

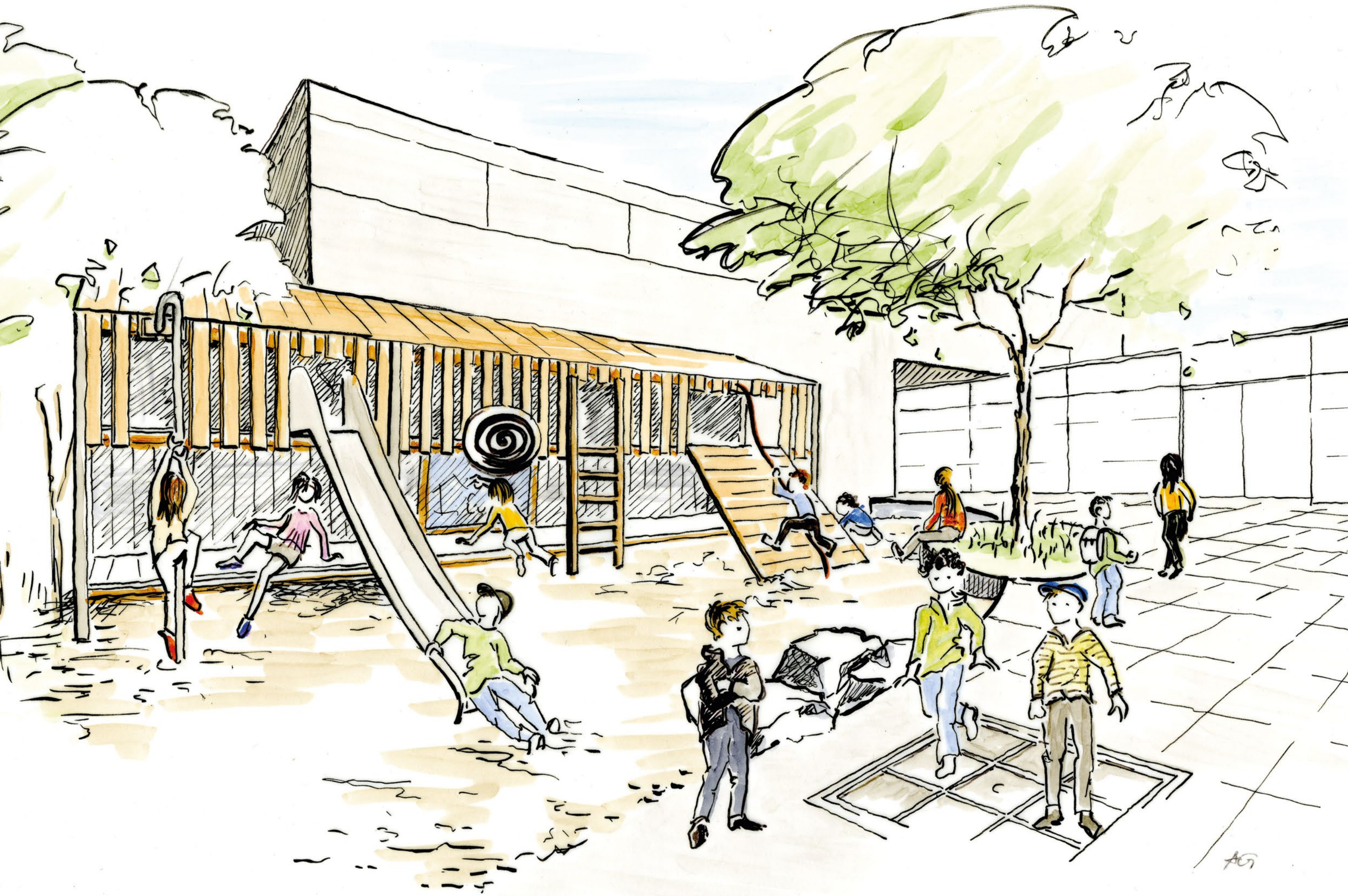


Schule in Bewegung

Richter Spielgeräte GmbH

Das **Original**, seit über 50 Jahren







6.51004 Kletterstruktur 04

Schule in Bewegung bringen

Schülerinnen und Schüler sollten sich an ihren Ausbildungsstätten in erster Linie wohlfühlen. Die Aufgabe der Schulen ist hierbei sowohl die Bereitstellung eines positiven Lernumfelds, als auch die Ermöglichung eines Lebensraums, in dem offene Kommunikation und entspannte Interaktion spielerisch erlernt werden können.

