagno	26
Zu Hause	24
Bei Freunden	23
Spielplatz Timmerkamp	21
BWS-Center	20

Treffpunkte drinnen

Die Treffpunkte drinnen fallen mit 612 Nennungen etwas geringer als die Treffpunkte draußen aus. Das Verhältnis von Mädchen und Jungen ist mit 325 zu 287 ebenfalls relativ ausgeglichen. Tendenziell haben die Mädchen mehr Treffpunkte in Gebäuden als die Jungen.

Die genauen Nennungen sind Abbildung 9 zu entnehmen.

Abb. 9: Treffpunkte drinnen – nach Themen sortiert



Sofort fällt der Bereich "Sonstiges" mit 41% aller Nennungen auf. Dieser Bereich umfasst vor allem die Nennungen „bei Freunden“ (117 N.) und „zu Hause“ (84 N.), die sehr stark ins Gewicht fallen. Die Verteilung auf diese Treffpunkte ist in anderen Städten jedoch häufig sehr ähnlich.

Zweitstärkster Bereich mit 26% sind Sportangebote. Hierzu zählen vor allem Schwimmen (51 N.), Handball (20 N.) und Turnen (14 N.). Weitere Sportarten sind etwas seltener vertreten.

Der Bereich „Einzelhandel und Gastronomie“ ist mit 17% aller Nennungen der drittstärkste Bereich. Nach dem BWS-Center (17 N.), dem Kino (14 N.) sind hier auch die Eisdielen Gino (7 N.) und Angelo (6 N.) erwähnenswert.

Tab. 7: Verteilung der Treffpunkte drinnen nach Themen

Treffpunkte drinnen			
Themen	Insg.	M	W
Sonstiges	244	125	119
Sporthallen	162	79	83
Einzelhandel und Gastronomie	103	45	58
Jugendeinrichtungen	51	21	30
Musik	32	8	24
Schulen	9	5	4
Kirchl. Einrichtungen	7	4	3
Außerhalb von Steinfurt	4	-	4
SUMME	612	287	325

Tab. 8: Verteilung der Treffpunkte drinnen nach den häufigsten Nennungen

Treffpunkte drinnen	
Häufigste Nennung	Anzahl
Bei Freunden	117
Zu Hause	84
Hallenbad	51
OT-Heim Borghorst	19
BWS-Center	17
Sporthalle am Baumgarten	16
Memphis Art Disco	16

Die häufigsten Einzelnennungen entfielen auf das OT-Heim in Borghorst, das BWS-Center, die Baumgartenhalle und die Memphis Art Disco mit jeweils etwa knapp 20 Nennungen.

Schulwege

Die Schulwege bilden in der Regel den kürzesten Weg zwischen der Wohnung und der Schule. In Burgsteinfurt gibt es einige Straßen, die von den befragten Kindern als Hauptrouten zu den Schulen angegeben wurden. Dazu zählen vor allem die Ochtruper Straße, die Terberger Straße, die Alexander-Rolinck-Straße und die Wettringer Straße. Diese Straßen werden von den Kindern und Jugendlichen aus den nordwestlichen Wohngebieten genutzt, die das Gymnasium Arnoldinum oder die Realschule Burgsteinfurt besuchen. Abweichungen von dieser verkehrsstarken Route gibt es kaum. Eine direkte Wegeverbindung in östlicher Richtung ist auf Grund der Fabrik und des Brauereigeländes nicht möglich. Die Tecklenburger Straße, welche die Realschule Burgsteinfurt in südwestlicher Richtung anbindet, wird ebenfalls stark frequentiert. Daraus ergibt sich eine sehr hohe Nutzungsintensität in unmittelbarer Nähe zur Realschule. Hier sind die entsprechenden Querungsstellen bzw. Wegeabschnitte zu prüfen, ob zusätzliche Sicherungsmaßnahmen notwendig sind. Ähnliche Konzentrationen, allerdings nicht in vergleichbarem Ausmaß wie an der Realschule, bilden sich vor jeder Schule. Auch die Leerer Straße wird stark frequentiert. Sie wird vor allem von Schülern der Bismarckschule und der Willibrordschule genutzt. Auffällig ist insgesamt, dass sich die Schulwege hauptsächlich entlang der Hauptverkehrsstraßen befinden.

In Borghorst gibt es keine ähnlich starken Konzentrationen wie in Burgsteinfurt. Zwar wurden hier mit 267 Kindern und Jugendlichen etwa 50 Personen mehr als in Burgsteinfurt beteiligt, diese verteilen sich jedoch auch auf neun anstatt sechs Schulen. Zudem sei darauf hingewiesen, dass die Beteiligten lediglich den Weg angeben sollten, den sie zu Fuß oder mit dem Fahrrad zurücklegen. Möglicherweise werden auf Grund größerer Distanzen vermehrt Kinder mit dem Auto zur Schule gefahren. Des Weiteren wurden in Borghorst Schüler der Erich Kästner-Schule beteiligt. Eventuell sind auch sie auf einen täglichen Transport mit dem Auto/Bus angewiesen. Konzentrationen ergeben sich vor allem auf der Emsdettener Straße / Am Rathaus, da diese stark von den Schülern der Realschule am Buchenberg frequentiert werden. Die Gräfin-Bertha-Straße und die Nordwalder Straße werden stark von Schülern der Nikomedesschule, der Marienschule und des Gymnasiums Borghorst genutzt. Diese Straßen dienen als Sammelstraßen der Schulwege aus den östlichen Wohngebieten. Auch hier ist es wieder sehr auffällig, dass die großen Hauptverkehrsstraßen die Schulwege mit der höch-

ten Nutzungsintensität darstellen. Daher gilt es bei zukünftigen Planungen diesen Straßen ein besonderes Augenmerk zukommen zu lassen.

Freizeitwege

Die Freizeitwege sind – wie die Schulwege – fast ausnahmslos die kürzeste Verbindung zwischen Start- und Zielort, selten wird der Weg zum Ereignis. Da es im Freizeitbereich wesentlich mehr Ziele als im Schulbereich gibt, ist das Netz der Freizeitwege wesentlich engmaschiger und größer, die einzelnen Wege werden jedoch weniger stark genutzt. Eng verknüpft sind diese mit den bereits beschriebenen Lieblingsorten und Treffpunkten der befragten Kinder und Jugendlichen.

In Burgsteinfurt lassen sich bei den Freizeitwegen ebenfalls starke Konzentrationen feststellen. So gaben 49 Befragte an, dass das Freibad ihr Lieblingsort sei. Dies spiegelt sich in der Karte zu den Freizeitwegen wieder, da auf der Tecklenburger Straße eine hohe Nutzungsintensität herrscht. Zudem besuchen die Kinder und Jugendlichen den Schulhof der Realschule sowie eine in der Umgebung liegende Bäckerei häufig in der Freizeit, was ebenfalls an den Wegen deutlich wird. Ein weiterer Schwerpunkt ist erneut die Ochtruper Straße. Für die Befragten aus den nordwestlichen Stadtteilen ist sie die direkte Anbindung an die Innenstadt Burgsteinfurt und damit die beste Möglichkeit, ihre dortigen Aufenthaltsorte in der Freizeit zu erreichen. Auch die Leerer Straße wird in der Freizeit der Kinder und Jugendlichen stark frequentiert. An ihr liegt das Kino und sie ist die direkte Verbindung zwischen Innenstadt und Tiggelsee, welcher ebenfalls einen Lieblingsort der Kinder und Jugendlichen darstellt. Auch die Liedekerker Straße am Stadion Burgsteinfurt und an den Sportplätzen sowie der Veltruper Kirchweg am Kreislehrgarten stellen wichtige Freizeitwege dar. Auffällig ist, dass das Bagno von 48 Befragten als Lieblingsort angegeben wurde und insgesamt 31 Personen diesen Bereich als Treffpunkt nutzen, die Wege dorthin jedoch nur von ganz wenigen Befragten angegeben wurden. Auch hier sei wieder darauf hingewiesen, dass nur Wege eingezeichnet werden sollten, die zu Fuß oder mit dem Fahrrad zurückgelegt werden. Möglicherweise nutzen die Kinder und Jugendlichen öffentliche Verkehrsmittel oder werden von den Eltern gefahren.

Auch bei den Freizeitwegen zeigt sich ein deutlicher Unterschied zwischen Burgsteinfurt und Borghorst bezüglich der Nutzungsintensität und Konzentration. Die stärksten Konzentrationen der Freizeitwege in Borghorst befinden sich vor dem Kombibad und am Stadion auf der Gräfin-Bertha-Straße sowie der Billunger Straße. Zwischen 14 und 18 Kinder und Jugendliche haben diese Freizeitwege angegeben. Die höchsten Konzentrationen in Burgsteinfurt lagen jedoch bei 34 bis 50 angegebenen Wegen. Des Weiteren fällt auf, dass 99 Kinder und Jugendliche das Kombibad als Lieblingsort in Borghorst angaben. Das Stadion stellt für 38 Befragte einen Lieblingsort dar. Auch hier liegt die Vermutung nahe, dass die Kinder und Jugendlichen diesen Ort eher mit öffentlichen Verkehrsmitteln oder durch die Fahrdienste ihrer Eltern erreichen als zu Fuß oder mit dem Fahrrad. Die Nordwalder Straße stellt ebenfalls einen wichtigen Freizeitweg für die Kinder und Jugendlichen dar, da sie über diese Straße die Schulhöfe der Marienschule, der Nikomedesschule und des Gymnasiums Borghorst erreichen können, auf denen sie sich gerne aufhalten. Zudem wird die Sporthalle der Nikomedesschule auch für Sportkurse am Nachmittag genutzt. Eine weitere, wenn auch nicht sehr starke, Konzentration ergibt sich auf dem Westfalenring, über den die Kinder und Jugendlichen zum BWS-Center gelangen.

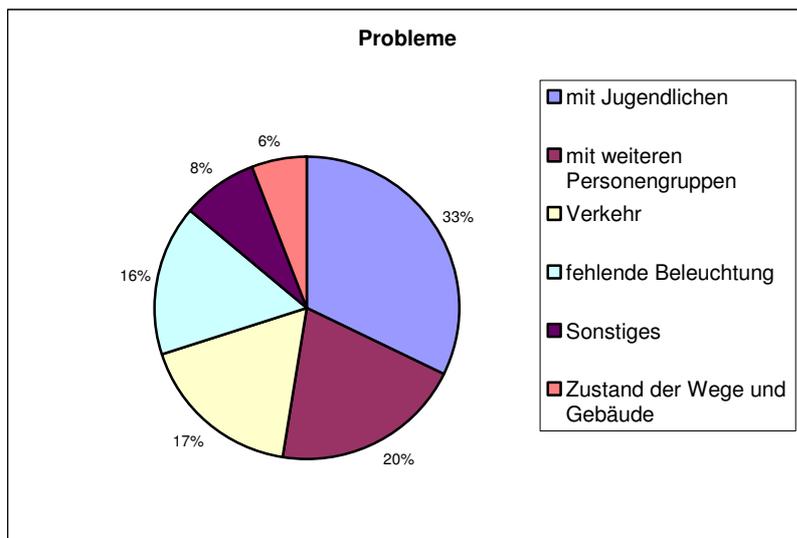
Wie bei den Schulwegen lässt sich auch bei den Freizeitwegen festhalten, dass die Befragten hauptsächlich Hauptverkehrsstraßen als Wegeverbindungen angaben. Diese stellen oft

mals die direkte und kürzeste Verbindung zu den Zielen dar und werden daher verstärkt genutzt. Alternativen über weniger stark befahrene Straßen gibt es kaum.

Probleme

Bei den Problemen und Stresspunkten wurden insgesamt 448 Antworten gegeben. Dabei gibt es bei den Mädchen geringfügig mehr Probleme (238 N.) als bei den Jungen (210 N.).

Abb. 10: Probleme – nach Themen sortiert



Die Antworten lassen sich in die Themen „mit Jugendlichen“, „mit weiteren Personengruppen“, „Verkehr“, „fehlende Beleuchtung“, „Sonstiges“ und „Zustand der Wege und Gebäude“ einteilen.

Wie Abbildung 10 und Tabelle 9 zu entnehmen ist, wurden die meisten Nennungen im Bereich „mit Jugendlichen“ gegeben.

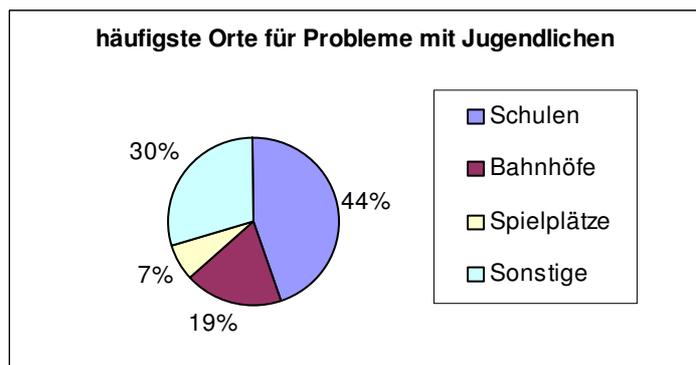
Tab. 9: Verteilung der Probleme nach Themen

Probleme			
	Insg.	M	W
Mit Jugendlichen	144	73	71
Mit weiteren Personengruppen	90	45	45
Verkehr	78	39	39
Fehlende Beleuchtung	73	20	53
Sonstiges	36	24	12
Zustand der Wege / Gebäude	26	8	18
SUMME	447	209	238

Die Probleme mit Jugendlichen treten mit Ausnahmen an vielen Einzelplätzen auf.

Wie Abbildung 11 zu entnehmen, treten an Schulen 44% aller Konflikte mit Jugendlichen auf. 19% treten an den Bahnhöfen auf, 7% auf Spielplätzen und 30% an Sonstigen. Die Hauptschule am Bagno (13 N.) und die Bahnhöfe von Borghorst und Burgsteinfurt (insgesamt 18 N.) werden als problematisch bewertet.

Abb. 11: Probleme mit Jugendlichen



Doch auch mit weiteren Personengruppen treten Konflikte auf (20 N.). Dies sind einerseits Anwohner, die sich über die Ruhestörung beschweren, andererseits Betrunkene und Obdachlose die durch ihr Verhalten negativ auffallen. Auch verschiedene Orte, an

denen verstärkt Menschen mit Migrationshintergrund leben, werden teilweise als problematisch beurteilt.

Im Verkehr haben 17% der Befragten Probleme. Hier geht es in der Regel um zu schnell fahrende Autos, fehlende Querungshilfen und Fahrradwege.

Fehlende Beleuchtung wird von 16% der Kinder und Jugendlichen als problematisch befunden. Dabei überwiegen die Nennungen von Mädchen. Räumlich sind die als zu dunkel bewerteten Wege und Straßen nicht auf einen konkreten Ort festzulegen. Die Nennungen konzentrieren sich leicht auf die Brücke nach/bei Schulze Pröbsting (6 N.)

Die Hauptschule am Bagno zeigt mit 23 Nennungen den größten Problembereich für Kinder und Jugendliche. Am Bahnhof Borghorst (15 N.), am Graf-Arnold-Platz (13 N.), am Tiggelsee (12 N.) und am Bahnhof Burgsteinfurt (12 N.) ist die Situation ebenfalls recht angespannt.

Tab. 10: Verteilung der Probleme nach den häufigsten Nennungen

Probleme			
Häufigste Nennungen	Insg.	M	W
Hauptschule Am Bagno: Jugendliche	23	11	12
Bahnhof Borghorst: Jugendliche	15	6	9
Graf-Arnold-Platz: Erwachsene	13	9	4
Tiggelsee: Erwachsene	12	5	7
Bahnhof Burgsteinfurt: Erwachsene, Jugendliche, Sauberkeit	12	3	9
Grundschule Willibrordschule: Erwachsene, Jugendliche	9	5	4
Y-Haus: Erwachsene	9	6	3
Realschule Am Buchenberg: Sonstiges, Jugendliche	9	3	6
OT-Heim Borghorst: Jugendliche, Migranten	9	3	6

Im Vergleich zu anderen Städten gibt es in Steinfurt wenige Orte, an denen sich die Probleme zentrieren.

Veränderungswünsche

Bei den Wünschen waren die Kinder und Jugendlichen in ihren Antwortmöglichkeiten sehr vielfältig. So ergaben sich 933 Nennungen zu dieser Frage. Allerdings sind viele allgemeine Antworten dabei, so dass diese nicht verortet im Plan sichtbar sind. Das Verhältnis zwischen Mädchen und Jungen ist mit 492 zu 441 recht ausgeglichen.

Die Antworten lassen sich in die Bereiche „Einzelhandel und Gastronomie“, „Spiel und Sport“, „Treffpunkte für Kinder und Jugendliche“, „Verkehr“, „Stadtbild und Sauberkeit“, „Sonstiges“, „Beleuchtung“, „Grünflächen und Gewässer“ und „außerhalb von Steinfurt“ einteilen.

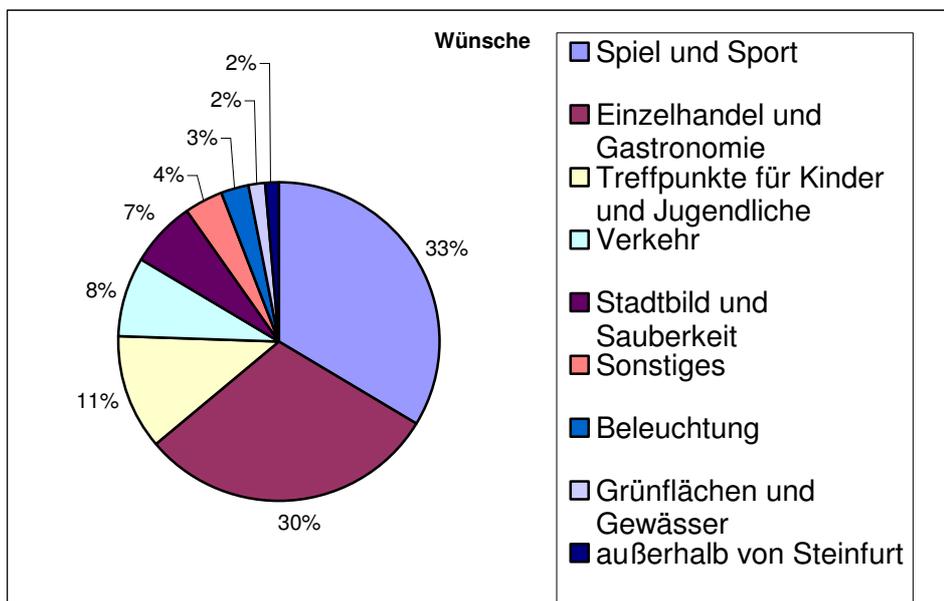
Die meisten Wünsche der Kinder entfallen, wie Abbildung 12 zu entnehmen ist, mit 33% der Nennungen in die Bereiche „Spiel und Sport“.

Im Themenfeld „Sport und Spiel“ wird der Wunsch nach einer qualitativen und quantitativen Verbesserung deutlich. Es werden sowohl Reinigung und Reparatur, als auch Aufwertungs-

maßnahmen (z.B. neue Spielgeräte) der vorhandenen Spielplätze gewünscht. Viele Kinder wünschen sich auch komplett neue Spielplätze.

Ein weiterer starker Bedarf besteht an Einrichtungen im Bereich „Einzelhandel und Gastronomie“. Hier ist der Wunsch nach einer McDonald’s-Filiale besonders intensiv. Doch auch nach Bekleidungsgeschäften für Kinder und Jugendliche be-

Abb. 12: Wünsche – nach Themen sortiert



steht sowohl für Burgsteinfurt als auch für Borghorst ein intensiver Wunsch. Ein Kino und weitere Cafés wünschen sich ebenfalls viele der Befragten. Zu berücksichtigen ist, dass die Wünsche im gastronomischen Bereich mit dem Wunsch nach weiteren Treffpunkten verbunden sind.

Diese Angaben werden untermauert durch den Wunsch nach weiteren Treffpunkten drinnen und draußen für Kinder und Jugendliche von 11% der Befragten.

Die Einrichtung von Treffpunkten speziell für Jugendliche erscheint besonders sinnvoll, da die meisten Probleme auf Konflikten mit dieser Altersgruppe beruhen.

Tab. 11: Verteilung der Wünsche nach Themen

Wünsche			
	Insg.	M	W
Spiel und Sport	314	182	132
Einzelhandel und Gastronomie	283	132	151
Weitere Treffpunkte für Kinder/ Jugendliche	107	32	75
Verkehr	76	41	35
Stadtbild und Sauberkeit	63	17	46
Sonstiges	35	20	15
Beleuchtung	27	5	22
Grünflächen und Gewässer	14	6	8
außerhalb von Steinfurt	14	6	8
SUMME	933	441	492

Tab. 12: Verteilung der Wünsche nach den häufigsten Nennungen

Wünsche			
Thema Sport und Spiel	Anzahl	M	W
Stadion Borghorst aufwerten	10	8	2
Stadion Burgsteinfurt aufwerten	10	9	1
Spielplatz Von-Kleist-Str. erneuern und aufwerten	8	2	6
Skaterbahn erneuern und aufwerten	8	7	1
Sportplatz Gymnasium Arnoldinum erneuern und aufwerten	6	4	2
Skatepark Bagno überdachen und erweitern	6	2	4
Einzelhandel und Gastronomie	Anzahl	M	W
BWS-Center	23	12	11
McDonald´s an der Tankstelle an der B54	6	4	2
McDonald´s auf dem ehemaligen Esso-Gelände	3	2	1
Treffpunkte drinnen und draußen	Anzahl	M	W
Jugenddisco Tecklenburger Str./Wettringer Str.	5	1	4
Disco im Petermann Gebäude	4	1	3
OT-Heim aufwerten und Angebot erweitern	4	1	3
Mehr Platz für Aktionen für Kinder und Jugendliche	4		4
Verkehr	Anzahl	M	W
Bahnhof Borghorst: Aufwertung, bessere Anbindungen	2	2	-
Nordwalderstraße: mehr Querungshilfen	2	2	-
Bessere Busverbindungen von/nach Nordwalde	2	2	-
Stadtbild und Sauberkeit	Anzahl	M	W
Realschule Burgsteinfurt: Toiletten erneuern	7	1	6
Gymnasium Arnoldinum: Toiletten erneuern	6	1	5
Gymnasium Borghorst: Gebäude erneuern, strukturelle Verbesserungen	6	2	4
Beleuchtung	Anzahl	M	W
Sandweg	3	-	3
Nähe OT-Heim	2	-	2
Grünflächen und Gewässer	Anzahl	M	W
Bagno: künstlicher Strand	2	-	2
außerhalb von Steinfurt	Anzahl	M	W
Hollich: Straßenlaternen	6	-	6
Sellen: Sportplätze verbessern	2	2	-
Hollich: Sportplätze verbessern	2	2	-

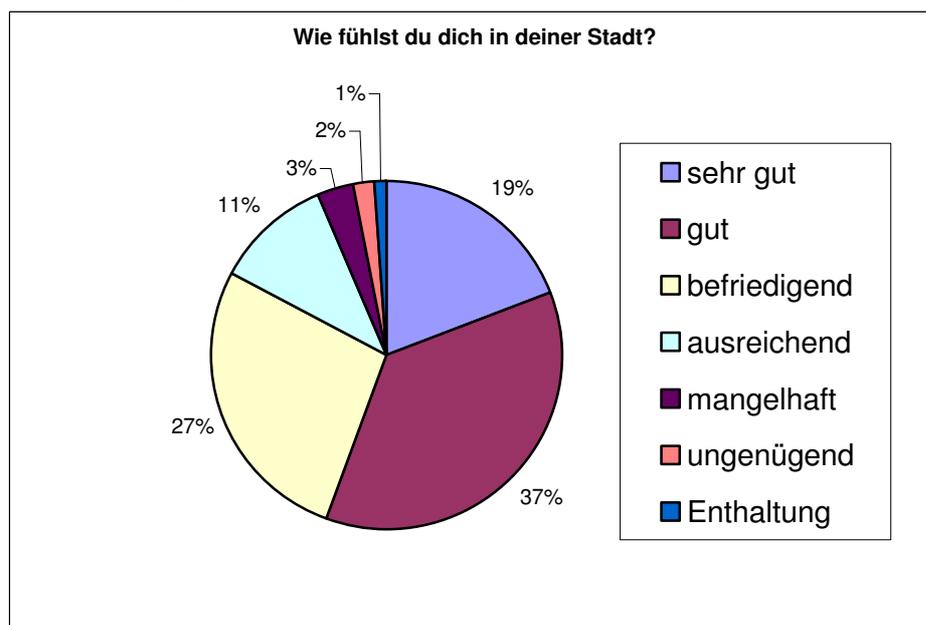
Bei den vielen Einzelnennungen wird deutlich, dass es eine Konzentration der Antworten auf die Innenstadt von Borghorst gibt. Hierbei geht es vor allem um mehr Bekleidungsgeschäfte aber auch speziell um mehr Treffpunkte für Jugendliche. Auch Bänke, Toiletten und Mülleimer werden von den Befragten gewünscht. In Burgsteinfurt konzentrieren sich die Wünsche eher auf das Baumgartencenter als auf die Stadtmitte.

Des Weiteren werden viele einzelne Wünsche für das Bagno geäußert. Sie konzentrieren sich auf die Wünsche nach einem Kletterwald, weiteren Freizeitangeboten und einem künstlichen Strand am Bagnosee.

