

## Warni der Fischer entdeckt die Tiefsee

Früher, als Warnemünde noch ein kleines Fischerdorf war, begab es sich, dass Warni, der erfahrenste, mutigste und liebenswürdigste Fischer, mit seinem Boot die Ostsee befuhr, um für sich und alle Warnemünder Fisch zu fangen.

Plötzlich, ganz unerwartet, taucht ein komisches Wesen vor ihm auf. Ein riesiger Krake, mit großen Tentakeln guckt Warni aus großen Augen an. So etwas hat er noch nie gesehen und eigentlich sollte das auch so bleiben. In Sekundenschnelle befindet sich Warni, unser Fischer, im Inneren der Krake und begibt sich auf eine geheimnisvolle Reise in die Tiefe der Ostsee.

Wo bin ich? ... Da sind Flundern, Brassen und Barsche, oh ein Zander und dort eine Kegelrobbe. Es gibt allerlei zu entdecken in der Tiefe der Ostsee. Seesterne schweben durch die Gegend und drehen sich. Warni erhält Einblick in ein Wunder, das sich Leben nennt und nicht nur bei ihm im Ort stattfindet, sondern auch in dem Meer vor seinen Augen, welches immer so friedlich vor sich hin plätschert. Was für ein schöner Ort das ist.

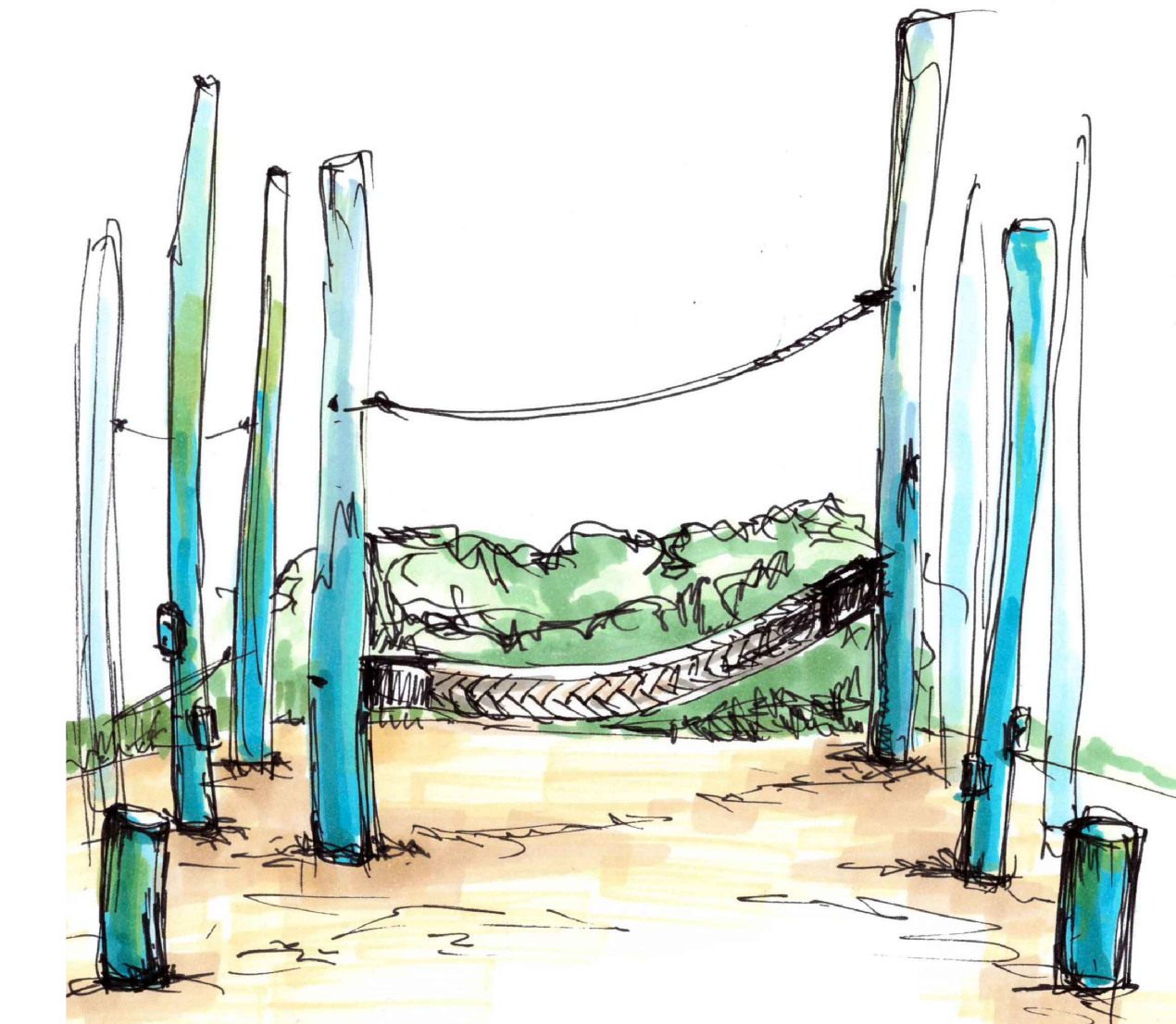
Warni erkundet die See und gelangt zum „Fest der Fische“. Die kleinen Kraken spielen Ball auf dem Bolzplatz. Man kann gar nicht so schnell gucken, wie die Bälle hin und her sausen oder im Ballfangzaun landen. Auf den wellenartigen Bänken sitzen ja Zuschauer, die applaudieren. Was für ein verrückter Tag das ist? ...

