

Das kleine Nürnberger

Spielplatz 1 x 1





Liebe Leserin, lieber Leser,

jede Kommune, jede Planerin und jeder Planer und nicht zuletzt Kinder, Jugendliche und Familien wünschen sich altersgerechte, anregende, vielfältige, erlebnisreiche, herausfordernde und inklusive Spielräume.

Bevor ein Spielplatz eröffnet werden kann, sind viele Fragen zu klären!

Mit dem kleinen Nürnberger Spielplatz-1x1 möchten wir die wichtigsten Bausteine aufzeigen, die dabei helfen, eine gelungene und inklusive Spielfläche zu gestalten.

- Wieso Kinder beteiligen?
- Was bedeutet Zugänglichkeit und Erfahrungsvielfalt?
- Was ist kalkulierbares Risiko?
- Welche Erlebniseigenschaften können auf Spielflächen umgesetzt werden?
- Was macht eine Spielfläche inklusiv?
- und vieles mehr

Die vorliegende Broschüre bietet hierfür grundlegende Einblicke. Ausführlichere Informationen finden Sie in: *miteinander spielen - Nürnberger Leitlinien für Qualität und Inklusion auf Spielplätzen, Spielhöfen und Aktionsflächen* (Bezug s. QR-Code).

Grundlage beider Publikationen sind die DIN 18034-1:2020-10 „Spielplätze und Freiräume zum Spielen - Teil 1: Anforderungen für Planung, Bau und Betrieb“, DIN/TS 18034-2:2024-02 „Spielplätze und Freiräume zum Spielen - Teil 2: Matrix mit Bewertungsschema für inklusive Spielräume“ und DIN EN 1176 „Spielplatzgeräte und Spielplatzböden“.

Viel Spaß beim Planen und Spielen!



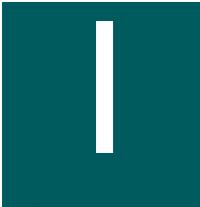
**Inklusion ist keine Frage der Kosten.
Inklusion ist vielmehr
eine Frage von guter Planung!**

**Qualität ist kein Möblieren von Flächen.
Qualität ist vielmehr
das vielfältige, erlebnisreiche
und vernetzte Gestalten
eines Spielraums!**



**I(nklusion)**

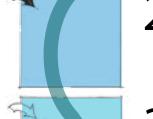
= weg von der Behinderung – hin zu den Fähigkeiten

**Die 7 Bausteine für einen guten Spielplatz**

- 1 - Kinderbeteiligung
- 2 - Zugang
- 3 - Vernetzung
- 4 - Erreichbarkeit & Nutzbarkeit
- 5 - Kreativität, Natur- und Sinneserfahrung
- 6 - Bewegungserfahrung
- 7 - Soziale Aspekte



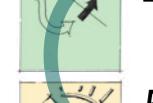
1



2



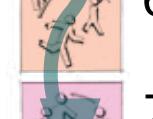
3



4



5



6



7

Schritt für Schritt zum Glück

Für eine gute Spielplatzplanung werden die Bausteine nacheinander bearbeitet.

Eine gelungene Kinderbeteiligung ist die Grundlage für alle weiteren Bausteine. Mit den Kindern werden nutzerorientiert, verbindliche Ziele der Planung erarbeitet.

Spielplätze werden dann akzeptiert und genutzt, wenn sie mit den Nutzerinnen und Nutzern geplant, ihre Bedürfnisse berücksichtigt und vielfältig sind.

Q(ualität)

= weg von rein möblierten Flächen – hin zu vielfältigen und aufeinander aufbauenden Erfahrungsmöglichkeiten für alle

**Kinderbeteiligung**

Der Ausgangspunkt und Wegweiser für jede gute Spielplatzplanung.



Der gesetzliche Auftrag zur Beteiligung von Kindern und Jugendlichen ergibt sich aus:

- Artikel 3, 4, 12, 23 und 31 der UN-Kinderrechtskonvention
- § 8 Abs. 1 SGB VIII

In Nürnberg werden alle öffentlich zugänglichen Spielplätze, Spielhöfe und Aktionsflächen unter der Beteiligung von Kindern und Jugendlichen geplant. Dies betrifft sowohl Neoplanungen als auch die Umgestaltung bestehender Anlagen. Jedes Beteiligungsverfahren besteht i. d. R. aus zwei Veranstaltungen zur Beteiligung der Nutzerinnen und Nutzer:

1. quantitative Erhebung der geäußerten Wünsche und Spieleigenschaften mit anschließender Prüfung, Abwägung und Priorisierung.
2. Vorstellung und Diskussion der Entwürfe durch den Planer bzw. die Planerin. Stößt der Plan auf mehrheitliche Zustimmung der Kinder und Jugendlichen, kann die Umsetzung erfolgen. Lehnen die jungen Menschen den Plan ab, ist eine Nachbesserung entweder direkt vor Ort oder eine dritte Beteiligung vorgesehen.

In Nürnberg ist das Jugendamt für die Durchführung der Kinder- und Jugendbeteiligungen zuständig. Die Ergebnisse bilden die Grundlagen für die Planung der Spielflächen und sind bindend.

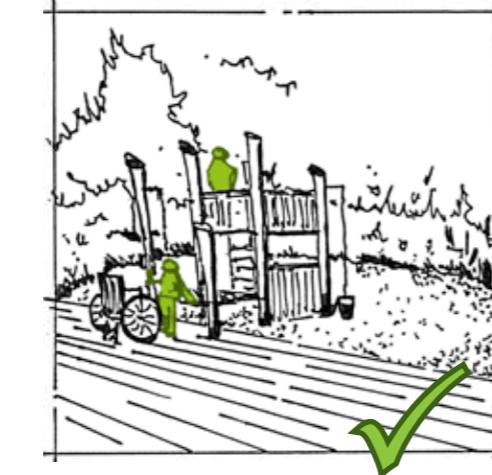
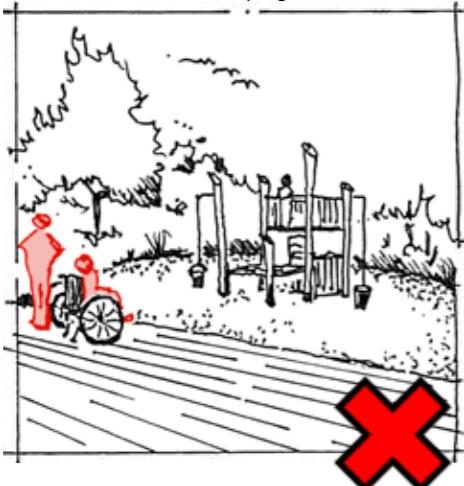
**I(nklusion)**

= weg von der Behinderung – hin zu den Fähigkeiten

**Zugänglichkeit**

Damit Spielflächen inklusiv genutzt werden können, ist ein grundlegender Baustein die Zugänglichkeit vom Eingang bis hin zum Spielangebot. Es ist daher wichtig, dass sich Menschen mit eingeschränktem Seh- und Bewegungsvermögen auf dem gesamten Gelände klar und eindeutig vom Eingang über die Wegeverbindungen zu den verschiedenen Stationen sowie innerhalb der Stationen orientieren und fortbewegen können (2-Wege-, 2-Sinne-Prinzip und Leitsystem). Menschen mit anderen Einschränkungen können die Spielfläche erreichen und benötigen ein für sie passendes Angebot in der Erfahrungsvielfalt.

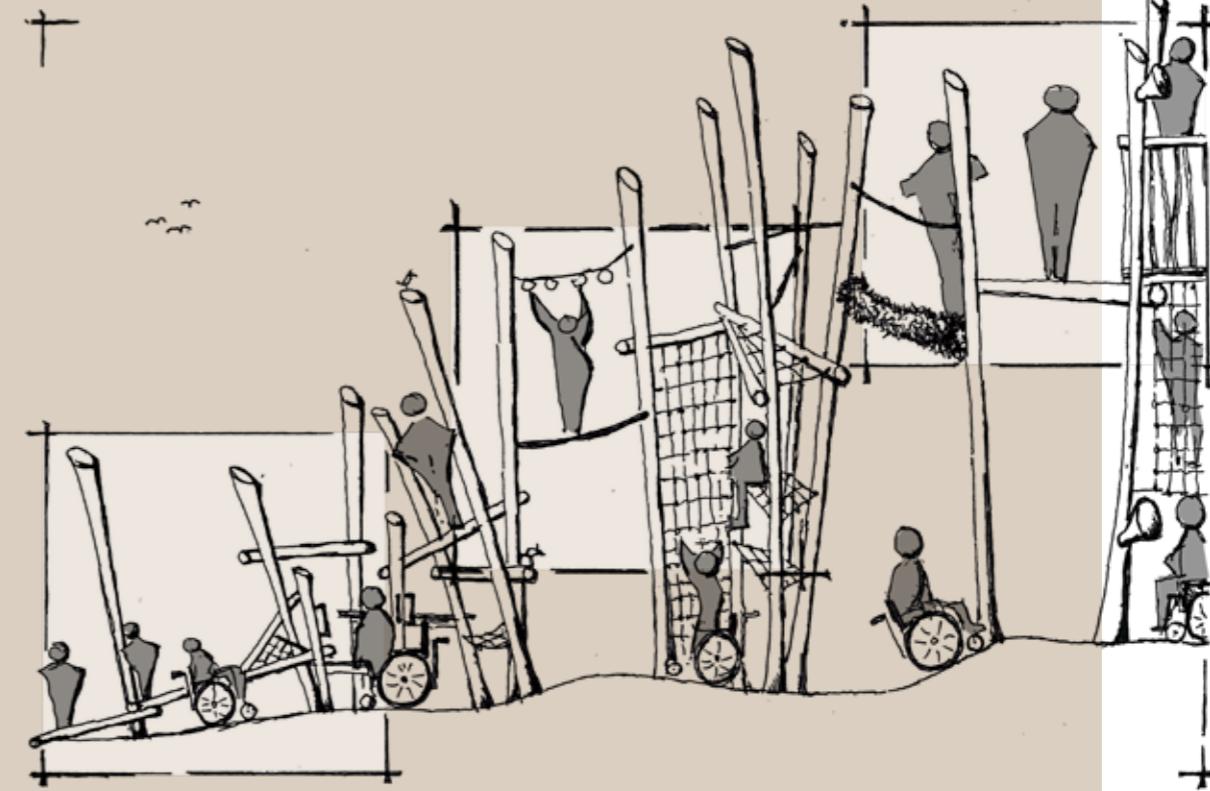
Beispiel: Richtig platzieren und erreichbar gestalten! Wird das Gerät (z. B. eine Sandbaustelle) von der Mitte der Spielfläche (linkes Bild) erreichbar an den Rand verschoben (rechtes Bild), verändert sich die Zugänglichkeit im 2-Wege- und 2-Sinne-Prinzip erheblich. Menschen mit Gehbehinderung können das Gerät z. B. durch Umsetzen aus dem Rollstuhl heraus erreichen und so aktiv am Spielgeschehen teilhaben.

**Q(ualität)**

= weg von rein möblierten Flächen – hin zu vielfältigen und aufeinander aufbauenden Erfahrungsmöglichkeiten für alle

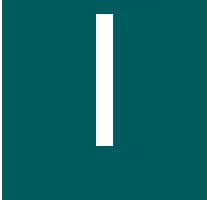
**Erfahrungsvielfalt**

Leitidee ist ein Spielangebot, das ein sich steigerndes und vielfältiges Bewegungsangebot in den verschiedenen Bewegungsarten abbildet. Ziel ist es, allen (Alter, Mobilität, Fertigkeit etc.) im Rahmen ihrer und seiner Fähigkeiten ein passendes Angebot sowie Herausforderungen anzubieten.

