



# Anwendung der Inklusionsmatrix am Beispiel des Spielplatzes Burgstraße

Workshopergebnisse vom 13. und 14.3.2025



# DIN 18034 Spielplätze und Freiräume

## Teil 2 - Matrix mit Bewertungsschema für inklusive Spielräume

*„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.“ (DIN/TS 18034-2, S. 4)*



# DIN 18034 Spielplätze und Freiräume

## Teil 2 - Matrix mit Bewertungsschema für inklusive Spielräume

*„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 grundlegenden 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.**“ (DIN/TS 18034-2, S. 5)*



# DIN 18034 Spielplätze und Freiräume

## Teil 2 - Matrix mit Bewertungsschema für inklusive Spielräume

„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.“  
(DIN/TS 18034-2, S. 5)



# DIN 18034 Spielplätze und Freiräume

## Teil 2 - Matrix mit Bewertungsschema für inklusive Spielräume

### Grundannahmen der DIN für die Planung:

*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.*

# DIN 18034 Spielplätze und Freiräume

## Teil 2 - Matrix mit Bewertungsschema für inklusive Spielräume

Grundbedingungen die für die Planung inklusiver Spielräume:

- A Barrierefreier Zugang
- B Vernetzung auf dem Spielplatz
- C Erreichbarkeit (vom Weg zum Spielangebot innerhalb der Spielstation)
  - selbstständig benutzbar oder nur mit Hilfe benutzbar
- D Sinneserfahrung
  - Hören — Gehörsinn — auditiv; Sehen — Sehsinn — visuell; Fühlen — Hautsinn; –Tasten (taktil); Tastsinn — haptisch; Riechen — Geruchssinn — olfaktorisch; Schmecken — Geschmackssinn — gustatorisch; Gleichgewicht und Propriozeption
- E Bewegungserfahrung
  - *Koordination, Geschwindigkeit, Tiefen-/ Höhenwahrnehmung*
- *F Soziale Aspekte*
  - Kommunikation, Selbstwahrnehmung, Gruppenspiele, Einzelspiel, Begegnungsmöglichkeiten, Rückzugsmöglichkeiten



## Leitsätze und Grundideen

für die Planung inklusiver Spielangebote:

- Inklusion bedeutet, weg von der Behinderung – hin zu den Fähigkeiten.
- Keine rein möblierten Spielflächen, sondern hin zu vielfältigen und aufeinander aufbauenden Erfahrungsmöglichkeiten.
- Jedes Spielgerät kann Teil eines inklusiven Spielraums werden, wenn es entsprechend integriert ist.
- Jedes „inklusive“ Spielgerät kann Teil eines inklusiven Spielraums sein – es macht aber nicht automatisch den Spielraum inklusiv.



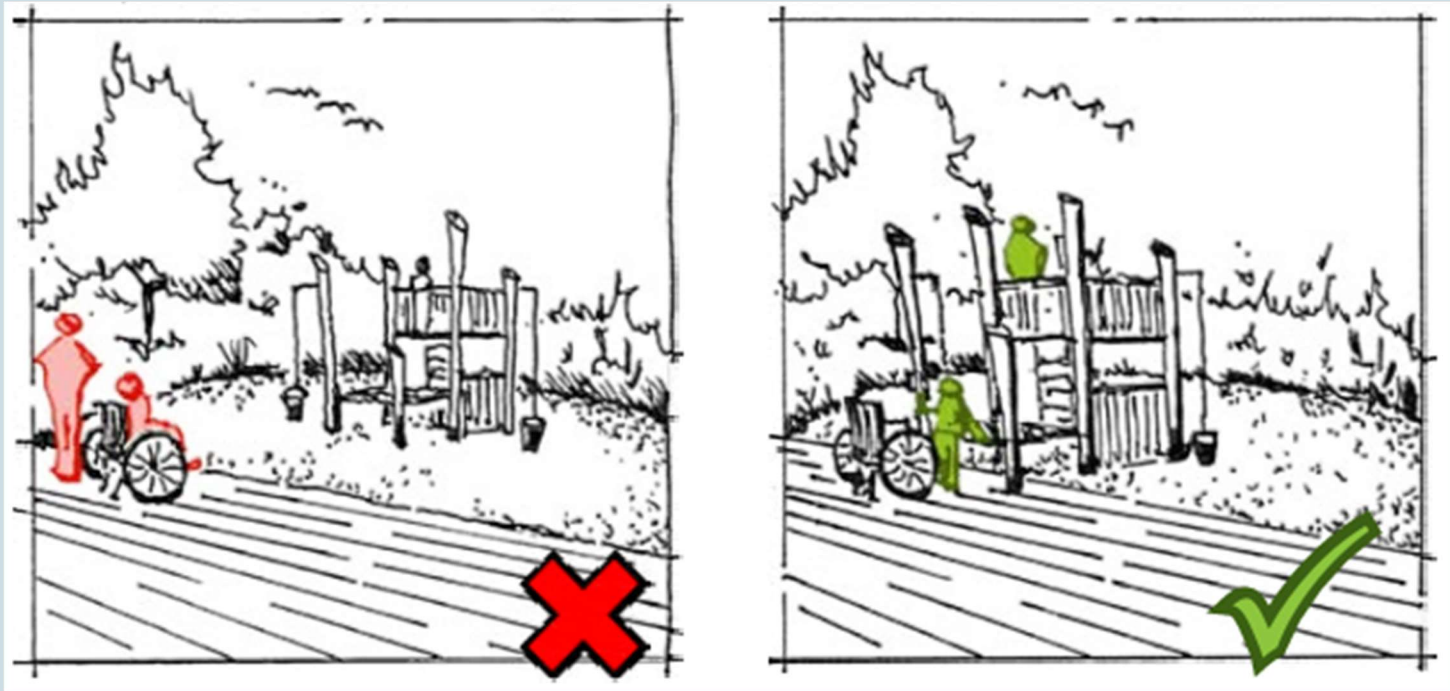
## Leitsätze und Grundideen

für die Planung inklusiver Spielangebote:

- Eine inklusive Spielfläche ist nicht als solche erkennbar. Die inklusive Nutzbarkeit soll als selbstverständlich wahrgenommen werden.
- Nur Angebote die erreicht werden können, ermöglichen eine Teilhabe.
- Teilhabe aller im Rahmen ihrer Fähigkeiten.
- Vielfältige Herausforderungen sind notwendig, damit Kinder und Jugendliche an ihren Fähigkeiten wachsen, sich entwickeln, sich Ziele setzen und erreichen und ihr Selbstbewusstsein stärken.



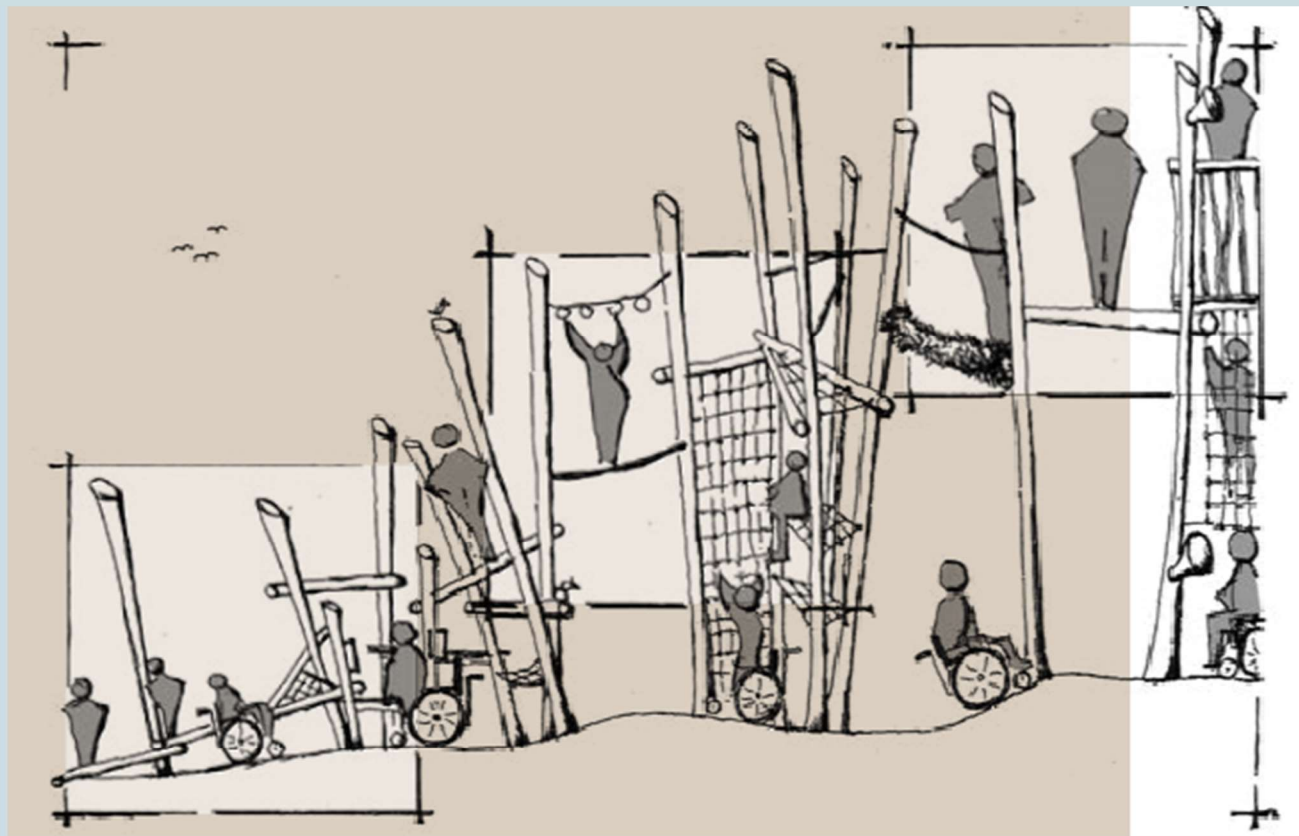
# Erreichbarkeit



Grafik Stadt Nürnberg



## Zugänglichkeit & Erfahrungsvielfalt

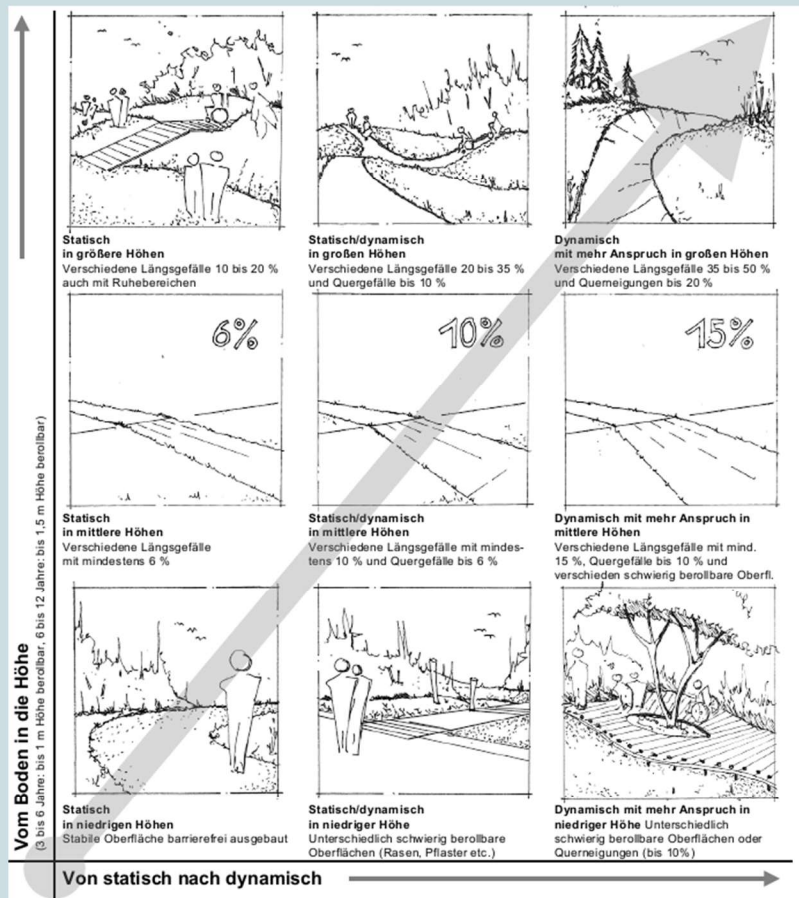


Grafik Stadt Nürnberg

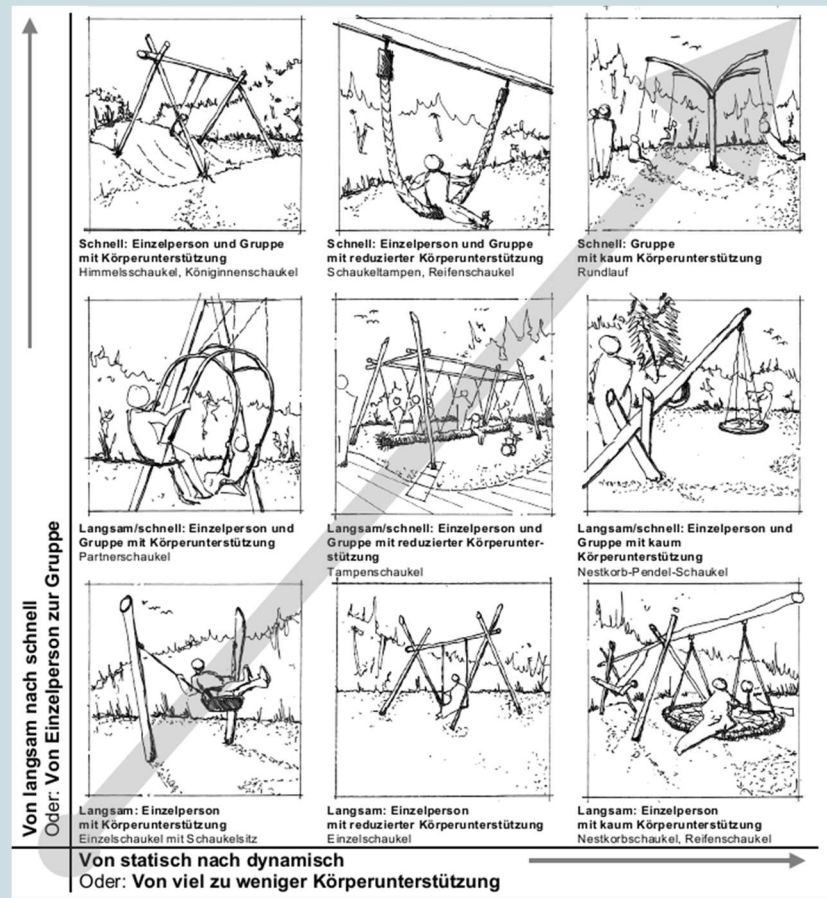


# Vielfältigkeit mit wachsenden Herausforderungen

## Rollen/Berollen



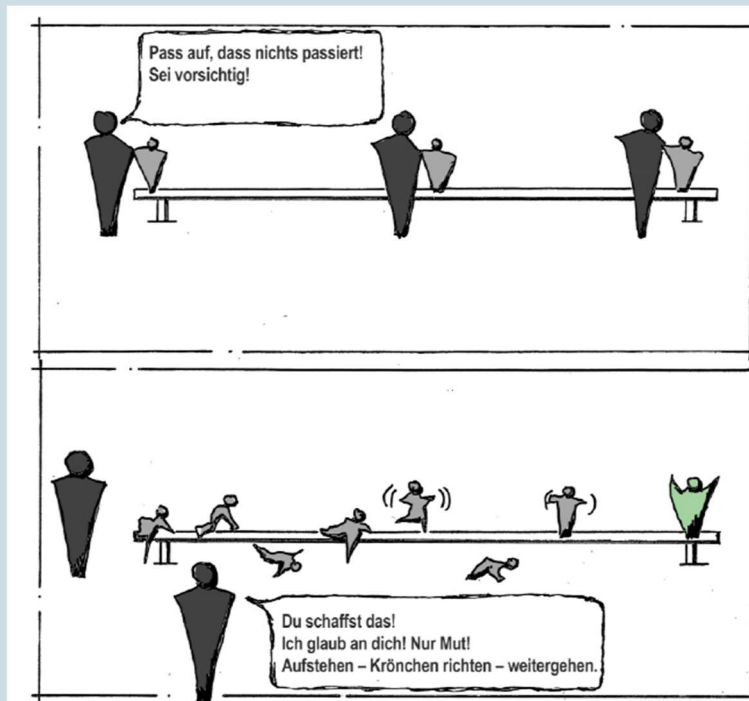
## Schaukeln





## Kinder stärken

- Fähigkeiten erproben und weiterentwickeln, Herausforderungen bewältigen
- Eigene Grenzen erkennen
- Eigenständigkeit fördert das Selbstbewusstsein