Mehrere kleine Kraken nehmen Warni an die Hand und führen ihn zu einer Seilbahn. So etwas hat er noch nie gesehen. Man kann damit schweben. Unser kleiner Fischer nimmt Platz auf der Seilbahn. Mit rasender Geschwindigkeit verlässt Warni die Tiefe der Ostsee und sitzt wieder auf seinem kleinen Fischerboot, so als ob nichts geschehen wäre.

Hat er das alles nur geträumt, oder ist das alles wirklich geschehen?

1

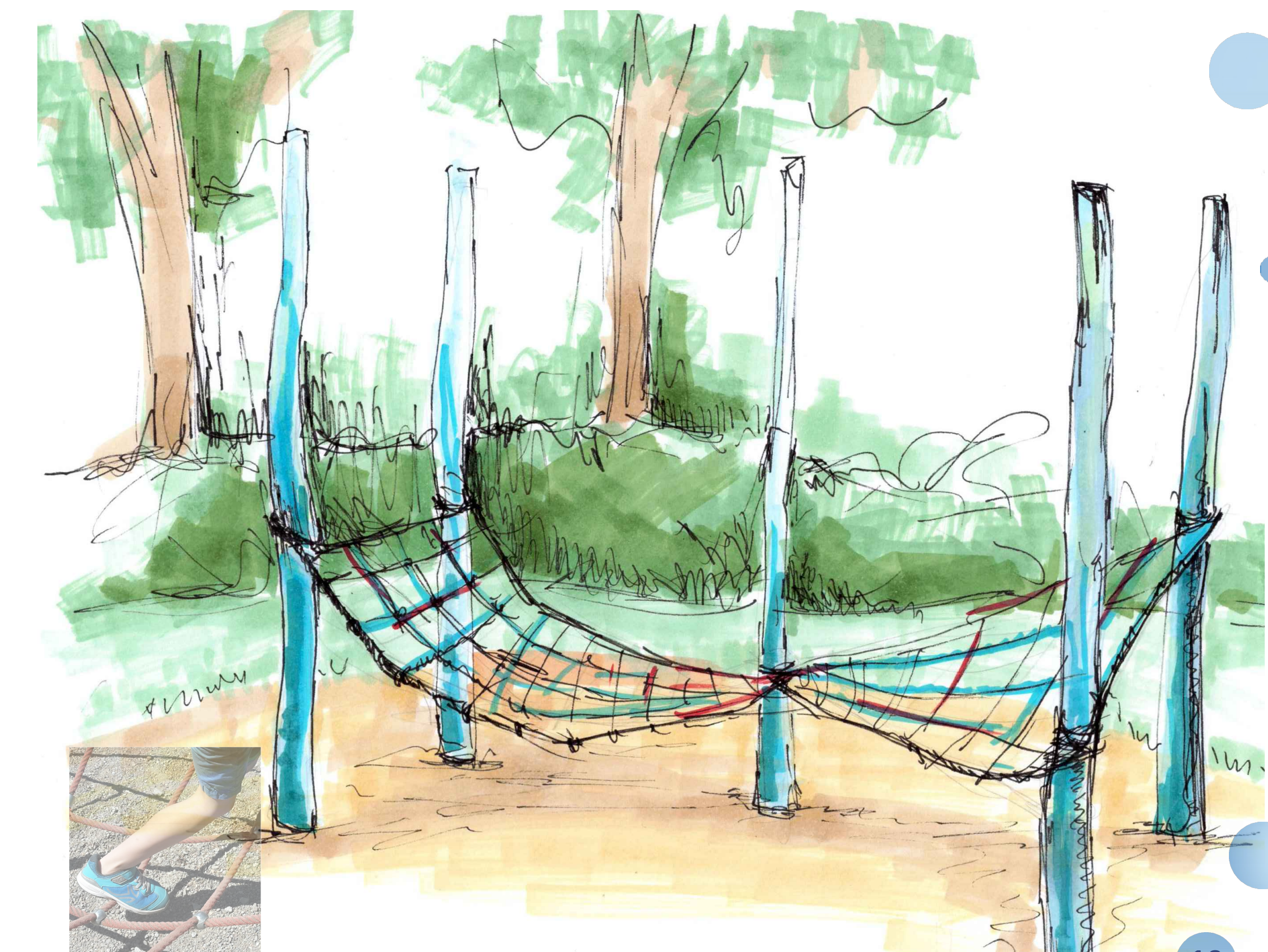
## Seile, eine Seilbahn ... durch das Wasser schweben kleine Kraken ...



Mit der Seilbahn geht es durch die Wasserwelt, kurz noch eine Pause im Netz und dann sitzt Warni wieder in seinem Boot.

