

## **Sanierung Pellerhaus, Weiterentwicklung des Hauses des Spiel(en)s<sup>1</sup> (HdS) und Neubau Grünanlage Pocketpark Peststadel und Umgestaltung Dr. Erich-Mulzer-Straße, Gemarkung Nürnberg-Sebald Flur. Nr. 860, 860/2**

### **Entscheidungsvorlage**

Mit dem erfolgten Beschluss des Kulturausschusses vom 11.10.2019 wurde die Weiterentwicklung des Konzepts Haus des Spiel(en)s befürwortet und die Verwaltung beauftragt, das Profil des Hauses weiterzuentwickeln und in Veranstaltungsreihen zu erproben. Mit Stadtratsbeschluss vom 21.10.2020 erfolgte die Beauftragung der Verwaltung zur Anmeldung des Projekts "Generalsanierung Pellerhaus zu einem Haus des Spiels" für das Bundesförderprogramm "Sanierung kommunaler Einrichtungen in den Bereichen Sport, Jugend und Kultur". 1 Mio. € Förderung wurden in Aussicht gestellt, konnten mangels Stadtratsbeschluss im Jahr 2021 aber nicht beantragt werden.

### **1. Sachstand der Weiterentwicklung des Konzeptes Haus des Spiel(en)s (HdS)**

Als eines der zentralen Projekte wurde die Konzeption für ein Haus des Spiel(en)s im Rahmen der Kulturhauptstadtbewerbung angestoßen. Die Idee adressiert die Entwicklung des Pellerhauses als Sitz des Deutschen Spielearchivs (DSAN) und Ort des aktiven Spielens zum interdisziplinären Kulturzentrum sowie europäischen Netzwerkknotenpunkt zum Thema Spielen und Spiel. Damit sei nicht nur einer wesentlichen Komponente der kulturellen DNA Nürnbergs als Spiele- und Spielzeugstadt, sondern auch der Bedeutung des Spielens als eine der ältesten Kulturtechniken des Menschen Rechnung getragen. Unabhängig von Alter, Geschlecht, Bildungsstand und Herkunft hat Spielen höchste gesamtgesellschaftliche Relevanz, fördert die Persönlichkeitsentwicklung der/des Einzelnen ebenso wie gesellschaftlichen Zusammenhalt und soziale Bindungen vor dem Hintergrund von Diversität und Vielfalt. Zudem markiert Spielen einen gesellschaftsweiten, kontinuierlich wachsenden Megatrend.

Die Grundidee eines HdS wurde nun präzisiert, ausdifferenziert und weiterentwickelt. In exponierter Innenstadtlage wird ein innovatives Kultur- und Bürgerhaus der digitalen und analogen Spielkultur entstehen. Durch die Öffnung als neues bürgernah-niedrigschwelliges Kultur- und Freizeitquartier entstehen wertvolle Synergien zu Einrichtungen der unmittelbaren Nachbarschaft, wie mehrerer Schulen, Einrichtungen der freien Kinder- und Jugendarbeit oder der Kulturkirche St. Egidien. Zudem erfährt das prominente Baudenkmal Pellerhaus (einschl. Querbau/ehem. Stadtbibliothek) eine zukunftsfähige Sinnstiftung und bauliche Revitalisierung. Die kulturelle Nutzungstradition des Pellerhauses wird als „Dritter Ort“ neu konzipiert und gefestigt. Zugleich kann das HdS wichtige Impulse für die stadträumliche Aufwertung des Egidienplatzes und Aktivierung dessen brachliegender Potentiale hinsichtlich öffentlicher Aufenthaltsqualität geben.

Die Formatierung eines soziokulturellen Langfristprofils für das HdS im Pellerhaus als gemeinsames Ziel aller Akteurinnen und Akteure vor Ort sowie der dort agierenden Interessengruppen wie Altstadtfreunden, Spielvereinen und Anwohnenden markiert zugleich eine innovative Weiterentwicklung der Nürnberger Kulturlandschaft mit Strahlkraft weit über die Region hinaus. Im Portfolio der Nürnberger Kultureinrichtungen korreliert es als „aktiv spielen-

---

<sup>1</sup> Aktuell firmiert das Projekt unter zwei Projekttiteln: „Haus des Spiels“ und „Haus des Spielens“, Eine Entscheidung zum finalen Namen steht noch aus. Bis dahin wird auf die Schreibweise „Haus des Spiel(en)s zurückgegriffen. Die weitere Namensfindung könnte in einen gesteuerten, professionell begleiteten Prozess eingegliedert werden, in dem die gesamte Stadtgesellschaft digital und analog, partizipativ und spielerisch beteiligt wird. Eine solche bewusst offensive Branding-Strategie, die zugleich als Teil der Öffentlichkeitsarbeit fungiert, ist allerdings erst parallel zum weiteren Bau- und Projektfortschritt ab 2023/24 sinnvoll.

des“ Alter Ego mit dem traditionsreichen Spielzeugmuseum und weiteren spielbezogenen Institutionen Nürnbergs, präsentiert sich aber auch als innenstädtischer Partner der weltweit wichtigen Spielwarenmesse.

