NÜRNBERG

Nürnberger Leitlinien für Qualität und Inklusion auf Spielplätzen, Spielhöfen und Aktionsflächen.

miteinander spielen

Ausgabe 2022

Inhalt

Ziel der Leitlinien und seine Grundlagen 2

Teil 1 | Erfassungsbogen Qualitätsmatrix 3

Allgemein: Bogen 1 | Standort und Erreichbarkeit 5

Allgemein: Bogen 2 | Bauliche Rahmenbedingungen sowie Konflikt- und Gefahrenpotenzial 8

Spielplatz: Bogen 3 | Qualität der Erlebniseigenschaften 15

Aktionsfläche: Bogen 4 | Qualität der Erlebniseigenschaften 52

Teil 2 | Erfassungsbogen Inklusionsmatrix 73

A – Barrierefreier Zugang/Zugänge 78

B – Vernetzung 81

C – Erreichbarkeit 84

D – Sinneserfahrung 88

E – Bewegungserfahrung 91

F – Soziale Aspekte 93

Teil 2.1 | Entscheidungshilfen für Matrix Spielplatz 96

Teil 2.2 | Entscheidungshilfen für Matrix Aktionsflächen 108

Teil 3 | Fallbeispiele 110

Fallbeispiel 1 | in der Qualitätsmatrix 111

Fallbeispiel 1 | in der Inklusionsmatrix 118

Fallbeispiel 2 | in der Qualitätsmatrix 129

Fallbeispiel 3 | Der Spielhof 135

Fallbeispiel 4 | in der Inklusionsmatrix von B nach C 136

Fallbeispiel 5 | Der Blick ins Gerät 140

Fallbeispiel 6 | in der Qualitätsmatrix, Bogen 3, Spielplatz Klagenfurter Straße 141

Teil 4 | Anhang 147

Abdruck Qualitätsmatrix 148

Abdruck Inklusionsmatrix 162

Impressum 164

Ziel der Leitlinien und seine Grundlagen

Jedes Kind hat ein Recht auf Spielen – festgeschrieben in Artikel 31 der Kinderrechtskonvention der Vereinten Nationen. Sie haben ein Recht auf altersgerechte, anregende, vielfältige und wohnungsnahe Spiel- und Freiräume. Spielen ist ein wichtiges Element der kindlichen Entwicklung. Nürnberg als „Stadt des Spiels“ hat es sich daher zur Aufgabe gemacht, bedarfsgerechte Angebote für Kinder und Jugendliche zu schaffen und Bestehendes zeitgemäß weiterzuentwickeln.
Spiel- und Freiräume sind eine notwendige städtische Infrastruktur, für welche durch vorausschauende Planung gesorgt werden muss. Dies bedeutet wiederkehrende qualitative und quantitative Analysen, Bedarfsaussagen und Maßnahmenplanungen, welche regelmäßig fest- und fortgeschrieben werden.

Die Stadt Nürnberg kann hierbei auf eine fundierte Tradition an hochwertigen Planungen der letzten Jahrzehnte zurückgreifen. Der erste Rahmenplan „Spielen in der Stadt“ von 1989 analysierte den Bestand der Spielflächen und stellte die Maßnahmenplanung für die Zukunft vor. Zehn Jahre später, 1998, wurde die konzeptionelle Grundlage von Spielhöfen in Nürnberg in der gleichnamigen Broschüre beschrieben. Im Konzept „Miteinander spielen“ (2006), mit den damals gültigen Leitlinien für die Integration für Kinder mit Einschränkungen, wurde der Blick auf Spielflächen und ihre verschiedenen Nutzerinnen und Nutzer deutlich erweitert. Die zweite Jugendhilfeplanung „Spielen in der Stadt“ aus dem Jahr 2008 war eine wichtige Reaktion auf die kontinuierlichen Veränderungen in den räumlichen Lebenswelten von Kinder und Jugendlichen.

Im Sinne dieser Tradition wird die Jugendhilfeplanung „Spielen in der Stadt“ dienststellenübergreifend vom Amt für Kinder, Jugendliche und Familie sowie vom Servicebetrieb Öffentlicher Raum (SÖR) der Stadt Nürnberg fortgeschrieben. Sie stellt die Spielleitplanung der Stadt Nürnberg dar. Aufgabe ist es, neben der quantitativen Erhebung und qualitativen Bewertung vorhandener Spiel- und Aktionsflächen, insbesondere Zielvorgaben für künftige Maßnahmen zu formulieren. Somit wird der – insgesamt zweiteilige – Jugenhilfeplan „Spielen in der Stadt“ auch zu einem zentralen Baustein der Stadt Nürnberg auf dem konsequenten Weg einer kinder-, jugend- und familienfreundliche Stadt sein. Teil 1 liegt mit diesem Leitfaden hiermit vor.

Die Leitlinien detaillieren und erläutern die Anforderungen der DIN 18034:2020-10 an Spielplätze, Spielhöfe und Aktionsflächen hinsichtlich der Themen Qualität und Inklusion. Dies wird durch Leitideen, Skizzen und Fallbeispiele erläutert. Diese Darstellungen dienen der Veranschaulichung, wie Anforderungen hinsichtlich Qualität und Inklusion umgesetzt werden können. Sie stellen kein Ausschlusskriterium dar.
Es wurden mit Beschluss des Werkausschusses vom 21.09.2022 und dem Jugendhilfeausschuss vom 29.09.2022 die Leitlinien als verbindliche Planungsvorgaben für Neuplanungen und Sanierungen von öffentlichen Spielräumen in Nürnberg festgelegt, um auch zukünftig den Bedarfen von Kindern und Jugendlichen gerecht zu werden.

Die Stadt Nürnberg möchte erreichen, dass durch die Anwendung der vorliegenden Leitlinien bei Neuanlagen oder Überplanungen von Spielplätzen, Spielhöfen und Aktionsflächen ein Minimum an Qualität gesichert und Ansprüche an die Inklusionsfähigkeit der Flächen umgesetzt werden. Bei Fragen der Qualität wurde daher beschlossen, mindestens die Note 3, beim Thema Inklusion mindestens die Stufe 1 zu erreichen. Details hierfür sind in den jeweiligen Fachkapiteln beschrieben.

Die in der Jugendhilfeplanung verbindlich festgelegte Kinder- und Jugendbeteiligung im Rahmen von Neubau- oder Überplanungsprojekten stellt die Grundlage für die Planung eines Spielplatzes/Spielhofs oder einer Aktionsfläche dar. Die Leitlinien als erster Teil der Jugendhilfeplanung bildet hierzu ergänzend den Rahmen.
Mit der Veröffentlichung von Teil 2, mit dem Schwerpunkt Bestandsanalyse und zukünftige Maßnahmenplanung von Spielflächen im Stadtgebiet, kann 2024 gerechnet werden.

Die Erstellung dieser Leitlinien wurde durch die Mitglieder des Normenausschusses zur DIN 18034, Herr Peter Schraml (Massstab Mensch) und Herr Ulrich Paulig (P2 Spielräume), begleitet. Herzlichen Dank dafür!
Darüber hinaus gilt der Dank allen Kolleginnen und Kollegen des Servicebetriebs Öffentlicher Raum, des Jugendamts und des Amtes für Kommunikation und Stadtmarketing.

Teil 1 | Erfassungsbogen Qualitätsmatrix der Stadt Nürnberg

Einleitung zur Qualitätsmatrix

In Nürnberg gibt es aktuell deutlich über 300 öffentliche Spielflächen. Diese sind so vielfältig wie unsere Stadt selbst. Einige sind neu angelegt, andere bereits 30 oder 40 Jahre alt. Sie unterscheiden sich deutlich in Größe und Ausstattung. Der eine Spielplatz verfügt über ein minimales Spielangebot, der andere wurde mit hohem Aufwand gestaltet. Manche liegen an Hauptverkehrsstraßen, andere sind in Grünanlagen eingebettet.

Für eine langfristige kommunale Planung und stetige qualitative Weiterentwicklung von Spielflächen müssen an diese Vielfalt sowohl im Bestand wie auch bei Neuanlagen Qualitätskriterien im Form der hier vorgestellten Matrix angelegt werden.
Die folgende Qualitätsmatrix basiert auf der Bewertungsgrundlage des Jugendhilfeplans 2008 und wurde 2020 auf Grundlage der novellierten DIN 18034 überarbeitet und im Zuge einer aktuellen Bestandserfassung der Nürnberger Spielflächen nochmals weiterentwickelt. Sie dient somit einerseits der Betrachtung von bestehenden Spielplätzen und Aktionsflächen und ist gleichzeitig Grundlage für Neuplanungen. Sie soll bei allen öffentliche Spielplätzen, Spielhöfen und Aktionsflächen zur Anwendung kommen. Eine detaillierte Definition dieser Spielflächentypen kann der aktuellen Jugendhilfeplanung „Spielen in der Stadt“ entnommen werden.

In Bogen 1 und 2 werden die allgemeinen Rahmenbedingungen von Spielplätzen und Aktionsflächen betrachtet, wie die Lage im Quartier und die Erreichbarkeit, die Größe, die baulichen Rahmenbedingungen sowie das Konflikt- und Gefahrenpotenzial. In Bogen 3 wird die Qualität der Erlebniseigenschaften von Spielplätzen gemäß DIN 18034 beleuchtet. Bogen 4 widmet sich den Aktionsflächen. Spielhöfe werden je nach Alter der Zielgruppe entweder Bogen 3 oder Bogen 4 zugeordnet.
Die Bewertung erfolgt nach Noten von 1 (sehr gut) bis 6 (ungenügend).
Die allgemeinen Bögen (1 und 2) werden immer ausgefüllt, je nach Notwendigkeit die Bögen 3 und/oder 4. In der abschließenden Übersicht sind alle Einzelnoten dargestellt. Der Mittelwert aus den Einzelnoten bildet die Gesamtnote. Bei Neuplanungen ist jeweils in Bogen 2 bis 4 mindestens die Note 3,00 anzustreben.

In den nachfolgenden Erläuterungen sind zum Teil nicht alle Notenstufen ausgeführt. Diese werden im Verhältnis zu den beschriebenen Stufen nach Ermessen vergeben.

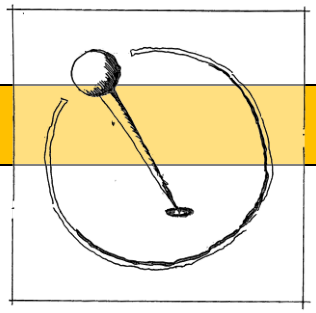
Es kann zudem immer wieder vorkommen, dass einzelne Teilbereiche mit mangelhaft oder ungenügend bewertet werden. Das ist dann wenig beeinflussbaren Umständen und Voraussetzungen geschuldet. Beispielsweise kann aus Standortgründen kein Wasserspiel vorhanden sein oder die Fläche die vorgeschriebene Flächengröße unterschreiten. Schlechte Bewertungen sollten aber ausgeglichen werden, indem andere Bereiche entsprechend planerisch fokussiert und besser ausgebildet werden.

Die Belange und Anforderungen aus der DIN 1176/77 werden ebenso wie andere relevante Bestimmungen und Vorgaben der Stadt Nürnberg für die Betrachtung als Grundlage vorausgesetzt.

Gesamtbewertung

Allgemein (wird bauherrenseitig ausgefüllt) Bogen 1: Standort und Erreichbarkeit		
Allgemein Bogen 2: Bauliche Rahmenbedingungen sowie Konflikt- & Gefahrenpotenzial		Note **Mindestens** **3,00**
Spielplatz Bogen 3: Qualität der Erlebniseigenschaften		Note **Mindestens** **3,00**
Aktionsfläche Bogen 4: Qualität der Erlebniseigenschaften		Note **Mindestens** **3,00**
		Gesamtnote (Mittelwert)

Allgemein:
Bogen 1 | Standort und Erreichbarkeit



Leitidee ist eine der Jugendhilfeplanung „Spielen in der Stadt“ entsprechende Verkehrs- und Freiraumplanung. Es werden in Bogen 1 die stadt- und verkehrsplanerischen Aspekte in Bezug auf den Spielplatz, den Spielhof oder die Aktionsfläche betrachtet.

Dieser Bogen wird bauherrenseitig ausgefüllt.

Bogen 1 | Standort und Erreichbarkeit
1. Spielraumgröße

- mind. 500 m² | für Kinder bis 6 Jahre (Nachbarschaftsbereich)
- mind. 5.000 m² | für Kinder von 6 bis 12 Jahren (Quartiersbereich)
- mind. 10.000 m² | für Kinder/Jugendliche ab 12 Jahren (Ortsteilbereich)

Leitidee ist eine ausreichend große Spielfläche, deren Gestaltung und Nutzung nicht durch Vorgaben/weitere Nutzungen (Retentionsflächen, überbaute Tiefgaragen o.ä.) eingeschränkt ist. Dies bedeutet: Je kleiner die zur Verfügung stehende Spielfläche ausfällt, desto weniger bis keine Spielqualität kann auf dieser erbracht werden und erfüllt damit keine Mindestanforderungen.

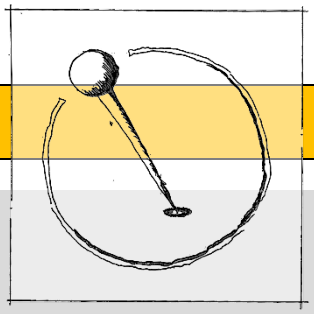
Grundsätzlich wird der Bedarf an Spielflächen in Nürnberg mit 3,4 m²/Einwohnenden berechnet (siehe Jugendplanung „Spielen in der Stadt“/Baulandbeschluss).

Bewertung Nachbarschaftsbereich

1	2	3	4	5	6
Mindestfläche wird um mindestens 100 % überschritten.	Mindestfläche wird um 80 % überschritten.	Mindestfläche wird um 50 % überschritten.	Mindestfläche wird umgesetzt.	Mindestfläche wird höchstens 20 % unterschritten.	Mindestfläche wird um mehr als 20% unterschritten.

Bewertung Quartiers- und Ortsteilbereich

1	2	3	4	5	6
Mindestfläche wird um mindestens 20 % überschritten.	Mindestfläche wird um 10 % überschritten.	Mindestfläche wird umgesetzt.	Mindestfläche wird höchstens 20 % unterschritten.	Mindestfläche wird höchstens 30 % unterschritten.	Mindestfläche wird um mehr als 30 % unterschritten.



Bogen 1 | Standort und Erreichbarkeit
2. Distanz

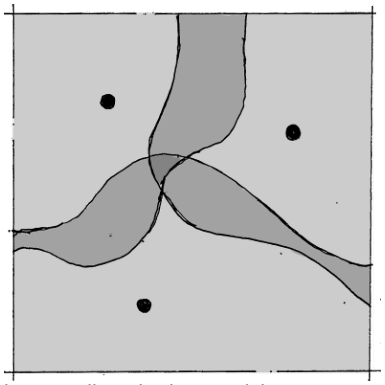
- 200 m Fußweg | 6 Min. fußläufig für Kinder bis 6 Jahre entspricht Radius von 175 m (Nachbarschaftsbereich)
- 400 m Fußweg | 10 Min. fußläufig für Kinder von 6 bis 12 Jahren entspricht Radius von 350 m (Quartiersbereich)
- 1.000 m Fußweg | 15 Min. fußläufig für Kinder ab 12 Jahren entspricht Radius von 750 m (Ortsteilbereich)

Leitidee ist das barrierefreie und selbstständige Erreichen der Spielfläche. Es wird für jede Fläche ein altersentsprechender Wirkungsradius abgebildet (mit Hilfe des Schulwegenetzes des Amtes für Statistik).
Zur Veranschaulichung der Versorgungslage im Planungsbereich kann die Gesamtsituation für die Altersgruppe betrachtet und für alle darin verorteten Spielflächen herangezogen werden. Das heißt, alle Spielflächen der jeweiligen Altersgruppe im Planungsbereich erhalten die gleiche Bewertung.

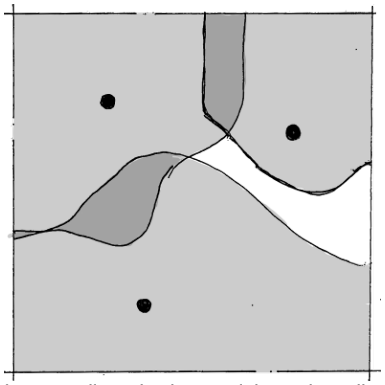
1	2	3	4	5	6
Die Wirkungsradien der Spielflächen für die Altersgruppe überschneiden sich deutlich.	Die Wirkungsradien der Spielflächen für die Altersgruppe grenzen aneinander an.	Er weist nahezu keine unterversorgten Stellen auf.	Höchstens 20% der Fläche im Planungsbereich ist unterversorgt.	20% bis 40% der Fläche im Planungsbereich sind unterversorgt.	Mehr als 40% der Fläche im Planungsbereich sind unterversorgt.

Unter Umständen kann eine individuelle Betrachtung und Bewertung angemessen sein. Diese ist zu begründen.

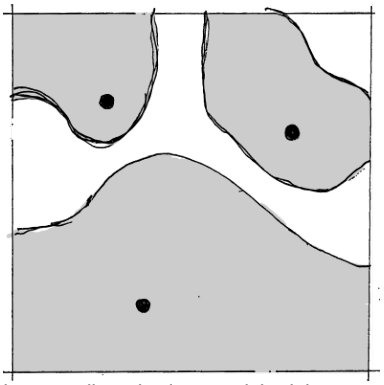
Beispiele:



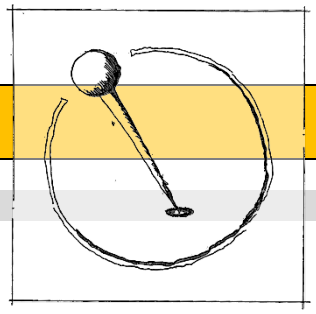
Wirkungsradien überlagern sich vollumfänglich



Wirkungsradien überlagen sich nur in Teilen



Wirkungsradien überlagern sich nicht



Bogen 1 | Standort und Erreichbarkeit
3. Vernetzung

Der Spielplatz/der Spielhof/die Aktionsfläche ist nutzergerecht vernetzt.

Leitidee ist eine sichere grüne Wegeverbindung im gesamten Wirkungsradius der Spielfläche. Diese verfügt über verkehrsberuhigte Zugänge und sichere Querungsmöglichkeiten. Sichthindernisse, wie beispielsweise parkende Autos, Hecken etc. werden vermieden. Die Spiel- und Aktionsflächen können von Nutzenden eigenständig und gefahrlos erreicht werden.
Eine Betrachtung des kompletten Wirkungskreises ist aktuell aus technischen Gründen nicht möglich, daher wird die Eingangssituation betrachtet.

Die Gesamtnote wird aus folgenden Teilbewertungen gebildet:

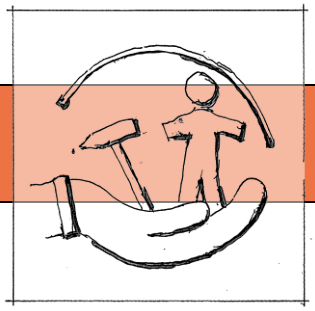
Vernetzung mit Rad- und Fußwegen
Leitidee ist die Einbettung der Spiel- oder Aktionsfläche in ein sicheres und attraktives, nutzergerecht gestaltetes Fuß- und Radverkehrsnetz sowie in grüne Wegeverbindungen.

1	2	3	4	5	6
Alle Eingänge zur Spielfläche sind in ein Rad- und Fußwegenetz eingebunden. ODER Die Fläche ist im Wirkungsradius überwiegend mit Grünflächen und -verbindungen vernetzt.	50 % der Eingänge zur Spielfläche sind in ein Rad- und Fußwegenetz eingebunden.	Mindestens ein Eingang zur Spielfläche ist in ein Rad- und Fußwegenetz eingebunden.	Die angrenzenden Straßen sind verkehrsberuhigt.	Eine angrenzende Straße ist verkehrsberuhigt.	Die Fläche ist nicht über Rad- und Fußwege erreichbar. Alle Eingänge liegen an Hauptverkehrsstraßen.

Verkehrsplanerische Maßnahmen
Leitidee ist eine Geschwindigkeitsbegrenzung bzw. Verkehrsberuhigung an der Spielfläche. Betrachtet wird der unmittelbare Bereich am Eingang des Spielplatzes, des Spielhofs oder der Aktionsfläche. Die Spielfläche verfügt über sichere Querungsmöglichkeiten an den Eingängen. Sichthindernisse, wie beispielsweise parkende Autos, Hecken etc. werden vermieden.

1	2	3	4	5	6
Alle Zugänge liegen an verkehrsberuhigten Straßen. UND Bauliche Verkehrssicherheit aller Zugänge ist gegeben – z.B. Abbau von Gehwegparken.	50 % der angrenzenden Straßen sind verkehrsberuhigt. UND Bauliche Verkehrssicherheit aller Zugänge ist gegeben – z.B. Abbau von Gehwegparken.	50 % der angrenzenden Straßen sind verkehrsberuhigt.	Weniger als 50 % der angrenzenden Straßen sind verkehrsberuhigt.		Fläche unmittelbar an stark frequentierter Straße ohne Beruhigung.

Allgemein:
Bogen 2 | Bauliche Rahmenbedingungen sowie Konflikt- und Gefahrenpotenzial



Leitidee ist eine Spielplatz- bzw. Aktionsfläche, die ausreichend gegenüber Gefahren und Konfliktstellen gesichert ist und ein größtmögliches Maß an Offenheit behält. Es ist das Ziel, freie und offene Flächen zu gestalten, die sich von Gefahren abgrenzen.
Dabei wird ebenso der bauliche Zustand wie auch der Gesamteindruck der Anlage betrachtet. Dies ist insbesondere bei Bestandsanlagen zur bewerten. Bei Neuplanungen ist eine sehr gute Bewertung anzustreben.

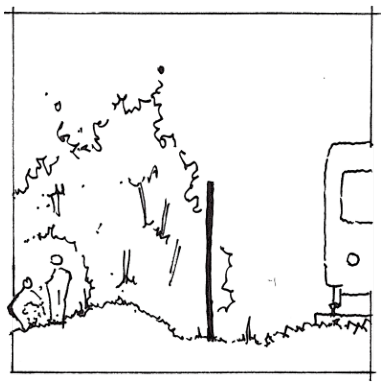
Bogen 2 | Bauliche Rahmenbedingungen sowie Konflikt- und Gefahrenpotenzial
1. Gefahrenstellen

Die Spielplatzfläche ist gegenüber Straßen, Gleiskörpern, tiefen Wasserläufen, Abgründen und Hundefreilaufflächen o.ä. mit einer wirksamen Einfriedung versehen (dichte Hecke, Zaun etc.).

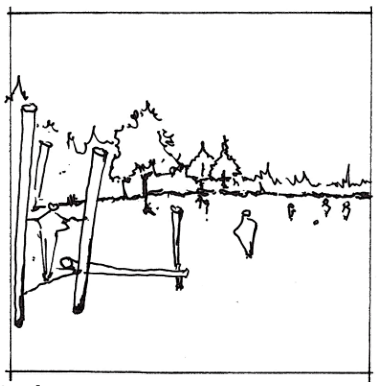
Die Leitidee ist ein freier Spielplatz bzw. eine freie Aktionsfläche ohne Zaunanlage bzw. Begrenzung. Die nicht notwendige Einzäunung führt daher zu einer negativen Bewertung, da ein freier Bewegungsraum von spielenden Kindern höher gewertet wird. Entscheidend für die Notwendigkeit ist das mögliche oder tatsächliche Konfliktpotenzial.
An direkt angrenzenden Radwegen und stärker genutzten Grünanlagenwegen kann eine Abgrenzung erforderlich sein. Im gesamten öffentlichen Raum gilt Leinenpflicht, wodurch eine generelle Abgrenzung wegen Hunden nicht notwendig ist. Eine Abgrenzung gegenüber Hundefreilaufflächen ist aber erforderlich.
Mögliche Abgrenzungen können sein: Heckenstrukturen, bespielbare Einfriedungen (z.B. Boulderwand). Ausführungsdetails zu Zaun- und Toranlagen sind in den SÖR-Regeldetails Freianlagen in der aktuellen Fassung enthalten.

1	2	3	4	5	6
Notwendige und wirksame Abgrenzung entlang der Gefahrenstelle. Es ist keine Abgrenzung vorhanden, da keine Konfliktstellen im unmittelbaren Umfeld bestehen.	Notwendige und wirksame Abgrenzung entlang der Gefahrenstelle, aber ein kleiner Teil der Anlage enthält unnötige Abgrenzung.	Notwendige und wirksame Abgrenzung entlang der Gefahrenstelle, aber ein Großteil der Anlage enthält unnötige Abgrenzung.	Die vorhandene Abgrenzung ist nicht notwendig.	Notwendige Abgrenzung weist Lücken auf.	Es ist keine notwendige Abgrenzung gegenüber Gefahrenstellen vorhanden.

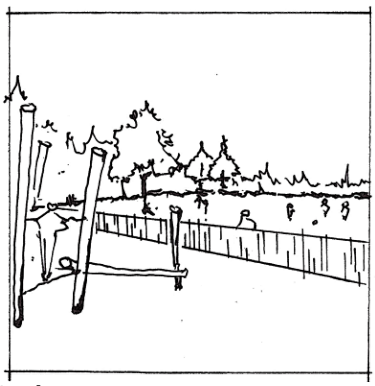
Beispiele:



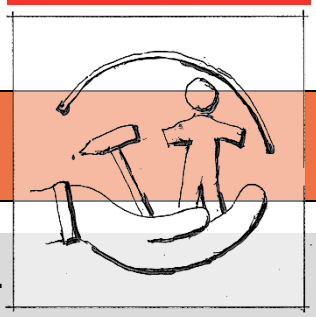
Note: 1
Der Gleiskörper als erhebliche Gefahren-stelle wird mit einer Zaunanlage wirksam abgegrenzt und mit bepflanzter Geländemodellierung zusätzlich verdeckt. Der Heckenriegel kann zudem bespielt werden.



Note: 1
Es ist keine Gefahrenstelle vorhanden. Die komplette angrenzende Fläche kann zum Bespielen genutzt werden.



Note: 4
Es ist keine Gefahrenstelle vorhanden. Die Abgrenzung durch den Zaun ist nicht notwendig.



Bogen 2 | Bauliche Rahmenbedingungen sowie Konflikt- und Gefahrenpotenzial

2. Ballspielbereiche

Ballspielbereiche sind mit einem Ballfang gegenüber Verkehrsflächen und Nachbargrundstücken abgeschirmt, falls das situationsbedingt erforderlich ist. Ist keine Einfriedung vorhanden/notwendig – <u>keine</u> Bewertung.

Grundlage siehe auch DIN 18035-1 Sportplätze – Teil 1: Freianlagen für Spiel und Leichtathletik – Planung und Maße in der aktuellen Fassung.

Die Gesamtnote wird aus folgenden Teilbewertungen gebildet:

Konfliktpotenzial

Leitidee ist das Ballspielen in einer sicheren und konfliktfreien Umgebung. Dabei sind einerseits angrenzende Beteiligte zu schützen, andererseits aber auch der Spielwert zu erhalten. Gerade bei schnellen und kraftvollen Ballsportarten (z.B. Fußball) ist ein Ballfangzaun erwünscht.

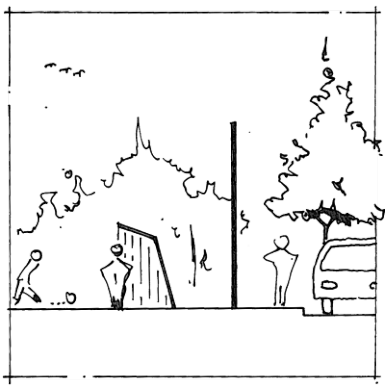
1	2	3	4	5	6
Eine notwendige und wirksame Abgrenzung gegenüber einem Konfliktpotenzial ist sehr gut umgesetzt.		Das vorhandene Konfliktpotenzial wird in wesentlichen Teilen abgeschirmt.	Das vorhandene Konfliktpotenzial wird nur zu einem geringen Teil abgeschirmt.		Ein hohes vorhandenes Konfliktpotenzial wird nicht abgeschirmt.

Zustand/Ausführung

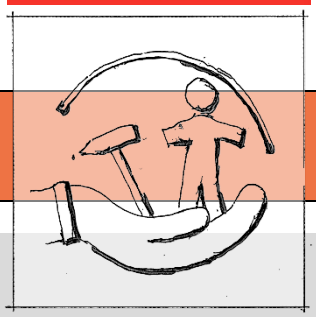
Leitidee ist ein mangelfreier, langlebiger und emissionsarmer Ballfangzaun für eine dauerhafte und gute Lösung.

1	2	3	4	5	6
Der Ballfangzaun ist baulich in einem sehr guten Zustand. Er wurde in einer geräuschdämpfenden Ausführung umgesetzt.	Der Ballfangzaun ist baulich in einem sehr guten Zustand. Er wurde nicht in einer geräuschdämpfenden Ausführung umgesetzt.	Der Ballfangzaun ist baulich in einem befriedigenden Zustand.	Der Ballfangzaun weist Schäden auf.	Der Ballfangzaun weist erhebliche Schäden auf. Die Funktion ist nur noch teilweise vorhanden.	Der Ballfangzaun weist erhebliche Schäden auf und erfüllt seine Funktion nicht.

Beispiel:



Note Konfliktpotenzial: 1
Note Zustand/Ausführung: 1
Der Straßenraum stellt ein erhebliches Konflikt- und Gefahrenpotenzial dar und wird mit einem Ballfangzaun wirksam abgegrenzt. Durch die geräuschdämpfende Ausführung reduziert er auch das Konfliktpotenzial gegebenüber Anwohnern.



Bogen 2 | Bauliche Rahmenbedingungen sowie Konflikt- und Gefahrenpotenzial
3. Baulicher Zustand der Abgrenzung

Zäune, Schutzgitter und andere Abgrenzungselemente sind so gestaltet, dass sie nicht zum Klettern verleiten oder Gefährdungen darstellen. Sie haben keine spitzen, scharfkantigen oder hervorspringenden Teile.
Es sind keine Einfriedungen vorhanden/notwendig – keine Bewertung.

Die Gesamtnote wird aus folgenden Teilbewertungen gebildet:

Bekletterbarkeit
Leitidee ist, dass Abgrenzungselemente keinerlei Anreize und Möglichkeiten zum Beklettern schaffen und ihren Zweck der Abgrenzung und Sicherung vollumfänglich erfüllen.

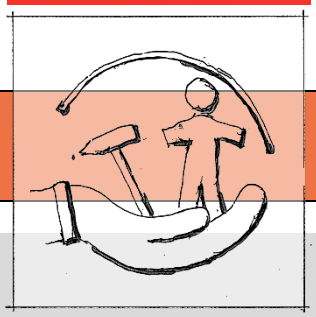
1	2	3	4	5	6
Die Abgrenzungselemente sind nicht bekletterbar (z.B. Stabgitterzaun durchgängig in schmaler Maschenweite).		Die Abgrenzungselemente sind an einzelnen Stellen im unteren Bereich bekletterbar (z.B. fehlende senkrechte Stäbe im Stabgitterzaun, die das Beklettern ermöglichen, aber nicht in gefährdende Höhen reichen).	Die Abgrenzungselemente sind an mehreren Stellen im unteren Bereich bekletterbar.		Die Abgrenzungselemente sind überkletterbar.

Gefährdung
Leitidee ist ein Abgrenzungselement, welches keinerlei gefährdende oder gefährliche Stellen in der Art seiner Bauweise und seinem Zustand aufweist.

1	2	3	4	5	6
Die Abgrenzungselemente weisen keine gefährdende Stelle auf.		Die Abgrenzungselemente weisen kleinere Schadstellen auf.	Die Abgrenzungselemente weisen mehrere Schadstellen auf.		Die Abgrenzungselemente weisen Fangstellen, spitze und scharfkantige Stellen auf. Der Rückbau und eine sofortige Sperrung sind notwendig.

Stabilität
Leitidee ist ein stabiles und standsicheres Abgrenzungselement, welches den Anforderungen standhält.

1	2	3	4	5	6
Das Abgrenzungselement ist standsicher.		Die grundsätzliche Stabilität ist gegeben. Abgrenzung weist leichte Beschädigungen auf (z.B. steht leicht schief, einzelne Verbindungsteile defekt etc.).	Die grundsätzliche Stabilität ist gegeben. Abgrenzung weist mehrere Beschädigungen auf.		Die Abgrenzungselemente sind instabil, weisen morsche Teile oder rostige Stellen auf. Die Standsicherheit ist gefährdet. Der Rückbau und die sofortige Sperrung sind notwendig.



Bogen 2 | Bauliche Rahmenbedingungen sowie Konflikt- und Gefahrenpotenzial

4. Zugänge

Teil 1/2

Der Zugang ist so gestaltet, dass Besucherinnen und Besuchern das Verlassen des Platzes bewusst wird. Der Zugang befindet sich abseits vom Durchgangsverkehr. Mindestens ein Zugang ist barrierefrei.

Die Gesamtnote wird aus folgenden Teilbewertungen gebildet:

Barrierefreiheit

Leitidee ist ein komplett barrierefrei zugänglicher Spielplatz. Dies bedeutet, dass alle Eingänge und die grundlegende Durchwegung barrierefrei sind. Gewertet wird anhand der DIN 18040.

1	2	3	4	5	6
Alle Eingänge und die grundlegende Durchwegung sind durchgängig barrierefrei ausgebildet.		50 % der Eingänge und die grundlegende Durchwegung sind barrierefrei.	Weniger als 50 % der Eingänge sind barrierefrei.		Kein Eingang ist barrierefrei.

Beschilderung

Leitidee ist eine klare und eindeutige Beschilderung an allen Zugängen. Diese müssen für alle klar erkennbar positioniert sein und die wesentlichen Vorgaben enthalten. Eine Beschilderung gegenüber angrenzenden Freiflächen ist im Einzelfall zu prüfen.

1	2	3	4	5	6
Alle Zugänge sind gut lesbar beschildert.		Es sind mehr als 50 % der Zugänge gut lesbar beschildert.	Es sind weniger als 50 % der Zugänge gut lesbar beschildert.		Es ist keine oder eine nicht lesbare Beschilderung vorhanden.

Konfliktpotenzial

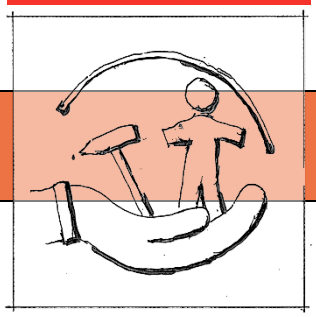
Leitidee ist, dass Nutzenden das Verlassen des Spielplatzes bewusst wird. Es gibt kein, bzw. wenig Konfliktpotenzial beim Betreten und im Besonderen beim Verlassen des Spielplatzes. Dies könnte etwa durch einen Wegeversprung, einen Hinweis auf Gefahren – und falls gerechtfertigt – mit einer Abgrenzung durch eine Zauntür umgesetzt werden.

1	2	3	4	5	6
Das Verlassen des Spielplatzes wird Nutzenden sehr gut bewusst.		Das Verlassen des Spielplatzes wird Nutzenden nicht eindeutig bewusst. Es sind jedoch keine Gefahren- oder Konfliktstellen vorhanden.	Das Verlassen des Spielplatzes wird Nutzenden nicht eindeutig bewusst. Es sind jedoch nur geringe Gefahren- oder Konfliktstellen vorhanden.		Das Verlassen des Spielplatzes wird Nutzenden nicht bewusst. Es sind erhebliche Gefahrenstellen im Zugangsbereich vorhanden. Es besteht Handlungsbedarf.

Technische Qualität

Leitidee ist eine sehr gute technische Ausbauqualität des Zugangs ohne Mängel und Schadstellen.

1	2	3	4	5	6
Sämtliche Belagsflächen an den Zugängen sind in einem sehr guten technischen Zustand.		Ein kleinerer Teil der Zugänge weist Schadstellen auf. Die technische Ausbauqualität ist ausreichend. Es können z.B. kleinere Mulden im Eingangsbereich vorhanden sein.	Mehr als 50 % der Zugänge weisen Schadstellen auf. Die technische Ausbauqualität ist mangelhaft. Berollbarkeit eingeschränkt.		Der Belag weist erhebliche Schadstellen auf und ist nicht mehr berollbar.



Bogen 2 | Bauliche Rahmenbedingungen sowie Konflikt- und Gefahrenpotenzial

4. Zugänge

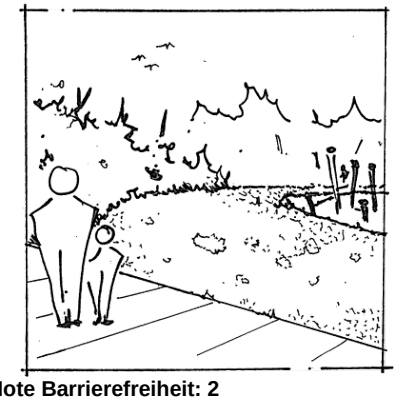
Teil 2/2

Zugänglichkeit (Wartung)
Leitidee ist eine sehr gute Zugänglichkeit für Wartungs- und Pflegearbeiten mit dem vorhandenen Fuhrpark zur Pflege. Es sind alle notwendigen Flächen und Spielbereiche anfahrbar. Die Abstimmung erfolgt hierbei mit SÖR/2.

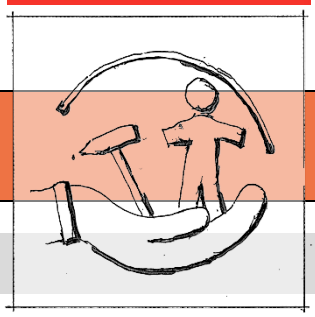
1	2	3	4	5	6
Die Spielfläche/die Aktionsfläche verfügt über eine Pflegezufahrt. Diese erreicht eine sehr gute technische Ausbauqualität.					Die eingezäunte Spielplatz-/Aktionsfläche hat keine Wartungszufahrt und ist nur mit erheblichen Aufwand zu erreichen/zu pflegen.

Beispiele:

Note Barrierefreiheit: 1
Note Beschilderung: 1
Note Konfliktpotenzial: 1
Der Spielplatz ist mit einem Weg an Grünanlagenweg angebunden. Das Konfliktpotenzial ist durch möglichen Radverkehr etwas höher angesetzt. Das Bewusstwerden und Reduzieren des Gefahren- und Konfliktpotenzials wird mittels Schranken (oder einer Zauntür) sehr gut umgesetzt.



Note Barrierefreiheit: 2
Note Beschilderung: 6
Note Konfliktpotenzial: 4
Der Spielplatz liegt in an einem barrierefreien Weg in einer Grünanlage. Er ist über keine Wegeverbindung angebunden. Die Ebenheit der Rasenfläche ist nicht ideal, daher kann keine Note 1 für die Barrierefreiheit gegeben werden.

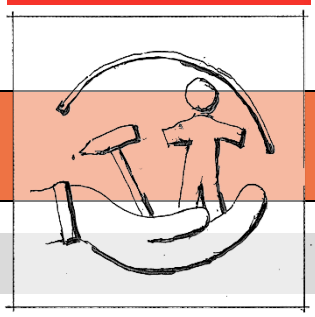


Bogen 2 | Bauliche Rahmenbedingungen sowie Konflikt- und Gefahrenpotenzial
5. Emissionen

Lärm, Straßen, Gleise, Industrieanlagen etc. stellen keine Minderung des Aufenthaltswerts dar.

Leitidee ist eine von Emissionen unbelastete Spielfläche. Erst ab einem gewissen Abstand zur Emissionsquelle (zum Beispiel 100 m zur nächsten Hauptverkehrsstraße in einer Grünanlage) kann diese als nicht vorhanden gewertet werden.

1	2	3	4	5	6
Kein Lärm, absolute Stille im Umfeld. Beispiel: an Wald angrenzende oder in Parkanlage integrierte Spiel- bzw. Aktionsfläche.	Eine Nebenstraße grenzt an.	Eine Hauptverkehrsstraße grenzt an oder mehrere Nebenstraßen.	Zwei Hauptverkehrsstraßen oder eine Bahnlinie/Stadtautobahn mit Lärmschutz grenzt an.	Zwei Hauptverkehrsachsen (mehrspurig) grenzen an. Fluglärm ist vorhanden.	Lage zwischen stark frequentierten Verkehrssachsen, in der Einflugschneise des Flughafens oder nahe einer Bahnlinie/Stadtautobahn ohne Lärmschutz.



Bogen 2 | Bauliche Rahmenbedingungen sowie Konflikt- und Gefahrenpotenzial
6. Gesamteindruck und baulicher Zustand

Der Gesamteindruck fasst die ästhetischen und baulichen Aspekte des Spielplatzes/der Aktionsfläche und des direkten Umfeldes zusammen.

Es wird rein der baulich ästhetische Zustand gewertet. Die Bewertung der Spieleigenschaften und Spielqualitäten erfolgt in Bogen 3 bzw. 4.

Die Gesamtnote wird aus folgenden Teilbewertungen gebildet:

Gestaltsprache
Die Leitidee ist eine klare, harmonische Gestaltsprache, die ein nachvollziehbares Konzept umsetzt. Spieleinbauten sind aufeinander abgestimmt. Flächen und Formen folgen einem Konzept und werden nicht willkürlich vermischt. Materialien in Belägen als auch bei Einbauten sind aufeinander abgestimmt.

1	2	3	4	5	6
Ein durchgängiges Gestaltungskonzept in Formen- und Materialsprache ist sehr gut umgesetzt. Sämtliche Einbauten verschmelzen mit der Umgebung zu einem Gesamtkonzept. Farben sind gezielt eingesetzt.		Kleinere Teilbereiche weichen vom Gesamtkonzept ab. Eine Leitidee ist noch erkennbar. ODER: Die Fläche ist in unnötig viele kleinteilige Einzelflächen aufgeteilt.	Die Spielplatzfläche wurde mehrfach mit unterschiedlichen Gestaltungsansätzen erweitert oder umgebaut. Es sind Teilkonzepte erkennbar, jedoch ist kein Gesamtkonzept vorhanden.		Willkürlich möbliert mit Geräten unterschiedlicher Hersteller, mit unterschiedlicher Architektur- und Formensprache.

Technische Qualität
Die Leitidee ist es, vollumfänglich funktionsfähige Geräte, Einbauten und Spielflächen vorzufinden. Diese weisen keine Beschädigungen, witterungsbedingten Ablagerungen und keinen Rost auf. Die Farbgebung ist in ihrer Intensität voll umfänglich erhalten.

1	2	3	4	5	6
Geräte, Einbauten und Spielflächen sind in einem sehr guten Zustand. Farben sind sehr gut erkennbar. Es sind keine Schadstellen (Dellen, Rost, Vandalismusschäden, Verschmutzungen, etc.) sichtbar.		Geräte, Einbauten und Spielflächen sind in einem guten Zustand. Farben sind überwiegend gut erkennbar. Es sind kleine Schadstellen (Dellen, Rost, Vandalismusschäden, Verschmutzungen, etc.) sichtbar.	Geräte, Einbauten und Spielflächen sind in einem passablen Zustand. Farben sind noch im Ansatz erkennbar. Es sind Schadstellen (Dellen, Rost, Vandalismusschäden, Verschmutzungen, etc.) sichtbar.		Geräte weisen starke Gebrauchsspuren auf und sollte zeitnah erneuert werden.

Qualität Vegetation
Leitbild ist eine sehr gute Qualität der Vegetation. Sie weist einen gesunden, arttypischen und altersgerecht ensprechenden Wuchs auf, gemäß dem Ziel der Pflanzung. Einzelne Trampelpfade sind zulässig und mindern nicht die Qualität (Förderung naturnahes Spielen, Rollenspiel etc.).

1	2	3	4	5	6
Die Pflanzung ist entsprechend ihrem Alter in einem sehr guten Zustand. Die Pflanzflächen sind geschlossen oder neu angelegt mit gut funktionierender Pflege.		Die Pflanzung weist kleinere Lücken auf. Kleinflächen können ausgefallen sein. Das Gesamterscheinungsbild wird leicht beeinträchtigt. Einzelne Pflanzen können in ihrem Wuchs vom Entwicklungsziel negativ abweichen.	Die Pflanzung weist Lücken auf. Das Gesamterscheinungsbild ist beeinträchtigt. Mehrere Pflanzen weichen in ihrem Wuchs vom Entwicklungsziel ab.	Die Pflanzbereiche sind zu mehr als 50 % abgestorben.	Die Pflanzung ist nahezu komplett ausgefallen.

Spielplatz:
Bogen 3 | Qualität der Erlebniseigenschaften

Die Kinder- und Jugendbeteiligung ist grundlegendes Kriterium für die Planung von Spielräumen und liefert die essentielle Grundausrichtung. Der Leitfaden bildet hierfür ergänzend den Rahmen.

Sollte die vorgegebene Mindestgröße für Spielflächen gem. DIN 18034 – egal aus welchen Gründen - nicht erreicht werden (siehe Bogen 1), so wirkt sich dies in der Regel auch negativ auf die Qualität der Spielfläche aus („Wo weniger Platz ist, kann ich auch weniger anbieten“). Eine Abweichung der Zielvorgabe erfolgt daraus nicht. Die Erfüllung von Mindestgrößen und Mindestanforderung hinsichtlich Qualität ist Note 3.

Spielplatzgestaltung orientiert sich unter anderem immer am Alter der Zielgruppe. Daher differenziert der Leitfaden in der Bewertung in einzelnen Bereiche dahingehend. Denn ein Spielangebot für ältere Kinder/jüngere Jugendliche muss sich deutlich von Angeboten für jüngere Kinder unterscheiden.

Gliederung des Bewertungsbogens:

Kreativität, Natur- und Sinneserfahrung

1. Erlebnis
2. Kreatives Spielen
3. Raum für freies Spiel
4. Sinneserfahrung
5. Naturerfahrung
6. Spielen mit Wasser

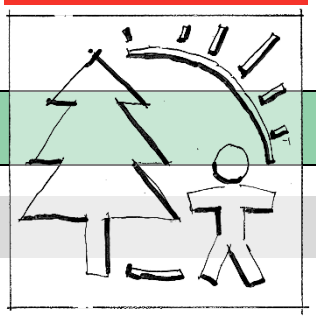
Bewegungserfahrung

7. Spieleinbauten
8. Bewegungsförderung
9. Risiken und Herausforderungen

Soziale Aspekte und Aufenthaltswert

10. Kommunikation und Begegnungsmöglichkeiten
11. Rückzugsmöglichkeiten und Einzelspiel
12. Einsehbarkeit
13. Sonne und Schatten

Durchschnitt	Note **Mindestens** **3,00**



Spielplatz | Bogen 3: Qualität der Erlebniseigenschaften
1. Erlebnis **Teil 1/4**

Der Spielplatz ist erlebnisreich gestaltet. Erlebnisvielfalt/Strukturvielfalt ist gegeben.

Die Gesamtnote wird aus folgenden Teilbewertungen gebildet:

Farben
Leitidee ist ein klares, eindeutiges und der Situation angemessenes Farbkonzept. Dieses spiegelt sich in den verschiedenen Einbauten, Belägen und der Vegetation wider. Es wird mit Farbfamilien, Kontrasten und Akzenten ein Konzept abgebildet und ein harmonisches Bild erzeugt.

1	2	3	4	5	6
Das Farbkonzept ist eindeutig erkennbar und fügt sich stimmig in das Umfeld ein.		Der überwiegende Teil der Anlage verfolgt ein erkennbares Farbkonzept. Der verbleibende Teil tritt eher zurück oder verfolgt ein anderes Konzept.	Es sind zwei konkurrierende Farbkonzepte umgesetzt.		Es ist kein Farbkonzept vorhanden. Viele verschiedene, nicht aufeinander abgestimmte Farben prägen das Erscheinungsbild.

Formen/Gestaltung
Leitidee ist ein klar erkennbares, harmonisches Formen- und Gestaltungskonzept in Belägen, Einbauten und Vegetation. Dabei „verschmelzen“ Einbauten mit Landschaft und Architektur zu einem schlüssigen Konzept. Geräte entwickeln sich dabei über die reinen Fallschutzflächen hinaus und vernetzen sich mit der Umgebung und dem Leitsystem. Willkürliches Möblieren von Spielgeräten, ein Sammelsurium an Belägen oder das Fehlen eines klaren Gestaltungskonzept sollten vermieden werden.

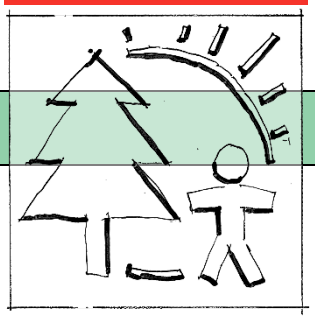
1	2	3	4	5	6
Das Gestaltungskonzept ist eindeutig erkennbar und wird nachvollziehbar in Belägen, Einbauten und der Vegetation umgesetzt.		Der überwiegende Teil der Anlage verfolgt ein erkennbares Gestaltungskonzept.	Spielgeräte wirken größtenteils möbliert; nicht abgestimmtes Sammelsurium an Belägen, fehlendes klares Gestaltungskonzept etc.		Spielgeräte sind willkürlich möbliert; Sammelsurium an Belägen, fehlendes klares Gestaltungskonzept etc.

Beispiele:

Spielplatz Archivpark
Note Farbe: 1
Note Formen/Gestaltung: 1
Der Spielpatz verfolgt ein klares, konsequentes und nachvollziehbares Farb- und Formenkonzept. Die Spieleinbauten stehen im Kontext zur Architektur und ergänzen sich.

Spielplatz Klagenfurter Straße
Note Farbe: 2
Note Formen/Gestaltung: 2
Auf dem Foto sichtbar ist ein Tor mit Netzen in Schwarz und Weiß sowie Holzspielgeräte mit einheitlichem Farbkonzept. Konzepte differieren, daher erfolgt Note 2.

Spielplatz Mögeldorfer Park
Note Farbe: 5
Note Formen/Gestaltung: 5
Die Spielfläche fügt sich bedingt in die vorhandene Fläche ein. Organische Form spiegelt sich nicht in den Geräten oder in der Wegegeometrie wider. Verschiedene Geräteformen prägen das Bild und stehen nicht im Kontext zueinander.



Spielplatz | Bogen 3: Qualität der Erlebniseigenschaften
1. Erlebnis **Teil 2/4**

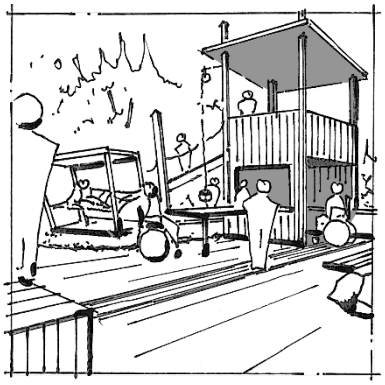
Belichtung
Leitidee ist eine Spielfläche, die deutlich wahrnehmbare Hell- und Dunkelkontraste, unabhängig von Sonneneinstrahlung, aufweist. Beispielsweise durch Pflanzung, Ausstattung und Geräte. Diese Kontraste können sich je nach Jahreszeit und Wetter unterschiedlich darstellen. Sie können durch Einbauten (Spielhäuschen, überbaute Bereiche, Röhrenrutsche etc.) und Pflanzung erzeugt werden. Beispiele hierfür: durch Trampelfade in eine schattige Strauchfläche eintauchen, Schatten von Bäumen etc.
Der flächig entstehende Schlagschatten durch angrenzende Gebäude wird nicht gewertet (zu groß und zu flächig). Auch der reine Schattenwurf eines Spielgerätes ist nicht ausreichend.

1	2	3	4	5	6
Es sind mindestens fünf Möglichkeiten/Situationen umgesetzt.		Es sind drei Möglichkeiten/Situationen umgesetzt.	Es sind zwei Möglichkeiten/Situationen umgesetzt.		Kein Licht- und Schattenspiel vorhanden, z.B. offenes Klettergerät.

Beispiele:

Bespielbare Pflanzung

Kriechtunnel/Röhre

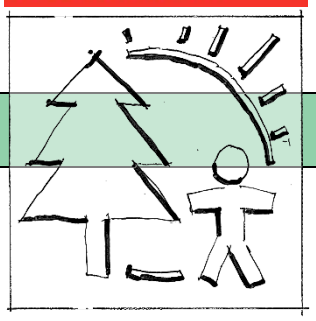

Geschlossener Spielturm/Spielhaus

Oberflächen
Leitidee ist eine Spielfläche mit Spieleinbauten, deren Oberflächen vielfältig und abwechslungsreich ausgeprägt sind (insbesondere durch verschiedene geriffelte, raue oder glatte Oberflächen an Handläufen oder rauere und glattere Oberflächen allgemein etc.). Es sollte weniger ein Sammelsurium an verschiedensten Materialien, sondern es sollten mehr verschiedene Oberflächentypen aus einer Gestaltsprache sein. Bodenbeläge werden nicht gewertet.

1	2	3	4	5	6
Es sind mindestens sechs Oberflächenstrukturen vorhanden.		Es sind vier Oberflächenstrukturen vorhanden.	Es sind drei Oberflächenstrukturen vorhanden.		Es ist eine Oberflächenstruktur vorhanden.

Materialien
Leitidee ist eine Spielfläche, auf der Nutzende unterschiedliche bewegliche Materialien vorfinden. Dies können beispielsweise Kies, Sand, Holzhäcksel, Wald-/und Wiesenstruktur, Steine und Felsen sein. Der Einsatz von bewegliche Materialien kann im öffentlichen Raum nur bedingt umgesetzt werden.

1	2	3	4	5	6
Es sind mindestens sechs verschiedene Materialien vorhanden.		Es sind vier verschiedene Materialien vorhanden.	Es sind drei verschiedene Materialien vorhanden.		Es ist nur ein Material vorhanden.



Spielplatz | Bogen 3: Qualität der Erlebniseigenschaften
1. Erlebnis **Teil 3/4**

Bodenbeläge
Leitidee sind verschiedene Belags- und Einfassungstypen wie Hüpfspiele mit anderem Pflasterbelag oder bespielbare Einlassungsmauern aus unterschiedlichen Natursteinen, die sich im Gesamtkonzept wiederholen. Das Herstellen von „Musterflächen“ ohne klares Gestaltungskonzept führt zu einer Abwertung.

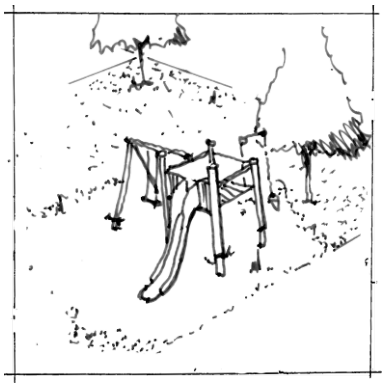
1	2	3	4	5	6
Es sind mindestens sechs Belags- und Einfassungstypen vorhanden.		Es sind vier Belags- und Einfassungs-typen vorhanden.	Es sind drei Belags- und Einfassungs-typen vorhanden.		Es ist nur ein Belags- oder Einfassungstyp vorhanden.

Multifunktionale Spielgeräte
Leitidee sind multifunktionale Kombinationsgeräte mit umfangreichen Spiel- und Erlebniswerten. Der „Spannungs-faden“ muss für alle Altersstufen über einen längeren Zeitraum gehalten werden können, um jedem Kind in seinem Entwicklungsstadium Anreiz und Herausforderung anzubieten. Dabei sind in den Spieleinbauten mehrere Spieleigenschaften und -abläufe übergangslos möglich. Es wird der Querschnitt aus allen Einbauten gewertet. Einbauten, die aus sicherheitstechnischen Gründen nicht kombiniert werden können, werden nicht betrachtet. Als Betrachtungshilfe siehe Bogen 3, Frage 3 „Bewegungserfahrung“ und der darin enthaltenen Aufzählung an Bewegungsarten.

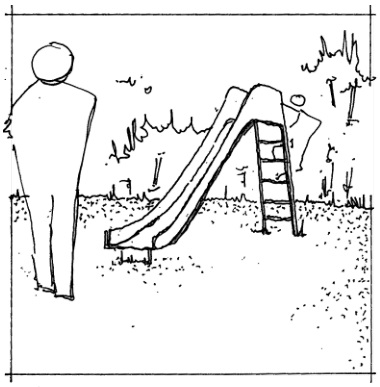
1	2	3	4	5	6
Es werden mindestens acht Bewegungsarten abgebildet.	Es werden sieben Bewegungsarten abgebildet.	Es werden sechs Bewegungsarten abgebildet.	Es werden drei bis vier Bewegungsarten abgebildet.	Es werden zwei bis drei Bewegungsarten abgebildet.	Es werden ein bis zwei Bewegungsarten abgebildet, z.B. Bockrutsche, Einzelschaukel etc.

Beispiele:

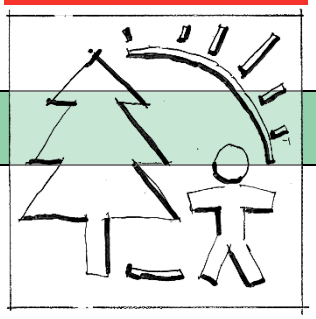
Note: 1
Bewegungserfahrungen: Laufen, Sitzen, Stehen, Hängen, Klettern, Rutschen, Springen, Rollen, Balancieren.



Note 4:
Bewegungserfahrungen: Sitzen, Stehen, Schwingen, Rutschen.



Note: 6
Bockrutsche
Bewegungserfahrung: Rutschen, ggf. Klettern.



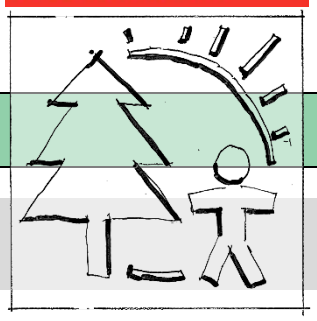
Spielplatz | Bogen 3: Qualität der Erlebniseigenschaften
1. Erlebnis **Teil 4/4**

Wasser
Leitidee ist eine Spielfläche mit natürlichem oder angelegtem Gewässer, Wasserspiel oder Trinkbrunnen.

1	2	3	4	5	6
Es ist ein natürliches oder angelegtes Gewässer, Wasserspiel oder ein funktionierender Trinkbrunnen vorhanden.		Es gibt ein natürliches oder angelegtes Gewässer, Wasserspiel oder einen Trinkbrunnen in unmittelbarer Nähe der Spielfläche. Das Erreichen des Gewässers stellt keine Gefährdung für die Nutzenden dar.			Es ist kein Gewässer, Wasserspiel oder Trinkbrunnen vorhanden

Vegetationsformen
Leitidee ist eine Spielfläche mit unterschiedlichen Vegetationsformen wie Waldsäume, Gehölz-, Gräser- und Staudenstrukturen zur Naturerfahrung. Diese wird beispielsweise durch Versteckspiele, Rückzugsmöglichkeiten, Rollenspiele etc. erfahrbar. Vegetationsformen können in natürlicher wie auch streng architektonischer Form umgesetzt werden. Diese umfasst ca. 30 Prozent der Gesamtfläche. Bei Spielflächen mit einer angrenzenden nutzbaren Parkanlage kann diese mitgewertet werden und führt zur Wertung Note 1. Zu viel Vegetationsformen und in der Folge zu wenig Spielangebot in einer Spielanlage führen zu einer schlechten Bewertung.

1	2	3	4	5	6
Ca. 30 % der Spielplatzfläche beinhaltet verschiedenste Vegetationsformen. Angrenzende erreichbare Vegetationsflächen, z.B. Parkanlage.		20 % der Anlage beinhaltet verschiedenste Vegetationsformen.	Weniger als 20 % der Anlage beinhaltet verschiedenste Vegetationsformen.		Es sind kaum Vegetationsformen vorhanden.



Spielplatz | Bogen 3: Qualität der Erlebniseigenschaften
2. Kreatives Spielen **Teil 1/3**

Anregungen zum gemeinsamen und kreativen Spielen sind vorhanden. Gestaltungsmöglichkeiten, zum Beispiel durch bewegliche Materialien, Anregungen für Rollenspiele, Pflege von Sozialkontakten.

Leitidee sind Spielmöglichkeiten, die mit oder ohne konkrete Einbauten gestaltet werden, so dass Kinder sich Flächen eigenständig aneignen, verändern und erobern können. Diese können beispielsweise durch Heckenstrukturen, Trampelpfade, Sandspielbereiche oder thematische Akzente (Burgenspielplatz, Feenwelt, Pferde etc.) entstehen. Land-Art und Sammelspiele gehören ebenso dazu, wenn sie durch das Umfeld begünstigt werden. Bereiche für kreatives Spielen können separat ausgebildet oder subsummiert werden.

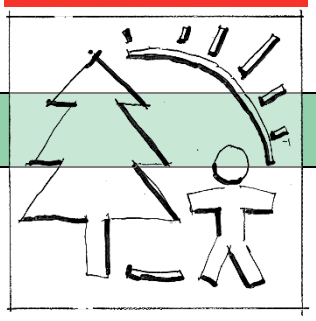
Die Gesamtnote wird aus folgenden Teilbewertungen gebildet:

Topographie
Leitidee ist ein natürlich modelliertes Gelände, welches verschiedene Raumgrenzen und Raumkanten ausbildet. Die Spielgeräte verschmelzen harmonisch mit der Raumbildung. Es werden somit Bewegungsanreize und Rückzugsmöglichkeiten geschaffen.

1	2	3	4	5	6
Es zeigt sich eine klare, natürliche, belebte Topographie mit gut platzierten Spielmöglichkeiten. Ein Höhenveränderung von mindestens 1 m sollte dabei erreicht werden.		Das Gelände ist im überwiegenden Bereich durch Topographie gestaltet oder erreicht nur eine Höhenveränderung von 0,5 m.	Ansätze von gestalteten Geländeformen sind vorhanden oder eine gute Topographie, die jedoch zum Spielen nicht genutzt werden kann (z.B. durch Art der Bepflanzung).		Keine Topographie vorhanden.

Materialien/Schüttspiele
Leitidee ist ein gestaltbarer Raum mit Findlingen, Treibholz, Naturmaterialien, liegenden Stämmen zum Sitzen, Sand, Wasser/Matsch für Schüttspiele sowie Spieleinbauten für kreatives Spielen.
Diese erzeugen Bilder für Rollenspiele.

1	2	3	4	5	6
Zum Beispiel kleine bis mittelgroße lose Steine mit Treibholz, Naturmaterialien und Schüttspielmöglichkeiten (Sandaufzug, Sandrutschen, Wasserspieltische und -läufe etc.). Auch Spielnischen in Strauchflächen.		Sandspielfläche mit Anregungen für Schüttspiele.	Es ist keine Sandfläche vorhanden, aber diverse andere Materialien (liegende Stämme, Gehölzstrukturen etc.).		Es sind keine gestaltbaren Elemente vorhanden.



Spielplatz | Bogen 3: Qualität der Erlebniseigenschaften

2. Kreatives Spielen

Teil 2/3

Vegetation

Leitidee sind Strauch- und Gehölzpflanzungen, Trampelpfade in Heckenstrukturen, besonnte Wiesenflächen usw., die von Nutzenden in das Spielen einbezogen und genutzt werden können und damit kreatives Spielen fördern.

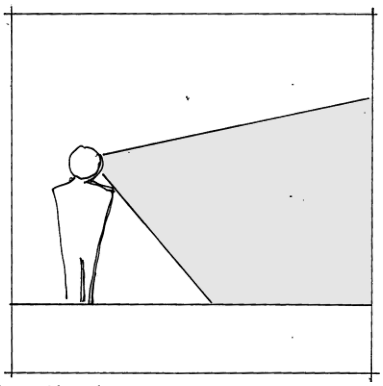
1	2	3	4	5	6
Es gibt eine sehr abwechslungsreiche Vegetation in diversen Höhen und Pflanzenarten mit diversen Blatt- und Rindenstrukturen. Die Vegetationsfläche ist vielfältig begeh- und bespielbar.		Es sind verschiedene Vegetationsformen in diversen Höhen und Pflanzenarten ausgebildet. Die Vegetationsfläche ist begeh- und bespielbar.	Es ist eine monotone Bepflanzung mit rudimentären Angeboten für kreatives Spielen vorhanden. Die Vegetationsfläche ist sehr klein oder kaum begeh- und bespielbar.		Es sind keine oder kaum Vegetationsformen vorhanden.

