

# Märkisches Viertel

## Berlin

Kriegszerstörung und das Bevölkerungswachstum der Nachkriegsjahre verursachen eine enorme Nachfrage nach Wohnraum. In der BRD entstehen zwischen 1960 und 1975 rund zwei Millionen neue Wohnungen, viele davon in riesigen Siedlungen und neuen Städten. Kinderreiche Familien ziehen ein, es mangelt jedoch an Kindergärten, Spielplätzen und anderen Einrichtungen für den täglichen Bedarf.

Beispielhaft für diese Fehlentwicklung ist das Märkische Viertel, die erste Großsiedlung Westberlins. Sie entsteht zwischen 1963 und 1976 für rund 50 000 Bewohner. Neben Straßen und Parkplätzen bemühen sich die Planer auch um phantasievollen Spielraum. So wird beispielsweise der seriell produzierte Eternit-Spielwürfel (1967) des deutschen Künstlers Franz Rudolf Knubel an verschiedenen Orten aufgestellt. Die Presse vergleicht ihn hämisch mit Kaninchenkäfigen. Aufgrund der unbefriedigenden Situation formieren sich mehrere Eltern-Kind-Gruppen. Ilse Reichel, Bezirksstadträtin für Jugend und Sport in Berlin-Reinickendorf, hat ein offenes Ohr für ihre Anliegen. Sie schlägt die Schaffung eines Abenteuerspielplatzes vor. Mit der fachlichen Unterstützung eines Londoner „Playworkers“ eröffnet 1967 der erste ASP (Abenteuerspielplatz) oder pädagogisch betreute Spielplatz Deutschlands. Der ASP/MV (Abenteuerspielplatz Märkisches Viertel) steht für die neue Auffassung von Kindheit, Kreativität, Pädagogik und Spiel. Der ASP/MV erhält als Experiment und Modell eines von Eltern initiierten und getragenen Abenteuerspielplatzes im In- und Ausland viel Aufmerksamkeit. Er dient als Inspiration, wie man auch ohne Unterstützung der Behörden aktiv werden kann.

Die Abenteuerspielplätze, die nach Berlin auch im Ruhrgebiet und in anderen Bundesländern Verbreitung finden, werden anfänglich als links und antiautoritär kritisiert. Getragen von viel freiwilligem Engagement, setzen sie sich jedoch durch und erhalten Unterstützung von der öffentlichen Hand. Bis heute sind sie aus der deutschen Spiellandschaft nicht mehr wegzudenken.

The destruction caused by the war and post-war population growth create an enormous need for housing. In West Germany around two million new homes are built between 1960 and 1975, many of these in huge housing developments and new cities. Large families move in, but there is a shortage of kindergartens, playgrounds and other day-to-day facilities.

Exemplary of this failure is the Märkische Viertel, the first large development in West Berlin. It is built between 1963 and 1976 for around 50,000 residents. Alongside streets and parking places the planners also attempt to create space for imaginative play. The serially produced asbestos playcubes (1967) by German artist Franz Rudolf Knubel are placed at different points. The press gleefully compares them to rabbit-cages. As a result of this unhappy situation several parent-child groups form. Ilse Reichel, the district councillor for Youth and Sport in Berlin-Reinickendorf, has an open ear for their concerns. She suggests creating an adventure playground. With technical support from a London-based “playworker”, the first AP (Adventure Playground) opens in Germany in 1967. The AP/MV (Adventure Playground Märkisches Viertel) represents a new concept of childhood, creativity, pedagogy and play. The AP/MV receives a lot of attention both at home and abroad as an experiment with, and a model for, a parent initiated and supported adventure playground. It serves as an inspiration for the way one can be active even without the support of the authorities.

The adventure playgrounds, founded in Berlin, the Ruhr and other states, are initially criticised for being leftist and anti-authoritarian. Supported by a lot of willing volunteers, they prevail and eventually receive state support. Up until today it is impossible to imagine German play spaces without them.

# Aldo van Eyck

## (1918–1999)

Architekt, Amsterdam

Zwischen 1938 und 1942 studiert Aldo van Eyck in Zürich Architektur. Im Hause der berühmten Kunsthistorikerin Carola Giedion-Welcker lernt er die Exponenten der europäischen Kunstavantgarde kennen. Nach Kriegsende arbeitet er beim Stadtplanungsamt Amsterdam, für das er Spielplätze entwirft. Seine Entwürfe zeichnen sich durch eine klare räumliche Komposition aus: Ein Sandplatz mit Springsteinen steht im Zentrum, meist erweitert durch Kletterbögen und Turnstangen aus Stahlrohr. Dieses Modell wird zu van Eycks Markenzeichen und überzeugt durch seine Einfachheit, niedrige Kosten und große Flexibilität. Van Eyck ist von der Idee beseelt, dass Kinder und ihr Spiel Teil der Stadt sind. Er verwandelt deshalb auch kleinste Lücken in Spielinseln. In dreißig Jahren realisiert er so Hunderte von Spielplätzen in den alten und neuen Quartieren Amsterdams, eine wahre Erfolgsgeschichte.

1947 reist der junge Architekt als Delegierter Hollands zum CIAM-Kongress ins englische Bridgwater. Geprägt durch seine Nähe zur Kunstavantgarde und seine berufliche Erfahrung, beginnt er, die Prinzipien des CIAM, vor allem den Funktionalismus, in Frage zu stellen. 1953 spaltet sich eine Gruppe um van Eyck ab und gründet „Team X“. Ihr Ziel ist es, Umgebungen zu schaffen, die Menschen verbinden, statt sie in der durchrationalisierten Stadt zu isolieren.

Architect, Amsterdam

Between 1938 and 1942, Aldo van Eyck studies architecture in Zurich. At the house of the famous art historian Carola Giedion-Welcker, he meets numerous artists of the European avant-garde and is deeply impressed by their thinking. After returning to Amsterdam, he starts working for the city's urban planning bureau. His first assignment is to design playgrounds. He develops a series of models which he can adapt to different situations while keeping a clear composition: a sandy playground with concrete stepping stones in the center is combined with climbing frames and bars for gymnastics. Not only are his innovative and strikingly simple designs convincing, they are also low in cost and extremely flexible. Van Eyck is driven by the idea that children and play are part of the city. When no large open spaces are left to be used, he makes urban niches into islands for play instead. Over the next 30 years he goes on to build hundreds of playgrounds in the old and new districts of Amsterdam. No other playground designer achieves such an output.

