

Anhang B – Tabelle: Beispiele zur Erreichung der Grundbedingungen

Grundbedingungen Spielraum		Beispiele
A Barrierefreier Zugang/Zugänge		
1.	Zwei-Wege-Prinzip	Bei der Nutzung eines Produktes wird eine geringe bzw. nicht vorhandene Fähigkeit durch eine alternative Fähigkeit ersetzt. Wenn der eine vorhandene Weg barrierefrei ist (Neigung, Berollbarkeit, Begehbarkeit ...), so ist die Anforderung auch ohne einen zweiten alternativen Weg erfüllt.
		<ul style="list-style-type: none"> • 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 Türe oder Durchlass vorhanden sein. • Eine Treppe muss auch barrierefrei benutzbar sein (geschlossene Setzstufen, nutzbarer Handlauf).
2.	Zwei-Sinne-Prinzip	Gleichzeitige Vermittlung von Informationen für mind. zwei Sinne (Sehen, Hören, Fühlen-Tasten). Neben der visuellen Wahrnehmung (Sehen) wird auch die taktile (Fühlen, Tasten z. B. mit Händen, Füßen) oder auditive (Hören) Wahrnehmung genutzt
		<ul style="list-style-type: none"> • Klangwege, Bodenindikatoren, unterschiedliche Bodenarten, Signalgeber, unterschiedliche Materialien die Geruch abgeben, Gefühlsdusche
B Vernetzung (zur Grundbedingung Spielstation gehörend)		
1.	Zwei-Wege-Prinzip	Bei der Nutzung eines Produktes wird eine geringe bzw. nicht vorhandene Fähigkeit durch eine alternative Fähigkeit ersetzt. Wenn der eine vorhandene Weg barrierefrei ist (Neigung, Berollbarkeit, Begehbarkeit ...), so ist die Anforderung auch ohne einen zweiten alternativen Weg erfüllt.
		<ul style="list-style-type: none"> • Bei der Überwindung von Höhenunterschieden muss alternativ zum Treppensteigen auch eine Rampe oder ein Aufzug vorhanden sein. • unterschiedliche Bodenbeschaffenheiten sind unterschiedlich benutzbar (begehbar, berollbar)
2.	Zwei-Sinne-Prinzip	Gleichzeitige Vermittlung von Informationen für mind. zwei Sinne (Sehen, Hören, Fühlen-Tasten) Beispiel: Neben der visuellen Wahrnehmung (Sehen) wird auch die taktile (Fühlen, Tasten z. B. mit Händen, Füßen) oder auditive (Hören) Wahrnehmung genutzt
		<ul style="list-style-type: none"> • tastbare Kanten (Rasenkanten, gebaute Aufkantungen, Bodenindikationen ...) • unterschiedliche Bodenarten erzeugen unterschiedliche Geräusche • Signalgeber bei Zuwegen (Klangschwellen, Glöckchen, Klangsensoren, Klangwege)
3.	Einbindung ins Leitsystem/ Orientierungsmöglichkeit	Leitsysteme sind für Spielplätze und Freiräume zum Spielen zur 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 Nutzerstellen durchgängig angewendet werden.
		<ul style="list-style-type: none"> • Orientierungsplan optisch (Schild, Relief, QR-Code, App) akustisch (QR-Code, Hörspaziergang, App, RFID), haptisch (taktil erfahrbares Relief) • Orientierungsort am Eingang und ggf. an anderen Punkten (Platz, Höhenunterschied, Erhebung, Podest)
Grundbedingungen Spielstation		Beispiele
C Erreichbarkeit - vom Weg zum Spielangebot innerhalb der Spielstation (dabei sein und nicht außen vor)		
1.	Zwei-Wege-Prinzip	Bei der Nutzung eines Produktes wird eine geringe bzw. nicht vorhandene Fähigkeit durch eine alternative Fähigkeit ersetzt.
