

WEST • Von Altstadt bis Cossebaude

Spielplatzbau in Gorbitz und der Altstadt beginnt



Gestern zogen Bauleute am Wallstraßen-Spielplatz die letzten kleineren Spielgeräte aus dem Boden. Hier entsteht die „Bastion Merkur“. Foto: K. Froberg

Innere Altstadt

Die 30-Meter-Spielburg vom Wallstraßen-Areal wird bis Mitte Oktober am Gorbitzer Aternweg neu aufgestellt.

Gorbitz bekommt einen neuen Spielplatz, allerdings mit gebrauchten Gerätschaften. In einigen Tagen soll die rund 30 Meter lange und elf Meter breite Spielburg vom Areal an der Wallstraße demontiert und auf einer Fläche zwischen Aternweg und der Straße Am Gorbitzbach wieder aufgestellt werden. Die Kosten für das Umsetzen beliefen sich auf 55 000 Euro, teilte Malte Viebig vom Amt für Stadtgrün mit. Mitte Oktober sollen die Bauarbeiten auf dem Gelände abgeschlossen sei. Die riesige hölzerne Spiellandschaft ersetzt mehrere völlig verschlissene Geräte.

In direkter Nachbarschaft der Altmargalerie laufen inzwischen die Vorbereitungen für den Bau eines neuen Spielplatzes „Bastion Merkur“. Seit vergangener Woche sperrt ein Metallzaun das Gelände

ab, damit die Mitarbeiter des Regiebetriebes Zentrale Technische Dienste (ZTD) und der Landschaftsbaufirma Grüner Leben ungehindert hantieren können. Die Anlage soll nach SZ-Informationen um die 400 000 Euro kosten und bis Ende Februar 2010 fertig sein. Auf dem Areal, das künftig durch das mehrstöckige, festungsartige Spielgerät dominiert wird, sollen außerdem neue Wege angelegt werden.

Neues Projekt: HansasträÙe

Bereits seit Anfang August ist der Merkur-Familienladen an der Wallstraße geöffnet. Dort können Eltern ihre Kinder werktags betreuen lassen, während sie einkaufen oder Behördengänge erledigen. Zwei Stunden kosten vier Euro.

Gestern wurden an der Wallstraße die letzten kleineren Spielgeräte aus dem Boden gehievt. Laut Grüner-Leben-Chef Andreas Dietrich ist auch hier eine Wiederverwendung vorgesehen – auf einer Fläche in den Kleingärten entlang der HansasträÙe. Wann dort der Spielplatz gebaut werden soll, stehe aber noch nicht fest. are