Was das Kind daraus möglicher-  
weise lernt:

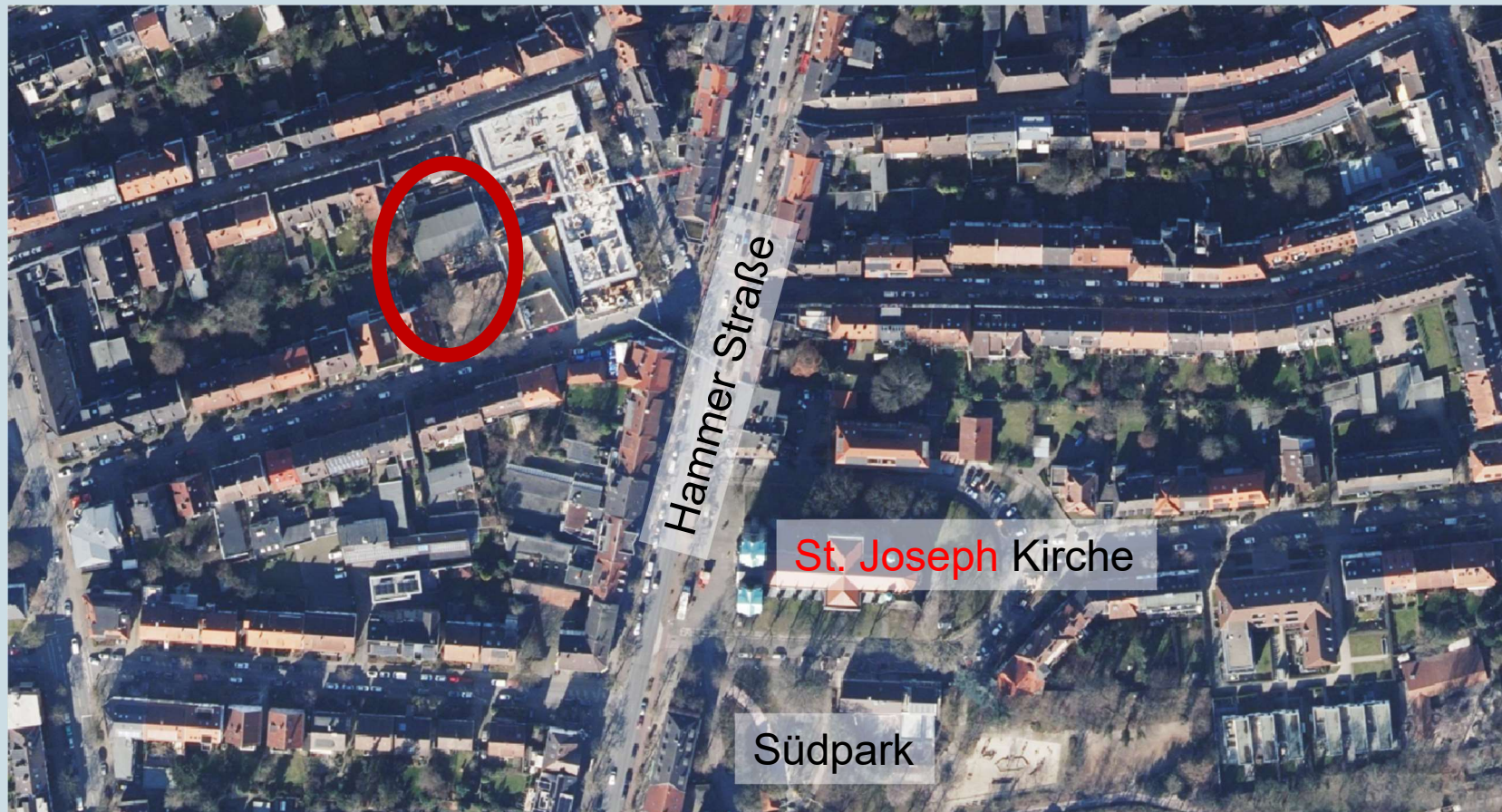
*Ich habe Angst, dass etwas passiert.  
Ich bin ohne Hilfe hilflos.  
Ich kann machen was ich will und  
mir passiert nichts.*

Was das Kind daraus lernt:

*Ich kenne meine Grenzen!  
Ich habe es alleine geschafft!  
Ich bin stolz auf mich!*



# Praxisbeispiel Spielplatz Burgstraße (ehemalige Josefschule)





# Praxisbeispiel Spielplatz Burgstraße (ehemalige Josefschule)



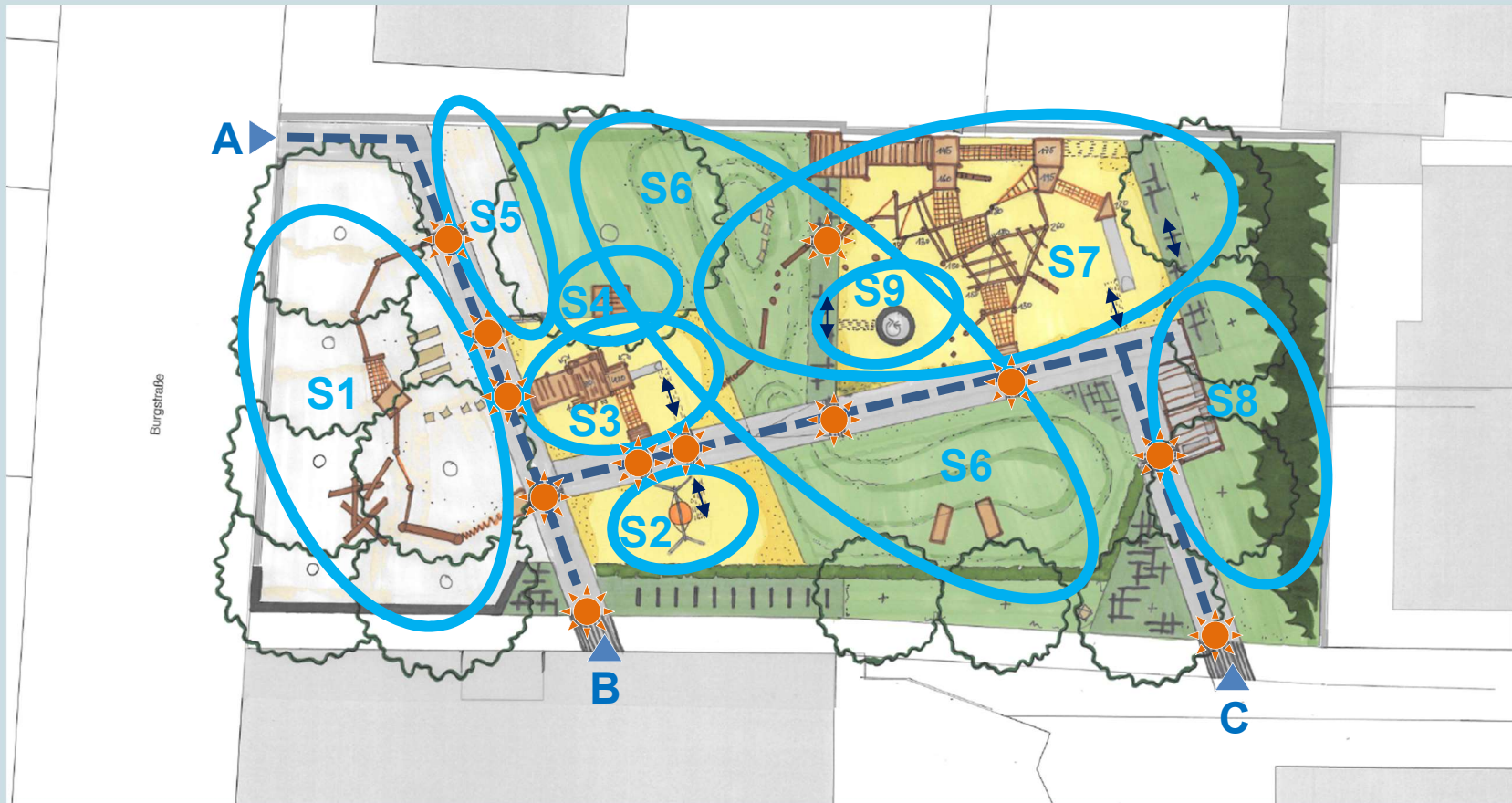


# Konzeptskizze Gruppe A





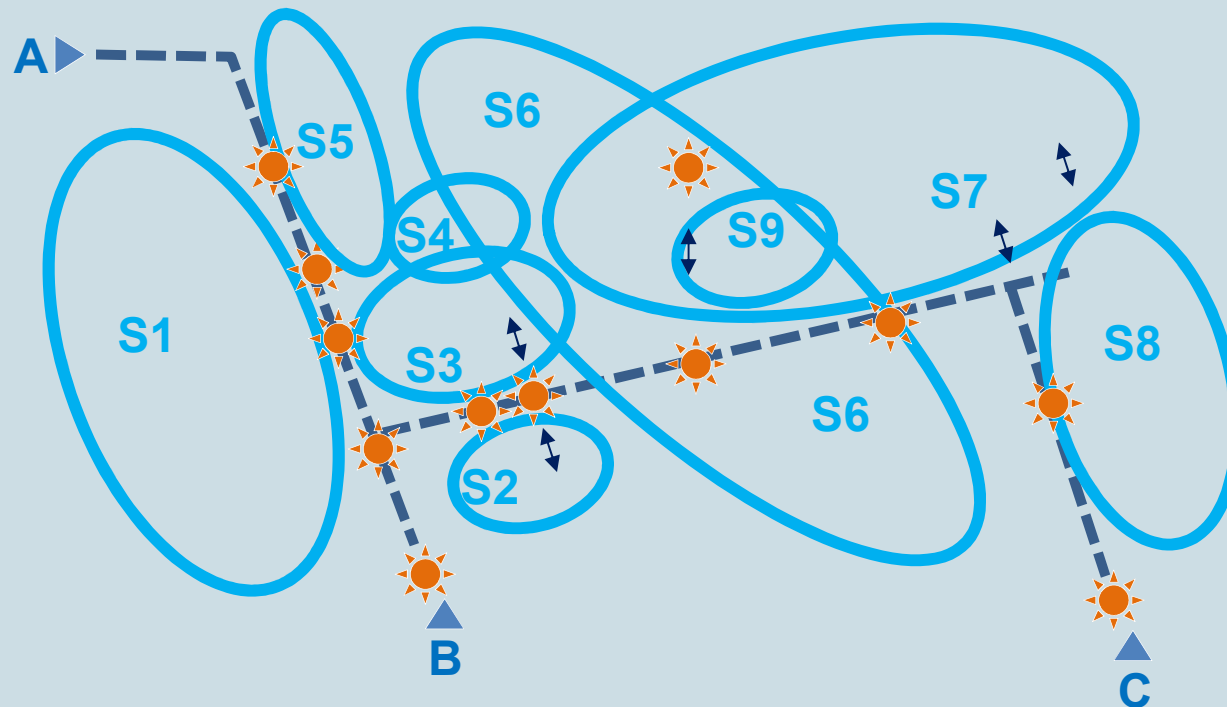
## Konzeptskizze Gruppe A Bewertung nach DIN/TS 18034-2



Schematische Darstellung des Spielplatzes



## Konzeptskizze Gruppe A Bewertung nach DIN/TS 18034-2



Schematische Darstellung des Spielplatzes



## Konzeptskizze Gruppe A Bewertung nach DIN/TS 18034-2

### A Barrierefreier Zugang



- Zwei-Wege-Prinzip: ungehindertes Betreten / Befahren des Spielplatzes.  
Barrierefreier Zugang nach DIN 18040 oder eine Alternativroute
- Zwei-Sinne-Prinzip: gezielte Orientierung mit mind. 2 unterschiedlichen Sinnen  
(Sehen, Hören, Tasten, Fühlen)



## Konzeptskizze Gruppe A Bewertung nach DIN/TS 18034-2

### A Barrierefreier Zugang

- Zwei-Wege-Prinzip wird an allen Drei Zugängen erfüllt. Alle Zugänge sind ebenerdig und ohne Barrieren.
- Zwei-Sinne-Prinzip wird erfüllt. Neben Sehen wird dort auch Tasten in Form eines Aufmerksamkeitsfeldes angeboten. Da der Zugang A direkt an den öffentlichen Gehweg im Verkehrsraum grenzt, ist dort kein taktiler Feld möglich.

## Konzeptskizze Gruppe A Bewertung nach DIN/TS 18034-2

### B Vernetzung



- Zwei-Wege-Prinzip: barrierefreie Nutzung der Wege zu den Spielstationen
- Zwei-Sinne-Prinzip: gezielte Orientierung mit mind. 2 unterschiedlichen Sinnen (Sehen, Hören, Tasten, Fühlen)
- Einbindung in das Leitsystem/Orientierungsmöglichkeiten



## Konzeptskizze Gruppe A Bewertung nach DIN/TS 18034-2

### B Vernetzung

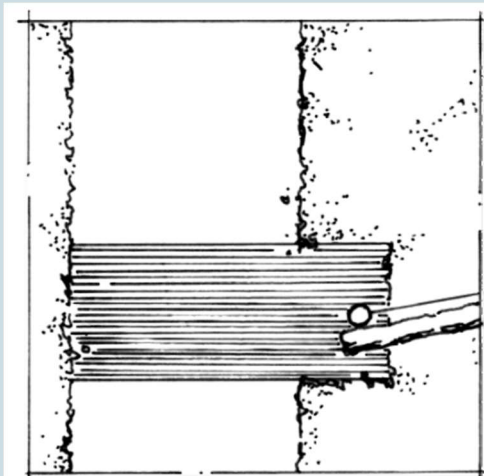
- Zwei-Wege-Prinzip wird erfüllt. Alle Hauptwege zu den Spielstationen sind barrierefrei.
- Zwei-Sinne-Prinzip wird erfüllt. Die Wege sollen kontrastreich gestaltet werden und die Randeinfassung soll als Leitkante funktionieren.
- Einbindung in das Leitsystem/Orientierungsmöglichkeiten wird erfüllt. Aufmerksamkeitsfelder an den Zugängen zu den Spielstationen dienen als Orientierungspunkte. Zudem sind z.T. Leitelemente wie Pfosten eingeplant.



