

Bündnistreffen für eine lebendige Innenstadt „Wir für Hofgeismar“

Ergebnisdokumentation der Veranstaltung 11.03.2026



AUFTRAGGEBER/-IN

Stadt Hofgeismar
Markt 1
34369 Hofgeismar



Ansprechpersonen:
Dirk Lindemann
Tel.: 05671 999046
E-Mail: dirk.lindemann@stadt-hofgeismar.de

Vanessa Jantzen
Tel. 05671-999 043
E-Mail: vanessa.jantzen@stadt-hofgeismar.de

AUFTRAGNEHMER/-IN

ProjektStadt
Wolfsschlucht 18
34117 Kassel



Projektleitung und Ansprechperson:
Marvin Coker
Tel.: 0561 1001-1376
E-Mail: marvin.coker@projektstadt.de

Projektmitarbeit:
Dr. Heike Neusüß
Tel.: 0561 1001-1254
E-Mail: heike.neusuess@projektstadt.de

Studentische Mitarbeit:
Kenneth Klein
E-Mail: kenneth.klein@projektstadt.de

Ergebnisdokumentation des Bündnistreffens am 11. März 2026
Ort: Tagespflege „Pflege am Markt“, Markt 6, Hofgeismar
Zeit: 18:30–20:30 Uhr

AGENDA

1. EINLEITUNG UND KONTEXT	5
2. BERICHTE AUS PROJEKTEN UND ARBEITSGRUPPEN	10
3. FÖRDERPROGRAMME UND RAHMENBEDINGUNGEN	19
4. WORKSHOP „STADTRÄUME NEU ERLEBEN: BRAINSTORMING“	21
5. VORSTELLUNG ERGEBISSE BRAINSTORMING	25
6. AUSBLICK, VERABSCHIEDUNG UND WEITERES VORGEHEN	30

ANWESENHEIT

- Dagmar ABhauer (StaVo)
- Ursula Bergmann
- Torben Busse (Bürgermeister)
- Antje Büchner (Feierabendmarkt)
- Marvin Coker (ProjektStadt)
- Robert Davin
- Anette Ende (Lumbung Gallery)
- Monika Grebing (StaVo)
- Elisabeth Hanf (StaVo)
- Philipp Jorek (Open Space)
- Günter Kasten (Kunst-Eck-KuK)
- Kenneth Klein (ProjektStadt)
- Karin Kranz (Gemeinschaft für Handel und Gewerbe e.V.)
- Günter Krein
- Jürgen Kopp (Kunst-Eck-KuK)
- Günther Koseck (Würfelturm, SUPER Hofgeismar am Würfelturm)
- Franziska Kuppich (Nekxsum)
- Gita Köhler (Fleischerei Feinkost Köhler)
- Katharina Köhler (Fleischerei Feinkost Köhler)
- Kirsten Köster (Quartier am Markt)
- Florian Mundweil (Repair-Treff)
- Heino Mönnich
- Dr. Heike Neusüß (ProjektStadt)
- Thomas Otterpohl
- Roland Peltsch (Feierabendmarkt)
- Maria Schuster (Nekxsum)
- Reinhold Siebert (Repair-Treff)
- Ingrid Wagner

1. EINLEITUNG UND KONTEXT

Zu Beginn der Veranstaltung begrüßte Bürgermeister Torben Busse die Anwesenden im Namen der Stadt Hofgeismar und dankte für das kontinuierliche Engagement in den vergangenen Jahren. Er stellte heraus, dass das lokale Bündnis für die Innenstadt „Wir für Hofgeismar“ zu einem wichtigen Motor der Innenstadtentwicklung geworden ist und wesentlich dazu beiträgt, die Altstadt als „märchenhafte, lebendige und naturnahe Innenstadt – lebenswert für alle“ weiterzuentwickeln.

Dr. Heike Neusüß (ProjektStadt) stellte die Agenda des Abends vor und Marvin Coker (ProjektStadt) erläuterte den bisherigen Prozessverlauf: Die Förderung des Landesprogramms **„Zukunft Innenstadt“ (2021–2023)** bildete den Ausgangspunkt für die Etablierung des Bündnisses, die Entwicklung eines **Anreizprogramms für Gewerbetreibende und Existenzgründer*innen** sowie die Vorbereitung eines **Innenstadtmanagements**. Seitdem wurden verschiedene Projekte initiiert und verstetigt, wie etwa der Feierabendmarkt und der Repair-Treff. Durch eine erneut erfolgreiche Förderantragstellung im Landesprogramm **„Zukunft Innenstadt“ (2025–2027)** sollen nun weitere Projekte realisiert und bestehende verstetigt werden. Ein Schwerpunkt soll hierbei u.a. auf der **qualitativen Weiterentwicklung von zentralen Stadträumen** liegen. Das Bündnistreffen am 11. März 2026 diente daher auch dazu, im Rahmen eines Brainstormings zum Thema **„Stadträume neu erleben“** Ideen zur temporären Nutzung und Bespielung des Altstädter Kirchplatzes sowie des Stadteingangs am Würfelturm zu erarbeiten. Darüber hinaus wurde über den Stand der laufenden Projekte berichtet und über aktuelle Förderkulissen informiert.