Schulen können dies durch die innovative und bewegungsorientierte Gestaltung des Pausenhofs als Bewegungs- und Lebensraum fördern.

Draußen lernen

Der Schulhof spielt bei der Betrachtung der Schule als Lebensraum eine ausschlaggebende Rolle. Wir sehen in ihm einen Spielort mit vielfältigen Aufgaben.

Zunächst ist der Schulhof in erster Linie der Ort, in dem die Pause stattfindet. Diese hat für alle Beteiligten eine große Bedeutung im Schulgeschehen, da sie eine eigenverantwortliche Auszeit darstellt. Sie soll und muss einen Ausgleich zu Anspannung und Konzentration schaffen und ein Raum zum Erwerb von sozialen und kognitiven Kompetenzen darstellen.

Kinder und Jugendliche reagieren unterschiedlich auf diese in Intervallen auftretende Freiheit. Die einen haben das Bedürfnis zu rennen und zu toben, andere ziehen sich zurück. Manche freuen sich auf Spielangebote in der Gruppe und genießen es, ein paar Minuten lang etwas ganz anderes zu tun als zu lernen. Egal, was die Kinder tun, bedeutsam hierfür ist der atmosphärische Rahmen.

Schulhöfe, die lediglich aus eingezäunten Asphaltflächen und bestenfalls ein paar Bänken bestehen, fördern eher Stress und Aggression, wohingegen naturbezogene und

bewegungsorientierte Gestaltungen zu deren Linderung beitragen. Außerordentlich begrüßenswert ist deshalb der Trend zum naturnahen Schulhof. Eine freundliche Atmosphäre mit differenzierter Bodengestaltung, Pflanzen, Büschen und Bäumen lässt die Schüler für einen Moment den Schulalltag vergessen.

Hilfreich ist hierbei eine sorgfältig ausgewählte Geräteausstattung, die auf die unterschiedlichen Bedürfnisse der Schüler zugeschnitten ist und die individuelle Besonderheit der jeweiligen Schule berücksichtigt.

Identifikation

Je attraktiver und einfallsreicher der Schulhof gestaltet ist, desto höher sind der Spielanreiz und der Wunsch, sich dort aufzuhalten. Interessante Spielangebote und dazu besondere, bestenfalls beispielbare Objekte, die die Spielenden emotional ansprechen, sowie weithin erkennbare Installationen geben dem Ort eine unverwechselbare Identität und steigern durch ein profiliertes Bild den Erinnerungswert. Auf diese Weise kann der Schulhof dazu beitragen, die Identifikation mit der Schule zu fördern.



A6.51007 Kletterstruktur 07

Kletterstrukturen

Kinder haben einen natürlichen Drang, auf etwas hinauf zu steigen oder etwas zu erklettern. Der Grad des Erfolges bestimmt häufig das Selbstwertgefühl. Stärker als bei vielen anderen Bewegungsformen wird beim Klettern die Selbstwahrnehmung angesprochen, Entscheidungsfähigkeit und Konzentration werden gefördert, das Raumgefühl geschult und Selbstvertrauen aufgebaut.