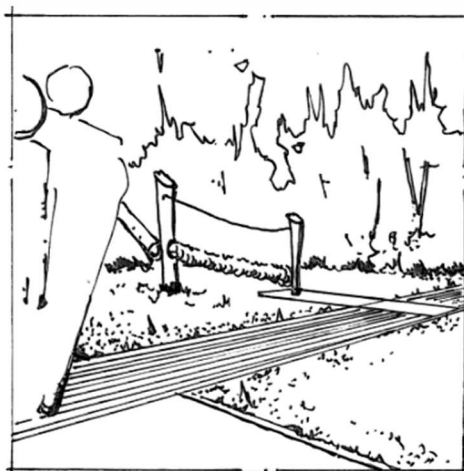
# Konzeptskizze Gruppe A Bewertung nach DIN/TS 18034-2

## B Vernetzung Beispiele

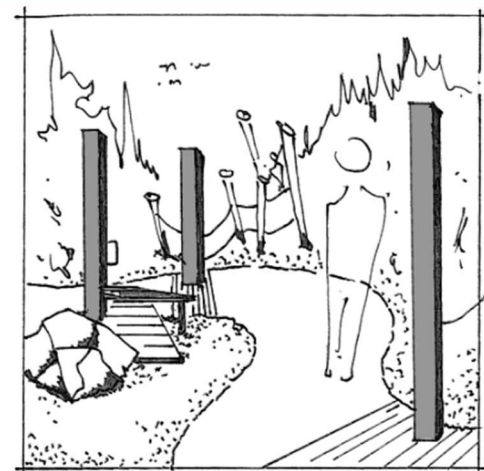
Auffindestreifen



Leitsystem



Markierungen





## Konzeptskizze Gruppe A Bewertung nach DIN/TS 18034-2

### (Spiel)stationen

Die Spielstationen werden alle einzeln nach folgenden Punkten bewertet:

- C Erreichbarkeit
- D Sinneserfahrung
- E Bewegungserfahrung
- F sozialen Aspekte

Stationen sind auch  
Sitzbereiche,  
Liegewiesen,  
Duftgärten,  
usw.

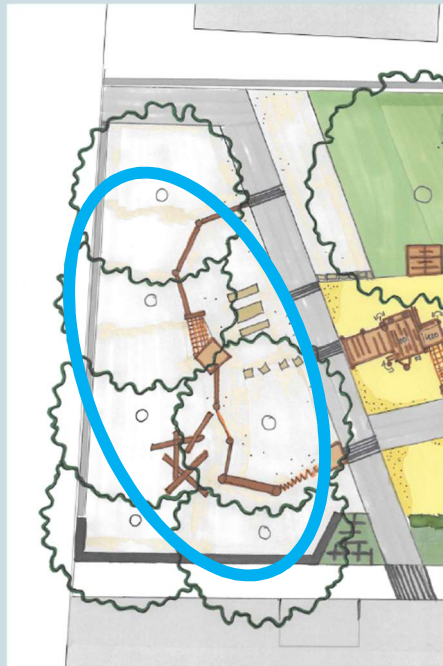




## Konzeptskizze Gruppe A Bewertung nach DIN/TS 18034-2

### Spielstation S1 „Niedrigseilgarten“

Verschiedene niedrige Balancierelemente (Balken, Tampen, Seile), niedrige Kletter- und Liegenetze mit Podesten und Sitzangeboten



## Konzeptskizze Gruppe A Bewertung nach DIN/TS 18034-2

### Spielstation S1 „Niedrigseilgarten“



#### **C Erreichbarkeit**

- Aufmerksamkeitsfeld im Hauptweg
- Zertifizierte berollbare Holz hackschnitzel

#### **D Sinneserfahrung**

- Einsatz verschiedener Materialien und Materialstärken = haptisch
- Verschiedene Kletter- und Balancierangebote = Gleichgewicht und Propriozeption

#### **E Bewegungserfahrung**

- Kletter- und Balancierelemente = Koordination

#### **F Soziale Aspekte**

- Kommunikation z.B. Liegenetze,
- Selbstwahrnehmung z.B. Steigerung der Fähigkeiten
- Gruppenspiele = begünstigt gemeinsame Aktivität
- Begegnungsmöglichkeiten

# Konzeptskizze Gruppe A

Bewertung nach DIN/TS 18034-2

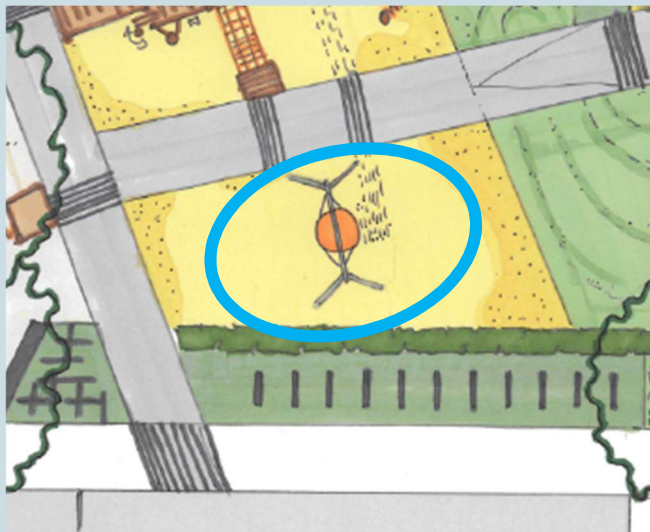
„Niedrigseilgarten“

Name Spielplatz	Burgstraße - Gruppe A														Gesamtergebnis:		Stufe 1 erreicht			
Grundbedingungen Spielplatz / Spielraum		A	B	C											Summe	Soll	Summe	Soll	Summe	Soll
<b>A Barrierefreier Zugang/Zugänge</b>															STUFE 1		min. STUFE 1 oder mehr		min. STUFE 1 oder mehr	
1	Zwei-Wege-Prinzip	x	x	x											100%	25%	100%	25%	100%	25%
2	Zwei-Sinne-Prinzip		x	x											67%	25%	67%	25%	67%	25%
<b>B Vernetzung (zur Grundbedingung Spielstation gehörend)</b>																				
1	Zwei-Wege-Prinzip	x	x	x			x	x		x	x	x	x		89%	50%				
2	Zwei-Sinne-Prinzip	x	x	x			x			x	x	x	x		78%	50%				
3	Einbindung ins Leitsystem / Orientierungsmöglichkeit	x	x	x			x			x	x	x	x		78%	75%				
Grundbedingungen Spielstation		Nutzungsvielfalt der Stationen, Flächen und Bereiche										Summe	Soll	Summe	Soll	Summe	Soll			
Art des Bodenbelags		Holzbockschichtbelag	Niedrigseilgarten	Neckertorbockschicht	Sandspielbereich	Spielhaus	Boulefläche	Spielwiese mit Liegen	Spielkombination	Sitzplatz mit Pergola und Pflanzung	Karusell									
Anzahl und Nummer der Spielstationen		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10									
<b>C Erreichbarkeit (vom Weg zum Spielangebot innerhalb der Spielstation)</b>															Stufe 1 erreicht		Stufe 2 nicht bestanden		Stufe 3 nicht bestanden	
1	2 Wege System	x	x	x			x	x	x	x	x				89%	50%	89%	70%	89%	90%
2	2 Sinne Prinzip	x	x	x			x		x	x	x				78%	50%	78%	70%	78%	90%
3	Einbindung ins Leitsystem	x	x	x			x		x	x	x				78%	50%	78%	70%	78%	90%
nur wenn 1-3 x wenn erreichbar																				
4	selbständig benutzbar (Sinnes-Erfahbarkeit und Berollbarkeit)	x		x			x			x	x				56%	5%	56%	15%	56%	25%
5	mit Hilfe benutzbar (Sinnes-Erfahbarkeit oder Berollbarkeit)	x	x	x	x			x	x	x	x				89%	30%	89%	40%	89%	50%
<b>D Sinneserfahrung</b>																				
1	Hören - Gehörsinn - Auditiv														0%	5%	0%	10%	0%	20%
2	Sehen - Sehsinn - Visuell														11%	5%	11%	10%	11%	20%
3	Fühlen - Hautsinn - Sensorisch			x						x	x				33%	5%	33%	10%	33%	20%
4	Tasten (taktil) - Tastsinn - Haptisch	x		x						x					33%	5%	33%	10%	33%	20%
5	Riechen - Geruchssinn - Olfaktorisch														11%	5%	11%	10%	11%	20%
6	Schmecken - Geschmackssinn - Gustatorisch														11%	5%	11%	10%	11%	20%
7	Gleichgewicht - Gleichgewichtssinn - Vestibulär	x	x	x						x					56%	10%	56%	20%	56%	40%
	Anteil angesprochener Sinne														86%	43%	86%	71%	43%	100%
<b>E Bewegungserfahrung</b>																				
1	Koordination	x	x	x			x	x		x					78%	20%	78%	35%	78%	50%
2	Geschwindigkeit		x	x						x					44%	20%	44%	35%	44%	50%
3	Höhenerfahrung		x	x											33%	20%	33%	35%	33%	50%
<b>F Soziale Aspekte</b>																				
1	Kommunikation	x		x	x	x	x	x	x	x					78%	20%	78%	35%	78%	50%
2	Selbstwahrnehmung	x	x	x	x	x	x	x	x	x					78%	20%	78%	35%	78%	50%
3	Gruppenspiele	x	x	x	x	x	x	x	x	x					89%	20%	89%	35%	89%	50%
4	Einzelspiel			x	x		x	x	x	x					56%	20%	56%	35%	56%	50%
5	Begegnungsmöglichkeiten	x	x	x	x	x	x	x	x	x					100%	20%	100%	35%	100%	50%
	Anteil bedienter sozialer Aspekte														100%	60%	100%	80%	100%	100%



## Konzeptskizze Gruppe A Bewertung nach DIN/TS 18034-2

### Spielstation S2 „Korbschaukel“

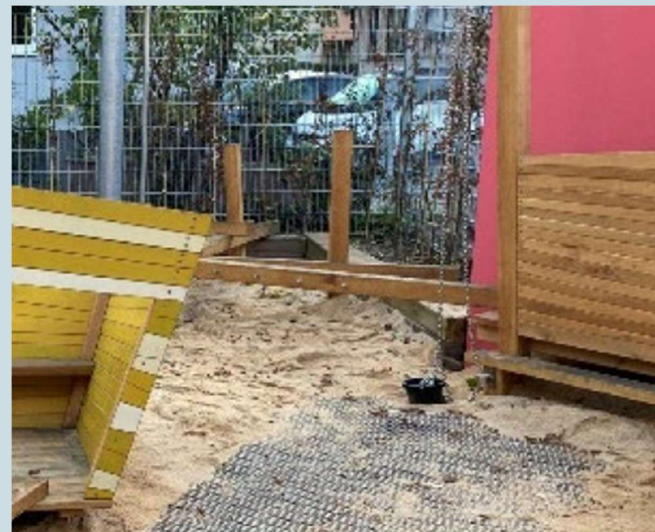
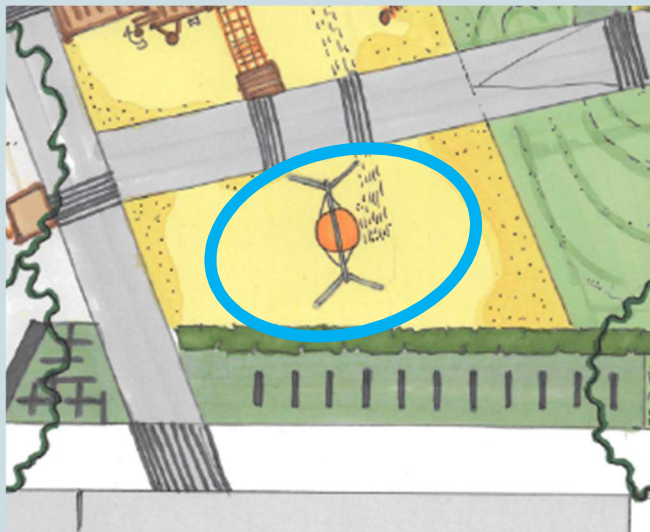


- Korbschaukel mit Sombrero-Sitz



## Konzeptskizze Gruppe A Bewertung nach DIN/TS 18034-2

### Spielstation S2 „Korbschaukel“

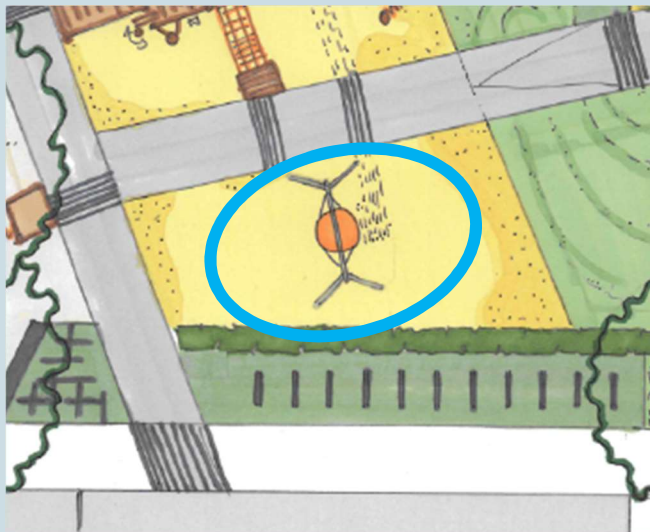


### C Erreichbarkeit

- Aufmerksamkeitsfeld im Hauptweg
- Fallschutzsand mit berollbaren Adapter (Gliedermatte)