Die Nürnberger Spielwarenmesse eG hat im Januar 2022 die Organisation der „Internationalen Spieltage“ (SPIEL‘) in Essen übernommen. Die Veranstaltung ist die größte Publikumsmesse für die Gesellschaftsspielbranche weltweit. Die Nürnberger Spielwarenmesse hat das Interesse einer Partnerschaft mit dem HdS mehrfach bestätigt. Des Weiteren sieht der Koalitionsvertrag der Bundesregierung eine Stärkung des Kulturguts Spiel vor, indem zukünftig „Brettspiele im Sammlungskatalog der Deutschen Nationalbibliothek benannt werden“ sollen (Koalitionsvertrag S. 123). Das HdS ist als Kooperationspartner über das Deutsche Spielearchiv Nürnberg beteiligt und könnte sich zur exklusiv-zentralen Sammlungsort sämtlicher neuen, in Deutschland veröffentlichten Brettspiele entwickeln.

Besonderes Potential als Open-Air-Spielfläche und Aufenthaltsort wird dem geplanten Pocket-Park auf dem Gelände des ehemaligen Peststadels/Schwarzen Pellerhauses zugeschrieben. Auch die geplante Nutzung des Parks durch das Scharrer-Gymnasium sowie weiterer umliegender Schulen als „Grünes Klassenzimmer“ bietet künftig Synergien: Dieses soll als integraler Bestandteil des Pocket-Park-Konzepts geplant und konsequent mitgedacht werden. Urban-Gardening-Flächen könnten mit dem Partner Bluepingu e.V. im Sinne einer „Essbaren Stadt“ angelegt und gepflegt werden. Gemeinsames Ziel für KuM und Ref. IV wäre ein Pocket-Park mit spielerischem Grundkonzept, der das Potential bietet, die Partnerschaft nicht nur räumlich, sondern auch inhaltlich zu pflegen sowie die verschiedenen Nutzungsgruppen zusammenzubringen. Die in dieser Vorlage vorgeschlagene Anpassung der bisherigen Entwurfsplanung der Generalsanierung des Pellerhauses sieht den Verzicht auf einen externen Treppen- und Aufzugsturm zugunsten einer zweiten internen Erschließung des Hauses vor. Damit bleibt die Gesamtfläche des Nachbargrundstücks für die Umgestaltung zum Pocket-Park erhalten. Bei der Planung der attraktiven innerstädtischen Grünfläche sind die Anliegen des HdS und des Scharrer-Gymnasiums zu berücksichtigen, insbesondere Aufenthaltsqualität für Kinder, Jugendliche und Familien mit Spielmöglichkeiten. Des Weiteren soll für den Hauspartner Altstadtfreunde e.V. ein separater Zugang zum Pellerhof zur Entlastung des Eingangsfoyers des HdS sowie aus Brandschutz- und Entfluchtungsgründen mitgeplant werden.

Mit der Neunutzung und damit verbundenen baulichen Ertüchtigung des Pellerhauses als HdS ist die Öffnung eines für die Bürgerschaft aktuell nur eingeschränkt nutzbaren Gebäudes wieder möglich. Damit wird dem Pellerhaus als „Denkmal von nationaler Bedeutung“ Rechnung getragen sowie die Entwicklung des Egidienbergs als Kulturquartier mitangestoßen. Durch die Einbindung vielfältiger Initiativen und Gruppen, die kooperative Erarbeitung des Programms, insbesondere mit Fokus auf Jugendinitiativen, kommt dem HdS in hohem Maße sozialpolitische Relevanz zu. Mit der Verbindung von Praxis und Wissenschaft, analogem und digitalem Spiel liegt dem HdS ein innovatives, crossmediales Kulturkonzept zugrunde. Einerseits erfolgt hierdurch ein An Schub für die digitale Transformation der Museen der Stadt Nürnberg und anderer städtischer (Kultur-)Einrichtungen. Andererseits ist bereits jetzt eine Erweiterung des klassischen Museumspublikums im Sinne der Nürnberger Kulturstrategie hin zu neuen Zielgruppen für die Museen der Stadt Nürnberg zu beobachten. Inter-  
generationalität, Transkulturalität und Inklusivität werden als Kriterien grundlegend mitgedacht.

## 2. Vom „Spielearchiv“ über „Testspiele“ zum „Haus des Spiel(en)s“

**Bereits seit 2013 gibt es faktisch ein HdS im Pellerhaus.** Die Museen der Stadt Nürnberg nutzten nach Auszug der Stadtbibliothek das Pellerhaus als Sitz des **DSAN**. Die Archivgeschosse des Pellerhauses beherbergen mit etwa 40.000 Gesellschaftsspielen aus fünf Jahrhunderten die größte öffentlich betreute Sammlung in Deutschland. Die Bestände werden als „Gedächtnis der Spielebranche“ laufend erweitert. Das Kulturgut Spiel soll in Nürnberg und in der Spiele- und Spielzeugregion Franken aktiv gespielt, vermittelt, genutzt und erlebbar gemacht werden. Deswegen betreute das DSAN neben den Kernaufgaben des Archivs von Beginn an in Nürnberg auch Spielaktionen für Kinder, Jugendliche und Erwachsene, pädagogische Vermittlungsangebote für Schulen, Kitas, etc. sowie Führungen und Ausstellungen, die über verschiedenste Facetten des Kulturguts Spiel informieren.

