

Bitz bewegt sich!



Kinder unsere Zukunft

Handbuch „Mobile Bewegungslandschaft“

MoBeLa

So ist Bewegung in Bitz!

Stand: 26.Dez. 2017



Wir danken!



Stiftung **Mensch**
Eine Initiative der **Sparkasse Zollernalb**

Bitz bewegt sich!



Förderverein

Inhalt	Seite
1. Allgemeine Sicherheitshinweise	5
2. Boulderwand	
2.1. Hinweise zur Nutzung	7
2.2. Schwierigkeitsgrade	8
2.3. Spiele an der Boulderwand	8
3. Kletterturm	10
4. Schaukelsystem	
4.1 Allgemeine Hinweise	16
4.2 Mobile Schaukel	17
4.3 Mehrkindschaukel	18
4.4 Reitsitzschaukel	19
4.5 Kletternetz	20
5 Mattentrampolin	20
6 Rollenrutschbahn	21
7 Bausysteme	
7.1 Baumodul „Spieleland“	23
7.2 Lüne-Vesti-Set	24
7.3 Lüne-Stufenhindernis	26
8 Zielwurf-Wand	26
9 Spiele-Tonne	27
10 Pentry	28
11 Abschluss	
11.1 Aufbewahrung	29
11.2 Sauberkeit	29
11.3 Verbandskasten	30
11.4 Feed Back	30

1. Allgemeine Sicherheitshinweise

Die Benutzung der „**Mobilen Bewegungslandschaft**“ ist trotz aller möglichen Sicherheitsvorkehrungen mit **geringen Risiken** verbunden und erfolgt auf **eigene Gefahr**.

Nutzung der Mobilen Bewegungslandschaft ist nur für **Kinder bis 10** Jahre geeignet.

Zum Auf- und Abbau sind für einige Geräte (z.B. Boulderwand, Mobile Schaukel) **2 Erwachsene** erforderlich!

Nutzung durch die Kinder **nur** unter **Aufsicht!**

Die Eltern mögen bitte darauf achten, dass die Kinder pflöglich mit den Geräten umgehen!

Der Besuch eines **Einführungskurses** (kostenlos) ist unbedingt erforderlich.

Andernfalls ist eine fachkundige Begleitperson zu verpflichten (**20€**)

Die Halle ist **nur in Turnschuhen** (keine schwarze Sohle) zu betreten.

Ballspiele sind streng untersagt – Ausnahme: Softbälle aus der gelben Tonne.

Es dürfen keine eigenen Spielgeräte (z.B. Fußbälle u. ä.) mitgebracht werden.

Die „Mobile Bewegungslandschaft“ wird regelmäßig auf ihre Sicherheit überprüft.

Die Sicherheitshinweise bei der Einweisung und in diesem Handbuch sind zu beachten.

Die Haftung für Schäden durch unsachgemäßen Gebrauch der Anlage wird ausgeschlossen.

Der Nutzer haftet für Schäden, die durch ihn an der Anlage entstehen.

2. Boulderwand

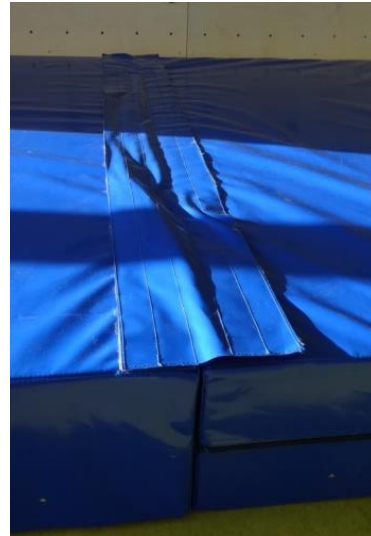


2.1 Hinweise zur Nutzung

- Aufsicht durch Eltern erforderlich!
- Zwei Weichbodenmatten müssen geschlossen ausgelegt sein (s. Bild oben) und sollen rechts an den ausgefahrenen Kletterturm anstoßen -> so können Boulderwand und Kletterturm gleichzeitig genutzt werden.



- Der Spalt zwischen den beiden Matten ist mit Klettverschluss abzudecken.