Lokales Bündnis für eine lebendige Innenstadt

„Wir für Hofgeismar“

Stadträume neu erleben: Brainstorming | 11. März 2026, 18:30 - 20:30 Uhr |

Ort: Pflege am Markt Hofgeismar, Markt 6

Begrüßung

Agenda

1. Kontext
2. Berichte Projekte und AGs & Austausch
3. Förderungen & -möglichkeiten
4. Workshop: „Stadträume neu erleben: Brainstorming“
5. Ergebnisse Brainstorming: Kurzvorstellung & Austausch
7. Ausblick & Verabschiedung



1. Kontext



1. Kontext

➤ bisher:

- **Förderprogramm Zukunft Innenstadt 2021-2023**
 - Aufbau und Durchführung eines Anreizprogrammes
 - Grundlagenerarbeitung Innenstadtmanagement
 - Etablierung eines Bündnisses für die Innenstadt (6 Treffen)
- **Überführung Anreizprogramm in dauerhaftes Instrument**
- **Vorbereitung/ Aufbau Innenstadtmanagement**
 - Durchführung Verwaltungsworkshop
 - Ansprechperson Stadtverwaltung
 - Ausarbeitung Handlungskonzept
- **Weitere Bündnistreffen & Projekte (weitere 3 Treffen)**
 - Status Quo Innenstadt (3. Juli 2024)
 - Perspektiven für die Innenstadt (20. November 2024)
 - Neue Projekte für die Innenstadt (2. April 2025)

Lokales Bündnis für eine lebendige Innenstadt in Hofgeismar – 11. März 2026



5

1. Kontext

Leitbild/ Zukunftsvision: „Arbeitsleitbild“ (zu verstehen als „Leitgedanke“ zur Umsetzung für Maßnahmen und Projekte)

***„Die märchenhafte Altstadt von Hofgeismar –
lebendig, naturnah, lebenswert für alle.“***

- ✓ „**märchenhaft**“ bleibt als prägendes Element erhalten und kann an die geschützte Marke „Dornröschentadt Hofgeismar“ anknüpfen.
- ✓ „**lebendig**“ steht für Gemeinschaft, Begegnung und ein modernes, agiles Stadtleben.
- ✓ „**naturnah**“ betont die grüne Qualität der Stadt.
- ✓ „**lebenswert**“ ersetzt „Wohlfühlort“ und umfasst Aspekte wie Sicherheit, Sauberkeit, Moderne und nachhaltige Entwicklung.
- ✓ „**für alle**“ unterstreicht die Balance zwischen den Bedürfnissen von Bewohnerinnen und Touristinnen und greift den Slogan „Ein Wohlfühlort für alle“ auf.

Lokales Bündnis für eine lebendige Innenstadt in Hofgeismar – 11. März 2026



6

1. Kontext

Projekte Prozess Innenstadtentwicklung:

- ✓ Feierabendmarkt
- ✓ Repair-Treff
- ✓ Projekte „Ab in die Mitte“, 2025:
 - Märchenkiosk
 - Märchengarten
 - Märchenpfad
- ✓ Innenstadtladen/ OpenSpace :
 - Coworking
 - Afterworkevents (Märchenkiosk)
 - Galerie Lumbung

Lokales Bündnis für eine lebendige Innenstadt in Hofgeismar – 11. März 2026



2. BERICHTE AUS PROJEKTEN UND ARBEITSGRUPPEN

Vertreter*innen der Arbeitsgruppen und Projekte berichteten kompakt über den Stand ihrer Projekte und nahmen Bezug auf Anregungen aus dem Bündnistreffen vom November 2025.

2.1 Feierabendmarkt

Kirsten Köster und Antje Büchner berichteten, dass der **Feierabendmarkt** sich als lokaler Begegnungsort auf dem Marktplatz etabliert hat. Für die Saison 2026 liegen rund 15 feste Zusagen von Hofläden und regionalen Direktvermarkter*innen vor. Darüber hinaus beteiligen sich Akteure aus den vergangenen Jahren. Ziel bleibt, das Angebot regionaler Produkte sichtbar zu machen und das Marktgeschehen mit kulturellen Bausteinen – u. a. Beiträgen der Musikschule – zu unterstreichen.

Organisatorisch stellt insbesondere der **Auf- und Abbau der Bühnen- und Marktelemente** eine Herausforderung dar. Es besteht weiterhin Bedarf an zusätzlicher „**Personen-Power**“ sowie an **marktplatznahen Lagerflächen für die Bühnenelemente**. Hierzu werden aktuell Gespräche u. a. mit dem Bauhof und dem evangelischen Kindergarten geführt. Wer eine Idee für eine marktplatznahe Lagerfläche hat, melde sich bitte bei den Gruppenmitstreiter*innen oder der ProjektStadt.

2.2 Repair-Treff

Reinhold Siebert berichtete für den **Repair-Treff**, dass sich das Format als „Selbstläufer“ etabliert hat und weiterhin positiv angenommen wird: Monatlich werden 30 bis 35 Reparaturen von einem festen Kern von 8 bis 10 ehrenamtlich Engagierten vorgenommen. Die technische Ausstattung wurde deutlich ausgebaut, sodass inzwischen auch komplexere elektronische Geräte bearbeitet werden können. Die standardisierte Aufnahme über Reparaturzettel erleichtert die Abwicklung.

Neben der ökologischen Wirkung – Verlängerung der Produktlebenszyklen und Abfallvermeidung – ist der Treffpunkt auch zu einem **sozialen Begegnungsort** geworden. In Summe ist das Projekt weiter ein großer Erfolg für die Innenstadt von Hofgeismar.

2.3 Open Space – Coworking

Philipp Jorek stellte den aktuellen Stand des Projektes **Open Space** vor. Derzeit wird an einer Vereinsgründung gearbeitet, um die Trägerschaft auf eine breitere Basis zu stellen und das Format langfristig zu sichern. Eine neue und geeignete Räumlichkeit wird für das Projekt gesucht.