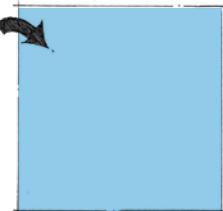


**I(nklusion)**

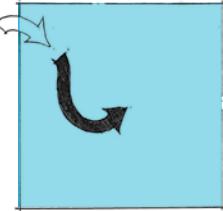
= weg von der Behinderung – hin zu den Fähigkeiten

**Zugänglichkeit**

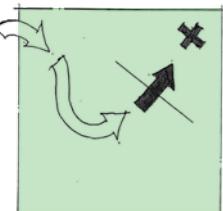
„Ich kann nur an den Stationen teilhaben und mitspielen, die ich auch erreichen und finden kann!“

**Zugang**

2-Wege-Prinzip
2-Sinne-Prinzip

**Vernetzung**

2-Wege-Prinzip
2-Sinne-Prinzip
Leitsystem / Orientierungsmöglichkeit

**Erreichbarkeit**

2-Wege-Prinzip
2-Sinne-Prinzip
Leitsystem
selbstständig benutzbar
mit Hilfe benutzbar

Q(ualität)

= weg von rein möblierten Flächen – hin zu vielfältigen und aufeinander aufbauenden Erfahrungsmöglichkeiten für alle

**Erfahrungsvielfalt**

Teilhabe aller im Rahmen ihrer Fähigkeiten bedeutet ein Angebot für jeden im Rahmen seiner Fähigkeiten. Nicht alles für alle, sondern für alle etwas mit aufeinander aufbauende Herausforderungen.

Menschen mit anderen Sinnes- und/oder kognitiven Beeinträchtigungen besitzen ein ausgeprägtes Bewegungsvermögen und können die Station sehen.

Sie benötigen ein vielfältiges Angebot, dass auf den Stand ihrer Fähigkeiten abgestimmt ist und die Sinneswahrnehmung fördert. Durch die Erfahrungsvielfalt, insbesondere durch die stufenweise ausgebildeten An- und Herausforderungen, finden alle ein für sich passendes Angebot. So können von diesen ausgehend Entwicklung und Fortschritte ermöglicht werden.

Kreativität, Natur- und Sinneserfahrung

Erlebnis
Kreatives Spielen
Raum für freies Spiel
Sinneserfahrung
Naturerfahrung

**Bewegungsförderung**

Spieleinbauten
Bewegungserfahrung
Risiko und Herausforderung

**Soziale Aspekte und Aufenthaltsqualität**

Kommunikation und Begegnungsmöglichkeit
Rückzug und Einzelspiel
Sonne, Schatten und Einsehbarkeit



Zugänglichkeit

2-Wege-Prinzip

Eingang - Vernetzung - Erreichbarkeit

Alle Verbindungen – vom Zugang über die Vernetzung (z. B. Wege) bis hin zur Station – müssen ungehindert betreten und befahren werden können.

Grundbedingung:

Der Zugang zur Spielplatzfläche und die Vernetzung (z. B. Wege) zwischen den einzelnen Stationen sind barrierefrei auszubilden! Es gilt die DIN 18 040.

Im letzten Teilstück – der Station selbst – kann vereinzelt davon abgewichen werden, um größere Herausforderungen zu schaffen (max. 15 % Steigung auf 1,0 m).

Als berollbar kann unter anderem auch Rasen und Holzhäcksel angesehen werden. Voraussetzung für die Berollbarkeit ist eine hohe Oberflächenqualität. Das bedeutet, dass ein witterungsunabhängig gut berollbares Obersubstrat für den Rasen bzw. Holzhäcksel, der nachweislich berollbar ist, verwendet wird. Im Bereich von dynamischen Spielplatzgeräten (z. B. Schaukeln, Karusells etc.) sollte jedoch darauf verzichtet werden. Durch einen starken Abspieleffekt ist eine gute Berollbarkeit nur schwer dauerhaft zu gewährleisten.

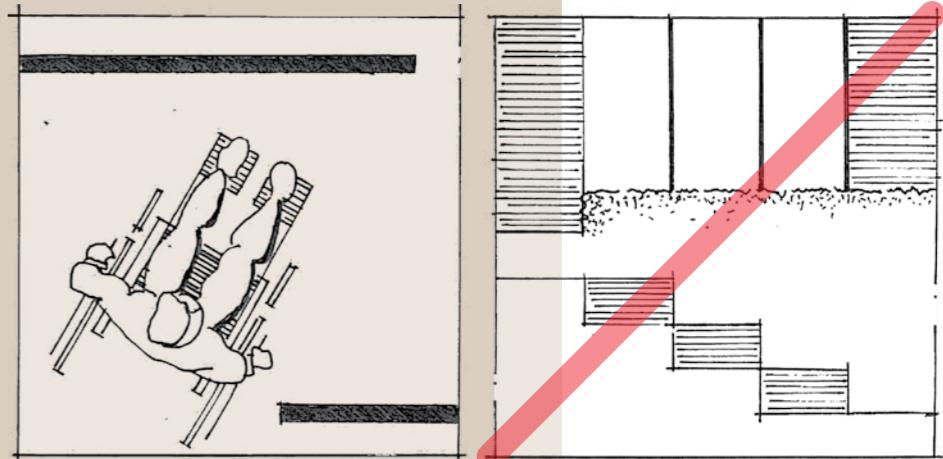
Beispiele:

- barrierefreier Zugang ohne Stufen oder Wege mit starkem Gefälle
- gut berollbare Wegeflächen in ausreichender Breite für Begegnungsverkehr
- gut erreichbare Einbauten z. B. über Stege
- Umsetzpodeste am/im Spielplatzgerät
- Sandflächen mit berollbaren Matten in Teilbereichen

Eingang

Der Eingang ist barrierefrei auszubilden, um allen Menschen mit motorischen Einschränkungen inklusive Rollstuhlfahrenden den Zutritt auf den Spielplatz zu ermöglichen.

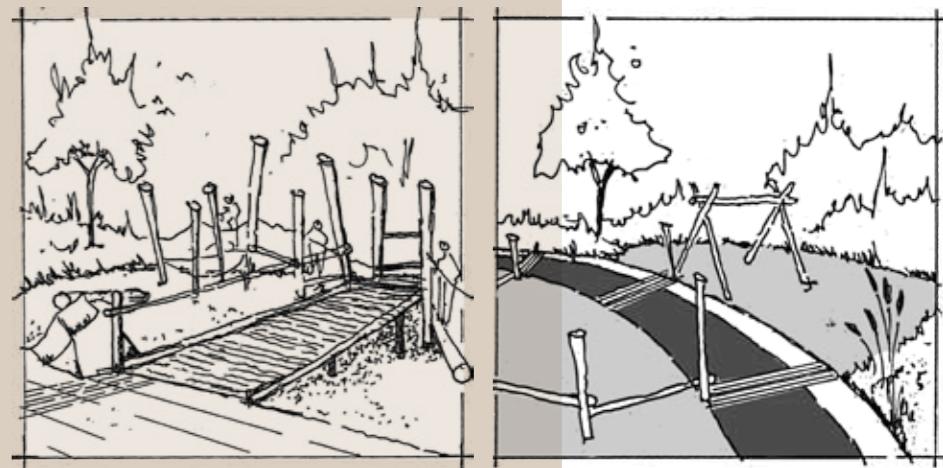
Beispiele 2-Wege-Prinzip:
Links: ausreichend breite Durchfahrten
Rechts: Vermeiden von Stufenanlagen



Vernetzung

Vom Eingang bis zum Rand der Spielstationen müssen Verbindungen (Wege) barrierefrei erreicht werden können. Auch hier gilt die DIN 18040.

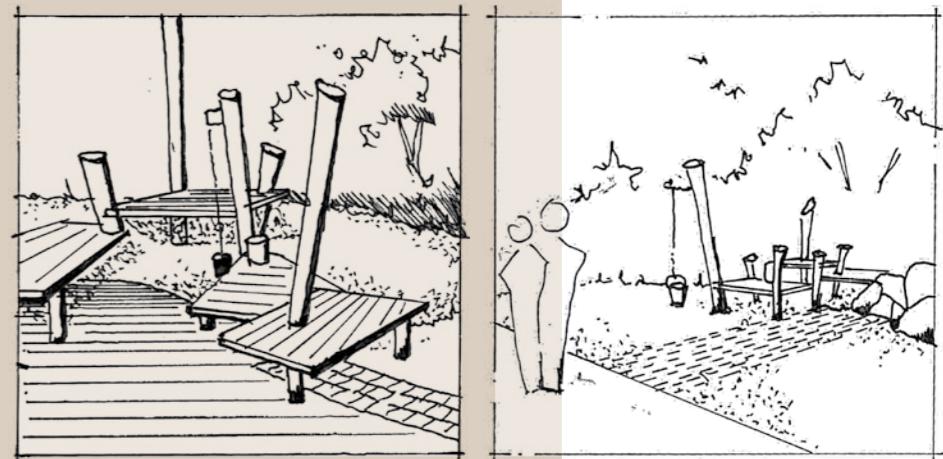
Beispiele 2-Wege-Prinzip:
Links: Anbindung eines Spielplatzgerätes über eine Rampe
Rechts: berollbares Wegesystem zur Vernetzung der einzelnen Spielstationen



Erreichbarkeit

Hier geht es darum, von Rand der Spielstation das Spielangebot zu erreichen.

Beispiele 2-Wege-Prinzip:
Links: Möglichkeit zur Anbindung von Spielplatzgeräten durch Platzieren am Rand der Spielfläche im Rahmen der DIN EN 1176
Rechts: Anbindung durch einen berollbaren Adapter in einer Sandspielfläche



Zugänglichkeit

2-Sinne-Prinzip und Leitsystem

Eingang - Vernetzung - Erreichbarkeit

Ziel ist die eindeutige Orientierung mit zwei unterschiedlichen Sinnen (Sehen | Hören | Tasten und Fühlen). Diese sind jeweils verstärkt wahrnehmbar auszubilden. Das Leitsystem besteht aus einheitlichen, durchgängigen Leitelementen im 2-Sinne-Prinzip.

Grundbedingung:

Die einzelnen Sinneswahrnehmungen sollten deutlich wahrnehmbar abgebildet werden. Für das Sehen gilt hier ein guter Kontrast zwischen zwei Oberflächen. Klanggeber können sich von der Umgebung abheben und die Richtung weisen. Durch unterschiedliche Oberflächen (z. B. rauh, uneben, fein, stark dämpfend etc.) kann durch Tasten/Fühlen ein Leitelement wahrgenommen werden.

Für das Leitsystem ist das 2-Sinne-Prinzip durchgängig, einheitlich, ablesbar auszubilden. Die einzelnen Stationen sind mit Differenzierungen/Aufmerksamkeitsfeldern eindeutig auffindbar.

Beispiele:

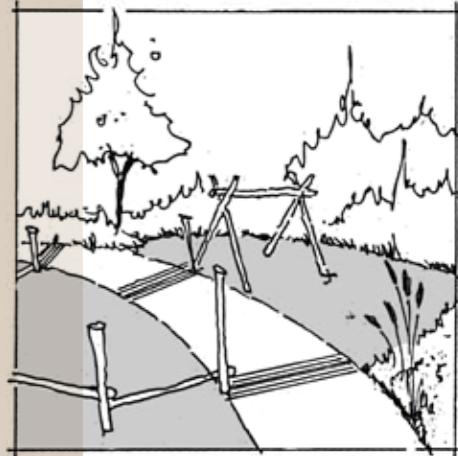
- tastbare Kanten mit Kontrast zwischen den beiden Anschlüssen z. B. der Übergang von Pflaster zu Rasen, gebaute Aufkantungen wie Einfassungssteine, Mauern etc.
- verschiedene Boden-/Oberflächenarten, die unterschiedliche Geräusche erzeugen und mit den Fußsohlen anders wahrgenommen werden
- der Weg als Leitsystem
- Leitsysteme im „Grünen“ z. B. Pflasterzeilen, aufgelegten Tampen etc.
- Leitsysteme auf Platzflächen durch Leitplatten gem. DIN 32984 (Boden-indikatoren im öffentlichen Raum)



Der Weg als Leitsystem

Diese Variante kombiniert das 2-Wege- und das 2-Sinne-Prinzip im Weg. Ist das Wegesystem richtig platziert und gut orientierbar ausgebildet, sind diese beiden Kriterien umgesetzt.

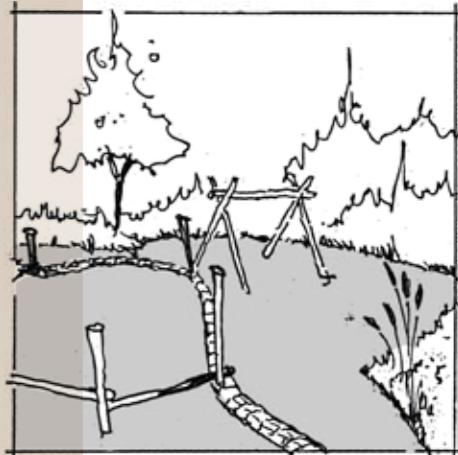
Eine klare Differenzierung von Haupt- und Nebenwegen sowie eine einheitliche Ausbildung von Aufmerksamkeitsfeldern an den Stationen ist daher wichtig.



