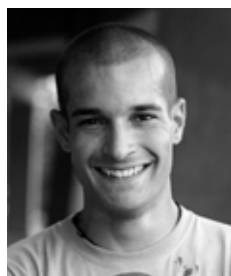


Pablo Giese

# Parkour - Neue Wege durch die Stadt

*Immer häufiger macht eine neue Sportart Schlagzeilen. »Parkour« bezeichnet hier nicht die Hindernisse auf einem Reitplatz, sondern eine jugendkulturelle Freestylesportart, die sich meist in stark bebauten städtischen Räumen abspielt. Aktuell stellt sich die Frage ob Parkour lediglich ein aufflammender Trend der heranwachsenden Generation ist oder ob es als Instrument in der Jugendförderung und Raumplanung Verwendung finden kann.*

**Pablo Giese**, 1981, Student der Raumplanung, Netzwerk Parkour-im-Pott e. V., betreibt seit über 20 Jahren urbane Sportarten wie Skateboarding, Inline-skating, BMX und Parkour



Eine der Herausforderungen einer zeitgemäßen Raumplanung besteht darin, das gleichberechtigte Zusammenleben aller gesellschaftlichen Gruppen im öffentlichen Raum durch baustrukturelle Maßnahmen unterstützend zu gestalten. Hierbei stellt sich jeweils die Frage nach den spezifischen Bedürfnissen, die diese Gruppen an Räume haben.

Längst ist klar, dass Kinder Bedürfnisse haben, die zur Förderung ihrer Entwicklung planerisch und gestalterisch Berücksichtigung finden sollten. Häufig rückt dabei die motorische Entwicklungsförderung in den Fokus. Kinder sollen sich bewegen können; in Umfeldern, die sie herausfordern und zum spielerischen Probieren einladen. Im Fall der Gruppe von älteren Kindern und Jugendlichen kann hingegen immer wieder kritisiert werden, dass ihnen noch zu wenig Beachtung im Hinblick auf exklusiv gestaltete Flächen geschenkt wird. Eine angemessene Form der Beteiligung zur Abfrage ihrer konkreten Vorstellungen ist dabei von großer Bedeutung. Wie können vor diesem Hintergrund Flächen aussehen, die beiden Gruppen gerecht werden und eine Interaktion im öffentlichen Raum fördern?

Seit Kurzem werden vermehrt Flächen bereitgestellt, die speziell auf die Ausübung von Parkour zugeschnitten sind. Wie sich am Beispiel anderer urbaner Sportarten (wie zum Beispiel dem Skateboarding) bereits gezeigt hat, bietet sich hiermit eine Möglichkeit Räume zu gestalten, die sowohl ältere Kinder als auch Jugendliche in der Entwicklung ihrer motorischen und sozialen Kompetenzen fördern.

---

## Parkour: Was ist eigentlich?

---

Parkour ist eine aus Frankreich stammende Sportkultur, die im Wesentlichen darauf abzielt, Hindernisse im meist städtischen Raum auf schnelle, effiziente und elegante Art und Weise zu überwinden. Dabei setzen die Parkourläufer (in der Fachsprache auch Traceure genannt) keinerlei Hilfsmittel ein.



© Niko Symnatzschke, www.knysy.de

Üblicherweise wird Fortbewegung im Raum maßgeblich durch bauliche und räumliche Strukturen bestimmt. Parkour löst sich davon: bauliche Strukturen und Hindernisse werden von Parkourläufern neu interpretiert und auf möglichst unkonventionelle Art und Weise überwunden. Welche Routen gewählt werden und welche Bewegungsformen zum Einsatz kommen, hängt allein vom Ideenreichtum und vom Können der Traceure ab.

In der weiteren Definition der Sportart rücken eine differenzierte Selbsteinschätzung und ein verantwortlicher Umgang mit Gefährdungssituationen in den Vordergrund und überlagern den Reiz von sportlichen Mutproben.

Über Kurse und Workshops wird Parkour bereits seit einiger Zeit in der Jugendförderung, in der Vereinsarbeit sowie in Schulen eingesetzt. Diese Kurse geben den Jugendlichen ein Gefühl für die eigenen Möglichkeiten und Grenzen und vermitteln ihnen Schlüsselkompetenzen in der Selbstorganisation sowie dem sozialen Umgang.

### Parkouranlagen: urbane Freiheits(t)räume

Ein kleiner Kreis von Herstellern für Spiel- und Sportanlagen hat sich eng mit Profis aus der Szene und Entwicklern von sportpädagogischen Konzepten zur Vermittlung von Parkour vernetzt. Zunächst wurden Tableaus der grundlegenden Bewegungsabläufe entwickelt und untersucht. Anhand dieser Aufstellung konnten die integralen Bewegungsarten systematisch nach Kriterien wie »Schwierigkeitsgrad«, »Gefährdung« oder »Anspruch an den physischen Raum« bewertet werden. Auf der Grundlage dieser Erkenntnisse wurden Anlagen entwickelt, die es in einem sicheren Umfeld ermöglichen, erste Grundbewegungen auf simple Art anzueignen und diese nach Erlernen in selbstgestalteten kreativen Laufwegen auf der Anlage zu verknüpfen. Die auf Parkouranlagen eingesetzten Elemente bestehen häufig aus Beton und Stahl. Diese Materialien kommen den tatsächlich im urbanen Raum genutzten am Nächsten. Zudem kommen Langlebigkeit, Wartungsarmut und Vandalismusresistenz dieser Baustoffe den meist kommunalen Betreibern von Anlagen sehr gelegen.

Auf begrenztem Raum entstehen hier Orte, die in kompakter Form sämtliche Elemente sportlich nutzbarer Stadtarchitektur nachstellen. Die Bauweise der einzelnen Objekte sowie deren individuelle Anordnung zueinander eröffnen jeweils neue Möglichkeiten für eigene, kreative Routenwahlen und Kombinationen bereits erlernter Bewegungen.

### Ein Beispiel aus der Praxis

Im Rahmen des Stadtumbaus im Bochumer Quartier Hustadt hat die Anwohnerbeteiligung einen hohen Stellenwert. Zur Nachnutzung einer Brache initiierte das Stadtumbaubüro Hustadt im Jahr 2009 einen Partizipationsprozess. Über die Einrichtungen der offenen Jugendarbeit und andere Multiplikatoren wurden Kinder und Jugendliche zu Ihren Wünschen für die betreffenden Flächen befragt.

Die Nennung des Themas »Parkour« löste bei den Planern zunächst viele Fragen aus, doch schnell waren geeignete Projektpartner zur Umsetzung eines solchen Gedankens gefunden. Die Gesamtplanung übernahm das Landschaftsarchitekturbüro wbp aus Bochum und etwa zwei Jahre später eröffnete die von den Jugendlichen gewünschte Anlage. Seitdem lässt sich beobachten, wie der Ort sowohl zu einem Magneten für aktive Sportler aus der Region, als auch zu einem beliebten Treffpunkt für Kinder und Jugendliche aus dem Quartier wurde.

Die Stadt Bochum hat es mit diesem Projekt geschafft, einen sinnvollen Beitrag für eine zeitgemäße Planung im Sinne heranwachsender Menschen zu leisten. Honoriert wurde diese Bemühung unter anderem mit einer Auszeichnung bei der Verleihung des Deutschen Spielraumpreises 2011. ■



© Reimont Schmidt, www.x-move.net