Meinungsbarometer

Das Meinungsbarometer zeigt an, wie es den Kindern und Jugendlichen in Steinfurt gefällt. Abbildung 13 zeigt deutlich, dass die Befragten recht zufrieden mit ihrer Stadt sind. So fielen 19% der Antworten auf die Note „sehr gut“, 37% auf die Note „gut“. Auch die Note „befriedigend“ erhielt 27% der Nennungen. 11% der Kinder und Jugendlichen bewerteten die Steinfurt mit „ausreichend“. Lediglich 5% bewerteten die Stadt mit „mangelhaft“ bzw. „ungenügend“. 1% der Befragten enthielt sich der Stimme. Als Durchschnittswert lässt sich der Wert 2,45 ermitteln.

Abb. 13: Meinungsbarometer



Wie Tabelle 13 zu entnehmen ist, bewerten die Befragten aus Borghorst Steinfurt positiver als die Kinder und Jugendlichen aus Burgsteinfurt. So bewerteten 61 Kinder und Jugendliche aus Borghorst mit „sehr gut“, aber nur halb so viele aus Burgsteinfurt. Die Note „gut“ vergeben knapp 100 Befragte aus Borghorst und gut 80 aus Burgsteinfurt. Für die Bewertung ihrer Stadt mit der Note „befriedigend“ entschieden sich 70 Befragte aus Borghorst, 56 aus Burgsteinfurt.

Tab. 13: Meinungsbarometer
– Unterteilung der Stadtteile

Noten	Burgst.	Borgh.
Sehr gut	33	61
gut	83	99
befriedigend	56	70
ausreichend	26	25
mangelhaft	9	7
ungenügend	6	3

Ab der Note „ausreichend“ ändert sich diese Tendenz und die Kinder und Jugendlichen aus Burgsteinfurt sind mit einer bis drei Stimmen leicht in der Mehrheit.

Bei den Jungen und Mädchen ist zu bemerken, dass die Jungen die Wertung „sehr gut“ mit 61 Nennungen etwa doppelt so häufig wie Mädchen vergeben haben, bei den anderen Bewertungen sind die Ergebnisse recht ähnlich, so dass es keine geschlechtsspezifischen Unterschiede in der Einschätzung gibt.

Sätze zu Steinfurt

Bei der letzten Frage wurde den Kindern und Jugendlichen die Aufgabe gestellt, sich einen Slogan für die Stadt Steinfurt zu überlegen. Vor allem die Grundschul Kinder hatten mit dieser Aufgabe ihre Probleme, da es für sie schwierig war, eine solche abstrakte Fragestellung zu bearbeiten. Nichts desto trotz wurden viele Sätze von den Befragten genannt, die Steinfurt in einer Vielzahl von Themen beschreiben (siehe Anhang 1).

4.3 Streifzüge

Zur Ergänzung der Mental Maps und als weiterer Beteiligungsbaustein der Bestandserhebung wurden Streifzüge mit Kindern und Jugendlichen verschiedener Altersgruppen durchgeführt. Hierzu wurde eine Schulung zur Anwendung der Methode für Mitarbeiter aus der AG Bürger und der AG Verwaltung durchgeführt.

4.3.1 Methode Streifzüge

Streifzüge gemeinsam mit Mädchen und Jungen sind eine wirkungsvolle Methode, um Bedeutungs- und Nutzungsmuster von Räumen zu erfassen und darzustellen. Über Streifzüge gewähren Kinder und Jugendliche den Erwachsenen Einblicke in ihre Lebenswelt. Sie erschließen Stadtplanern neue und unbekannte Dimensionen von unsichtbaren städtischen Nutzungsstrukturen.

Geleitet werden die Streifzüge von der Fragestellung, wie die Kinder und Jugendlichen ihre Stadt 'sehen' und welche Freiräume für sie eine Bedeutung als Spielraum haben.

Die Kinder und Jugendlichen bestimmen selbst und unbeeinflusst Routen, Ziele und Dauer der Streifzüge. Sie bestimmen selbst, welche Ausschnitte sie Erwachsenen aus ihrer Lebenswirklichkeit zeigen wollen. Sie nehmen die Erwachsenen auf ihre Streifzüge mit. Die Exkursionen führen die Erwachsenen in fremde Welten, die sich ihnen sonst nicht erschließen. Für kurze Momente erhalten sie Einblicke in die Phantasien, Abenteuer und Geheimnisse, mit denen die Stadt aus der Sicht der Kinder aufgeladen ist. Dadurch werden die tatsächlichen Spiel-, Erlebnis- und Aufenthaltsräume von Kindern in einem Stadtteil erkennbar. Streifzüge sind spannende Abenteuer, sie gehen über Stock und Stein, über Mauern, Zäune, Hügel und verbotenes Gelände. Unter Umständen kommen auch Geheimverstecke auf Brachen, an Siedlungsrändern sowie Geheimwege über Mauern und durch Zaunlöcher zum Vorschein, die in der Lebenswelt von Kindern von großer Bedeutung sind. Mit diesen Informationen ist im weiteren Prozess der Planung behutsam und verantwortungsvoll umzugehen, weil sonst die Intimität dieser Orte verloren ginge.

Die Streifzüge werden mit der Videokamera oder dem Fotoapparat dokumentiert. Die Route und die von den Kindern und Jugendlichen gezeigten Orte werden auf einer mitgeführten Karte eingetragen. Die Erläuterungen der Kinder und Jugendlichen werden von den erwachsenen Begleitpersonen umfassend und möglichst authentisch protokolliert.

4.3.2 Durchführung der Streifzüge

Die Streifzüge wurden für drei Tage im April angesetzt. Insgesamt wurden 26 Streifzüge mit Kindern und Jugendlichen im Alter von 8-17 Jahren durchgeführt. Die Ansprache der Streifzuggruppen erfolgte über die Schulen. Es wurden in jedem Stadtteil zwei Grundschulen, die Hauptschule, die Realschule, das Gymnasium und die Erich Kästner-Schule beteiligt. In den Grundschulen wurde jeweils eine Streifzuggruppe bestehend aus Kindern aus der offenen Ganztagsbetreuung und in weiterführenden Schulen jeweils eine Klasse beteiligt.

Die einzelnen Streifzugprotokolle befinden sich im Anhang.

4.3.3 Auswertung der Streifzüge

Streifzüge Borghorst

Aus den 13 in Borghorst durchgeführten Streifzügen ergeben sich die folgenden Ergebnisse:

Spielplätze

Bei den Streifzügen Borghorst wurden sehr viele Spielplätze angesteuert. Insgesamt wurden 14 Spielplätze genannt, von denen der Spielplatz am Sandweg am beliebtesten ist. Die Spielplätze Münsterstiege, Sandweg und Ringstraße wurden am häufigsten genannt.

Generell beliebt sind Spielgeräte wie Seilbahn, Schaukel, verschiedene Klettergerüste und angrenzende Büsche, Bäume und Wiesen. Letztere werden zum Verstecken und als Rückzugsmöglichkeiten genutzt. Es ist aber auch zu sagen, dass beispielsweise die Spielplätze Münsterstiege und Ringstraße (sowie auch andere kleinere Spielplätze) erhebliche Mängel aufweisen. Defekte Spielgeräte und Sitzgelegenheiten, sowie abgebaute Geräte, die nicht ersetzt wurden, werden negativ bewertet. Ebenso sind Müll, Hundekot, Flaschen und Scherben ein Problem für die Kinder. Zum Teil fühlen sich die Jüngeren von älteren Jugendlichen bedroht, die sich auch auf einigen Spielplätzen treffen, und lassen sich verdrängen.

Die Wünsche der Kinder sind zahlreich. Sie hätten gerne, dass abgebaute Spielgeräte ersetzt werden und neue dazukommen. Sitzgelegenheiten, weicher Untergrund, Klettergeräte, Fahrradständer, Sportgeräte (wie Basketballkörbe und Fußballnetze) sind ebenfalls erwünscht.

Schulhöfe

Die Schulen (Marienschule, Erich Kästner-Schule, Kardinal-von-Galen-Schule, Gymnasium Borghorst) werden auch nach der Schule als Treffpunkt zum Spielen und Abhängen oder Fußballspielen genutzt, ebenso die Spielgeräte. Allerdings wird dort von älteren Jugendlichen auch geraucht und getrunken.

Besonders beliebt ist der Schulhof der Marienschule aufgrund seiner zentralen Lage. Einige Kinder kaufen sich häufig Eis an der gegenüberliegenden Eisdiele und setzen sich dann auf den Schulhof. Jedoch gibt es auf dem Schulhof der Marienschule häufig Probleme mit Jugendlichen.

An der Erich Kästner-Schule und an der Kardinal-von-Galen-Schule werden Jugendliche von Anwohnern vertrieben, z.T. kommt sogar die Polizei. Die Fußballtore sind kaputt und sollten laut der Kinder erneuert werden, außerdem ist nur wenig Platz für die vielen Fußballspieler.

Der Schulhof des Gymnasiums ist besonders langweilig, da man hier nichts machen kann, außer im Som-

Abb. 14: Schulhof Marienschule



mer am Brunnen zu spielen. Zudem ist Fußballspielen verboten und beim Basketballspielen werden die Kinder vertrieben.

Die Wünsche der Kinder für die Schulhöfe sind: mehr Farben, Klettergerüste, Spielhäuschen, Spielgeräte, einen Kletterbaum, ein Trampolin und eine Eismaschine.

Sportflächen

Die Bolzplätze in Borghorst werden zum Teil sehr gerne genutzt, jedoch ist Schotterbelag sehr unbeliebt (da Verletzungen eher entstehen als auf Rasenplätzen). Des Weiteren ist der Bolzplatz Oranienring vermüllt, da es keine Mülleimer gibt. Außerdem ist der Rasen kaputt und der Boden daher sehr hart. Generell werden neue Tore und Linien für die Bolzplätze gewünscht.

Die Skateranlage wird gerne genutzt und gut angenommen. Die Wünsche für die Skateranlage reichen von neuen Fahrradständern, Sitzgelegenheiten, Toren und Basketballkörben hin zu Steckdosen für eine Musikanlage und mehr Skateelementen. Den Sportplatz würden sie gerne einzäunen.

Abb. 15: Skateranlage Borghorst



Brachflächen und Leerstände

Neben den formalen Spielorten wie Spielplätze, Schulhöfe und Sportplätze gibt es weiter informelle Spiel-, Erlebnis- und Aufenthaltsorte von Kindern. So wird z.B. die Brachfläche an der Brandenburger Straße genutzt. Dort finden die Kinder Kletterbäume, Ecken und Kuhlen zum Toben. Aber das Baumhaus wurde zerstört.

Auch brach gefallene Gebäude und Gelände sind spannende Orte für Kinder und Jugendliche wie z.B. das Wattendorff-Gelände. Das ehemalige Wattendorff-Gelände zeigt enormen Handlungsbedarf auf. Die Fläche ist schlecht gesichert. Die Kinder wünschen sich dort eine Graffiti-Wand, eine Kletterwand, einen Hochseilgarten, eine Go-Kart-Bahn, ein Tanzstudio und einen Schießstand.

Einige Mädchen spielen bei Nünningsmühle. Hier gibt es eine Ruine, die als Spielmöglichkeit genutzt und als Villa von den Mädchen bezeichnet wird. Dort entspannen sie sich und können sich zurückziehen.

Abb. 16: Brachfläche Brandenburger Str.



Wasser, Wälder und Wiesen

Siedlungsumgebende Landschaftsräume haben für einige Kinder wichtige Funktionen. Vor allem Grundschüler nutzen Wald- und Wiesenbereiche zum Zurückziehen, Klettern und Verstecken. So wird z.B. auf der Grünfläche Papeneschstraße geklettert.

Die Kinder spielen gerne an der Aa und gehen dort schwimmen. Die Insel bei Nünningsmühle wird mit den Kletterbäumen genutzt. Dort liegen z. T. Scherben herum.

Abb. 17: Nünningsmühle



Das alte Schwimmbad ist ein Gewässer bei einem Feldweg. Dort treffen sich die Kinder und laufen über den Steg.

Ein Wiesenstück am Straßenende Märkische Heide ist ein informeller Treffpunkt. Dort gibt es eine Hütte und eine selbstgebaute Feuerstelle, sowie einen Graben. In der Nähe gibt es eine Wiese, die zum Fußballspielen genutzt wird.

Der Hügel bei der Haltestelle Grottenkamp wird bespielt. Dort ärgern Jugendliche jüngere Kinder.

Beim Friedhof Königsallee / Landwehr Weg ist ein geheimer Spielort der Jungen, das Baumhaus muss unbedingt erhalten bleiben. Gestört fühlen sie sich nur durch Hunde, die durch das offene Friedhofstor laufen.

Bahnhof

Der Bahnhof Borghorst ist ein weiterer Treffpunkt. Vor allem Kinder fühlen sich durch Müll, Flaschen, Graffitis und Punker gestört. Auch hier haben die Kinder und Jugendlichen zahlreiche Wünsche. Sie hätten gerne mehr Sitzgelegenheiten, Fahrradständer, einen überdachten Bereich zum Aufhalten, einen Park mit Teich und mehr Spielmöglichkeiten, die zum Bahnhofsthema passen.

Straßen, Haltestellen

Verschiedene Straßenbereiche werden von Kindern und Jugendlichen bespielt. Hier treffen sie sich mit Freunden und Nachbarskindern zum Fußball spielen, Waveboardfahren oder zum Skaten bzw. Fahrrad fahren.

Der Holunderweg wird als Bolzplatz genutzt und deshalb hätten die Kinder diesen gerne als verkehrsberuhigte Zone ausgewiesen. Die Straßen Im Wiesengrund und Königskämpfe werden zum Waveboarden und Skaten genutzt. Die Neubausiedlung Heuerland ist gut zum Spazieren, jedoch gibt es Müll auf Spiel- und Bolzplatz. Die Appelchaussee ist ein beliebter Aufenthaltsort.

An der Klosterstraße beim Prinzenstein trifft sich die Jugend, wobei sie dabei gerne einen Sichtschutz hätte, um ungestörter zu sein.

Innenstadt und BWS-Center

Die Innenstadt und das Einkaufszentrum am BWS-Center werden von Kindern und Jugendlichen als Aufenthaltsort genutzt. Insgesamt halten sie sich gerne in der Innenstadt auf und wären über noch mehr Spielmöglichkeiten erfreut.

Am Marktplatz werden die Spielgeräte gut angenommen und es wird Fußball gespielt. Gerne hätten die Kinder mehr Geräte. Am Brunnen treffen sich die Erwachsenen, um sich zu unterhalten. Dabei langweilen sich die Kinder, darum hätten sie dort gerne Spielgeräte, einen Teich oder einen kleineren Brunnen zum Spielen.

Das BWS-Center wird als Treffpunkt genutzt, dabei stören die Autos auf dem Parkplatz. Außerdem hätten die Kinder gerne noch mehr Spielgeräte. Vor allem bei dem Geschäft ABC-Schuhe wünschen sie sich diese.

Der Aladin-Döner, Onkel Ali und die Eisdiele sind Treffpunkte zum Essen und Unterhalten.

Abb. 18: Innenstadt Borghorst



Geschlechtsspezifische und altersdifferenzierte Unterschiede:

Kinder und Jugendliche stellen unterschiedliche Ansprüche an den Raum. Während Kinder sich gerne auf Spiel- und Sportplätzen zum Spielen und Bewegen treffen, suchen Jugendliche häufig Orte als Treffpunkt mit Freunden. Da es kaum eigene Orte für Jugendliche gibt, treffen sie sich ebenfalls auf Schulhöfen, wodurch es zu Problemen zwischen Kindern und Jugendlichen kommt, wie z.B. auf dem Schulhöfen der Marienschule oder der Kardinal-von-Galen-Schule/Heinrich-Neuy-Schule. Auch Spielplätze werden dadurch zum Aufenthaltsort von Jugendlichen.

Mädchen und Jungen unterscheiden sich ebenfalls in ihrem Freizeitverhalten. Die Jungen spielen gerne Fußball und wünschen sich deshalb eher Tore und bessere Fußballplätze. Die Mädchen spielen lieber auf Spielplätzen, in selbstgebauten oder gefundenen Hütten und picknicken in den angrenzenden Wiesen und Wäldchen.

Zusätzliche Wünsche:

Die Jugendlichen wünschen sich einen Trainingsraum mit einem Boxsack, ein Jugendcafé und die Möglichkeit, auf der Straße Fußball zu spielen, da es zu wenig Treffpunkte für sie gibt. Was laut Aussage der Kinder und Jugendlichen dringend in Borghorst benötigt wird, ist ein Kino sowie eine Kletterhalle oder ein Kletterpark. In der Stadt sollten keine Autos fahren.

Streifzüge Burgsteinfurt

In Burgsteinfurt wurden ebenfalls 13 Streifzüge durchgeführt, die folgende Ergebnisse aufzeigen:

Spielplätze

Der Spielplatz Timmerkamp ist von den insgesamt 11 genannten Spielplätzen in Burgsteinfurt am häufigsten erwähnt worden und wird von den Befragten gerne besucht. Dort ist es sehr sauber und es gibt viele schöne Spielgeräte. Außerdem ist auch der Randbereich des Spielplatzes mit den Büschen, Bäumen und der Aa attraktiv. Dennoch gibt es die Gefahr, dass Kinder den alten Bahndamm hinab rutschen können und es ist Stacheldraht im Gebüsch. Sie wünschen sich, dass die Kletterwand erneuert wird und es eine Abgrenzung gibt, sodass keine Bälle auf die Straße rollen.

Allgemein wünschen sich die Kinder mehr Spielgeräte und eine saubere Umgebung, sowie Sitzgelegenheiten und Obstbäume.

Schulhöfe, OGS und Fachhochschule

Die Kinder spielen und treffen sich gerne nach der Schule auf den Schulhöfen der verschiedenen Schulen (Arnoldinum, Willibrordschule, Graf-Ludwig-Schule, Bismarckschule, Realschule). Sie spielen Verstecken, Ballspiele oder mit den angebotenen Geräten.

Das Arnoldinum hat laut Aussage der Jugendlichen einen besonders unattraktiven Schulhof. Die anderen Schulen sind ein bisschen besser, aber auch hier wünschen sich die Kinder mehr Abwechslung und neue Spielgeräte, sowie Fußballtore. Die Graf-Ludwig-Schule hingegen ist sehr schön für die Kinder zum Spielen durch die Kletterspinne und die Gesamtgestaltung.

Abb. 19: Willibrordschule



Die Fachhochschule ist ein Treffpunkt zum „Vorglühen“. Der Innenhof wird mit BMX-Rädern befahren.

Brücken und ehemalige Bahntrasse

An der Alten Bahntrasse sind die Kinder geteilter Meinung, ob sie es gut oder schlecht finden, dass hier ein Fahrradweg entsteht.

An der Bahnlinie nach Rheine ist ein Geheimversteck, eine Hütte und Kletterbäume an der Brücke.

An der Aabrücke ist die Landschaft schön und es ist ein Ort zum Entspannen, jedoch ist dort nicht viel los. Es fehlen Spazierwege und die Jüngeren haben dort abends Angst vor Jugendlichen.

Die Brücke Friedenau wurde wegen Baufälligkeit abgerissen. Als Ersatz gibt es eine Unterführung, die die Kinder jedoch nicht mögen, weil es dort riecht und sie dort Angst vor Jugendlichen haben. Im nahen Wäldchen am Schützenplatz wurde eine Hütte entfernt, was sie sehr bedauerlich finden.

Bei der Brücke über die B54 Richtung Münster nahe dem Spielplatz Timmerkamp treffen sich die Jugendlichen, um zu trinken.

Sportflächen

Die Bagno-Skatebahn finden die Kinder zu klein und zu eintönig. Sie wünschen sich mehr Abwechslung und ein Dach als Regenschutz.

Das Stadion und den SVB-Treff mögen alle. Dort können sie Fußball spielen, oder Bundesligaspiele verfolgen. Lediglich die Kabinen finden sie zu klein.

Der Sportplatz an den Technischen Schulen des Kreises Steinfurt ist beliebt, da er eingezäunt ist und man dort prima Fußball spielen kann. Auf dem Bolzplatz sind sie hingegen selten, weil dieser sehr alt ist und in einem sehr schlechten Zustand.

Abb. 20: Skaterbahn Burgsteinfurt



Gewässer, Wälder und Wiesen

Für die Kinder und Jugendlichen spielen Gewässer eine große Rolle. So spielen und treffen sich Kinder und Jugendliche am Tiggelsee, am Bagnosee oder an der Aa.

Am Tiggelsee treffen sich die Jugendlichen, um zu trinken. Die Jüngeren finden es dort langweilig und es gibt nichts, womit man spielen kann. Der Bagnosee trifft schon eher den Geschmack der Kinder, dort kann man spielen, Boot fahren oder rudern.

Im Schlossgraben ist schmutziges Wasser, und Brot vergammelt sogar an einer Stelle. Die Kinder wünschen sich dort mehr Fische.

Die Bagno-Aa-Brücke (Blocktor) liegt in einem schönen Naturbereich, dort kann man angeln und Fische beobachten. An der Aa gehen sie zudem Picknicken oder gehen mit den Füßen ins Wasser. An der Steinfurter Aa im Schlossbereich hingegen finden sie es nicht so gut, dort fehlt den Kindern die Möglichkeit ins Wasser zu gehen. Außerdem gibt es viele Hunde und der Fußballplatz ist nicht gut zugänglich. An der Niedermühle kann man sogar Schrott und Müll in der Aa erkennen.

Am Haggarten ist ein kleiner Sumpf und im Sommer ein Maisfeld zum Spielen. Doch leider beschweren sich manchmal die Anwohner und es liegen Bierflaschen von Älteren herum.

Am Seller See kann man das Segeln erlernen und üben.

Der Kreislehrgarten hat einen schönen Sitzkreis, welchen Jugendliche gerne zum Trinken nutzen. Die Kinder wünschen sich mehr Sitzgelegenheiten und weitere Spielgeräte beim Indianertipi. Im Französischen Garten fehlen ebenfalls Spielgeräte. Sie wünschen sich eine Seilbahn, die über den See fährt und einen Golfplatz für Kinder.

Beim Wäldchen am Spielplatz Heinestraße und im Räuberwald ist zu viel Müll und Kompost zu finden.

Der Lärmschutzwall der Straße Steintorfeldmark wird gerne bespielt und Bälle werden hinauf geschossen. Dort fahren die Autos sehr schnell und die B 54 finden sie zu laut.

Des Weiteren werden an verschiedenen Stellen Wäldchen und Gebüsche als Versteck- und Rückzugsmöglichkeiten aufgeführt. Dies tritt z.B. an der Willibrordschule oder am Wäldchen Rudolfstraße auf.

Abb. 21: Kreislehrgarten



Bahnhof und Talentschuppen

Der Talentschuppen am Bahnhof ist ein beliebter Treff für alle. Dort kann man verschiedene Freizeitangebote mitmachen oder einfach nur Kickern und Billard spielen. Am Bahnhof wünschen sich die Kinder mehr Sitzgelegenheiten.

Abb. 22: Bahnhof Burgsteinfurt



Straßen, Haltestellen, Fahrradwege

Die Straße Katthagen wirkt unsympathisch auf die Kinder, auf Grund der vielen Schlaglöcher, des Alters und der Häuser.

Bei dem Veltruper Kirchweg/Ecke Horstmarer Straße befindet sich eine schlecht einsichtige und somit gefährliche Ecke für die Kinder.

Außerdem möchten Kinder überall Fußball spielen dürfen. Am Eichenbüschchen gibt es Erwachsene, die Kinder als störend empfinden und Jugendliche, die Kinder verjagen. Diese Straßen hätten sie gerne verkehrsberuhigt. Beim Kalkwall gibt es zwar einen Automaten mit Hundehaufentüten, jedoch werden diese geklaut und das Problem bleibt die Verschmutzung. Bei der Kreuzstiege ist der Bürgersteig sehr schmal bis zur Ampel.

Beim Wendepunkt im Gigasweg wohnen viele Kinder. Daher spielen sie dort, und auch in einer Gartenhütte eines der Kinder, gerne.

An der Seminarstraße wünschen sich die Kinder eine neues Wartehäuschen. Auf der Ochtruper Straße wünschen sich die Kinder einen Zebrastreifen auf der Höhe des Bentheimer Wegs. Auf der Goldstraße ist der Bürgersteig an der einen Seite zu schmal.

Auf der Tecklenburger Straße geschehen viele Unfälle, deshalb wünschen sich die Kinder hier einen Fahrradweg. Der Fahrradstreifen am Finanzamt ist zu schmal, deswegen fahren alle über den Wilhelmsplatz. Auf der Ochtruper Straße gibt es keinen Fahrradweg, deswegen fahren die Jungen meist auf dem Bürgersteig.

Innenstadt

Die Spielgeräte in der Innenstadt vor den Läden sind beliebt, sodass sich die Kinder noch mehr davon wünschen. Neben dem gut besuchten „Gamestore“ wünschen sie sich auch noch eine „LEGO“- und eine „H&M“-Filiale sowie ein Schwimmbad.

Gino macht das beste Eis der Stadt und ist ein Treffpunkt. Konkurrenz ist nur das Café Schwan, was ebenfalls beliebt ist für Eisschokolade und Kakao. Perino + Niveau wird häufig nach der Zeugnisvergabe besucht.

K+K Baumgarten, Orient Teppich und Ernsting´s Family sind Treffpunkte zum Shoppen. Bei der K+K Treppe und Tiefgarage wünschen sich die Kinder ein echtes Auto zum Spielen, was sie auch selbst bemalen können.