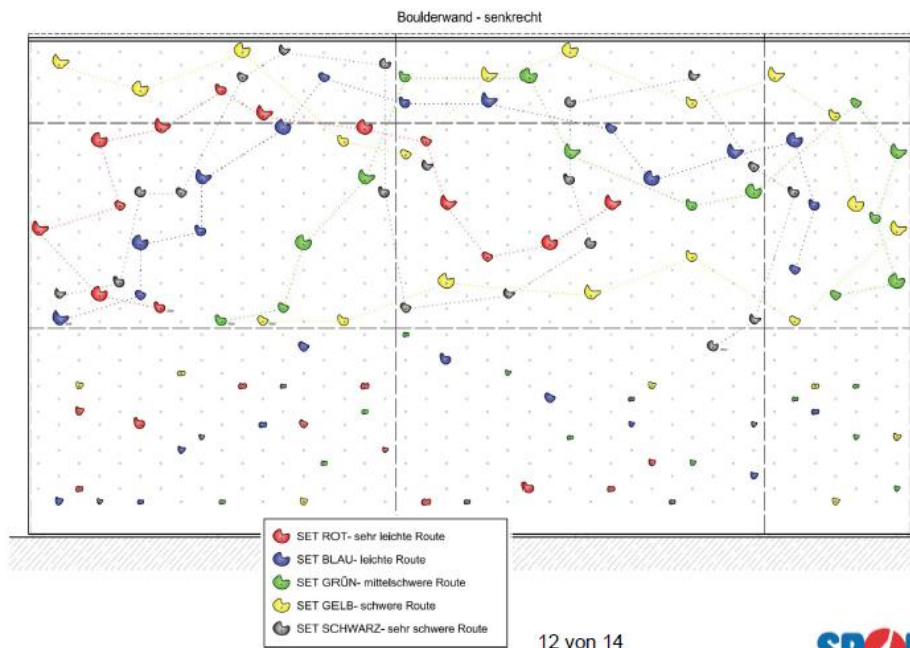
- Am Ende sind die Weichbodenmatten wieder vor der Boulderwand aufzustellen und mit den Gurten zu sichern (Eckschoner nicht vergessen!)



- Nur in Turnschuhen oder Strümpfen begehen!
- Boulder-Griffe dürfen nicht entfernt oder versetzt werden.
- Vorschläge zu geänderten Anordnungen der Boulder-Griffe werden gerne entgegengenommen.

2.2 Schwierigkeitsgrade

Routen-Beispiel für Boulderwand senkrecht ca. 6 x 3



Nur ein Muster! Griffe sind nicht so gesetzt.

2.3 Spiele an Boulderwand



Spielformen zur Verbesserung der Klettertechnik:

- **Rollsplit:** das Treten wird durch Steinchen, Murmeln, Lego, lockere Tritte usw. erschwert
- **Kletterlotse:** mit einem Stock Griffe oder/und Tritte ansagen
- **Dirigent:** man klettert nur nach den Anweisungen, vorgemachten Kletterbewegungen des Dirigenten am Boden
- **Der Blinde:** der Partner hilft dem Blinden die Wand zu queren, eine Route zu klettern
- **Quersprint:** eine vorgegebene Strecke so schnell wie möglich durchklettern
- **Handicap:** zwei, drei, ... Kletterer sind beim Querbouldern mit einer Schlinge zusammengehängt
- **Kofferpacken:** immer 2 Züge an den bereits gemachten anhängen
- **Marionette/Schaufensterpuppe:** alle Gliedmaßen werden beim Klettern vom Partner bewegt
- **Die Kreuzung:** eine Gruppe startet links, die andere gleichzeitig rechts und sie überkreuzen sich; welche Gruppe erreicht zuerst den Ausgangspunkt der anderen Gruppe
- **Zwillingsklettern:** nachfolgender Partner verwendet die gleiche Griff-/Trittabfolge wie Vorkletternder
- **Hindernisparcours:** eine gesteckter Hindernisparcours ist kletternd zu bewältigen; bei Berührung der Hindernisse Abzugspunkte
- **Namensuchstaffel:** alle Namen und 2-3 Nieten sind in Filmdosen versteckt; durch Querklettern zu den Dosen gelangen, eine ungeöffnet kletternd zurückbringen; welcher Seite gelingt es zuerst alle Namen ihrer Gruppe zu holen (falsche Namen müssen kletternd zurückgebracht werden)

Spiele mit Spaßgarantie:

- **Versteckter Name:** seinen Namen auf Tape an der Wand finden
- **Ochs an der Wand:** sobald sich der Ochs umdreht, darf ich mich nicht mehr bewegen
- **Fähnleinstehlen:** schneller sein als sein Gegenüber
- **Skalprauben:** wer erwischt das Tuch eines anderen
- **Memory:** Karte aufdecken und gleiche suchen
- **Puzzle:** sein Puzzle schnell zusammenbauen
- **Künstler:** an der Kletterwand ein Bild malen
- **Klamottentauschstaffel:** solange an der Wand ein Kleidungsstück tauschen, bis der Letzte aus einer Kette jenes des ersten an hat
- **Reifen durchreichen:** einen Reifen durch eine Menschenkette an der Wand durchschlängeln
- **Lift:** möglichst viele am Fuße der Wand liegende Stücke aufheben ohne den Boden zu berühren und an einen bestimmten Punkt der Wand hängen
- **Massaker:** die Ziellinie des Querganges erreichen ohne vom Ball getroffen zu werden
- **Katz und Maus:** Gegenstände (= Käse) am Boden verstreut, Mäuse holen jeweils einen ohne von der Katze berührt zu werden, ansonsten Gegenstand zurücklegen
- **Halte den Garten sauber:** Klettergegenstände verstreut am Boden, jeweils einen aufnehmen und auf gegnerische Wand hängen; dann auch erlaubt von eigener Wand herunterzupflücken

3.0 Kletterturm



An die Wand geklappt



Kletterturm aufgezogen

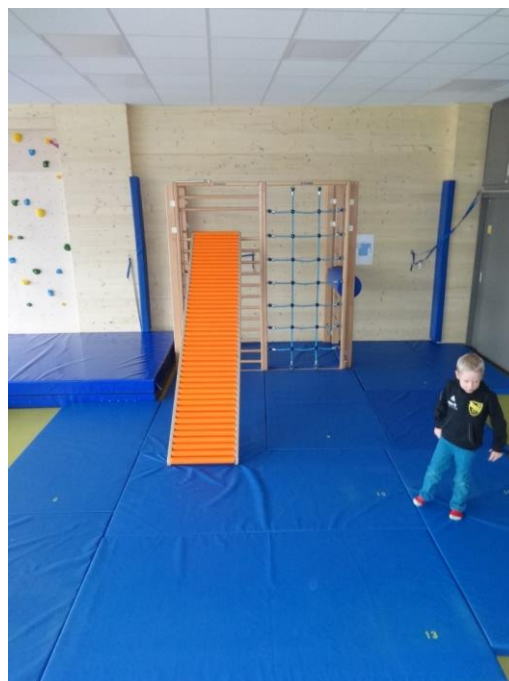
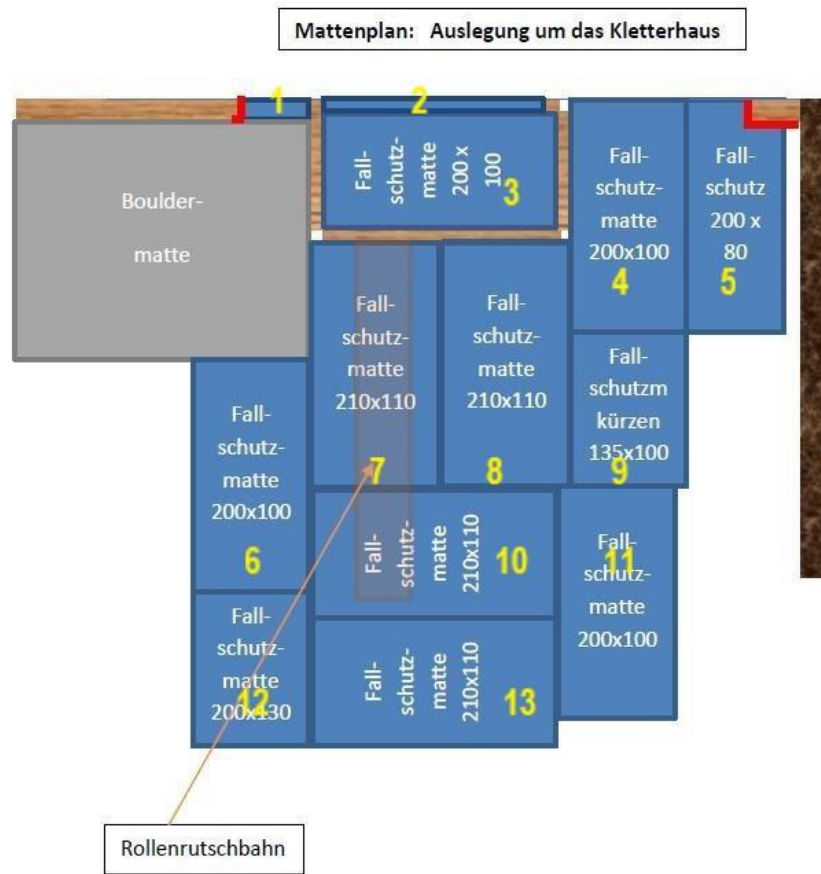