Leitsystem im „Grünen“

Gibt es auf dem Spielplatz keine Wegeflächen, kann das 2-Sinne-Prinzip durch Leitelemente wie z. B. einen Dreizeiler in der Rasenfläche umgesetzt werden. Durch eine Integration des Elements in das Spielflächenkonzept kann auch eine spielerische Funktion für alle erreicht werden.

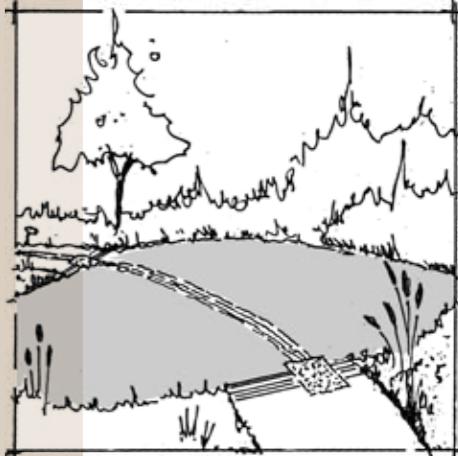
Die Anbindung im 2-Wege-Prinzip ist dabei gesondert zu betrachten. Das Band bietet zudem die Möglichkeit Stationen anzubinden, die etwas entfernt vom Wegesystem angeordnet sind.



Leitsystem auf Plätzen

Wenn sich Wege aufweiten und zu Plätzen werden, führt das 2-Sinne-Prinzip ggf. nur am Rand der Fläche entlang.

Hier empfiehlt es sich, auf Bodenindikatoren gem DIN 32984 als Leitsystem umzusteigen und zielgerichtet über die Fläche zu führen. Am nächsten Weg angekommen, kann darauf wieder verzichtet werden und die Planung mit dem Weg als Leitsystem fortgesetzt werden.



Zugänglichkeit

Farben & Kontraste

Das 2-Sinne-Prinzip und Leitsystem ist klar und eindeutig zu gestalten.

Wichtig:

„Hauptsache bunt“ ist auszuschließen!

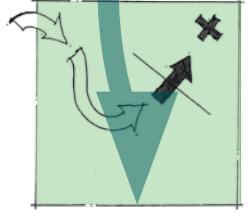
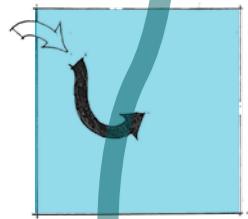
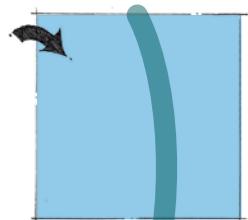
Ein architektonischer und in sich stimmiger Gestaltungsanspruch sollte umgesetzt werden. Dies hilft nicht nur seheingeschränkten und blinden Menschen sich besser zu orientieren. Ein klares, ruhiges und eindeutiges Konzept sollte erreicht werden.

„Einfach Bunt“ ist auch für Menschen mit Sehbeeinträchtigung schwer zu differenzieren. Die Abbildungen auf der rechten Seite veranschaulichen, wie die wesentlichen Grundfarben wahrnehmbar sind, wenn diese nur als Graustufen – als Kontrast – wahrgenommen werden können. So bilden Komplementärfarben z. B. Rot und Grün nicht automatisch einen ausreichenden Kontrast.

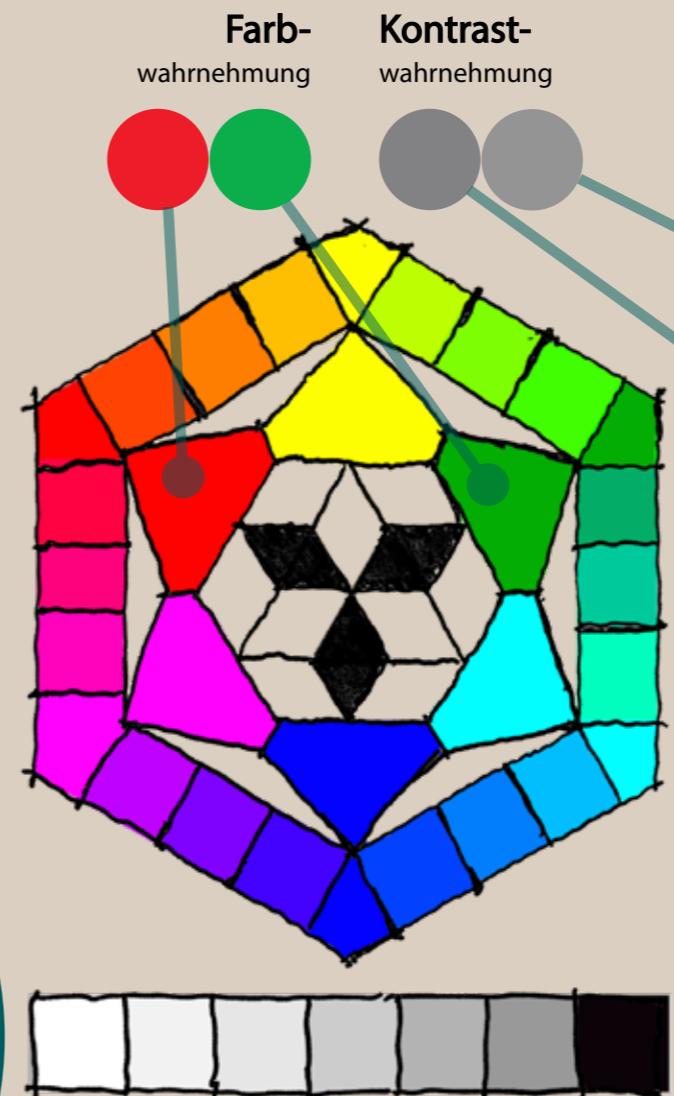
Siehe hierzu auch die Kontrastwertberechnung des Deutschen Blinden- und Sehbehindertenverbands e.V.

www.dbsv.org/kontrastbestimmung.html

Eine Kontrastwertberechnung im Freiraum ist jedoch nur eingeschränkt möglich und sinnvoll, da der Freiraum den Einflüssen von Jahreszeiten und Witterung unterliegt. Daher sind Kontraste je nach Witterung unterschiedlich gut wahrnehmbar. Trotzdem gilt: **Je stärker der Kontrast angelegt ist, desto besser kann dieser auch in unterschiedlichen Situationen wahrgenommen werden.**



Links:
eindeutig wahrnehmbarer Kontrast zwischen Pflaster und Rasen bzw. Holzhäckselfläche
Rechts:
unterstützende Stele in kontrastierender Farbgestaltung, die witterungsunabhängig wahrnehmbar ist



Darstellung eines allgemein üblichen Farbkreises



Darstellung, was mit eingeschränktem Sehvermögen an Kontrast aus dem Farbkreis wahrnehmbar ist

Zugänglichkeit

Nutzbarkeit

selbstständig benutzbar

Maßstab für die Betrachtung sind Kinder und ihre Begleitpersonen, die im Rahmen ihrer Fähigkeiten ihren Alltag weitestgehend aus eigener Kraft bewältigen können. Sind sie auf Unterstützung angewiesen, benötigen sie diese auch auf dem Weg zur Spielfläche und auf der Spielfläche selbst. Ziel ist die selbstständige Nutzbarkeit für Menschen mit Gehhilfen und im Rollstuhl.

Voraussetzung für die selbstständige Nutzbarkeit eines Spielgeräts ist die vorherige Zugänglichkeit. Denn nur, wenn die Nutzenden das Spielangebot direkt und selbstständig erreichen, können sie es auch eigenständig nutzen. Erst zu diesem Zeitpunkt stellt sich die Frage, ob das Spielgerät selbstständig im Rahmen der eigenen Fähigkeiten bespielt werden kann.

Beispiele:

- flache Podeste, je nach Altersgruppe 0,30 bis 0,60 m mit der Möglichkeit zum Festhalten z. B. mit Halteschlaufen oder niedrigen Netzen, auf die sich aus dem Rollstuhl heraus selbstständig umgesetzt werden kann
- Seile zum Hochziehen
- Sandspieltische oder erhöhte Einfassungen in Teilbereichen
- taktile Führungen an Spielgeräten
- Seilstrecke über und durch ein Klettergerät
- anfahrbare Wasserpumpe oder unterfahrbarer Wassertisch
- schräg hängende Netze oder Netztunnel

Menschen mit anderen Sinnes- und/oder kognitiven Beeinträchtigungen besitzen ein ausgeprägtes Bewegungsvermögen, können die Station sehen und erreichen. Sie benötigen die Vielfalt in den Erlebniseigenschaften.

Nutzbarkeit

nur mit Hilfe benutzbar

Die Spielstation ist nur eingeschränkt und/oder mit Hilfestellung einer zweiten Person nutzbar. Schwerpunkt der Betrachtung ist die Nutzbarkeit für Menschen mit Gehhilfen und im Rollstuhl.

Beispiele:

- Nestkorbschaukel
(Auch beim eigenständigen Umsetzen wird eine zweite Person benötigt, die den Rollstuhl aus dem Schaukelbereich entfernt.)
- Bodentrampoline
(Über den Keil kann die Sprungfläche erreicht werden. Um das Trampolin in Schwung zu setzen und anschließend zu verlassen, ist eine Unterstützung nötig.)
- Reckstangen
(Eine zweite Person ist erforderlich, um den Rollstuhl zu entfernen.)



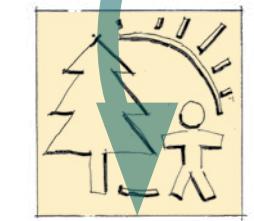
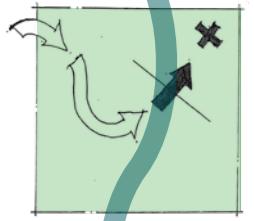
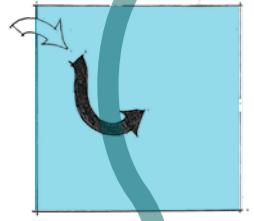
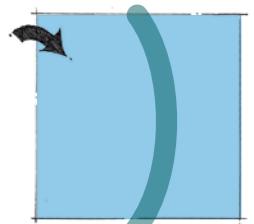
Kreativität, Natur- und Sinneserfahrung

Kreatives Spielen

Leitidee sind Spielmöglichkeiten, die mit oder ohne konkrete Einbauten gestaltet sind, so dass Kinder sich Flächen eigenständig eignen, verändern und erobern können. Die Gestaltung erfolgt z. B. durch Heckenstrukturen, Trampelpfade, Sandspielbereiche oder thematische Akzente (Burgenspielplatz, Feenwelt, Pferde etc.). Bereiche für kreatives Spielen können separat ausgebildet oder zusammengefasst werden.

Kriterien:

- Topografie
Leitidee ist ein natürlich modelliertes Gelände, welches verschiedene Raumgrenzen und Raumkanten ausbildet. Die Spielgeräte verschmelzen harmonisch mit der Umgebung. Es werden somit Bewegungsanreize und Rückzugsmöglichkeiten geschaffen.
- Materialien/Schüttspiele
Leitidee ist ein gestaltbarer Raum mit Findlingen, Treibholz/Ästen, Naturmaterialien, liegenden Stämmen zum Sitzen, Wasser/Sand für Schüttspiele, Matsch sowie Spieleinbauten für kreatives Spielen. Spieleinbauten können z. B. Sandbaustellen mit verschiedenen Rutschen, Sieben, Sandaufzügen oder Wasserläufen sein, die Anreize für Rollenspiele geben.
- Vegetation
Leitidee sind Strauch- und Gehölzpflanzungen, Trampelpfade in Heckenstrukturen, sonnige Wiesenflächen etc., die von Nutzenden in das Spiel einbezogen werden und damit kreatives Spielen fördern.
- Raumbildung
Leitidee ist eine Spielfläche mit gezielt angelegten Strukturen in Form von Topografie, Einbauten und Pflanzungen. Es entstehen abwechslungsreiche Räume, die das kreative Spielen fördern. Diese sind in ihrer Größe, Art und Ausführung unterschiedlich ausgeprägt, z. B. „Enge“ in einem Trampelpfad durch eine Strauchpflanzung und „Weite“ auf einer freien Wiesenfläche. Aber auch Raumkanten durch Wände, Belagsflächen und Topografie bilden Räume.



