



CDU

Herrn
Bürgermeister Bernd Clemens
Hauptstraße
57482 Wenden

FRAKTION WENDEN

Vorsitzender:
Martin Solbach
Tel. 02762 8908
Mobil 0151 15124252
E-Mail martin.solbach@t-online.de

31. Juli 2020

Antrag der CDU Fraktion für die Sitzung des Gemeinderates am 09. September 2020

Sehr geehrter Herr Bürgermeister,

nach der Sitzung des Gemeinderates vom 03.07.2019 und der Vorstellung des Spielplatzkonzept wurde von der Verwaltung der „Masterplan Kinderspielplätze“ vorgeschlagen. In vielen interessanten und konstruktiven Gesprächen mit dem Verein zur Unterstützung für Familien, Senioren und Kindern (FSK), sowie der jungen Union sind wir gemeinsam zu dem Entschluss gekommen, dass wir den Antrag, stellen die Möglichkeiten zur Errichtung eines integrativen Spielplatzes in der Gemeinde Wenden in diesen nach Prüfung auf zu nehmen.

Alle Kinder haben ein Recht auf Spielen. Dieses trifft aber nicht für allen gleich zu. Kinder, die aufgrund ihrer körperlichen oder geistigen Voraussetzungen den Anforderungen des Alltags nicht oder nur ungenügend gewachsen und auf fremde Hilfe angewiesen sind, benötigen eine entsprechend gestaltete Umwelt. Gerade in integrativen Spielräumen kann auf kindgerechte Weise eine Verbindung zwischen Menschen geschaffen werden, die sonst meist gesellschaftlich voneinander getrennt sind. Ihre Nutzung muss dabei weitgehend unabhängig von fremder Hilfe möglich sein, Spiel und Lernmöglichkeiten sollen möglichst weitgehend und idealerweise im gleichen Maße für Kinder mit und ohne Behinderung möglich sein. Als Beispiel können hier die Projekte der Firma Kinderland Emsland dienen (siehe Anlagen).

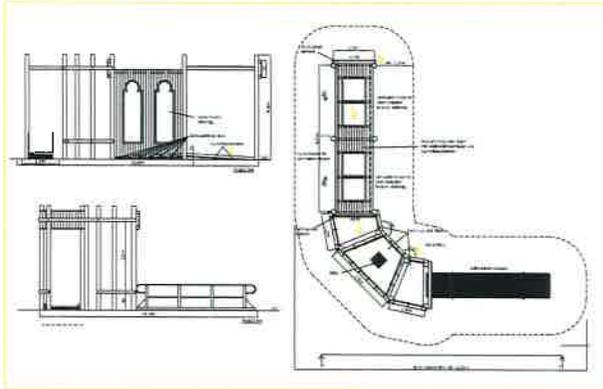
Als wichtig sehen wir auch an das dieser Spielplatz im Nahbereich mit dem Auto erreichbar ist und Parkplätze vorhanden sind. Da sicher auch Nutzer von außerhalb der Gemeinde dieses Angebot annehmen würden sehen wir z.B. als zusätzliche Steigerung des Touristischen- und Lebensqualitätswert der Gemeinde wenden eine Standortmöglichkeit in Nähe des Museums Wendener Hütte oder im Bereich neuer Fahrradweg und Gastronomie beim Balcke-Dürr Gelände.

Entsprechende Finanzielle Mittel sollten in der Planung des Haushaltes 2021 berücksichtigt werden und Fördermöglichkeiten die das Land anbietet erschlossen werden.

Freundliche Grüße

Martin Solbach

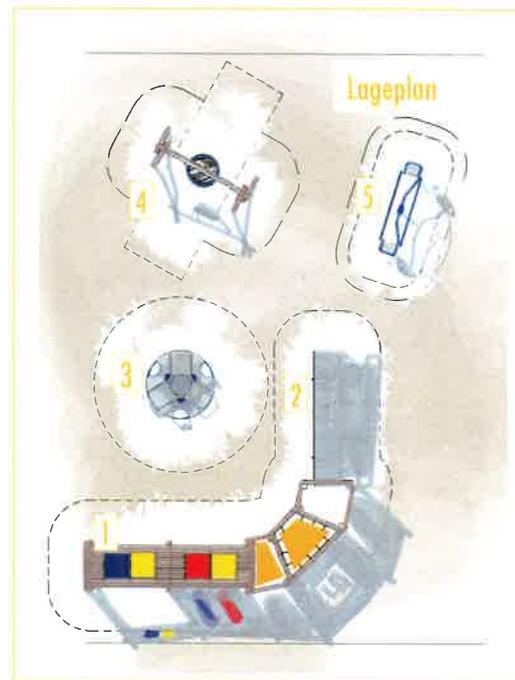
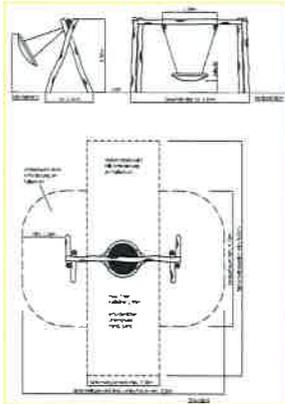
Sinnestunnel und Rollstuhlwiipe



