

Wasserspielplatz Neßmersiel

Hafenstr. 3
26553 Dornum

Tel: +49 4933 91110

info@dornum.de
<https://www.dornum.de/>

Informationen für Menschen mit Gehbehinderung und Rollstuhlfahrer

Die Informationen zur Barrierefreiheit wurden am 11. Oktober 2021 im Rahmen des Systems "Reisen für Alle" erhoben.

Detailinformationen zu Treppen, Aufzügen / Treppenliften, Rampen, Automaten und speziellen Türen auf dem Weg zu einzelnen Bereichen finden Sie in der entsprechenden Kategorie.

Fotos zur Einrichtung



Wasserspielplatz
Neßmersiel

©Joke Pouliart



Wasserspielplatz
Neßmersiel

©Joke Pouliart



Wasserspielplatz
Neßmersiel

©Joke Pouliart

Parken



Parken

©Joke Pouliart

Parkplatz



Parkplatz

©Joke Pouliart



Parkplatz

©Joke Pouliart



Parkplatz

©Joke Pouliart

Es ist ein Parkplatz vorhanden.

Es ist mindestens 1 Parkplatz für Menschen mit Behinderung vorhanden.

Es gibt 2 Stellplatz/-plätze für Menschen mit Behinderung.

Stellplatzbreite: 351 cm

Stellplatzlänge: 600 cm

Der Parkplatz ist von der Oberflächenbeschaffenheit her erschütterungsarm und leicht begeh- und befahrbar (z.B. Asphalt, engfugige Platten, etc.).

Entfernung des Stellplatzes/der Stellplätze für Menschen mit Behinderung zum Eingangsbereich: 50 m

Der Stellplatz / die Stellplätze für Menschen mit Behinderung ist/sind gekennzeichnet.

Weg zwischen Eingang und Parkplatz



Weg zwischen Eingang und Parkplatz

©Joke Pouliart



Weg zwischen Eingang und Parkplatz

©Joke Pouliart



Weg zwischen Eingang und Parkplatz

©Joke Pouliart

Breite des Weges: 250 cm

Länge des Weges: 50 m

Der Weg ist von der Oberflächenbeschaffenheit her erschütterungsarm und leicht begeh- und befahrbar (z.B. Asphalt, engfugige Platten, etc.).

Die lichte Breite des Weges ist durch Ausstattungsgegenstände eingeschränkt.

Die lichte Breite des Weges beträgt trotz vorhandener Ausstattungsgegenstände mindestens: 125 cm

Maximale Längsneigung des Weges: 7 %

Maximale Längsneigung über eine Strecke von 5 m.

Eingang



Eingang

©Joke Pouliart

Eingangsbereich



Eingangsbereich

©Joke Pouliart



Eingangsbereich

©Joke Pouliart



Eingangsbereich

©Joke Pouliart

Der Eingang / Zugang ins Gebäude ist stufenlos möglich.

Strandkasse



Strandkasse

©Joke Pouliart



Strandkasse

©Joke Pouliart



Strandkasse

©Joke Pouliart

BREITE der Bewegungsfläche vor dem Schalter/Tresen/der Kasse: 400 cm

TIEFE der Bewegungsfläche vor dem Schalter/Tresen/der Kasse: 250 cm

Der Schalter/Tresen/die Kasse ist an der höchsten Stelle 85 cm hoch.

Der Schalter/Tresen/die Kasse ist an der niedrigsten Stelle 85 cm hoch.

Es ist keine andere, gleichwertige Kommunikationsmöglichkeit im Sitzen vorhanden.

Es ist ein Kassendurchgang vorhanden.

Der Kassendurchgang ist 125 cm breit.

Spielplatz



Spielplatz

©Joke Pouliart

Wasser- und Matschspielplatz



Wasser- und Matschspielplatz

©Joke Pouliart



Wasser- und Matschspielplatz

©Joke Pouliart



Duschen am Wasser- und Matschspielplatz

©Joke Pouliart



Wasser- und Matschspielplatz

©Joke Pouliart



Dusche am Wasser- und Matschspielplatz

©Joke Pouliart

Der Spielbereich ist nicht mit dem Rollstuhl befahrbar.

BREITE der kleinsten Bewegungsfläche zwischen den Spielgeräten: 150 cm

TIEFE der kleinsten Bewegungsfläche zwischen den Spielgeräten: 150 cm

Die Erlebnisbereiche sind mindestens von Nebenwegen aus erreichbar.

Es gibt Spielgeräte, die für Rollstuhlfahrer zugänglich und nutzbar sind.