Der Happy Shop ist gut für Süßigkeiten, aber es stinkt nach Bier und die gefährliche Treppe sollte erneuert werden.

Zusätzliche Wünsche

Die Kinder wünschen sich mehr Klettermöglichkeiten auf den Spielplätzen und Spielgeräte in der Innenstadt. Sie hätten gerne mehr Aktionen in der Innenstadt, wie z.B. Verlosungen oder Spielaktionen. Außerdem würden sie sich über eine neue Eisdiele mit mehr Eissorten freuen. Vor allem die Mädchen wünschen sich mehr Einkaufsläden zum Shoppen, aber auch die Jungen hätten gerne mehr Läden für Spiele und PC-Spiele.

Generell sollten die Spiel- und Aufenthaltsbereiche besser gepflegt und bei Bedarf ausgebessert werden.

4.4 Zukunftswerkstatt

Am 23. Juni 2009 wurde eine Zukunftswerkstatt mit Kindern und Jugendlichen in der Familienbildungsstätte durchgeführt. An der ganztägigen Aktion von 9.00 bis 18.00 Uhr nahmen ca. 35 Schüler der Hauptschule am Bagno, der Nikomedesschule, der Erich Kästner-Schule, der Realschule Burgsteinfurt, der Realschule am Buchenberg und des Gymnasiums Borghorst teil.

Im Anschluss an die Durchführung der Mental Maps und der Streifzüge – welche den Bestand und die Treffpunkte von Kindern und Jugendlichen darstellen – geht es bei der Zukunftswerkstatt um die Entwicklung von Zukunftsideen für die Gesamtstadt. Die beteiligten Kinder und Jugendlichen hatten die Aufgabe, ihre Wünsche für die Stadtteile Borghorst und Burgsteinfurt zu äußern und gemeinsam als Projektideen weiterzuentwickeln.

4.4.1 Ablauf der Zukunftswerkstatt

Der Ablauf der Zukunftswerkstatt war wie folgt:

- Begrüßung, Einführung, Vorstellungsrunde
- Meinungsbarometer
- Erstellung von Stadtteilportraits in Kleingruppen mit anschließender Präsentation im Plenum
- Ideensammlung
- Erstellung von Projektideen in Kleingruppen mit anschließender Präsentation im Plenum
- Erstellung der Zukunftspyramide
- Abschlusspräsentation im Ausschuss

Die Ergebnisse der einzelnen Bausteine der Zukunftswerkstatt werden im Folgenden kurz dargestellt.

Meinungsbarometer

Das Meinungsbarometer wurde zu Beginn der Zukunftswerkstatt durchgeführt. Die Schüler hatten die Möglichkeit, zu der Frage „Ich finde den Stadtteil Borghorst/Burgsteinfurt uncool... cool“ auf einer Skala von -5 bis $+5$ einen Klebepunkt zu setzen. Dabei wurde ein erstes Meinungsbild zum Stadtteil ermittelt.

Als Ergebnis ist festzuhalten, dass die Kinder und Jugendlichen den Stadtteil Borghorst positiver beurteilen als Burgsteinfurt. So lagen die geklebten Punkte in Borghorst zwischen den Zahlen -1 und $+5$, während in Burgsteinfurt die gesamte Skala vertreten war.

Abb. 23: Meinungsbarometer



Erstellung und Präsentation der Stadtteilportraits

Die Erstellung von Stadtteilportraits ist eine sinnvolle Methode, um Aufenthaltsorte und Wege von Kindern und Jugendlichen zu erfahren. Die Teilnehmer teilten sich in Kleingruppen auf und arbeiteten am Plan. Jeder einzelne bekam eine Farbe für seine Wege und verschiedene Klebepunkte, die sich auf die Schule, Treffpunkte, Angstorte und Konfliktstellen bezogen. Entlang eines Tagesablaufes konnte jedes Kind bzw. jeder Jugendliche seine einzelnen Aufenthaltsorte festlegen und durch Klebepunkte markieren. Durch die Nummerierung der Klebepunkte können zusätzlich schriftliche Erläuterungen näherer Auskünfte zu den einzelnen Orten geben. Des Weiteren äußerten die Kinder und Jugendlichen Veränderungswünsche und markierten sie auf dem Plan.

Abb. 24: Stadtteilportraits



Die Kinder und Jugendlichen arbeiteten in insgesamt sieben Kleingruppen an den Plänen. Die einzelnen Gruppen präsentierten im Anschluss ihre Ideen der Gesamtgruppe.

Zusammenfassung der Gruppenergebnisse

Die Ergebnisse der Stadtteilportraits sind wie folgt zusammengefasst und in den Plänen 19-24 im Anhang 5 dargestellt.

Schule:

Realschule Borghorst, Erich Kästner-Schule, Hauptschule am Bagno, Gymnasium Borghorst, Realschule am Buchenberg, Nikomedes-Hauptschule

Treffp. draußen:

Klosterstraße; Alleestraße; Buchenberg; Neuer Markt; Spielplatz Vereinsstraße; Bahnhof; Soccerworld; Ziegeleistraße/Staudamm am Buchenberg, Spielplatz Stehrstraße, Willibrordsschule, Innenstadt, Bagno, Stadion, Freibad, Fußballplatz, BWS-Center, Einkaufszentrum am Baumgarten, Spielplatz Timmerkamp, Bagnosee, Spielplatz, Kieferngrundsee, Schule, Penny, Kiste, Vogelsang, Bahnhof, Wettringerstraße, Schwimmbad, Tiggelsee, Ochtruper Straße, Sportplatz, Marienschule, Stadion Burgsteinfurt; Technische Schulen; Rheine; Münster, Borghorst Bahnhof; Sportplatz (Amselweg); Freibad; OT-Heim; Sportplatz (Langhansstr.)

Treffp. drinnen:

Alleestraße; Mittelstraße; Hallenbad; Pohlstraße; Dumterstraße; Am Buchenberg, Sporthalle Hauptschule, Sporthalle am Baumgarten, Kino, Gymnasium, Ev. Jugendhaus, Kino, Talentschuppen, Memphis, Talentschuppen, Kiste, Vogelsang, Wettringerstraße, Meerstraße, KVG-Turnhalle; Villa Fleiter; Buchenberg-Turnhalle; BWS-Center

Stress/Konflikte:

Buchenberg: nachts Jugendliche, Betrunkene; Bahnhof: Kaputte Fahrräder; Lange Wartezeit vor der Bahn-Schranke; Komische Ampelphasen; Marienschule: Schlägereien, Tiggelsee, Y-Haus, Hochhaussiedlung, Gymnasium, Hauptschule, Schule, Golfplatz, Bagnosee, Sportplatz, Hahnenstraße, Schule, Bagno, Bagnosee, Gamestore, Nünningsmühle; Memphis, Unterführung; Stadtmitte; Strassburger Str. (dunkel); Spielplatz Hansestr.; kleine Unterführung (dunkel); allgemein gibt es zu viel Müll und zu viele Hundehaufen

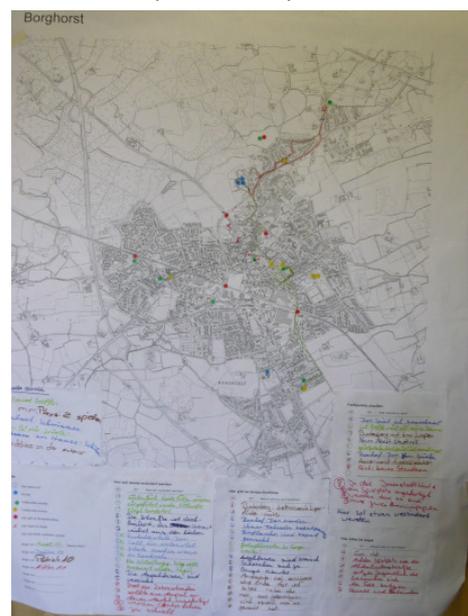
Angst:

Spielplatz Alte Lindenstraße; Am See, Vogelsang/Bahnhof, Mühlenstraße, Memphis; Bahnhof, Unterführungen; Bagno

Veränderungen:

Kirchplatz: Hundetüten einführen; Hollicher Straße: neuer Straßenbelag; Dumter Straße: Buswartehäuschen; Altenberger Straße: Buswartehäuschen; Wilmsberger Weg: erneuern; Burgsteinfurter Straße/ Am Rathaus: Ampelphasen; Kolpingstraße / neuer Markt: Ampel statt Zebrastreifen; Innenstadt: Spielplatz, Wettringer Straße, Petermann, Molkereistraße, Dieselstraße, Spielplatz, Bahnhof, Sporthalle, Schule, Schwimmbad, Stadion, Blücher Straße, an der B54, Bahnhofstraße, Tiggelsee, Ochtruper Straße, Spielplatz, Bahnhof, Sporthalle, Schule, Buchenberg; Dumter Spielplatz; Anne-Frank-Ring; Auf dem Windhorst; Wilmsberger Weg; Westfälischer Hof; Gantenstraße, Innenstadt; Park an der FBS; Bagno; außerhalb, Stadtmitte (H&M, Brunnenverschönerung; Kiosk); McDonalds am BWS-Center; Sportplatz (Beach-Volleyball, Tennis, Badminton); Jugendcafe am BWS-Center, Internet, Tanzraum; Veranstaltungsraum am Reitplatz

Abb. 25: Beispiel Stadtteilportrait



Ideensammlung

Die Präsentation der Stadtteilportraits bildete bereits den Einstieg in den Baustein Ideensammlung. Während der Präsentation wurden die Veränderungswünsche der Teilnehmenden notiert und an eine Stellwand gehängt. Die so entstandene Liste an Verbesserungsvorschlägen wurde nach einzelnen Themen sortiert und in der Gruppe durch Brainstorming ergänzt.

Relevante Themenbereiche waren hier z.B. Straßenführung, Jugendliche, Freiflächen, Sport etc.

Insgesamt entstand eine Fülle an Ideen, sodass die Grundlage für die Bestückung der Zukunftspyramide mehr als ausreichend war.

Abb. 26: Ideensammlung



Die folgenden Nennungen wurden zur Ideensammlung zusammengetragen:

Spielplätze

- neue Spielgeräte
- neue Tore für Ochtruper Str.
- mehr Spielgeräte für Dumter Str.

Sportplätze/Bolzplätze

- neuer Rasen auf Bolzplatz Kreislehrgarten
- Stadion – Tribüne
- Sporthalle (Baumgarten-Center) soll geöffnet werden
- Rasenfeld/Wettringer Str. – große Sporthalle
- Dieselstr. – Eishalle
- Beachvolleyballfeld beim Sportplatz
- Fußballspielkäfig (1-zu-1)
- Hürden am Sportplatz Gymnasium erneuern
- Badminton Netze

Wasser

- Schachfiguren am Bagnosee
- Tiggelsee: Strom aus Wasser erzeugen
- Tiggelsee verschönern, sauberer machen → zum Schwimmen geeignet machen
- Sitzplätze am Kieferngrundsee
- Forellenteich in Burgsteinfurt zum Angeln anlegen
- Ententeich + Park sauberer machen ohne Hundekot
- Aa sauber machen (Mülleimer überfüllt + viele Glasscherben)
- Göckenteich: Wasser sauberer
- Schwimmbad – Wasser zu kalt
- Hallenbad wird gewünscht

Schulen

- Schulhof Willibrordschule: Rasen
- Erich Kästner-Schule: höherer Zaun, Blumenbeet einzäunen
- Gymnasium BO: mehr Sitzgelegenheiten, Aufenthaltsraum
- Realschule BU: Fahrradständer Dach erneuern, mehr Tore
- Schule am Bagno: Fußballplätze immer offen, Rasen mähen, größerer Platz, neue Basketballkörbe
- Nikomedeschule: Bolzplatz

Innenstadt

- Brunnen am BWS-Center verschönern
- Kiosk
- Mehr Spielgeräte (Wippe, Klettergerüste)

Jugendliche

- Jugendcafé
- Disco für 14 – 21-jährige
- Veranstaltungsraum
- McDonald's
- H&M
- Tanzraum
- Kino
- Einkaufszentrum erweitern
- Intersport

Straßen und Verkehr

- Volksbank (BO) Parkverbot
- Unterführung Dumter Str. wird nicht gemocht
- Neue Brücke am Bahnhof
- Parkplatz BWS-Center: andere Verkehrsführung
- Sparkasse (BU) bessere Verkehrsführung
- Reithalle (BO) andere Ampelschaltung
- Leerer Str. – Autos langsamer
- Gartenstr. /Hellweg/Max-Planck-Str.: Zebrastreifen
- Hollicher Str.: bessere Straßenlaternen
- Haltehäuschen am Wehrkamp
- Münsterstiege: Wegeleitsystem
- Gartenstr. Spiegel für Fahrräder und Autos
- Wilmsberger Weg /Ecke Neulandstr.: Autos langsamer
- Straßen ausbessern z.B. Hollicher Weg
- Neuer Markt/ Sparkasse Ampel statt Zebrastreifen

Müll

- Müll an Buchenberg entfernen
- Westf. Garbrock mehr Mülleimer
- Lösung für Spuckproblem
- Umfeld Penny Markt säubern
- Kamera bei Bahnhof, Fahrradständer besser sichern

Sonstiges

- Kiste: Spielplatz errichten
- Park an der FBS
- Park außerhalb soll entstehen
- Kameras bei Einkaufsläden
- Beide Bahnhöfe besser gestalten
- Bahnhof weniger Betrunkene
- Memphis/Tiggelsee keine Betrunkene oder Schlägereien
- Polizei soll schneller reagieren
- Änderung des Schulnamens: Schule am Bagno in „Schule am Wald“
- Mehr Licht am Bagno

Erstellung von Projektideen

Im Anschluss an die Ideensammlung wurden die zuvor heraus gestellten Ideen noch einmal als Projekte konkretisiert. Diese Projekte waren bezogen auf die Stadtmitte Borghorst, den Tiggelsee und Umgebung, die Schulhöfe (Gymnasium Borghorst, Nikomedesschule Borghorst, Realschule Burgsteinfurt), ein Jugendcafé und einen Park mit Sportflächen. Schon bei der Ideensammlung wurde deutlich, dass die Kinder und Jugendlichen vor allem viele Wünsche und Verbesserungsvorschläge in diesen Themenbereichen hatten. In Kleingruppenarbeit wurden diese daher noch einmal detaillierter betrachtet.

Die Kleingruppen arbeiteten an großen Metapapieren und mit Moderationskarten, auf denen sie ihre Ideen zeichnen oder aufschreiben konnten. Die Kleingruppen präsentierten auch dieses Mal ihre Ergebnisse der Gesamtgruppe.

Abb. 27: Entwicklung der Projektideen



Gruppe 1

Wünsche Stadtmitte Borghorst:

- Spielplatz auf dem Schilde:
Trampoline, Klettergerüst, Rutsche
- Wasserspielplatz
- Gummi unter die Spielgeräte
- Museum
- Geschwindigkeitsbegrenzung
- Mehr Mülleimer
- Ampel statt Zebrastreifen
- Kino
- Kleinen Grillplatz
- Neue Hundetüten
- Springplatten

Gruppe 2

Wünsche Park mit Sportflächen:

- mittelgroßer Park in BO
- zentral erreichbar
- natürliche, gepflegte Erscheinung
- Park auch für Nachbarschaft
- Kletterbäume, Baumhäuser
- Trampoline, nat. Spielbereich
- Große Wiese (sitzen, liegen, chillen), Schattenplätze
- Wasserelemente (Regenwald)
- Parkwächter
- Beachvolleyballfeld mit ausleihbaren Netzen
- Mülleimer mit Aschenbecher

Gruppe 3

Wünsche Tiggelsee und Umgebung:

- Wippe
- Sandkasten
- Kiosk
- Schaukel
- Tischtennis
- Rutsche
- Mülltonnen
- Kanu fahren auf dem See
- Kletterfelsen
- Sitzmöglichkeiten
- Klettergerüst

Gruppe 4

Wünsche Gymnasium Borghorst:

- Erneuerungen:
- Toiletten
- Klassen- und Fachräume
- Überdachungen
- Fahrradständer
- Grünfläche und Garten für Unterricht
- Brunnen sauberer

Gruppe 5

Wünsche Nikomedesschule:

- neue Türen
- Unterstellplatz

- Fußballplatz
- Bessere Sitzmöglichkeiten
- Neue Tischtennisplatten
- Neue Fahrradständer
- Basketballplatz
- Neuer Rasen/ Grünflächen
- Neue Basketballkörbe

Gruppe 6

Wünsche Realschule Burgsteinfurt:

- Lautsprecheranlage
- Spinde
- Aufenthaltsraum
- Cafeteria
- Bessere Toiletten
- Schülerbücherei
- Bessere Ausstattung
- Klassenraumrenovierung

Gruppe 7

Wünsche Jugendcafé:

- große Tanzfläche
- Security
- Internetecke als getrennter Bereich
- Garderobe
- Mischpult/ Musikanlage/ Boxen
- Bar/ Chillecke
- Offen für alle von 14 bis 21 Jahren

Abb. 28: Beispiele für die Projektideen



Erstellung der Zukunftspyramide

Zur besseren Visualisierung und Verstärkung der Verbesserungsvorschläge wurde schließlich eine Zukunftspyramide gebaut. Ziel der Zukunftspyramide ist es, vorhandene Argumente und Ergebnisse gut sichtbar, kreativ und öffentlichkeitswirksam darzustellen. Sie dient außerdem dem Eindenken der Teilnehmer in das von ihnen gestaltete Thema und schafft eine Brücke von der abstrakten Phase der Ideenentwicklung zur daraus abgeleiteten Entwicklung konkreter Projekte.

Für jedes Argument oder Ergebnis, welches sich durch das Brainstorming ergeben hat, gestaltete ein Teilnehmer oder eine Kleingruppe ein Plakat im Format DIN A3, welches im Anschluss an die Fertigstellung auf einem Pappkarton befestigt wurde.

Bei der Gestaltung der Plakate waren den Kindern und Jugendlichen keine Vorgaben gesetzt. Sie konnten durch verschiedene Materialien ihren Karton kreativ bearbeiten. Durch die Aufstaplung der insgesamt ca. 40 Pappkartons

Abb. 29: Erstellung der Zukunftspyramide



entstand ein eindrucksvolles Denkmal, das auch über den Tag der Veranstaltung hinaus Teilnehmer und Erwachsene an die Wünsche von Kindern und Jugendlichen erinnert.

Abschlusspräsentation im Rathaus

Zur Abschlusspräsentation, welche um 17.30 Uhr im Ratssaal des Rathauses stattfand, waren die Mitglieder der AG Verwaltung und der AG Bürger der Spilleitplanung, des Planungsausschusses, des Ausschusses für Soziales, Jugend, Familie und Gesundheit (ASJFG) sowie Eltern, die Presse und alle weiteren Interessierten eingeladen.

Die Ergebnisse der Zukunftswerkstatt sowie die Zukunftspyramide wurden von den Kindern und Jugendlichen im Rathaus vorgestellt. Es gab drei Hauptmoderatoren, die den gesamten Ablauf des Tages noch einmal darstellten. Darüber hinaus präsentierten die einzelnen Kleingruppen ihre Stadtteilportraits und ihre ausgearbeiteten Projektideen.

Abb. 30: Abschlusspräsentation



4.4.2 Ergebnisse der Zukunftswerkstatt

Die Zukunftswerkstatt stellt einen gelungenen Einstieg in die Konzeptentwicklung der Spilleitplanung dar. Die 35 Kinder und Jugendlichen haben über acht Stunden konzentriert zu den Fragen „Welche Angebote gibt es für Kinder und Jugendliche? Wo gibt es Probleme? Und was sollte sich ändern?“ gearbeitet und diskutiert. Die Ergebnisse sind an dieser Stelle getrennt nach den Stadtteilen Borghorst und Burgsteinfurt erläutert.

Borghorst

Die Kinder und Jugendlichen aus Borghorst treffen sich teilweise zu Hause, bei Freunden oder Familienmitgliedern, aber auch an öffentlichen Einrichtungen wie z. B. in Turnhallen, im Hallenbad oder im BWS-Center. Besonders beliebt als Treffpunkte draußen sind Spielplätze und Sportstätten (Soccerworld, Sportplatz Langhansstr., das Stadion Borghorst sowie das Freibad). Der Bahnhof, das OT-Heim und die verschiedenen Schulen sind ebenfalls Treffpunkte. Vor allem die Mädchen gehen gerne einkaufen und finden das Angebot in Steinfurt nicht ausreichend. Aus diesem Grund fahren sie auch in umliegende Städte, wie z. B. Münster.

Stress oder Konflikte gibt es am Buchenberg, am Bahnhof und an der Marienschule. Außerdem finden sie die Wartezeiten vor den Bahnschranken zu lange und einige Ampelphasen im Straßenverkehr sind für die Kinder und Jugendlichen nicht immer nachvollziehbar. Die Unterführungen und zu dunkle Straßen sind weitere Konfliktpunkte. Zusätzlich gibt es Konflikte in der Stadtmitte, an der Nünningsmühle und am Memphis. Ängste gibt es vor allem in den Unterführungen, am Bagno, am Bahnhof und im Memphis.

Bei den Projektideen wurde deutlich, dass die Kinder und Jugendlichen gerne mehr Spielgeräte in der Innenstadt hätten. Außerdem wünschen sie sich einen zentralen Park mit Sportmöglichkeiten und Grünflächen. Die Kinder und Jugendlichen entwickelten Projektideen bzgl. der erheblichen Mängel an den Schulen. Am Gymnasium Borghorst und an der Nikomedes-Hauptschule sollten, laut Meinung der Kinder, Sanitäranlagen, Klassenzimmer, aber auch die Schulhöfe mit ihren Überdachungen sowie Spiel- und Sportmöglichkeiten erneuert werden.

Die Kinder und Jugendlichen haben für ihren Stadtteil diverse Veränderungsvorschläge. Sie wünschen sich neue Bushaltesthäuschen (Dumter Straße, Altenberger Straße) und einen neuen Straßenbelag auf der Hollicher Straße. Sie wollen am Neuen Markt lieber Ampeln statt Zebrastreifen. In der Innenstadt wünschen sich die Kinder und Jugendlichen einen Spielplatz und die Verschönerung des gesamten Bereichs. Da es nur wenige Angebote für Jugendliche gibt, wünschen sich die Jugendlichen ein Jugendcafé am BWS-Center mit Internet und einen Tanz-Raum. Insgesamt gibt es zu viel Müll und zu viele Hundehaufen, sodass sie sich mehr Mülleimer und Hundetüten wünschen.

Burgsteinfurt

Häufig treffen sich die Kinder und Jugendlichen aus Burgsteinfurt draußen. Ihre Anlaufziele sind Sportstätten aller Art wie z.B. Bolzplätze, das Stadion oder das Freibad) sowie die Spielplätze. Die Spielplätze Stehrstraße und Timmerkamp sind besonders beliebt. Aber auch in der Innenstadt (vor Geschäften) sind Treffpunkte. Das Bagno, der Bagnosee und der Kieferngrundsee sind Naturräume, die auch von diesen Altersgruppen genutzt werden. In den Projektideen entwickelte sich die Idee, am Tiggelsee einen Abenteuerspielplatz mit vielen Spiel- und Klettermöglichkeiten zu errichten. Bei Freunden und Verwandten treffen sich die Kinder und Jugendlichen zum Spielen im Garten. In einer weiteren Projektidee machten die Kinder und Jugendlichen deutlich, dass die Realschule nicht gut ausgestattet ist. Es fehlen eine Lautsprecheranlage, eine Cafeteria, Aufenthaltsräume, eine Schülerbücherei, Spinde und ein attraktiverer gestalteter Außenbereich.

Die Treffpunkte drinnen reichen von Treffen bei Freunden und Verwandten bis hin zu öffentlichen Einrichtungen und Gebäuden. Es zeigt sich, dass die Sporthalle der Hauptschule und die Sporthalle am Baumgarten beliebte Treffpunkte sind. Der Talentschuppen, die Kiste und das Kino sind ebenfalls sehr beliebt. Manche Kinder und Jugendliche treffen sich auch in den Schulen.

Stress und Konflikte gibt es mit jungen und alten Mitmenschen vor allem an den verschiedenen Schulen. Im Naturraum am Tiggelsee und am Bagnosee, aber auch im Stadtgebiet wie z.B. am Y-Haus, in der Hochhaussiedlung, an der Hahnenstraße, am Bagno, auf dem Sportplatz und am Bahnhof fühlen sich die Kinder und Jugendlichen nicht immer wohl. Zum Teil hat sich aus diesen Konflikten Angst gebildet und so fürchten sich die Kinder und Jugendlichen am Vogelsang, am Bahnhof und auf der Mühlenstraße.

Aus diesen Gründen, aber auch weil die Kinder und Jugendlichen ihre Umgebung durchaus kritisch wahrnehmen, wünschen sie sich Veränderungen. Auf den folgenden Straßen sind die Kinder und Jugendlichen entweder mit den Spielplätzen unzufrieden, oder mit der Straßeninstandhaltung: Wettringer Straße, Molkereistraße, Dieselstraße, Ochtruper Straße, Blücher Straße, an der B54, Bahnhofstraße. Außerdem kritisieren sie einiges an den Bereichen beim Schwimmbad, am Stadion, am Tiggelsee und bei Petermann. Der Zustand von einigen Spielplätzen, Schulen, Sporthallen und dem Bahnhof werden beanstandet. Dabei sind den Teilnehmern Sauberkeit und kreative aber auch praktische Nutzungsangebote sehr wichtig.

