

Amt für Kinder, Jugendliche und Familien – Jugendamt  
Servicebetrieb Öffentlicher Raum Nürnberg



# 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!**





# - Werte des Spielens

Der Weg zu einer guten Planung



## I(nklusion)

= weg von der Behinderung – hin zu den Fähigkeiten

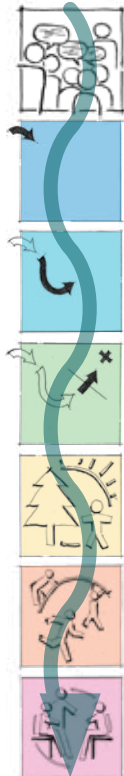
## Q(ualität)

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



## 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



## 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.

## Kinderbeteiligung

Der Ausgangspunkt und Wegweiser für jede gute Spielplatzplanung.

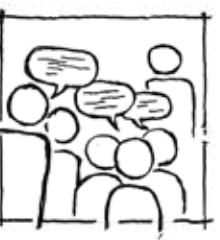
Der gesetzliche Auftrag zur Beteiligung von Kindern und Jugendlichen ergibt sich aus:

- 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 Neuplanungen 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.







# - Werte des Spielens

Die zwei grundlegenden Bausteine der Spielplatzplanung



## I(nklusion)

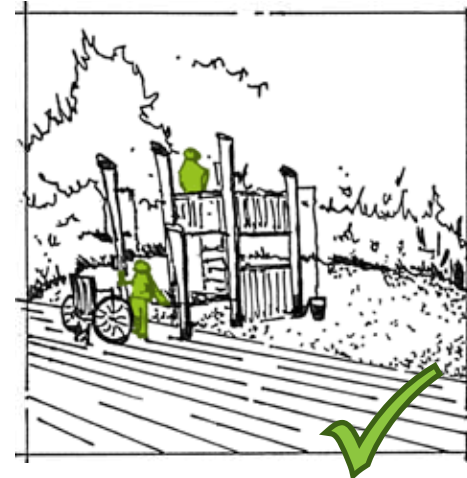
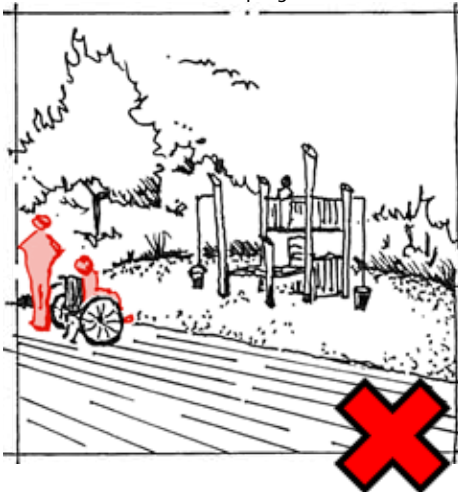
= weg von der Behinderung – hin zu den Fähigkeiten



### 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 Geheinschränkung können das Gerät z. B. durch Umsetzen aus dem Rollstuhl heraus erreichen und so aktiv am Spielgeschehen teilhaben.



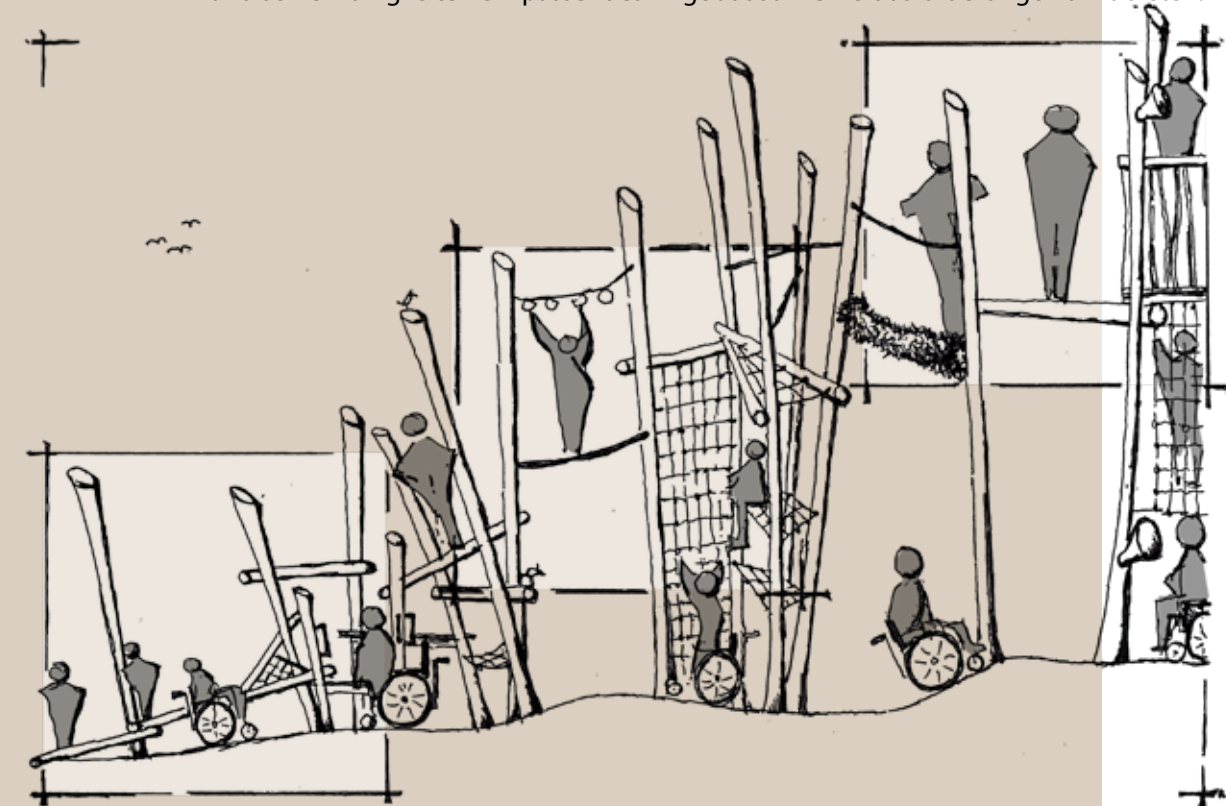
## Q(ualität)

= 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.





# - Werte des Spielens

Die einzelnen Bausteine für einen guten Spielplatz



## I(nklusion)

= weg von der Behinderung – hin zu den Fähigkeiten

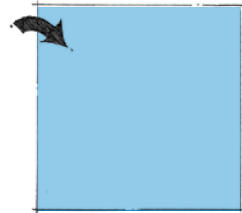


### Zugänglichkeit

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

#### Zugang

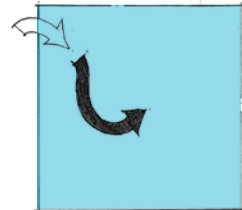
2-Wege-Prinzip  
2-Sinne-Prinzip



Die Faktoren der Zugänglichkeit sind insbesondere für Menschen mit motorischen Einschränkungen und/oder Seheinschränkungen essenziell notwendig. Sie ermöglichen es, die Stationen berollbar zu erreichen und ebenso durch das Ansprechen von zwei Sinnen im Leitsystem finden zu können.

#### Vernetzung

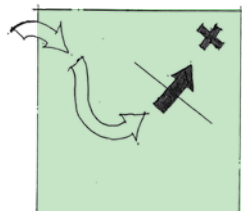
2-Wege-Prinzip  
2-Sinne-Prinzip  
Leitsystem / Orientierungsmöglichkeit



Dies umfasst spielende Kinder gleichermaßen wie begleitende Personen aller Altersstufen.

#### Erreichbarkeit

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



Anhand der aufgeführten Kriterien zur Zugänglichkeit kann dies überprüft werden. Die Piktogramme Zugang, Vernetzung und Erreichbarkeit verdeutlichen hierbei die einzelnen Bausteine.