## Konzeptskizze Gruppe A Bewertung nach DIN/TS 18034-2

### Spielstation S2 „Korbschaukel“



#### **D Sinneserfahrung**

- Gleichgewicht und Propriozeption

#### **E Bewegungserfahrung**

- Geschwindigkeit
- Höhenerfahrung

#### **F Soziale Aspekte**

- Selbstwahrnehmung
- Gruppenspiele
- Begegnungsmöglichkeiten

# Konzeptskizze Gruppe A

Bewertung nach DIN/TS 18034-2

„Korb-schaukel“

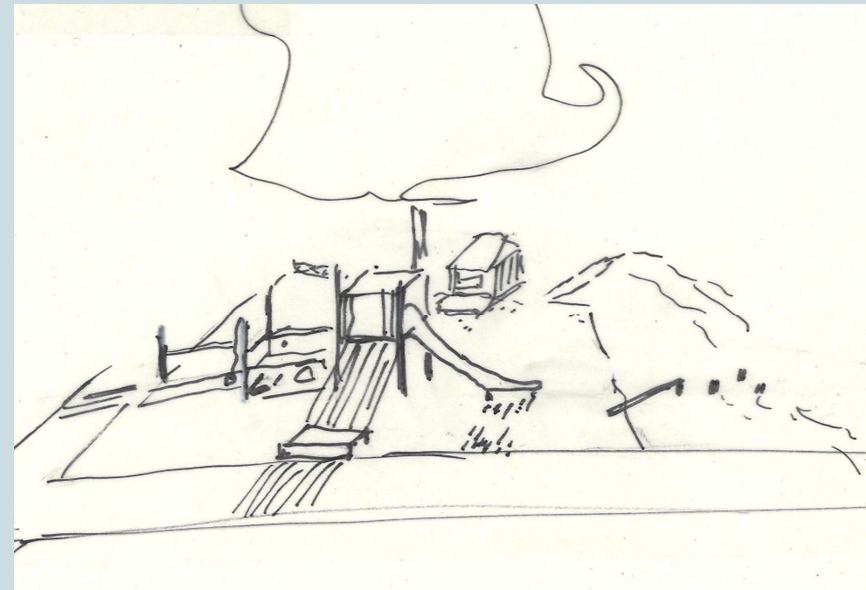
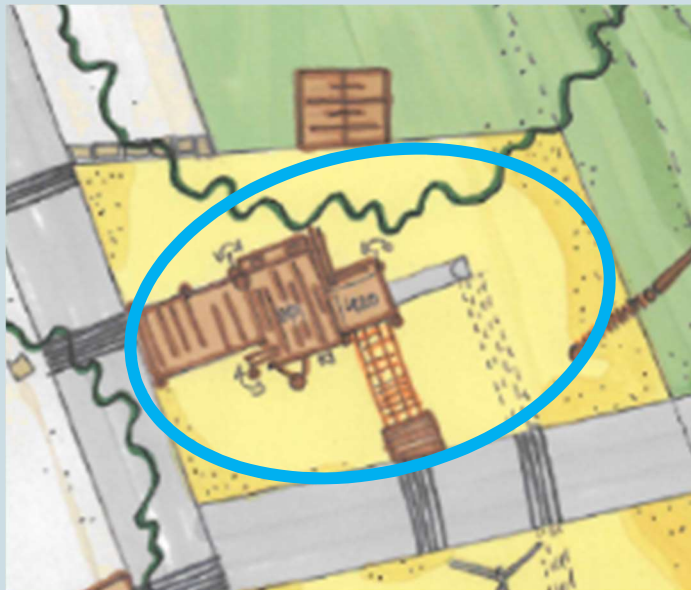
Name Spielplatz	Burgstraße - Gruppe A															Gesamtergebnis:		Stufe 1 erreicht			
Grundbedingungen Spielplatz / Spielraum		A	B	C												Summe	Soll	Summe	Soll	Summe	Soll
<b>A Barrierefreier Zugang/Zugänge</b>																STUFE 1		min. STUFE 1 oder mehr		min. STUFE 1 oder mehr	
1	Zwei-Wege-Prinzip	x	x	x												100%	25%	100%	25%	100%	25%
2	Zwei-Sinne-Prinzip		x	x												67%	25%	67%	25%	67%	25%
<b>B Vernetzung (zur Grundbedingung Spielstation gehörend)</b>																					
1	Zwei-Wege-Prinzip	x	x	x			x	x	x	x	x	x	x			89%	50%				
2	Zwei-Sinne-Prinzip	x	x	x			x		x	x	x	x	x			78%	50%				
3	Einbindung ins Leitsystem / Orientierungsmöglichkeit	x	x	x			x			x	x	x	x			78%	75%				
Grundbedingungen Spielstation	Nutzungsvielfalt der Stationen, Flächen und Bereiche	Niedrigliegend	Nestkorb-schaukel	Sandspielbereich	Spielhaus	Boulefläche	Spielwiese mit Liegen	Spielkombination	Sitzplatz mit Pergola und Pflanzung	Karusell					Summe	Soll	Summe	Soll	Summe	Soll	
	Art des Bodenbelags	Holzbockschindel berollbar	Fallschutzsand mit Adapter	Spielsand	Rasen / Sand	Wassergeb. Decke	Rasen	Sand + Fallschutzplatten Rasenplättchen	Betonplaster/ Oberboden	Fallschutzsand mit Adapter											
<b>Anzahl und Nummer der Spielstationen</b>		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10										
<b>C Erreichbarkeit (vom Weg zum Spielangebot innerhalb der Spielstation)</b>																Stufe 1 erreicht		Stufe 2 nicht bestanden		Stufe 3 nicht bestanden	
1	2 Wege System	x	x	x			x	x	x	x	x					89%	50%	89%	70%	89%	90%
2	2 Sinne Prinzip	x	x	x			x		x	x	x					78%	50%	78%	70%	78%	90%
3	Einbindung ins Leitsystem	x	x	x			x		x	x	x					78%	50%	78%	70%	78%	90%
<b>nur wenn 1-3 x wenn erreichbar</b>																					
4	selbständig benutzbar (Sinnes-Erfahbarkeit und Berollbarkeit)	x		x			x		x	x						56%	5%	56%	15%	56%	25%
5	mit Hilfe benutzbar (Sinnes-Erfahbarkeit oder Berollbarkeit)	x	x	x	x			x	x	x	x					89%	30%	89%	40%	89%	50%
<b>D Sinneserfahrung</b>																					
1	Hören - Gehörsinn - Auditiv															0%	5%	0%	10%	0%	20%
2	Sehen - Sehsinn - Visuell															11%	5%	11%	10%	11%	20%
3	Fühlen - Hautsinn - Sensorisch		x						x	x						33%	5%	33%	10%	33%	20%
4	Tasten (taktill) - Tastsinn - Haptisch	x		x						x						33%	5%	33%	10%	33%	20%
5	Riechen - Geruchssinn - Olfaktorisch															11%	5%	11%	10%	11%	20%
6	Schmecken - Geschmackssinn - Gustatorisch															11%	5%	11%	10%	11%	20%
7	Gleichgewicht - Gleichgewichtssinn - Vestibulär	x	x	x						x						56%	10%	56%	20%	56%	40%
	Anteil angesprochener Sinne															86%	43%	86%	71%	43%	100%
<b>E Bewegungserfahrung</b>																					
1	Koordination	x	x	x			x	x	x		x					78%	20%	78%	35%	78%	50%
2	Geschwindigkeit		x	x						x						44%	20%	44%	35%	44%	50%
3	Höhenerfahrung		x	x							x					33%	20%	33%	35%	33%	50%
<b>F Soziale Aspekte</b>																					
1	Kommunikation	x		x	x	x	x	x	x	x						78%	20%	78%	35%	78%	50%
2	Selbstwahrnehmung	x	x	x	x	x	x	x	x	x						78%	20%	78%	35%	78%	50%
3	Gruppenspiele	x	x	x	x	x	x	x	x	x						89%	20%	89%	35%	89%	50%
4	Einzelspiel		x	x	x	x	x	x	x	x						56%	20%	56%	35%	56%	50%
5	Begegnungsmöglichkeiten	x	x	x	x	x	x	x	x	x						100%	20%	100%	35%	100%	50%
	Anteil bedienter sozialer Aspekte															100%	60%	100%	80%	100%	100%



## Konzeptskizze Gruppe A Bewertung nach DIN/TS 18034-2

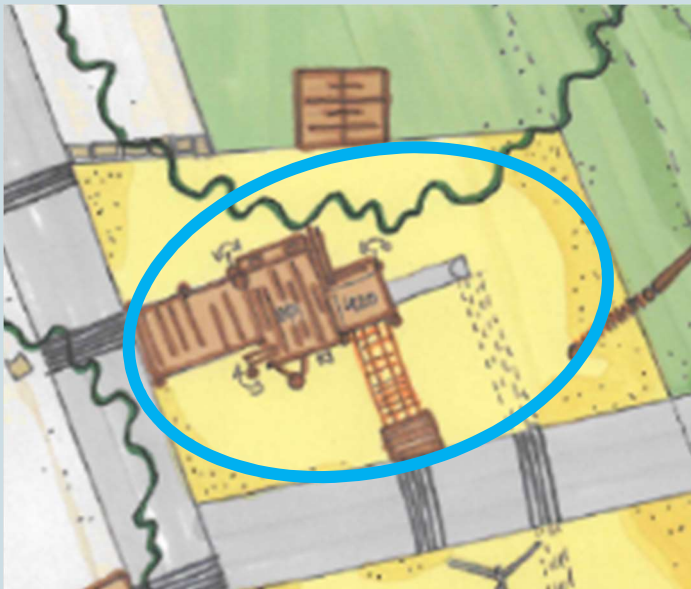
### Spielstation S3 „Sandspielbereich“

Barrierefreies Sandspielpodest mit verschiedenen Sandspielementen (Kran, Sieb, Schütte), Turm 1,2 m hoch mit Rutsche, Leiter und Netzaufstieg



## Konzeptskizze Gruppe A Bewertung nach DIN/TS 18034-2

### Spielstation S3 „Sandspielbereich“



#### **E Bewegungserfahrung**

- Koordination
- Geschwindigkeit
- Höhenerfahrung

#### **C Erreichbarkeit**

- Mehrere Aufmerksamkeitsfelder im Hauptweg
- berollbare Rampe mit Anschluss an Hauptweg
- Fallschutzsand mit berollbaren Adapter (Gliedermatte)

#### **D Sinneserfahrung**

- Einsatz verschiedener Materialien und Materialstärken + Sandspiel = haptisch
- Verschiedene Kletter- und Balancierangebote = Gleichgewicht und Propriozeption

#### **F Soziale Aspekte**

- Kommunikation wird aktiv gefördert
- Selbstwahrnehmung durch physikalische Wahrnehmung
- Gruppenspiele sowie Einzelspiel
- Begegnungsmöglichkeiten

# Konzeptskizze Gruppe A

Bewertung nach DIN/TS 18034-2

„Sandspielbereich“

Name Spielplatz	Burgstraße - Gruppe A															Gesamtergebnis:		Stufe 1 erreicht			
Grundbedingungen Spielplatz / Spielraum		A	B	C												Summe	Soll	Summe	Soll	Summe	Soll
<b>A Barrierefreier Zugang/Zugänge</b>																STUFE 1		min. STUFE 1 oder mehr		min. STUFE 1 oder mehr	
1	Zwei-Wege-Prinzip	x	x	x												100%	25%	100%	25%	100%	25%
2	Zwei-Sinne-Prinzip		x	x												67%	25%	67%	25%	67%	25%
<b>B Vernetzung (zur Grundbedingung Spielstation gehörend)</b>																					
1	Zwei-Wege-Prinzip	x	x	x												80%	50%				
2	Zwei-Sinne-Prinzip	x	x	x												78%	50%				
3	Einbindung ins Leitsystem / Orientierungsmöglichkeit	x	x	x												78%	75%				
Grundbedingungen Spielstation	Nutzungsvielfalt der Stationen, Flächen und Bereiche	Niedrigliegend	Neestorbachakel	Sandspielbereich	Spielhaus	Boulefläche	Spielwiese mit Liegen	Spielkombination	Sitzplatz mit Pergola und Pflanzung	Karusell					Summe	Soll	Summe	Soll	Summe	Soll	
	Art des Bodenbelags	Holzhackchnitzel berollbar	Fallschutzsand mit Adapter	Spieland	Rasen / Sand	Wassergeb. Decke	Rasen	Sand + Fallschutzplatten Rasengitter	Betropflaster/ Oberboden	Fallschutzsand mit Adapter											
<b>Anzahl und Nummer der Spielstationen</b>		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10										
<b>C Erreichbarkeit (vom Weg zum Spielangebot innerhalb der Spielstation)</b>																Stufe 1 erreicht		Stufe 2 nicht bestanden		Stufe 3 nicht bestanden	
1	2 Wege System	x	x	x												80%	50%	80%	70%	80%	90%
2	2 Sinne Prinzip	x	x	x												78%	50%	78%	70%	78%	90%
3	Einbindung ins Leitsystem	x	x	x												78%	50%	78%	70%	78%	90%
<b>nur wenn 1-3 x wenn erreichbar</b>																					
4	selbständig benutzbar (Sinnes-Erfahbarkeit und Berollbarkeit)	x		x												50%	5%	56%	15%	58%	25%
5	mit Hilfe benutzbar (Sinnes-Erfahbarkeit oder Berollbarkeit)	x	x	x	x											80%	30%	89%	40%	89%	50%
<b>D Sinneserfahrung</b>																					
1	Hören - Gehörsinn - Auditiv															0%	5%	0%	10%	0%	20%
2	Sehen - Sehsinn - Visuell															11%	5%	11%	10%	11%	20%
3	Fühlen - Hautsinn - Sensorisch		x													33%	5%	33%	10%	33%	20%
4	Tasten (taktil) - Tastsinn - Haptisch	x		x												33%	5%	33%	10%	33%	20%
5	Riechen - Geruchssinn - Olfaktorisch															11%	5%	11%	10%	11%	20%
6	Schmecken - Geschmackssinn - Gustatorisch															11%	5%	11%	10%	11%	20%
7	Gleichgewicht - Gleichgewichtssinn - Vestibulär	x	x	x												56%	10%	56%	20%	58%	40%
	Anteil angesprochener Sinne															86%	43%	86%	71%	43%	100%
<b>E Bewegungserfahrung</b>																					
1	Koordination	x	x	x												78%	20%	78%	35%	78%	50%
2	Geschwindigkeit	x	x	x												44%	20%	44%	35%	44%	50%
3	Höhenerfahrung	x	x	x												33%	20%	33%	35%	33%	50%
<b>F Soziale Aspekte</b>																					
1	Kommunikation	x		x	x	x	x	x	x	x						78%	20%	78%	35%	78%	50%
2	Selbstwahrnehmung	x	x	x	x	x	x	x	x	x						78%	20%	78%	35%	78%	50%
3	Gruppenspiele	x	x	x	x	x	x	x	x	x						80%	20%	80%	35%	80%	50%
4	Einzelspiel	x	x	x	x	x	x	x	x	x						56%	20%	56%	35%	56%	50%
5	Begegnungsmöglichkeiten	x	x	x	x	x	x	x	x	x						100%	20%	100%	35%	100%	50%
	Anteil bedienter sozialer Aspekte															100%	60%	100%	80%	100%	100%



## Konzeptskizze Gruppe A Bewertung nach DIN/TS 18034-2

### Spielstation S4 „Spielhaus“

Spielhaus aus Bestand



## Konzeptskizze Gruppe A Bewertung nach DIN/TS 18034-2

### Spielstation S4 „Spielhaus“



#### **C Erreichbarkeit**

- Nur über Rasen oder Sandfläche

#### **D Sinneserfahrung**

- keine

#### **E Bewegungserfahrung**

- keine

#### **F Soziale Aspekte**

- Kommunikation wird aktiv gefördert = Rollenspiele
- Selbstwahrnehmung z.B. durch Raumwahrnehmung
- Gruppenspiele = Rollenspiel
- Einzelspiel = Rückzugsmöglichkeit
- Begegnungsmöglichkeiten = Rollenspiel

