

Anlage 3

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