

## Wasserspielplatz Neßmersiel

Hafenstr. 3  
26553 Dornum

Tel: +49 4933 91110

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

## Informationen für Menschen mit Sehbehinderung und blinde Menschen

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

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

Es ist keine Gehwegbegrenzung vorhanden.

## Eingang

---



Eingang

©Joke Pouliart

---

## Eingangsbereich

---



Eingangsbereich

©Joke Pouliart



Eingangsbereich

©Joke Pouliart



Eingangsbereich

©Joke Pouliart

---

Der Eingangsbereich ist visuell kontrastreich zur Umgebung abgesetzt.

Der Eingangsbereich ist nicht durch einen taktil wahrnehmbaren Bodenbelagswechsel erkennbar.

## Strandkasse

---



Strandkasse

©Joke Pouliart



Strandkasse

©Joke Pouliart

---



## Strandkasse

©Joke Pouliart

Die Gehbahn von der Eingangstür zum Schalter/Tresen/zur Kasse ist nicht mit visuell kontrastreichen Markierungen (z.B. Teppich) gekennzeichnet.

Die Gehbahn von der Eingangstür zum Schalter/Tresen/zur Kasse ist nicht mit taktil erfassbaren Markierungen (z.B. Bodenindikatoren) gekennzeichnet.

Das Kassendisplay/die Preisangabe an der Kasse ist gut erkennbar (z.B. groß oder schwenkbar).

## 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

---

Es gibt Spielgeräte, die für Blinde und Sehbehinderte zugänglich und nutzbar sind.

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

Die Gehwegbegrenzung ist visuell kontrastreich. Die Gehwegbegrenzung ist taktil erfassbar.

# 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.

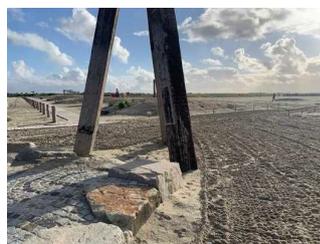
## Wasserspiel "Winker"

---



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 überhört 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

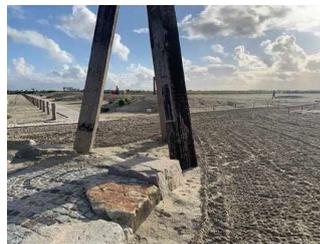
Das Spielgerät "Potti" kann unmittelbar über die glatt betonierte und eben gepflasterte Promenade / Uferbesfestigung angefahren werden. Zwischen Eingang und um den Spielplatz sind Bohlenwege angelegt. Das Spielgerät hebt sich visuell kontrastreich von der Umgebung ab und kann taktil erfasst werden. "Potti" 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 Holzdauben ermöglichen ein Umsetzen vom Rollstuhl auf die Umrandung des Sand-Matsch-Platz

## Hilfsmittel / Alarm

### Alarm/Hilfsmittel

Assistenzhunde dürfen nicht mitgebracht werden.

## Bedienelemente und Leitsystem

### Mantelbogen visuell taktile Gestaltung

---



Mantelbogen visuell taktile Gestaltung

©Joke Pouliart



Mantelbogen visuell taktile Gestaltung

©Joke Pouliart

---

Die Beschilderung ist in gut lesbarer Schrift gestaltet.

Es besteht zwischen Schrift/Piktogramm und Hintergrund ein guter visueller Kontrast.

Informationen sind nicht taktil erfassbar.

Informationen zur Orientierung sind in fotorealistischer Darstellung oder in Form von Piktogrammen verfügbar. Informationen zur Orientierung sind in Schriftform verfügbar.