

DIN/TS 18034-2

ICS 97.200.40

**Spielplätze und Freiräume zum Spielen –
Teil 2: Matrix mit Bewertungsschema für inklusive Spielräume**

Playgrounds and outdoor play areas –
Part 2: Matrix for assessment of inclusive play areas

Terrains de jeux et aires de jeux –
Partie 2: Matrice avec schéma d'évaluation pour aires de jeux inclusives

Gesamtumfang 44 Seiten

DIN-Normenausschuss Bauwesen (NABau)
DIN-Normenausschuss Sport- und Freizeitgerät (NASport)

Inhalt

	Seite
Vorwort	4
Einleitung	5
1 Anwendungsbereich	6
2 Normative Verweisungen	6
3 Begriffe	6
4 Grundbedingungen inklusiver Spielraum	9
4.1 Grundsätzliche Überlegungen und neue Annahmen	9
4.2 Allgemeines	10
4.3 Grundbedingung A Barrierefreier Zugang	10
4.4 Grundbedingung B Vernetzung (zur Grundbedingung Spielstation gehörend)	10
4.5 Grundbedingung C Erreichbarkeit (vom Weg zum Spielangebot innerhalb der Spielstation)	10
4.5.1 Allgemeines	10
4.5.2 selbstständig benutzbar (Sinnes-Erfahrbarkeit und Berollbarkeit)	11
4.5.3 nur mit Hilfe benutzbar (Sinnes-Erfahrbarkeit oder Berollbarkeit)	11
4.6 Grundbedingung D Sinneserfahrung	11
4.7 Grundbedingung E Bewegungserfahrung	12
4.7.1 Allgemeines	12
4.7.2 Koordination	12
4.7.3 Geschwindigkeit	12
4.7.4 Tiefen-/ Höhenwahrnehmung	12
4.8 Grundbedingung F Soziale Aspekte	12
4.8.1 Kommunikation	12
4.8.2 Selbstwahrnehmung	12
4.8.3 Gruppenspiele	13
4.8.4 Einzelspiel	13
4.8.5 Begegnungsmöglichkeiten	13
4.9 Nutzende	13
5 Bewertungsschema der Tabelle (Matrix)	13
5.1 Allgemeines	13
5.2 Inklusiver Spielraum – Stufe 1	14
5.3 Inklusiver Spielraum – Stufe 2	15
5.4 Inklusiver Spielraum — Stufe 3	16
6 Beispiele, wie die einzelnen Grundbedingungen der Tabelle (Matrix) erfüllt werden (nicht abschließend)	18
6.1 Auswahl	18
6.2 Barrierefreier Zugang — Beispiele:	18
6.3 Vernetzung (zur Grundbedingung Station gehörend) — Beispiele:	19
6.4 Erreichbarkeit (vom Weg zum Spielangebot innerhalb der Spielstation) — Beispiele:	19
6.5 Sinneserfahrung (das gezielte Ansprechen eines Sinnes durch die Spielstation) — Beispiele:	20
6.6 Bewegungserfahrung — Beispiele:	23
6.7 soziale Aspekte — Beispiele:	24
7 Musterspielplatz zur Erklärung der Anwendung der Matrix — Erreichen der Grundbedingungen der Tabelle (Matrix)	25
7.1 Allgemeines	25
7.2 Übersichtsplan Musterspielplatz	26
7.2.1 Allgemeines	26
7.2.2 Eingang 1 — barrierefrei (Pfeil vollflächig)	27
7.2.3 Eingang 2 — nicht barrierefrei (Pfeil gepunktet)	27
7.2.4 Durchschlupf (gepunktet)	27

7.2.5	Orientierungsmöglichkeit (Zahnrad)	27
7.2.6	Spielstation 1 in Sand (Dreieck)	27
7.2.7	Spielstation 2 in synthetischem Bodenbelag (Quadrat)	27
7.2.8	Spielstation 3 auf wassergebundenem Belag (Kreis)	27
7.2.9	Spielstation 4 in Hackschnitzel (Kreuz)	28
7.2.10	Spielstation 5/Wiese (Raute)	28
7.2.11	Weg — barrierefrei und eingebunden ins Leitsystem	28
7.2.12	Weg — berollbar	28
7.2.13	Weg — nicht barrierefrei	28
7.2.14	Trampelpfad	28
7.3	Ausgefüllte Tabelle (Matrix) — Musterspielplatz zur Erklärung	29
Anhang A (normativ)	Vorlage Tabelle (Matrix)	32
Anhang B (informativ)	Beispiele zur Erreichung der Grundbedingungen	35
Literaturhinweise		44

Bilder

Bild 1 — Übersichtsplan Musterspielplatz	26
--	----

Tabellen

Tabelle 1	30
Tabelle A.1 — Vorlage Tabelle (Matrix)	32
Tabelle B.1 — Beispiele zur Erreichung der Grundbedingungen	35

Vorwort

Dieses Dokument wurde vom Arbeitsausschuss NA 005-01-14 AA „Spielplätze“ im DIN-Normenausschuss Bauwesen (NABau) in Zusammenarbeit mit dem Arbeitsausschuss NA 112-07-01 AA „Spielplatzgeräte“ im DIN-Normenausschuss Sport-und Freizeitgerät (NASport) erarbeitet.