War das alles nur ein Traum? 11

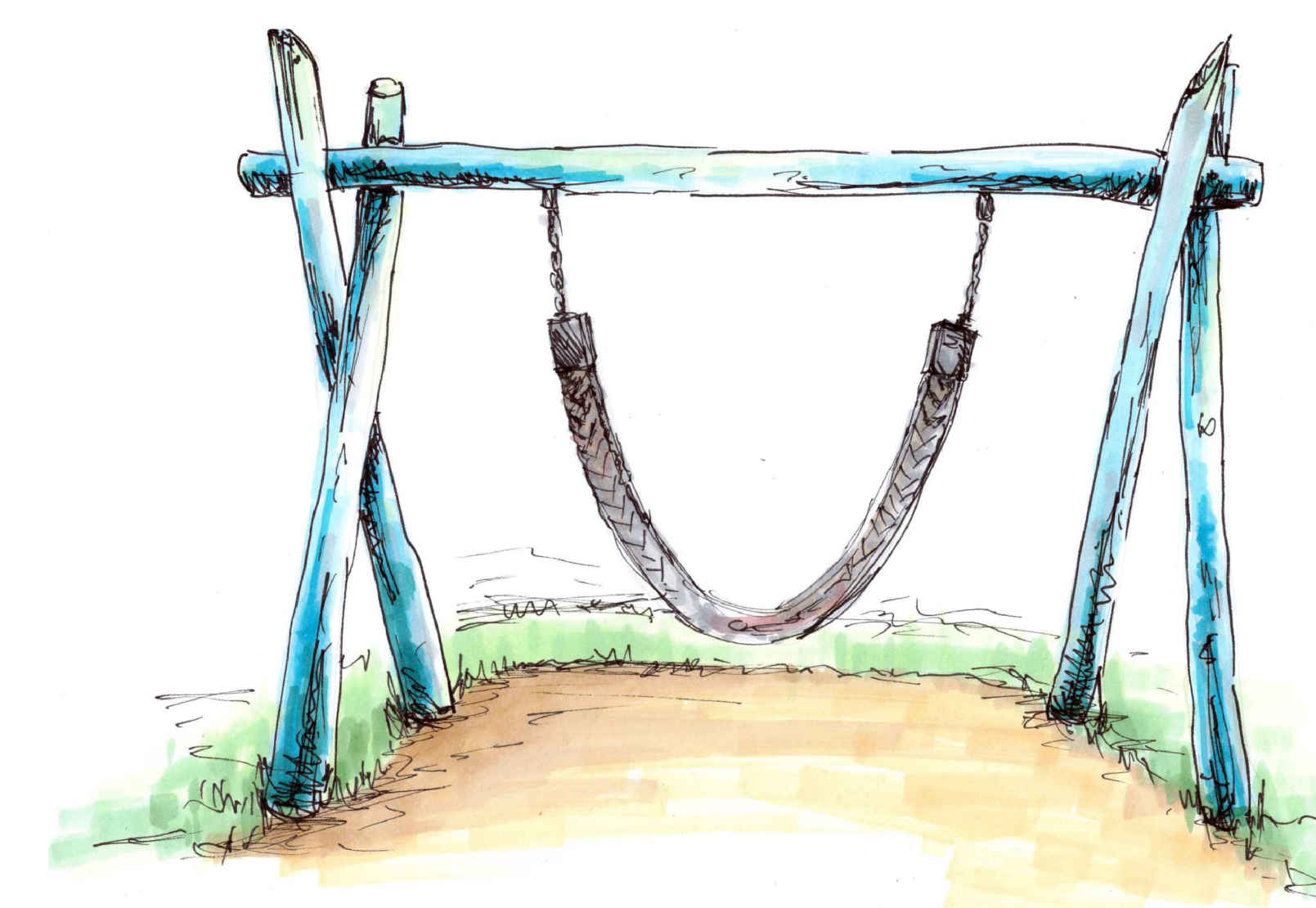
## Wasserblasen sind überall zu sehen und steigen senkrecht an die Wasseroberfläche.



10

Wasserstelen zum Klettern und Sitzen, mit Netzen und Tauen, sich retten, als Säule an der Wartezone, ein Element im Wandel, welches multifunktional im interaktiven Spiel miteinander, nacheinander, nebeneinander genutzt werden kann.