Raumbildung

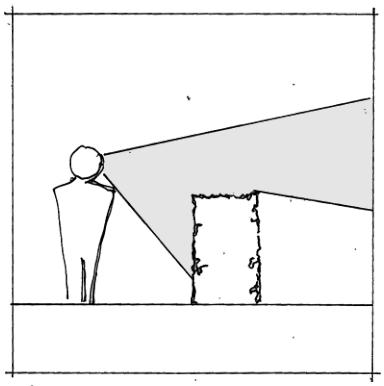
Leitidee ist eine Spielfläche mit durch Topografie, Einbauten und Pflanzung gezielt angelegten Strukturen, so dass abwechslungsreiche Räume entstehen und dadurch das kreative Spielen gefördert wird. Diese sind in ihrer Größe, Art und Ausführung unterschiedlich angelegt. Zum Beispiel „Enge“ in einem Trampelpfad durch eine Strauchpflanzung und „Weite“ auf einer freien Wiesenfläche. Aber auch Raumkanten durch Wände, Belagsflächen und Topographie bilden Räume.

1	2	3	4	5	6
Sehr abwechslungsreiche Raumgrenzen und -kanten, die eine vielfältige kreative Nutzung fördern. Höhen- und Raumstrukturen werden in vielen Formen umgesetzt.		Die Fläche ist nur durch Raumkanten, nicht aber durch Raumgrenzen gegliedert.	Es ist nur eine leichte Raumbildung durch niedrige Raumkanten und Einbauten gegeben.		Freie Rasen- oder Platzfläche.

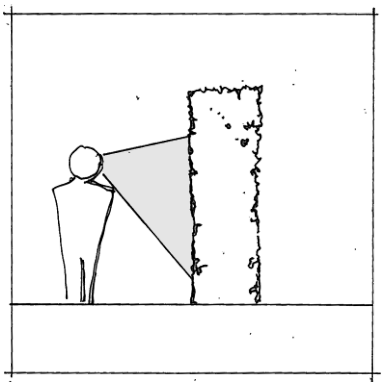
Beispiele:
Lage Blickhorizont (Augenhöhe) in Bezug zur Nutzergruppe.



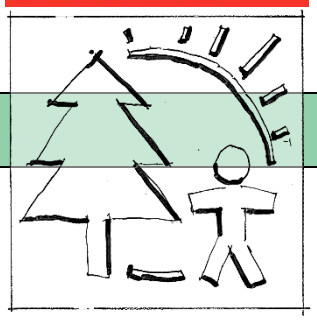
Offene Situation



Raumkante



Raumgrenze



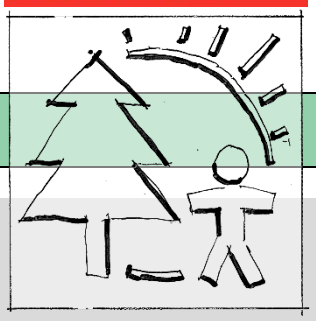
Spielplatz | Bogen 3: Qualität der Erlebniseigenschaften
2. Kreatives Spielen **Teil 3/3**

Gestalterische Qualität

Leitidee ist eine klare, harmonische Gestaltsprache im Bereich für das kreative Spielen, die ein nachvollziehbares Konzept umsetzt. Flächen und Formen folgen einem Konzept und werden nicht willkürlich vermischt. Materialien in Belägen als auch in Einbauten sind aufeinander abgestimmt. Einerseits wird hier die Fläche für kreatives Spielen selbst, aber auch die Einbindung in das Gesamtkonzept der Anlage, betrachtet.

1	2	3	4	5	6
Ein Gestaltungskonzept für das kreative Spielen in Formen- und Materialsprache ist sehr gut umgesetzt und spiegelt sich im Gesamtkonzept der Anlage wider.		Das Gestaltungskonzept für den Bereich des kreativen Spielens weicht vom Gesamtkonzept ab und ist in sich stimmig.	Das Gestaltungskonzept für den Bereich des kreativen Spielens weist unterschiedliche Gestaltungsansätze auf.		Es ist kein gestalterischer Ansatz in den Bereichen für kreatives Spielen erkennbar.

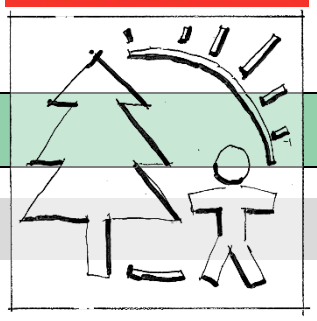
Spielplatz | Bogen 3: Qualität der Erlebniseigenschaften
3. Raum für freies Spiel



Es sind offene Situationen/Freiflächen ohne konkretes Spielangebot vorhanden.
Größe der Freifläche: ca. 30 Prozent der Gesamtfläche für freies Spiel.
Voraussetzung: Spielplatz > 1.000 m² – darunter <u>keine</u> Wertung.

Leitidee ist eine vorhandene/nutzbare/zusammenhängende Freifläche, die zu freiem Spiel einlädt. Diese umfasst ca. 30 Prozent der Gesamtfläche. Bei Spielflächen mit angrenzender nutzbarer Parkanlage kann diese mitgewertet werden und führt zur Wertung Note 1. Zu viel Freifläche und in der Folge zu wenig Spielangebot in einer Spielanlage führt zu einer schlechten Bewertung.

1	2	3	4	5	6
Ca. 30 % der Anlage bieten unmittelbare freie Flächen. ODER Eine angrenzende nutzbare Parkanlage ist unmittelbar mit Durchgang erreichbar.		Ca. 20 % (zu wenig) oder 40 % (zu viel) der Anlage bieten freie Flächen.	Freiflächen entstehen nur in kleineren Teilbereichen, sind zerklüftet, erlauben wenig kreatives freies Spiel. ODER Mehr als die Hälfte der Spielplatzfläche ist frei.		Keine Freiflächen, kein/kaum Spielwert auf großer Fläche.



Spielplatz | Bogen 3: Qualität der Erlebniseigenschaften
4. Sinneserfahrungen

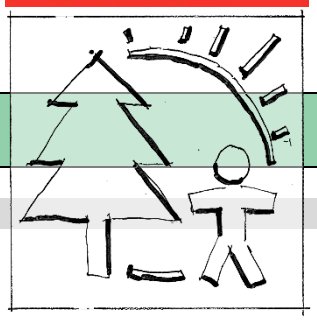
Der Spielplatz bietet Möglichkeiten der Förderung von Sinneswahrnehmung.

Leitidee sind aktiv und gezielt ausgelöste Sinnesreize. Siehe hierzu auch die Erläuterungen unter Punkt D im Teil 2 zur Inklusionsmatrix.

Beispiel: Eine Sandspielfläche bietet eine Sinneserfahrung (Fühlen und Tasten) für die Altersgruppe 3 bis 6 Jahre, jedoch nicht für die Altersgruppe 6 bis 12 Jahre. Ist ein Angebot vorhanden, das beide Altersgruppen anspricht, kann es auch für beide gewertet werden.

Hören	Zum Beispiel Klangschalen, Hörtrichter, Klangspiele, Summstein, Flüster-Telefon.
Sehen	Zum Beispiel Teleskopfernrohr, Farbräume, Verzerrspiegel, Kaleidoskop.
Fühlen	Wahrnehmung über den Hautsinn: warm/kalt, hart/weich, rau/glatt etc. Zum Beispiel durch Sand, Wasser, Matsch, verschiedene Oberflächen, Gefühlsdusche, unterschiedliche Naturmaterialien etc.
Tasten	Wahrnehmung durch Tasten verschiedener Oberflächenformen. Zum Beispiel durch verschiedene Materialien, Fußfühlpfad, Sand, Wasser, Matsch.
Riechen	Zum Beispiel explizit mit Schildern ausgewiesene Duftpflanzen, Duftgänge.
Schmecken	Uum Beispiel explizit mit Schildern ausgewiesene Früchte.
Gleichgewicht	Zum Beispiel Balancieren, Klettern, Schaukeln.

1	2	3	4	5	6
Alle Sinne (Hören, Sehen, Fühlen, Tasten, Riechen, Schmecken, Gleichgewicht) können wahrgenommen werden.		Vier Sinne werden angesprochen.	Drei Sinne werden angesprochen, z.B. Sandspielfläche mit Balanciermöglichkeit – hier: Fühlen, Tasten und Gleichgewicht.		Es werden nur rudimentäre Sinne angesprochen, z. B. nur das Gleichgewicht.



Spielplatz | Bogen 3: Qualität der Erlebniseigenschaften
5. Naturerfahrung **Teil 1/2**

Naturerlebnis wird ermöglicht.

Leitidee ist die umfangreiche Erfahrung von Natur mit all ihren Sinneseindrücken. Dazu gehören insbesondere verschiedene Abläufe/Zustände im jahreszeitlichen Verlauf, Tiererlebnisse, Lauschen der Natur, Wahrnehmen von verschiedenen natürlichen Oberflächen und deren Eigenschaften (zum Beispiel glatter/kühler/warmer Stein, raue Oberfläche von Gehölzen, unterschiedliche Naturböden, die ggf. barfuß erfasst werden). Es sollten 75 Prozent der Gesamtfläche unversiegelt und mit natürlichen Materialien umgesetzt sein.

Die Gesamtnote wird aus folgenden Teilbewertungen gebildet:

Materialien
Leitidee ist eine Vielzahl von natürlichen Materialien auf der Spielfläche. Dies können etwa Kies, Sand, Holzhäcksel, Wald-/und Wiesenstrukturen, Totholz, Steine und Felsen oder Matsch sein. Künstliche Fallschutzbeläge, Pflasterflächen oder ähnliches können nicht gewertet werden.

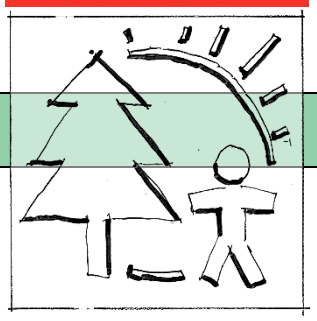
1	2	3	4	5	6
Es sind mindestens sechs verschiedene Materialien vorhanden.		Es sind vier verschiedene Materialien vorhanden.	Es sind drei verschiedene Materialien vorhanden.		Es ist nur ein Material vorhanden.

Wasser
Leitidee ist das Erleben des Elements Wassers in seinen vielfältigen Formen in stehender oder fließender Form. Je natürlicher es ausgebildet ist (Quelle, Bach, Teich, Regenwasser oder Schlammbereiche), umso hochwertiger ist die Naturerfahrung damit.

1	2	3	4	5	6
Es ist ein natürliches oder künstliches Wasserangebot vorhanden (z.B. Schwengelpumpe, Quellstein an Bachlauf), das aktiv und vielfältig naturnah genutzt werden kann und zur Naturerfahrung auffordert.		Ein künstliches Wasserangebot ist vorhanden, das aktiv und vielfältig genutzt werden kann, jedoch nicht unmittelbar in einem naturnahen Bezug steht (z.B. Wassertische, Wasserspiele auf Platzflächen etc.).	Trinkwasserspender in der Nähe ist vorhanden (z.B. Hahn, Pumpe, Brunnen).		Es ist kein Wasser vorhanden.

Rasen- & Wiesenstrukturen
Leitidee sind Spielfächen (oder an Spielflächen angrenzende Parkflächen) mit besonnten einschürigen Wiesen- oder Rasenflächen. Sie bilden mit den darin angesiedelten Pflanzen- und Tierarten einen eigenständigen und vielfältigen Naturraum aus.

1	2	3	4	5	6
Es sind zusammenhängende naturnahe, besonnte, vitale und artenreiche Wiesen- und Rasenflächen ausgebildet.		Es sind kleinere zusammenhängende naturnahe Wiesen- und Rasenflächen vorhanden.	Es sind artenarme Rasenflächen vorhanden.		Es sind keine Rasen- und Wiesenstrukturen vorhanden.



Spielplatz | Bogen 3: Qualität der Erlebniseigenschaften

5. Naturerfahrung **Teil 2/2**

Gehölzstrukturen

Leitidee sind Spielflächen (oder an Spielflächen angrenzende Parkflächen) mit Gehölzflächen, Strauchstrukturen mit lichtungsartigem Charakter sowie Spiel- und Naschgehölzen. Die Gehölzstrukturen können erlebt und erobert werden und sind in vielfältigen Höhenstrukturen ausgebildet. Sie bilden mit den darin angesiedelten Pflanzen- und Tierarten einen eigenständigen vielfältigen Naturraum aus.

1	2	3	4	5	6
Es sind zusammenhängende Gehölzflächen mit hoher Artenvielfalt, abwechslungsreicher Höhenabstufung und vielfältigen Strukturen zum Erleben ausgebildet.		Solitärbäume und einzelne Gehölzflächen mit geringer Diversität und Höhenabstufung.	Solitärbäume ohne abgestufter Strauchpflanzung.		Es sind keine Gehölzstrukturen vorhanden.

Tiererlebnis

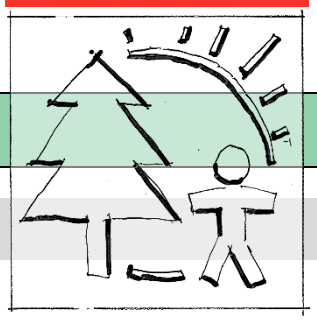
Leitidee ist das hörbare, sichtbare und erlebbare Tiererlebnis auf oder an einer Spielfläche. Vielfältige Strukturen fördern die Artenvielfalt und das Erleben von unterschiedlichen Tieren. Blütenreiche Wiesenflächen zum Beispiel begünstigen Schmetterlinge und Wildbienen. Das Tiererlebnis kann auch durch besondere Einbauten unterstützt werden (Insektenhotels, Nistkästen, Teichfläche etc.).
Zur besseren Einschätzung gilt: Erfolgt eine mittelmäßige Bewertung in den Teilbewertungen Materialien, Wasser, Rasen-, Wiesen- und Gehölzstrukturen, kann auch nur ein mittelmäßiges Tiererlebnis vorhanden sein und gewertet werden. Besondere Einbauten können dies um eine Notenstufe heben.

1	2	3	4	5	6
Spielfläche in oder an Parkanlage mit natürlicher Artenvielfalt sowie gezielt ausgelöstem Tiererlebnis durch besondere Einbauten.	Spielflächen in oder an Parkanlagen mit natürlicher Artenvielfalt.				Spielfläche ohne natürliche Beschattung oder Pflanzung. Kein Umgebungsgrün, nahezu komplett versiegelt.

Gestalterische Qualität

Leitidee ist eine klare, harmonische Gestaltsprache im oder durch den Naturraum. Dabei können Gestaltungsansätze aus den Hauptbereichen in die naturnahen Bereiche springen und diese vernetzen. Elemente wiederholen sich. Zum Beispiel eine Baumreihe, die sich im naturnahen Bereichen wiederholt und diese mit den Hauptspielbereichen verbindet. Eine abwechslungsreiche Artenvielfalt wiederspricht dem nicht.

1	2	3	4	5	6
Ein Gestaltungskonzept für den naturnahen Raum ist sehr gut umgesetzt und spiegelt sich im Gesamtkonzept der Anlage wider. Es spiegeln sich Elemente wider.		Das Gestaltungskonzept für den naturnahen Raum weicht vom Gesamtkonzept der Anlage ab.			Kein Naturraum vorhanden.

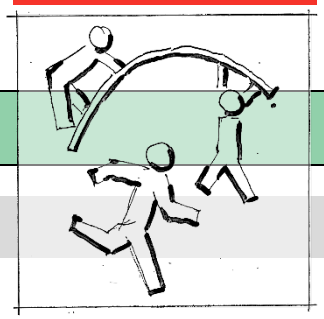


Spielplatz | Bogen 3: Qualität der Erlebniseigenschaften
6. Spielen mit Wasser

Unterschiedliche Spiel- und Erlebnismöglichkeiten mit natürlichen und/oder künstlichen Gewässern werden angeboten und genutzt.

Leitidee ist ein vorhandenes Wasserspiel und/oder Trinkwasserangebot. Dieses kann natürlichen oder künstlichen Ursprungs sein. Es werden die nutzbaren Zeiten in den Sommermonaten betrachtet. Ausfallzeiten der Anlage werden negativ gewertet, soweit Informationen dazu vorliegen. An die Spielplatzflächen angrenzende Wasserflächen können in der Bewertung berücksichtig werden, wenn diese gefahrlos im näheren Umfeld erreichbar sind und genutzt werden können.

1	2	3	4	5	6
Spielplatz mit natürlichem oder künstlichem Gewässer mit vielen Möglichkeiten zum Matschen, Spielen und zum Erleben von Wasser.		An die Spielplatzflächen angrenzende Wasserflächen, die gefahrlos im näheren Umfeld erreichbar sind und genutzt werden können. Ein Trinkwasserbrunnen ist vorhanden.	Wasser zeitweise vorhanden, z.B. ein bei Regen wasserführender Graben.		Kein Wasser vorhanden.



Spielplatz | Bogen 3: Qualität der Erlebniseigenschaften
7. Spieleinbauten **Teil 1/2**

Es sind der Flächengröße angemessene, bedürfnisorientierte und zeitgemäße Spielgeräte vorhanden.

Ist der Spielplatz für mehrere Altersgruppen vorgesehen, werden beide Altersgruppen separat gewertet.

Die Gesamtnote wird aus folgenden Teilbewertungen gebildet:

Angemessen
Leitidee ist eine der Flächengröße angemessene, sinnvolle und sehr gut mit bespielbaren Einbauten ausgestattete Fläche. Es verbleiben keine Restflächen (außer 30 Prozent für freies Spielen – siehe Bogen 3, Frage 5 und 7).

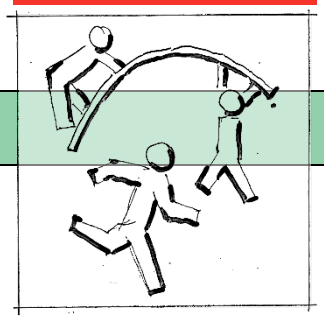
1	2	3	4	5	6
Das Verhältnis von Spielelementen, Einbauten ist sehr gut ausgewogen.		Das Verhältnis von Spielelementen, Einbauten ist befriedigend umgesetzt. Etwas mehr/etwas weniger wäre wünschenswert.	Das Verhältnis von Spielelementen, Einbauten ist disharmonisch/unstimmig, z.B. kleine, vereinzelte Spieleinbauten in großer Fallschutzfläche.		Das Verhältnis von Spielelementen, Einbauten ist unangemessen.

Bedürfnisorientiert
Leitidee ist die vollumfängliche Umsetzung der Wünsche aus der Kinderbeteiligung. Sie bilden die Schwerpunkte der Planung ab und sind der Flächengröße angemessen abzubilden. Dies bedeutet das Erbringen von gewünschten Spieleigenschaften wie Schaukeln, Klettern (Höhe), Rutschen, Balancieren, Sandspiel, Höhenerlebnis, Schwingen, Rollenspiele, Springen etc.

1	2	3	4	5	6
Beteiligungswünsche sind vollumfänglich umgesetzt.		Beteiligungswünsche wurden überzeugend erfüllt.	Beteiligungswünsche wurden in Teilen erfüllt.		Die Wünsche der Nutzenden wurden nicht umgesetzt.

Zeitgemäß
Leitidee sind Spieleinbauten mit sinnvollen Spielabläufen, hohem Erlebniswert und steigenden Herausforderungen. Dies kann etwa eine hohe Rutsche in einem abwechslungsreichen Kombigerät mit Turm und Kletterbereich sein.

1	2	3	4	5	6
Sämtliche Spieleinbauten sind zeitgemäß und bilden vielfältige und sinnvolle Spielabläufe ab.		Spieleinbauten sind überwiegend zeitgemäß.	Spieleinbauten sind nur zum Teil zeitgemäß. Spieleinbauten mit geringem Erlebniswert oder ohne altersgemäße Herausforderung (kleiner Turm mit kleiner Rutsche im Sand).		Spieleinbauten sind kaum bis gar nicht zeitgemäß.



Spielplatz | Bogen 3: Qualität der Erlebniseigenschaften

7. Spieleinbauten **Teil 2/2**

Gestalterische Qualität

Leitidee ist ein klar erkennbares, harmonisches Farb-, Formen- und Gestaltungskonzept in den Spieleinbauten. Dabei „verschmelzen“ Einbauten mit Landschaft und Architektur zu einem schlüssigen Konzept. Geräte entwickeln sich dabei über die reinen Fallschutzflächen hinaus und vernetzen sich mit der Umgebung und dem Leitsystem. Ein willkürliches Möblieren von Spielgeräten oder ein fehlendes klares Gestaltungskonzept sollten vermieden werden.

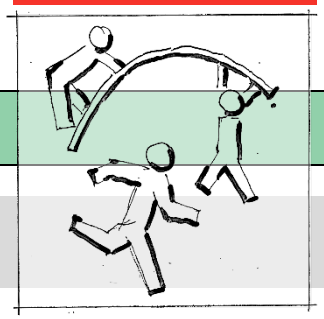
1	2	3	4	5	6
Das Farb-, Formen- und Gestaltungskonzept ist eindeutig erkennbar und wird nachvollziehbar in den Spieleinbauten umgesetzt.		Der überwiegende Teil der Anlage verfolgt ein erkennbares Farb-, Formen und Gestaltungskonzept.	Spielgeräte wirken größtenteils möbliert; nicht abgestimmtes Sammelsurium an Belägen, fehlendes klares Gestaltungskonzept etc.		Spielgeräte sind willkürlich möbliert; kein erkennbares Farb-, Formen- und Gestaltungskonzept.

Beispiele:

Spielplatz Wismarer Straße
Note angemessen: 1
Note bedürfnisorientiert: 1
Note zeitgemäß: 1
Note gestalterische Qualität: 1
Die Spieleinbauten fügen sich sehr gut in die Gesamtfläche ein. Sie sind bedürfnisorientiert zusammengestellt und bilden alle Wünsche der Kinderbeteiligung ab. Das Spielgerät ist zeitgemäß und bildet vielfältige Spielabfolgen ab. Gestalterisch ist ein sehr gutes Gesamtkonzept ablesbar.

Spielplatz Fuchsloch
Note angemessen: 1
Note bedürfnisorientiert: 1
Note zeitgemäß: 1
Note gestalterische Qualität: 1

Spielplatz Archivpark
Note angemessen: 1
Note bedürfnisorientiert: 1
Note zeitgemäß: 1
Note gestalterische Qualität: 1



Spielplatz | Bogen 3: Qualität der Erlebniseigenschaften
8. Bewegungsförderung **Teil 1/15**

Der Spielplatz fördert Gleichgewicht, Motorik und Koordination.
Die unterschiedlichen Bewegungsarten sind quantitativ, qualitativ und vielfältig umgesetzt.

Leitidee ist die Schaffung eines möglichst umfänglichen und vielfältigen Bewegungsangebots. Zur besseren Einschätzung werden die unten aufgeführten einzelnen Bereiche betrachtet und ihre Vielfältigkeit gewertet. Entscheidend für eine gute Qualität ist, dass ein Angebot für alle Anforderungsstufen vorhanden ist. So bietet sich dem Nutzenden die Möglichkeit, immer neue Herausforderungen aufgrund wachsender Fähigkeiten zu finden.
Ist der Spielplatz für mehrere Altersgruppen vorgesehen, werden beide Altersgruppen separat gewertet.
Zur besseren Veranschaulichung gibt es im weiteren Verlauf Schaubilder, die die einzelnen Teilbewertungen in ihren wachsenden Herausforderungen und Einstufung darstellen.

Die Gesamtnote wird aus folgenden Teilbewertungen gebildet:

Laufen
Leitidee ist die spielerische Steigerung von Geschicklichkeit, Gleichgewicht und Motorik durch verschiedene Oberflächenarten.
Variationsmöglichkeiten: eng/weit, lose/uneben/fest, flach/geneigt, Slalom.
Beispiele: freie Fläche, Laufbahn, Parcours um und durch Gehölze, langes Trampolin, schiefe Podeste.

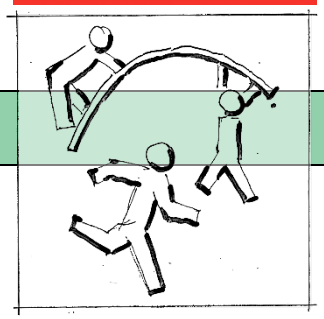
Sitzen
Leitidee ist eine gezielte und spielerische Förderung des Gleichgewichts.
Variationsmöglichkeiten: starr/flexibel (ein-/zwei-/dreiachsig beweglich), mit/ohne Körperunterstützung, konvexe Sitzflächen.
Beispiele: Findling, Wackelpodest, Wackelbank, Wippe, Rutsche, Karussell, Schaukel, Seilbahn.

Stehen
Leitidee ist eine gezielte und spielerische Förderung des Gleichgewichts.
Variationsmöglichkeiten: starr/flexibel (ein-/zwei-/dreiachsig beweglich), mit/ohne Körperunterstützung.
Beispiele: Plattformen, Wackelbrücken, Wippen.

Hängen:
Leitidee ist die spielerische Steigerung und Förderung von Kraft und Geschicklichkeit durch verschiedene Hangelmöglichkeiten (auch kopfüber).
Variationsmöglichkeiten: starr/flexibel, unterschiedliche Greifabstände.
Beispiele: Schlingen, flexible Ringe, Balken, Karussell, das im Hängen nutzbar ist, Reckstangen, Seilbahn, die im Hängen nutzbar ist.

Klettern
Leitidee ist die spielerische Steigerung und Förderung des Gleichgewichts.
Variationsmöglichkeiten: Veränderung der Abstände der Griffmöglichkeiten, Höhe, Überhang, 3-Punkt-Sicherung.
Beispiele: Kletterwand, Kletterstrukturen, Leitern, Seile, Netze, Balken, Stangen.

Rutschen
Leitidee ist die spielerische Steigerung und Förderung des Gleichgewichts.
Variationsmöglichkeiten: eng/weit (offene/geschlossene Rutschfläche), hoch/geneigt, Geschwindigkeit, bahnengeführte/freie Rutschfläche.
Beispiele: Schalenrutsche, Stangenrutsche, Röhrenrutsche, Rutschgurt (vgl. Gurtsteg).



Springen/Hüpfen
Leitidee ist die spielerische Steigerung und Förderung des Gleichgewichts durch Höhen-, Geschwindigkeits- und Eigengewichtserfahrung beim Springen/Hüpfen.
Variationsmöglichkeiten: von oben nach unten/von unten nach oben, über etwas springen, fester/dynamischer Untergrund.
Beispiele: Hüpfspiele, Gurtsteg, Bodentrampolin, Palisaden, Plattformen.

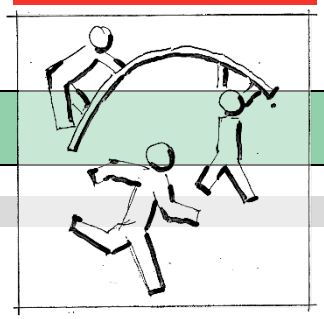
Krabbeln/Kriechen
Leitidee ist die spielerische Steigerung und Förderung von Wahrnehmung durch Enge und Weite.
Variationsmöglichkeiten: flach/geneigt, offene/geschlossene Kriechröhren, fest/dynamisch.
Beispiele: Kriechröhre am Boden oder weit oben im Gerät, Netztunnel zwischen zwei Türmen, Gitterröhren am Turm, schräge Kriechröhre, die in ein Spielhaus führt, Durchschlupfmöglichkeiten.

Rollen/Berollen
Leitidee ist die spielerische Steigerung und Förderung des Gleichgewichts durch die Erfahrung von Geschwindigkeit durch das Rollen und Berollen von verschiedene Oberflächen.
Variationsmöglichkeiten: unterschiedliche Oberflächen, eng/weit, flach/geneigt, Slalom, Bahnen und Kurven.
Beispiele: Rollbahnen, freie Flächen, gut befahrbare Geländemodellierungen zum Befahren mit Bobby Car, Tret-Roller, Kickboard, Fahrrad, Laufrad.

Drehen
Leitidee ist die spielerische Steigerung und Förderung des Gleichgewichts durch die Erfahrung von Geschwindigkeit und Dynamik durch Drehimpulse.
Variationsmöglichkeiten: Drehung um eine Achse/dynamische vielfältige Drehung, schnell/langsam.
Beispiele: Karussell, Drehwippe, Schwenkwippe, Seilbaum.

Balancieren
Leitidee ist die spielerische Steigerung und Förderung des Gleichgewichts.
Variationsmöglichkeiten: breite/schmale Balancierstrecke, fest/dynamisch, gerade/geneigt, unterschiedliche Oberflächen, unterschiedliche Abstände, unterschiedliche Höhenabwicklung.
Beispiele: Slackline, Hangelwald, Balancierbalken, Balanciertampen mit Halteseil, aufgelegter Stamm, erhabene Einfassungselemente.

Schwingen/Schaukeln
Leitidee ist die spielerische Steigerung und Förderung des Gleichgewichts durch Höhenerfahrung, Geschwindigkeit, Beschleunigung und schaukelnde Bewegungen.
Variationsmöglichkeiten: mit/ohne Körperunterstützung, schnell/langsam, differierende Entfernungen.
Beispiele: Hängematte, Nestkorbschaukel, Partnerschaukel, Lianen, Seilbahn, Himmelsschaukel, Königinnenschaukel.



Spielplatz | Bogen 3: Qualität der Erlebniseigenschaften

8. Bewegungsförderung **Teil 3/15**

Erläuterung zum Bewertungsschema

Je mehr unterschiedliche herausfordernde und sich steigernde Varianten der beschriebenen Bewegungsart auf der Fläche abgebildet sind, desto besser ist die Bewertung. Ist die Diagonale (siehe Abbildung) an Herausforderung abgebildet, erfolgt eine bessere Bewertung.

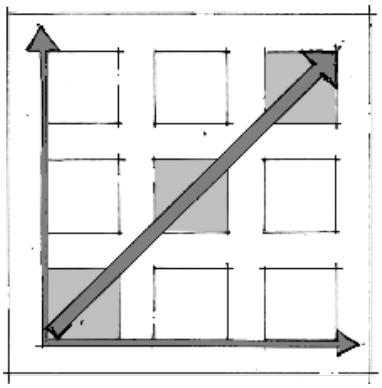
Bewertungsschema:
Leitidee ist es, in jeder Bewegungsart seine Fertigkeiten zu verbessern und Herausforderungen zu finden. Dabei ist es wichtig, zum Einstieg (links unten) ein einfaches Angebot zu haben. Dann aber auch die Möglichkeit zu haben, sich über verschiedene, sich steigernde Angebote zur höchsten Herausforderung steigern zu können. Dies wird über die Steigerung der Parameter an den beiden Diagramm-Achsen beschrieben.

höchste Herausforderung

Steigerung an senkrechter Achse:
Vom Boden in die Höhe

ODER

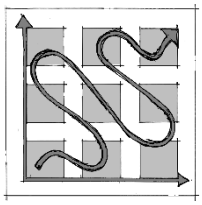
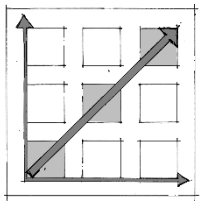
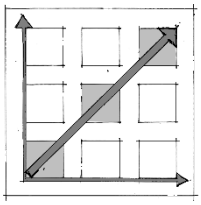
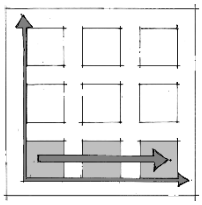
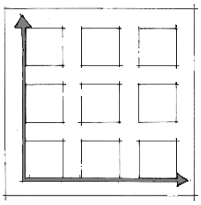
Von viel zu wenig Körperunterstützung
Von geschlossen zu transparent
Von einer zu mehreren Dreh- und Bewegungsrichtungen



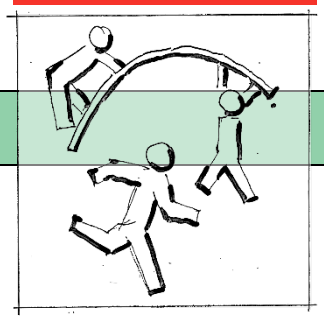
geringe Herausforderung

Steigerung an waagerechter Achse:
Von statisch nach dynamisch,
z.B. bei der Standfläche

ODER
Von langsam/gerade nach schnell/geschwungen
Von statisch/dynamisch, von Weite nach Enge/Länge

1	2	3	4	5	6
Sehr gut quantitativ (mind. 9 Varianten), qualitativ (statisch, dynamisch, unterschiedliche Höhen) und vielfältig umgesetzt. 	Sieben bis acht erbrachte Varianten. ODER  Diagonale plus zwei weitere Varianten.	Fünf oder sechs erbrachte Varianten. 	Drei oder vier erbrachte Varianten. 	Ein oder zwei erbrachte Varianten.	Nicht vorhanden. 

Mehrfache Umsetzung einzelner Felder (zum Beispiel Findlinge an unterschiedlichen Stellen zur Bewegungsförderung Sitzen) werden als eine Variante gewertet.

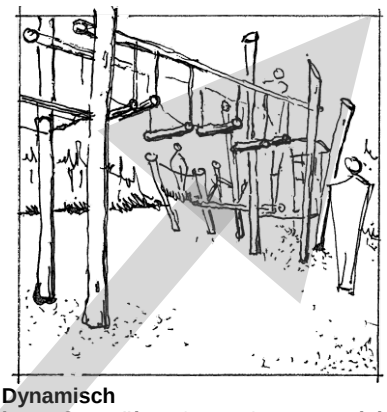


Spielplatz | Bogen 3: Qualität der Erlebniseigenschaften

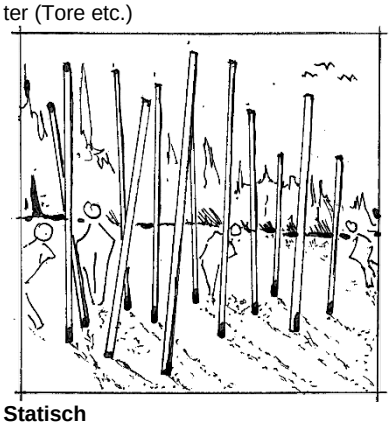
8. Bewegungsförderung | Laufen **Teil 4/15**

Statisch
in größere Höhen ODER Gruppenspiel
z.B. Freifläche mit Aufforderungscharakter (Tore etc.)

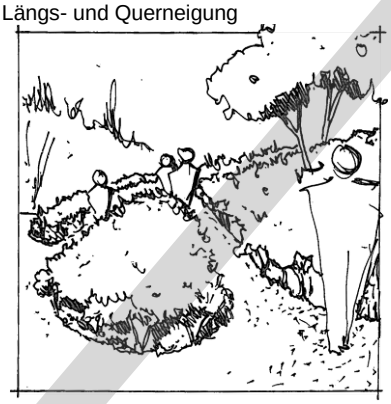
Dynamisch (Unterstützung)/schräg
in großen Höhen ODER Gruppenspiel
z.B. stark ausgebildete Topographie in Längs- und Querneigung



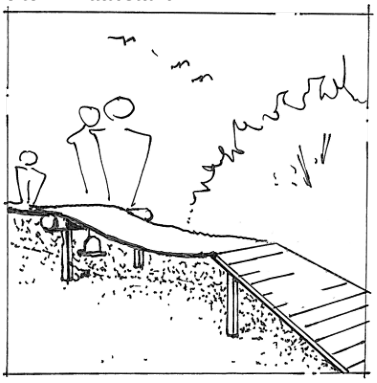
Dynamisch
in großen Höhen ODER Gruppenspiel
z.B. Wackelbrücke in großer Höhe mit weitem Trittabstand



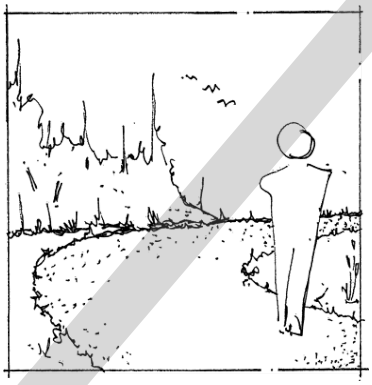
Statisch
in mittlere Höhen ODER Gruppenspiel
z.B. Stangenwald als Slalomstrecke (durchlaufen/rennen)



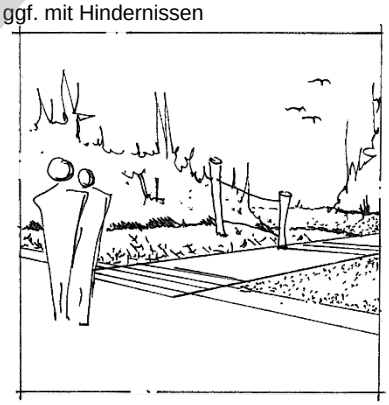
Dynamisch (Unterstützung)/schräg
in mittlere Höhen ODER Gruppenspiel
z.B. schmaler Weg durch Pflanzung/Heckengang mit bewegter Topografie, ggf. mit Hindernissen



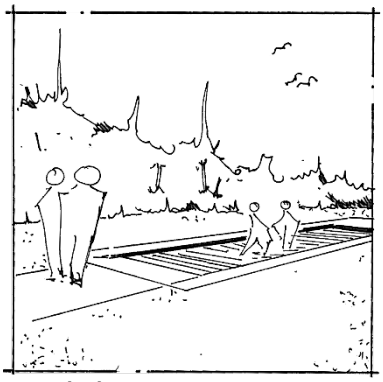
Dynamisch
in mittlere Höhen ODER Gruppenspiel
z.B. ein Gurtsteg, der erhöht das Gleichgewicht fördert und die Koordination herausfordert



Statisch
in niedrigen Höhen
Stabile Oberfläche barrierefrei ausgebaut



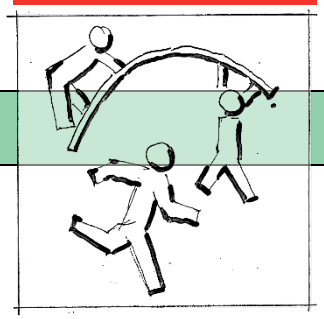
Dynamisch (Unterstützung)/schräg
in niedriger Höhe
Unterschiedlich schwierig begehbare Oberflächen (Sand, Rasen etc.)



Dynamisch
in niedriger Höhe
z.B. schwingende Oberfläche eines Trampolins

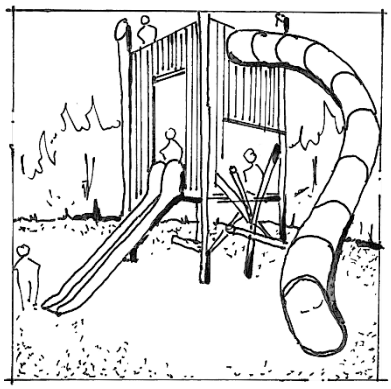
Vom Boden in die Höhe
Oder: **Vom Einzel- zum Gruppenspiel**

Von statisch nach dynamisch

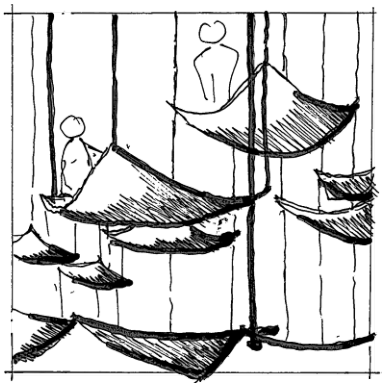


Spielplatz | Bogen 3: Qualität der Erlebniseigenschaften

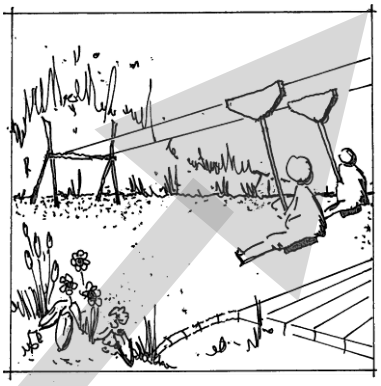
8. Bewegungsförderung | Sitzen **Teil 5/15**



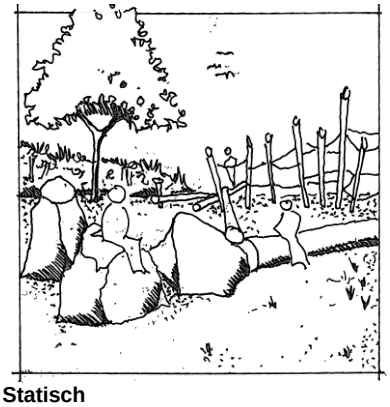
Statisch
in großer Höhe ODER mit wenig Körperunterstützung
Schalen- oder Röhrenrutsche



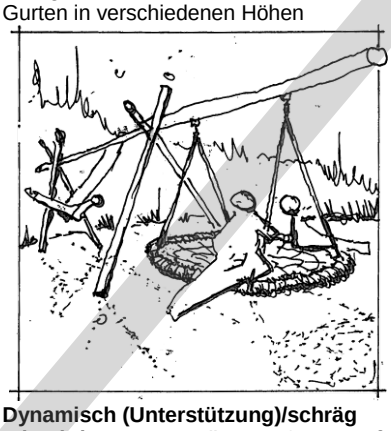
Dynamisch (Unterstützung)/schräg
In großer Höhe ODER mit wenig Körperunterstützung
„Hängekörbchen“ aus Netzen oder Gurten in verschiedenen Höhen



Dynamisch
in großer Höhe ODER mit wenig Körperunterstützung
Seilbahn mit Sitzteller in möglichst großer Höhe, Königinnenschaukel etc.



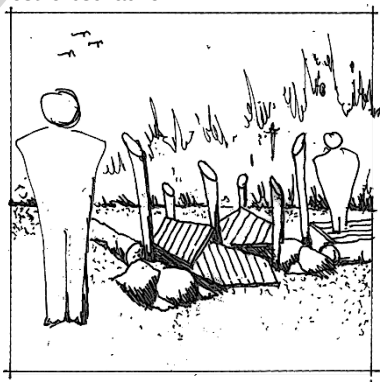
Statisch
in mittlerer Höhe ODER mit mittlerer Körperunterstützung
Höhere Findlinge/konvexe Sitzflächen



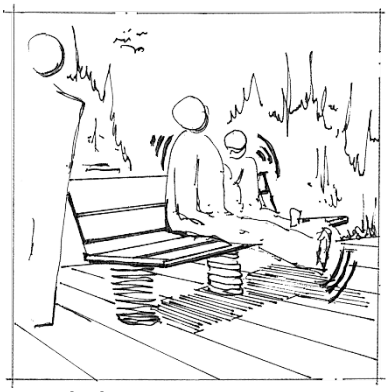
Dynamisch (Unterstützung)/schräg
mit mittlerer Unterstützung ODER auf mittlerer Höhe
Nestkorbschaukel

Dynamisch
in mittlerer Höhe ODER mit mittlerer Körperunterstützung
Drehscheibe etc.

Statisch
in Bodennähe ODER mit Körperunterstützung
Gerade Podeste, Sitzen mit Lehne etc.



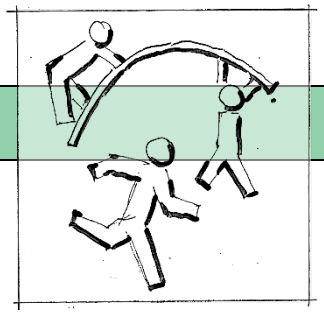
Dynamisch (Unterstützung)/schräg
in Bodennähe ODER mit Körperunterstützung
Holzstamm, schiefe Podeste



Dynamisch
in Bodennähe ODER mit Körperunterstützung
Wackelbank mit Lehne, Wipptier etc.

Vom Boden in die Höhe
Oder: **Von viel zu wenig Körperunterstützung**

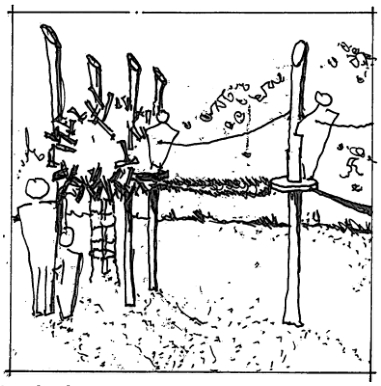
Von statisch nach dynamisch



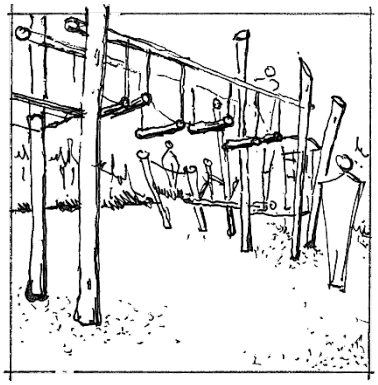
Spielplatz | Bogen 3: Qualität der Erlebniseigenschaften

8. Bewegungsförderung | Stehen **Teil 6/15**

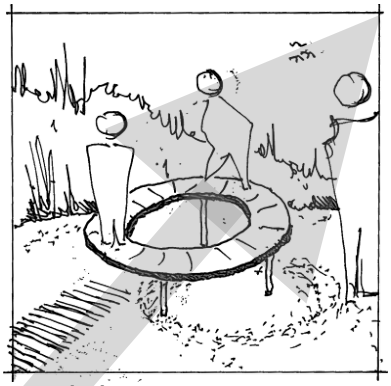
Vom Boden in die Höhe
Oder: **Von viel zu wenig Körperunterstützung**



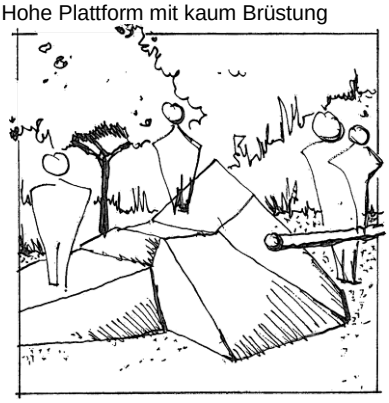
Statisch
in großer Höhe ODER mit wenig Körperunterstützung
Hohe Plattform mit kaum Brüstung



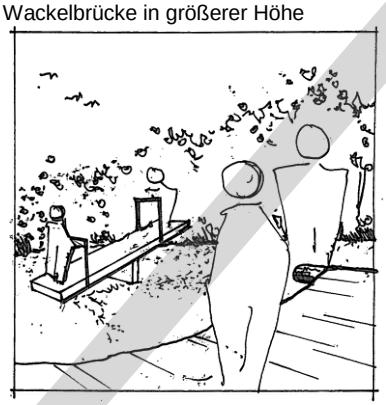
Dynamisch (Unterstützung)/schräg
in großer Höhe ODER mit wenig Körperunterstützung
Wackelbrücke in größerer Höhe



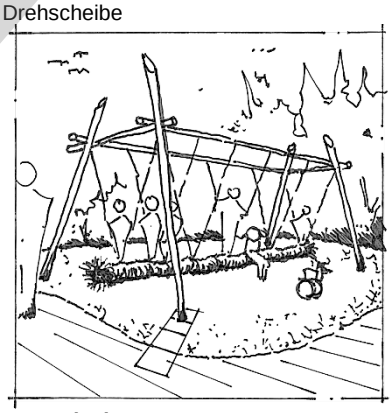
Dynamisch
in großer Höhe ODER mit wenig Körperunterstützung
Drehscheibe



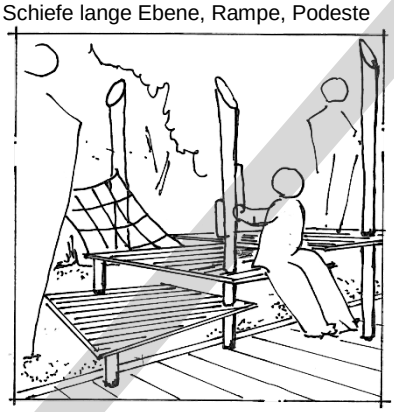
Statisch
in mittlerer Höhe ODER mit mittlerer Körperunterstützung
Schiefe lange Ebene, Rampe, Podeste



Dynamisch (Unterstützung)/schräg
mittlerer Höhe ODER mit mittlerer Körperunterstützung
Stehwippe, Gurtsteg, Drehstange

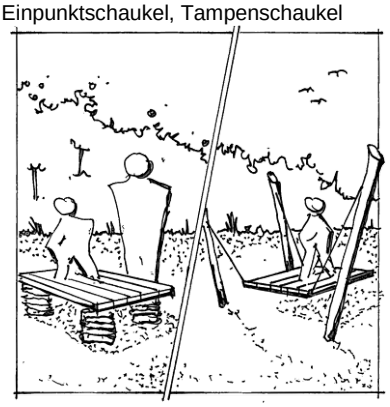


Dynamisch
in mittlerer Höhe ODER mit mittlerer Körperunterstützung
Einpunktschaukel, Tampenschaukel



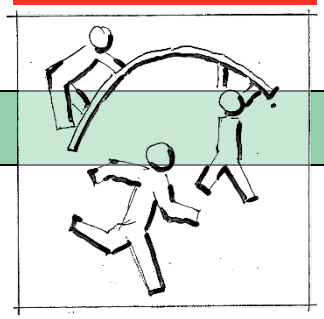
Statisch
in Bodennähe ODER mit Körperunterstützung
Podeste

Dynamisch (Unterstützung)/schräg
in Bodennähe ODER mit Körperunterstützung
Findlinge, Stamm, schräge Podeste



Dynamisch
in Bodennähe ODER mit Körperunterstützung
wackelnde Podeste

Von statisch nach dynamisch

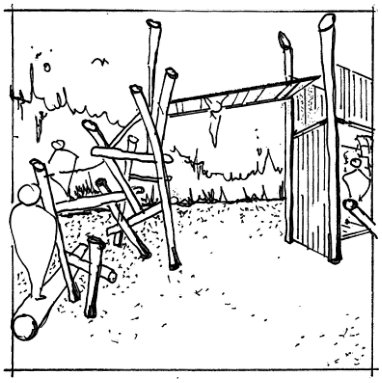


Spielplatz | Bogen 3: Qualität der Erlebniseigenschaften

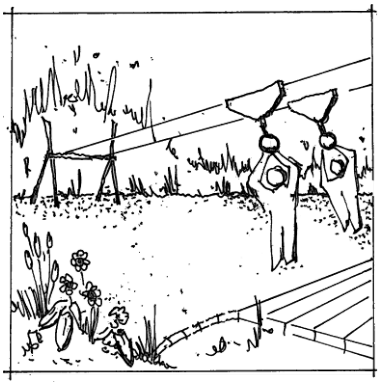
8. Bewegungsförderung | Hängen

Teil 7/15

Vom Boden in die Höhe
(3 bis 6 Jahre: bis 2 m, 6 bis 12 Jahre: bis 3 m Abstand zwischen Boden und Standfläche)

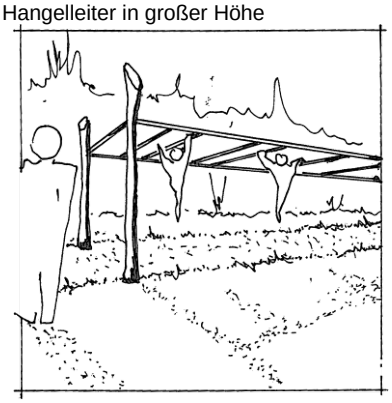


Statisch
in großer Höhe
Hangelleiter in großer Höhe

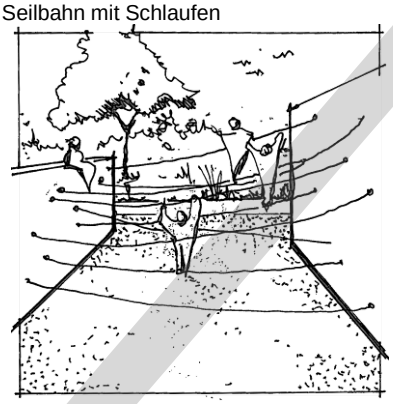


Dynamisch (Unterstützung)/schräg
in großer Höhe
Seilbahn mit Schlaufen

Dynamisch
in großer Höhe
Hangelringe in div. Abständen/Längen

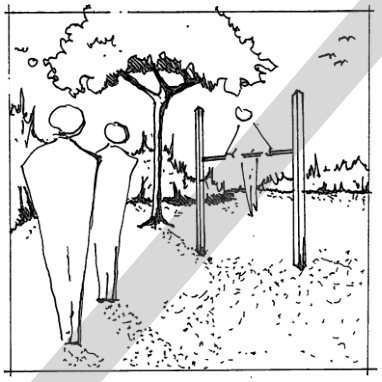


Statisch
in mittlerer Höhe
Hangelleiter auf mittlerer Höhe mit leicht unterschiedlichen Griffabständen



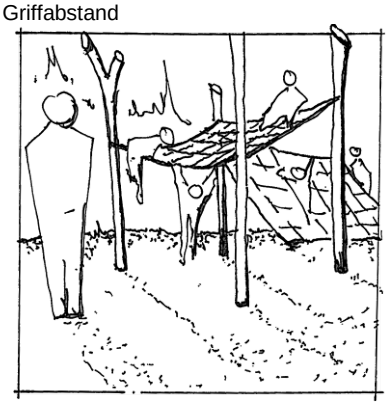
Dynamisch (Unterstützung)/schräg
in mittlerer Höhe
Seil- und Hangelgarten

Dynamisch
in mittlerer Höhe
Hangelseile/-ringe mit beweglichen Schlaufen in mittlerer Höhe, ggf. Strecke geneigt und mit unterschiedlichem Griffabstand



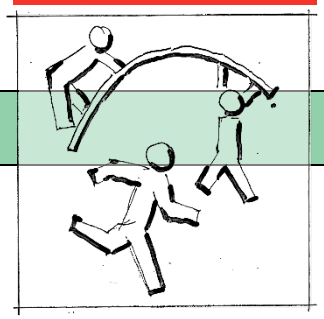
Statisch
in Bodennähe
Reckstange

Dynamisch (Unterstützung)/schräg
in Bodennähe
Reckstangen in unterschiedlichen Höhen in langer Ausführung



Dynamisch
in Bodennähe
Hangelseile oder Hangelnetze

Von statisch nach dynamisch

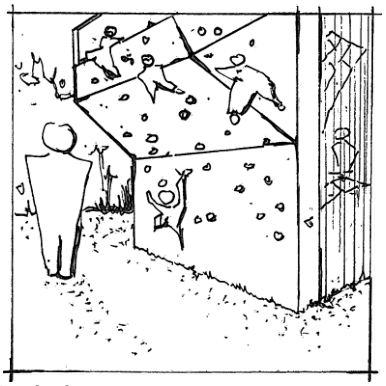


Spielplatz | Bogen 3: Qualität der Erlebniseigenschaften

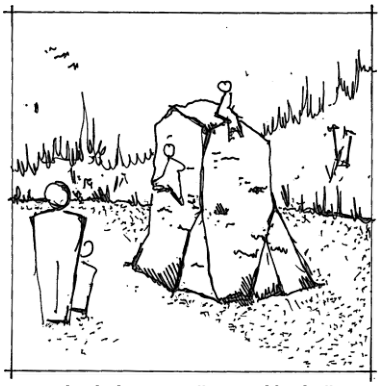
8. Bewegungsförderung | Klettern

Teil 8/15

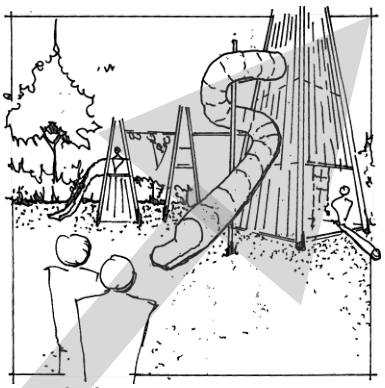
Vom Boden in die Höhe
(3 bis 6 Jahre: bis 2 m Höhe, 6 bis 12 Jahre: bis 3 m Höhe)



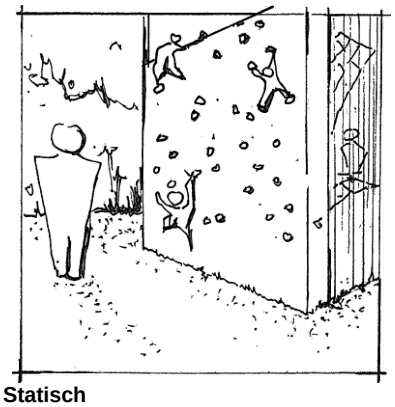
Statisch
in großer Höhe
Kletterwand mit Überhang



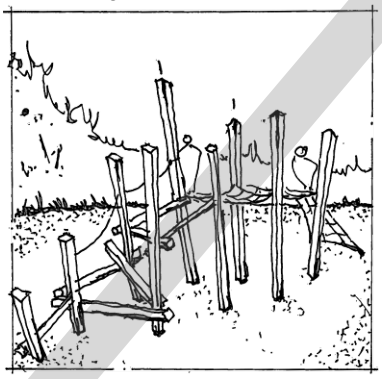
Dynamisch (Unterstützung)/schräg
in großer Höhe
Natürlicher Kletterfels ohne Griffe, Kletterstangen, Kletterseile mit größeren Herausforderungen



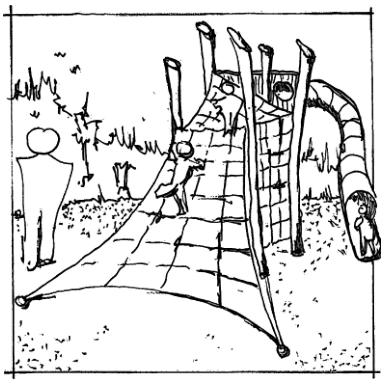
Dynamisch
in großer Höhe
Kletterlandschaft mit Netzen, Turm und Rutsche, Höhe über 3 m



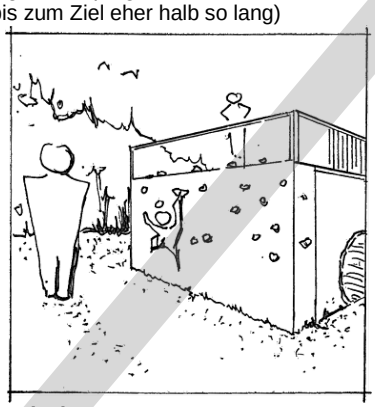
Statisch
in mittlerer Höhe
Kletterwand mit ca. 3 m Höhe (durch eigene Körpergröße ist die Kletterstrecke bis zum Ziel eher halb so lang)



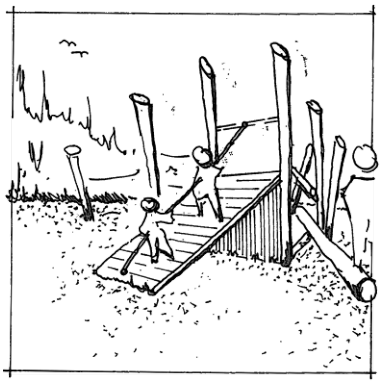
Dynamisch (Unterstützung)/schräg
in mittlerer Höhe
Kletterkombination aus Holzstruktur und Netzen



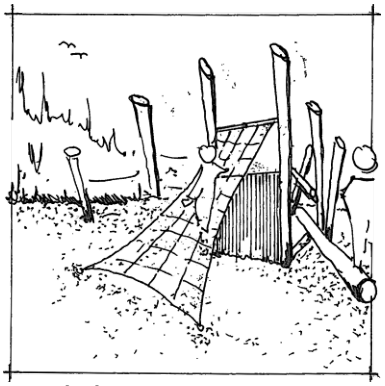
Dynamisch
in mittlerer Höhe
Kletterpyramide oder größere Netzkonstruktionen



Statisch
in Bodennähe
Niedrige Kletterstruktur oder Kletterwand mit ca. 1,5 m Höhe

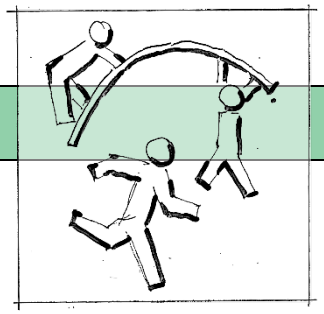


Dynamisch (Unterstützung)/schräg
in Bodennähe
Rampe mit Halteseil



Dynamisch
in Bodennähe
Schräges Kletternetz als Einstieg zu einem Podest o.ä.