Ziel ist es, mit Hilfe der in dieser Spezifikation enthaltenen Matrix Unterstützung bei der Umsetzung von öffentlichen inklusiven Spielräumen für gemeinsame, vielfältige Spiel- und Bewegungserlebnisse für Menschen mit und ohne Behinderung zu geben.

Basis ist die UN-Behindertenrechtskonvention, in der sich alle Unterzeichnerstaaten verpflichten, sämtliche erforderlichen Maßnahmen zu treffen, die sicherstellen, dass Menschen mit Behinderung gleichberechtigt mit Anderen alle Menschenrechte und Grundfreiheiten leben können.

Bei dieser Spezifikation handelt es sich um eine Ergänzung und um einen Leitfaden zu DIN 18034-1.

Es wird auf die Möglichkeit hingewiesen, dass einige Elemente dieses Dokuments Patentrechte berühren können. DIN ist nicht dafür verantwortlich, einige oder alle diesbezüglichen Patentrechte zu identifizieren.

Technische Spezifikationen sind nicht Bestandteil des Deutschen Normenwerks.

Eine Technische Spezifikation ist das Ergebnis einer Normungsarbeit, das wegen bestimmter Vorbehalte zum Inhalt oder wegen des gegenüber einer Norm abweichenden Aufstellungsverfahrens von DIN noch nicht als Norm herausgegeben wird.

Zur vorliegenden Technischen Spezifikation wurde kein Entwurf veröffentlicht.

Erfahrungen mit dieser Technischen Spezifikation sind erbeten:

- vorzugsweise als Datei per E-Mail an nabau@din.de in Form einer Tabelle. Die Vorlage dieser Tabelle kann im Internet unter www.din.de/stellungnahme abgerufen werden;
- oder in Papierform an DIN-Normenausschuss Bauwesen (NABau), 10772 Berlin.

Aktuelle Informationen zu diesem Dokument können über die Internetseiten von DIN (www.din.de) durch eine Suche nach der Dokumentennummer aufgerufen werden.

Einleitung

Der Ausarbeitung der in der Spezifikation enthaltenen Matrix liegt zu Grunde, dass jeder Mensch unterschiedliche Fähigkeiten und Fertigkeiten hat. Spielen stellt einen sehr wichtigen Baustein/Faktor für die Gesamtentwicklung des Menschen dar. Aus diesem Grund sollten bei einem inklusiven Spielraum viele Sinne angesprochen und gefördert werden. Hierzu ist es wichtig, bei der Gestaltung der Freiräume zum Spielen und der Auswahl der Spielangebote möglichst vielfältige Erfahrungen zu ermöglichen.

Einer der grundlegend neuen Ansätze der Matrix ist: Weg von der Fokussierung auf die einzelne Behinderungsart, hin zu einem breiten Angebot zur Förderung von Fähigkeiten und Fertigkeiten. Ein inklusiver Spielraum ist ein Ort zum miteinander Spielen für alle. „Barrierefreiheit ist ein Teil der Inklusion und verfolgt das Ziel, allen Menschen mit und ohne Behinderungen Angebote weitgehend selbstständig ohne Hilfestellung, entsprechend ihrer Fähigkeiten, nutzbar zu machen“ (siehe DIN 18034-1:2020-10, Vorwort).

Menschen mit und ohne Behinderung, sollten beim Spielen Spaß haben, körperliche Geschicklichkeit und Bewegungsabläufe weiterentwickeln und unterschiedliche Zusammenhänge über sich und ihre Umwelt kennenlernen.

Dieses Dokument legt nicht automatisch den pädagogischen Spielwert fest. Stattdessen sollte das Bewusstsein geschärft werden, dass die Einzigartigkeit menschlicher Entwicklung bestenfalls über so viel Freiheit wie möglich und so wenige Vorgaben wie nötig entfaltet wird.

Es wird davon ausgegangen, dass nicht alle Personen alle Freiräume zum Spielen und Spieleinrichtungen uneingeschränkt nutzen können. Daher ist es erforderlich, ein möglichst breites Spektrum anzubieten, um unterschiedliche Fähigkeiten und Fertigkeiten anzusprechen, zu fördern und weiterzuentwickeln. Nicht jeder kann alles, aber für jeden Nutzenden werden Angebote benötigt. Die Matrix versteht sich als Unterstützung bei Planung, Bewertung und Einordnung von inklusiven Spielräumen.

Erfüllt ein Spielplatz die Mindestanforderungen der Matrix, kann er als „Inklusiver Spielraum“ bezeichnet werden. Über das Bewertungssystem können unterschiedliche Stufen erreicht werden. Zudem zeigt die Matrix Entwicklungspotentiale zur Steigerung der bis heute erreichten Stufe im Rahmen der laufenden Unterhaltung bzw. der weiterführenden Planung auf.

Die Anwendung dieses Dokuments sollte nicht dazu führen, dass bestehende Spielplätze mangels Inklusion gesperrt werden oder deren Bestand gefährdet wird.

Im Vordergrund steht die Etablierung eines allgemein gültigen Bewertungsschemas, das Verbesserungsmöglichkeiten aufzeigen kann, damit ein Höchstmaß an Inklusion erreicht wird.

