

Protokoll / Zusammenfassung

**Betreff: Zoom-Meeting
Die Matrix – der inklusive Spielraum**

Teilnehmer: Herr Baldsiefen (Tiefbau)
Frau Blumberg (Tiefbau)
Herr Hagen (Tiefbau) (bis ca. 9:30 Uhr)
Frau Lamsfuß (Inklusionsbeirat)
Frau Raczkowiak (Inklusionsbeirat)
Herr Schraml – (Moderator/Dozent)

Am 14.12.2020 ab 9:00 Uhr erläuterte Herr Schraml in einer Videokonferenz (Zoom) das Vorgehen und die Hintergründe zur Arbeit mit seiner Matrix zur Beurteilung der inklusiven Ausgestaltung von Spielräumen.

Herr Schraml beginnt seinen Vortrag mit der Vorstellung zweier explizit rollstuhlgerechter Spielgeräte – einem Karussell und einer Schaukel – und erläutert als Besonderheit dieser Geräte die Tatsache, dass diese gegen unsachgemäße Benutzung gesichert werden müssen und nur mit Rollstuhl genutzt werden dürfen.

Die rechtlichen Definitionen zum Thema werden vorgestellt:

- BGG - Gesetz zur Gleichstellung von Menschen mit Behinderungen (Behindertengleichstellungsgesetz - Stand 2016)
- UN - Behindertenrechtskonvention - Übereinkommen über die Rechte von Menschen mit Behinderungen (Ende März 2009 in nationales Recht überführt worden)
- DIN 33 942 - Barrierefreie Spielplatzgeräte (seit September 1998, Überarbeitung in 2002 und aktuell in Überarbeitung)
- DIN 18 034 - Spielplätze und Freiräume zum Spielen (erste Fassung 1971, aktuelle Fassung September 2012, Fassung 2020 fertig)
- DIN 18 040 Barrierefreies Bauen - Planungsgrundlagen Teil 3 – Öffentlicher Verkehrs- und Freiraum (erste Fassung DIN 18 024-1 von 1998, aktuelle Fassung Dezember 2014)

Anhand einiger Beispielbilder erläutert Herr Schraml die Umsetzung inklusiver Spielraumgestaltung auf verschiedenen Spielplätzen. Insbesondere hebt er hierbei hervor, dass auch auf einem inklusiven Spielplatz nicht der Anspruch bestehen darf alles für alle nutzbar machen zu wollen. Vielmehr soll auf die Fähigkeiten der einzelnen Benutzergruppen abgezielt werden und eine große Bandbreite an Möglichkeiten aufgezeigt werden.

Untermuert wird dies in der Präsentation durch die Grundaussage:

„...es werden nie alle Spielplatzgeräte für alle Kinder in jedem Alter uneingeschränkt, selbstbestimmt und ohne fremde Hilfe nutzbar sein...“

und mündet in die grundsätzliche Fragestellung:

„Wie definieren wir Barrierefreiheit / Inclusion auf dem Spielplatz - so dass Spielplätze attraktiv sind / bleiben und mit unterschiedlichen Schwierigkeiten / Angeboten von allen Kindern genutzt werden können - ohne Stigmatisierung / Ausgrenzung durch spezielle Spielplatzgeräte für eingeschränkte Kinder, die von nicht eingeschränkten Kindern nicht benutzt werden können / dürfen?“

Zu dieser Fragestellung hat Herr Schraml mit dem Arbeitskreis Inklusion eine Matrix entwickelt, die eine Bewertung des inklusiven Charakters eines Spielplatzes ermöglicht.

Hierbei sollen die Fähigkeiten der Nutzer und Betreuer ebenso betrachtet werden wie die Schaffung eines Angebotes für alle und die Gewährleistung gleicher Sicherheit für alle.

„Wir berücksichtigen Kinder / Betreuer, die auch sonst in der Lage sind, Ihren Alltag aus eigener Kraft zu bewältigen, ... Kinder / Betreuer, die auf Unterstützung angewiesen sind, haben diese auch auf dem Weg zum Spielplatz und auf dem Spielplatz, ...“

„Nicht Alle müssen Alles können, aber es muss für alle ein Angebot vorhanden sein, ... (möglichst viele unterschiedliche Sinne ansprechen)“

„Es sollen für Alle Nutzer Herausforderung vorhanden sein – im Umkehrschluß werden dadurch auch Verletzungen für Behinderte wie für Nicht-Behinderte in Kauf genommen – gleiches Recht für Alle, ...“

Die Grundbedingungen für den inklusiven Spielraum werden wie folgt definiert:

Grundbedingungen Spielplatz / Spielraum

→ *Barrierefreier Zugang*

- *2 Wege System*
- *2 Sinne Prinzip*

→ *Vernetzung*

- *2 Wege System*
- *2 Sinne Prinzip*
- *Einbindung ins Leitsystem*

Grundbedingungen Station / Spielraum

→ *Erreichbarkeit innerhalb der Station*

- *2 Wege System*
- *2 Sinne Prinzip*
- *Einbindung ins Leitsystem*

→ *Sinneserfahrung*

- *Hören – Gehörsinn – Auditiv*
- *Sehen – Sehsinn – Visuell*
- *Fühlen – Hautsinn – Sensorisch*
- *Tasten (taktil) – Tastsinn – Haptisch*
- *Riechen – Geruchssinn – Olfaktorisch*
- *Schmecken – Geschmackssinn – Gustatorisch*
- *Gleichgewicht – Gleichgewichtssinn – Vestibulär*

→ *Bewegungserfahrung*

- *Koordination*
- *Geschwindigkeit*
- *Höhenerfahrung*

→ *Soziale Aspekte*

- *Kommunikation*
- *Selbstwahrnehmung*
- *Gruppenspiele*
- *Einzelspiele*
- *Begegnungsmöglichkeiten*

Die Anwendung der Matrix wird an einem Beispiel-Spielplatz verdeutlicht.

Abschließend fordert der AK Inklusion zusätzlich zu der Einhaltung aller aus der DIN 18034 hervorgehenden Vorgaben für Spielplätze als Ort des Miteinanders:

- *autonomes Spiel ermöglichen*
- *gemeinsames Spiel ermöglichen*
- *vielseitiges Spielen und Bewegen ermöglichen*
- *unterschiedliche Schwierigkeitsstufen für unterschiedliche Nutzer anbieten*
- *Spielplatzgeräte mit unterschiedlichen „Erfahrungen“ anbieten*
- *unterschiedliche Entwicklungsstufen erzeugen unterschiedliche Spielinteressen*

Die Matrix für die Bewertung der Spielplätze wird anhängend beigefügt.

Im Auftrag

gez. Blumberg