Eine Projektidee, die außerdem bearbeitet wurde und auf viel Begeisterung stieß, war die Gestaltung eines Jugendcafés. Dabei ist den Jugendlichen wichtig, dass sie eine Tanzfläche und Musikanlage erhalten. Eine Internet- sowie Chillecke und eine Garderobe finden sie genauso wichtig. Den Eintritt wollen sie für alle Jugendlichen im Alter von 14 bis 22 Jahren gestatten, je nach Alter mit Beschränkungen in der Uhrzeit.

Insgesamt ist an diesen Ideen und Vorschlägen erkennbar, dass sich die Kinder und Jugendlichen nicht nur für die Bereiche interessieren, die für sie gedacht sind, sondern viel mehr für die gesamte Stadt. Einige ihrer Wünsche sind sicher auch die Wünsche anderer Altersgruppen.

5 Öffentlichkeitswirksame Aktionen

Um die Spielleitplanung stärker in das öffentliche Bewusstsein der Bürger zu bringen, wurden verschiedene öffentlichkeitswirksame Aktionen durchgeführt.

5.1 Logowettbewerb

Für die Entwicklung eines Logos zur Spielleitplanung wurde von Mitte November 2008 bis Ende Januar 2009 ein Logowettbewerb durchgeführt.

Die Kinder und Jugendlichen aus Steinfurt wurden aufgerufen, ein Logo zu entwerfen, das in Bezug zur Spielleitplanung steht und zukünftig bei allen Aktionen und Artikeln verwendet werden kann. Als Gewinne wurden Einkaufsgutscheine im Wert von 50€, 30€ und 20€ ausgelobt. Gruppenbeiträge waren ebenfalls willkommen und wurden mit Geldpreisen über 100€, 75€ und 50€ ausgeschrieben.

Beworben wurde der Logowettbewerb mit Flyern und Plakaten, die in den Schulen und Einrichtungen in Steinfurt verteilt wurden. Des Weiteren wurde in der AG Bürger Werbung für den Wettbewerb gemacht.

Insgesamt wurden 95 Entwürfe eingesandt, u.a. von der Bismarck-Schule und der Elisabethschule. 48 Wettbewerbsbeiträge kamen vom Pictorius Berufskolleg für Design aus Coesfeld. Diese wurden, ebenso wie einige Entwürfe von Erwachsenen, bei der Bewertung durch eine Jury nicht berücksichtigt, da sich der Wettbewerb ausdrücklich an Kinder und Jugendliche richtete.

Die Jury, welche am 12. Februar 2009 über die Logoentwürfe entschied, bestand aus Herrn Bürgermeister Hoge, Herrn Horstmann als Vertreter der AG Verwaltung, Frau Gremplinski als Schirmherrin und Frau Gedenk als Vertreterin der AG Bürger sowie Herrn Timmerhues von der Firma MARKE:TING.

Als Gewinnerlogo wurde das Logo eines elfjährigen Schülers der Elisabethschule ausgewählt. Der zweite und dritte Preis gingen ebenfalls an Schüler aus Steinfurt. Es wurde lediglich eine Gruppenarbeit abgegeben, sodass die drei Teilnehmer einen Anerkennungspreis in Form von Einkaufsgutscheinen über je 10€ von der Jury bekamen. Die Siegerehrung durch den Bürgermeister fand im Rahmen der AG Bürger am 26.02.2009, zu der die Gewinner eingeladen wurden, statt.

5.2 Zweiter Bagnomarkt

Am 25. und 26. April 2009 wurde in Steinfurt zum zweiten Mal der Bagnomarkt durchgeführt. Bei dieser Gewerbeschau präsentierte die Stadt Steinfurt sich neben verschiedenen Firmen und anderen Institutionen mit einem Stand. Dieser Stand wurde in diesem Jahr mit dem Schwerpunktthema Spielleitplanung gestaltet.

Abb. 31: Flyer zum Logowettbewerb



Abb. 32: Logo Spielleitplanung



An beiden Tagen waren jeweils zwei Vertreter der Stadtverwaltung und zwei Vertreter der Spielleitplanung an dem Stand präsent und standen für Fragen zur Verfügung.

Auf dem Stand wurden zum einen Informationen zur Spielleitplanung in Steinfurt gegeben. Neben einem Roll-Up und verschiedenen Stellwänden wurden Filme und Powerpointpräsentationen auf einer großen Leinwand präsentiert.

Für Kinder und Jugendliche gab es verschiedene Aktionen am Stand. So konnten sie sich Buttons bemalen, Flächen in Steinfurt ausmalen oder nach einer richtig beantworteten Frage zur Spielleitplanung am Glücksrad drehen, um einen Preis zu gewinnen.

Abb. 33: Zweiter Bagnomarkt



5.3 Weltspieltag

Der Weltspieltag wurde 2008 vom Deutschen Kinderhilfswerk initiiert und findet jährlich am 28. Mai statt. Im Jahr 2009 stand der Weltspieltag unter dem Motto „Ungewöhnliche Spielorte“. Dieses Motto hat das Kreisjugendamt Steinfurt mit der AG der kreisweit organisierten Jugendverbände aufgegriffen und einen Spielnachmittag auf dem Vorplatz des Kreishauses organisiert. Der Vorplatz des Kreishauses als ungewöhnlicher Spielort wurde durch verschiedene Vereine und Verbände mit mobilen Spielaktionen gestaltet. Auch von der Spielleitplanung aus wurde ein Stand durch die AG Verwaltung organisiert, an dem es Informationen zur Spielleitplanung sowie die Möglichkeit zur Herstellung von Buttons gab. Darüber hinaus gab es Kletterangebote, Schminkstationen und Ball- sowie weitere Spiele im Außenbereich.

Da zeitgleich eine Sitzung des Kreisjugendhilfeausschusses stattfand, konnten sich auch Politiker zur Form und zum Stand der Spielleitplanung in Steinfurt informieren.

Abb. 34: Plakat Weltspieltag



Abb. 35: Weltspieltag



5.4 Weltkindertag

Am Sonntag, 20. September 2009 fand auf dem Bagnoquadrat eine Familienveranstaltung zum Weltkindertag statt. Neben etwa 40 weiteren Vereinen und Anbietern war auch die Spielleitplanung mit einem Informationsstand vertreten. Gut 500 Kinder und Jugendlichen gestalteten sich einen Anstecker mit dem Logo der Spielleitplanung. An verschiedenen Stellwänden waren Fotos und Informationen zu den Beteiligungsprojekten präsentiert.

Abb. 36: Weltkindertag



5.5 Ausstellung in leer stehenden Ladenlokalen

In Borghorst und in Burgsteinfurt wurde in der Innenstadt jeweils ein leer stehendes Ladenlokal ausgesucht, in dem Informationen und Ergebnisse der Spielleitplanung präsentiert werden. Ziel ist dabei, die Informationen regelmäßig auszutauschen und eine gewisse Aktualität zu gewährleisten.

Zunächst wurden das Banner, Plakate und Materialien, die die Spielleitplanung erklären, in einem Schaufenster aufgehängt.

Des Weiteren wurde die Zukunftspyramide aus der Zukunftswerkstatt, die zunächst im Rathaus stand, jetzt ebenfalls in einem Ladenlokal ausgestellt.

Abb. 37: Ausstellung Spielleitplanung



5.6 Pressearbeit / Filme auf www.vois.tv

Die einzelnen Aktionen der Spielleitplanung wurden durch die örtliche Presse sowie über den örtlichen Internetsender „Vor Ort in Steinfurt“ (www.vois.tv) und Radio RST begleitet und öffentlich präsentiert.

So wurde bereits zu Beginn der Spielleitplanung die Auftaktveranstaltung über die Presse sowie über Plakate und Flyer beworben. Auch die einzelnen Beteiligungsbausteine wurden von der Presse begleitet. So wurde ein Streifzug durch die örtliche Presse begleitet und auch die Zukunftswerkstatt mit abschließender Präsentation in den Ausschüssen wurde in der Zeitung dargestellt.

Der lokale Internetsender Vois.tv begleitete ebenfalls den bisherigen Verlauf der Spielleitplanung. Das Spielplatzprojekt Timmerkamp wurde noch einmal beleuchtet, außerdem begleitete der Sender einige Arbeitsgruppensitzungen der AG Bürger.

Einige der Presseartikel sowie der Links zu den kleinen Filmen auf Vois.tv sind im Anhang 4 zu finden.

5.7 „logo!“-Fachtagung

Unter dem Motto "Ich kann. Ich darf. Ich will." fand am 12./13. November 2009 die "logo!"-Fachtagung im ZDF Sendezentrum in Mainz unter der Schirmherrschaft von Detlev Buck statt.

Mit der Veranstaltung leistete das ZDF den Anstoß für eine Auseinandersetzung mit dem Thema „Partizipation von Kindern und Jugendlichen“. Rund 390 Pädagogen, Stadtplaner und Wissenschaftler diskutierten zwei Tage eine sinnvolle Teilhabe von Kindern an gesellschaftlichen und politischen Prozessen.

Die Spielleitplanung Steinfurt wurde auf der „logo!“-Fachtagung als erfolgreiches Partizipationsverfahren durch Mitglieder der Arbeitsgruppe Verwaltung und beteiligte Kinder sowie der Leiterin des Kindertreffs Kiste präsentiert.

Gruppenbild während der „logo!“ Fachtagung



6 Bestandserhebung und -bewertung

6.1 Bestandserhebung und -bewertung

Die Bestandserhebung umfasst die Zusammenfassung der Ergebnisse aus den einzelnen Beteiligungsbausteinen mit Kindern und Jugendlichen, den Ergebnissen der beiden Arbeitsgruppen und den eigenen planerischen Erhebungen durch das Planungsbüro Stadt-Kinder.

Im Vordergrund steht die Frage, welche Flächen von Kindern und Jugendlichen genutzt werden und welche Bedeutung sie haben. Die Bewertung der Kinder- und Jugendfreundlichkeit erfolgt dabei nicht nur anhand der vorhandenen Spielplätze, sondern sie umfasst alle im Gebiet vorhandenen Siedlungs-, Frei- und Verkehrsflächen. Denn es sind gerade die nicht als Spielplätze gewidmeten Flächen, die als Spiel-, Erlebnis- und Aufenthaltsräume für Kinder und Jugendliche eine große Rolle spielen.

Die Zusammenfassung erfolgt anhand einer textlichen Beschreibung und Bewertung, welche im folgenden Absatz anhand verschiedener für Kinder und Jugendliche wichtiger Themen dargestellt werden.

Zur Unterstützung der textlichen Aussagen wurde für jeden Steinfurter Stadtteil jeweils ein Bestandsplan mit den Inhalten Siedlungs-, Frei- und Verkehrsflächen entwickelt, welcher im Anhang 5 (Plan 25+26) zu finden ist. Einige Aspekte werden dabei jedoch nur beispielhaft angedeutet, um den Plan nicht mit Informationen zu überfrachten.

Allgemeines

Die Stadt Steinfurt mit rund 35.000 Einwohnern besteht aus den beiden Stadtteilen Borghorst und Burgsteinfurt, wovon Borghorst mit ca. 5.000 Einwohnern mehr der größere Stadtteil ist. Im Rahmen der Beteiligung wurde deutlich, dass sich die Kinder und Jugendlichen vorwiegend in dem Stadtteil aufhalten, in dem sie wohnen. Das Bagno – zentral zwischen den beiden Stadtteilen gelegen – wird jedoch von Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen aus beiden Stadtteilen gleichsam als Naherholungsraum aufgesucht.

Spielplätze

Spielplätze sind die einzigen für Kinder reservierten Flächen und haben deshalb eine große Bedeutung. Die Stadt Steinfurt zeigt eine Vielzahl an unterschiedlich großen Spielplätzen, welche verteilt in den Stadtteilen liegen.

Abb. 38: Spielplätze



Die Qualität der einzelnen Spielplätze ist dabei sehr unterschiedlich. Bereits lange bestehende Spielplätze liegen häufig in Wohngebieten, in denen die Kinder mittlerweile weggezogen und die Eltern zu Senioren geworden sind. Die Spielplätze sind dementsprechend nur mäßig mit Spielobjekten bestückt und bieten nur wenig Spielanreiz. Der größte Teil der Spielplätze

ist jedoch relativ gut ausgestattet und befindet sich in einem guten Pflegezustand. Jedoch bieten diese Spielplätze meist ähnliche Spielgeräte, wodurch eine Abwechslungsvielfalt der Flächen nicht gegeben ist.

Speziell die neueren Spielplätze sind sehr beliebt. Sowohl bei den Streifzügen als auch bei den Mental Maps wurde deutlich, dass der Spielplatz Timmerkamp (Burgsteinfurt) und der Spielplatz Sandweg (Borghorst) die beliebtesten Flächen darstellen. Beide Spielplätze wurden im Rahmen einer Elterninitiative und unter aktiver Beteiligung von Kindern, Jugendlichen, Eltern und Anwohnern geplant und umgesetzt. Die Qualitäten, die neben der prozessorientierten Planung die gute Akzeptanz der Spielplätze ausmachen, zeigen sich vor allem in der naturnahen Gestaltung und der Geländemodellierung. Am Timmerkamp sind die Randbereiche, welche als Rückzugsorte der Kinder genutzt werden, von besonderer Bedeutung.

Im Rahmen der Mental Maps wurde außerdem der Spielplatz Von-Kleist-Straße (Borghorst) herausgehoben. Dies lässt sich dadurch begründen, dass im näheren Umfeld keine weiteren Spielplätze vorhanden sind und der eine Spielplatz gut frequentiert wird.

Die Streifzüge zeigten weiterhin den Spielplatz Heinestraße (Burgsteinfurt) als wichtigen Spiel- und Aufenthaltsort der Kinder. Hier ist vor allem die Gestaltung mit dem Spielhügel, welcher im Winter zum Schlittenfahren genutzt wird, der angrenzende Grünstreifen als Rückzugsort und der dahinter liegende Bolzplatz als Gesamtangebot interessant für die junge Generation.

Neben diesen gut genutzten Spielplätzen sind drei weitere Spielplätze aufgrund ihrer besonderen Qualitäten hervorzuheben. Die Spielplätze Lärmschutzwall Grottenkamp und Spielplatz Grottenkamp (Borghorst) und der Spielplatz Windmühlensch (Burgsteinfurt) zeichnen sich durch die Integration von Spielelementen in Grünverbindungen aus. Hierdurch wird ein Spielplatz zur Spiellandschaft. Der Bereich am Lärmschutzwall integriert verschiedene Spielelemente für verschiedene Altersgruppen, die auch ergänzende Sportangebote wie einen Bolzplatz und eine Streetballfläche umfassen. Des Weiteren wurde hier ein Rodelhügel frei geschnitten, der im Winter sehr gut angenommen wird und an dessen Plateau sich gerne Jugendliche treffen, die die Aussicht über die Stadt genießen.

Im Rahmen der Streifzüge und der Mental Maps wurde deutlich, dass es auf einigen Spielplätzen zu Problemen kommt. Neben Problemen wie herumliegenden Müll bzw. Scherben und Verschmutzungen wie Graffiti wurden speziell die Konflikte mit Jugendlichen aufgezeigt. Da Jugendliche keine eigenen Aufenthaltsorte haben, halten sie sich auf Spielplätzen auf, wodurch Kinder von den Flächen verdrängt werden. In Borghorst wird dieses Problem speziell an den Spielplätzen Overhege, Alleestraße und Woortstraße deutlich. Diese Flächen liegen versteckt hinter der Bebauung. Durch eine fehlende offene Gestaltung zum öffentlichen Raum ist keine direkte soziale Kontrolle gegeben.

Die Spielplätze sind jedoch nicht die einzigen von Kindern und Jugendlichen genutzten Flächen.

Schulhöfe



Schulhöfe dienen im städtischen Gefüge als wichtige Ergänzung zu den Spielplätzen und anderen Aufenthaltsorten von Kindern und Jugendlichen. In jedem der Steinfurter Stadtteile gibt es diverse Grundschulen sowie die weiterführenden Schulen Hauptschule, Realschule und Gymnasium. Darüber hinaus gibt es in Borghorst die Förderschule mit den Schwerpunkten Lernen, Sprache und emotionale und soziale Entwicklung (Erich Kästner-Schule) und die Förderschule mit dem Schwerpunkt Geistige Entwicklung (Elisabethschule) in Burgsteinfurt. Ergänzt wird dieses Angebot durch jeweils ein Berufskolleg des Kreises für Wirtschaft und Technik sowie die Fachhochschule als Außenstelle der FH Münster in Burgsteinfurt.

Die Grund- und weiterführenden Schulen sind in ihrer Gesamtheit im Nachmittagsbereich geöffnet und dadurch bespielbar.

In den Auswertungen der Mental Maps wird deutlich, dass insbesondere die Schulhöfe der Grundschulen auch nach Schulschluss als Spiel-, Erlebnis- und Aufenthaltsort aufgesucht werden. Besonders beliebt sind die Schulhöfe der Willibrordschule (Burgsteinfurt) und der Marienschule (Borghorst), gefolgt von dem Schulhof der Grundschulen Heinrich-Neuy und Kardinal-von-Galen. Auffallend ist dabei, dass nicht nur Schüler dieser Schulen sich auf den Flächen aufhalten, sondern auch Jugendliche die Schulhöfe als Aufenthaltsort angeben. Demzufolge werden die Schulhöfe ebenfalls bei den Problemen benannt, da es zu Konflikten zwischen den Altersgruppen kommt.

Abb. 39: Schulhöfe



Die Marienschule liegt zentral im Innenstadtbereich von Borghorst. Aufgrund fehlender Spielmöglichkeiten im Innenstadtbereich ist sie ein wichtiger Aufenthaltsort, welcher von Kindern und Jugendlichen frequentiert wird. Die direkt angrenzende Eisdielen unterstreicht diese hohe Nutzung. Weiterhin fungiert der Schulhof als Durchgangsraum von der Innenstadt in die östlich gelegenen Wohnbereiche.

Der Schulhof der Willibrordschule bietet eine große Fläche mit verschiedenen Bereichen. Die direkte Angrenzung zum Tiggelsee und der Fachhochschule verleiht ihm außerdem eine hohe Attraktivität für die Gruppe der Jugendlichen, die sich hier ebenfalls gerne aufhalten. Aufgrund des Baus der Dreifachsporthalle auf dem Gelände der Willibrordschule wird sich der Schulhof stark verkleinern. Hierfür sollte – speziell aufgrund der guten Nutzung durch Kinder und Jugendliche – der verbleibende Schulhof aufgewertet oder Ersatz geschaffen werden, wofür die Flächen am Tiggelsee beispielsweise geeignet wären.

Die weiteren Schulhöfe der Grundschulen sind zum größten Teil gut ausgestattet und bieten attraktive Aufenthaltsbereiche. Speziell der Schulhof Dumter Schule (Borghorst) ist ein sehr attraktiver Schulhof mit verschiedenen Spiel-, Erlebnis-, Bewegungs- und Aufenthalts- und Rückzugsmöglichkeiten für Kinder. Die Schule liegt jedoch auf der anderen Seite der B54 und wird deshalb nur selten durch Kinder im Nachmittagsbereich angesteuert. Es gilt jedoch, dieses Flächenpotenzial zu sichern.

Dem gegenüber sieht die Situation der weiterführenden Schulen anders aus. Hier besteht großer Handlungsbedarf. Die Streifzüge und die Mental Maps verdeutlichen, dass die Schulhöfe der weiterführenden Schule nur selten zum Spielen und Aufenthalt genutzt werden, obwohl sie große Flächenpotenziale darstellen. Dies lässt sich vor allem auf die größtenteils mangelnde Gestaltung dieser Flächen zurückführen. Die Gestaltung beschränkt sich hier insbesondere auf große asphaltierte Flächen und unattraktive Sitzmöglichkeiten, die nicht zum Verweilen einladen. Naturnahe Elemente wurden nur selten integriert. Sehr häufig wurden dabei die Schulhöfe des Gymnasiums Borghorst sowie der Realschule Burgsteinfurt angesprochen.

Des Weiteren werden im Rahmen der Mental Maps Probleme an Schulen genannt. Speziell die Hauptschule am Bagno wird aufgrund eines hohen Aggressionspotenzials als Problem-punkt genannt. Im Rahmen der Zukunftswerkstatt wurden für einige Schulhöfe vielfältige I-deen und Veränderungswünsche geäußert.

Sportflächen 

Jeweils in Borghorst und Burgsteinfurt gibt es ein großes Sportstadion, welche vorwiegend vom Vereinssport genutzt werden. Auch Sporthallen werden für den Vereinssport genutzt. Hierunter fallen z.B. Handballtraining, Tanzen oder Turnen. Darüber hinaus gibt es aber viele weitere formelle und informelle Sportangebote in Steinfurt. Die Mental Maps machten deutlich, dass die Sportangebote in Steinfurt sehr beliebt sind.

Abb. 40: Sportflächen



Besondere Beliebtheit erhalten die Schwimmbäder. So gibt es in Burgsteinfurt das Freibad und in Borghorst das Kombibad mit Hallen- und Freibad. 99 Kinder und Jugendliche gaben im Rahmen der Mental Maps das Kombibad als Lieblingsort an, das Freibad in Burgsteinfurt erhielt 49 Nennungen. Direkt dahinter erfreuen sich die beiden Stadien mit jeweils ca. 40 Nennungen großer Beliebtheit. Neben den für den Vereinssport vorgesehenen Fußballplätzen gibt es eine Vielzahl an Bolzplätzen im gesamten Stadtgebiet. Die Anzahl der Bolzplätze ist im Vergleich zu anderen Städten überproportional, so dass in fast jedem Quartier ein Bolzplatz vorhanden ist. Häufig liegen Bolzplätze als integrierte Flächen auf den Schulhöfen. Die Bolzplätze erfreuen sich großer Beliebtheit bei Kindern und Jugendlichen. Dies zeigt sich auch dadurch, dass es viele Verbesserungswünsche für die einzelnen Plätze gibt, die die Aufenthaltsqualität zusätzlich erhöhen, wie zum Beispiel kommunikative Sitzmöglichkeiten. Des Weiteren sind die Böden der Bolzplätze an vielen Stellen verbesserungswürdig.

Darüber hinaus gibt es in jedem Stadtteil eine Skateranlage. Beide Anlagen werden gut genutzt, könnten in ihrer Ausstattung jedoch noch ergänzt werden. Insbesondere die Skateranlage in Burgsteinfurt ist sehr klein und beide Anlagen bieten keine attraktiven Aufenthaltsqualitäten wie kommunikative Sitzmöglichkeiten oder überdachte Bereiche.

Das Bewegen spielt für Kinder und Jugendliche eine große Rolle und dementsprechend sollte eine Vielzahl an Bewegungsmöglichkeiten im Stadtraum angeboten werden. Dies ist – speziell für die Nutzung Fußball spielen - durch die große Anzahl der Bolzplätze gegeben.

Jugendliche 

Angebote wie Spielplätze richten sich vorwiegend an die Altersgruppe der Kinder. Für Jugendliche gibt es keine eigenen Flächen, die sie im öffentlichen Raum offiziell nutzen dürfen und können. Demzufolge führt der Aufenthalt von Jugendlichen auf Spielplätzen und Schulhöfen an vielen Stellen zu Konflikten. Hier besteht ein großer Bedarf an Treffpunktmöglichkeiten. Einen kleinen Teil decken die vorhandenen und gut genutzten Jugendzentren wie der

Kindertreff Kiste, das OT-Heim, St. Nikomedes Borghorst oder der Jugend- und Kulturbahnhof Talentschuppen ab, jedoch wollen nicht alle Jugendlichen die Angebote pädagogischer Einrichtungen wahrnehmen und sich lieber unbeobachtet im öffentlichen Raum aufhalten. Demzufolge sollten Aufenthaltsqualitäten für Jugendliche im öffentlichen Raum gestärkt werden und auch die Toleranz gegenüber Jugendlichen verbessert werden. Ein guter Ansatz ist der Unterstand für Jugendliche auf dem Spielplatz Sandweg (Borghorst), welcher in die Pla-

Abb. 41: Orte für Jugendliche



nung integriert wurde. Des Weiteren wurde ein weiterer Jugendtreffpunkt auf dem Spielplatz Timmerkamp (Burgsteinfurt) eingerichtet.

Neben dem Bedürfnis nach Treffpunktmöglichkeiten haben Jugendliche das Bedürfnis nach Bewegung, welches auf den vielen Sportflächen gut ausgelebt werden kann.

Ein Wunsch vieler Jugendliche zielt auf ein Jugendcafé in jedem Stadtteil.

Innenstädte, Einkaufszentren und Plätze



Kinder und Jugendliche halten sich gerne in den Innenstädten von Borghorst und Burgsteinfurt auf. Hier können sie spazieren, sich mit Freunden treffen, spielen, konsumieren oder chillen. Gastronomische Angebote spielen dabei speziell für Jugendliche eine große Rolle. So werden sämtliche Eisdielen und Dönerbuden als Treffpunkte aufgezeigt. Des Weiteren werden die Geschäfte zum Gucken oder Kaufen genutzt. Hier ist der Game Store in Burgsteinfurt besonders beliebt.