# Konzeptskizze Gruppe A

Bewertung nach DIN/TS 18034-2

„Spielhaus“

Name Spielplatz	Burgstraße - Gruppe A															Gesamtergebnis:		Stufe 1 erreicht			
Grundbedingungen Spielplatz / Spielraum		A	B	C												Summe	Soll	Summe	Soll	Summe	Soll
<b>A Barrierefreier Zugang/Zugänge</b>																STUFE 1		min. STUFE 1 oder mehr		min. STUFE 1 oder mehr	
1	Zwei-Wege-Prinzip	x	x	x												100%	25%	100%	25%	100%	25%
2	Zwei-Sinne-Prinzip		x	x												67%	25%	67%	25%	67%	25%
<b>B Vernetzung (zur Grundbedingung Spielstation gehörend)</b>																					
1	Zwei-Wege-Prinzip	x	x	x			x	x	x	x	x	x	x			89%	50%				
2	Zwei-Sinne-Prinzip	x	x	x			x		x	x	x	x				78%	50%				
3	Einbindung ins Leitsystem / Orientierungsmöglichkeit	x	x	x			x			x	x	x				78%	75%				
Grundbedingungen Spielstation	Nutzungsvielfalt der Stationen, Flächen und Bereiche	Niedrigkeitsgarten	Nestkorbchakrael	Sandspielbereich	Spielhaus	Boulefläche	Spielwiese mit Liegen	Spielkombination	Sitzplatz mit Pergola und Pflanzung	Karusell					Summe	Soll	Summe	Soll	Summe	Soll	
	Art des Bodenbelags	Holzhackchnitzel berollbar	Fallschutzsand mit Adapter	Spielsand	Rasen / Sand	Wassergeb. Decke	Rasen	Sand + Fallschutzplatten Rasenplättler	Betonplattler / Oberboden	Fallschutzsand mit Adapter											
<b>Anzahl und Nummer der Spielstationen</b>		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10										
<b>C Erreichbarkeit (vom Weg zum Spielangebot innerhalb der Spielstation)</b>																Stufe 1 erreicht		Stufe 2 nicht bestanden		Stufe 3 nicht bestanden	
1	2 Wege System	x	x	x			x	x	x	x	x					89%	50%	89%	70%	89%	90%
2	2 Sinne Prinzip	x	x	x			x		x	x	x					78%	50%	78%	70%	78%	90%
3	Einbindung ins Leitsystem	x	x	x			x		x	x	x					78%	50%	78%	70%	78%	90%
<b>nur wenn 1-3 x wenn erreichbar</b>																					
4	selbständig benutzbar (Sinnes-Erfahbarkeit und Berollbarkeit)	x		x			x		x	x						56%	5%	56%	15%	56%	25%
5	mit Hilfe benutzbar (Sinnes-Erfahbarkeit oder Berollbarkeit)	x	x	x	x		x	x	x	x						89%	30%	89%	40%	89%	50%
<b>D Sinneserfahrung</b>																					
1	Hören - Gehörsinn - Auditiv															0%	5%	0%	10%	0%	20%
2	Sehen - Sehsinn - Visuell															11%	5%	11%	10%	11%	20%
3	Fühlen - Hautsinn - Sensorisch			x												33%	5%	33%	10%	33%	20%
4	Tasten (taktil) - Tastsinn - Haptisch	x		x												33%	5%	33%	10%	33%	20%
5	Riechen - Geruchssinn - Olfaktorisch															11%	5%	11%	10%	11%	20%
6	Schmecken - Geschmackssinn - Gustatorisch															11%	5%	11%	10%	11%	20%
7	Gleichgewicht - Gleichgewichtssinn - Vestibulär	x	x	x												56%	10%	56%	20%	56%	40%
	Anteil angesprochener Sinne															86%	43%	86%	71%	43%	100%
<b>E Bewegungserfahrung</b>																					
1	Koordination	x	x	x			x	x	x		x					78%	20%	78%	35%	78%	50%
2	Geschwindigkeit		x	x							x					44%	20%	44%	35%	44%	50%
3	Höhenerfahrung		x	x							x					33%	20%	33%	35%	33%	50%
<b>F Soziale Aspekte</b>																					
1	Kommunikation	x		x	x		x	x	x	x	x					78%	20%	78%	35%	78%	50%
2	Selbstwahrnehmung	x	x	x	x		x	x	x		x					78%	20%	78%	35%	78%	50%
3	Gruppenspiele	x	x	x	x		x	x	x		x					89%	20%	89%	35%	89%	50%
4	Einzelspiel			x	x		x	x	x		x					56%	20%	56%	35%	56%	50%
5	Begegnungsmöglichkeiten	x	x	x	x		x	x	x	x	x					100%	20%	100%	35%	100%	50%
	Anteil bedienter sozialer Aspekte															100%	60%	100%	80%	100%	100%



## Konzeptskizze Gruppe A Bewertung nach DIN/TS 18034-2

### Spielstation S5 „Boulefläche“



Boulefläche aus wassergebundener  
Wegedecke für generationenübergreifende  
Freizeitnutzung; Sitzmauer zum Aufenthalt

## Konzeptskizze Gruppe A Bewertung nach DIN/TS 18034-2

### Spielstationen S5 „Boulefläche“



#### **C Erreichbarkeit**

- Direkt vom Hauptweg erschlossen
- Aufmerksamkeitsfeld im Hauptweg
- Wassergebundene Decke

#### **D Sinneserfahrung**

- keine

#### **E Bewegungserfahrung**

- Koordination (Boulespiel)

#### **F Soziale Aspekte**

- Kommunikation wird aktiv gefördert
- Gruppenspiel
- Begegnungsmöglichkeiten

# Konzeptskizze Gruppe A

Bewertung nach DIN/TS 18034-2

„Boulefläche“

Name Spielplatz	Burgstraße - Gruppe A														Gesamtergebnis:		Stufe 1 erreicht			
Grundbedingungen Spielplatz / Spielraum		A	B	C											Summe	Soll	Summe	Soll	Summe	Soll
<b>A Barrierefreier Zugang/Zugänge</b>															STUFE 1		min. STUFE 1 oder mehr		min. STUFE 1 oder mehr	
1	Zwei-Wege-Prinzip	x	x	x											100%	25%	100%	25%	100%	25%
2	Zwei-Sinne-Prinzip		x	x											67%	25%	67%	25%	67%	25%
<b>B Vernetzung (zur Grundbedingung Spielstation gehörend)</b>																				
1	Zwei-Wege-Prinzip	x	x	x		x	x	x	x	x					89%	50%				
2	Zwei-Sinne-Prinzip	x	x	x		x		x	x	x					78%	50%				
3	Einbindung ins Leitsystem / Orientierungsmöglichkeit	x	x	x		x		x	x	x					78%	75%				
Grundbedingungen Spielstation	Nutzungsvielfalt der Stationen, Flächen und Bereiche	Niedrigliegearten	Nestkorbchakel	Sandspielbereich	Spielhaus	Boulefläche	Spielweise mit Liegen	Spielkombination	Sitzplatz mit Pergola und Pflanzung	Karusell					Summe	Soll	Summe	Soll	Summe	Soll
	Art des Bodenbelags	Holzhackchnitzel berollbar	Fallschutzsand mit Adapter	Spieland	Rasen / Sand	Wässergab. Decke	Rasen	Sand + Fallschutzplatten Rasengitter	Betoptflaster / Oberboden	Fallschutzsand mit Adapter										
<b>Anzahl und Nummer der Spielstationen</b>		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10									
<b>C Erreichbarkeit (vom Weg zum Spielangebot innerhalb der Spielstation)</b>															Stufe 1 erreicht		Stufe 2 nicht bestanden		Stufe 3 nicht bestanden	
1	2 Wege System	x	x	x		x	x	x	x	x					89%	50%	89%	70%	89%	90%
2	2 Sinne Prinzip	x	x	x		x		x	x	x					78%	50%	78%	70%	78%	90%
3	Einbindung ins Leitsystem	x	x	x		x		x	x	x					78%	50%	78%	70%	78%	90%
<b>nur wenn 1-3 x wenn erreichbar</b>																				
4	selbständig benutzbar (Sinnes-Erfahbarkeit und Berollbarkeit)	x		x		x		x	x						56%	5%	56%	15%	56%	25%
5	mit Hilfe benutzbar (Sinnes-Erfahbarkeit oder Berollbarkeit)	x	x	x	x		x	x	x	x					89%	30%	89%	40%	89%	50%
<b>D Sinneserfahrung</b>																				
1	Hören - Gehörsinn - Auditiv														0%	5%	0%	10%	0%	20%
2	Sehen - Sehsinn - Visuell							x	x						11%	5%	11%	10%	11%	20%
3	Fühlen - Hautsinn - Sensorisch		x					x	x						33%	5%	33%	10%	33%	20%
4	Tasten (taktil) - Tastsinn - Haptisch	x		x				x							33%	5%	33%	10%	33%	20%
5	Riechen - Geruchssinn - Olfaktorisch								x						11%	5%	11%	10%	11%	20%
6	Schmecken - Geschmackssinn - Gustatorisch									x					11%	5%	11%	10%	11%	20%
7	Gleichgewicht - Gleichgewichtssinn - Vestibulär	x	x	x						x					56%	10%	56%	20%	56%	40%
	Anteil angesprochener Sinne														86%	43%	86%	71%	43%	100%
<b>E Bewegungserfahrung</b>																				
1	Koordination	x	x	x		x	x	x		x					78%	20%	78%	35%	78%	50%
2	Geschwindigkeit		x	x				x		x					44%	20%	44%	35%	44%	50%
3	Höhenerfahrung		x	x						x					33%	20%	33%	35%	33%	50%
<b>F Soziale Aspekte</b>																				
1	Kommunikation	x		x	x	x	x	x	x						78%	20%	78%	35%	78%	50%
2	Selbstwahrnehmung	x	x	x	x	x		x	x	x					78%	20%	78%	35%	78%	50%
3	Gruppenspiele	x	x	x	x	x		x	x	x					89%	20%	89%	35%	89%	50%
4	Einzelspiel		x	x	x	x		x	x	x					56%	20%	56%	35%	56%	50%
5	Begegnungsmöglichkeiten	x	x	x	x	x		x	x	x					100%	20%	100%	35%	100%	50%
	Anteil bedienter sozialer Aspekte														100%	60%	100%	80%	100%	100%



## Konzeptskizze Gruppe A Bewertung nach DIN/TS 18034-2

### Spielstation S6 „Spielwiese“



- Spielwiese zur freien Nutzung
- Rasenfläche mit Geländemodellierungen
- Sitzfelsen
- Relaxliegen

## Konzeptskizze Gruppe A Bewertung nach DIN/TS 18034-2

### Spielstation S6 „Spielwiese“



#### **C Erreichbarkeit**

- modellierte Rasenfläche nur schwer berollbar (Hilfe notwendig)

#### **D Sinneserfahrung**

- Relaxliegen zur Körperwahrnehmung

#### **E Bewegungserfahrung**

- Koordination (modellierte Flächen, Felsen)

#### **F Soziale Aspekte**

- Kommunikation wird aktiv gefördert = Treffpunkte
- Selbstwahrnehmung z.B. durch Raumwahrnehmung
- Gruppenspiele
- Einzelspiel = Rückzugsmöglichkeit Liegen
- Begegnungsmöglichkeiten