In 1947 van Eyck becomes a delegate to the sixth CIAM Congress in Bridgwater. Facing the CIAM's functionalist ideology, he soon opposes their dogma of reason over imagination. In 1953, a group of designers around van Eyck split with CIAM to found Team X. Instead of a cold functionalism that separates people, the group seeks to create environments that connect people.

# Joseph Brown

Boxer and sculptor  
Princeton

## (1909–1985)

Boxer und Bildhauer, Princeton

1937 wird der ehemalige Profiboxer Joseph Brown an der Princeton University als Boxtrainer angestellt. Gleichzeitig ist er als Bildhauer tätig und schlägt vor, die Studenten der Architekturfakultät auch in Bildhauerei zu unterrichten. Als er die Spielplatzprojekte seiner Studenten als langweilig kritisiert, fordern diese ihn heraus. Er geht in die Offensive und beginnt, mit herumliegenden Metallresten zu experimentieren. So entsteht das Modell für ein spinnenartiges Gebilde, auf dem Kinder balancieren und springen können – der *Jiggle Rail* ist geboren. Für den Boxer Brown ist die Beherrschung des Gleichgewichts ein wichtiger Faktor. Daneben sollen Spiele, so Brown, einen Überraschungsfaktor enthalten und stets neue Situationen entstehen lassen. Deshalb bestehen Browns Geräte aus beweglichen Teilen wie Seile (*Jiggle Ring* und *Swing Ring*) oder federnden Metallbändern (*Jiggle Rail*).

Mit Browns beweglichen Geräten weht plötzlich eine frische Brise über die langweiligen Spielplätze Amerikas. Architekten wie Walter Gropius werden auf ihn aufmerksam. Brown beginnt, erste Kleinstserien zu produzieren, und versucht, die Geräte über einen Produzenten seriell herstellen zu lassen. Jedoch entsprechen sie nicht den Vorstellungen von einer modernen abstrakten Spielskulptur und stellen zudem hohe technische Anforderungen. Browns Entwürfe werden weder in die Kataloge der „modernen“ noch in jene der herkömmlichen Gerätefabrikanten aufgenommen. Ernüchtert vom erfolglosen Versuch, einen Hersteller zu finden, entwirft er Spielplätze auf Anfrage von Städten, bevor er sich endgültig zurückzieht.

In 1937 former professional boxer Joseph Brown is hired as a boxing coach at Princeton University. Brown is also a sculptor, and begins to give courses in sculpture to architecture students. After criticizing his students for their boring playground projects, he accepts their challenge to do better. He starts experimenting with found metal shavings and comes up with a spider-like structure – the *Jiggle Rail* is born. For Brown, the boxer, exercising balance is a central part of play, while play equipment should challenge children to react to elements of surprise. Brown's playground structures thus include mobile parts like ropes (*Jiggle Ring* and *Swing Ring*) or flexible metal sheets (*Jiggle Rail*).

Brown's flexible structures are a breath of fresh air for America's boring playgrounds. Architects such as Walter Gropius take note of his designs. Brown starts to produce limited editions of his play equipment on his own, while trying to find ways to go into serial production. However, his designs do not live up to the current ideas about modern, abstract play sculptures. At the same time they are not easily produced industrially. Ultimately Brown's designs fail to become part of the repertoire for either “modern” or traditional playground-equipment manufacturers. Tired of searching for a producer he designs playgrounds on request for cities, and later retires from this activity.

# Carl Theodor Sørensen (1893–1979)

Landschaftsarchitekt, Kopenhagen

Bereits in den 1920er-Jahren interessiert sich Carl Theodor Sørensen für das „natürliche“ Kinderspiel als wichtiges Moment für Kreativität. Die damals aufkommende Kinderpsychologie unterstützt seine Forderungen, denn sie erkennt im Spiel ein zentrales Element für die kindliche Entwicklung. Sørensens Überlegungen fallen auch städtebaulich auf fruchtbaren Boden: Die nordischen Staaten bemühen sich zu dieser Zeit, die Wohn- und Lebensqualität auch mittels Kinderspielplätzen zu verbessern. So wird er beauftragt, die Außenräume von mehreren dänischen Baugenossenschaftssiedlungen zu gestalten. Dabei entwirft er den städtischen Spielplatz als natürlichen, ländlichen Ort: Ein großer Sandkasten steht für den Strand, ein Planschbecken für das Meer und weite Grasflächen mit Büschen und Pfaden für Wiesen und Wälder. Idealerweise können die Kinder auch Haustiere halten.

1931 formuliert Sørensen erstmals die Idee, Kindern einen freien Platz mit Baumaterial und Werkzeugen zur Verfügung zu stellen, von ihm „Skrammellegeplads“ (Gerümpelspielplatz) genannt. Noch während der deutschen Besetzung Dänemarks wird 1943 ein erster solcher Platz in Emdrup bei Kopenhagen inmitten einer Siedlung mit Familienwohnungen realisiert: Der spätere Abenteuerspielplatz ist geboren. Sørensens Skrammellegeplads wird international zum Symbol des Aufbruchs und zum Aufruf, der kindlichen Kreativität Freiraum zu geben.

Landscape architect  
Copenhagen

Carl Theodor Sørensen develops an interest in “natural” children’s play in the 1920s. His ideas are well received at a time when the Nordic countries are busy striving to improve the quality of housing and of urban life in general. Contemporary child psychology – albeit in its early years – backs his ideas with scientific evidence that play is key to childhood development.

Starting in 1925, Sørensen begins to work on designing the outdoor area of a number of Danish housing complexes. He develops the idea of the urban playground as a natural, rural environment: a large sandbox becomes the beach, a paddling pool is the sea, and wide grassy areas with bushes and paths are placeholders for fields and woods. Ideally, the children are able to keep pets there too.

