

Neubau des Wasserspielplatzes Plänterwald: Die ganze Welt auf einer Lichtung

Seit Generationen ist die ehemaligen Plansche ein Publikumsmagnet im Plänterwald. Das Ensemble und die Kreisform der Plansche bilden einen attraktiven **Aktionsraum** in der sonnigen Lichtung des Waldes.

Der neue Wasserspielplatz übernimmt die Proportion des Entwurfes aus den 50er Jahren und leitet aus der Form die Gestaltungsmotive einer literarischen Weltreise ab. Jules Vernes Roman „Reise um die Erde in 80 Tagen“ führt auf spannende Weise durch fremde Länder.

Umgeben von großzügigen Spiel- und Liegewiesen wird die große, runde Fläche der ehemaligen Plansche zur **Bühne**, auf der die Kinder, angeregt von fantasievollen Motiven, spielerisch durch die Welt reisen können. Lebendige, wechselnde Wasserbilder wecken die Neugier, unter geheimnisvollen Nebelwolken können sich Kinder erfrischen und toben.

Expedition zum Blauen Planet

Inmitten des weitläufigen Plänterwaldes entdecken Kinder, wie in einem Universum, den „Blauen Planeten“. Die Assoziation der Kreisgeometrie mit der Erdkugel und die Verbindung mit vielfältigen Formen des Wassers ist Grundlage für eine Spielwelt zum Thema „Blauer Planet“.

Neugier, Entdeckergeist und Interaktion machen den neuen Reiz des Spielplatzes aus. Forschend können sich die Kinder den „Blauen Planeten“ aneignen und sich auf eine Reise um die Erde machen, wie der Held in dem Buch „Reise um die Erde in 80 Tagen“. Die exotischen Motive der Reise des Gentleman Fogg und seines Dieners Passepartout werden zu einer abwechslungsreichen Spielkulisse.

Entwurfskonzept

Die Ausmaße und Grundform des Wasserspielplatzes orientieren sich an der Geometrie der alten Plansche und bilden den Rahmen für Spielinseln, auf denen das Spiel mit Wasser variiert wird. Die Weltreise wird als wechselndes Wasserbild nachgezeichnet, dessen **zeit- und aktionsgesteuerte Intervalle** den spielerischen Charakter der Wette des englischen Gentleman Phileas Fogg nachvollziehen.

Als Spur des Romanhelden sind, wie auf dem Ziffernblatt seiner Taschenuhr, am Rande des Kreises 12 **Spielstationen** angeordnet.

Die Grundform der Plansche bildet den Rahmen eine **thematische Neuinterpretation**, während die Topografie umgekehrt wird: anstatt der früheren Beckenform wird der Spielplatz, wie die Oberfläche eines Himmelskörpers, aufgewölbt. Das Wasser wird am Rand der überhöhten Pflasterfläche in einer Rinne gesammelt, die selbst eine Vielzahl unterschiedlicher Spielmöglichkeiten enthält. Das **Wasser bleibt in Bewegung**, der Abfluss wird durch die Spielaktion der Kinder verstärkt oder verzögert.

Spielmöglichkeiten: Reise durch die Vielfalt der Kontinente

Wasserspiel-Stationen werden als Reise um die Erde für große und kleine Kinder angeboten. Sechs „Kontinente“ in Form schollenförmiger Inseln überraschen mit unterschiedlichen Wasserbildern, die zeit- und aktionsgesteuert durch Wasserelemente miteinander verbunden werden. Anstatt des asphaltierten Wasserbeckens entsteht eine schwellenfreie Fläche, auf der sich die Kinder barrierefrei auf einem „Ozean“ bewegen, dessen **Oberfläche aus spaltrauem Natursteinpflaster** auch im nassen Zustand griffig ist.

Regenwald

Einen vertikalen Akzent stellt der Regenwald dar, gebildet aus vier Meter hohen „Stämmen“, an deren Enden Wasserbilder wie Spiralen, Rotoren und Schirmfontainen entstehen, wenn Kinder Hebel betätigen. Das Betätigen der Hebel führt zu einem Überraschungseffekt, der das Spiel zu einem **interaktiven Erlebnis** werden lässt.

Welt der Geysire

Auf dem Kontinent, der Nordamerika nachempfunden, bilden senkrechte **Wasserfontänen** in unterschiedlichen Höhen ein Spielerlebnis für kleine und große Kinder. Die Steuerung über ein **Zeitprogramm** erzeugt ein abwechslungsreiches Wasserbild mit vielen Überraschungseffekten.

Eismeer

Das „Eismeer“ besteht aus einem dreidimensionalen Objekt, das aus drei Schollen aus hellem Werkstein zusammengesetzt ist. Aus den senkrechten Wänden der „Eisschollen“ können auf Knopfdruck **zarte Sprühstöße** aktiviert werden. Das „Eismeer“ ist schwellen- und barrierefrei und auch für Rollstuhlfahrer ein Erlebnis.