1 Anwendungsbereich

Mit der Spezifikation sollte aufbauend auf den Grundlagen von DIN 18034-1 Betreibern und Planern von Spielplätzen ein Bewertungsinstrument zur Verfügung gestellt werden, das bei Entstehung, Planung und Einordnung eines Spielplatzes hinsichtlich dessen inklusiven Charakters genutzt werden kann.

Dabei wird die Maßgabe an Inklusion in drei unterschiedlichen Stufen, von Stufe 1 (Mindestanforderungen erfüllt) bis Stufe 3 (vollständige Erfüllung aller Grundbedingungen) differenziert. Die dafür geforderten Grundbedingungen können mit der Matrix erfasst und durch das zugrundeliegende Bewertungssystem eingeordnet werden. So kann abgelesen werden, ob der Spielplatz bereits inklusiv ist, bzw. was noch fehlt, um zumindest Stufe 1 zu erreichen.

Betrachtet wird in der Matrix der Spielplatz samt seiner festgelegten Ein- und Zugänge, nicht aber die Zuwegung zum Spielplatz, bzw. dessen Erreichbarkeit. Dies ist in DIN 18034-1 festgelegt.

2 Normative Verweisungen

Die folgenden Dokumente werden im Text in solcher Weise in Bezug genommen, dass einige Teile davon oder ihr gesamter Inhalt Anforderungen des vorliegenden Dokuments darstellen. Bei datierten Verweisungen gilt nur die in Bezug genommene Ausgabe. Bei undatierten Verweisungen gilt die letzte Ausgabe des in Bezug genommenen Dokuments (einschließlich aller Änderungen).

DIN 18034-1:2020-10, *Spielplätze und Freiräume zum Spielen — Teil 1: Anforderungen für Planung, Bau und Betrieb*

DIN EN 1176 (alle Teile), *Spielplatzgeräte und Spielplatzböden*

DIN EN 17210, *Barrierefreiheit und Nutzbarkeit der gebauten Umwelt — Funktionale Anforderungen*

3 Begriffe

Für die Anwendung dieses Dokuments gelten die Begriffe nach DIN 18034-1, DIN EN 1176 (alle Teile) und die folgenden Begriffe.

DIN und DKE stellen terminologische Datenbanken für die Verwendung in der Normung unter den folgenden Adressen bereit:

— DIN-TERMinologieportal: verfügbar unter <https://www.din.de/go/din-term>

— DKE-IEV: verfügbar unter <https://www.dke.de/DKE-IEV>

3.1

inklusiver Spielraum

Bereich zum Spielen, welcher mindestens die Anforderungen der Stufe 1 der Matrix erfüllt

Anmerkung 1 zum Begriff: Dieser Bereich setzt sich üblicherweise aus verschiedenen Spielstationen und Wegen zusammen, wobei auch Wege als Spielstation ausgebildet sein können.

Anmerkung 2 zum Begriff: Spielräume sind dabei Spielplätze und Freiräume zum Spielen nach DIN 18034-1.

3.2

Spielstation

Bereich, auf dem ein Spielangebot vorhanden ist und der für die Betrachtung in der Matrix festgelegt/abgegrenzt wird, wobei auch Bereiche zwischen Spielplatzgeräten und Wegen Spielstationen sein können

Anmerkung 1 zum Begriff: Es besteht die Möglichkeit, identische Spielangebote zu einer Spielstation zusammenzufassen.

Anmerkung 2 zum Begriff: Die Aufprallfläche kann die Spielstation (deren Rand) festlegen.

Anmerkung 3 zum Begriff: Siehe Übersichtsplan Musterspielraum in 7.2.

Anmerkung 4 zum Begriff: Bereiche zwischen Spielplatzgeräten und Wegen können beispielsweise auch Vegetationsflächen, Wegführungen, Naturelemente usw. sein.

3.3

Spielangebot

Spielmöglichkeit innerhalb der Spielstation, welche klassische Spielplatzgeräte wie Schaukel, Rutsche, Karussell, aber auch naturnahe Bereiche bis hin zu Wiesen- und Pflanzflächen sein können

3.4

Adapter

Ergänzung oder Hilfsmittel durch das beispielsweise ein Belag berollbar und/oder taktil erfahrbar wird

Anmerkung 1 zum Begriff: Wird ein Adapter innerhalb einer Aufprallfläche (nach DIN EN 1176 (alle Teile)) verwendet, muss dieser die gleichen Anforderungen wie die Aufprallfläche erfüllen.

Anmerkung 2 zum Begriff: In der überarbeiteten DIN 33942 sollten u. a. Beispiele enthalten sein, welche Kombinationen sowohl eine ausreichende Berollbarkeit als auch entsprechende stoßdämpfende Eigenschaften erfüllen.

3.5

Zwei-Wege-Prinzip

Erreichung, Erschließung und/oder Benutzung von Einrichtungen und Nutzungsgegenständen auf mindestens zwei unterschiedlich gestalteten Wegen, wovon mindestens einer davon barrierefrei sein muss

BEISPIEL Bei der Überwindung von Höhenunterschieden muss alternativ zum Treppensteigen auch eine Rampe oder ein Aufzug vorhanden sein. Neben einem Drehkreuz muss auch eine alternative Durchgangsmöglichkeit wie Tür oder Durchlass vorhanden sein.

Anmerkung 1 zum Begriff: Wenn der eine vorhandene Weg barrierefrei ist (Neigung, Berollbarkeit, Begehbarkeit usw.), so ist die Anforderung auch ohne einen zweiten alternativen Weg erfüllt.

