

202-018

DGUV Information 202-018



© MisitkaS / iStockphoto

Klettern

in Kindertageseinrichtungen
und Schulen

Herausgeber

Deutsche Gesetzliche
Unfallversicherung e.V. (DGUV)

Glinkastraße 51
10117 Berlin
Tel.: 030 288763800
Fax: 030 288763808
E-Mail: info@dguv.de
Internet: www.dguv.de

Erstausgabe:

Stefan Winter, Deutscher Alpenverein e.V.
In Zusammenarbeit mit der Fachgruppe „Bildungswesen“ der DGUV und
Martin Hinkel, Universität Hamburg

Redaktionelle Überarbeitung:

Sachgebiet „Schulen“ des Fachbereichs „Bildungseinrichtungen“ der DGUV

Fotos: Ulrike Fister, Stefan Winter

Illustrationen: Sebastian Schrank

Ausgabe August 1999, aktualisierte Fassung Oktober 2016

DGUV Information 202-018

zu beziehen bei Ihrem zuständigen Unfallversicherungsträger
oder unter www.dguv.de/publikationen

Klettern

in Kindertageseinrichtungen und Schulen

Inhaltsverzeichnis

	Seite
Klettern in Kindertageseinrichtungen und Schulen	5
1 Künstliche Kletterwände	6
Planung und Bau von künstlichen Kletterwänden	7
Planungsschema	8
1.1 Boulderwände	9
1.2 Toprope- oder Vorstiegswände	11
2 Sicherungsausrüstung	13
3 Kletterbetrieb	14
4 Prüfungen	16
5 Spiel- und Übungsformen	17
Anhang	21
1. Normen	21
2. Vorschriften, Regeln und Informationen für Sicherheit und Gesundheit bei der Arbeit	21
3. Nützliche Adressen	21
4. Literatur	21

Klettern in Kindertageseinrichtungen und Schulen

Empfehlungen zum Bau und Betrieb von künstlichen Kletterwänden

Klettern macht Spaß – unabhängig vom Schwierigkeitsgrad, Alter und Können. Klettern ist für Kinder ein Grundbedürfnis. Es gibt wenige Bewegungsformen, bei denen Kinder ihren Körper besser kennen lernen, Körperkraft erlangen und Geschicklichkeit schulen können. Klettern bietet die Gelegenheit, selbstbestimmtes Handeln zu erlernen und persönliche, materielle und soziale Erfahrungen zu sammeln. Körperbeherrschung und Kreativität sind genauso gefragt wie Kommunikation und gegenseitiges Helfen. Klettern fasziniert dadurch, dass man sich freiwillig Wagnissituationen aussetzt, Freuden und Ängste erfährt und lernt, damit umzugehen. Außerdem trägt Klettern zur Verbesserung der Kraft, Ausdauer und Koordination bei.

Eine Alternative für das Klettern am natürlichen Fels sind künstliche Kletterwände. Sie bieten eine größere Sicherheit, außerdem ist der zeitliche und materielle Aufwand beim Klettern an künstlichen Kletterwänden geringer.

An künstlichen Kletterwänden müssen wichtige Sicherheitsaspekte und Organisationsformen berücksichtigt werden.

Diese Broschüre beinhaltet:

<p>Allgemeine und spezielle Aspekte der baulichen Ausführung und Ausstattung von künstlichen Kletterwänden.</p> <p>▶ Kapitel 1</p>	<p>Empfehlungen für die Sicherheit während des Kletterbetriebs.</p> <p>▶ Kapitel 2-4</p>	<p>Spiel- und Übungsformen.</p> <p>▶ Kapitel 5</p>
---	---	---

1 Künstliche Kletterwände

Grundsätzlich bestehen gegen das Klettern an künstlichen Kletterwänden dann keine Einwände, wenn die notwendigen sicherheitstechnischen und organisatorischen Anforderungen erfüllt sind.

Das Klettern an Toprope- und Vorstiegswänden (siehe Kapitel 3) muss unter der Leitung und Aufsicht von dafür qualifizierten Personen stehen. Aus-, Fort- und Weiterbildungsmaßnahmen bieten z.B. Lehrerfortbildungseinrichtungen oder der Deutsche Alpenverein e.V. an.