## 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

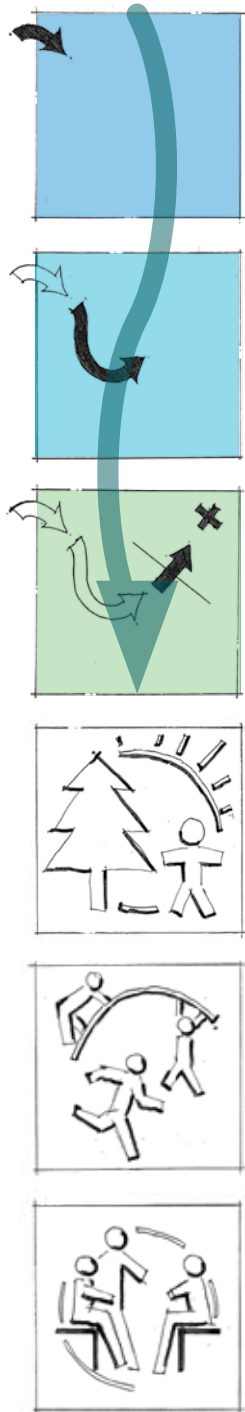
Spieleinbauten  
Bewegungserfahrung  
Risiko und Herausforderung



#### 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.

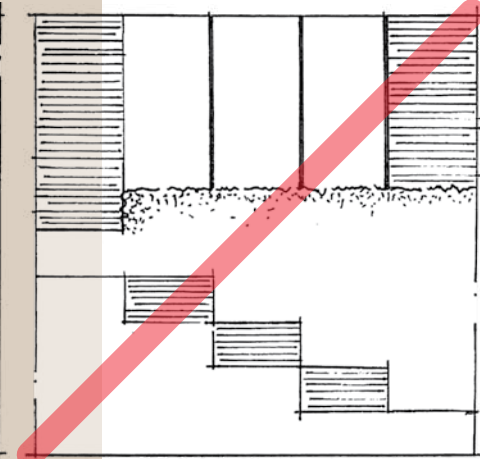
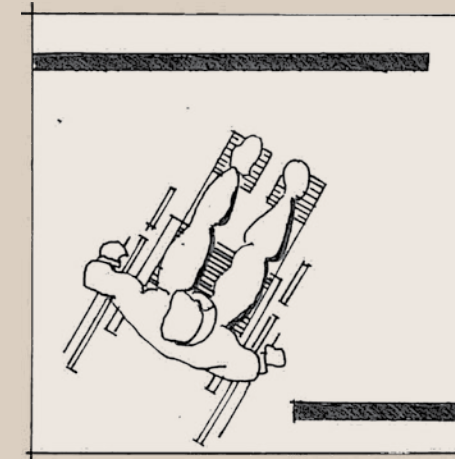
### Beispiele:

- 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.

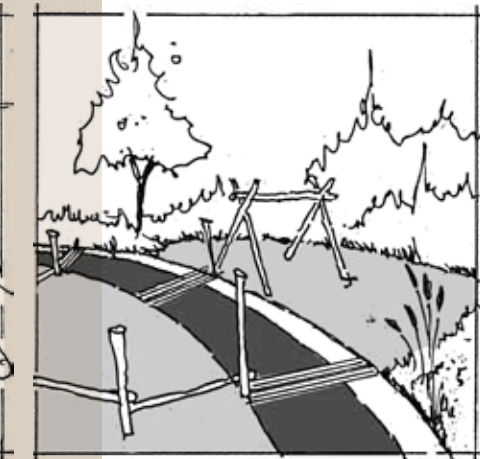
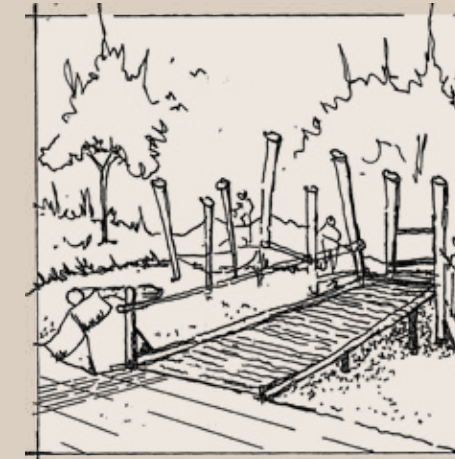
Beispiele 2-Wege-Prinzip:  
Links: ausreichend breite Durchfahrten  
Rechts: Vermeiden von Stufenanlagen



## Vernetzung

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

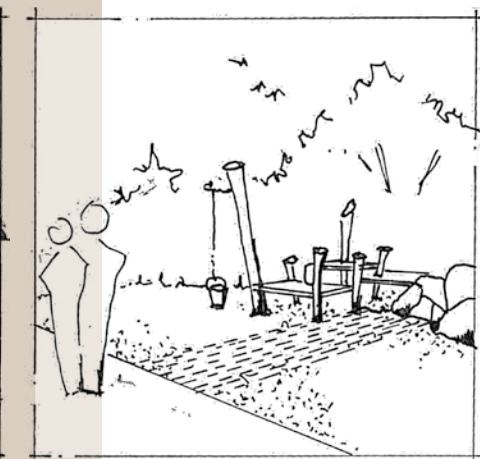
Beispiele 2-Wege-Prinzip:  
Links: Anbindung eines Spielplatzgerätes über eine Rampe  
Rechts: berollbares Wegesystem zur Vernetzung der einzelnen Spielstationen



## 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 Aufkantung 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 (Bodenindikatoren 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“

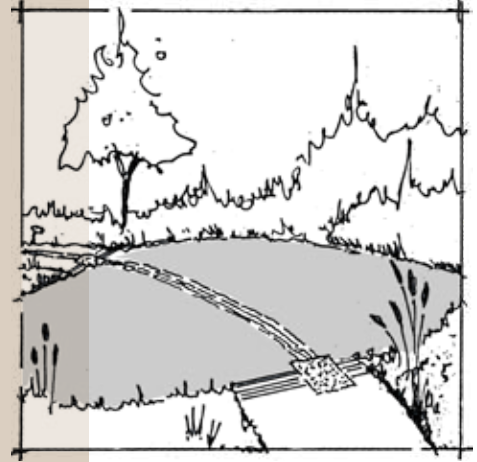
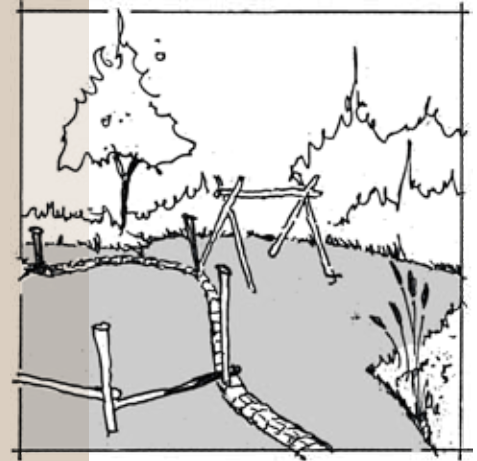
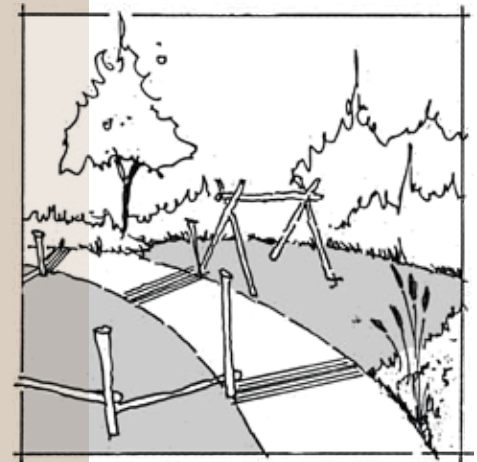
Gibt es auf dem Spielplatz keine Wegeflächen, kann das 2-Sinne-Prinzip durch Leitelemente wie z. B. einen Dreizeiler in der Rasenfläche umgesetzt werden. Durch eine Integration des Elements in das Spielflächenkonzept kann auch eine spielerische Funktion für alle erreicht werden.

Die Anbindung im 2-Wege-Prinzip ist dabei gesondert zu betrachten. Das Band bietet zudem die Möglichkeit Stationen anzubinden, die etwas entfernter 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!

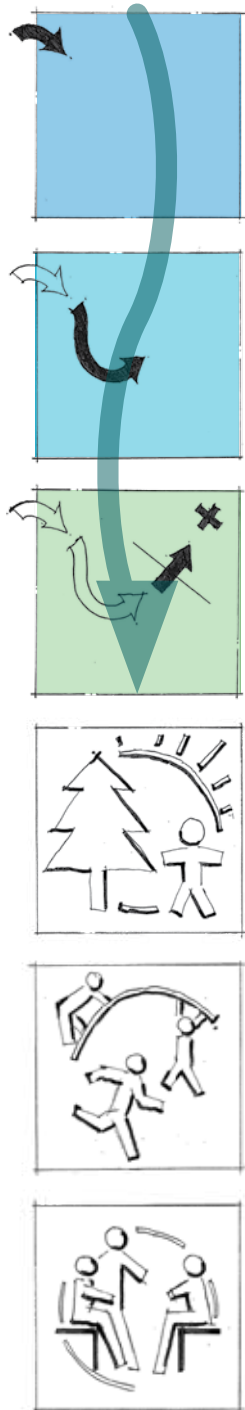
Ein architektonischer und in sich stimmiger Gestaltungsanspruch sollte umgesetzt werden. Dies hilft nicht nur seheingeschränkten und blinden Menschen sich besser zu orientieren. Ein klares, ruhiges und eindeutiges Konzept sollte erreicht werden.

„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.