- 1 Durchgangsweg zum Rollstuhlsitz
- 2 farbige Fenster von oben, wird durch gelbes Licht
- 3 Sonnenschirmstruktur, über dem Rollstuhl nutzbar
- 4 Durchgangsweg zum Rollstuhlsitz
- 5 Rampen



Kalottaswing



Rollstuhlfahrerkarussell



Handwippen



Spielanlage Jaderberg

Ein überdachter Weg lädt zur Sinneserfahrung ein: farbiges Licht, der ganze Körper wird von Vorhängen und Tauen berührt, der Boden ist bewegt und das Licht farbig. Zusätzlich kann der Körper noch in drehende, schwingende und wippende Bewegungen gebracht werden.



Warum geht es?

- Bewegungsspiel
- taktile Wahrnehmung
- visuelle Wahrnehmung
- auditive Wahrnehmung
- Spielkontakt
- Gleichgewicht und Balance fördern

Wer kann es nutzen?

- alle Generationen
- barrierefrei

Besonderheiten:

- dieser Spielart kann auf jeder ebenen Fläche installiert werden, Bodenmodellage ist nicht nötig
- alle Spielgeräte sind rollstuhlfahrergerecht
- alle Sinne werden angesprochen



Alle Sinne und Bewegung

Aufstiegsrampe mit bewegendem, erspürbarem Untergrund und unterschiedlichen Aufstiegen



Modul 1 Spielplatz-Neubau

Variante B „Perspektivwechsel“

Turm mit Netz, Knotenseilaufstieg und farbigem Ausblick



2



Überblick

Spielanlage Sinsheim

Eine Rutsche erklimmen manche Kinder über ein Netz. Andere schaffen es über eine Treppe. Und wieder anderen gelingt der Aufstieg über eine mit Hindernissen und „Ratterfeldern“ bestückte Rampe.



Worum geht es?

- Bewegungsspiel
- taktile Wahrnehmung
- visuelle Wahrnehmung
- Gespür für den eigenen Körper entwickeln
- Gleichgewicht und Balance fördern

Wer kann es nutzen?

- Kinder von 2-12 Jahren
- barrierefrei

Besonderheiten:

- die barrierefreie Rampe wird hier zum Spielort für alle Kinder, sie ist Teil des Spielgeräts und kein zusätzliches Element
- das Spielgerät eignet sich für Kinder aller Altersgruppen: ein 2-Jähriger kann mit seinen Eltern die Rampe hochspielen, ohne dabei größeren Kindern, mit Lust auf höheres Spielrisiko, in die Quere zu kommen

Rutsche mit Umsetzflächen



3



Rollstuhltreppe



4



In die Höhe kommen und dann rutschen!

Alle Bilder sind illustrativ. Spätere Änderungen zur Ausführung können gegeben sein. Sie stellen keine verbindliche Zusicherung dar.