Es gibt Sandspielbereiche.

Es sind Umsetzungsmöglichkeiten vom Rollstuhl auf die Sandkasteneinfassung vorhanden.

Anmerkungen für den Gast: Der Platz soll anregen sich außerhalb der Wattflächen, die aufgrund von Schlick und Tidenstand nicht immer erlebbar sind, mit den Elementen Wasser, Sand und Meer zu beschäftigen. Zum Anschließenden Reinigen ist eine Dusche, die auch mit dem Rollstuhl unterfahrbar ist, vorhanden. Weitere Duschen mit Sichtschutz sind am Rande des Bohlenwegs zwischen Eingang und dem Spielplatz vorhanden. Es sind in kurzen Distanzen Sitzmöglichkeiten vorhanden.

Weg außen zwischen Eingang und Spielplatz



Weg außen zwischen Eingang und Spielplatz

©Joke Pouliart



Weg außen zwischen Eingang und Spielplatz

©Joke Pouliart



Weg außen zwischen Eingang und Spielplatz

©Joke Pouliart

Breite des Weges: 150 cm

Länge des Weges: 100 m

Der Weg ist von der Oberflächenbeschaffenheit her erschütterungsarm und leicht begeh- und befahrbar (z.B. Asphalt, engfugige Platten, etc.).

Maximale Längsneigung des Weges: 0 %

Maximale Längsneigung über eine Strecke von 0 m.

Blankomodul

Wasserspiel und Rutsche "Potti"



Wasserspiel und Rutsche "Potti"

©Joke Pouliart



Wasserspiel und Rutsche "Potti"

©Joke Pouliart



Wasserspiel und Rutsche "Potti"

©Joke Pouliart

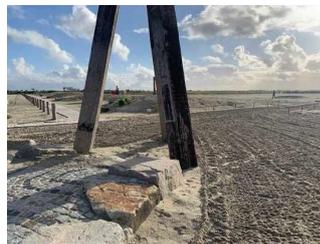
Das Spielgerät "Potti" kann unmittelbar über die glatt betonierte und eben gepflasterte Promenade / Uferbesfestigung angefahren werden. Zwischen Eingang und um den Spielplatz sind Bohlenwege angelegt. Das Spielgerät hebt sich visuell kontrastreich von der Umgebung ab und kann taktil erfasst werden. "Potti" rekonstruiert das Skelett eines Wals, der vor langer Zeit hier strandete. Es besteht aus drei Spielerfahrungen: einer Rutsche, die erklettert werden kann, einer Sprinkleranlage mit Wasser innerhalb des Wals, sowie einem Sand-Matsch-Platz der mit Wasserrinnen gespeist wird. Für blinde, sehbehinderte, gehörlose Menschen sowie Menschen mit Hörbehinderung als auch Menschen mit kognitiven Einschränkungen ist diese Spiel uneingeschränkt nutzbar. Für Menschen mit eingeschränkter Mobilität ist der Bereich innerhalb des Wals und der Sand-Matsch-Platz nutzbar. Sitzmöglichkeiten sind auf Steinen und liegenden Holzdalben vorhanden. Mit einem Strandrollstuhl ist auch für Menschen im Rollstuhl der Bauch des Wals mit dem Wassersprinkler erfahrbar dazu ist jedoch eine Assistenz notwendig. Der Untergrund im Wal ist fester Sand, die Abstände zwischen dem Walgerippe sind für einen Rollstuhl weit genug.

Wasserspiel "Winker"



Wasserspiel "Winker"

©Joke Pouliart



Wasserspiel "Winker"

©Joke Pouliart



Wasserspiel "Winker"

©Joke Pouliart

Das Spielgerät "Winker" kann unmittelbar über den Holzbohlenweg erreicht werden. Am Spielplatz sind Bohlenwege angelegt die bis an die betonierte und gepflasterte Uferpromenade hergeführt werden. Das Spielgerät hebt sich visuell kontrastreich von der Umgebung ab und kann taktil erfasst werden. Der "Winker" stellt ein altes Seezeichen dar um für Schiffe den Weg zum Hafen zu finden. Es besteht aus zwei Spielerfahrungen: Der Winker füllt sich mit Wasser, wenn das Gewicht des Wassers auf der einen Seite überhöht ist, entlädt sich mit einem großen Schwall das Wasser auf der darunter befindlichen Person; des weiteren speist das Wasser des Winkers einen weiteren Bereich des Sand-Matsch-Platzes. Da für alle Menschen unter dem Winker nicht sichtbar ist wann der Winker sein Wasser ergießt, ist das Überraschungserlebnis uneingeschränkt für blinde, sehbehindere gehörlose Menschen sowie Menschen