Anmerkung 2 zum Begriff: Von normativen Vorgaben (z. B. DIN 18040-3, DIN 32975, DIN 32984) kann in begründeten Fällen abgewichen werden. Dies können z. B. sein: eine stärker geneigte Rampe als beabsichtigtes Spielelement, beabsichtigte Unebenheit als herausforderndes Spielangebot, Abweichung von Führungssystemen als Herausforderung. Die Eignung der alternativen Angebote im Hinblick auf Sicherheit und Inklusion sollte durch eine Gefahrenanalyse oder Risiko-Nutzen Abwägung des Betreibers, Planers oder spätestens Herstellers gemacht werden.

Anmerkung 3 zum Begriff: Hierbei sind Aspekte der Wartung und des Unterhalts zu berücksichtigen.

[QUELLE: DIN 18034-1:2020-10, 3.10, modifiziert — Anmerkung 1 bis Anmerkung 3 zum Begriff wurden hinzugefügt.]

3.6

Zwei-Sinne-Prinzip

gleichzeitige Vermittlung von Informationen für mindestens zwei Sinne (Sehen, Hören, Fühlen/Tasten)

Anmerkung 1 zum Begriff: Neben der visuellen Wahrnehmung (Sehen) wird auch die taktile (Fühlen/Tasten, z. B. mit Händen oder Füßen) oder auditive (Hören) Wahrnehmung genutzt.

Anmerkung 2 zum Begriff: Von normativen Vorgaben (z. B. DIN 18040-3, DIN EN 17210, DIN 32975, DIN 32984) kann in begründeten Fällen abgewichen werden. Dies können z. B. sein: beabsichtigte Unebenheit als herausforderndes Spielangebot, Abweichung von Führungssystemen als Herausforderung. Die Eignung der alternativen Angebote im Hinblick auf Sicherheit und Inklusion sollte durch eine Gefahrenanalyse oder Risiko-Nutzen Abwägung des Betreibers, Planers oder spätestens Herstellers gemacht werden.

Anmerkung 3 zum Begriff: Hierbei sind Aspekte der Wartung und des Unterhalts zu berücksichtigen.

[QUELLE: DIN 18034-1:2020-10, 3.9, modifiziert — BEISPIEL gestrichen und Anmerkung 1 bis Anmerkung 3 zum Begriff wurden hinzugefügt.]

3.7

Leitsystem

System von durchgängigen Leitelementen, die nach dem Zwei-Sinne-Prinzip erfassbar sind

Anmerkung 1 zum Begriff: Leitsysteme sind für Spielplätze und Freiräume zum Spielen hinsichtlich der barrierefreien Nutzung, Führung, Orientierung und Sicherheit zwingend erforderlich. Bei der Planung und Realisierung ist das Zwei-Sinne-Prinzip zur Erfassung des Leitsystems anzuwenden. Das Leitsystem muss vom barrierefreien Eingangsbereich bis zu den Bereichen, ab denen die Nutzung erfolgt, durchgängig vorhanden sein.

[QUELLE: DIN 18034-1:2020-10, 3.9, modifiziert — Beispiele für Fähigkeiten gestrichen und den Begriff „Zwei-Sinne-Prinzip“ aufgenommen, Beispiel zum Begriff gestrichen.]

3.8

Orientierungsmöglichkeit

System/Orientierungsplan nach dem Zwei-Sinne-Prinzip, welches einen Überblick über die Lage und Auffindbarkeit der einzelnen Spielstationen und Wege gibt/ermöglicht und in das Leitsystem eingebunden ist

Anmerkung 1 zum Begriff: optisch (Schild, Relief, QR-Code (en: quick response), App) akustisch (QR-Code, Hörspaziergang, App, RFID (en: radio-frequency identification)), haptisch (taktile erfahrbare Relief usw.).

3.9

Fähigkeiten

stetig sich entwickelnde, innere, soziale, kognitive, emotionale oder motorische Verhaltensgrundlagen, Möglichkeiten und Voraussetzungen für äußerlich sichtbares Handeln

Anmerkung 1 zum Begriff: Als persönliche Grundeigenschaften sind sie einerseits geerbt und stellen die notwendige Bedingung für darauf fußende Fertigkeiten dar. Andererseits lassen sie sich durch Lernen weiterentwickeln und so die persönliche Leistungsfähigkeit erhöhen. In der Bewegungswissenschaft wird zwischen zwei Bereichen an motorischen Fähigkeiten unterschieden. Zum einen der eher energetischen Kondition (Ausdauer, Kraft, Schnelligkeit; Beweglichkeit als Sonderform) sowie der eher zentralnervalen Koordination (je nach Modell z. B.: Gleichgewicht, Rhythmus, Reaktion und Anpassung, Orientierung, Kraftkopplung und Differenzierung).

3.10

Fertigkeiten

konkret beobachtbare, äußerlich gezeigte Verhaltensweisen zur Lösung von bestimmten, in typischen Situationen auftretenden Anforderungen, die die gelernte, stetig verbesserte und schließlich gefestigte Routine der aufgabenbezogenen Umsetzung und das Tun der inneren Vorgänge darstellen

Anmerkung 1 zum Begriff: Viele spezifische Einzelfertigkeiten ergeben sich meist aus einer allgemeinen Fähigkeit. Gleichzeitig legen Fähigkeiten aus anderen Entwicklungsbereichen (Kognition, Soziale Anlagen, Emotionen) die Grundlage für eine Einzelfertigkeit.