Von statisch nach dynamisch

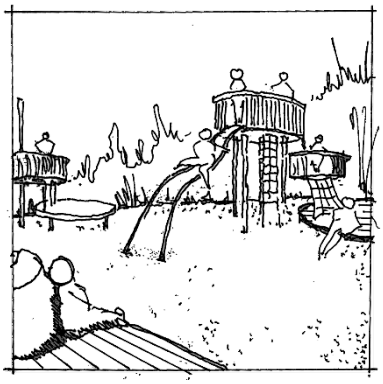


Spielplatz | Bogen 3: Qualität der Erlebniseigenschaften

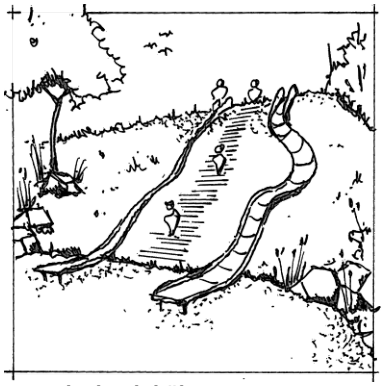
8. Bewegungsförderung | Rutschen

Teil 9/15

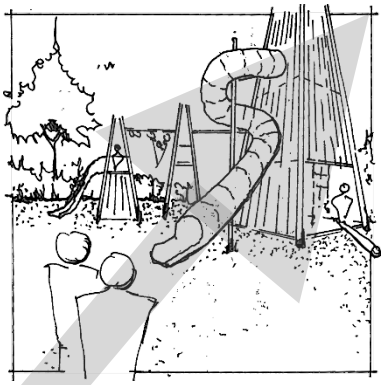
Vom Boden in die Höhe
(3 bis 6 Jahre: bis 2 m Höhe, 6 bis 12 Jahre: bis 3 m Höhe – bei geschlossener Rutschenform höher)



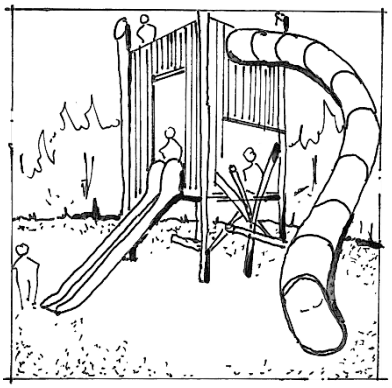
Statisch
in großer Höhe
Steile Rutschstangen aus maximaler Höhe



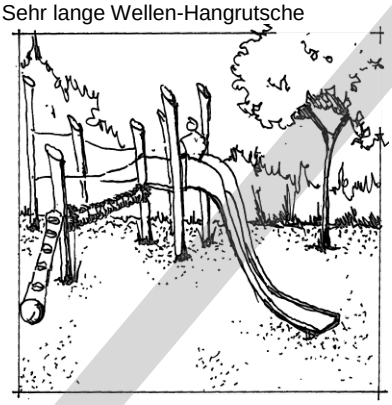
Dynamisch mit höherer Geschwindigkeit/offenerer Form in großer Höhe
Sehr lange Wellen-Hangrutsche



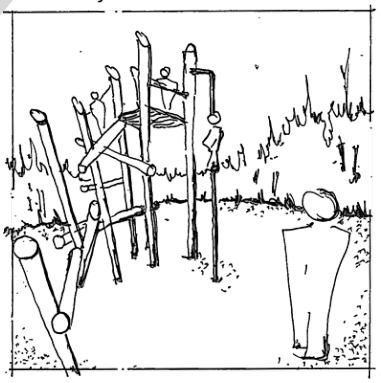
Dynamisch mit hoher Geschwindigkeit in großer Höhe
Sehr hoher Rutschenturm mit Röhrenrutsche und dynamischen Rutschenverlauf



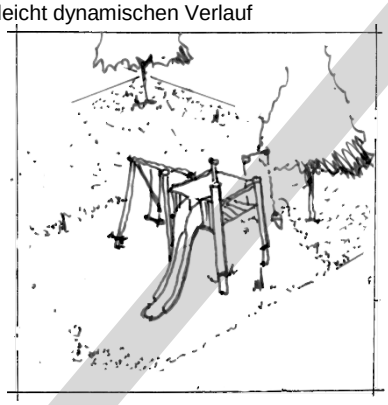
Statisch
in mittlerer Höhe
Offene (oder geschlossene) Rutschen mit 2 bzw. 3 m Podesthöhe mit geradem oder leicht dynamischen Verlauf



Dynamisch mit höherer Geschwindigkeit/offenerer Form in mittlerer Höhe
Offene Rutsche mit 2 bzw. 3 m Podesthöhe in steiler/geschwungener Bauform

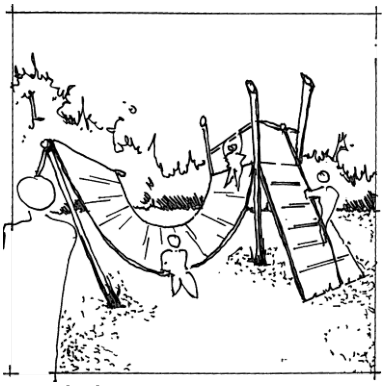


Dynamisch mit durchlässiger Form in mittlerer Höhe
Senkrechte Rutschstange



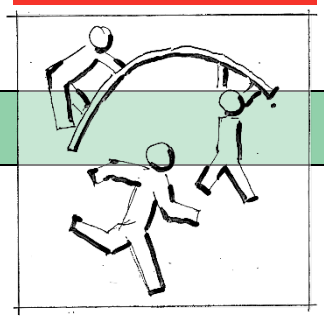
Statisch
in Bodennähe
Niedrige Schalenrutsche

Statisch/dynamisch mit höherer Geschwindigkeit/offenerer Form in Bodennähe
Breite Rutsche (Reduzierung der Körperunterstützung)



Dynamisch
in Bodennähe
Breite aufgehängte Membrane/Gurtsteg mit großem Höhenunterschied und dynamischen Rutschflächen

Von statisch/langsam/gerade nach dynamisch/schnell/geschwungen

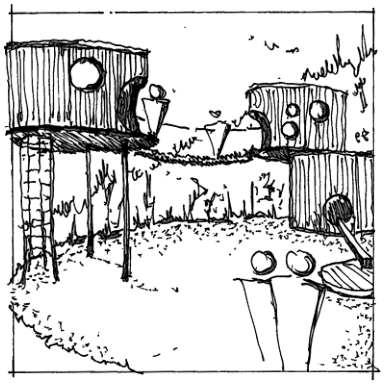


Spielplatz | Bogen 3: Qualität der Erlebniseigenschaften

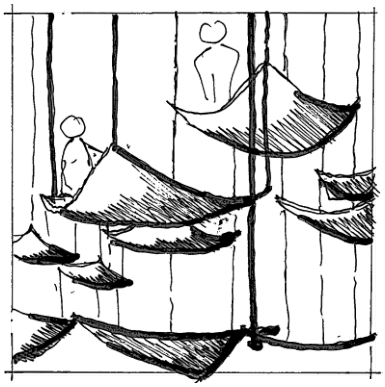
8. Bewegungsförderung | Springen/Hüpfen

Teil 10/15

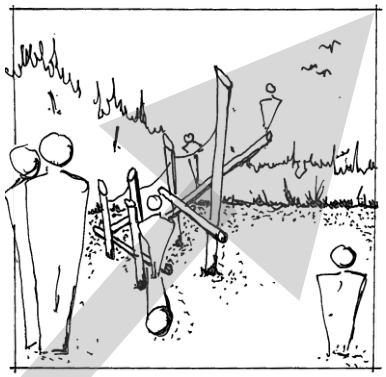
Vom Boden in die Höhe
(3 bis 6 Jahre: bis 2 m Höhe, 6 bis 12 Jahre: bis 3 m Höhe)



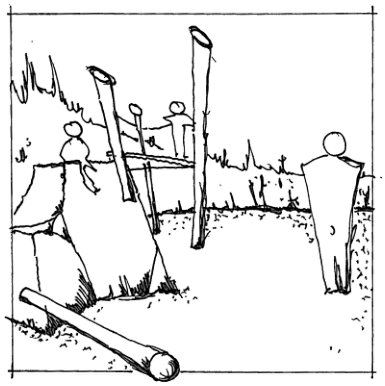
Statisch
in großer Höhe
Sprung von Plattform oder Balancierstamm



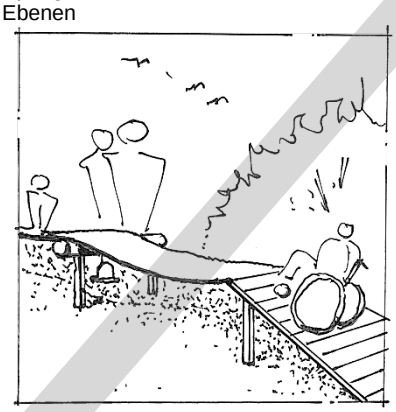
Dynamisch mit Unterstützung/schräg
in großer Höhe
Springen über verschiedene Höhen und Ebenen



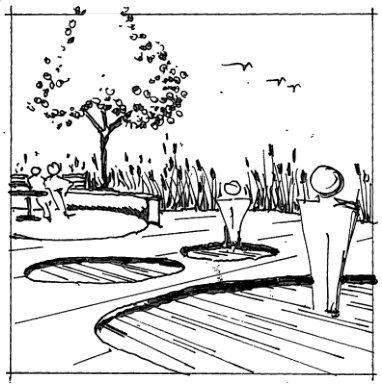
Dynamisch/schräg in großer Höhe
Mutsprung, Freisprung



Statisch
in mittlerer Höhe
Mittelhohe Podeste und Findlinge

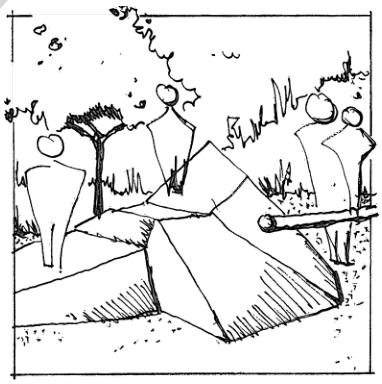


Dynamisch mit Unterstützung/schräg
in mittlerer Höhe
Gurtsteg

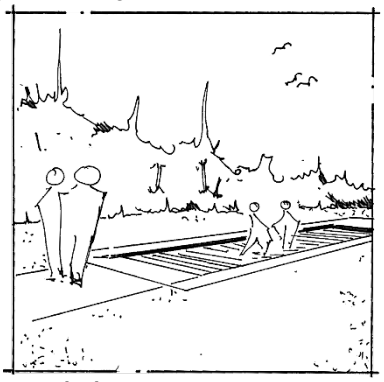


Dynamisch/schräg
in mittlerer Höhe
Mehrere Trampoline/Wackelpodeste, großer schräger Drehteller etc.

Statisch
in Bodennähe
Hüpfspiele etc.



Statisch/schräg
in Bodennähe
Springen von Findlingen, Stämmen etc.



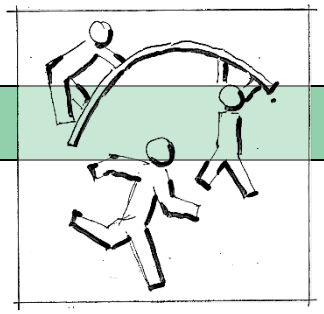
Dynamisch
in Bodennähe
Trampolin in verschiedenen Ausführungen

Von statisch nach dynamisch

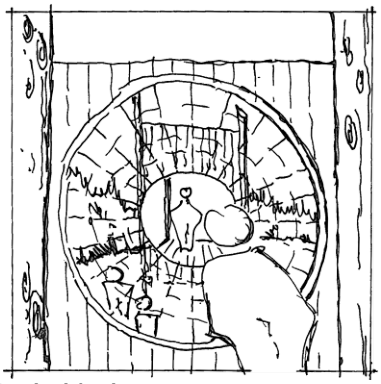
Spielplatz | Bogen 3: Qualität der Erlebniseigenschaften

8. Bewegungsförderung | Krabbeln/Kriechen

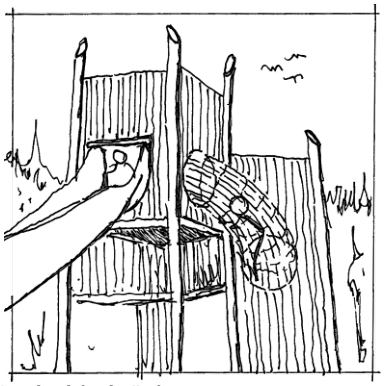
Teil 11/15



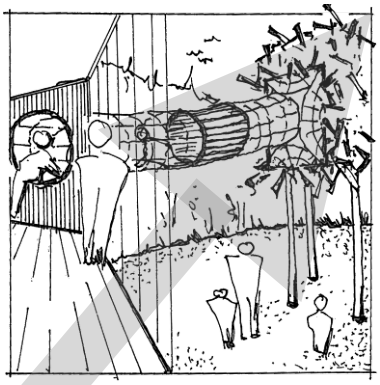
Vom Boden/geschlossen in die Höhe/transparent
(3 bis 6 Jahre: bis 2 m Höhe, 6 bis 12 Jahre: bis 3 m Höhe)



Statisch/weit
in großer Höhe/transparent
Waagerechte Gitterröhre (ggf. halbseitig geschlossen)

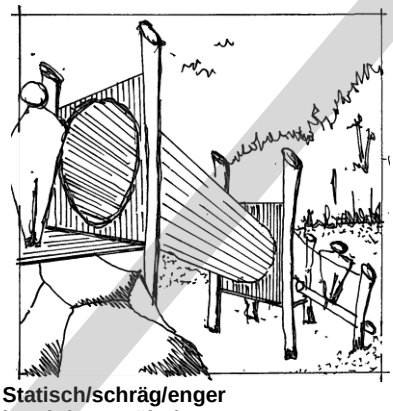


Statisch/schräg/enger
in großer Höhe/transparent
Schräge Gitterröhre am Turm

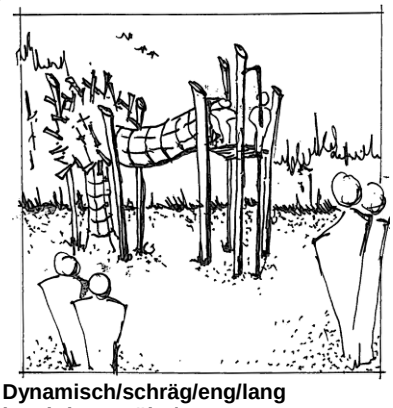


Dynamisch/schräg/eng/lang
in großer Höhe/transparent
enger Netztunnel in luftiger Höhe, hier mit Zwischenstopp in statischem Röhrenteil

Statisch/weit
in mittlerer Höhe
Waagerechte Kriechröhre aus Holzlatten in mittlerer Höhe

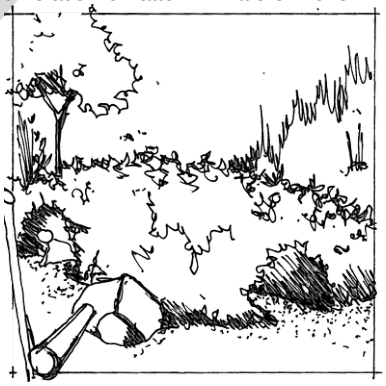


Statisch/schräg/enger
in mittlerer Höhe/transparent
Schräge/um die Kurve geführte Kriechröhre aus Holzlatten in mittlerer Höhe

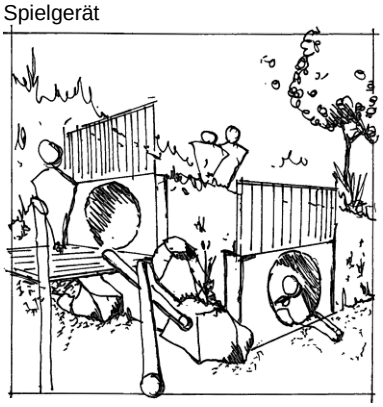


Dynamisch/schräg/eng/lang
in mittlerer Höhe/transparent
Netztunnel, schräg aufgehängt an Spielgerät

Statisch/weit
in Bodennähe
Kriechröhren unter Wegeführung oder im Spielgerät verbaut

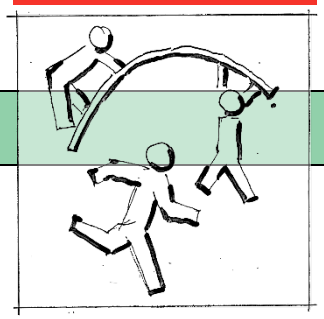


Statisch/schräg/enger
in Bodennähe
Krabbeln durch bewegtes Gelände/ Strauchpflanzungen



Dynamisch/schräg/eng/lang
in Bodennähe
Lange Kriechröhre um Kurven mit Höhenversprung, drehende Röhre etc.

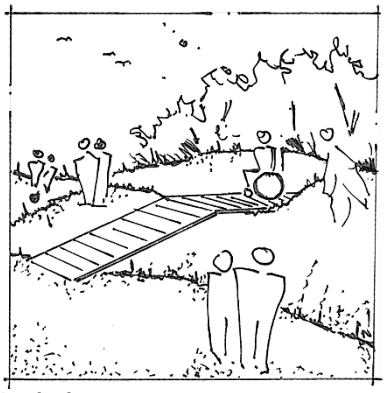
Von Statisch/weit nach dynamisch/schräg/eng/lang



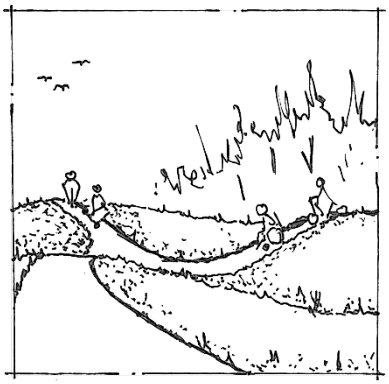
Spielplatz | Bogen 3: Qualität der Erlebniseigenschaften

8. Bewegungsförderung | Rollen/Berollen **Teil 12/15**

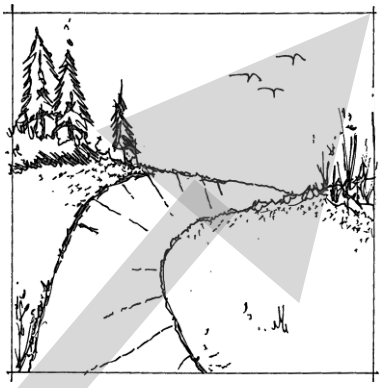
Ausführung nicht im Bereich der Hauptwegeverbindungen/Vernetzung!



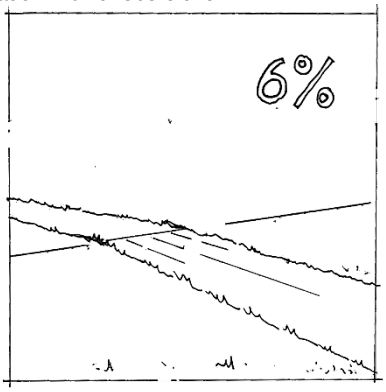
Statisch
in größere Höhen
Verschiedene Längsgefälle 10 bis 20 % auch mit Ruhebereichen



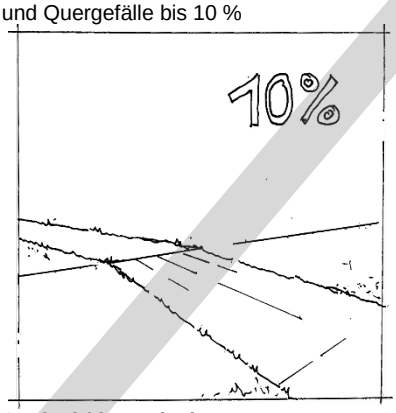
Statisch/dynamisch
in großen Höhen
Verschiedene Längsgefälle 20 bis 35 % und Quergefälle bis 10 %



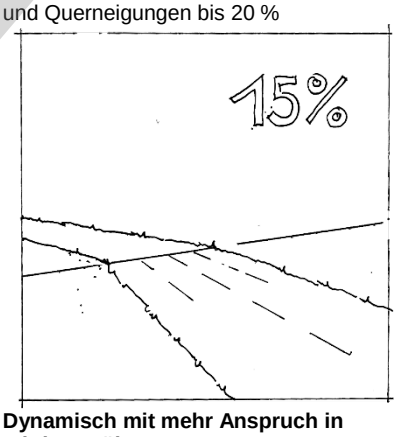
Dynamisch
mit mehr Anspruch in großen Höhen
Verschiedene Längsgefälle 35 bis 50 % und Querneigungen bis 20 %



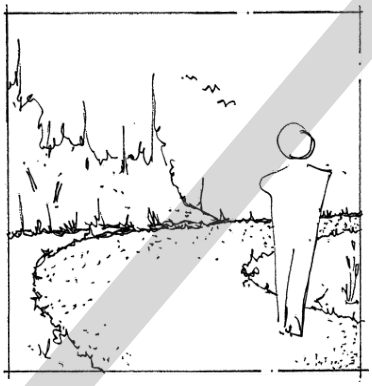
Statisch
in mittlere Höhen
Verschiedene Längsgefälle mit mindestens 6 %



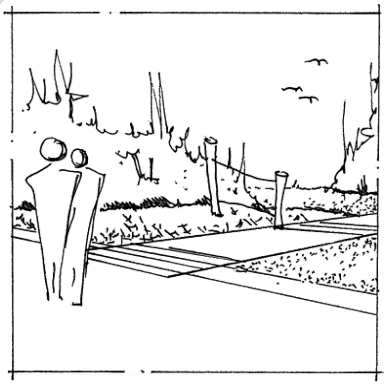
Statisch/dynamisch
in mittlere Höhen
Verschiedene Längsgefälle mit mindestens 10 % und Quergefälle bis 6 %



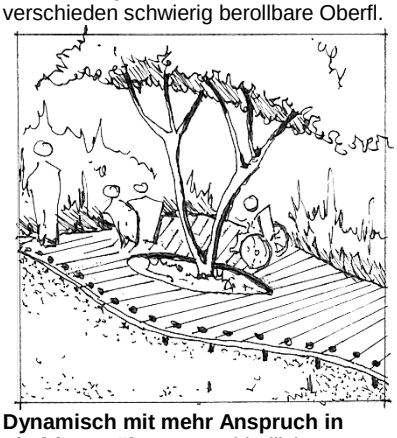
Dynamisch mit mehr Anspruch in mittlere Höhen
Verschiedene Längsgefälle mit mind. 15 %, Quergefälle bis 10 % und verschieden schwierig berollbare Oberfl.



Statisch
in niedrigen Höhen
Stabile Oberfläche barrierefrei ausgebaut



Statisch/dynamisch
in niedriger Höhe
Unterschiedlich schwierig berollbare Oberflächen (Rasen, Pflaster etc.)



Dynamisch mit mehr Anspruch in niedriger Höhe Unterschiedlich schwierig berollbare Oberflächen oder Querneigungen (bis 10%)

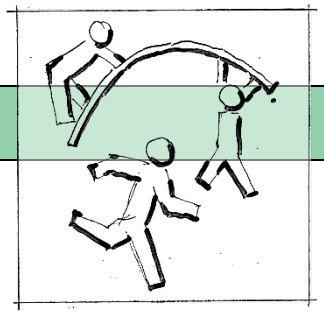
Vom Boden in die Höhe
(3 bis 6 Jahre: bis 1 m Höhe berollbar, 6 bis 12 Jahre: bis 1,5 m Höhe berollbar)

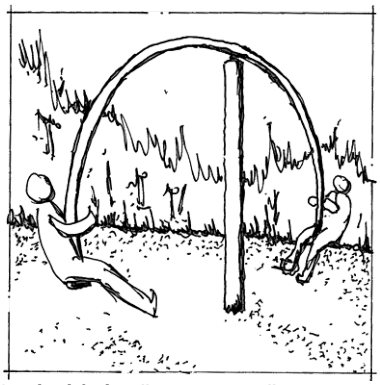
Von statisch nach dynamisch

Spielplatz | Bogen 3: Qualität der Erlebniseigenschaften

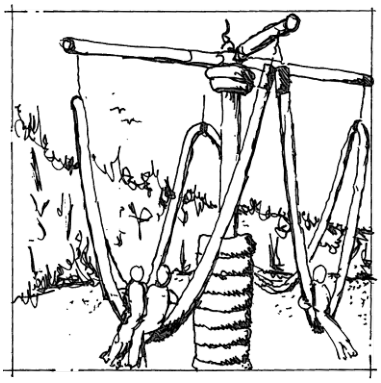
8. Bewegungsförderung | Drehen

Teil 13/15

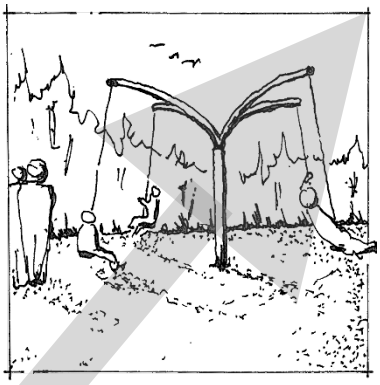




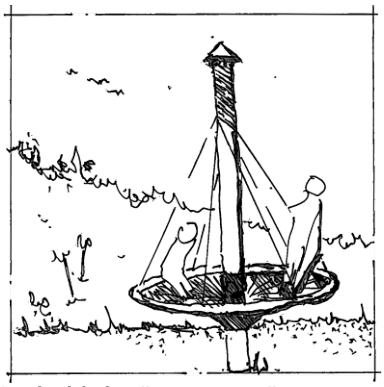
Statisch/mit Körperunterstützung in großer Höhe, mehrere Dreh- oder Bewegungsrichtungen
Schwenkwippe



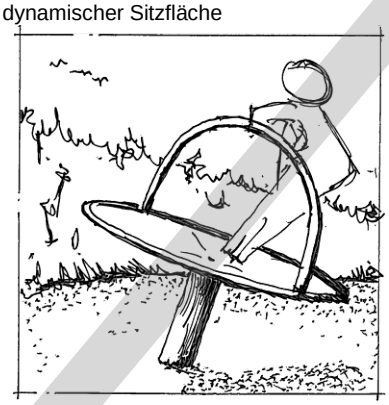
Dynamisch/mit/ohne Körperunterstützung in großer Höhe, mehrere Dreh- oder Bewegungsrichtungen/schief
z.B. Drehachse mit eindimensionaler dynamischer Sitzfläche



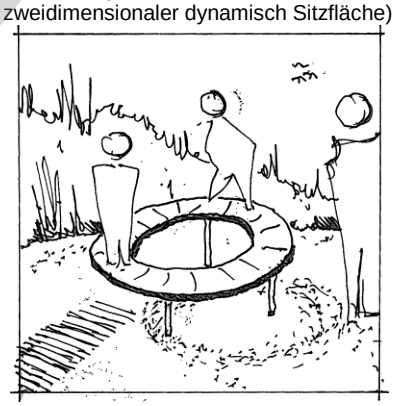
Dynamisch/ohne Körperunterstützung in großer Höhe, mehrere Dreh- oder Bewegungsrichtungen Rundlauf mit Sitztellern (1 bzw. 2 Drehachsen mit zweidimensionaler dynamisch Sitzfläche)



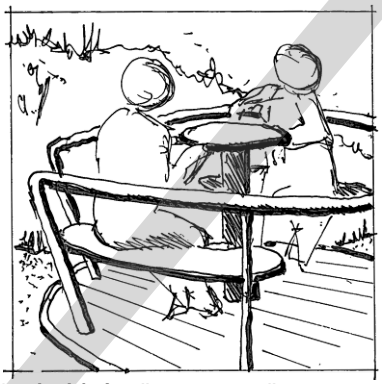
Statisch/mit Körperunterstützung in mittlerer Höhe, schiefe Drehachse oder zusätzliche Bewegungsrichtung mit Körperunterstützung
Drehvogelnest/Spielkreisel, der sich nach oben zieht



Dynamisch/mit/ohne Körperunterstützung in mittlerer Höhe, mehrere Dreh- oder Bewegungsrichtungen/schief
(z.B. mit geneigter Drehachse und statischer Sitzfläche und mittlerer Körperunterstützung/Haltemöglichkeit)

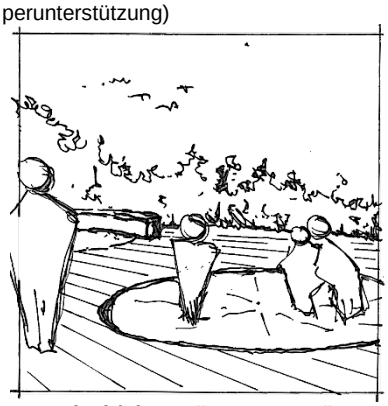


Dynamisch/ohne Körperunterstützung in mittlerer Höhe, mehrere Dreh- oder Bewegungsrichtungen/schief
Schiefer Drehteller (eine Drehachse geneigt und statische Sitzfläche ohne Körperunterstützung)



Statisch/mit Körperunterstützung in Bodennähe, eine Drehachse
Karussell

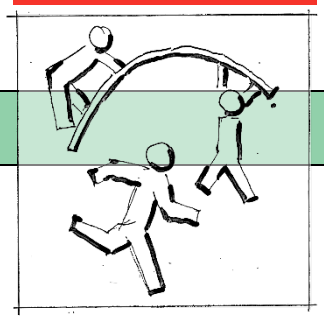
Statisch/mit/ohne Körperunterstützung in Bodennähe, eine Drehachse
Drehstange mit Haltegriffen



Dynamisch/ohne Körperunterstützung in Bodennähe, eine Drehachse
Drehteller

Vom Boden in die Höhe
Oder: **Von einer zu mehreren Dreh- /Bewegungsrichtungen**

Von statisch nach dynamisch
Oder: **Von viel zu weniger Körperunterstützung**

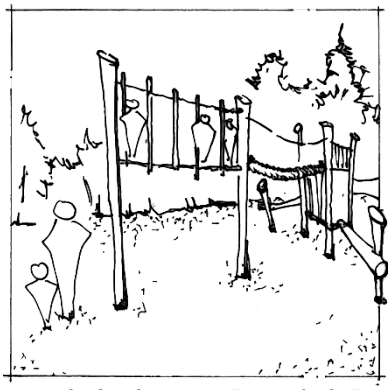


Spielplatz | Bogen 3: Qualität der Erlebniseigenschaften

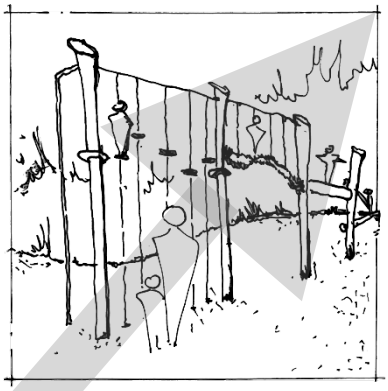
8. Bewegungsförderung | Balancieren **Teil 14/15**

Vom Boden in die Höhe
(3 bis 6 Jahre: bis 2 m Höhe, 6 bis 12 Jahre: bis 3 m Höhe)

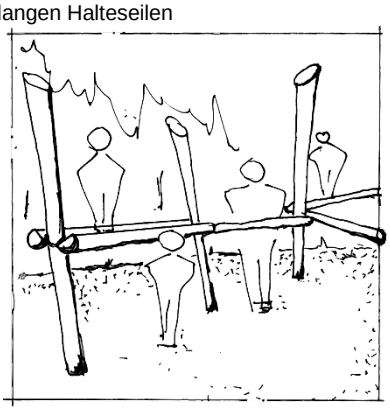
Statisch
in großer Höhe
z.B. Balancierstamm mit unterschiedlich langen Halteseilen



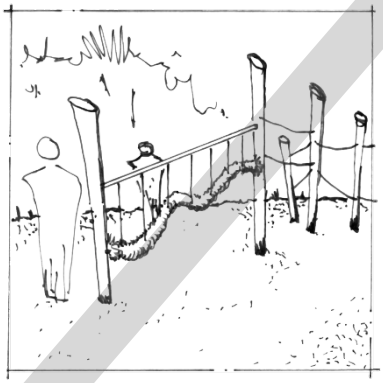
Dynamisch mit Unterstützung/schräg
in großer Höhe
z.B. schwebende Hölzer oder Tampen mit Halteseil



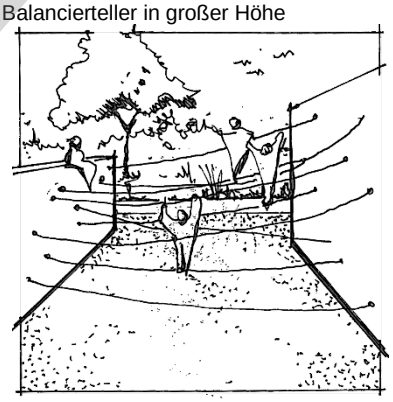
Dynamisch
in großer Höhe
z.B. Stamm ohne Halteseil, Balancierteller in großer Höhe



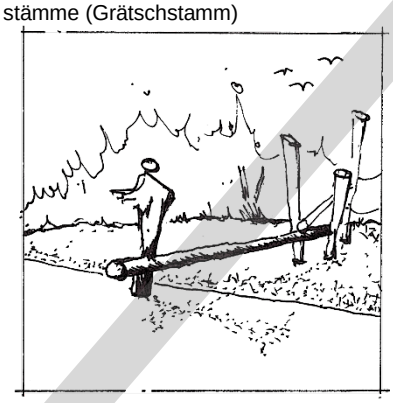
Statisch
in mittlerer Höhe
z.B. schräggeschnittene Balancierstämme (Grätschstamm)



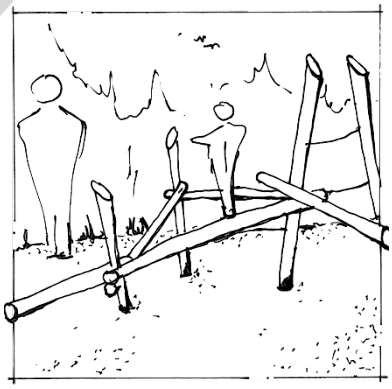
Dynamisch mit Unterstützung/schräg
in mittlerer Höhe
z.B. Balancieren auf einem normalen Tau mit Halteseil in mittlerer Höhe



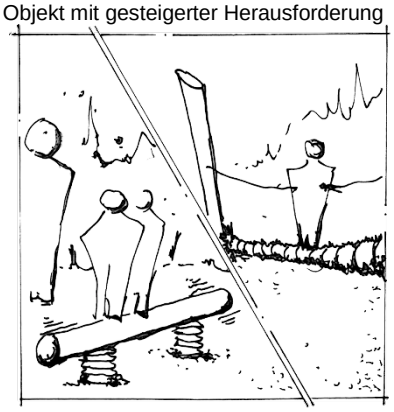
Dynamisch/schräg
in mittlerer Höhe
Balancieren auf einem dynamischen Objekt mit gesteigerter Herausforderung



Statisch
in Bodennähe
Kleinere Mauern oder erhabene Einfassungselemente

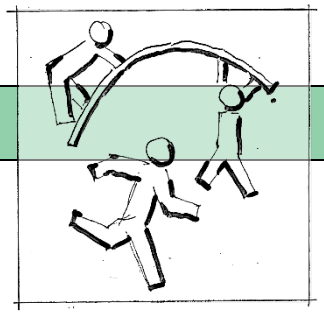


Statisch/schräg
in Bodennähe
verschiedene Steigungen, veränderte Oberflächen



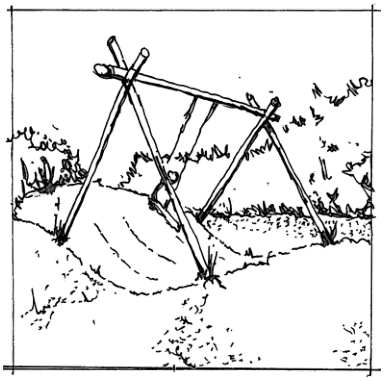
Dynamisch
in Bodennähe
Balancieren auf einem dynamischen Objekt (gefederter Stamm, Tampen etc.)

Von statisch nach dynamisch

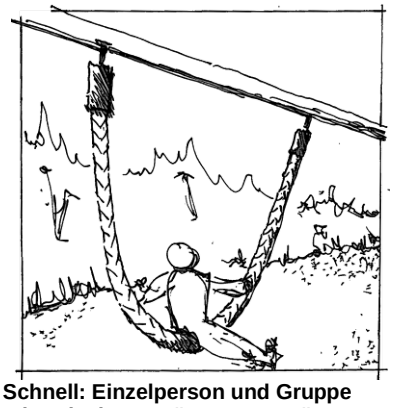


Spielplatz | Bogen 3: Qualität der Erlebniseigenschaften

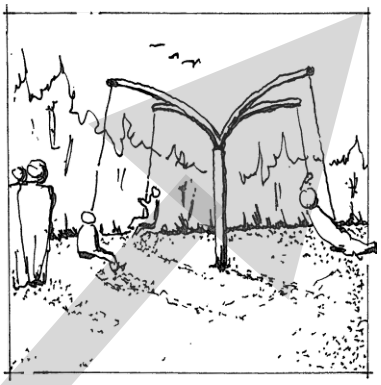
8. Bewegungsförderung | Schwingen/Schaukeln **Teil 15/15**



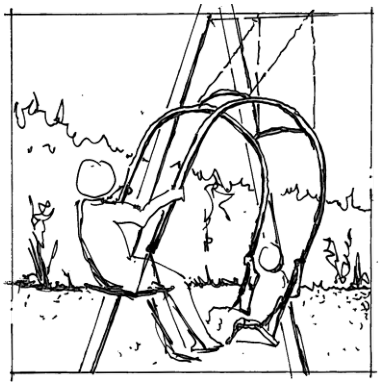
Schnell: Einzelperson und Gruppe mit Körperunterstützung
Himmelsschaukel, Königinnenschaukel



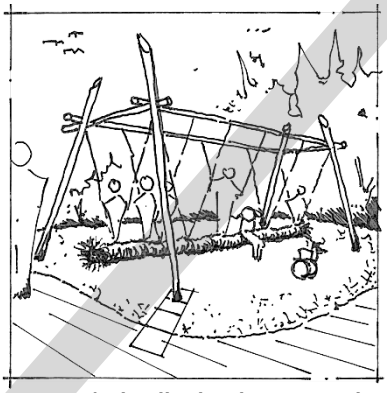
Schnell: Einzelperson und Gruppe mit reduzierter Körperunterstützung
Schaukeltampen, Reifenschaukel



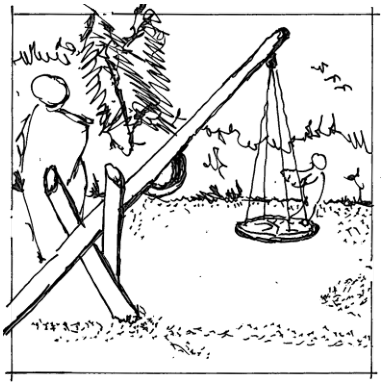
Schnell: Gruppe mit kaum Körperunterstützung
Rundlauf



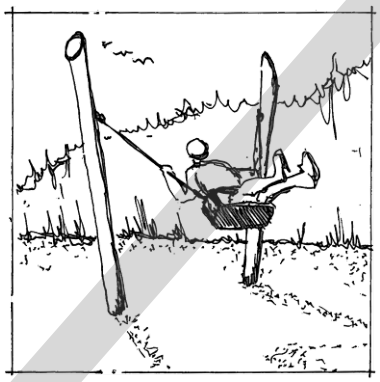
Langsam/schnell: Einzelperson und Gruppe mit Körperunterstützung
Partnerschaukel



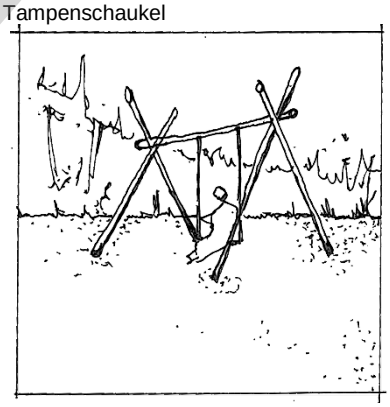
Langsam/schnell: Einzelperson und Gruppe mit reduzierter Körperunterstützung
Tampenschaukel



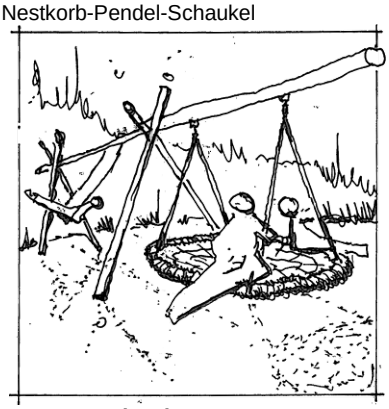
Langsam/schnell: Einzelperson und Gruppe mit kaum Körperunterstützung
Nestkorb-Pendel-Schaukel



Langsam: Einzelperson mit Körperunterstützung
Einzelschaukel mit Schaukelsitz



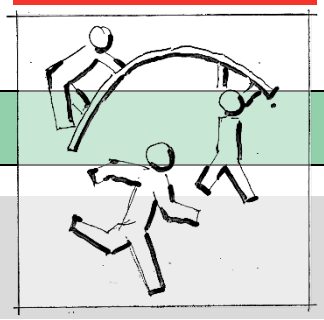
Langsam: Einzelperson mit reduzierter Körperunterstützung
Einzelschaukel



Langsam: Einzelperson mit kaum Körperunterstützung
Nestkorbschaukel, Reifenschaukel

Von langsam nach schnell
Oder: **Von Einzelperson zur Gruppe**

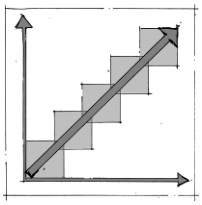
Von statisch nach dynamisch
Oder: **Von viel zu weniger Körperunterstützung**



Spielplatz | Bogen 3: Qualität der Erlebniseigenschaften
9. Risiken und Herausforderungen **Teil 1/2**

Die Spielfläche bietet der Flächengröße angemessene Erfahrungsfelder für Abenteuer, Spannung und den Umgang mit kalkulierbarer Gefahr (nicht als Sicherheits-, sondern als Förderaspekt). Risiken als Anreize sind gegeben. Sie sind erkennbar und einschätzbar.

Leitidee ist ein Spielangebot, das den „Spannungsfaden“ über die Entwicklung der Altersstufe über einen längeren Zeitraum hält. Das Kind findet immer wieder neue Herausforderungen, an denen es sich messen kann. Daher führen nur eine sehr schwere Route oder nur sehr einfache Routen zu einer schlechten Bewertung, da das Spektrum dazwischen nicht abgebildet wird.
Die Bewertung erfolgt anhand der vorgesehenen Zielgruppe. Sind mehrere vorgegeben, muss für eine gute Bewertung auch für alle Altersgruppen ein umfängliches Angebot vorhanden sein. Ist der Spielplatz für mehrere Altersgruppen vorgesehen, werden diese Altersgruppen separat gewertet. Bei kleineren Spielflächen für mehrere Altersgruppen kann eine Mischbewertung zu einer Abwertung führen.



Folgendes Bewertungsschema ist zu beachten:
Betrachtet werden verschiedene Bewegungsarten. Es ist über fünf Schwierigkeitsgrade eine geringe Herausforderung (links unten) bis zur höchsten Herausforderung (rechts oben) abzubilden.

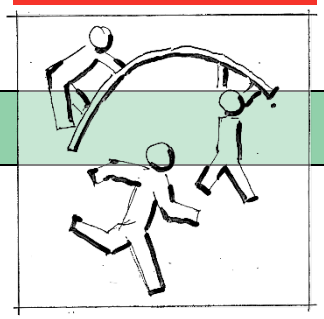
Die Gesamtnote wird aus folgenden Teilbewertungen gebildet:
(Abenteuerkriterien werden in den Altersstufen 3 bis 6 und 6 bis 12 Jahre separat gewertet.)

Höhe
Leitidee ist das stufenweise Erreichen einer freien Fallhöhe von 2 m für die Zielgruppe 3 bis 6 Jahre bzw. 3 m (für die Zielgruppe 6 bis 12 Jahre) über verschiedene Bewegungserfahrungen. Diese umfassen im wesentlichen Laufen, Sitzen, Stehen, Hängen, Klettern, Krabbeln/Kriechen, Rollen/Berollen und Balancieren.
Beispiel 3 bis 6 Jahre: Kletterkonstruktion mit freier Fallhöhe von ca. 2 m | alle Schwierigkeitsgrade und Anforderungen dazwischen werden mit abgebildet.
Beispiel 6 bis 12 Jahre: Kletterkonstruktion mit freier Fallhöhe von ca. 3 m mit Übergang zu Kletterturm mit einer Gesamthöhe über 3 m mit luftigen Durchblicken | hohe Balancier- und Hangelstrecken mit allen Schwierigkeitsgraden und den Anforderungen dazwischen/davor werden abgebildet.

1	2	3	4	5	6
Die freie Fallhöhe wird über mindestens fünf Schwierigkeitsgrade an Bewegungserfahrung mit einer freien Fallhöhe von 2 m (3-6 Jahre) und 3 m (6-12 Jahre) abgebildet.		Die freie Fallhöhe wird mit drei Schwierigkeitsgraden sowie der für die Altersgruppe vorgegebenen freien Fallhöhe erreicht. ODER Mit mindestens fünf Schwierigkeitsgraden wird eine freie Fallhöhe von 1,5 m (3-6 Jahre) und 2,5 m (6-12 Jahre) erreicht.	Es wird nur eine freie Fallhöhe von 1,5 m (3-6 Jahre) und 2,5 m (6-12 Jahre) erreicht.	Es wird nur eine freie Fallhöhe von 1 m (3-6 Jahre) und 2 m (6-12 Jahre) erreicht.	Spielfläche ist ebenerdig. Alle Spielangebote sind am Boden verortet.

Geschwindigkeit
Leitidee ist das stufenweise Erfahren von Geschwindigkeit über verschiedene Bewegungserfahrungen aus Rutschen, Springen/Hüpfen, Rollen/Berollen, Drehen oder Schwingen/Schaukeln.
Beispiel 3 bis 6 Jahre: Rutsche mit ca. 2 m Podesthöhe, Drehkreise etc.
Beispiel 6 – 12 Jahre: lange/hohe Röhrenrutsche, schnelle Seilbahn

1	2	3	4	5	6
Die Geschwindigkeit wird über mind. fünf Schwierigkeitsgrade an Bewegungserfahrungen erreicht.		Die Geschwindigkeit wird über drei Schwierigkeitsgrade an Bewegungserfahrungen erreicht.	Die Geschwindigkeit wird über zwei Schwierigkeitsgrade an Bewegungserfahrungen erreicht.		Es findet keine Geschwindigkeitserfahrung statt.



Spielplatz | Bogen 3: Qualität der Erlebniseigenschaften

9. Risiken und Herausforderungen **Teil 2/2**

Kraft

Leitidee ist die Steigerung der Krafterfahrung/des Krafteinsatzes im Rahmen verschiedener Herausforderungen beim Hängen, Klettern, Springen.

Beispiel 3 bis 6 Jahre: Hangelleiter (auf ca. 3 m Höhe), Kletterwand mit Griffen

Beispiel 6 bis 12 Jahre: Hangelleiter (auf ca. 4 m Höhe), Kletterfels ohne Griffe

1	2	3	4	5	6
Die Kraft wird über mindestens fünf Schwierigkeitsgrade an Bewegungserfahrungen erreicht.		Die Kraft wird über drei Schwierigkeitsgrade an Bewegungserfahrungen erreicht.	Die Kraft wird über zwei Schwierigkeitsgrade an Bewegungserfahrungen erreicht.		Es findet keine Krafterfahrung statt.

Geschicklichkeit

Leitidee ist die Steigerung von Geschicklichkeit beim Rutschen, Springen/Hüpfen, Rollen/Berollen, Drehen oder Schwingen/Schaukeln und Balancieren.

Beispiel 3 bis 6 Jahre: Balancierseil mit Halteseil

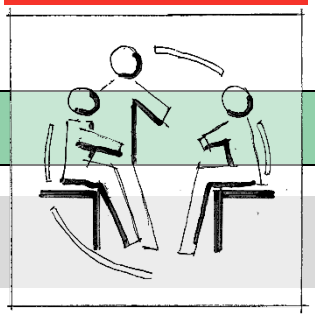
Beispiel 6 bis 12 Jahre: Balancierseil ohne Halteseil

1	2	3	4	5	6
Die Geschicklichkeit wird über mind. fünf Schwierigkeitsgrade an Bewegungserfahrungen in erreicht.		Die Geschicklichkeit wird über drei Schwierigkeitsgrade an Bewegungserfahrungen erreicht.	Die Geschicklichkeit wird über zwei Schwierigkeitsgrade an Bewegungserfahrungen erreicht.		Es findet keine Erfahrung der Geschicklichkeit statt.

Beispiel:

Altersgruppe 3 bis 6 Jahre:
Note Höhe: 1
Flache Podeste am Sand über mittleres Einstiegspodest an der Keltteranlage bis zum Turm. Dazwischen verschiedene Schwierigkeitsstufen über Netze etc.
Note Geschwindigkeit: 4
Große Rutsche, man kann von mittleren Podesten springen
Note Kraft: 1
Klettern in Höhe von 2 m über verschiedene Netze und Seile, Klettern im Turm und auch über den natürlichen Kletternfelsen
Note Geschicklichkeit: 2
Höherer Anspruch beim Hangeln und am Kletterfelsen, es sind auch in den verbleibenden Bereichen verschiedene Schwierigkeitsstufen vorhanden

Spielplatz | Bogen 3: Qualität der Erlebniseigenschaften
10. Kommunikation und Begegnungsmöglichkeiten **Teil 1/2**



Zur Förderung und Pflege von Sozialkontakten sind Treffpunkte und Aufenthaltsorte für alle Alters- und Nutzergruppen in dafür geeigneten Bereichen vorhanden.

Leitidee ist ein Spielplatz mit alters- und zielgruppengerechten Möglichkeiten für soziale Kontakte und Begegnungen. Hierfür sind wettergerechte Bereiche (Beschattung und Windschutz) mit entsprechender Ausstattung an Sitz- und Aufenthaltsmöglichkeiten vorzuhalten. Diese sind Bestandteil des gestalterischen Gesamtkonzeptes. Ist der Spielplatz für mehrere Altersgruppen vorgesehen, werden diese, plus die zugehörigen Begleitpersonen betrachtet und separat gewertet. Es sollten eine der Flächengröße angemessene Anzahl und Variationen an Sitzmöglichkeiten ausgebildet sein.

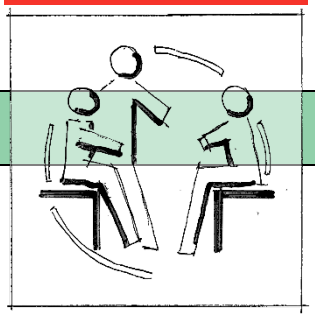
Die Gesamtnote wird aus folgenden Teilbewertungen gebildet:

Begleitende Personen
Leitidee sind wettergerechte, abwechslungsreiche und für die Vielfalt der Nutzenden ausgelegte Sitz- und Ablagemöglichkeiten. Hier fließen auch die Wünsche und Anregungen aus der Beteiligung mit ein. Siehe dazu auch die Anmerkungen zur Begegnung unter Punkt F5 im Teil 2 zur Inklusionsmatrix: Offene Situationen mit Aufforderungscharakter zum Kennenlernen und Begegnen verschiedenster Generationen, Nationen und Personen mit Einschränkungen.

1	2	3	4	5	6
Deutlicher Aufforderungscharakter zur Begegnung von verschiedensten Generationen, Nationen und Personen mit Einschränkungen. Diese sind durch unterschiedliche Bänke, Podeste, Mauern (mit und ohne Lehne) sowie Ablagemöglichkeiten wie Tische ausgebildet.		Tisch-Bank-Kombination(en) mit Aufenthaltsqualität (windgeschützt und schattig) in bedarfsgerechter Anzahl.	Sitzmöglichkeiten sind vorhanden. Aufenthaltsqualität bedingt ausgebildet.		Es sind keine Sitz- und Aufenthaltsmöglichkeiten vorhanden.

Kinder 3 bis 6 Jahre
Leitidee sind Kommunikations- und Aufenthaltsgelegenheiten für die Altersgruppe 3 bis 6 Jahre. Diese befinden sich in der Regel im Gerät und bilden geschütztere Räume aus, können aber auch in Randbereichen durch verschiedene Einfassungen umgesetzt werden. Eine vor Witterung geschütztere Lage ist dabei wünschenswert. Sie passen sich harmonisch und bedürfnisgerecht sehr gut in das Konzept der Anlage ein. Möglich sind Sitzmauern, Spielhäuser mit und ohne Sitzgelegenheiten, Gruppe aus Findlingen, Stämmen, Palisaden etc.

1	2	3	4	5	6
Sehr gute Ausstattung mit vielfältigen Sitz- und Aufenthaltsgelegenheiten auf der Spielplatzfläche und auch im Gerät. Diese sind zum Teil in witterungsgeschützter Form ausgebildet.		Bedarfsgerechte Ausstattung auf der Spielplatzfläche und im Gerät. Diese sind zum Teil in witterungsgeschützter Form ausgebildet.	Sitzmöglichkeiten sind auf der Spielplatzfläche oder im Gerät vorhanden. Aufenthaltsqualität bedingt ausgebildet.		Es sind keine Sitz- und Aufenthaltsmöglichkeiten vorhanden.



Spielplatz | Bogen 3: Qualität der Erlebniseigenschaften
10. Kommunikation und Begegnungsmöglichkeiten Teil 2/2

Kinder 6 bis 12 Jahre

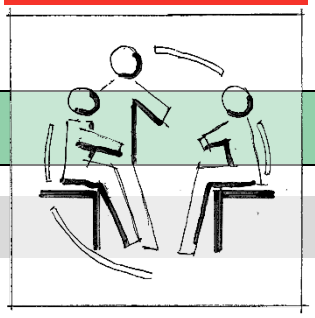
Leitidee sind Kommunikations- und Aufenthaltsgelegenheiten für die Altersgruppe 6 bis 12 Jahre. Diese können sich neben eigenständigen Lümmelmöbeln (Hängematten, Lümmelbank, Stufenbank, Podeste etc.) auch im Gerät befinden, zum Beispiel in Kletterstrukturen, Podesten, Turmkonstruktionen mit jeweils ruhigeren Bereichen. Sie fügen sich harmonisch und bedürfnisgerecht in das Konzept der Anlage ein.

1	2	3	4	5	6
Sehr gute Ausstattung mit vielfältigen Sitz- und Aufenthaltsgelegenheiten auf der Spielplatzfläche als auch im Gerät. Diese sind zum Teil in witterungsgeschützter Form ausgebildet.		Bedarfsgerechte Ausstattung auf der Spielplatzfläche und im Gerät. Diese sind zum Teil in witterungsgeschützter Form ausgebildet.	Sitzmöglichkeiten sind auf der Spielplatzfläche oder im Gerät vorhanden. Aufenthaltsqualität bedingt ausgebildet.		Es sind keine Sitz- und Aufenthaltsmöglichkeiten vorhanden.

Gestalterische Qualität

Leitidee ist eine Spielfläche mit einem harmonisch gestalteten Aufenthalts- und Begegnungsangebot, das sich in Bezug auf Lage, Farben und Formen stimmig in das gestalterische Konzept der Anlage einfügt.

1	2	3	4	5	6
Ein Gestaltungskonzept für Kommunikations- und Aufenthaltsbereiche in Formen- und Materialsprache ist sehr gut umgesetzt und spiegelt sich im Gesamtkonzept der Anlage wider.		Das Gestaltungskonzept für Kommunikations- und Aufenthaltsbereiche weicht vom Gesamtkonzept ab und ist in sich stimmig.	Das Gestaltungskonzept für Kommunikations- und Aufenthaltsbereiche weist unterschiedliche Gestaltungsansätze auf.		Es ist kein gestalterischer Ansatz in den Bereichen für Kommunikation und Aufenthalt erkennbar.



Spielplatz | Bogen 3: Qualität der Erlebniseigenschaften
11. Rückzugsmöglichkeiten und Einzelspiel

Der Spielplatz bietet Rückzugs- und Entfaltungsmöglichkeiten für ruhiges, ungestörtes Spielen.

Leitidee ist ein Spielraum, der Rückzugs- und Ruhemöglichkeiten für das Einzelspiel ausbildet. Das Angebot kann zur Vermeidung von Reizüberflutung, als Beobachtungsraum und/oder zur Konzentration dienen.

Eine Doppelnutzung mit anderen Spielformen, zum Beispiel dem kreativen Spielen, Begegnung oder Bewegungserfahrung, wird nicht zugelassen, da dadurch das ruhige Spielen und Zurückziehen nicht möglich ist.

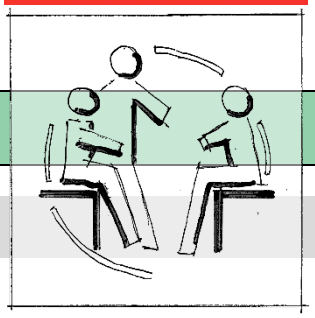
Möglichkeiten der Umsetzung mit Hilfe von Topographie und Raumbildung:
Leitidee ist ein natürlich modelliertes Gelände, welches verschiedene Raumgrenzen und Raumkanten ausbildet. Die Spielgeräte verschmelzen harmonisch mit der Raumbildung. Es werden Rückzugsmöglichkeiten für das Einzelspiel geschaffen, etwa mit Mauern, Mulden, Gräben, Hügeln, Nischen in Gehölzgruppen etc.
Das Gelände ist entsprechend großzügig, so dass sich die Rückzugsmöglichkeiten nicht mit anderen Nutzungen überlagern.

Möglichkeiten der Umsetzung mit Hilfe von Einbauten/gezielten Angeboten:
Leitidee ist es, durch Einbauten und gezielte Angebote den Rückzug und das Einzelspiel zu fördern und zu unterstützen. Klangschalen, Spielhäuser oder Ähnliches können das Einzelspiel unterstützen und fördern die Konzentration auf sich selbst. Diese sind in einem geschütztem Umfeld zu positionieren.

Schwerpunkte für gezieltes Angebot: Konzentration/Rückzugsraum (baulich)/Sinneswahrnehmungen.

1	2	3	4	5	6
Mehrere Rückzugsmöglichkeiten sind mit gezieltem Angebot umgesetzt. Dabei werden alle drei Schwerpunkte umgesetzt.		Es gibt Rückzugsmöglichkeiten mit einem gezielten Angebot.	Der Naturraum ist die einzige Rückzugsmöglichkeit für Einzelspiel (z.B. Eingrünung mit Strauchgürtel).		Es gibt kein Rückzugsangebot, nur z.B. freie Wiesenfläche ohne Angebot oder nur ein zentrales Kombispielgerät als Angebot auf der Fläche.

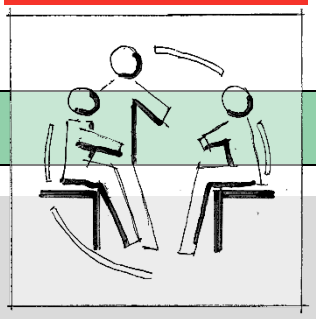
Spielplatz | Bogen 3: Qualität der Erlebniseigenschaften
12. Einsehbarkeit



Bereiche für Kinder von 3 bis 6 Jahren sind einsehbar.
Ist kein Spielbereich für die Altersgruppe vorhanden – keine Bewertung.

Leitidee ist eine Spielfläche mit geschützten Räumen und geschützter Spielatmosphäre. Jedoch sollte eine soziale Kontrolle von Kindern von 3 bis 6 Jahren möglich sein. Dafür sollten im näheren Umfeld Sitzgelegenheiten berücksichtigt werden. Diesen sind idealerweise mit den Begegnungsflächen für Begleitpersonen kombiniert.

1	2	3	4	5	6
Sehr gute Einsicht der Spielbereiche für 3- bis 6-Jährige durch unmittelbare Sitzgelegenheiten und halbtransparente Einbauten.		Wesentliche Flächen sind einsehbar. Vereinzelte nicht einsehbare Bereiche.	Der Spielbereich für 3- bis 6-Jährige ist verschachtelt und nur vereinzelt einsehbar. Sitzgelegenheiten zur Aufsicht sind nur bedingt vorhanden.		Es ist keine Einsicht möglich, zudem sind keine unmittelbaren Sitzflächen vorhanden.



Spielplatz | Bogen 3: Qualität der Erlebniseigenschaften
13. Sonne und Schatten

Der Sandspielbereich für Kinder liegt teils sonnig, teils schattig und ist windgeschützt. Ein Beschattungsgrad von 30 Prozent um die Mittagszeit wird erreicht. Schatten entsteht nicht durch Schlagschatten von Gebäuden.
Es ist kein Sandspielangebot vorhanden – keine Bewertung.

Die Gesamtnote wird aus folgenden Teilbewertungen gebildet:

Beschattung
Leitidee ist eine zu 30 bis 50 Prozent beschattete Sandspielfläche. Dabei sollen beide Extreme (zu viel Schatten als auch zu wenig) vermieden werden, da diese in den jeweiligen Jahreszeiten nachteilig sind und die Nutzung einschränken. So kann eine vollbeschattete Fläche im Sommer Kühle bringen, in den Monaten des Spätherbstes die Nutzung jedoch deutlich einschränken.
Die Beschattung kann natürlichen Ursprungs sein (Bäume) oder durch Spieleinbauten oder entsprechenden Sonnenschutz (Sonnensegel) erreicht werden. Gewertet wird der lotrechte Schatten (Schattenwurf zur Mittagszeit). Zu viel Beschattung oder Schlagschatten durch hohe Gebäude führen zu einer Abwertung.

1	2	3	4	5	6
Eine Beschattung von 30 bis 50 % der Sandspielfläche wird erreicht.		Eine Beschattung von 20 % wird erfüllt. 70 % der Fläche sind beschattet.	100 % der Fläche sind beschattet.		Keine Beschattung der Sandspielfläche.

Windgeschützte Lage
Leitidee ist eine durch Bäume, Sträucher, Gebäude, o.ä. in Teilen gegen dauerhafte Windströmungen geschützte Spielfläche. Wetterspitzen werden hierbei nicht berücksichtigt. Das Erleben von Witterung sollte jedoch nicht unterdrückt, sondern vermindert werden.

1	2	3	4	5	6
Die Sandspielfläche ist windgeschützt ausgebildet.		Mindestens 50 % der Sandspielfläche ist ausreichend windgeschützt ausgebildet.	Einzelne Teile der Sandspielfläche sind bedingt oder nicht ausreichend gegen Windeinflüsse geschützt.		Die Sandspielfläche befindet sich in einer stark windexponierten Lage. Zum Beispiel auf einem Hügel ohne entsprechende Schutzmaßnahmen.

Aktionsfläche:
Bogen 4 | Qualität der Erlebniseigenschaften

Leitidee für Aktionsflächen sind Flächen für junge Menschen ab ca. 12 Jahren mit einem sehr guten, nutzergerechten und vielfältigen Sportangebot sowie Aufenthaltsbereichen im öffentlichen Raum.

Aktionsflächen werden analog zu den Spielflächen unter Beteiligung der Nutzenden gestaltet.

Normative Verweisungen u.a.:
DIN 14974 Skateparks
DIN 15312 frei zugängliche Multisportgeräte
DIN 16630 Standortgebundene Fitnessgeräte
DIN 16899 Parkour-Einrichtungen
DIN 18034 Spielplätze und Freiräume zum Spielen
DIN 18035 Sportplätze

Gliederung des Bewertungsbogens:

Kreativität, Natur- und Sinneserfahrung

Wird hier nicht abgebildet

Bewegungserfahrung

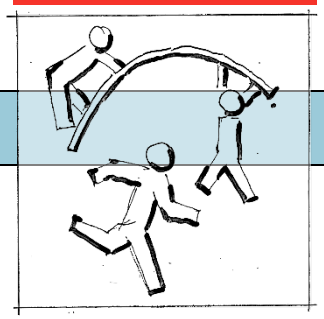
Art der Aktionsfläche
1. Ballspiel-/Bolzplatz
2. Streetball
3. Skateanlage
4. Radsport (BMX, Pumptrack, Dirtbike)
5. Parkour, Calisthenics, Fitnessgeräte
6. Tischtennisgeräte

Multifunktionalität
7. Vielfalt der Funktionen
8. Gleichzeitigkeit der Funktionen

Soziale Aspekte und Aufenthaltswert

9. Gesamtumfeld
10. Kommunikation und Begegnungsmöglichkeiten
11. Begegnungsmöglichkeiten

Durchschnitt	Note **Mindestens** **3,00**



Aktionsfläche | Bogen 4: Qualität der Erlebniseigenschaften
1. Ballspiel/Bolzplatz **Teil 1/2**

Leitidee ist eine Dimensionierung der Spielfelder gem. DIN 18035, um eine höchstmögliche Nutzungsvariabilität und Spielqualität zu erreichen.

1.1 Oberflächenqualität
Untergrund (unbefestigte/wassergebundene Fläche, Asphalt, Rasen, Kunststoff etc.) ist angemessen.

Leitidee ist ein Spielfeldunterbau, der eine ganzjährig in guter Qualität bespielbare Oberfläche bietet. Dieser hält sehr gut den jeweiligen Witterungseinflüssen sowie starken Nutzungsintensitäten stand.

1	2	3	4	5	6
Ganzjährig und bei jeder Wetterlage nutzbar (Kunstrasen, Kunststoffbelag etc.)	Sehr gute Ausbauqualität, nur bedingt ganzjährig nutzbar (z.B. Sportrasenfläche).	Durchschnittliche Ausbauqualität (z.B. Rasenfläche weist durchschnittliche Ebenheit auf, Rasen ist lückig), wassergebundene Decke.	Mäßige Ausbauqualität, kleinere Löcher.	Ungenügende Ausbauqualität (z.B. starkes Gefälle, hohe Unebenheiten, Steine und Wurzeln im Spielfeld).	Nicht bespielbare Ausbauqualität (z.B. starke Hanglage, Löcher und Steine).

1.2 Spielfeldgröße
Die Spielfeldgröße ist angemessen.

Leitidee ist eine Spielfeldgröße, die den Standardmaßen gem. DIN 18035 entspricht, um einen größtmöglichen Spielwert zu erhalten. Entsprechungen: Flächentyp 1: 300 bis 600 m², Flächentyp 2: 600 bis 1000 m², Flächentyp 3: 1000 bis 2500 m².

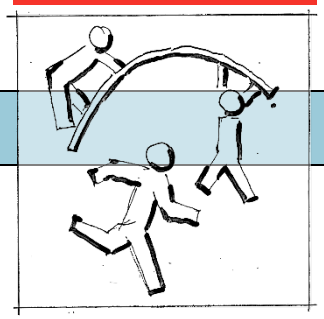
1	2	3	4	5	6
Flächentyp 3 gemäß DIN 18035.	Flächentyp 2 gemäß DIN 18035. mit 800 bis 1000 m².	Flächentyp 2 gemäß DIN 18035. mit 600 bis 800 m².	Flächentyp 1 gemäß DIN 18035.	Spielfeld kleiner als 300 m².	Spielfeld kleiner als 150m².

1.3 Ausstattung des Spielfeldes und Nutzbarkeit
Die Ausstattung ist angemessen.

Die Gesamtnote wird aus folgenden Teilbewertungen gebildet:

Anzahl/Ausstattung
Leitidee ist ein vollständig ausgestattetes Spielfeld mit dafür notwendigen Ausstattungselementen. Größere Flächen können unterteilt und mehrfach ausgestattet sein.

1	2	3	4	5	6
Das Spielfeld ist voll umfänglich ausgestattet, z.B. mit zwei Toren bei einem Kleinfußballfeld.			Das Spielfeld ist nur zur Hälfte ausgestattet, z.B. ist nur ein Tor je Spielfeld vorhanden.		Es ist keine Ausstattung vorhanden.