Stopper herunterdrücken



**Teleskopstange festdrehen
und beim Zusammenklappen wieder lösen!**

3.1 Mattenplan



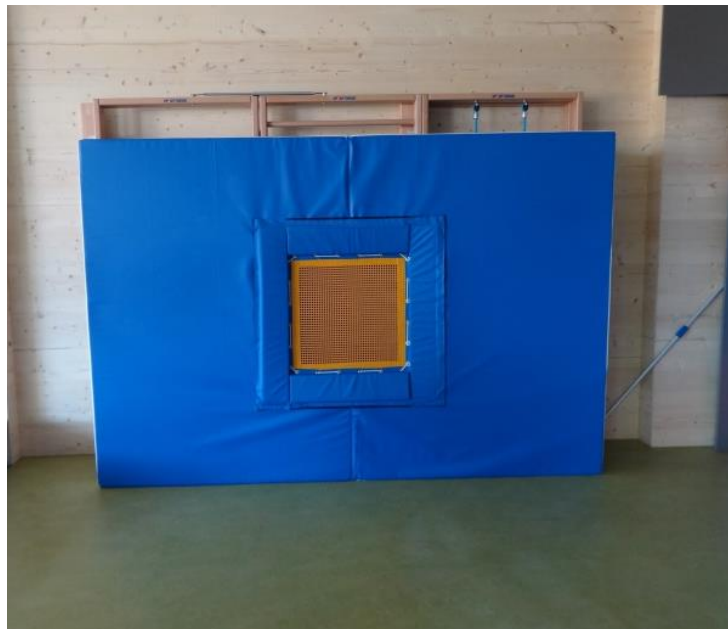
Die Matten sind nach dem o.a. Mattenplan und Bild um den Kletterturm anzuordnen.

Die Matten (schwer) müssen am Schluss im Wandschrank **quer** aufgestellt werden (s.u.), da sie sonst umkippen.

Lagerort: Tür 1



Der Kletterturm wird durch die Weichbodenmatte des Trampolins vor Missbrauch geschützt.



4.0 Schaukelsystem



Ziehen + verschieben

4.1 Allgemeine Hinweise

Pendelhaken in den Schienen können mit der Teleskopstange verschoben werden.

Maximale Belastung 150Kg!!

Alle Schaukeln mit Karabinern anhängen und **mit Schraubverschluss sichern**.

Die Schaukeln können in jedes Kettenglied eingehängt werden, um die Höhe zu variieren.

Ausreichenden Sicherheitsbereich vorsehen.

Bodenmatten zur Sicherheit nicht vergessen!

Schaukeln nur unter Aufsicht!!

Schaukeln nur mit mäßiger Intensität betreiben

4.2 Mobile Schaukel



Beide Schaukelpartner sollten möglichst das gleiche Gewicht haben.
Jede Seite (Netz) ist bis max. 50Kg belastbar!

Schaukel kann in beliebiges Kettenglied eingehängt werden.



Am Schluss ist die Mobile Schaukel wie abgebildet im Wandschrank aufzuhängen! Um besser an die Aufhängung im Schrank zu kommen, können die Stufenteile auf dem Rollbrett nach vorne gezogen werden:

Lagerort: Tür 3

4.3 Mehrkindschaukel



Aufhängung an je einer Schaukel-Schiene!

-> Zur besseren Lastenverteilung <-

Lagerort: Tür 10

4.4 Reitsitz-Schaukel



Einstellung auf Schaukelbreite



Aufhängung an beiden Schaukel-Schienen!