**Seit 2018 wird auch digital gespielt und das HdS intensiv zum ganzheitlichen, spielbezogenen Kulturort entwickelt:** Mit der Veranstaltungsreihe „**Testspiele**“ finden seit 2018 zusammen mit unterschiedlichen Kooperationspartnern und -partnerinnen analoge und digitale Spielformate sowie weitere spielbezogene Angebote für Kinder, Jugendliche und Erwachsene statt. Das Veranstaltungsspektrum umfasste Spielenachmittage, eine Lange Nacht der Videospiele, E-Sport-Turniere, Spielebastelwerkstätten, professionelle Spieldesigns, Vorträge, Workshops sowie Festivals. Insgesamt stießen die „Testspiele“ auf außerordentlich große Resonanz und zeigen das große Entwicklungspotential des HdS: Die Besuchszahlen steigerten sich von etwa 3.000 Besucher\*innen des Spielearchivs im Jahr 2015 auf über 20.000 Besucher\*innen im Jahr 2019.

Viele der digitalen Formate haben sich bereits im Programm des HdS verstetigt und finden regelmäßig in Kooperationen mit Spielgruppen und -vereinen statt. Bereits zweimal konnte das zweiwöchige regionale „**Games&Festival**“ in Nürnberg und Region stattfinden. Trotz Pandemie konnte 2021 mit über 30 aktiven Veranstaltungspartner\*innen (z.B. Stadtbibliothek Langwasser, Spielevereine der Stadt, Luise the Cultfactory, Kreisjugendring, etc.) ein analog-digitales Programm auf die Beine gestellt werden. Über 3.000 Besuchende nahmen an den Aktionen teil. Ein großer Schwerpunkt lag auf der aktiven Einbindung von Jugendinitiativen. Das Festival wird nun jährlich veranstaltet und weiterwachsen. In dritter Auflage geht das Format heuer vom 25. Juni bis 3. Juli 2022 an den Start.

Unter anderem der Hauspartnerschaft mit dem **Medienzentrum Parabol e.V.** im Bereich Jugendarbeit und Gaming ist es geschuldet, dass in wachsender Zahl junge Menschen zum Besucherstamm des HdS zählen. Mit Kolleginnen und Kollegen des HdS werden durch drei Mitarbeitende von Parabol Gaming-Veranstaltungen im HdS entwickelt, z.B. Beratungsangebote für Eltern, Spielangebote und Turniere für Jugendliche vor Ort. Zudem erfolgt die kontinuierliche Vernetzung mit Jugend- und Gaming-Initiativen im Großraum. 2021 konnte im Pellerhaus ein Studio und Streaming-Raum, der für die Produktion von digitalen Formaten und in Kooperation mit den Hauspartner\*innen genutzt wird, eingerichtet werden. Darüber hinaus bewährt sich die Zusammenarbeit mit der Jugendinitiative „**Franken Finals**“, die aus dem Streaming-Raum live und über mehrere Monate hinweg die Berichterstattung des größten E-Sport-Turniers Frankens geleistet haben.

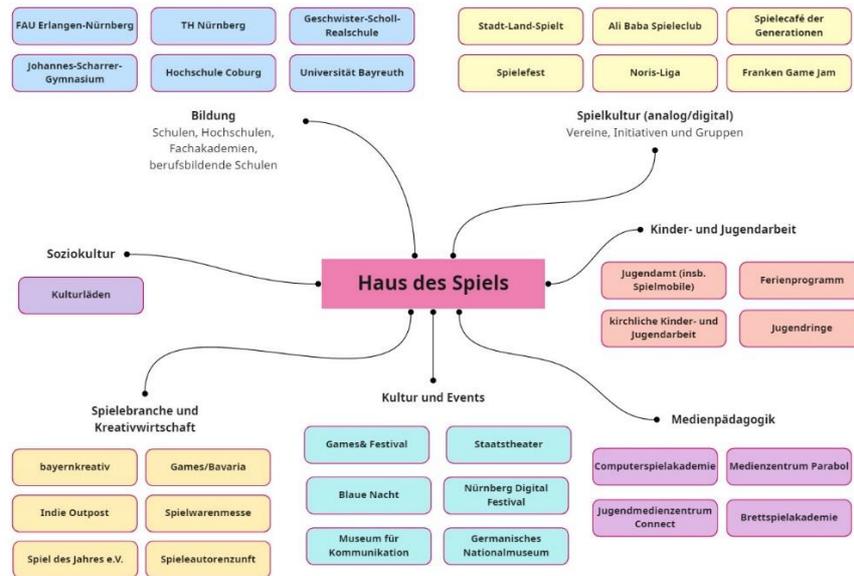
Gemeinsam mit dem Verein und festen Hauspartner „**Noris Liga e. V.**“ (Jugendliche und junge Erwachsene) wurde 2021 ein digitales Spielezimmer mit verschiedenen Spielkonsolen eingerichtet, das jeden Sonntag zum Spielenachmittag des HdS geöffnet ist und eigenständig durch den Verein betreut wird. So kann regelmäßig nicht nur analog, sondern auch digital gespielt werden. Das Angebot wird nicht nur, aber vor allem von Jugendlichen angenommen.