Beim Spielen in der Gemeinschaft entstehen immer wieder Situationen, in denen Kinder und Jugendliche ihre Fähigkeiten miteinander messen und vergleichen. Dieser Vorgang trägt unter anderem zur Selbsteinschätzung und Identitätsfindung bei. Unter Umständen führt er auch zu dem Bemühen, sein eigenes Leistungsniveau zu erhöhen. Ohne dieses stark gesellschaftlich geprägte Gewinnen und Verlieren fördern zu wollen, möchten wir diesem Bedürfnis in gewisser Weise Rechnung tragen. Bewegungsangebote, die zu spielerischem und gerechtem Wettbewerb anregen, sind eine vertretbare Antwort darauf.



A6.51007 Kletterstruktur 07



6.06000 Hüpfplatte

Bewegung nicht künstlich erzeugen, sondern natürlich fördern

Einen Schulhof als Spielraum zu gestalten, unterliegt den gleichen Anforderungen, die an einen guten Spielplatz gestellt werden.

Geländebewegung

An erster Stelle steht die Geländebewegung zur Gestaltung von kindgerechten Räumen, Blickachsenunterbrechungen und Höhenunterschieden. Ein bewegtes Gelände hat Spielwertqualität.

Bodengestaltung als Spielangebot

Bereits mit einer sorgfältigen Auswahl an differenzierten Bodenbelägen gibt es die Gelegenheit, Spielangebote zu schaffen. Auch Asphaltflächen sollten dabei berücksichtigt werden, um Ball- und Pflastermalspiele zu ermöglichen. Eine ausgewogene Bepflanzung sorgt für ein gutes Bio-Klima, schafft Schattenzonen und Naturerlebnisse.

Hüpfplatte

Die runden Sprungplattformen sind auf starken, niedrigen Federn gelagert. Nicht nur das Hüpfen darauf macht Spaß, sondern man kann in alle Richtungen, wie von einem Sprungbrett, abspringen. Der durch die Federn verstärkte Schwung trägt den Hüpfenden weit hinaus. Von einer Platte zur anderen zu springen, stellt eine besondere Bewegungsabfolge und eine spannende Herausforderung für Kinder dar. Eine Installation von mindestens zwei Hüpfplatten ist deshalb empfehlenswert.

Wesentliche Merkmale:

- Massive Holzfläche mit ihrer natürlichen Struktur schafft Trittsicherheit
- Spielimpuls: runde, niedrige Holzfläche, Federn
- Bewegungsaktivität: hüpfen, federn, springen, abspringen



7.15000 Lang und Länger

Lang und Länger

Abgrenzung, Sitzangebot, Geschicklichkeitsgerät, Bewegungserfahrung - all das kann die Installation „Lang und Länger“ sein. Sie eignet sich, um weitläufige Spielräume zu strukturieren und altersbezogene Angebote positiv voneinander abzugrenzen. Vor allem Aktivitätsbereiche von Jugendlichen benötigen alternative Sitzgelegenheiten.

„Lang und Länger“ bietet sich als Randbegrenzung an. Unruhe und Anspannung kann während des Sitzens durch leichtes Wippen aufgelöst werden, ein gemeinsames Auf- und Abspringen fördert die Kommunikation.

Wesentliche Merkmale:

- Alleinstellung: die konische Bearbeitung der langen Stämme macht das Gerät zum federnden Element
- Spielimpuls: langer, farbig gestalteter Balken
- Bewegungsaktivität: balancieren, schwingen, sitzen, federn, abspringen

Ausstattung

Bei der Geräteauswahl sollte darauf geachtet werden, dem plötzlich auftretenden Spieldruck durch zahlreiche Kinder mit mehreren Angeboten unterschiedlicher Nutzungsart zu begegnen.

Ein differenziertes Angebot beinhaltet:

- Bewegungsaktivitäten
- Sinneserfahrung
- Angebote für Kommunikation
- Rückzug und Zusammenkommen.

Durch die zeitlich begrenzte Dauer werden Angebote benötigt, die in kurzer Zeit Erfolg und Befriedigung eines Spielbedürfnisses bringen.