In 1931 Sørensen is the first to demand that children be given a “Skrammellegeplads” (junk playground) with building materials and tools. The first such Skrammellegeplads is established in a development with large apartments for families in Emdrup, a suburb of Copenhagen during the German occupation of Denmark. With the end of Second World War, the Skrammellegeplads becomes an international symbol of change, as well as a call to provide more free space for children’s creativity.

# Egon Møller-Nielsen

Architect and sculptor  
Stockholm

## (1915–1959)

Architekt und Bildhauer, Stockholm

Inspiriert durch die Wünsche seiner dreijährigen Tochter, auf Felsen zu rutschen und zu klettern oder sich in einer Grotte zu verstecken, entwirft Egon Møller-Nielsen Mitte der 1940er-Jahre die Spielskulptur *Tufsen*. 1949 installiert Stockholms Stadtgärtnerei *Tufsen* im Stadtpark. Es ist die erste abstrakte Spielskulptur im öffentlichen Raum und dies zu einer Zeit, in der Abstraktion noch weitgehend abgelehnt wird. Møller-Nielsen entwirft weitere Skulpturen, die in mehrfachen Abgüssen in verschiedenen schwedischen Städten aufgestellt werden. Seine Werke werden zum Modell der abstrakten Spielskulptur schlechthin und inspirieren Plastiker in ganz Europa und den USA.

1950 macht der amerikanische Architekturhistoriker G. E. Kidder Smith in seiner vielbeachteten Publikation *Sweden Builds* auf die Errungenschaften des schwedischen Funktionalismus aufmerksam. Dabei stellt er auch die neuen Ideen für die Gestaltung des öffentlichen Raums vor, darunter die Spielskulpturen von Møller-Nielsen. In der Folge nimmt die im Spieldesign tätige amerikanische Firma Creative Playthings Møller-Nielsen unter Vertrag. Für sie entwirft er die Spielskulptur *Spiral Slide*, die seriell hergestellt und vermarktet wird. Es kommt zu einem Boom der Spielskulptur.

Inspired by his daughter's desire to climb large stone boulders, to hide in a cave, or to slide down a rock, Egon Møller-Nielsen conceives the play sculpture *Tufsen*. Stockholm's Parks Department installs it in 1949 in the People's Park. At a time when abstraction is largely despised, it is the first abstract play sculpture installed in a public space. Møller-Nielsen goes on to create more play sculptures, many of which are cast multiple times and installed in several Swedish cities. They become the model for abstract play sculptures, and inspire sculptors all over Europe and in the United States.

Part of Møller-Nielsen's success is due to the promotion of his work by architectural historian G. E. Kidder Smith. In his influential book *Sweden Builds*, Kidder Smith draws attention to the concept of Swedish functionalism, and to the new ideas for designing public space, and thus to Møller-Nielsen's play sculptures. In the early 1950s Creative Playthings, an American company active in playground design, hires Møller-Nielsen. This leads to the design and mass-production of the *Spiral Slide*. It is the beginning of a boost in popularity for play sculptures.

# Josef Schagerl

(\*1923)

Plastiker, Wien

Nach dem Zweiten Weltkrieg muss die Stadt Wien ihre kriegszerstörten Gartenanlagen wieder instand setzen. Im Zuge von Neubepflanzungen und Umgestaltungen entstehen auch Kinder- und Ballspielplätze. Gleichzeitig etabliert die Stadt ein umfangreiches Programm für Kunst am Bau und Kunst im öffentlichen Raum. Zahlreiche Wiener Künstler, unter ihnen Josef Schagerl, erhalten Aufträge, Spielskulpturen und -geräte für öffentliche Parks und Wohnanlagen zu entwerfen.

Aus der Kriegsgefangenschaft zurückgekehrt, studiert Schagerl an der Akademie der bildenden Künste in Wien Bildhauerei. Er teilt das Atelier mit Josef Seebacher (1918–1981), der in Dänemark die Spielskulpturen von Egon Møller-Nielsen kennengelernt hat. Angeregt von Seebacher, entwirft Schagerl 1953 die erste abstrakte Spielskulptur. In dieser aufwendig produzierten „Gebrauchskunst“ erkennt er eine Möglichkeit, die Bevölkerung mit abstrakter Kunst vertraut zu machen und ihre Akzeptanz zu fördern. Schagerl hat jedoch zunehmend Mühe, weitere Aufträge von der Stadt zu erhalten. 1965 realisiert er im Hof eines Wohnblocks die letzte Spielplastik. Danach widmet er sich ganz der Plastik aus Stahl.

Sculptor, Vienna

After the Second World War, the city of Vienna begins to restore the public parks and gardens destroyed by the war. Along with the replanting and redesigning of the parks, several playgrounds are installed. The city establishes an extensive funding program for public art. Numerous Viennese artists, among them Josef Schagerl, are commissioned to design playground sculptures and equipment for public parks and housing projects.

After returning from an internment camp, Schagerl completes his studies in sculpture at the Academy of Fine Arts in Vienna. He shares a studio with artist Josef Seebacher (1918–1981) who had seen the play sculptures by Egon Møller-Nielsen in Denmark. Seebacher encourages Schagerl to realize his first abstract play sculpture. Combining utility with abstract forms, Schagerl sees his sculptures as a way to foster an acceptance of abstract art in the public realm. Faced with the increasing difficulty of obtaining commissions from the city, Schagerl stops creating play sculptures in 1965, focusing instead on his steel sculptures.

# Marjory Allen (Lady Allen of Hurtwood) (1897–1976)

Landschaftsarchitektin, London

Nach einer Ausbildung zur Gärtnerin entwirft Marjory Allen in den 1930er-Jahren einen Dachgarten für eine Kinderkrippe in London. Sie beobachtet, wie Kinder dort ausgelassen spielen. Dies ist der Anfang ihres lebenslangen Engagements für die Kleinkinderziehung und eine kindgerechte Umwelt. Unmittelbar nach dem Krieg nimmt Allen in Zürich an einer Konferenz über Kinder als Kriegsopfer teil. Sie reist weiter nach Oslo und Kopenhagen, wo sie in Emdrup auch Sørensen's „Skrammellegeplads“, den ersten Gerümpelspielplatz, besucht. Allen ist so sehr von diesem Konzept fasziniert, dass sie dessen engagierte Förderin wird.

