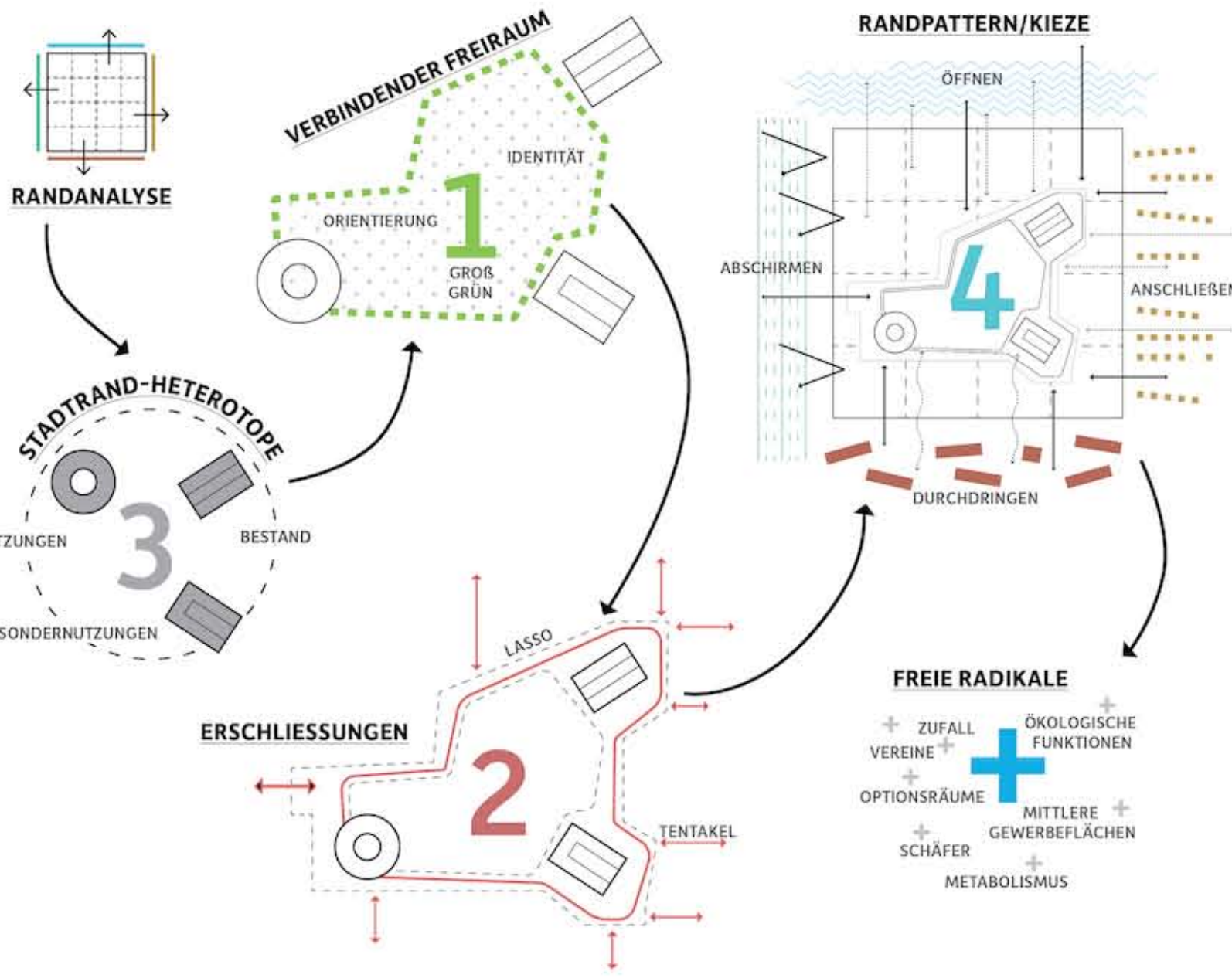


ENTLANG DES LASSO DURCHS QUARTIER

SPIELANLEITUNG



3-1-2-4+

EIN SPIELSYSTEM FÜR DEN BERLINER STADTRAND

Über das Bild eines Puzzles hinaus, das ein vorgefertigtes Bild nur zerschneidet und wieder zusammensetzt, verstehen wir unsere Antwort auf die Aufgabe als ein Gesellschaftsspiel, das eine große Vielfalt an Kombinationen ermöglicht. Ziel ist dabei immer ein durchmischtes, identitätsstiftendes Quartier.

