

Kriterien der Salutogenese

I. Ästhetik

Natur-Material (Holz und Stein), Mosaik, Farbe, Wasser, Topografie, künstlerische Elemente, Gestaltung von „Kinderhand“ (Charlotte Salomon Schule) und von Künstlern (Kreuzbergmuseum)



Mosaik und Ornamente in der Charlotte Salomonschule



Spielgeräte im Kreuzbergmuseum

II. Bewegungsimpulse

Bewegungsimpulse geben Orte von besonderem Interesse und einer besonderen Herausforderung, wie z.B. Klettergerüste, Bäume, Brücken, Rampen oder Drehscheiben.

(Kreuzbergmuseum, Charlotte Salomon, Wassertorplatz, Kindergarten Drednerstraße u.a.)



Foto Spinne und Rollerskatebahn, Brücke, Rampe

III. Vielseitigkeit im Bewegungsangebot

Verschiedene Altersgruppen werden angesprochen und können unterschiedlichen Herausforderungen oder auch Spielvarianten begegnen

Kreuzbergmuseum: Spielgeräte, Hügel mit Wasser, Skate Bahn

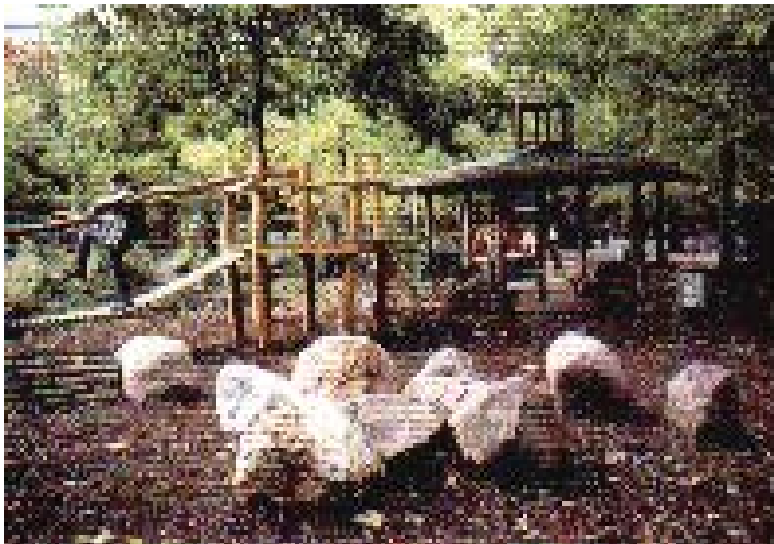
Innenhof Fraenkelufer: Spielgeräte, Topografie, Wasser, Bolzplatz

Kindergarten Dresdnerstraße: Rampen und Ebenen („Indoor-Bewegungsräume“), Topografie, Wasser, Bäume, Dachgarten.

Grünstreifen Wassertorplatz: Klettersteine, Rollschuhplatz, Brücke

Paulispielplatz: Klettergerüst, Topographie, Wasser, Bolzplatz,

Sandkiste, Holzhaus, Bäume (Fotos: Schlange, Klettergerüst, Bolzplatz im Hof



Haus und Brücke

Dachgarten Kita



III. Kreativität (Phantasie, gutes Spiel, Bewegungsvarianten)

Imagination erfolgt durch *Räume*, die unterschiedlichste Spielsituationen ermöglichen und die nicht vorgeben was gespielt und wie bewegt wird, z.B. *bewegtes Gelände* (ist ein Garten oder ein Spielfeld), *Häuser* ohne Einrichtung (sind Höhlen oder Zimmer), abgegrenzte Bereiche in den verschiedensten Naturmaterialien regen die Phantasie an (Orte für Rollenspiele), Sand, Erde und *Wasser* ermöglichen phantasievolles Entstehen lassen (etwas Bauen, etwas bewegen, etwas verändern), Mechanische oder sich *bewegende Elemente* regen zum Spiel an (etwas erfinden, oder entwickeln). Und ermöglichen eigenes Gestalten und ausprobieren.



Wasser im Paulispielplatz



Brunnen Kreuzbergmuseum

Foto, Wasserbrunnen, Wippen, Häuser

IV. Herausforderung

Herausforderung entsteht dort, wo Spielgeräte oder Spielsituationen den Schülern einen Anreiz und eine zunächst mehr oder weniger große Schwierigkeit bereiten. Diese Geräte oder Umgebungen können damit zu tun haben, dass Höhe oder Geschwindigkeit erprobt, gewonnen, erreicht wird, es können aber auch eigene Objekte konstruiert, sprich gebaut werden, die mit Höhe oder Stabilität zu tun haben und durch ihre Größe und ihre Konstruktion eine Herausforderung bieten. Gleichsam kann auch im Zusammenspiel die Interaktion zwischen einzelnen Kindern Herausforderung bedeuten.

Beispiele: Rollerskatebahn, Kletterspinne, Klettersteine, Bolzplatz, Topographie, Bäume. (Kreuzbergmuseum, Kindergarten, Schule)



Klettersteine



Bäume



Spinne



Wassertor/ Rollerskate Bahn

V. Kooperation und Interaktion

Kooperation und Interaktion finden statt, wenn Mehrere Kinder einer Gruppe, oder auch Erwachsene und Kinder sich um einen Spiel bzw. Bewegungsraum versammeln und dort ein gemeinsames Anliegen verfolgen. Dabei können Ball oder Bewegungsspiele ebenso gemeint sein, wie auch Konstruktionen aller Art, bei denen mehrere Personen erforderlich sind.

Geeignete Materialien bzw. Umgebungen sind Wasser und Sand oder transportable Hölzer.