Für Jugendliche stellen die Innenstädte eine Art Bühne dar. Hier können Sie sich präsentieren und sich in der Welt der Erwachsenen aufhalten. Generationen treffen hier aufeinander. Dementsprechend sollte der öffentliche Raum gestaltet sein. Der Platz „Auf dem Schilde“ bietet mit seinem angrenzenden Eiscafé attraktive Aufenthaltsmöglichkeiten, die restliche Fläche des Platzes – welche für die Markt- und Kirmesnutzung freigehalten werden muss – ist jedoch bis auf einige Wipptiere für Kleinkinder uninteressant. Demzufolge wünschen sie sich Spiel- und Aufenthaltsmöglichkeiten für die Innenstadt. Dieser Wunsch wird im Rahmen des Starterprojektes für Borghorst umgesetzt (vgl. Kap. 9).

Abb. 42: Innenstädte, Einkaufszentren und Plätze

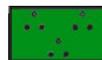


In Burgsteinfurt wurden bereits einige Spielpunkte in der historischen Altstadt entwickelt. Des Weiteren gibt es einen direkt angrenzenden Spielplatz an der Mühlenstraße / Kalkwall, welcher jedoch durch Hundekot verschmutzt ist. Auch hier gibt es aus den Mental Maps und den Streifzügen den Wunsch, die Innenstadt aufzuwerten. Der Graf-Arnold-Platz wird als Problempunkt aufgrund von Personengruppen genannt. Der zum größten Teil als Parkplatz genutzte Platz im Zentrum der Innenstadt bietet keine Aufenthaltsqualität sowohl für Kinder und Jugendliche als auch für Erwachsene.

Neben den Innenstädten gibt es in Burgsteinfurt das Baumgartencenter und in Borghorst das BWS-Center. Beide Einkaufszentren sind beliebte Aufenthaltsorte von älteren Kindern und Jugendlichen. Sie treffen sich mit Freunden vor den Eingängen oder gehen in den Geschäften shoppen. Fehlende Aufenthaltsqualitäten dieser Einkaufszentren im Außenbereich sollten dabei ausgeglichen werden. Des Weiteren wünschen sich Jugendliche mehr Bekleidungsgeschäfte für ihre Altersgruppe.

Zu den Angeboten im öffentlichen Raum und den gastronomischen Angeboten kommen noch weitere Angebote wie z.B. das Kino, die Bücherei oder die Disco Memphis Art.

Grünflächen, Siedlungsumgebende Freiflächen



Die siedlungsumgebenden Freiflächen zeigen Qualitätsmerkmale für die Stadt Steinfurt, die im Rahmen der Mental Maps und der Streifzüge deutlich wurden. Sie sind von den Siedlungsbereichen gut zu erreichen. Durch eine abwechslungsreiche Gestaltung bieten diese Flächen zahlreiche interessante und abwechslungsreiche Spiel-, Erlebnis- und Aufenthaltsorte, die es zu sichern gilt. So nannten die Kinder und Jugendlichen verschiedene Bereiche in Wäldern oder an Bachläufen, die bespielt werden und vom Siedlungsraum gut erreichbar sind.

Ein sehr interessanter Bereich ist die ehemalige Bahntrasse, welche sich durch den Stadtteil Burgsteinfurt zieht. Die stark verbuschten Bereiche werden u.a. im Bereich Spielplatz Timmerkamp von Kindern und Jugendlichen als Rückzugsort genutzt. Des Weiteren gibt es Spielspuren auf dieser Trasse parallel zur Johanniterstraße. Diese Spielorte sollten langfristig bei der Neuordnung dieser Flächen gesichert werden.

Abb. 43: Grünflächen, Siedlungsumgebende Freiflächen



Des Weiteren sind Waldbereiche, die direkt an den Siedlungsrand angrenzen, von großer Bedeutung. Hier lassen sich beispielsweise die folgenden Bereiche aufzeigen: Wald südlich der Stormstraße (Burgsteinfurt), Wald nördlich der Straße Burkamp (Borghorst) und Wald zwischen der Straße Auf dem Windhorst und der B54. Interessant ist auch ein kleiner Bereich, den Grundschüler südlich der Von-Kleist-Straße als „Hexenberg“ bezeichnen.

Bagno mit Wald nördlich Grottenkamp

Kernbereich der Naherholung und verbindendes Element der beiden Stadtteile ist das Bagno, ein großer Waldbereich mit Freiflächen und einem See, zentral zwischen den beiden Stadtteilen gelegen. Ergänzt wird dieser Naherholungsbereich durch verschiedene Vereinsangebote, Wander-, Nordic-Walking- und Trimmichtrouten, Spielangebote am Bagnosee sowie kulturelle Angebote und Veranstaltungen. Das Bagno wird bei den Mental Maps häufig als Treffpunkt angegeben. Kinder sind hier mit ihren Familien unterwegs und halten sich gerne im Umfeld des Bagnosees auf. Eine Fuß- und Radwegeverbindung durch das Bagno verbindet die beiden Stadtteile miteinander. Am Siedlungsrand in Borghorst zum Bagno gibt es attraktive Spiel- und Aufenthaltsbereiche für Kinder. Der Bachlauf wird bespielt und Baumhäuser wurden vorgefunden.

Buchenberg

Der Buchenberg nördlich des Stadtteils Borghorst wird von Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen zum Spazieren, Wandern und Fahrradfahren genutzt. Jugendliche nutzen diesen Bereich gerne zum Mountainbiken.

Kreislehrgarten

Der Kreislehrgarten ist ein großer Garten, welcher öffentlich zugänglich ist. Kinder und Jugendliche nutzen diesen Bereich zum Chillen und als Rückzugsort. Sie treffen sich hier an einer der vielen Sitzmöglichkeiten und genießen die Pflanzenvielfalt.

Trotz dieser Grün- und Freiflächen wünschen sich Kinder und Jugendliche einen Park in jedem Stadtteil. Der Park sollte große Freiflächen für Picknick umfassen, Spiel- und Sportangebote sowie Toiletten und einen Kiosk.

Wasserflächen



Wasser ist ein Element, welches eine magische Anziehungskraft auf Kinder auswirkt. In den siedlungsumgebenden Freiflächen gibt es kleine Bachläufe, die direkt am Siedlungsrand gut

erreichbar sind. Insbesondere Kinder nutzen diese Bachläufe als Spielorte. Darüber hinaus ist Wasser an vielen anderen Orten in der Stadt zu finden:

Abb. 44: Wasserflächen



Tiggelsee

Der Tiggelsee liegt an zentraler Stelle im Stadtteil Burgsteinfurt und ist ein Treffpunkt aller Generationen. Speziell Jugendliche halten sich gerne zum Chillen auf den Bänken rund um den See auf. Besonders beliebt ist ein Treffpunkt in einer versteckten Ecke hinter dem See. Große Rasenflächen laden zum Picknicken und Verweilen ein, jedoch gibt es keine weiteren attraktiven Aufenthaltsmöglichkeiten.

Steinfurter Aa

Die Steinfurter Aa fließt zentral durch den Stadtteil Burgsteinfurt. Sie ist jedoch zum größten Teil nicht zugänglich. Im nördlichen Bereich der Aa - nördlich der Rolinck-Brauerei – haben sich Kinder und Jugendliche diese Flächen angeeignet. Trampelpfade weisen darauf hin, dass Kinder und Jugendliche diesen Raum am Wasser nutzen. Auch an anderen Stellen sollte die Aa zugänglich gemacht werden, um die Stadt näher an den Fluss zu bringen. Die Aa einschließlich ihrer Randbereiche sollte als grünes Band betrachtet werden.

Raestrups Teich

Im Stadtteil Borghorst liegt der kleine Teich „Raestrups Teich“ als private Anlage, welcher jedoch durch einen kleinen öffentlichen Raum mit einer Vogelvoliere ergänzt wurde. Der Teich ist durch einen Zaun abgegrenzt und bietet momentan lediglich einen kurzen Verweilort, da es bis auf die Vogelvoliere keine weiteren Aufenthaltsmöglichkeiten gibt. Dieser Bereich wird momentan jedoch durch den Arbeitskreis Stadtmarketing weiter bearbeitet. Direkt nördlich angrenzend befindet sich eine weitere Wasserfläche: der Vorfluter, welcher durch eine umgebende Wegeverbindung erschlossen ist. Auch dieser Bereich sollte in seiner Gestaltung überarbeitet werden.

Goeckenteich mit angrenzendem Park (Arnold-Kock-Park)

Ein weiterer Wasserbereich in Borghorst ist der Goeckenteich in der Nähe des Rathauses. Auch dieser Teich ist durch einen Zaun abgegrenzt und dadurch nicht frei zugänglich. Durch die Nähe zur Innenstadt und durch das angrenzende Altenheim wird dieser Bereich gut durch alle Generationen angenommen. Bänke laden zum Verweilen ein. Der Goeckenteich sollte im Zusammenhang mit der nahe gelegenen Grünfläche Arnold-Kock-Park in Verbindung gesetzt werden und gemeinsam als Freiraum weiterentwickelt werden.

Brachflächen und leer stehende Gebäude



Brachen sind Flächen, die für eine bestimmte Zeit keiner bestimmten Funktion unterliegen. Dies können beispielsweise Baulücken, Rand- und Übergangsbereiche, Zwischenräume oder alte Industrieflächen sein. Sie bieten mit ihrem Sukzessionsgrün interessante Rückzugsräume für Kinder und Möglichkeiten der Eigengestaltung. Hier können sie elementare Naturerfahrungen machen.

Auch in Borghorst und Burgsteinfurt gibt es Brachen, die von Kindern und Jugendlichen intensiv genutzt und bespielt werden. Sie sind ein wesentlicher Bestandteil der vorhandenen Spiel-, Erlebnis- und Aufenthaltsräume und Baustein der qualitätvollen Freiräume im Stadtgebiet. Meist handelt es sich dabei um Randbereiche, die einer starken Verbuschung unterliegen. Auf diesen Flächen lassen sich vielfältige Spielspuren ableiten. Kletterbäume oder Baumhäuser sind dabei nur Teilaspekte.

Abb. 45: Brachflächen und leer stehende Gebäude



Eine solche Fläche ist beispielsweise die Brache an der Neubukower Straße, eine noch unbebaute Fläche, die von Kindern und Jugendlichen genutzt wird. Verschiedene Zugänge führen auf die verbuschte Fläche mit ihren vielfältigen Verstecken und Kletterbäumen. Ein Streifzug zeigte anschaulich die verschiedenen Rückzugsmöglichkeiten dieser Brache.

Weitere interessante Flächen sind die Bahnbrachen nahe des Bahnhofs Burgsteinfurt. Diese Flächen liegen an zentraler Stelle und zeigen durch Trampelpfade und Spielspuren den Aufenthalt von Kindern und Jugendlichen. Interessante Strukturen zeigen sich außerdem an leer stehenden gewerblichen Gebäuden wie den Websälen und dem Wattendorffgebäude am Bahnhof in Borghorst. Die Grundstücke sind teilweise frei zugänglich und laden deshalb Kinder und Jugendliche ein. Für sie sind diese Flächen wie „ein Abenteuer in eine andere Welt“ und hinter verborgenen Türen.

Bahnhöfe

Die Stadt Steinfurt hat insgesamt drei Bahnhöfe, wovon die Bahnhöfe Borghorst und Grottenkamp in Borghorst und der dritte Bahnhof in Burgsteinfurt liegen. Im Rahmen der Mental Maps äußerten die Kinder und Jugendlichen einige Probleme bezogen auf die Bahnhöfe.

Abb. 46: Bahnhöfe



Speziell der Bahnhof Grottenkamp wurde bezogen auf Vandalismus angesprochen. Am Bahnhof Borghorst wurde die fehlende Qualität und Überdachung der Fahrradständer angesprochen. Zu allen Bahnhöfen werden von Kindern und Jugendlichen Probleme mit Jugendlichen und anderen Personengruppen angesprochen.

Hauptverkehrs- und Erschließungsstraßen

Im Rahmen der Mental Maps wurde deutlich, dass es im Bereich Verkehr und Straßen nur wenige Probleme gibt. Kinder und Jugendliche nutzen bei Schul- und Freizeitwegen häufig die Hauptverkehrsstraßen, so dass es hier teilweise aufgrund zu schnell fahrender Autos und fehlender Radwege zu Konflikten kommt. Dies betrifft z.B. die Ochtruper Straße, die Tecklenburger Straße oder die Leerer Straße (Burgsteinfurt). Des Weiteren wird die Münsterstiege als weitere Straße erwähnt, auf der die Autos sehr schnell unterwegs sind.

Abb. 47: Hauptverkehrs- und Erschließungsstraßen



Innerhalb der Wohngebiete ergeben sich so gut wie keine Konflikte. Die vielen verkehrsberuhigten Bereiche mit Sackgassenlösungen, autofreien Wegeverbindungen und abgehängten Straßen führen zu einer guten Situation. Einige ältere Wohngebiete sind jedoch durch breite Straßen gekennzeichnet, in denen teilweise nachträglich Verkehrsberuhigung integriert wurde.

Autofreie Wege

Autofreie Wege dienen der Vernetzung von Spiel-, Erlebnis- und Aufenthaltsbereichen. Sie ermöglichen den nicht motorisierten Verkehrsteilnehmern, vor allem den Kindern, die sichere Verbindung zwischen ihren Wohn- und Zielorten. Des Weiteren werden diese Wege nicht nur als Durchgangsraum sondern auch als Spielort genutzt. Kinder malen hier mit Kreide oder fahren Inliner.

Die Streifzüge und die Auswertung der Mental Maps belegen, dass diese autofreien Wege in Steinfurt sowohl für Schul- als auch für Freizeitwege intensiv genutzt werden. Eine intensiv genutzte Wegeverbindung, die als Schulweg von vielen genutzt wird, ist die Verbindung von der Terberger Straße über die autofreie Brückenverbindung bis zur Aastrasse (Burgsteinfurt).

Abb. 48: Autofreie Wege



Zu den autofreien Wegen gehören auch die beiden Unterführungen entlang der Dumter Straße (Borghorst), die eine sichere Querung des Westfalenrings und der Bahntrasse gewährleisten.

Rad- und Fußwege



In Steinfurt ist es normal, seine Wege mit dem Fahrrad zurückzulegen. Hierfür gibt es häufig eigene Radwege entlang von Straßen, die gut genutzt werden. Darüber hinaus durchkreuzen überregionale Radwegeverbindungen das Stadtgebiet von Steinfurt, welche durch die umzugestaltende Bahntrasse als weitere Radwegeverbindungen noch weiter aufgewertet werden.

Speziell in Burgsteinfurt fehlen jedoch an vielen Hauptverkehrsstraßen Radwege. Dies betrifft u.a. die Ochtruper Straße, die Wettringer Straße und die Tecklenburger Straße. Dieser Aspekt ist insbesondere aufgrund der vielen Schulwegeverbindungen über diese Straßen von Bedeutung.

Außerhalb der Siedlungsbereiche gibt es ein gutes Netz an autoarmen landwirtschaftlichen Wegen, die das gute Netz an Rad- und Fußwegen ergänzen. Eine autofreie Rad- und Fußwegeverbindung über das Bagno verbindet die beiden Stadtteile miteinander.

Siedlungsbau



Die Bebauung in Steinfurt ist vorwiegend durch Einfamilien- und Doppelhäuser geprägt. In die aufgelockerten Siedlungsstrukturen sind inselartig Gebäude des verdichteten mehrgeschossigen Wohnungsbaus eingelagert. Ihre Außenflächen sind in der Regel mit abgespielten Spielflächen ausgestattet und für die dort lebenden Kinder und Jugendlichen relativ unattraktiv. Zu diesen Bereichen gehört u.a. das Y-Haus (Burgsteinfurt) und die Gebäude an der Straßburger Straße (Borghorst). Im Rahmen der Mental Maps wurde deutlich, dass es innerhalb des verdichteten mehrgeschossigen Wohnungsbaus zu Problemen mit einzelnen Personen oder Personengruppen kommt. Hier gilt es, die vorhandenen Flächen aufzuwerten und attraktive Aufenthalts- und Begegnungsräume für Jung und Alt zu schaffen.

Positiv hervorzuheben ist die Gestaltung der Neubaugebiete. Sie zeichnen sich durch verkehrsberuhigte Straßen aus, die häufig als Stichstraßen mit weiterführenden autofreien Wegen gestaltet sind. Die Spielplätze wurden hier in Grünzüge integriert und als Spiellandschaft gestaltet. Teilweise wurden in den Straßenraum Räume für das Begegnen der Nachbarschaft integriert, auf denen Erwachsene zusammenkommen und Kinder spielen können.

Abb. 49: Siedlungsbau



Aber auch darüber hinaus wurden in vielen Siedlungen durch die Anwohner Nachbarschaftsecken gestaltet, was auf einen hohen Zusammenhalt der in einem Quartier wohnenden Menschen hinweist.

Sonderelemente

Sonderelemente sind besonders hervorzuhebende, Identität stiftende Kleinstrukturen und Kleinelemente innerhalb aller Spiel-, Erlebnis- und Aufenthaltsbereiche von Kindern und Jugendlichen. Sie haben für Kinder und Jugendliche meist einen außergewöhnlichen Erlebniswert.

Abb. 50: Sonderelemente



Im Rahmen der Begehung und der Streifzüge mit Kindern und Jugendlichen konnten viele dieser Sonderelemente aufgenommen werden. Dies sind zum Beispiel beispielbare Poller, Pfützenwege, Kletterbäume oder Baumhäuser. Diese Strukturen liegen häufig im Übergang zwischen dem Siedlungsraum und der siedlungsumgebenden Landschaft, die sich die Kinder erschlossen haben.

6.2 Stärken-Schwächen-Analyse

Die Stärken-Schwächen-Analyse fasst die wichtigsten Ergebnisse der Bestandsaufnahme und -bewertung noch einmal kurz zusammen. Sie ist nach verschiedenen Themen gegliedert.

	Stärken	Schwächen
Spiel- und Sportflächen		
	Relativ große Anzahl an Bolzplätzen im Vergleich zu anderen Städten	Fehlende Aufenthaltsqualitäten an Bolzplätzen
	Große Anzahl an Spielplätzen in den meisten Quartieren	Ähnliche Gestaltung der Spielplätze
	Teilweise eingebundene Spielplätze in Grünvernetzungen, Grünstreifen etc.	Wenige naturnahe Elemente
		Geringe Aufenthaltsqualitäten für Erwachsene auf Spielplätzen
	In jedem Stadtteil ein Freibad, ein Stadion, Sporthallen, Skateranlage	Fehlende Aufenthaltsqualitäten an den Skateranlagen
	Hallenbad in Borghorst	
	Kino in Burgsteinfurt	
Jugendliche		
	Jugendzentren mit vielen Angeboten in beiden Stadtteilen	Fehlende Außenflächen an Jugendeinrichtungen
		Fehlende Angebote für Jugendliche im öffentlichen Raum
		Fehlendes Jugendcafé in beiden Stadtteilen
Schulhöfe		
	In beiden Stadtteilen gibt es alle Regelschulformen (Grundschulen, Hauptschule, Realschule, Gymnasium)	Verbesserungswürdige Gestaltung der Schulhöfe, fehlende Einbindung von naturnaher Gestaltung
	Geöffnete Schulhöfe im Nachmittagsbereich	Probleme mit Jugendlichen auf Schulhöfen
		Fehlende Vernetzung der Schulhöfe mit dem Stadtteil
Innenstädte		
	Historische Altstadt Burgsteinfurt	Fehlende Spielmöglichkeiten in der Borghorster Innenstadt
		In jedem Stadtteil ein neues Einkaufszentrum mit fehlenden Spiel- und Aufenthaltsqualitäten
		Fehlende Anbindung der neuen Einkaufs-



		zentren an die Innenstädte
Plätze, Bahnhöfe, brach gefallene Gelände/Gebäude		
		Auf dem Schilde mit fehlender Aufenthaltsqualität
	Potenzial für informelle Spiel-, Aufenthalts- und Bewegungsangebote	Brach gefallene Firmengelände mit fehlender Nutzung
	Gute Anbindung über den ÖPNV (insgesamt drei Bahnhöfe)	Problembelastete Bahnhofsbereiche
	Bahnbrachen als Potenzialflächen für Spiel-, Erlebnis- und Aufenthaltsbereiche	
Grünflächen, Parks, Natur		
	Viele Zugänge von den Siedlungsräumen in die umgebende Landschaft	
	Informelle Spielbereiche am Siedlungsrand an kleinen Bachläufen und verbuschten Bereichen	
	Bespielbare und begehbare Uferbereiche an kleinen Bachläufen	Fehlende Zugänge zur Steinfurter Aa in Burgsteinfurt
	Bagno als attraktiver Naherholungsraum zwischen den beiden Stadtteilen	
	Buchenberg als attraktiver Bereich zum Wandern und Fahrrad fahren	
	Viele Sportangebote in den Wäldern Bagno, Buchenberg etc. wie z.B. Finnenbahn, TrimmDichParcours, Marathon- und Walkingverein	
	Einige Wasserflächen im direkten Wohnumfeld: Göckenteich, Raestrups Teich und Vorfluter, Tiggelsee	
	Ehemalige Bahntrasse als Potenzial für eine attraktive autofreie Verbindung mit Spiel- und Aufenthaltsbereichen am Wegrand	
	Kreislehrgarten als ruhiger Rückzugsort für alle Generationen	
	Tiggelsee als zentral gelegene Wasserfläche mit angrenzenden Grünflächen	
Verkehr		
	Viele autofreie Wege innerhalb der Siedlungen	Teilweise fehlende Radwege an Hauptverkehrsstraßen wie z.B. Ochtruper Straße
	Neubaugebiete mit Verkehrsberuhigung und Stichstraßen (einschließlich weiterführender autofreier Wege)	Fehlende Querungshilfen an größeren Straßen



	Straße als Spielraum durch abgehängte Straßen und Verkehrsberuhigung	
	Gestaltung von Straßenräumen über Alleen	
	Autofreie Unterführungen als Vernetzung	Probleme durch mangelnde Beleuchtung
Vernetzung		
		Fehlende Vernetzung der Stadtteile untereinander
		Fehlende Vernetzung der Spielplätze mit dem Siedlungsraum
Gärten und Wohnumfeld		
	Nachbarschaftstreffe als Orte der Begegnung im Straßenraum	
		Geringe Gestaltung des Wohnumfeldes im mehrgeschossigen Wohnungsbau
	Private Gärten als Spielort	
Beteiligung		
	Vorhandene Beteiligungskultur mit Kindern und Jugendlichen	
	Vielfältige Landschaft kinder- und jugendpolitischer Projekte	
	Vorhandene Netzwerkstrukturen unterschiedlicher Akteure	

7 Maßnahmen und Vorhaben

Aufbauend auf die Bestandserhebung und -bewertung werden Maßnahmen und Vorhaben für die Entwicklung der Stadt Steinfurt vorgeschlagen.

Ebenso wie die Aussagen zum Bestand sind auch die Maßnahmen und Vorhaben sowohl textlich als auch im Plan dargestellt. Der sog. Spielleitplan einschließlich seiner Maßnahmenmatrix umfasst Maßnahmen und Vorhaben, die sowohl kurz- (1-2 Jahre), mittel- (2-5 Jahre) und langfristig (5-10 Jahre) umsetzbar sein sollten.

7.1 Maßnahmen für Steinfurt

Die Spielleitplanung ist ein Planungsinstrument, welches nicht nur die Neuschaffung von Spiel-, Erlebnis- und Aufenthaltsräumen im Fokus hat. Ebenso geht es um die Sicherung von wichtigen Strukturen und die Aufwertung vorhandener Bereiche.

Dem sollte der Grundsatz unterstellt sein, Projekte nicht nur für eine Altersgruppe sondern als generationsübergreifendes Angebot zu entwickeln, um den Bedürfnissen der verschiedenen Altersgruppen gerecht zu werden. Hierbei geht es auch um die Mehrfachnutzung von Flächen, wie z.B. Grünflächen oder das direkte Wohnumfeld. Einen besonderen Fokus sollte die Altersgruppe der Jugendlichen erhalten, die bisher keine Aufenthaltsräume im Stadtgebiet erhalten hat und häufig nur geduldet wird. Hier geht es darum, die Bedürfnisse dieser Altersgruppe differenziert in die Planung zu integrieren.

Prinzipiell sollten sich die umzusetzenden Projekte und Vorhaben stets an den Bedürfnissen der Bewohner orientieren und der Gebrauchswert von Flächen sollte im Vordergrund stehen. Ausgehend von der Sicht der Nutzer können so attraktive Räume entstehen. Grundprinzip einer jeden Planung, die die Bedürfnisse von Kindern und Jugendlichen betrifft, sollte eine Beteiligung der entsprechenden Altersgruppe sowie weiterer Gruppen, Initiativen etc. sein. Hierbei geht es auch immer wieder darum, neue Partner mit einzubeziehen.

Die folgenden Maßnahmen sind in die beiden Stadtteile Borghorst und Burgsteinfurt unterteilt worden. Die einzelnen Maßnahmen gliedern sich in die Themenfelder Spiel- und Sportflächen, Jugendliche, Plätze – Bahnhöfe – brach gefallene Gelände/Gebäude, Grünflächen – Parks – Natur, Verkehr, Vernetzung – Leitsystem – Hinweise und Wohnumfeld.

Einige Maßnahmen gelten stadtteilübergreifend und werden deshalb im Anschluss an die beiden stadtteilbezogenen Maßnahmenmatrizes dargestellt.