Rollstuhlfahrerkrussell mit Dach



1

Handwippen



2

Wackeltulpen



6



Modul 1 Spielplatz-Neubau

Variante C
„Bewegungs- und Materialspiel“

Sandspielbereich mit unterfahrbaren Sandspieltisch und Liegebrett

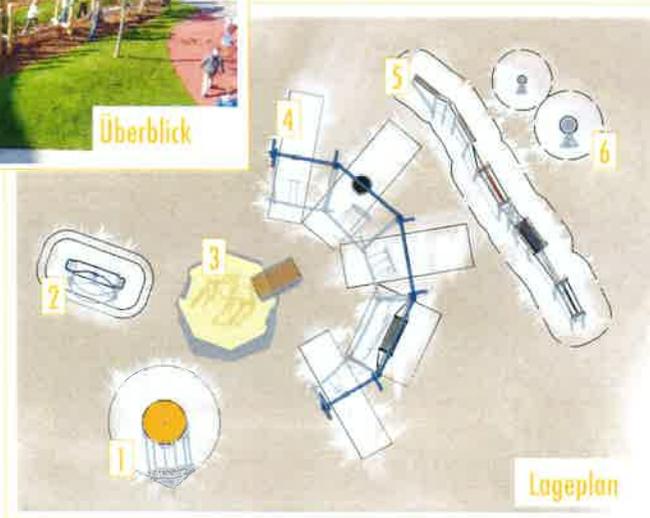


3



Überblick

Vom Wippen, über's Karussell
bis zur Schaukel - alles dabei!



Lageplan

Balancierparcours



5

Spielhof Hoyerswerda
Schaukeln, Sandspiel, Wackeln, Drehen, Wippen,
Balancieren - alles was das Spielplatzherz begehrt!



Worum geht es?

- Bewegungsspiel
- taktile Wahrnehmung
- visuelle Wahrnehmung
- Spielkontakt
- Gleichgewicht und Balance fördern

Wer kann es nutzen?

- alle Generationen
- barrierefrei

Besonderheiten:

- dieser Spielort kann auf jeder ebenen Fläche installiert werden, Bodenmodellage ist nicht nötig
- alle Spielgeräte sind rollstuhlfahrgerecht

Mehrfachschaukel



4

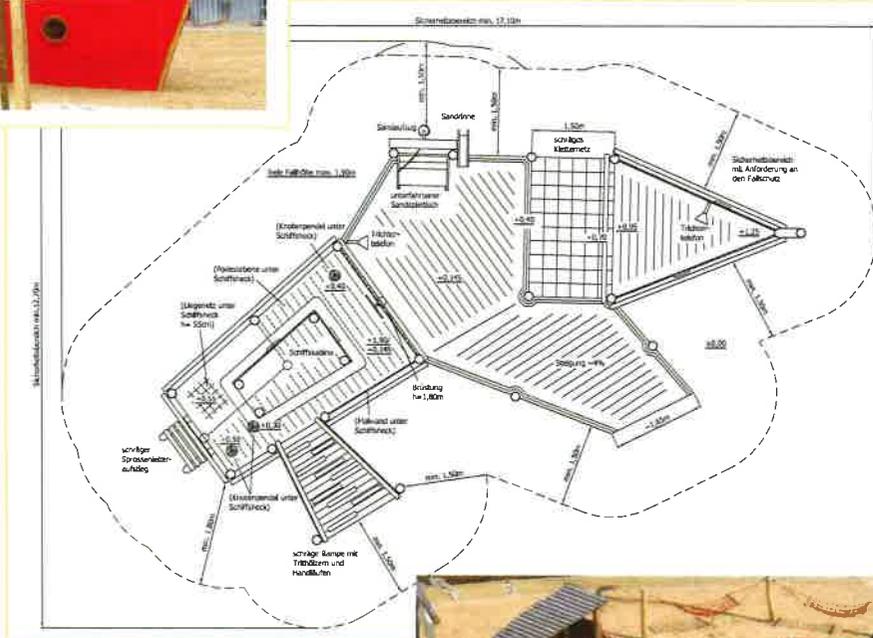


Kleinkindschaukelsitz / Hängematte / 3er Schlauchstuhl / Nestschaukel / Einfachschaukelsitz





Gemeinsam auf große Fahrt gehen!



untere Plattform mit Radabweisern (Anwendung geht zur Erkennung von rollenrollfähigen Personen)



unterfahrbare Sandspieltisch und Trichtertelefon (Anwendung ist die andere Ebene)



Spielschiff Berlin auf drei Ebenen miteinander spielen



- Worum geht es?**
- Rollenspiel
 - Spielkontakt
 - Bewegungsspiel
 - Sandspiel
 - neue Wellen gemeinsam erobern!

