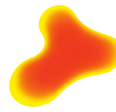


**Dieses Innovationsprojekt wird unterstützt von:**

Mit finanzieller Unterstützung des Bundes im Rahmen  
des Kinder- und Jugendförderungsgesetzes (KJFG)



Gesundheitsförderung Schweiz  
Promotion Santé Suisse  
Promozione Salute Svizzera

Post CH AG - Briefmarkenfonds für kulturelles und soziales Engagement

## Projektskizze Modellvorhaben

# Pop-up\*-Spielplatz

Als «spielerische» Zwischennutzung leerstehender Fabrikhallen, Sälen, Aulen und Verkaufsflächen.



\* **Der Begriff «Pop-up»** stammt ursprünglich aus der digitalen Welt. Auf Websites werden beispielsweise Informationen in einem zusätzlichen «Pop-up-Fenster» angezeigt, das sich erst auf Mausklick kurzfristig öffnet. Seit geraumer Zeit wird dieser Begriff auch für die kommerzielle Zwischennutzung leerstehender Verkaufsflächen verwendet.

Nach digital und kommerziell jetzt auch spielerisch: Die Fachstelle SpielRaum will in Zukunft mit lokalen ProjektpartnerInnen brachliegende (Laden)-Flächen auch für Indoor-Spielplätze nutzen.

## 1. Die Trägerschaft: Fachstelle SpielRaum, Bern

Die Fachstelle SpielRaum in Bern ist auf die Themen Kind, Spiel und Raum spezialisiert. Aufgabe der Fachstelle ist es, sich für die Schaffung, Verbesserung und Erhaltung von kinderfreundlichen Spiel- und Lebensräumen einzusetzen. Die Fachstelle beschäftigt ein interdisziplinäres Team von Fachpersonen aus Soziokultur, Pädagogik, Gartenbau, Landschaftsarchitektur, Raumentwicklung und handwerklichen Berufen ([www.spielraum.ch](http://www.spielraum.ch)). Die Fachstelle lanciert die ersten Pop-up-Spielplätze Indoor in Eigenregie und ist bestrebt, für die schweizweite Umsetzung der Projektidee lokale ProjektpartnerInnen zu gewinnen, zu animieren und bei der Umsetzung zu beraten und zu begleiten.

## 2. Die Projektidee

«Wir spielen uns die Welt, wie sie uns gefällt» Pippi Langstrumpf

### Raum für Spielkultur und Kreativität

Die Fachstelle SpielRaum bietet Kindern während den Wintermonaten die Möglichkeit mit dem Angebot des Pop-up-Spielplatzes temporär einen grossen Raum spielerisch in Besitz zu nehmen. **Das Projekt soll Kinder und Erwachsene dazu inspirieren, das Spiel als kreative und gesundheitsfördernde Ressource zu erfahren und unbenutzte Räume wiederzubeleben.** Der Pop-up-Spielplatz bietet den nötigen Freiraum, um zu verändern, kreativ zu sein und ohne Anleitung und Leistungsdruck – aber in Begleitung von Fachleuten – zu spielen und fördert den gesellschaftlichen Zusammenhalt. Dafür soll den Spielenden anregendes und offenes Spielmaterial, wie beispielsweise grosse Kartonkisten, Lastwagenschläuche, Riesenklötze, Paletten, einzigartige Geschicklichkeitsfahrzeuge, bunte Tücher und Hüpfmatten zur Verfügung stehen. Während drei Jahren sollen fünf monatige Pop-up-Spielplätze durch die Fachstelle SpielRaum geplant und betrieben werden sowie in vier Coachings lokale Player der ausserschulischen Kinder- und Jugendarbeit dazu befähigt werden in ihrer Region Pop-up-Spielplätze durchzuführen.

### 3. Die Ziele

Zielgruppen: Zur primären Zielgruppe gehören Kinder und als sekundäre Zielgruppe zählen Eltern und weitere Bezugspersonen. Dazu kommen auch lokale Institutionen und BesitzerInnen von Immobilien, VermieterInnen.

#### Wirkungsziele

1. Der Pop-up-Spielplatz bietet den nötigen Freiraum fürs freie Kinderspiel und fördert somit die ganzheitliche Entwicklung der Kinder
2. Erwachsene werden für die Themen Kind, freies Spiel und Raum sensibilisiert.

