

Erlebnis- und Erfahrungslandschaft "Vicus Romanus"



Ort des Projekts	Stadt Butzbach
Bundesland/Bundesländer	Hessen
Einwohner der Gemeinde	28.500
Zeitpunkt der Umsetzung	2020-2023
Freiraumtyp	Brachfläche/Baulücke + Erlebnis- & Erfahrungslandschaft

Bewegung und Gesundheit

Welchem Typ entspricht das Projekt?

- Gebaute Projekte** **Programme und Aktionen**

Welchen inhaltlichen Schwerpunkt setzt das Projekt in der Förderung von Bewegung und Gesundheit?

- Verbindungsrouten und Wege für aktive Mobilität
- Bewegungsfördernde, multifunktionale Gestaltung von Grünräumen
- Soziale Treffpunkte mit Bewegungsangeboten
- Spielräume für Kinder und Jugendliche
- Ausstattung der Räume mit bewegungsfördernden Elementen

Lebensqualität

Welche Mehrwerte der Lebensqualität bietet Ihr Projekt darüber hinaus?

- aktive Mobilität
- Begegnung/soziale Teilhabe
- Klimaangepasste Grün- und Freiräume
- Naturerfahrung/Biodiversität

Kurzbeschreibung

Unter dem Motto "Bewegung, Begegnung, Bildung" hat die Stadt Butzbach eine im Fördergebietes Degerfeld gelegene Wiesenbrache genutzt, um Aufenthalts- und Begegnungsflächen, allgemein zugängliche, gesunde Lebensräume und familiengerechte Freiräume in Wohnnähe der Bürgerinnen und Bürger zu schaffen. Ein sozial verträgliches Miteinander aller Altersgruppen wird durch entsprechende Begegnungs- und Bewegungsräume gefördert. Neben den im Umfeld bereits vorhandenen Räumen für Ballsport, wurde ein neuer naturnah und landschaftlich gestalteter, attraktiver Bewegungs- und Begegnungspark vorgesehen. Die Gesamtüberlegungen, wie auch die speziellen Inhalte wurden unter Beteiligung der Bevölkerung erarbeitet. Menschen aller Altersgruppen haben im Partizipationsverfahren mitgewirkt. Zunächst erfolgte die Ansprache der Bürgerschaft auf dem Marktplatz der Stadt Butzbach im Rahmen des Dialogforums „Butzbach bewegen“. In einem Pavillon wurden begleitend vertiefende Informationen kommuniziert und man konnte in direkten Dialog mit den Projektverantwortlichen treten.

Bewegung und Gesundheit

Das Gelände gliedert sich in verschiedene Teilbereiche, die attraktive Anreize zur Bewegung bieten. Der Fitnessgarten mit unterschiedlichen Geräten ist eingebettet in eine vielfältige Bepflanzung. Die Kletter- und Parkouranlage ist abwechslungsreich gestaltet - für geübte Parkourläufer aber auch für Einsteiger. Unweit des Spielbereichs für Kinder befindet sich eine Trampolinarena. Ein Schaukelgarten, bestehend aus 5 nebeneinander angeordneten Schaukeln mit unterschiedlichen Sitzen, bietet die Möglichkeit auch für Gruppen gemeinsam aktiv zu sein. Zudem gibt es Kletter- und Balancierelemente aus Felsen, Mauern und Holz für Kinder. Die gesamte Anlage ist in eine naturnahe Pflanzung mit einem hohen Anteil heimischer Sträucher integriert, welche einzelne Bereiche einrahmt und strukturiert. Eine große Anzahl neu gepflanzter Bäume schafft in Zukunft schattige Bereiche und gibt dem Raum weitere Struktur. Bei der Pflanzenauswahl wurde die römische Geschichte des Ortes berücksichtigt. So wurde u.a. ein Hochbeet mit mediterranen Kräutern angelegt, die bereits durch die Römer genutzt wurden.