Zudem erfolgte mit der Noris-Liga der Aufbau des **PlayLABs**, einer Spielewerkstatt. Jeden Freitag treffen sich hier verschiedene Akteur\*innen, die gemeinsam kreativ werden: Vom Kostüm herstellen für Cosplay- und Rollenspiele bis hin zum Entwickeln von Brettspielen.

Auch für andere Einrichtungen der kulturellen Bildungslandschaft ist das HdS mittlerweile wichtiger Partner. Regelmäßig finden im HdS Sprachtests des **Bildungsbüros** statt mit paralleler Kinderbetreuung. Das **Jugendamt** nutzt das HdS regelmäßig als Workshop-Ort für den „Fachtag Gaming“ sowie für Workshops zu Radikalisierungsprävention (rechtsradikale Strömung in Gaming-Communities erkennen, Mobbing auf Social Media und in Onlinespielen). Mit den **Integrationsklassen der Berufsschulen** finden regelmäßig Sprachlernangebote über das Thema „Spiel“ statt, des Weiteren bietet das HdS Module zum Thema „Spiel“ für Auszubildende im sozialen Bereich an, z.B. für Erzieher\*innen, Ergotherapeut\*innen, etc. Mit der **Technischen Hochschule Nürnberg** entwickelt das HdS stetig das Gamification-Konzept „EMPAMOS“ weiter, Mitarbeitende werden zu zertifizierten Trainer\*innen für Gamification-Prozesse ausgebildet und können ihr Wissen an andere Kulturinstitutionen weitergeben. Durch eine langjährige Kooperation mit der in Nürnberg ansässigen Künstlerin **Lena Hendlmeier** und dem Nürnberger **Urban LAB** wurden gemeinsame Formate entwickelt, um das Spiel in den Stadtraum zu tragen, z.B. ein Spieleparcours am Heizhaus durchgeführt oder der Boden des U-Bahn-Ausgangs Maffaiplatz durch Bemalung spielerisch gestaltet. Im Aufbau befindet sich eine „Brettspielakademie“ in Kooperation mit der national bekannten Spielepädagogin **Christina Valentiner-Brandt**, die das HdS als festen Standort für zertifizierte Weiterbildungsprogramme für Sozialpädagog\*innen, Bibliothekar\*innen, etc. nutzen wird. Gemeinsam mit dem **Fliederlich e.V.** und weiteren Partner\*innen (u. a. dem Strong Museum in den USA und deren LGBTQ Games Archive) soll für 2023 eine Ausstellung zur **queeren Repräsentation in Spielen** entstehen. (eingegliedert in den Masterplan „Queeres Nürnberg“). Gemeinsam mit den im HdS aktivsten Gruppen (z. B. Ali Baba Spieleclub, Medienzentrum Parabol, Noris Liga) werden Facetten des HdS stetig weiterentwickelt und dessen Profil partizipativ geschärft. Die Besuchszahlenentwicklung spiegelt die bisherige positive Entwicklung des HdS aussagekräftig wider, auch inklusive der coronabedingten Dellen: 2015: 3.337; 2016: 3.154; 2017: 5.645; 2018: 12.271 (Beginn Testspiele); 2019: 20.952; 2020: 11.164 (Corona); 2021: 9.204 (Corona, 6 Monate keine Veranstaltungen möglich)

### 3. Profil Haus des Spiel(en)s

Die Säulen der bisherigen und zu festigenden **Kooperationsarbeit** sind Bildungseinrichtungen von Vor- bis zur Hochschule/ Fachakademien und berufsbildende Schulen, Vereine, Initiativen und Gruppen, die sich der Spielkultur (analog/digital) widmen, Einrichtungen der Kinder- und Jugendarbeit, das Medienzentrum Parabol als führende medienpädagogische Fachrichtung für Nürnberg und Mittelfranken, Kultureinrichtungen, soziokulturelle Einrichtungen wie Bürgervereine, die Nürnberger Kulturläden, Jugendhäuser, Bildungsbüro oder Stadtteilbibliotheken, Spieleindustrie, analog wie digital.



Auf dieser Basis gilt es zur langfristigen Profilierung und Betriebsführung ein tragfähiges, programmatisches Institutionsprofil zu erarbeiten und stadtpolitisch bestätigen zu lassen. Unter den Rahmenbedingungen einer Generalsanierung des Pellerhauses zu einer zeitgemäßen Kultur- und Freizeiteinrichtung für unterschiedliche Zielgruppen soll die Konzeptverfeinerung einem ganzheitlichen Ansatz folgen und sich an folgenden Leitgedanken orientieren. Das HdS ist ein:

**Ort des Miteinanders** für eine diverse Stadtgesellschaft. Hier können Menschen **unabhängig von Alter, Geschlecht, Bildungsstand, Kultur und Religion** alleine oder gemeinsam spielen und Spielkultur **analog und digital** erleben, also Brücken bauen zwischen den oft kontrovers diskutierten Optionen des Analogen oder Digitalen.