Anmerkung 2 zum Begriff: Auf Basis der motorisch-koordinativen Fähigkeit des Gleichgewichthaltens und -wiederherstellens fußt maßgeblich die Bewegungsfertigkeit des Fahrradfahrens im Alltag. Viele andere Fertigkeiten wie das Seilbalancieren oder Schaukeln basieren aber ebenfalls auf der Fähigkeit des Gleichgewichts. Parallel ist neben dem Gleichgewicht noch die kognitive Fähigkeit zur Raumwahrnehmung und die emotionale Fähigkeit der Angstreduzierung im Fahrradfahren beinhaltet. Bewegungen erfordern folglich viele Fähigkeiten des Menschen, insbesondere beim körperlich betonten Spielen in Gruppen.

3.11**Koordination**

Zusammenwirken von Sinnesorganen und körperlicher Motorik für einen zielgerichteten Bewegungsablauf

Anmerkung 1 zum Begriff: Der Mensch und sein Körper findet aus Überlebensgründen organisierte Bewegungsantworten auf stetige Anforderungen der Umwelt. Hierzu koordiniert er intuitiv für die eigene Sicherheit seinen gesamten Körper räumlich und zeitlich so präzise und schnell wie möglich. Unterstützung erhält er von unseren Körperinnensinnen (z. B. Gleichgewicht bzw. vestibulär) und Körperaußensinnen (z. B. das Sehen bzw. visuell-optisch). Die Sinnesinformation dient in Verbindung mit den allgemeinen Fähigkeiten und Fertigkeiten als Grundlage für kompetentes Handeln.

3.12**Kompetenz**

Tun, welches zweck- und situationsangemessenes Handeln zum Bewältigen einer Anforderung gestattet

Anmerkung 1 zum Begriff: Grundlage dieses erfolgreichen, weil sicher beherrschten und mit Genauigkeit ausgeführten Tuns (Könnerschaft) sind zum einen angeborene Anlagen und Fähigkeiten. Zum zweiten setzen erworbene Fertigkeiten diese Möglichkeiten in beobachtbare Tätigkeiten um. Dabei wird drittens auf Wissen zurückgegriffen sowie auf moralische Werte und Einstellungen, die emotional-motivational gesteuert, d. h. verstärkt oder gehemmt werden. Eine Kompetenz stellt somit ein in Art und Umfang übergeordnetes Handlungssystem dar. Durch die Verfügbarmachung aller Ressourcen werden Aufgaben flexibel gelöst, weil man es kann und weiß, warum das Können möglich und sinnvoll ist.

3.13**Propriozeption**

Tiefenwahrnehmung des eigenen Körpers, kein einzelner Sinn und setzt sich aus vielen Funktionen zusammen:

- seine Ausgangstellung im Raum (liegen, sitzen, stehen);
- die Lage des Körpers und seiner Glieder in Bewegung;
- die Stärke von Druck und Zug auf die Glieder („Kraftsinn“)

Anmerkung 1 zum Begriff: Die für alle Sinne geltende Priorität der Aktivierung ist bei der Propriozeption auf Spielplätzen besonders stark bei:

- Strecken und Dehnen, Beugen und „Verrenken“;
- Körperpositionen einnehmen plus das äußere Körperbild innerlich spüren;
- Kraftaufwand erspüren (eher statisch);
- Bewegungsgeschwindigkeiten in den Muskeln erfühlen (eher dynamisch).

Anmerkung 2 zum Begriff: Propriozeption ist wichtig für die motorische Kontrolle, Koordination und Balance. Kinder mit gut ausgebildeter Propriozeption stoßen sich weniger an, stolpern seltener und sind generell geschickter.

4 Grundbedingungen inklusiver Spielraum**4.1 Grundsätzliche Überlegungen und neue Annahmen**

Damit inklusive Spielräume attraktive, herausfordernde und spannende Erfahrungsräume für alle werden, sind folgende, grundlegend neue Annahmen für die Arbeit mit der Matrix (Tabelle und Grundanforderungen) festgelegt worden:

- Angebote für alle: Nicht alle müssen alles können, aber es muss für alle ein Angebot vorhanden sein (möglichst viele unterschiedliche Sinne ansprechen).
- Kompetenzen der Nutzenden: Für die selbstständige Benutzbarkeit: Wir berücksichtigen alle Menschen (z. B. Kinder, Eltern, Großeltern, Pädagogisches Personal, sonstige Begleitpersonen usw.), die auch sonst in

der Lage sind, ihren Alltag aus eigener Kraft zu bewältigen. Für die Benutzbarkeit mit Hilfe: Diejenigen, die auf Unterstützung angewiesen sind, haben diese auch auf dem Weg zum Spielplatz und auf dem Spielplatz selbst.

- Gleiche Sicherheit für alle: Es sollten für alle Nutzende Herausforderungen vorhanden sein – im Umkehrschluss werden dadurch auch Verletzungen sowohl für Menschen mit Beeinträchtigungen als auch für Menschen ohne Beeinträchtigungen in Kauf genommen.