## Mit Tauen kann man durch das Wasser schwingen und Abenteuer erleben.

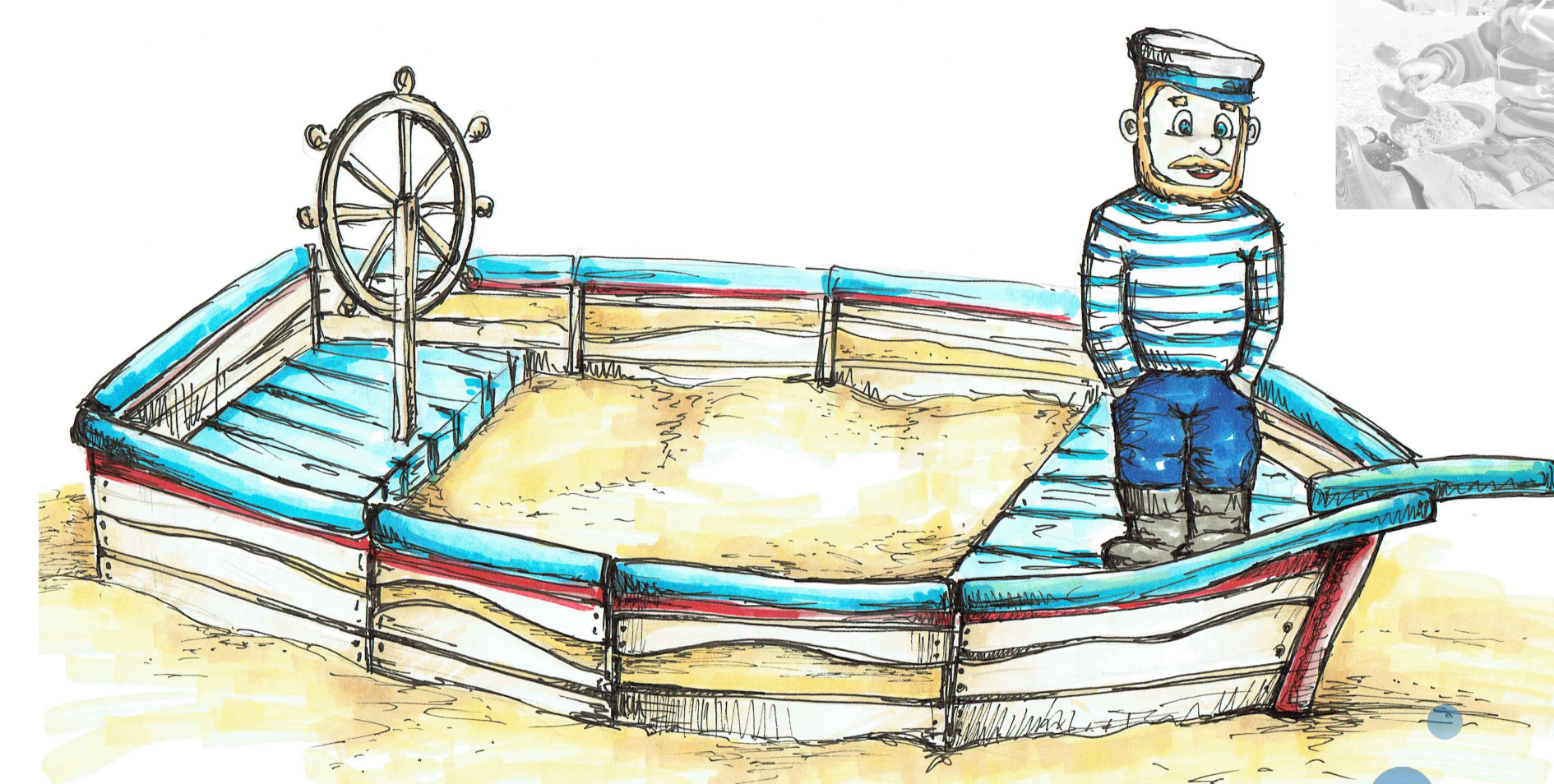


schwingen, schweben, schaukeln ... einfach schön



9

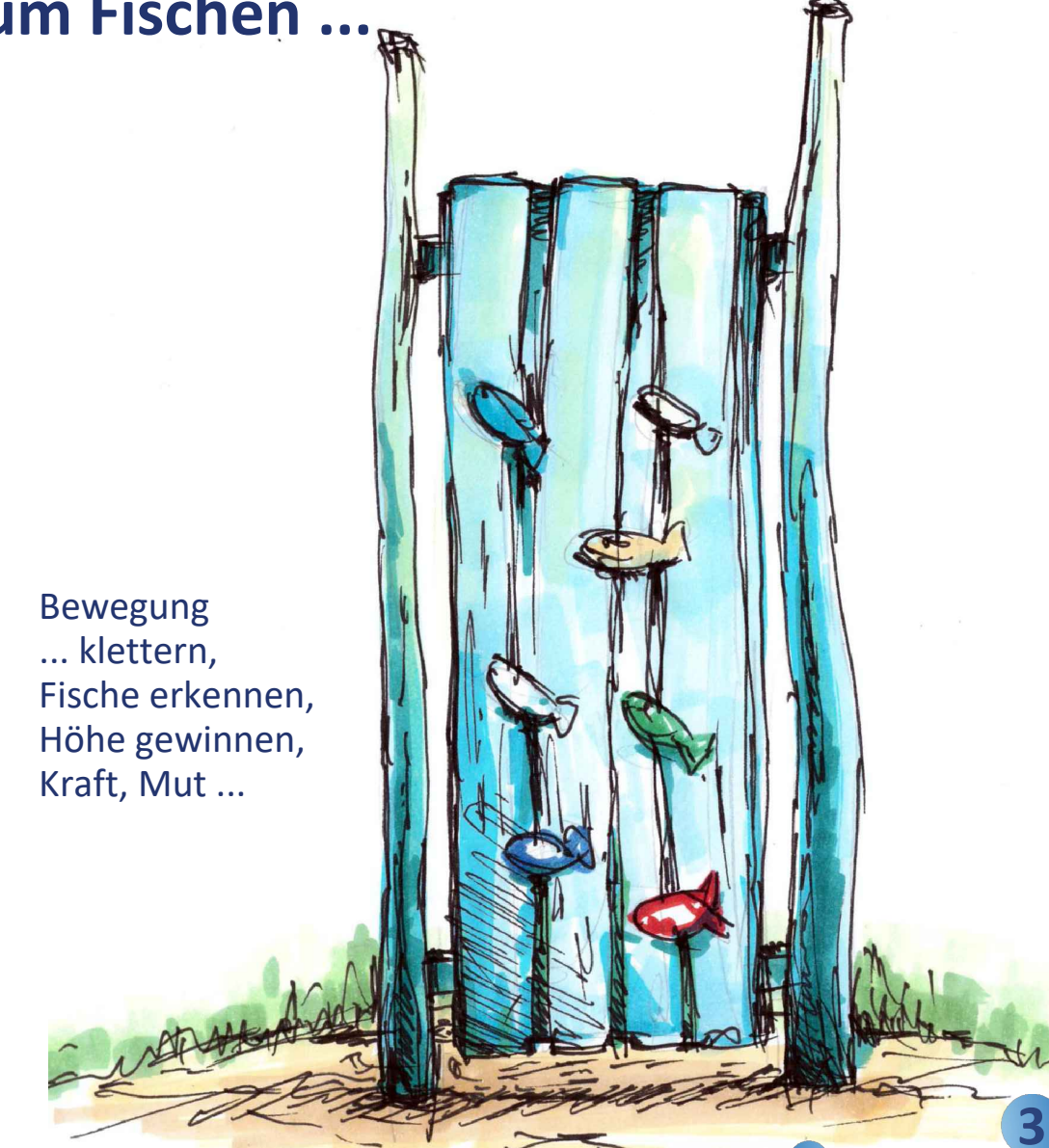
## Warni & sein Boot gehen auf Reise ...