Der technisch weiterhin verfügbare Open-Space-Server soll auch künftig als digitale Infrastruktur für kollaborative Projekte dienen. Perspektivisch könnte der Open Space stärker mit anderen Bündnisprojekten – etwa Märchenkiosk und Repair-Treff – verknüpft werden, um Synergien in Nutzung, Programm, Kommunikation und der Onlinepräsenz zu schaffen.



2. Berichte & Austausch

2.1 AGs | Feierabendmarkt, Repair-Treff

2.2 Projekte „Ab in die Mitte“, 2025

2.3 Projekt „Open Space“

Lokales Bündnis für eine lebendige Innenstadt in Hofgeismar – 11. März 2026

2. Berichte & Austausch

Leitfragen:

- Inwieweit wurden die Anregungen der Teilnehmenden des Bündnitreffens im November von den Projekten und AGs weiterverfolgt?
- Inwiefern benötigen die Aktiven Unterstützung vom Bündnis?

Mini-Update max. 3 Min. / Projekt:

- ✓ Feierabendmarkt
- ✓ Repair-Treff
- ✓ OpenSpace – Coworking
- ✓ Projekte „Ab in die Mitte“, 2025:
 - Märchenkiosk
 - Märchengarten
 - Märchenpfad

Lokales Bündnis für eine lebendige Innenstadt in Hofgeismar – 11. März 2026

2.4 Märchenkiosk, Märchengarten, Märchenpfad

Für die Projekte aus dem Wettbewerb „**Ab in die Mitte!**“ (2025) gaben die Initiativen kurze Sachstandsberichte:

- Der **Märchenkiosk** (Kiosk Delüx) wird ab Oktober jeden 3. Freitag im Monat – nach den Terminen des Feierabendmarktes – über die Wintermonate mit einem abwechslungsreichen Genussprogramm weitergeführt. Im Fokus steht der Aufbau tragfähiger Strukturen hinsichtlich Personal, Kooperationen und eines geeigneten Standortes. Die Initiatoren bieten sowohl ihren Cateringservice als auch die Ausleihe von Geräten an Bündnismitglieder auf Anfrage und nach Absprache an.
- Der **Märchengarten** wird 2026 auf einer zusätzlichen Fläche am ehemaligen Spielplatz nahe Entengasse/ unterer Graben ausgeweitet. Ziel ist ein **offener Gemeinschaftsgarten** als nachbarschaftlicher Begegnungsort mit Hochbeeten, Aufenthaltsangeboten und ergänzender Infrastruktur. Die Fläche ist öffentlich zugänglich. Bedarfe bestehen nach Gartengeräten und nach einem IPC-Container zur Wasserspeicherung.
- Die Idee des **Märchenpfades** wurde seit dem letzten Treffen mit seinen wesentlichen Pfadelementen (Schilder, Bodenmarkierungen, Stationen) weiterentwickelt. Das Hinweisschild am Bahnhof, das den Märchenpfad eröffnet, wird demnächst am Bahnhof aufgestellt. Der Pfad wurde in der Arbeitsgruppe abgelaufen: Stationen wurden festgelegt und die Positionen der Bodenmarkierung (Rose und Ranke) ausgewählt. Umsetzungsmöglichkeiten werden derzeit geprüft. Gewünscht wird zudem ein Selfiepoint in Form eines Trohns. Diese Idee wurde als Projekt beim Landeswettbewerb „Ab in die Mitte“ 2026 eingereicht. Die Gemeinschaft für Handel und Gewerbe e.V. hat zudem das Unternehmen nexsum mit der Entwicklung einer **gamifizierten Dornröschen-App** beauftragt, die u.a. im Rahmen von „journeys“ die analoge Wegführung und die digitalen Inhalte verbindet. Mit der App wird der lokale Handel – durch ein Bonussystem – gestärkt. Beim Bündnistreffen wurde der Ansatz vorgestellt und vor Ort verschiedene Komponenten abgefragt, die in die weitere Entwicklung der App einfließen. Aus dem Bündnis wurde auch angeregt, für das Wort „journey“ eine deutsche Begrifflichkeit zu wählen. Das Unternehmen nexsum hat eine Präsentation vorbereitet, die nachstehend aufgeführt ist.





2. Berichte & Austausch

• Märchenpfad

Lokales Bündnis für eine lebendige Innenstadt in Hofgeismar – 11. März 2026

2. Berichte & Austausch

• Märchenpfad

KARTE

auf der Karte sollen später alle Stationen aufgeführt sein

BODENMARKIERUNG

Bahnhof bis Marktplatz

Der Pfad ist an einer einheitlichen Bodenmarkierung zu erkennen.

Rose als Kennzeichnung vor jeder Station

Ranke als Wegweiser zwischen den Stationen

SCHAUFENSTER

Marktplatz

SCHILD

Bahnhof

Ein Schild am Bahnhof macht die Besucher:innen auf den Pfad aufmerksam.

SABABURG SILHOUETTE

Ecke Industriestraße/Am Anger

PROJEKT VORSTELLUNG
SEPTEMBER 2025

**DORN
RÖSCHEN
PFAD**

Lokales Bündnis für eine lebendige Innenstadt in Hofgeismar – 11. März 2026

2. Berichte & Austausch

- Märchenpfad



Lokales Bündnis für eine lebendige Innenstadt in Hofgeismar – 11. März 2026

12



DORNRÖSCHEN APP

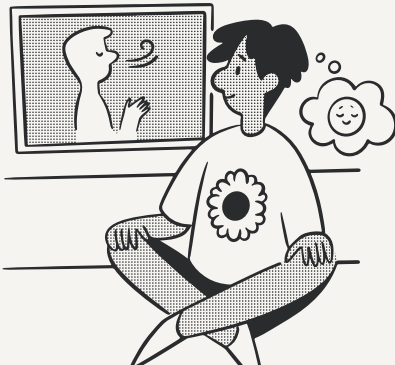
Hofgeismar Stadt

nekxsum
Wir verbinden für Sie
Smart Digital Solutions for Agriculture

Presented By
NEKXSUM



WAS IST DIE DORNRÖSCHEN APP?