Sonne, Schatten und Einsehbarkeit bei Sandspielflächen

Leitidee ist ein einsehbarer Sandspielbereich, der in Teilen beschattet ist. Er bietet vor allem jüngeren Kindern – insbesondere beim statischen Spielen im Sand – Schutz vor Sonneneinstrahlung an heißen Sommertagen.

Kriterien:

- Beschattung
Leitidee ist eine zu 30 bis 50 Prozent beschattete Sandspielfläche. Dabei sollen beide Extreme – zu viel Schatten als auch zu wenig – vermieden werden, da diese in den jeweiligen Jahreszeiten nachteilig sind und die Nutzung einschränken. So kann eine vollbeschattete Fläche im Sommer Kühle bringen, in den Monaten des Spätherbstes die Nutzung jedoch deutlich einschränken. Die Beschattung kann natürlichen Ursprungs sein (Bäume) oder durch Spieleinbauten oder entsprechenden Sonnenschutz (Sonnensegel, Pergolen etc.) erreicht werden. Betrachtet wird der lotrechte Schatten (Schattenwurf zur Mittagszeit).
- Windgeschützte Lage
Leitidee ist eine durch Bäume, Sträucher, Gebäude, o. Ä. in Teilen gegen dauerhafte Windströmungen geschützte Spielfläche. Wetterspitzen werden hierbei nicht berücksichtigt. Das Erleben von Witterung soll jedoch nicht unterdrückt, sondern übermäßiger „Zug“ vermindert werden.
- Einsehbarkeit
Leitidee ist eine Spielfläche mit geschützten Räumen und geborgener Spielatmosphäre. Soziale Kontrolle soll gerade bei Kindern von 3 bis 6 Jahren möglich und gegeben sein. Dafür sollen im näheren Umfeld Sitzgelegenheiten berücksichtigt werden. Diese sind idealerweise mit den Begegnungsflächen für Begleitpersonen kombiniert.

Kreativität, Natur- und Sinneserfahrung

Sinneserfahrung

Leitidee sind aktiv und gezielt ausgelöste Sinnesreize.

Sinneseindrücke aus dem bestehenden Umfeld werden nicht betrachtet. Nur weil z. B. ein Spielgerät rot ist, bietet es noch keine Sinneserfahrung durch das Sehen, ein roter Farbraum hingegen schon.

Kriterien:

- Hören
Summstein | Flüster-Telefon, bei dem sich die Teilnehmenden nicht sehen, aber verständigen können | Hörtrichter | Holzstammflüstertelefon | Klanghölzer etc. Je nach Situation/Abstand zu Anwohnenden: Klangschalen | Klangspiele | Abspiel- und Erklärstation für Vogelstimmen | Klangstäbe (Metall) | Windharfe | Xylophon | Dendrophon | Echowand etc.
- Sehen
Teleskopfernrohr | Kaleidoskop | Farträume | Zerrspiegel | transluzente Oberflächen | Hell-Dunkel-Kontraste | optische Täuschungen | Suchbilder etc.
- Fühlen & Tasten
Sandspielfläche | Wasserspiele | Wasser-Matschbereiche | Schüttspiele | Wasserlauf | Gefühlsdusche mit hängenden Seilen oder Hölzern | Wassersprühlanlage | verschiedene Oberflächen im direkten Vergleich zum Beispiel raues/geschliffenes Holz oder Handlauf abschnittsweise aus Holz, Stahl, Tampen etc. | Fußfühlpfad mit unterschiedlichen Oberflächen wie Kies, Holzhäcksel, Sand, Holz, Pflaster | Warm-Kalt-Kontraste | „Kratzbaum“ | Handläufe mit verschiedenen Oberflächen etc.
- Riechen
ausgeschilderte oder durch QR-Code markierte und erklärte Duftpflanzen | Duftgang etc.
- Schmecken
Obstbäume, essbare Pflanzen (auch Gewürzpflanzen, die ausführlich beschildert und deren essbare Anteile klar beschrieben sind (z. B. kombiniert mit Kommunikationsbereichen) | Wasser im Wasserspiel etc.
- Gleichgewicht
Balancierelemente | Kletterangebote | Schaukeln | Rutschen und Rutschstangen | Netz- und Seilstrukturen | Trampolin | Slackline | Kletterelemente | Wippgeräte | Rampen | Drehspielgeräte | Wackelbrücken | Seilbahnen | Kriechröhren und -tunnel etc.



Beispiele in den Piktogrammen (oben):

Sprachrohr/Spielplatztelefon im Turm von unten nach oben | beschilderte Pflanzen „Quer durchs Jahr“ bzw. Naschgarten | Trinkwasserbrunnen

Beispielbilder (rechts und unten):

Farträume in Turmkonstruktion, in denen die Wirkung der unterschiedlichen Farben erlebt werden kann

Beispielbild (links):
Sprachrohr/Spielplatztelefon im Turm von unten nach oben und Zerrspiegel

Beispielbild (links unten): Gefühlsdusche aus Kunststoffbändern mit grünem Glasdach



Kreativität, Natur- und Sinneserfahrung

Naturerfahrung

Leitidee ist die umfangreiche Erfahrung von Natur mit all ihren Sinneseindrücken. Dazu gehören insbesondere verschiedene Zustände im jahreszeitlichen Verlauf, Tiererlebnisse, Lauschen der Natur, Wahrnehmen von verschiedenen natürlichen Oberflächen und deren Eigenschaften (z. B. glatter/kühler/warmer Stein, rauere Oberfläche von Gehölzen, unterschiedliche Naturböden, die ggf. barfuß erfasst werden).

Kriterien:

- Materialien

Leitidee ist eine Vielzahl von natürlichen, beweglichen Materialien auf der Spielfläche. Dies können etwa Kies, Sand, Holzhäcksel, Wald- und Wiesenstrukturen, Totholz, Steine und Felsen oder Wasser/Matsch sein. Künstliche Fallschutzbelaäge und Pflasterflächen bieten keine expliziten Naturerfahrungen.

- Wasser

Leitidee ist das Erleben des Elements Wassers in seinen vielfältigen Formen (stehend, fließend). Je natürlicher es ausgebildet ist (Quelle, Bach, Teich, Regenwasser oder Schlammbereiche), umso hochwertiger ist die Naturerfahrung.

- Rasen- & Wiesenstrukturen

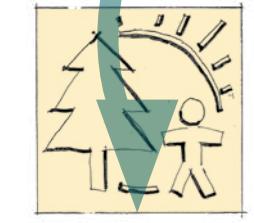
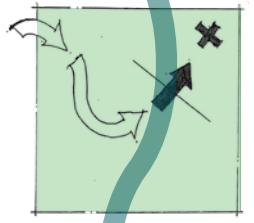
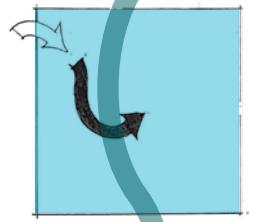
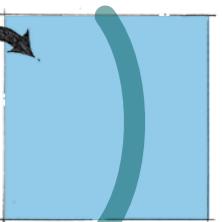
Leitidee sind Spielflächen (oder an Spielflächen angrenzende Parkflächen) mit besonnten, einschürigen Wiesen- oder Rasenflächen. Sie bilden mit den darin angesiedelten Pflanzen- und Tierarten einen eigenständigen und vielfältigen Naturraum aus.

- Gehölzstrukturen

Leitidee sind Spielflächen (oder an Spielflächen angrenzende Parkflächen) mit Gehölzflächen, Strauchstrukturen mit lichtungsartigem Charakter sowie Spiel- und Naschgehölzen. Die Gehölzstrukturen können erlebt und erkundet werden und sind in vielfältigen Höhenstrukturen ausgebildet. Sie bilden mit den darin angesiedelten Pflanzen- und Tierarten einen eigenständigen, vielfältigen Naturraum aus.

- Tiererlebnis

Leitidee ist das hörbare und sichtbare Tiererlebnis auf oder an einer Spielfläche. Vielfältige Strukturen fördern die Artenvielfalt und das Erleben von unterschiedlichen Tieren. Blütenechte Wiesenflächen zum Beispiel begünstigen Schmetterlinge und Wildbienen. Das Tiererlebnis kann auch durch besondere Einbauten unterstützt werden (Insektenhotels, Nistkästen, Teichfläche etc.).



Bewegungserfahrung

Bewegungsförderung

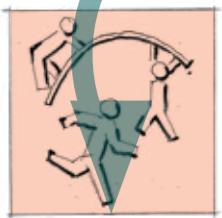
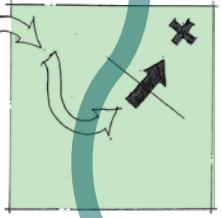
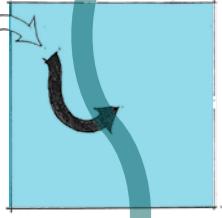
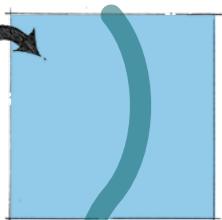
Bewegungsarten und Ziele

Kinder brauchen Herausforderungen.
Finden sie diese nicht auf dem Spielplatz,
werden sie sich woanders suchen.

Um für vielfältige Fähigkeiten passende Angebot anzubieten, ist ebenso Vielfalt in den Erfahrungsmöglichkeiten nötig. Ziel ist ein sich steigerndes und vielfältiges Bewegungsangebot, um allen Kindern im Rahmen ihrer Fähigkeiten ein passendes Angebot erreichbar anzubieten.

Betrachtete Bewegungsarten:

- Laufen & Rollen
- Sitzen & Stehen
- Hängen
- Klettern
- Rutschen
- Springen/Hüpfen
- Krabbeln/Kriechen
- Drehen
- Balancieren
- Schwingen/Schaukeln



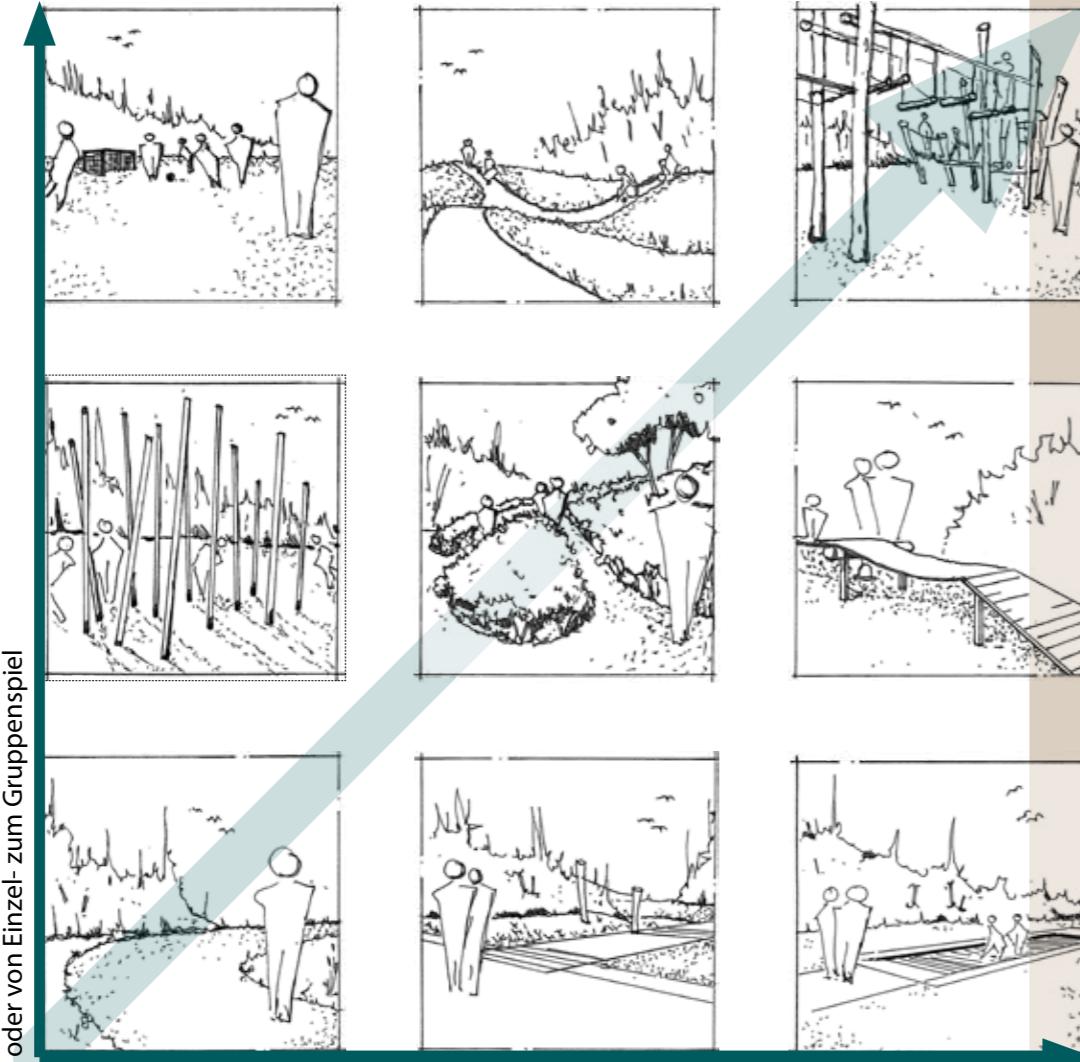
Es ist wichtig, dass in allen Bewegungsarten vielfältige, aufeinander aufbauende Stufen von Herausforderungen abgebildet werden. Nur so gibt es für alle ein Angebot im Rahmen der eigenen Fähigkeiten.