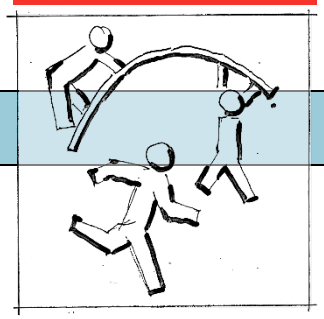
Aktionsfläche | Bogen 4: Qualität der Erlebniseigenschaften
1. Ballspiel/Bolzplatz **Teil 2/2**

Himmelsrichtung
Leitidee ist ein möglichst ganztägig, insbesondere in den Nachmittags- und Abendstunden, gut nutzbares Spielfeld mit wenig Blendwirkung durch Sonneneinstrahlung.

1	2	3	4	5	6
Das Spielfeld ist mit seiner Längsachse in Nord-Süd-Richtung bis Nord-West-West/Süd-Ost-Ost Richtung ausgerichtet.					Das Spielfeld ist mit seiner Längsachse in West-Ost-Richtung ausgerichtet.

Zustand
Leitidee ist eine intakte und voll funktionsfähige Spielfeldausstattung.
Ist keine Spielfeldausstattung vorhanden – keine Bewertung.

1	2	3	4	5	6
Tore und Netze bzw. Ausfachung sind in einem sehr guten Zustand.		Netze oder Ausfachung weisen Abnutzungserscheinungen auf.	Netze oder Ausfachung weisen ballgroße Löcher auf.		Tore ohne Netz und Ausfachung.



Aktionsfläche | Bogen 4: Qualität der Erlebniseigenschaften

2. Streetball **Teil 1/2**

Leitidee ist eine Dimensionierung der Spielfelder gem. DIN 18035 um eine höchstmögliche Nutzungsvariabilität und Spielqualität zu erreichen.

2.1 Oberflächenqualität
Untergrund (zum Beispiel Bodenbelag, Platzform und -größe) ist angemessen.

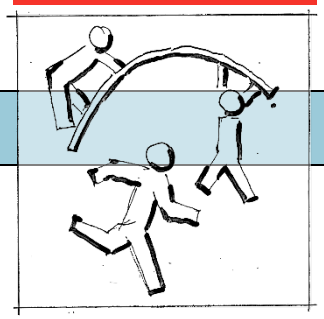
Leitidee ist ein Spielfeldunterbau, der eine ganzjährig in guter Qualität bespielbare Oberfläche bietet. Dieser hält sehr gut den jeweiligen Witterungseinflüssen sowie starken Nutzungsintensitäten stand.

1	2	3	4	5	6
Asphalt, Kunststoffbelag in hervorragendem Zustand. Keine Löcher – wenn ja: sauber repariert.	Sehr gute Ausbauqualität an Rasenfläche. Nur bedingt ganzjährig nutzbar (z.B. Sportrasenfläche).	z.B. Kunststoffbelag mit schlecht ausgebesserten Stellen. Durchschnittliche Ausbauqualität (z.B. Rasenfläche weist mäßige Ebenheit auf, Rasen hat Lücken).	z.B. Teppichvlies ODER Belag ist noch bespielbar, sollte jedoch zeitnah erneuert werden. Mäßige Ausbauqualität, kleinere Löcher.	Ungenügende Ausbauqualität (z.B. starkes Gefälle, hohe Unebenheiten, Steine und Wurzeln im Spielfeld).	Nicht bespielbare Ausbauqualität (z.B. starke Hanglage, Löcher und Steine).

2.2 Spielfeldgröße
Die Spielfeldgröße ist angemessen.

Leitidee ist ein Spielfeld, das den Standardmaßen eines Streetballfeldes entspricht und normgerecht liniert ist.

1	2	3	4	5	6
Spielfeldgröße entspricht dem Standardmaß gem. DIN 18035. ODER 3x3-Feld inklusive Sicherheitszone. Linierung des Spielfeldes ist normgerecht umgesetzt und gut ablesbar.		Seitenverhältnis der Standardmaße ist beibehalten. Die Flächengröße weicht maximal 25 % ab.	Seitenverhältnis der Standardmaße ist beibehalten. Die Flächengröße weicht maximal 50 % ab. ODER Spielfeld in abweichender (z.B. runder) Form.		Seitenverhältnis weicht von den Standardmaßen ab. Die Flächengröße beträgt weniger als 25 %.



Aktionsfläche | Bogen 4: Qualität der Erlebniseigenschaften
2. Streetball **Teil 2/2**

2.3 Ausstattung des Spielfeldes und Nutzbarkeit
Anzahl der Spielfelder/Körbe, Himmelsrichtung etc. ist angemessen.

Die Gesamtnote wird aus folgenden Teilbewertungen gebildet:

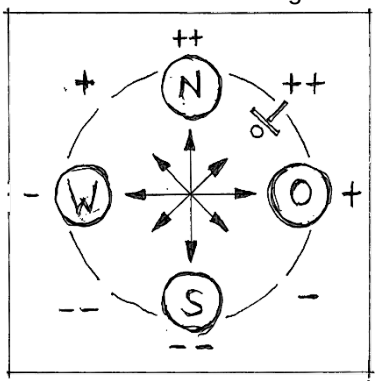
Anzahl
Leitidee ist eine Streetballfläche mit einer für das Umfeld angemessenen Anzahl an Spielfeldern/Körben.

1	2	3	4	5	6
Die Anzahl der Spielfelder und Körbe ist dem Umfeld angemessen.		Die Anzahl der Spielfelder und Körbe entspricht nur in Teilen dem Bedarf. Erweiterungspotenzial/-fläche ist vorhanden.	Die Anzahl der Spielfelder und Körbe entspricht nicht dem Bedarf. Erweiterungspotenzial/-fläche ist nicht vorhanden.		Die Anzahl der Spielfelder und Körbe unterschreitet deutlich den Bedarf.

Himmelsrichtung
Leitidee ist ein möglichst ganztägig, insbesondere in den Nachmittags- und Abendstunden, gut nutzbares Spielfeld mit wenig Blendwirkung durch Sonneneinstrahlung.

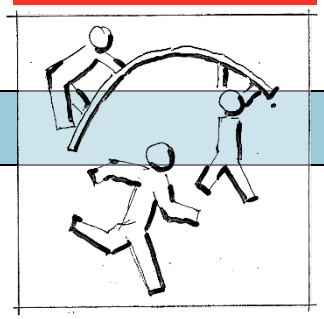
1	2	3	4	5	6
Der Korb ist auf der Nord- bis Nord-Ostseite des Spielfeldes angeordnet.		Der Korb ist auf der Nord-West- oder Ostseite des Spielfeldes angeordnet.	Der Korb ist auf der Süd-Ost- oder Westseite des Spielfeldes angeordnet.		Der Korb ist auf der Süd-West- bis Südseite des Spielfeldes angeordnet.

Übersicht zur Ausrichtung:



Zustand
Leitidee ist eine schadfreie und voll funktionsfähige Spielfeldausstattung.

1	2	3	4	5	6
Ständer, Zielbrett, Korbring und Netz sind in einem sehr guten Zustand.		Ständer, Zielbrett, Korbring oder Netz weisen Abnutzungserscheinungen auf.	Ständer, Zielbrett, Korbring und Netz weisen Beeinträchtigungen auf. Oder: Netz fehlt.		Ständer, Zielbrett oder Korbring fehlen.



Aktionsfläche | Bogen 4: Qualität der Erlebniseigenschaften

3. Skateanlage **Teil 1/3**

Leitidee ist eine Dimensionierung und Ausstattung gem. DIN 14974 Skateparks sowie der FLL-Richtlinie (Forschungsgesellschaft Landschaftsentwicklung Landschaftsbau e.V.) „Empfehlungen für Planung, Bau und Instandhaltung von Skate- und Bikeanlagen“, um eine höchstmögliche Skatequalität zu erreichen. Eine vorhandene Bewertung durch die Nutzergruppen kann in die Bewertung einfließen, da Skateanlagen in engen Nutzerbeteiligungen gestaltet und auf die spezifischen Bedürfnisse hin errichtet wurden.

3.1 Oberflächenqualität
Untergrund (Qualität Bodenbelag) ist angemessen.

Leitidee ist ein Bodenbelag, der ganzjährig in sehr hoher Qualität eine berollbare Oberfläche bietet. Dies wird ausschließlich durch Belagstypen wie Asphalt und Beton gewährleistet. Für das Befahren von Skateanlagen ist ein einwandfreier Zustand des Untergrundes ausschlaggebend. Schon leichte Risse, kleinere flache Löcher oder Senken mit Pfützenbildung stellen bereits erhebliche Unfallgefahren dar und schließen die Nutzbarkeit aus. Darüber hinaus sollten Zufahrtswege ebenso in einer guten Ausbauqualität umgesetzt werden.

1	2	3	4	5	6
Es sind keinerlei Risse, Versätze oder Löcher vorhanden.		In den Randbereichen sind Risse kleiner als 5 mm bzw. Versätze/Löcher kleiner als 3 mm vorhanden.	In den Kernbereichen sind Risse kleiner als 5 mm oder Versätze/Löcher kleiner als 3 mm vorhanden. ODER In den Randbereichen werden diese Vorgaben leicht überschritten.		Im Kernbereich sind Risse größer als 5 mm oder Versätze/Löcher größer als 3 mm oder Abplatzungen vorhanden.

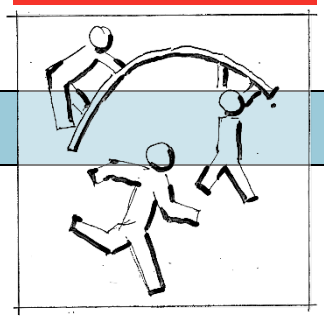
3.2 Ausstattung der Skateanlage und Nutzbarkeit
Die Ausstattung ist angemessen.

Leitidee sind sehr gute Rahmenbedingungen zur Nutzbarkeit der Skateanlage.

Die Gesamtnote wird aus folgenden Teilbewertungen gebildet:

Zuwegung
Leitidee ist eine sehr gut erreichbare Anlage. Skater bevorzugen einen asphaltierten Zufahrtsweg zur Skateanlage. Die Zuwegung sollte eben, glatt und geschlossen sein. Die Platzneigung sollte ein rasches Ablaufen von Regenwasser ermöglichen.

1	2	3	4	5	6
Alle Zuwegungen sind in einem sehr gut berollbaren Zustand.		Mindestens 50 % der Zuwegungen sind in einem gut berollbaren Zustand.	Weniger als 50 % der Zuwegungen sind in einem gut berollbaren Zustand.		Keine berollbare Zuwegung.



Aktionsfläche | Bogen 4: Qualität der Erlebniseigenschaften

3. Skateanlage **Teil 2/3**

Beleuchtung

Leitidee ist eine vollständig und gleichmäßig ausgeleuchtete Anlage während der ausgeschilderten Öffnungszeiten. Nutzende sollen nicht geblendet werden, es sollte kein störender Schattenwurf entstehen und Gefährdungen weitestgehend ausgeschlossen sein.

1	2	3	4	5	6
Die Anlage ist vollständig und gleichmäßig zu den ausgeschilderten Öffnungszeiten sehr gut ausgeleuchtet.		Mindestens 50 % der Anlage sind gut und gleichmäßig zu den ausgeschilderten Öffnungszeiten ausgeleuchtet.	Weniger als 50 % der Anlage sind gut und gleichmäßig zu den ausgeschilderten Öffnungszeiten ausgeleuchtet.		Es ist keine Beleuchtung vorhanden.

Bedürfnisorientiert

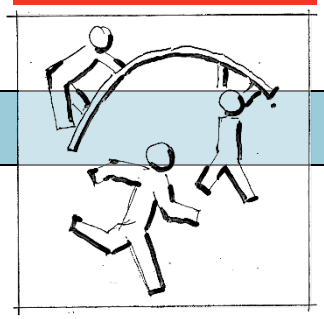
Leitidee ist die vollumfängliche Umsetzung der Wünsche aus der Beteiligung. Sie bilden die Schwerpunkte der Planung ab und sind der Flächengröße angemessen abzubilden. Das bedeutet die Erbringung von gewünschten Einbauten und Bewegungseigenschaften.

1	2	3	4	5	6
Beteiligungswünsche sind vollumfänglich umgesetzt.		Beteiligungswünsche wurden überzeugend erfüllt.	Beteiligungswünsche wurden in Teilen erfüllt.		Die Wünsche der Nutzenden wurden nicht umgesetzt.

Gestalterische Qualität

Leitidee ist ein klar erkennbares, harmonisches Formen- und Gestaltungskonzept bei Belägen, Einbauten und Vegetation. Dabei „verschmelzen“ Einbauten mit Landschaft und Architektur zu einem schlüssigen Konzept. Geräte vernetzen sich mit der Umgebung und dem Leitsystem. Willkürliches Möblieren von Einbauten, ein Sammelsurium an Belägen oder ein fehlendes klares Gestaltungskonzept sollten vermieden werden.

1	2	3	4	5	6
Das Gestaltungskonzept ist eindeutig erkennbar und wird nachvollziehbar in Belägen, Einbauten und der Vegetation umgesetzt.		Der überwiegende Teil der Anlage verfolgt ein erkennbares Gestaltungskonzept.	Einbauten wirken größtenteils möbliert. Nicht abgestimmtes Sammelsurium an Belägen, fehlendes klares Gestaltungskonzept etc.		Einbauten sind willkürlich möbliert; Sammelsurium an Belägen, fehlendes klares Gestaltungskonzept etc.



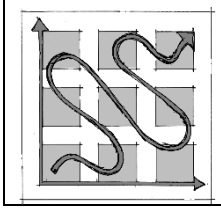
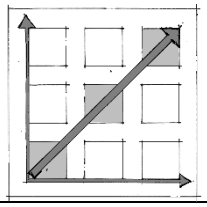
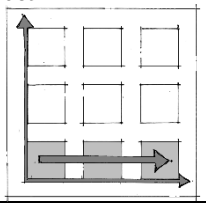
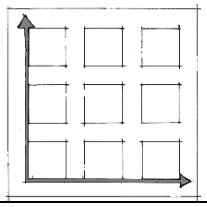
Aktionsfläche | Bogen 4: Qualität der Erlebniseigenschaften

3. Skateanlage **Teil 3/3**

3.3 Bewegung und Herausforderung

Reize durch Höhe, Geschwindigkeit etc. sind gegeben. Sie sind erkennbar und einschätzbar.

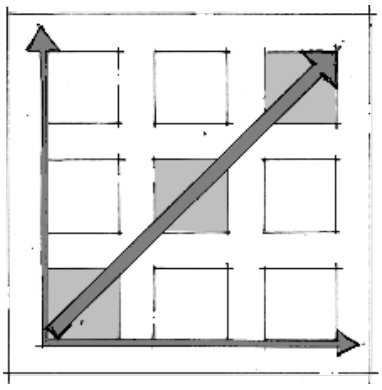
Leitidee ist die Schaffung eines möglichst umfänglichen und vielfältigen Bewegungsangebots. Entscheidend für eine gute Qualität ist, dass ein Angebot für alle Anforderungsstufen vorhanden ist. So bietet sich dem Nutzenden die Möglichkeit, immer neue Herausforderungen aufgrund wachsender Fähigkeiten zu finden.
Nur eine sehr schwere Route oder nur sehr einfache Routen führen zu einer schlechteren Bewertung, da das Spektrum dazwischen nicht abgebildet wird.
Vorhandene Bewertungen durch die Nutzergruppen können in die Bewertung einfließen, da Skateanlagen in engen Nutzerbeteiligungen gestaltet und auf die spezifischen Bedürfnisse hin errichtet wurden.

1	2	3	4	5	6
Sehr gut quantitativ, qualitativ und vielfältig umgesetzt. 		Ein Bewegungsangebot ist über verschiedene Schwierigkeitsstufen abgebildet. 	Ein Bewegungsangebot ist zwar vielfältig, aber nicht über verschiedene Schwierigkeitsstufen abgebildet. 		Es ist kaum ein Bewegungsangebot vorhanden, z.B. nur eine Fahrstecke ohne Herausforderung. 

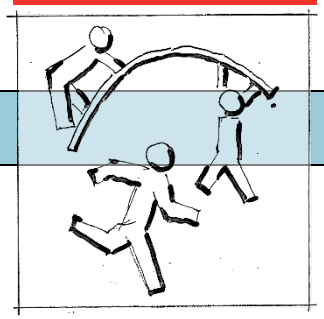
Eine weitere Detaillierung wird zu einem späteren Zeitpunkt erfolgen.

Bewertungsschema:
Leitidee ist es, in jeder Bewegungsart seine Fertigkeiten verbessern und Herausforderungen finden zu können. Dabei ist es wichtig, zum Einstieg (links unten) ein einfaches Angebot zu haben. Dann aber auch die Möglichkeit zu haben, sich über verschiedene, sich steigernde Angebote zur höchsten Herausforderung steigern zu können.

höchste Herausforderung



geringe Herausforderung



Aktionsfläche | Bogen 4: Qualität der Erlebniseigenschaften
4. Radsport (BMX, Pumptrack, Dirtbike) **Teil 1/3**

Leitidee für eine Pumptrack-/Radsport-Anlage ist ein in sich geschlossener Rundkurs (aus Asphalt oder Erdmaterial), der in alle Richtungen befahren werden kann und mit Sprüngen, Steilkurven und Bodenwellen ausgestattet ist. Die Anlage hat einen hohen bewegungsaktivierenden und -motivierenden Charakter.

4.1 Oberflächenqualität
Untergrund (zum Beispiel Bodenbelag) ist angemessen.

Leitidee für die Anforderung des jeweiligen Anlagentyps ist eine sehr gute Oberflächenqualität.

1	2	3	4	5	6
Es ist eine durchgängig sehr gute Oberflächenqualität vorhanden.		Es ist eine befriedigende Oberflächenqualität vorhanden.	Es ist eine ausreichende Oberflächenqualität vorhanden.		Die Oberflächenqualität ist ungenügend.

4.2 Ausstattung der Anlage und Nutzbarkeit
Die Ausstattung ist angemessen.

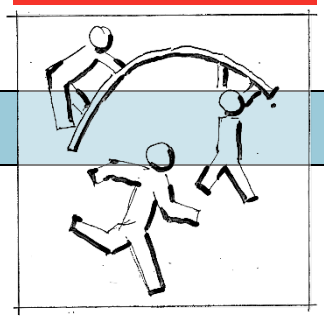
Die Gesamtnote wird aus folgenden Teilbewertungen gebildet:

Beleuchtung
Leitidee ist eine vollständig und gleichmäßig ausgeleuchtete Anlage während der ausgeschilderten Öffnungszeiten. Nutzende sollen nicht geblendet werden, kein störender Schattenwurf entstehen und Gefährdungen weitestgehend ausgeschlossen sein.

1	2	3	4	5	6
Die Anlage ist vollständig und gleichmäßig zu den ausgeschilderten Öffnungszeiten sehr gut ausgeleuchtet.		Mindestens 50 % der Anlage sind gut und gleichmäßig zu den ausgeschilderten Öffnungszeiten ausgeleuchtet.	Weniger als 50 % der Anlage sind gut und gleichmäßig zu den ausgeschilderten Öffnungszeiten ausgeleuchtet.		Es ist keine Beleuchtung vorhanden.

Bedürfnisorientiert
Leitidee ist die vollumfängliche Umsetzung der Wünsche aus der Beteiligung. Sie bilden die Schwerpunkte der Planung ab und sind der Flächengröße angemessen abzubilden. Dies bedeutet die Erbringung von gewünschten Einbauten und Bewegungseigenschaften.

1	2	3	4	5	6
Beteiligungswünsche sind vollumfänglich umgesetzt.		Beteiligungswünsche wurden überzeugend erfüllt.	Beteiligungswünsche wurden in Teilen erfüllt.		Dier Wünsche der Nutzenden wurden nicht umgesetzt.



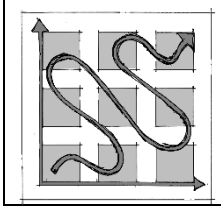
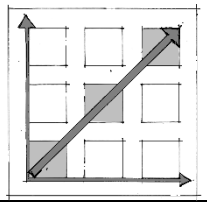
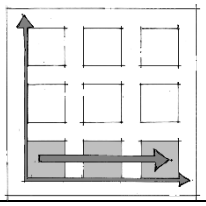
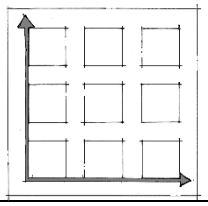
Aktionsfläche | Bogen 4: Qualität der Erlebniseigenschaften
4. Radsport (BMX, Pumptrack, Dirtbike) **Teil 2/3**

Gestalterische Qualität
Leitidee ist ein klar erkennbares, harmonisches Formen- und Gestaltungskonzept in Belägen, Einbauten und Vegetation. Dabei „verschmelzen“ Einbauten mit Landschaft und Architektur zu einem schlüssigen Konzept. Geräte vernetzen sich mit der Umgebung und dem Leitsystem. Willkürliches Möblieren von Einbauten, ein Sammelsurium an Belägen oder ein fehlendes klares Gestaltungskonzept sollten vermieden werden.

1	2	3	4	5	6
Das Gestaltungskonzept ist eindeutig erkennbar und wird nachvollziehbar in Belägen, Einbauten und der Vegetation umgesetzt.		Der überwiegende Teil der Anlage verfolgt ein erkennbares Gestaltungskonzept.	Einbauten wirken größtenteils möbliert, nicht abgestimmtes Sammelsurium an Belägen, fehlendes klares Gestaltungskonzept etc.		Einbauten sind willkürlich möbliert, Sammelsurium an Belägen, fehlendes klares Gestaltungskonzept etc.

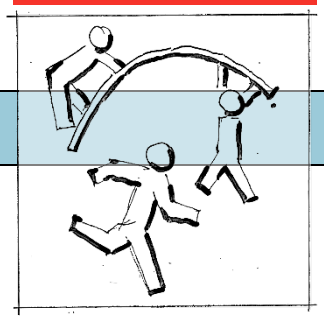
4.3 Bewegung und Herausforderung
Reize durch Höhe, Geschwindigkeit etc. sind gegeben. Sie sind erkennbar und einschätzbar.

Leitidee ist die Schaffung eines möglichst umfänglichen und vielfältigen Bewegungsangebots. Entscheidend für eine gute Qualität ist, dass ein Angebot für alle Anforderungsstufen vorhanden ist. So bietet sich dem Nutzenden die Möglichkeit, immer neue Herausforderungen aufgrund wachsender Fähigkeiten zu finden.
Nur eine sehr schwere Route oder nur sehr einfache Routen führen zu einer schlechteren Bewertung, da das Spektrum dazwischen nicht abgebildet wird.
Vorhandene Bewertungen durch die Nutzergruppen können in die Bewertung einfließen, da Skateanlagen in engen Nutzerbeteiligungen gestaltet und auf die spezifischen Bedürfnisse hin errichtet wurden.

1	2	3	4	5	6
Sehr gut quantitativ, qualitativ und vielfältig umgesetzt. 		Ein Bewegungsangebot ist über verschiedene Schwierigkeitsstufen abgebildet. 	Ein Bewegungsangebot ist zwar vielfältig, aber nicht über verschiedene Schwierigkeitsstufen abgebildet. 		Es ist kaum ein Bewegungsangebot vorhanden, z.B. nur eine Fahrstecke ohne Herausforderung. 

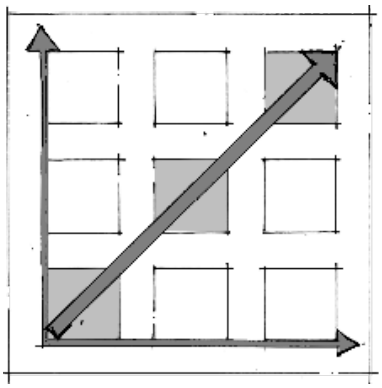
Eine weitere Detaillierung wird zu einem späteren Zeitpunkt erfolgen.

Aktionsfläche | Bogen 4: Qualität der Erlebniseigenschaften
4. Radsport (BMX, Pumptrack, Dirtbike) **Teil 3/3**

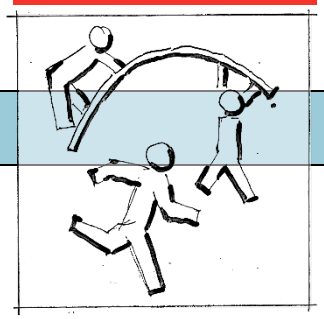


Bewertungsschema:
Leitidee ist es, in jeder Bewegungsart seine Fertigkeiten zu verbessern und Herausforderungen zu finden. Dabei ist es wichtig, zum Einstieg (links unten) ein einfaches Angebot zu haben. Dann aber auch die Möglichkeit zu haben, sich über verschiedene, sich steigernde Angebote zur höchsten Herausforderung steigern zu können.

höchste Herausforderung



geringe Herausforderung



Aktionsfläche | Bogen 4: Qualität der Erlebniseigenschaften

5. Parkour, Calisthenics und Fitnessgeräte **Teil 1/2**

Leitidee ist eine vielfältige Anlage, die die Kombination von Ausdauer, Kraft und Körperbeherrschung in verschiedenen Schwierigkeitsstufen ermöglicht.

5.1 Ausstattung der Anlage und Nutzbarkeit
Multifunktionale Ausstattung der Anlage ist angemessen.

Die Gesamtnote wird aus folgenden Teilbewertungen gebildet:

Oberflächenqualität
Leitidee ist ein Bodenbelag, der eine ganzjährig in guter Qualität bespielbare Oberfläche bietet. Dieser hält sehr gut den jeweiligen Witterungseinflüssen sowie starken Nutzungsintensitäten stand.

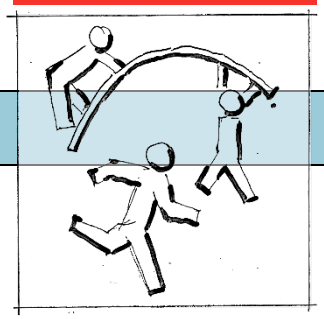
1	2	3	4	5	6
Ganzjährig und bei jeder Wetterlage nutzbar, z.B. Kunststoffbelag etc.		Durchschnittliche Ausbauqualität, z.B. Rasenfläche.	Mäßige Ausbauqualität, z.B. Rasenflächen mit starken Unebenheiten/Pfützenbildung.		Die Oberflächenqualität ist ungenügend.

Bedürfnisorientiert
Leitidee ist die vollumfängliche Umsetzung der Wünsche aus der Beteiligung. Sie bilden die Schwerpunkte der Planung ab und sind der Flächengröße angemessen abzubilden. Dies bedeutet die Erbringung von gewünschten Einbauten und Bewegungseigenschaften.

1	2	3	4	5	6
Beteiligungswünsche sind vollumfänglich umgesetzt.		Beteiligungswünsche wurden überzeugend erfüllt.	Beteiligungswünsche wurden in Teilen erfüllt.		Die Wünsche der Nutzenden wurden nicht umgesetzt.

Gestalterische Qualität
Leitidee ist ein klar erkennbares, harmonisches Formen- und Gestaltungskonzept in Belägen, Einbauten und Vegetation. Dabei „verschmelzen“ Einbauten mit Landschaft und Architektur zu einem schlüssigen Konzept. Geräte vernetzen sich mit der Umgebung und dem Leitsystem. Willkürliches Möblieren von Einbauten, ein Sammelsurium an Belägen oder ein fehlendes klares Gestaltungskonzept sollten vermieden werden.

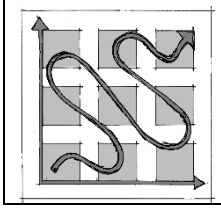
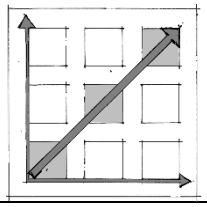
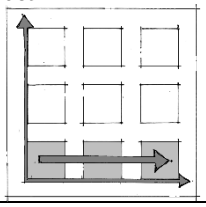
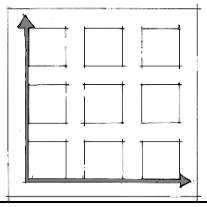
1	2	3	4	5	6
Das Gestaltungskonzept ist eindeutig erkennbar und wird nachvollziehbar in Belägen, Einbauten und Vegetation umgesetzt.		Der überwiegende Teil der Anlage verfolgt ein erkennbares Gestaltungskonzept.	Einbauten wirken größtenteils möbliert, nicht abgestimmtes Sammelsurium an Belägen, fehlendes klares Gestaltungskonzept etc.		Einbauten sind willkürlich möbliert, Sammelsurium an Belägen, fehlendes klares Gestaltungskonzept etc.



5.2 Bewegung und Herausforderung

Reize durch Höhe, Kraft etc. sind gegeben. Sie sind erkennbar und einschätzbar.

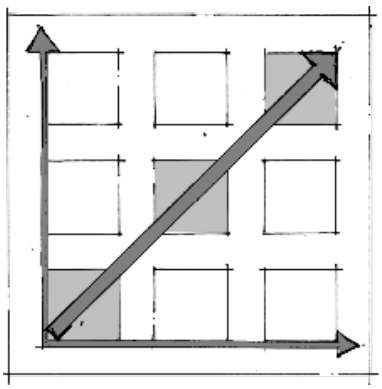
Leitidee ist die Schaffung eines möglichst umfänglichen und vielfältigen Bewegungsangebots. Entscheidend für eine gute Qualität ist, dass ein Angebot für alle Anforderungsstufen vorhanden ist. So bietet sich dem Nutzenden die Möglichkeit, immer neue Herausforderungen aufgrund wachsender Fähigkeiten zu finden.
Nur eine sehr schwere Route oder nur sehr einfache Routen führen zu einer schlechteren Bewertung, da das Spektrum dazwischen nicht abgebildet wird.
Vorhandene Bewertungen durch die Nutzergruppen können in die Bewertung einfließen, da Skateanlagen in engen Nutzerbeteiligungen gestaltet und auf die spezifischen Bedürfnisse hin errichtet wurden.

1	2	3	4	5	6
Sehr gut quantitativ, qualitativ und vielfältig umgesetzt. 		Ein Bewegungsangebot ist über verschiedene Schwierigkeitsstufen abgebildet. 	Ein Bewegungsangebot ist zwar vielfältig, aber nicht über verschiedene Schwierigkeitsstufen abgebildet. 		Es ist kaum ein Bewegungsangebot vorhanden, z.B. nur eine Fahrstecke ohne Herausforderung. 

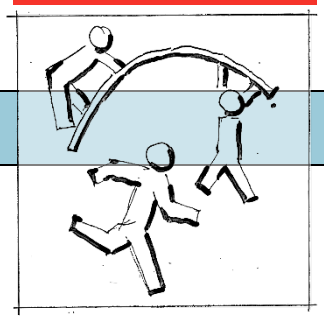
Eine weitere Detailierung wird zu einem späteren Zeitpunkt erfolgen.

Bewertungsschema:
Leitidee ist es, in jeder Bewegungsart seine Fertigkeiten zu verbessern und Herausforderungen zu finden. Dabei ist es wichtig, zum Einstieg (links unten) ein einfaches Angebot zu haben. Dann aber auch die Möglichkeit zu haben, sich über verschiedene, sich steigernde Angebote zur höchsten Herausforderung steigern zu können.

höchste Herausforderung



geringe Herausforderung



Aktionsfläche | Bogen 4: Qualität der Erlebniseigenschaften
6. Tischtennis Teil 1/2

Leitidee ist eine Tischtennisplatte, deren Untergrund im Freiraumbereich befestigt ist, um eine witterungsunabhängige Nutzung zu ermöglichen.

6.1 Oberflächenqualität
Untergrund (zum Beispiel Bodenbelag) ist angemessen.

Leitidee ist ein Untergrund im Freiraumbereich, der eine witterungsunabhängige und sichere Nutzung ermöglicht. Bezugsgröße des Freiraumbereichs für die Oberflächenqualität ist Note 3 zur Teilbewertung des Freiraumbereichs in der Folgefrage.

1	2	3	4	5	6
Der Untergrund ist witterungsstabil und rutschfest befestigt, z.B. Pflaster, Asphalt, Kunststoff. UND Untergrund ist im kompletten Freiraumbereich ausgeführt.		Der Untergrund besteht aus einer wassergebundenen Wegedecke. UND Untergrund ist im kompletten Freiraumbereich ausgeführt.	Der Untergrund besteht aus einer wassergebundenen Wegedecke UND Untergrund ist nur in Teilen des Freiraumbereichs ausgeführt.	Untergrund besteht z.B. aus Rasen.	Der Untergrund weist z.B. Unebenheiten/Stolperstellen auf.

6.2 Ausstattung und Nutzbarkeit

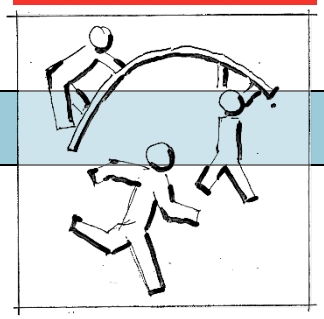
Die Gesamtnote wird aus folgenden Teilbewertungen gebildet:

Zustand
Leitidee ist eine schadfreie und voll funktionsfähige Spielfeldausstattung.

1	2	3	4	5	6
Tischtennisplatte ist schadfrei und hat ein intaktes Netz.		Tischtennisplatte weist kleinere Minderungen der Oberflächenqualität auf. Der Spielfluss wird dadurch nicht beeinträchtigt.	Tischtennisplatte weist Minderungen auf, die den Spielfluss leicht beeinträchtigen, z.B. abgeschlagene Ecken, Unebenheiten.	Netz fehlt.	Tischtennisplatte weist starke Beschädigungen der Platte auf, zudem fehlt das Netz.

Freiraumbereich
Leitidee ist ein Freiraumbereich unmittelbar an der Tischtennisplatte, der eine bedürfnisgerechte und vielfältige Nutzung ermöglicht (kein matschiger Bereich, ausreichend Platz für Spiele im Umlauf).

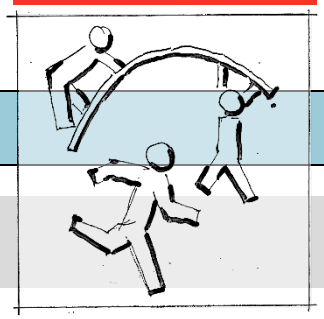
1	2	3	4	5	6
Mindestens 3 m vor und hinter der Platte sowie mindestens 2 m seitlich der Platte.	Mindestens 2,5 bis 3 m vor und hinter der Platte sowie mindestens 1,5 m seitlich der Platte.	Mindestens 2 bis 2,5 m vor und hinter der Platte sowie 1,5 m seitlich der Platte.	Mindestens 2 bis 2,5 m vor und hinter der Platte sowie <u>weniger</u> als 1,5 m seitlich der Platte.	Weniger als 2 m vor oder hinter der Platte sowie weniger als 1 m seitlich der Platte	Sehr geringer Freiraumbereich. Spielqualität ist deutlich eingeschränkt.



Aktionsfläche | Bogen 4: Qualität der Erlebniseigenschaften
6. Tischtennis **Teil 2/2**

Gestalterische Qualität
Leitidee ist ein klar erkennbares, harmonisches Formen- und Gestaltungskonzept in Belägen, Einbauten und Vegetation. Dabei „verschmelzen“ Einbauten mit Landschaft und Architektur zu einem schlüssigen Konzept. Geräte vernetzen sich mit der Umgebung und dem Leitsystem. Willkürliches Möblieren von Einbauten, ein Sammelsurium an Belägen oder ein fehlendes klares Gestaltungskonzept sollten vermieden werden.

1	2	3	4	5	6
Das Gestaltungskonzept ist eindeutig erkennbar und wird nachvollziehbar in Belägen, Einbauten und Vegetation umgesetzt.		Der überwiegende Teil der Anlage verfolgt ein erkennbares Gestaltungskonzept.	Einbauten wirken größtenteils möbliert, nicht abgestimmtes Sammelsurium an Belägen, fehlendes klares Gestaltungskonzept etc.		Einbauten sind willkürlich möbliert, Sammelsurium an Belägen, fehlendes klares Gestaltungskonzept etc.



Aktionsfläche | Bogen 4: Qualität der Erlebniseigenschaften
7. Vielfalt der Funktionen

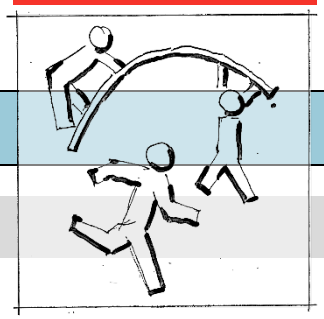
Die Fläche hat ihrer Größe angemessene, unterschiedliche Funktionsbereiche (zum Beispiel Spiel- und Sportflächen, Treffpunkte, offene Situationen/Freiflächen ohne konkretes Angebot).

Bei Skate- und Radsportanlagen wird dieser Punkt nur gewertet, wenn gleichzeitig noch andere Funktionen erfüllt werden – ansonsten keine Bewertung.

Leitidee ist eine möglichst vielfältige Auswahl an Spielformen auf Aktionsflächen. Gewertete Funktionen sind unter Punkt 1 bis 7 aufgeführt. Zusätzlich werden vorhandene, nutzbare, zusammenhängende Freiflächen gewertet. Diese dienen individuellen Nutzungsmöglichkeiten, wie Wikingerschach, Picknick, Akrobatik, Jonglieren etc.

1	2	3	4	5	6
Es werden sechs Funktionen abgebildet.		Es werden vier Funktionen abgebildet.	Es werden drei Funktionen abgebildet.		Es wird eine Funktion abgebildet.

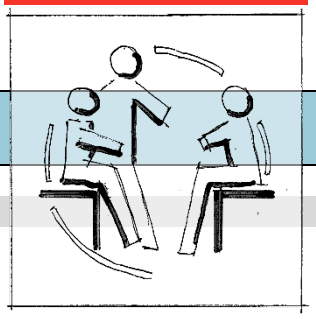
Aktionsfläche | Bogen 4: Qualität der Erlebniseigenschaften
8. Gleichzeitigkeit der Funktionen



Die Fläche hat getrennte Funktionsbereiche. Unterschiedliche Funktionsbereiche können gleichzeitig genutzt werden.

Leitidee ist eine Aktionsfläche, bei der alle vorhandenen Funktionen gleichzeitig ausgeführt werden können.

1	2	3	4	5	6
Alle Funktionsbereiche können separat genutzt werden.		Spielangebote sind nur zum Teil gleichzeitig nutzbar.	Auf Ballspielflächen werden mehrere Spielarten (Fußball, Volleyball etc.) abgebildet – es ist nur teilweise möglich, die Bereiche separat zu nutzen.		



Aktionsfläche | Bogen 4: Qualität der Erlebniseigenschaften
9. Gesamtumfeld

Die Umfeldgestaltung zur Aktionsfläche ist angemessen.

Betrachtet wird als Gesamtumfeld die Bereiche von 10 bis 20 Metern unmittelbar um die Aktionsfläche, oder der als Aktionsfläche ausgewiesene Bereich.

Die Gesamtnote wird aus folgenden Teilbewertungen gebildet:

Grünstrukturen
Leitidee ist ein gestaltetes Gesamtumfeld der Aktionsfläche mit einer hochwertigen Grünstruktur aus verschiedenen Baum- und Strauchpflanzungen. Diese gliedern einerseits den Raum, verbessern auf der anderen Seite das Klima des Umfeldes. Vegetationsformen können in natürlicher, wie auch streng architektonischer Form umgesetzt werden. Bei Aktionsflächen mit einer angrenzenden nutzbaren Parkanlage kann diese mitgewertet werden und führt zur Bewertungsnote 1.

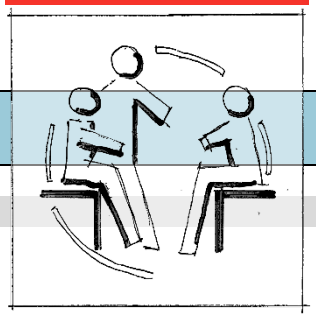
1	2	3	4	5	6
Aktionsfläche ist rundum mit Vegetationsformen verschiedenster Arten (abwechslungsreiche Baum- und Strauchpflanzungen, Rasen- und Wiesenstrukturen) ausgestattet.		Aktionsfläche ist in Teilen mit Baum- und Gehölzstrukturen gesäumt.	Aktionsfläche ist im Wesentlichen mit Rasen- und Wiesenstrukturen umgeben. Bäume und Sträucher sind kaum/nicht vorhanden.		Es sind keine Vegetationsformen vorhanden.

Beschattung
Leitidee ist die Ausbildung beschatteter Randbereiche, insbesondere Aufenthaltsbereiche, zur Erhöhung der Aufenthaltsqualität. Die Beschattung kann durch Vegetation, als auch durch bauliche Maßnahmen umgesetzt werden. Dabei sollen beiden Extreme (zu viel/zu wenig Schatten) vermieden werden, da diese in den jeweiligen Jahreszeiten nachteilig sind und die Nutzung einschränken. Gewertet wird der lotrechte Schatten (Schattenwurf zur Mittagszeit).

1	2	3	4	5	6
Eine Beschattung von 30 bis 50 % des Gesamtumfeldes wird erreicht.		Eine Beschattung von 20 % wird erreicht.	Eine Beschattung von weniger als 20 % wird erreicht.		Keine beschatteten Flächen vorhanden.

Gestalterische Qualität
Leitidee ist eine klare, harmonische Gestaltsprache, die ein nachvollziehbares Konzept umsetzt. Einbauten auf und an Aktionsflächen sind aufeinander abgestimmt. Flächen und Formen folgen einem Konzept und werden nicht willkürlich vermischt. Materialien in Beläge und Einbauten sind aufeinander abgestimmt.

1	2	3	4	5	6
Ein durchgängiges Gestaltungskonzept in Formen- und Materialsprache ist sehr gut umgesetzt. Sämtliche Einbauten verschmelzen mit der Umgebung zu einem Gesamtkonzept. Farben sind gezielt eingesetzt.		Kleinere Teilbereiche weichen vom Gesamtkonzept ab. Eine Leitidee ist noch erkennbar.	Die Aktionsfläche wurde mehrfach mit unterschiedlichen Gestaltungsansätzen erweitert oder umgebaut. Es sind Teilkonzepte erkennbar, jedoch ist kein Gesamtkonzept vorhanden.		Willkürlich möbliert mit Geräten von unterschiedlichen Herstellern mit unterschiedlicher Architektur- und Formensprache.



Aktionsfläche | Bogen 4: Qualität der Erlebniseigenschaften

10. Kommunikation und Begegnungsmöglichkeiten Teil 1/2

Die Aufenthaltsgestaltung auf der gesamten Aktionsfläche ist angemessen.

Leitidee ist eine Aktionsfläche mit alters- und zielgruppengerechten Möglichkeiten für soziale Kontakte und Begegnungen. Hierfür sind wettergerechte Bereiche (Beschattung und Windschutz) mit entsprechender Ausstattung an Sitz- und Aufenthaltsmöglichkeiten vorzuhalten. Diese sind Bestandteil des gestalterischen Gesamtkonzeptes.

Die Gesamtnote wird aus folgenden Teilbewertungen gebildet:

Sitz- und Aufenthaltsmöglichkeiten

Leitidee sind wettergerechte, abwechslungsreiche und für die Vielfalt der Nutzenden ausgelegte Sitz- und Ablagemöglichkeiten. Hier fließen auch die Wünsche und Anregungen aus der Beteiligung mit ein. Siehe dazu auch die Anmerkungen zur Begegnung unter Punkt F5 im Teil 2 zur Inklusionsmatrix: Offene Situationen mit Aufforderungscharakter zum Kennenlernen und Begegnen verschiedenster Generationen, Nationen und Personen mit Einschränkungen.

1	2	3	4	5	6
Ein deutlicher Aufforderungscharakter zur Begegnung von verschiedensten Generationen, Nationen und Personen mit Einschränkungen ist ausgebildet durch unterschiedliche Bänke, Podeste, Mauern (mit und ohne Lehne) sowie Ablagemöglichkeiten und Tische.		Tisch-Bank-Kombination(en) mit Aufenthaltsqualität (windgeschützt und schattig) in bedarfsgerechter Anzahl.	Sitzmöglichkeiten sind vorhanden. Aufenthaltsqualität bedingt ausgebildet.		Es sind keine Sitz- und Aufenthaltsmöglichkeiten vorhanden.

Überdachung

Leitidee ist eine witterungsunabhängigere Nutzungsmöglichkeit durch Überdachungen in der näheren Umgebung. Dies kann durch unterschiedliche angrenzende Bauwerke umgesetzt werden, zum Beispiel durch überdachte Eingangsbereiche, Brücken etc.

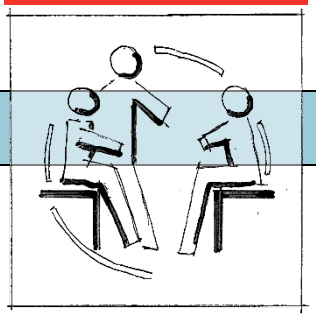
1	2	3	4	5	6
Witterungsgeschützte überdachte Bereiche sind in ausreichendem Umfang vorhanden.		Witterungsschutz vorhanden, aber gemäß der Fläche nicht ausreichend groß.	Witterungsschutz zum Teil vorhanden.		Es sind keine witterungsgeschützten Bereiche in der näheren Umgebung vorhanden.

Abfallentsorgung

Leitidee ist die Möglichkeit zur Abfallentsorgung in der Nähe der Aufenthaltsbereiche. Diese sind in ausreichender Anzahl vorhanden und baulich intakt.

1	2	3	4	5	6
Sehr gute Ausstattung zur Abfallentsorgung ist gegeben.		Bedarfsgerechte Ausstattung zur Abfallentsorgung ist gegeben.	Es sind zu wenige und in zu großer Entfernung Möglichkeiten zur Abfallentsorgung vorhanden.		Es sind keine Möglichkeiten zur Abfallentsorgung gegeben.

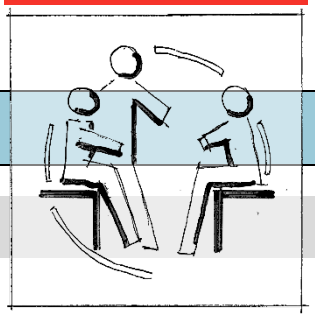
Aktionsfläche | Bogen 4: Qualität der Erlebniseigenschaften
10. Kommunikation und Begegnungsmöglichkeiten **Teil 2/2**



Gestalterische Qualität
Leitidee ist eine klare, harmonische Gestaltsprache, die ein nachvollziehbares Konzept umsetzt. Einbauten sind aufeinander abgestimmt und fügen sich in das Gesamtkonzept ein. Flächen und Formen folgen einem Konzept und werden nicht willkürlich vermischt. Materialien in Beläge und Einbauten sind aufeinander abgestimmt.

1	2	3	4	5	6
Ein Gestaltungskonzept für Kommunikations- und Aufenthaltsbereiche ist in Formen- und Materialsprache sehr gut umgesetzt und spiegelt sich im Gesamtkonzept der Anlage wider.		Das Gestaltungskonzept für Kommunikations- und Aufenthaltsbereiche weicht vom Gesamtkonzept ab und ist in sich stimmig.	Das Gestaltungskonzept für Kommunikations- und Aufenthaltsbereiche weist unterschiedliche Gestaltungsansätzen auf.		Es ist kein gestalterischer Ansatz in den Kommunikations- und Aufenthaltsbereichen erkennbar.

Aktionsfläche | Bogen 4: Qualität der Erlebniseigenschaften
11. Unterstand



Überdachung mit mindestens zwei geschlossenen Seiten.
Ist kein Unterstand vorhanden - keine Bewertung.

Der Unterstand unterscheidet sich gegenüber der Überdachung durch seine verbesserte Aufenthaltsqualität durch mindestens zwei geschlossene Seiten, einen befestigten Untergrund und umfängliche Sitz- und Aufenthaltsgelegenheiten.

Die Gesamtnote wird aus folgenden Teilbewertungen gebildet:

Bodenbelag
Leitidee ist eine witterungsunabhängig nutzbare befestigte Belagsfläche.

1	2	3	4	5	6
Zum Beispiel Pflaster, Beton, Asphalt in sehr guter Größe mit befestigter Anbindung an das umliegende öffentliche Wegenetz.		Zum Beispiel wassergebundene Wegedecke.	Zum Beispiel Kiesfläche, Holzhäcksel.		Zum Beispiel Rasen, Oberboden.

Platzform und -größe
Leitidee ist eine an den Nutzungsdruck angepasste Aufenthaltsfläche im Unterstand für die jeweiligen Gruppengrößen. Es sind Gruppen von mindestens acht Personen anzusetzen.

1	2	3	4	5	6
Der Unterstand enthält mindestens 12 Sitzmöglichkeiten sowie weitere Aufenthaltsflächen.		Der Unterstand enthält mindestens 8 Sitzmöglichkeiten sowie weitere Aufenthaltsflächen.	Der Unterstand enthält mindestens 6 Sitzmöglichkeiten sowie weitere Aufenthaltsflächen.		Der Unterstand enthält weniger als 3 Sitzmöglichkeiten sowie weitere Aufenthaltsflächen.

Gestalterische Qualität
Leitidee ist eine klare, harmonische Gestaltsprache, die ein nachvollziehbares Konzept umsetzt. Einbauten sind aufeinander abgestimmt und fügen sich in das Gesamtkonzept ein. Flächen und Formen folgen einem Konzept und werden nicht willkürlich vermischt. Materialien in Beläge und Einbauten sind aufeinander abgestimmt.

1	2	3	4	5	6
Ein Gestaltungskonzept des Unterstandes in Formen- und Materialsprache ist sehr gut umgesetzt und spiegelt sich im Gesamtkonzept der Anlage wider.		Das Gestaltungskonzept des Unterstandes weicht vom Gesamtkonzept ab und ist in sich stimmig.	Das Gestaltungskonzept des Unterstandes weist unterschiedliche Gestaltungsansätze auf.		Es ist kein gestalterischer Ansatz erkennbar.

Teil 2 | Erfassungsbogen Inklusionsmatrix der Stadt Nürnberg auf Grundlage DIN 18034

Matrix entnommen aus: 3.Fachtagung zur Sicherheit auf Spielplätzen, 2019, München; Tagungsband; Hrsg.: Massstab Mensch, 2019. Die Matrix wurde im Arbeitskreis Inklusion des Normungsausschuss NA 112-07-01 entwickelt.

Einleitung zur Inklusionsmatrix

Spielflächen sollen Erlebnis- und Begegnungsorte für alle Kinder, Jugendliche und Familien sein. Aus diesem Grund wurde bereits Ende der 1990er Jahre in Nürnberg eine interdisziplinäre Arbeitsgruppe gegründet, um Leitlinien für die Integration von Kindern mit Einschränkungen auf Spielplätzen in Nürnberg zu entwickeln. Ziel war dabei die Beantwortung der Frage, wie Spielplätze für Kinder mit Behinderung nutzbar gemacht werden können. Die Ergebnisse wurden 2003 in der Broschüre „Miteinander Spielen“ zusammengefasst, veranschaulicht und veröffentlicht. Dies stieß auf großes Interesse.

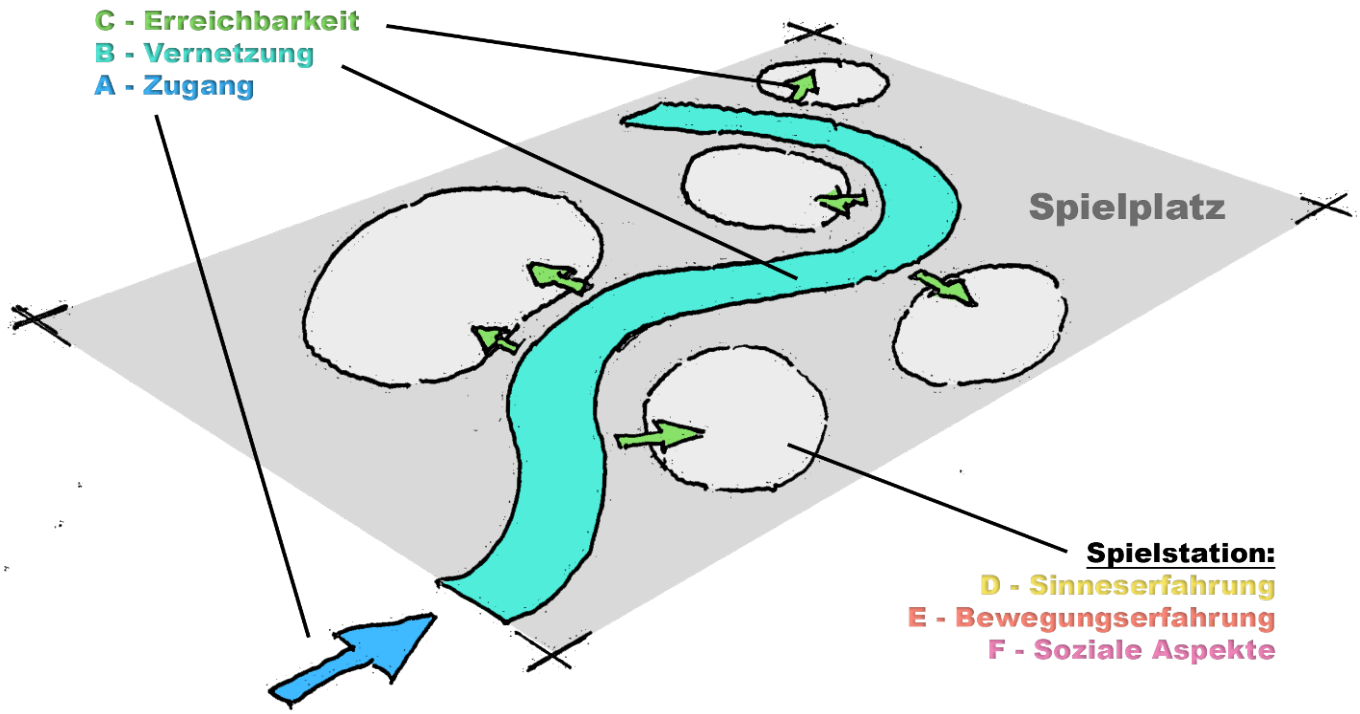
Trotz jenes großen Erfolgs braucht es heute einen neuen Blickwinkel und eine Weiterentwicklung der damaligen Planungsgrundlagen. Auch auf Spielflächen muss Inklusion, also die gleichberechtigte Teilhabe von Menschen mit Behinderungen an allen gesellschaftliche Prozessen, ein wichtiges gesellschaftspolitisches Ziel sein.

Für die Stadt Nürnberg ist somit nachfolgend vorgestellte Matrix mit Stadtratsbeschluss vom 15.12.2021 zur Umsetzung der Behindertenrechtskonvention grundlegend für die Beurteilung, inwieweit Inklusion als Kriterium für städtische Spielplätze, Spielhöfe und Aktionsflächen erfüllt wird. Mit Beschluss des Werkausschusses vom 21.09.2022 und dem Jugendhilfeausschuss vom 29.09.2022 wird die Stufe 1 als Mindestanforderung festgesetzt.

Die DIN 18034 geht dabei von einer Barrierefreiheit als Voraussetzung für Inklusion aus. Dazu werden Planungsziele und Anforderungen festgelegt, um allen Nutzerinnen und Nutzern Chancengleichheit zu ermöglichen.
Alle Menschen, mit und ohne Behinderung, sollen Angebote wie Spielplätze und Spielplatzgeräte gemäß ihren Fähigkeiten nutzen können.

Eine inklusive Spielplatzplanung wird daran gemessen, möglichst vielen Nutzungsbedürfnissen gerecht zu werden. Ein inklusiver Spielraum soll für alle Menschen eine hohe Aufenthaltsqualität schaffen. Sie geht von einer selbstverständlichen und umfassenden Teilhabe aller Menschen am gesellschaftlichen Leben im öffentlichen Raum aus, und darf nicht länger auf „Hindernisfreiheit“ reduziert werden.

Die Inklusionsmatrix bewertet neben den Einbauten auch deren Erreichbarkeit sowie die grundlegende Orientierung im Spielraum (siehe Grafik).



Die Inklusionsmatrix teilt sich dabei in zwei Bereiche auf. Im ersten (Grundbedingungen der Zugänglichkeit) wird geklärt, wie die einzelnen Spielstationen erreicht werden. Im zweiten (Grundbedingungen der Erlebniseigenschaften) wird abgefragt, was dort erlebt werden kann.

Für die unterschiedlichen Anforderungen an Spielplätze und Aktionsflächen werden separate Matrizen angewandt. In der Matrix zu den Aktionsflächen entfallen die Punkte C bis E. Aufgrund der Nutzung ist mit Erreichen der Station die Zugänglichkeit gewährleistet, da zu ihrer Nutzung bestimmte Fähigkeiten vorausgesetzt sind. Zum Beispiel Sehfähigkeit, wenn man Basketball spielen möchte. Die Anbindung von Aufenthaltsbereichen im 2-Wege- und 2-Sinne-Prinzip ist jedoch zwingend notwendig, um Begleitende teilhaben zu lassen.

Um die Vorgaben der jeweiligen Stufe (1 bis 3) zu erreichen, müssen in allen Teilbereichen A bis F die jeweilig angegebenen Prozentanteile erfüllt werden. Die Prozentanteile beschreiben immer das Verhältnis der erfüllten zur nicht erfüllten Bedingung des jeweiligen Kriteriums.

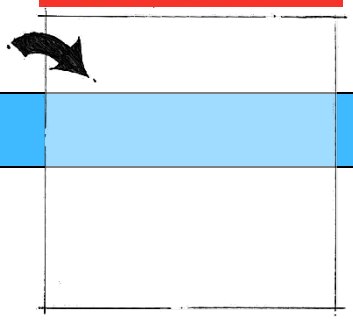
Die Stadt Nürnberg möchte auch hier durch die verpflichtende Anwendung der Matrix bei Neuanlagen oder Überplanungen von Spielplätzen, Spielhöfen und Aktionsflächen immer die Inklusionsfähigkeit der Flächen sicherstellen.

Matrix Spielplatz:

				Station 1	Station 2	Station 3	etc.	Stufe 1	Stufe 2	Stufe 3
								Prozentsatz = Anteil der Stationen, die die Anforderungen erfüllen		
Grundbedingungen der **Zugänglichkeit**	**A**	**Barrierefreier Zugang/Zugänge**								
	1	Zwei-Wege-Prinzip						25%	25%	25%
	2	Zwei-Sinne-Prinzip						25%	25%	25%
		Nr. der vorbeschriebenen Spielstation								
		TYP								
		Name/Nummer der Spielstation								
		Art des Bodenbelags								
	B	**Vernetzung** **(zur Grundbedingung Spielstation gehörend)**								
	1	Zwei-Wege-Prinzip						50%		
	2	Zwei-Sinne-Prinzip						50%		
	3	Einbindung ins Leitsystem/ Orientierungsmöglichkeit						75%		
	C	**Erreichbarkeit** **(vom Weg zum Spielangebot innerhalb der Spielstation)**								
	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 (Sinneserfahrbarkeit und Berollbarkeit)					5%	15%	25%
	5		mit Hilfe benutzbar (Sinneserfahrbarkeit oder Berollbarkeit)					30%	40%	50%
Grundbedingungen der **Erlebniseigenschaften**	**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					*5%*	*10%*	*20%*
			Anteil angesprochener Sinne					43%	71%	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					60%	80%	100%

Matrix Aktionsfläche:

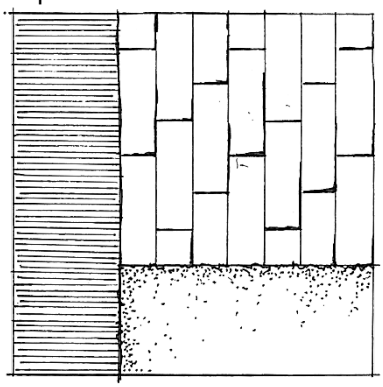
			Station 1	Station 2	Station 3	etc.	Stufe 1	Stufe 2	Stufe 3
							Prozentsatz = Anteil der Stationen, die die Anforderungen erfüllen		
Grundbedingungen der **Zugänglichkeit**	**A**	**Barrierefreier Zugang/Zugänge**							
	1	Zwei-Wege-Prinzip					**25%**	**25%**	**25%**
	2	Zwei-Sinne-Prinzip					**25%**	**25%**	**25%**
		Nr. der vorbeschriebenen Spielstation							
		TYP							
		Name/Nummer der Spielstation							
		Art des Bodenbelags							
	B	**Vernetzung** **(zur Grundbedingung Spielstation gehörend)**							
	1	Zwei-Wege-Prinzip					**50%**		
	2	Zwei-Sinne-Prinzip					**50%**		
	3	Einbindung ins Leitsystem/ Orientierungsmöglichkeit					**75%**		
Grundbedingungen der **Erlebniseigenschaften**	**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					**60%**	**80%**	**100%**



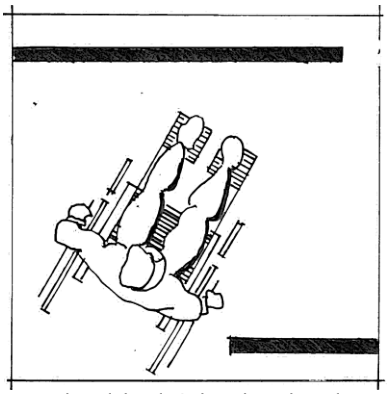
A – Barrierefreier Zugang/Zugänge
1 – Zwei-Wege-Prinzip

Leitidee ist das ungehinderte Betreten/Befahren der Spielplatzfläche. <u>Der Zugang selbst oder eine flankierende Alternativroute muss barrierefrei ausgebaut sein!</u> Siehe DIN 18034 und in Anlehnung DIN 18040. Von Letzterer sind in besonderen Fällen auch Abweichungen möglich. Diese sollten jedoch nachvollziehbar begründet werden. Klares Ziel ist, es allen Kindern und ihren Begleitpersonen zu ermöglichen, alle Spiel- und Aufenthaltsflächen zu erreichen und somit teilzuhaben.

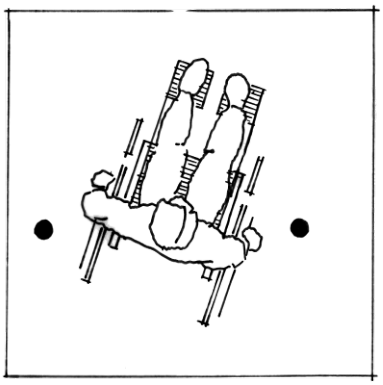
<u>Positiv:</u> ebenerdiger Zugang ohne Wegesperren bzw. Mindestdurchgangsbreite gem. DIN 18040 für das Durchqueren mit Rollstuhl.



Asphaltweg mit schwellenlosem abzweigenden Weg

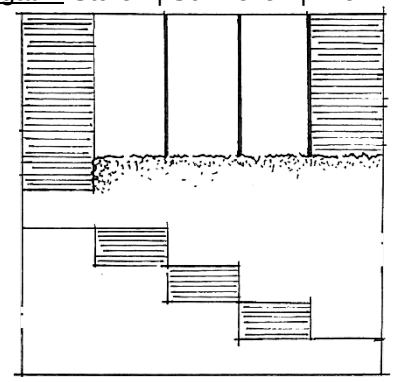


Eingangsbereich mit Schranke mit nötigem Mindestabstand zum Befahren mit Rollstuhl

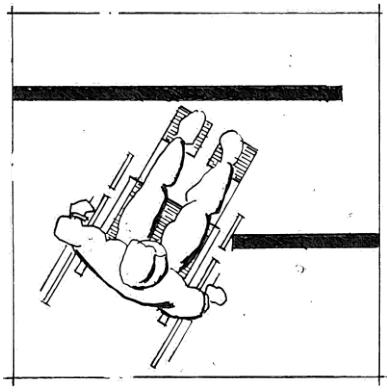


Eingangsbereich mit Pollern mit nötigem Mindestabstand zum Befahren mit Rollstuhl

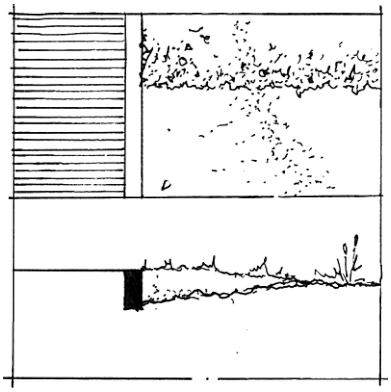
<u>Negativ:</u> Stufen | Schwellen | Drehkreuze etc.



