

Spielen

Matsch und Wasser gegen die Langeweile

Seit dreißig Jahren entwickelt Günter Beltzig Spielplätze und Spielgeräte – und hört dabei auf die Wünsche der Kinder

Von Sabrina Ebitsch

Günter Beltzig sitzt auf einem Spielzeuggagger im Sandkasten. Ein älterer Herr, 66 Jahre, groß, schlank, die Haare braun. Mit der linken Hand bewegt er den einen Meter langen Baggerarm in den Sand, mit der rechten öffnet und schließt er die Schaufel. Günter Beltzig baggert nicht zum Vergnügen, sondern zu Demonstrationszwecken – denn diesen Bagger hat er selbst entworfen. Beltzig ist Spielplatzdesigner. Seit 30 Jahren erfindet er Spielgeräte und erschafft Spielplatzlandschaften. Wenn Freizeitparks, öffentliche Einrichtungen oder Kommunen Kindern nicht die Standardwippe und die 08/15-Schaukel aus dem Katalog bestellen wollen, wenden sie sich an ihn. An 3500 Anlagen hat er mitgewirkt, rund 300 gehen auf seine Urheberschaft zurück – die archimedischen Schrauben gehören dazu, bei denen Kinder mit ihrer Beinkraft Wasser befördern, das Spiellabyrinth im Schlosspark Schönbrunn in Wien und der Wasserspielbereich im Deutschen Museum in München.

Eines seiner aktuellen Projekte ist das Gelände rund um ein Kinder- und Jugendhilfezentrum im oberbayerischen Schrobenhausen. Die 80 Jungen und Mädchen, die hier betreut werden, haben gemeinsam mit Beltzig mehrere Tausend Quadratmeter Erde umgegraben. Die Wiese ist ein Kaninchenbau, untertunnelt mit Röhren zum Durch- und Sichverkriechen. Das Fußballfeld ist kein »Käfig« mit Fangzaun mehr, sondern von einem grün bewachsenen Wall umgeben. »Die Jungs haben mit einer Ernsthaftigkeit gearbeitet, die man von ihnen nicht kennt«, sagt der Psychologe Jochen Semle, der seit acht Jahren im Heim arbeitet. Beltzig sei kein Technokrat, sagt Semle, der sei mit Liebe dabei – »bezahlen könnten wir ihn gar nicht.« »Das hat den Vorteil, dass mir niemand dreinreden kann«, ergänzt Beltzig, der das Projekt ehrenamtlich betreut. Wenn ihm jemand dreinreden will, muss er pro Stunde bis zu 120 Euro und für ein ganzes Gelände mehrere Zehntausend Euro einkalkulieren. Vom Balkon aus winken ihm zwei kleine Jungs zu, als er durch den Garten stapft, um den Stand der Dinge zu begutachten: »Ich schätze Kinder und sie schätzen mich.« Beltzig ist die Fleischwerdung des alten Spruchs vom Kind im Manne. Aber er hat keine Märklin-Eisenbahn im Keller und bastelt keine Modellflugzeuge. Er ist kein Erwachsener, der Kind spielt, eher ein Kindskopf, bei dem Spielen Kopfsache ist.

In seinem früheren Leben, in den sechziger und siebziger Jahren entwarf Beltzig bunte Kunststoffmöbel in fließenden Formen. Ein Stuhl aus dieser Zeit, *Floris*, steht heute noch im Museum of Modern Art in New York. Gut zehn Jahre vor diesem Durchbruch hat Beltzig die Schule geschmissen. Er macht eine Schlosserlehre, studiert Industriedesign an der Werkkunstschule in Wuppertal und gründet dann mit seinen zwei Brüdern eine Kunststofffirma. Nach vier Jahren als Designer bei Siemens in München zieht er 1971 mit Frau und kleinem Sohn aufs Land. Zum Spielplatzdesign hat ihn zunächst nur der Zufall gebracht. Ein Spielgerätehersteller bat ihn, ein Gutachten zu schreiben. Beltzig kam auf den Geschmack und begann, regelmäßig als Berater zu arbeiten. Später fing der Autodidakt an, selbst Spielgeräte zu entwerfen. »Eine Zeit lang war das für mich Kinderkram, erst als ich mich damit beschäftigt habe, habe ich gemerkt, wie schwierig es ist.« Heute ist er einer der

gefragtesten innerhalb einer kleinen Zunft. Traditionelle Spielplätze hält er für »rausgeschmissenes Geld« und »einfach dumm«.