2

Sandspiel ... buddeln, bauen, entdecken, zugucken, lernen ...  
Rollenspiel ... Kapitän, Matrose, Gast, Steuermann, Fernsicht, Landgang ...

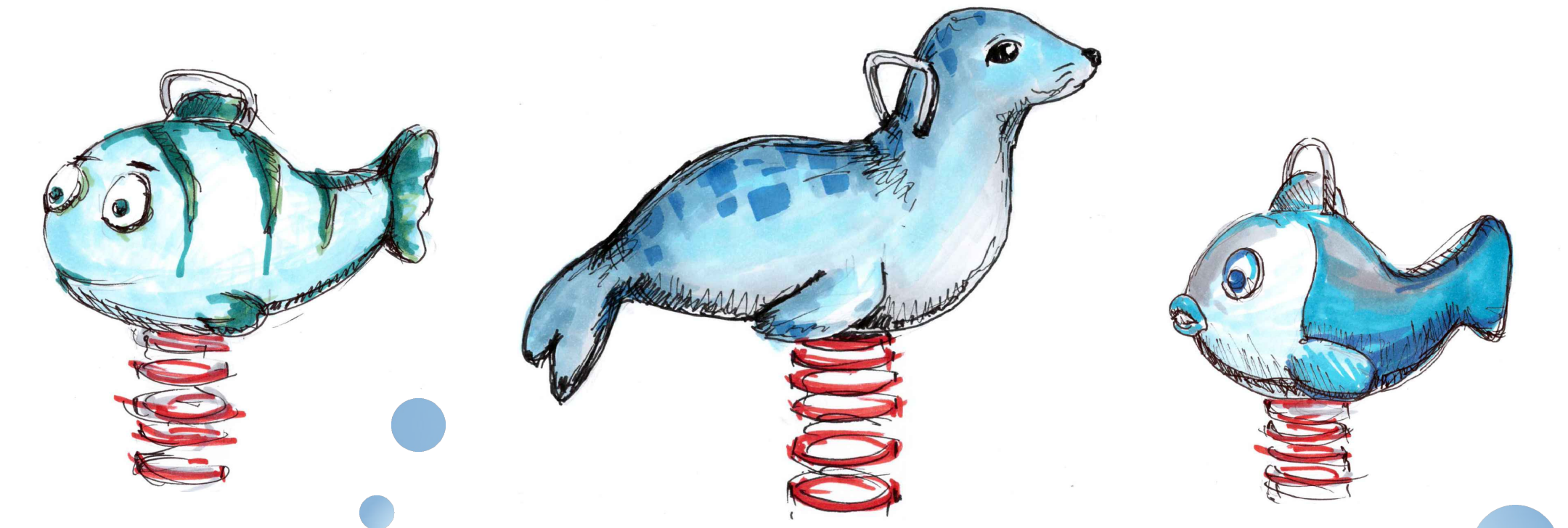
## ... zum Fischen ...



Bewegung ... klettern, Fische erkennen, Höhe gewinnen, Kraft, Mut ...

