



© Sabine Gstöttner-Hempel

STADT DER KURZEN WEGE

AKTIVE FORTBEWEGUNG IN DER STADT

Wenn du viele Wege deines Alltags aus eigener Kraft – also ohne Motor – erledigen kannst, hat das Vorteile:

- Du machst Bewegung und trainierst deine Muskeln
- Du lernst deine Wohnumgebung und ihre BewohnerInnen gut kennen
- Du trägst zum Umweltschutz bei, da kein Kraftstoff für deine Fortbewegung eingesetzt wird
- Du bist unabhängig und kannst dich ohne die Hilfe Erwachsener durch deine Stadt bewegen

Nicht in jeder Stadt können sich Kinder eigenständig bewegen. Die Voraussetzungen dafür, dass du dich alleine und aktiv fortbewegen kannst, sind vielfältig. Zunächst muss das Grätzl, in dem du dich bewegst, verkehrssicher sein. Dazu gehören breite Fuß- und Radwege und geregelte Fußgängerübergänge. Damit du dich direkt vor deiner Haustür gerne fortbewegst, müssen die Wege abwechslungsreich gestaltet sein. Ein Wechsel aus Weite und Nähe, verschiedene Materialien (Holz, Gras, Sand, Beton ...), Pflanzen, Sitzmöglichkeiten, springende Baufluchtlinien – also Gebäude, die einmal näher bei der Straße stehen und einmal weiter weg – sowie ein Mix an hohen und niedrigen, breiten und schmalen Bauwerken machen deinen Weg spannend.

Um auch wirklich Wege zu Fuß erledigen zu können, braucht es Angebote in der Nähe deiner Wohnung, die du in ca. 10 Minuten erreichen kannst. Ziele, die weiter weg liegen, wirst du wahrscheinlich mit dem Bus oder mit dem Auto aufsuchen. In Stadtteilen, in denen es keine Schulen, Sport- oder Spielmöglichkeiten für dich gibt, bist du auf den Transport mit dem Auto oder öffentlichen Verkehrsmitteln angewiesen.

Ein Grätzl, in dem du sicher und gerne zu Fuß gehst oder mit dem Roller oder Fahrrad fährst und das viele Angebote aufweist, die du täglich brauchst (Bildungseinrichtungen, Bäckereien, Sportplätze, Parks ...), bezeichnen StadtplanerInnen als Stadt der kurzen Wege. Im Grunde braucht es hier kein Auto, was auch Zeit und Platz spart, da die Suche nach dem Parkplatz und der Raum, der für das parkende Auto benötigt wird, wegfallen.

...UND ACTION!

1 Bewege dich aus eigener Kraft 10 Minuten von deiner Wohnung in eine Richtung deiner Wahl durch dein Wohnumfeld.

2 Sammle Punkte, indem du folgende Angebote zählst (pro Angebot trägst du **1 Punkt** in die Liste ein):

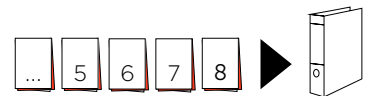
- Geschäft, in dem es Milch und Brot gibt
- Caféhaus
- Gasthaus
- Kindergarten
- Schule
- Spielplatz
- Sportplatz
- Gibt es eine Sitzmöglichkeit?
- Existiert ein Radweg?
- Gibt es Abstellmöglichkeiten für Rad bzw. Roller?

Kommst du insgesamt an mind. 10 Gebäuden vorbei, in denen gearbeitet werden kann?
Ja = **3 Punkte**

Hast du einen Lieblingssort entlang deiner Route?
Ja = **3 Punkte**

3 Erreichst du auf deiner Route 16 Punkte, dann lebst du in einer Stadt der kurzen Wege. Solltest du auf deiner Route weniger als 16 Punkte sammeln, schau dir genau an, wo dir Punkte fehlen und besprich es mit deinen Eltern und Lehrpersonen. Melde es der Planungsabteilung deiner Gemeinde. Vielleicht kann sie daran etwas ändern, damit auch du zukünftig in einer Stadt der kurzen Wege lebst.