Stufenanlage



Eingangsbereich mit zu schmalem Zugang im Zaun oder Schrankenanlage



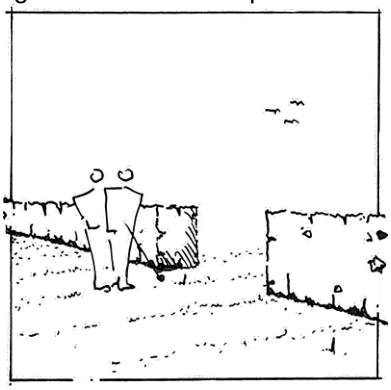
Eingangsbereich mit leichter Schwelle von mehr als 3 cm mit Pfützenbildung

A – Barrierefreier Zugang/Zugänge
2 – Zwei-Sinne-Prinzip

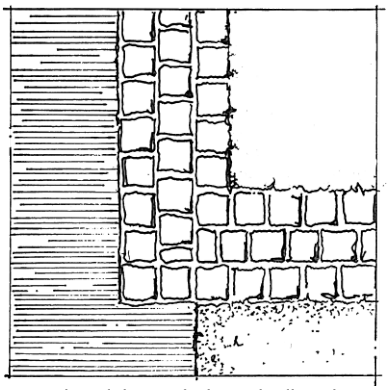
Leitidee ist die gezielte Orientierung auf der Spielplatzfläche mit zwei unterschiedlichen Sinnen (Sehen | Hören | Tasten/Fühlen). <u>Es sind zwei Sinne verstärkt wahrnehmbar auszubilden</u>! Zur Veranschaulichung und Überprüfung etwa des Sehsinns können beispielsweise auch Simulationsbrillen herangezogen werden.

Sehen:	Kontrastreiche Abgrenzung der Flächen siehe Kontrastwertrechner des DBSV (Deutscher Blinden- und Sehbehindertenverband e. V.) z.B. Wegeabzweig mit angrenzender Rasenfläche oder deutliche Farbveränderung im Vorsatz der Pflasterfläche
Hören:	Klangschwelle, Glöckchen
Tasten/Fühlen:	Wegeeinfassung verändert sich vom direktem Rasenanschluss zum Dreizeiler als Aufmerksamkeitsfeld oder zu einem eindeutig wahrnehmbaren Oberflächenwechsel

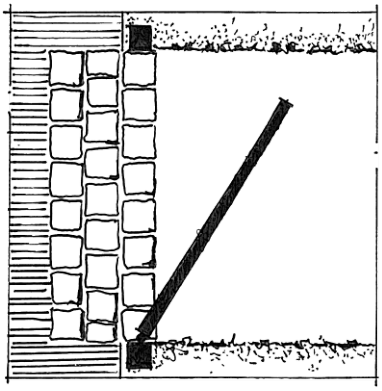
<u>Positiv:</u> Klare Abgrenzung eines Durchgangs | farblich abgesetzte Poller | Zugangsweg abgesetzt von angrenzender Grünfläche | Lücke in unmittelbar angrenzender Schnitthecke | Routing über GEO-Daten-Koordinaten und Navigation mittels Smartphone etc.



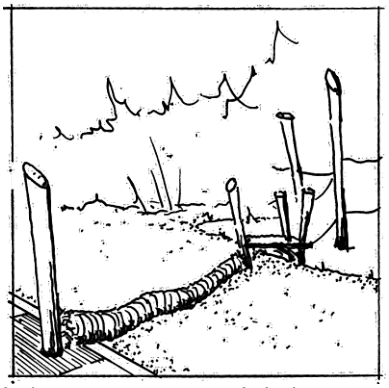
Abzweigender Weg durch Lücke in Schnitthecke im direkten Anschluss



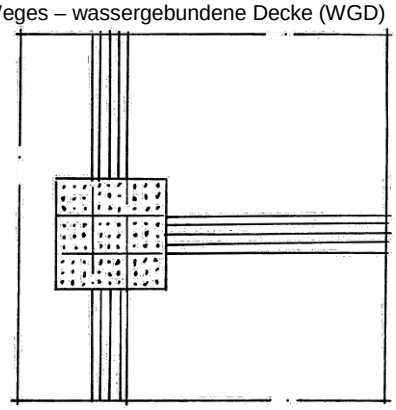
Eingangsbereich: Asphalt-Dreizeiler als taktiler Streifen im Bereich des abzweigenden Weges – wassergebundene Decke (WGD)



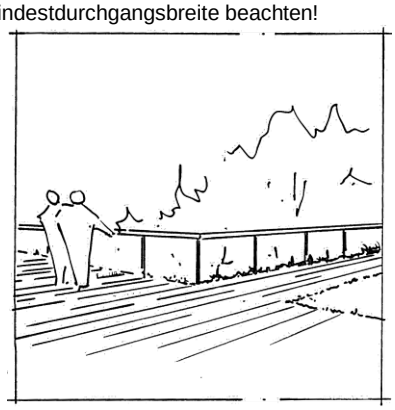
Eingangsbereich: Asphalt-Durchgang im Zaun mit Tür und Einzeiler im Belag Mindestdurchgangsbreite beachten!



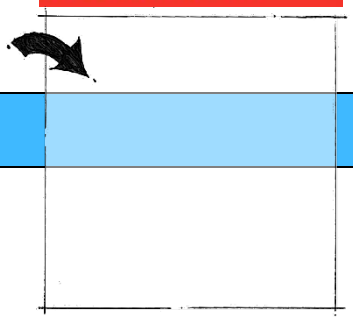
Aufgelegter Tampen o.ä. auf Flächen



Auffindestreifen in Anlehnung an DIN 32984



Handlauf/Tau



A – Barrierefreier Zugang/Zugänge
2 – Zwei-Sinne-Prinzip

Beispiel:
Kontrastwertberechnung gem. des DBSV (Deutscher Blinden- und Sehbehindertenverband e. V.) zur Überprüfung der ausreichenden Darstellung in Bezug auf Sehen

Ermittlung Leuchtdichtenfaktor gem. Tabelle DBSV | rechter Wert bei Tageslicht

Fallschutzbelag | EPDM beige
Leuchtdichtenfaktor: **78**

Pflasterbelag dunkelgrau
Leuchtdichtenfaktor: **21**

Berechnung:

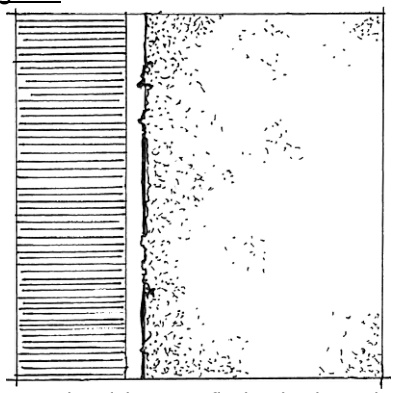
(L1 - L2) / (L1 + L2)

= (78 – 21) / (78 + 21)
= 57 / 99

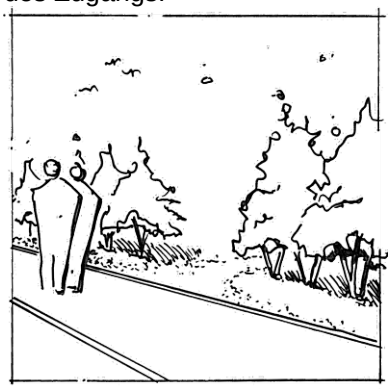
= 0,56 ✓

Vorgabe: > 0,40 gem. DIN 32984 12.2020

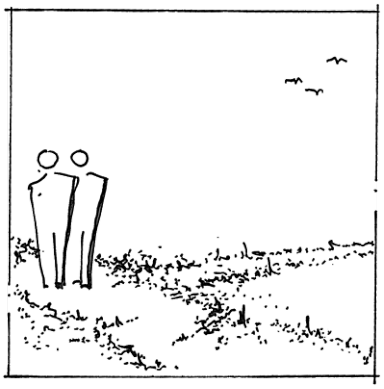
<u>Negativ:</u> Keine erkennbare Differenzierung des Zugangs.



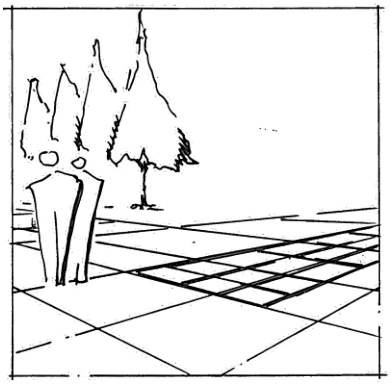
Eingangsbereich: Rasenfläche durchgängig entlang Wegesrand ohne klare Wegeabzweigung | Spielfläche befindet sich rechts in Rasenfläche



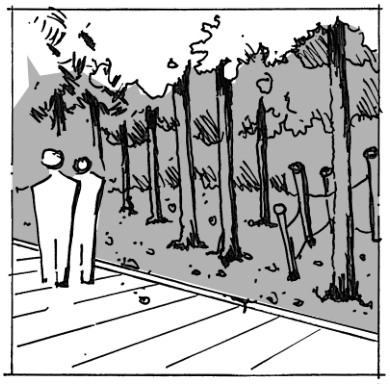
Keine klare Zugänglichkeit: Rasenfläche mit nach innen versetzter Wildhecke



Eingewachsene wassergebundene Decke: die Übergänge sind unklar, weder taktil noch visuell differenzierbar

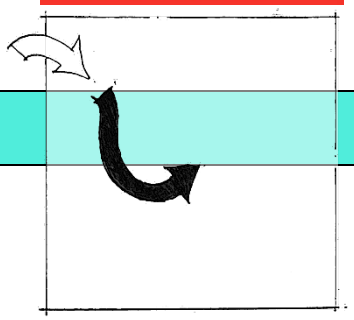


Ähnliche Belagsstrukturen in einer Fläche z.B. Pflasterweg in Asphaltfläche ohne Einfassung



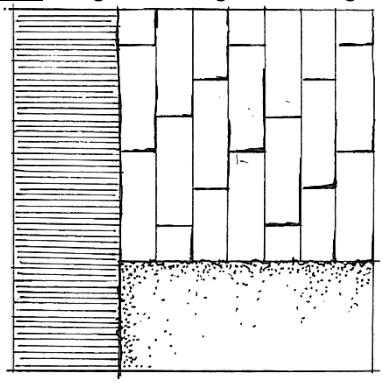
Zugang über Waldboden ohne Übergang/ Aufmerksamkeitsfeld

B – Vernetzung
1 – Zwei-Wege-Prinzip

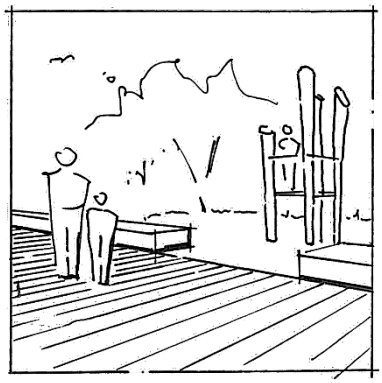


Leitidee ist die barrierefreie Nutzung der Wege auf der Spielplatzfläche zwischen Zugang und den einzelnen Stationen.

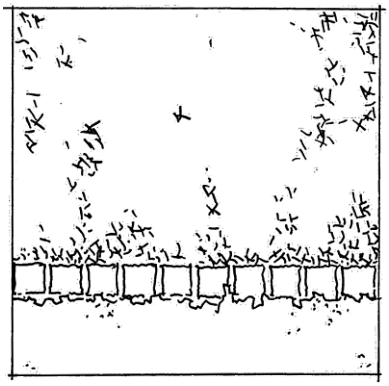
Positiv: Wegeflächen gleichmäßig ausgebaut.



Asphaltweg mit schwellenlosem Abzweig aus Pflasterbelag mit auffälligem Fugenbild

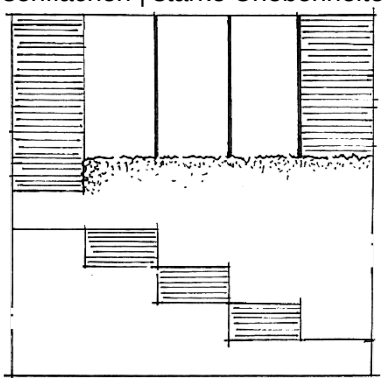


Unterbrochene Einfassung als Zugang in die Spielfläche

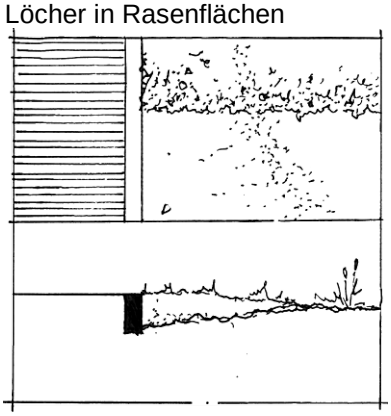


Abgestreute Wege mit Holz- oder Rinden-häcksel

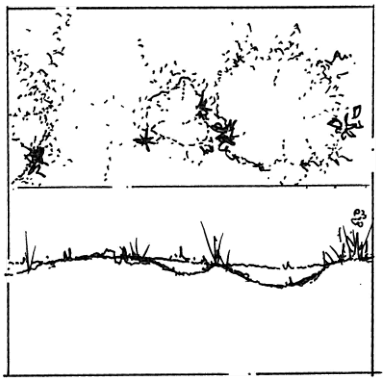
Negativ: Starke Gefällestrecken | Stufen und Schwellen | Gräben | unbefahrbare Beläge (Sand-/Kiesflächen) | Wiesenflächen | starke Unebenheiten bzw. Löcher in Rasenflächen



Stufenanlage

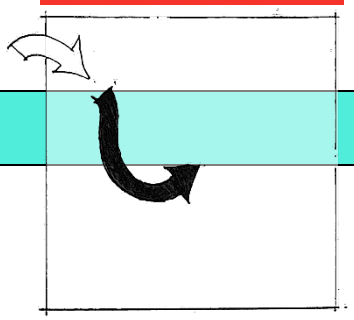


Abgetretene Schwellen/Zugangsbereiche



Unebenheiten | Löcher in Rasenfläche | Gräben

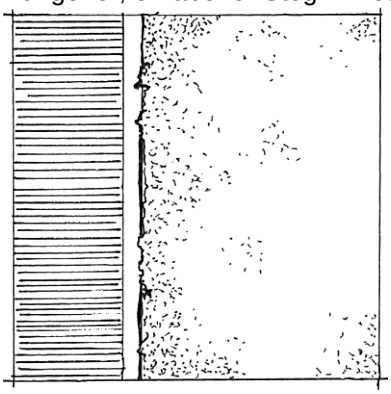
B – Vernetzung
2 – Zwei-Sinne-Prinzip



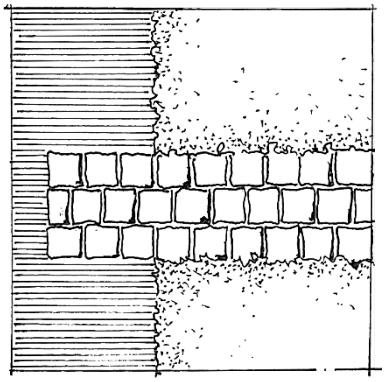
Leitidee ist die gezielte Orientierung auf der Spielplatzfläche mit zwei unterschiedlichen Sinnen (Sehen | Hören | Tasten/Fühlen). <u>Es sind zwei Sinne verstärkt wahrnehmbar auszubilden</u>! Zur Veranschaulichung und Überprüfung etwa des Sehsinns können beispielsweise auch Simulationsbrillen herangezogen werden.

Sehen:	Kontrastreiche Abgrenzung der Flächen siehe Kontrastwertrechner des DBSV (Deutscher Blinden- und Sehbehindertenverband e. V.) Siehe auch Angaben unter Punkt A zu Zwei-Sinne-Prinzip
Hören:	Klangschwelle, Glöckchen
Tasten/Fühlen:	Wegeeinfassung verändert sich vom direktem Rasenanschluss zum Dreizeiler als Aufmerksamkeitsfeld

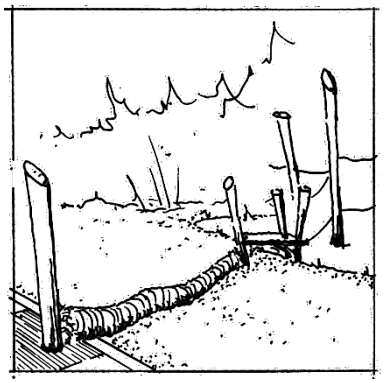
<u>Positiv:</u> Wegeflächen sind klar von den angrenzenden Flächen optisch abgegrenzt: wassergebundene Wegedecke an Rasen | taktiler Einzeiler entlang des Weges z.B. aus Granitgroßsteinzeile | farblich abgesetzte Beläge z.B. hellgrauer Pflasterbelag mit größerer Fuge in Asphaltfläche | Bodenwelle | Balancierstrecke vom Weg ausgehend | geschwungener, erhabener Steg in Bestandsvegetation (gerne auch geneigt) | Balancierstämme



WGD mit Einfassung zur Rasenfläche, idealerweise leicht erhöht

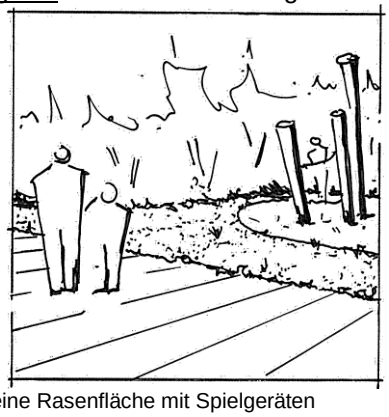


Dreizeiler in Rasenfläche z.B. auch leicht überwölbt ausgebildet, Breite: 60 bis 90 cm



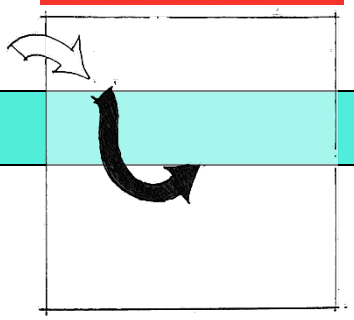
Aufgelegter Tampen – idealerweise mit Halteseil als zusätzliche Führung und mit Kontrast abgesetzt

<u>Negativ:</u> Keine direkten Wegeverbindungen | Spielflächen befinden sich in Rasenfläche eingestreut.



Reine Rasenfläche mit Spielgeräten

Spielstation befindet sich inmitten der Fläche und ist nicht mit 2-Sinne-Prinzip erreichbar



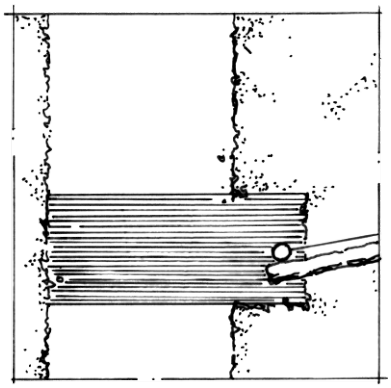
B – Vernetzung
3 – Einbindung in das Leitsystem/Orientierungsmöglichkeiten

Leitidee ist ein „System von durchgängigen Leitelementen, die je nach den Fähigkeiten – visuell (Sehen), sensorisch (Fühlen), auditiv (Hören), haptisch (Tasten), olfaktorisch (Riechen), propriozeptiv (Eigenempfinden/Körperwahrnehmung), erfassbar sind.“ (DIN 18034-1:2020-10, 3.11, S. 8)

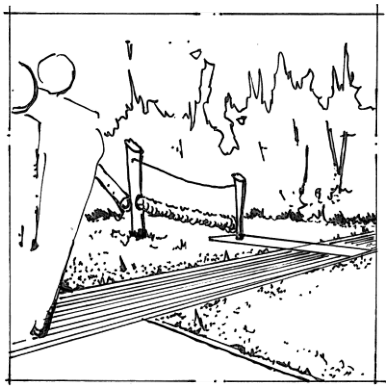
Ist es möglich, die unterschiedlichen Spielstationen mit unterschiedlichen Sinnen zu unterscheiden? Kann sich der Nutzende im Spielplatz auf verschiedene Weise/mit unterschiedlichen Sinnen orientieren?
Mögliche Orientierungselemente sind: Mit Glöckchen zur Schaukel, mit dem Dreizeiler zum Klettergerüst. Die Spielstationen können aber auch mit Haltepunkten auf einer Orientierungs-/Führungslinie aufgefädelt und markiert sein.

Kontrastreiche Abgrenzung des Leitsystems siehe Kontrastwertrechner des DBSV
(Deutscher Blinden- und Sehbehindertenverband e. V.).

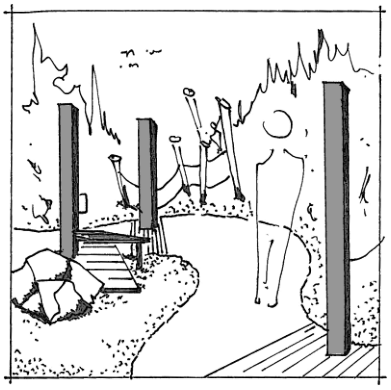
Positiv: Spielstationen sind mit farblich hervorgehobenen Startpunkten (z.B. Säulen, farbige Belagsbänder) angebunden. Hier unterscheiden sich die jeweiligen Stationen durch verschiedene Farben – Spielgeräte sind in den verschiedenen Stationen unterschiedlich hervorgehoben (gelber Spielbereich, roter Spielbereich etc.).
Ein farbigerer taktiler Haltepunkt kann hier z.B. die Wahrnehmung über zwei Sinne ermöglichen.



Auffindestreifen 60 bis 90 cm breit über gesamte Wegebreite. Oberfläche in Kontrast und Struktur deutlich abweichend zum Wegebelag, z.B. glatte helle Pflasterfläche zu dunklem Kopfsteinpflaster



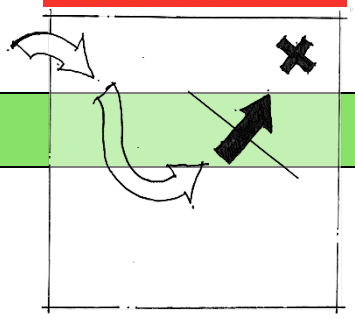
Dreizeiler als Leitsystem in Rasenfläche mit Startpunkt in Wegefläche (Auffindestreifen). Setzt er sich dabei noch deutlich von den angrenzenden Flächen ab, ist gleichzeitig das Zwei-Sinne-Prinzip erfüllt.
Spielstationen mit Auffindestreifen aus Fallschutz-Platten markiert



Säulen/Pfosten für Stationen (Kontrast), verbunden mit Seilen

Digitales Leitsystem: Orientierungshilfe mittels QR-Code mit einer akustischen Beschreibung der Spielplatzfläche und weiteren abrufbaren Spielplatzinformationen.

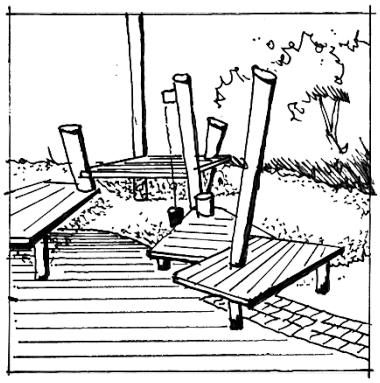
Orientierungstafeln: Diese können eine hilfreiche Ergänzung sein, wenn ab einer gewissen Spielflächengröße und Weitläufigkeit der Anlage ein offensichtliches Orientieren schwierig ist.



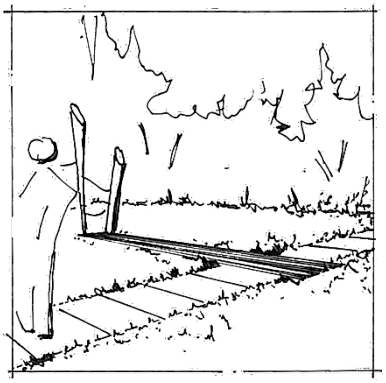
C – Erreichbarkeit
1 – Zwei-Wege-Prinzip

Leitidee ist die barrierefreie Nutzung der einzelnen Stationen. Ist es möglich, das Spielgerät auf der Spielfläche durch Betreten/Befahren zu erreichen?

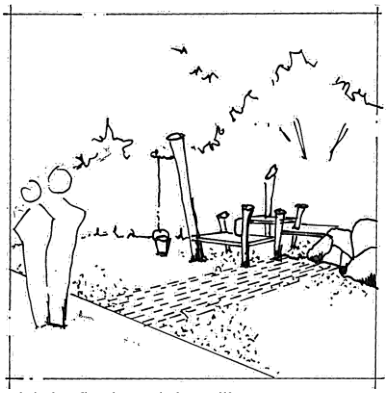
Positiv: Spielfläche ist begeh- und befahrbar mittels Belag z.B. Tartan, Rasen, Holzhäcksel, Sand mit berollbarer Matte.



Das Spielgerät an die Vernetzung/an den Weg führen. Dadurch wird das gemeinsame Spielen am Rand der Spielfläche ermöglicht

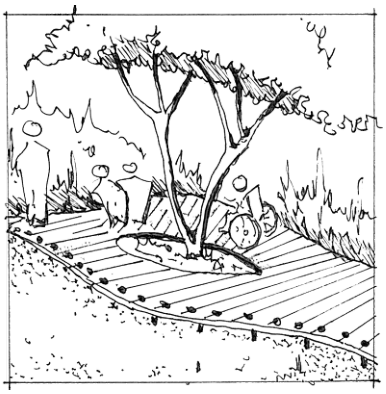


Die Vernetzung in Teilen in die Spielfläche führen, um das Mitspielen/Übersetzen zu ermöglichen



Sand-/Kiesfläche mit berollbarer Matte

Wegeführung über/durch Röhren geradlinig oder organisch ggf. mit angrenzender Kletterstruktur

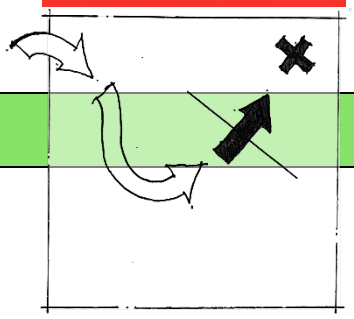


Wegeführung über Holzrost, gekippt oder geschwungen – Ausführung in Einzelfällen mit besonderem konstruktiven Holzschutz

Negativ: Sand- und Kiesflächen | Stufen und Mauern

Lösungsvorschläge für nicht befahrbare Flächen:

- Das Spielgerät an die Vernetzung/Weg führen. Dadurch wird das Spielen an den Rand der Spielfläche verlegt und ermöglicht das Mitspielen aller.
- Die Vernetzung in Teilen der Spielfläche weiterführen, um das Mitspielen/Übersetzen zu ermöglichen.



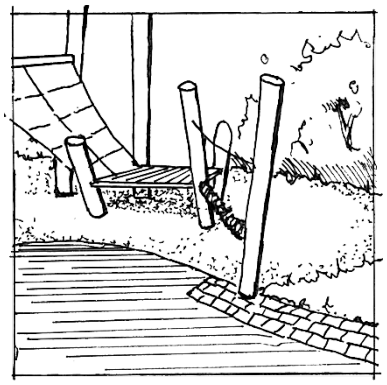
C – Erreichbarkeit
2 – Zwei-Sinne-Prinzip

Leitidee ist die gezielte Orientierung in der Station mit zwei unterschiedlichen Sinnen (Sehen | Hören | Tasten/Fühlen). Ist es möglich, die Spielfläche mit zwei unterschiedlichen Sinnen abzugrenzen?
Es sind zwei Sinne verstärkt wahrnehmbar auszubilden! Zur Veranschaulichung und Überprüfung etwa des Sehsinns können z.B. auch Simulationsbrillen herangezogen werden.

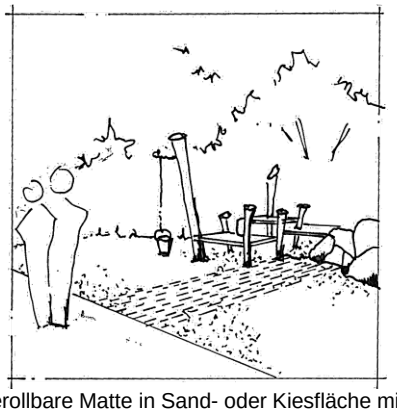
Sehen:	Kontrastreiche Abgrenzung der Flächen siehe Kontrastwertrechner des DBSV (Deutscher Blinden- und Sehbehindertenverband e. V.) z.B. Wegeabzweig in Rasenfläche oder deutliche Farbveränderung im Vorsatz der Pflasterfläche
Hören:	Klangschwelle, Glöckchen
Tasten/Fühlen:	Aufgelegter Tampen führt vom Spielflächenrand zum Gerät | Führungsseile

Es gilt aber auch: Es muss nicht jedes Gerät erreichbar sein (siehe hierzu die Prozentsätze der jeweiligen Stufe in der Bewertungsmatrix).

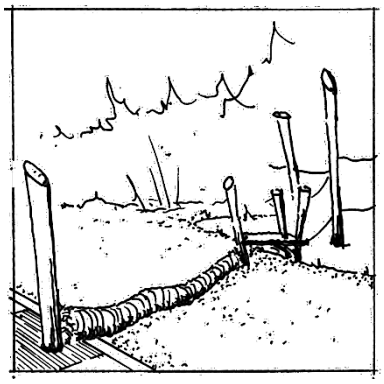
Positiv: Farblich abgesetztes Spielgerät zum Fallschutzbelag mit taktiler Anbindung | Strecke aus Findlingen | Röhrenverbindung berollbar und nicht berollbar | sehr starke Bodenwelle/Steilkurve/Welle in Belag mit Kontrast abgesetzt.



Spielgerät in Holzhäckselfläche mit Startpunkt/Einstieg an Wegefläche; Tampen oder Seil farblich abgesetzt. Sinnesverstärkung: durch Kontrast und Pfosten als taktiler Startpunkt mit Führungsseil



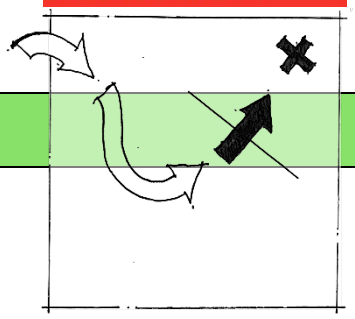
Berollbare Matte in Sand- oder Kiesfläche mit Kontrast abgesetzt



Aufgelegter Tampen/Balancierbalken an den Rand geführt mit ausreichendem Kontrast zum Untergrund. Vorzugweise im Holzhäcksel- weniger im Sandbereich (Sandreinigung)

Kontrastwertberechnung gem. des DBSV (Deutscher Blinden- und Sehbehindertenverband e. V.) zur Überprüfung des Kontrastes siehe Beispielberechnung unter Punkt A zum Zwei-Sinne-Prinzip.

Negativ: z.B. Holz-Kletterkonstruktion in Sandspielfläche.



C – Erreichbarkeit
3 – Einbindung in das Leitsystem

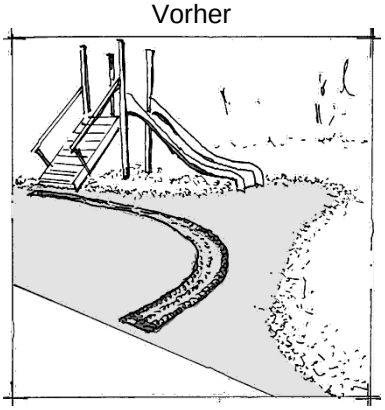
Leitidee ist ein „System von durchgängigen Leitelementen, die je nach den Fähigkeiten z. B. visuell (Sehen), sensorisch (Fühlen), auditiv (Hören), haptisch (Tasten), olfaktorisch (Riechen), propriozeptiv (Eigenempfinden/Körperwahrnehmung), erfassbar sind.“ (DIN 18034-1:2020-10, 3.11, S. 8)

Ist es möglich, das Spielgerät in der Spielstation mit unterschiedlichen Sinnen zu finden/zu unterscheiden?
Es gilt, die Weiterführung des unter der Vernetzung begonnen Systems bis an die Station, in/durch die Station weiterzuführen.
Kontrastwertberechnung gem. des DBSV (Deutscher Blinden- und Sehbehindertenverband e. V.) zur Überprüfung des Kontrastes siehe Beispielberechnung unter Punkt A zum Zwei-Sinne-Prinzip.

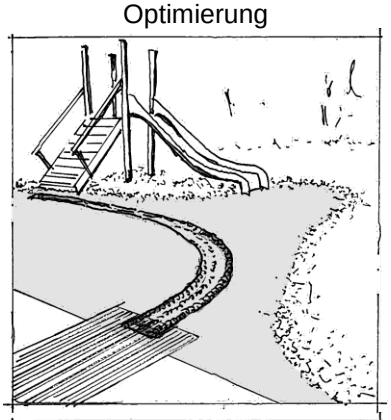
Positiv: Spielstationen sind mit farblich hervorgehobenen Startpunkten (z.B. Säulen, farbige Belagsbänder) markiert. Hier unterscheiden sich die jeweiligen Stationen durch verschiedene Farben – Spielgeräte sind in den verschiedenen Stationen unterschiedlich hervorgehoben (gelber Spielbereich, roter Spielbereich etc.). Startpunkt/Einstieg in das Spielgerät wird an das Leitsystem angebunden, z.B. durch ein niedriges Balancier- und Halteseil an den Weg herangeführt.
Negativ: keine Differenzierung der Spielflächen zueinander in Farbe und Form.

Fallbeispiel:

Vorher

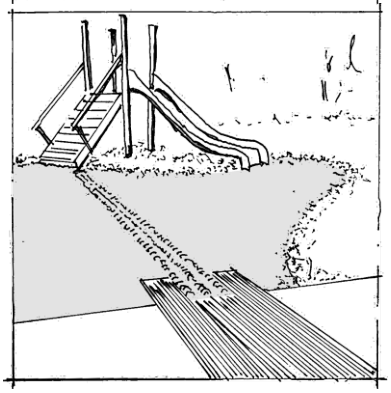


Optimierung

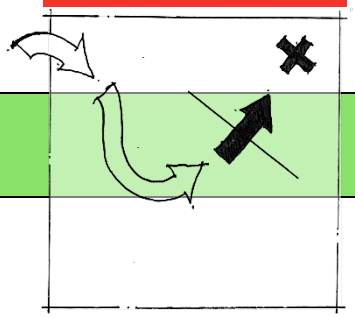


Im Bestand ist die Fläche mit einem EPDM-Belag im 2-Wege-System erschlossen und durch das mit Kontrast und taktil abgesetzte Band im 2-Sinne-System erreichbar

In der Optimierung wird das Band noch durch einen Auffindestreifen an das Wegenetz angehängt



Um eine noch bessere Orientierung zu gewährleisten, ist eine Anordnung im rechten Winkel zum Spielgerät zu empfehlen.



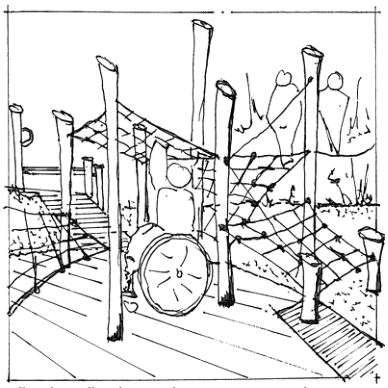
C – Erreichbarkeit
4 – selbstständig benutzbar
5 – mit Hilfe benutzbar

4 – selbstständig benutzbar (Sinnes-Erfahrbarkeit und Berollbarkeit)

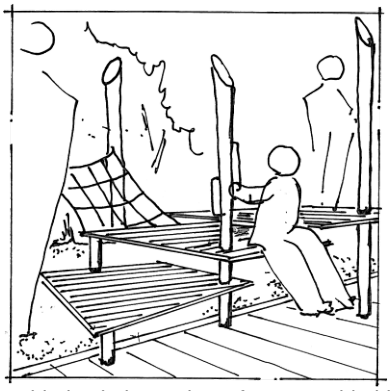
Maßstab für die Betrachtung sind Kinder und ihre Begleitung, die im Rahmen ihrer eigenen Fähigkeiten ihren Alltag weitestgehend aus eigener Kraft bewältigen können. Sind sie auf Unterstützung angewiesen, haben sie diese auch auf dem Weg zur Spielfläche und auf der Spielfläche selbst. **Schwerpunkt der Betrachtung ist die selbstständige Nutzbarkeit für Menschen mit Gehhilfen und im Rollstuhl.**

Grundlage, dass ein Spielgerät selbstständig benutzbar ist, ist die vorherige Zugänglichkeit. Denn nur, wenn die Nutzenden direkt und selbstständig an das Gerät kommen können, können sie es auch eigenständig nutzen. Erst zu diesem Zeitpunkt stellt sich die Frage, ob das Spielgerät selbstständig im Rahmen der eigenen Fähigkeiten genutzt werden kann.

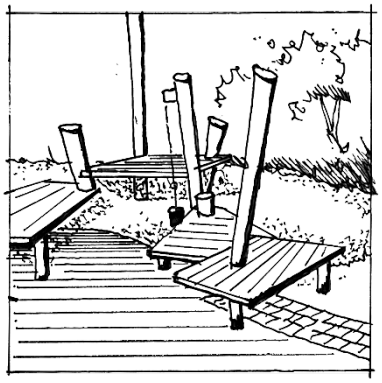
Positiv: Flache Podeste (je nach Altersgruppe 30 bis 60 cm mit Möglichkeit zum Festhalten) oder niedrige Netze. Diese können z.B. aus dem Rollstuhl heraus genutzt werden, auch kann sich hier selbstständig auf die Fläche umgesetzt werden | Übungen an Seilen zum Hochziehen sind vorstellbar | Sandspieltische oder erhöhte Einfassungen in Teilbereichen | taktile Führungen an Spielgeräten | Seilstrecke über und durch ein Klettergerät | unterfahrbare Wasserpumpe oder unterfahrbarer Wassertisch.



Netzflächenflächen überspannt und von unten anfahrbar, um sich von einem Netz auf das andere ziehen/heben zu können



Verschieden hohe Podeste für unterschied-liche Personen und Bedürfnisse mit Haltemöglichkeit zum Übersetzen



Sandbaustelle am Rand einer Sandspielfläche mit Hilfe zum Umsetzen

Negativ: Hochseilgeräte/Spielmöglichkeiten erst ab einer gewissen Höhe | Sandspieltische nicht am Rand der Sandfläche | Reckstangen (Rollstuhl muss von zweiter Person entfernt werden).

5 – mit Hilfe benutzbar (Sinnes-Erfahrbarkeit oder Berollbarkeit)

Die Spielstation ist nur eingeschränkt und/oder mit Hilfestellung nutzbar. Ist das Spielgerät mit Unterstützung einer zweiten Person benutzbar? **Schwerpunkt der Betrachtung ist die selbstständige Nutzbarkeit für Menschen mit Gehhilfen und im Rollstuhl.**

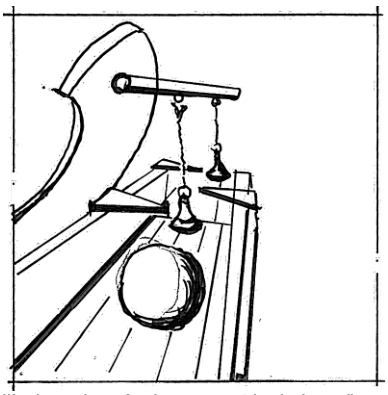
Positiv: Nestkorbschaukel | Bodentrampoline mit Keil, um auf Sprungfläche zu gelangen | Reckstangen etc.
Negativ: Hochseilgeräte | komplexe Türme | Seilbahn

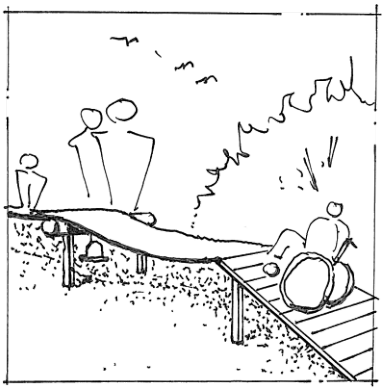
D – Sinneserfahrung
1 – Hören
2 – Sehen

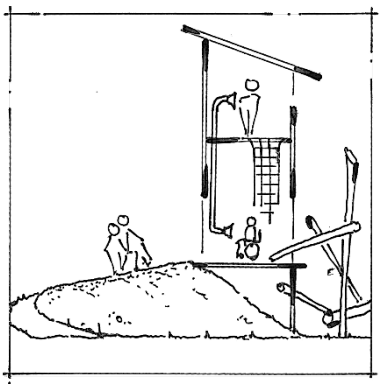
Leitidee ist das aktive und gezielte Auslösen von Sinnesreizen. Sinneseindrücke aus dem bestehenden Umfeld werden hier nicht gewertet. Nur weil ein Spielgerät rot ist, bietet es noch keine Sinneserfahrung durch Sehen, ein roter Farbraum hingegen schon.

1 – Hören – Gehörsinn – auditiv

Können Geräusche ausgelöst und wahrgenommen werden?
Erfüllt die Vorgaben: Summstein | Flüster-Telefon, bei dem sich die Teilnehmenden nicht sehen, aber verständigen können | Hörtrichter | Holzstammflüstertelefon | Klanghölzer etc. Je nach Situation/Abstand zu Anwohnenden: Klangschalen | Klangspiele | Abspiel- und Erklärstation für Vogelstimmen | Klangstäbe (Metall) etc.
Erfüllt die Vorgaben nicht: Das Quietschen eines nicht geschmierten Schaukelgelenks etc.

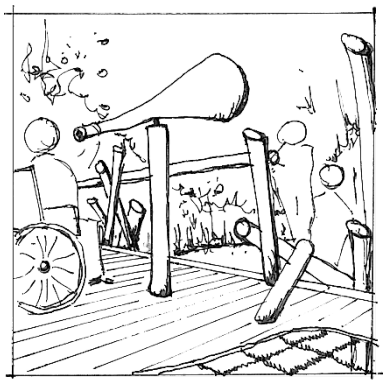

Rollbahn mit aufgehängten Glöckchen (im öffentlichen Raum jedoch nur bedingt umsetztbar, da Abstand zu Anwohnenden notwendig)

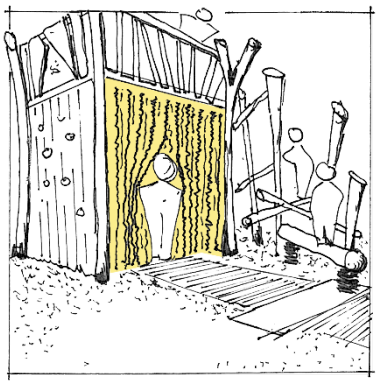

Befahrbarer Gurtsteg mit Glöckchen (im öffentlichen Raum jedoch nur bedingt umsetztbar)


Sprachrohr/Spielplatztelefon im Turm von unten nach oben

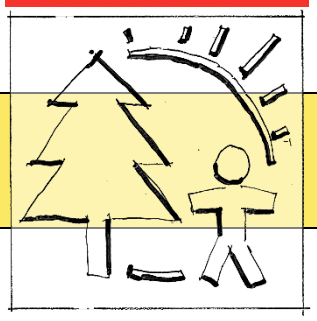
2 – Sehen – Sehsinn – visuell

Können Farben intensiv und ihre Wirkung auf einen selbst oder die Umwelt wahrgenommen werden?
Erfüllt die Vorgaben: unterschiedliche Farbfenster, um die Umwelt verschieden wahrnehmen zu können | Teleskopfernrohr | Farbräume | Verzerr-Spiegel | Hell-Dunkel-Kontraste etc.
Erfüllt die Vorgaben nicht: rotes Spielgerät etc.


Kaleidoskop/Fernrohr


Farbdusche mit farbigen Hölzern oder Herkules-Tau

Farbraum im Turm



D – Sinneserfahrung
3 – Fühlen
4 – Tasten
5 – Riechen

3 – Fühlen – Hautsinn – sensorisch

Können unterschiedliche Reize über die Haut wahrgenommen werden?
Erfüllt die Vorgaben: Sandspielfläche zum Matschen | Wasserspiele | Schüttspiele | Wasserlauf | Gefühlsdusche mit hängenden Seilen oder Hölzern | Wassersprühanlage | verschiedene Oberflächen im direkten Vergleich z.B. raues/geschliffenes Holz oder Handlauf abschnittsweise aus Holz, Stahl, Tampen etc. | Fußfühlpfad mit unterschiedlichen Oberflächen wie Kies, Holzhäcksel, Sand, Holz, Pflaster etc.

4 – Tasten – Tastsinn – haptisch

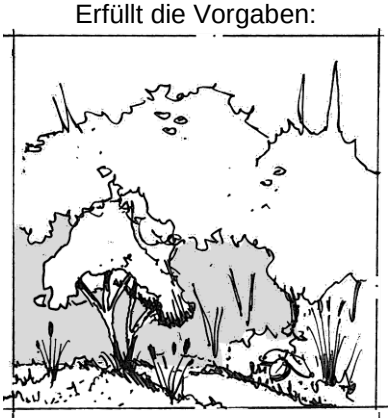
Können unterschiedliche Reize über die Haut wahrgenommen/ertastet werden?
Erfüllt die Vorgaben: Fußfühlpfad mit unterschiedlichen Oberflächen wie Kies, Holzhäcksel, Sand, Holz, Pflaster etc. | Boxen zum Reingreifen mit unterschiedlichen Inhalten z.B. Steine, Laub etc. | Handlauf mit verschiedenen Oberflächen | Wasser-/Matschbereiche mit diversen Materialien etc.
Erfüllt die Vorgaben nicht: Findling im Sandspielbereich etc.

5 – Riechen – Geruchssinn – olfaktorisch

Können unterschiedliche Gerüche wahrgenommen werden?
Erfüllt die Vorgaben: Ausgeschilderte oder durch QR-Code markierte und erklärte Duftpflanzen | Duftgang etc.
Erfüllt die Vorgaben nicht: Allgemeine vorhandene Duftreize (Mülleimer) | einzelne Duftpflanze etc.

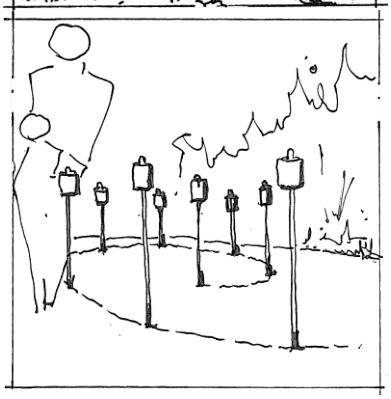
Erfüllt die Vorgaben nicht:

Erfüllt die Vorgaben:



Ein einzelner duftender Strauch gibt kein durchgängiges Erlebnis

Sind jedoch mehrere Duftpflanzen z.B. zu einem Duftgang aufgepflanzt und man ist von diesem umgeben, kann dies als Sinneserfahrung gewertet werden



Duftorgel mit verschieden Stationen

Beachte: In unmittelbarer Nähe von Sitz- und Aufenthaltsbereichen sollten eine stark duftende Bepflanzung oder Obstgehölze vermieden werden, da dies zu Konflikten zwischen sich aufhaltenden Personen und den angelockten Insekten führen kann.

D – Sinneserfahrung
6 – Schmecken
7 – Gleichgewicht

6 – Schmecken – Geschmackssinn – gustatorisch

Können unterschiedliche Geschmacksrichtungen erfahren werden?
Erfüllt die Vorgaben: essbare Pflanzen (auch Gewürzpflanzen, die ausführlich beschildert und deren essbare Anteile klar beschrieben sind (z.B. kombiniert mit Kommunikationsbereichen) | Wasser im Wasserspiel etc.
Erfüllt die Vorgaben nicht: allgemein vorhandene essbare Pflanzen etc.

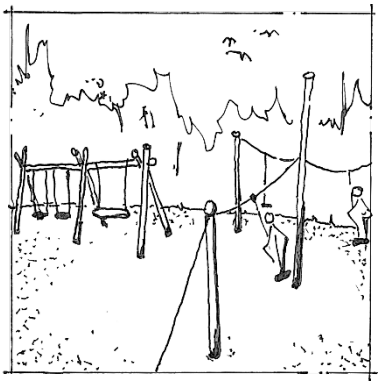
Beachte: In unmittelbarer Nähe von Sitz- und Aufenthaltsbereichen sollten eine stark duftende Bepflanzung oder Obstgehölze vermieden werden, da dies zu Konflikten zwischen sich aufhaltenden Personen und den angelockten Insekten führen kann.

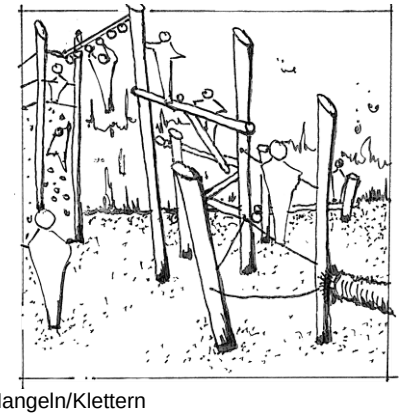
Trinkwasserbrunnen (keine Spielplatzbrunnen)

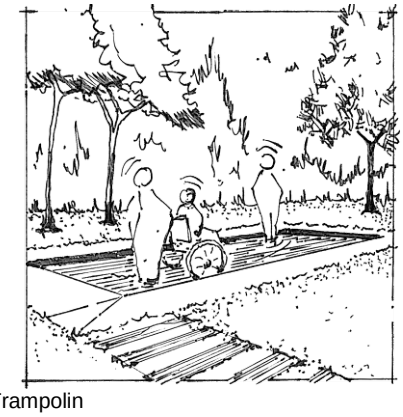
Beschilderte Pflanzen: „Quer durch's Jahr" | Naschgarten auf Sockel | Obstgehölze

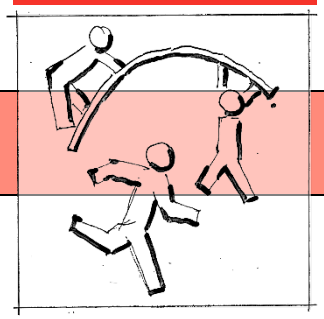
7 – Gleichgewicht – Gleichgewichtssinn – vestibulär

Kann durch Reize und Spielbewegungen der Gleichgewichtssinn gefordert werden?
Erfüllt die Vorgaben: Balancieren | Klettern | sich herumwirbeln/fallen lassen | Runterspringen | sich herabgleiten lassen | geschaukelt werden – z.B. an Balancierbalken, Schaukeln, Rutschstangen, Netz- und Seilstrukturen, Trampolin, Slackline etc.
Erfüllt die Vorgaben nicht: Ebene Rasenfläche etc.


Diverse Arten zu schaukeln


Hangeln/Klettern


Trampolin



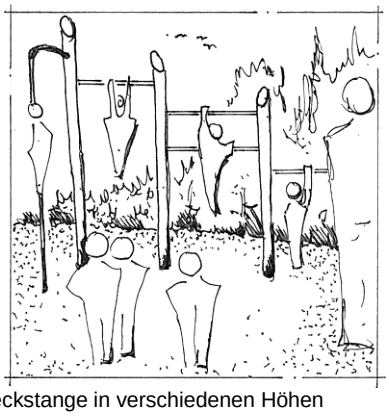
E – Bewegungserfahrung
1 – Koordination
2 – Geschwindigkeit

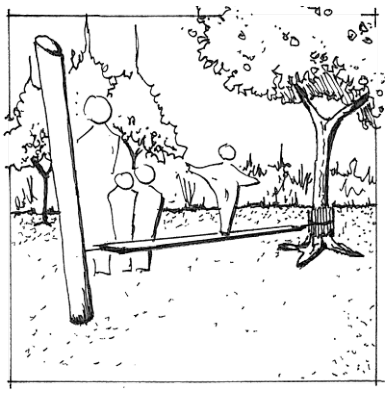
Leitidee ist das aktive und gezielte Herausfordern von Bewegungserfahrung. Bewegungserfahrungen aus der alltäglichen/grundlegenden Bewegung heraus werden hier nicht gewertet. Nur weil ich zu einem Spielgerät gehe, ist dies noch keine Bewegungserfahrung, eine komplexe Kletterstruktur mit Herausforderungen zum Überwinden hingegen schon.

1 – Koordination

Fordert dieses Gerät die Koordination besonders heraus? Sind komplexe Handlungen erforderlich?
Positiv: Klettergeräte | Balancierstrecken | Geschicklichkeitsspiele | Motorik-Park | Labyrinth | Reckstangen in verschiedenen Höhen etc.
Negativ: Sandkasten etc.

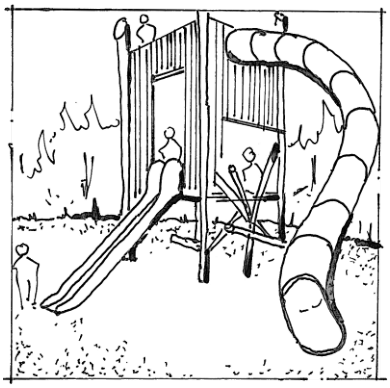
Motorisches Sitzen/Wackelbank

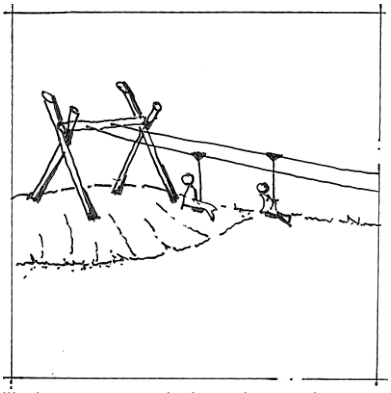

Reckstange in verschiedenen Höhen

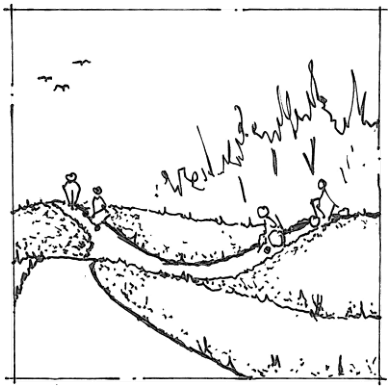

Slackline

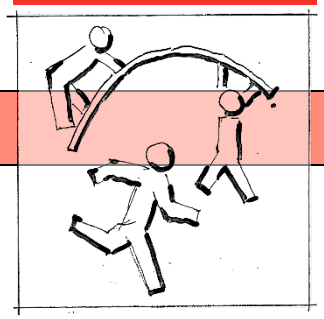
2 – Geschwindigkeit

Kann durch das Gerät eine Bewegung in besonderer Geschwindigkeit erlebt werden? Wirken deutliche Kräfte durch die Bewegung auf den Körper ein?
Positiv: Karussell | Rutsche | Schaukel | Seilbahn | Drehwippe | Drehscheibe | Drehspielgeräte etc.
Negativ: Klettergerät etc.


Diverse Rutschen – Starthöhe sollte mindestens Überkopfhöhe der Nutzenden betragen


Seilbahn – gern auch doppelt, um ein Wettfahren veranstalten zu können

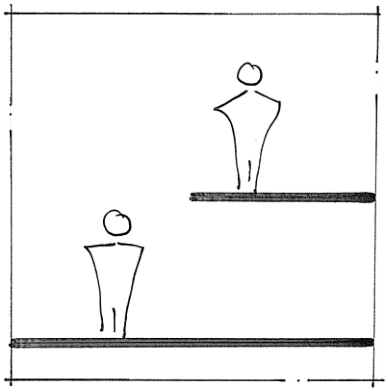

Berollbare Fläche mit Wellen | Parcour mit Geländemodellierung. Bei entsprechender Fläche und Höhe der Wellen auch kombinierbar mit Höhenerfahrung



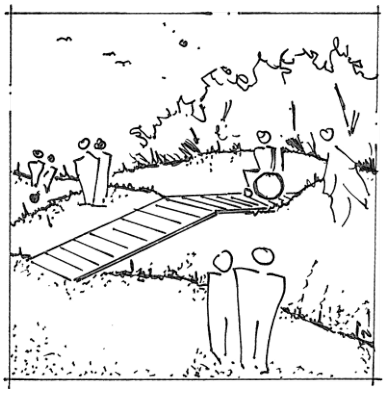
3 – Höhenerfahrung

Ermöglicht das Gerät einen Perspektivwechsel? Die Standfläche sollte mindestens über Augenhöhe der Nutzenden liegen – Stichwort „Überkopfgröße“. Bei berollbaren Flächen wird aus sitzender Position betrachtet. Im Idealfall sind beide Varianten in der Spielstation abgedeckt.
3 bis 6 Jahre: 2 m (berollbar 1 m)
6 bis 12 Jahre: 3 m (berollbar 1,5 m)

Positiv: Klettergeräte | Geländemodellierung | Rampen etc.
Negativ: Flaches Podest | kleinere Schaukel etc.

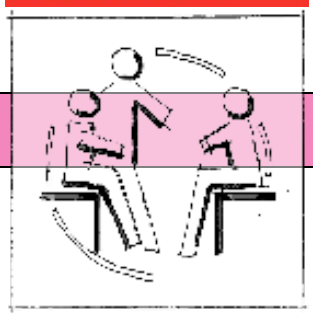


Überkopfhöhe als Bezugsgröße:
3 bis 6 Jahre: 2 m (berollbar 1 m)
6 bis 12 Jahre: 3 m (berollbar 1,5 m)



Geländemodellierung mit berollbarer Rampe

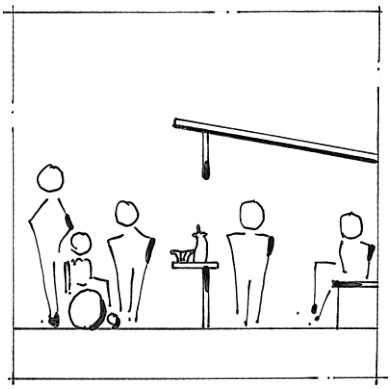
F – Soziale Aspekte
1 – Kommunikation



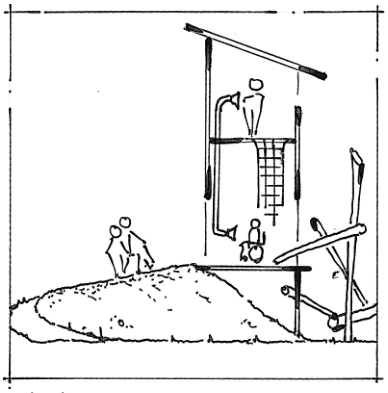
Leitidee ist das aktive und gezielte Auslösen und Fördern sozialer Aspekte, um Begegnung zu ermöglichen. Soziale Aspekte aus dem alltäglich Gegebenen werden hier nicht gewertet. Nur weil ich mich an einer Bank nebeneinander setzen kann, ist dies noch keine besondere Begegnungsmöglichkeit für alle. Vielseitige Sitzmöglichkeiten mit und ohne Lehne, ein Bereich, um mit dem Rollstuhl einen Platz zu finden und sich umzusetzen, eine sich öffnende Aufteilung unterstützt das Treffen von Generationen, Nationen und aller Beteiligten am Spielplatz.

1 – Kommunikation

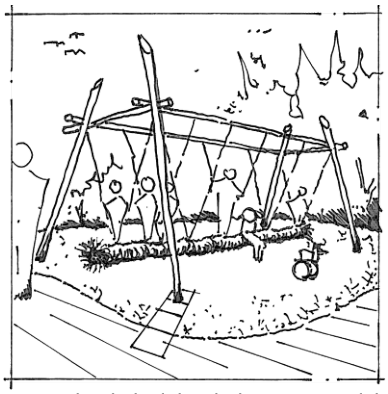
Gibt es Bereiche, die die Kommunikation zwischen den Nutzenden fördert?
Erfordert das Gerät beim Spielen den Austausch mit anderen?
Positiv: Sitzgruppe | Klettergerät | Nestkorbschaukel | Sprachrohr | Kaufladen | Tampenschaukel | Wippe etc.
Negativ: Einzelschaukel | Wipptier etc.



Kaufladen | Sandspielhaus | Verkaufstresen | Rollenspiele



Sprachrohr



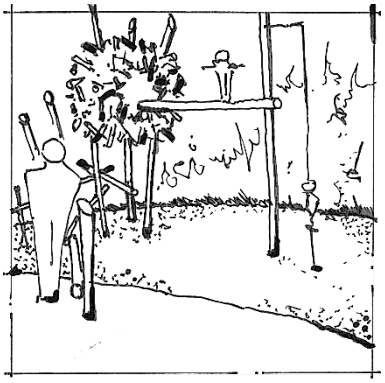
Tampenschaukel: viele Kinder müssen sich abstimmen, um die Schaukel miteinander in Bewegung zu setzen | das Umsetzen, z.B. mit einer Gehbehinderung, ist zur Teilhabe auch möglich

Sitzmöglichkeiten an der Spielfläche:
hier die hinter dem Brunnen angrenzende Sitzmauer sowie die Findlinge im Vordergrund am Sandspieltisch

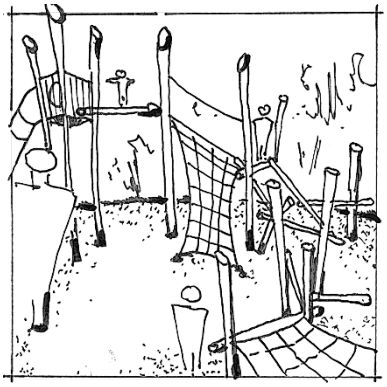
F – Soziale Aspekte
2 – Selbstwahrnehmung
3 – Gruppenspiel
4 – Einzelspiel

2 – Selbstwahrnehmung

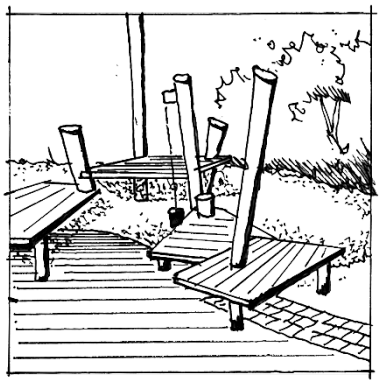
Erlebt man intensiv das Zusammenspiel von Sehnen, Muskeln und Gelenken? Werden durch die Spielsituation Hand, Fuß, Kopf und Rumpf besonders gefordert? Kann man seinen Körper an die Grenzen bringen, und werden dabei mehrere Sinne gefordert? Können – über alle Altersstufen hinweg – physikalische Erfahrungen gesammelt werden?
Positiv: Kletteranlage | Balancierstrecken | Wackelbrücke etc.
Negativ: Sitzgruppe | Hängematte etc.



Hohe Kletteranlage mit verschiedenen Herausforderungen: leichte (über Kletterstruktur links) und schwere Routen (über Rutsch- und Kletterstange sowie Balancierstamm) vorhanden



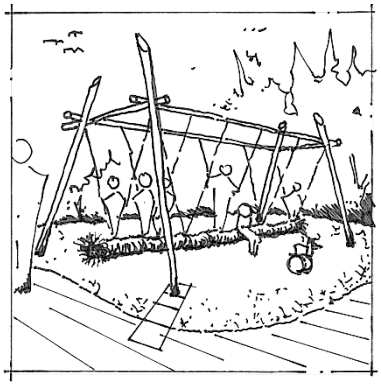
Sich steigernde Balancierstrecke, die für jede Alterstufe eine Herausforderung abbildet und die Selbstwahrnehmung fördert



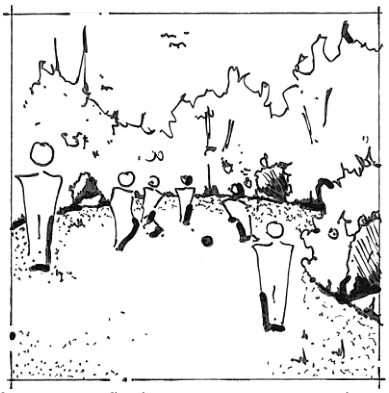
Sandbaustelle fördert die Selbstwahrnehmung durch Tasten und Fühlen – perfekt wäre eine Ergänzung um das Element Wasser

3 – Gruppenspiele

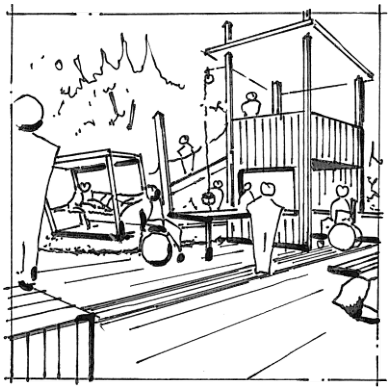
Fördert das Spielgerät das Spielen in der Gruppe?
Positiv: Klettergerät | Sandkasten | Wippe etc.
Negativ: Einzelschaukel etc.