Ein neuer Standard für lokale Erlebniswelten & wirtschaftliche Aktivierung

Vision

Hofgeismar als lebendige Märchenstadt neu zu definieren – durch die Verbindung von Storytelling, lokalen Unternehmen und digitaler Innovation in einem ganzheitlichen Erlebnis.

Mission

Die lokale Wirtschaft nachhaltig zu stärken, messbare Besucherfrequenz zu erzeugen und durch thematische „Journeys“ eine emotionale Verbindung zwischen Bürgern, Touristen und Unternehmen zu schaffen.

Key Offering

Eine gamifizierte City-App, die vereint:

- Thematische Erlebnis-Journeys (Familie, Wellness, Romantik, Kultur, Camper)
- QR-basiertes Punktesystem & Belohnungsmechanismus
- Business-Dashboard für Sichtbarkeit & Kundenbindung
- Direkte Promotion lokaler Produkte, Services & Events



WAS IST DIE DORNRÖSCHEN APP?



Ein neuer Standard für lokale Erlebniswelten & wirtschaftliche Aktivierung

Wirtschaftlicher & Gesellschaftlicher Mehrwert

- Steigerung lokaler Umsätze & branchenübergreifende Zusammenarbeit
- Höhere Verweildauer von Touristen in der Stadt
- Digitale Sichtbarkeit für kleine und mittelständische Unternehmen
- Stärkung der Identität Hofgeismars als Dornröschen-Stadt



Geschäft besuchen

Du gehst in ein teilnehmendes Geschäft in Hofgeismar.



QR-Code zeigen

Nach einem Einkauf (z.B. ab 10 €) zeigt der Nutzer seinen QR-Code.



Punkte sammeln

Das Geschäft scannt den Code → Punkte werden automatisch gutgeschrieben. 1 Punkt Nach einem Einkauf ab 10 €



Punkte einlösen

Die Punkte können später gegen Prämien eingetauscht werden.

Wir möchten die Dornröschen App gemeinsam mit euch entwickeln.

BITTE NEHMT JETZT EURE SMARTPHONES.

- 1. Öffnet die Kamera**
- 2. Scannt den QR-Code**
- 3. Beantwortet die Fragen**



menti.com
1405 9711



Die Ergebnisse sehen wir sofort gemeinsam auf dem Bildschirm.



3. FÖRDERPROGRAMME UND RAHMENBEDINGUNGEN

Im Anschluss informierte die ProjektStadt über den Stand der derzeit relevanten Fördermöglichkeiten:

- Für den Landeswettbewerb **„Ab in die Mitte“ 2026** wurde von engagierten Akteuren in Kooperation mit der Stadt Hofgeismar der Wettbewerbsbeitrag „Märchenhaftes gemeinsam erleben 2.0 – fortführen · erweitern · Neues schaffen“ eingereicht. Die Bewerbung umfasst die Bausteine **Märchenpfad Hofgeismar**, **Märchenhafter Gemeinschaftsgarten 2.0** sowie **Urban Art meets das märchenhafte Hofgeismar**. Eine Entscheidung des Wettbewerbsauslobers (Land Hessen) wird für Anfang/ Mitte April 2026 erwartet.
- Im Programm **„Zukunft Innenstadt 2025–2027“** liegt eine Förderzusage vor. Die Mittel wurden für die Projekte **Innenstadtladen/Open Space**, Fortführung des **Anreizprogramms für Existenzgründer*innen und Gewerbetreibende**, Konzept zur **Orientierung, Gestaltung und Vermarktung der Innenstadt**, **Dornröschpfad** sowie das Projekt **„Stadträume neu erleben“** beantragt. Letzteres Projekt soll im Rahmen des heutigen Bündnistreffens konkretisiert werden – ein erstes Brainstorming mit den anwesenden Bündnisteilnehmenden bringt temporäre Nutzungs-, Bespielungs- und Gestaltungsideen hervor. (siehe Agendapunkt 4: Workshop „Stadträume neu erleben: Brainstorming“)

3. Förderungen & -möglichkeiten



3. Förderungen & -möglichkeiten

- Förderprogramm „Ab in die Mitte 2026“ (Land Hessen) – Abgabe Wettbewerbsbeitrag am 12.02.2026

- „Märchenhaftes gemeinsam erleben 2.0 – fortführen · erweitern · Neues schaffen“ – **3 Teilprojekte:**
- **1) Fortführen & entdecken – Märchenpfad Hofgeismar**
- **2) Erweitern & mitmachen – Märchenhafter Gemeinschaftsgarten Hofgeismar 2.0**
- **3) Neues schaffen & lernen – Urban Art meets das märchenhafte Hofgeismar**



Ab in die Mitte! 2026

Lokales Bündnis für eine lebendige Innenstadt in Hofgeismar – 11. März 2026

17



3. Förderungen & -möglichkeiten

- Förderprogramm (Land) „Zukunft Innenstadt“ 2025 – 2027 >> Förderzusage,

- Mittel für **Innenstadtladen/ Open Space**
- Mittel für **Anreizprogramm**
- Mittel für Konzepte und Umsetzung von Maßnahmen in den Bereichen **Orientierung/Gestaltung und Vermarktung**
- Mittel für **Dornröschentpfad**
- Mittel für die **Bespielung und temporäre Gestaltung** von Altstädter Kirchplatz und Stadteingang am Würfelturm