**Ort für alle Generationen:** Bürgerinnen und Bürger können nicht nur veranstaltungsgebunden, sondern alleine oder gemeinsam ganztägig, auch an den Wochenenden, ein stets aktuelles Spieleangebot und viele weitere spielerische Aktivitäten nutzen. Sie werden an analoge und digitale Spiele herangeführt und professionell begleitet. Die Generalsanierung des Pellerhauses schafft einen möglichst barrierefreien Ort mit hoher, insbesondere familienfreundlicher Aufenthaltsqualität und großer, räumlicher Flexibilität. Ein Spiele-Bistro und verschiedene auch gastronomisch und spielerisch nutzbare open-air Innen- und Außenflächen (**Pocket-Park**, Pellerhof, Schmuckhof 1.OG) ergänzen die Möglichkeit zum längerfristigen Verweilen, Treffen und Genießen.

**Ort für Kommunikation, Kreativität und Experimente:** Menschen finden hier eine interkulturelle Plattform, um Spielkultur in all ihren Facetten, aber auch das Miteinander zu pflegen. Sie können hier aktiv und kreativ in andere Rollen schlüpfen, sich ausprobieren und neue (Spiel-)Welten entdecken. Das aktive Spielen ermöglicht, sich in einer sicheren Umgebung mit anderen zu messen, die eigenen Kompetenzen wahrzunehmen, zu stärken und soziale Eingebundenheit zu erleben.

**Ort zum Lernen und Arbeiten** Spiele und Spielmechaniken werden genutzt, um Inhalte zu vermitteln, Lernprozesse zu verbessern und um neue Formen des Lernens zu ermöglichen. Spiele werden aus verschiedenen Perspektiven analysiert, erprobt und Kompetenzen im Umgang mit Spielen entwickelt. Spiele und ihre praktischen Einsatzmöglichkeiten, z.B. im

pädagogischen, sozialen, therapeutischen und kulturellen Bereich, werden partizipativ erarbeitet, diskutiert, kritisch hinterfragt und „durchgespielt“. Die neue technische und personelle Infrastruktur des Hauses ermöglicht, digitale und analoge Spiele selbst zu entwerfen und zu entwickeln.

**Ort der Innovation:** Durch eine für Nürnberg beispielhafte digitale Infrastruktur leistet das HdS einen entscheidenden Beitrag zur digitalen Transformation der Stadtverwaltung und deren Kulturinstitutionen. Mit digitalen Spielangeboten und Projekten wird das HdS allen Bürgerinnen und Bürgern einen niederschweligen Zugang zu moderner Kommunikations- und Medientechnologie ermöglichen: So wird es u. a. einen Computer- und Videospielebereich, eine analog-digitale Spieleausleihe, ein Labor zur Entwicklung des Computerspiels und diverse medienpädagogische Angebote für unterschiedlichste Zielgruppen geben.

**Ort der Begegnung für die spielbezogene Kulturlandschaft der Metropolregion:** Hier entsteht ein dynamisches, sich immer wieder neu erfindendes Netzwerk für alle spielbezogenen Aktivitäten und Angebote in der Metropolregion, insbesondere für kulturelle Institutionen, Hochschulen, Bildungseinrichtungen, Vereine und Initiativen sowie der Kreativwirtschaft und der Freien Szene.

**Ort der Kultur:** Hier finden im einzigartigen Open-Air-Ambiente (insbesondere Foyer/Pellerhof) unterschiedliche kulturelle Veranstaltungen wie Konzerte, Lesungen, Vorträge und Theateraufführungen statt. Sie werden u. a. vom Hauspartner Altstadtfreunde e. V. eigenständig organisiert und durchgeführt.

Das zukünftige HdS soll Formaten des internen und externen Spiel- und Veranstaltungsbetriebs eine Plattform geben für

- offene und betreute Spielangebote, öffentliche Spieleausleihe
- Vereinsarbeit und organisierte Spiel- und Gaming-Initiativen
- Gruppen- und Kursangebote von Partner\*innen insbesondere aus dem Bildungs-, Jugend- und Sozialbereich
- Angebote der Medien- und Kunstpädagogik
- wissenschaftliche Recherchen und Angebote
- Konferenzen, Tagungen, Seminare
- Schaudepots und wechselnde Präsentationen
- analoge und digitale Spielturniere, BarCamps und Conventions
- Spiele-Bistro
- weitere „klassische“ Kulturveranstaltungen, vor allem in den Sommermonaten im Pellerhof (Konzerte, Theateraufführungen, Lesungen ...)
- Aufenthalts- und Treffpunkt in der Innenstadt ohne Konsumzwang („Dritter Ort“)

#### **4. Generalsanierung Pellerhaus - Nächste Schritte**

Das Haus des Spiel(en)s bedeutet eine neue Zukunft für das Pellerhaus. Die Entscheidung ist dringlich! Das 1957 wiederaufgebaute und seit nunmehr fast seit 10 Jahren bereits als HdS genutzte Pellerhaus muss in einem realistischen Zeitraum saniert werden. Schon jetzt

häufen sich kostspielige Instandhaltungsmaßnahmen. Eine Weiterführung des Spiel- und Veranstaltungsbetriebs ist vor allem aufgrund der nicht mehr zeitgemäßen, maroden Toilettenanlagen, des veralteten Heizungssystems, einer schlechten digitalen Infrastruktur und der nicht vorhandenen Barrierefreiheit in absehbarer Zeit nicht mehr möglich. Dem „Verfall“ des Pellerhauses muss durch eine langfristige, auf breiter gesellschaftlicher Basis mittragbare Kulturnutzung vorgebeugt werden. Das HdS stellt nach bisherigem Informationsstand von KUM die bisher einzige einvernehmlich entwickelte und im Alltagsbetrieb bewährte Nutzungsoption dar. Mit einer Generalsanierung und der Etablierung des HdS wird dem ehemaligen Bibliotheks- und Archivgebäude auf rd. 6.000 qm Nutzfläche sowie dem davorliegenden Egidienplatz eine neue, zukunftsorientierte Nutzung gegeben.