Tampenschaukel: viele Kinder müssen sich abstimmen, um die Schaukel miteinander in Bewegung zu setzen | das Umsetzen, z.B. mit einer Gehbehinderung, ist zur Teilhabe auch möglich



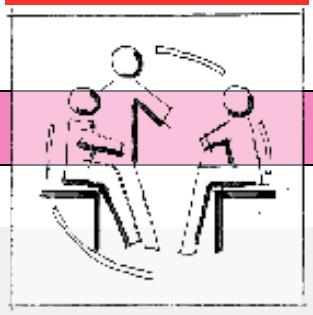
Offene Rasenflächen zum Fangen- und Ballspielen | Hecken für Versteckspiele



Kaufmannsladen: fördert das Gruppenspiel und ist in Kombination von 2-Wege- und 2-Sinne-Prinzip für alle Nutzenden erreichbar und fördert die Teilhabe aller

4 – Einzelspiel

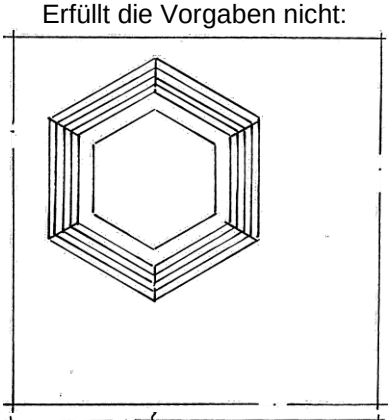
Fördert das Spielgerät das bewusste Einzelspiel, ggf. in einem zurückgezogenen, geschützten Umfeld?
Positiv: Klangschalen | Heißer Draht | Kugellabyrinth | Wackelplatte etc.

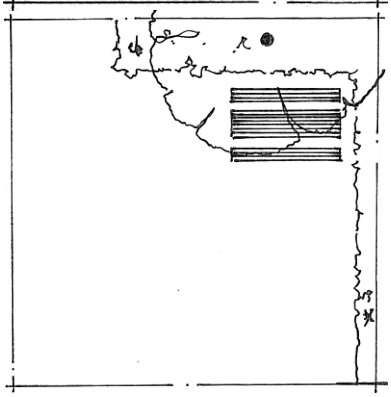


5 – Begegnungsmöglichkeiten

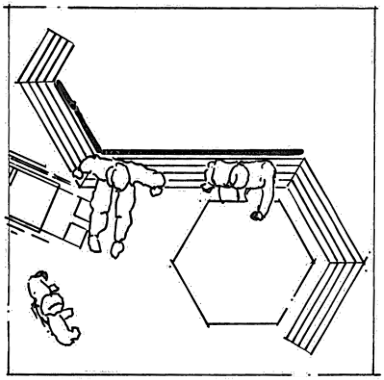
Gibt es Bereiche, in denen die Kommunikation innerhalb verschiedener Gruppen von Nutzenden gefördert wird? Ergeben sich Kommunikationsmöglichkeiten auch aus der Spielstation heraus? Kommen tatsächlich ALLE zusammen – unabhängig von Fähigkeiten, Behinderung, Alter und Nationalität? Ermöglicht das Gerät im Besonderen die Begegnung aller, auch mit Eltern, Großeltern, Rollstuhlfahrenden etc.?
Positiv: befestigte Sitzgruppe mit verschiedenen Sitzmöglichkeiten | Sitzstufenanlage | Sitzquader | Findlinge | Baumstände | Sandspielfläche am Wegesrand mit Sitzgelegenheiten etc.
Negativ: einzelne Sitzbank | Sechseckbank mit mittigem Tisch etc.

Erfüllt die Vorgaben nicht:





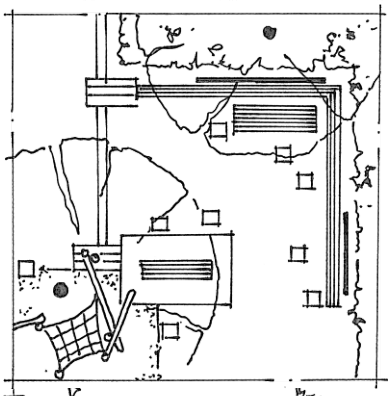
Erfüllt die Vorgaben:



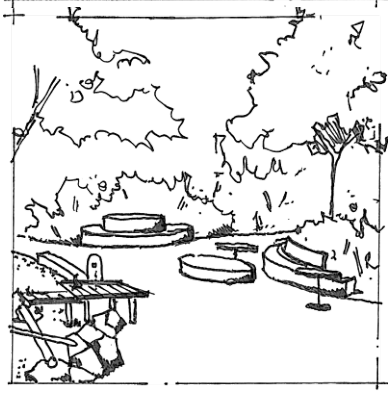
Eine Rundbank konzentriert das Gespräch/ die Begegnung auf das Zentrum und öffnet sich nicht anderen gegenüber

Wird die Anordnung geöffnet und um einen Anteil mit Lehne ergänzt, können sich unterschiedlichste Personengruppen treffen und begegnen – unabhängig von Behinderung, Alter und Nationalität

Mögliche Banktypen sind dem Gestaltungshandbuch der Stadt Nürnberg zu entnehmen und mit dem Bauherren abzustimmen



Einzelne Sitzbänke oder Tisch-Bank-Kombinationen erfüllen noch nicht den Anspruch an eine Begegnungsstätte. Wird dieser Bereich jedoch um weitere offenere Sitzmöglichkeiten mit und ohne Lehne ergänzt (z.B. mobile Sitzwürfel, Sitz-/Liegemöglichkeiten am oder im Spielgerät), ist die Anforderung erfüllt. Hier: Sitzbank, teilweise mit Lehne | verstreute Sitzwürfel | Holzdeck mit Lehne | Lümmelnetz und beginnendes Spielgerät an Leitsystem angebunden



Wegekreuzung mit diversen angelagerten Sitzmöglichkeiten | angegliederter Wasser-/Matschbereich, der ebenso anfahrbar und unterfahrbar ist

Begegnungsmöglichkeiten an den verschiedenen Sitzgelegenheiten, aber auch am Wassertisch. Dies fördert die Begegnung von allen Menschen im Spiel und im Randbereich durch alle Altersgruppen hindurch

Teil 2.1 | Entscheidungshilfen für Matrix Spielplatz

Erfassungsbogen Inklusionsmatrix für Spiel- sowie Aktionsflächen

Matrix entnommen aus: 3.Fachtagung zur Sicherheit auf Spielplätzen, 2019, München; Tagungsband; Hrsg.: Massstab Mensch, 2019. Die Matrix wurde im Arbeitskreis Inklusion des Normungsausschuss NA 112-07-01 entwickelt.

Nummer der „Standardspielstation“: I

Spiel- und Kletterkombinationen inkl. Türme, Podeste, Brücken, Zu- und Abgänge, Netze, Kletterwände, Leitern, Taue und Seile, Treppen, Anbaurutschen, Röhrenrutschen etc.

C	**Erreichbarkeit (vom Weg zum Spielangebot innerhalb der Spielstation)**			
1		2-Wege-System		Nach örtlicher Gegebenheit
2		2-Sinne-Prinzip		Nach örtlicher Gegebenheit
3		Einbindung ins Leitsystem		Nach örtlicher Gegebenheit
	nur wenn 1-3 x *wenn erreichbar*			
4		selbständig benutzbar (Sinnes-Erfahrbarkeit und Berollbarkeit)	x	In den meisten Fällen vorhanden, sobald es Möglichkeiten z.B. für Personen im Rollstuhl gibt, sich durch Reckstangen, niedrige Podeste etc. umzusetzen oder Übungen zum Hochziehen zu machen.
5		mit Hilfe benutzbar (Sinnes-Erfahrbarkeit oder Berollbarkeit)	**x**	
D	**Sinneserfahrung**			
1		Hören – Gehörsinn – auditiv	x	Sollten im Gerät zusätzliche Möglichkeiten zur Sinneserfahrungen enthalten sein (z.B. Farbraum in einem Turm, unterschiedliche Oberflächen im Handlauf, Hörtrichter), müssen diese ergänzt werden.
2		Sehen – Sehsinn – visuell	x	
3		Fühlen – Hautsinn – sensorisch	x	
4		Tasten (taktil) – Tastsinn – haptisch	x	
5		Riechen – Geruchssinn – olfaktorisch	x	
6		Schmecken – Geschmackssinn – gustatorisch	x	
7		Gleichgewicht – Gleichgewichtssinn – vestibulär	**x**	
		Anteil angesprochener Sinne		
E	**Bewegungserfahrung**			
1		Koordination	**x**	
2		Geschwindigkeit	x	Ergänzung bei Spielgeräten mit größerer Rutsche
3		Höhenerfahrung	x	Spielgeräte ab einer Podesthöhe von mindestens 2 m
F	**Soziale Aspekte**			
1		Kommunikation	x	
2		Selbstwahrnehmung	**x**	
3		Gruppenspiele	x	
4		Einzelspiel	x	
5		Begegnungsmöglichkeiten	x	Sollten am Rand des Spielgerätes Möglichkeiten zum Sitzen (u.a. für Eltern) angeordnet sein, kann dieser Punkt ergänzt werden.
		Anteil bedienter sozialer Aspekte		

Anmerkungen:
Aufgrund der Vielfalt an Spiel- und Bewegungsmöglichkeiten werden E und F nahezu voll ausgeschöpft und die Spielstation bietet bei guter Erreichbarkeit einen hohen integrativen Wert.
Die hell dargestellten Kreuze sind mögliche Ergänzungen. Diese werden je nach örtlicher Gegebenheit ergänzt.

Nummer der „Standardspielstation“: II
Schaukeln (2-er, 3-er, … 6-Eck etc.)

C	**Erreichbarkeit (vom Weg zum Spielangebot innerhalb der Spielstation)**			
1		2-Wege-System		Nach örtlicher Gegebenheit
2		2-Sinne-Prinzip		Nach örtlicher Gegebenheit
3		Einbindung ins Leitsystem		Nach örtlicher Gegebenheit
	nur wenn 1-3 x *wenn erreichbar*			
4		selbständig benutzbar (Sinnes-Erfahrbarkeit und Berollbarkeit)		
5		mit Hilfe benutzbar (Sinnes-Erfahrbarkeit oder Berollbarkeit)	x	
D	**Sinneserfahrung**			
1		Hören – Gehörsinn – auditiv		
2		Sehen – Sehsinn – visuell		
3		Fühlen – Hautsinn – sensorisch		
4		Tasten (taktil) – Tastsinn – haptisch		
5		Riechen – Geruchssinn – olfaktorisch		
6		Schmecken – Geschmackssinn – gustatorisch		
7		Gleichgewicht – Gleichgewichtssinn – vestibulär	x	
		Anteil angesprochener Sinne		
E	**Bewegungserfahrung**			
1		Koordination	x	
2		Geschwindigkeit	x	
3		Höhenerfahrung	x	Gilt nicht bei kleineren Schaukeln.
F	**Soziale Aspekte**			
1		Kommunikation	x	Der Aufforderungscharakter zum jeweiligen sozialen Aspekt ist entscheidend. z.B. ermöglicht eine Königinnenschaukel mehr Gruppenspiel als zwei Einzelschaukeln nebeneinander.
2		Selbstwahrnehmung	x	
3		Gruppenspiele	x	
4		Einzelspiel	x	
5		Begegnungsmöglichkeiten		
		Anteil bedienter sozialer Aspekte		

Anmerkungen:
Die hell dargestellten Kreuze sind mögliche Ergänzungen. Diese werden je nach örtlicher Gegebenheit ergänzt.

Nummer der „Standardspielstation“: III
Sprung-Geräte (Trampolin, Gurtsteg etc.)

C	Erreichbarkeit (vom Weg zum Spielangebot innerhalb der Spielstation)			
1		2-Wege-System		Nach örtlicher Gegebenheit
2		2-Sinne-Prinzip		Nach örtlicher Gegebenheit
3		Einbindung ins Leitsystem		Nach örtlicher Gegebenheit
	nur wenn 1-3 x *wenn erreichbar*			
4		selbständig benutzbar (Sinnes-Erfahrbarkeit und Berollbarkeit)		
5		mit Hilfe benutzbar (Sinnes-Erfahrbarkeit oder Berollbarkeit)	x	
D	**Sinneserfahrung**			
1		Hören – Gehörsinn – auditiv		
2		Sehen – Sehsinn – visuell		
3		Fühlen – Hautsinn – sensorisch		
4		Tasten (taktil) – Tastsinn – haptisch		
5		Riechen – Geruchssinn – olfaktorisch		
6		Schmecken – Geschmackssinn – gustatorisch		
7		Gleichgewicht – Gleichgewichtssinn – vestibulär	x	
		Anteil angesprochener Sinne		
E	**Bewegungserfahrung**			
1		Koordination	x	
2		Geschwindigkeit		
3		Höhenerfahrung		
F	**Soziale Aspekte**			
1		Kommunikation	x	Sollte einen Aufforderungscharakter dafür erbringen.
2		Selbstwahrnehmung	x	
3		Gruppenspiele	x	Sollte einen Aufforderungscharakter dafür erbringen.
4		Einzelspiel	x	
5		Begegnungsmöglichkeiten		
		Anteil bedienter sozialer Aspekte		

Anmerkungen:
Bei Trampolinen mit innenliegenden Rampen kann über eine Wertung für „selbstständig benutzbar“ abgewogen werden. Es ist jedoch trotzdem für die weitere Nutzung eine zweite Person notwendig. Von daher bewerten wir diese als kritisch und eher nicht als „selbstständig benutzbar“.
Die hell dargestellten Kreuze sind mögliche Ergänzungen. Diese werden je nach örtlicher Gegebenheit ergänzt.

Nummer der „Standardspielstation“: IV
Wipptiere, Wippen, Federwippen etc.

C	**Erreichbarkeit (vom Weg zum Spielangebot innerhalb der Spielstation)**			
1		2-Wege-System		Nach örtlicher Gegebenheit
2		2-Sinne-Prinzip		Nach örtlicher Gegebenheit
3		Einbindung ins Leitsystem		Nach örtlicher Gegebenheit
	nur wenn 1-3 x *wenn erreichbar*			
4		selbständig benutzbar (Sinnes-Erfahrbarkeit und Berollbarkeit)		
5		mit Hilfe benutzbar (Sinnes-Erfahrbarkeit oder Berollbarkeit)	x	
D	**Sinneserfahrung**			
1		Hören – Gehörsinn – auditiv		
2		Sehen – Sehsinn – visuell		
3		Fühlen – Hautsinn – sensorisch		
4		Tasten (taktil) – Tastsinn – haptisch		
5		Riechen – Geruchssinn – olfaktorisch		
6		Schmecken – Geschmackssinn – gustatorisch		
7		Gleichgewicht – Gleichgewichtssinn – vestibulär	x	
		Anteil angesprochener Sinne		
E	**Bewegungserfahrung**			
1		Koordination	x	
2		Geschwindigkeit		
3		Höhenerfahrung		
F	**Soziale Aspekte**			
1		Kommunikation	x	Sollte einen Aufforderungscharakter dafür erbringen.
2		Selbstwahrnehmung	x	
3		Gruppenspiele	x	Sollte einen Aufforderungscharakter dafür erbringen.
4		Einzelspiel	x	
5		Begegnungsmöglichkeiten		
		Anteil bedienter sozialer Aspekte		

Anmerkungen:
Die hell dargestellten Kreuze sind mögliche Ergänzungen. Diese werden je nach örtlicher Gegebenheit ergänzt.

Nummer der „Standardspielstation“: V
Karussells (Drehscheiben, Drehwirbel, Sitz- und Stehkreisel etc.)

C	**Erreichbarkeit (vom Weg zum Spielangebot innerhalb der Spielstation)**			
1		2-Wege-System		Nach örtlicher Gegebenheit
2		2-Sinne-Prinzip		Nach örtlicher Gegebenheit
3		Einbindung ins Leitsystem		Nach örtlicher Gegebenheit
	nur wenn 1-3 x *wenn erreichbar*			
4		selbständig benutzbar (Sinnes-Erfahrbarkeit und Berollbarkeit)		In den seltensten Fällen möglich, außer z.B. in einem rollstuhlbefahrbaren Karussell.
5		mit Hilfe benutzbar (Sinnes-Erfahrbarkeit oder Berollbarkeit)	x	
D	**Sinneserfahrung**			
1		Hören – Gehörsinn – auditiv		
2		Sehen – Sehsinn – visuell		
3		Fühlen – Hautsinn – sensorisch		
4		Tasten (taktil) – Tastsinn – haptisch		
5		Riechen – Geruchssinn – olfaktorisch		
6		Schmecken – Geschmackssinn – gustatorisch		
7		Gleichgewicht – Gleichgewichtssinn – vestibulär	x	
		Anteil angesprochener Sinne		
E	**Bewegungserfahrung**			
1		Koordination	x	
2		Geschwindigkeit	x	
3		Höhenerfahrung	x	Nur bei Geräten mit integrierter Kletterkonstruktion, z.B. Turmkreisel
F	**Soziale Aspekte**			
1		Kommunikation	x	Sollte einen Aufforderungscharakter dafür erbringen.
2		Selbstwahrnehmung	x	
3		Gruppenspiele	x	Sollte einen Aufforderungscharakter dafür erbringen.
4		Einzelspiel	x	
5		Begegnungsmöglichkeiten		
		Anteil bedienter sozialer Aspekte		

Anmerkungen:
Die hell dargestellten Kreuze sind mögliche Ergänzungen. Diese werden je nach örtlicher Gegebenheit ergänzt.

Nummer der „Standardspielstation“: VI
Seilbahn

C	**Erreichbarkeit (vom Weg zum Spielangebot innerhalb der Spielstation)**			
1		2-Wege-System		Nach örtlicher Gegebenheit
2		2-Sinne-Prinzip		Nach örtlicher Gegebenheit
3		Einbindung ins Leitsystem		Nach örtlicher Gegebenheit
	nur wenn 1-3 x *wenn erreichbar*			
4		selbständig benutzbar (Sinnes-Erfahrbarkeit und Berollbarkeit)		
5		mit Hilfe benutzbar (Sinnes-Erfahrbarkeit oder Berollbarkeit)	x	
D	**Sinneserfahrung**			
1		Hören – Gehörsinn – auditiv		
2		Sehen – Sehsinn – visuell		
3		Fühlen – Hautsinn – sensorisch		
4		Tasten (taktil) – Tastsinn – haptisch		
5		Riechen – Geruchssinn – olfaktorisch		
6		Schmecken – Geschmackssinn – gustatorisch		
7		Gleichgewicht – Gleichgewichtssinn – vestibulär	x	
		Anteil angesprochener Sinne		
E	**Bewegungserfahrung**			
1		Koordination	x	
2		Geschwindigkeit	x	
3		Höhenerfahrung		
F	**Soziale Aspekte**			
1		Kommunikation		
2		Selbstwahrnehmung	x	
3		Gruppenspiele	x	Nur bei Geräten, die zu zweit oder in der Gruppe genutzt werden können und einen Aufforderungscharakter dazu haben, z.B. Doppelseilbahn.
4		Einzelspiel	x	
5		Begegnungsmöglichkeiten		
		Anteil bedienter sozialer Aspekte		

Anmerkungen:
Die hell dargestellten Kreuze sind mögliche Ergänzungen. Diese werden je nach örtlicher Gegebenheit ergänzt.

Nummer der „Standardspielstation“: VII
Spielhaus, Spielhütte etc.

C	**Erreichbarkeit (vom Weg zum Spielangebot innerhalb der Spielstation)**			
1		2-Wege-System		Nach örtlicher Gegebenheit
2		2-Sinne-Prinzip		Nach örtlicher Gegebenheit
3		Einbindung ins Leitsystem		Nach örtlicher Gegebenheit
	nur wenn 1-3 x *wenn erreichbar*			
4		selbständig benutzbar (Sinnes-Erfahrbarkeit und Berollbarkeit)	x	Je nach Anbindung und Ausbildung des Spielhauses.
5		mit Hilfe benutzbar (Sinnes-Erfahrbarkeit oder Berollbarkeit)	**x**	
D	**Sinneserfahrung**			
1		Hören – Gehörsinn – auditiv	x	Sollten im Gerät zusätzliche Möglichkeiten zur Sinneserfahrungen enthalten sein (z.B. Farbraum in einem Turm, unterschiedliche Oberflächen im Handlauf, Hörtrichter), müssen diese ergänzt werden.
2		Sehen – Sehsinn – visuell	x	
3		Fühlen – Hautsinn – sensorisch	x	
4		Tasten (taktil) – Tastsinn – haptisch	x	
5		Riechen – Geruchssinn – olfaktorisch	x	
6		Schmecken – Geschmackssinn – gustatorisch	x	
7		Gleichgewicht – Gleichgewichtssinn – vestibulär	**x**	
		Anteil angesprochener Sinne		
E	**Bewegungserfahrung**			
1		Koordination		
2		Geschwindigkeit		
3		Höhenerfahrung		
F	**Soziale Aspekte**			
1		Kommunikation	**x**	
2		Selbstwahrnehmung	x	Nur wenn dies z.B. mit einem Sandspielbereich verbunden ist und einen Aufforderungscharakter dazu hat. Fallschutzbereiche aus Sand können nicht unmittelbar gewertet werden.
3		Gruppenspiele	**x**	
4		Einzelspiel	**x**	
5		Begegnungsmöglichkeiten	x	Sollte einen Aufforderungscharakter dafür erbringen.
		Anteil bedienter sozialer Aspekte		

Anmerkungen:
Die hell dargestellten Kreuze sind mögliche Ergänzungen. Diese werden je nach örtlicher Gegebenheit ergänzt.

Nummer der „Standardspielstation“: VIII
Sandspielfläche, Sandbaustelle

C	Erreichbarkeit (vom Weg zum Spielangebot innerhalb der Spielstation)			
1		2-Wege-System		Nach örtlicher Gegebenheit
2		2-Sinne-Prinzip		Nach örtlicher Gegebenheit
3		Einbindung ins Leitsystem		Nach örtlicher Gegebenheit
	nur wenn 1-3 x *wenn erreichbar*			
4		selbständig benutzbar (Sinnes-Erfahrbarkeit und Berollbarkeit)	x	Nur wenn dieser Bereich z.B. auch durch eine Person im Rollstuhl genutzt werden kann. Möglich: unterfahrbarer Sandtisch, erhöhte Randeinfassung zum Mitspielen etc.
5		mit Hilfe benutzbar (Sinnes-Erfahrbarkeit oder Berollbarkeit)	x	
D	**Sinneserfahrung**			
1		Hören – Gehörsinn – auditiv		
2		Sehen – Sehsinn – visuell		
3		Fühlen – Hautsinn – sensorisch	x	
4		Tasten (taktil) – Tastsinn – haptisch	x	
5		Riechen – Geruchssinn – olfaktorisch		
6		Schmecken – Geschmackssinn – gustatorisch	x	Ist eine Wasserentnahmestelle und/oder Trinkstelle integriert? Ein reiner Matschbereich wird nicht gewertet.
7		Gleichgewicht – Gleichgewichtssinn – vestibulär	x	
		Anteil angesprochener Sinne		
E	**Bewegungserfahrung**			
1		Koordination	x	
2		Geschwindigkeit		
3		Höhenerfahrung		
F	**Soziale Aspekte**			
1		Kommunikation	x	Sollte einen Aufforderungscharakter dafür erbringen.
2		Selbstwahrnehmung	x	
3		Gruppenspiele	x	Sollte einen Aufforderungscharakter dafür erbringen.
4		Einzelspiel	x	
5		Begegnungsmöglichkeiten	x	Sollte einen Aufforderungscharakter dafür erbringen.
		Anteil bedienter sozialer Aspekte		

Anmerkungen:
Die hell dargestellten Kreuze sind mögliche Ergänzungen. Diese werden je nach örtlicher Gegebenheit ergänzt.

Nummer der „Standardspielstation“: IX
Spielhügel, Flächen für freies Spielen

C	Erreichbarkeit (vom Weg zum Spielangebot innerhalb der Spielstation)			
1		2-Wege-System		Nach örtlicher Gegebenheit
2		2-Sinne-Prinzip		Nach örtlicher Gegebenheit
3		Einbindung ins Leitsystem		Nach örtlicher Gegebenheit
	nur wenn 1-3 x *wenn erreichbar*			
4		selbständig benutzbar (Sinnes-Erfahrbarkeit und Berollbarkeit)	x	Nach örtlicher Gegebenheit
5		mit Hilfe benutzbar (Sinnes-Erfahrbarkeit oder Berollbarkeit)	**x**	
D	**Sinneserfahrung**			
1		Hören – Gehörsinn – auditiv		
2		Sehen – Sehsinn – visuell		
3		Fühlen – Hautsinn – sensorisch		
4		Tasten (taktil) – Tastsinn – haptisch		
5		Riechen – Geruchssinn – olfaktorisch		
6		Schmecken – Geschmackssinn – gustatorisch		
7		Gleichgewicht – Gleichgewichtssinn – vestibulär	**x**	
		Anteil angesprochener Sinne		
E	**Bewegungserfahrung**			
1		Koordination	**x**	
2		Geschwindigkeit	x	Nach örtlicher Gegebenheit
3		Höhenerfahrung	x	
F	**Soziale Aspekte**			
1		Kommunikation	x	Sollte einen Aufforderungscharakter dafür erbringen.
2		Selbstwahrnehmung	x	
3		Gruppenspiele	x	
4		Einzelspiel	x	
5		Begegnungsmöglichkeiten	x	
		Anteil bedienter sozialer Aspekte		

Anmerkungen:
Die hell dargestellten Kreuze sind mögliche Ergänzungen. Diese werden je nach örtlicher Gegebenheit ergänzt.

Nummer der „Standardspielstation“: X
Sonstiges: Hängematte, Balancierbalken, Reck, Hangelstrecke, Wackelbrücke, Kettensteg etc.

C	**Erreichbarkeit (vom Weg zum Spielangebot innerhalb der Spielstation)**			
1		2-Wege-System		Nach örtlicher Gegebenheit
2		2-Sinne-Prinzip		Nach örtlicher Gegebenheit
3		Einbindung ins Leitsystem		Nach örtlicher Gegebenheit
	nur wenn 1-3 x *wenn erreichbar*			
4		selbständig benutzbar (Sinnes-Erfahrbarkeit und Berollbarkeit)		Nach örtlicher Gegebenheit
5		mit Hilfe benutzbar (Sinnes-Erfahrbarkeit oder Berollbarkeit)		Nach örtlicher Gegebenheit
D	**Sinneserfahrung**			
1		Hören – Gehörsinn – auditiv		Nach örtlicher Gegebenheit
2		Sehen – Sehsinn – visuell		Nach örtlicher Gegebenheit
3		Fühlen – Hautsinn – sensorisch		Nach örtlicher Gegebenheit
4		Tasten (taktil) – Tastsinn – haptisch		Nach örtlicher Gegebenheit
5		Riechen – Geruchssinn – olfaktorisch		Nach örtlicher Gegebenheit
6		Schmecken – Geschmackssinn – gustatorisch		Nach örtlicher Gegebenheit
7		Gleichgewicht – Gleichgewichtssinn – vestibulär		Nach örtlicher Gegebenheit
		Anteil angesprochener Sinne		
E	**Bewegungserfahrung**			
1		Koordination		Nach örtlicher Gegebenheit
2		Geschwindigkeit		Nach örtlicher Gegebenheit
3		Höhenerfahrung		Nach örtlicher Gegebenheit
F	**Soziale Aspekte**			
1		Kommunikation		Nach örtlicher Gegebenheit
2		Selbstwahrnehmung		Nach örtlicher Gegebenheit
3		Gruppenspiele		Nach örtlicher Gegebenheit
4		Einzelspiel		Nach örtlicher Gegebenheit
5		Begegnungsmöglichkeiten		Nach örtlicher Gegebenheit
		Anteil bedienter sozialer Aspekte		

Nummer der „Standardspielstation“: XI
Tischtennisplatten

C	**Erreichbarkeit (vom Weg zum Spielangebot innerhalb der Spielstation)**			
1		2-Wege-System		Nach örtlicher Gegebenheit
2		2-Sinne-Prinzip		Nach örtlicher Gegebenheit
3		Einbindung ins Leitsystem		Nach örtlicher Gegebenheit
	nur wenn 1-3 x *wenn erreichbar*			
4		selbständig benutzbar (Sinnes-Erfahrbarkeit und Berollbarkeit)	x	
5		mit Hilfe benutzbar (Sinnes-Erfahrbarkeit oder Berollbarkeit)	x	
D	**Sinneserfahrung**			
1		Hören – Gehörsinn – auditiv		
2		Sehen – Sehsinn – visuell		
3		Fühlen – Hautsinn – sensorisch		
4		Tasten (taktil) – Tastsinn – haptisch		
5		Riechen – Geruchssinn – olfaktorisch		
6		Schmecken – Geschmackssinn – gustatorisch		
7		Gleichgewicht – Gleichgewichtssinn – vestibulär	x	
		Anteil angesprochener Sinne		
E	**Bewegungserfahrung**			
1		Koordination	x	
2		Geschwindigkeit	x	
3		Höhenerfahrung		
F	**Soziale Aspekte**			
1		Kommunikation	x	
2		Selbstwahrnehmung	x	
3		Gruppenspiele	x	
4		Einzelspiel		
5		Begegnungsmöglichkeiten	x	Sind angrenzende Sitzgelegenheiten, eine Bande etc. vorhanden?
		Anteil bedienter sozialer Aspekte		

Anmerkungen:
Die hell dargestellten Kreuze sind mögliche Ergänzungen. Diese werden je nach örtlicher Gegebenheit ergänzt.

Teil 2.2 | Entscheidungshilfen für Matrix Aktionsflächen

Erfassungsbogen Inklusionsmatrix für Spiel- sowie Aktionsflächen

Abgewandelte Matrix auf der Basis: 3.Fachtagung zur Sicherheit auf Spielplätzen, 2019, München; Tagungsband; Hrsg.: Massstab Mensch, 2019. Die Matrix wurde im Arbeitskreis Inklusion des Normungsausschuss NA 112-07-01 entwickelt.

Nummer der „Standardspielstation“: I - V
Skaten, Radsport, Parkour etc., Bolzplatz, Streetball

C	**Erreichbarkeit (Aufgrund der Nutzung mit Erreichen der Station gewährleistet)**			
F	**Soziale Aspekte**			
1		Kommunikation	x	
2		Selbstwahrnehmung	**x**	
3		Gruppenspiele	x	
4		Einzelspiel	**x**	
5		Begegnungsmöglichkeiten	x	Sind angrenzende Sitzgelegenheiten, eine Bande etc. vorhanden?
		Anteil bedienter sozialer Aspekte		

Anmerkungen:
Die hell dargestellten Kreuze sind mögliche Ergänzungen. Diese werden je nach örtlicher Gegebenheit ergänzt.

Nummer der „Standardspielstation“: VI
Unterstand

C	**Erreichbarkeit (Aufgrund der Nutzung mit Erreichen der Station gewährleistet)**			
F	**Soziale Aspekte**			
1		Kommunikation	**x**	
2		Selbstwahrnehmung		
3		Gruppenspiele		
4		Einzelspiel		
5		Begegnungsmöglichkeiten	x	Sind angrenzende Sitzgelegenheiten, eine Bande etc. vorhanden?
		Anteil bedienter sozialer Aspekte		

Anmerkungen:
Die hell dargestellten Kreuze sind mögliche Ergänzungen. Diese werden je nach örtlicher Gegebenheit ergänzt.

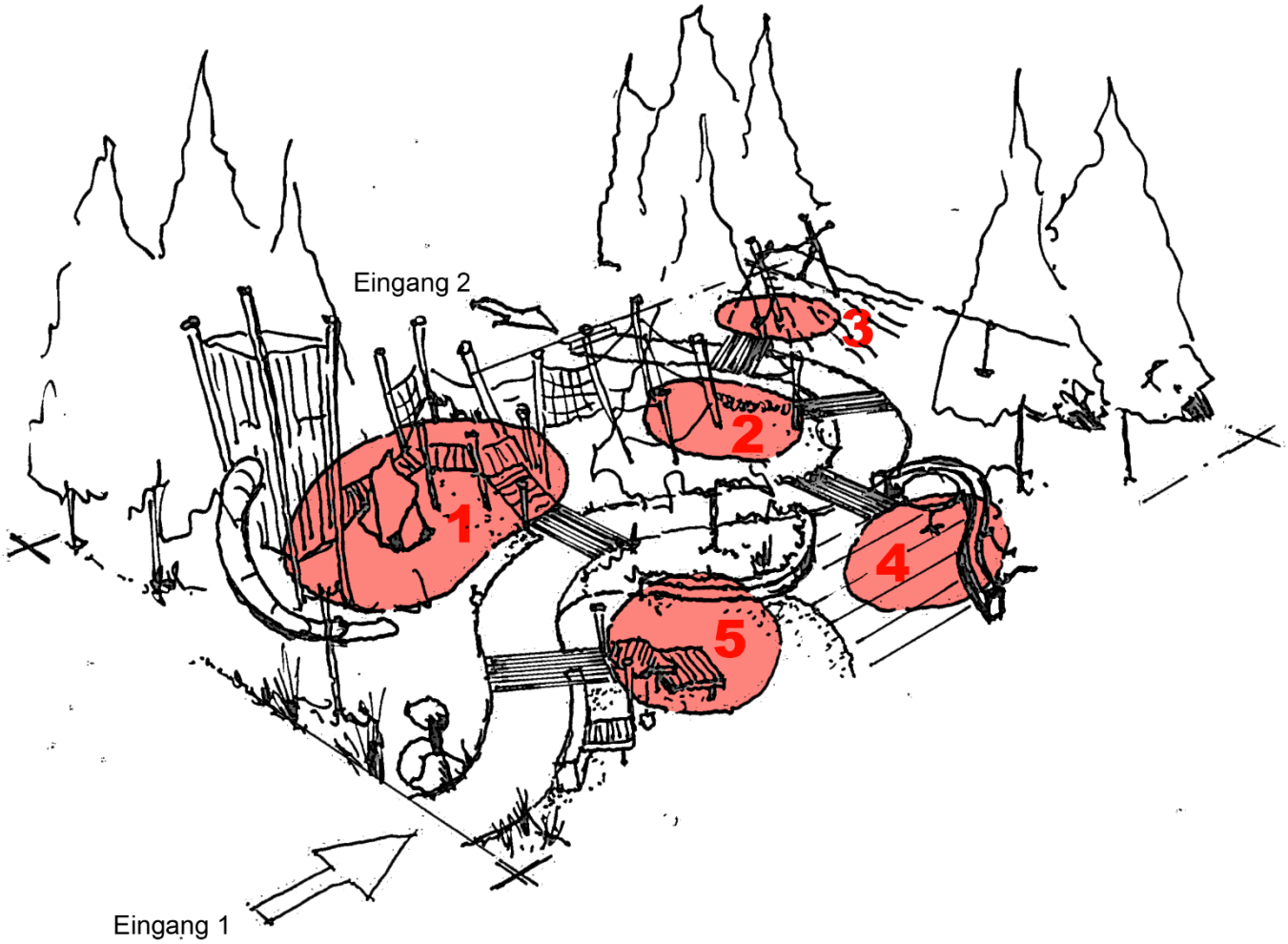
Nummer der „Standardspielstation“: VII
Tischtennis

C	**Erreichbarkeit (Aufgrund der Nutzung mit Erreichen der Station gewährleistet)**			
F	**Soziale Aspekte**			
1		Kommunikation	**x**	
2		Selbstwahrnehmung	**x**	
3		Gruppenspiele	**x**	
4		Einzelspiel		
5		Begegnungsmöglichkeiten	x	Sind angrenzende Sitzgelegenheiten, eine Bande etc. vorhanden?
		Anteil bedienter sozialer Aspekte		

Anmerkungen:
Die hell dargestellten Kreuze sind mögliche Ergänzungen. Diese werden je nach örtlicher Gegebenheit ergänzt.

Teil 3 | Fallbeispiele

Fallbeispiel 1 | in der Qualitätsmatrix



Allgemeines:
Altersstufe: 3 bis 12 Jahre | Spielanlage befindet sich am Rande einer Nebenstraße (Eingang 1) | Größe der Spielanlage 1500 m² | stimmige Farbgestaltung der Geräte und Ausstattung in Rot, Orange und Gelb | alle Geräte und Ausstattung in gleicher Formen-/Materialsprache | im weiteren Verlauf ist eine Grünanlage angrenzend | Zaun befindet sich nur entlang der Grenze Eingang 1 | Eingang 2 befindet sich von einem Parknebenweg kommend.

Station 1: Kletterkombination mit Turm | Fallschutz: Holzhäcksel
Kletterkombination mit Turm Röhrenrutsche | Turm als Farbraum | Erreichbarkeit von höheren Plattformen auch mit dem Rollstuhl erreichbar | verschieden große Kletterfelsen (auch zum Fühlen von Temperatur) | Kletternetze und Balaciermöglichkeiten mit freien Kletterhöhen bis 3 m, im Turm bis 5 m.

Station 2: Kletter- und Balancierkombination | Fallschutz: Holzhäcksel
Kletter- und Balancierstation mit verschiedenen Tauen und Tampen | Handläufe und Haltemöglichkeiten von weich bis rau | Netze | freie Kletterhöhe bis 2 m.

Station 3: Seilbahn | Fallschutz: Rasen
Seilbahn auf leichter Anhöhe | Geländemodellierung mit ca. 25 m Lauflänge.

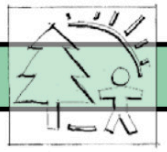
Station 4: Sitzplatz | Belag: Pflaster
Geschwungene Sitzmauer | in Teilbereichen mit Lehne | Tisch

Station 5: Sandelfläche | Fallschutz: Sand
Sandspielfläche mit verschieden hohen Podesten mit Haltegriffen | Sandbaustelle/Sandaufzug | Sitzmauer am Weg flankierend.

Fallbeispiel 1 | Wertung im Bogen 3

Spielplatz
Bogen 3: Qualität der Erlebniseigenschaften

22.1 | Fallbeispiel 1 | Max Mustermann **08.06.2022**



	Note (1-6)	Note (1-6)
Kreativität, Natur- und Sinneserfahrung		**3,24**

1 Erlebnis
Der Spielplatz ist erlebnisreich gestaltet. Erlebnisvielfalt/Strukturvielfalt ist gegeben.

2,44

Teilbewertungen:

Farben	1	Formen/Gestaltung	1
Ein klares, durchgängiges Farbkonzept ist umgesetzt. Das Spielgerät ist aus unbehandeltem Holz mit einzelnen farblich abgesetzten Standpfosten in Rot, Orange und Gelb.		*Alle Spielgeräte sprechen die gleiche Formensprache aus unbehandeltem Holz und einer durchgängigen homogenen Farbgestaltung. Die Einzelgeräte sind nicht möbliert und fügen sich in die Gesamtgestaltung ein.*	
Belichtung	2	Oberflächen	3
Wird in vier Situationen abgebildet: Turm, Tunnelrutsche, Strauch- und Baumvegetation.		*Es werden vier Oberflächen abgebildet: Holz, Edelstahl, Herkulestau, Naturstein.*	
Materialien	3	Bodenbeläge	3
Es werden vier Materialien abgebildet: Sand, Holzhäcksel, Findlinge, Gehölzstrukturen.		*Es werden vier Bodenbeläge abgebildet: Pflasterflächen, Sand, Holzhäcksel, Rasen.*	
multifunktionale Spielgeräte	1	Wasser	6
Es werden alle Bewegungsarten bis auf Rutschen abgebildet.		*Kein Wasser vorhanden.*	
Vegetationsformen	2		
Strauchpflanzungen könnten verstärkt ausgeführt werden. Jedoch durch die Vielzahl der Bäume ein gute Basis. Angrenzende Parkanlage wirkt sich positiv aus.			

2 Kreatives Spielen
Anregungen zum gemeinsamen und kreativen Spielen sind vorhanden. Gestaltungsmöglichkeiten z.B. durch bewegliche Materialien, Anregungen für Rollenspiele, Pflege von Sozialkontakten.

3,00

Teilbewertungen:

Topographie	4	Materialien/Schüttspiele	3
Ist nur im Bereich der Seilbahn ausgebildet und sollte stärker ausgebildet werden.		*Sand und Holzhäcksel bilden eine erste Grundlage. Die Findlinge und Steine ergänzen dies. Mehr ist wünschenswert.*	
Vegetation	3	Raumbildung	3
Verschiedene Vegetationsformen mit Bäumen und Sträuchern sind vorhanden. Bepflanzung mit Sträuchern wäre wünschenswert.		*Es werden einzelne Räume zum kreativen Spielen abgegrenzt. Teils durch Geräte, teils durch Vegetation.*	
gestalterische Qualität	2		
Grundsätzlich ist ein gestalterisches Konzept erkennbar und nachvollziehbar.			

Fallbeispiel 1 | Wertung im Bogen 3

3	**Raum für freies Spiel** Es sind offene Situationen/Freiflächen ohne konkretes Spielangebot vorhanden. Größe der Freifläche: ca. 30 Prozent der Gesamtfläche für freies Spiel. Voraussetzung: Spielplatz > 1.000 m² – darunter **keine** Wertung.	**2,00**

Die Fläche ist über 1.000 m² und wird gewertet. Die geforderten 30 Prozent werden erfüllt. Eine zusammenhängendere Fläche wäre jedoch wünschenswert.

4	**Sinneserfahrungen** Der Spielplatz bietet Möglichkeiten der Förderung von Sinneswahrnehmung.	**3,00**

Durch die Sandfläche und div. Materialien werden Fühlen und Tasten (u. a. auch durch die Findlinge), Gleichgewicht in den unterschiedlichsten Geräteformen abgebildet. Farbraum im Turm erfüllt die Sinneserfahrung Sehen. Damit werden vier von sieben Sinneswahrnehmungen

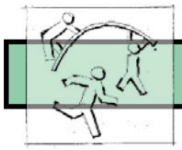
5	**Naturerfahrung** Naturerlebnis wird ermöglicht.	**3,00**

Teilbewertungen:

Materialien	3	Wasser	6
Es werden vier Materialien abgebildet: Sand, Holzhäcksel, Findlinge, Gehölzstrukturen.		*Wasser ist nicht vorhanden.*	
Rasen- und Wiesenstrukturen	3	Gehölzstrukturen	2
Es sind kleinere Wiesenstrukturen und Rasenflächen vorhanden.		*Durch Bäume und kleine Strauchpflanzungen mit mittlerer Diversität vorhanden.*	
Tiererlebnis	2	gestalterische Qualität	2
Spielfläche mit natürlicher Artenvielalt und im Ansatz unterstützt durch angrenzende Grünanlage.		*Grundsätzlich ist ein gestalterisches Konzept erkennbar und nachvollziehbar.*	

6	**Spielen mit Wasser** Unterschiedliche Spiel- und Erlebnismöglichkeiten mit natürlichen und/oder künstlichen Gewässern werden angeboten und genutzt.	**6,00**

Ist nicht vorhanden.



Bewegungserfahrung	**2,38**

Mittelwert Bewegungserfahrung: *Kinder 3 bis 6 Jahre*	***2,11***	***Mittelwert Bewegungserfahrung:*** *Kinder 6 bis 12 Jahre*	***2,64***

7	**Spieleinbauten** Es sind der Flächengröße angemessene, bedürfnisorientierte und zeitgemäße Spielgeräte vorhanden.	**1,25**

Mittelwert Spieleinbauten: *Kinder 3 bis 6 Jahre*	***1,25***	***Mittelwert Spieleinbauten:*** *Kinder 6 bis 12 Jahre*	***1,25***
der Flächengröße angemessen	1	der Flächengröße angemessen	1
Die Fläche ist sehr gut mit bespielbaren Elementen ausgestattet. Restflächen nicht vorhanden. Sandfläche ausreichend dimensioniert.		*Die Fläche ist sehr gut mit bespielbaren Elementen ausgestattet. Restflächen nicht vorhanden. Sandfläche ausreichend dimensioniert.*	

Fallbeispiel 1 | Wertung im Bogen 3

bedürfnisorientiert	2	bedürfnisorientiert	2
Es wird ein gutes Spektrum an Spielmöglichkeiten umgesetzt. Die Wünsche aus der Nutzerbeteiligung sind berücksichtigt.		*Es wird ein gutes Spektrum an Spielmöglichkeiten umgesetzt. Die Wünsche der Nutzerbeteiligung sind berücksichtigt.*	
zeitgemäß	1	zeitgemäß	1
Das Gerät ist vielseitig nutzbar. Verschiedene Spielabläufe und Routen sind möglich. Materialien und Bauqualität entsprechen Stand der Technik.		*Das Gerät ist vielseitig nutzbar. Verschiedene Spielabläufe und Routen sind möglich. Materialien und Bauqualität entsprechen dem Stand der Technik.*	
gestalterische Qualität	1	gestalterische Qualität	1
Ein durchgängiges Konzept an Form und Farbe ist umgesetzt.		*Ein durchgängiges Konzept an Form und Farbe ist umgesetzt.*	

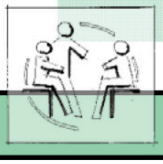
8	**Bewegungsförderung** Der Spielplatz fördert Gleichgewicht, Motorik und Koordination. Die unterschiedlichen Bewegungsarten sind quantitativ, qualitativ und vielfältig umgesetzt.	**4,25**

Mittelwert Bewegungsförderung: *Kinder 3 bis 6 Jahre*	***4,08***	***Mittelwert Bewegungsförderung:*** *Kinder 6 bis 12 Jahre*	***4,42***
Laufen	3	Laufen	4
Diagonale erbracht durch statisches, schräges Gehen im niedrigen bis mittleren Bereich bis dynamisch in der Höhe auf Balancierrouten.		*Diagonale wird nicht erbracht. Höchste Herausforderung fehlt.*	
Sitzen	3	Sitzen	3
Diagonale erbracht durch statisches, schräges Sitzen (Natursteinfelsen) im niedrigen bis mittleren Bereich bis dynamisches Sitzen auf der Seilbahn mit Sitzteller.		*Diagonale erbracht durch statisches, schräges Sitzen (Natursteinfelsen) im niedrigen bis mittleren Bereich bis dynamisches Sitzen auf der Seilbahn mit Sitzteller.*	
Stehen	4	Stehen	4
Diagonale nicht erbracht. Podeste in verschiedenen Höhen und Schrägen.		*Diagonale nicht erbracht. Podeste in verschiedenen Höhen und Schrägen.*	
Hängen	4	Hängen	4
Diagonale nicht erbracht. Einstiegsherausforderung fehlt.		*Diagonale nicht erbracht. Hohe Herausforderung fehlt.*	
Klettern	2	Klettern	3
Diagonale erbracht, plus zwei weitere Varianten.		*Diagonale erbracht, plus eine Variante (Kletterfels zu niedrig).*	
Rutschen	5	Rutschen	5
Röhrenrutsche		*Röhrenrutsche*	
Springen/Hüpfen	4	Springen/Hüpfen	5
Diagonale wird nicht erbracht. Nur durch niedrige, mittelhohe und hohe Podeste. Drei Varianten erbracht.		*Diagonale nicht erbracht. Nur durch niedrige und mittelhohe Poedeste. Zwei Varianten erbracht.*	
Krabbeln/Kriechen	5	Krabbeln/Kriechen	5
Diagonale wird nicht erbracht. Ansätze im Turm durch Struktur enthalten.		*Diagonale wird nicht erbracht. Ansätze im Turm durch Struktur enthalten.*	
Rollen/Berollen	4	Rollen/Berollen	4
Diagonale wird nicht erbracht. Ebene, geneigte Flächen mit unterschiedlichen Belägen.		*Diagonale wird nicht erbracht. Ebene, geneigte Flächen in unterschiedlichen Belägen.*	
Drehen	6	Drehen	6
Wird für diese Alterstufe nicht erbracht.		*Wird für diese Altersstufe nicht erbracht.*	
Balancieren	4	Balancieren	5
Diagonale wird nicht erbracht. Statisch in niedriger Höhe fehlt. Drei Varianten erfüllt.		*Diagonale wird nicht erbracht. Statisch in niedriger Höhe und dynamisch in großer Höhe fehlt. Zwei Varianten erfüllt.*	
Schwingen/Schaukeln	5	Schwingen/Schaukeln	5
Seilbahn		*Seilbahn*	

Fallbeispiel 1 | Wertung im Bogen 3

9	**Risiken und Herausforderungen** Die Spielfläche bietet der Flächengröße angemessene Erfahrungsfelder für Abenteuer, Spannung und den Umgang mit kalkulierbarer Gefahr (nicht als Sicherheits-, sondern als Förderaspekt). Risiken als Anreize sind gegeben. Sie sind erkennbar und einschätzbar.	**1,63**

Mittelwert Risiken und Herausforderungen: *Kinder 3 bis 6 Jahre*	***1,00***	***Mittelwert Risiken und Herausforderungen:*** *Kinder 6 bis 12 Jahre*	***2,25***
Höhe	1	Höhe	2
Diagonale wird erfüllt.		*In Station 1 abgebildet. Freie Standflächen in größeren Höhen wünschenswert.*	
Geschwindigkeit	1	Geschwindigkeit	2
Diagonale wird erfüllt.		*Diagonale wird erfüllt. Mehr Angebot mit hoher Herausforderung ist wünschenswert.*	
Kraft	1	Kraft	3
Diagonale wird erfüllt.		*Diagonale wird nicht ganz erfüllt. Hohe Herausforderungen fehlen (Hangelleitern etc.).*	
Geschicklichkeit	1	Geschicklichkeit	2
Diagonale wird erfüllt.		*Diagonale wird erfüllt. Mehr Angebot mit hoher Herausforderung ist wünschenswert.*	



Soziale Aspekte und Aufenthaltsqualität		**2,75**

10	**Kommunikation und Begegnungsmöglichkeiten** Zur Förderung und Pflege von Sozialkontakten sind Treffpunkte und Aufenthaltsorte für alle Alters- und Nutzergruppen in dafür geeigneten Bereichen vorhanden.	**2,50**

Teilbewertungen:

begleitende Personen	3	Kinder 3 bis 6 Jahre	3
Es gibt bedarfsgerechte Sitzmöglichkeiten mit Tisch im Halbschatten im Bereich der Sandspielfläche.		*Es gibt bedarfsgerechte Möglichkeiten an Podesten, Einfassungen und Mauern, die sich auch gegenüber liegen. Eine stärkere Förderung, z.B. durch einen Verkaufstresen o.ä. wäre wünschenswert.*	
gestalterische Qualität	1	Kinder 6 bis 12 Jahre	3
Ein durchgängiges Konzept an Form und Farbe ist umgesetzt.		*Es gibt zwar, z.B. im Turm verschiedene Kletterstrukturen, auch mit Möglichkeiten zur Kommunikation. Auch die Netze in Station 2 können dafür genutzt werden. Separate Ergänzungen (Stämme, Poller, Hängematten etc.) könnten dies aber noch verbessern.*	

11	**Rückzugsmöglichkeiten und Einzelspiel** Der Spielplatz bietet Rückzugs- und Entfaltungsmöglichkeiten für ruhiges, ungestörtes Spielen.	**4,00**

Es gibt wenige bis kaum Rückzugsmöglichkeiten für Einzelspiel. Vegetation und Topographie sind eher monoton und zurückhaltend gestaltet und bieten kaum Nischen. Im Turm und in einzelnen Randbereichen sind ansatzweise Möglichkeiten vorhanden.

Fallbeispiel 1 | Wertung im Bogen 3

12	**Einsehbarkeit** Bereiche für Kinder von 3 bis 6 Jahren sind einsehbar. Ist kein Spielbereich für die Altersgruppe vorhanden – **keine** Bewertung.	**1,00**
	Aufenhalts- und Sitzbereiche für begleitende Personen sind unmittelbar vorhanden und bieten gute Einsicht in den Sandspielbereich.	
13	**Sonne und Schatten** Der Sandspielbereich für Kinder liegt teils sonnig, teils schattig und ist windgeschützt. Ein Beschattungsgrad von 30 Prozent um die Mittagszeit wird erreicht. Schatten entsteht nicht durch Schlagschatten von Gebäuden. Ist kein Sandspielangebot vorhanden – **keine** Bewertung.	**3,50**

Teilbewertungen:

Beschattung	5	windgeschützte Lage	2
Beschattung der Sandfläche ist nur in einem Teilbereich durch Baum vorhanden und sollte verbessert werden.		*Durch angrenzende Grünanlage und der dortigen Waldstruktur gut gegeben.*	

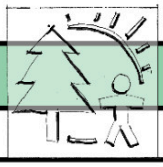
Durchschnitt:	**2,79**

Fallbeispiel 1 | Wertung im Bogen 3

Spielplatz

Bogen 3: Qualität der Erlebniseigenschaften | Zusammenfassung

22.1 | Fallbeispiel 1 | Fallbeispiel 1 — 08.06.2022



		Note (1-6)	Note (1-6)
	Kreativität, Natur- und Sinneserfahrung		**3,24**
1	Erlebnis	2,44	
2	Kreatives Spielen	3,00	
3	Raum für freies Spiel	2,00	
4	Sinneserfahrungen	3,00	
5	Naturerfahrung	3,00	
6	Spielen mit Wasser	6,00	

	Bewegungserfahrung		**2,38**

Mittelwert Bewegungserfahrung: *Kinder 3 bis 6 Jahre*	*2,11*	***Mittelwert Bewegungserfahrung:*** *Kinder 6 bis 12 Jahre*	*2,64*

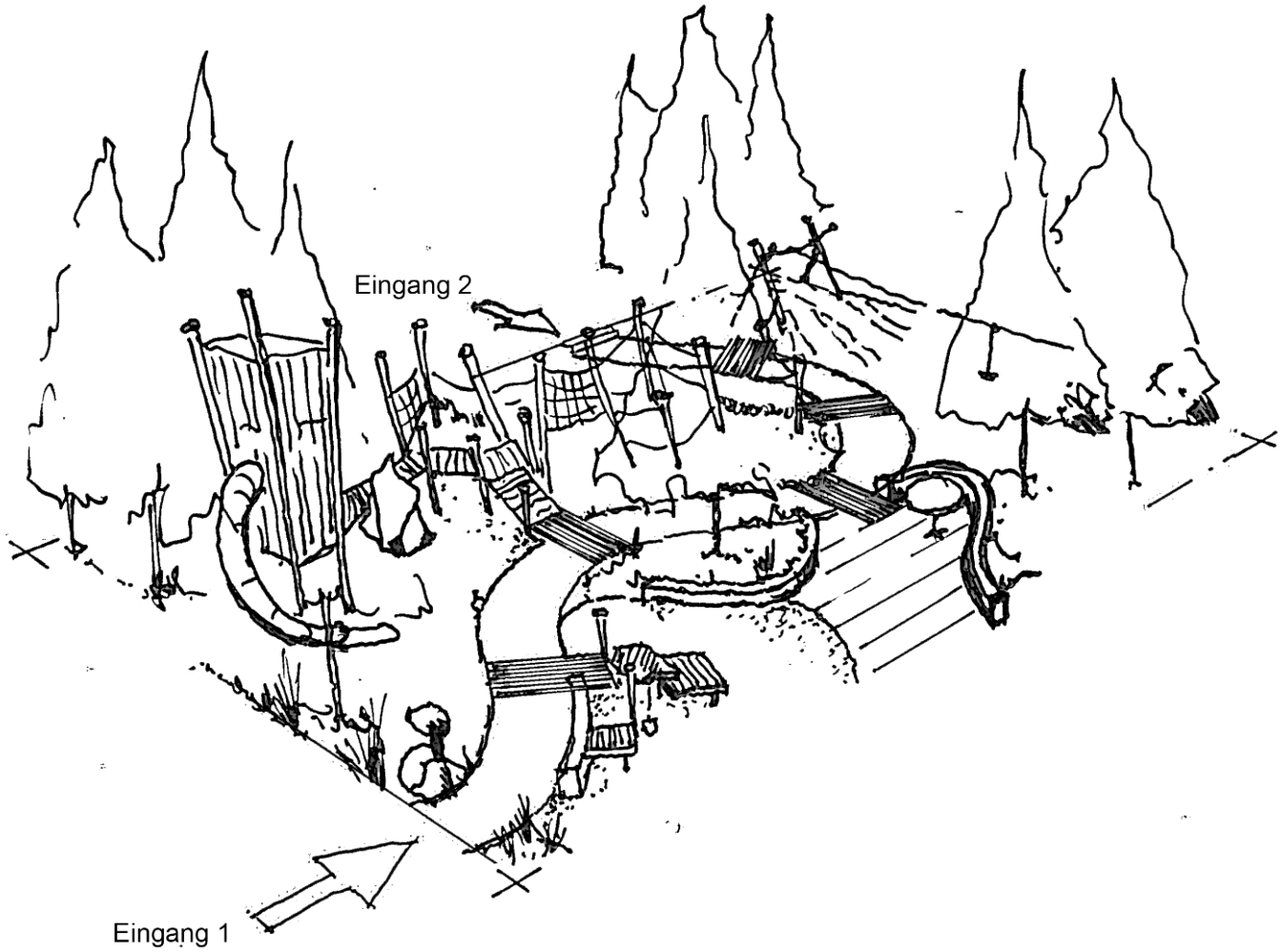
7	Spieleinbauten	1,25
8	Bewegungsförderung	4,25
9	Risiken und Herausforderungen	1,63

	Soziale Aspekte und Aufenthaltsqualität		**2,75**
10	Kommunikation und Begegnungsmöglichkeiten	2,50	
11	Rückzugsmöglichkeiten und Einzelspiel	4,00	
12	Einsehbarkeit	1,00	
13	Sonne und Schatten	3,50	

Durchschnitt:	**2,79**

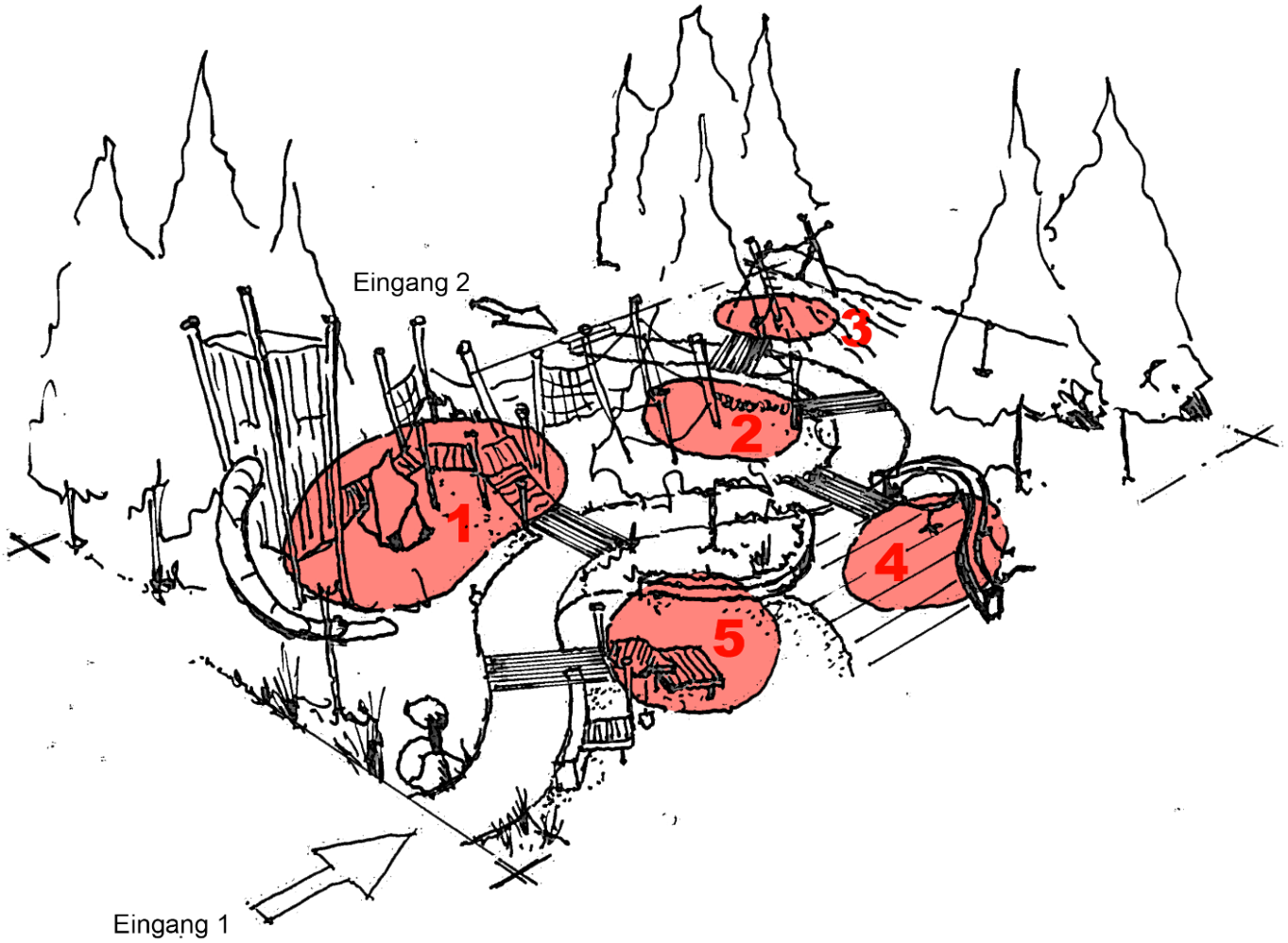
Fallbeispiel 1 | in der Inklusionsmatrix

Wie ziehen sich die jeweiligen Prinzipien durch einen beispielhaften Spielplatz, um eine Orientierung zu ermöglichen, und welche Spielwerte kommen zum Tragen?



Beispiel
Ein mittelgroßer Spielplatz mit zwei Zugängen, einer davon mit Stufen. Es gibt Bereiche zum Klettern, Sandspielen und Rutschen sowie Aufenthaltsbereiche.

Aufteilung der Spielstationen



Station 1: Kletterkombination mit Turm | Fallschutz Holzhäcksel
Kletterkombination mit Turm und Röhrenrutsche | Turm als Farbraum | höhere Plattformen auch mit dem Rollstuhl erreichbar | verschieden große Kletterfelsen (auch zum Fühlen von Temperatur) | Kletternetze und Balaciermöglichkeiten mit freien Kletterhöhen bis 3 m, im Turm bis 5 m.

Station 2: Kletter- und Balancierkombination | Fallschutz Holzhäcksel
Kletter- und Balancierstation mit verschiedenen Tauen und Tampen | Beschaffenheit der Handläufe und Haltemöglichkeiten von weich bis rau | Netze | freie Kletterhöhe bis 2 m.

