

Primarschulkinder. Jeder Teilbereich ist passend zum Alter ausgestattet mit Medien, Spielen und mancherorts auch neuen Technologien wie Tablets. Werner (2015) führt dazu aus:

„Kinderbibliotheken werden in Zukunft noch stärker die Selbsttätigkeit der kleinen Besucher fördern: Bibliotheksraum muss Überraschungen bieten und Inspiration fördern, soll aktivieren. Kinder müssen in der Bibliothek auch spielen können, brauchen aktive Anregung zur Bewegung. Lernen und das Verständnis von Text, Bild und Ton werden die Bibliothek als Ort noch stärker alters- und kindgerecht prägen“ (S. 97).

In der Bibliothek Dokk1 gehört der Aussenbereich rund um das gesamte Bibliotheksgebäude den Kindern. Mit verschiedenen Betätigungsmöglichkeiten z. B. Klettern, Balancieren usw. werden Kinder dabei zur Bewegung animiert. Information ist darin gekonnt „verpackt“ z. B. in einer grossen, aufgezeichneten Windrose vor dem Eingang. So hat das Bibliotheksgebäude auf Kinder eine magnetische Wirkung (Abbildung 51, Abbildung 55 und Abbildung 56).

Der **Jugendbereich** ist in vielen Bibliotheken erst im 21. Jahrhundert als eigene Zone realisiert worden (Lushington, Rudorf, Wong, 2016, S. 59). In der SB Winterthur erfährt er eine Unterteilung in „12plus“ im 1. UG und in „U21“ im 1. OG. Sehr passend befinden sich im 1. OG Medien zu den Themen Film und Musik u. a. mit Musiknoten und einem E-Piano. Schaukelstühle, Ledersofas und Hocker laden zum Lesen der alterstypischen Zeitschriften ein. Dokk1 bietet ihren Jugendlichen nebst verschiedenen Medien und Arbeitsplätzen Gamingzonen (Abbildung 44), DVD-Stationen zum gemeinsamen Filmschauen und einen Fussballkasten. Die Gestaltung des Jugendbereichs stellt eine grosse Herausforderung dar wie Werner (2015) erklärt:

„Jugendbibliotheken, die in der Zukunft dem schnellsten permanenten Wandel unterworfen sein werden, brauchen den coolen Ort, denn sie sehen ansonsten in den Augen der jungen Menschen schnell sehr alt aus, und dann verliert die Bibliothek nachhaltig auch ihre zukünftigen Nutzer. Ob LAN-Party oder Gaming-Bereich – Look and Feel dieser Altersgruppe zu treffen, ist eine Herausforderung für Profis“ (S. 97).