3 Heterotope spannen als Gebäude-Spielsteine zwischen sich **1 Groß Grün** auf. Es gibt **2 Erschließungselemente**: das Lasso legt sich darum und verbindet den entstehenden zentralen Raum durch seine **Tentakel** mit der Umgebung. Zwischen Lasso und **Kontur** des Baugebiets entsteht Spielraum für die **4 Kiez-Patterns**, die der jeweiligen Umgebung entsprechend platziert werden.

Die **Heterotope** zeichnen sich in erster Linie durch ihre öffentliche, tiefe Erdgeschosszone aus. Ihre gewerblichen und sozialen Nutzungen verleihen diesen großen Gebäuden eine hohe Strahlkraft und sie bespielen so die anliegenden Freiräume. In den Obergeschossen wird gewohnt und auch gearbeitet.

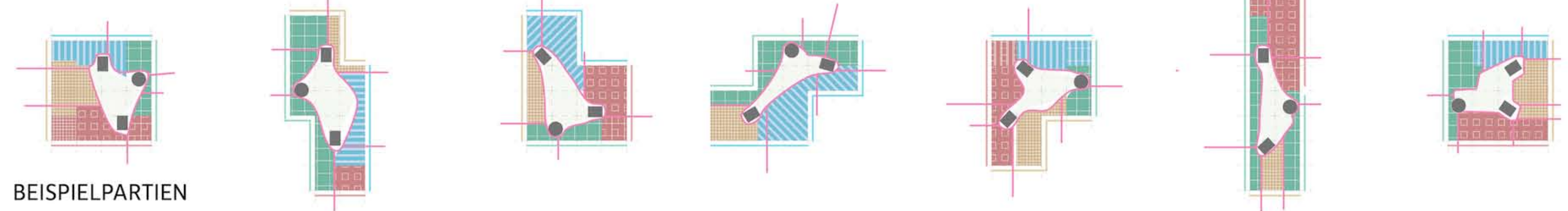
Groß Grün besteht aus großen, ruderalen Freiflächen. Sie sind wandelbar und pflegearm, lassen jedoch gleichzeitig eine Vielzahl an typischen Stadtrandnutzungen zu. Von Laubbäumen bewachsene Senken bilden Biotope, die auch das Wasser von Starkregenereignissen aufnehmen.

Das **Lasso** ist zentrales Erschließungselement des Quartiers mit sanfter Mobilität, geprägt von leichten Verkehrsmitteln. Egal ob elektrisch oder fossil betrieben, shared oder nicht, 2t Material zur Beförderung einer Person sind zu viel. Autos parken daher im Heterotop Speicher, nah bei der S-Bahnhaltestelle, und stehen so auf einer Erreichbarkeitsstufe mit der Bahn. Die **Tentakel** nehmen ÖPNV-Verbindungen aus den umgebenden Quartieren auf. Das Lasso übernimmt auch Stoffkreisläufe wie Kompost, Recycling, Warenlieferungen und Wasser. Die **Kiezluce** entlang der Tentakel dienen beispielsweise der Reinigung und Sickerung des Oberflächenwassers, das bei Starkregenereignissen in die Senken im Groß Grün abgeleitet wird.

Die **Kiez Patterns** bilden die durchmischten Wohngebiete des Quartiers. Ihre aktive Erdgeschosszone ist mit Gemeinschaftsflächen, stillem Gewerbe und Fahrradgaragen bespielt. Die **produktiven Dachflächen** sind begrünt: Solarenergie, Gewächshäuser oder Gemeinschaftsgärten tragen zur lokalen Energie- und Nahrungsmittelversorgung bei. Die **Freiräume** sind sorgfältig gestaltet und jeder Kiez hat seinen jeweils **spezifischen Platz**.