Die Zahl in der linken Spalte weist auf die Nummerierung der Maßnahmen im Spielleitplan hin. Die Zahl in der fünften Spalte sagt aus, welche Bedeutung die Maßnahme für die kinder- und jugendfreundliche Entwicklung der Stadt Steinfurt hat. Dabei sagt die Zahl 1 die höchste Priorität und die Zahl 3 die geringste Priorität aus. Die Priorität ist weiterhin unterteilt in die Dauer der möglichen Umsetzbarkeit sowie die leichte oder schwere Umsetzung.

Die Spielplätze, Schulhöfe, Bolzplätze und Skateranlagen – als besondere und wichtige Orte für Kinder und Jugendlichen sind im Anhang 3 mit detaillierten Handlungsempfehlungen unterlegt. Die Analyse der Spielplätze stützt sich auf die bereits vor einigen Jahren vom Stadtjugendring in Kooperation mit der Jungen Union durchgeführte Bestandsaufnahme der Spielplätze.



7.2 Maßnahmen Borghorst

Nr. im Plan	Ort	Ziel	Maßnahme	Prioritäten					
				Langfristig	Mittelfristig	Kurzfristig	Leicht	schwer	
Spiel- und Sportflächen									
1	Grünfläche Solar-siedlung Anne-Frank-Ring	Schaffung von zusätzlichen Spielan-geboten	<ul style="list-style-type: none"> • Einrichtung eines Nachbarschaftstreffs und Spielplatzes zum Thema „Sonne“ mit integrierten Auf-enthaltsmöglichkeiten für Kleinkinder, Kinder und Erwachsene • Im Vorfeld: Beteiligung von Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen, welche Ideen und Wünsche es für die Fläche gibt. 	2		X		X	
2	Bolzplatz Oranien-ring	Aufwertung des Bolzplatzes	<ul style="list-style-type: none"> • Neugestaltung des Bodens 	1			X	X	
3	Sportplatz Hasel-stiege	Aufwertung des Sportplatzes, Vi-sualisierung von Spiel- und Sportflä-chen	<ul style="list-style-type: none"> • Entwicklung des Sportplatzes als Aufenthaltsflä- che für alle Generationen • Ergänzung eines naturnahen Spielplatzes • Ergänzung eines Minigolfplatzes • Einrichtung eines Kiosks oder eines Cafés • Gestaltung der Eingangssituation des Sportplat- zes durch Skulpturen, Baumtore oder andere Gestaltungselemente 	2	X				X



4	Spielplatz Woortstraße	Aufwertung des Spielplatzes als Mehrgenerationen- platz	<ul style="list-style-type: none"> • Ergänzung von Aufenthaltsbereichen für Kinder, Jugendliche und Erwachsene • Entwicklung eines ruhigen Aufenthaltsbereichs für alle Generationen als Rückzugsbereich in der Innenstadt • Erhaltung der Bäume • Gestaltung der Mauer als Graffitiwand oder Bepflanzung • Weitere Wegeverbindung, bessere Anbindung zum Innenstadtbereich 	2		X			X	
Jugendliche										
5	Lärmschutzwall Grottenkamp	Schaffung von Auf- enthaltsorten für Jugendliche	<ul style="list-style-type: none"> • Einrichtung eines Jugendtreffpunktes auf dem Plateau des Rodelhügels • Einrichtung von erhöhten halbüberdachten Sitzplateaus mit Aussichtspunkten über Borghorst • Einrichtung eines kleinen Bereiches zum Grillen 	1			X	X		
6	Gestaltete Grünflä- che vom Schützen- verein an der Klos- terstraße („Prinzen- stein“)	Schaffung von Auf- enthaltsorten für Jugendliche	<ul style="list-style-type: none"> • Einrichtung eines Jugendtreffpunktes am Prinzenstein • Absprache mit dem Schützenverein 	3			X		X	
7	Grünecke Pape- neschstraße	Schaffung von Auf- enthaltsorten für Jugendliche	<ul style="list-style-type: none"> • Einrichtung eines Jugendtreffpunktes • Rückschnitt der im hinteren Bereich vorhandenen Bäume und Sträucher • Beteiligung und Neugestaltung 	1			X	X		
8	Jugendtreff Von- Kleist-Straße	Schaffung weiterer Aufenthaltsqualitä- ten für Jugendliche	<ul style="list-style-type: none"> • Einrichtung eines Aufenthaltsortes für Jugendliche am Spielplatz • Evtl. Ankauf eines Teilstücks landwirtschaftlicher Fläche 	2		X			X	



9	Skateranlage	Aufwertung der Skateranlage	<ul style="list-style-type: none"> Ergänzung der Skateranlage durch weitere Beton-Skateelemente Errichtung von Sitzmöglichkeiten unter Beteiligung von Jugendlichen (Gestaltung und Umsetzung) Ergänzung der Skateranlage mit einem Jugendtreffpunkt 	1			X	X	
10	Münsterstraße	Einrichtung eines Jugendcafés	<ul style="list-style-type: none"> Entwicklung eines Konzeptes unter Beteiligung von Jugendlichen Einbindung der Jugendlichen in das Betreiberkonzept Kooperation mit einem sozialen Träger 	1	X				X
11	Ecke Nordwalder Straße / Kapellenstraße	Einrichtung eines Jugendtreffpunktes	<ul style="list-style-type: none"> Nutzung eines Teilstücks der Wiese hinter der Sporthalle an der Nikomedesschule als zentralen Jugendtreffpunkt 	1		X		X	
12	Spielplatz Im Wiesengrund	Einrichtung eines Jugendtreffpunktes	<ul style="list-style-type: none"> Nutzung eines Teilbereichs des großen Spielplatzes als Jugendtreffpunkt 	1			X	X	
Plätze, Bahnhöfe, brach gefallene Gelände/Gebäude									
13	Wattendorff-Werksgelände	Schaffung zusätzlicher Spiel-, Erlebnis- und Aufenthaltsorte für Kinder und Jugendliche	<ul style="list-style-type: none"> Entwicklung eines Indoorspielplatzes mit integrierten Sportangeboten für Jugendliche auf diesem Gelände oder dem Gelände der alten Websäle Einrichtung eines Spielraumes auf der gegenüberliegenden Freifläche in Verbindung mit dem Bahnhof und dem Wattendorff-Gelände 	2	X				X
14	Bahnhof Borghorst	Aufwertung des Bahnhofs	<ul style="list-style-type: none"> Einrichtung überdachter Fahrradständer und Ergänzung der Fahrradstellplätze Spielmöglichkeiten in Bahnhofsnähe anbieten Einrichtung eines Jugendcafés im Bahnhofsgebäude 	1		X		X	



15	BWS-Center	Schaffung zusätzlicher Spiel- und Aufenthaltsbereiche	<ul style="list-style-type: none"> • Gestaltung des Platzbereiches vor ABC-Schuhe als Aufenthaltsraum • Ergänzung attraktiver Sitz- und Spielangebote • Anlage eines Wasserspielbereichs • Einrichtung eines Cafés mit Außengastronomie an zentraler Stelle • Ergänzung des Schornsteins mit einem Lichtband (blaues Licht) zur Betonung des Industriedenkmal 	3		X			X	
16	Rathaus Borghorst	Nutzung der Grünflächen „Erlebbares Rathaus“	<ul style="list-style-type: none"> • Aufstellen eines Bürgermeistersteins mit Bürgermeistersprechstunde • Einrichtung von Spielanlässen, z.B. ein Labyrinth • Einrichtung eines Jugendtreffpunktes • Einrichtung eines Weges mit angrenzenden Sitzmöglichkeiten 	3			X	X		
17	Alte Websäle	Schaffung zusätzlicher Spiel-, und Aufenthaltsorte für Kinder und Jugendliche	<ul style="list-style-type: none"> • Entwicklung eines Indoorspielplatzes mit integrierten Sportangeboten für Jugendliche (vgl. Wattendorff-Gelände) 	2	X				X	
Grünflächen, Parks, Natur										
18	Wald Grottenkamp	Attraktivierung des Waldes über ergänzende Angebote	<ul style="list-style-type: none"> • Bereitstellung von losem Material als Spielmaterial • Einrichtung eines Waldspielplatzes • Nutzung des Waldes durch Schulen 	2			X	X		
19	Grünflächen Anne-Frank-Ring / Dörper Feldweg (Bahnhof Grottenkamp)	Verringerung von Hundekot auf Grünflächen	<ul style="list-style-type: none"> • Einrichtung einer Hunde(spiel-)wiese mit Kottüten und Aufenthaltsmöglichkeiten für Hundehalter 	1			X	X		
20	Weg am Bahnhof Grottenkamp	Schaffung zusätzlicher Spielanreize	<ul style="list-style-type: none"> • Anlage von wegebegleitenden Elementen 	3			X	X		



21	Brache Sedanstraße	Schaffung temporärer Spielorte	<ul style="list-style-type: none"> • Sicherung der Brache als „temporäre Spielbrache“ • Zwischennutzung als naturnahes Spielangebot 	2			X	X	
22	Wäldchen Auf dem Windhorst	Attraktivierung des Waldes über ergänzende Angebote	<ul style="list-style-type: none"> • Bereitstellung von losem Material als Spielelement 	3			X	X	
23	Grünstreifen Straßburger Straße	Visualisierung von Spielangeboten	<ul style="list-style-type: none"> • Rückschnitt des Grünstreifens zur besseren Einsicht und zur Öffnung des Spielplatzes 	2			X	X	
24	Wege Neubaugebiet Sauerbruchweg	Schaffung zusätzlicher Spielanreize	<ul style="list-style-type: none"> • Anlage von wegebegleitenden Elementen zum Spielen, Balancieren, Sitzen und Klettern 	3			X	X	
25	Grünfläche Heuergland	Einrichtung eines Stadtparks	<ul style="list-style-type: none"> • Sicherung der Fläche als Freifläche • Entwicklung eines Stadtparks mit Angeboten für alle Generationen wie z.B. Picknickwiese als „grüne Oase im Stadtteil“ • Durchwegung der Fläche 	2		X			X
26	Wäldchen Münsterstiege / Burkamp	Verbesserung der Zugänglichkeit und Schaffung von zusätzlichen Spielanreizen	<ul style="list-style-type: none"> • Sicherung des Wäldchens • Schaffung eines kleinen direkten Übergangs von der Münsterstiege in das Wäldchen über einen kleinen Steg • Bereitstellung von losen Materialien zum Spielen und Bauen 	2			X	X	
27	Brache Neubukower Straße / Brandenburger Straße	Sicherung von Spielflächen auf unbestimmte Zeit	<ul style="list-style-type: none"> • Sicherung und Nutzung der Brachfläche als Spielraum als temporäre Nutzung • Erhaltung der vorhandenen Baumhäuser, Kletterbäume etc. • Freischneiden von Wegestrukturen • Verbesserung der Zuwegung auf die Fläche und Betonung der Eingänge 	1			X		X
28	Wegeverbindung Tilsiter Straße – Fröbelstraße	Schaffung zusätzlicher Spielanreize am Weg	<ul style="list-style-type: none"> • Anlage von wegebegleitenden Elementen zum Spielen, Balancieren, Sitzen und Klettern 	3			X	X	
29	„Hexenberg“	Sicherung vorhandener informeller Spielstrukturen	<ul style="list-style-type: none"> • Erhaltung des Hexenberges als Spielort für Kinder 	1			X	X	



30	Graben Verlängerung Königsallee	Sicherung vorhandener informeller Spielstrukturen	<ul style="list-style-type: none"> • Erhaltung des Grabens einschließlich der angrenzenden verbuschten Bereiche als Spielort 	1			X	X	
31	Friedhof Königsallee	Ergänzung von Aufenthaltsbereichen für Erwachsene und Kleinkinder	<ul style="list-style-type: none"> • Ergänzung wegebegleitender Elemente 	2		X			X
32	Raestrups Teich	Aufwertung von Aufenthaltsbereichen	<ul style="list-style-type: none"> • Aufwertung des abgetrennten Aufenthaltsbereichs durch attraktive Sitzmöglichkeiten • Gestaltung der Tierbereiche durch kindgerechte Beschilderung 	1			X	X	
33	Vorfluter	Gestaltung des Bereiches als Stadtpark	<ul style="list-style-type: none"> • Gestaltung des Vorfluters als attraktiven Park für alle Generationen • Aufweitung des Parks im nördlichen Bereich in die Weide hinein • Gestaltung des Weges mit Bänken und wegebegleitenden Elementen 	2		X			X
34	Göckenteich	Erhöhung der Aufenthaltsqualität für alle Generationen	<ul style="list-style-type: none"> • Gestaltung der Grünflächen am Teich • Öffnung des Geländes mit begehbaren Uferbereichen, Spielbereichen am Ufer und auf der Fläche sowie Sitzgelegenheiten • Erhaltung eines Teichs in seinem jetzigen Zustand mit ruhigen Aufenthaltsbereichen • Vernetzung der Fläche mit dem angrenzenden Altenheim 	2		X			X
35	Grünzug Borghorst	Entwicklung einer attraktiven Wegeverbindung als Grünvernetzung	<ul style="list-style-type: none"> • Verbindung des Rathauses mit dem Göckenteich und dem kleinen Park an der FBS über eine attraktive und sichere Wegeverbindung und als kleine Parklandschaft 	2			X	X	
36	Arnold-Kock-Park an der Familienbildungsstätte (FBS)	Ergänzung des Parks mit Spiel-, Erlebnis- und Aufenthaltsqualitäten	<ul style="list-style-type: none"> • Schaffung von Spielangeboten in direkter Angrenzungen zu der bestehenden Außengastronomie • Ergänzung von Sitzpodesten 	2			X		X



37	Nünningsmühle	Ergänzung von Bewegungsangeboten	<ul style="list-style-type: none"> Anlage einer BMX-Bahn Erarbeitung der Flächen und des Konzeptes mit Jugendlichen 	1			X	X	
Verkehr									
38	Querung Waldring / Fuß- und Radweg	Erhöhung der Verkehrssicherheit für Fahrradfahrer und Fußgänger	<ul style="list-style-type: none"> Ergänzung des erhöhten Übergangs durch ein Stopp-Schild für Autofahrer (→ Vorrang für Fahrradfahrer und Fußgänger) 	3			X	X	
39	Unterführungen Dumter Straße (Bahntrasse und Westfalenring)	Erhöhung der Verkehrssicherheit und Aufenthaltsqualität	<ul style="list-style-type: none"> Ergänzung von Beleuchtung in den Unterführungen 	1			X	X	
40	Dumter Straße	Erhöhung der Verkehrssicherheit	<ul style="list-style-type: none"> Dumter Straße als wichtige Achse für Fußgänger und Fahrradfahrer zwischen der Innenstadt und den westlichen Wohngebieten weiter stärken Umwidmung als Fahrradstraße Visualisierung der Verbindung 	2		X		X	
41	Anne-Frank-Ring	Erhöhung der Verkehrssicherheit	<ul style="list-style-type: none"> Verringerung des Kreuzungsquerschnitts über Abpollerungen oder visuelle Abgrenzungen wie z.B. Bäume oder Markierungen auf der Fahrbahn 	3	X				X
42	Brücke über B54 zur Grundschule Dumte	Bessere Vernetzung zwischen Siedlungsraum und Dumter Schule	<ul style="list-style-type: none"> Ergänzung von Beleuchtung an der Brücke Ergänzung der Wegeverbindung über skulpturale Elemente Einbindung in das Leitsystem 	2			X	X	
43	Max-Planck-Straße / Gantenstraße	Erhöhung der Verkehrssicherheit	<ul style="list-style-type: none"> Einrichtung einer Querungshilfe 	2		X			X
44	Münsterstiege	Erhöhung der Verkehrssicherheit	<ul style="list-style-type: none"> Einbau von geschwindigkeitshemmenden Maßnahmen oder optische Hinweise auf spielende und sich bewegende Kinder und Jugendliche 	2		X			X
45	Sandweg	Erhöhung der Aufenthaltsqualität im Straßenraum	<ul style="list-style-type: none"> Abpollerung der Straße zur Verhinderung des Durchgangsverkehrs Straße als Spiel- und Bewegungsraum entwickeln 	3	X				X



46	Altenberger Straße (Höhe Sportplatz)	Erhöhung der Verkehrssicherheit	• Einrichtung einer Querungshilfe	3		X			X
47	Schoppenkamp / Wilmsberger Weg	Erhöhung der Verkehrssicherheit	• Einrichtung einer Querungshilfe	2		X			X
48	Altmarktstraße / Amselweg / Pageneschstraße	Erhöhung der Verkehrssicherheit	• Einrichtung einer Querungshilfe	2		X			X
49	Königsallee	Schaffung zusätzlicher Aufenthaltsflächen im Straßenraum	• Abpollerung eines Straßenabschnitts zum Inliner- oder Fahrradfahren	1			X	X	
50	Kreuzung Altmarktstraße / Allee- straße / Kroosgang	Erhöhung der Verkehrssicherheit	• Einrichtung eines Kreisverkehrs • Gestaltung der Mitte des Kreisverkehrs mit einem Kunstprojekt • Antragstellung Fonds Soziokultur	2		X			X
51	Kreuzung Westfalenring / Meerstraße	Erhöhung der Verkehrssicherheit	• Ergänzung einer Fußgängerampel an der Abzweigung vom Westfalenring auf die Meerstraße, da hier der direkte Übergang zum BWS-Center ist	2		X			X
52	Kreuzung Westfalenring / Am Rathaus / Burgsteinfurter Straße	Optimierung von Ampelschaltungen	• Überprüfung der Ampelphasen für die Querung von Fußgängern • Anforderungs- / Bedarfsschaltung	1			X	X	
53	Kurve Emsdettener Straße (am Rathaus)	Erhöhung der Verkehrssicherheit	• Optische Gestaltung des Kurvenbereichs über Markierungen auf der Fahrbahn	1			X	X	
54	Emsdettener Straße	Einrichtung eines Fahrradweges	• Anlage eines Radfahrstreifens für Fahrradfahrer	1			X	X	
55	Emsdettener Straße (Ecke Regenbogenschule)	Erhöhung der Verkehrssicherheit	• Einrichtung einer Querungshilfe prüfen	1		X			X
56	Kreuzung Emsdettener Straße / Hollischer Straße	Erhöhung der Verkehrssicherheit	• Einrichtung einer Ampel oder eines Zebrastreifens	2		X			X



Vernetzung, Leitsystem, Hinweise									
57	Wald Grottenkamp	Vernetzung anhand autofreier Wege	<ul style="list-style-type: none"> • Einrichtung eines siedlungsumlaufenden Fuß- und Radweges 	3		X			X
58	Grünfläche am Weg Industriestraße / Spielplatz Eichenweg	Vernetzung von Spielanreizen	<ul style="list-style-type: none"> • Vernetzung des Spielplatzes mit dem verbuchten Grünstreifen 	3		X			X
59	Spielplatz Weststraße	Verbesserung der Erreichbarkeit	<ul style="list-style-type: none"> • Schaffung einer zusätzlichen Erschließung zur Gantenstraße als direkte Vernetzung zu den beiden Grundschulen 	3	X				X
60	Siedlungsrand Laerstraße	Vernetzung anhand autofreier Wege	<ul style="list-style-type: none"> • Einrichtung eines siedlungsumlaufenden Fuß- und Radweges 	3		X			X
61	Siedlungsrand Wudukindstraße	Vernetzung anhand autofreier Wege	<ul style="list-style-type: none"> • Einrichtung eines siedlungsumlaufenden Fuß- und Radweges 	3		X			X
62	Spielplatz Von-Kleist-Straße	Aufweitung des Spielplatzes in die umgebende Landschaft	<ul style="list-style-type: none"> • Vernetzung des Spielplatzes mit den angrenzenden umgebenden Landschaftsräumen über Skulpturen, wegebegleitende Elemente etc. 	2			X	X	
63	BWS-Center – Innenstadt Borghorst	Vernetzung von attraktiven Aufenthaltsbereichen im Innenstadtbereich	<ul style="list-style-type: none"> • Bessere Visualisierung der Verknüpfung zwischen Innenstadt und BWS-Center • Ergänzende hohe Pylone sowie eine Erhöhung und rote Markierung des Zebrastreifens an der Meerstraße als weitere visuelle Verdeutlichung von querenden Kindern und anderen Bürgern • Markierung der Wege über Mikadostangen • Gestaltung des Eingangs in die „Fußgängerzone“ über Baumtore, Skulpturen etc. 	1			X	X	
64	Eingänge Innenstadt Borghorst	Gestaltung der Eingänge in die Innenstadt	<ul style="list-style-type: none"> • Gestaltung der Eingänge über Baumtore, Skulpturen etc. 	1		X		X	
65	Burgsteinfurter Straße, Am Rathaus, Alte Lindenstr.	Optische Aufwertung	<ul style="list-style-type: none"> • Gestaltung mit Beeten, Bäumen etc. 	1		X		X	



66	Innenstadt Borg-horst	Aufwertung der Aufenthaltsqualität	<ul style="list-style-type: none"> • Entwicklung eines Leitsystems • Einrichtung von Spielpunkten / -objekten sowie Aufenthaltsbereichen 	1			X		X
67	Hollicher Str./ autofreier Weg Im Wiesengrund	Erhöhung der Verkehrssicherheit	<ul style="list-style-type: none"> • Einrichtung einer Querungshilfe zur Vernetzung von Spielorten 	1			X		X
68	Emsdettener Straße	Visualisierung der Ortseingänge	<ul style="list-style-type: none"> • Betonung der „Stadteinfahrten“ über optische Elemente zur Entschleunigung des Verkehrs 	2			X		X
Wohnumfeld									
69	Up de Woort	Erhöhung der Aufenthaltsqualität im Wohnumfeld	<ul style="list-style-type: none"> • Aufwertung des Wohnumfeldes als Spiel-, Erlebnis- und Aufenthaltsraum • Entwicklung von integrierten Freiraumkonzepten einschließlich Hauseingangsgestaltung, Kleinkinderspielflächen, Rückzugsräumen und Aufenthaltsbereichen für Erwachsene • Integration von Quartiersplätzen • Entwicklung von Wohnfolgeeinrichtungen (wie z.B. eine Spielwohnung) • Kooperation mit dem Eigentümer • Beteiligung der Mieter an der Gestaltung 	1		X			X
70	Straßburger Straße	Erhöhung der Aufenthaltsqualität im Wohnumfeld	<ul style="list-style-type: none"> • Aufwertung des Wohnumfeldes als Spiel-, Erlebnis- und Aufenthaltsraum • Entwicklung von integrierten Freiraumkonzepten einschließlich Hauseingangsgestaltung, Kleinkinderspielflächen, Rückzugsräumen und Aufenthaltsbereichen für Erwachsene • Integration von Quartiersplätzen • Entwicklung von Wohnfolgeeinrichtungen (wie z.B. eine Spielwohnung) • Kooperation mit dem Eigentümer • Beteiligung der Mieter an der Gestaltung 	1		X			X



7.3 Maßnahmen Burgsteinfurt

Nr. im Plan	Ort	Ziel	Maßnahme	Prioritäten					
				Langfristig	Mittelfristig	Kurzfristig	Leicht	schwer	
Spiel- und Sportflächen, Schulhöfe									
1	Bolzplatz Ochtruper Straße	Ergänzung von Spielstrukturen	<ul style="list-style-type: none"> Ergänzung von Netzen an den Fußballtoren Ergänzung von Sitzmöglichkeiten Kein rechtlich festgesetzter Bolzplatz, deshalb prüfen, ob Netze an den Toren Sinn macht 	1			X	X	
2	Bolzplatz Vogelsang	Ergänzung von Spielstrukturen	<ul style="list-style-type: none"> Aufwertung und Sicherung des Bolzplatzes Ergänzung von Sitzmöglichkeiten/ Aufenthaltsqualitäten 	3			X	X	
			<ul style="list-style-type: none"> Schaffung einer Ersatzbolzplatzfläche am Bahnhof Burgsteinfurt (bereits in Planung) 	1					
3	Bolzplatz Königsberger Straße		<ul style="list-style-type: none"> Ergänzung von Netzen an den Fußballtoren 	3			X	X	
4	Mauer Flögemanns Esch	Aufwertung von Stadtstrukturen	<ul style="list-style-type: none"> Gestaltung der Mauer mit Grundschulkindern der angrenzenden Graf-Ludwig-Schule Abprache mit der Fachhochschule Einbindung des Architekten 	2		X			X
5	Außenfläche Gemeindezentrum Stegerwaldstraße / Kreuzstiege	Sicherung von Spielflächen	<ul style="list-style-type: none"> Temporäre Sicherung der Fläche als Ballspielwiese (bis zur geplanten Bebauung für Studentenwohnheime) 	1			X	X	