Bewegungserfahrung

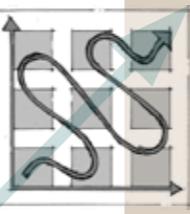
Bewegungsförderung | Laufen & Rollen

Leitidee ist die spielerische Steigerung von Geschicklichkeit, Gleichgewicht und Motorik durch verschiedene Oberflächenarten und durch das Erfahren von Geschwindigkeit.

Variationsmöglichkeiten: unterschiedliche Oberflächen, eng/weit, flach/ge-neigt, Slalom, Bahnen und Kurven.



Von statisch nach dynamisch



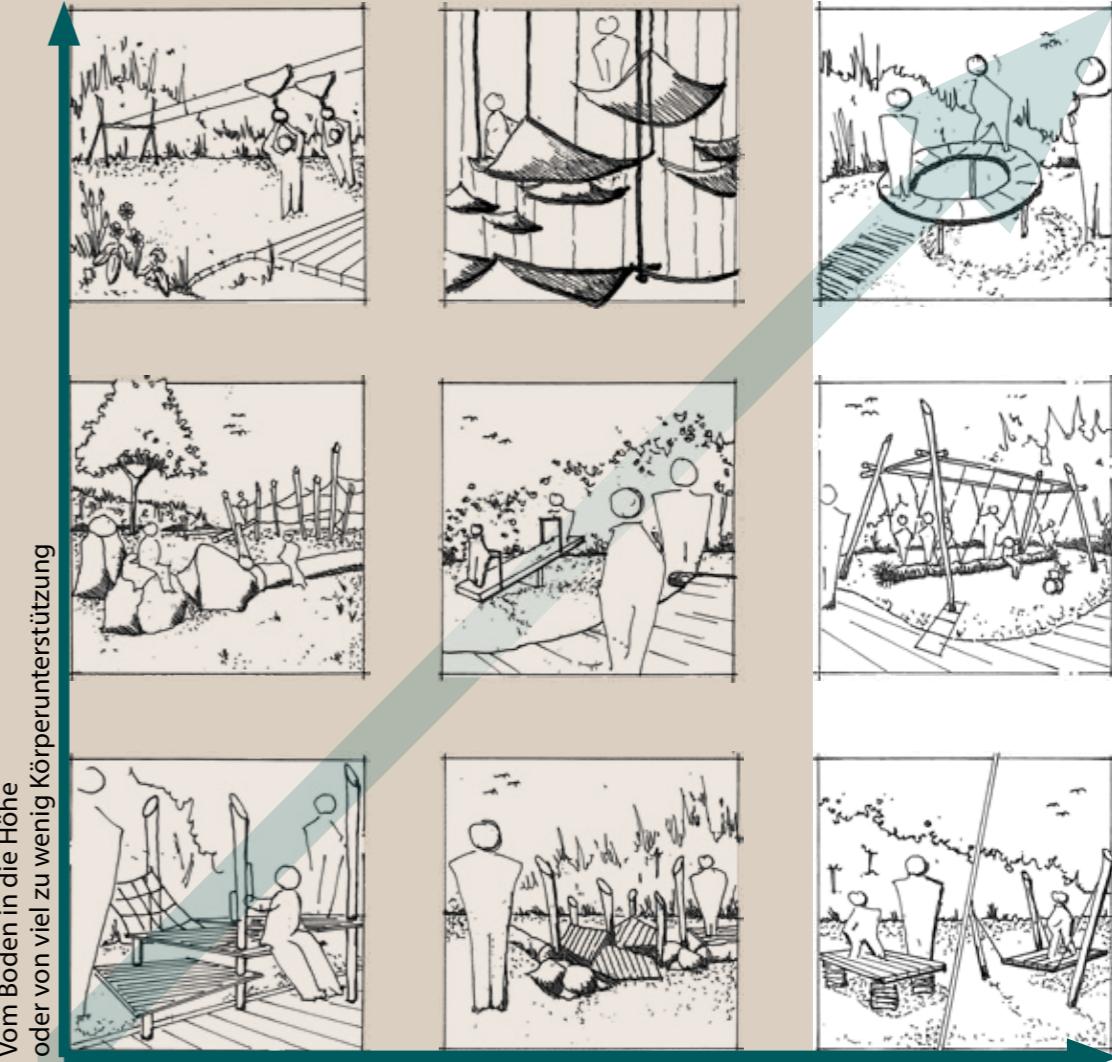
Beispiele für Vielfalt und Steigerung der Herausforderung

Bewegungserfahrung

Bewegungsförderung | Stehen & Sitzen

Leitidee ist die spielerische Steigerung des Gleichgewichts.

Variationsmöglichkeiten: starr/flexibel (ein-/zwei-/dreiachsig beweglich), mit/ ohne Körperunterstützung, konvexe Sitzflächen.



Von statisch nach dynamisch



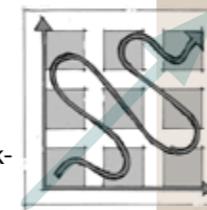
Beispiele für Vielfalt und Steigerung der Herausforderung

Bewegungserfahrung

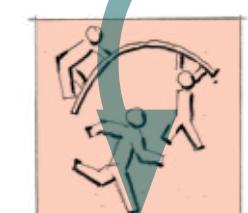
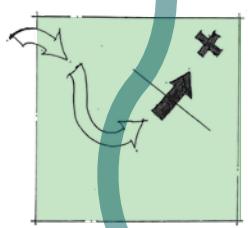
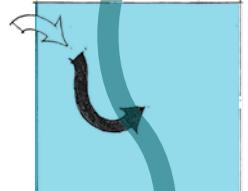
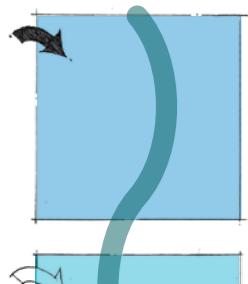
Bewegungsförderung | Hängen

Leitidee ist die spielerische Steigerung und Förderung von Kraft und Geschicklichkeit durch verschiedene Hängemöglichkeiten (auch kopfüber).

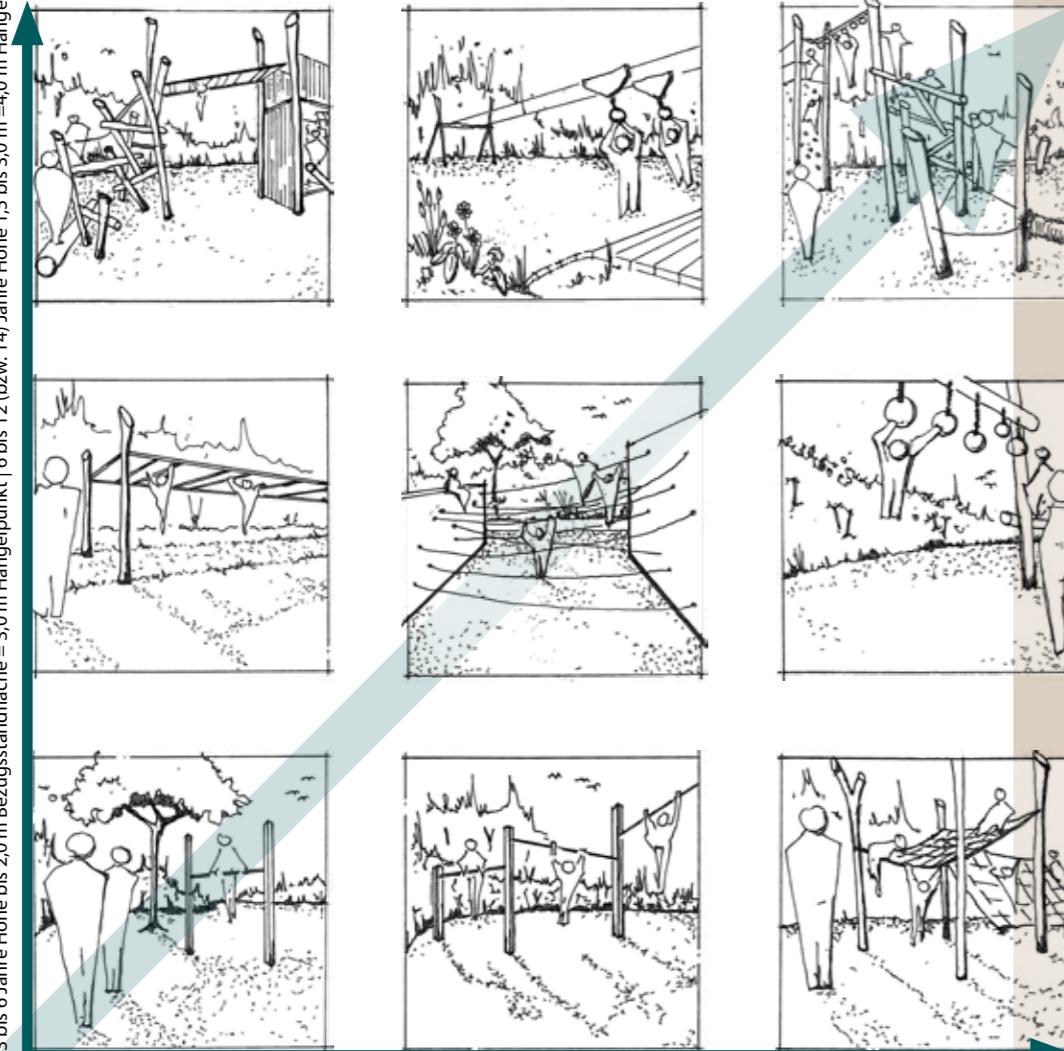
Variationsmöglichkeiten: starr/flexibel, unterschiedliche Greifabstände



Beispiele für Vielfalt und Steigerung der Herausforderung



Vom Boden in die Höhe
(3 bis 6 Jahre Höhe bis 2,0 m Bezugsstandfläche = 3,0 m Hangelpunkt | 6 bis 12 (bzw. 14) Jahre Höhe 1,5 bis 3,0 m = 4,0 m Hangelpunkt)