Dem neuen Pellerhaus wird auch vom Landesamt für Denkmalpflege eine weit über Nürnberg und Bayern hinausreichende architekturhistorisch-künstlerische und gesellschaftspolitische Bedeutung attestiert. Die Bedingungen für eine Förderung durch Fördermittel, die eine „nationale Bedeutung“ voraussetzen, sind hiermit erfüllt. Die Generalsanierung des Pellerhauses zum HdS bietet somit die einmalige Chance zur Revitalisierung eines Baudenkmals der 1950er Jahre durch eine zukunftsorientierte, gesamtgesellschaftlich relevante Nutzung.

Die Wiederaufbauleistung der Nachkriegszeit bleibt dabei in ihrer besonderen Ausprägung einer mit der Weltkriegsruine eines Renaissance-Bürgerhauses verschmelzenden, zeitgenössisch modernen Architektur der 1950er Jahre sichtbar und wird in das Nutzungskonzept des HdS integriert: Die Räumlichkeiten der ehem. Bibliothek werden zu Spiel- und Veranstaltungsflächen, zu Büros sowie zu Experimentier- und Lernräumen. Die Räumlichkeiten im 3./4. OG des Turm- wie auch im angrenzenden Querbau werden aufgrund der niedrigen Raumhöhe (ca. 2,30 m) als dringend benötigte Archiv- bzw. Depotflächen für das DSAN und das Spielzeugmuseum genutzt. Zudem findet eine neue Akzentsetzung des umgebenden öffentlichen Raumes statt. Das Stadtquartier rund um den Egidienberg erhält neue Qualität und Strahlkraft.

Inhaltliche und planerische Voraussetzungen für die Umsetzung der Generalsanierung sind bereits weit fortgeschritten. Das in der Veranstaltungsreihe „Testspiele“ erfolgreich praktisch erprobte Konzept HdS ist durch mehrere Beschlüsse im Kinder- und Jugendhilfeausschuss sowie im Kulturausschuss (zuletzt September 2019) und Stadtrat 2020 (Interessensbekundungsverfahren für Bundesförderung Sanierung kommunaler Einrichtungen Jugend, Sport, Kultur) abgesichert.

Die Entwurfsplanung mit Betriebsbeschreibung und Kostenberechnung für die denkmalgerechte Generalsanierung des Pellerhauses in Höhe von etwa 35 Mio. € ist abgeschlossen und Grundlage für den eingereichten Bauantrag und die weitere Ausführungsplanung. Ein project-freeze wurde noch nicht beschlossen.

Intensive Betrachtungen der externen Förderungsmöglichkeiten der Maßnahme Generalsanierung Pellerhaus durch beispielsweise Landes- und Bundesmittel sind eingeleitet. Aufgrund von Erfahrungswerten bei vergleichbaren Projekten wird festgestellt, dass die Förderkulisse für die Maßnahme sehr gut ist. Im günstigsten Fall sind mit Zuwendungen von insgesamt bis zu 50% der Gesamtkosten der Maßnahme zu rechnen.

#### **Mögliche Zuwendungen aus:**

- Bundesprogramm „Sanierung kommunaler Einrichtungen in den Bereichen Sport, Jugend und Kultur“ (SJK): nach erfolgreicher Bewerbung wurde bereits eine Förderung

i.H.v. 1 Mio. € in Aussicht gestellt, deren fristgerechte Abrufung jedoch von der Beschlussfassung abhängt.

- Bundesprogramm „Nationale Projekte des Städtebaus“ (NPS)
- Bund-Länder-Städtebauförderungsprogramm „Lebendige Zentren“
- Denkmalförderung über die Bayerische Landesstiftung
- KfW-(Tilgungs-)Zuschüsse
- Spenden / Drittmittel / Stiftungen / Mäzene / lokale Stakeholder
- Direktförderung durch das Kultusministerium

#### **Zur Umsetzung dringend nötig sind:**

- Gespräche mit den Zuwendungsgebern
- eine gezielte Fördermittelsteuerung
- Finalisierung der Zuwendungsanträge

**Voraussetzung** für die Antragstellung und **Inanspruchnahme der Fördermittel** ist die **Grundsatzentscheidung** des Stadtrates für die Durchführung der Generalsanierung des Pellerhauses.