Lokales Bündnis für eine lebendige Innenstadt in Hofgeismar – 11. März 2026

18



4. WORKSHOP „STADTRÄUME NEU ERLEBEN: BRAINSTORMING“

Inhaltlich wurde während des Bündnistreffens am Projekt „Stadträume neu erleben“ in einem Workshopformat gearbeitet. In vier Kleingruppen wurden temporäre Nutzungs-, Bespielungs- und Gestaltungsmöglichkeiten für zwei zentrale Stadträume erarbeitet:

- **Altstädter Kirchplatz** (zwei Gruppen)
- **Stadteingang am Würfelturm** (zwei Gruppen)

Für die Arbeit der Teilnehmenden wurde ein strukturierter Ideenbogen vorbereitet. Zu jeder Idee sollten bspw. auch Zielgruppen, Tages- und Jahreszeiten, potenzielle Kooperationspartner*innen sowie die notwendige Infrastruktur (z. B. Möblierung, Begrünung, Aufenthaltsangebote, Spielflächen, Licht, Wasser) mitgedacht werden.



4. Workshop: „Stadträume neu erleben: Brainstorming“



4. Workshop: „Stadträume neu erleben: Brainstorming“

• Stadträume „Altstädter Kirchplatz“ & „Stadteingang am Würfelturm“

Altstädter Kirchplatz:

- Kirchengrund umgeben untergenutzt/
keine Nutzungsmöglichkeiten
- Kirchengebäude wird saniert.
- Neuorganisation und Bespielung
schon länger im Gespräch.

Stadteingang am Würfelturm:

- wichtige Wegeverbindung und
Eingangssituation
- bisher nicht als Stadteingang
erkennbar
- im Bündnis bereits an Ideen für
Umgestaltung gearbeitet und
MBS erstellen lassen



4. Workshop: „Stadträume neu erleben: Brainstorming“

Temporäre Nutzungs-, Bespielungs- und/oder Gestaltungsmöglichkeiten

Ihre Aufgabe: Sie arbeiten in 4 Kleingruppen zu: Altstädter Kirchplatz (2 Gruppen) und Stadteingang am Würfelturm (2 Gruppen)

- ❖ **Sammeln Sie** möglichst **viele Ideen**, wie Ihr Ort **temporär genutzt/ bespielt/ gestaltet** werden kann.

Denken Sie an:

- ❖ Zielgruppen, Tageszeiten/Jahreszeiten
- ❖ mögliche Partner*innen/Akteure
- ❖ nötige Infrastruktur (z.B. Sitzgelegenheiten, Strom, Begrünung, Bühne, ...)

Schreiben Sie **jede Idee** auf den Ideenbogen.

Markieren Sie am Schluss **2-3 Lieblingsideen** (z.B. einkreisen, ankreuzen).

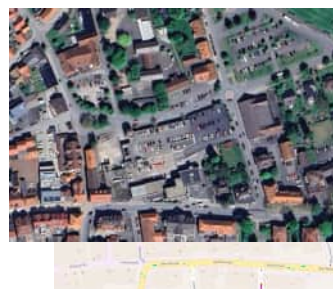
Wählen Sie **eine Person**, die die Lieblingsideen im Plenum (max. 5 Min.) vorstellt.



4. Workshop: „Stadträume neu erleben: Brainstorming“

- Materialien:

1. **What is the main purpose of the study?**
 2. **What are the research objectives?**
 3. **What is the significance of the study?**
 4. **What is the scope of the study?**
 5. **What is the methodology used?**
 6. **What are the results of the study?**
 7. **What are the conclusions of the study?**
 8. **What are the limitations of the study?**
 9. **What are the recommendations of the study?**
 10. **What are the future research directions?**

[illegible]

4. Workshop: „Stadträume neu erleben: Brainstorming“

Gruppenarbeit: 2 Stadträume >> je 2 Gruppen

Brainstorming temporäre Nutzungs-, Bespielungs- und/oder Gestaltungsmöglichkeiten für den Altstädter Kirchplatz und den Stadteingang am Würfelturm

- **Zeit:** 25 min
- **Gruppenbildung & Abmachungen:** abzählen & eine **Person** zeigt Gruppenname hoch. Finden Sie sich in den jeweiligen Workshopräumen/-tischen fix zusammen. Wählen Sie blitzartig jemanden, der/die die **Ergebnisse mitschreibt**, jemanden, der/die auf die **Zeit** achtet und jemanden, der/die die **Ergebnisse vorstellt**.
- **Ergebnisse:** Stellen Sie im Anschluss an die Bearbeitungszeit die 2-3 Lieblingsideen vor (5 min pro Gruppe).