		<ul style="list-style-type: none"> • Erreichbarkeit mit Steg, Adapter, Brücken, Podest, Zuwegung, Rampe • befahrbarer Fallschutz (Pflege notwendig) • Rasen (wenn Pflege sicher gestellt werden kann)
2.	Zwei-Sinne-Prinzip	gleichzeitige Vermittlung von Informationen für mind. zwei Sinne (Sehen, Hören, Fühlen-Tasten). Neben der visuellen Wahrnehmung (Sehen) wird auch die taktile (Fühlen, Tasten z.B. mit Händen, Füßen) oder auditive (Hören) Wahrnehmung genutzt
		<ul style="list-style-type: none"> • tastbare Kanten (Rasenkanten, gebaute Aufkantungen, Bodenindikationen ...) • unterschiedliche Bodenarten erzeugen unterschiedliche Geräusche • Signalgeber bei Zuwegen (Klangschwellen, Glöckchen, Klangsensoren, Klangwege) • Signalgeber bei Spielgeräten mit Bewegung, Schaukel/Wippe mit Ton (Regenmacher), Farbkontraste,
3.	Einbindung ins Leitsystem	Bei der Planung und Realisierung ist das Zwei-Sinne-Prinzip zur Erfassung des Leitsystems innerhalb des Spielraumes anzuwenden. Beispiel: vom Weg zur Schaukel, das Angebot muss gefunden und erreicht werden
		<ul style="list-style-type: none"> • ggf. ergänzt durch App, RFID, QR-Code
wenn erreichbar		
4.	selbständig benutzbar	Die Spielstation kann von Nutzenden grundsätzlich ohne fremde Hilfe benutzt werden. Maßstab ist dabei ein Nutzer, der auch sonst in der Lage ist, alltägliche Tätigkeiten weitestgehend selbständig zu bewältigen.
		<ul style="list-style-type: none"> • (Sinnes-) Erfahbarkeit und Berollbarkeit des Spielangebots (Rollstuhlkarussell, -schaukel, Wege mit Hindernissen, Rollflächen ...) • Spielkombination mit taktile Führung und Rampe • anfahrbarer Matschtisch • selbständiges Umsetzen auf Spielgerät möglich (Schaukel, Rutsche, Wippe)
5.	mit Hilfe benutzbar	Die Spielstation ist für Nutzende mit Einschränkung mit Hilfestellung zu bewältigen
		<ul style="list-style-type: none"> • (Sinnes-) Erfahbarkeit oder Berollbarkeit des Spielgerätes/ Spielraumes • Nestkorbschaukel • steilere Zuwegungen • Spielgeräte mit Adapter (Liegemöglichkeit) • Sprunggerät (Bodentrampolin) • Niedrigseilgärten und Balancierparcour • Geräte, die zu zweit nutzbar sind (z.B. axiale Wippe mit Adapter, Partnerschaukel ...)

D Sinneserfahrung			
	<p>Sinneserfahrungen wie Handeln, Spüren, Erleben und Verarbeiten sind Grundvoraussetzungen für das Lernen. Daher muss es auch Angebote geben, die gezielter einzelne Sinne ansprechen und hier ggf. zu einer Verbesserung der Fertigkeiten beitragen. Dabei ist wichtig, dass bei jahreszeitlich abhängigen Angeboten, diese über einen möglichst 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, die Fähigkeit etwas zu sehen, zu riechen, zu hören, zu fühlen, zu schmecken und dadurch die Umwelt wahrzunehmen.</p>		
1.	Hören Gehörsinn auditiv	Hierbei wird gezielt der Gehörsinn durch die Spielstation angesprochen.	<ul style="list-style-type: none"> • Glockenspiel • Äöls-Windharfe • Xylophon • Dendrophon • Klangsäule • Sprachrohr • Echowand • Morsen • Klappergras, Zittergras • Insektenhotel
2.	Sehen Sehsinn visuell	Hierbei wird gezielt der Sehsinn durch die Spielstation angesprochen.	<ul style="list-style-type: none"> • Kaleidoskop • Licht-, Schattenspiele (Bäume, Pflanzen, Pergolen, Hell-Dunkel-Bereiche) • transluzente Oberflächen • Zerrspiegel • Spiegelungen (Wasserfläche, polierte Oberflächen) • Signale geben • Farbkontraste • farblichen Gestaltung mit Pflanzen • optische Täuschungen • Suchbilder (Memory)
3.	Fühlen Hautsinn sensorisch	Hierbei wird gezielt der Hautsinn durch die Spielstation angesprochen. Dabei erfolgt die Wahrnehmung über die Haut/den Körper. Sich und seinen Körper durch gezielte Reize wahrnehmen.	<ul style="list-style-type: none"> • Gefühlsdusche (von oben hängende Materialien, die den Körper berühren, z. B. Kettenvorhang) • loses Material zum Bedecken • Wahrnehmung von natürlichen und künstlichen Materialien im Sitzen / Liegen / Stehen / Laufen auf dafür gestalteten Geräten / Oberflächen wie z.B. "Kratzbaum", "Waschstrasse" ... • kalt / warm, Kneipp-Angebot ...