#### **a. Bisherige Entwurfsplanung (Plan A):**

##### **Plan A sah bisher vor:**

- Steigerung der Attraktivität des Hauses auch jenseits des Kernbereichs Spiel für die unterschiedlichen gesellschaftlichen Gruppen durch Ausbau des 6. OG zum attraktiven Veranstaltungsraum für bis zu 199 Personen mit entsprechenden Service- und Andienungsflächen im 5. OG
- Erschließung und Entfluchtung aller Stockwerke (auch der rekonstruierten Galerien des Pellerhofes) durch einen Aufzugs- und Treppenturm auf dem außen, westlich des Hauses gelegenen Areal des sogenannten Schwarzen Pellerhaus. Eine weitere Aufzugsanlage zur Erschließung, vor allem der Archivgeschosse des Querbaus, im Osten (=Aufzug Ost)

##### **Plan A: Während des Planungsprozesses haben sich folgende Tatsachen ergeben:**

- Ergebnisse des ersten Schallgutachtens für den Veranstaltungsbetrieb bzw. die Außenbengastronomie: Das Pellerhaus grenzt an eine reine Wohnbebauung an, was einen Veranstaltungsbetrieb nur bis 21.30 Uhr zulässt.
- Wunsch nach rascher, reibungsloser und nachhaltiger Umsetzung des **Pocket-Parks** schon in 2022 als bürgerfreundliche grüne Oase in der Altstadt. (SÖR, Scharrer-Gymnasium).
- Öffentlich geführte Diskussion um eine notwendige Gesamtplanung des Egidenplatzes. Forderung: Areal Peststadel/Schwarzes Pellerhaus soll bis zur Fertigstellung einer Gesamtplanung nicht bebaut und nun in einen **Pocket-Park** überführt werden.
- Forderungen nach Erarbeitung von Sparvorgaben

## **b. Änderungsvorschläge und Konsequenzen (= Plan B)**

Auf Veranlassung von Ref. VI sollte überprüft werden, ob auf den Treppenhausanbau im Westen verzichtet werden kann. Hierfür wurden Auswirkungen und mögliche **Einsparungen/Minderkosten in Höhe von etwa 600.000 €** grob ermittelt. Die Änderungen wurden zusammen mit den Nutzern, Denkmalschutz und Planern abgestimmt. Das Nutzungskonzept müsste durch eine gebäudeinterne Erschließung statt externem Aufzugs- und Treppenturm verändert werden:

- Einbau eines zweiten, internen Treppenhauses mit Aufzug in Ergänzung der Aufzugsanlage im Osten des Querbaus bis zum 5. OG.
- Anschluss des 5. und 6. OG durch eine weitere hausinterne Aufzugsanlage

Eine adäquate Barrierefreiheit und Entfluchtung des gesamten Hauses ist durch diese Maßnahmen weiterhin gegeben.

### **Konsequenzen von „Plan B“ für den Veranstaltungsbetrieb HdS:**

Der Veranstaltungsbetrieb des HdS konzentriert sich künftig auf den Kernbereich Spiel.

- Ausbau 6. OG mit sogenannten Pellerturm für Einzelbesucher /Kleingruppen /Seminare, Ausstellung/ Schaudepot
- als Bereich „Spiele on top“ ganztägig öffentlich und barrierefrei zugänglich für circa 30-50 Personen
- barrierefreie Erschließung über Treppenhaus, Aufzug Ost und direkten Aufzug vom 5. zum 6. OG.

Anstelle eines Veranstaltungsraumes für 199 Personen entsteht ein attraktiver, ganztägig für Einzelpersonen und Gruppen nutzbarer „Showroom“ über den Dächern der Stadt, ein „Schaufenster“ der facettenreichen Stadt- und Spielegeschichte. Das gesamte Stadtpanorama ist von hier aus – ähnlich wie von der Burg! -- als faszinierender Rundblick in seiner gesamten historisch gewachsenen Dimension erlebbar. Der Rundblick über die Stadt wird ergänzt durch Einblicke in die reiche Spielegeschichte der Noris anhand von einmaligen Exponaten in flexiblen Ausstellungs- und Schaudepot-Elementen des DSAN und ggf. weiteren städtischen Museen. Flexible Sitzgelegenheiten ermöglichen auch Seminare und Kleingruppenveranstaltungen. Folgende Anpassungen würden sich dadurch ergeben:

- 5. OG Pellerturm:  
ursprünglich: Andienungsfläche, Veranstaltungssaal,  
**jetzt:** Depot für DSAN
- 4. / 3. OG Pellerturm:  
**bleibt:** Depot- und Lagerflächen für Spielearchiv und Spielzeugmuseum
- OG Pellerturm: Mehrzweckraum  
ursprünglich: Coworking-Space und Spielwerkstatt  
**jetzt:** Seminar- und Veranstaltungsfläche für circa 100 Personen. Mehrzweckraum für Vorträge, Konferenzen, Tagungen.

### Inhaltliche und räumliche Folgen der Planvariante B für das HdS:

- Gesamtkonzept für das HdS bleibt trotz der Änderung der Entwurfsplanung mit o. g. Anpassungen erhalten.
- Konzentration des Veranstaltungsbetriebes des HdS auf Bildungsprogramme, Vorträge, kleinere Spieleturniere und Tagungsformate, Fort- und Weiterbildungen, Netzwerktreffen für feste Partner (Mehrzweckraum 2.OG), etc.
- Ergänzung des Raumkonzeptes und Kompensation für Wegfall des 6. OG als Veranstaltungsraum möglich durch:
  - Nutzung der **Kulturkirche St. Egidien** als „Spielraum“ für größere Spieleturniere und Conventions.
  - Ergänzung des Raumkonzeptes (aufgrund Wegfall des Aufzugs- und Treppenturms) im **Pocket-Park** als einer weiteren, wegen des dichten alten Baumbestandes vor allem im Sommer höchst attraktiv beispielbare Open-Air-Fläche auf dem Areal Peststadel/Schwarzes Pellerhaus.