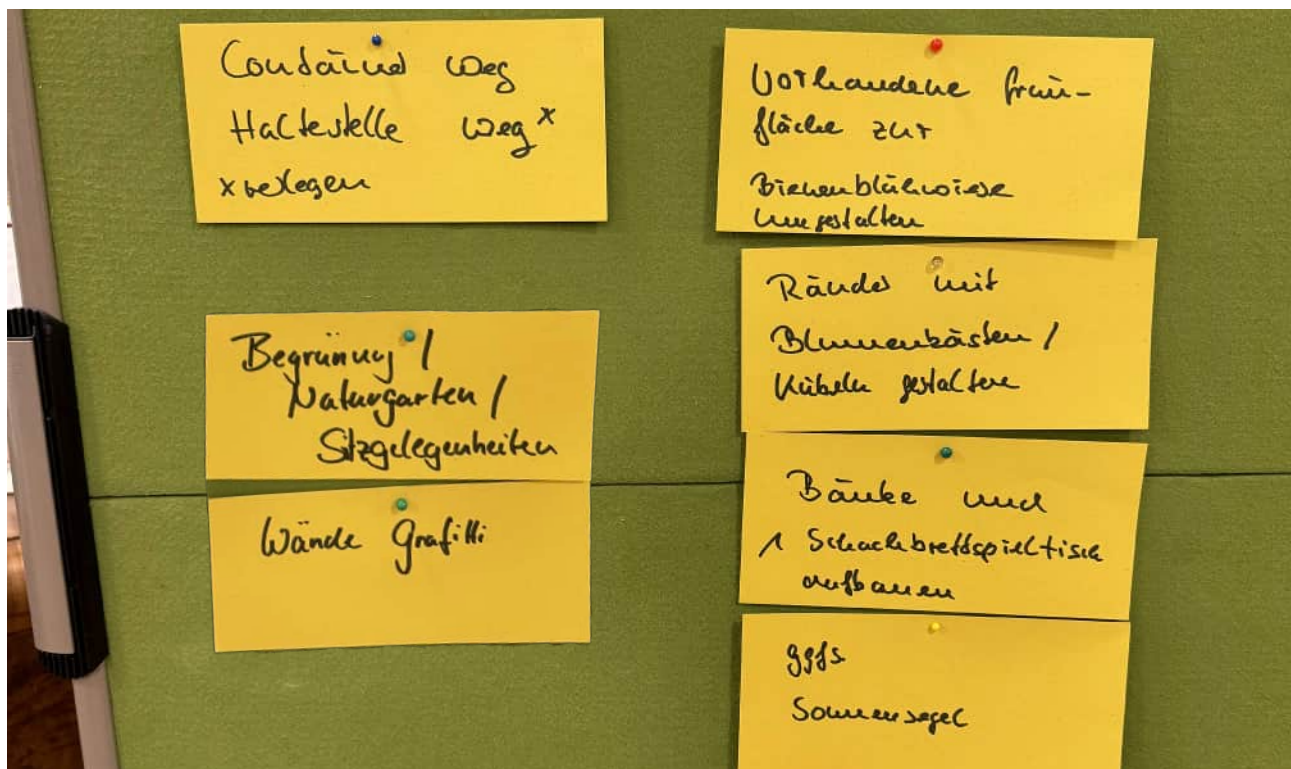
5. VORSTELLUNG ERGEBISSE BRAINSTORMING

5.1 Stadteingang am Würfelturm

Für den Stadteingang am Würfelturm wurde der Wunsch formuliert, die Fläche deutlicher als **Willkommensort** und Eingangsbereich der Stadt zu inszenieren und gleichzeitig Aufenthaltsqualitäten sowie Informations-, und Orientierungsmöglichkeiten zu schaffen. Zu den zentralen Ideen der Gruppen gehörten:

- **Rückbau bzw. Neuordnung störender Elemente** (z. B. Verlagerung von Containern, Prüfung der Haltestellensituation), um den Raum zu öffnen und Sichtbeziehungen zu verbessern.
- Anlage einer **Bienenblühwiese** sowie ergänzende Begrünung durch Pflanzkübel und kleinräumige „Naturgartenelemente“ mit Sitzgelegenheiten.
- Gestaltung der angrenzenden Wände durch **Urban-Art-Elemente / Graffiti** mit einem klaren „Willkommen in Hofgeismar“-Motiv und Bezug zur Dornröschenstadt.
- Einrichtung eines **Schachbretts und weiterer Brettspielangebote** im öffentlichen Raum als niedrigschwellige Freizeit- und Begegnungsangebote.
- Prüfung von **Sonnensegeln oder leichten Überdachungen**, um den Aufenthalt witterungsunabhängiger zu machen.

Die Vorschläge knüpfen an Überlegungen aus der AG „Stadteingang am Würfelturm“ sowie einer von der Stadt Hofgeismar beauftragten Machbarkeitsstudie an und sollen im weiteren Prozess planerisch konkretisiert und gestalterisch weiterentwickelt werden.



5.2 Altstädter Kirchplatz

Für den Altstädter Kirchplatz stand die Frage im Vordergrund, wie das Kirchengrundstück nach Abschluss der Sanierungsarbeiten stärker als **öffentlicher Aufenthalts- und Begegnungsraum** aktiviert werden kann, ohne die vorhandenen Grünstrukturen zu verdrängen. Die Gruppen entwickelten u. a. folgende Leitideen:

- **Grünflächen sichern und qualifizieren:** Erhalt von Bäumen und Grünstrukturen, Entwicklung einer Wildblumenwiese sowie Bepflanzung mit pflegearmen Frühblühern und Geophyten. Die Ränder mit Blumenkästen / Kübeln gestalten.
- Schaffung besonderer, „**märchenhafter**“ **Sitz- und Aufenthaltsangebote**, etwa ein „Zwergentisch“ und ein überdimensionaler Stuhl, um spielerische Perspektivwechsel zu ermöglichen.
- Aufbau eines „**Kirchgartens der Begegnung**“ mit flexibler Möblierung, der Raum für informelle Gespräche, kleine Veranstaltungen und Formate wie gemeinsames Lesen oder Musizieren bietet.
- Veranstalten von „**Sommerklängen am Kirchhof**“ – kleine, anwohnerverträgliche Kulturveranstaltungen (z. B. Akustik Konzerte, Lesungen und seichte Gesänge im Grünen).
- Bessere **Einbindung** der nahegelegenen **Wohnmobilstellplätze**, um Reisende bewusst in das Geschehen einzubinden bspw. durch ein Gesprächsformat: **Reisegeschichten** der verweilenden Besucher*innen (an einem ausgewählten Tag in der Woche).
- Prüfung temporärer gastronomischer Angebote, etwa ein **Pop-up-/Biergartenformat**
- **Wasserspiel** für Kinder, das mit den denkmalpflegerischen Rahmenbedingungen sowie in Bezug auf das Thema Wasserhaushalt abgestimmt werden muss.