Der oft robuste, teils auch aggressive Umgang mit den Geräten und ihre Belastung durch die hohe Freqüentierung wird durch die starken Konstruktionen und Beschlagteile unserer Spielgeräte aufgefangen.

Es ist wenig sinnvoll, lediglich ein oder zwei Geräte zu installieren. Zum einen fördert dies die Aggression, weil man nicht „zum Zuge kommt“, zum anderen hält selbst das stabilste Gerät eine derartige Belastung nicht lange aus. Eine hilfreiche, geräteunabhängige Maßnahme besteht darin, die Fläche des Schulhofes spannend zu modellieren.

Klangkletterstangen

Die zueinander kreisförmig angeordneten Kletterstangen gleicher Länge bieten Kindern und Jugendlichen einen spielerischen Anreiz zum sportlichen Wettbewerb. Das Anschlagen der Signalglocke macht den Erfolg des Kletterns greifbar.

Vor allem heranwachsende Jungen messen gerne ihre Kräfte und ihre Geschicklichkeit. Deshalb eignen sich die Klangkletterstangen besonders für den Jugendbereich.

Wesentliche Merkmale:

- Alleinstellung
- Spielimpuls: Zielvorgabe Glocken
- Bewegungsaktivität: Klettern



7.90000 Klangkletterstangen

Auswahl geeigneter Spielgeräte

Turm- oder Plattformkombinationen

- Rutsche
- Hängebrücke
- Kettensteg
- Brücke
- Doppeltes Hängeseil
- Rutschstange
- Schräge Wand
- Balancierseil mit Halteseil
- Spielpyramide mit Rutschen, Leitern, Kletternetzen, Spiegeln, Balancierseilen, Rampen

Kletterstrukturen:

- Natürliche und individuelle Gestaltung
- Förderung von Körpergefühl, Einschätzungsvermögen, Selbstverantwortung, Mut

Bewegungsaktive Einzelgeräte:

- Hüpfplatten
- Wackelbalken
- Hüpfblume
- Kettensteg freistehend
- Schwingbohle
- Balancierbalken
- Balanceklötze
- Rutschen, möglichst am Hang eingebaut

Bodenspiele aus Metall:

- Tanzglockenspiel
- Bodenrondo
- Sechseckwipp-Platte
- Wippfläche

Wahrnehmung:

- Parabolspiegel
- Rufsäulen
- Spielstationen zur Entfaltung der Sinne

Sich mit anderen zusammen bewegen:

- Sechseckschaukel
- Königinnenschaukel
- Nestwiege
- Quadro-Hängesitz
- Großer Wippboden
- Schwingformation
- Drehscheibe
- Mikadowippe
- Kleinkindparcours

Rückzug, Entspannung und Gespräch:

- Sinus
- Sitzzaun
- Treffpunkthaus
- Sitzhölzer
- Stadtkiste
- Seilnest
- Lang und Länger
- Würfelhaus
- Stadtakrobaten



6.18460 Autoreifenschwinger

Autoreifenschwinger

Ein abgefräster Halbreifen mit eingesetztem Holzboden als Schaukelplattform ist an einem Kardangelen mit zusätzlichem Kugellager für die Drehbewegung aufgehängt. Hier macht es nicht nur Spaß, zusammen zu schaukeln oder auf- und abzuspringen, sondern es gibt außerdem den Anreiz, aufeinander einzugehen und miteinander auszukommen. Da bei diesem Gerät die Ketten kürzer sind als beim Traktorschwingreifen, ist weniger Kraftaufwand nötig. Deshalb können auch jüngere Kinder gut damit spielen.