# Konzeptskizze Gruppe A

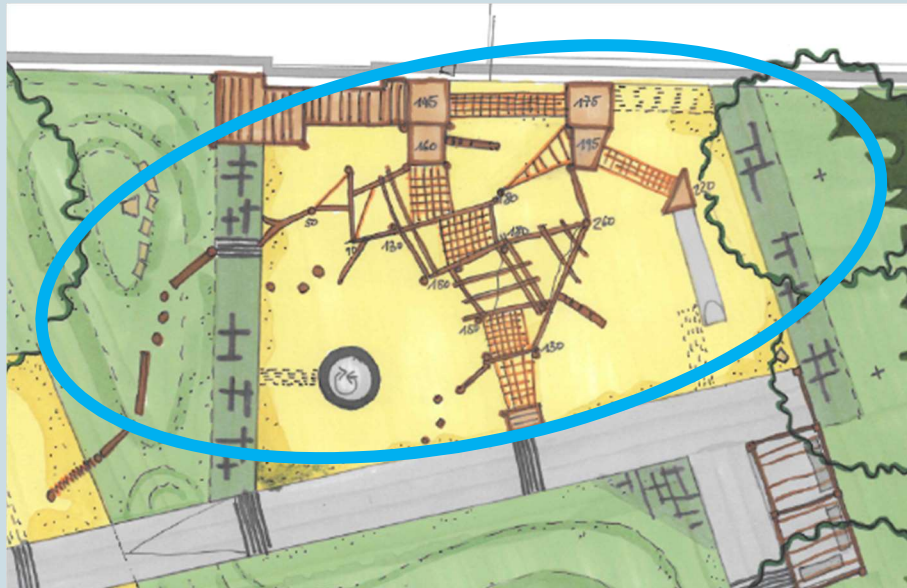
Bewertung nach DIN/TS 18034-2

„Spielwiese“

Name Spielplatz	Burgstraße - Gruppe A														Gesamtergebnis:		Stufe 1 erreicht			
Grundbedingungen Spielplatz / Spielraum		A	B	C											Summe	Soll	Summe	Soll	Summe	Soll
<b>A Barrierefreier Zugang/Zugänge</b>															STUFE 1		min. STUFE 1 oder mehr		min. STUFE 1 oder mehr	
1	Zwei-Wege-Prinzip	x	x	x											100%	25%	100%	25%	100%	25%
2	Zwei-Sinne-Prinzip		x	x											67%	25%	67%	25%	67%	25%
<b>B Vernetzung (zur Grundbedingung Spielstation gehörend)</b>																				
1	Zwei-Wege-Prinzip	x	x	x		x	x	x	x	x					89%	50%				
2	Zwei-Sinne-Prinzip	x	x	x		x	x	x	x	x					78%	50%				
3	Einbindung ins Leitsystem / Orientierungsmöglichkeit	x	x	x		x		x	x	x					78%	75%				
Grundbedingungen Spielstation	Nutzungsvielfalt der Stationen, Flächen und Bereiche	Niedrigkeitsgarten	Nestkorbchakrael	Sandspielbereich	Spielhaus	Boulefläche	Spielwiese mit Liegen	Spielkombination	Sitzplatz mit Pergola und Pflanzung	Karusell					Summe	Soll	Summe	Soll	Summe	Soll
	Art des Bodenbelags	Holzhackchnitzel berolbar	Fallschutzsand mit Adapter	Spielsand	Rasen / Sand	Wassergeb. Decke	Rasen	Sand + Fallschutzplatten Rasenplättler	Betonplättler/ Oberboden	Fallschutzsand mit Adapter										
<b>Anzahl und Nummer der Spielstationen</b>		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10									
<b>C Erreichbarkeit (vom Weg zum Spielangebot innerhalb der Spielstation)</b>															Stufe 1 erreicht		Stufe 2 nicht bestanden		Stufe 3 nicht bestanden	
1	2 Wege System	x	x	x		x	x	x	x	x					89%	50%	89%	70%	89%	90%
2	2 Sinne Prinzip	x	x	x		x	x	x	x	x					78%	50%	78%	70%	78%	90%
3	Einbindung ins Leitsystem	x	x	x		x	x	x	x	x					78%	50%	78%	70%	78%	90%
<b>nur wenn 1-3 x wenn erreichbar</b>																				
4	selbständig benutzbar (Sinnes-Erfahbarkeit und Berollbarkeit)	x		x		x	x	x	x						56%	5%	56%	15%	56%	25%
5	mit Hilfe benutzbar (Sinnes-Erfahbarkeit oder Berollbarkeit)	x	x	x	x	x	x	x	x	x					89%	30%	89%	40%	89%	50%
<b>D Sinneserfahrung</b>																				
1	Hören - Gehörsinn - Auditiv														0%	5%	0%	10%	0%	20%
2	Sehen - Sehsinn - Visuell							x							11%	5%	11%	10%	11%	20%
3	Fühlen - Hautsinn - Sensorisch		x				x	x							33%	5%	33%	10%	33%	20%
4	Tasten (taktil) - Tastsinn - Haptisch	x		x			x	x							33%	5%	33%	10%	33%	20%
5	Riechen - Geruchssinn - Olfaktorisch								x						11%	5%	11%	10%	11%	20%
6	Schmecken - Geschmackssinn - Gustatorisch								x						11%	5%	11%	10%	11%	20%
7	Gleichgewicht - Gleichgewichtssinn - Vestibulär	x	x	x				x		x					56%	10%	56%	20%	56%	40%
	Anteil angesprochener Sinne														86%	43%	86%	71%	43%	100%
<b>E Bewegungserfahrung</b>																				
1	Koordination	x	x	x		x	x	x	x						78%	20%	78%	35%	78%	50%
2	Geschwindigkeit		x	x				x		x					44%	20%	44%	35%	44%	50%
3	Höhenerfahrung		x	x				x							33%	20%	33%	35%	33%	50%
<b>F Soziale Aspekte</b>																				
1	Kommunikation	x		x	x	x	x	x	x						78%	20%	78%	35%	78%	50%
2	Selbstwahrnehmung	x	x	x	x	x	x	x	x						78%	20%	78%	35%	78%	50%
3	Gruppenspiele	x	x	x	x	x	x	x	x						89%	20%	89%	35%	89%	50%
4	Einzelspiel		x	x	x	x	x	x	x						56%	20%	56%	35%	56%	50%
5	Begegnungsmöglichkeiten	x	x	x	x	x	x	x	x						100%	20%	100%	35%	100%	50%
	Anteil bedienter sozialer Aspekte														100%	60%	100%	80%	100%	100%

## Konzeptskizze Gruppe A Bewertung nach DIN/TS 18034-2

### Spielstation S7 „Spielkombination“



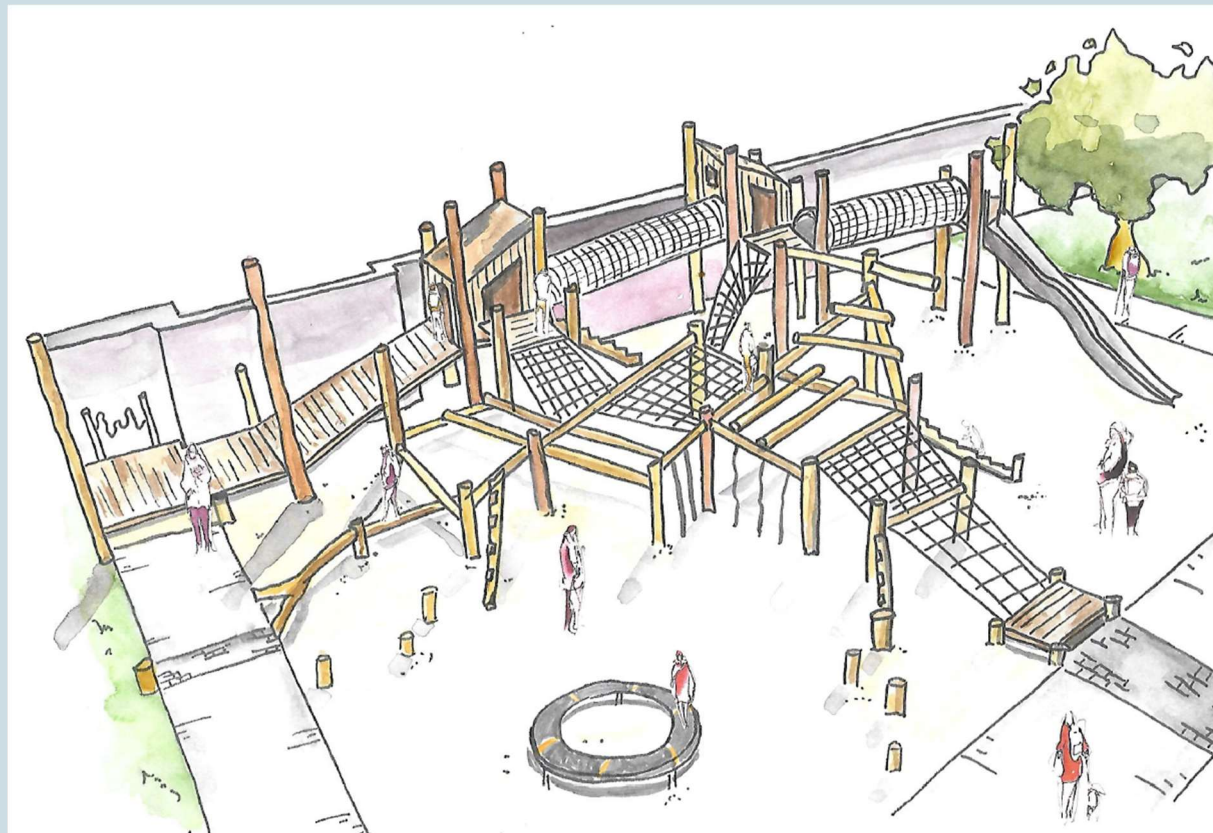
Spielkombination mit unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden bestehend aus:

- mehreren Türmen und Plattformen
- Rampe zur niedrigsten Plattform
- Balancierstämmen und -pfosten
- Stammaufstiegen
- Umlenkpodesten
- Kletter- und Liegenetzen,
- Seilen und Tampen
- Netztunnel,
- Sprachrohr
- Blickfenster
- Rutsche Höhe 2,2 m
- Spielelement „Heißer Draht“



## Konzeptskizze Gruppe A Bewertung nach DIN/TS 18034-2

### Spielstation S7 „Spielkombination“



## Konzeptskizze Gruppe A Bewertung nach DIN/TS 18034-2

### Spielstation S7 „Spielkombination“



#### **C Erreichbarkeit**

- Aufmerksamkeitsfelder im Hauptweg
- Fallschutzsand mit Adapter
- Befahrbar mit Herausforderung bis auf Spielebene
- Zusätzliche Anbindung mit Rasengitterfallschutzplatten
- Kletterhilfen, zusätzliche Griffe

#### **D Sinneserfahrung**

- Blickfenster zwischen den Türmen = visuell
- Sinnesdusche = sensorisch
- Einsatz verschiedener Materialien und Materialstärken = haptisch
- Verschiedene Kletter- und Balancierangebote = Gleichgewicht und Propriozeption

## Konzeptskizze Gruppe A Bewertung nach DIN/TS 18034-2

### Spielstation S7 „Spielkombination“



#### **E Bewegungserfahrung**

- Rutsche = Geschwindigkeit
- Verschiedene Podestebenen = Höhenerfahrung
- Kletter- und Balancierelemente = Koordination

#### **F Soziale Aspekte**

- Kommunikation z.B. Liegenetze
- Selbstwahrnehmung z.B. Steigerung der Fähigkeiten (Schwierigkeitsgrade)
- Gruppenspiele = begünstigt gemeinsame Aktivität
- Einzelspiele = individuelle Aktivität und Rückzugsmöglichkeiten z.B. Liegenetz
- Begegnungsmöglichkeiten

# Konzeptskizze Gruppe A

Bewertung nach DIN/TS 18034-2

„Spielkombination“

Name Spielplatz		Burgstraße - Gruppe A										Gesamtergebnis:		Stufe 1 erreicht				
Grundbedingungen Spielplatz / Spielraum		A	B	C									Summe	Soll	Summe	Soll	Summe	Soll
<b>A Barrierefreier Zugang/Zugänge</b>												STUFE 1		min. STUFE 1 oder mehr		min. STUFE 1 oder mehr		
1	Zwei-Wege-Prinzip	x	x	x									100%	25%	100%	25%	100%	25%
2	Zwei-Sinne-Prinzip		x	x									67%	25%	67%	25%	67%	25%
<b>B Vernetzung (zur Grundbedingung Spielstation gehörend)</b>																		
1	Zwei-Wege-Prinzip	x	x	x			x	x			x	x	89%	50%				
2	Zwei-Sinne-Prinzip	x	x	x			x				x	x	78%	50%				
3	Einbindung ins Leitsystem / Orientierungsmöglichkeit	x	x	x			x				x	x	78%	75%				
Grundbedingungen Spielstation		Niedriggeländen	Nestkorbcharakter	Sandspielbereich	Spielhaus	Boulefläche	Spielwiese mit Liegen	Spielkombination	zusammenhängende und Pflanzung	Kanusseil			Summe	Soll	Summe	Soll	Summe	Soll
Art des Bodenbelags		Holzhackschnittzel berollbar	Fallschutzsand mit Adapter	Spielfeld	Rasen / Sand	Wassergeb. Decke	Rasen	Sand + Fallschutzplatten Rasengitter	betondeckter Oberboden	Fallschutzsand mit Adapter								
<b>Anzahl und Nummer der Spielstationen</b>		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10							
<b>C Erreichbarkeit (vom Weg zum Spielangebot innerhalb der Spielstation)</b>												Stufe 1 erreicht		Stufe 2 nicht bestanden		Stufe 3 nicht bestanden		
1	2 Wege System	x	x	x			x	x	x	x			89%	50%	89%	70%	89%	90%
2	2 Sinne Prinzip	x	x	x			x	x	x	x			78%	50%	78%	70%	78%	90%
3	Einbindung ins Leitsystem	x	x	x			x	x	x	x			78%	50%	78%	70%	78%	90%
<b>nur wenn 1-3 x wenn erreichbar</b>																		
4	selbständig benutzbar (Sinnes-Erfahbarkeit und Berollbarkeit)	x		x			x	x					58%	5%	58%	15%	58%	25%
5	mit Hilfe benutzbar (Sinnes-Erfahbarkeit oder Berollbarkeit)	x	x	x	x		x	x	x	x			89%	30%	89%	40%	89%	50%
<b>D Sinneserfahrung</b>																		
1	Hören - Gehörsinn - Auditiv												0%	5%	0%	10%	0%	20%
2	Sehen - Sehsinn - Visuell							x					11%	5%	11%	10%	11%	20%
3	Fühlen - Hautsinn - Sensorsch		x					x					33%	5%	33%	10%	33%	20%
4	Tasten (taktil) - Tastsinn - Haptisch	x		x				x					33%	5%	33%	10%	33%	20%
5	Riechen - Geruchssinn - Olfaktorisch									x			11%	5%	11%	10%	11%	20%
6	Schmecken - Geschmackssinn - Gustatorisch										x		11%	5%	11%	10%	11%	20%
7	Gleichgewicht - Gleichgewichtssinn - Vestibulär	x	x	x				x					58%	10%	58%	20%	58%	40%
<b>Anteil angesprochener Sinne</b>																		
													88%	43%	88%	71%	43%	100%
<b>E Bewegungserfahrung</b>																		
1	Koordination	x	x	x			x	x			x		78%	20%	78%	35%	78%	50%
2	Geschwindigkeit		x	x							x		44%	20%	44%	35%	44%	50%
3	Höhenerfahrung		x	x							x		33%	20%	33%	35%	33%	50%
<b>F Soziale Aspekte</b>																		
1	Kommunikation	x		x	x	x	x	x			x		78%	20%	78%	35%	78%	50%
2	Selbstwahrnehmung	x	x	x	x	x	x	x			x		78%	20%	78%	35%	78%	50%
3	Gruppenspiele	x	x	x	x	x	x	x			x		89%	20%	89%	35%	89%	50%
4	Einzelspiel			x	x	x	x	x			x		58%	20%	58%	35%	58%	50%
5	Begegnungsmöglichkeiten	x	x	x	x	x	x	x			x		100%	20%	100%	35%	100%	50%
<b>Anteil bedienter sozialer Aspekte</b>																		
													100%	60%	100%	80%	100%	100%

## Konzeptskizze Gruppe A Bewertung nach DIN/TS 18034-2

### Spielstation S8 „Sitzplatz und Pflanzung“



- Sitzplatz mit Pergola
- Über Eck angeordnete Bänke
- Pflanzenarten mit besonders duftenden Blüten und essbaren Früchten



Beispiel Pergola Spielplatz Goldenbergstraße

## Konzeptskizze Gruppe A Bewertung nach DIN/TS 18034-2

### Spielstation S8 „Sitzplatz und Pflanzung“



#### **C Erreichbarkeit**

- Pflasterfläche mit Randeinfassung
- Aufmerksamkeitsfeld im Hauptweg
- Pergolapfosten
- Rasenfläche im Bereich der Pflanzung