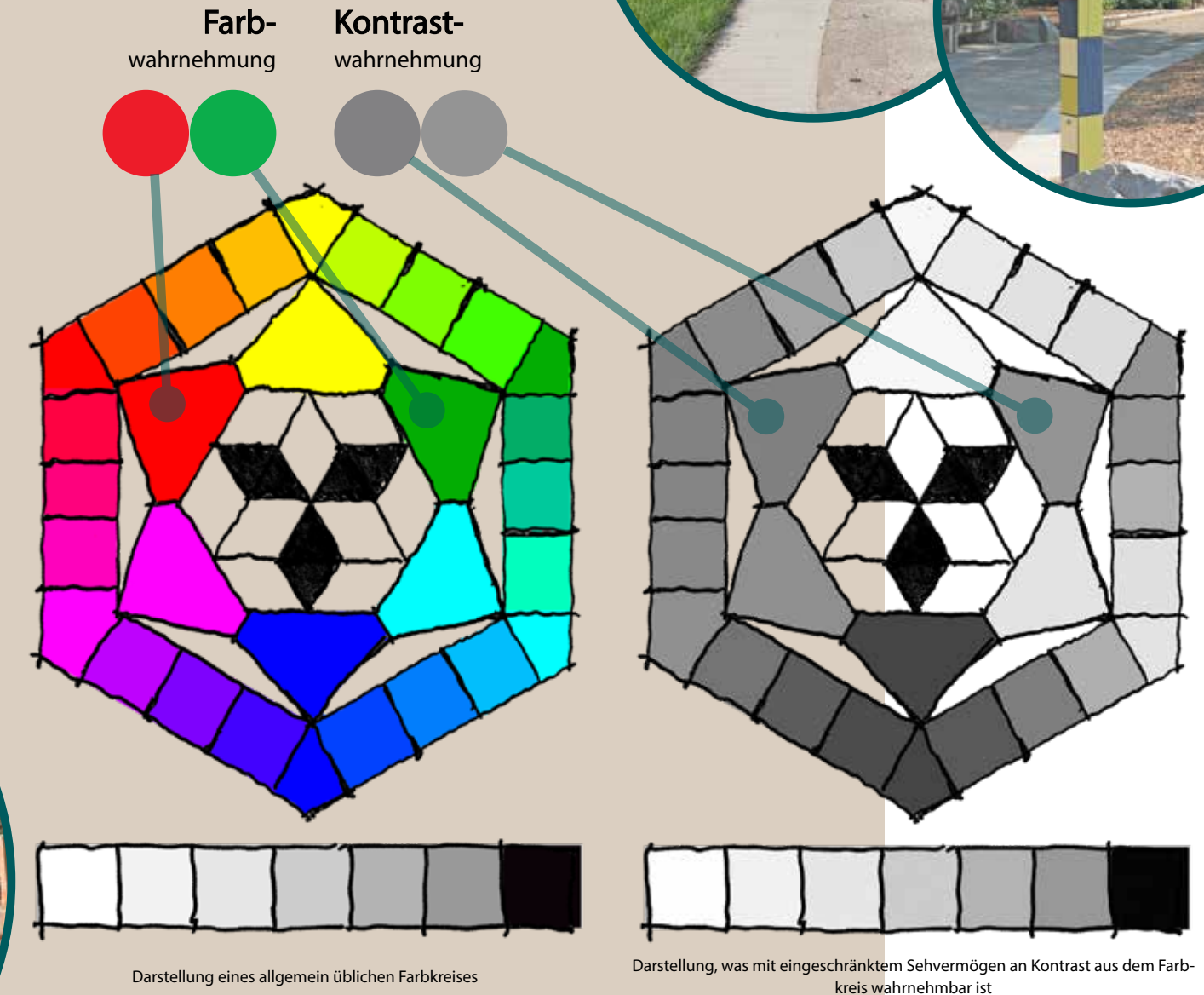
[www.dbsv.org/kontrastbestimmung.html](http://www.dbsv.org/kontrastbestimmung.html)

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. Holzhackselfläche

Rechts:  
unterstützende Stele in kontrastierender Farbgestaltung, die witterungsunabhängig 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 unterfahrbare 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 aneignen, 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, besonnte Wiesenflächen etc., die von Nutzen den 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 | Farbräume | Zerrspiegel | transluzente Oberflächen | Hell-Dunkel-Kontraste | optische Täuschungen | Suchbilder etc.
- **Fühlen & Tasten**  
Sandspielfläche | Wasserspiele | Wasser-Matschbereiche | Schüttspiele | Wasserlauf | Gefühlsdusche mit hängenden Seilen oder Hölzern | Wassersprühanlage | 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 | Drehschiffgeräte | 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):

Farbräume 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

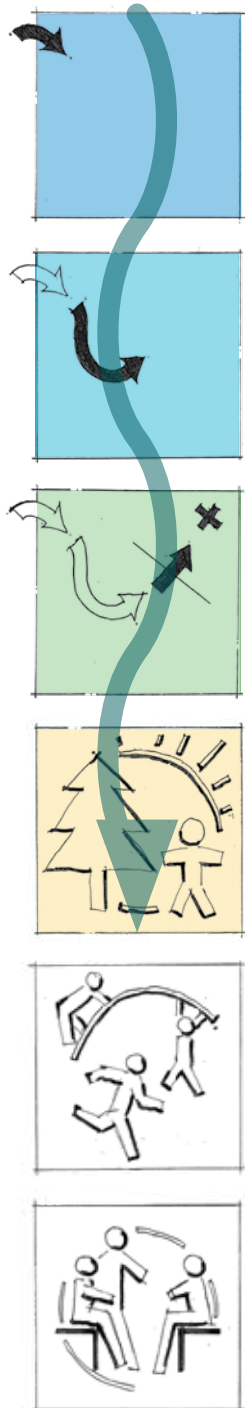
## Naturerfahrung

**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, raue 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 Fallschutzbeläge 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 erobert 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. Blütenreiche Wiesenflächen zum Beispiel begünstigen Schmetterlinge und Wildbienen. Das Tiererlebnis kann auch durch besondere Einbauten unterstützt werden (Insektenhotels, Nistkästen, Teichfläche etc.).