Wesentliche Merkmale:

- Einpunktaufhängung schafft eine Vielzahl von Bewegungsabläufen
- Spielimpuls: aufgeständerter Kragarm mit Kettenabhängung
- Bewegungsaktivität: schaukeln, schwingen, drehen, auf- und abspringen, Krafteinsatz

Drehscheibe

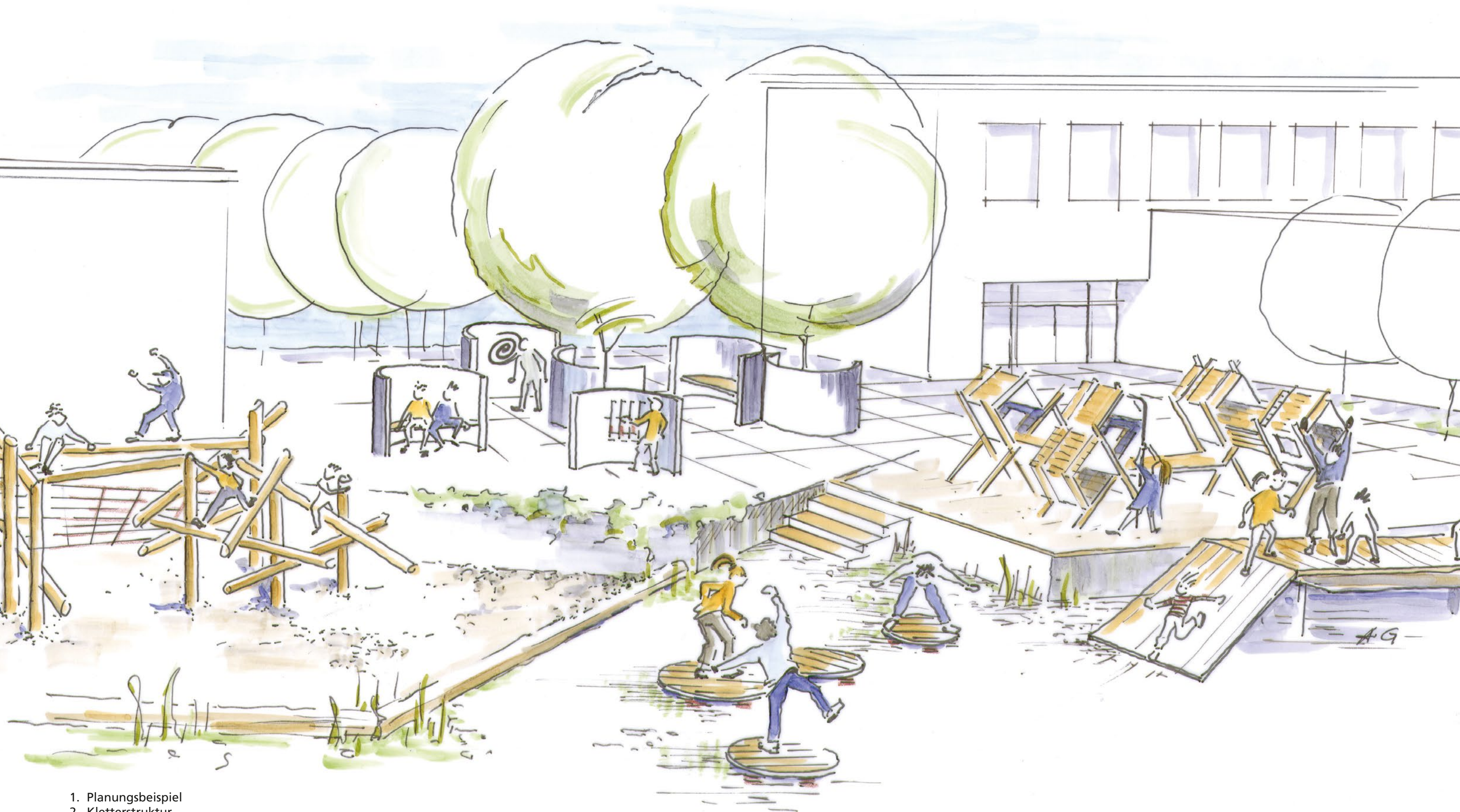
Die Drehscheibe ist ein Beispiel für Geräte, die Kinder auf ihre besondere Weise in Besitz nehmen. Zum einen wird sie entsprechend der Zielfunktion durch gegen die Steigung laufende Kinder in Schwung gebracht, wobei die "Mitfahrer" sehr deutlich die Fliehkraft spüren. Jene, die sich nicht halten können, rutschen einfach ab, stärkere und geschicktere Kinder bleiben trotz hoher Geschwindigkeit auf der Scheibe. Zum anderen suchen vor allem Heranwachsende einen attraktiven Treffpunkt. Leise rotierend wird diskutiert und die gegenseitige Nähe gesucht.