- Wer kann es nutzen?**
- Kinder zwischen 3 und 12 Jahren
 - inklusiv
 - Teile barrierefrei

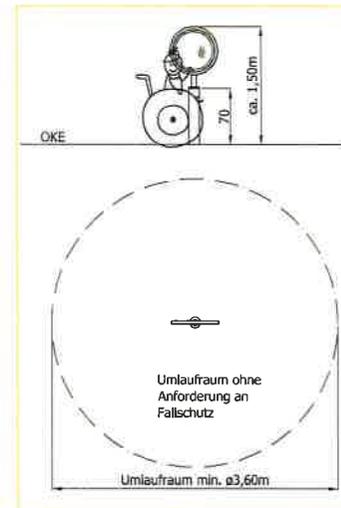
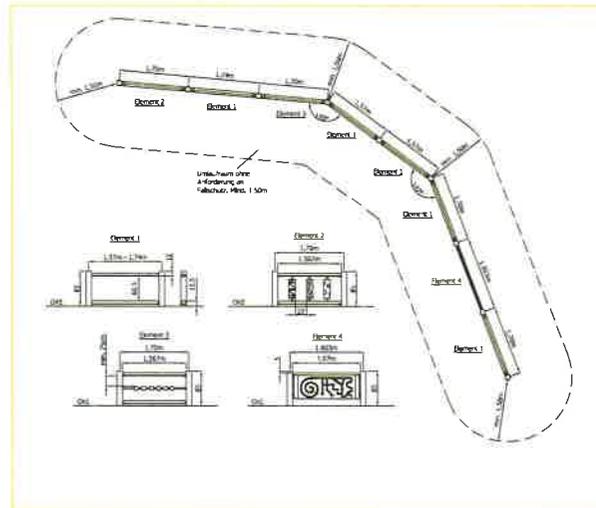
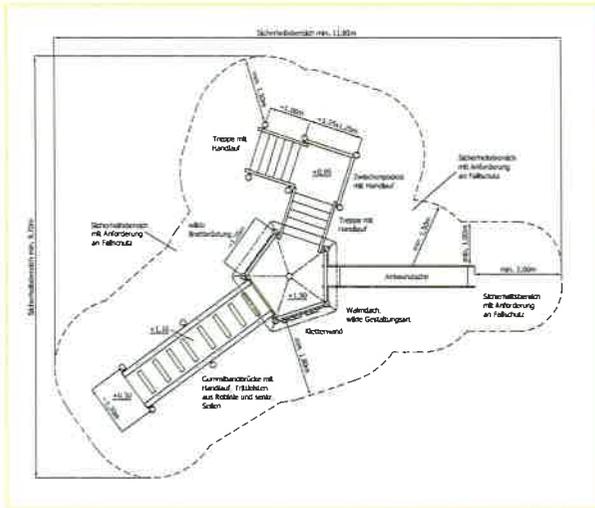
- Besonderheiten:**
- drei verschiedene Schwierigkeitsgrade, die, egal wie weit sich ein Kind traut, miteinander im Spiel verbunden sind





Modul 2 Ergänzungen

Variante B „Sinnliches für kleine Kinder“



Mittendrin statt nur dabei!



Spielanlage Schlosserstraße auf drei Ebenen miteinander spielen

Worum geht es?

- Rollenspiel
- Spielkontakt
- Bewegungsspiel
- Sandspiel
- neue Welten gemeinsam erobern!

Wer kann es nutzen?

- Kinder zwischen 3 und 12 Jahren
- inklusiv
- Teile barrierefrei

Besonderheiten:

- drei verschiedene Schwierigkeitsgrade, die, egal wie weit sich ein Kind traut, miteinander im Spiel verbunden sind



Spielgeländer Schlosserstraße taktiles Spiel von zwei Seiten

Worum geht es?

- Rollenspiel
- Spielkontakt
- Bewegungsspiel
- Sandspiel
- neue Welten gemeinsam erobern!

Wer kann es nutzen?

- Kinder zwischen 3 und 12 Jahren
- inklusiv
- Teile barrierefrei

Besonderheiten:

- drei verschiedene Schwierigkeitsgrade, die, egal wie weit sich ein Kind traut, miteinander im Spiel verbunden sind



drehbarer Lolli Schlosserstraße die Welt in einem anderen Licht sehen

Worum geht es?