Ihr Artikel über den Gerümpelspielplatz für die englische Zeitung *Picture Post* stößt 1946 auf großes Interesse. Auf einem leeren Grundstück wird 1948 im Londoner Stadtteil Camberwell der erste Platz nach diesem Konzept eröffnet. Viel Lobbyarbeit ist nötig, um dem „experimentellen Spielplatz“ in London zum Durchbruch zu verhelfen. 1953 wird die Bezeichnung „adventure playground“ (Abenteuerspielplatz) eingeführt. Allen fördert die Idee des freien Spiels und des Abenteuerspielplatzes weit über England hinaus und bewirkt dessen Verbreitung in Europa, den USA und Japan, nicht zuletzt mit wegweisenden Büchern wie *Planning for Play*. Dabei unterstreicht Lady Allen immer wieder die Wichtigkeit von Freiheit und Anarchie an diesen Orten.

Landscape architect, London

After becoming a gardener in the 1930s, Marjory Allen designs a roof garden for a nursery school in London. There, she notices how happily the children play in this surrounding. This marks the beginning of her lifelong commitment to the education of small children and the creation of child friendly environments. Immediately after the Second World War ends, Allen is invited to a conference on children as victims of war in Zurich. After which, she travels to Oslo and Copenhagen to visit Sørensen's „Skrammellegeplads“, the first junk playground. Deeply fascinated by Sørensen's concept, she becomes its most vocal advocate, publishing seminal books such as *Planning for Play*.

Back home her 1946 *Picture Post* article on the concept of the junk playground attracts a great deal of attention. In 1948, the first playground in this style in Britain opens on an empty lot in Camberwell, London. Due to the unpopularity of the name, the concept is renamed an “adventure playground” in 1953. Allen goes on to promote the idea of the adventure playground all over Europe, the United States, and Japan, always speaking emphatically for the necessity of freedom and anarchy in playgrounds.

# Palle Nielsen

(\*1942)

Künstler, Kopenhagen

An einem Sonntagmorgen im Frühjahr 1968 verwandeln Palle Nielsen und eine Gruppe von Aktivisten in einer spontanen Aktion den Hinterhof eines Arbeiterblocks in einen Abenteuerspielplatz. Auf Flugblättern fordern sie mehr Spielraum in Wohnquartieren. Dieser und weitere Guerilla-Spielplätze sind für die Gruppe um Nielsen ein Mittel, sich konstruktiv-aktivistisch in die Kopenhagener Stadtplanung einzumischen.

Im Juni 1968 reist Nielsen nach Stockholm, um an der Aktion Samtal (Aktion Dialog) teilzunehmen, die sich gegen die Kommerzialisierung des öffentlichen Raumes und die Vorherrschaft des Autos richtet. Auch hier werden temporäre Spielplätze erstellt. Nielsen fragt bei Carlo Derkert und Pontus Hultén, dem Kurator und dem Direktor des Moderna Museet Stockholm, an, ob sie das Museum für eine Aktion zur Verfügung stellen.

Vom 30. September bis 23. Oktober 1968 findet die heute legendäre Ausstellung *Modellen - en modell för ett kvalitativt samhalle* (Modell für eine qualitative Gesellschaft) statt. Es ist eine raumfüllende Installation aus Holzstrukturen und Schaumstoff, ein Ort zum Theaterspielen, Musikhören, Bauen und Herumtoben. Danach erwirbt Västerås, eine Gemeinde im Nordwesten Stockholms, die Ausstellungsinstallation als Hallenspielplatz für eine Wohnsiedlung. Aufgrund fehlender Finanzen wird dieser jedoch bald wieder geschlossen.

Artist, Copenhagen

One Sunday morning in the spring of 1968 Palle Nielsen and a group of activists spontaneously turn the courtyard of a working-class apartment complex into an adventure playground and start handing out flyers calling for more play space in residential neighborhoods. Nielsen and this circle of activists see these guerilla playgrounds as a way to get involved in city planning on a constructive level.

In June 1968, Nielsen travels to Stockholm to take part in Aktion Samtal (Action Dialogue), a public happening opposed to the commercialization of public space and the dominance of cars in the city. Again temporary playgrounds are set up. Nielsen reaches out to Carlo Derkert and Pontus Hultén, the curator and the director of the Moderna Museet Stockholm, getting them to agree to a group project in the museum.

The now legendary exhibition *Modellen - en modell för ett kvalitativt samhalle* (A Model for a Qualitative Society) takes place in the fall of 1968. Nielsen and his group fill the exhibition space with wooden structures to create a site for theater, music, building, and rampage. *Modellen* is then acquired by Västerås, a city northwest of Stockholm, as an indoor playground. However, due to lack of money, it is closed down after only six months.



# Richard Dattner

(\*1937)

Architekt, New York

Während seiner Studienzeit in London lernt Richard Dattner zwischen 1957 und 1958 die dort populären Abenteuerspielplätze kennen. Nach New York zurückgekehrt, gründet er 1964 seine eigene Firma. Mit der Wirtschaftskrise und dem Wegzug der weißen Mittelschicht verarmt die Großstadt New York, der öffentliche Raum und insbesondere die Parks verwahrlosen immer mehr.

Richard Dattner erhält von der Stadt den Auftrag, ein Projekt für einen vernachlässigten Spielplatz im Central Park auszuarbeiten. Der 1967 eröffnete *Adventure Playground* (West 67th Street) wird der erste von sieben Spielplätzen für den Central Park. Sie werden alle von privater Seite finanziert. Pyramiden, Kegel und Tunnel aus Beton sowie Kletterstrukturen aus Holz schaffen vielfältige Bewegungsräume, die durch verschiedene Bodentexturen bereichert werden.

Fünf dieser Spielplätze wurden in den letzten Jahren renoviert und heutigen Sicherheitsnormen angepasst. Dabei gingen jedoch wichtige Grundelemente wie beispielsweise Sand als Unterlage verloren.

Architect, New York

As a student in London between 1957 and 1958, Richard Dattner comes across the adventure playgrounds that had become popular there. Back in New York, he founds his own architectural firm in 1964. The city is in a deep economic and social crisis, and New York's parks are increasingly neglected and dangerous.