Wesentliche Merkmale:

- Formschöne Gestaltung, grüne Verkleidung
- Holzfläche für angenehme, taktile Erfahrung
- Spielimpuls: große Scheibe, Flächengestaltung
- Bewegungsaktivität: Kraftaufwand, drehen, Balance halten, laufen



7.25000 Drehscheibe



1. Planungsbeispiel
2. Kletterstruktur
3. Stadtakrobaten
4. Sinus
5. Großer Wipfboden
6. Hüpfplatten



6.17020 Sechseckschaukel spezial

Sechseckschaukel

Das Gerät bietet neben der Freude am Schwingen und Schaukeln einen hohen Kommunikationswert. Die Spielenden können aufeinander zuschaukeln, sich dabei ansehen, oder – und das ist ein besonderer Spaß – sich mit den Füßen berühren. Ein Abspringen ist durch die senkrechten Reifen nicht möglich.

Wesentliche Merkmale:

- Körperhafte Holzkonstruktion durch natürlich strukturierte Palisaden, eine Berührung mit den Füßen ist durch unterschiedlich lange Abhängungen möglich
- Spielimpuls: viele abgehangene Reifen
- Bewegungsaktivität: schaukeln



6.51500 Drehbalken

Drehbalken

Der Drehbalken ist ein Balanciergerät mit erhöhtem Schwierigkeitsgrad, das starke und schnelle Körperbewegungen zum Ausbalancieren erfordert. Es regt zum Gruppenspiel und Wettkampf an. Ein waagerechter, fünf Meter langer und an den Enden drehbarer Balancierstamm ist etwa dreißig Zentimeter über dem Boden in den Standbalken gelagert. Der Drehbalken ist auch ein interessantes wegbegleitendes Spielangebot.

Wesentliche Merkmale:

- Die Lagerung des Balkens ist exzentrisch konstruiert, so wird ein zu schnelles Drehen vermieden und durch die Länge des Balkens wird der Effekt gesichert
- Spielimpuls: durch die Platzierung, wie zufällig
- Bewegungsaktivität: Gleichgewicht, Balance, Körperkoordination



6.51700 Balanceklötze

Balanceklötze

An zwei eng nebeneinander herlaufenden, stark gespannten Seilen sind Holzklötze mit unterschiedlich platzierten Bohrungen aufgezogen. Die Klötze sind entsprechend ihrer Schwerpunkthöhe entweder stabil, oder aber labil und kippelig. So entsteht eine reizvolle Balancierstrecke, an der sich Geschicklichkeit und Körpergefühl entfalten können. Die Balanceklötze können als attraktives, wegbegleitendes Spielangebot eingesetzt oder in einen Bewegungsparcours eingebaut werden.

Wesentliche Merkmale:

- Alleinstellung: jeder Klotz reagiert entsprechend seiner Auffädelungshöhe auf den Benutzer und dessen Gewicht
- Spielimpuls: unterschiedlich hohe Klotzanordnung
- Bewegungsaktivität: Balance, Gleichgewicht, Körperkoordination



7.77060 Kletterwand (Foto: LUC London)

Kletterwand

Die Kletterwand ist eine attraktive Herausforderung, beidseitig bekletterbar und mit unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden. Die Oberflächenstruktur und die verschiedenartigen Tritt- und Greifelemente bieten für alle Mutigen einen gangbaren Weg. Die Kletterwand kann erweitert und je nach Planungsbedarf im Winkel zwischen 60 ° und 90 ° modifiziert werden. Sie eignet sich als raumbildendes Element und zur Trennung von Spielbereichen.