4.	Tasten (taktil) Tastsinn haptisch	Hierbei wird gezielt der Tastsinn durch die Spielstation angesprochen. Wahrnehmung der angebotenen Umgebung durch Berühren.	<ul style="list-style-type: none"> • Geländerhandlauf aus unterschiedlichen Materialien • taktile Tastpfade (in Fuß- oder Handhöhe) • Viele unterschiedliche Materialien (wie z. B. Steine, Sand, Holz, Metall, Seil ...) in unterschiedlichen Dicken und Oberflächenstrukturen – auch im Spielgerät verbaut • Wasser-Matsch-Spielbereich • tastbare Kanten, wie z. B. Rasenkanten, gebaute Aufkantung (z. B. Radabweiser), Überhöhungen
5.	Riechen Geruchssinn olfaktorisch	Hierbei wird gezielt der Geruchssinn durch die Spielstation angesprochen.	<ul style="list-style-type: none"> • Duftorgel • unterschiedlich duftende Pflanzen, Kräuter, Gehölze • Kräuterschnecke • unterschiedliche Materialien mit unterschiedlichen Gerüchen
6.	Schmecken Geschmackssinn gustatorisch	Hierbei wird gezielt der Geschmackssinn durch die Spielstation angesprochen.	<ul style="list-style-type: none"> • essbare Pflanzen • Obstbäume, Spaliergehölze, Stauden, Kräuter, Beerensträucher, Gehölze (z. B. Naschgarten) • Trinkbrunnen • Kräuterschnecke • Hochbeete
7.	Gleichgewicht Gleichgewichtssinn vestibulär	Hierbei wird gezielt der Gleichgewichtssinn durch die Spielstation angesprochen.	<ul style="list-style-type: none"> • Balancieren mit differenzierten Schwierigkeitsgraden (unterschiedliche Breiten, Neigungen, Oberflächen, Materialien, Höhen, Hindernisse auf Wegen und im Spielgerät, Balancierbalken, -seile, Wippe zum Berollen, Steine, Hölzer, Wackelbrücken, Rampen) • Wippen, Springen, Wackeln, Hüpfen, Schaukeln, ggf. mit Körperunterstützung • beispielbare technische Grenze (z. B. Einfassung) und Leitsystem • Unterstützung beim Sitzen, Sitzmöglichkeiten mit Körperunterstützung, in sich bewegliches Mobiliar • Liegemöglichkeiten (Liegebretter, hängende Matten/Netze, Gummimembranen, Adapter)
E Bewegungserfahrung			
1.	Koordination	Das Zusammenwirken von Sinnesorganen und körperlicher Motorik für einen zielgerichteten Bewegungsablauf – gezielte Förderung der Koordination durch die Spielstation.	<ul style="list-style-type: none"> • Klettern, Geschicklichkeit bei der Benutzung im Gerät als auch bei dem Zuweg/Umfeld (Findlinge, liegende Hölzer ...) • Reckstangen in verschiedenen Höhen • Spielplatzgeräte (Slackline, Elemente zum Hangeln ...) • Geschicklichkeits-, Motorikparcours • Treppen, Rampen, Leitern, treppenartige Aufstiege mit unterschiedlichen Stufen ... • Schiebepiele, Motoriktafeln, Hüpfspiele, Drehspiele • Leitsystem und Zuwegung integrieren (auch wegbegleitend) • Labyrinth • dreidimensionale Strukturen • motorisches Sitzen (in sich bewegliches Mobiliar)

2.	Geschwindigkeit	gezielte Wahrnehmung von Geschwindigkeit, Beschleunigung und Verzögerung	<ul style="list-style-type: none"> • Geräte die Bewegung verursachen (Seilbahn, Rutsche, Karussell, Schaukel: Nestschaukel, Partnerschaukel, Seilschaukel, fliegender Teppich) • schwingen, drehen, schweben, gleiten, rutschen, rollen mit und ohne Spielgeräte • berollbare Flächen (Bobbycar, Laufrad, Fahrrad, Dreirad, Roller, Rollator, Rollstuhl ...) gerne auch in Verbindung mit Geländemodellierung, ggf. Einbeziehung der Wege und des Leitsystems
3.	Höhenerfahrung	gezielte Wahrnehmung von Höhe – von oben auf etwas herunterschauen, deutlich über das Maß der Augenhöhe hinaus	<ul style="list-style-type: none"> • durch Geländemodellierung (Hügel, Aufschüttungen, Erhebung, Senken, Mulden) • vorhandene Modulation nutzen, ggf. Einbeziehung der Wege und des Leitsystems • Klettergeräte, natürliche Klettermöglichkeiten (Bäume, Felsen ...) • Aussichtsplattformen • Schaukeln
F Soziale Aspekte			