Projektbeteiligte

Markus Lambrecht, Stadt Butzbach, FD6
 Initiator und Projektleitung

Dr. Kai Mückenberger, Landesarchäologie
 Archäologische Begleitung

Miriam Hampe-Laupus, Büro LS²
 Planung und Bauüberwachung

Frank Balzer, Balzer Landschaftsbau GmbH
 Ausführung der Bauarbeiten

Sebastian Hucht, Stadt Butzbach, FD 6
 Projektbearbeitung Bauherrnvertretung

Dr. Jörg Lindenthal, Kreisarchäologie
 Archäologische Begleitung

Bernd Schnabel, Büro LS²
 Planung und Bauüberwachung

Ergänzend dazu wurden Fragebögen zum Ausfüllen angeboten. Danach wurde eine Planungs- und Ideenwerkstatt auf dem Planungsgelände durchgeführt. Hier gab es die Möglichkeit Bedürfnisse und Wünsche in Bezug auf Freiräume und die Themen Bewegung und Begegnung sowie Gestaltungsanregungen einzubringen. Es gab eine rege aktive Teilnahme unterschiedlicher Altersgruppen. Insgesamt wurden 76 Fragebögen ausgefüllt und die Veranstaltung wurde von ca. 90-100 Teilnehmern besucht. Ein großer Erfolg war die Zusammenarbeit mit dem Denkmalschutz und den zuständigen Archäologen. Möglichkeiten die besondere Geschichte des Ortes und seine Bedeutung als ehemaliger Standort eines Römerkastells und Vicus als Teil des UNESCO-Weltkulturerbes Limes in der Planung und Umsetzung einzubringen. Durch den Bau der Anlage konnte das archäologische Erbe im Boden gleichzeitig sichtbar und bespielbar werden, ohne die vorhandenen Bodendenkmäler zu zerstören.

Lebensqualität

Die Erlebnis- und Erfahrungslandschaft bietet Bewegungs- und Spielangebote für ALLE mit Aufenthalts- und Begegnungsflächen für Einzelne, Gruppen und Familien. Durch die naturnahe Pflanzung mit Sträuchern, Bäumen und insektenfreundlichen Stauden ist die Naturerfahrung gegeben. Infotafeln im Pavillon informieren über die römische Geschichte. An einem Weg verläuft die Spielwasserrinne. Sie führt zum experimentellen Sand-Wasser-Spielbereich. Der Sandbereich lädt ein, bei kleinen Ausgrabungen versteckte römische Reliefplatten zu finden. Man kann durch den Raum spielen, anstatt an einem monofunktionalen Gerät stets gleiche Abläufe zu erleben. Die Spielstruktur mit Klettern, Rutschen, Balancieren, Erproben und Mutigsein liegt in Modellierungen und Grün. Freiräume sind so angeordnet, dass sich alle Altersgruppen und Generationen stets im Mittelpunkt der Anlage treffen können. Alles ist durch das Thema Römer verknüpft. Wegeachsen, die sich im Mittelpunkt der Platzfläche treffen, ermöglichen ein Miteinander-Erleben. Die Stadt pflegt und unterhält die Anlage.

Prozess und Zusammenarbeit

Das Büro LS² Landschaftsarchitekten erstellte auf der Grundlage einer Idee der Stadt ein Planungskonzept für eine Erlebnis- und Erfahrungslandschaft. Die Bürgerschaft wurde am Planungsprozess im Rahmen einer Planungsworkstatt vor Ort beteiligt. Dabei wurden die Bedarfe und Bedürfnisse abgefragt, Anregungen und Ideen aufgenommen und Schwerpunktthemen festgelegt. Dies wurde durch die örtliche Presse begleitet. Aufgrund der Lage des Areal im UNESCO-Weltkulturerbe Limes erfolgten eine enge Abstimmung mit den Denkmalbehörden. Die Gestaltung sollte einen Bezug auf die römische Geschichte des Ortes herstellen und es sollten Informationen zur Geschichte der römischen Besatzung angeboten werden.



Kletter- und Parkouranlage
Quelle: LS² Landschaftsarchitekten



Schaukelgarten
Quelle: LS² Landschaftsarchitekten



Fitnessgarten
Quelle: LS² Landschaftsarchitekten



Infopavillon/Wasserspiel/Spielanlage
Quelle: LS² Landschaftsarchitekten

Erlebnis- und Erfahrungslandschaft "Vicus Romanus"



Infotafel mit Lageplan an Eingängen
 Quelle: LS² Landschaftsarchitekten

Erlebnis- und Erfahrungslandschaft "Vicus Romanus"
 Quelle: LS² Landschaftsarchitekten