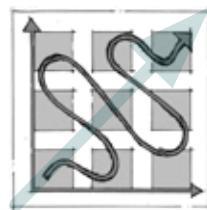


Von statisch nach dynamisch

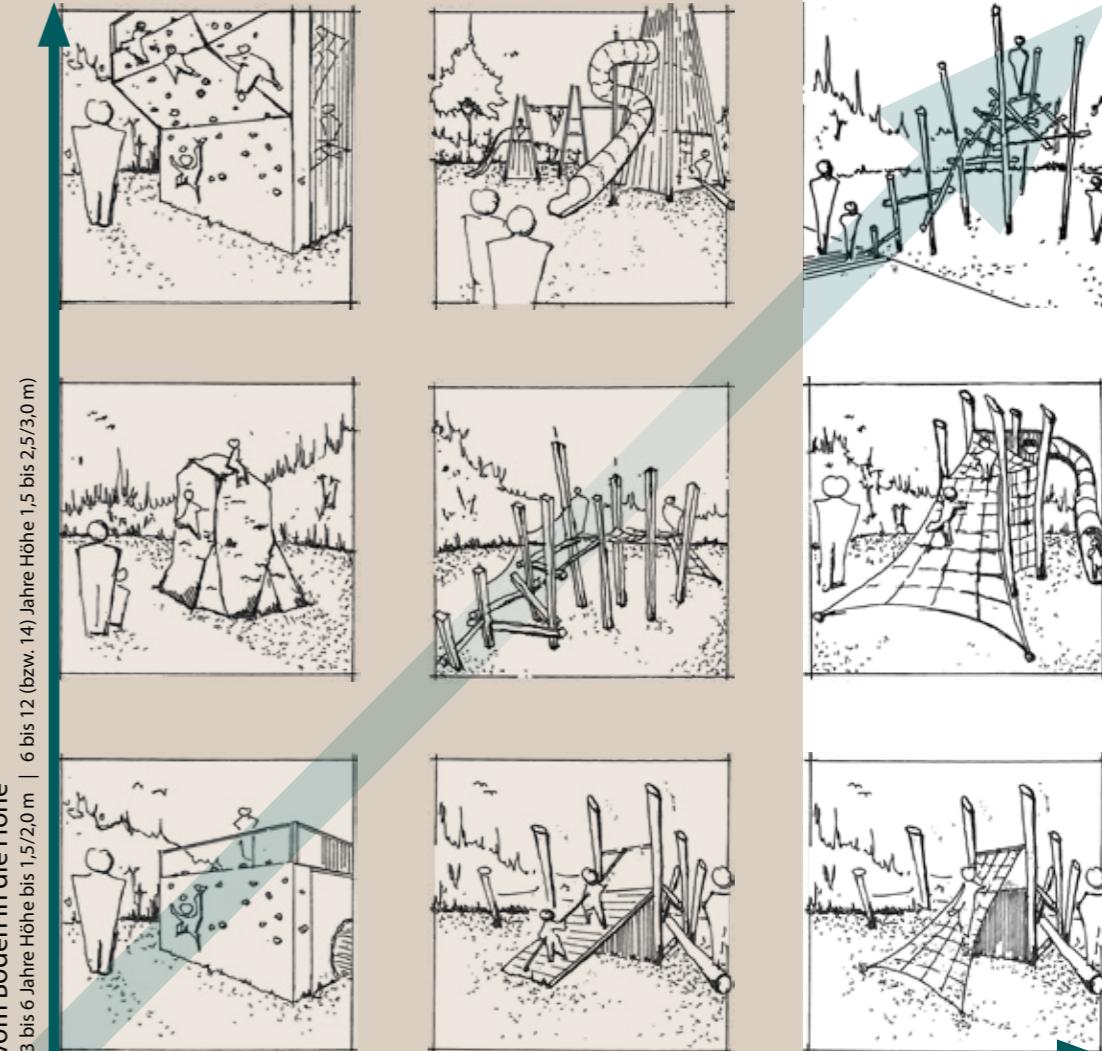
Bewegungserfahrung

Bewegungsförderung | Klettern

Leitidee ist die spielerische Steigerung und Förderung des Gleichgewichts. Variationsmöglichkeiten: Veränderung der Abstände der Griffmöglichkeiten, Höhe, Überhang, 3-Punkt-Sicherung.



Beispiele für Vielfalt und Steigerung der Herausforderung



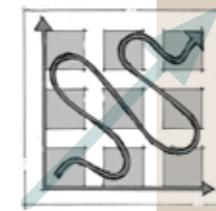
Von statisch nach dynamisch

Bewegungserfahrung

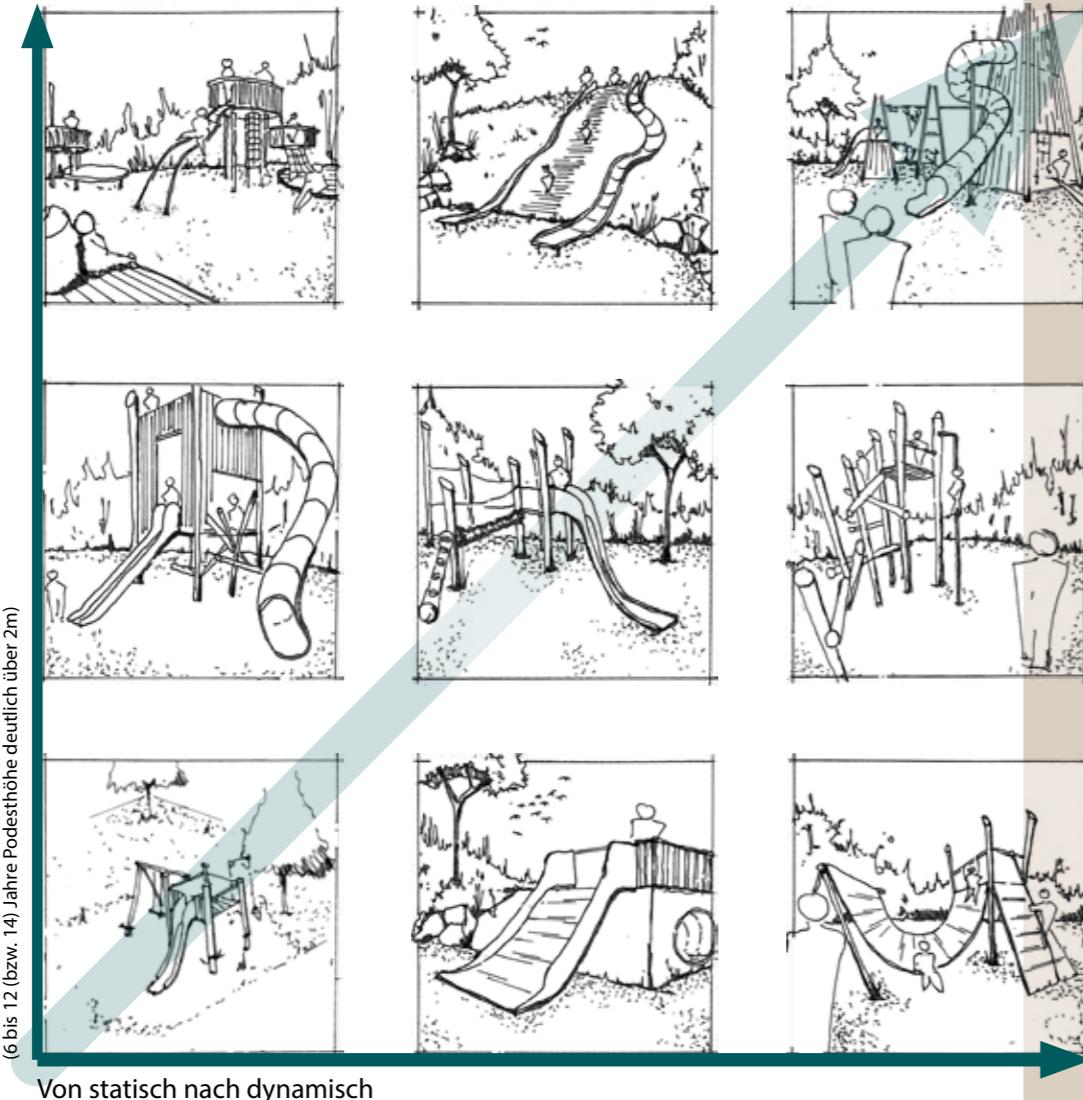
Bewegungsförderung | Rutschen

Leitidee ist die spielerische Steigerung und Förderung des Gleichgewichts sowie Wahrnehmung von Geschwindigkeit.

Variationsmöglichkeiten: eng/weit (offene/geschlossene Rutschfläche), hoch/geneigt, Geschwindigkeit, bahnengeführte/freie Rutschfläche.



Beispiele für Vielfalt und Steigerung der Herausforderung



Bewegungserfahrung

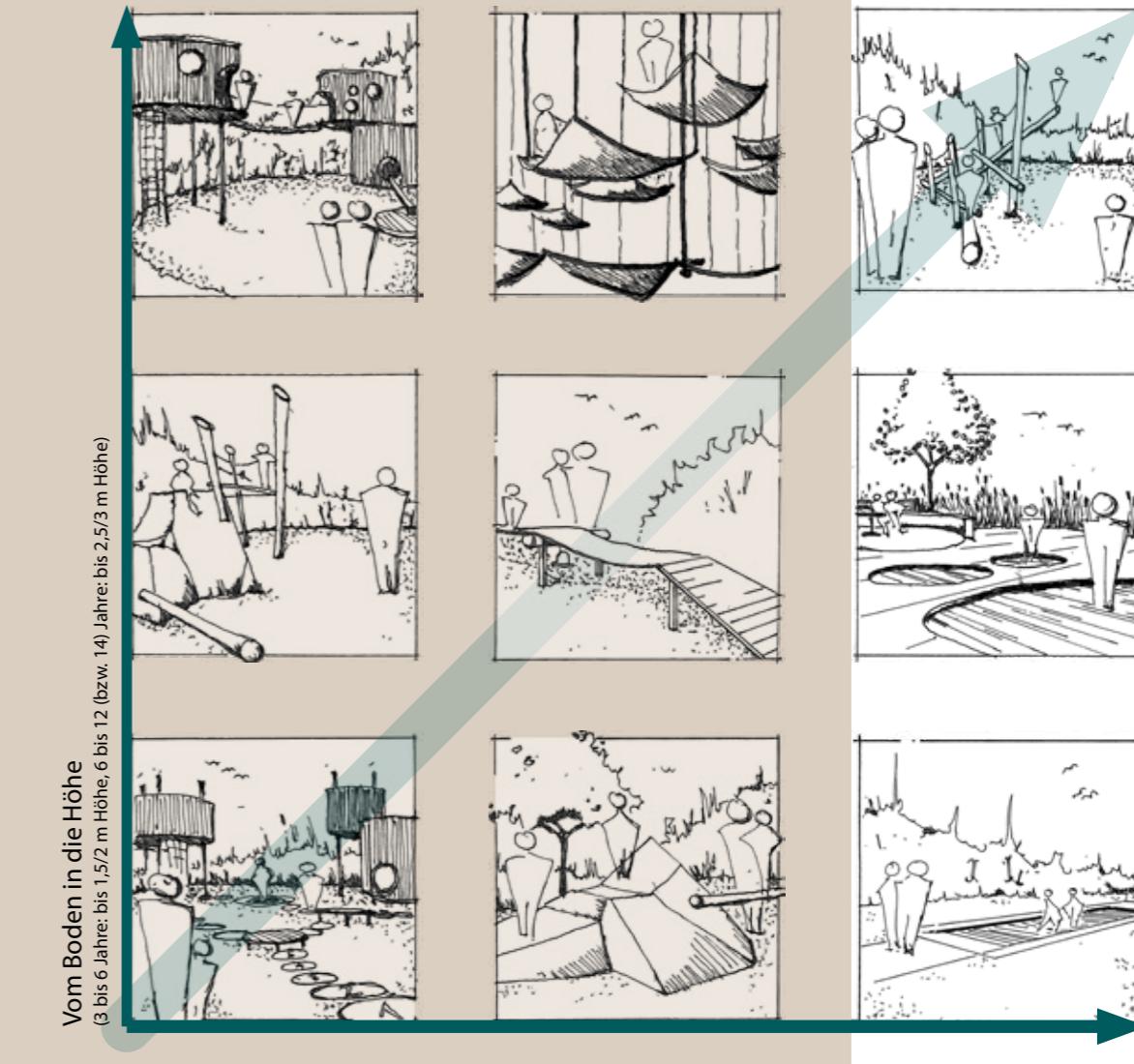
Bewegungsförderung | Springen/Hüpfen

Leitidee ist die spielerische Steigerung und Förderung des Gleichgewichts durch Höhen-, Geschwindigkeits- und Eigengewichtserfahrung beim Springen/Hüpfen.

Variationsmöglichkeiten: von oben nach unten/von unten nach oben, über Hindernisse springen, fester/dynamischer Untergrund.