Es gibt zwei Arten von Kletterwänden:

Die Boulderwand:

Eine Boulderwand (engl. boulder = Felsblock) ist eine künstliche Kletterwand, an der ohne Seilsicherung in horizontaler Richtung und in Absprunghöhe geklettert werden kann. Für das Bouldern besteht keine besondere Aufsichtspflicht!

Bouldern erfordert:

- keine speziellen physischen und psychischen Voraussetzungen
- keine besondere Ausrüstung und Kleidung und
- keine besondere Qualifikation des pädagogischen Personals.





Die Toprope- oder Vorstiegswand:

Beim Klettern an einer Toprope- oder Vorstiegswand werden Höhen erreicht, die eine Seilsicherung erfordern (ab 2 m Fallhöhe). Der Kletterer wird von einer Person über den Klettergurt, das Sicherungsseil und das Sicherungsgerät gegen Absturz gesichert.

Planung und Bau von künstlichen Kletterwänden

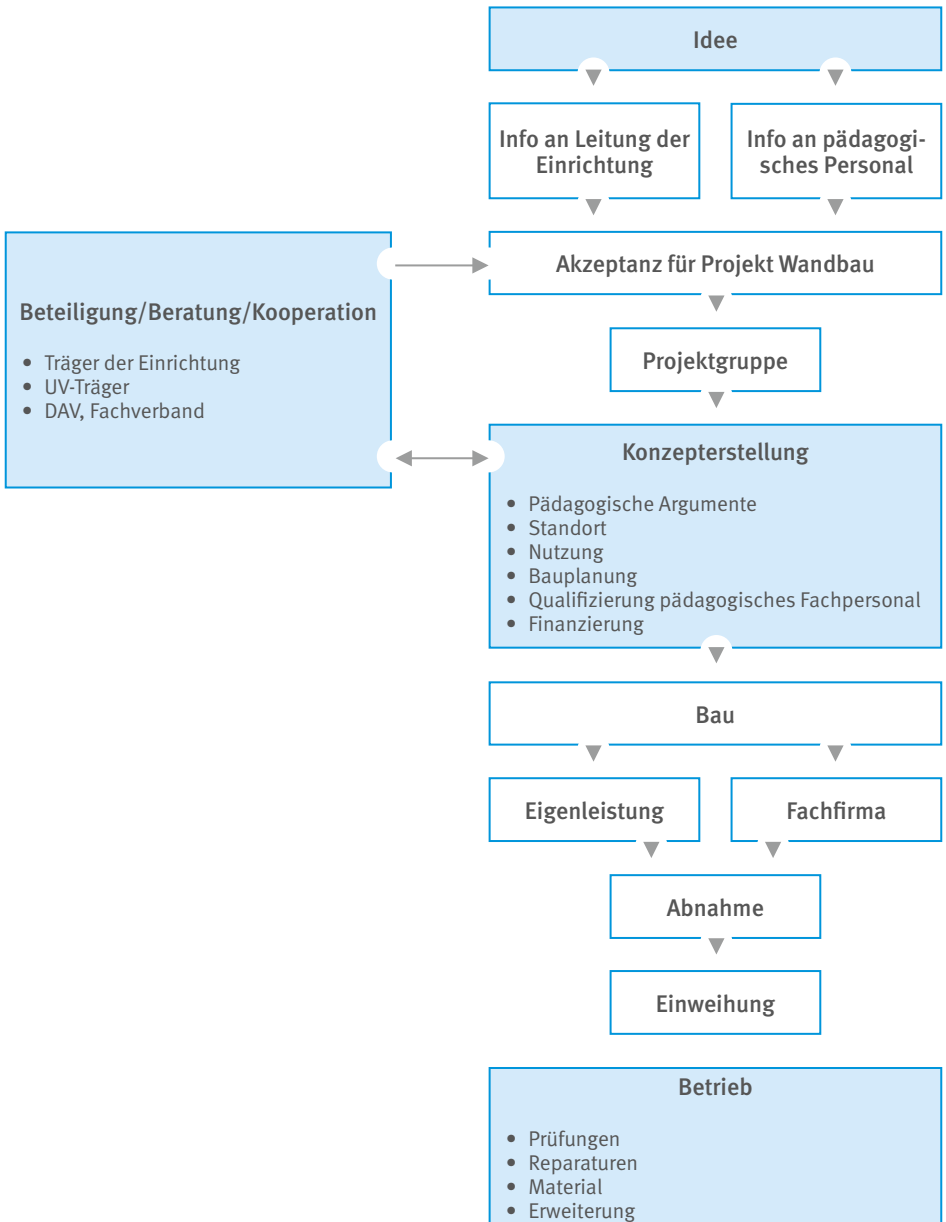
Wenn Kindertageseinrichtungen und Schulen eine eigene Kletterwand bauen wollen, empfiehlt sich ein systematisches Vorgehen mit aufeinander aufbauenden Planungs- und Ausführungsschritten.