Die **geschnittenen Großhöfe** leiten von einer Gewerke an der lauten Straße lärmstutzend in ein System aus Gemeinschaftswohnhöfen über. Die **Zwischenraum-Zellen** am Agrarrand bieten längliche Freiräume mit gemeinschaftlichen Nutzungen und generieren mit Blicken entlang der Fassaden starke Bezüge in die offene Landschaft. Der **Punktpattern** versteht sich als Fortsetzung einer Verdichtungsstrategie der angrenzenden Hochhausiedlung und stellt so eine Verknüpfung zu diesem angrenzenden Stadtgebiet dar. Auch die **horizontalen Hofhäuser** sind eine Verdichtungsstrategie für das benachbarte Gebiet. Bei Bewahrung der familiären Intimität erstellt dieser Pattern auf einer Einfamilienhausparzelle allerdings fünf Wohneinheiten.

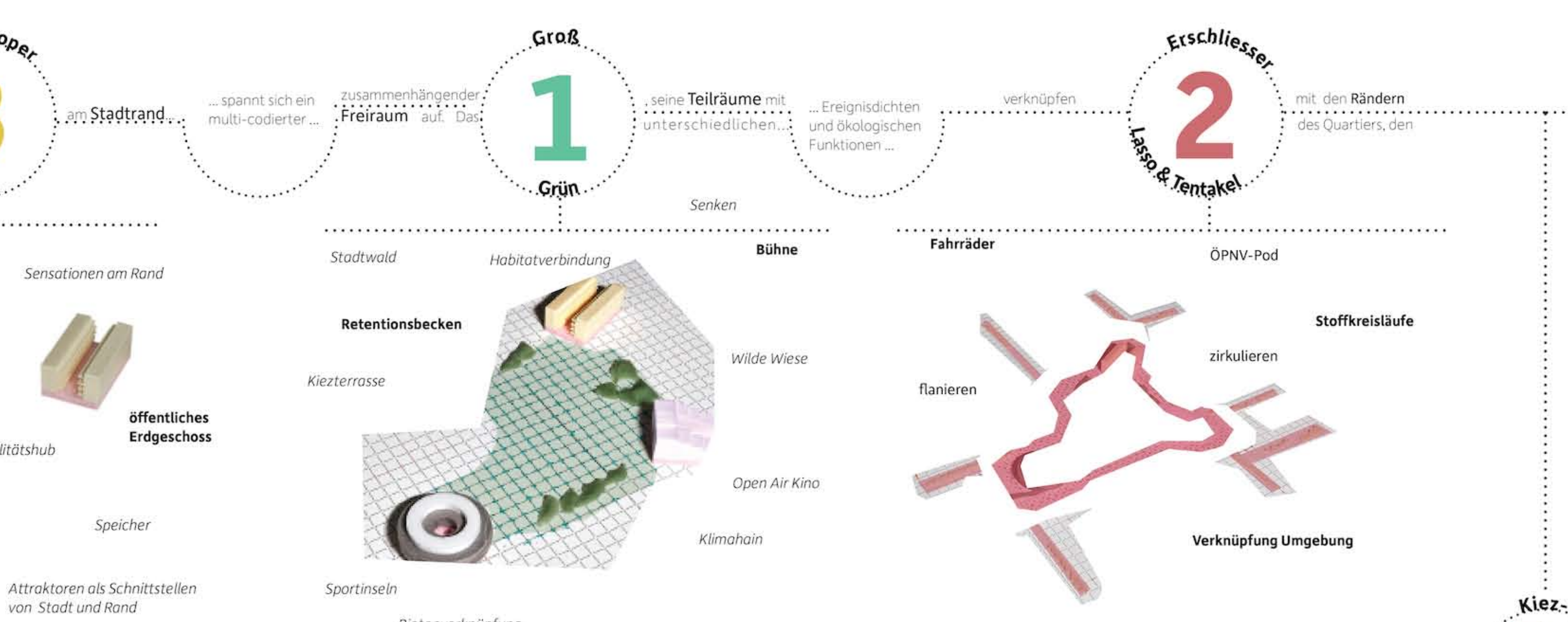
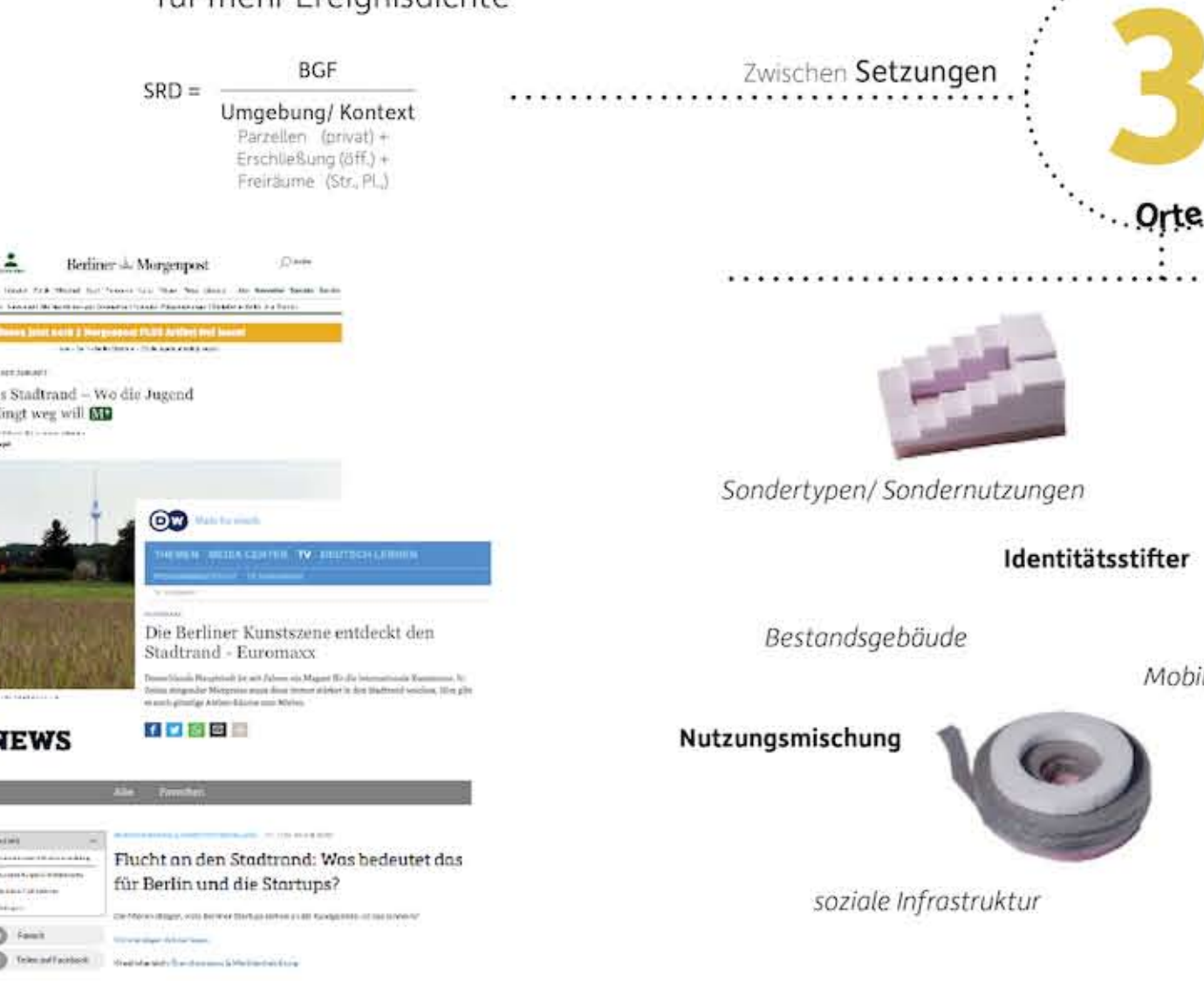
Gemeinsam formen die drei Heterotope, Groß Grün und die Kiezpatterns einen Raum, der stadtrandspezifisch ist: Leben, Wohnen, Arbeiten, Einkaufen, Soziales, Erholung, all dieses findet hier statt, zusammengehalten vom Lasso. Es entsteht eine neue Adresse in der Berliner Metropolregion: **Treffen Am Lasso / Ecke Tentakel?**



BEISPIELPARTIEN



Mehr Stadt-Rand-Dichte (SRD) für mehr Ereignisdichte



Patterns - 1 Hektar Stadtrand