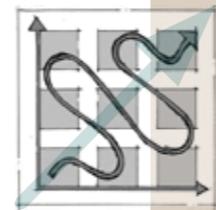
Beispiele für Vielfalt und Steigerung der Herausforderung



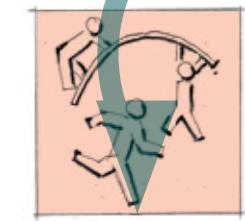
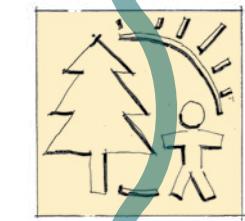
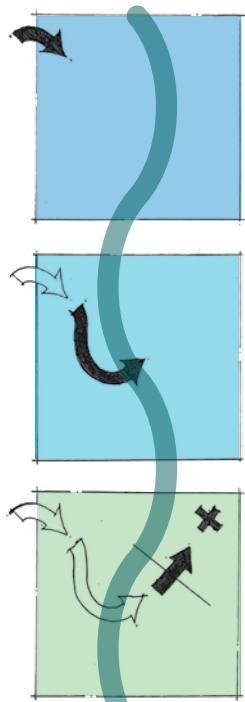
Bewegungserfahrung

Bewegungsförderung | Krabbeln/Kriechen

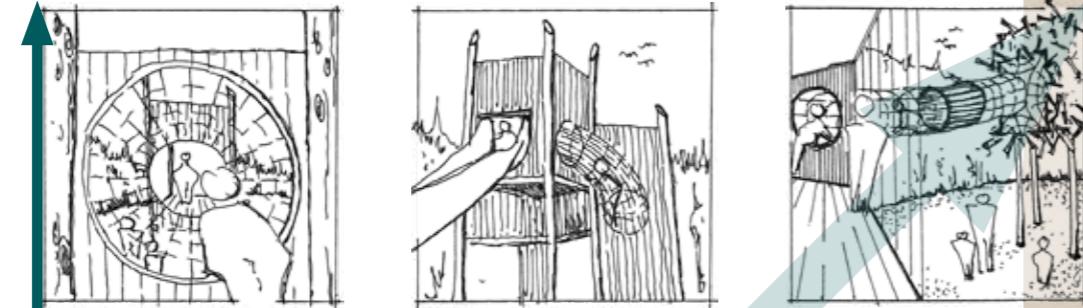
Leitidee ist die spielerische Steigerung und Förderung von Wahrnehmung durch Enge und Weite. Variationsmöglichkeiten: flach/geneigt, offene/ge-schlossene Kriechröhren, fest/dynamisch. Beispiele: Kriechröhre am Boden oder weit oben im Gerät, Netztunnel zwischen zwei Türmen, Gitterröhre am Turm, schräge Kriechröhre in ein Spielhaus führend, Durchschlupfmöglichkeit.



Beispiele für Vielfalt und Steigerung der Herausforderung



Vom Boden/geschlossen in die Höhe/transparent
3 bis 6 Jahre: bis 1,5/2 m Höhe, 6 bis 12 (bzw. 14) Jahre: über 2,0 m Höhe

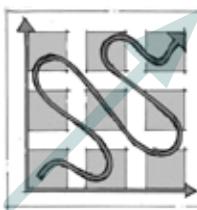


Von statisch nach dynamisch

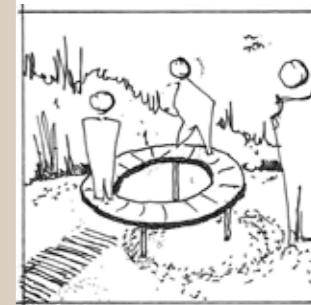
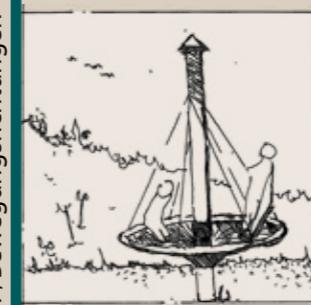
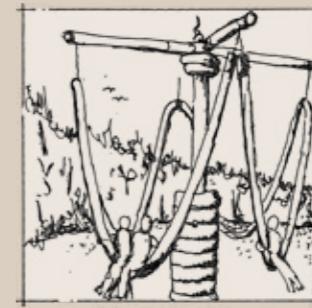
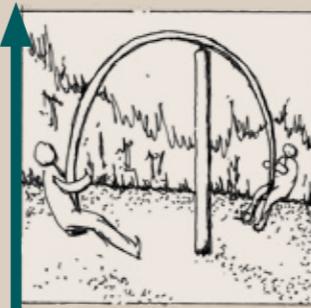
Bewegungserfahrung

Bewegungsförderung | Drehen

Leitidee ist die spielerische Steigerung und Förderung des Gleichgewichts durch die Erfahrung von Geschwindigkeit und Dynamik durch Drehimpulse. Variationsmöglichkeiten: Drehung um eine Achse/dynamische vielfältige Drehung, schnell/langsam.



Beispiele für Vielfalt und Steigerung der Herausforderung



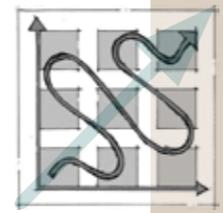
Vom Boden in die Höhe
oder von einer zu mehreren Dreh-/Bewegungsrichtungen

Von statisch nach dynamisch oder von viel zu weniger Körperunterstützung

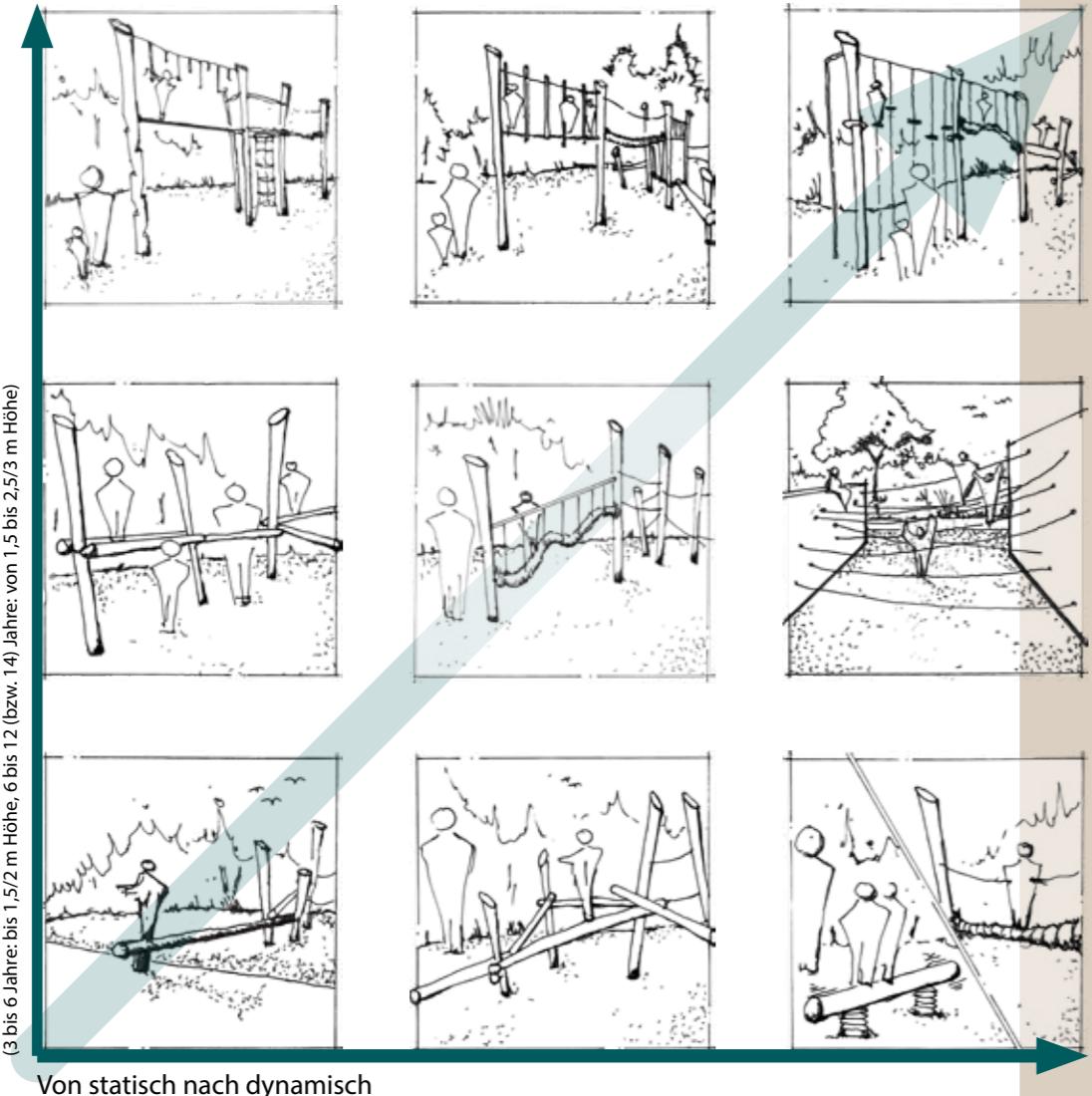
Bewegungserfahrung

Bewegungsförderung | Balancieren

Leitidee ist die spielerische Steigerung und Förderung des Gleichgewichts.
Variationsmöglichkeiten: breite/schmale Balancierstrecke, fest/dynamisch,
gerade/geneigt, unterschiedliche Oberflächen, unterschiedliche Abstände,
unterschiedliche Höhenabwicklung.



Beispiele für Vielfalt und Steigerung der Herausforderung



Von statisch nach dynamisch

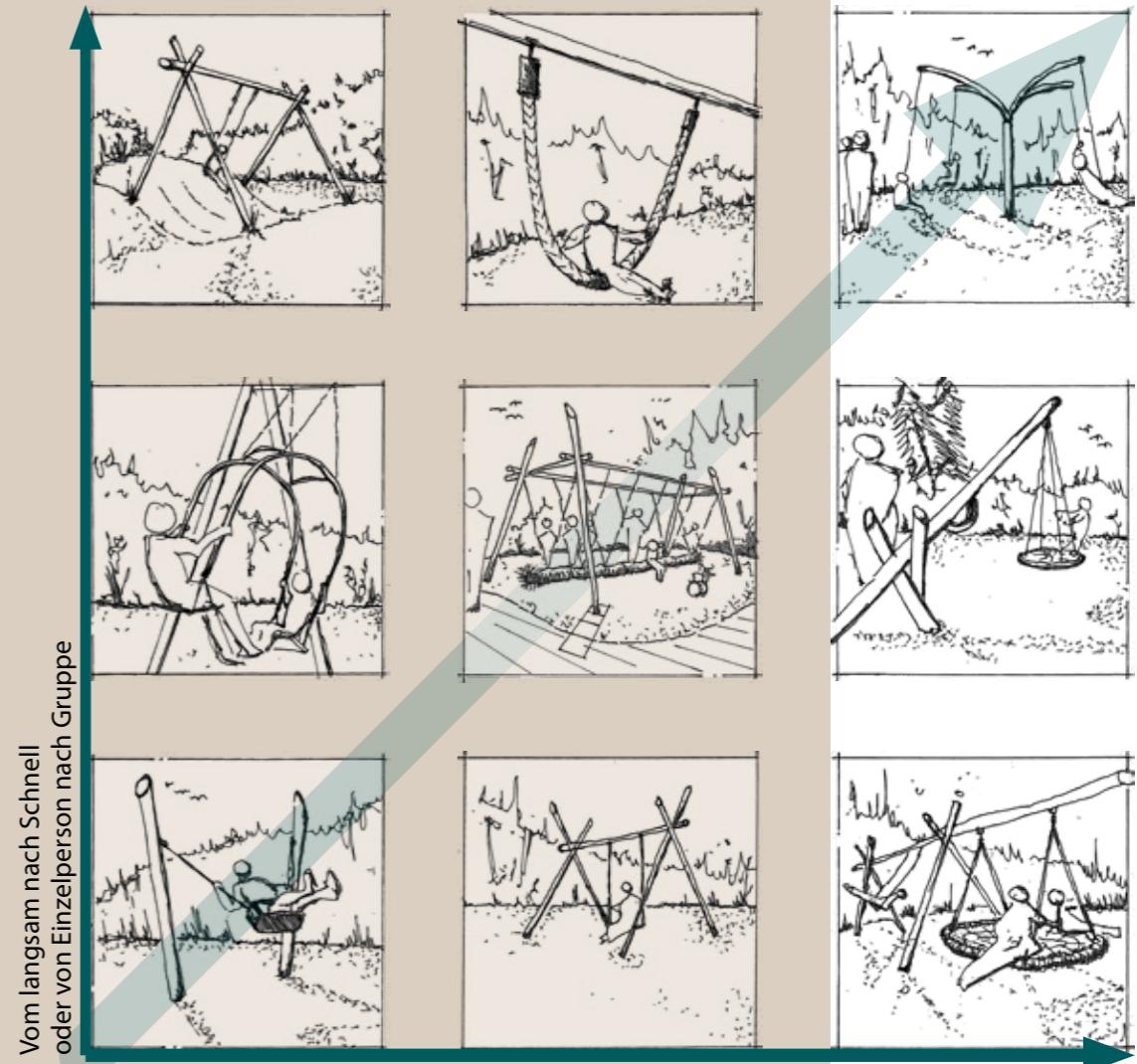
Bewegungserfahrung

Bewegungsförderung | Schwingen/Schaukeln

Leitidee ist die spielerische Steigerung und Förderung des Gleichgewichts durch Höhenerfahrung, Geschwindigkeit, Beschleunigung und schaukelnde Bewegungen.
Variationsmöglichkeiten: mit/ohne Körperunterstützung, schnell/langsam, differenzierende Entfernungen.