Lagerort: Tür 10

4.5 Kletternetz



Kletternetz mit vier Karabinerhaken in Ketten einhängen. Zuvor die Kettenabstände gleichmäßig einstellen.

Höhe kann in den Kettengliedern eingestellt werden. Wir empfehlen das oberste Kettenglied. Wegen der Schwere des Netzes sind zwei Erwachsene zur Montage erforderlich!

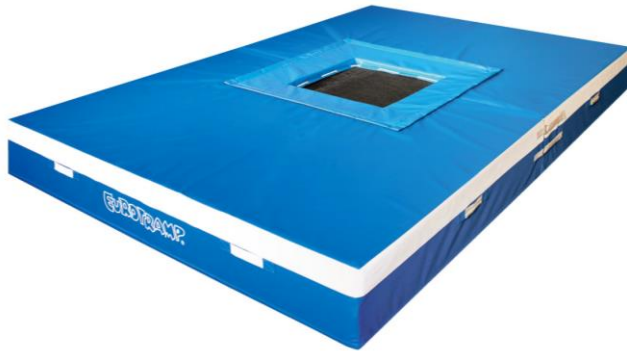
Maximal zwei Kinder gleichzeitig im Netz (max. 150kg Belastung incl. Netz!)

Matten zur Absicherung nicht vergessen!!



Lagerort: Tür 4

5. Matten-Trampolin



Aus Sicherheitsgründen empfehlen wir, das Mattentrampolin vor den Weichbodenmatten der Boulderwand zu platzieren, dann ist nur eine Aufsichtsperson an der gegenüberliegenden Breitseite erforderlich:



Hinweis, Tipp:

Das Trampolin kann aus der Weichbodenmatte ausgebaut werden, Wenn Sie dann den Weichboden-Kern (**Lagerort: Tür 3**) einsetzen, haben Sie eine weitere Weichboden-Matte!

6. Rollen-Rutschbahn



Rollenrutschbahn nur in ausgeklappten Kletterturm einhängen!
Aufbewahrung der Rollenrutschbahn innerhalb des Kletterturms:



Sicherung mit Gurt nicht vergessen!

7.Bausysteme

7.1. Baumodul „Spieliland“



Unser Angebot für die ganz Kleinen!

Lagerort: Tür 20 und 30

7.2 Lüne-Vesti-Set



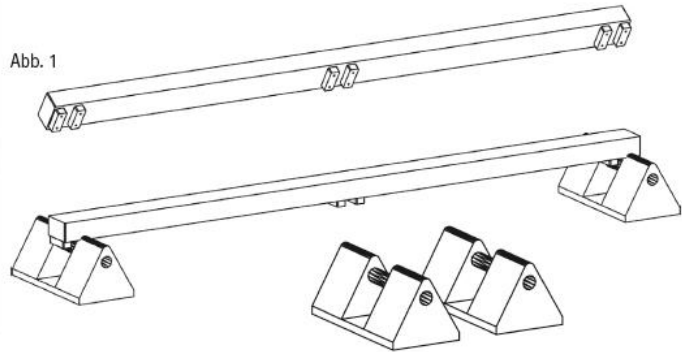
Aufbau der Sets (Beispiele):

1. Balken und 2 Dreiecke = Balancesteg:

Der Verbindungssteg je eines Dreiecks ② wird zwischen die Querhölzer an den Balken-Enden ⑦ eingesetzt (siehe Abb. 1). Achtung: Die Verbindungen dürfen nicht wackeln.



Abb. 1



2. Balken und Dreieck = Wippe:

Für den Aufbau als Wippe benötigen Sie ein Dreieck ②, auf welches der Balken ⑦ mittig gelegt wird. Der Verbindungssteg des Dreiecks wird zwischen die mittleren Querhölzer des Balkens eingesetzt (siehe Abb. 2)



Abb. 2



3. Brett und Halbmond = Wippe:

Das Brett ⑤ wird auf den Rücken gelegt, die Klötze zeigen nach oben. Der Halbmond ③ wird nun soweit seitlich zwischen die beiden mittleren Klötze eingeschoben, bis der Halbmond mittig des Bretts sitzt (siehe Abb. 3). Beides umdrehen - fertig.