6	Geplante Dreifachsporthalle Willibrordschule	Ausgleich von Spiel- und Bewegungsflächen	<ul style="list-style-type: none"> • Schaffung einer Ersatzfläche für den verloren gegangenen Bolzplatz der Willibrordschule • Oder: Bereitstellung von Geldern zur Optimierung des verbleibenden Schulhofs • Aufwertung des verbleibenden Schulhofes über Entsiegelung und eine attraktive Gestaltung • Schaffung einer Teilersatzfläche am Tiggelsee • Integration einer Kletterwand in die Sporthalle 	1			X	X	
7	Bolzplatz Wemhöfer Stiege / Veltruper Kirchweg	Ergänzung von Spielstrukturen	<ul style="list-style-type: none"> • Aufwertung des Bolzplatzes über ergänzende Sitzmöglichkeiten und Aufenthaltsqualitäten 	1			X	X	
8	Spielplatz Raiffeisenstraße Vorgerd	Ausgleich von Spielflächen	<ul style="list-style-type: none"> • Bereitstellung von Geldern zur Optimierung des verbleibenden Spielplatzes (im Zuge der geplanten Bebauung) 	2			X		X
9	Baulücken Neubaugebiet Baumgarten	Temporäre Nutzung von Flächen	<ul style="list-style-type: none"> • Temporäre Einrichtung von Spiel- und Bewegungsflächen auf Baulücken 	1			X	X	
10	Spielplatz Blücher Straße (neben der Sporthalle)	Ausgleich von Spielstrukturen	<ul style="list-style-type: none"> • Bereitstellung einer Ausgleichsfläche für den verloren gegangenen Spielplatz 	2		X			X
11	Die Kiste, Spielplatz Citadelle/ Schleifstein	Ergänzung von Spielstrukturen	<ul style="list-style-type: none"> • Schaffung einer Außenfläche für „Die Kiste“ • Nutzung des Spielplatzes Citadelle als Außenfläche für „Die Kiste“ 	1			X	X	
12	Bahnbrache Graf-Ludwig-Straße / Ascheweg	Schaffung von zusätzlichen Spielräumen	<ul style="list-style-type: none"> • Einrichtung eines naturnahen Spielbereiches mit integriertem Bolzplatz • Ergänzung von Aufenthaltsmöglichkeiten wie z.B. naturnahe Sitzmöglichkeiten • Gestaltung des geplanten Lärmschutzwalls als Kletterhügel mit Spielanreizen • Gestaltung des Bolzplatzes über den Talentschuppen • Absprache mit dem Talentschuppen 	1 / 2			X	X	
13	Ballspielfläche Schulhof Bismarckschule	Ergänzung von Spielstrukturen	<ul style="list-style-type: none"> • Ergänzung der Tore mit Netzen 	2			X	X	



14	Realschule Burgsteinfurt / Schule am Bagno	Vernetzung von Schulgeländen	<ul style="list-style-type: none"> • Vernetzung der Schulgelände über die Schaffung eines Campus 	2		X			X
15	Stadion Burgsteinfurt	Ergänzung des Stadions zur Familiensportanlage	<ul style="list-style-type: none"> • Integration von weiteren informellen Sportflächen • Schaffung eines attraktiven Aufenthaltsbereichs für alle Generationen hinter dem Eingangsgebäude mit Treffpunktqualitäten 	2		X		X	
Jugendliche									
16	Ehemals Petermann	Einrichtung eines Aufenthaltsortes für Jugendliche	<ul style="list-style-type: none"> • Einrichtung eines Jugendcafés mit Discoraum • Entwicklung eines Konzeptes unter Beteiligung von Jugendlichen • Einbindung der Jugendlichen in das Betreiberkonzept • Kooperation mit einem sozialen Träger 	3	X				X
17	Bushaltestelle Stegerwaldstraße	Schaffung eines Aufenthaltsortes für Jugendliche im öffentlichen Raum	<ul style="list-style-type: none"> • Gestaltung der Bushaltestelle vor der FH als attraktiven Aufenthalts- und Wartebereich • Idee eines „Campus vor dem Campus“ • Nutzung der hinter der Bushaltestelle liegenden Grünfläche • Einbindung von Jugendlichen in die Umgestaltung • Abstimmung mit den Verkehrsbetrieben • Kooperation mit der Fachhochschule 	1			X	X	
18	Lebensmittelgeschäft Flögemanns Esch	Einrichtung von Verweilmöglichkeiten	<ul style="list-style-type: none"> • Einrichtung von Sitzmöglichkeiten vor dem Lebensmittelgeschäft (insbesondere für Jugendliche, z.B. Studenten der FH) • Absprache mit dem Lebensmittelgeschäft 	1			X	X	
19	Bahnbrachen Schlietenstraße (nördlich der Leerer Straße)	Einrichtung eines attraktiven Aufenthaltsortes für Jugendliche	<ul style="list-style-type: none"> • Einrichtung eines Jugendparks mit Bewegungs- und Rückzugsmöglichkeiten • Einbindung von Kletterangeboten, Hügelstrukturen, Sport- und Bewegungsflächen • Einrichtung eines überdachten Jugendtreffpunktes 	1			X		X



20	Bahnhof Burgsteinfurt	Schaffung von Aufenthaltsräumen im öffentlichen Raum	<ul style="list-style-type: none"> • Einrichtung einer Station am überregionalen Radweg • Aufgreifen des Themas Bahnhof/Mobilität in die Gestaltung, Thema „Radbahnhof“ • Qualitätvolle Gestaltung für alle Generationen z.B. über Sitzelemente mit Tischen, Spielobjekten, Skulpturen etc. • Integration einer Informationsstelle in die Gestaltung • Einrichtung einer Außengastronomie an dem Imbiss Jantje 	2		X		X		
Plätze										
21	Graf-Arnold-Platz	Änderung der Nutzung	<ul style="list-style-type: none"> • Gestaltung des Graf-Arnold-Platz als Stadtplatz mit Aufenthaltsqualitäten • Verringerung der Parkplätze 	1	X					X
Grünflächen, Parks, Natur										
22	Zukünftiger Fernradweg auf ehemaliger Bahntrasse	Sicherung von Spielstrukturen	<ul style="list-style-type: none"> • Erhaltung der bestehenden Spielstrukturen am Rand des Weges • Einrichtung eines skaterfreundlichen Weges 	1			X	X		
23	Grünfläche Bentheimer Weg	Einbindung von Spielstrukturen	<ul style="list-style-type: none"> • Einrichtung einer Steinschlange auf der Grünfläche 	1			X	X		
24	Brachfläche Kleppgarten	Aufweitung von Rückzugsbereichen als Aufenthaltsort	<ul style="list-style-type: none"> • Einrichtung einer Station am neuen Fernradweg • Prüfung der Flächenverfügbarkeit 	2		X			X	
25	Wäldchen Friedenau	Aufwertung von bestehenden Grünflächen	<ul style="list-style-type: none"> • Einrichtung eines kleinen Kletterwaldes mit ergänzenden Aufenthaltsmöglichkeiten 	1			X	X		
26	Wäldchen Eichendorffstraße/Vogelsang	Sicherung von Spielstrukturen	<ul style="list-style-type: none"> • Erhaltung des Wäldchens als Spielort 	1			X	X		



27	Tiggelsee	Schaffung eines attraktiven Aufenthaltsbereichs für Jung und Alt	<ul style="list-style-type: none"> • Einrichtung eines Mehrgenerationenbereichs • Schaffung eines Ersatzaufenthaltsbereiches für den wegfallenden Schulhofbereich und der Flächen am Gemeindezentrum • Einrichtung von attraktiven Aufenthaltsmöglichkeiten wie z.B. eine Picknickwiese oder kommunikative Sitzmöglichkeiten • Einbindung von naturnahen Spielelementen • Einrichtung von Klettermöglichkeiten • Einrichtung eines Kiosks mit Außengastronomie • Verlegung der Sitzecke mit dem Steintisch in den vorderen Bereich der Fläche • Schaffung eines Treffpunktes für Jugendliche • Durchführung von aufsuchender Jugendarbeit • Einstellung eines Parkwächters vom Ordnungsamt, der soziale Kontrolle durch Präsenz ausübt 	1		X			X
28	Veltruper Kirchweg	Einbindung von Spielstrukturen	<ul style="list-style-type: none"> • Einrichtung einer Steinschlange auf der Grünfläche 	1			X	X	
29	Wäldchen Karl-Wagenfeld-Straße	Erhöhung der Aufenthaltsqualität	<ul style="list-style-type: none"> • Rückschnitt von Sträuchern und Bäumen • Betonung der Eingänge, z.B. über Skulpturen • Einbindung in das Leitsystem (wegen geplanten Campingplatzes im Süden des Waldes) • Ergänzung eines Waldlabyrinths über Weidenstrukturen (behutsame Einbindung) 	2			X	X	
30	Wald südlich Stormstraße	Nutzung vorhandener Waldflächen	<ul style="list-style-type: none"> • Einrichtung eines Spielwaldes • Ablegen von losen Materialien als Spielobjekte • Einbindung von „Waldgeistern“ 	2			X	X	
31	Grünstreifen Mühlenstraße	Verbesserung der Sauberkeit	<ul style="list-style-type: none"> • Einrichtung einer Hundewiese in der Nähe des Spielplatzes 	1			X	X	
32	Grüne Achse Aa	Vernetzung von Grünräumen	<ul style="list-style-type: none"> • Anlage eines Grünzuges entlang der Aa • Schaffung attraktiver Wegebeziehungen entlang von Grünflächen • Einbindung von Aufenthaltsräumen 	2					X



33	Aaufer	Öffnung der Aa zur Stadt	<ul style="list-style-type: none"> • Einrichtung von begehbaren Uferbereichen im Zentrumsbereich über Senken, Sandbereiche, Sitzplateaus • Einbindung eines Wasserrades als Spielelement • Verknüpfung des Projektes mit der geplanten Renaturierung der Aa 	2	X				X
34	Weide Terberger Straße	Entwicklung eines Stadtparks	<ul style="list-style-type: none"> • Umwidmung der Weidenfläche zum Stadtteilpark (Teilflächen) • Einrichtung von Picknickwiesen und anderen attraktiven Aufenthaltsbereichen in direkter Nähe zum gestalteten Uferbereich (vergleiche Maßnahme Aaufer) 	2		X			X
35	Grünstreifen Windmühlensch	Erhöhung der Sicherheit	<ul style="list-style-type: none"> • Beleuchtung des Grünstreifens über ergänzende Laternen 	1			X		X
36	Bolzplatz Vorsundern / Wald	Vernetzung von Spiel- und Aufenthaltsräumen	<ul style="list-style-type: none"> • Vernetzung des Bolzplatzes mit dem angrenzenden Waldstück über eine attraktive Wegeverbindung 	1			X	X	
37	Bagno	Schaffung von Aufenthaltsqualitäten für alle Generationen, Vernetzung der beiden Stadtteile	<ul style="list-style-type: none"> • Sicherung des Bagno als attraktiven Naherholungsraum für Jung und Alt • Ergänzende wegebegleitende Elemente zum Balancieren, Klettern und Sitzen • Schaffung ergänzender Möglichkeiten zur beispielbaren Ufergestaltung am Bagnosee • Bessere Integration des Spielplatzes am Bagno in den vorhandenen Wald • Durchführung von Veranstaltungen und Aktivitäten im Bagno • Stärkung des Bagnos zur besseren Vernetzung der beiden Stadtteile Borghorst und Burgsteinfurt 	2		X		X	
38	Wegeverbindung zum Bagno	Vernetzung der beiden Stadtteile	<ul style="list-style-type: none"> • Stärkung des Bagnos zur besseren Vernetzung der beiden Stadtteile Borghorst und Burgsteinfurt • Schaffung eines Hauptweges zum Bagno • Verknüpfung des Projektes mit einer 72-Stunden-Aktion oder ähnlichen Aktivitäten 	1			X		X



Verkehr									
39	Straße Steintorfeldmark	Verringerung der Fahrgeschwindigkeiten	<ul style="list-style-type: none"> • Einbau von geschwindigkeitshemmenden Maßnahmen wie z.B. Anbringen von Leisten • Einrichtung von Pflanzbeeten • Markierung der Zahl 30 auf der Straße 	2		X			X
40	Querungshilfe Ochtruper Str. / Goldstr.	Erhöhung der Verkehrssicherheit	<ul style="list-style-type: none"> • Ergänzung der Querungshilfe durch einen Zebrastrifen 	1			X		X
41	Ochtruper Straße	Erhöhung der Verkehrssicherheit	<ul style="list-style-type: none"> • Nutzung des Standstreifens als Fahrradweg (Umwidmung) • Verbot für parkende Autos • Aufbringen von Hochborden als bauliche Abtrennung zur Straße und zur Verringerung des Parkens • Farbliche Markierung des Streifens 	1		X			X
42	Kreuzung Im Hasfeld / Stehrstraße	Umgestaltung des Kreuzungsbereiches	<ul style="list-style-type: none"> • Verringerung des Straßenquerschnitts über mittige Einpflanzungen oder über die Einrichtung eines kleinen Kreisverkehrs 	3		X			X
43	Kreuzung Blocktor / Fuß- und Radweg	Erhöhung der Verkehrssicherheit	<ul style="list-style-type: none"> • Einrichtung einer Querungshilfe oder alternativ den Radweg Veltruper Kirchweg weiterführen 	2		X		X	
44	Wettringer Straße	Erhöhung der Verkehrssicherheit	<ul style="list-style-type: none"> • Einrichtung eines Fahrradweges 	1		X		X	
45	Tecklenburger Straße	Erhöhung der Verkehrssicherheit	<ul style="list-style-type: none"> • Einrichtung eines Fahrradweges (Bedarfsstreifens) 	1		X			X
Vernetzung, Leitsystem, Hinweise									
46	Schild Spielplatz Timmerkamp (bei Steintorfeldmark)	Visualisierung von spielenden Kindern	<ul style="list-style-type: none"> • Einrichtung eines Hinweisschildes zu spielenden Kindern auf der Straße Steintorfeldmark / Lange Stiege 	1			X	X	
47	Spielplatz Kleppgarten	Verbindung von Spiel-, Erlebnis- und Aufenthaltsräumen	<ul style="list-style-type: none"> • Vernetzung des Spielplatzes und des neuen Fahrradweges über eine Wegeverbindung einschließlich der Anbindung des westlichen Wohngebietes der Bahntrasse, z.B. über eine Treppe 	2		X		X	



48	Einbindung des überregionalen Fernweges	Vernetzung von Wegen	<ul style="list-style-type: none"> • Einbindung des überregionalen Radweges in das Leitsystem 	3		X			X
49	Grünfläche Zum Hegewinkel	Vernetzung des Siedlungsraums mit dem umgebenden Landschaftsraum	<ul style="list-style-type: none"> • Einrichtung eines Weges in die umgebende Landschaft 	3		X			X
50	Grenze Siedlungsraum / umgebende Landschaft	Vernetzung anhand autofreier Wege	<ul style="list-style-type: none"> • Einrichtung eines siedlungsumlaufenden Fuß- und Radweges 	3		X			X
51	Kreuzstiege	Vernetzung von Spielräumen	<ul style="list-style-type: none"> • Vernetzung der Willibrordschule mit dem Tiggelsee über eine Großskulptur 	2			X	X	
52	Spielplatz Neubaugebiet Pferdekamp	Verbindung von Spiel-, Erlebnis- und Aufenthaltsräumen	<ul style="list-style-type: none"> • Vernetzung des Spielplatzes mit dem siedlungsumlaufenden Weg • Erhaltung des vorhandenen Grünstreifens 	3		X			X
53	Querung Johanniterstraße	Vernetzung von Wegen	<ul style="list-style-type: none"> • Betonung der Fuß- und Radwegeverbindung an der Querung Johanniterstraße durch eine Skulptur (z.B. ein Fahrrad) 	2			X	X	
54	Neubaugebiet Baumgarten	Optische Aufwertung der vorhandenen Vernetzung	<ul style="list-style-type: none"> • Einbindung in das Leitsystem • Aufwertung der Vernetzung zwischen dem Baumgartencenter und dem Neubaugebiet über gestalterische Maßnahmen • Erhöhung der Aufenthaltsqualität über Bänke 	2			X	X	
55	Eingänge Innenstadt Burgsteinfurt	Visualisierung von Eingangssituationen	<ul style="list-style-type: none"> • Gestaltung der Eingänge zur Innenstadt Burgsteinfurt über Baumtore, Bepflanzung, Skulpturen etc. 	1	X				X
56	Brücke Terberger Straße / Aastrasse	Visualisierung von wichtigen Stellen im Netz	<ul style="list-style-type: none"> • Gestaltung der Brücke über Piktogramme, Stelen etc. 	3			X	X	
57	Weg an der Aa	Vernetzung von Wegen	<ul style="list-style-type: none"> • Weiterführung des autofreien Weges entlang der Aa nach Norden • Evtl. bei Bedarf Einrichtung von Stegen auf der Aa zur Weiterführung des Weges 	2		X			X



58	Aa (im Norden)	Vernetzung von Wegen	<ul style="list-style-type: none"> • Schaffung einer weiteren Brücke zur Querung der Aa • Verkürzung des Schulweges vom Nordwesten von Burgsteinfurt zum Gymnasium Arnoldinum 	2	X				X
58a	Innenstadt Burgsteinfurt	Aufwertung der Aufenthaltsqualität	<ul style="list-style-type: none"> • Einrichtung von Spielpunkten / -objekten sowie Aufenthaltsbereichen 	1			X	X	
59	Fillerstiege / autofreier Weg Innenstadt-Schulzentrum	Visualisierung des Kreuzungsbereiches	<ul style="list-style-type: none"> • Betonung des Kreuzungsbereiches über eine Großskulptur • Einrichtung von wegebegleitenden Elementen 	2			X	X	
Wohnumfeld									
61	Ochtruper Straße	Erhöhung der Aufenthaltsqualität im Wohnumfeld	<ul style="list-style-type: none"> • Aufwertung des Wohnumfeldes als Spiel-, Erlebnis- und Aufenthaltsraum • Entwicklung von integrierten Freiraumkonzepten einschließlich Hauseingangsgestaltung, Kleinkinderspielflächen, Rückzugsräumen und Aufenthaltsbereichen für Erwachsene • Integration von Quartiersplätzen • Entwicklung von Wohnfolgeeinrichtungen (wie z.B. eine Spielwohnung) • Kooperation mit der Wohnungsbaugesellschaft • Beteiligung der Mieter an der Gestaltung 	2	X				X
62	Y-Haus	Erhöhung der Aufenthaltsqualität im Wohnumfeld	<ul style="list-style-type: none"> • Aufwertung des Wohnumfeldes als Spiel-, Erlebnis- und Aufenthaltsraum • Entwicklung von integrierten Freiraumkonzepten einschließlich Hauseingangsgestaltung, Kleinkinderspielflächen, Rückzugsräumen und Aufenthaltsbereichen für Erwachsene • Integration von Quartiersplätzen • Entwicklung von Wohnfolgeeinrichtungen (wie z.B. eine Spielwohnung) • Kooperation mit der Wohnungsbaugesellschaft • Beteiligung der Mieter an der Gestaltung 	1	X				X

7.4 ergänzende Maßnahmen für beide Stadtteile

	Ort	Ziel	Maßnahme	Prioritäten					
				Lang- fristig	Mittel- fristig	Kurz- fristig	Leicht	schwe- r	
Öffentlichkeitsarbeit, Aktionen									
	Darstellung der Spielleitplanung in der Öffentlichkeit	Verbreitung der Spielleitplanung in der Öffentlichkeit	<ul style="list-style-type: none"> • Weiterführende Darstellung der Spielleitplanung, ihrer Beteiligungen und Ergebnisse in Presse, Radio und TV • Erstellung einer Posterreihe zur Spielleitplanung • Optimierte Darstellung der Spielleitplanung im Internet • Beteiligung von Kindern, Jugendlichen und den AGs an der Öffentlichkeitsarbeit 	1	X		X	X	
	Stadtposter/ Stadtteilposter	Steigerung der Identität der Bürger mit ihrer Stadt bzw. ihrem Stadtteil	<ul style="list-style-type: none"> • Entwurf von attraktiv gestalteten Stadtpostern bzw. Stadtteilpostern 	2		X		X	
	Tourismuskonzept	Steigerung der Attraktivität der Stadt	<ul style="list-style-type: none"> • Erarbeitung eines Tourismuskonzeptes, welches die Qualitäten von Steinfurt hervorhebt und sie konsequent weiterentwickelt • Befragung der Bürger zur Attraktivität von Flächen und Orten • Entwicklung der touristischen Angebote für Familien mit Kindern, z.B. entlang des neuen Radweges auf der ehemaligen Bahntrasse 	1					X



Beteiligung									
	Weiterführung der AG Verwaltung und der AG Bürger	Nachhaltigkeit der Spielleitplanung	<ul style="list-style-type: none"> • Ausstattung der AGs mit einem Mandat über einen Ratsbeschluss • Verabschiedung im Stadtrat zusammen mit der Verabschiedung einer Spielleitplanung • Formulierung einer Ratsvorlage 	1			X	X	
	Weitere Beteiligungsprojekte mit Kindern und Jugendlichen	Nachhaltigkeit der Spielleitplanung	<ul style="list-style-type: none"> • Weiterführende Beteiligung, evtl. Bildung von festen Strukturen wie z.B. Schüler- und Jugendbeirat • Kooperation mit Schulen und Kindergärten • Bereitstellung von finanziellen Mitteln zur Durchführung der Beteiligungsaktionen • Einbindung der pädagogischen Fachkräfte 	1			X	X	
	Einbindung von Spielplatzpaten		<ul style="list-style-type: none"> • Einbindung von Spielplatzpaten in die Spielleitplanung • Erarbeitung eines Konzeptes 	1		X		X	
	Vernetzung der Spielleitplanung mit dem Stadtmarketing, dem Arbeitskreis Nahmobilität / Radverkehr und dem Verein Natur Bewegt Steinfurt	Vernetzung von Strukturen	<ul style="list-style-type: none"> • Weiterführende Vernetzung der vor Ort vorhandenen Strukturen 	1			X	X	
	Einbeziehung von Senioren	Förderung von generationsübergreifenden Aktivitäten	<ul style="list-style-type: none"> • Aktivierung von Potenzialen zum ehrenamtlichen Engagement z.B. für Nachbarschafts- und Hausaufgabenhilfe • Gespräche mit Multiplikatoren aus der Altenpflege 	2		X		X	
	Einbeziehung von Jugendlichen in die städtische Haushaltsplanung	Aufweitung von Beteiligungsstrukturen	<ul style="list-style-type: none"> • Schaffung eines Beteiligungsformates für die Einbindung von Jugendlichen in die Haushaltsplanung der Stadt 	1			X	X	

8 Qualitätszielkonzeption „Zukunftsfähiges Steinfurt“

Die Spielleitplanung umfasst neben der Entwicklung von Maßnahmen allgemeine Leitlinien und Qualitätsziele, welche sich auf die Entwicklung der Stadt Steinfurt beziehen und bei den zukünftigen Maßnahmen, Projekten und Vorhaben berücksichtigt werden sollten.

8.1 Leitbild

Aus den Beteiligungsmaßnahmen mit den Kindern und Jugendlichen im Rahmen der Spielleitplanung ließe sich folgendes Leitbild ableiten:

„Steinfurt - die Kreisstadt, in der Familien und Kinder leben wollen“

„Steinfurt: Die Stadt im Grünen“

Die Stadt Steinfurt wird sich konsequent als kinder- und familienfreundliche Stadt entwickeln. Die Stadt Steinfurt wird die Lebensqualität von Kindern und Jugendlichen nachhaltig verbessern und damit auch den Wohnstandort für Familien stärken.

8.2 Leitlinien

- Sämtliche Vorhaben und Maßnahmen der Stadtentwicklung und Stadtplanung sollen in ihren Folgen für Kinder und Jugendliche dargestellt und abgewogen werden.
- Kinder-, Jugend- und Familienfreundlichkeit ist als Querschnittsaufgabe in alle Maßnahmen und Vorhaben der Stadtentwicklung und Stadtplanung zu integrieren und vorrangig in Eigenverantwortlichkeit der Fachämter umzusetzen.
- Die mit der Spielleitplanung entstandene Arbeitsgruppe soll fortgesetzt werden, einschließlich der Fortführung von Abstimmungsprotokollen.
- Die Beteiligung von Kindern und Jugendlichen an der Gestaltung ihrer Lebensumwelt wird als pädagogischer Grundsatz beibehalten und weiterentwickelt. Sie soll auch bei grundsätzlichen strategischen Planungen durchgeführt werden.

8.3 Gesamträumliche Qualitätsziele für Siedlungs- und Freiflächen

Die folgenden gesamträumlichen Qualitätsziele können für Siedlungs- und Freiflächen gegeben werden:

- Erhaltung und Weiterentwicklung der beiden Stadtteile.
- Erhaltung und Weiterentwicklung der historisch gewachsenen und identitätsstiftenden Innenstadtbereiche.
- Stärkung und Weiterentwicklung der kleinteiligen Geschäftsstrukturen in den beiden Zentren.
- Sicherung und Weiterentwicklung der prägenden und identitätsstiftenden Landschaftselemente.
- Einbeziehung der vielfältigen und qualitätsvollen siedlungsumgebenden Landschaftsräume wie das Bagno als verbindendes Element zwischen den beiden Stadtteilen als Spiel-, Erlebnis- und Aufenthaltsraum sowie für die generationsübergreifende Naherholung und ihre Vernetzung mit den Siedlungsbereichen.
- Mehrfachnutzung vorhandener Freiflächen wie z. B. Grünflächen und Plätze als Spiel-, Erlebnis- und Aufenthaltsräume.
- Vernetzung von Spiel-, Erlebnis- und Aufenthaltsräumen sowie aller Freiflächen innerhalb der Stadtteile und Landschaftsräume an den Siedlungsrändern über attraktive Fuß- und Radwege.