Wesentliche Merkmale:

- Massive Blockbauweise erlaubt eine freistehende Installation
- beidseitig bespielbar
- Raumteilungsfunktion
- Spielimpuls: Klettergriffe, Höhe, Verbindungsstruktur
- Bewegungsaktivität: Klettern

Sinus

Der Sinus ist ein ganz besonderes Spielgerät. Die Gestaltungselemente, die aus jeweils einer gewölbten Betonwand bestehen, können beliebig aneinander gereiht und auch über Eck verbaut werden. Unterschiedlichste Ausstattungsvarianten sind möglich. So kann die Schale beispielsweise mit einer rotierenden Scheibe, einer Bank oder verschiedene anderen Modulen kombiniert werden.

Die Geborgenheit der Nischen gibt Kindern außerdem Raum für Rollenspiele. Über die Spielfunktionen hinaus fungiert der Sinus als optisch reizvoller Raumteiler zur Begrenzung unterschiedlicher Spielbereiche und eignet sich als Sicht- und Lärmschutz an zu Straßen hin gelegenen Plätzen.

Wesentliche Merkmale

- Sinnesansprache durch raumbildende Konstruktion
- Funktionales Design
- Unterschiedliche Spielfunktionen
- Einzelelemente beliebig kombinierbar



7.89500 Sinus

Wackelbalken

Kinder lieben Situationen, in denen sie ihre Geschicklichkeit zeigen können. Der Wackelbalken ist ein Bewegungsangebot, das zum spielerischen Wettstreit auffordert.

Durch Gewichtsverlagerung und Bewegungsenergie wird der niedrig installierte Balken in Schwingung versetzt, und manch einer kann sich durch das Wackeln und Kippen nicht halten. Das ist ein Vergnügen, an dem sich mehrere Spieler beteiligen können.

Wesentliche Merkmale

- Spielimpuls: Balken auf Federn, Neugier
- Bewegungsaktivität: Balance, Gewichtsverlagerung, wackeln, kippen



6.05000 Wackelbalken



6.05000 Stadtakrobaten

Stadtakrobaten

Unsere Stadtakrobaten bestehen aus kleinen Raumelementen, die vielfältige Möglichkeiten zum Verstecken und Durchsteigen bieten. Die Geborgenheit der Nischen gibt Kindern außerdem genug Raum für phantasievolle Rollenspiele. Erklettert werden kann die Konstruktion über einen Steigstamm und ein verbindendes Brückenelement, und an der gebogenen Rutschstange lässt es sich schwungvoll wieder nach unten gleiten.

Wesentliche Merkmale

- Sinnesansprache durch raumbildende Konstruktion
- Spielimpuls: heimelige Räume, Rollenspiel
- Bewegungsaktivität: Klettern, Rutschen, Balancieren