# Bewegungserfahrung

## Bewegungsförderung

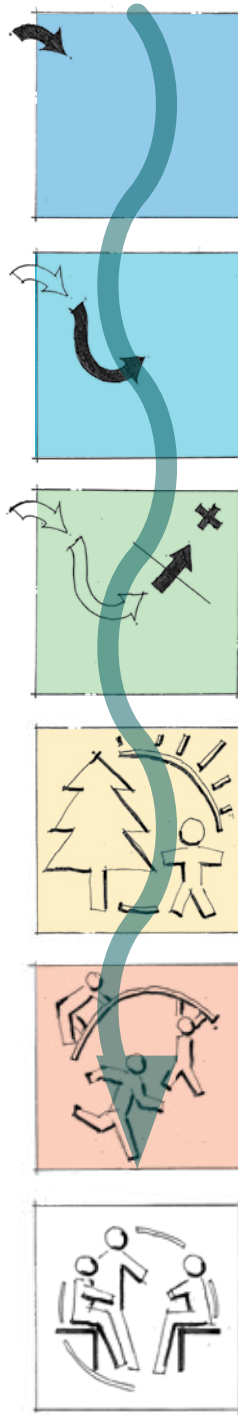
Bewegungsarten und Ziele

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

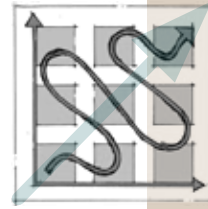


# Bewegungserfahrung

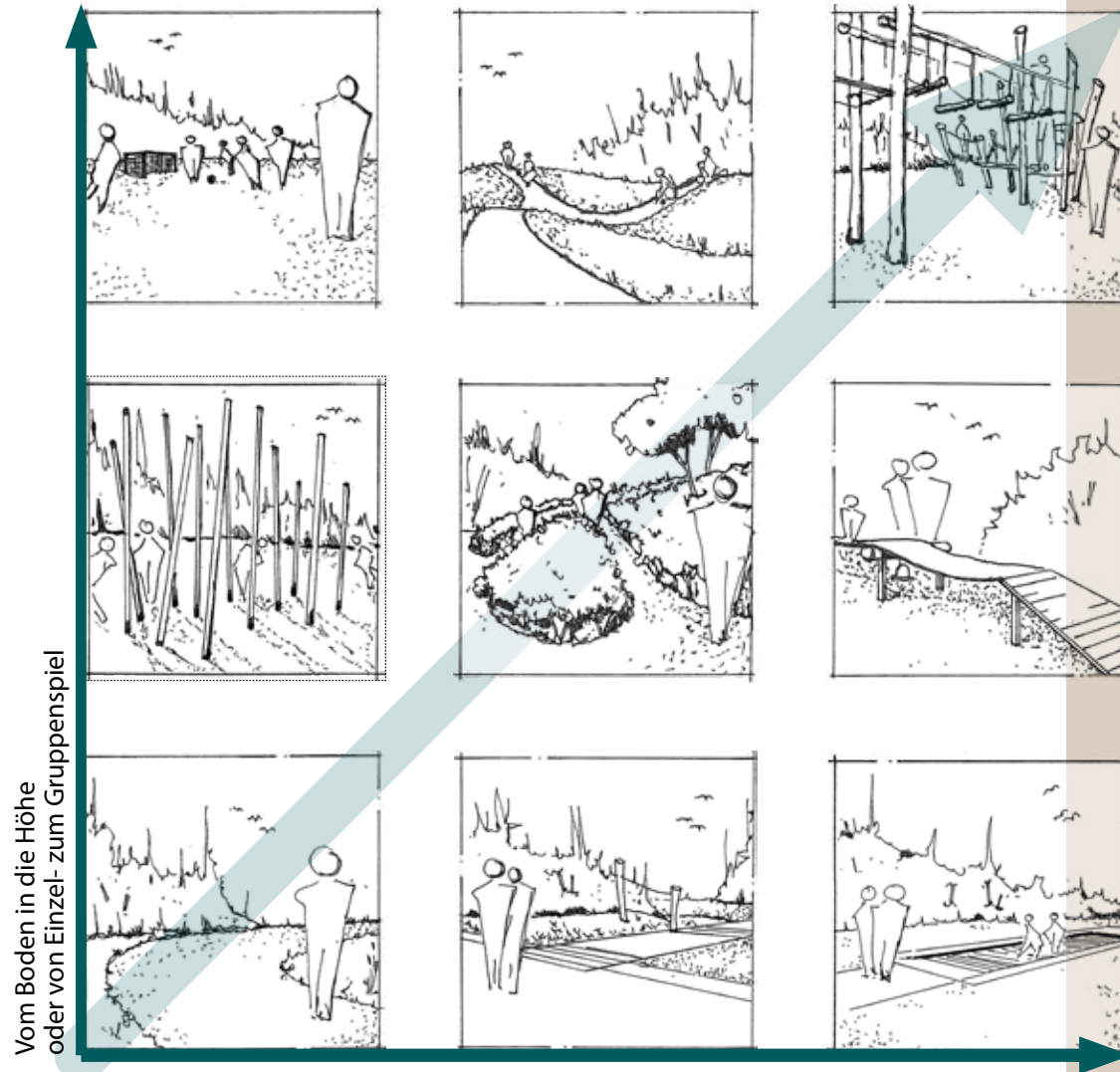
## Bewegungsförderung | Laufen & Rollen

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.



Beispiele für Vielfalt  
und Steigerung der  
Herausforderung



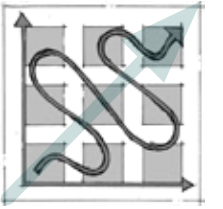
Von statisch nach dynamisch

# Bewegungserfahrung

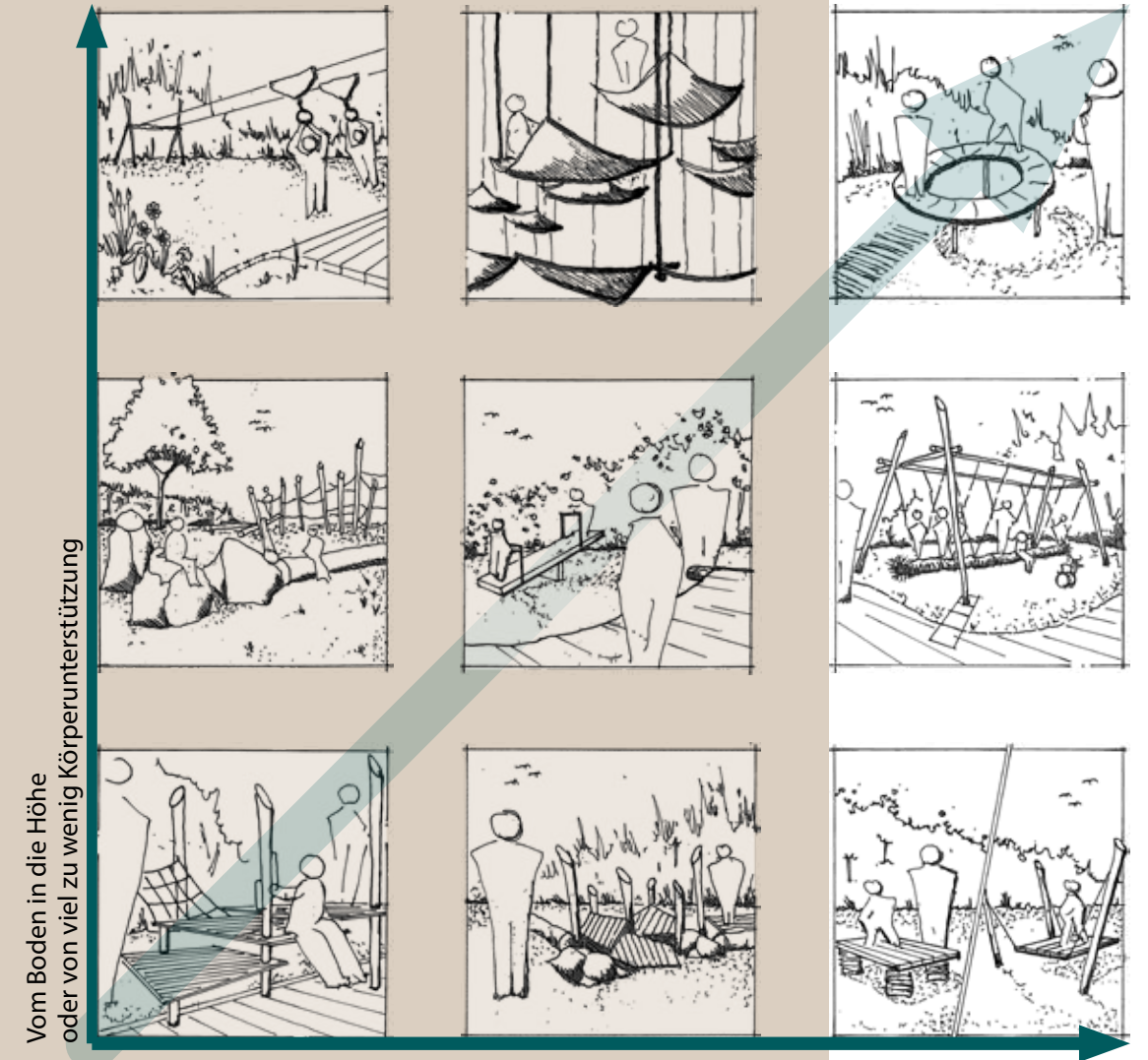
## Bewegungsförderung | Stehen & Sitzen

Leitidee ist die spielerische Steigerung des Gleichgewichts.

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



Beispiele für Vielfalt  
und Steigerung der  
Herausforderung



Von statisch nach dynamisch

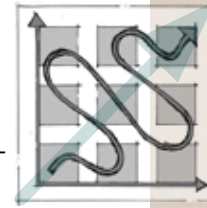


# Bewegungserfahrung

## Bewegungsförderung | Hängen

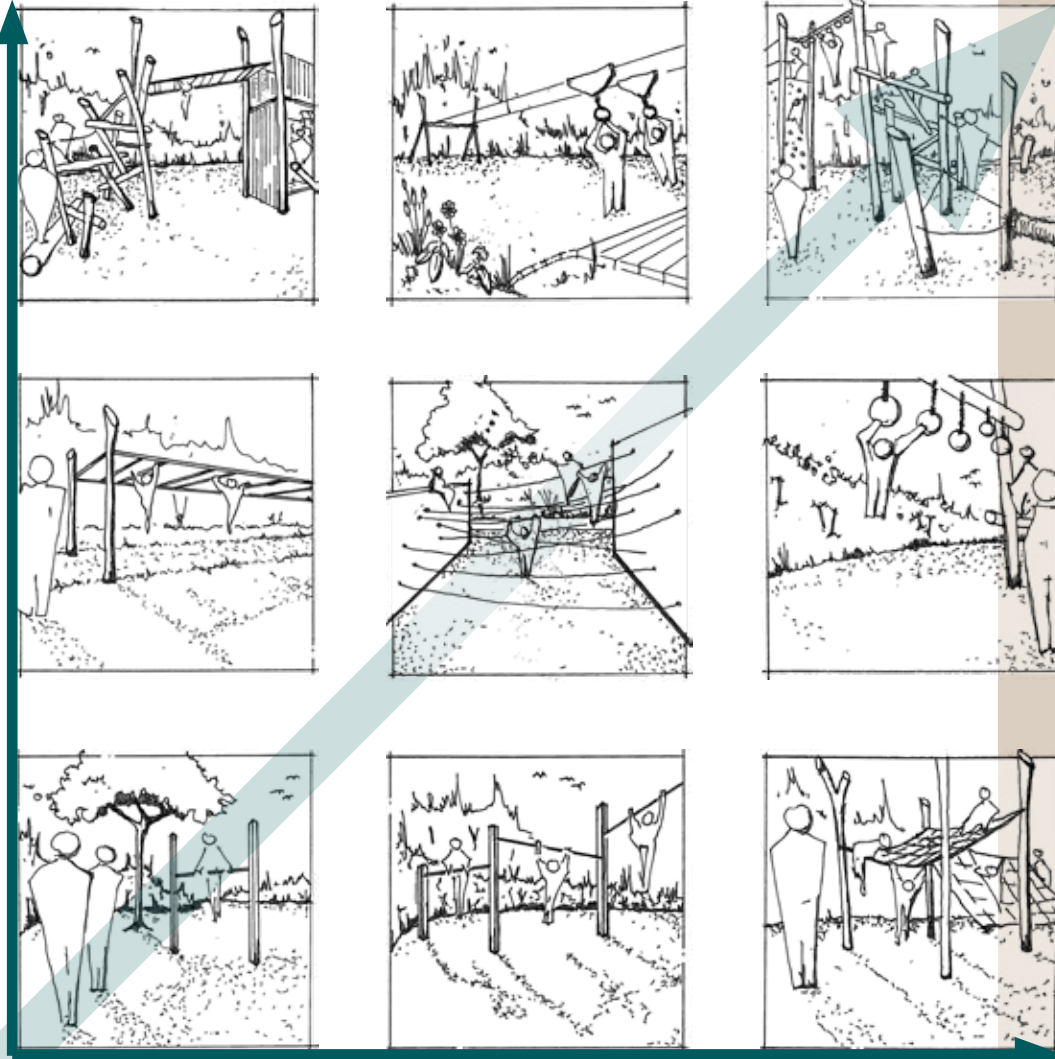
Leitidee ist die spielerische Steigerung und Förderung von Kraft und Geschicklichkeit durch verschiedene Hangelmöglichkeiten (auch kopfüber).