Das folgende Schema (siehe nächste Seite) stellt eine idealtypische Vorgehensweise dar, die auf die spezifische Situation der jeweiligen Einrichtung, d.h. auf deren besonderen Zielsetzungen und Rahmenbedingungen, zu übertragen ist.

Ergänzende Hinweise zum Planungsschema:

- Ohne die Genehmigung des Trägers einer Einrichtung darf eine Kletterwand nicht gebaut werden. Deshalb ist es notwendig, den Träger frühzeitig, schon in der Planungsphase, zu beteiligen.
- Um die Akzeptanz der Kletterwand zu fördern, sollten alle am Schulleben Beteiligten von Anfang an in das Vorhaben einbezogen werden.
- Um planerische und bauliche Fehler zu vermeiden, sollten Fachfirmen den Wandbau übernehmen.
- Damit ein sicherer Kletterbetrieb, speziell an Toprope-Wänden, gewährleistet werden kann, muss frühzeitig die notwendige Qualifizierung des pädagogischen Fachpersonals organisiert werden.

Planungsschema



1.1 Boulderwände

Für Boulderwände gibt es eine spezielle Norm (DIN EN 12572-2 Künstliche Kletteranlagen – Sicherheitstechnische Anforderungen und Prüfverfahren für Boulderwände). Unabhängig von der dort vorgesehenen maximalen Höhe wird aus unfallpräventiven Gründen und aufgrund der Besonderheit der Boulderwand (keine großen Trittplächen, keine Möglichkeiten zum Ausruhen an der Wand) für Schulen und Kindertageseinrichtungen empfohlen, die maximale Fallhöhe von 2 m nicht zu überschreiten. Wenn Boulderwände in Verbindung mit Spielplätzen oder ähnlichen Einrichtungen errichtet werden und nicht durch bauliche Einrichtungen gegen unbefugte und unkontrollierte Nutzung gesichert wird, müssen Boulderwände als Spielplatzgeräte angesehen werden. In diesem Fall ist die DIN EN 1176 zu beachten. Die folgenden Erläuterungen dieses Abschnitts basieren auf dieser Norm:

- Boulderwände können im Innen- und Außenbereich gebaut werden. In beiden Fällen muss genügend Platz für die Kletter- und Aufprallfläche vorhanden sein.
- Von Boulderwänden in stark frequentierten Räumen bzw. Fluren sowie in engen, kleinen Verkehrs- und Aufenthaltsräumen ist abzuraten.
- Der Aufprallfläche vor der Wand muss eben und hindernisfrei sein.
- Das Maß der Aufprallfläche richtet sich nach der maximal möglichen, freien Fallhöhe. Grundsätzlich ist eine Aufprallfläche von mindestens 1,5 m vorzusehen.

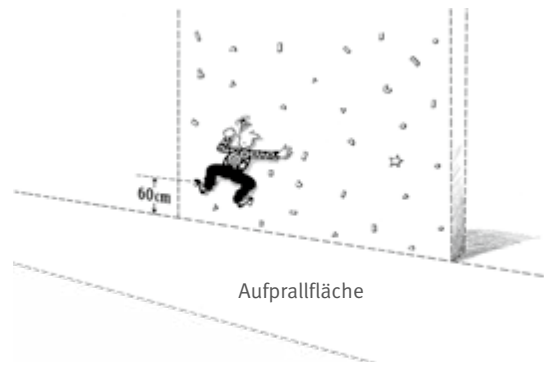
Ab einer Fallhöhe von mehr als 1,5 m berechnet sich die Aufprallfläche nach der Formel:
 $(2/3 \text{ der freien Fallhöhe}) + 0,5 = \text{Aufprallfläche (m)}$



Kindergriffe



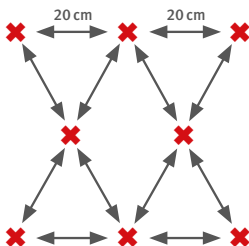
Künstliche Kletterwände



Beispiele:

Fallhöhe (m)	0,60	1,00	1,50	1,80	2,00
Länge der Aufprallfläche (m)	1,50	1,50	1,50	1,70	1,83

- Die Bodenbeschaffenheit der Aufprallfläche ist abhängig von der freien Fallhöhe: Wird nur eine maximale Fallhöhe von 60 cm erreicht, bestehen keine besonderen Anforderungen an den Boden. Bei einer freien Fallhöhe zwischen 0,60 m und 1 m ist dämpfender Untergrund (Rasen, Oberboden) erforderlich. Beträgt die Fallhöhe mehr als 1 m, ist stoßdämpfender Untergrund nach DIN EN 1176-1 (z.B. Rindenmulch, Holzschnitzel, Kies, Sand) erforderlich.



Empfehlungen für ein Bohrlochraster

- Befestigungspunkte für Griffe und Tritte einer Boulderwand dürfen in Eigenmontage angebracht werden, sofern dafür Sachkenntnis besteht. Dabei sind unbedingt die allgemeinen und speziellen Montageregeln zu beachten. Fachmännische Beratung muss hinzugezogen werden. Griff- und Trittelemente dürfen selbstständig in die Befestigungspunkte eingeschraubt und nachträglich wieder vertauscht oder ersetzt werden.
- Griffe und Tritte müssen von einer Fachfirma bezogen werden – kein Eigenbau! (vgl. DIN EN 12572-3).
- Bei Boulderwänden für Kindergartenkinder ist besonders auf eine geeignete Griffgröße und Griffanordnung zu achten.
- Die Bohrungen für Griffe und Tritte sollten in einem Raster angelegt werden. Bewährt hat sich ein Rastermaß von 20 cm x 20 cm.
- Befindet sich die Boulderwand in einer Sporthalle, müssen die Bestimmungen für den Sportbetrieb in Sporthallen auch weiterhin erfüllt werden (z.B. Prallschutz und Ebenföchigkeit bis 2 m über dem Sportboden, DIN 18032-1).

- Die Aufprallfläche bei Boulderwänden in Sporthallen ist durch geeignete Matten zu sichern. Die Matten müssen eine möglichst durchgehende, geschlossene Oberfläche haben und bündig aneinander liegen.
- Im Bereich der Boulderwand dürfen keine elektrischen Leitungen, Blitzableiter, Fenster, Fallrohre oder andere haustechnische Installationen als Griff oder Tritt erreichbar sein.

1.2 Toprope- oder Vorstiegswände

Für Toprope- und Vorstiegswände gibt es eine spezielle Norm (DIN EN 12572-1 Künstliche Kletteranlagen – Sicherheitstechnische Anforderungen und Prüfverfahren für künstliche Kletteranlagen mit Sicherungspunkten).

Hinweise zum Bau einer Toprope- oder Vorstiegswand

- Kletterwände mit freien Fallhöhen über 2 m Meter werden als Toprope- oder Vorstiegswände bezeichnet. An diesen darf bis maximal 2,0 m Tritthöhe ohne Seilsicherung geklettert bzw. gebouldert werden, wenn die Bestimmungen für die Aufprallfläche eingehalten werden. Über 2,0 m hinaus muss mit Seilsicherung geklettert werden.
- Toprope- oder Vorstiegswände werden oft aus Holzplatten oder Kunststoffplatten aus glasfaserverstärktem Kunststoff (GFK) zusammengesetzt und an die tragende Gebäudewand angebracht.





© archives/iStockphoto

- Eine Kletterwand darf nur von einer befähigten Person (früher: sachkundige Person) montiert und gewartet werden.
- Die Toprope- oder Vorstiegswand muss gegen unbeaufsichtigtes Beklettern gesichert werden. Die Absicherung bis zu einer Höhe von 2,50 m kann z.B. durch absperrbare Flügeltore, hochfahrbare untere Wandelemente, vorgestellte und sicher befestigte Weichbodenmatten, durch Einzäunung bei Außenanlage oder durch das Abschrauben der Griffe und Tritte erfolgen.
- Befindet sich die Toprope- oder Vorstiegswand in einer Sporthalle, müssen die Bestimmungen für den Sportbetrieb in Sporthallen auch weiterhin erfüllt werden (z.B. Prallschutz, DIN 18032-1)



© Ladislav Pavliha/iStockphoto

2 Sicherungsausrüstung

Für die Sicherung der Kletterinnen und Kletterer an Toprope- und Vorstiegswänden darf nur Bergsportausrüstung verwendet werden, die das CE-Zeichen mit einer Nummer trägt (z.B. CE 01479).

