

# Abenteuerspielplatz Adventure

(ASP oder pädagogisch betreuter Spielplatz)

Ab den 1940er-Jahren entstehen die ersten Abenteuer-spielplätze, zuerst in Dänemark, dann in England, später auch in anderen europäischen Ländern, den USA und Japan. Obwohl sie sich je nach Land unterschiedlich ausformen, folgen sie der Grundidee, dass die Kinder selbst die Designer sind. Sie gestalten die Spielumgebung eigenhändig und bauen mit Baumaterial, Hammer, Nägeln und Schaufel ihre Welt, wie Generationen zuvor es auf Stadtbrachen taten. Im Gegensatz zur Brache findet das Spiel nun auf einer umzäunten Parzelle und pädagogisch betreut statt.

Im Zentrum stehen dabei Kreativität, soziale Kompetenzen und Selbstverwaltung. Körperliche Ertüchtigung und moralische Erziehung, wie von den Sozialreformern um die Jahrhundertwende gefordert, gelten als überholt. Im Zuge der Umweltbewegung und der Bürgerinitiativen in den 1970er-Jahren gewinnt der ASP auch in Deutschland an Popularität. Für Elterngruppen eröffnet der ASP zudem eine Möglichkeit, direkt Einfluss auf die Stadtplanung und auf Fragen der Pädagogik zu nehmen.

## Playground

Emerging first in Scandinavia, adventure playgrounds spread throughout Europe, the United States, and Japan.

From the 1930s to the 1970s, a number of architects and designers explored what has come to be known as the “adventure playground.” Although they have taken different forms over time and in different places, such spaces are rooted in the idea of handing design over to children themselves, who build their own houses and play environments. These playgrounds represent the institutionalization of the vacant lot where city children had played unattended for generations. Compared to the vacant lot, the playground is fenced and watched over by a play leader.

Such playgrounds stressed creativity and social competence rather than physical and moral education, which had been the emphasis of playground reformers at the beginning of the 20th century.

The APs became popular in Germany, as part of the same wave of thinking as the environmental movement and the citizens initiatives of the 1970s. For parents groups the APs offered a possibility to play a direct role in both urban planning and in questions surrounding education.

# Spielskulptur

Spielskulpturen sind Objekte, die auf begrenztem Raum vielfältige Spielaktivitäten ermöglichen. Ursprünglich figurativ, entstehen erste abstrakte Spielskulpturen in den 1940er-Jahren in Dänemark, im Lauf der Nachkriegsjahre auch in anderen Ländern. Mit unterschiedlichsten Materialien realisierten Künstler alle möglichen Varianten von Spielskulpturen. Einige gehen später in die serielle Produktion, womit sich der Wunsch erfüllt, künstlerisch hochstehende, aber auch bezahlbare Spielmöglichkeiten zu schaffen. Beste Beispiele sind der Lozziwurm (1972) des Schweizer Künstlers Ivan Pestalozzi und die Spielskulpturen des deutschen Designers Günter Beltzig in der Mitte der Ausstellung.

Die Geschichte der Spielskulptur spiegelt Entwicklung und Einsatz neuer Werkmaterialien. Die ersten Spielskulpturen waren aus Stahl, Beton, Stein, Holz und Seilen gefertigt. In den 1960er- und 1970er-Jahren erlauben Beton, Polyester, Plexiglas und Fiberglas freies Modellieren und monumentale Formen. Diese neuen Materialien, gut gefüllte öffentliche Kassen (vor allem in Europa), ein veränderter Kunstbegriff und der Kampf gegen Konventionen beflügeln die Gestalter. Zusätzliche Vorteile der neuen Werkstoffe sind Dauerhaftigkeit, Farbechtheit, Leichtigkeit und niedrige Produktionskosten.

In den späten 1960er-Jahren wird die solitäre Spielskulptur Teil ganzer Spielumgebungen. Künstler und Designer experimentieren mit Spielwelten in der Form kleiner Städte. Mitsuru Senda und Group Ludic schaffen eindruckliche Beispiele solcher Spieluniversen.

# Play sculpture & environments

Play sculptures are objects that offer multiple play options and accommodate a large number of children within a limited space. The first play sculpture emerged in the 1940s in Denmark, and over the course of the mid-20th century, many forms emerged explicitly for mass production.