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)



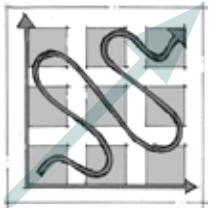
Von statisch nach dynamisch

# Bewegungserfahrung

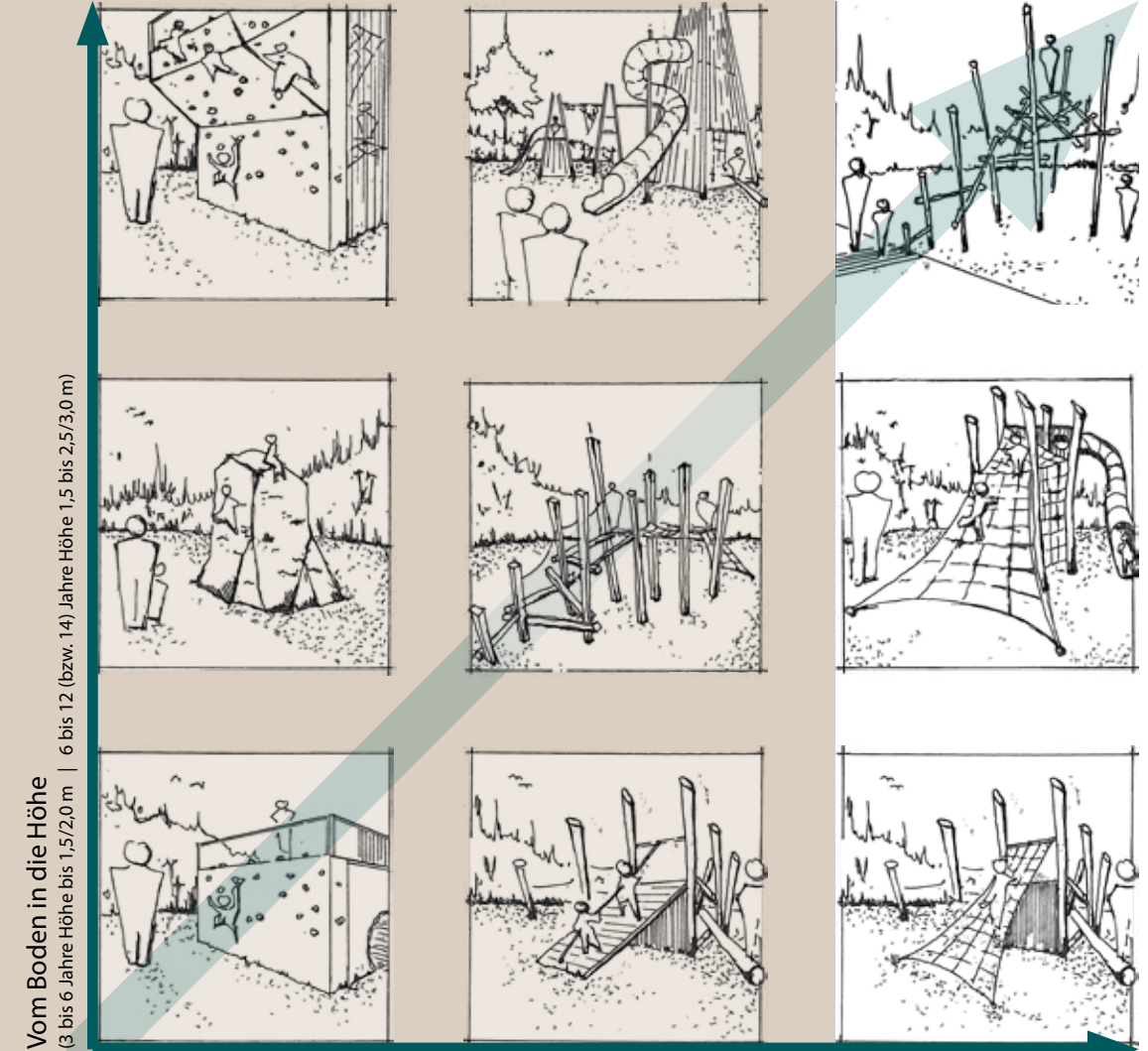
## Bewegungsförderung | Klettern

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



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

Von statisch nach dynamisch

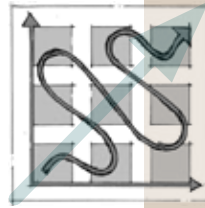


# Bewegungserfahrung

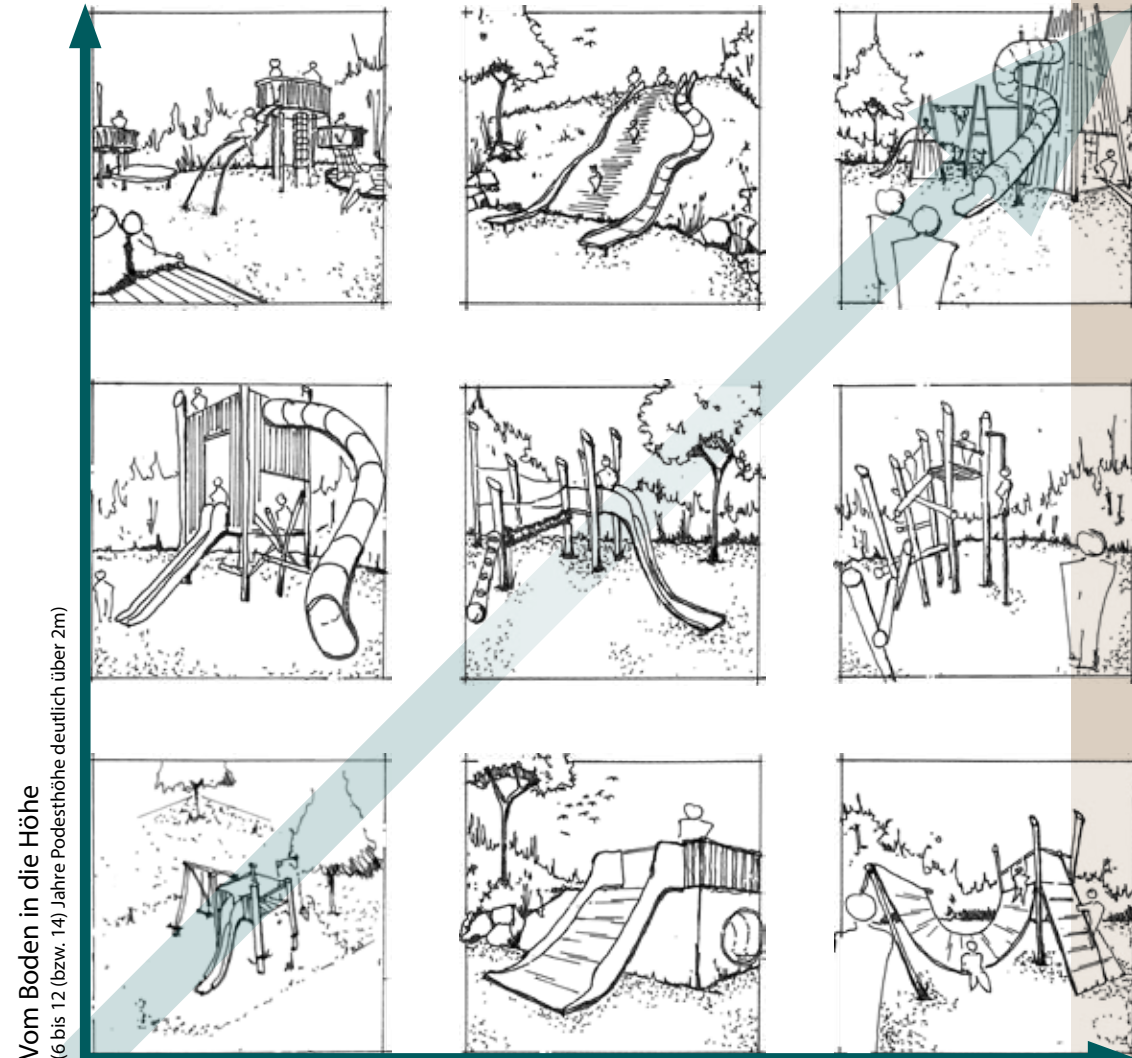
## Bewegungsförderung | Rutschen

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



Vom Boden in die Höhe  
(6 bis 12 (bzw. 14) Jahre Podesthöhe deutlich über 2m)