Die Frage, ob generell ohne oder mit Brustgurt zusätzlich zum Hüftsitzgurt geklettert werden soll, kann nicht eindeutig mit Ja oder Nein beantwortet werden. Eine Entscheidung muss sich immer an den individuellen Bedingungen orientieren. Die landesspezifischen Bestimmungen sind zu beachten.

Brust- und Hüftsitzgurt

- Bei Wunsch der Kletterin/des Kletterers.
- Vorstieg für Anfängerinnen und Anfänger.
- Wenn Sitzgurt wegen schmaler Taille über die Hüfte rutschen kann.

Hüftsitzgurt

- Zum Sichern.
- Zum Abseilen.
- Gurt passt richtig.



3 Kletterbetrieb

Auf Grund des hohen Sicherheitsanspruchs beim Klettern an einer Toprope-Wand empfehlen sich folgende Verhaltensweisen und Sicherungsmaßnahmen.

- Anfängerinnen und Anfänger sollten beim Sichern hintersichert werden (s. Zeichnungen Kapitel 1 und 2).
- Die Kletterin bzw. der Kletterer bindet sich mit dem gesteckten Achterknoten ins Seil ein.
- Zur Sicherung sind die Sicherungsgeräte zu verwenden, die der aktuellen Lehrmeinung der Bergsport-Fachverbände entsprechen. Die Handhabung der Sicherungsgeräte ist Bestandteil der für das Toprope- und Vorstiegsklettern erforderlichen Qualifikation.
- Die Kletterin bzw. der Kletterer muss in der Falllinie der Umlenkung klettern ($\pm 1,5$ Meter), um seitliches Pendeln und somit Anprallgefahr zu vermeiden.
- Die Kletterin bzw. der Kletterer darf nicht mehr als das 1,5-fache der sichernden Person wiegen.
- Die maximale Personenzahl einer Klettergruppe sollte 15 nicht überschreiten (länderspezifische Bestimmungen beachten). Es können 5 Seilschaften mit jeweils 3 Personen klettern, wenn die Sichernden durch eine zweite Person hintersichert werden. Wird nicht hintersichert, sollten nicht mehr als 3 Seilschaften mit jeweils 2 Personen gleichzeitig klettern.

Achtung!

- Niemals zwei Seile in einen Umlenkarabiner hängen! Schmelzbrandgefahr!
- Niemals das Kletterseil über Schlingen umlenken! Schmelzbrandgefahr!
- Niemals mit Fingern in Haken greifen! Verletzungsgefahr!

Qualifikation des pädagogischen Personals

Das Klettern an Toprope-Wänden erfordert eine spezielle Qualifikation. Es gelten die Regelungen der jeweiligen Bundesländer.

Kletter-Regeln

Sicher Klettern in der Halle



Partnercheck vor jedem Start!

- Benutze nur geeignete und zeitgemäße Ausrüstung.
- Vor jedem Kletterstart erfolgt der Partnercheck:
 - Korrekt geschlossener Klettergurt?
 - Korrekter Anseilknoten und Anseilpunkt?
 - Funktion des Sicherungsgeräts geprüft?
 - Sicherungskarabiner geschlossen?
 - Seil ausreichend lang?
 - Seilende abgeknotet?
- Vergewissere dich über die Sicherungskompetenz des Kletterpartners – er hält dein Leben in seiner Hand!
- Vereinbare vor dem Kletterbeginn die Seilkommandos „Zu“ und „Ab“.

Im Vorstieg direkt einbinden!

- Binde dich im Vorstieg immer direkt in den Anseilpunkt des Gurtes ein.
- Im Top Rope kannst du dich alternativ auch mit Safebiner oder zwei gegengleich eingehängten Karabinern einbinden.

Sicherungsgerät richtig bedienen!

- Wende eine allgemein anerkannte Sicherungstechnik an. Beachte das Bremshandprinzip (eine Hand umschließt immer das Bremsseil) und die korrekte Position der Bremshand.
- Positioniere dich beim Sichern nahe an der Kletterwand. Sichere ohne Schlappseil. Achte auf einen angemessenen Gewichtsunterschied zwischen den Partnern und hänge bei Bedarf Gewichtssäcke in den Anseilpunkt.
- Sichern ist Präzisionsarbeit und erfordert deine volle Aufmerksamkeit – lass dich nicht ablenken.