#### **D Sinneserfahrung**

- Olfaktorisch und gustatorisch durch Pflanzenauswahl

#### **E Bewegungserfahrung**

- keine

#### **F Soziale Aspekte**

- Kommunikation wird aktiv gefördert = Treffpunkt
- Begegnungsmöglichkeiten

# Konzeptskizze Gruppe A

Bewertung nach DIN/TS 18034-2

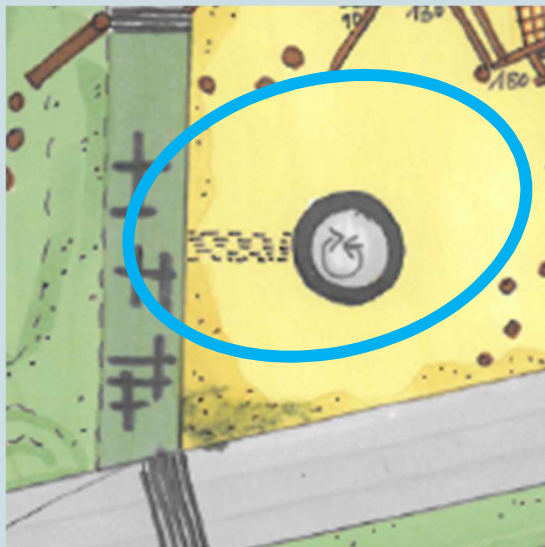
„Sitzplatz und Pflanzung“

Name Spielplatz		Burgstraße - Gruppe A										Gesamtergebnis:		Stufe 1 erreicht				
Grundbedingungen Spielplatz / Spielraum		A	B	C									Summe	Soll	Summe	Soll	Summe	Soll
<b>A Barrierefreier Zugang/Zugänge</b>													STUFE 1		min. STUFE 1 oder mehr		min. STUFE 1 oder mehr	
1	Zwei-Wege-Prinzip	x	x	x									100%	25%	100%	25%	100%	25%
2	Zwei-Sinne-Prinzip		x	x									67%	25%	67%	25%	67%	25%
<b>B Vernetzung (zur Grundbedingung Spielstation gehörend)</b>																		
1	Zwei-Wege-Prinzip	x	x	x			x	x	x	x	x		89%	50%				
2	Zwei-Sinne-Prinzip	x	x	x			x	x	x	x	x		78%	50%				
3	Einbindung ins Leitsystem / Orientierungsmöglichkeit	x	x	x			x			x	x		78%	75%				
Grundbedingungen Spielstation		Niedrigelgarten	Nestkorbcharakter	Sandspielbereich	Spielhaus	Boulefläche	Spielwiese mit Liegen	Spielkombination	Sitzplatz mit Pergola und Pflanzung	Kanusseil		Summe	Soll	Summe	Soll	Summe	Soll	
Art des Bodenbelags		Holzhackschnittzel berollbar	Fallschutzband mit Adapter	Spieland	Rasen / Sand	Wassergeb. Decke	Rasen	Sand + Fallschutzplatten	Belagpflaster / Oberboden	Fallschutzband mit Adapter								
<b>Anzahl und Nummer der Spielstationen</b>		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10							
<b>C Erreichbarkeit (vom Weg zum Spielangebot innerhalb der Spielstation)</b>												Stufe 1 erreicht		Stufe 2 nicht bestanden		Stufe 3 nicht bestanden		
1	2 Wege System	x	x	x			x	x	x	x	x	89%	50%	89%	70%	89%	90%	
2	2 Sinne Prinzip	x	x	x			x	x	x	x	x	78%	50%	78%	70%	78%	90%	
3	Einbindung ins Leitsystem	x	x	x			x	x	x	x	x	78%	50%	78%	70%	78%	90%	
<b>nur wenn 1-3 x wenn erreichbar</b>																		
4	selbständig benutzbar (Sinnes-Erfahbarkeit und Berollbarkeit)	x		x			x		x		x	58%	5%	58%	15%	58%	25%	
5	mit Hilfe benutzbar (Sinnes-Erfahbarkeit oder Berollbarkeit)	x	x	x	x		x	x	x	x	x	89%	30%	89%	40%	89%	50%	
<b>D Sinneserfahrung</b>																		
1	Hören - Gehörsinn - Auditiv											0%	5%	0%	10%	0%	20%	
2	Sehen - Sehsinn - Visuell										x	11%	5%	11%	10%	11%	20%	
3	Fühlen - Hautsinn - Sensorsch		x						x	x		33%	5%	33%	10%	33%	20%	
4	Tasten (taktil) - Tastsinn - Haptisch	x		x					x			33%	5%	33%	10%	33%	20%	
5	Riechen - Geruchssinn - Olfaktorisch								x			11%	5%	11%	10%	11%	20%	
6	Schmecken - Geschmackssinn - Gustatorisch								x			11%	5%	11%	10%	11%	20%	
7	Gleichgewicht - Gleichgewichtssinn - Vestibulär	x	x	x					x			58%	10%	58%	20%	58%	40%	
Anteil angesprochener Sinne												88%	43%	88%	71%	43%	100%	
<b>E Bewegungserfahrung</b>																		
1	Koordination	x	x	x			x	x	x		x	78%	20%	78%	35%	78%	50%	
2	Geschwindigkeit		x	x					x		x	44%	20%	44%	35%	44%	50%	
3	Höhenerfahrung		x	x					x			33%	20%	33%	35%	33%	50%	
<b>F Soziale Aspekte</b>																		
1	Kommunikation	x		x	x	x	x	x	x		x	78%	20%	78%	35%	78%	50%	
2	Selbstwahrnehmung	x	x	x	x	x	x	x	x		x	78%	20%	78%	35%	78%	50%	
3	Gruppenspiele	x	x	x	x	x	x	x	x		x	89%	20%	89%	35%	89%	50%	
4	Einzelspiel			x	x	x	x	x	x		x	58%	20%	58%	35%	58%	50%	
5	Begegnungsmöglichkeiten	x	x	x	x	x	x	x	x		x	100%	20%	100%	35%	100%	50%	
Anteil bedienter sozialer Aspekte												100%	60%	100%	80%	100%	100%	



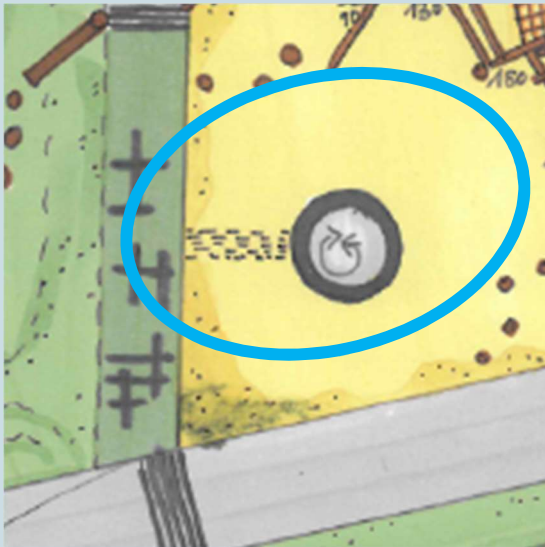
## Konzeptskizze Gruppe A Bewertung nach DIN/TS 18034-2

### Spielstation S9 „Karussell“



## Konzeptskizze Gruppe A Bewertung nach DIN/TS 18034-2

### Spielstation S9 „Karussell“



#### **C Erreichbarkeit**

- Aufmerksamkeitsfeld im Hauptweg
- Anbindung mit Rasengitterfallschutzplatten
- Fallschutzsand mit Adapter
- nur mit Hilfe nutzbar

#### **D Sinneserfahrung**

- Gleichgewicht und Propriozeption

#### **E Bewegungserfahrung**

- Koordination
- Geschwindigkeit

#### **F Soziale Aspekte**

- Selbstwahrnehmung z.B. durch physikalische Erfahrungen
- Gruppenspiele sowie Einzelspiel
- Begegnungsmöglichkeiten = Interaktion

# Konzeptskizze Gruppe A

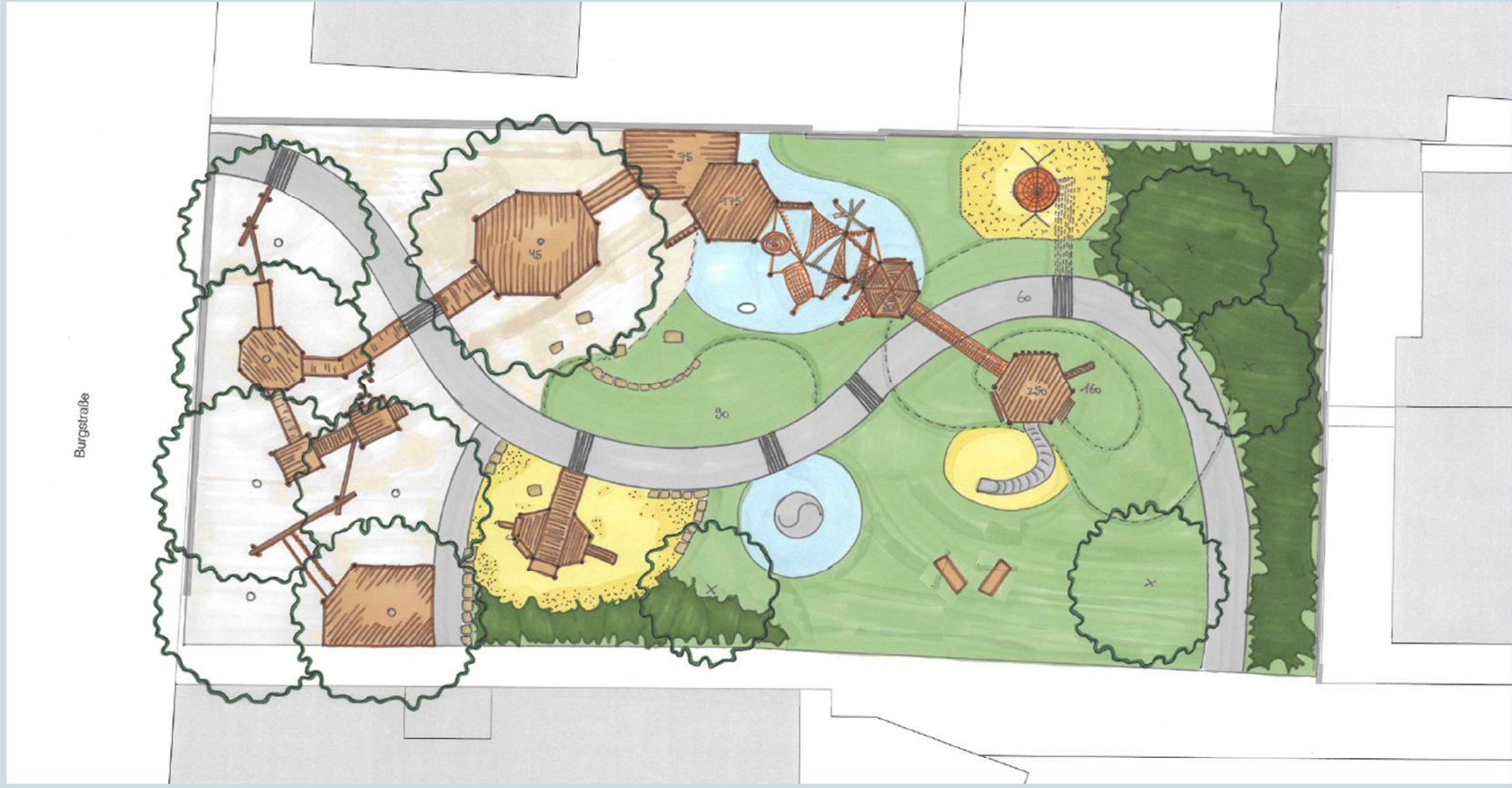
Bewertung nach DIN/TS 18034-2

„Karusell“

Name Spielplatz		Burgstraße - Gruppe A										Gesamtergebnis:		Stufe 1 erreicht				
Grundbedingungen Spielplatz / Spielraum		A	B	C									Summe	Soll	Summe	Soll	Summe	Soll
<b>A Barrierefreier Zugang/Zugänge</b>													STUFE 1		min. STUFE 1 oder mehr		min. STUFE 1 oder mehr	
1	Zwei-Wege-Prinzip	x	x	x									100%	25%	100%	25%	100%	25%
2	Zwei-Sinne-Prinzip		x	x									67%	25%	67%	25%	67%	25%
<b>B Vernetzung (zur Grundbedingung Spielstation gehörend)</b>																		
1	Zwei-Wege-Prinzip	x	x	x			x	x	x	x	x		89%	50%				
2	Zwei-Sinne-Prinzip	x	x	x			x				x	x	78%	50%				
3	Einbindung ins Leitsystem / Orientierungsmöglichkeit	x	x	x			x				x	x	78%	75%				
Grundbedingungen Spielstation		Niedrigelgarten	Nestkorbachakel	Sandspielbereich	Spielhaus	Boulefläche	Spielwiese mit Liegen	Spielkombination	Sitzplatz mit Pergola und Pflanzung	Karusell			Summe	Soll	Summe	Soll	Summe	Soll
Art des Bodenbelags		Holzhackschnittzel berollbar	Fallschutzsand mit Adapter	Spieland	Rasen / Sand	Wassergeb. Decke	Rasen	Sand + Fallschutzplatten Rasengitter	Betondeckel / Oberboden	Fallschutzsand mit Adapter								
<b>Anzahl und Nummer der Spielstationen</b>		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10							
<b>C Erreichbarkeit (vom Weg zum Spielangebot innerhalb der Spielstation)</b>													Stufe 1 erreicht		Stufe 2 nicht bestanden		Stufe 3 nicht bestanden	
1	2 Wege System	x	x	x			x	x	x	x	x		89%	50%	89%	70%	89%	90%
2	2 Sinne Prinzip	x	x	x			x		x	x	x		78%	50%	78%	70%	78%	90%
3	Einbindung ins Leitsystem	x	x	x			x		x	x	x		78%	50%	78%	70%	78%	90%
<b>nur wenn 1-3 x wenn erreichbar</b>																		
4	selbständig benutzbar (Sinnes-Erfahbarkeit und Berollbarkeit)	x		x			x		x	x			58%	5%	58%	15%	58%	25%
5	mit Hilfe benutzbar (Sinnes-Erfahbarkeit oder Berollbarkeit)	x	x	x	x		x	x	x	x	x		89%	30%	89%	40%	89%	50%
<b>D Sinneserfahrung</b>																		
1	Hören - Gehörsinn - Auditiv												0%	5%	0%	10%	0%	20%
2	Sehen - Sehsinn - Visuell										x		11%	5%	11%	10%	11%	20%
3	Fühlen - Hautsinn - Sensorsch		x					x	x				33%	5%	33%	10%	33%	20%
4	Tasten (taktil) - Tastsinn - Haptisch	x		x					x				33%	5%	33%	10%	33%	20%
5	Riechen - Geruchssinn - Olfaktorisch										x		11%	5%	11%	10%	11%	20%
6	Schmecken - Geschmackssinn - Gustatorisch										x		11%	5%	11%	10%	11%	20%
7	Gleichgewicht - Gleichgewichtssinn - Vestibulär	x	x	x							x		58%	10%	58%	20%	58%	40%
Anteil angesprochener Sinne													88%	43%	88%	71%	43%	100%
<b>E Bewegungserfahrung</b>																		
1	Koordination	x	x	x			x	x	x		x		78%	20%	78%	35%	78%	50%
2	Geschwindigkeit		x	x						x	x		44%	20%	44%	35%	44%	50%
3	Höhenerfahrung		x	x							x		33%	20%	33%	35%	33%	50%
<b>F Soziale Aspekte</b>																		
1	Kommunikation	x		x	x	x	x	x	x	x	x		78%	20%	78%	35%	78%	50%
2	Selbstwahrnehmung	x	x	x	x	x		x	x		x		78%	20%	78%	35%	78%	50%
3	Gruppenspiele	x	x	x	x	x	x	x	x		x		89%	20%	89%	35%	89%	50%
4	Einzelspiel			x	x		x	x			x		58%	20%	58%	35%	58%	50%
5	Begegnungsmöglichkeiten	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x		100%	20%	100%	35%	100%	50%
Anteil bedienter sozialer Aspekte													100%	60%	100%	80%	100%	100%