Zu verdanken haben wir sie vor allem zwei Bewegungen des 19. Jahrhunderts. Eine reformpädagogische Aufbruchsstimmung sorgte für den Geist: Bis dahin war Spielen in der Kindheit nicht vorgesehen, galt als Müßiggang und Zeitverschwendung. Friedrich Fröbel, ein Schüler Pestalozzis, rief 1837 den ersten »Kindergarten« ins Leben, indem er Kinder in seinen eigenen Garten zum Spielen einlud. Die ersten Spielplätze waren eher Sportplätze, die oft auch aus der Bewegung rund um Turnvater Jahn entstanden. Der öffentliche Spielplatz, wie wir ihn kennen, setzte sich in Deutschland erst dann durch, als durch die fortschreitende Urbanisierung immer mehr natürlicher Spielraum verloren ging.

Beltzig sagt, der beste Spielplatz sei der, den man nicht brauche. »Der öffentliche Spielplatz ist eigentlich eine Krücke, die wir wegschmeißen könnten, wenn wir eine kindgerechtere Welt hätten.« Er arbeitet deswegen lieber gleich mit den Kindern zusammen. Und geht selbst wie ein Ethnologe vor: beobachten, wie sie spielen, die Planung danach ausrichten. »Wenn ich eine Welt für Kinder schaffen will, muss ich Kinder anthropologisch erforschen.« Trotzdem macht er auch nach 30 Jahren noch Fehler. »Wenn Sie mich fragen, wie ein mustergültiger Spielplatz aussieht, ich wüsste keinen.« – Auch keinen eigenen? – »Nein. Aber ich weiß, was man alles falsch machen kann.« Im Normalfall kommen dann allzu oft »Kinderbewahranstalten« heraus, wie Beltzig die eingezäunten kleinen Ghettos mit quietschenden Schaukeln, rostigen Rutschen und den nach Hospitalismus aussehenden wippenden Tieren gerne nennt. Beltzig setzt auf Matsch, Wasser, Natur, Bewegung und gemeinsames Spielen – mit Regenmaschinen, mit denen die Kinder das Nass von oben selbst steuern können, oder Seilfähren, auf denen sie sich auf einer Art Floß übers Wasser hangeln können. Doch über die meisten Spielplätze in deutschen Städten entscheiden Sachbearbeiter und Planer, die längst vergessen haben, wie schnell man sich dort langweilt. »Aber der liebe Gott und die Architekten gucken immer von oben auf den Plan«, sagt Beltzig, seufzt und eilt einen kleinen Hügel im Garten des Schrobenhausener Jugendheims hinauf.

Ein Stück entfernt steht Beltzigs Bagger, mit gut 6.000 Euro das Teuerste auf dem ganzen Gelände. Der Erfinder hat ihn dem Heim geschenkt: Die Herstellerfirma hat zwei Drittel erlassen, das übrige Drittel hat er selbst noch draufgelegt. Weil der Bagger therapeutischen Nutzen hat, ohne dass die Kinder es merken. Das haben die Sozialarbeiter nicht geglaubt. Auch nicht, dass das Baggern schwieriger ist, als es aussieht. Bis sie es ausprobiert haben. Die simplen Bewegungen schulten die Koordinationsfähigkeiten, erklärt Beltzig, sitzt auf seinem Bagger und wühlt ein bisschen in Sand und Konventionen.

DIE ZEIT, 19.12.2007 Nr. 52

ZEIT ONLINE 52/2007 S. 80 [<http://www.zeit.de/2007/52/C-Spielplaetze>]