Alle Zwischensicherungen einhängen!

- Griffe können sich drehen oder brechen, deshalb musst du alle Zwischensicherungen einhängen.
- Spontane Stürze sind immer möglich.
- Informiere möglichst deinen Partner bevor du dich ins Seil setzt oder stürzt.

Zwischensicherungen nicht überstreckt einhängen!

- Hänge alle Zwischensicherungen aus stabiler Position, nicht überstreckt und möglichst auf Hüfthöhe ein.
- Bis zum fünften Haken droht Bodensturzgefahr.

Sturzraum freihalten!

- Achte auf einen freien Sturzraum an der Wand und am Boden.
- Klettere nicht im Sturzraum anderer.
- Überhole nur in Absprache mit dem Vorauskletternden – er hat grundsätzlich „Vorfahrt“.
- Vermeide Pendelstürze!

Kein Top Rope an einem Karabiner!

- Hänge beim Top Rope Klettern das Seil immer in die zwei dafür vorgesehenen Umlenkarabiner.
- Klettere nicht über die Umlenkung hinaus.

Pendelgefahr beachten!

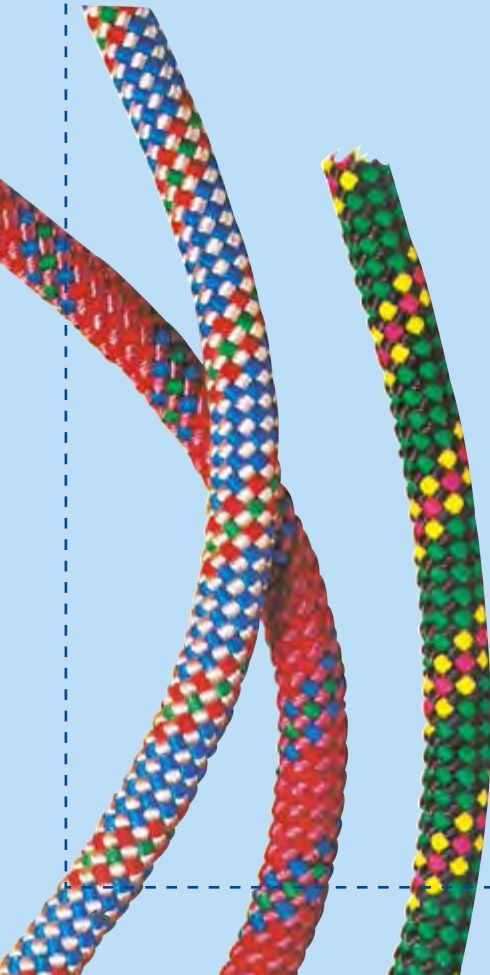
- Steige in stark überhängenden Bereichen nur mit eingehängten Zwischensicherungen nach.

Nie Seil auf Seil!

- Hänge in die Umlenkarabiner und auch in Zwischensicherungen immer nur ein Seil.

Vorsicht beim Ablassen!

- Informiere deinen Partner bevor du dich ins Seil setzt.
- Lasse deinen Partner langsam und gleichmäßig ab.
- Achte auf einen freien Landeplatz.



Boulder-Regeln

Sicher Bouldern in der Halle

Aufwärmen!

- Besonders beim Bouldern treten hohe Belastungen für Muskeln, Bänder und Sehnen auf. Wärme dich auf! Damit kannst du Verletzungen vorbeugen. Nutze dafür geeignete Bereiche.

Sturzraum freihalten!

- Halte dich nicht unter Bouldernden auf, sie können jederzeit stürzen oder abspringen.
- Bouldere nicht zu eng nebeneinander oder übereinander.
- Kollisionen können zu Verletzungen führen.

Spotten!

- Spottet euch bei Bedarf gegenseitig. Wenn du allein bist, frag ob dich jemand spotten kann. Achte bei der Sicherheitsstellung darauf, dass der Bouldernde nicht auf dich fallen kann.

Abspringen oder Abklettern?

- Wähle die Kletterhöhe so, dass du noch sicher landen kannst. Versuche möglichst auf geschlossenen Füßen zu landen und abzurollen.
- In speziell ausgewiesenen Fällen ist es möglich auszusteigen.
- Wenn möglich abklettern, statt abspringen. Das ist schonender für Knie und Rücken und beugt Verletzungen vor.