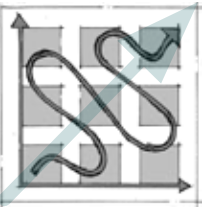
Von statisch nach dynamisch

# Bewegungserfahrung

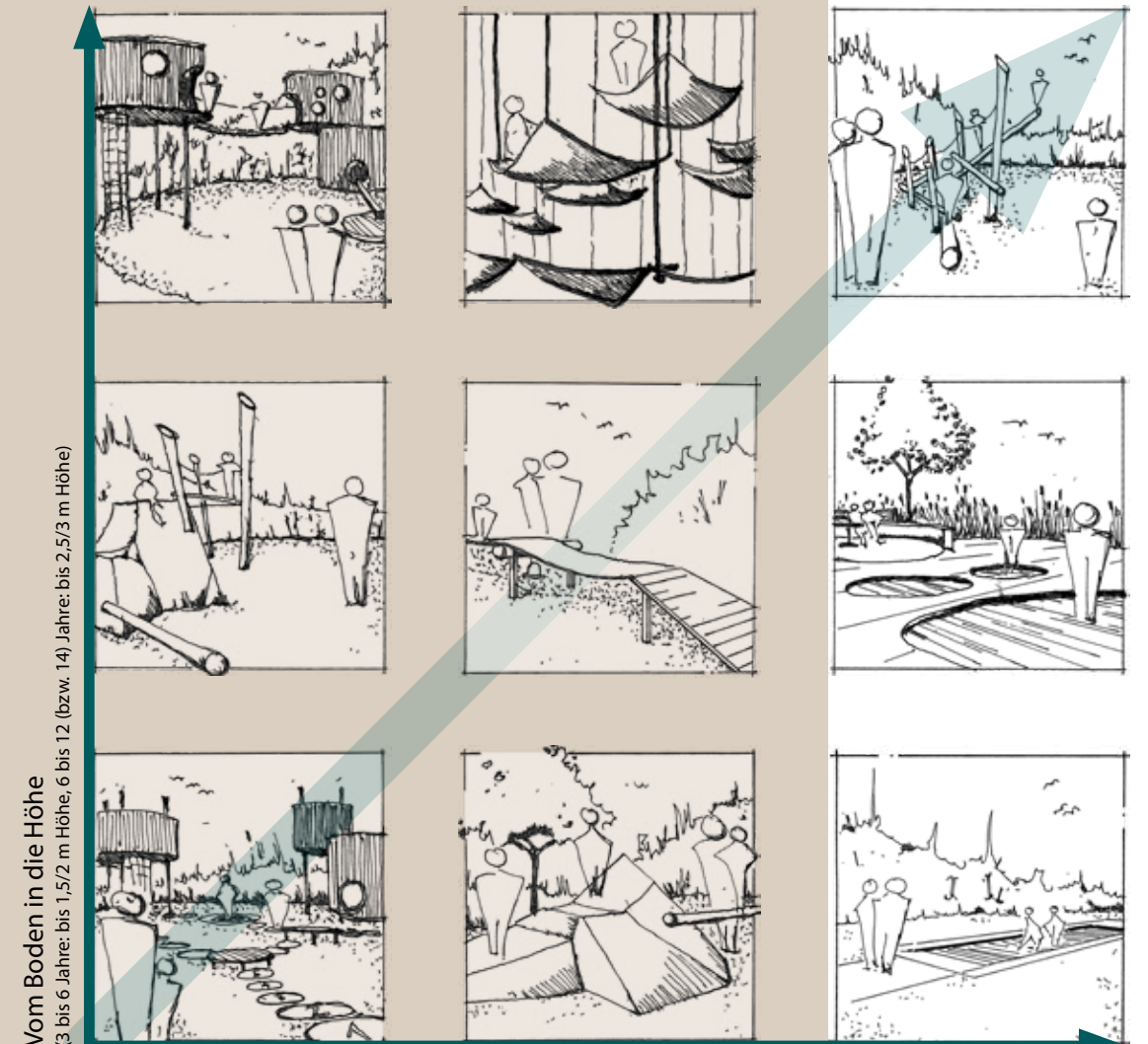
## Bewegungsförderung | Springen/Hüpfen

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



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

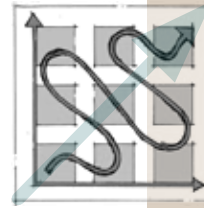
Von statisch nach dynamisch



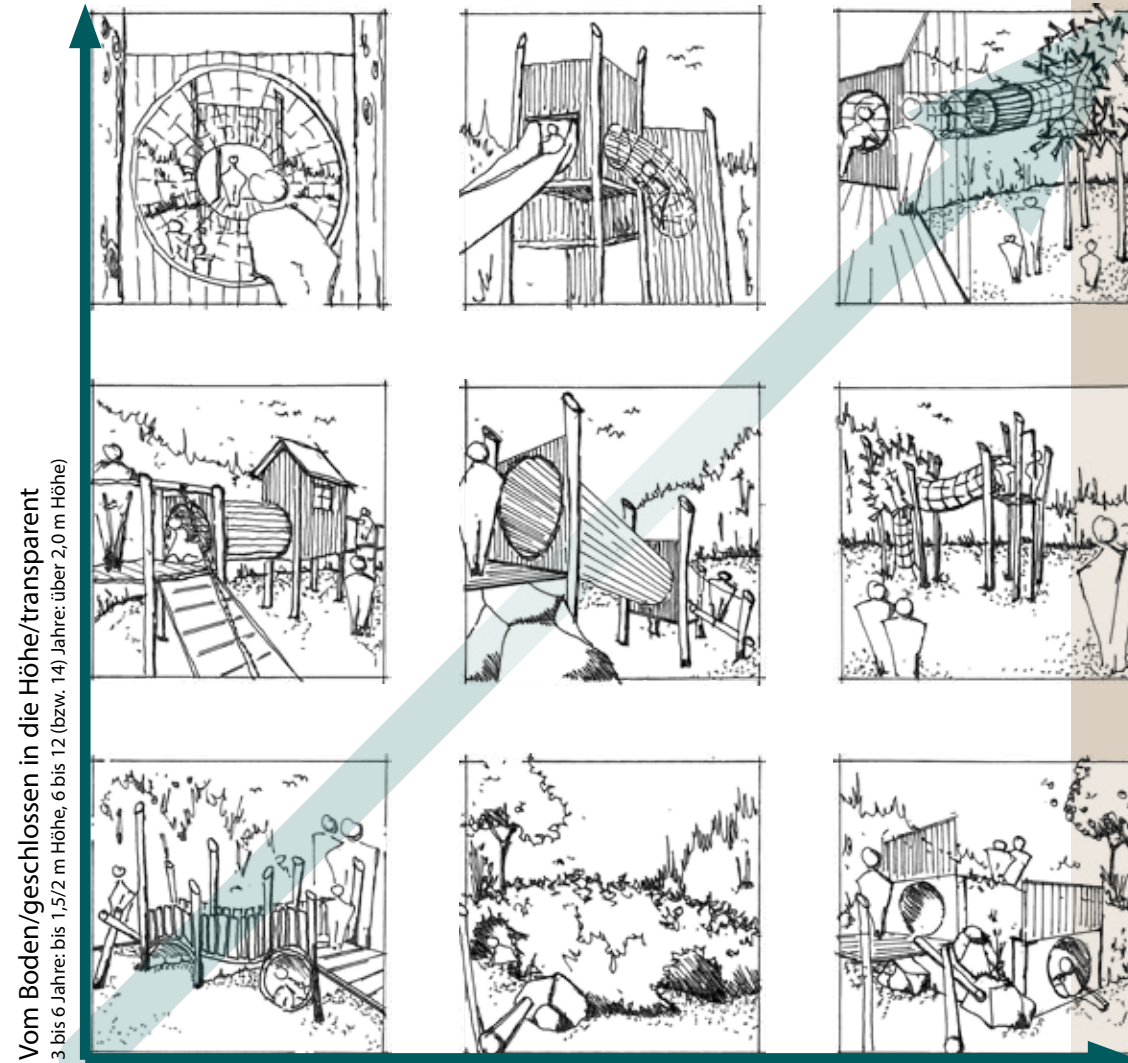
# Bewegungserfahrung

## Bewegungsförderung | Krabbeln/Kriechen

Leitidee ist die spielerische Steigerung und Förderung von Wahrnehmung durch Enge und Weite. Variationsmöglichkeiten: flach/geneigt, offene/geschlossene 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