Gutes Spiel findet statt, wenn Kinder miteinander kommunizieren, sich gegenseitig unterstützen. (beim balancieren, bauen oder tragen helfen) wenn Orte zum Rollenspiel anregen (Spielhäuser) an Spielorten an denen in Gruppenformation gespielt wird (Bolzplätze, Sandkisten).





VI. Urbane Einbindung (Urban Connection)

Öffentlich Orte (Grünstreifen Engelbecken bis Wassertorplatz) die von den Bewohnern eines Stadtteils angenommen werden, dürfen nicht durch Auto und Verkehr dominiert werden.



Grünstreifen
am Engelbecken

Informelle Orte die mit ihrer Umgebung in Verbindung stehen, (Fraenkelufer, Museum, Schule) sollen in ihrer Umgebung eingebunden werden, es sollen Kontakte und gemeinsame Projekte zwischen diesen Orten und dem Kiez in dem sie sich befinden entstehen.





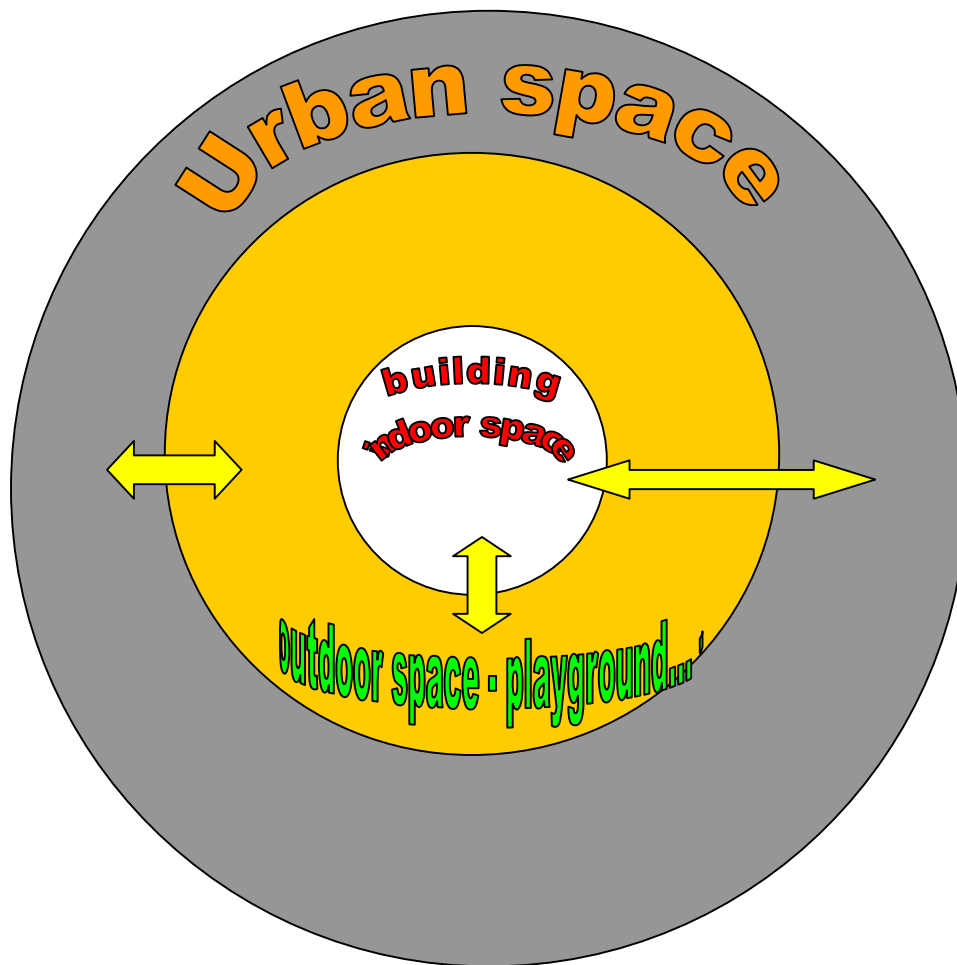
Fraenkelufer (offener Hof)

Kinder der Umgebung sollen sich an diesen Orten begegnen. Diese Orte sollen zugänglich und flexibel sein und auf die Benutzer anziehend wirken. Halböffentliche Orte wie Schule oder Kindergärten könnten dann auch solche Orte der Begegnung werden.



Kita Dresdnerstr.

Innen und Außenraumbeziehungen



Der Urbane Außenraum, in dem ein öffentlicher oder auch halböffentlicher Spiel und Bewegungsraum (Schule, Spielplatz, Grünanlage oder Kita) liegt, muss ebenso mit diesem in Verbindung stehen und korrespondieren, wie auch Innen und Außenraum ein und des selben Gebäudes mit einander korrespondieren sollten.

Bsp. Kita: Innen und Außenraum sind ständig miteinander im Dialog, auch die einzelnen Innenräume und der Dachgarten korrespondieren miteinander, sowie die Gruppen untereinander, wie auch die Kinder miteinander kommunizieren.

Die Kita selbst ist nicht wirklich in ihren Urbanen Raum integriert, sie ist, räumlich gesehen bemüht sich von diesem abzugrenzen und auch die Klientel der Kinder, die dort hinkommen stammt eher aus der weiteren Umgebung und der Spielplatz neben der Kita wird nicht von Kindern besucht. Mögliche Gründe: er ist zu unattraktiv, oder in der Straße wohnen keine Kinder!

Drei Faktoren

I

Die Qualität eines Ortes, die gesundheitliche Auswirkung unserer Umgebung auf die Menschen und die eigene Motivation einen Ort zu gestalten, ihn zu dem eigenen Ort zu machen, Eigeninitiative zu ergreifen und etwas zu bewegen, diese drei Faktoren, die sich bedingen, sind für die Salutogenese ausschlaggebend.



Quality of space

Participation
process

Healt
promoting