4 Prüfungen

Künstliche Kletterwände müssen in regelmäßigen Abständen geprüft und gewartet werden.

Erforderliche Prüfungen sind:

- Sichtprüfung der Wand unmittelbar vor jeder Nutzung; zu prüfen sind alle Haken (fest sitzend, keine Anrisse, nicht verbogen, richtige Platzierung), Griffe (fest sitzend, keine Anrisse), Wandplatten (fest sitzend, intakt)
- Sichtprüfung der Kletterausrüstung durch die pädagogische Leitung und Kletterin bzw. Kletterer; zu prüfen sind Anseilgurte (Verschluss-Systeme und tragende Nähte - erkennbar an Kontrastfarben), Kletterseile (intakter Mantel, Kern nicht sichtbar), Karabiner (intakter, schließender Schnapper, Verschluss leichtgängig), Karabiner mit Verschluss-Sicherung als Toprope-Umlenkung.
- Funktionsprüfung durch die pädagogische Leitung von Kletterangeboten, alle 1 bis 3 Monate empfohlen
- Prüfung durch befähigte Person oder Sachkundige, mindestens einmal jährlich empfohlen
- Die Prüfung einer Boulderwand richtet sich nach der DIN EN 1176-7, die Prüfung einer Toprope- oder Vorstiegswand nach der DIN EN 12572-1.

Die Ergebnisse der Prüfungen sind zu dokumentieren.

5 Spiel- und Übungsformen

Klettern sollte vor allen Dingen Spaß machen. Um dies zu erreichen, sind hier einige anregende und motivierende Spiele und Übungen zusammengestellt.

Das „Spotten“

„Spotten“ ist eine Sicherungstechnik beim Bouldern. Die oder der Sichernde steht unterhalb bzw. hinter der oder dem Kletternden mit nach vorne-oben gestreckten Armen, um sie oder ihn beim Sturz abzufangen. Alle Gelenke sind gebeugt. Die Partnerin bzw. der Partner unterstützt durch Zurufe bzw. beide Kletternde helfen sich bei der Auswahl der Route und der gefundenen Lösung gegenseitig.

Übung zum Abfangen:

Das Abfangen einer Kletterenden bzw. eines Kletterenden soll aus geringen Höhen geübt werden. Zuerst mit akustischer Unterstützung, d. h. die Kletterin bzw. der Kletterer sagt an, wann sie oder er sich von der Wand fallen lässt. Später muss ein Sturz ohne vorherige Ankündigung abgefangen werden.



Alle wie einer

Eine Übende oder ein Übender klettert voraus und alle anderen versuchen, ihm zu folgen. Wenn die Übung schwieriger gestaltet werden soll, dürfen die nachfolgenden Kinder nur die gleichen Tritte und/oder nur die gleichen Griffe benutzen.



Klamottentausch

Eine Kletterin bzw. ein Kletterer beginnt rechts und die oder der andere links an der Boulderwand zu klettern. Am Treffpunkt tauschen beide ihre Mützen, Pullover, übergroße Jogginghosen o.ä. und klettern wieder zum Ausgangspunkt zurück.



Schwänzchen fangen

Alle Kletternde stecken ein zusammen gelegtes Sprungseil, ein Parteiband oder etwas ähnliches in den Hosenbund und postieren sich anschließend an der Boulderwand. Sie versuchen nun, sich gegenseitig das Seil während des Kletterns abzuziehen. Wer sein Seil verliert, versucht ein anderes Seil zu erobern (Hinweis: Das eroberte Seil muss in den Hosenbund gesteckt werden). Alternative: Wer sein Seil verliert, holt sich aus dem Seildepot ein neues Seil. Gewonnen hat, wer nach einer festgelegten Zeit die meisten Seile im Hosenbund stecken hat.

Mögliche Variante: Es werden zwei Mannschaften gebildet, die gegeneinander spielen. Gewonnen hat das Team das nach einer festgelegten Zeit die meisten Seile besitzt. Natürlich kann diese Variante auch einfach zu zweit gespielt werden.



