

## Kletterturm mit Doppeltampenschaukel und Rutsche

Das Kombi-Spielgerät ist mit Abstand das aufwendigste im Waldspielplatz und ermöglicht vielschichtiges Erfahrungserleben. Es ist individuell gefertigt mit vielen kleinen liebevollen Details, die es zu einem Unikat machen. Allein seine windschiefe Optik verleihen direkt eine urige Note.



### Motorik und Bewegung (Grob- und Feinmotorik)

- Kletternetz (3D-Koordination): Das Netz ist ein instabiler Untergrund. Kinder müssen Hände und Füße gleichzeitig koordinieren (Kreuzkoordination). Jeder Griff bewegt das gesamte Netz, was die Tiefenmuskulatur im Rumpf stärkt.
- Robinien-Rampe (Kraft & Balance): Eine schräge Holzrampe erfordert pure Beinkraft und den richtigen Körperschwerpunkt. Kinder lernen hier das Austarieren von Reibung (wie viel Halt geben meine Schuhe auf dem Holz?).
- Doppeltampenschaukel (Rhythmus & Teamwork): Auf dem dicken Seil (Tampen) zu schaukeln, erfordert Ganzkörpereinsatz. Entweder stehend (höchste Balanceleistung) oder im Team mit anderen Kindern oder Erwachsenen. Hier wird die Fähigkeit gefördert, Bewegungen im eigenen Körper rhythmisch abzustimmen.

### Sensorische Wahrnehmung (Die Sinne)

träumenlohntsich Waldspielplatz - Kletterturm mit Doppeltampen -Bildungsimpulse Robin Gosens und Jenny Humrich

- Vestibuläre Wahrnehmung (Gleichgewicht): Beim Schaukeln auf dem Tampen und beim Rutschen wird die Flüssigkeit im Innenohr in Bewegung versetzt. Das ist der wichtigste Reiz, um das Gleichgewichtszentrum im Gehirn auszubilden.
- Propriozeption (Tiefenwahrnehmung): Durch das Greifen nach den dicken Tauen des Netzes oder dem Ertasten der unregelmäßigen Struktur der Robinie erhalten Muskeln und Gelenke Rückmeldungen darüber, wie viel Kraft sie aufwenden müssen.
- Haptik (Naturmaterial): Robinienholz ist niemals perfekt glatt wie Plastik. Es hat Kurven, Maserungen und Temperaturunterschiede. Das schult das Tastempfinden der Kinderhände ungemein.

## Höhenwahrnehmung und psychomotorische Risikokompetenz

### Perspektive und visuelle Wahrnehmung

- Der "Vogelperspektive"-Effekt: Im Turm verändert sich die Welt. Die Erwachsenen sind plötzlich klein, der Spielplatz wird zur Landkarte. Das schult das räumliche Denken und die Fähigkeit, Distanzen visuell richtig einzuschätzen.
- Flihkraft und Optik beim Rutschen: Beim Rutschen rauscht die Umwelt optisch schnell am Kind vorbei. Das Gehirn muss visuelle Reize in Sekundenschnelle verarbeiten, während der Körper im Moment des Unten-Ankommens abrupt von Bewegung in den Stand umschaltet.

### Soziale und kognitive Möglichkeiten (Rollen- und Fantasiespiel)

- Der Turm als soziales Zentrum: Solche Spielgeräte verwandeln sich im kindlichen Spiel sofort in Symbole. Der Turm wird zur „Ritterburg“, zum „Ausguck eines Piratenschiffs“ oder zum „Vogelnest auf dem Eltenberg“.
- Kooperation auf der Tampenschaukel: Auf einer Doppeltampenschaukel kann man allein, zu zweit oder mit mehreren schaukeln. Kinder müssen sich verbal und nonverbal absprechen („Jetzt schwungholen!“, „Halt dich fest!“), um in denselben Rhythmus zu kommen.

