

A4: Erlebbar Stadt



Fußverkehr,
Barrierefreiheit &
Schulwege-
sicherheit

Radverkehr

ÖPNV,
Intermodalität &
alternative
Mobilitätsformen

Planung,
Straßenraum-
gestaltung &
Verkehrslenkung

Mobilitäts-
management,
Öffentlichkeitsarbeit
& Kommunikation

Problemstellung

In der Gemeinde Alfter ist die Stadt- und Straßenraumgestaltung stellenweise stark auf den motorisierten Verkehr ausgerichtet. Dies führt zu einem wenig attraktiven Bewegungsraum für nicht-motorisierte Verkehre bzw. Menschen. Gerade für jüngere und ältere Menschen ergeben sich unattraktive und z.T. auch unsichere Räume. Die Umgestaltung der öffentlichen Räume im Sinne einer erlebbar(er)en Stadt, kann zu einer höheren Attraktivität und Lebensqualität und letztlich zu einer gesteigerten Standortattraktivität Alfters führen.

Ansatz / Erläuterung / Bausteine

Die Umgestaltung der öffentliche Räume im Sinne einer Erlebbar Stadt zielen darauf ab, die Stadt als Begegnungs- und Aufenthaltsraum wiederzubeleben. Sie kann sich dabei auf verschiedene Aspekte beziehen:

- **Besitzbare Stadt:** Die besitzbare Stadt hat vorrangig Menschen im Rentenalter und mit Mobilitätseinschränkungen als Zielgruppe. Sie zeichnet sich durch Sitzelemente (Bänke, oder kleine Mauern) im öffentlichen Raum und insbesondere entlang wichtiger Fußverkehrsachsen aus. Die Sitzelemente könnten außerdem als Mitfahrerbänke gekennzeichnet und genutzt werden, und so zu einer nachhaltigen Mobilitätsentwicklung beitragen.
- **Bespielbare Stadt:** Die beispielbare Stadt richtet sich vorrangig an Kinder und Jugendliche. Sie zeichnet sich durch einfache Spielelemente im öffentlichen Raum und entlang wichtiger Fuß- und Kinderverkehrsachsen aus. Durch diese Maßnahmen steigert sich die Attraktivität des öffentlichen (Straßen-)Raums für Kinder und Jugendliche und trägt zu einer gesteigerten eigenständigen Mobilität bei.
- **Essbare Stadt:** In der Essbaren Stadt werden die öffentlichen (und z.T. auch privaten, aber öffentlich zugänglichen) Grünflächen mit essbaren Pflanzen, insbesondere mit Kräutern oder auch Obstbäumen, bepflanzt und gepflegt. Dies hat verschiedene Effekte, wie Lerneffekte zum Umgang und Wesen von (essbaren) Pflanzen, die zwar keinen unmittelbaren Bezug zur Mobilität haben, aber dennoch zu einer Steigerung der Lebensqualität in Alfter beitragen können. Auch lädt eine essbare Stadt dazu ein, sie zu Fuß oder mit dem Rad zu entdecken; dies trägt letztlich zu einer positiven Mobilitätssozialisation bei.

Die Umsetzung der genannten Elemente trägt zur Steigerung der Seniorenmobilität und Kinderfreundlichkeit bei. Insgesamt entstehen lebenswerte öffentliche Räume, die Anziehungspunkte für alle Bewohnerinnen und Bewohner sowie für Besucherinnen und Besucher Alfters werden können.

Vorhandene Unterlagen bzw. Grundlagen

- Fußverkehrskarte, Radverkehrskarte dieses Mobilitätskonzepts
- Karte mit Kinder- und Seniorenanteilen in Straßenzügen
- Schulwegepläne (ab Ende 2018)

Vorgehen

- Die Verwaltung sollte in einem Pilotprojekt lokale Akteure in Witterschlick ansprechen und mit in die Erarbeitung und Umsetzung eines Konzepts zur Erlebbar Stadt einbeziehen. Dabei sollte sie sich zunächst auf zwei der genannten Elemente konzentrieren. Witterschlick bietet sich an, da mit hinzuziehenden Familien im Bestand und im Buschkauler Feld zu gerechnet wird und sich diese als Akteure eignen könnten.
- Je nach Bedarf und Erfahrungen mit dem Pilotprojekt sollte die Gemeinde Alfter eine Ausweitung des Projekts auf weitere Ortsteile und Inhalte prüfen.

Akteure

Gemeinde Alfter, lokale Akteure / Vereine, Seniorenvertretung, Kinder- und Jugendgruppen

Mögliche Förderprogramme / Finanzierung

Bürgerschaftliches Engagement möglich, ggf. Förderprogramme [„Zukunft Stadtgrün“](#)

Weiterführende Informationen

Meyer 2011: „Die besitzbare Stadt“ und „Die beispielbare Stadt“

[Website Stadt Brühl](#) – Beispielbare und besitzbare Stadt

[Website Stadt Griesheim](#) – Besitzbare Stadt

[Website Stadt Nieheim](#) – „Mitfahrerbanke“

Kosten Eigenanteil

€ € € €

Personeller Aufwand



Zeitraumen



Aktueller
Umsetzungs-
stand



Schnittstellen

A1, A2, A3

D1, D2, D3