Schwarzer Peter

Eine Spielleiterin bzw. ein Spielleiter stoppt die Zeit, alle anderen klettern an der Boulderwand. Eine Kletterin bzw. ein Kletterer bekommt eine Wäscheklammer, die sie oder er möglichst unbemerkt einem anderen Kind anheftet. Verloren hat, wer nach einer Minute die Wäscheklammer trägt. Eine lustige Variante hierzu: Jeder bekommt eine Wäscheklammer. Verloren hat das Kind, das, nach drei Minuten die meisten Wäscheklammern angeheftet hat.



Graf Zahl

Neben die Griffe und Tritte werden völlig durcheinander Zahlen von 1 bis 10 geklebt. Die Übende oder der Übende klettert die Zahlen der Reihe nach an und versucht diese mit der linken (alternativ mit der rechten) Hand zu berühren. Gewonnen hat, wer alle Zahlen erreicht, ohne abzusteigen.

Varianten: Wer schafft es am schnellsten, die Aufgabe zu lösen? Wer schafft es, die Zahlen mit dem linken (alternativ mit dem rechten) Fuß zu berühren?

Eine erschwerte Variante: Die berührten Zahlen werden addiert. Wer erklettert am schnellsten die Zahl 37?

Give me the Ring

Es werden zwei bis drei Gruppen gebildet, die sich an der Boulderwand verteilen. Pro Gruppe wird ein Reifen benötigt. Während die ganze Gruppe an der Wand hängt, muss jedes Gruppenmitglied durch den Reifen klettern, ohne abzusteigen. Dabei darf der Reifen nicht verloren werden. Wer durchgestiegen ist, gibt den Reifen der oder dem Nächsten weiter, bis alle durch sind. Man darf sich beim Durchsteigen gegenseitig helfen.



Variante: Der Reifen muss durch die ganze Gruppe von links nach rechts und dann wieder zurückwandern - und das ohne Hilfe beim Durchsteigen.

Zeitlimit

Wer schafft es, möglichst genau 1 Minute zu klettern?
Diejenige bzw. derjenige mit dem besten Zeitgefühl gewinnt.

Variante:

Wer schafft es, in 2 Minuten eine bestimmte Kletterstrecke möglichst oft zu wiederholen?



Anhang

Weiterführende Informationen

1. Normen

DIN EN 12572-1:2007-07	Kletteranlagen - Teil 1: Sicherheitstechnische Anforderungen und Prüfverfahren für KKA mit Sicherungspunkten
DIN EN 12572-2:2009-01	Künstliche Kletteranlagen - Teil 2: Sicherheitstechnische Anforderungen und Prüfverfahren für Boulderwände
DIN EN 12572-3:2009-01	Künstliche Kletteranlagen - Teil 3: Sicherheitstechnische Anforderungen und Prüfverfahren für Klettergriffe
DIN EN 1176-1:2008-08	Spielplatzgeräte und Spielplatzböden - Teil 1: Allgemeine sicherheitstechnische Anforderungen und Prüfverfahren
DIN EN 1176-7:2008-08	Spielplatzgeräte und Spielplatzböden - Teil 7: Anleitung für Installation, Inspektion, Wartung und Betrieb
DIN EN 1177:2008-08	Stoßdämpfende Spielplatzböden - Bestimmung der kritischen Fallhöhe
DIN 18032-1:2014-11	Sporthallen - Hallen und Räume für Sport und Mehrzwecknutzung - Teil 1: Grundsätze für die Planung

2. Informationen für Sicherheit und Gesundheit bei der Arbeit

Bezugsquelle:

Zu beziehen bei Ihrem zuständigen Unfallversicherungsträger und unter www.dguv.de/publikationen

DGUV Information 202-022 „Außenspielflächen und Spielplatzgeräte“ (bisher GUV-SI 8017)

3. Nützliche Adressen

Deutsche Gesetzliche Unfallversicherung, Glinkastraße 40, 10117 Berlin, www.dguv.de

Deutscher Alpenverein e.V., Ressort Breitenbergsport, Sicherheitsforschung und Sportentwicklung, Postfach 50 02 20, 80972 München (www.alpenverein.de)

4. Literatur

DAV, 2014. **Indoorklettern**. BLV-Verlag, München.

Winter 2012. **Klettern und Bouldern**. BLV-Verlag München.

**Deutsche Gesetzliche
Unfallversicherung e.V. (DGUV)**

Glinkastraße 40
10117 Berlin
Tel.: 030 288763800
Fax: 030 288763808
E-Mail: info@dguv.de
Internet: www.dguv.de