3

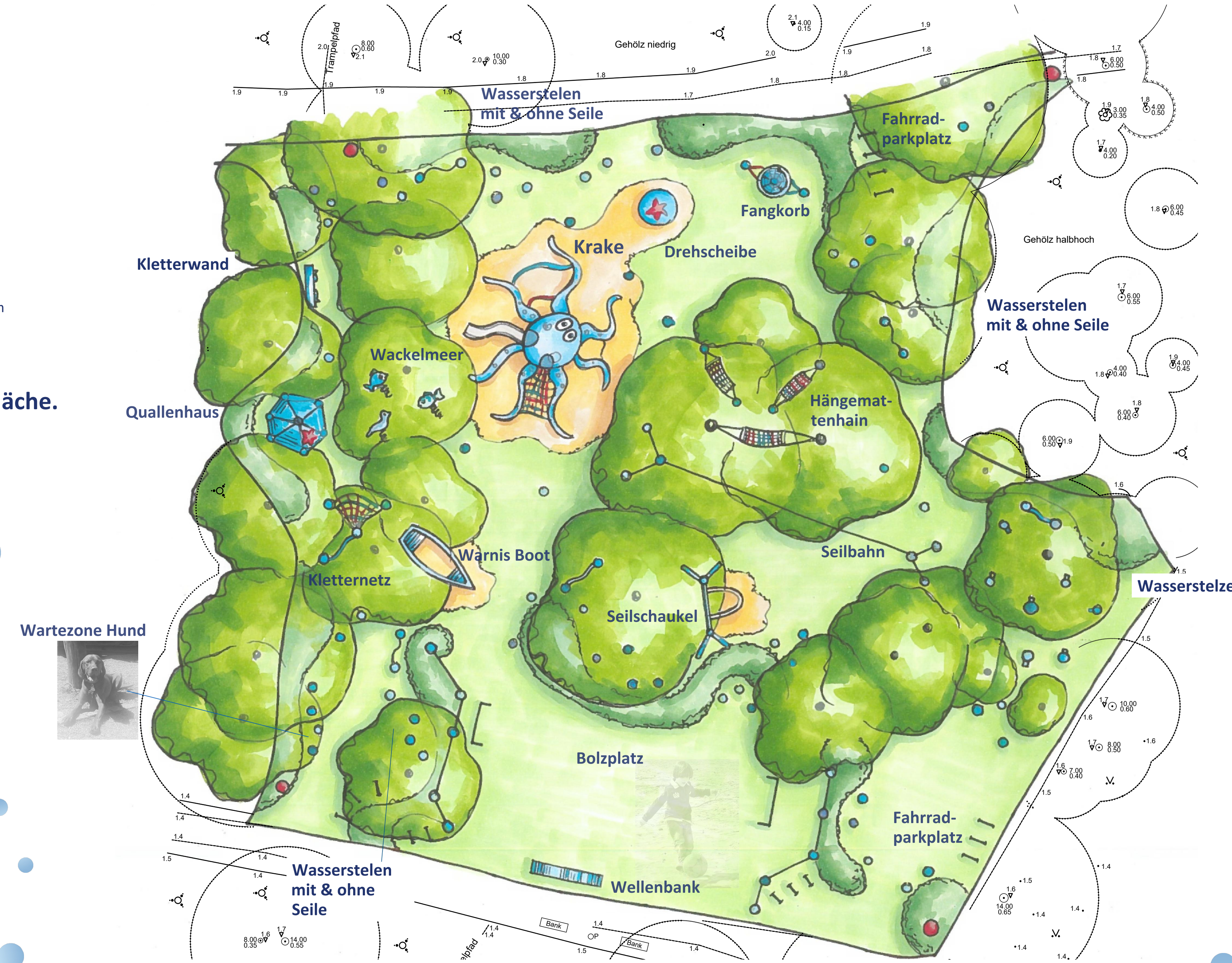
## ... um Zander, Flundern und Brassen zu fangen, für sich und die anderen Bewohner von Warnemünde ...



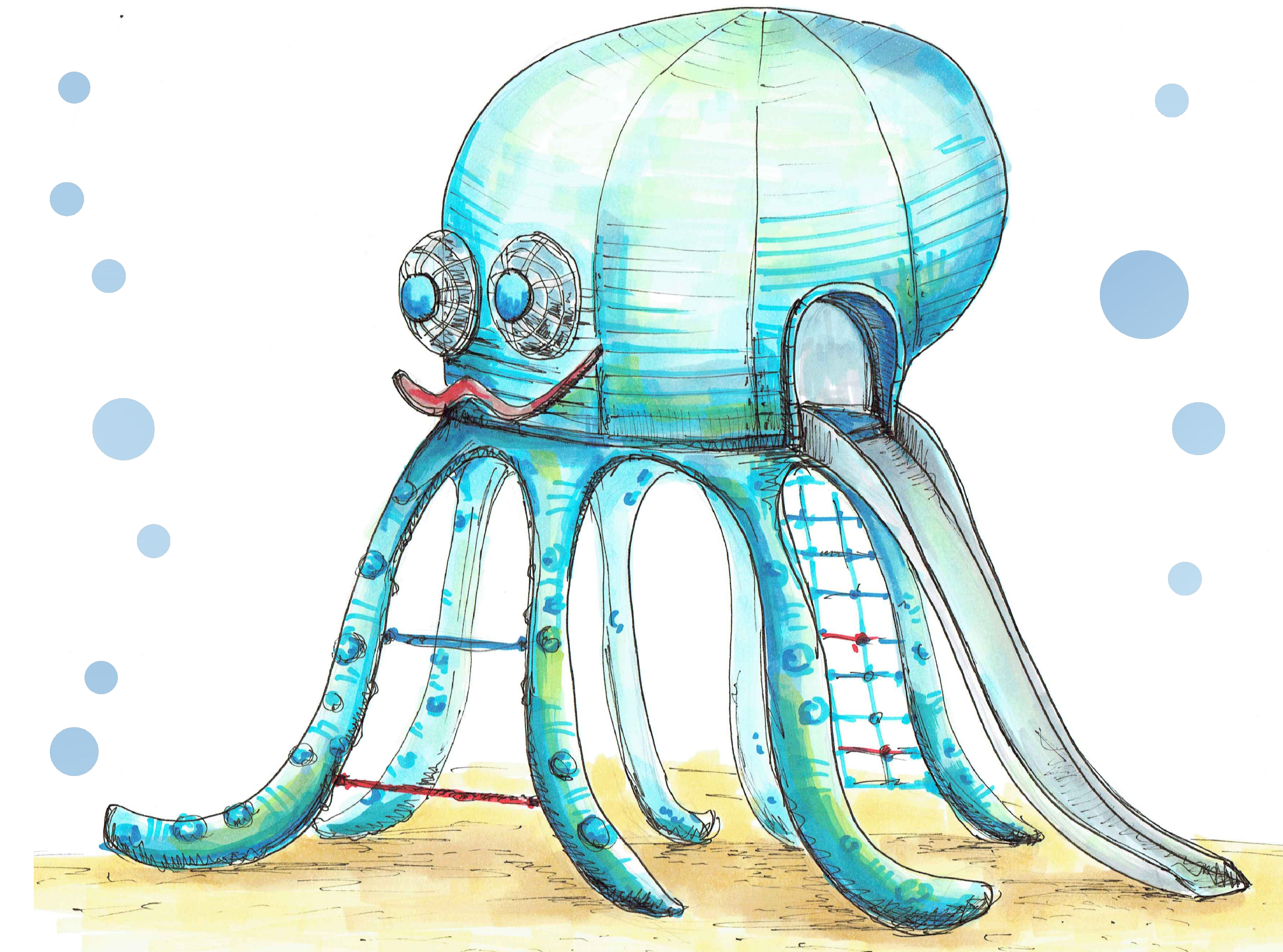
Wackelmeer ... schaukeln, wippen, klettern, festhalten, Gleichgewicht trainieren, das Meer erobern, einfach anders sein ...