The city commissions Dattner to develop a project for a derelict playground at West 67th Street. *Adventure Playground* (1967) becomes the first of seven privately funded playgrounds he designs for Central Park. Concrete structures—pyramids, spheres, and tunnels—as well as wooden jungle gyms create complex spaces to move around in. These spaces are further enhanced by a variety of textures over the ground.

Five of Dattner's playgrounds in Central Park have recently been renovated. The designs lost much of their original idiosyncrasy after being adapted to meet contemporary security standards. Important basic elements were lost, for example the use of sand as an underlay.

# M. Paul Friedberg

## (\*1931)

Landschaftsarchitekt, New York

Der noch junge Landschaftsarchitekt M. Paul Friedberg gewinnt 1963 einen Wettbewerb für die Neugestaltung des Außenraums einer Sozialsiedlung in Spanish Harlem, Manhattan. Er projiziert eine Spiellandschaft, in der die Topografie ein zentrales Element ist, wagt dann jedoch nicht, das Konzept radikal zu Ende zu führen, und setzt doch vorgefertigte Spielgeräte ein. 1966 gestaltet er die Umgebung der Jacob Riis Houses im East Village. Er realisiert eine Art Berglandschaft aus Pflastersteinen, Beton- und Holzskulpturen, einem Amphitheater und zahlreichen Sitzgelegenheiten. Wie für Richard Dattner sind auch für Friedberg die Abenteuer-spielplätze Londons und die nie gebauten Spiellandschaften Isamu Noguchis wichtige Wegweiser. Friedberg nennt sein Vorgehen, das er 1970 in der Publikation *Play and Interplay* vorstellt, „linked play“: grenzenloses Spiel.

Für die vielen leeren und verwahrlosten Grundstücke New Yorks entwirft er zudem mobile Spielplatzmodule. Daraus entwickelt sich das Konzept der Firma Timberform. Sie vertreibt ein Set von Holzpfosten, das im Selbstbau nach mitgelieferter Vorlage oder eigenen Vorstellungen zusammengebaut werden kann. Friedberg führt seine Karriere als Landschaftsarchitekt fort und entwirft bis in die 1980er-Jahre noch gelegentlich Spiellandschaften.

Landscape architect, New York

As a young landscape architect, M. Paul Friedberg wins a competition in 1963 to redesign the exterior space of a social housing project in Spanish Harlem, Manhattan. Friedberg suggests a play landscape where the topography is the central feature; however, he doesn't follow through and ends up using prefabricated play equipment. In 1966 he designs a plaza at the Jacob Riis Houses in the East Village, creating a hilly landscape made of paving stones, concrete and wooden sculptures, and including an amphitheater, and numerous seating arrangements. For Friedberg, like Richard Dattner, the adventure playgrounds in London, and Isamu Noguchi's unrealized playscape designs for New York are important sources of inspiration. Friedberg calls this approach, in his 1970 publication *Play and Interplay*, "linked play".

Friedberg also designs mobile playground modules that turn vacant lots into temporary playgrounds, the so-called "Vest Pocket Parks." The modular design in turn inspires the company Timberform to manufacture a set of wooden posts that can be installed by the users, either using the supplied template or by using their own ideas. Friedberg continues his career as a landscape architect and occasionally builds playscapes into the 1980s.

# Isamu Noguchi

(1904–1988)

Bildhauer und Designer, New York

Inspiziert durch einen Aufenthalt in China und Japan, beginnt sich Isamu Noguchi für Gärten und Landschaften zu interessieren. Zurück in New York, entwirft er 1933 *Play Mountain*, einen Spielhügel. New Yorks allmächtiger Parkdirektor Robert Moses steht am Anfang seiner Karriere und räumt der Planung von Spielplätzen oberste Priorität ein. Er lehnt jedoch Noguchis neuartigen Projekte ab. 1941 entwirft Noguchi *Contoured Playground*, eine abwechslungsreiche Spiellandschaft aus Mulden, Pyramiden und Hügeln. Auch diese wird von Moses abgelehnt.

Noguchis wachsender Erfolg als Künstler weckt das Interesse für seine Spiellandschaften. Trotz Unterstützung aus kunstnahen Kreisen und der Zusammenarbeit mit dem renommierten Architekten Louis I. Kahn scheitern alle weiteren Projekte. Erst in Japan kann Noguchi erstmals eine Spiellandschaft, für das National Children's Land in Yokohama (1965–1967), realisieren. Wenig später entwirft er *Octetra*, ein Spielmodul aus rotem Beton, das 1968 im italienischen Spoleto für das *Festival dei Due Mondi* installiert und bis heute produziert wird.

Noguchi hat als Grenzgänger zwischen Skulptur und Landschaftsarchitektur Freiräume erschlossen. Seine Entwürfe haben eine nächste Generation von Spielplatzgestaltern wie Richard Dattner und M. Paul Friedberg inspiriert und ermutigt, neue Wege zu gehen.

Sculptor and designer, New York

Inspired by a trip to China and Japan, Isamu Noguchi becomes interested in gardens and landscapes. Upon his return to New York he designs *Play Mountain* in 1933, a landscaped hill. New York's powerful Parks Commissioner Robert Moses, who is launching his own career, makes playground planning a top priority. However, he rejects Noguchi's project. The artist goes on to develop *Contoured Playground*, a varied landscape for play made of hollows, pyramids, and hills in 1941. This project is also turned down.

Noguchi's increasing success as an artist draws attention to his playground projects. Despite support from the art world and cooperation with the renowned architect Louis I. Kahn all other projects fail. Only in Japan is Noguchi able to build his first playscape for the National Children's Land in Yokohama (1965–1967). Soon after, in 1968, he designs *Octetra*, a play sculpture made of red concrete, which is first installed in Spoleto, Italy, as part of the *Festival dei Due Mondi*. The play sculpture is still being produced today.

A polyvalent artist, Noguchi is the pioneer of the playscape. His work has inspired architects such as Richard Dattner and landscape architects such as M. Paul Friedberg and encouraged them to explore new approaches to playground design.