#### Leistungsziele

1. Der Freiraum und vielfältiges Material zum Spielen stehen den Kindern zur Verfügung.
2. Kinder nutzen den Raum spielerisch. Pro Nachmittag wird der Spielplatz von mind. 30 Kindern besucht.
3. Ausserschulische Institutionen (wie Horts, Spielgruppen, Pfadi/Jubla, Vereine, Heilpädagogische Institutionen) nutzen das Pop-up-Spielplatz-Angebot
4. Die Fachstelle SpielRaum unterstützt und befähigt in mind. vier Städten/Gemeinden lokale Organisationen, die in der ausserschulischen Arbeit mit Kindern- und Jugendlichen tätig sind, in der Planung und Umsetzung von Pop-up-Spielplätzen.

### 4. Die Zielgruppen

#### Kinder als primäre Zielgruppe

- ... entdecken, erleben, gestalten, verändern und bespielen den Raum.
- ... erleben den Raum als veränderbar und verändern ihn selbst und gemeinsam gerne.
- ... erfahren neue Spielimpulse.
- ... erhalten die Möglichkeit, mit vielfältigen, gestalterischen Aktionen auf ihr Bedürfnis und ihr Recht auf Spiel aufmerksam zu machen.

#### Eltern und weitere Bezugspersonen als sekundäre Zielgruppe

- ... sollen das freie Spiel der Kinder bewusst fördern.
- ... lernen, wieder selbst zu spielen.
- ... erleben, was das freie Spiel für (ihre) Kinder bedeutet.
- ... erleben das Entdecken, Erfahren, Gestalten, Verändern und Bespielen von Räumen.
- ... werden für die Themen Kind, Spiel und Raum sensibilisiert.

#### Lokale Institutionen

- ... die ausserhalb der Schulen mit Kindern und für Kinder arbeiten – Kitas, Tagis, – nutzen das Angebot.

... die in der ausserschulischen Arbeit mit Kindern- und Jugendlichen tätig sind, planen und realisieren mit Unterstützung der Fachstelle SpielRaum Pop-up-Spielplätze auf Zeit.

... wie Städte und Gemeinden tun Sinnvolles für die Gesundheit ihrer jungen BürgerInnen. Denn: Spielen will gelernt sein.

### **BesitzerInnen von Immobilien, VermieterInnen**

... sichern ihre brachliegenden Flächen mit dem Pop-up-Spielplatz vor Vandalismus und sorgen für ein weltoffenes, sympathisches Image. Apropos win-win-Lösungen: Gemeinden und Städte profitieren vom Bespielen leerstehender Lokale und Flächen, die auf Zeit quasi zum «öffentlichen Raum» geschlagen werden.

## 5. Zeitplan

Phase	Was	Wann	Wer
Konzeptionsphase	Konzeptentwicklung: Kooperationen bilden Finanzierung sicherstellen Inhaltliche Planung (Infrastruktur, Spielmaterial)	2018	Projektteam SpielRaum
Umsetzungsphase Modul 1	1. Pop-Up-Spielplatz durch Fachstelle SpielRaum 2. Pop-Up-Spielplatz durch Fachstelle SpielRaum 3. Pop-Up-Spielplatz durch Fachstelle SpielRaum 4. Pop-Up-Spielplatz durch Fachstelle SpielRaum 5. Pop-Up-Spielplatz durch Fachstelle SpielRaum	Nov. 2019 Dez. 2019 Feb. 2020 Nov. 2020 Feb. 2021	Projektteam SpielRaum
Umsetzungsphase Modul 2	1. Coaching für lokale Player für Durchführung Feb 2020 2. Coaching für lokale Player für Durchführung Nov 2020 3. Coaching für lokale Player für Durchführung Feb 2021 4. Coaching für lokale Player für Durchführung Feb 2020	Okt. 2019 bis Feb. 2020 Juli 2020 bis Nov. 2020 Okt. 2020 bis Feb. 2021 Juli 2021 bis Nov. 2021	Standortprojekt-leitende & SpielRaum
Abschlussphase	Zwischenevaluation nach jeder Umsetzung und jedem Coaching Wissenstransfer/Erkenntnisse verankern Schlussevaluation des Gesamtprojekts, Schlussbericht	2019-2021 2020-2021 2021	Projektteam SpielRaum