4

## Entwurf Maßstab 1:200



## Plötzlich taucht ein riesiger Tintenfisch mit Tentakeln auf.



Aktivspiel ... klettern, balancieren, rutschen, verstecken, hangeln, halten, erobern, Ausblick ohne Einblick, Krakenhöhle, Ängste überwinden, Höhe gewinnen ...



verhagen

vernetzt

verrutscht

verfangen

5

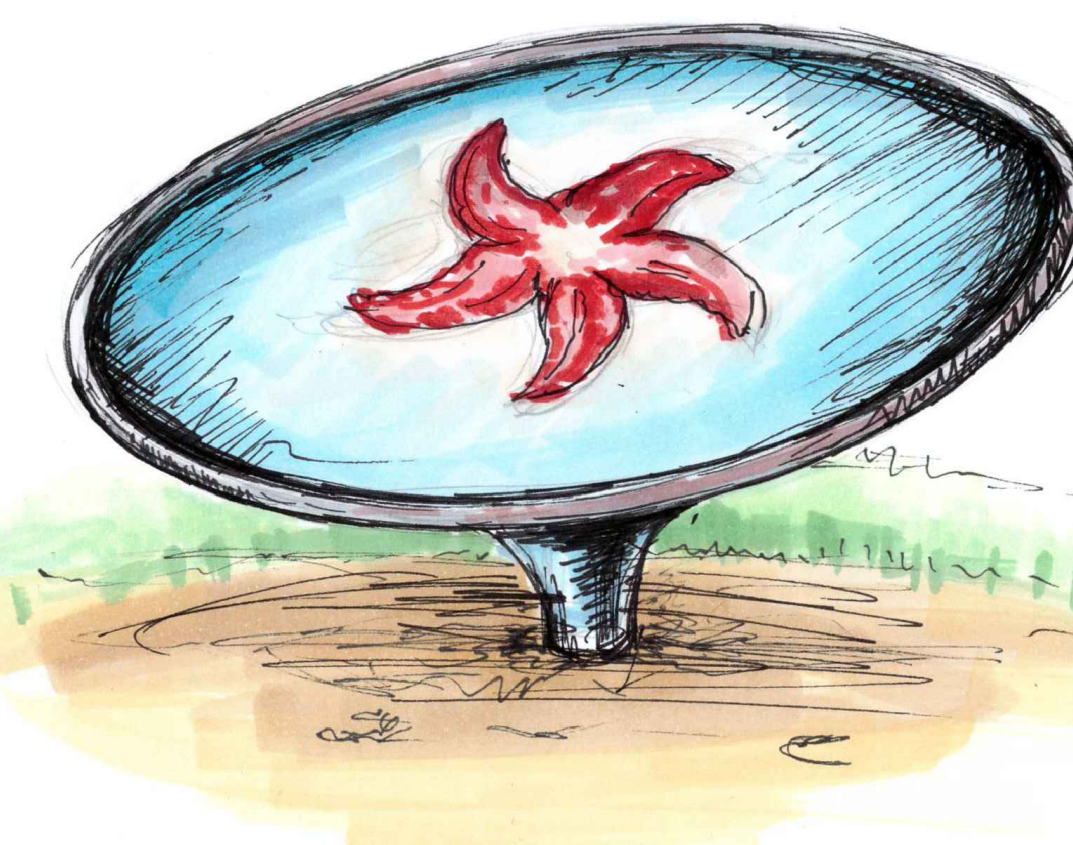
## Quallen schweben ...



Das Quallenhaus ist ein überdachter Treffpunkt, Sitzplatz, Rückzugsraum für Jung und Alt.