# Riccardo Dalisi

Architect, designer, and artist  
Naples

(\*1931)

Architekt, Designer und Künstler, Neapel

Ende der 1960er-Jahre projiziert Riccardo Dalisi einen Kindergarten für das periphere Neubauviertel Rione Traiano in Neapel. Seit 1957 waren dort in desolater Umgebung Sozial- und Notwohnungen für 24.000 Einwohner entstanden. Im Herbst 1971 besucht Dalisi, seit 1969 freier Dozent an der Architekturfakultät in Neapel, erstmals mit seinen Architekturstudenten dieses Quartier. Mit einfachen, aus Holz und Schnüren angefertigten Modellen erscheinen sie vor Ort und kommen mit den Kindern in Kontakt. Inmitten einer chaotischen Atmosphäre beginnen einige von ihnen zu zeichnen. Gute Tage wechseln mit schlechten ab, manchmal zerstören die Kinder und Jugendlichen das Geschaffene und sind den Eindringlingen feindlich gesinnt, während im Quartier Feuer brennen.

Dalisi bemüht sich stets von Neuem den benachteiligten Kindern einen kreativen Raum zu öffnen. Er gibt ihnen Werkzeug und Selbstvertrauen, um mittels einer „tecnica povera“ (billigem Material wie Papier, Schnur, Holz, Stoff, Papiermaschee) ihre Umgebung zu gestalten und eigenes Design zu schaffen.

Nach drei Jahren, Ende 1973, wirft die Verwaltungsbehörde Dalisi aus den benutzten Kellerräumen hinaus, womit das Experiment Anfang 1974 sein Ende findet.

At the end of the 1960s, Riccardo Dalisi designs a kindergarten for the newly built suburb of Rione Traiano on the outskirts of Naples. It is his first contact with this new part of Naples which, since 1957, had provided social housing and emergency housing for 24,000 people in a desolate setting.

After Dalisi begins teaching at the Facoltà di Architettura in Naples in 1969, he takes his architecture students there in the fall of 1971. They bring simple models made of wood and string, and quickly come into contact with the children of the neighborhood. In the midst of this chaotic surrounding several of the children begin to draw. Some days are good, some are bad. Sometimes, fires burn in Traiano, then the young participants destroy what they have just created and treat Dalisi and his team like enemies.

For three years Dalisi provides underprivileged children with a creative space beyond the restrictions of institutions. He encourages them to be their own designers and to shape their environment with a “tecnica povera” (plain technique) using inexpensive materials like paper, string, wood, cloth and papier mâché.

After three years the project ends abruptly in early 1974 when officials throw Dalisi out of the basement rooms they had been using.

# Mitsuru (Man) Senda

(\*1941)

Architekt, Tokio

Es gibt kaum einen anderen Architekten, der sich so intensiv mit den Bedürfnissen von Kindern auseinandergesetzt und zahlreiche Spielplätze und Gebäude für sie entworfen hat wie Mitsuru Senda. 1968 eröffnet Senda in Tokio sein eigenes Büro, das Environment Design Institute. Der erste Auftrag ist ein Spielplatz für die Central Children's Hall in Sendai. Senda beobachtet mit Sorge, wie seit dem Krieg die natürlichen Spielräume für Kinder nach und nach verschwinden. Er fasst den Entschluss, den Entwurf von Spielumgebungen zu seiner Hauptbeschäftigung zu machen, und erforscht das kindliche Spiel ausgiebig.

Zu Beginn der 1980er-Jahre schreibt Senda seine Dissertation, die er unter dem Titel *Children's Play Environments* veröffentlicht. Senda definiert die wichtigsten Komponenten einer guten Spielstruktur folgendermaßen: Das Spiel soll sich kreisförmig entwickeln können, es muss Momente des Schwindels oder des Nervenkitzels geben sowie Möglichkeiten zum Verstecken und Abkürzen bieten.

Sendas Überlegungen finden Eingang in die architektonische Praxis und Lehre – und das bis heute. Er begründet ein wegweisendes architektonisches Denken, das die Trennung zwischen Architektur und Spiel aufhebt.

Architect, Tokyo

There has perhaps never been another architect who has designed as many playgrounds and facilities and thought so much and so intensively about the needs of children as Mitsuru Senda. In 1968, Senda founds the Environment Design Institute in Tokyo. His first commission is a playground for the Central Children's Hall in Sendai. Senda is concerned about the way natural spaces for children to play in have been gradually disappearing since the war. He decides to make the design of these spaces for play his primary focus.

In the early 1980s, Senda writes his dissertation, published as *Children's Play Environments*. Senda outlines the most important components of a good play structure: play should be able to develop in a circle; it has to have "thrilling" moments as well as offering hiding places and short cuts.

Senda's ideas are still incorporated into architectural practice to this day. He is the founder of an architectural mode of thinking that eliminates the separation between architecture and play.

# Group Ludic (Paris), gegründet / founded 1968

Simon Koszel (\*1939 in Warschau)  
Architekt, Fotograf und Filmemacher  
David Roditi (\*1937 in Manchester)  
Architekt und Designer  
Xavier de la Salle (\*1938 in Brest)  
Seemann, Plastiker, Sozialwissenschaftler

Simon Koszel, David Roditi und Xavier de la Salle treffen sich im kreativen Umfeld der Ereignisse vom Mai 1968. Zu dieser Zeit gibt es in Paris kaum interessante Spielmöglichkeiten. In den Stadtparks ist gar das Betreten des Rasens verboten, woraufhin sich Roditi beim Sportministerium beschwert. Er wird an die Organisatoren der Ferienkolonien verwiesen, die sich für neue Spielgeräte interessieren. Roditi stürzt sich zusammen mit de la Salle und Koszel in die Produktion von Prototypen. Auf einem Kongress der Kleinkinderbetreuerinnen lernen sie Fernand Nathan kennen, Eigentümer des Verlagshauses Nathan. Inspiriert vom Children's Creative Center der *Expo 67* in Montreal, sucht Nathan nach neuen Spielgeräten. Fortan unterstützt er die Arbeit der drei Designer.

1968 realisiert Group Ludic eine erste Spiel-landschaft in einer Feriensiedlung in Royan an der Atlantikküste: ein im Sand vergrabenes „U-Boot“. Als Ausgangsmaterial greifen sie auf Abfallprodukte der Industrie zurück. Für die Satellitenstadt Hérouville Saint-Clair bei Caën bauen sie eine Art Kinderstadt mit futuristisch anmutenden Kugeln, produziert aus ehemaligen Gussformen für Luftballons. 1970 realisiert Group Ludic auf Einladung des Pariser Designzentrums in den alten Pariser Markthallen *jouer aux halles*, wo sich Kinder während den Sommerferien austoben können.