The history of play structures reveals how new materials invaded the playground. The earliest were made of metal, wood, stone, rope, or concrete, but in the 1960s and 1970s, new products such as plastics and fiberglass were introduced. Though still durable, these materials were light-weight and affordable, easily molded and brightly colored, they allowed for the development of new forms and shapes.

The concept of the singular play structure evolved into larger environments in the late 1960s, when architects and designers began to make immersive play environments. By connecting numerous elements into a whole or by building large, complex play structures, they in effect created small universes—miniature cities within the city. Mitsuru Senda and Group Ludic designed impressive examples of such play universes.

# Spiellandschaft

Designer\*innen von Spiellandschaften arbeiten mit der Topografie des Ortes. Er / sie modelliert Erde und experimentiert mit Beton, Holz, Wasser und Sand, um die Wahrnehmung und Erforschung des Raums zu stimulieren. Dabei entsteht eine große Bandbreite von Projekten: von Isamu Noguchi, der 1933 erstmals einen aus reinen Erdformen bestehenden Spielplatz entwarf, über den skulpturalen Schulhof aus Beton des Schweizer Künstlers Michael Grossert (1967, porträtiert im Film von G. Radanowicz) bis hin zu den von der Natur inspirierten Spiellandschaften der deutsch-kanadischen Landschaftsarchitektin Cornelia Hahn Oberlander.

Mit der Umweltschutzbewegung in den 1970er-Jahren wuchs das Bedürfnis, naturnahe Spiellandschaften für Kinder zu schaffen. Sie sind bis heute beliebt und entstehen aus dem Wunsch, dass Kinder den Bezug zur Natur nicht verlieren.

# Play landscape

The creators of landscape playgrounds work with topography, earth modulations, wooden and concrete micro landscapes, water, and sand to enhance the sensation of space and its exploration. The concept encompasses a wide range of projects: from the sculpted, artificial landscapes by Michael Grossert (Swiss, born 1927), such as the work he created in 1967 for a schoolyard in Switzerland (featured in the film), to more natural playscapes integrating trees, shrubs and ponds.

Natural playscapes became popular in the 1970s related to the rise in environmentalism; they continue to be significant today with a new emphasis on the importance for children of experiences in nature.

# Aktivismus

Der Aufbruch von 1968, das Streben nach Autonomie und Selbstorganisation verleiht der Spielplatzgestaltung einen neuen Schub und bewirkt eine große Lust am Gestalten. Der Spielplatz wird zum Ort für gesellschaftliche Experimente, wo Bürger, Elterngruppen, Kinder oder Studenten unaufgefordert ins Geschehen eingreifen. Sie bauen und betreiben „Do-it-yourself“- und Abenteuerspielplätze und organisieren temporäre Spielaktionen.

Der öffentliche Raum gewinnt eine neue Bedeutung: Er wird zur Lernumgebung jenseits von Schule und Zuhause und zur Bühne für Theater, Kunst und Performance. Erwachsene erkennen die Bedeutung des Spiels für Kinder und sich selbst als Befreiung von Zwängen und vorgefertigten Meinungen. Auch Museen beginnen das Spiel zu nutzen, realisieren begehbare „Environments“, um damit die Wahrnehmung der Besucherinnen und Besucher auf den Kopf zu stellen, den Zugang zur Kunst zu öffnen und das Museum zu demokratisieren. Emblematisch hierfür steht Palle Niensens Ausstellung *Modellen* (1968) im Moderna Museet in Stockholm.

# Activism

The events of 1968, the struggle for autonomy and self-organisation gives playground design a boost and inspires a new appetite for design. The playground becomes a place of social experimentation, where citizens, parent groups, children or students can intervene spontaneously. They build and operate „do-it-yourself“ and adventure playgrounds and organise temporary play actions.

Public space takes on a new meaning: it becomes a learning environment beyond the school or the home as well as a stage for theatre, art and performance.

Grown-ups recognise the meaning of play, both for children and themselves, as a liberation from obligations and preconceived opinions. Museums also begin to use the game, creating walk-in “environments”, in order to turn the perceptions of visitors on their heads, to democratise the museum and make art more approachable. Emblematic of this is Palle Nielsen’s exhibition *Modellen* (1968) in the Moderna Museet, Stockholm.