- Stärkung der Vernetzung von Spiel-, Erlebnis- und Aufenthaltsbereichen sowie insbesondere der umgebenden Landschaftsräume über ein künstlerisch gestaltetes Leitsystem mit hohem Wiedererkennungs- und Identifikationswert.
- Entwicklung von zentralen, großflächigen und gut erreichbaren Freiflächen als Naturspielräume und informellen Sport- und Bewegungsflächen.
- Gestaltung von ökologischen Ausgleichsmaßnahmen als Spiel-, Erlebnis- und Aufenthaltsflächen.
- Aufwertung privater Flächen im Wohnumfeld von mehrgeschossigen Siedlungen für Kleinkinder und Eltern für Spiel und Aufenthalt.
- Sicherung und Erschließung von Brachflächen mit hohen Spielwerten und Naturerfahrungsmöglichkeiten für Kinder und Jugendliche.

8.4 Gesamträumliche Qualitätsziele Verkehr

Die folgenden Qualitätsziele beziehen sich auf den Bereich Verkehr:

- Gewährleistung der sicheren und barrierefreien Nutzbarkeit der Stadt.
- Erhöhung der Verkehrssicherheit für Kinder und Jugendliche.
- Schließung von Lücken im innerörtlichen und überregionalen Radwegenetz.
- Entwicklung eines attraktiven, geschlossenen und alltagstauglichen Fuß- und Radwegenetzes.
- Anlage eines Radrundwanderweges um die beiden Stadtteile.
- Abschwächung der Barrierewirkung von Straßen durch Querungshilfen an den Knotenpunkten von Schul- und Freizeitwegen mit stark frequentierten Straßen.
- Umsetzung von flächendeckenden Tempo 30-Zonen.
- Ausweitung von verkehrsberuhigten Zonen und Spielstraßen innerhalb von Wohnsiedlungen.
- „Rückgewinnung“ der Straße als Raum für Spielen, Aufenthalt und Begegnung für alle Generationen.
- Einrichtung von geschwindigkeitsreduzierenden Einbauten und Querungsstellen vor Schulen und Kindertageseinrichtungen.
- Verlängerung von Grünphasen für Fußgänger.
- Einrichtung von Rundumgrün für Fußgänger an geeigneten Kreuzungen.
- Ausrichtung des öffentlichen Nahverkehrs auf die Mobilitätsanforderungen von Kindern und Jugendlichen.

8.5 Qualitätsziele für den Siedlungsneubau in Einfamilienhausgebieten

- Integration von Quartiersplätzen
- Straßenausbau als Mischflächen gestalten
- Pflanzbeete mit Staudenpflanzen
- Erschließung über autofreie Wege zur Förderung der Durchlässigkeit
- Anlage eines siedlungsumgebenen Rundweges
- Freihalten von „weißen Flächen“ für eine nachgezogene Beteiligung von Bewohnern:
 - Zur Planung von Spielplätzen und
 - bei Mitbauaktionen zur Gestaltung von Spielräumen
- Betonung der Eingangssituationen z. B. über Baumtore
- Entwicklung von ökologischen Ausgleichsflächen als Naturerfahrungsräume
- Bespielbare Gestaltung von Regenrückhaltebecken



- Fortführung eines in Steinfurt praktizierten qualitativ hochwertigen kinder- und familienfreundlichen Siedlungsneubaus.

8.6 Qualitätsziele für Spiel-, Erlebnis- und Aufenthaltsräume

Spielplätze

Konventionelle altersgruppenbezogene Spielplätze unterschiedlicher Größenordnungen, Wasserspielplätze, Themenspielplätze
--

- Ausreichende Flächen in unterschiedlichen Größenordnungen für unterschiedliche Altersgruppen und Zweckbestimmungen auf der Grundlage der DIN – Norm 18034 in den Stadtteilen bereitstellen
- Erreichbarkeit von Spielplätzen sicherstellen
- Sicherung der Übergänge zum Verkehrsraum
- Aufteilung der Flächen in unterschiedliche Funktionsräume
- Besondere Verwendung naturnaher Materialien
- Geländemodellierung als Raumabgrenzung und Gestaltelement
- Rückzugsräume über die Sicherung oder Anlage von Gehölzflächen vorsehen
- Unterschiedliche Spielgelegenheiten mit Wasser anbieten wie z. B. Matschbereiche oder Wasserpumpen
- Veränderungs-offene Gestaltung von Spielplätzen
- Aufenthaltsbereiche auch für Erwachsene schaffen
- Wasserspielbereiche einrichten

Bolzplätze

- Schaffung von Möglichkeiten zum Fußballspielen in beiden Stadtteilen
- Integration von Treffpunkten für Jugendliche
- Ergänzung von Aufenthaltsmöglichkeiten wie z. B. kommunikative Sitzmöbel an Bolzplätzen

Sonderkategorien

Naturnahe Spielräume

- Naturnahe Spielräume in beiden Stadtteilen anbieten
- Gestaltung und Qualitätssicherung über eine qualifizierte Entwicklungspflege und Schnittmaßnahmen
- Verwendung von natürlichem Material wie z. B. Baumstämme, Natursteine, Pflanzen und Erdhügel
- Gestaltbares loses Material bereitstellen
- Beteiligung von Kindern und Jugendlichen an der Pflege

Jugendparks

- Integration von Trendsportflächen in Landschaftsstrukturen
- Integration von landschaftlich angepassten Treffpunkten
- Mehrfachnutzung von Grünanlagen für die Integration von Jugendparks



Informelle Bewegungsangebote für Jugendliche

Skateranlagen, Streetballflächen, BMX-Parcours, Kletterwände, Kletterseillandschaften

- Einrichtung von zentralen Bewegungsangeboten an möglichst konfliktfreien Standorten mit gesamtstädtischer Bedeutung
- Integration von Treffpunkten für Jugendliche in großflächige Bewegungsangebote

Dezentrale Treffpunkte für Jugendliche

- Integration von dezentralen Treffpunkten auf geeigneten Plätzen und Flächen im Zentrum und in den einzelnen Quartieren
- Nutzung des öffentlichen Raums durch Jugendliche zulassen
- Entwicklung neuer Angebote für Jugendliche

Außengelände von Kindertagesstätten

- Gestalten mit losen Materialien ermöglichen
- Vielfältige Bepflanzung vorsehen z. B. Obstgehölze und Nährpflanzen für Insekten
- Mit Bepflanzung Rückzugsräume bilden
- Über Gestaltung motorische Erfahrungen ermöglichen
- Wasser beispielbar gestalten
- Flächen für Gruppenspiel freihalten
- Öffnung von Außenflächen in den Stadtteil
- Übergänge zwischen drinnen und draußen leicht gestalten
- Sicherung der Zugänge und Schnittstellen zu Straßenräumen
- Außenflächen naturnah gestalten

Schulgelände

- Öffnung von Schulhöfen in den Stadtteil
- Gestaltung von naturnahen Teilflächen
- Erhalt von Asphaltflächen für unreglementierte Bewegungsspiele
- Angebote zum Skaten und Basketballspielen integrieren
- Vielfältige Sitzmöglichkeiten schaffen
- Integration von Kunstobjekten in die landschaftliche Gestaltung
- Rückzugsbereiche über Pflanzflächen anbieten
- Hügelstrukturen als Bewegungsräume schaffen
- Sportanlagen und informelle Bewegungsflächen in die Gesamtgestaltung integrieren

Sportanlagen

- Öffnung von Sportanlagen in den Stadtteil auch außerhalb des Vereinssports
- Treffpunkte für Jugendliche integrieren
- Informelle, in Landschaft eingebettete Bewegungsräume für Kinder und Jugendliche in die Sportanlagen integrieren
- In Teilbereichen Angebote für Trendsportarten wie Inlineskaten oder BMX-Fahren integrieren
- Leistungsunabhängige Sport- und Bewegungsflächen anbieten

Straßen

- Gestaltung von Straßen als Spiel-, Erlebnis- und Aufenthaltsbereiche
- Bereiche mit Parkraumbeschränkung zur Erhöhung der Übersichtlichkeit ausweisen

- Straßenbegleitende Gehwege großzügig gestalten
- Kleinräumige Plätze als Begegnungsräume in den Gehwegbereich integrieren
- Funktionselemente im Straßenraum wie z. B. Poller und Pflanzbeeteinfassungen beispielbar gestalten
- Aufenthaltsqualitäten für Jugendliche in die Gestaltung von Haltestellen integrieren
- Straßenbegleitende Gehwege variantenreich gestalten z. B. durch wegebegleitende Balancierelemente
- Entwässerung in Teilbereichen offen führen und beispielbar gestalten
- Wegebegleitende Pflanzbereiche und Bäume anlegen
- Pflanzbeete variantenreich mit wiederkehrender Bepflanzung für einzelne Quartiere mit einem hohen Wiedererkennungswert gestalten
- Aufhebung der Barrierewirkung von Straßen durch baulich/gestalterische Maßnahmen wie Pflanzung von Straßenbäumen, Verschwenkung in der Linienführung oder wechselseitige Parkbuchten.
- Gestaltung von Kreuzungsbereichen

Fußgängerzonen und Plätze / Mehrgenerationenplätze

- Entwicklung von zentralen Stadtplätzen mit hoher Aufenthaltsfunktion
- Entwicklung von Quartiersplätzen mit hoher Aufenthaltsfunktion
- Entwicklung von Kirchvorplätzen durch Maßnahmen der Stadtgestaltung und der räumlichen Einfassung als Spiel- und Aufenthaltsraum
- Plätze unterschiedlicher Zentralität in den Quartieren anbieten und miteinander vernetzen
- Integration von Spielen und Aufenthalt für jung und Alt
- Spiel und Aufenthalt von Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen auf Plätzen zulassen
- Brunnen, Skulpturen und stadtgestalterische Elemente beispielbar gestalten
- Integration von Wasserflächen und Skulpturen in attraktive und generationsübergreifende Aufenthaltsbereiche
- Informelle Treffpunkte für Jugendliche in die Platzgestaltung integrieren
- Spielbereiche und beispielbare stadtgestalterische Elemente den Standorten der Außen-gastronomie zuordnen
- Umsetzung eines ersten Modellvorhabens

Gärten und Höfe im mehrgeschossigen Mietwohnungsbau

- Integration von Spiel-, Erlebnis- und Aufenthaltsbereichen in die Gestaltung von Außenflächen mehrgeschossiger Mietwohnungsbauten
- Umsetzung vielfältiger Teilräume mit unterschiedlicher Zweckbestimmung wie z. B. Mietergärten, Freiflächen von Erdgeschosswohnungen, Spiellandschaften für Kleinkinder mit Aufenthaltsbereichen für Eltern und Hauseingangsbereiche mit Aufenthaltsqualitäten
- Naturnahe Teilflächen gestalten
- Anlage eines alltagstauglichen Wegenetzes
- Beteiligung der Mieter an der Entwicklung von Außenanlagen

Private Gärten und Höfe

- Wasser als Spielelement anbieten
- Teilräume naturnah gestalten
- Rückzugsmöglichkeiten über Gehölzflächen schaffen
- Den Übergang von drinnen und draußen gestalten
- Obstbäume, Brut- und Nährpflanzen für verschiedene Tierarten vorsehen

- Sensibilisierung der privaten Hausbesitzer über eine Broschüre mit beispielhaften Gartengestaltungen

Grünflächen

- Mehrfachnutzung von Grünflächen als Spiel-, Erlebnis- und Aufenthaltsbereiche ermöglichen, z. B. der Schützenwiesen als Bolzplätze
- Entwicklung und Stärkung von Grünflächen für Aufenthalt und Naherholung aller Generationen
- Entwicklung der Grünanlagen als Bewegungsräume z. B. durch Freihalten von Flächen für unreglementierte Ballspiele
- Eine Vielfalt an Teilräumen mit unterschiedlichem Charakter anbieten wie z. B. Wildnisflächen

Pflege

- Erhaltung von Rückzugsbereichen in den Randbepflanzungen
- Ergänzende Anpflanzung zur Herstellung von Rückzugsräumen
- Regelmäßige Beseitigung von Müll

Siedlungsumgebene Landschaftsräume

- Anbindung und Vernetzung der siedlungsumgebenden Landschaft mit den Siedlungsbereichen
- Sicherung und Entwicklung der siedlungsumgebenden Landschaft als Spiel-, Erlebnis- und Aufenthaltsräume
- Integration von naturnahen Sonderflächen wie z. B. einen Waldklettergarten
- Bereitstellung eines Wegenetzes in die Landschaft mit ausgeschilderten Rundwegen
- Vernetzung der beiden Stadtteile über das Bagno als attraktiven Naherholungsbereich.

Wald

- Vernetzung von Waldflächen mit angrenzenden Siedlungsbereichen
- Betonung der Zugänge durch „Landmarken“
- Anbindung an die Siedlungsbereiche durch ein besonders gestaltetes Leitsystem
- Tolerierung von Spielen und Aufenthalt von Kindern und Jugendlichen

Brachen

- Brachen mit hohen Spiel-, Erlebnis- und Aufenthaltsqualitäten als Naturspielräume langfristig planungsrechtlich sichern
- Integration von Brachen in ein vernetztes System von Grünflächen
- Regelmäßige Beseitigung von wilden Müllablagerungen
- Für Kinder nicht erkennbare Risiken beseitigen
- Akzeptanz von Brachen über Öffentlichkeitsarbeit erhöhen

Wasser

- Wasser zum Leitmotiv für die Stadtentwicklung, Stadtplanung, Stadtgestaltung und Freiraumplanung erheben
- Uferbereiche von Flüssen, Bächen und offenen Gewässern in Teilen beispielbar gestalten
- Grundwasserentnahmestellen auf Spielplätzen vorsehen
- Wasserversickerungsanlagen wie z. B. Rigolen beispielbar gestalten
- Matschmulden auf Spielplätzen vorsehen

- Brunnen beispielbar gestalten und die Nutzung von Kindern zulassen
- Erschließung vorhandener Bachläufe als Element der Vernetzung, des ortsnahe Spiels und der Naherholung.
- Bachlaufbegleitende Wegeführung mit integrierten Spiel-, Erlebnis- und Aufenthaltsbereichen erschließen.

Wege / Radwege

- Erhöhung der Durchlässigkeit von Siedlungsbereichen sowie Vernetzung von Spiel-, Erlebnis- und Aufenthaltsbereichen über autofreie Fußwege
- Variantenreiche Materialien bei der Gestaltung verwenden
- Wegebegleitende Balancierelemente anbieten
- Bereitstellung eines geschlossenen und bedarfsgerechten Radwegenetzes
- Radabstellanlagen vor Schulen, öffentlichen Gebäuden, auf Plätzen und an Haltestellen anbieten
- Sicherung, Weiterentwicklung und Vernetzung der ortstypischen Pättken als autofreie Wege

Sonderelemente

- Vorhandene für Kinder wichtige Sonderelemente wie z. B. für Kinder interessante Solitäreibäume sichern
- Vorhandene Sonderelemente wie z. B. Treppenanlagen für die Nutzung von Kindern zulassen
- Stadtgestalterische Einzelemente und Kunst im öffentlichen Raum beispielbar gestalten

Tourismus

- Konsequente Entwicklung kinder-, jugend- und familienfreundlicher Angebote im Rahmen eines Tourismuskonzeptes
- Einbindung der ehemaligen Bahntrasse als neuen überregionalen Radweg in das Tourismuskonzept
- Verknüpfung von Spiel-, Erlebnis- und Aufenthaltsangeboten mit Rastplätzen für Fahrradtouristen

Öffentlichkeitsarbeit

- Kontinuierliche öffentlichkeitswirksame Kommunikation der Spielleitplanung
- Einbeziehung grafisch hochwertiger Medien wie z. B. Flyer oder Stadtposter
- Einstellung der Spielleitplanung in das Internet

8.7 Qualitätsziele für pädagogische Einrichtungen und Freizeitanlagen

Kulturelle und freizeitbezogene Einrichtungen

- Öffnung von kulturellen und freizeitbezogenen Einrichtungen in den Stadtteil über eine thematische Gestaltung des Außenraumes mit hohem Aufforderungscharakter
- Stärkere Ansprache der Zielgruppe der Kinder und Jugendlichen über öffentlichkeitswirksame kulturpädagogische Aktionen

Kommerzielle Freizeitanlagen

- Einbeziehung von kommerziell betriebenen Freizeitanlagen als Ergänzung vorhandener kinder- und jugendspezifischer von der Stadt, den freien Trägern oder Sportvereinen organisierten Angebote

- Nutzung leer gezogener altindustrieller Flächen oder Gebäude für die Nutzung kommerziell betriebener Freizeitanlagen wie z. B. die ehemaligen Websäle.

Architektur von pädagogischen Einrichtungen

- Entwicklung der Architektur auf der Grundlage von Raumkonzepten
- Einladende Gestaltung von Eingangsbereichen
- Gestaltung der Eingangsbereiche mit Aufenthaltsfunktionen
- Barrierefreie Übergangsbereiche zwischen drinnen und draußen
- Vielfältige und altersgerechte Formen, Farb- und Materialgestaltung innen und Außen
- Gebäudegestaltung mit hohem Wiedererkennungs- und Identifikationswert

8.8 Partizipation

Fortführung der Beteiligungsverfahren mit Kindern und Jugendlichen an allen geeigneten Vorhaben der Stadtentwicklung und Stadtplanung.

- Öffentliche Darstellung der Ergebnisse aus den Beteiligungsverfahren in Form von Abschlussveranstaltungen und Pressearbeit
- Einspeisung der Ergebnisse aus der Beteiligung in die Planung

8.9 Strategische Ziele

Die Belange von Kindern, Jugendlichen und Familien sind in ihrer Wertigkeit zu stärken und denen der Umwelt zumindest gleichzusetzen. Dies erfordert eine dem Umweltbereich analoge Umsetzung von Handlungserfordernissen für eine kinder-, jugend- und familienfreundliche Stadtentwicklung und Stadtplanung. Daraus ergeben sich die folgenden strategischen Ziele:

Ausgleichsregelungen

- Erschließung von Ausgleichsflächen für die Integration von naturnahen Spielräumen
- Anrechenbarkeit von siedlungs- und naturnahen Spielräumen als ökologische Ausgleichsflächen zulassen
- Bereitstellung von gleichwertigen Ersatzflächen bei der Überplanung von Freiflächen mit nachweislich hohem Spiel-, Erlebnis- und Aufenthaltswert

Folgeabschätzung und Verschlechterungsverbot

- Darstellung der Folgen aller Neubaumaßnahmen, insbesondere im Verkehrsbereich für die in der Stadt lebenden Kinder und Jugendlichen
- Bereitstellung von gleichwertigen Ersatzflächen mit nachweislich hohen Spiel-, Erlebnis- und Aufenthaltswerten

Finanzierung

- Reservierung von Kosten zur Durchführung von Beteiligungsverfahren als ergänzende Positionen im Rahmen städtebaulicher Maßnahmen und Einzelvorhaben

9 Starterprojekte

Bereits während der Aufstellung des Spielleitplanes erarbeitete die AG Verwaltung in Kooperation mit der AG Bürger für jeden Stadtteil ein Starterprojekt, welches zum Ziel hat, zeitnah dringenden Bedarf oder aktuelle Planungen aufzugreifen und durch die Spielleitplanung zu qualifizieren. Im Fokus steht bei beiden Projekten die Einbindung von Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen.

9.1 Spielplatz Sahle (Burgsteinfurt)

Der städtische Spielplatz an der Schorlemer Straße befindet sich im Innenhof der Gebäude, welche zur Sahle Baubetreuungsgesellschaft mbH gehören. Die Vielzahl der hier lebenden Familien und der Abbau einiger Spielgeräte führte dazu, dass diese Fläche als Starterprojekt für den Stadtteil Burgsteinfurt aufgegriffen wurde.

Ziel der Umgestaltung ist die Entwicklung einer Fläche als generationsübergreifender Spiel-, Erlebnis- und Aufenthaltsort, deren Funktion weit über die eines Spielplatzes reichen soll.

Im hinteren Bereich des Innenhofes gibt es einen kleinen Spielbereich, welcher durch die Sahle GmbH angelegt wurde. Dieser Spielplatz wird ebenfalls in die Umgestaltung mit einbezogen.

In Kooperation mit der Sahle GmbH wurden erste Gespräche zur Umsetzung des Starterprojektes durchgeführt. Im Mittelpunkt des Verfahrens steht die Beteiligung der Anwohner einschließlich der Kinder und Jugendlichen. Im Mai 2009 wurde zur Umgestaltung eine Zukunftswerkstatt auf der Spielplatzfläche mit ca. 50 Bewohnern durchgeführt.

Die Zukunftswerkstatt umfasste mehrere Phasen. Nach einer ersten Kritik- und Meckerphase wurde eine Klagemauer und eine Shitliste erstellt. Darauf aufbauend wurden Ideen zu dem Thema „Das wünsche ich mir“ für die Fläche entwickelt. Die Ideen wurden schließlich in Kleingruppenarbeit in Modellen umgesetzt und schließlich eine Hitliste aller Ideen zusammengestellt. Neben verschiedenen Spielobjekten wurde vor allem auch eine Aufenthaltsmöglichkeit für Erwachsene gewünscht. Die Zukunftswerkstatt wurde mit einem gemeinsamen Grillen beendet.

Abb. 51: Zukunftswerkstatt Spielplatz Sahle



Die erarbeiteten Ideen wurden von Herrn Hoffmann vom Büro "Der Mitmach-Spielplatz" in eine erste Skizze eingearbeitet. Nach der Rückkopplung des Entwurfs mit der AG Verwaltung wurde der Plan ebenfalls an die Bewohner und die Sahle GmbH rückgekoppelt.

Die Umsetzung der Planung ist für die kommenden Wochen und Monate geplant. Hierfür wird die Finanzierung durch die Spielleitplanung und zu ¼ der Kosten durch die Sahle GmbH übernommen. Die Firma Emslandspielgeräte wird sich außerdem mit der Spende eines Spielgerätes in Höhe von 8.000 Euro in die Gestaltung einer generationsübergreifenden Aufenthaltsfläche, die in Kooperation zwischen der Stadt Steinfurt, den Bewohnern und der Sah-

le GmbH entwickelt wurde, einbringen. Das Projekt wird auch vom Deutschen Kinderhilfswerk (DKHW) unterstützt.

9.2 Innenstadtgestaltung Borghorst

Ein aktuelles Projekt aufgreifend wird für Borghorst die Gestaltung der Innenstadt mit Spiel- und Aufenthaltsbereichen im Rahmen der Spielleitplanung aufgegriffen. Einige Geschäftsfrauen aus Borghorst erarbeiteten bereits ein erstes Konzept zur Gestaltung der Innenstadt über Spielpunkte. Diese Entwicklung wurde zum Anlass genommen, eine Beteiligung von Kindern und Jugendlichen ergänzend zu den Vorüberlegungen durchzuführen, um entsprechend ihrer Bedürfnisse und denen der Erwachsenen einen attraktiven Raum zu schaffen.

Die Beteiligung wurde während der Herbstferien in Kooperation mit dem OT-Heim durchgeführt. Eine weitere Beteiligung von älteren Kindern ist noch zeitnah geplant. Ziel der Beteiligung ist die Auswahl der geeigneten Standorte, die Gestaltung der einzelnen ausgewählten Flächen und die Vernetzung dieser Flächen.

Die Ergebnisse der Beteiligung werden von der Stadt Steinfurt ausgewertet und mit den Überlegungen der Geschäftsfrauen und des Arbeitskreises Stadtmarketing zusammen getragen.

10 Fazit und Ausblick

Die Stadt Steinfurt ist in Nordrhein-Westfalen die vierte Stadt, die die Spielleitplanung durchführt. Damit erlangt das Verfahren Modellcharakter und eine herausragende Stellung in der kommunalen Entwicklung.

Die Durchführung verschiedener Beteiligungsbausteine und die Erhebungen durch das Planungsbüro Stadt-Kinder im Rahmen der Spielleitplanung haben zu neuen Sichtweisen und Lösungsperspektiven geführt. In den Vordergrund gerückt sind die Freiräume, die gesichert, weiter entwickelt und vernetzt auch die Lebensqualität der erwachsenen Bewohner erhöhen – denn Kinder- und Jugendfreundlichkeit ist ein Indikator für Lebensqualität und eine zentrale Strategie zur Absicherung der Zukunftsfähigkeit von Städten. Die vorhandenen Qualitäten der Stadt Steinfurt sind auszubauen. Hierzu wurde die Qualitätszielkonzeption „Zukunftsfähiges Steinfurt“ entwickelt.

Mit dem Spielleitplan, der Maßnahmenmatrix und der Qualitätszielkonzeption ist eine qualitativ hochwertige Entscheidungsgrundlage für die Realisierung von Projekten und Vorhaben entstanden. Dadurch können die Belange von Kindern und Jugendlichen qualifiziert in planerische Abwägungsprozesse eingebunden werden. Der Spielleitplan ist eine wichtige Grundlage, um sicherzustellen, dass die Bedürfnisse von Kindern und Jugendlichen in der kurz-, mittel- und langfristigen Haushaltsplanung berücksichtigt werden.

Mit dem Beschluss erhält der Spielleitplan eine dauerhaft bindende Wirkung für alle relevanten Fachplanungen, vor allem für die Bauleit- und Verkehrsplanung. Die bindende Wirkung sollte ebenfalls für die kontinuierliche Durchführung von Beteiligungsverfahren mit Kindern und Jugendlichen bei der Umsetzung von Projekten und Maßnahmen gelten.

Wichtig für die langfristige und dauerhafte Durchführung der Spielleitplanung ist die Weiterführung der Arbeitsgruppen, welche zukünftig zusammengelegt werden sollen. Die für die Spielleitplanung bereitgestellten Gelder sollten zeitnah für die Umsetzung von Projekten, welche mit aktuellen Planungen abgestimmt werden, verausgabt werden.