1972 verlässt David Roditi die Gruppe, später auch Simon Koszel. Xavier de la Salle realisiert bis in die frühen 1990er-Jahre Spielaktionen. Doch das soziale Klima in den französischen Großsiedlungen verschlechtert sich zunehmend, Drogenkonsum und Jugendkriminalität nehmen zu, weshalb sich de la Salle zurückzieht.

Simon Koszel (\*1939 Warsaw)  
Architect, photographer and  
filmmaker  
David Roditi (\*1937 Manchester)  
Architect and designer  
Xavier de la Salle (\*1938 Brest)  
Sailor, sculptor and social scien-  
tist

Simon Koszel, David Roditi, and Xavier de la Salle meet in the inspirational atmosphere surrounding the events of May 1968. At the time there are hardly any interesting places for children to play in Paris; the city even prohibits people walking on the grass in the public parks. Roditi contacts the Sports Ministry to complain. The bureau directs him towards the organizers of the youth holiday camps, who are interested in new playground equipment. Roditi, de la Salle, and Koszel throw themselves into the production of prototypes. At a congress for pre-school teachers, they meet the publisher Fernand Nathan. Inspired by the Children's Creative Center at *Expo 67* in Montreal and looking for new playground equipment, Nathan begins to support the work of the three designers.

In 1968 Group Ludic realize their first playground in a holiday resort in Royan on the Atlantic coast – a “submarine” buried in sand, made of recycled industrial materials. For the newly founded town of Hérouville Saint-Clair outside of Caën, they build a children's play city with futuristic spheres made from former balloon molds.

In 1970 Group Ludic is commissioned by the Industrial Design Center to design a play environment in the old “Halles de Paris”. The exhibition *jouer aux halles* is open to children during the summer vacation. In 1972 Roditi leaves the group, followed later by Koszel. De la Salle continues to realize play structures until the early 1990s. As the social climate in the large housing projects worsens, and drug consumption and juvenile crime increases, de la Salle quits as well.

# KEKS

## gegründet / founded

### 1968

München und Nürnberg

Unzufrieden mit dem langweiligen Kunstunterricht, gründen Wolfgang Zacharias, Hans Mayrhofer, Friedhelm Klein, Peter Buchholz, Michael Popp, Gerd Grüneisl und Heimo Liebich die lose Gruppe KEKS. Statt Kopieren und Abzeichnen führen die frisch ausgebildeten Kunsterzieher „Aktionen“ mit ihren Schülern durch. Mit Lust und Phantasie nehmen sie den öffentlichen Raum in Besitz und testen so ihre eigenen Wahrnehmungsmuster und die der Passanten.

Über Dietrich Mahlow, Direktor der Kunsthalle Nürnberg, wird KEKS 1970 zur 35. Biennale nach Venedig eingeladen. Dort richtet die Gruppe einen Aktionsraum ein, in dem Kinder mit diversem Material und technischen Geräten wie Kameras und Kopiergeräten frei experimentieren können. Auf dem Gelände der Biennale organisiert sie verschiedene Performances und Aktionen mit Kindern. Dabei wird auch ein Übergang in die Giardini gebaut, so dass die Kinder des angrenzenden Stadtteils Castello jederzeit gratis die Biennale besuchen können.

Der Münchner Zweig von KEKS beginnt ab den 1970er-Jahren Spielaktionen zu organisieren: der Stadtraum wird zum Spielraum. So anlässlich der „Spielaktion Johannisplatz“ 1971: In München Bogenhausen hebt ein Bagger auf einem bestehenden Spielplatz ein riesiges Loch aus. Die Kinder sind aufgefordert, sich den Platz anzueignen und ihn mit dem vorhandenen Material neu zu gestalten. Diese freie Aktion auf einem bestehenden Spielplatz markiert den Übergang von einem politisch-gesellschaftlichen Aktivismus hin zu einer städtisch finanzierten Spielplatzbetreuung. In der Folge benennt sich KEKS in Pädagogische Aktion (PA) um. Im Auftrag des Stadtjugendamtes München organisiert die PA in der Folge unzählige Spielaktionen. Zudem vermittelt sie in viel gelesenen Handbüchern wie *Aktion Spielbus. Spielräume in der Stadt* (1973) oder *Umwelt als Lernraum. Organisation von Spiel- und Lernsituationen* (1973) ihren pädagogischen Ansatz an ein breiteres Publikum.

KEKS (Art—Education—  
Cybernetics—Sociology)  
Munich and Nuremberg

Unhappy with the boring way that art is taught, Wolfgang Zacharias, Hans Mayrhofer, Friedhelm Klein, Peter Buchholz, Michael Popp, Gerd Grüneisl and Heimo Liebich, found the loose group KEKS. Instead of life-drawing exercises, the newly trained art educators perform „actions“ with their students. With passion and imagination they take over public space to investigate their own patterns of perception and those of passers-by.

Through Dietrich Mahlow, the director of the Kunsthalle Nuremberg, KEKS is invited to the 35th Venice Biennale in 1970. There the group sets up an action room in which children are free to experiment with a diverse range of materials and technical equipment like cameras and copy-machines. On the site of the Biennale they organise a range of performances and actions with children. A gate to the Giardini is built so that children from the adjacent neighbourhood of Castello can visit the Biennale for free whenever they want.