1.	Kommunikation	Bereich mit Aufenthaltsqualität, entweder natürlich oder gestaltet, der gezielt die Kommunikation von Nutzenden untereinander fördert und zum Verweilen einlädt	<ul style="list-style-type: none"> • Kommunikationsinseln, unterschiedliche Bänke mit unterschiedlichen Höhen, motorisches Sitzen, Räume bilden, natürliche Sitzmöglichkeiten wie Steine, Baumstämme • Sitz-, Ruhe-, Liegemöglichkeiten einander zugeordnet • Sitz-Tisch-Kombinationen (z. B. Picknickbereiche) • Aufenthaltsqualität durch Sonnenschutz, Regenschutz, Windschutz, Lärmschutz, visuelle, auditive, sensorische Anreize (Klangspiel, Wasserrauschen, Aussicht, wohlriechende Pflanzen) • Kommunikationsbereiche durch Spielangebote (Sprachrohr, Morsen, Signalgeber, Guck-, Loch-, Spiegelwände)
2.	Selbstwahrnehmung	gezielte Förderung von Selbstwahrnehmung durch die Spielstation	<ul style="list-style-type: none"> • Selbstwahrnehmung durch physikalische Erfahrungen (Raum für Umschüttspiele, Becher- und Formspiele, bei welchen Mengen erfasst, Größenverhältnisse erlebt und Zusammenhänge begreifbar werden). • Steigerung von Fähigkeiten und Fertigkeiten durch unterschiedliche Angebote mit gleichartigen Bewegungsabläufen und unterschiedlichen Risiken (z.B. Balancier- / Kletterelemente in unterschiedlichen Höhen, Breiten und herausfordernden Schwierigkeitsgraden: Umgang mit Risiko erzeugt Entscheidungskompetenz) • veränderbares Umfeld • durch Raumbildung, Bepflanzung, Modellierung • emotionale Spielraumangebote z.B. Räume erfahrbar machen (eng/ weit, groß/klein, rauh/glatt) • siehe Sinneserfahrung „Fühlen“
3.	Gruppenspiele	Spielstation, die gemeinsame Aktivitäten begünstigt, fördert und unterstützt	<ul style="list-style-type: none"> • Ballspielbereich (unterschiedliche Oberflächen ermöglichen unterschiedliche Nutzungen) • Anregung zum miteinander Spielen durch Gestaltung, Geräte und Bepflanzung (Heckentheater, Labyrinth) • Anregungen für gemeinsame Rollenspiele schaffen (Spielhaus-Kombinationen) • Wasser-Matsch-Spielbereich • naturbelassene Ecken, grüne Wiesen, Platz für Kreativität • Platz für organisierte Gruppenspiele (Fangen, Verstecken, Hüpfspiele, Gummitwist, Himmel und Hölle) • Brettspiele auf Tischen und Boden
4.	Einzelspiel	Spielstation, welche individuelle Aktivitäten begünstigt, fördert und unterstützt, speziell für Nutzende die ein geborgenes Spielumfeld benötigen. Dabei soll die Selbstwahrnehmung ermöglicht und gesteigert, Erfahrungen ermöglicht und gefördert werden und der Nutzende soll sich und seinen Körper, seine Sinne spüren und entwickeln.	<ul style="list-style-type: none"> • alle Arten von natürlichen und gestalteten Rückzugsräumen (Spielhäuser, allgemein Bepflanzung, Streifraum, Tunnel, Kriechröhren) • Konzentrations- und Geschicklichkeitsspiele (Fang-die-Maus, Memory, Der-heiße-Draht, Steckspiel, Kugellabyrinth) • Geräte in einem geschützten Umfeld, die auch einzeln benutzt werden können (Schaukel, Rutsche, Wackelgerät, Klettergerät ...)
5.	Begegnungsmöglichkeiten	Bereich, entweder natürlich oder gestaltet, der gezielt die Begegnung von Nutzenden untereinander fördert. Spielen kann Begegnung von Nutzenden und Begleitpersonen über soziale und kulturelle Grenzen hinweg ermöglichen.	<ul style="list-style-type: none"> • Begegnungsbereiche für Nutzende (Sandspielbereich mit Anordnung von Angeboten zueinander für alle) • Anordnung der Spielgeräte (mehrere einzelne oder durch das Gerät selbst, z. B. Kontaktschaukel, parallele Seilbahn) • Begegnungsmöglichkeit durch Wegeführung (Kreuzung, Plätze ...) • Schaffen von Bereichen mit Aufforderungscharakter und Aufenthaltsqualität durch Mobiliar, Spielangebote, Attraktionen, Spielstationen die (nur) gemeinsam genutzt werden können (Partnerschaukel, Wipfbalken, Ballspiele ...) • Schaffen von Bereichen mit Aufenthaltsqualität durch Mobiliar (Sitz-, Ruhe-, Liegemöglichkeiten – vor allem für Begleitpersonen) bei verschiedenen Spielstationen/Spielangebote (Bereiche überwiegend mit Betreuung, z. B. Sandspielbereich) • Wasser-Matsch-Spielbereich • Platz für Gruppenspiele nach allgemein bekannten Regeln (Fußball, Volleyball, Boule, Tischtennis,...)