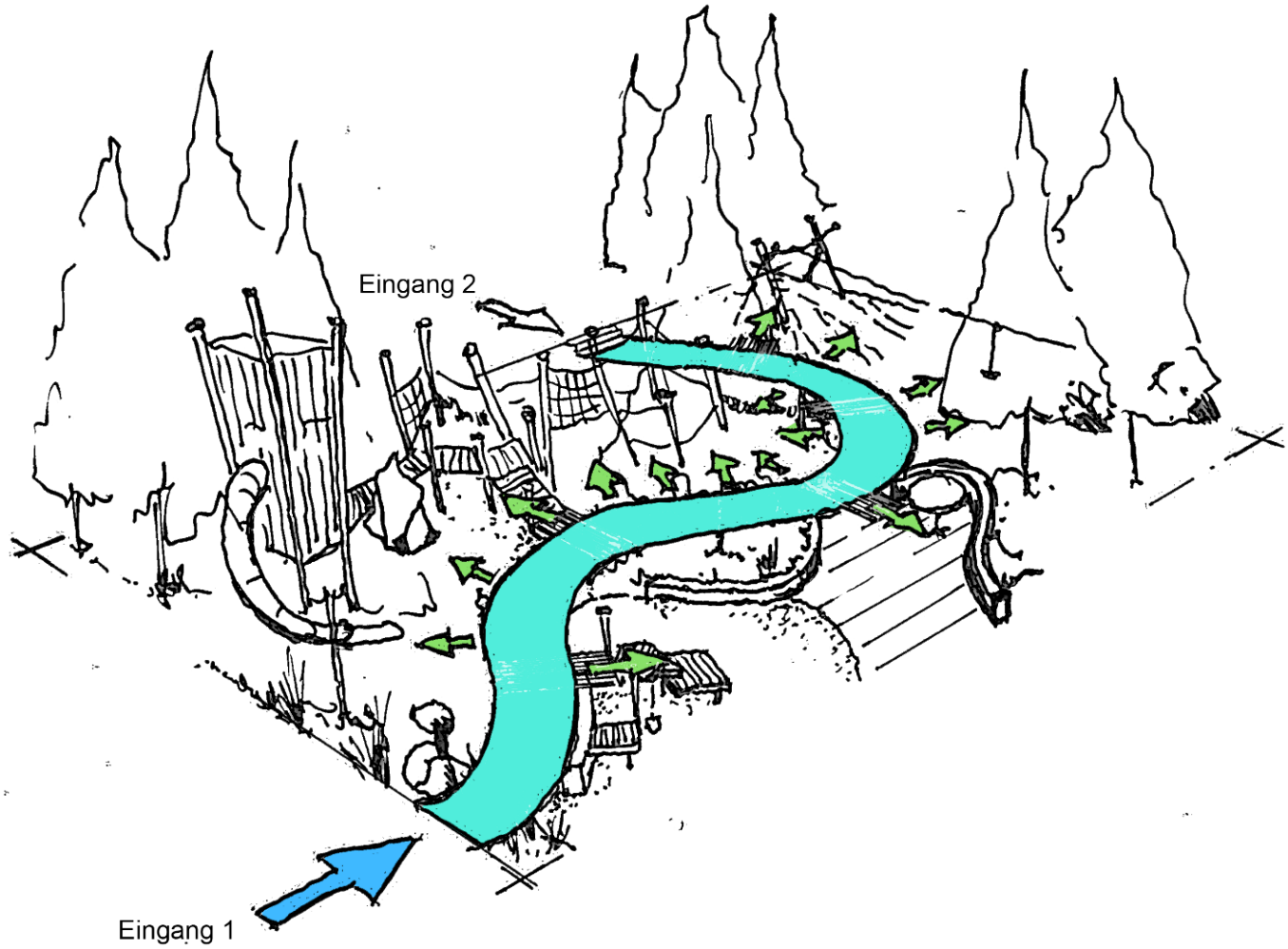
Station 3: Seilbahn | Fallschutz Rasen
Seilbahn auf leichter Anhöhe / Geländemodellierung mit ca. 25 m Lauflänge.

Station 4: Sitzplatz | Belag Pflaster
Geschwungene Sitzmauer | in Teilbereichen mit Lehne/Tisch.

Station 5: Sandspielfläche | Fallschutz Sand
Sandspielfläche mit verschieden hohen Podesten mit Haltegriffen | Sandbaustelle/Sandaufzug | Sitzmauer am Weg flankierend.

Ebene: 2-Wege-Prinzip

in Anlehnung DIN 18040-3 | Barrierefreies Bauen – Teil 3



A – Barrierefreier Zugang/Zugänge:

Eingang 1 ist schwellenfrei und in ausreichender Breite ausgeführt.
Eingang 2 ist durch Stufen nicht barrierefrei zugänglich.

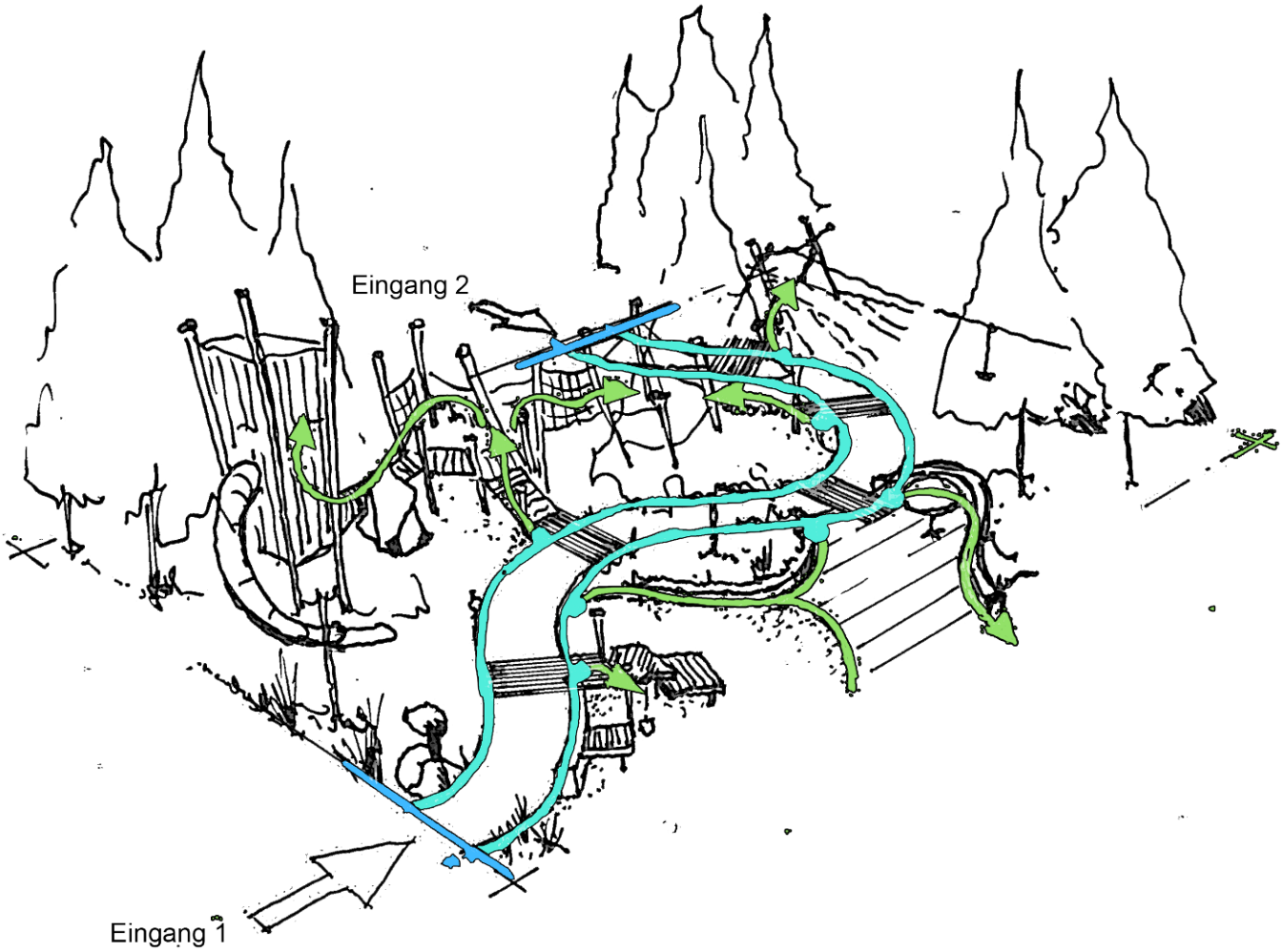
B – Vernetzung

Der komplette Weg ist durchgängig berollbar, in ausreichender Breite ausgeführt und weist keine auffälligen Steigungen/Gefälle auf.

C – Erreichbarkeit

Sämtliche Rasen-, Holzhäcksel- und Pflasterflächen sind gut berollbar. Lediglich die Sandfläche kann nicht befahren werden. Hier wird jedoch durch die angelagerten Podeste und die Sitzmauer eine Möglichkeit zur Teilhabe geschaffen. In Station 1 kann sogar zum Teil durch eine Rampe (mit höherer Steigung) in das Spielgerät gefahren werden.
Die Seilbahn verfügt ebenfalls über eine Rampe mit höherer Steigung.

Ebene: 2-Sinne-Prinzip



A – Barrierefreier Zugang/Zugänge:

Beide Eingänge sind durch eine Veränderung in der Einfassung erkennbar. Idealerweise sollten diese Stellen auch durch einen Auffindestreifen in den angrenzenden Weg dargestellt werden.

B – Vernetzung

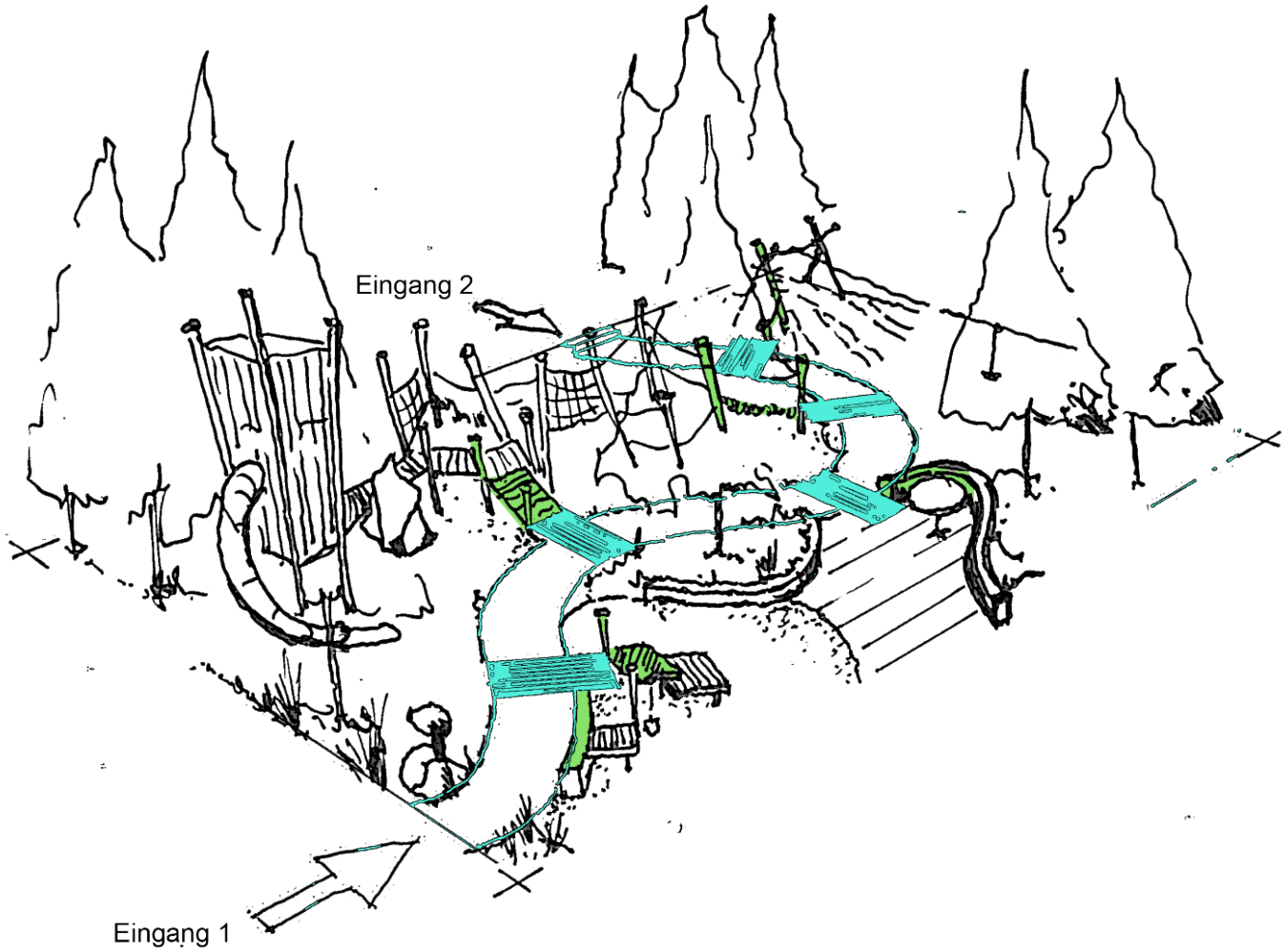
Durch den Übergang zwischen Weg und angrenzender Fläche gibt es eine Orientierungsmöglichkeit in der Anlage (heller Pflasterbelag zu Bepflanzung). Mauern und Belagswechsel helfen, die einzelnen Stationen zu differenzieren.

C – Erreichbarkeit

In Station 1 gibt es durch verschiedene Halteseile auch Führungsmöglichkeiten, um sich im Gerät orientieren zu können. Am Sitzplatz unterstützen Sitzmauern die Abgrenzung.

Ebene Leitsystem

in Anlehnung DIN 32984 | Bodenindikatoren im öffentlichen Raum



A – Barrierefreier Zugang/Zugänge:

Wird in der Matrix nicht bewertet. Es ist jedoch sehr empfehlenswert, das Leitsystem mit Auffindestreifen auch am Eingang zu berücksichtigen. QR-Code an Spielplatzschild, eine Orientierungstafel ist aufgrund der Flächengröße noch nicht notwendig.

B – Vernetzung

Die Auffindestreifen markieren im Wegeverlauf die einzelnen Stationen.

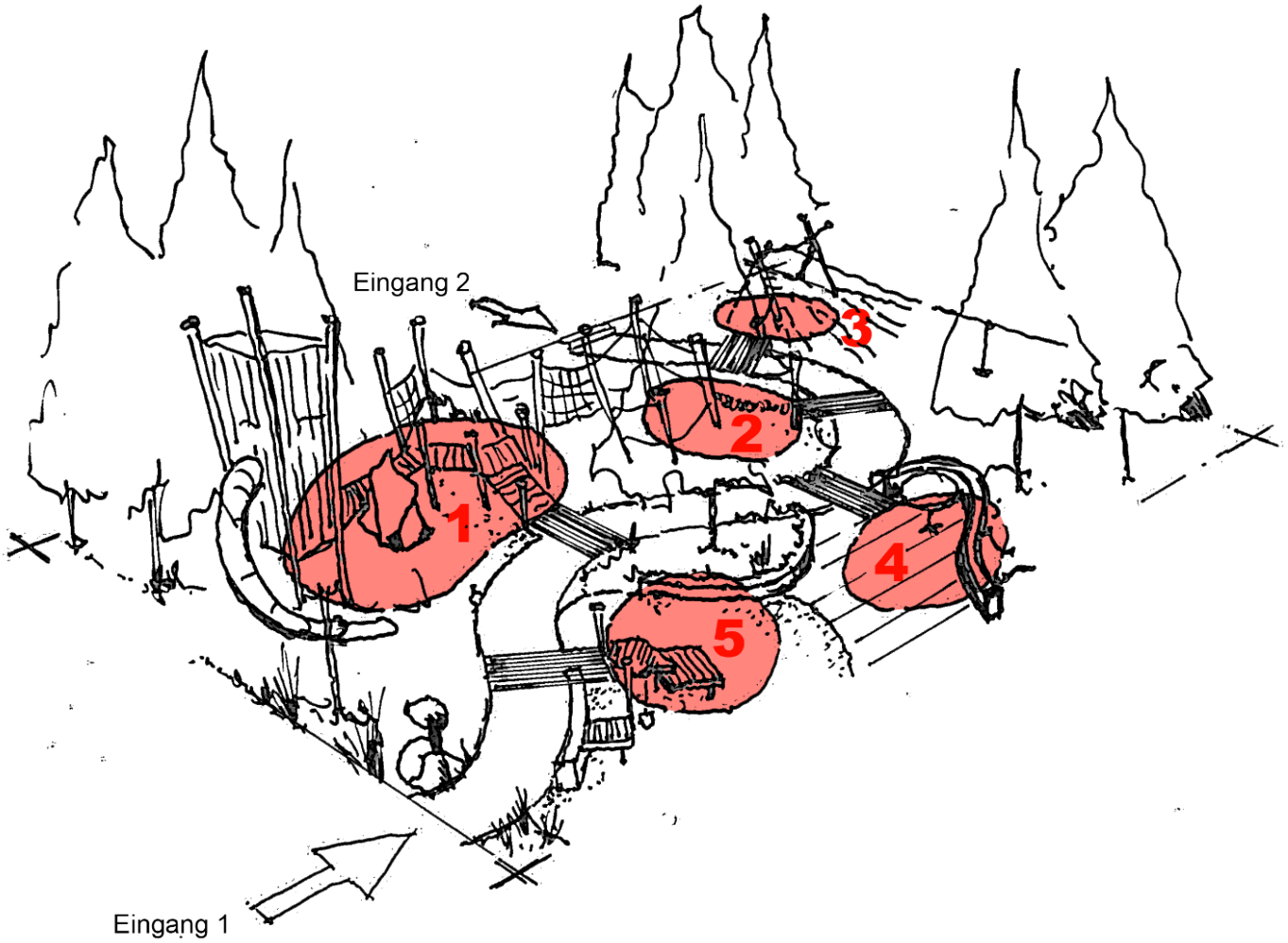
C – Erreichbarkeit

Durch die Anbindung des Spielgerätes an den Auffindestreifen wird die Station im Leitsystem verankert.

Selbstständig benutzbar: Der Sitzplatz (Station 4) und die Sandspielfläche (Station 5) können eigenständig benutzt werden. Durch Haltemöglichkeiten und Anordnung kann man sich z.B. auch von einem Rollstuhl aus umsetzen.

Mit Hilfe benutzbar: Die Stationen 1 bis 3 sind je nach Einschränkung entweder selbstständig oder mit Hilfe benutzbar. In Station 1 kann sich etwa ein Mensch mit visuellen Einschränkungen entlang der Halteseile in Teilen des Gerätes selbstständig bewegen. Eine Person im Rollstuhl benötigt gegebenenfalls Unterstützung, um die steilere Rampe zu bewältigen.

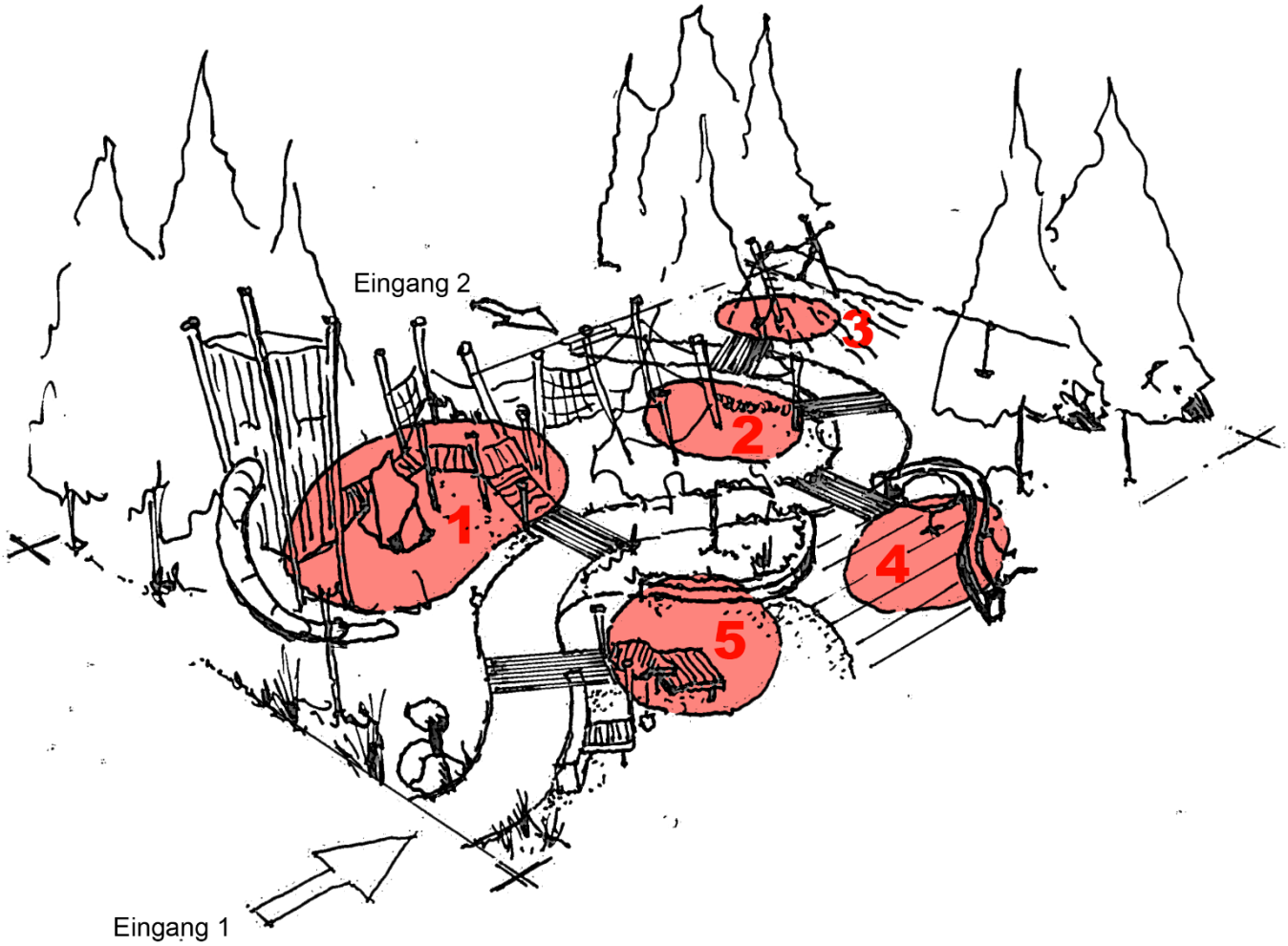
Bewertung der Erlebniseigenschaften



			Station 1	Station 2	Station 3	Station 4	Station 5
D	**Sinneserfahrung**						
1		Hören – Gehörsinn – auditiv					
2		Sehen – Sehsinn – visuell	x				
3		Fühlen – Hautsinn – sensorisch	x				x
4		Tasten (taktil) – Tastsinn – haptisch		x			x
5		Riechen – Geruchssinn – olfaktorisch					
6		Schmecken – Geschmackssinn – gustatorisch					
7		Gleichgewicht – Gleichgewichtssinn – vestibulär	x	x	x		x
		Anteil angesprochener Sinne					

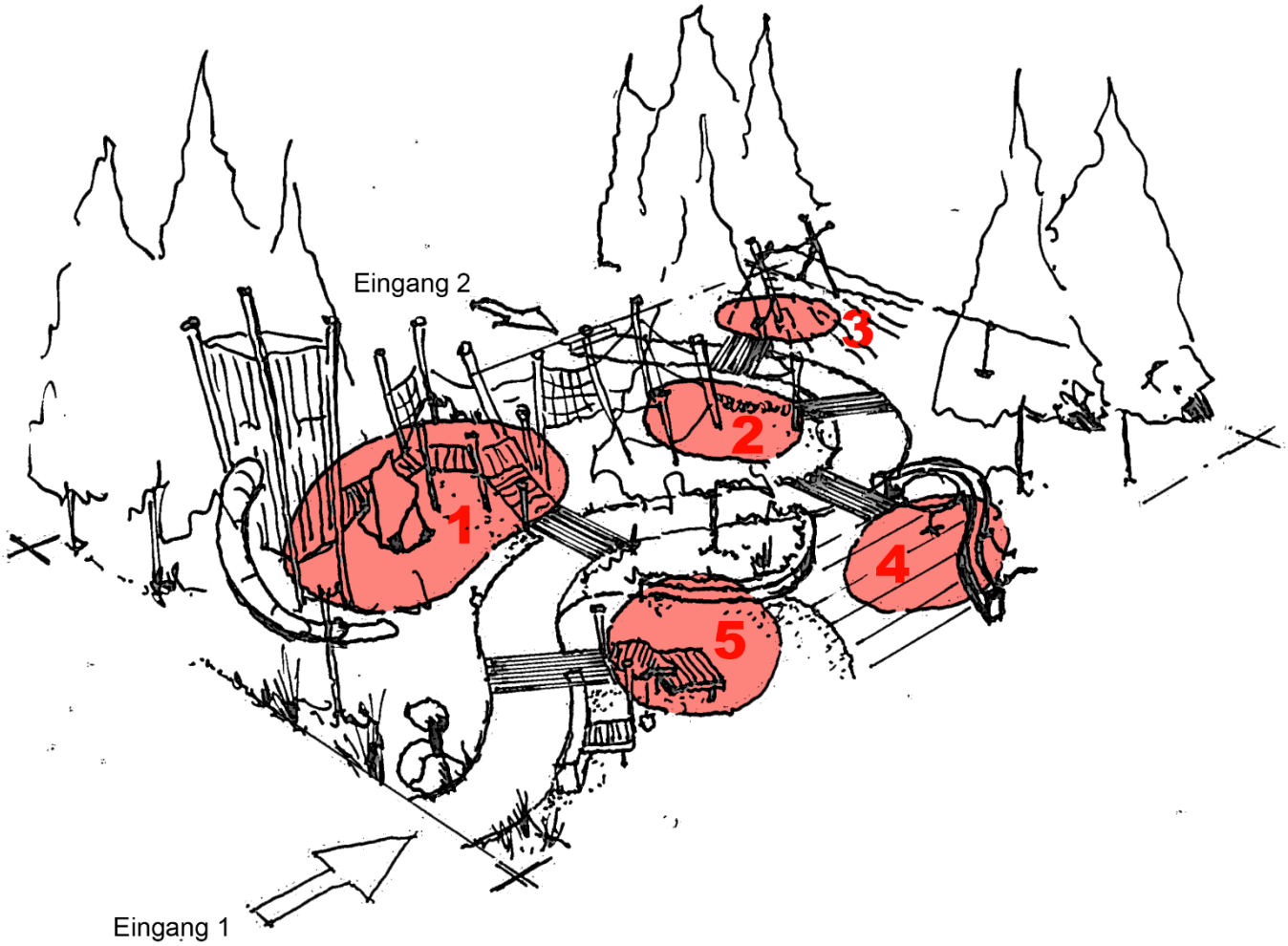
Umsetzung der Sinne: Sehen durch den Farbraum im Turm | Fühlen durch die Felsen im Spielbereich (z.B. durch das Erwärmen) | Tasten durch den Sandspielbereich, durch Bauen mit Materialien und durch die verschiedenen Oberflächenstrukturen der Haltemöglichkeiten von weich bis rau in Station 2 | Gleichgewicht durch Kletter- und Balanciermöglichkeiten.

Bewertung der Erlebniseigenschaften



			Station 1	Station 2	Station 3	Station 4	Station 5
E	**Bewegungserfahrung**						
1		Koordination	x	x	x		x
2		Geschwindigkeit	x		x		
3		Höhenerfahrung	x	x			

Bewertung der Erlebniseigenschaften



			Station 1	Station 2	Station 3	Station 4	Station 5
F	**Soziale Aspekte**						
1		Kommunikation	x	x			x
2		Selbstwahrnehmung	x	x	x		x
3		Gruppenspiele	x				x
4		Einzelspiel			x		x
5		Begegnungsmöglichkeiten				x	

Das Ergebnis in der Inklusionsmatrix

Hier in der reduzierten Zusammenfassung

			Eingang 1	Eingang 2				Stufe 1
A	**Barrierefreier Zugang/Zugänge**							
1		Zwei-Wege-Prinzip	x					50%
2		Zwei-Sinne-Prinzip	x	x				100%
B	**Vernetzung**							
1		Zwei-Wege-Prinzip	x	x	x	x	x	100%
2		Zwei-Sinne-Prinzip	x	x	x	x	x	100%
3		Einbindung ins Leitsystem	x	x	x	x	x	100%
	Grundbedingungen Spielstation		**Station 1**	**Station 2**	**Station 3**	**Station 4**	**Station 5**	
	Art des Bodenbelags *		HH	HH	R	P	S	
C	**Erreichbarkeit (vom Weg zum Spielangebot innerhalb der Spielstation)**							
1		2-Wege-System	x	x	x	x	x	100%
2		2-Sinne-Prinzip	x	x	x	x	x	100%
3		Einbindung ins Leitsystem	x	x	x	x	x	100%
		nur wenn 1-3 x *wenn erreichbar*						
4		selbständig benutzbar (Sinnes-Erfahrbarkeit und Berollbarkeit)				x	x	40%
5		mit Hilfe benutzbar (Sinnes-Erfahrbarkeit oder Berollbarkeit)	x	x	x			60%
D	**Sinneserfahrung**							
1		Hören – Gehörsinn – auditiv						0%
2		Sehen – Sehsinn – visuell	x					20%
3		Fühlen – Hautsinn – sensorisch	x				x	40%
4		Tasten (taktil) – Tastsinn – haptisch				x	x	40%
5		Riechen – Geruchssinn – olfaktorisch						0%
6		Schmecken – Geschmackssinn – gustatorisch						0%
7		Gleichgewicht – Gleichgewichtssinn – vestibulär	x	x	x	x		80%
		Anteil angesprochener Sinne						57%
E	**Bewegungserfahrung**							
1		Koordination	x	x	x		x	80%
2		Geschwindigkeit	x		x			40%
3		Höhenerfahrung	x	x				40%
F	**Soziale Aspekte**							
1		Kommunikation	x	x			x	60%
2		Selbstwahrnehmung	x	x	x		x	80%
3		Gruppenspiele	x				x	40%
4		Einzelspiel			x		x	40%
5		Begegnungsmöglichkeiten				x		20%
		Anteil bedienter sozialer Aspekte						100%

* HH = Holzhäcksel; S = Fallschutzsand, Spielsand; K = Fallschutzkies; KU = Kunststoffbelag; NS = Notts Sward, sandgefülltes Vlies; A = Asphalt, Terraway etc.; WGD = wassergebundene Decke; B = Betonpflaster, -platte etc.; R = Rasen, Wiese etc.; E = Erde, festgetreten

Das Ergebnis in der Inklusionsmatrix

Erfassungsbogen Inklusionsmatrix | Spielplatz

Jugendamt | Servicebetrieb Öffentlicher Raum Nürnberg
Stand: 30. Juni 2022

NÜRNBERG

	Name Spielplatz	Fallbeispiel 1																Stufe 1		x		x	
	J-Nr.:	1.1																					
	aufgenommen am:	30.06.2022																Summe Stufe 1	Soll	Summe mind. Stufe 1 oder mehr	Soll	Summe mind. S. Stufe 2 oder mehr	Soll
	Begeher/in:	Max Mustermann																					
Grundbedingungen der Zugänglichkeit	**A – Barrierefreier Zugang/Zugänge**																						
		Name Eingang	Ein-gang 1	Ein-gang 2																			
	1	Zwei-Wege-Prinzip	x															50%	25%	50%	25%	50%	25%
	2	Zwei-Sinne-Prinzip	x	x														100%	25%	100%	25%	100%	25%
		Nr. der vorbeschriebenen Spielstationen	I	II	III	IV	V	VI	VII	VIII	IX	X	XI										
		TYP vorbeschriebene Auswahl an Spielstationen (siehe Leitfaden)	Spiel-, Kletter-kombination	Schaukeln (2er, 3er, ..., 6-Eck, ..)	Sprunggerät: Trampolin, Gursteig	Wippgeräte	Karussells	Seilbahnen	Spielhaus, Spielhütte	Sandspiel-fläche, Sand-baustelle	Spielhügel/ Flächen für freies Spiel	Sonstiges: z.B. Hängematte, Balanderbalken, Reck, Hangelstrecke, Wackelbrücke, Kettensteg	Tischtennis platten TT	NN	NN	NN	NN						
		Name/Nummer der Spielstation	S1					S3		S5				S2	S4								
		Art des Bodenbelags *	HH					R		S				HH	R								
	B – Vernetzung (Weg vom Zugang zur Spielstation)																						
	1	Zwei-Wege-Prinzip	x					x		x				x	x			100%	50%				
	2	Zwei-Sinne-Prinzip	x					x		x				x	x			100%	50%				
	3	Einbindung ins Leitsystem/Orientierungsmöglichkeit	x					x		x				x	x			100%	75%				
	C – Erreichbarkeit (vom Weg zum Spielangebot innerhalb der Spielstation)																						
	1	Zwei-Wege-Prinzip	x					x		x				x	x			100%	50%	100%	70%	100%	90%
	2	Zwei-Sinne-Prinzip	x					x		x				x	x			100%	50%	100%	70%	100%	90%
	3	Einbindung ins Leitsystem	x					x		x				x	x			100%	50%	100%	70%	100%	90%
	nur ausfüllen, wenn Spielstation über C1 - C3 *erreichbar ist*																						
	4	selbständig benutzbar (Sinnes-Erfahbarkeit und Berollbarkeit)								x					x			40%	5%	40%	15%	40%	25%
	5	mit Hilfe benutzbar (Sinnes-Erfahrbarkeit oder Berollbarkeit)	x					x						x				60%	30%	60%	40%	60%	50%
Grundbedingungen der Erlebniseigenschaften	**D – Sinneserfahrung**																						
	1	Hören – Gehörsinn – auditiv																0%	5%	0%	10%	0%	20%
	2	Sehen – Sehsinn – visuell	x															20%	5%	20%	10%	20%	20%
	3	Fühler – Hautsinn – sensorisch	x							x								40%	5%	40%	10%	40%	20%
	4	Taster (aktil) – Tastsinn – haptisch								x				x				40%	5%	40%	10%	40%	20%
	5	Riechen – Geruchssinn – olfaktorisch																0%	5%	0%	10%	0%	20%
	6	Schmecken – Geschmackssinn – gustatorisch																0%	5%	0%	10%	0%	20%
	7	Gleichgewicht – Gleichgewichtssinn – vestibulär	x					x		x				x				80%	10%	80%	20%	80%	40%
	8	Anteil angesprochener Sinne																57%	43%	57%	71%	57%	100%
	E – Bewegungserfahrung																						
	1	Koordination	x					x						x				60%	20%	60%	35%	60%	50%
	2	Geschwindigkeit	x					x										40%	20%	40%	35%	40%	50%
	3	Höhenerfahrung	x											x				40%	20%	40%	35%	40%	50%
	F – Soziale Aspekte																						
	1	Kommunikation	x							x				x				60%	20%	60%	35%	60%	50%
	2	Selbstwahrnehmung	x					x		x				x				80%	20%	80%	35%	80%	50%
	3	Gruppenspiele	x							x								40%	20%	40%	35%	40%	50%
	4	Einzelspiel						x		x								40%	20%	40%	35%	40%	50%
	5	Begegnungsmöglichkeiten													x			20%	20%	20%	35%	20%	50%
	6	Anteil bedienter sozialer Aspekte																100%	60%	80%	80%	40%	100%

ausfüllbare/auszufüllende Felder
Ausfüllhilfe für vorbeschriebene Spielstationen (siehe Leitfaden)

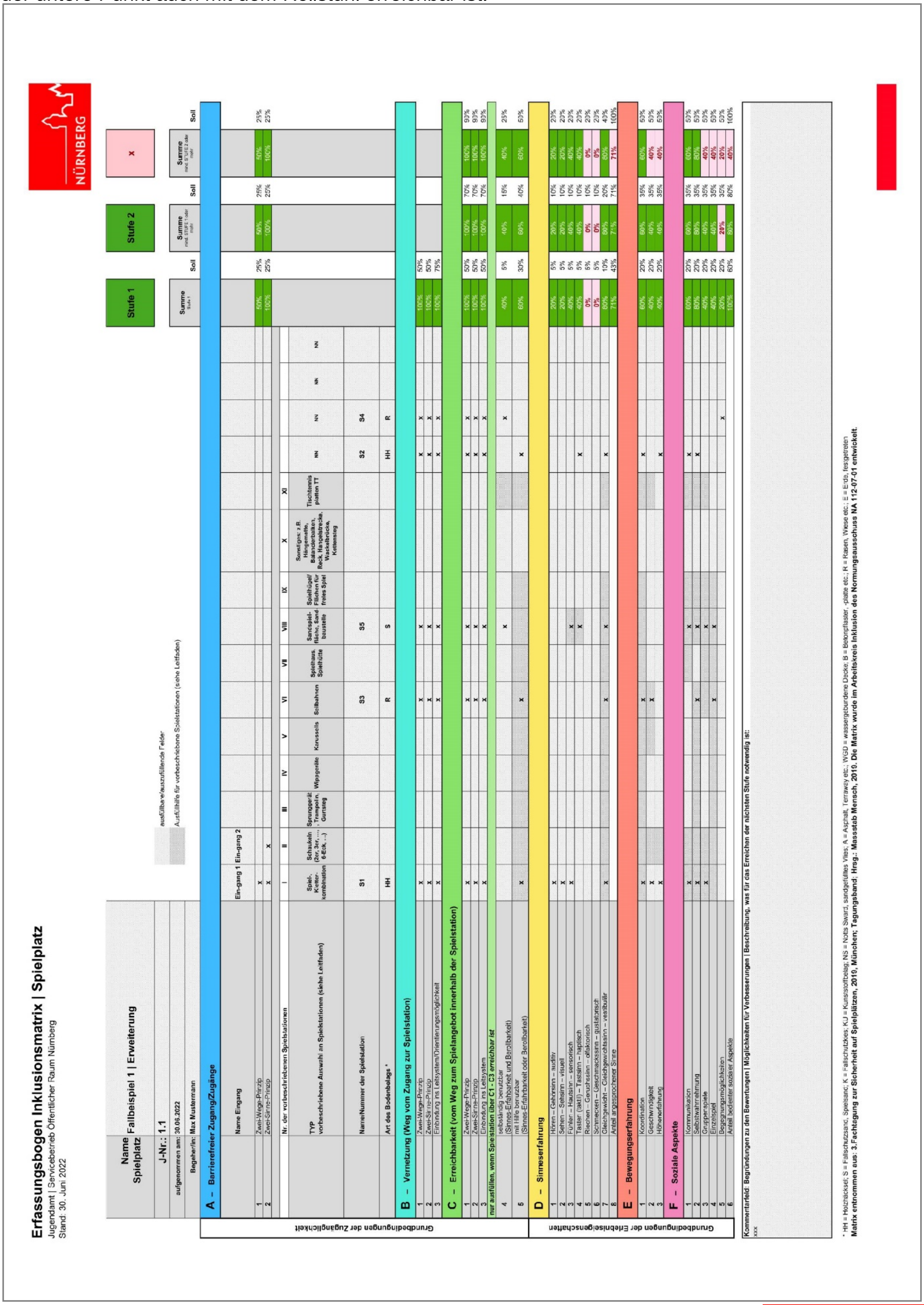
Kommentarfeld: Begründungen zu den Bewertungen | Möglichkeiten für Verbesserungen | Beschreibung, was für das Erreichen der nächsten Stufe notwendig ist:
xxx

* HH = Holzhäcksel; S = Fallschutzsand, Spielsand; K = Fallschutzkies; KU = Kunststoffbelag; NS = Notts Sward, sandgefülltes Vlies; A = Asphalt, Terraway etc.; WGD = wassergebundene Decke; B = Betonpflaster, -platte etc.; R = Rasen, Wiese etc.; E = Erde, festgetreten
Matrix entnommen aus: 3.Fachtagung zur Sicherheit auf Spielplätzen, 2010, München; Tagungsband; Hrsg.: Massstab Mensch, 2010. Die Matrix wurde im Arbeitskreis Inklusion des Normungsausschuss NA 112-07-01 entwickelt.

NÜRNBERG

Was wäre nötig, um die nächste Stufe zu erreichen?

Wird eine weitere Sinneserfahrung (Hören, Riechen oder Schmecken) erfüllt, wird Stufe 2 erreicht. Hier im Beispiel wird etwa ein Sprachrohr im Turm ergänzt. Es ermöglicht damit die Kommunikation von oben nach unten im Turm – wobei der untere Punkt auch mit dem Rollstuhl erreichbar ist.



Erfassungsbogen Inklusionsmatrix | Spielplatz
Jugendamt | Servicebetrieb Öffentlicher Raum Nürnberg
Stand: 30. Juni 2022

NÜRNBERG

Name Spielplatz	Fallbeispiel 1 | Erweiterung
J-Nr.:	1.1
aufgenommen am:	30.06.2022
Begeher/in:	Max Mustermann

ausfüllbare/auszufüllende Felder
Ausfüllhilfe für vorbeschriebene Spielstationen (siehe Leitfaden)

Stufe 1 | Stufe 2 | x

Grundbedingungen der Zugänglichkeit

Nr.		I	II	III	IV	V	VI	VII	VIII	IX	X	XI					Summe Stufe 1	Soll	Summe mind. STUFE 1 oder mehr	Soll	Summe mind. STUFE 2 oder mehr	Soll
A – Barrierefreier Zugang/Zugänge																						
	Name Eingang	Ein-gang 1	Ein-gang 2																			
1	Zwei-Wege-Prinzip	x															50%	25%	50%	25%	50%	25%
2	Zwei-Sinne-Prinzip	x	x														100%	25%	100%	25%	100%	25%
	Nr. der vorbeschriebenen Spielstationen	I	II	III	IV	V	VI	VII	VIII	IX	X	XI										
	TYP vorbeschriebene Auswahl an Spielstationen (siehe Leitfaden)	Spiel-, Kletter-kombination	Schaukeln (2er, 3er, ..., 6-Eck, ...)	Sprunggerät, Trampolin, Gurtsteg	Wippgeräte	Karussells	Seilbahnen	Spielhaus, Spielhütte	Sandspiel-fläche, Sand-baustelle	Spielhügel/ Flächen für freies Spiel	Sonstiges: z.B. Hängematte, Balancierbalken, Reck, Hangelstrecke, Wackelbrücke, Kettensteg	Tischtennis platten TT	NN	NN	NN	NN						
	Name/Nummer der Spielstation	S1					S3		S5				S2	S4								
	Art des Bodenbelags *	HH					R		S				HH	R								
B – Vernetzung (Weg vom Zugang zur Spielstation)																						
1	Zwei-Wege-Prinzip	x					x		x				x	x			100%	50%				
2	Zwei-Sinne-Prinzip	x					x		x				x	x			100%	50%				
3	Einbindung ins Leitsystem/Orientierungsmöglichkeit	x					x		x				x	x			100%	75%				
C – Erreichbarkeit (vom Weg zum Spielangebot innerhalb der Spielstation)																						
1	Zwei-Wege-Prinzip	x					x		x				x	x			100%	50%	100%	70%	100%	90%
2	Zwei-Sinne-Prinzip	x					x		x				x	x			100%	50%	100%	70%	100%	90%
3	Einbindung ins Leitsystem	x					x		x				x	x			100%	50%	100%	70%	100%	90%
nur ausfüllen, wenn Spielstation über C1 - C3 *erreichbar ist*																						
4	selbständig benutzbar (Sinnes-Erfahrbarkeit und Berollbarkeit)								x					x			40%	5%	40%	15%	40%	25%
5	mit Hilfe benutzbar (Sinnes-Erfahrbarkeit oder Berollbarkeit)	x					x						x				60%	30%	60%	40%	60%	50%

Grundbedingungen der Erlebniseigenschaften

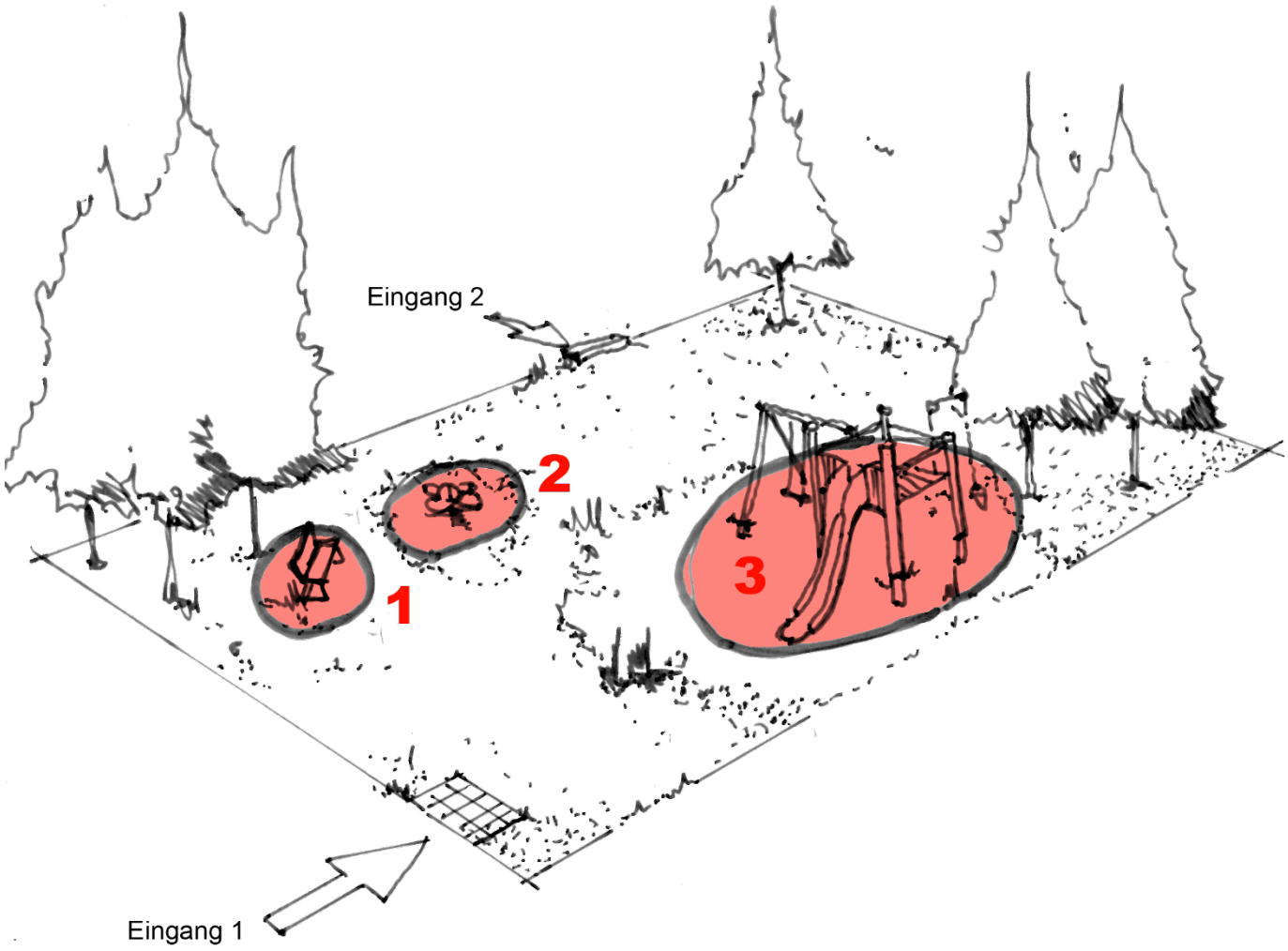
Nr.		I	II	III	IV	V	VI	VII	VIII	IX	X	XI					Summe Stufe 1	Soll	Summe mind. STUFE 1 oder mehr	Soll	Summe mind. STUFE 2 oder mehr	Soll
D – Sinneserfahrung																						
1	Hören – Gehörsinn – auditiv	x															20%	5%	20%	10%	20%	20%
2	Sehen – Sehsinn – visuell	x															20%	5%	20%	10%	20%	20%
3	Fühlen – Hautsinn – sensorisch	x							x								40%	5%	40%	10%	40%	20%
4	Tasten (taktil) – Tastsinn – haptisch								x				x				40%	5%	40%	10%	40%	20%
5	Riechen – Geruchssinn – olfaktorisch																0%	5%	0%	10%	0%	20%
6	Schmecken – Geschmackssinn – gustatorisch																0%	5%	0%	10%	0%	20%
7	Gleichgewicht – Gleichgewichtssinn – vestibulär	x					x		x				x				80%	10%	80%	20%	80%	40%
8	Anteil angesprochener Sinne																71%	43%	71%	71%	71%	100%
E – Bewegungserfahrung																						
1	Koordination	x					x						x				60%	20%	60%	35%	60%	50%
2	Geschwindigkeit	x					x										40%	20%	40%	35%	40%	50%
3	Höhenerfahrung	x											x				40%	20%	40%	35%	40%	50%
F – Soziale Aspekte																						
1	Kommunikation	x							x				x				60%	20%	60%	35%	60%	50%
2	Selbstwahrnehmung	x					x		x				x				80%	20%	80%	35%	80%	50%
3	Gruppenspiele	x							x								40%	20%	40%	35%	40%	50%
4	Einzelspiel						x		x								40%	20%	40%	35%	40%	50%
5	Begegnungsmöglichkeiten													x			20%	20%	20%	35%	20%	50%
6	Anteil bedienter sozialer Aspekte																100%	60%	80%	80%	40%	100%

Kommentarfeld: Begründungen zu den Bewertungen | Möglichkeiten für Verbesserungen | Beschreibung, was für das Erreichen der nächsten Stufe notwendig ist:
xxx

* HH = Holzhäcksel; S = Fallschutzsand, Spielsand; K = Fallschutzkies; KU = Kunststoffbelag; NS = Notts Sward, sandgefülltes Vlies; A = Asphalt, Terraway etc.; WGD = wassergebundene Decke; B = Betonpflaster, -platte etc.; R = Rasen, Wiese etc.; E = Erde, festgetreten

Matrix entnommen aus: 3.Fachtagung zur Sicherheit auf Spielplätzen, 2019, München; Tagungsband; Hrsg.: Massstab Mensch, 2019. Die Matrix wurde im Arbeitskreis Inklusion des Normungsausschuss NA 112-07-01 entwickelt.

Fallbeispiel 2 | in der Qualitätsmatrix



Allgemeines:
Altersstufe: 3 bis 12 Jahre | Spielanlage befindet sich am Rande einer Nebenstraße (Eingang 1) | Größe der Spielanlage 1500 m² | einzelne/verschiedene Spielgeräte möbliert eingeworfen | keine klare Wegeführung.

Station 1: Sitzbank
Standardbank aus dem Gestaltungshandbuch der Stadt Nürnberg.

Station 2: Federwippe 4-Sitzer | Fallschutz: Sand, Rasen (eingewachsen)
Standardprodukt mit Sitzelementen aus rotem HDPE-Kunststoff.

Station 3: Kletter-/Schaukelkombination | Fallschutz: Sand, Rasen (eingewachsen)
Holzkonstruktion aus Rundholz ohne Farbgestaltung | Sandaufzug | Aufstieg über Leiter, Rutsche und separate Schaukel mit Trennwand aus Holz.

Fallbeispiel 2 | Wertung im Bogen 3

Spielplatz
Bogen 3: Qualität der Erlebniseigenschaften

22.1 | Fallbeispiel 2 | Max Mustermann **08.06.2022**

	Note (1-6)	Note (1-6)
Kreativität, Natur- und Sinneserfahrung		**4,77**

1 Erlebnis — 5,00

Der Spielplatz ist erlebnisreich gestaltet. Erlebnisvielfalt/Strukturvielfalt ist gegeben.

Teilbewertungen:

Farben	6	Formen/Gestaltung	6
Unterschiedliche Farbansätze in unterschiedlichen Gerätetypen. Kein Konzept erkennbar.		*Möblierte Einzelgeräte mit unterschiedlicher Gestaltungssprache ohne Konzept. Kein Wegekonzept.*	
Belichtung	4	Oberflächen	4
Durch einzelne Baumpflanzungen entstehen Schattenspiele. Zusätzliche Strauchpflanzungen, Strukturen und Einbauten würden die Bewertung deutlich verbessern.		*Es werden drei verschiedene Oberflächen an den Einbauten (Holz, Edelstahl, Herkulestau) verwendet. Fehlende Einfassungsstrukturen könnten bespielbarer und abwechslungsreicher ausgebildet werden. Ebenso verschiedene Handläufe.*	
Materialien	6	Bodenbeläge	5
Es ist nur durch den Fallschutz eine Basis gegeben. Keine beweglichen Spielmaterialien oder andere Fallschutzarten.		*Es ist lediglich die Rasenfläche zu berücksichtigen, sowie der Fallschutz.*	
multifunktionale Spielgeräte	4	Wasser	6
Es werden drei bis vier Bewegungsarten abgebildet (Rutschen, Schaukeln, Klettern).		*Nicht vorhanden.*	
Vegetationsformen	4		
Strauchpflanzungen sind nicht vorhanden. Bäume bieten eine erste Basis. Angrenzende Vegetation in Parkanlage berücksichtigt.			

2 Kreatives Spielen — 4,80

Anregungen zum gemeinsamen und kreativen Spielen sind vorhanden. Gestaltungsmöglichkeiten z.B. durch bewegliche Materialien, Anregungen für Rollenspiele, Pflege von Sozialkontakten.

Teilbewertungen:

Topographie	6	Materialien/Schüttspiele	3
Gelände ist nicht modelliert.		*Sandspielfläche mit Sandaufzug.*	
Vegetation	4	Raumbildung	5
Einzelne Bäume sind vorhanden. Keine Strauchpflanzungen.		*Kaum Raumbildung zum kreativen Spielen. Weder durch Topographie noch durch Vegetation oder Spielgeräte.*	
gestalterische Qualität	6		
Konzept ist nicht erkennbar.			

3 Raum für freies Spiel — 4,00

Es sind offene Situationen/Freiflächen ohne konkretes Spielangebot vorhanden. Größe der Freifläche: ca. 30 Prozent der Gesamtfläche für freies Spiel. Voraussetzung: Spielplatz > 1.000 m² – darunter **keine** Wertung.

Es ist zu viel Fläche für freies Spiel vorhanden. Es könnte ein deutlich besseres Spielangebot abgebildet und damit die Fläche besser ausgenutzt werden, ohne dass die Freifläche für freies Spiel darunter leiden würde.

Fallbeispiel 2 | Wertung im Bogen 3

4	**Sinneserfahrungen** Der Spielplatz bietet Möglichkeiten der Förderung von Sinneswahrnehmung.	**4,00**

Es werden drei Sinneserfahrungen abgebildet: Tasten, Fühlen und Gleichgewicht.

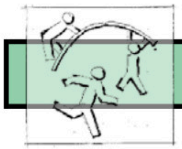
5	**Naturerfahrung** Naturerlebnis wird ermöglicht.	**4,83**

Teilbewertungen:

Materialien	6	Wasser	6
Es ist nur das Fallschutzmaterial vorhanden.		*Ist nicht vorhanden.*	
Rasen- und Wiesenstrukturen	4	Gehölzstrukturen	4
Rasen vorhanden. Keine sonstigen Strukturen.		*Solitärbäume ohne abgestufte Strauchpflanzung.*	
Tiererlebnis	3	gestalterische Qualität	6
Im Ansatz zwar durch angrenzende Grünanlage berücksichtigt. Jedoch in der Anlage wenige Strukturen für Tiere.		*Konzept ist nicht erkennbar.*	

6	**Spielen mit Wasser** Unterschiedliche Spiel- und Erlebnismöglichkeiten mit natürlichen und/oder künstlichen Gewässern werden angeboten und genutzt.	**6,00**

Ist nicht vorhanden.



Bewegungserfahrung	**5,11**

Mittelwert Bewegungserfahrung: *Kinder 3 bis 6 Jahre*	***4,58***	***Mittelwert Bewegungserfahrung:*** *Kinder 6 bis 12 Jahre*	***5,64***

7	**Spieleinbauten** Es sind der Flächengröße angemessene, bedürfnisorientierte und zeitgemäße Spielgeräte vorhanden.	**5,38**

Mittelwert Spieleinbauten: *Kinder 3 bis 6 Jahre*	***4,75***	***Mittelwert Spieleinbauten:*** *Kinder 6 bis 12 Jahre*	***6,00***
der Flächengröße angemessen	5	der Flächengröße angemessen	6
Deutliches Ausbaupotenzial.		*Ist nicht vorhanden.*	
bedürfnisorientiert	4	bedürfnisorientiert	6
Mäßig/in Ansätzen abgebildet.		*Zielgruppe nicht berücksichtigt.*	
zeitgemäß	4	zeitgemäß	6
Spieleinbauten mit geringem Erlebniswert und ohne altersgemäße Herausforderungen.		*Ist nicht vorhanden.*	
gestalterische Qualität	6	gestalterische Qualität	6
Konzept nicht erkennbar.		*Konzept nicht erkennbar.*	

Fallbeispiel 2 | Wertung im Bogen 3

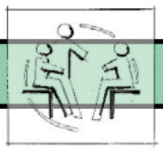
8	**Bewegungsförderung** Der Spielplatz fördert Gleichgewicht, Motorik und Koordination. Die unterschiedlichen Bewegungsarten sind quantitativ, qualitativ und vielfältig umgesetzt.	**5,33**

Mittelwert Bewegungsförderung: *Kinder 3 bis 6 Jahre*	***5,25***	***Mittelwert Bewegungsförderung:*** *Kinder 6 bis 12 Jahre*	***5,42***
Laufen	5	Laufen	5
Rasen- und Sandfläche als ebene Fläche mit unterschiedlicher Oberfläche.		*Rasen- und Sandfläche als ebene Fläche mit unterschiedlicher Oberfläche.*	
Sitzen	4	Sitzen	4
Statisch in Bodennähe (Bank), dynamisch in Bodennähe (Wippgerät), statisch in großer Höhe (Rutsche/Podest).		*Statisch in Bodennähe (Bank), dynamisch in Bodennähe (Wippgerät), statisch in mittlerer Höhe (Rutsche/Podest).*	
Stehen	5	Stehen	5
Stehen auf statischen Oberflächen.		*Stehen auf statischen Oberlfächen.*	
Hängen	6	Hängen	6
Ist nicht vorhanden.		*Ist nicht vorhanden.*	
Klettern	5	Klettern	6
Leiter am Gerüst vorhanden.		*Kein Angebot für die Altersgruppe.*	
Rutschen	5	Rutschen	5
Statisch in Bodennähe möglich.		*Statisch in Bodennähe*	
Springen/Hüpfen	5	Springen/Hüpfen	6
Sprung vom Podest möglich.		*Kein Angebot für die Altersgruppe.*	
Krabbeln/Kriechen	6	Krabbeln/Kriechen	6
ist nicht vorhanden.		*Ist nicht vorhanden.*	
Rollen/Berollen	5	Rollen/Berollen	5
Rasenfläche		*Rasenfläche*	
Drehen	6	Drehen	6
Ist nicht vorhanden.		*ist nicht vorhanden.*	
Balancieren	6	Balancieren	6
Ist nicht vorhanden.		*Ist nicht vorhanden.*	
Schwingen/Schaukeln	5	Schwingen/Schaukeln	5
Einzelschaukel		*Einzelschaukel*	

9	**Risiken und Herausforderungen** Die Spielfläche bietet der Flächengröße angemessene Erfahrungsfelder für Abenteuer, Spannung und den Umgang mit kalkulierbarer Gefahr (nicht als Sicherheits-, sondern als Förderaspekt). Risiken als Anreize sind gegeben. Sie sind erkennbar und einschätzbar.	**4,63**

Mittelwert Risiken und Heraus-forderungen: *Kinder 3 bis 6 Jahre*	***3,75***	***Mittelwert Risiken und Heraus-forderungen:*** *Kinder 6 bis 12 Jahre*	***5,50***
Höhe	4	Höhe	5
Es wird eine freie Fallhöhe über eine Stufe erreicht.		*Es wird eine nicht ausreichende Fallhöhe über eine Stufe erreicht.*	
Geschwindigkeit	3	Geschwindigkeit	5
Es werden drei Schwierigkeitsgrade durch Rutschen, Schaukeln und Springen abgebildet.		*Es werden zwei Schwierigkeitsgrade durch Rutschen und Schaukeln abgebildet.*	
Kraft	5	Kraft	6
Ein Schwierigkeitsgrad durch Leiter vorhanden.		*Ist nicht vorhanden.*	
Geschicklichkeit	3	Geschicklichkeit	6
Durch Rutschen, Springen, Schaukeln.		*Ist nicht vorhanden.*	

Fallbeispiel 2 | Wertung im Bogen 3



	Soziale Aspekte und Aufenthaltsqualität	**4,44**
10	**Kommunikation und Begegnungsmöglichkeiten** Zur Förderung und Pflege von Sozialkontakten sind Treffpunkte und Aufenthaltsorte für alle Alters- und Nutzergruppen in dafür geeigneten Bereichen vorhanden.	**5,25**

Teilbewertungen:

begleitende Personen	5	Kinder 3 bis 6 Jahre	4
Deutlich zu wenig Ausstattung mit geringer Aufenthaltsqualität, kein Aufforderungscharakter zur Begegnung.		*In Teilen im Gerät vorhanden. Jedoch deutlich zu wenig.*	
gestalterische Qualität	6	Kinder 6 bis 12 Jahre	6
Konzept nicht erkennbar.		*Nicht vorhanden. Weder im Gerät noch in sonstiger Ausstattung.*	

11	**Rückzugsmöglichkeiten und Einzelspiel** Der Spielplatz bietet Rückzugs- und Entfaltungsmöglichkeiten für ruhiges, ungestörtes Spielen.	**6,00**

Gelände ist nicht modelliert. Kaum Raumbildung. Weder durch Topographie noch Vegetation oder Spielgeräte werden Rückzugsräume, bzw. leicht geschützte Räume ausgebildet.

12	**Einsehbarkeit** Bereiche für Kinder von 3 bis 6 Jahren sind einsehbar. Ist kein Spielbereich für die Altersgruppe vorhanden – **keine** Bewertung.	**3,00**

Nur durch eine Sitzbank im Bereich der Federwippe vorhanden. Sandspielfläche hinter dem Hauptspielgerät ist von dort nicht einsehbar. Dort keine besondere Aufenthaltsfläche für begleitende Personen vorhanden.