4.2 Allgemeines

Für die Arbeit mit der Matrix und die Bewertung der Stationen festgelegte Anforderungen, welche für die Einordnung eines Spielraums hinsichtlich Inklusivität betrachtet werden:

- a) Barrierefreier Zugang;
- b) Vernetzung (zur Grundbedingung Spielstation gehörend);
- c) Erreichbarkeit (vom Weg zum Spielangebot innerhalb der Spielstation);
- d) Sinneserfahrung;
- e) Bewegungserfahrung;
- f) Soziale Aspekte.

Ein „Inklusiver Spielraum“ muss die Grundanforderungen aus der Matrix erfüllen. Grundsätzlich müssen nicht zwangsläufig alle Spielstationen alle Grundbedingungen erfüllen. Siehe hierzu auch im fünften Absatz des Abschnitts Einleitung und 4.1.

ANMERKUNG Ähnliche Grundüberlegungen finden sich auch in der DIN EN 17210.

4.3 Grundbedingung A Barrierefreier Zugang

Hier wird der betreffende Zugang betrachtet. Ist die Zugangssituation barrierefrei gestaltet, nach den Anforderungen des Zwei-Wege-Systems und des Zwei-Sinne Prinzips?

4.4 Grundbedingung B Vernetzung (zur Grundbedingung Spielstation gehörend)

Hier wird betrachtet, ob die betreffende Spielstation von einem Zugang/allen Zugängen oder dem Orientierungspunkt bis zum äußeren Rand der Spielstation in das Wegesystem eingebunden ist, diese Einbindung/dieser Weg den Anforderungen des Zwei-Wege-Systems und des Zwei-Sinne-Prinzips entspricht und in das Leitsystem eingebunden ist. Die Erreichbarkeit des Spielangebotes innerhalb der Spielstation wird jedoch unter der Grundbedingung Erreichbarkeit betrachtet.

4.5 Grundbedingung C Erreichbarkeit (vom Weg zum Spielangebot innerhalb der Spielstation)

4.5.1 Allgemeines

Hier wird die Erreichbarkeit innerhalb des Spielangebotes betrachtet, vom Rand der Spielstation (der vorher festgesetzten Grenze), dem Abzweig des Weges bis zum Spielangebot selbst. Bei mehreren Zugängen des Spielangebotes muss mindestens ein Zugang der Grundbedingung C Erreichbarkeit entsprechen (z. B. eine Seite einer Schaukel, ein Zugang einer Klettergerätekombination usw.). Diese Erreichbarkeit/dieser Weg muss den Anforderungen des Zwei-Wege-Prinzips und des Zwei-Sinne-Prinzips entsprechen und in das Leitsystem eingebunden sein. Nutzungsbedingt müssen manche Spielangebote an mehreren Stellen erreichbar sein, z. B. Einzitzbereich und Auslaufteil einer Rutsche.

Bei der Grundbedingung C Erreichbarkeit wird zudem differenziert, ob die Spielstation „selbstständig benutzbar“ oder „nur mit Hilfe benutzbar“ ist. Dies wird aber erst dann betrachtet, wenn die Anforderungen der Erreichbarkeit nach dem Zwei-Wege-Prinzip, dem Zwei-Sinne-Prinzip und der Einbindung in das Leitsystem erfüllt sind.

4.5.2 selbstständig benutzbar (Sinnes-Erfahrbarkeit und Berollbarkeit)

Der Spielraum kann von Nutzenden grundsätzlich ohne fremde Hilfe benutzt werden. Maßstab ist dabei eine nutzende Person (z. B. Selbstfahrer), die auch sonst in der Lage ist, alltägliche Tätigkeiten weitestgehend selbstständig zu bewältigen. Hier wird beispielsweise die Sinnes-Erfahrbarkeit und die Berollbarkeit des Spielangebotes betrachtet.

4.5.3 nur mit Hilfe benutzbar (Sinnes-Erfahrbarkeit oder Berollbarkeit)

Der Spielraum ist für Nutzende mit Einschränkung nur mit Hilfestellung zu bewältigen. Hier wird beispielsweise die Sinnes-Erfahrbarkeit oder die Berollbarkeit des Spielangebotes betrachtet.

Wenn ein Spielangebot den Anforderungen „selbstständig benutzbar“ entspricht, wird auf eine zusätzliche Bewertung bezüglich „nur mit Hilfe benutzbar“ verzichtet, da es auch gezielt Spielangebote mit höheren Herausforderungen geben darf und sollte.

Benutzbar bedeutet aber nicht nur das Anfassen des Gerätes oder das Umsetzen auf das Gerät, sondern auch eine Nutzung im Sinne des Spielangebotes.

BEISPIEL Das reine Hineinsetzen in die Nestkorbschaukel ist Umsetzen, das die Schaukel in Bewegung setzen, ist Nutzung im Sinne des Spielangebotes.

Wenn 75 % der Spielangebote selbstständig benutzbar sind, ist automatisch auch die Anforderung mit Hilfe benutzbar erfüllt. Es hat keinen Sinn, hier noch extra Angebote „nur mit Hilfe benutzbar“ anbieten zu müssen.