mit Hörbehinderung als auch Menschen mit kognitiven Einschränkungen nutzbar. Menschen mit eingeschränkter Mobilität ist der sehr uneben gepflasterte Bereich unterhalb des Winkers nur mit Assistenz möglich. Die Anordnung der Steine und unebene Flächen sind für blinde Menschen taktil erfassbar jedoch besteht ohne Assistenz eine größere Stolpergefahr. Sitzmöglichkeiten auf Steinen und liegenden Holzdalben ermöglichen ein Umsetzen vom Rollstuhl auf die Umrandung des Sand-Matsch-Platz

Spielgeräte und Sonstiges



Spielgeräte und Sonstiges

©Joke Pouliart

Blankomodul

Wasserspiel und Rutsche "Potti"



Wasserspiel und Rutsche "Potti"

©Joke Pouliart



Wasserspiel und Rutsche "Potti"

©Joke Pouliart



Wasserspiel und Rutsche "Potti"

©Joke Pouliart

Das Spielgerät "Potti" kann unmittelbar über die glatt betonierte und eben gepflasterte Promenade / Uferbesfestigung angefahren werden. Zwischen Eingang und um den Spielplatz sind Bohlenwege angelegt. Das Spielgerät hebt sich visuell kontrastreich von der Umgebung ab und kann taktil erfasst werden. "Potti" rekonstruiert das Skelett eines Wals, der vor langer Zeit hier strandete. Es besteht aus drei Spielerfahrungen: einer Rutsche, die erklettert werden kann, einer Sprinkleranlage mit Wasser innerhalb des Wals, sowie einem Sand-Matsch-Platz der mit Wasserrinnen gespeist wird. Für blinde, sehbehinderte, gehörlose Menschen sowie Menschen mit Hörbehinderung als auch Menschen mit kognitiven Einschränkungen ist diese Spiel uneingeschränkt nutzbar. Für Menschen mit eingeschränkter Mobilität ist der Bereich innerhalb des Wals und der Sand-Matsch-Platz nutzbar. Sitzmöglichkeiten sind auf Steinen und liegenden Holzdalben vorhanden. Mit einem Strandrollstuhl ist auch für Menschen im Rollstuhl der Bauch des Wals mit dem Wassersprinkler erfahrbar dazu ist jedoch eine Assistenz

notwendig. Der Untergrund im Wal ist fester Sand, die Abstände zwischen dem Walgerippe sind für einen Rollstuhl weit genug.

Wasserspiel "Winker"



Wasserspiel "Winker"

©Joke Pouliart



Wasserspiel "Winker"

©Joke Pouliart



Wasserspiel "Winker"

©Joke Pouliart

Das Spielgerät "Winker" kann unmittelbar über den Holzbohlenweg erreicht werden. Am Spielplatz sind Bohlenwege angelegt die bis an die betonierte und gepflasterte Uferpromenade hergeführt werden. Das Spielgerät hebt sich visuell kontrastreich von der Umgebung ab und kann taktil erfasst werden. Der "Winker" stellt ein altes Seezeichen dar um für Schiffe den Weg zum Hafen zu finden. Es besteht aus zwei Spielerfahrungen: Der Winker füllt sich mit Wasser, wenn das Gewicht des Wassers auf der einen Seite überhöht ist, entlädt sich mit einem großen Schwall das Wasser auf der darunter befindlichen Person; des weiteren speist das Wasser des Winkers einen weiteren Bereich des Sand-Matsch-Platzes. Da für alle Menschen unter dem Winker nicht sichtbar ist wann der Winker sein Wasser ergießt, ist das Überraschungserlebnis uneingeschränkt für blinde, sehbehindere gehörlose Menschen sowie Menschen mit Hörbehinderung als auch Menschen mit kognitiven Einschränkungen nutzbar. Menschen mit eingeschränkter Mobilität ist der sehr uneben gepflasterte Bereich unterhalb des Winkers nur mit Assistenz möglich. Die Anordnung der Steine und unebene Flächen sind für blinde Menschen taktil erfassbar jedoch besteht ohne Assistenz eine größere Stolpergefahr. Sitzmöglichkeiten auf Steinen und liegenden Holzdalben ermöglichen ein Umsetzen vom Rollstuhl auf die Umrandung des Sand-Matsch-Platz

Hilfsmittel / Alarm

Alarm/Hilfsmittel

Assistenzhunde dürfen nicht mitgebracht werden.