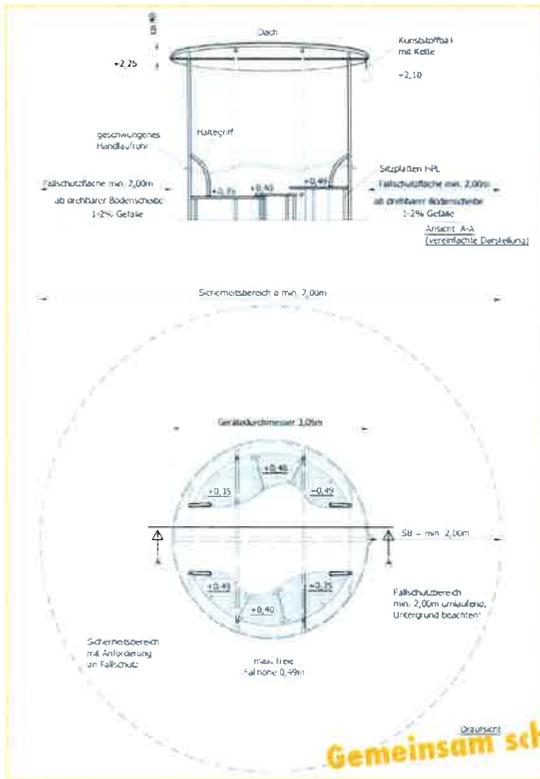
- Rollenspiel
- Spielkontakt
- Bewegungsspiel
- Sandspiel
- neue Welten gemeinsam erobern!

Wer kann es nutzen?

- Kinder zwischen 3 und 12 Jahren
- inklusiv
- Teile barrierefrei

Besonderheiten:

- drei verschiedene Schwierigkeitsgrade, die, egal wie weit sich ein Kind traut, miteinander im Spiel verbunden sind



Gemeinsam schwindelig werden!



Generationenkarussell mit farbigem Kunststoffdach



Worum geht es?

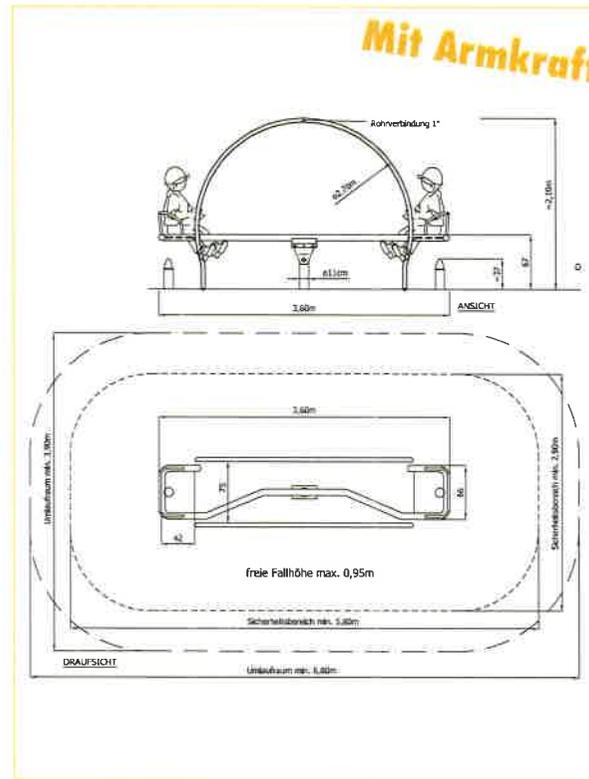
- Kooperationsverhalten
- Kontaktverhalten
- Flugkräfte spüren

Wer kann es nutzen?

- alle Generationen
- inklusiv
- Eltern mit Kinderwagen
- Menschen mit Gehhilfe
- Menschen mit Rollstuhl
- Betreuer mit beeinträchtigter Person

Besonderheiten:

- zusammen mit einer Rollstuhlfahrer-Sportgruppe haben wir die Zusatzbügel an den Eingängen konzipiert: Hier können Rollstuhlfahrer sich festhalten und gleiches Spielrisiko erleben, wie andere Mitspieler
- die unterschiedlichen Sitzhöhen ermöglichen allen Generationen ein entspanntes Sitzen
- das gelbe Kunststoffdach lässt Mitspieler in ein farbiges Licht tauchen und aktiviert die visuelle Wahrnehmung



Mit Armkraft wippen!



Handwippen mit Armkraft statt Bein kraft wippen



Worum geht es?

- Kooperationsverhalten
- Kontaktverhalten
- Gleichgewicht und Balance fördern
- mit den Armen in Schwung kommen

Wer kann es nutzen?