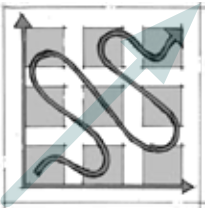
Vom Boden/geschlossen in die Höhe/transparent  
3 bis 6 Jahre: bis 1,5/2 m Höhe, 6 bis 12 (bzw. 14) Jahre: über 2,0 m Höhe

Von statisch nach dynamisch

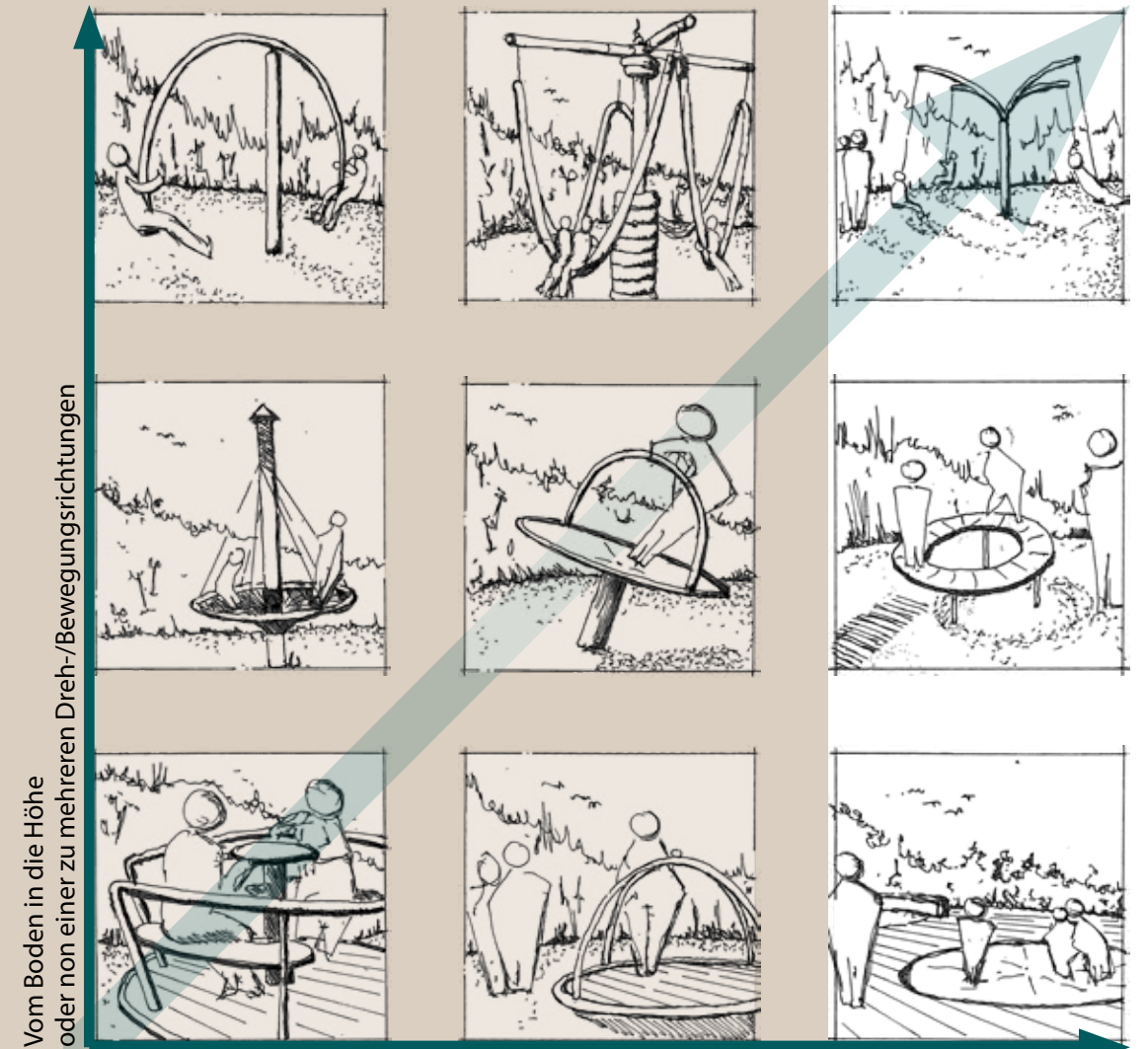
# Bewegungserfahrung

## 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

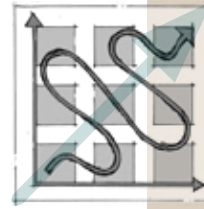
Von statisch nach dynamisch oder von viel zu weniger Körperunterstützung



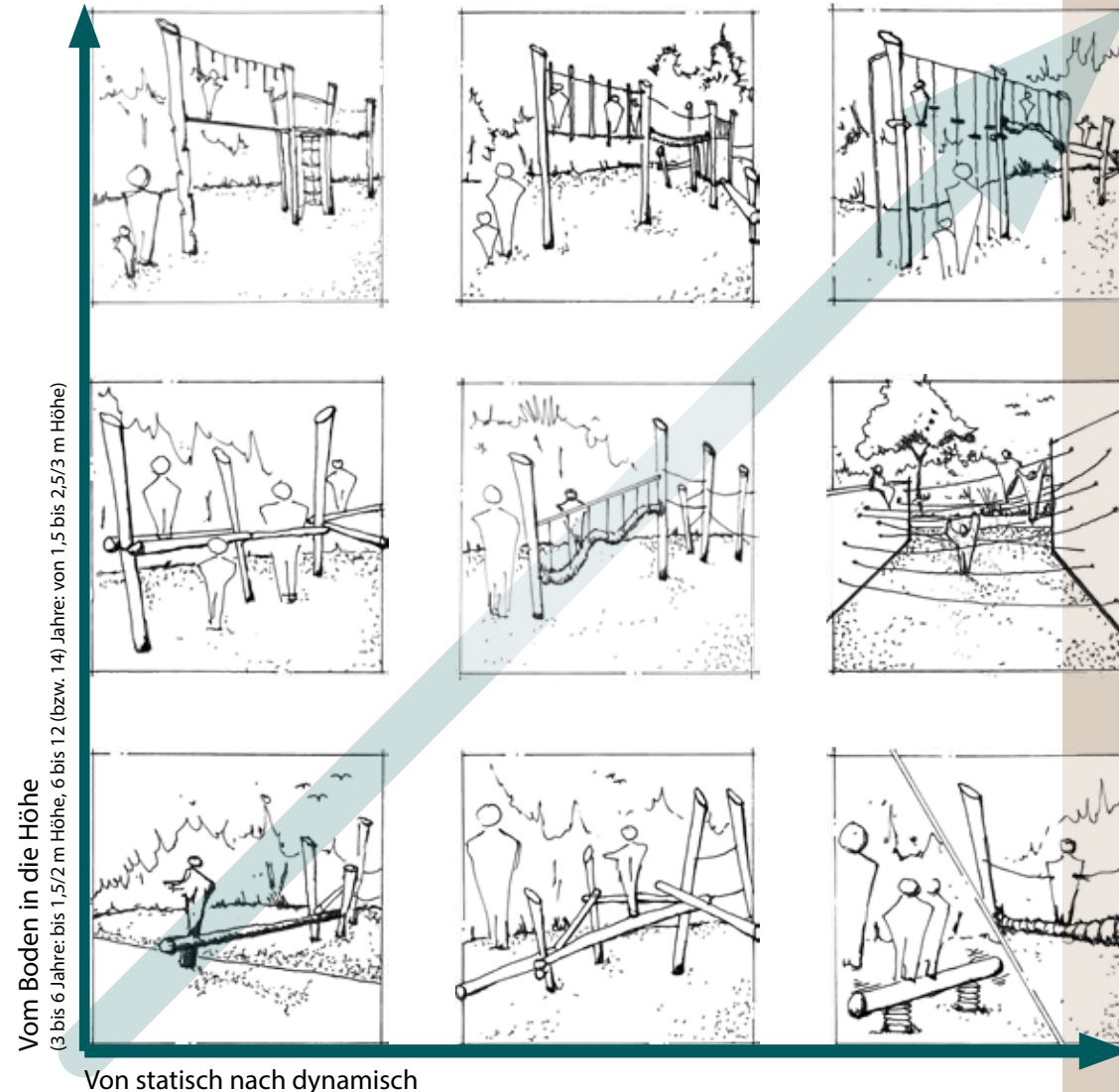
# Bewegungserfahrung

## 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



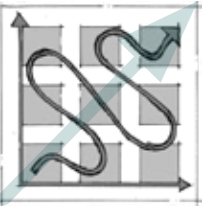
Vom Boden in die Höhe  
(3 bis 6 Jahre: bis 1,5/2 m Höhe, 6 bis 12 (bzw. 14) Jahre: von 1,5 bis 2,5/3 m Höhe)

