Funktionale Ausschreibung UBZ Ripshorst - Spielfläche

Lieferung und Aufbau Sonderspielgerät

Wertung der Angebote

		Bewertung									
		Firma 1 Ort (günstigster Bieter) ←		Firma 2 Ort		Firma 3 Ort		Firma 4 Ort		Firma 5 Ort → (teurster Bieter)	
Eignungskriterium											
Zuschlagskriterien	**Gewichtung**	**Punktzahl 0 - 3**	**Wert**	**Punktzahl 0 - 3**	**Wert**	**Punktzahl 0 - 3**	**Wert**	**Punktzahl 0 - 3**	**Wert**	**Punktzahl 0 - 3**	**Wert**
1. Honorarangebot / Angebotspreis (nach rechnerischer Prüfung)											
Punktzahl (nach linearer Interpolation)	**30%**										
2. Spielwert	**40%**										
2.1 Bewegungselemente Hier kann die höchste Punktzahl erreicht werden, wenn das Spielgerät mindestens drei motorische Anforderungen (besonders Klettern, Balancieren und Kriechröhre) aufweist und somit die Bewegungsförderung der Kinder unterstützt. Hierzu gehören auch Spielabläufe innerhalb des Gerätes, um einen fließenden Bewegungsablauf zu erzeugen. *Bewegungselemente überzeugt in vollem Maße = 3 Punkte* *Bewegungselemente überzeugt im Wesentlichen = 2 Punkte* *Bewegungselemente überzeugt nur bedingt = 1 Punkt* *Bewegungselemente überzeugt nicht = 0 Punkte*	10%										
2.2. Soziale Integration / Inklusion Hier kann die höchste Punktzahl erreicht werden, wenn das Spielgerät barrierefreie Elemente aufweist, die das gemeinsame Spiel im Sinne der Inklusion, heißt das Miteinander und die Teilhabe aller am Spiel fördert. Spielelemente sollen die Teamarbeit und die sozialen Fähigkeiten fördern, besonders das gemeinsame Spiel in Form des Rollenspiels erhöht hier die Punktzahl. Soziale Integration / Inklusion überzeugt in vollem Maße = 3 Punkte Soziale Integration / Inklusion überzeugt im Wesentlichen = 2 Punkte Soziale Integration / Inklusion überzeugt nur bedingt = 1 Punkt Soziale Integration / Inklusion überzeugt nicht = 0 Punkte	10%										
2.3 Vielfalt und Eigenständigkeit Hier kann die höchste Punktzahl erreicht werden, wenn das Spielgerät Spielmöglichkeiten für die Altersgruppen 3-6 und 6-10 bietet und eine abgestimmte Mischung aus Bewegungs- und Ruhebereichen bietet. Offene Spielstrukturen sollen die Eigenständigkeit der Kinder fördern und dazu anregen verschiedene Spiellösungen auszuprobieren. Vielfalt und Eigenständigkeit überzeugt in vollem Maße = 3 Punkte Vielfalt und Eigenständigkeit überzeugt im Wesentlichen = 2 Punkte Vielfalt und Eigenständigkeit überzeugt nur bedingt = 1 Punkt Vielfalt und Eigenständigkeit überzeugt nicht = 0 Punkte	10%										
2.4 Umweltbildung Hier kann die höchste Punktzahl erreicht werden, wenn das Spielgerät Thema der Umweltbildung aufgreift und diese vermittelt. Ebenso wichtig für das Erreichen der höchsten Punktzahl sind unterschiedliche Vermittlungsmöglichkeiten z.B. durch Sehen, Fühlen, Hören oder Aufgaben lösen . *Umweltbildung überzeugt in vollem Maße = 3 Punkte* *Umweltbildung Anforderungen überzeugt im Wesentlichen = 2 Punkte* *Umweltbildung Anforderungen überzeugt nur bedingt = 1 Punkt* *Umweltbildung Anforderungen überzeugt nicht = 0 Punkte*	10%										
3. Ästhetik	**30%**										
3.1 Themenbezug Hier kann die höchste Punktzahl erreicht werden, wenn der klar vorgegebene Themenbezug naturnahes Spielen kreativ und kindgerecht eingehalten wird und der klare Themenbezug das Rollenspiel und die imaginative Entwicklung der Kinder fördert. Ebenso ist es entscheidend, dass die unterschiedlichen Bewegungselemente sinnig in den Themenbezug mit eingebaut werden. *Themenbezug überzeugt in vollem Maße = 3 Punkte* *Themenbezug überzeugt im Wesentlichen = 2 Punkte* *Themenbezug überzeugt nur bedingt = 1 Punkt* *Themenbezug überzeugt nicht = 0 Punkte*	7,50%										
3.2 Örtliche Einbindung Hier kann die höchste Punktzahl erreicht werden, wenn sich das Spielgerät natürlich in die vorhandene Umgebung integriert und insgesamt eine angenehme Atmosphäre schafft, die das Wohlbefinden der Kinder und der Begleitpersonen fördert. Ebenso kann die höchste Punktzahl erreicht werden, wenn mit den bereits vorhandenen Strukturen und Materialien gearbeitet wird und das Spielgerät mit den anderen vorhandenen Spielgeräten harmoniert. *Örtliche Einbindung überzeugt in vollem Maße = 3 Punkte* *Örtliche Einbindung überzeugt im Wesentlichen = 2 Punkte* *Örtliche Einbindung überzeugt nur bedingt = 1 Punkt* *Örtliche Einbindung überzeugt nicht = 0 Punkte*	7,50%										
3.3 Aufforderungscharakter Hier kann die höchste Punktzahl erreicht werden, wenn das Spielgerät durch die Gesamtwirkung Eindruck hinterlässt und die Kinder zum Spielen auffordert, sie also visuell dazu einlädt sich körperlich zu betätigen, das Gerät zu erkunden und unterschiedliches Spiel miteinander zu erleben. Aufforderungscharakter überzeugt in vollem Maße = 3 Punkte Aufforderungscharakter überzeugt im Wesentlichen = 2 Punkte Aufforderungscharakter überzeugt nur bedingt = 1 Punkt Aufforderungscharakter überzeugt nicht = 0 Punkte	7,50%										
3.4 Farbkonzept, Formensprache Hier kann die höchste Punktzahl erreicht werden, wenn ein durchdachtes Farbkonzept abgestimmt auf den Themenbezug, auf unterschiedliche Altersgruppen und/oder Spielmöglichkeiten genutzt wird und vor allem barrierefreie Einstiege deutlich mit Farben kenntlich gemacht werden. Für eine hohe Punktzahl ist auch die Symbiose zwischen Farbkonzept und Formensprache wichtig, die letztendlich für den Gesamteindruck des Spielgerätes besonders wichtig ist. Farbkonzept, Formensprache überzeugt in vollem Maße = 3 Punkte Farbkonzept, Formensprache überzeugt im Wesentlichen = 2 Punkte Farbkonzept, Formensprache überzeugt nur bedingt = 1 Punkt Farbkonzept, Formensprache überzeugt nicht = 0 Punkte	7,50%										
Bewertungssumme	**100%**										
Rang											