- alle Generationen
- barrierefrei
- Menschen mit Gehhilfe
- Menschen mit Rollstuhl
- Betreuer mit beeinträchtigter Person

Besonderheiten:

- den Anstoß zu diesem Gerät gab eine Altenpflegeeinrichtung, mit der wir den Handwippen umkonzipiert haben: breiter, befahrbarer Einstieg, der auch mit dem Rollstuhl oder Rollator nutzbar ist sowie ein breiter Sitz mit bequemer Lehne, der auf einer einschätzbaren Höhe seinen Tiefpunkt hat



Modul 2 Ergänzungen

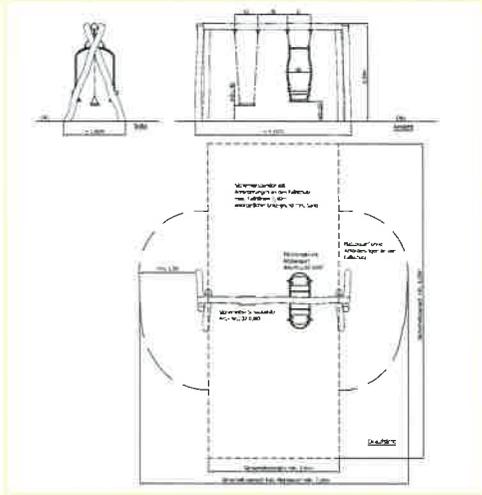
Variante C „alle Generationen“





Modul 3 einzelne Spielgeräte

Sand spüren und bespielen!



Pärchensitz jedoch ohne Rückengürtel



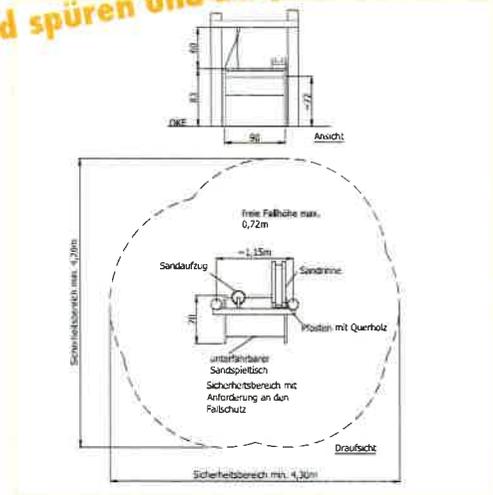
Doppelschaukel Pärchensitz sich beim Schaukeln in die Augen sehen

- Worum geht es?**
- Kooperationsverhalten
 - Körperempfinden
 - Vertrauen
 - gemeinsam, sicher „fliegen“

- Wer kann es nutzen?**
- alle Generationen
 - inklusiv
 - Eltern mit Kind
 - Betreuer mit beeinträchtigter Person

- Besonderheiten:**
- mit Holzhacksnitzen als Fallschutz ist diese Schaukel auch für Menschen mit dem Rollstuhl erreichbar und nutzbar
 - pendelartiges beruhigendes Schaukeln

Gemeinsam schaukeln!



Sandspielanlage jedoch mit vergrößertem Podest



Sandspielanlage unterfahrbar mit Sandaufzug

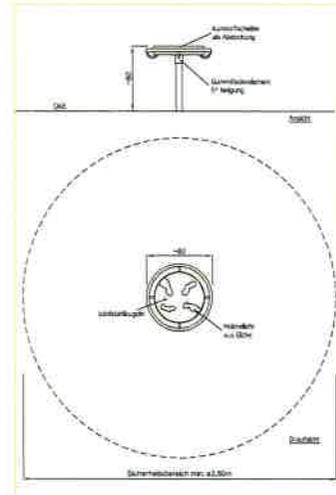
- Worum geht es?**
- Feinmotorik
 - taktile Wahrnehmung
 - Hand-Auge-Koordination
 - Materialerleben
 - Materialempfinden
 - Kooperationsverhalten

- Wer kann es nutzen?**
- Kinder im Rollstuhl können ohne Umsetzen, das Material Sand erleben und mit anderen Kindern zusammen spielen
 - barrierefrei

- Besonderheiten:**
- ohne Fallschutz aufstellbar



Sandrinne und Sandaufzug



Zusammen die Kugel bewegen!



Unterfahrbares Kugelspiel beweglich gelagerter Tisch mit Geschicklichkeitsspiel

- Worum geht es?**
- Feinmotorik
 - Hand-Auge-Koordination
 - gemeinsam ein Ziel verfolgen
 - Kooperationsverhalten

- Wer kann es nutzen?**
- alle Generationen
 - barrierefrei

- Besonderheiten:**
- ohne Fallschutz aufstellbar