Wolkenfelder

Über die Pflasterfläche sind **Nebeldüsen** verteilt, die in zeitlichen Intervallen geschaltet auf der gesamten Spielfläche „Wolkenfelder“ entstehen lassen.

Westkap

Das „Westkap“ symbolisiert den afrikanischen Kontinent und bietet zwei Wasserbilder: an seinem ca. 30 cm herausragenden südlichen Rand bilden bogenförmige Wasserdüsen eine 5 m lange „**Wasserwelle**“, während aus einer erhabenen Steinplatte seitlich ein „**Wasserfall**“ stürzt und einen See bildet, der über Rinnen in den Steinplatten als „**Nil-Delta**“ entwässert.

Känguru-Land

Auf einer Spielscholle werden sechs **kinetische Wasserspielobjekte** verteilt. Die Bewegung der Kinder, wie Hüpfen und Betreten, löst seitlich an den Zylindern Wasserspritzer aus. Ein besonderer Spaß besteht darin, durch Krafteinsatz höhere Fontänen zu erzeugen.

Dach der Welt

Das „Dach der Welt“ steht für den Kontinent Eurasien und bietet ein Netz aus Wasserläufen, die durch Wasserstrahlen aus einem markanten Steinblock gespeist werden. Die **Gerinne** durchziehen den Kontinent, in denen wie in Fluss-Systemen das Wasser nach außen rinnt.

Spielrinne

Am Rande der überwölbten Pflasterfläche wird das Wasser in einer Spielrinne gesammelt, deren Sohle in einem Gefälle von 0,5 % geneigt ist. Die Tiefe beträgt zwischen 10 und 30 cm. Die Rinne wird an 4 Tiefpunkten entwässert. Entlang der Rinne werden 12 im Uhrzeigersinn angeordnete Spielpodeste mit Pumpen und Wasserspendern versehen, die mit Hebeln bzw. auf Knopfdruck aktiviert werden können. Stauwehre und Drehsperrern ermöglichen es den Kindern, die Entwässerung zu verzögern. Punktuelle Elemente wie Wasserräder, Wasserweichen und Schleusen bieten eine **Vielzahl von Aktionsmöglichkeiten**, bei denen Kindergruppen spielerisch interagieren können.

„Phileas Spur“

Ein Stahlrohr zeichnet die Reise von Phileas Fogg nach, der nach einer Wette in 80 Tagen um die Welt reist. Das Stahlrohr ist perforiert und lässt einen hohen, feinen **Wasserfächer** entstehen, der sich in 80 Sekunden bis zum Ende des Rohres bewegt.

Arkadien

Westlich des Wasserspielplatzes werden Sitzstufen in Form eines rasenbewachsenen **Amphitheaters** angeordnet. Die drei Seehundskulpturen bilden Akzente in der Mitte und an den Seiten der Anlage, die in unregelmäßigen Abständen Wasser in die Mitte speien, wo Steintiere aus der Ursprungsanlage zu einer „Herde“ versammelt sind.

Urwaldritt

Ein Sandmatschbereich mit Sand entsteht am nördlichen Waldrand und basiert ebenfalls auf Motiven von Jules Vernes Roman: Ein abstrahierter **Elefant** türmt sich als Kletterobjekt vor der Waldkulisse auf, während ihm ein bedrohlich „**schreiender Tiger**“ mit Wippfunktion gegenübersteht. Aus einer Terrasse rinnt eine Wasserkaskade auf eine Pflasterfläche, auf der die Kinder mit Sand matschen können.

Baumbestand

Der Wasserspielplatz fügt sich vollständig in die vorhandene Lichtung ein, Baumfällungen sind nicht erforderlich. Es werden **kleinkronige Bäume** mit Blühaspekt im Bereich der Sitzstufen (Arkadien) gepflanzt. Im Bereich der im Südosten angeordneten Versickerungsmulde schirmen Schilfrohr und Bambus einen **Sicherheitszaun um die Mulde** visuell ab.

Barrierefreie Erschließung

Der Wasserspielplatz wird durch einen farbig beschichteten **Asphaltweg** erschlossen, der die kreisförmige Anlage vollständig umschließt. An drei Stellen bieten Rampen einen barrierefreien Zugang in die Wasserspielfläche, die **barrierefrei begeh- und befahrbar** ist. Das spaltraue Pflaster verhindert Glättebildung. Pflaster mit angerauter Oberfläche weisen als taktiler Belag auf die Spielrinne hin. Am Eingang werden Fahrradständer, Müllbehälter und Informationstafel positioniert.

Wirtschaftlichkeit

Die Umkehrung der Topografie erlaubt es, einen Großteil der bestehenden Strukturen optional im Untergrund zu belassen und die Leitungen für den neuen Wasserspielplatz in dem neuen Pflasterunterbau zu verlegen. Hierdurch lassen sich die Abbruch- und Entsorgungskosten reduzieren.

Das ablaufende Wasser wird in der Spielrinne gesammelt und dient so ein weiteres Mal zum Spielen, bevor es über ein Raubbett in die eingezäunte, biotopartig umpflanzte Mulde entwässert wird.