Großer Wippboden

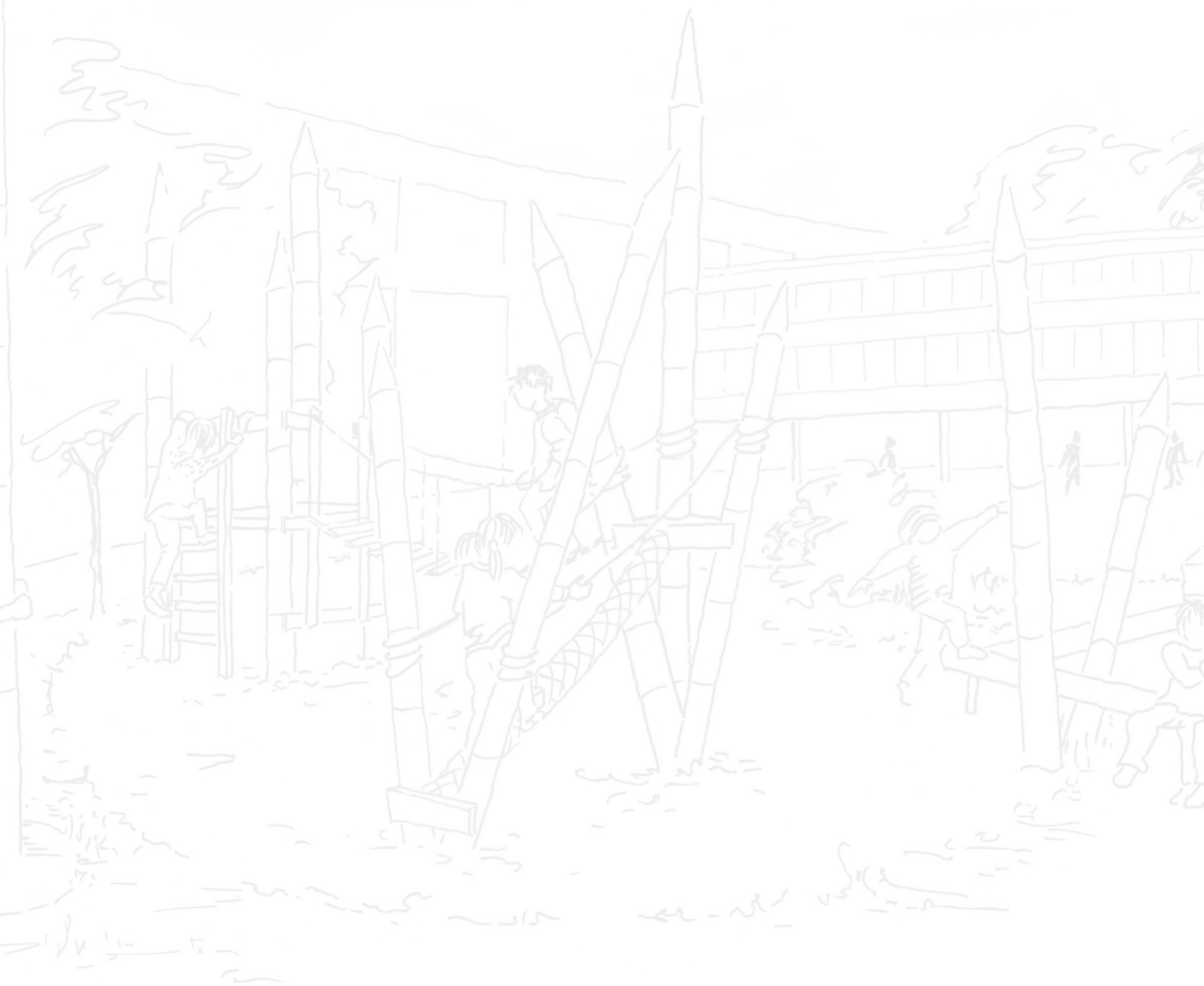
Die gemeinsame Aktion, der Reiz des Zusammenspiels, und die Veranlassung, Absprachen zu treffen, all das macht den besonderen Wert des Gerätes aus. Hier können viele Menschen gleichzeitig wippen und spielen, Große mit Kleinen, Schwere gegen Leichte, Alt und Jung, und auch Rollstuhlfahrer können mitmachen. Der Große Wippboden ist gleichzeitig attraktiver Treffpunkt.

Wesentliche Merkmale

- Alleinstellung
- Spielimpuls: schräge Bahn mit Anlauframpen
- Bewegungsaktivität: laufen, springen, hopsen, fahren, Gewichtsverlagerung



6.70000 Großer Wippboden



Die Sicherheit. Die Qualität. **Das Original.**

Richter Spielgeräte GmbH

D-83112 Frasdorf · Telefon +49(0)8052-17980 · www.richter-spielgeraete.de