The Munich arm of KEKS begins to organise „play actions“ starting in the 1970s: urban space becomes a playground. On the occasion of the „Play action Johannisplatz“ in 1971 a digger digs a huge hole out of an existing playground in Munich-Bogenhausen. The children are encouraged to then refashion the place using the existing material. The play action at Johannisplatz marks a departure from social-political activism to a city-funded playwork. As a result KEKS renames itself Pedagogical Action (PA). Commissioned by the Youth Department in Munich, PA organises numerous play actions. They bring their pedagogical approach to a larger audience with their widely read handbooks: *Action Spielbus. Spaces to Play in the City* (Aktion Spielbus. Spielräume in der Stadt, 1973) or *Environment as A Space to Learn. The Organisation of Play and Learning Situations* (Umwelt als Lernraum. Organisation von Spiel- und Lernsituationen, 1973)

# Cornelia Hahn

## Oberlander

(\*1921)

Landschaftsarchitektin, Vancouver

Cornelia Hahn Oberlander emigriert 1938 mit ihrer Mutter und ihrer Schwester aus Nazideutschland in die USA. Sie schließt 1947 als eine der ersten Frauen ihr Studium an der Harvard Graduate School of Design ab und beginnt, in dem noch jungen Beruf der Landschaftsarchitektin zu arbeiten. Ihr Interesse an gemeinnützigen Projekten bringt sie 1950 nach Philadelphia, dem damaligen Zentrum für experimentelle Ansätze in Architektur und Planung.

Ihr erstes eigenes Projekt für den öffentlichen Raum ist der *18th and Bigler Street Playground* in Philadelphia (1954). Dort durchbricht sie die Monotonie herkömmlicher US-amerikanischer Spielplätze, indem sie einen spielerischen Begegnungsraum für verschiedene Altersgruppen schafft.

1953 übersiedelt Oberlander ins kanadische Vancouver. Bei der Weltausstellung *Expo 67* in Montreal wird sie eingeladen, den Außenbereich des Children's Creative Center zu gestalten. Dieses widmet sich neuen Erziehungskonzepten zur Förderung der kindlichen Kreativität. Oberlander verwandelt das Gelände in eine organische Spiellandschaft, durchzieht es mit geschwungenen Wegen, stattet es mit riesigen Bauelementen aus Holz aus, einem vertäuten Boot auf einem Wasserkanal und einem Sandstrand mit Schwemmholz.

Die Natur und Londons Abenteuerplätze sind Oberlanders wichtigste Inspirationsquellen. Nach der *Expo 67* realisiert sie 70 weitere Spiellandschaften in Kanada und setzt sich in verschiedenen Gremien für kreatives Spiel und vielfältige Spielumgebungen ein. Bis heute lebt und arbeitet sie in Vancouver.

Landscape architect  
Vancouver

Cornelia Hahn Oberlander emigrates with her mother and sister to the USA from Nazi Germany in 1938. In 1947 she is one of the first women to graduate from the Harvard Graduate School of Design. She begins work, in what was then still a young profession, as a Landscape Architect. In 1950 her interest in serving the public good brings her to Philadelphia, then a centre for experimental approaches in architecture and planning. Her first project for public space is the *18th and Bigler Street Playground* in Philadelphia (1954). It breaks through the monotony of traditional American playgrounds, succeeding in creating a playful meeting space for different age groups.

In 1953, Oberlander moves to Vancouver, Canada. At the *World Expo 67* in Montreal she is invited to design the outdoor portion of the Children's Creativity Center. This centre is devoted to new educational concepts surrounding the advancement of children's creativity. Oberlander transforms the terrain into an organic play landscape, criss-crossing it with winding paths, equipping it with huge built wooden structures, a boat moored in a canal and a sandy beach strewn with driftwood.

Nature and London's adventure playgrounds are Oberlander's main sources of inspiration. After *Expo 67* she goes on to create seventy further play landscapes in Canada and sits on numerous advisory boards for the promotion of creative play and multi-faceted play environments. She still lives and works in Vancouver.



# Niki de Saint Phalle

## (1930–2002)

Künstlerin, Frankreich

Niki de Saint Phalles mystische, verspielte und üppige Skulpturen ziehen Kinder und Erwachsene gleichermaßen in den Bann. Oft sind es überlebensgroße künstlerische Environments, die betreten werden können und dazu auffordern, Emotionen, Sinneswahrnehmung und Denken freien Lauf zu lassen.

1966 lädt Pontus Hultén, Direktor des Moderna Museet Stockholm, de Saint Phalle ein, eine monumentale, raumfüllende Skulptur für die Eingangshalle des Museums zu schaffen. Es entsteht *Hon - en katedral* (Sie - eine Kathedrale): eine gigantische schwangere Göttin, die man zwischen ihren Beinen durch die Vagina betrat. In ihrem Inneren stießen die Besucher dann auf eine Milchbar, ein Kino, eine Rutsche und vieles mehr.

In den 1970er-Jahren baut de Saint Phalle zwei weitere begehrte und beispielbare Skulpturen. In beiden verweben sich fröhliche Farben und das dunkle, höhlenartige Innere zu einem zugleich verführerischen und etwas unheimlichen Ganzen. *Golem* (auch *Mifletzet* genannt) ist 1972 ihr erstes Projekt explizit für Kinder. Sie baut es in Jerusalem im Auftrag der Jerusalem Stiftung für den Rabinovich Park. Die drei roten Zungen des schwarz-weißen Monsters sind steile Rutschen, das Innere ein höhlenartiges Spielhaus. In all ihren Projekten setzt sich de Saint Phalle über die vorherrschende Forderung nach abstrakten Spielskulpturen hinweg und geht ihren ganz eigenen Weg.

Artist, France

Niki De Saint Phalle's mystical, playful and lush sculptures captivate children and adults alike. They are often larger-than-life artistic environments that one can enter, and which inspire emotions, excite sensory perceptions and allow the mind to wander.

In 1966, Pontus Hultén, director of the Moderna Museet Stockholm, invites de Saint Phalle to create a monumental sculpture for the entry hall of the museum. The result is *Hon - en katedral* (She - a cathedral): a gigantic pregnant goddess, that one enters between her legs and into her vagina. Once inside, visitors discover a milk bar, a cinema, a slide and more.

In the 1970s de Saint Phalle builds two more playable walk-in sculptures. In both she combines vibrant colours with a dark cave-like interior to create a simultaneously seductive and slightly eerie whole. In 1972 she makes her first project explicitly for children, *Golem* (also called *Mifletzet*). She builds it in Jerusalem on behalf of the Jerusalem Foundation for Rabinovich Park. The three red tongues of the black-and-white monster are steep slides, the interior is a cave-like play house. In all of her projects de Saint Phalle triumphs over the fashion for abstract play sculptures, choosing to go her own way.