Von statisch nach dynamisch

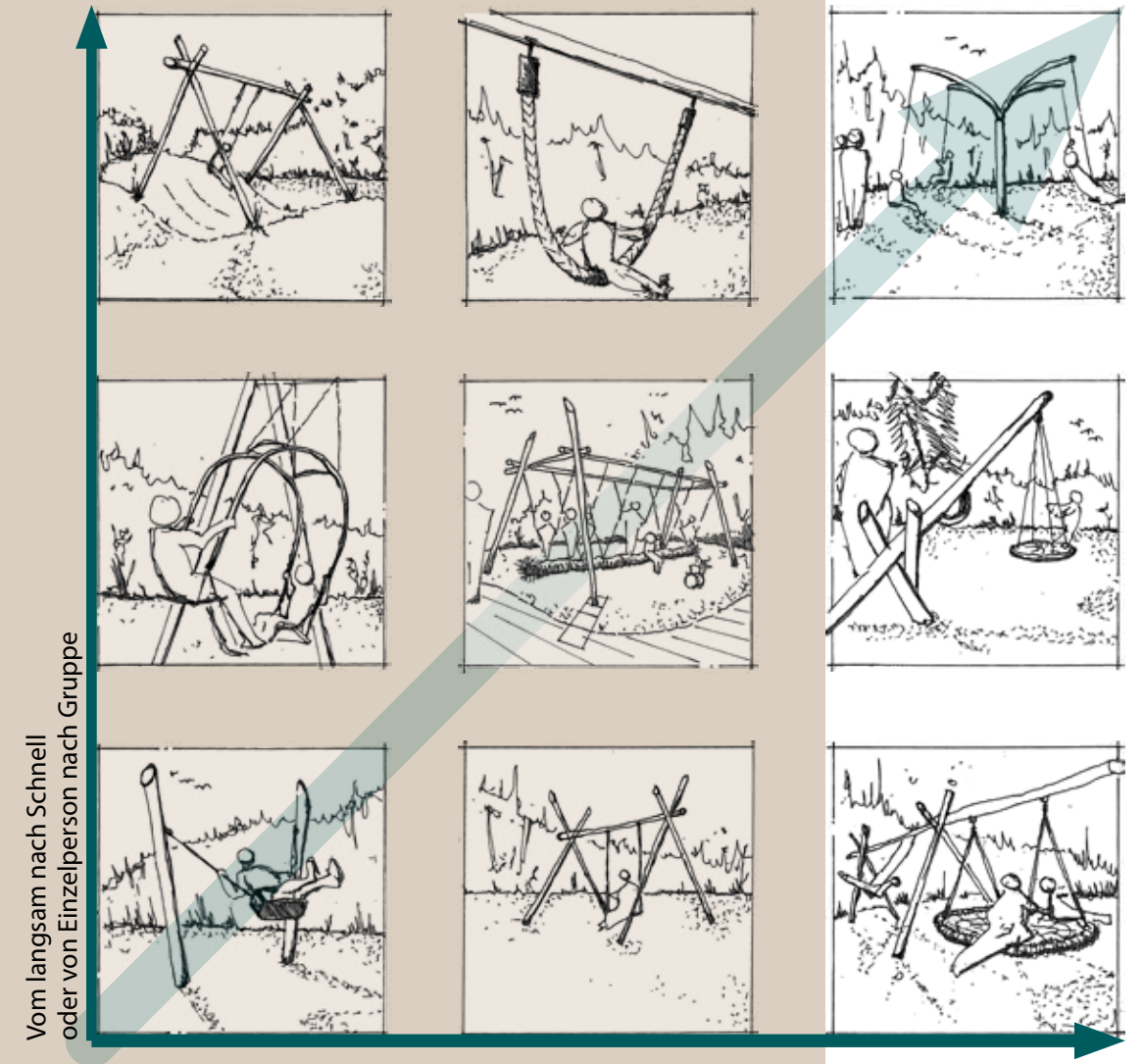
# Bewegungserfahrung

## Bewegungsförderung | Schwingen/Schaukeln

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



Beispiele für Vielfalt und Steigerung der Herausforderung



Vom langsam nach Schnell  
oder von Einzelperson nach Gruppe

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.

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

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.

**Höhe!  
Höhe!  
Höhe!**



# 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/Holzauflege, 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

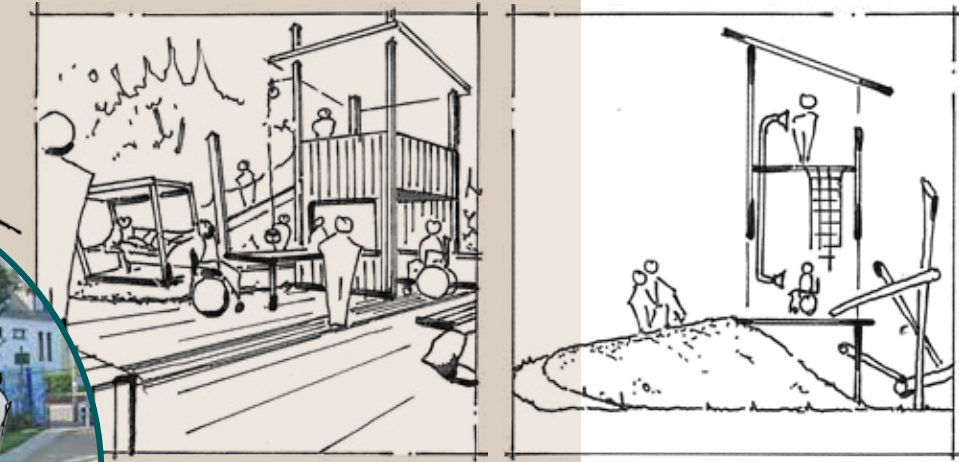
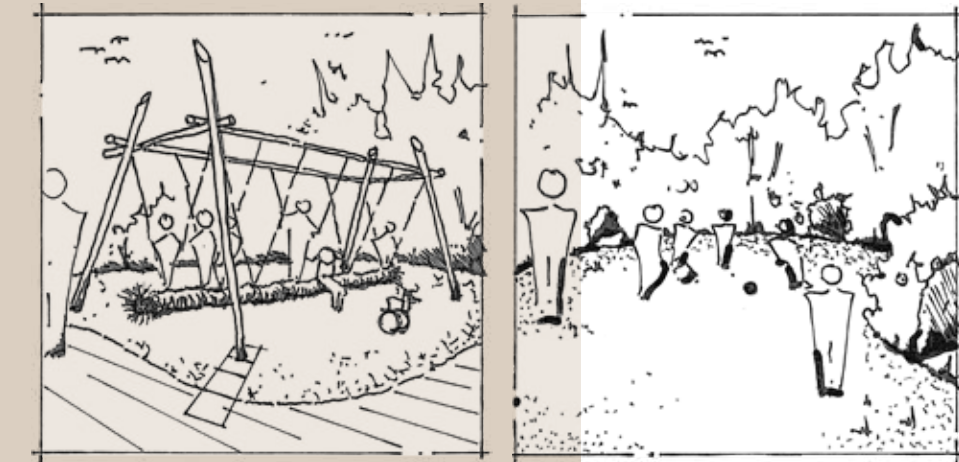
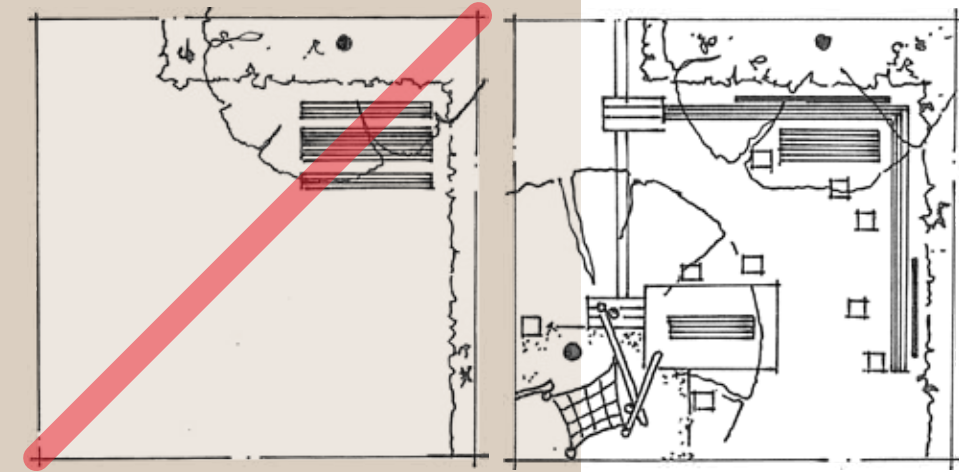
Einzelne Sitzbänke oder Tisch-Bank-Kombinationen erfüllen noch nicht den Anspruch an eine Begegnungsstätte. Wird dieser Bereich jedoch um weitere offenere Sitzmöglichkeiten mit und ohne Lehne ergänzt (z. B. mobile Sitzwürfel, Sitz-/Liegemöglichkeiten am oder im Spielgerät), ist die Anforderung erfüllt. 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 Geheinschränkung, 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 Zerrspiegel - 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  
Gerwin Gruber, Servicebetrieb Öffentlicher Raum

#### Fotos:

#### Druck:

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

#### Kontakt:

miteinander-spielen@stadt.nuernberg.de