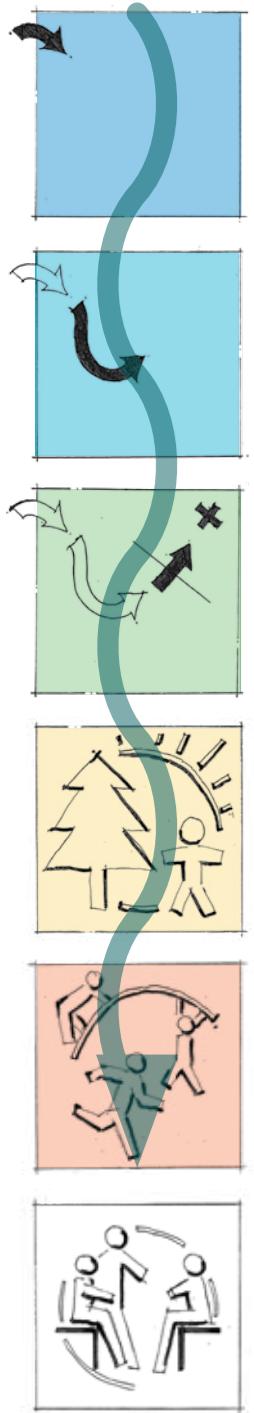
Beispiele für Vielfalt und Steigerung der Herausforderung



Von statisch nach dynamisch oder von viel zu wenig Körperunterstützung

Bewegungserfahrung

Risiko und Herausforderung



Leitidee sind Spielangebote, welche den Spannungsfaden für alle Altersstufen über einen längeren Zeitraum halten. Die Nutzenden finden immer wieder neue Herausforderungen, an denen sie sich messen können. Nur eine sehr schwere Route oder nur eine sehr einfache Route deckt das Spektrum nicht ab!

Kalkulierbares Risiko – nicht ein Sicherheitsrisiko sondern ein Förderaspekt!

Kriterien:

- **Höhe**
Leitidee ist das stufenweise Erreichen einer freien Fallhöhe von 2,0 m für die Zielgruppe 3 bis 6 Jahre bzw. 3,0 m für die Zielgruppe 6 bis 12 (bzw. bis 14) Jahre über verschiedene Bewegungserfahrungen. Diese umfassen im wesentlichen Laufen, Sitzen, Stehen, Hängen, Klettern, Krabbeln/Kriechen, Rollen/Berollen und Balancieren. In der Altersgruppe 6 bis 12 (bzw. bis 14) Jahre ist eine Mindesthöhe von 1,5 m erforderlich.
 - **Geschwindigkeit**
Leitidee ist das stufenweise Erfahren von Geschwindigkeit über verschiedene Bewegungserfahrungen aus Rutschen, Springen/Hüpfen, Rollen/Berollen, Drehen oder Schwingen/Schaukeln.
 - **Kraft**
Leitidee ist die Steigerung der Krafterfahrung/des Krafteinsatzes im Rahmen verschiedener Herausforderungen beim Hängen, Klettern, Springen.
 - **Geschicklichkeit**
Leitidee ist die Steigerung von Geschicklichkeit beim Rutschen, Springen/Hüpfen, Rollen/Berollen, Drehen oder Schwingen/Schaukeln und Balancieren.



Bei öffentlichen Spielplätzen sind in der Regel zwei Altersgruppen zu betrachten:

- 3 - 6 Jahre
 - 6 - 12 Jahre bzw. 6 - 14 Jahre

Während das Angebot für die jüngere Altersgruppe oftmals gut abgebildet wird, fehlen für die Älteren entsprechende Angebote und Herausforderungen.



Soziale Aspekte und Aufenthaltsqualität

Kommunikation und Begegnungsmöglichkeiten

Leitidee ist ein Spielplatz mit alters- und zielgruppengerechten Möglichkeiten für soziale Kontakte und Begegnungen. Hierfür sind wettergerechte Bereiche (Beschattung und Windschutz) mit entsprechender Ausstattung an Sitz- und Aufenthaltsmöglichkeiten vorzuhalten. Diese sind Bestandteil des gestalterischen Gesamtkonzeptes. Ist der Spielplatz für mehrere Altersgruppen vorgesehen, werden diese mit den zugehörigen Begleitpersonen betrachtet und separat gewertet. Es sollen eine der Flächengröße angemessene Anzahl und Variationen an Sitzmöglichkeiten vorhanden sein.

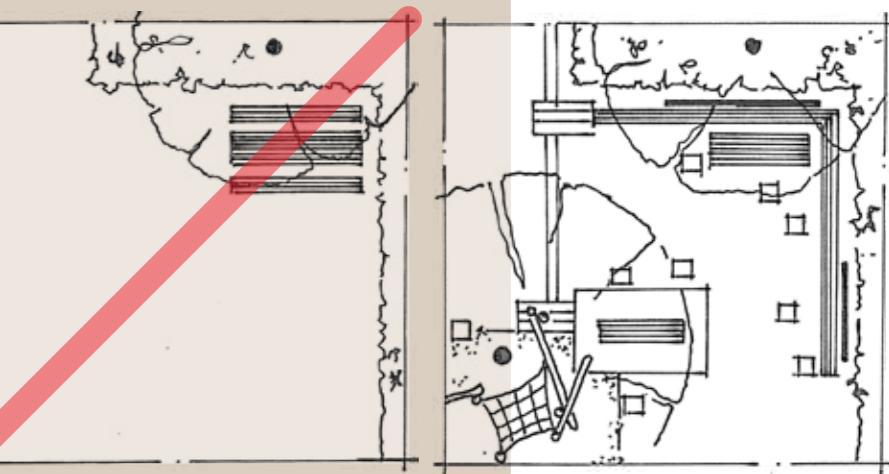
Kriterien:

- Begleitende Personen
Leitidee sind wettergerechte, abwechslungsreiche und für die Vielfalt der Nutzenden ausgelegte Sitz- und Ablagemöglichkeiten (mit und ohne Rückenlehne/Seitenlehne/Holzauflage, Anlehnmöbel, Tische etc.). Hier fließen auch die Wünsche und Anregungen aus der Beteiligung mit ein.
- Kinder 3 - 6 Jahre
Leitidee sind Kommunikations- und Aufenthaltsgelegenheiten für die Altersgruppe 3 bis 6 Jahre. Diese befinden sich in der Regel im Gerät und bilden geschütztere Räume aus, können aber auch in Randbereichen durch verschiedene Einfassungen umgesetzt werden. Eine vor Witterung geschütztere Lage ist dabei wünschenswert. Sie passen sich harmonisch und bedürfnisgerecht in das Konzept der Anlage ein. Möglich sind Sitzmauern, Spielhäuser mit und ohne Sitzgelegenheiten, Gruppe aus Findlingen, Stämmen, Palisaden etc.
- Kinder 6 - 12 (bzw. 14) Jahre
Leitidee sind Kommunikations- und Aufenthaltsgelegenheiten für die Altersgruppe 6 bis 12 (bzw. 14) Jahre. Diese können sich neben eigenständigen Lümmelmöbeln (Hängematten, Lümmelbank, Stufenbank, Podeste etc.) auch im Gerät befinden, z. B. in Kletterstrukturen, Podesten, Turmkonstruktionen mit jeweils ruhigeren Bereichen. Sie fügen sich harmonisch und bedürfnisgerecht in das Konzept der Anlage ein.



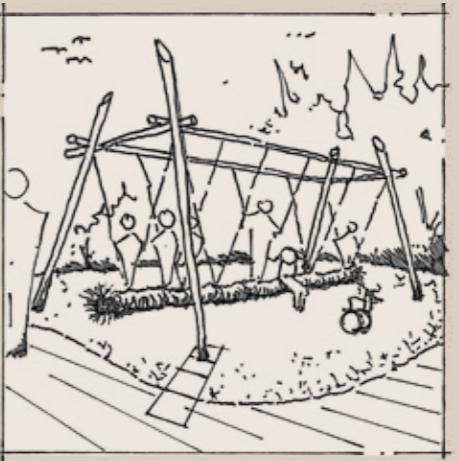
Begegnungsmöglichkeit

Einzelne Sitzbänke oder Tisch-Bank-Kombinationen erfüllen noch nicht den Anspruch an eine Begegnungsstätte. Wird dieser Bereich jedoch um weitere offene Sitzmöglichkeiten mit und ohne Lehne ergänzt (z. B. mobile Sitzwürfel, Sitz-/Liegemöglichkeiten am oder im Spielgerät), ist die Anforderung erfüllt. Hier: Sitzbank, teilweise mit Lehne | verstreute Sitzwürfel | Holzdeck mit Lehne | Lümmelnetz und beginnendes Spielgerät an Leitsystem angebunden.



Kommunikation

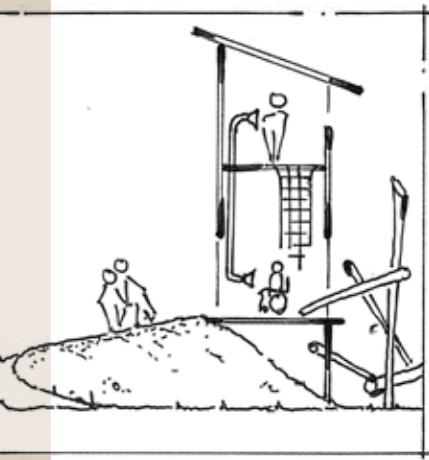
Tampenschaukel: viele Kinder müssen sich abstimmen, um die Schaukel miteinander in Bewegung zu setzen. | Das Umsetzen, zum Beispiel mit einer Geheimschränkung, ist zur Teilhabe auch möglich.



Offene Rasenflächen: Fangen- und Ballspielen | Hecken für Versteckspiele

Kaufladen: fördert das Gruppenspiel und ist in Kombination von 2-Wege- und 2-Sinne-Prinzip für alle Nutzenden erreichbar und fördert die Teilhabe aller

Sprachrohr/Spielplatztelefon: im Turm von unten nach oben und Zerrspiel - beides gut berollbar über Steg angebunden.



Ihre Ansprechpersonen:



Michaela Hillebrand, Diplom-Sozialpädagogin (FH)

Amt für Kinder, Jugendliche und Familie

miteinander-spielen@stadt.nuernberg.de



Sebastian Ertel, Landschaftsarchitekt, BayAK

Servicebetrieb Öffentlicher Raum

miteinander-spielen@stadt.nuernberg.de

Impressum:

Herausgeberin:

Stadt Nürnberg, Amt für Kinder, Jugendliche und Familien – Jugendamt, Dietzstraße 4, 90443 Nürnberg

Servicebetrieb Öffentlicher Raum Nürnberg, Sulzbacher Straße 2-6, 90489 Nürnberg

Redaktion:

Michaela Hillebrand, Jugendamt

Sebastian Ertel, Servicebetrieb Öffentlicher Raum

Piktogramme, Grundrisse

und Illustrationen:

Sebastian Ertel, Servicebetrieb Öffentlicher Raum

Fotos:

Gerwin Gruber, Servicebetrieb Öffentlicher Raum

Druck:

SAFNER Druck und Verlags GmbH, Mittelgrundstraße 24/28, 96170 Priesendorf bei Bamberg

Kontakt:

miteinander-spielen@stadt.nuernberg.de