Märchenhafte Sitzgelegen-
heite
(Riesen-Stuhl, Zwergen-Tisch
Bett v. Dornröschen)

Bäume und Grün-
flächen behalten

Bitte Rasen lassen!
Wildblumenwiese

Wasserspielplatz

Bepflanzung
Frühlüher

[Rückzugsort]
Schachtische
Bücherkiste

„Kirchgarten
d. Begegnung“

Benutzungsregeln
„Kirchgarten d. Begegnung“
Garten der Begegnung

1. Ziel des Projekts
Der Kirchgarten soll ein Ort der Begegnung und der Begegnung sein. Er soll ein Ort sein, an dem sich Menschen treffen und sich austauschen können. Er soll ein Ort sein, an dem sich Menschen treffen und sich austauschen können.

2. Benutzungsregeln
Der Kirchgarten ist ein Ort der Begegnung und der Begegnung. Er ist ein Ort, an dem sich Menschen treffen und sich austauschen können. Er ist ein Ort, an dem sich Menschen treffen und sich austauschen können.

3. Leitlinien
Der Kirchgarten ist ein Ort der Begegnung und der Begegnung. Er ist ein Ort, an dem sich Menschen treffen und sich austauschen können. Er ist ein Ort, an dem sich Menschen treffen und sich austauschen können.

4. Anmerkungen
4.1. Benutzungsregeln
Der Kirchgarten ist ein Ort der Begegnung und der Begegnung. Er ist ein Ort, an dem sich Menschen treffen und sich austauschen können. Er ist ein Ort, an dem sich Menschen treffen und sich austauschen können.

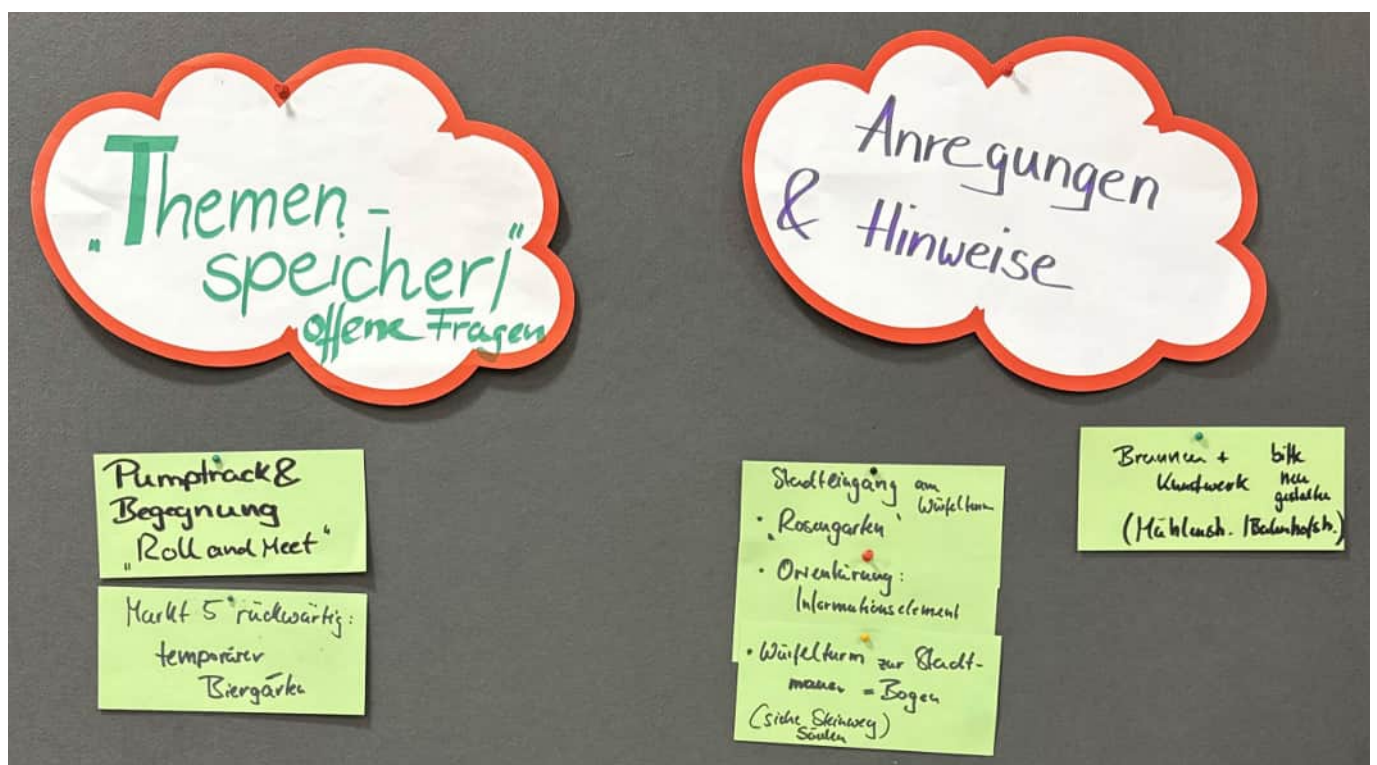
4.2. Anmerkungen
Der Kirchgarten ist ein Ort der Begegnung und der Begegnung. Er ist ein Ort, an dem sich Menschen treffen und sich austauschen können. Er ist ein Ort, an dem sich Menschen treffen und sich austauschen können.