8

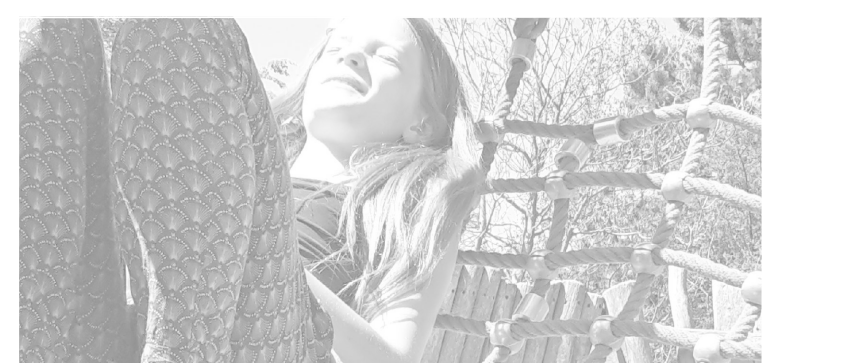
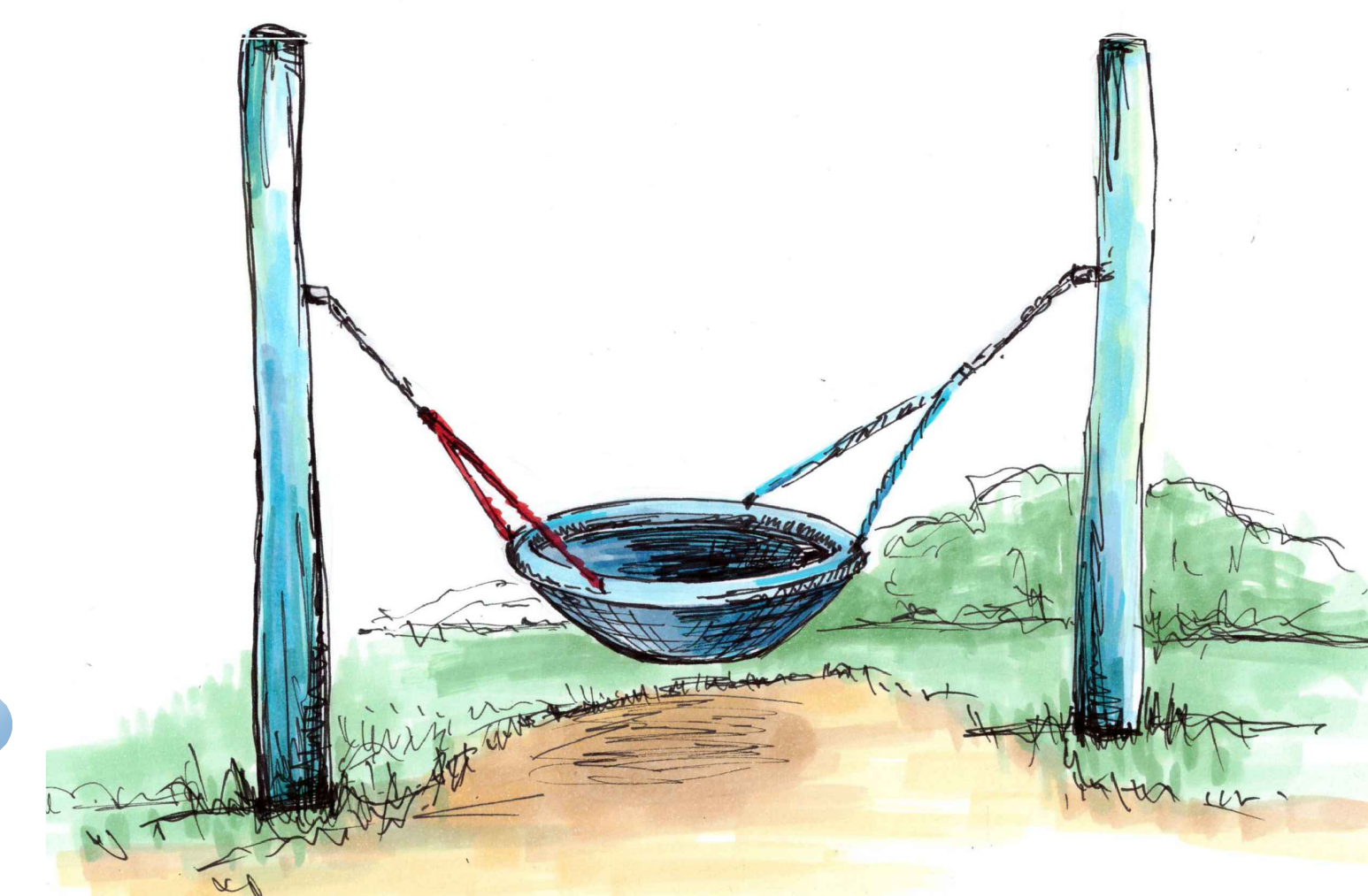
## Seesterne drehen sich in der Strömung.



Drehzscheibe Seesterne ... drehen, schweben, fliegen, Bauch kribbeln, lachen, immer weiter machen ...

7

## Im Wasser treiben Netze und Fangkörbe, die Meeresbewohner zum Spielen nutzen.



Fangkorb ... schaukeln, beobachten, sonnen, entspannen, reden, sich treiben lassen, träumen ...

6