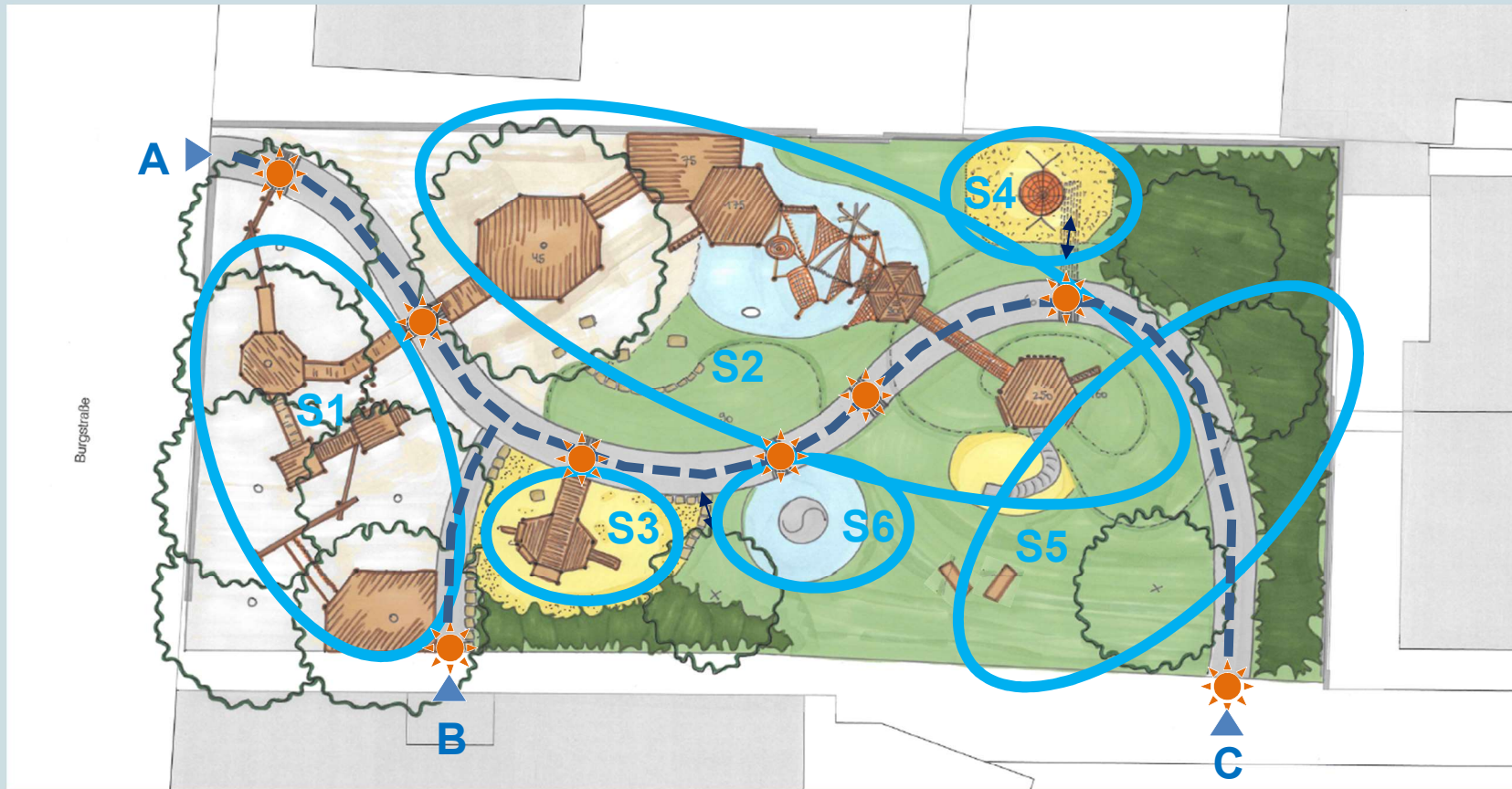


# Konzeptskizze Gruppe B





## Konzeptskizze Gruppe B Bewertung nach DIN/TS 18034-2



Schematische Darstellung des Spielplatzes

## Konzeptskizze Gruppe B Bewertung nach DIN/TS 18034-2

### Spielstation S2 als Herausstellungsmerkmal



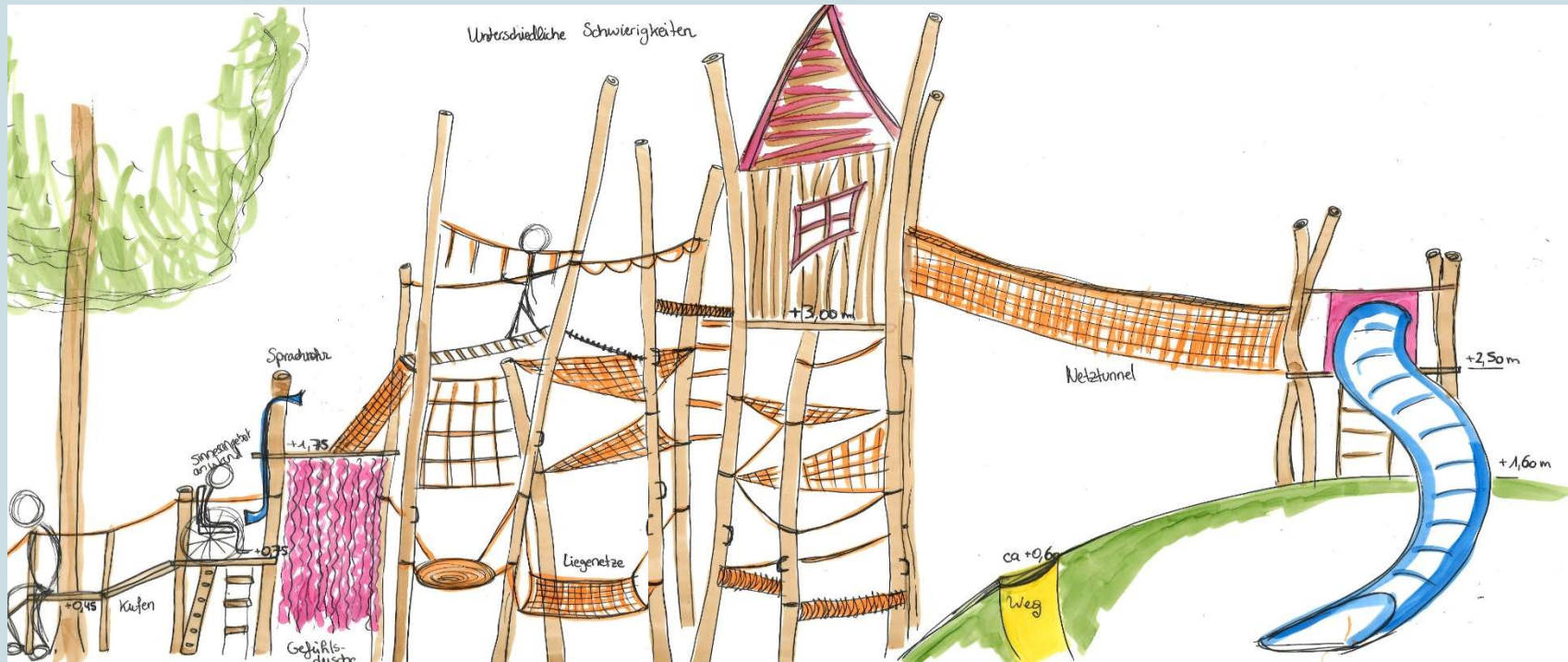
In der Spielstation 2 werden möglichst viele Funktionen und Anforderungen bzgl. Erreichbarkeit, Sinneserfahrung, Bewegungserfahrung und Soziale Aspekte mit unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden und Herausforderungen in einem Spielgerät vereint.

Die Bewertung aller anderen Spielstationen ist vergleichbar mit der Konzeptskizze Gruppe A und wird nicht einzeln dargestellt.



# Konzeptskizze Gruppe B Bewertung nach DIN/TS 18034-2

## Spielstationen S2 als Herausstellungsmerkmal



## Konzeptskizze Gruppe B Bewertung nach DIN/TS 18034-2

### Spielstationen S2 als Herausstellungsmerkmal

#### **C Erreichbarkeit**

- Aufmerksamkeitsfeld im Hauptweg
- Fallschutz mit zertifizierten berollbaren Hackschnitzel und synthetischer Fallschutz
- Befahrbar bis auf 2. Spielebene (0,75m)
- Kletterhilfen, zusätzliche Griffe

#### **D Sinneserfahrung**

- Farbige Fenster = visuell
- Sprachrohr = auditiv
- Sinnesdusche = sensorisch
- Einsatz verschiedener Materialien und Materialstärken = haptisch
- Verschiedene Kletter- und Balancierangebote = Gleichgewicht und Propriozeption

## Konzeptskizze Gruppe B Bewertung nach DIN/TS 18034-2

### Spielstationen S2 als Herausstellungsmerkmal

#### **E Bewegungserfahrung**

- Rutsche = Geschwindigkeit
- Verschiedene Podestebenen = Höhenerfahrung
- Kletter- und Balancierelemente = Koordination

#### **F Soziale Aspekte**

- Kommunikation z.B. Liegenetze, Sprachrohr
- Selbstwahrnehmung z.B. Steigerung der Fähigkeiten (Schwierigkeitsgrade)
- Gruppenspiele = begünstigt gemeinsame Aktivität
- Einzelspiele = individuelle Aktivität und Rückzugsmöglichkeiten z.B. Liegenetz
- Begegnungsmöglichkeiten

Konzeptskizze Gruppe B  
Bewertung nach DIN/TS 18034-2

Name Spielplatz	Burgstraße - Gruppe B	A	B	C								Gesamtergebnis:		Stufe 2 erreicht							
												Summe	Soll	Summe	Soll	Summe	Soll				
<b>A Barrierefreier Zugang/Zugänge</b>												STUFE 1		min. STUFE 1 oder mehr		min. STUFE 1 oder mehr					
1	Zwei-Wege-Prinzip	x	x	x								100%	25%	100%	25%	100%	25%				
2	Zwei-Sinne-Prinzip		x	x								67%	25%	67%	25%	67%	25%				
<b>B Vernetzung (zur Grundbedingung Spielstation gehörend)</b>																					
1	Zwei-Wege-Prinzip	x	x	x	x	x	x					100%	50%								
2	Zwei-Sinne-Prinzip	x	x	x	x							83%	50%								
3	Einbindung ins Leitsystem / Orientierungsmöglichkeit	x	x	x	x							83%	75%								
<b>Grundbedingungen Spielstation</b>												Summe	Soll	Summe	Soll	Summe	Soll				
<b>Art des Bodenbelags</b>																					
<b>Anzahl und Nummer der Spielstationen</b>												1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
<b>C Erreichbarkeit (vom Weg zum Spielangebot innerhalb der Spielstation)</b>												Stufe 1 erreicht		Stufe 2 erreicht		Stufe 3 nicht bestanden					
1	2 Wege System	x	x	x	x							83%	50%	83%	70%	83%	90%				
2	2 Sinne Prinzip	x	x	x	x							83%	50%	83%	70%	83%	90%				
3	Einbindung ins Leitsystem	x	x	x	x							83%	50%	83%	70%	83%	90%				
<b>nur wenn 1-3 x wenn erreichbar</b>																					
4	selbständig benutzbar (Sinnes-Erfahbarkeit und Berolbarkeit)	x	x	x								67%	5%	67%	15%	67%	25%				
5	mit Hilfe benutzbar (Sinnes-Erfahbarkeit oder Berolbarkeit)	x	x	x	x	x	x					100%	30%	100%	40%	100%	50%				
<b>D Sinneserfahrung</b>																					
1	Hören - Gehörsinn - Auditiv		x									17%	5%	17%	10%	17%	20%				
2	Sehen - Sehsinn - Visuell		x									17%	5%	17%	10%	17%	20%				
3	Fühlen - Hautsinn - Sensorisch		x		x	x						50%	5%	50%	10%	50%	20%				
4	Tasten (taktil) - Tastsinn - Haptisch	x	x	x								50%	5%	50%	10%	50%	20%				
5	Riechen - Geruchssinn - Olfaktorisch						x					17%	5%	17%	10%	17%	20%				
6	Schmecken - Geschmackssinn - Gustatorisch						x					17%	5%	17%	10%	17%	20%				
7	Gleichgewicht - Gleichgewichtssinn - Vestibulär	x	x		x							67%	10%	67%	20%	67%	40%				
	Anteil angesprochener Sinne											100%	43%	100%	71%	43%	100%				
<b>E Bewegungserfahrung</b>																					
1	Koordination	x	x		x							50%	20%	50%	35%	50%	50%				
2	Geschwindigkeit		x	x	x							67%	20%	67%	35%	67%	50%				
3	Höhenerfahrung		x		x	x						50%	20%	50%	35%	50%	50%				
<b>F Soziale Aspekte</b>																					
1	Kommunikation		x	x			x					50%	20%	50%	35%	50%	50%				
2	Selbstwahrnehmung	x	x	x	x	x	x					100%	20%	100%	35%	100%	50%				
3	Gruppenspiele	x	x	x	x	x	x					100%	20%	100%	35%	100%	50%				
4	Einzelspiel	x	x	x								67%	20%	67%	35%	67%	50%				
5	Begegnungsmöglichkeiten	x	x	x	x	x	x					100%	20%	100%	35%	100%	50%				
	Anteil bedienter sozialer Aspekte											100%	60%	100%	80%	100%	100%				



## Erkenntnisse für die weitere Planung / Kosten:

Kostenintensive Anforderungen im Rahmen einer inklusiven Planung:

Bodenbeläge:

- derzeit werden hauptsächlich günstige Spiel- und Fallschutzsandflächen gebaut
- Zukünftig für eine bessere Erreichbarkeit werden mehr teurere Fallschutzbeläge aus Kunststoff, zertifizierte (berollbare) Hackschnitzel, EPDM-Rasengitterplatten oder zusätzliche Adapterplatten im Sand benötigt

Spielgeräte:

- Weniger standardisierte „Katalogware“, mehr auf den einzelnen Standort und den Bedürfnissen bezogenen Lösungen, (= erhöhter Planungsaufwand)
- z.T. berollbare Zugangsfunktionen oder „alternative Kletterwege“
- Benötigte Vielzahl an Herausforderungen und Schwierigkeitsgraden
- Integration von mehr Sinneserfahrung

Ein- bzw. Anbindung an das Leitsystem:

- Zusätzliche taktile Elemente
- Zusätzliche Anbindungen

Pergolen als zusätzliche Schattenspender neben Bäumen

## Erkenntnisse für die weitere Planung:

- Um die Grundbedingungen D Sinneserfahrung, E Bewegungserfahrung und F soziale Aspekte zu erfüllen, ist das **aktive und gezielte Auslösen bzw. die Herausforderung** wichtig!
- Schwäche der Matrix ist
  - die **quantitative** Bewertung der Spielplätze. Die Qualität einzelner Stationen wird nicht gewichtet.
  - die separate Bewertung der Spielstationen. Ergänzen sich Stationen oder bieten Gestaltungselemente (z.B. Materialvielfalt) die nicht den Stationen zugeordnet werden können einen Mehrwert, wird dies nicht in der Bewertung berücksichtigt.
- **Erreichbarkeit und Zugänglichkeit** sind maßgebliche Kriterien
- Häufig sind es die Kleinigkeiten, die zum Erfolg führen (z.B. zusätzliche Haltegriffe)