5.3 Anregungen, Hinweise, Themenspeicher

Während der Ergebnispräsentation der Workshopergebnisse wurden Anregungen/ Hinweise/ offene Themen festgehalten, die sich nicht unmittelbar auf das Workshopthema bzw. temporäre Nutzungsmöglichkeiten für die Stadträume beziehen. Genannt wurden folgende Ideen:

- Projektidee „Roll and Meet“: Schaffung eines Pumptracks als Begegnungsort für Jugendliche und Kinder
- Temporärer Biergarten hinter „Markt 5“
- Stadteingang am Würfelturm: Bau eines Torbogens. Torbogen als Stadteingang (vgl. Steinweg-Säulen)

Diese Ideen werden an geeigneter Stelle wieder aufgegriffen und können im Innenstadtentwicklungsprozess weiter diskutiert werden.



5. Kurzvorstellung Ergebnisse Brainstorming



5. Ergebnisse Miniworkshop

5.1 Kurzvorstellung der Kleingruppen

Bitte max. 5 min pro Gruppe, (4 x 5 min)

Fokus auf:

- Temporäre Nutzungs-, Bespielungs- und Gestaltungsmöglichkeiten >> 2-3 Lieblingsideen?
- Herausforderungen/ Handlungsbedarfe?
- Welche Hinweise/ Anregungen hat das Plenum?

5.2 Austausch

- Was nehmen wir mit?
- nächste Schritte: Auswertung Ergebnisse, planerische Einordnung, Workshop vor Ort
- Wer macht mit in der „AG Altstädter Kirchplatz“ & „AG Stadteingang Würfelturm“? (Gern eintragen)



6. AUSBLICK, VERABSCHIEDUNG UND WEITERES VORGEHEN

Zum Abschluss fasste Dr. Neusüß die Ergebnisse des Abends zusammen. Die im Workshop entwickelten Ideen zu **Altstädter Kirchplatz** und **Stadteingang am Würfelturm** werden nun durch die ProjektStadt ausgewertet, planerisch eingeordnet und im Rahmen des Projekts „**Stadträume neu erleben**“ weiter konkretisiert. Vorgesehen sind u. a.:

- ein **Vor-Ort-Workshop** zur Vertiefung und Priorisierung von Ideen,
- die **Abstimmung** mit Fachplanungen, Eigentümer*innen,
- sowie die Vorbereitung erster **temporärer Testphasen (Reallabore)**.

Das nächste Bündnistreffen ist für den **28.10.2026** vorgesehen. Im Mittelpunkt werden dann der Stand der Projekte im Programm „Zukunft Innenstadt“ und das Ergebnis der Bewerbung „Ab in die Mitte“ 2026 stehen.

Die Stadtverwaltung und ProjektStadt bedanken sich bei allen Teilnehmenden für ihr Engagement und laden dazu ein, die begonnenen Projekte in den Arbeitsgruppen weiter zu verfolgen und weitere neue Mitstreiter*innen für die Arbeit im Bündnis Innenstadt „Wir für Hofgeismar“ zu gewinnen.



6. Ausblick & Verabschiedung

Lokales Bündnis für eine lebendige Innenstadt in Hofgeismar – 11. März 2026

26

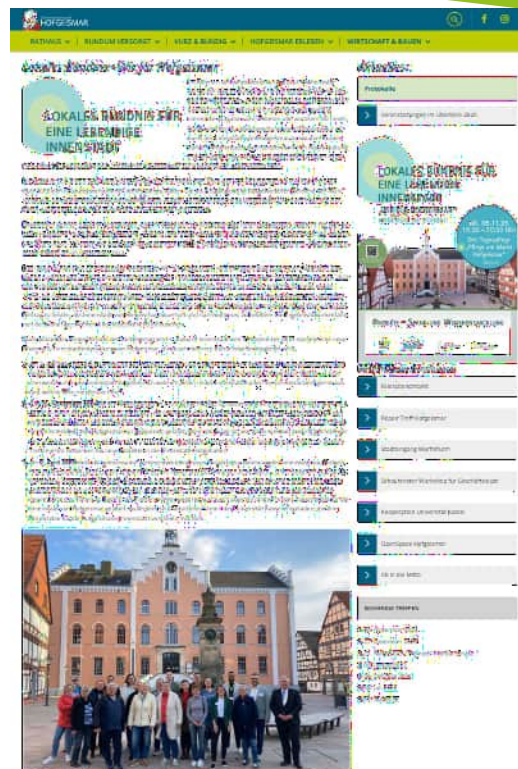


6. Ausblick & Verabschiedung

- Bitte um individuelle Weiterarbeit an Projekten in den AGs.
- Bewilligung „**Ab in die Mitte 2026**“?
- Konkretisierung Projekte „**Zukunft Innenstadt**“
- Nächster Termin Bündnistreffen: **28.10.2026** & Schwerpunkt: Bericht: Ergebnis Bewerbung „**Ab in die Mitte 2026**“ & Stand Projekte: Zukunft Innenstadt & Stand Projekte

Städtische Homepage – Ergebnisse der bisherigen Bündnisarbeit:

<https://www.hofgeismar.de/wirtschaft-bauen/lokales-buendnis-wir-fuer-hofgeismar/>



Lokales Bündnis für eine lebendige Innenstadt in Hofgeismar – 11. März 2026

27





<https://www.projektstadt.de/>

Lokales Bündnis für eine lebendige Innenstadt in Hofgeismar – 11. März 2026



28

Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit & Ihr Engagement!

Auf ein Wiedersehen – spätestens am 28.10.2026

Lokales Bündnis für eine lebendige Innenstadt in Hofgeismar – 11. März 2026



29



PROJEKTSTADT

EINE MARKE DER UNTERNEHMENSGRUPPE
NASSAUISCHE HEIMSTÄTTE | WOHNSTADT