4.6 Grundbedingung D Sinneserfahrung

Hier werden unterschiedliche Sinneserfahrungen explizit unterschieden:

- Hören – Gehörsinn – auditiv;
- Sehen – Sehsinn – visuell;
- Fühlen – Hautsinn;
- Tasten (taktil) – Tastsinn – haptisch;
- Riechen – Geruchssinn – olfaktorisch;
- Schmecken – Geschmackssinn – gustatorisch;
- Gleichgewicht und Propriozeption.

Sinneserfahrungen sind Grundvoraussetzungen für das Lernen. Daher muss es auch Angebote geben, die gezielt möglichst viele Sinne ansprechen und hier ggf. zu einer Verbesserung der Fertigkeiten beitragen. Es ist wichtig, dass jahreszeitlich abhängige Angebote möglichst über einen langen Zeitraum im Jahr verfügbar sind, wie z. B. die Kombination unterschiedlicher Blühperioden. Auch bisher sind manche Spielangebote nicht immer uneingeschränkt ganzjährig nutzbar (z. B. Wasserpumpe).

Sinneserfahrung bedeutet hier, etwas zu sehen, zu riechen, zu hören, zu fühlen, zu schmecken und dadurch die Umwelt wahrzunehmen.

Um den jeweiligen Punkt Sinneserfahrung zu erfüllen, muss durch die Spielstation ein gezieltes Angebot für das Ansprechen des jeweiligen Sinnes gemacht werden.

Beispiele hierzu siehe 6.5. und Anhang B.

4.7 Grundbedingung E Bewegungserfahrung

4.7.1 Allgemeines

Hier wird betrachtet, ob die Spielstation gezielte Angebot für Koordination, Geschwindigkeit, Höhenerfahrungen macht und dies entsprechend bewertet. Um den Punkt Bewegungserfahrung (Koordination, Geschwindigkeit, Höhenerfahrung) zu erfüllen, muss durch die Spielstation ein gezieltes Angebot für das Ansprechen der jeweiligen Bewegungserfahrung gemacht werden.

Beispiele hierzu siehe 6.6. und Anhang B.

4.7.2 Koordination

Hier wird betrachtet, ob die Spielstation gezielt eine Förderung der Koordination ermöglicht. Dabei ist für einen zielgerichteten Bewegungsablauf das Zusammenwirken von Sinnesorganen und körperlicher Motorik wichtig.

Beispiele hierzu siehe 6.6. a) und Anhang B.

4.7.3 Geschwindigkeit

Hier wird betrachtet, ob die Spielstation gezielt die Wahrnehmung von Geschwindigkeit ermöglicht, wie beispielsweise bei Beschleunigung und Verzögerung.

Beispiele hierzu siehe 6.6. b) und Anhang B.

4.7.4 Tiefen-/ Höhenwahrnehmung

Hier wird betrachtet, ob die Spielstation gezieltes Erfahren von Tiefe und Höhe, von oben auf etwas herunterschauen, deutlich über das Maß der Augenhöhe hinaus, ermöglicht.

Beispiele hierzu siehe 6.6. c) und Anhang B.

4.8 Grundbedingung F Soziale Aspekte

Diese Aspekte müssen nicht unmittelbar dem Spiel, bzw. den Nutzenden zugeordnet sein, sondern es werden diese teilweise auch im Hinblick auf Begleitpersonen betrachtet.

Beispiele hierzu siehe 6.7. und Anhang B.

4.8.1 Kommunikation

Hier wird betrachtet, ob die Spielstation ein Bereich mit Aufenthaltsqualität ist, entweder natürlich oder gestaltet, der gezielt die Kommunikation von Nutzenden untereinander fördert und zum Verweilen einlädt.

Beispiele hierzu siehe 6.7. a) und Anhang B.

4.8.2 Selbstwahrnehmung

Unter Selbstwahrnehmung werden hier vor allem zwei Aspekte verstanden. Zum einen wird betrachtet, ob der Nutzende selbst wahrnehmen kann, welchen Einfluss er und sein Tun auf sein Umfeld haben, wie dies bei den beispielhaft aufgezählten (siehe 6.7. b)) physikalischen Erfahrungen möglich ist.

Zum anderen wird betrachtet, ob eine Verbesserung von Fähigkeiten und Fertigkeiten durch unterschiedliche Angebote mit gleichartigen Bewegungsabläufen aber unterschiedlichen Risiken (z. B. Balancier-, Kletterelemente in unterschiedlichen Höhen, Breiten und herausfordernden Schwierigkeitsgraden) möglich ist.

Beispiele hierzu siehe 6.7. b) und Anhang B.

4.8.3 Gruppenspiele

Hier wird betrachtet, ob die Spielstation gemeinsame Aktivitäten begünstigt, fördert und unterstützt.

Beispiele hierzu siehe 6.7. c) und Anhang B.

4.8.4 Einzelspiel

Hier wird betrachtet, ob die Spielstation individuellen Aktivitäten begünstigt, fördert und unterstützt, speziell für Nutzende, die ein geborgenes Spielumfeld benötigen. Dabei sollte Selbstwahrnehmung ermöglicht und gesteigert, Erfahrungen ermöglicht und gefördert werden und der Nutzende sollte sich und seinen Körper / seine Sinne spüren und entwickeln können. Neben Geräten, die auch einzeln genutzt werden können, sollte hier vor allem an alle Arten von natürlichen und gestalteten Rückzugsräumen gedacht werden.

Beispiele hierzu siehe 6.7. d) und Anhang B.