### Finanzielle Folgen der Planvariante B für das HdS:

- Mit einem weiteren **innenliegenden Treppenhaus** und Teilaufzug 5./6. OG sind Einsparungen hinsichtlich der Baukosten zu erwarten. Erste Schätzung: etwa 600.000.-€.
- Mit Einnahmenausfällen durch den Wegfall von Vermietung des Veranstaltungsraumes an Dritte ist zu rechnen. Diese können jedoch durch **Reduzierung der laufenden Betriebs- und Personalkosten** sowie durch Wegfall aufwendiger Veranstaltungen und des Eventgeschäfts im größeren Stil kompensiert werden.
- Mit einem zweiten innenliegenden Fahrstuhl im Bestandsgebäude (Plan B) kann auf den Anbau des Treppen- und Aufzugsturms zugunsten eines frei beplanbaren Nachbargrundstücks (= Pocket-Park) verzichtet und dennoch die **Barrierefreiheit und Funktionalität innerhalb des Gebäudes gewährleistet werden**.

Aufbauend auf diese Erkenntnisse soll die bisherige **Entwurfsplanung modifiziert werden**. Voraussetzung für einen solchen wirkungsvollen und zielführenden Planungsprozess, vor allem aber auch zur Erarbeitung eines Finanzierungsplanes für die Generalsanierung sowie der Ausführungsplanung ist jedoch die noch ausstehende **Grundsatzentscheidung des Stadtrates zur Generalsanierung des Pellerhauses auf Basis der beschriebenen Fakten**. Mit der Beschlussfassung wird auch der Druck aus der parallelen Debatte zur weiterhin denkbaren Wiedererrichtung des schwarzen Pellerhauses oder seiner Fassade genommen.

### c. Zeitplan

Folgende Zeitschiene für einen Ablaufplan ist vorgesehen:

Grundsatzentscheidung Stadtrat

April 2022

Anschließend Umplanung durch Architekten, Bauantrag, baufachliche Begutachtung, Einholung der Baugenehmigung

Anmeldung für MIP 2024–2027

Freeze (nach Baugenehmigung)

Frühj. 2023 (spätestens Juli 2023)

dann Start LP 5 möglich	ca. zwischen März und Juli 2023
MIP-Anmeldung	Sept. 2023
MIP-Beratungen & Aufnahme in MIP 24	Nov. 2023
Bauphase	Mitte 2024 bis Ende 2027

### **5. Neubau Grünanlage Pocketpark Peststadel und Umgestaltung Dr. Erich-Mulzer-Straße, Gemarkung Nürnberg-Sebald Flur. Nr. 860, 860/2**

Aufgrund ihrer baulichen Dichte und der damit verbundenen Versiegelung unterliegt die Altstadt im besonderen Maße den Belastungen durch Überhitzung. Da für großflächige klimatische Begrünungsmaßnahmen die notwendigen Flächen fehlen sind kleinteilige Maßnahmen von besonderer Bedeutung wie unter anderem die Anlage von Pocket-Parks.

Das Areal liegt im Stadterneuerungsgebiet Nördliche Altstadt und grenzt südlich an das Scharrer Gymnasium und westlich an das Pellerhaus an. Südlich davon befindet sich der Egidienplatz. Die Fläche stellt eine kleine grüne Oase in dem dicht besiedelten und stark versiegelten Altstadtbereich dar. Ein intakter und erhaltenswerter Baumbestand ist vorhanden. Auf den in der Anlage beigefügten Erläuterungsbericht wird verwiesen.

Über 10 Jahre wurde die Grünfläche als Baustelleneinrichtung und Parkplatz für den Wiederaufbau der Pellerhoffassade genutzt und war somit der Öffentlichkeit nicht zugänglich.

Da der Stadtteil ein Defizit an Frei- und Grünflächen aufweist, ist eine grüne Lunge für den Stadtteil von großer Bedeutung. Die Fläche soll daher ab 2022 neugestaltet und als nutzbare Grünanlage ausgelegt werden. Mögliche Baumaßnahmen innerhalb der Grünanlage (Treppehaus für das HdS, Schwarzes Pellerhaus) sind in der vorliegenden Planung insofern berücksichtigt, dass diese Maßnahmen beispielsweise bei der Geometrie der Mauern und Oberflächen berücksichtigt wurden. Die Oberflächengestaltung ist reversibel angelegt und kann bei baulichen Maßnahmen leicht angepasst werden.

Im Bereich der zukünftig verkehrsberuhigten Dr. Erich-Mulzer-Straße wird der Fahrbahnbereich auf 3,5 m reduziert und mit gebrauchtem Granit-Großsteinpflaster in Reihe, die Gehbereiche werden mit neuem Granit-Großsteinpflaster barrierefrei in Reihe gemäß Nürnberger Linie hergestellt. An der Südseite werden nach Möglichkeit 3 Straßenbäume mit begrüntem Baumscheiben und Sitzmöglichkeiten realisiert. Die Wiederherstellung ist eine Maßnahme aus dem Masterplan Freiraum; eine 60%ige Förderung durch Städtebauförderung steht in Aussicht.