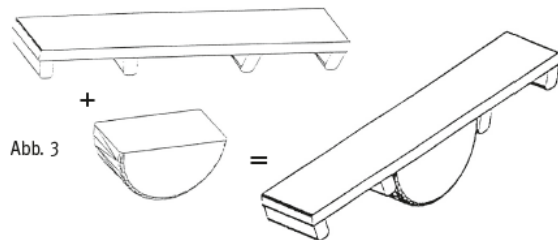
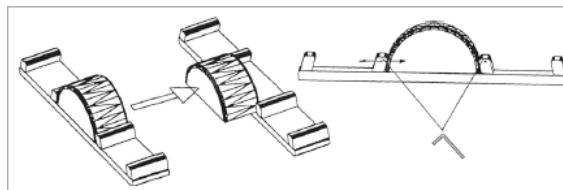


Abb. 3



Um den Halbmond zwischen den Klötzen zu befestigen, lösen Sie mit einem 13 mm Steckschlüssel (nicht im Lieferumfang enthalten) die Klotz-Muttern, setzen Sie den Halbmond in die Mitte und schieben Sie die losen Klötze bis an den Halbmond heran. Drehen Sie die Muttern wieder fest.

Lagerort: Tür 2 und 20

7.3 Lüne- Stufenhindernis

Kann mit Lüne-Vesti-Set kombiniert werden, s. Abb. 2 +3 oben



Lagerort: Tür 3

8. Zielwurfwand



Säckchen liegen in gelber Tonne

Lagerort: Tür 2

9. Spiele-Tonne



Kleingeräte nur in gelber Tonne aufbewahren.
Widerlegen Sie unsere Schwund-Befürchtungen!
Spiegelwand nicht beschädigen!
Lagerort: Tür 2

10. Pentry



Pentry bitte so sauber zurücklassen, wie man sie angetroffen hat!
Reinigungsgeräte sind in der Behinderten-Toilette.
Notwendiges Geschirr muss mitgebracht werden.

**Benutzung von Wasserkochern oder Kaffeemaschinen sind aus
sicherheitstechnischen Gründen hier nicht erlaubt!**

Kühlschrank zum Schluss abstellen und Tür einen Spalt öffnen.

Lagerort: Tür 6

11. Abschluss

11.1 Aufbewahrung

So sollte es im Wandschrank aussehen:



Tür 10



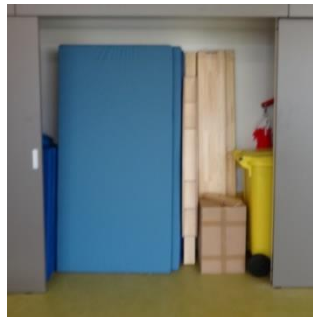
Tür 20



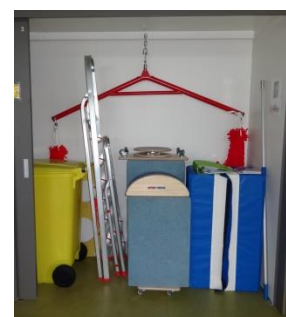
Tür 30



Tür 1



Tür 2



Tür 3

Schwere Matten kommen in Tür 1 und sind nur **quer** zu lagern

Leichte Matten kommen in Tür 2 und sind **senkrecht** zu lagern.

11.2 Sauberkeit

Hinterlassen Sie bitte die Halle so wie Sie sie angetroffen haben.

Unsauberkeiten und Beschädigungen durch Vorgänger bitte umgehend melden unter

h-peter-bitz@t-online.de

Reinigungsgeräte finden Sie in der Behinderten-Toilette

11.3 Verbandskasten



Finden Sie in der **Behinderten Toilette**.

Der Kasten enthält auch ein **Pad zum Kühlen**

Bitte widerlegen Sie auch hier unsere Schwund-Befürchtungen!

11.4 Feed-Back

Ihre Meinung, Kritikpunkte und Verbesserungsvorschläge sind uns wichtig.

Daher haben wir eine Tafel in der Pentry, Tür 6 angebracht.



Bitte machen Sie regen Gebrauch davon!

Schlusswort

Wir hoffen und wünschen, dass Ihre Erwartungen in unsere „Mobile Bewegungslandschaft“ voll in Erfüllung gegangen sind!?

Wenn ja:

Bitte empfehlen Sie uns weiter!

Für eine kleine Spende sind wir immer dankbar!

(Sparschein steht in Pentry, Tür 6)