4.8.5 Begegnungsmöglichkeiten

Hier wird betrachtet, ob die Spielstation ein Bereich ist, der – entweder natürlich oder gestaltet – gezielt die Begegnung von Nutzenden untereinander fördert. Spielen kann Begegnung von Nutzenden und Begleitpersonen über soziale und kulturelle Grenzen hinweg ermöglichen. Auch wenn bei Begegnung Kommunikation (siehe 4.8.1) entstehen kann, sind dies doch zwei unterschiedliche Aspekte mit anderem Fokus. Begegnung kann beispielsweise durch die gezielte Anordnung zueinander oder ein Miteinander von Spielangeboten gefördert werden.

BEISPIEL Kombination eines unterfahrbaren Sandspieltisches mit einem Sandspielbereich.

Beispiele hierzu siehe 6.7. e) und Anhang B.

4.9 Nutzende

Alle Menschen, vom Kleinkind bis zum älteren Menschen, die sich auf inklusiven Spielräumen je nach ihren individuellen Fähig- und Fertigkeiten aufhalten und bewegen. Hier wird bewusst nicht die Altersspanne von DIN EN 1176 (alle Teile) (von 0 Jahren bis 14 Jahren) gewählt; gerade auch Jugendliche, junge Erwachsene, Erwachsene und ältere Menschen bedürfen attraktiv gestalteter Aufenthaltsflächen, vor allem in den nachverdichteten urbanen Strukturen.

5 Bewertungsschema der Tabelle (Matrix)

5.1 Allgemeines

Für das Erreichen der einzelnen Stufen 1 bis 3 eines inklusiven Spielraums ist in der Tabelle (Matrix) ein prozentuales Bewertungssystem hinterlegt. Dabei werden sowohl die Anzahl der einzelnen Zugänge und Spielstationen, als auch das Vorhandensein der einzelnen Grundbedingungen miteinander in Bezug gesetzt. Eine Tabellenvorlage findet sich im Anhang A.

Dafür werden zuerst alle eindeutigen Zugänge (das sind geplante Zugänge und keine Durchschlupfe oder selbst angelegten Pfade usw.) in der Zeile der Grundbedingung A Barrierefreier Zugang eingetragen. Die einzelnen, festgelegten Spielstationen werden bei der Grundbedingung Spielstation (siehe Bild 1 Übersichtsplan Muster-spielplatz) eingetragen.

Die notwendige Prozentzahl für das Erreichen einer bestimmten Stufe, bezogen auf die vorhandenen Zugänge und Spielstationen, findet sich unter der ausgefüllten Tabelle A.1 (Matrix) rechts jeweils als „Soll“ – angegeben in Prozent.

5.2 Inklusiver Spielraum – Stufe 1

Um die erste Stufe eines inklusiven Spielraums zu erreichen, müssen in der Tabelle folgende Prozente bei den einzelnen Grundbedingungen erreicht sein:

a) Barrierefreier Zugang:

- 1) mindestens 25 % der Zugänge müssen den Anforderungen des Zwei-Wege-Prinzip entsprechen;
- 2) mindestens 25 % der Zugänge müssen den Anforderungen des Zwei-Sinne-Prinzip entsprechen;

b) Vernetzung (zur Grundbedingung Spielstation gehörend):

- 1) mindestens 50 % der Spielstationen müssen nach den Anforderungen des Zwei-Wege-Prinzip erreichbar sein;
- 2) mindestens 50 % der Spielstationen müssen nach den Anforderungen des Zwei-Sinne-Prinzip erreichbar sein;
- 3) mindestens 75 % der Spielstationen müssen in das Leitsystem eingebunden sein;

c) Erreichbarkeit (vom Weg zum Spielangebot innerhalb der Spielstation):

- 1) mindestens 50 % der Spielangebote müssen nach den Anforderungen des Zwei-Wege-Prinzip innerhalb der Spielstationen erreichbar sein;
- 2) mindestens 50 % der Spielangebote müssen nach den Anforderungen des Zwei-Sinne-Prinzip innerhalb der Spielstationen erreichbar sein;
- 3) mindestens 50 % der Spielangebote müssen durchgehend in das Leitsystem eingebunden sein (vom Leitsystem Orientierungspunkt über den Hauptweg bis hin zum Spielangebot);

nur wenn die Anforderungen C (Erreichbarkeit) 1 bis 3 erfüllt sind, wird dies bewertet:

- 1) wenn erreichbar: mindestens 5 % der Spielstationen müssen selbstständig benutzbar sein;
- 2) wenn erreichbar: mindestens 30 % der Spielstationen müssen mit Hilfe benutzbar sein;

sind mindestens 75 % der Spielstationen selbstständig benutzbar, ist automatisch auch die Anforderung mit Hilfe benutzbar erfüllt.

d) Sinneserfahrung:

- 1) mindestens 5 % der Spielstationen müssen die Sinneserfahrung Hören erfüllen;
- 2) mindestens 5 % der Spielstationen müssen die Sinneserfahrung Sehen erfüllen;
- 3) mindestens 5 % der Spielstationen müssen die Sinneserfahrung Fühlen erfüllen;
- 4) mindestens 5 % der Spielstationen müssen die Sinneserfahrung Tasten erfüllen;
- 5) mindestens 5 % der Spielstationen müssen die Sinneserfahrung Riechen erfüllen;