Autorin: DIⁱⁿ Sabine Gstöttner-Hempel, Was schafft Raum?, Wien



BAUKULTUR- KOMPASS-REIHE SAMMELN

1. Unterwegs
2. Daheim
3. Alt mal Neu
4. Konstruktion
5. Meins Deins Unsers
6. Material
7. Atmosphäre
8. Stadt Land Fluss

STADT LAND FLUSS

Der Titel des beliebten Wissensspiels gibt einen Hinweis auf die Inhalte der vorliegenden achten Ausgabe des Baukulturkompass, und zwar die **Raumplanung**. Der Blick richtet sich diesmal also auf größere Strukturen in Stadt und Land und auf die Frage, wie diese unser Leben beeinflussen. Dabei beschäftigen wir uns in den Modulen mit der Lebensqualität in unserem eigenen Stadtteil, dem Fluss als Lebensader, dem Landverbrauch und Charakteristika von Orten, die diese zu etwas Besonderem machen. Es gilt also: hinschauen, angreifen, Karten erstellen, Gummistiefel anziehen, Dinge suchen, fotografieren und vieles mehr – Hauptsache rausgehen!

Weiters wird auf das **StadtPLANspiel** hingewiesen, das der Salzburger Verein und Netzwerkpartner von bink, der Verein architektur • technik + schule, entwickelt und 2015 auf den Markt gebracht hat. Dieses Spiel zur Stadtplanung wurde für den Einsatz im Unterricht mit SchülerInnen ab 12 Jahren entwickelt. Ziel ist es, Rahmenbedingungen und Regeln kennenzulernen und mit verteilten Rollen Lösungen zu finden, die zu einem Konsens führen. Weitere Infos und Hinweise zur kostenfreien Entlehnung in den jeweiligen Bundesländern finden sich unter **www.at-s.at**.

Der Baukulturkompass ist eine Serie von Lernplakaten, die zu einem bestimmten Bereich **Module** für den **Einsatz im Unterricht** bieten. Weiterführende Unterlagen und Informationen zu den jeweiligen Modulen werden als **Downloads** auf unserer Website angeboten.

Für die kostenfreie Bestellung weiterer Ausgaben des Baukulturkompass, ein Feedback oder die Hilfestellung bei der Durchführung eines Moduls kontaktieren Sie uns unter **office@bink.at**.

Infos und Downloads unter
www.bink.at/baukulturkompass

Infos zum StadtPLANspiel
unter www.at-s.at

BAU KULTUR KOMPASS



Der Verein **bink - Initiative Baukulturvermittlung für junge Menschen** ist ein Netzwerk von Initiativen und Projekten in Österreich, deren Anliegen die Vermittlung von Themen der Architektur, Raumplanung, Bautechnik und Baukultur für Kinder und Jugendliche ist. Alle NetzwerkpartnerInnen finden Sie unter www.bink.at/ueber-uns.

IMPRESSUM

Herausgeberin: bink - Initiative Baukulturvermittlung für junge Menschen, c/o Hasnerstraße 74/6, 1160 Wien, www.bink.at; © der Module bei den AutorInnen; **Erscheinungstermin:** Oktober 2016; **Projektkoordination:** Sibylle Bader, Wanderklasse - Verein für BauKulturVermittlung; **Grafik:** Zeughaus GmbH, zeughaus.com, Titelseite unter Verwendung eines Workshop-Fotos der Wanderklasse. Gerne senden wir den Baukulturkompass zu, Mail an office@bink.at.

Gefördert vom
Bundeskanzleramt Österreich

BUNDESKANZLERAMT ÖSTERREICH

Besonderer Dank für diese Ausgabe
geht an Raumplanungsbüro Dr. Paula