13	**Sonne und Schatten** Der Sandspielbereich für Kinder liegt teils sonnig, teils schattig und ist windgeschützt. Ein Beschattungsgrad von 30 Prozent um die Mittagszeit wird erreicht. Schatten entsteht nicht durch Schlagschatten von Gebäuden. Ist kein Sandspielangebot vorhanden – **keine** Bewertung.	**3,50**

Teilbewertungen:

Beschattung	5	windgeschützte Lage	2
Beschattung der Sandfläche ist nur in einem kleinen Teilbereich durch Baum vorhanden und sollte verbessert werden.		*Durch angrenzende Grünanlage und der dortigen Waldstruktur gut gegeben.*	

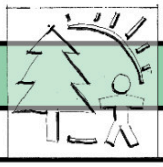
Durchschnitt:	**4,77**

Fallbeispiel 2 | Wertung im Bogen 3

Spielplatz

Bogen 3: Qualität der Erlebniseigenschaften | Zusammenfassung

22.1 | Fallbeispiel 2 | Max Mustermann — 08.06.2022



		Note (1-6)	Note (1-6)
	Kreativität, Natur- und Sinneserfahrung		**4,77**
1	Erlebnis	5,00	
2	Kreatives Spielen	4,80	
3	Raum für freies Spiel	4,00	
4	Sinneserfahrungen	4,00	
5	Naturerfahrung	4,83	
6	Spielen mit Wasser	6,00	

	Bewegungserfahrung		**5,11**

Mittelwert Bewegungserfahrung: *Kinder 3 bis 6 Jahre*	*4,58*	***Mittelwert Bewegungserfahrung:*** *Kinder 6 bis 12 Jahre*	*5,64*

7	Spieleinbauten	5,38	
8	Bewegungsförderung	5,33	
9	Risiken und Herausforderungen	4,63	

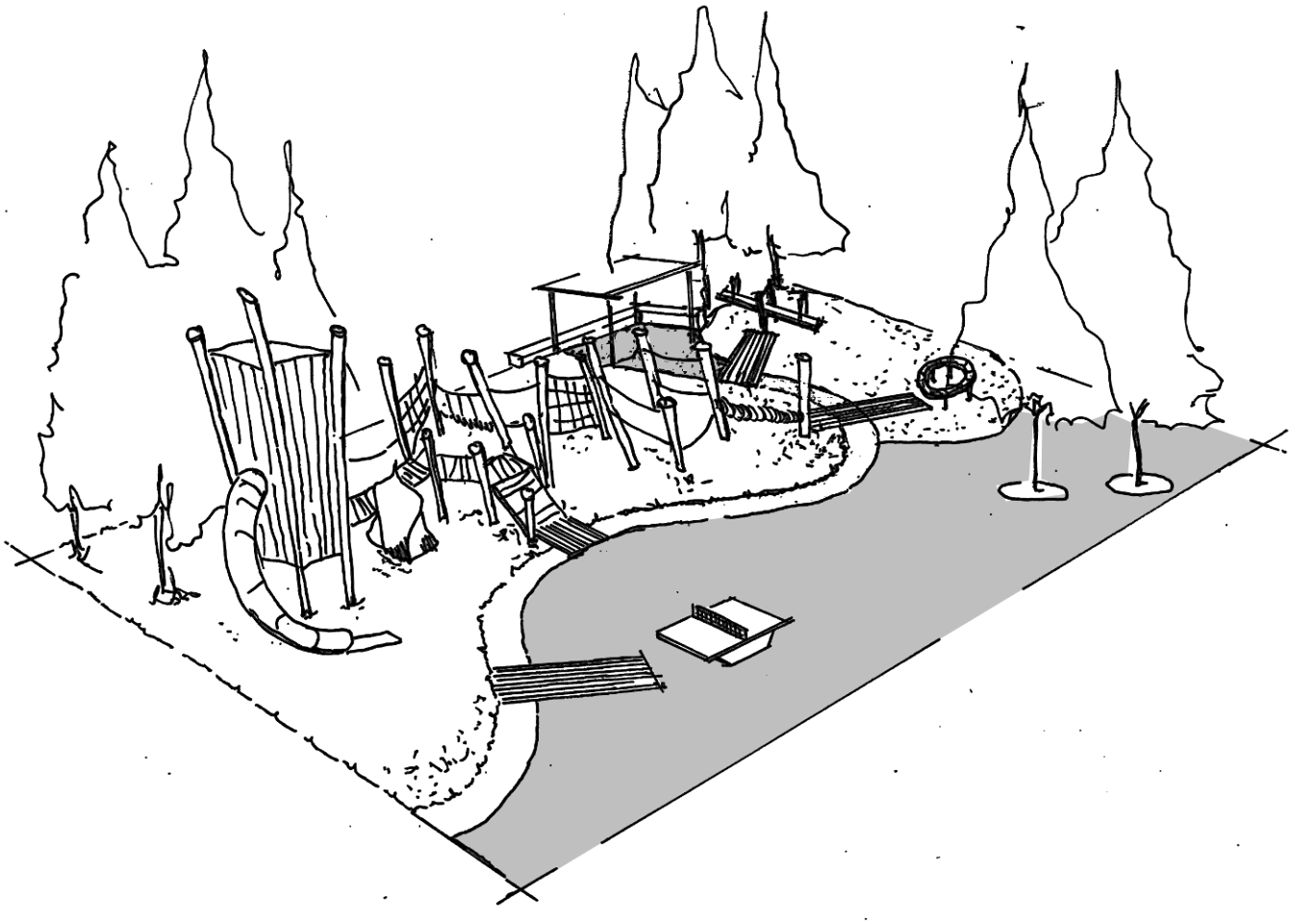
	Soziale Aspekte und Aufenthaltsqualität		**4,44**
10	Kommunikation und Begegnungsmöglichkeiten	5,25	
11	Rückzugsmöglichkeiten und Einzelspiel	6,00	
12	Einsehbarkeit	3,00	
13	Sonne und Schatten	3,50	

Durchschnitt:	**4,77**

Fallbeispiel 3 | Der Spielhof

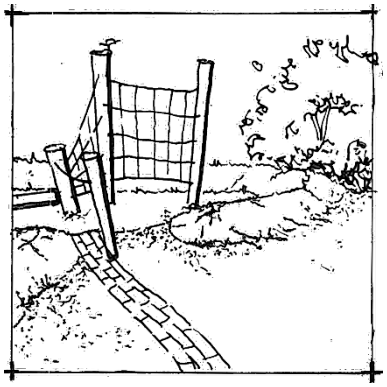
Bei der Planung von Spielhöfen müssen in der Gesamtfläche viele Nutzungen untergebracht werden. So umschließen beispielsweise Verkehrsflächen das Gebäude, um Vorgaben des Brandschutzes zu erfüllen. Sie müssen aber auch dem hohen Nutzungsdruck und seiner vielfältigen Nutzung gerecht zu werden.

Dieses Beispiel veranschaulicht in einem Ausschnitt, wie ein Spielhof im Zwei-Wege- und Zwei-Sinne-Prinzip gestaltet werden kann. Das Zwei-Wege-Prinzip wird, wie in Fallbeispiel 1, durch die verschiedenen, berollbaren Beläge hergestellt. Das Zwei-Sinne-Prinzip und das Leitsystem ergeben sich durch ein Orientierungsband mit sich abhebender Oberflächenstruktur und Kontrast zu den angrenzenden Fallschutz- und Asphaltflächen.



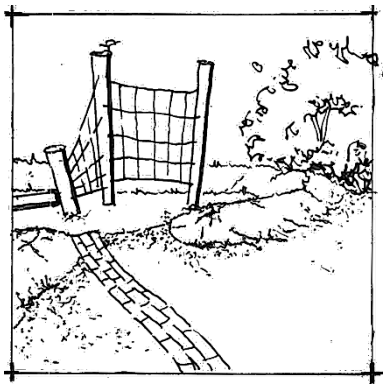
Fallbeispiel 4 | in der Inklusionsmatrix von B nach C

Kletter-/Netzkombination in Holzhäckselfläche | Variante 1



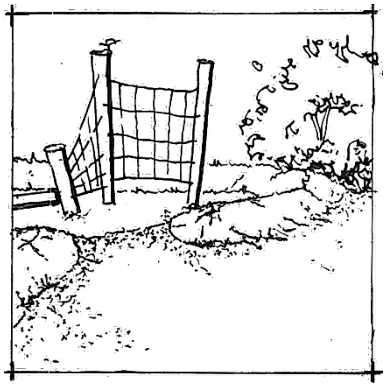
Das Gerät ist im Leitsystem durch einen Dreizeiler verankert. Die Rasenfläche und der Fallschutz aus Holzhäckseln sind berollbar und erfüllen das 2-Wege-Prinzip. Mit der Anbindung des Halteseils oder eines Balanciertampens wird das Spielgerät im 2-Sinne-Prinzip an das Leitsystem angebunden.

C 3	Erreichbarkeit | Leitsystem
C 2	Erreichbarkeit | 2-Sinne-Prinzip
C 1	Erreichbarkeit | 2-Wege-Prinzip
B 3	Vernetzung | Leitsystem
B 2	Vernetzung | 2-Sinne-Prinzip
B 1	Vernetzung | 2-Wege-Prinzip



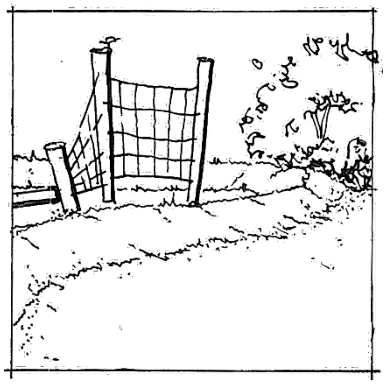
Es fehlt eine Anbindung des Gerätes an das Leitsystem im 2-Sinne-Prinzip. Dadurch nur eingeschränkte Nutzbarkeit.

C 3	Erreichbarkeit | Leitsystem
C 2	Erreichbarkeit | 2-Sinne-Prinzip
C 1	Erreichbarkeit | 2-Wege-Prinzip
B 3	Vernetzung | Leitsystem
B 2	Vernetzung | 2-Sinne-Prinzip
B 1	Vernetzung | 2-Wege-Prinzip



Fällt darüber hinaus auch das Leitsystem weg, ist die gesamte Fläche im 2-Sinne-Prinzip nicht mehr erreichbar und für einen Teil der Nutzenden nicht bespielbar.

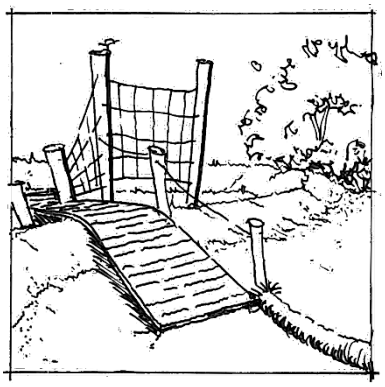
C 3	Erreichbarkeit | Leitsystem
C 2	Erreichbarkeit | 2-Sinne-Prinzip
C 1	Erreichbarkeit | 2-Wege-Prinzip
B 3	Vernetzung | Leitsystem
B 2	Vernetzung | 2-Sinne-Prinzip
B 1	Vernetzung | 2-Wege-Prinzip



Wäre zusätzlich die Lücke im Wall geschlossen, würden keinerlei inklusive Ansätze umgesetzt.

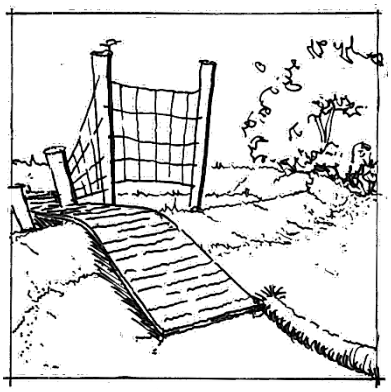
C 3	Erreichbarkeit | Leitsystem
C 2	Erreichbarkeit | 2-Sinne-Prinzip
C 1	Erreichbarkeit | 2-Wege-Prinzip
B 3	Vernetzung | Leitsystem
B 2	Vernetzung | 2-Sinne-Prinzip
B 1	Vernetzung | 2-Wege-Prinzip

Kletter-/Netzkombination in Holzhäckselfläche | Variante 2



In diesem Beispiel wird die Problemstellung durch den Erdwall mit einer Rampe gelöst. Diese ist mit Hilfe eines auf den Boden aufgelegten Tampens ans Leitsystem angebunden. Damit werden alle Aspekte durchgängig erfüllt.

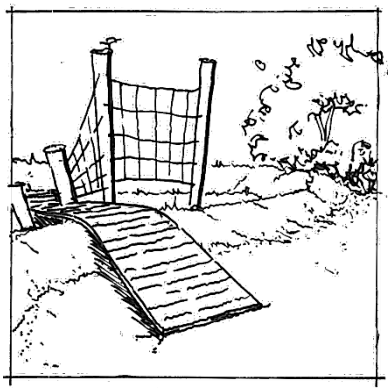
C 3	Erreichbarkeit | Leitsystem
C 2	Erreichbarkeit | 2-Sinne-Prinzip
C 1	Erreichbarkeit | 2-Wege-Prinzip
B 3	Vernetzung | Leitsystem
B 2	Vernetzung | 2-Sinne-Prinzip
B 1	Vernetzung | 2-Wege-Prinzip



Entfällt das Halteseil an der Rampe, werden das Leitsystem und das 2-Sinne-Prinzip nicht mehr schlüssig umgesetzt.

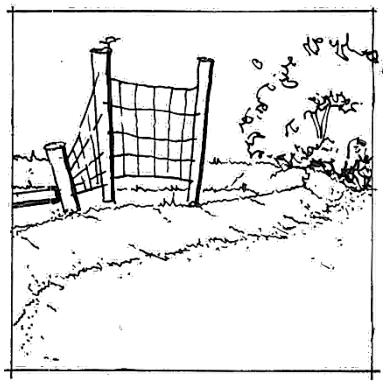
Man könnte der Rampe durch seine farbliche Absetzung zur Rasenfläche und der unterschiedlichen Oberfläche ggf. noch ein 2-Sinne-Prinzip zusprechen. Das Leitsystem würde aber dennoch nicht durchgängig gewertet werden können.

C 3	Erreichbarkeit | Leitsystem
C 2	Erreichbarkeit | 2-Sinne-Prinzip
C 1	Erreichbarkeit | 2-Wege-Prinzip
B 3	Vernetzung | Leitsystem
B 2	Vernetzung | 2-Sinne-Prinzip
B 1	Vernetzung | 2-Wege-Prinzip



Würde dazu der aufgelegte Tampen entfallen, wäre das Gerät komplett vom 2-Sinne-Prinzip und vom Leitsystem abgekoppelt.

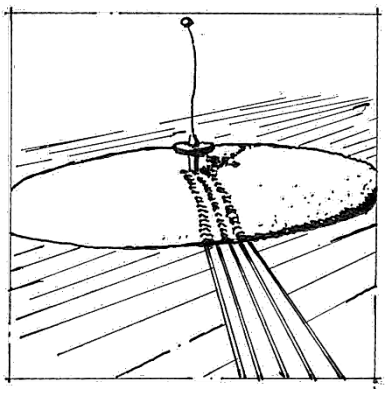
C 3	Erreichbarkeit | Leitsystem
C 2	Erreichbarkeit | 2-Sinne-Prinzip
C 1	Erreichbarkeit | 2-Wege-Prinzip
B 3	Vernetzung | Leitsystem
B 2	Vernetzung | 2-Sinne-Prinzip
B 1	Vernetzung | 2-Wege-Prinzip



Ein komplett nicht inklusives Gerät.

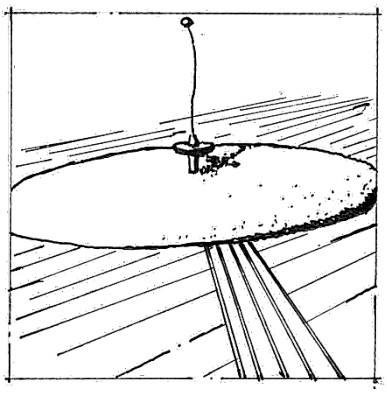
C 3	Erreichbarkeit | Leitsystem
C 2	Erreichbarkeit | 2-Sinne-Prinzip
C 1	Erreichbarkeit | 2-Wege-Prinzip
B 3	Vernetzung | Leitsystem
B 2	Vernetzung | 2-Sinne-Prinzip
B 1	Vernetzung | 2-Wege-Prinzip

Drehkreisel auf EPDM-Belag in Asphaltfläche



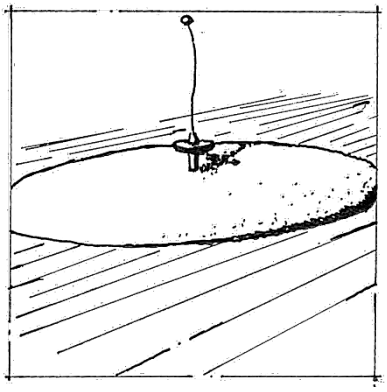
In einer Asphaltfläche ist ein Drehspielgerät in einem EPDM-Belag verbaut.
Das Leitsystem wird durch Leitplatten angebunden und mit farblich abgesetzten Erhebungen im EPDM-Belag fortgesetzt.

C 3	Erreichbarkeit | Leitsystem
C 2	Erreichbarkeit | 2-Sinne-Prinzip
C 1	Erreichbarkeit | 2-Wege-Prinzip
B 3	Vernetzung | Leitsystem
B 2	Vernetzung | 2-Sinne-Prinzip
B 1	Vernetzung | 2-Wege-Prinzip



Entfallen die farblich abgesetzten Erhebungen im EPDM, ist das Gerät nur noch bis zum Rand der Station inklusiv erreichbar.

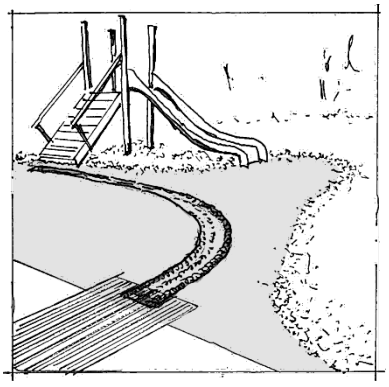
C 3	Erreichbarkeit | Leitsystem
C 2	Erreichbarkeit | 2-Sinne-Prinzip
C 1	Erreichbarkeit | 2-Wege-Prinzip
B 3	Vernetzung | Leitsystem
B 2	Vernetzung | 2-Sinne-Prinzip
B 1	Vernetzung | 2-Wege-Prinzip



Entfällt zusätzlich noch das Leitsystem, ist das Spielgerät nur noch in 2-Wege-System erreichbar.

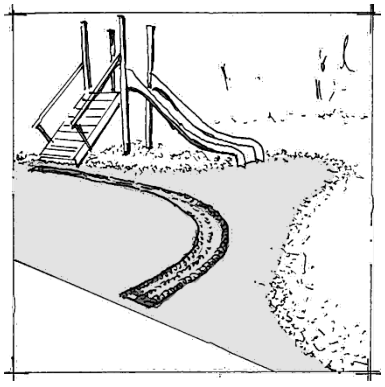
C 3	Erreichbarkeit | Leitsystem
C 2	Erreichbarkeit | 2-Sinne-Prinzip
C 1	Erreichbarkeit | 2-Wege-Prinzip
B 3	Vernetzung | Leitsystem
B 2	Vernetzung | 2-Sinne-Prinzip
B 1	Vernetzung | 2-Wege-Prinzip

Rutsche in Sandfläche | mit EPDM-Belag im Zugangsbereich



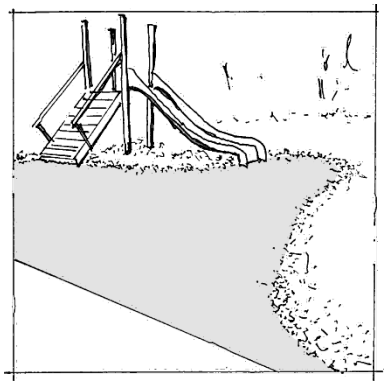
Das Rutschenpodest ist über einen EPDM-Belag im 2-Wege-Prinzip angebunden. Das 2-Sinne-Prinzip wird durch das Leitsystem und die abgesetzten Erhebungen im EPDM-Belag erbracht.

C 3	Erreichbarkeit | Leitsystem
C 2	Erreichbarkeit | 2-Sinne-Prinzip
C 1	Erreichbarkeit | 2-Wege-Prinzip
B 3	Vernetzung | Leitsystem
B 2	Vernetzung | 2-Sinne-Prinzip
B 1	Vernetzung | 2-Wege-Prinzip



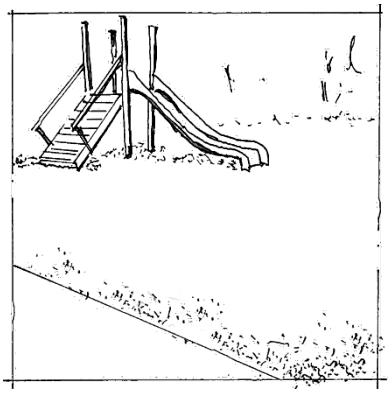
Entfällt das Leitsystem bis zum Rand der Spielstation, könnte zwar das Gerät von dort aus erreicht werden, jedoch ist dieser Punkt im Leitsystem nicht direkt zu finden.

C 3	Erreichbarkeit | Leitsystem
C 2	Erreichbarkeit | 2-Sinne-Prinzip
C 1	Erreichbarkeit | 2-Wege-Prinzip
B 3	Vernetzung | Leitsystem
B 2	Vernetzung | 2-Sinne-Prinzip
B 1	Vernetzung | 2-Wege-Prinzip



Hier ist die Fläche nur noch im 2-Wege-Prinzip erreichbar. Eine Orientierung im Leitsystem bzw. nach dem 2-Sinne-Prinzip ist nicht gegeben.

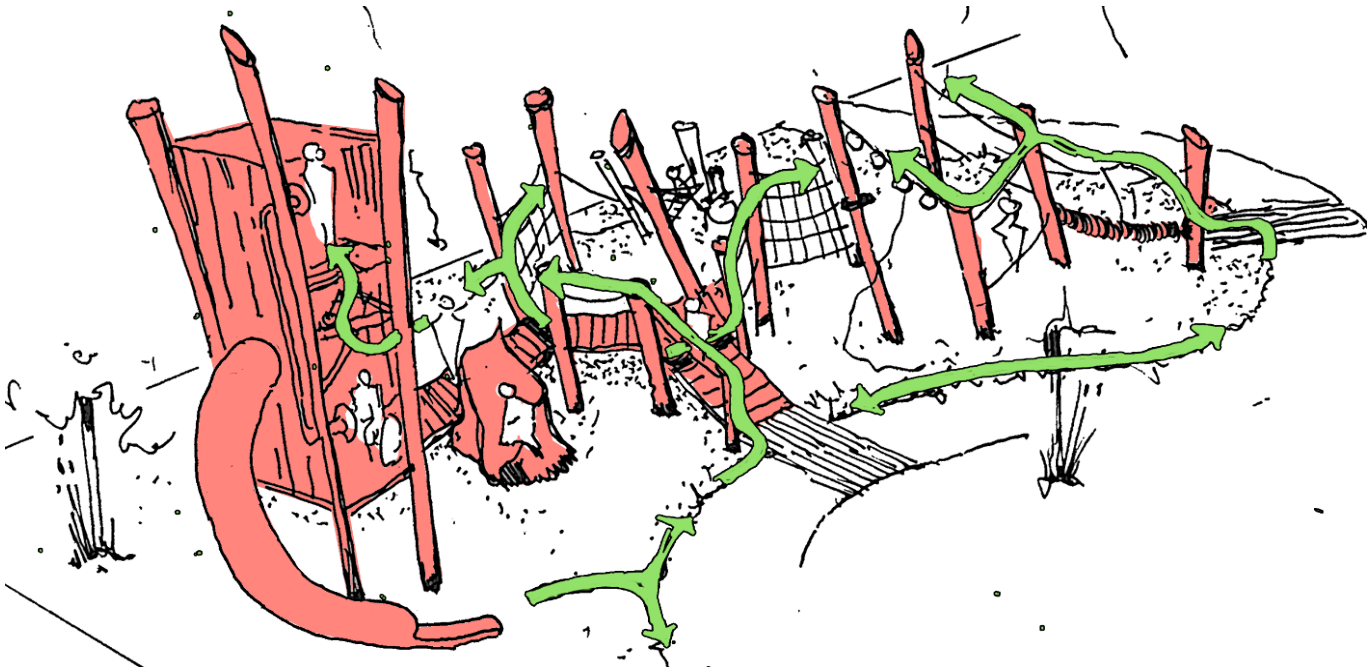
C 3	Erreichbarkeit | Leitsystem
C 2	Erreichbarkeit | 2-Sinne-Prinzip
C 1	Erreichbarkeit | 2-Wege-Prinzip
B 3	Vernetzung | Leitsystem
B 2	Vernetzung | 2-Sinne-Prinzip
B 1	Vernetzung | 2-Wege-Prinzip



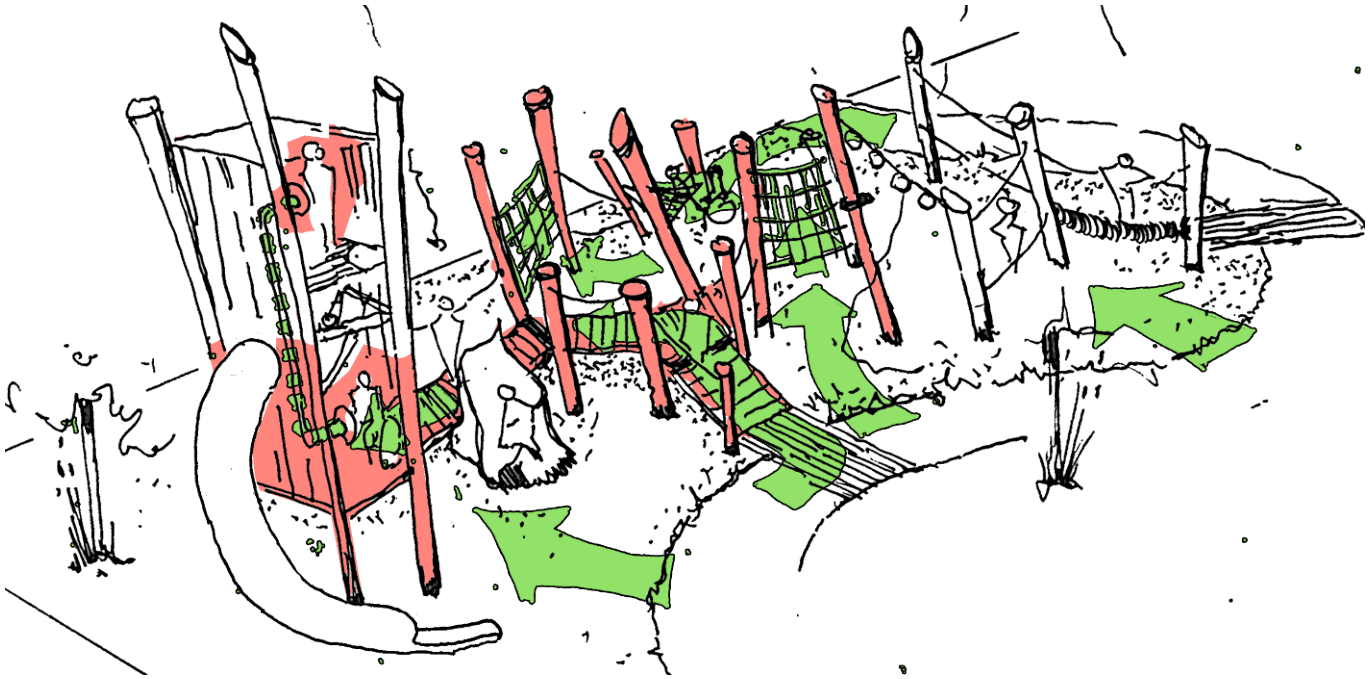
Die Station ist durch die umschließende Sandfläche in keinem Aspekt mehr inklusiv.

C 3	Erreichbarkeit | Leitsystem
C 2	Erreichbarkeit | 2-Sinne-Prinzip
C 1	Erreichbarkeit | 2-Wege-Prinzip
B 3	Vernetzung | Leitsystem
B 2	Vernetzung | 2-Sinne-Prinzip
B 1	Vernetzung | 2-Wege-Prinzip

Fallbeispiel 5 | Der Blick ins Gerät



Routen durch das Gerät aus Sicht von Menschen mit eingeschränktem Sehvermögen
(Grün: Orientierbare Strecken für Menschen mit eingeschränktem Sehvermögen, Rot: Bespielbare Bereiche des Geräts)
Es sind Halteseile angebracht, die in die einzelnen Bereiche der Spielstation führen. Dabei sollten zudem deutlich schwierigere Strecken parallel angeordnet sein, um für andere Nutzende ebenfalls Herausforderungen abzubilden.

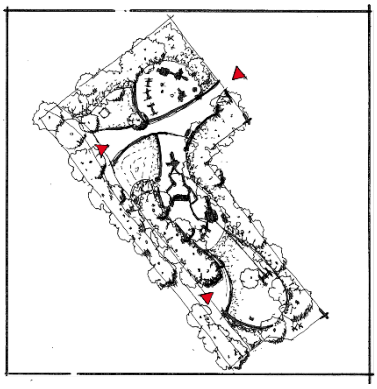


Routen durch das Gerät aus Sicht von Menschen mit Geheinschränkungen
(Grün: Berollbare Strecken für Menschen mit Geheinschränkungen, Rot: Erlebbare Bereiche des Geräts)
Über eine Rampe wird das Gerät erschlossen. Über Podeste/Brücken führt der Weg in den Turm. Ggf. müssen Wenderadien etc. für Rollstühle beachtet werden. Durch das Sprachrohr im Turm ist eine Kommunikation und Teilhabe möglich.

Fallbeispiel 6 | in der Qualitätsmatrix, Bogen 3, Spielplatz Klagenfurter Straße

Spielplatz Klagenfurter Straße, 90475 Nürnberg, Stadtteil Moorenbrunn
Fläche: 3.100 m²
Altersgruppe: 3 bis 12 Jahre
Sanierung: 2017

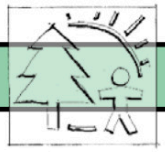
Note Bogen 3: 2,27



Fallbeispiel 6 | Wertung im Bogen 3

Spielplatz
Bogen 3: Qualität der Erlebniseigenschaften

| Spielplatz Klagenfurter Straße | Max Mustermann 20.06.2022



	Note (1-6)	Note (1-6)
Kreativität, Natur- und Sinneserfahrung		**2,89**

1	**Erlebnis** Der Spielplatz ist erlebnisreich gestaltet. Erlebnisvielfalt/Strukturvielfalt ist gegeben.	**2,33**

Teilbewertungen:

Farben	2	Formen/Gestaltung	2
Farbkonzept vorhanden und gut ablesbar, Tor weicht ab.		*Klares und eindeutiges Konzept erkennbar. Nahezu durchgängige Materalien.*	
Belichtung	1	Oberflächen	3
Wird in fünf Situationen abgebildet: Turm, Tunnelrutsche, Spielhaus, Strauch- und Baumvegetationen.		*Es werden vier Oberflächen abgebildet: Holz, Edelstahl, Herkulestau und Naturstein.*	
Materialien	3	Bodenbeläge	2
Es werden vier Materialien abgebildet: HH, Sand, Findlinge, Gehölzstrukturen.		*Es werden fünf Bodenbeläge abgebildet: Asphalt, Rasen, Pflanzflächen, HH, Sand.*	
multifunktionale Spielgeräte	1	Wasser	6
Spieleinbauten mit vielseitigen Spieleigenschaften.		*Kein Wasser vorhanden.*	
Vegetationsformen	1		
Abwechslungsreiche Vegetation mit Naturräumen.			

2	**Kreatives Spielen** Anregungen zum gemeinsamen und kreativen Spielen sind vorhanden. Gestaltungsmöglichkeiten z.B. durch bewegliche Materialien, Anregungen für Rollenspiele, Pflege von Sozialkontakten.	**1,20**

Teilbewertungen:

Topographie	1	Materialien/Schüttspiele	2
Sehr gut ausgebildet. Höhenveränderung von mindestens 1 m vorhanden.		*Große Sandspielfläche mit Aufzug und Sandrutschen.*	
Vegetation	1	Raumbildung	1
In vielfältiger Form vorhanden; begeh- und bespielbar.		*Sehr gut strukturiert.*	
gestalterische Qualität	1		
Im Sand- und Kreativspielbereich stimmig.			

3	**Raum für freies Spiel** Es sind offene Situationen/Freiflächen ohne konkretes Spielangebot vorhanden. Größe der Freifläche: ca. 30 Prozent der Gesamtfläche für freies Spiel. Voraussetzung: Spielplatz > 1.000 m² – darunter **keine** Wertung.	**1,00**

4	**Sinneserfahrungen** Der Spielplatz bietet Möglichkeiten der Förderung von Sinneswahrnehmung.	**4,00**

Tasten, Fühlen, Gleichgewicht.

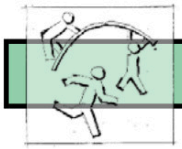
Fallbeispiel 6 | Wertung im Bogen 3

5	**Naturerfahrung** Naturerlebnis wird ermöglicht.	**2,83**

Teilbewertungen:

Materialien	3	Wasser	6
Es sind vier Materialien abgebildet: Sand, HH, Findlinge, Gehölzstrukturen.		*Ist nicht vorhanden.*	
Rasen- und Wiesenstrukturen	4	Gehölzstrukturen	1
Nur Rasen vorhanden.		*Abwechslungsreiche Gehölzstrukturen.*	
Tiererlebnis	2	gestalterische Qualität	1
Spielfläche mit natürlicher Artenvielfalt.			

6	**Spielen mit Wasser** Unterschiedliche Spiel- und Erlebnismöglichkeiten mit natürlichen und/oder künstlichen Gewässern werden angeboten und genutzt.	**6,00**



Bewegungserfahrung		**1,97**

Mittelwert Bewegungserfahrung: *Kinder 3 bis 6 Jahre*	***1,75***	***Mittelwert Bewegungserfahrung:*** *Kinder 6 bis 12 Jahre*	***2,19***

7	**Spieleinbauten** Es sind der Flächengröße angemessene, bedürfnisorientierte und zeitgemäße Spielgeräte vorhanden.	**1,13**

Mittelwert Spieleinbauten: *Kinder 3 bis 6 Jahre*	***1,00***	***Mittelwert Spieleinbauten:*** *Kinder 6 bis 12 Jahre*	***1,25***
der Flächengröße angemessen	1	der Flächengröße angemessen	1
Die Fläche ist sehr gut mit bespielbaren Elementen ausgestattet. Restflächen nicht vorhanden. Sandspielfläche sehr gut dimensioniert.		*Die Fläche ist sehr gut mit bespielbaren Elementen ausgestattet. Restflächen nicht vorhanden.*	
bedürfnisorientiert	1	bedürfnisorientiert	1
Es wird ein sehr gutes Spektrum an Spielmöglichkeiten umgesetzt. Die Wünsche der Nutzungsbeteiligung sind berücksichtigt.		*Es wird ein sehr gutes Spektrum an Spielmöglichkeiten umgesetzt. Die Wünsche der Nutzungsbeteiligung sind berücksichtigt.*	
zeitgemäß	1	zeitgemäß	1
Gerät ist vielseitig nutzbar. Verschiedene Spielabläufe und Routen sind möglich. Materialien und Bauqualität entsprechen dem Stand der Technik.		*Gerät ist vielseitig nutzbar. Verschiedene Spielabläufe und Routen sind möglich. Materialien und Bauqualität entsprechen dem Stand der Technik.*	
gestalterische Qualität	1	gestalterische Qualität	2
Durchgängiges Konzept an Form und Farbe ist durchgesetzt.		*Nahezu durchgängiges Konzept an Form und Farbe – bis auf die Kleintore – ist umgesetzt.*	

8	**Bewegungsförderung** Der Spielplatz fördert Gleichgewicht, Motorik und Koordination. Die unterschiedlichen Bewegungsarten sind quantitativ, qualitativ und vielfältig umgesetzt.	**3,54**

Fallbeispiel 6 | Wertung im Bogen 3

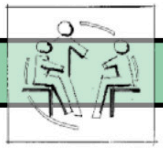
Mittelwert Bewegungsförderung: *Kinder 3 bis 6 Jahre*	***3,25***	***Mittelwert Bewegungsförderung:*** *Kinder 6 bis 12 Jahre*	***3,83***
Laufen	2	Laufen	3
Laufen über verschiedene Oberflächen: gerade und geneigt bis hin zu freien Strecken in der Höhe (Wackelbrücke etc.).		*Wie Altersgruppe 3 bis 6 Jahre, jedoch fehlt hier noch mehr Herausforderung (fehlende Höhe).*	
Sitzen	2	Sitzen	2
Sitzen auf geraden Flächen (Podeste, Sitzflächen etc. in verschiedenen Höhen) und schiefen Flächen (Findlinge, Kletter-struktur bis in mittlerer Höhe) sowie dynamischen Flächen (Nestkorbschaukel und Seilbahn).		*Sitzen auf geraden Flächen (Podeste, Sitzflächen etc. in verschiedenen Höhen) und schiefen Flächen (Findlinge, Kletter-struktur bis in mittlerer Höhe) sowie dynamischen Flächen (Nestkorbschaukel und Seilbahn).*	
Stehen	2	Stehen	3
Stehen auf unterschiedlichen Flächen: gerade, schief und dynamisch in verschiedenen Höhen.		*Wie Altersgruppe 3 bis 6 Jahre, jedoch fehlt hier noch mehr Herausforderung (fehlende Höhe).*	
Hängen	3	Hängen	4
Reckstangen in verschiedenen Höhen. Hangeln und Kletterstruktur in verschiedenen Höhen.		*Wie Altersgruppe 3 bis 6 Jahren, jedoch fehlt hier noch mehr Herausforderung.*	
Klettern	3	Klettern	3
Diagonale im Diagramm wird erreicht durch verschiedene Schwierigkeitsstufen des Kletterns.		*Diagonale im Diagramm wird erreicht durch verschiedene Schwierigkeitsstufen des Kletterns.*	
Rutschen	4	Rutschen	5
Rutsche im Sandspielbereich, einfache Rutsche im mittleren Bereich und Röhrenrutsche.		*Einfache Rutsche im mittleren Bereich und Röhrenrutsche.*	
Springen/Hüpfen	4	Springen/Hüpfen	4
Springen von ebenen wie schrägen Plattformen, vom Trampolin und von mittlerer Höhe.		*Springen von ebenen wie schrägen Plattformen, vom Trampolin und von mittlerer Höhe.*	
Krabbeln/Kriechen	5	Krabbeln/Kriechen	6
In Ansätzen im Sandbereich.		*Ist nicht vorhanden.*	
Rollen/Berollen	2	Rollen/Berollen	2
Berollbare ebene, längs- und quergeneigte Flächen mit unterschiedlichen Oberflächenarten und Gefällen.		*Berollbare ebene, längs- und quergeneigte Flächen mit unterschiedlichen Oberflächenarten und Gefällen.*	
Drehen	6	Drehen	6
Ist nicht vorhanden.		*Ist nicht vorhanden.*	
Balancieren	2	Balancieren	3
Balancieren in Bodennähe bis in großer Höhe für diese Altergrupppe mit statischen und dynamischen Varianten.		*Wie Altersgruppe 3 bis 6 Jahre, jedoch fehlt hier noch mehr Herausforderung (fehlende Höhe).*	
Schwingen/Schaukeln	4	Schwingen/Schaukeln	5
Kleinkindschaukel, Einzelschaukel und Nestkorbschaukel.		*Einzelschaukel und Nestkorbschaukel.*	

9	**Risiken und Herausforderungen** Die Spielfläche bietet der Flächengröße angemessene Erfahrungsfelder für Abenteuer, Spannung und den Umgang mit kalkulierbarer Gefahr (nicht als Sicherheits-, sondern als Förderaspekt). Risiken als Anreize sind gegeben. Sie sind erkennbar und einschätzbar.	**1,25**

Mittelwert Risiken und Heraus-forderungen: *Kinder 3 bis 6 Jahre*	***1,00***	***Mittelwert Risiken und Heraus-forderungen:*** *Kinder 6 bis 12 Jahre*	***1,50***
Höhe	1	Höhe	2
Diagonale wird erfüllt.		*Freie Fallhöhe wird fast ausgereizt.*	
Geschwindigkeit	1	Geschwindigkeit	2
Diagonale wird erfüllt.		*Diagonale wird fast erfüllt.*	
Kraft	1	Kraft	1

Fallbeispiel 6 | Wertung im Bogen 3

Diagonale wird erfüllt.		*Diagonale wird erfüllt.*	
Geschicklichkeit	1	Geschicklichkeit	1
Diagonale wird erfüllt.		*Diagonale wird erfüllt.*	



	Soziale Aspekte und Aufenthaltsqualität	**1,94**
10	**Kommunikation und Begegnungsmöglichkeiten** Zur Förderung und Pflege von Sozialkontakten sind Treffpunkte und Aufenthaltsorte für alle Alters- und Nutzergruppen in dafür geeigneten Bereichen vorhanden.	**2,25**

Teilbewertungen:

begleitende Personen	3	Kinder 3 bis 6 Jahre	2
Tisch-Bank-Kombi und Sitzmauer-Elemente mit Aufenthaltsqualität; bedarfsgerechte Anzahl.		*Vielfältige Aufenthaltsqualität in Spieleinbauten und Sandflächen.*	
gestalterische Qualität	2	Kinder 6 bis 12 Jahre	2
Formen- und Materialsprache ist gut umgesetzt.		*Viefältige Aufenthaltsqualität in den Spieleinbauten.*	

11	**Rückzugsmöglichkeiten und Einzelspiel** Der Spielplatz bietet Rückzugs- und Entfaltungsmöglichkeiten für ruhiges, ungestörtes Spielen.	**2,00**

Es gibt mehrere Rückzugsmöglichkeiten, die gezielt umgesetzt wurden (durch Topografie und Einbauten).

12	**Einsehbarkeit** Bereiche für Kinder von 3 bis 6 Jahren sind einsehbar. Ist kein Spielbereich für die Altersgruppe vorhanden – **keine** Bewertung.	**1,00**

13	**Sonne und Schatten** Der Sandspielbereich für Kinder liegt teils sonnig, teils schattig und ist windgeschützt. Ein Beschattungsgrad von 30 Prozent um die Mittagszeit wird erreicht. Schatten entsteht nicht durch Schlagschatten von Gebäuden. Ist kein Sandspielangebot vorhanden – **keine** Bewertung.	**2,50**

Teilbewertungen:

Beschattung	4	windgeschützte Lage	1
Beschattung der Sandfläche ist nur in einem Teilbereich durch einen Baum vorhanden und sollte verbessert werden.		*Die Sandspielfläche ist windgeschützt ausgebildet.*	

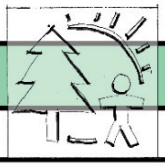
Durchschnitt:	**2,27**

Fallbeispiel 6 | Wertung im Bogen 3

Spielplatz

Bogen 3: Qualität der Erlebniseigenschaften | Zusammenfassung

| Spielplatz Klagenfurter Straße | Spielplatz Klagenfurter Straße 20.06.2022

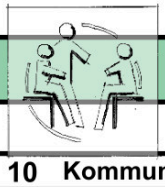


		Note (1-6)	Note (1-6)
	Kreativität, Natur- und Sinneserfahrung		**2,89**
1	Erlebnis	2,33	
2	Kreatives Spielen	1,20	
3	Raum für freies Spiel	1,00	
4	Sinneserfahrungen	4,00	
5	Naturerfahrung	2,83	
6	Spielen mit Wasser	6,00	

	Bewegungserfahrung		**1,97**

Mittelwert Bewegungserfahrung: *Kinder 3 bis 6 Jahre*	*1,75*	***Mittelwert Bewegungserfahrung:*** *Kinder 6 bis 12 Jahre*	*2,19*

7	Spieleinbauten	1,13	
8	Bewegungsförderung	3,54	
9	Risiken und Herausforderungen	1,25	



	Soziale Aspekte und Aufenthaltsqualität		**1,94**
10	Kommunikation und Begegnungsmöglichkeiten	2,25	
11	Rückzugsmöglichkeiten und Einzelspiel	2,00	
12	Einsehbarkeit	1,00	
13	Sonne und Schatten	2,50	

Durchschnitt:	**2,27**

Teil 4 | Anhang

Abdruck Qualitätsmatrix

Erfassungsbogen Qualitätsmatrix
Jugendamt | Servicebetrieb Öffentlicher Raum Nürnberg
Stand: 30. Juni 2022

Allgemeine Datenerfassung	
Name	Spielplatzname
J-Nr.	1.1
Begeher/in	Begeher/in
Datum	30.06.2022

Allgemeine Bemerkung:

max. 1000 Zeichen

Allgemeine Informationen zum Bogen:

auszufüllende Felder (Note)
auszufüllende Felder (textliche Anmerkungen, Farbe des jeweiligen Bogens)

Seite 1 | 14

Erfassungsbogen Qualitätsmatrix

Jugendamt | Servicebetrieb Öffentlicher Raum Nürnberg
Stand: 30. Juni 2022

Allgemein

Bogen 1: Standort und Erreichbarkeit

1.1 | Spielplatzname | Begeher/in **30.06.2022**

Dieser Bogen wird bauherrenseitig ausgefüllt. **Note (1-6)**

1	**Spielraumgröße** - mind. 500 m² | für Kinder bis 6 Jahre (Nachbarschaftsbereich) - mind. 5.000 m² | für Kinder von 6 bis 12 Jahren (Quartiersbereich) - mind. 10.000 m² | für Kinder/Jugendliche ab 12 Jahren (Ortsteilbereich)	
2	**Distanz** - 200 m Fußweg | 6 Minuten fußläufig für Kinder bis 6 Jahre entspricht Radius von 175 m (Nachbarschaftsbereich) - 400 m Fußweg | 10 Minuten fußläufig für Kinder von 6 bis 12 Jahren entspricht Radius von 350 m (Quartiersbereich) - 1.000 m Fußweg | 15 Minuten fußläufig für Kinder ab 12 Jahren entspricht Radius von 750 m (Ortsteilbereich)	
3	**Vernetzung** Der Spielplatz/der Spielhof/die Aktionsfläche ist nutzergerecht vernetzt.	

Teilbewertungen:

Vernetzung mit Rad- und Fußwegen ☐ Verkehrsplanerische Maßnahmen ☐

Durchschnitt:

Erfassungsbogen Qualitätsmatrix

Jugendamt | Servicebetrieb Öffentlicher Raum Nürnberg
Stand: 30. Juni 2022

Allgemein

Bogen 2: Bauliche Rahmenbedingungen sowie Konflikt- und Gefahrenpotenzial

1.1 | Spielplatzname | Begeher/in **30.06.2022**

		Note (1-6)
1	**Gefahrenstellen** Die Spielplatzfläche ist gegenüber Straßen, Gleiskörpern, tiefen Wasserläufen, Abgründen und Hunden o.ä. mit einer wirksamen Einfriedungen versehen (dichte Hecke, Zaun etc.).	
2	**Ballspielbereiche** Ballspielbereiche sind mit einem Ballfang gegenüber Verkehrsflächen und Nachbargrundstücken abgeschirmt, falls das situationsbedingt erforderlich ist. Ist keine Einfriedung vorhanden/notwendig - **keine** Bewertung.	

Teilbewertungen:

Konfliktpotenzial		Zustand/Ausführung	

3	**Baulicher Zustand der Abgrenzung** Zäune, Schutzgitter und andere Abgrenzungselemente sind so gestaltet, dass sie nicht zum Klettern verleiten oder Gefährdungen darstellen. Sie haben keine spitzen, scharfkantigen oder hervorspringenden Teile. Es sind keine Einfriedungen vorhanden/notwendig - **keine** Bewertung.	

Teilbewertungen:

Bekletterbarkeit		Gefährdung	
Stabilität			

4	**Zugänge** Der Zugang ist so gestaltet, dass Besucherinnen und Besuchern das Verlassen des Platzes bewusst wird. Der Zugang befindet sich abseits vom Durchgangsverkehr. Mindestens ein Zugang ist barrierefrei.	

Teilbewertungen:

Barrierefreiheit		Beschilderung	
Konfliktpotenzial		technische Qualität	
Zugänglichkeit (Wartung)			

5	**Emissionen** Lärm, Straßen, Gleise, Industrieanlagen etc. stellen keine Minderung des Aufenthaltswerts dar.	

6	**Gesamteindruck** Der Gesamteindruck fasst die ästhetischen und baulichen Aspekte des Spielplatzes/der Aktionsfläche und des direkten Umfeldes zusammen.	

Teilbewertungen:

Gestaltsprache		technische Qualität	
Qualität Vegetation			

Durchschnitt:

Erfassungsbogen Qualitätsmatrix

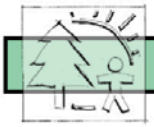
Jugendamt | Servicebetrieb Öffentlicher Raum Nürnberg
Stand: 30. Juni 2022

NÜRNBERG

Spielplatz

Bogen 3: Qualität der Erlebniseigenschaften

1.1 | Spielplatzname | Begeher/in **30.06.2022**



	Note (1-6)	Note (1-6)
Kreativität, Natur- und Sinneserfahrung		

1 Erlebnis
Der Spielplatz ist erlebnisreich gestaltet. Erlebnisvielfalt/Strukturvielfalt ist gegeben.

Teilbewertungen:

Farben		Formen/Gestaltung	
Belichtung		Oberflächen	
Materialien		Bodenbeläge	
multifunktionale Spielgeräte		Wasser	
Vegetationsformen			

2 Kreatives Spielen
Anregungen zum gemeinsamen und kreativen Spielen sind vorhanden. Gestaltungsmöglichkeiten z.B. durch bewegliche Materialien, Anregungen für Rollenspiele, Pflege von Sozialkontakten.

Teilbewertungen:

Topographie		Materialien/Schüttspiele	
Vegetation		Raumbildung	
gestalterische Qualität			

3 Raum für freies Spiel
Es sind offene Situationen/Freiflächen ohne konkretes Spielangebot vorhanden. Größe der Freifläche: ca. 30 Prozent der Gesamtfläche für freies Spiel. Voraussetzung: Spielplatz > 1.000 m² – darunter **keine** Wertung.

4 Sinneserfahrungen
Der Spielplatz bietet Möglichkeiten der Förderung von Sinneswahrnehmung.

5 Naturerfahrung
Naturerlebnis wird ermöglicht.

Teilbewertungen:

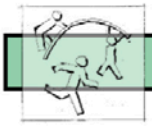
Materialien		Wasser	
Rasen- und Wiesenstrukturen		Gehölzstrukturen	
Tiererlebnis		gestalterische Qualität	

Erfassungsbogen Qualitätsmatrix

Jugendamt | Servicebetrieb Öffentlicher Raum Nürnberg
Stand: 30. Juni 2022

NÜRNBERG

6	**Spielen mit Wasser** Unterschiedliche Spiel- und Erlebnismöglichkeiten mit natürlichen und/oder künstlichen Gewässern werden angeboten und genutzt.	



Bewegungserfahrung

Mittelwert Bewegungserfahrung: *Kinder 3 bis 6 Jahre*		***Mittelwert Bewegungserfahrung:*** *Kinder 6 bis 12 Jahre*	

7	**Spieleinbauten** Es sind der Flächengröße angemessene, bedürfnisorientierte und zeitgemäße Spielgeräte vorhanden.	

Mittelwert Spieleinbauten: *Kinder 3 bis 6 Jahre*		***Mittelwert Spieleinbauten:*** *Kinder 6 bis 12 Jahre*	
der Flächengröße angemessen		der Flächengröße angemessen	
bedürfnisorientiert		bedürfnisorientiert	
zeitgemäß		zeitgemäß	
gestalterische Qualität		gestalterische Qualität	

8	**Bewegungsförderung** Der Spielplatz fördert Gleichgewicht, Motorik und Koordination. Die unterschiedlichen Bewegungsarten sind quantitativ, qualitativ und vielfältig umgesetzt.	

Mittelwert Bewegungsförderung: *Kinder 3 bis 6 Jahre*		***Mittelwert Bewegungsförderung:*** *Kinder 6 bis 12 Jahre*	
Laufen		Laufen	
Sitzen		Sitzen	
Stehen		Stehen	
Hängen		Hängen	
Klettern		Klettern	
Rutschen		Rutschen	
Springen/Hüpfen		Springen/Hüpfen	
Krabbeln/Kriechen		Krabbeln/Kriechen	
Rollen/Berollen		Rollen/Berollen	
Drehen		Drehen	
Balancieren		Balancieren	
Schwingen/Schaukeln		Schwingen/Schaukeln	

Erfassungsbogen Qualitätsmatrix

Jugendamt | Servicebetrieb Öffentlicher Raum Nürnberg
Stand: 30. Juni 2022

NÜRNBERG

9	**Risiken und Herausforderungen** Die Spielfläche bietet der Flächengröße angemessene Erfahrungsfelder für Abenteuer, Spannung und den Umgang mit kalkulierbarer Gefahr (nicht als Sicherheits-, sondern als Förderaspekt). Risiken als Anreize sind gegeben. Sie sind erkennbar und einschätzbar.	

Mittelwert Risiken und Herausforderungen: *Kinder 3 bis 6 Jahre*		***Mittelwert Risiken und Herausforderungen:*** *Kinder 6 bis 12 Jahre*	
Höhe		Höhe	
Geschwindigkeit		Geschwindigkeit	
Kraft		Kraft	
Geschicklichkeit		Geschicklichkeit	

Soziale Aspekte und Aufenthaltsqualität

10	**Kommunikation und Begegnungsmöglichkeiten** Zur Förderung und Pflege von Sozialkontakten sind Treffpunkte und Aufenthaltsorte für alle Alters- und Nutzergruppen in dafür geeigneten Bereichen vorhanden.	

Teilbewertungen:

begleitende Personen		Kinder 3 bis 6 Jahre	
gestalterische Qualität		Kinder 6 bis 12 Jahre	

11	**Rückzugsmöglichkeiten und Einzelspiel** Der Spielplatz bietet Rückzugs- und Entfaltungsmöglichkeiten für ruhiges, ungestörtes Spielen.	

12	**Einsehbarkeit** Bereiche für Kinder von 3 bis 6 Jahren sind einsehbar. Ist kein Spielbereich für die Altersgruppe vorhanden – **keine** Bewertung.	

13	**Sonne und Schatten** Der Sandspielbereich für Kinder liegt teils sonnig, teils schattig und ist windgeschützt. Ein Beschattungsgrad von 30 Prozent um die Mittagszeit wird erreicht. Schatten entsteht nicht durch Schlagschatten von Gebäuden. Ist kein Sandspielangebot vorhanden – **keine** Bewertung.	

Teilbewertungen:

Beschattung		windgeschützte Lage	

Durchschnitt:

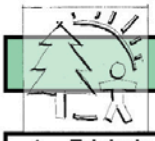
Erfassungsbogen Qualitätsmatrix

Jugendamt | Servicebetrieb Öffentlicher Raum Nürnberg
Stand: 30. Juni 2022

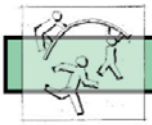
Spielplatz

Bogen 3: Qualität der Erlebniseigenschaften | Zusammenfassung

1.1 | Spielplatzname | Spielplatzname 30.06.2022



		Note (1-6)	Note (1-6)
	Kreativität, Natur- und Sinneserfahrung		
1	Erlebnis		
2	Kreatives Spielen		
3	Raum für freies Spiel		
4	Sinneserfahrungen		
5	Naturerfahrung		
6	Spielen mit Wasser		



	Bewegungserfahrung		
	Mittelwert Bewegungserfahrung: *Kinder 3 bis 6 Jahre*		***Mittelwert Bewegungserfahrung:*** *Kinder 6 bis 12 Jahre*
7	Spieleinbauten		
8	Bewegungsförderung		
9	Risiken und Herausforderungen		

	Soziale Aspekte und Aufenthaltsqualität		
10	Kommunikation und Begegnungsmöglichkeiten		
11	Rückzugsmöglichkeiten und Einzelspiel		
12	Einsehbarkeit		
13	Sonne und Schatten		

Durchschnitt:

Erfassungsbogen Qualitätsmatrix

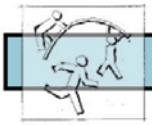
Jugendamt | Servicebetrieb Öffentlicher Raum Nürnberg
Stand: 30. Juni 2022

NÜRNBERG

Aktionsfläche

Bogen 4: Qualität der Erlebniseigenschaften

1.1 | Spielplatzname | Begeher/in **30.06.2022**



Note (1-6) **Note (1-6)**

Bewegungserfahrung

Art der Aktionsfläche (Auswahl nach tatsächlichem Angebot)

1. Ballspiel/Bolzplatz

1.1 Oberflächenqualität
Untergrund (z.B. unbefestigte Fläche, wassergebundene Fläche, Asphalt, Rasen, Kunststoff) ist angemessen.

1.2 Spielfeldgröße
Die Spielfeldgröße ist angemessen.

1.3 Ausstattung des Spielfeldes und Nutzbarkeit
Die Ausstattung ist angemessen.

Teilbewertungen:

Anzahl/Ausstattung		Himmelsrichtung	
Zustand			

2. Streetball

2.1 Oberflächenqualität
Untergrund (z.B. Bodenbelag, Platzform und -größe) ist angemessen.

2.2 Spielfeldgröße
Die Spielfeldgröße ist angemessen.

2.2 Ausstattung des Spielfeldes und Nutzbarkeit
Anzahl der Spielfelder/Körbe, Himmelsrichtung etc. ist angemessen.

Erfassungsbogen Qualitätsmatrix

Jugendamt | Servicebetrieb Öffentlicher Raum Nürnberg
Stand: 30. Juni 2022

NÜRNBERG

Teilbewertungen:

Anzahl		Himmelsrichtung	
Zustand			

3. Skateanlage

3.1 Oberflächenqualität
Untergrund (Qualität Bodenbelag) ist angemessen.

3.2 Ausstattung der Skateanlage und Nutzbarkeit
Die Ausstattung ist angemessen.

Teilbewertungen:

Zuwegung		Beleuchtung	
bedürfnisorientiert		gestalterische Qualität	

3.3 Bewegung und Herausforderung
Reize durch Höhe, Geschwindigkeit etc. sind gegeben. Sie sind erkennbar und einschätzbar.

4. Radsport (BMX, Pumptrack, Dirtbike)

4.1 Oberflächenqualität
Untergrund (z.B. Bodenbelag) ist angemessen.

4.2 Ausstattung der Anlage und Nutzbarkeit
Die Ausstattung ist angemessen.

Teilbewertungen:

Beleuchtung		bedürfnisorientiert	
gestalterische Qualität			

4.3 Bewegung und Herausforderung
Reize durch Höhe, Geschwindigkeit etc. sind gegeben. Sie sind erkennbar und einschätzbar.

Erfassungsbogen Qualitätsmatrix

Jugendamt | Servicebetrieb Öffentlicher Raum Nürnberg
Stand: 30. Juni 2022

NÜRNBERG

5. Parkour, Calisthenics und Fitnessgeräte

5.1 Ausstattung der Anlage und Nutzbarkeit
Multifunktionale Ausstattung der Anlage ist angemessen.

Teilbewertungen:

Oberflächenqualität		bedürfnisorientiert	
gestalterische Qualität			

5.2 Bewegung und Herausforderung
Reize durch Höhe, Kraft etc. sind gegeben. Sie sind erkennbar und einschätzbar.

6. Tischtennis

6.1 Oberflächenqualität
Untergrund ist angemessen.

6.2 Ausstattung und Nutzbarkeit

Teilbewertungen:

Zustand		Freiraumbereich	
gestalterische Qualität			

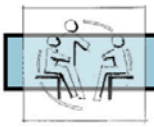
Multifunktionalität

7 Vielfalt der Funktionen
Die Fläche hat ihrer Größe angemessene, unterschiedliche Funktionsbereiche (z.B. Spiel- und Sportflächen, Treffpunkte, offene Situationen/Freiflächen ohne konkretes Angebot).

8 Gleichzeitigkeit der Funktionen
Die Fläche hat getrennte Funktionsbereiche (z.B. unterschiedliche Funktionsbereiche können gleichzeitig genutzt werden).

Erfassungsbogen Qualitätsmatrix

Jugendamt | Servicebetrieb Öffentlicher Raum Nürnberg
Stand: 30. Juni 2022



Soziale Aspekte und Aufenthaltsqualität

9 Gesamtumfeld
Die Umfeldgestaltung zur Aktionsfläche ist angemessen.

Teilbewertungen:

Grünstrukturen		Beschattung	
gestalterische Qualität			

10 Kommunikation und Begegnungsmöglichkeiten
Die Aufenthaltsgestaltung auf der gesamten Aktionsfläche ist angemessen.

Teilbewertungen:

Sitz- und Aufenthaltsmöglichkeiten		Überdachung	
Abfallentsorgung		gestalterische Qualität	

11 Unterstand
Überdachung mit mindestens zwei geschlossenen Seiten.
Ist kein Unterstand vorhanden – **keine** Bewertung.

Teilbewertungen:

Bodenbelag		Platzform und -größe	
gestalterische Qualität			

Durchschnitt:

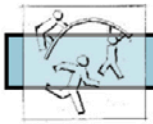
Erfassungsbogen Qualitätsmatrix

Jugendamt | Servicebetrieb Öffentlicher Raum Nürnberg
Stand: 30. Juni 2022

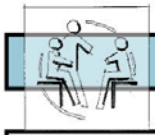
Aktionsfläche

Bogen 4: Qualität der Erlebniseigenschaften | Zusammenfassung

1.1 | Spielplatzname | Begeher/in 30.06.2022



Bewegungserfahrung	Note (1-6)
Art der Aktionsfläche (Auswahl nach tatsächlichem Angebot)	
1. Ballspiel/Bolzplatz	
2. Streetball	
3. Skateanlage	
4. Radsport (BMX, Pumptrack, Dirtbike)	
5. Parkour, Calisthenics und Fitnessgeräte	
6. Tischtennis	
Multifunktionalität	
7 Vielfalt der Funktionen	
8 Gleichzeitigkeit der Funktionen	



Soziale Aspekte und Aufenthaltsqualität	
9 Gesamtumfeld	
10 Kommunikation und Begegnungsmöglichkeiten	
11 Unterstand	

Durchschnitt:

Erfassungsbogen Qualitätsmatrix
Jugendamt | Servicebetrieb Öffentlicher Raum Nürnberg
Stand: 30. Juni 2022

NÜRNBERG

Gesamtbewertung

1.1 | Spielplatzname | Begeher/in **30.06.2022**

Allgemein
Bogen 1: Standort und Erreichbarkeit

Allgemein
Bogen 2: Bauliche Rahmenbedingungen sowie Konflikt- und Gefahrenpotenzial

Spielplatz
Bogen 3: Qualität der Erlebniseigenschaften

Aktionsfläche
Bogen 4: Qualität der Erlebniseigenschaften

Erfassungsbogen Inklusionsmatrix | Spielplatz

Jugendamt | Servicebetrieb Öffentlicher Raum Nürnberg
Stand: 30. Juni 2022

NÜRNBERG

	Name Spielplatz																	x		x		x	
	J-Nr.:																						
	aufgenommen am:																						
	Begeher/in:																	Summe Stufe 1	Soll	Summe mind. STUFE 1 oder mehr	Soll	Summe mind. STUFE 2 oder mehr	Soll
Grundbedingungen der Zugänglichkeit	**A – Barrierefreier Zugang/Zugänge**																						
		Name Eingang	A																				
	1	Zwei-Wege-Prinzip																0%	25%	0%	25%	0%	25%
	2	Zwei-Sinne-Prinzip																0%	25%	0%	25%	0%	25%
		Nr. der vorbeschriebenen Spielstationen	I	II	III	IV	V	VI	VII	VIII	IX	X	XI										
		TYP vorbeschriebene Auswahl an Spielstationen (siehe Leitfaden)	Spiel-, Kletter-kombination	Schaukeln (2er, 3er, ..., 6-Eck, ...)	Sprunggerät, Trampolin, Gurtsteg	Wippgeräte	Karusselle	Seilbahnen	Spielhaus, Spielhütte	Sandspiel-fläche, Sand-baustelle	Spielhügel/ Flächen für freies Spiel	Sonstiges: z.B. Hängematte, Balanderbalken, Rack, Hangelstrecke, Wackelbrücke, Kettensteg	Tischtennis platten TT	NN	NN	NN	NN						
		Name/Nummer der Spielstation	S1																				
		Art des Bodenbelags *																					
	B – Vernetzung (Weg vom Zugang zur Spielstation)																						
	1	Zwei-Wege-Prinzip																0%	50%				
	2	Zwei-Sinne-Prinzip																0%	50%				
	3	Einbindung ins Leitsystem/Orientierungsmöglichkeit																0%	75%				
	C – Erreichbarkeit (vom Weg zum Spielangebot innerhalb der Spielstation)																						
	1	Zwei-Wege-Prinzip																0%	50%	0%	70%	0%	90%
	2	Zwei-Sinne-Prinzip																0%	50%	0%	70%	0%	90%
	3	Einbindung ins Leitsystem																0%	50%	0%	70%	0%	90%
	nur ausfüllen, wenn Spielstation über C1 - C3 *erreichbar ist*																						
	4	selbständig benutzbar (Sinnes-Erfahrbarkeit und Berollbarkeit)																0%	5%	0%	15%	0%	25%
	5	mit Hilfe benutzbar (Sinnes-Erfahrbarkeit oder Berollbarkeit)																0%	30%	0%	40%	0%	50%
Grundbedingungen der Erlebniseigenschaften	**D – Sinneserfahrung**																						
	1	Hören – Gehörsinn – auditiv																0%	5%	0%	10%	0%	20%
	2	Sehen – Sehsinn – visuell																0%	5%	0%	10%	0%	20%
	3	Fühler – Hautsinn – sensorisch																0%	5%	0%	10%	0%	20%
	4	Taster (taktil) – Tastsinn – haptisch																0%	5%	0%	10%	0%	20%
	5	Riechen – Geruchssinn – olfaktorisch																0%	5%	0%	10%	0%	20%
	6	Schmecken – Geschmackssinn – gustatorisch																0%	5%	0%	10%	0%	20%
	7	Gleichgewicht – Gleichgewichtssinn – vestibulär																0%	10%	0%	20%	0%	40%
	8	Anteil angesprochener Sinne																0%	43%	0%	71%	0%	100%
	E – Bewegungserfahrung																						
	1	Koordination																0%	20%	0%	35%	0%	50%
	2	Geschwindigkeit																0%	20%	0%	35%	0%	50%
	3	Höhenerfahrung																0%	20%	0%	35%	0%	50%
	F – Soziale Aspekte																						
	1	Kommunikation																0%	20%	0%	35%	0%	50%
	2	Selbstwahrnehmung																0%	20%	0%	35%	0%	50%
	3	Gruppenspiele																0%	20%	0%	35%	0%	50%
	4	Einzelspiel																0%	20%	0%	35%	0%	50%
	5	Begegnungsmöglichkeiten																0%	20%	0%	35%	0%	50%
	6	Anteil bedienter sozialer Aspekte																0%	60%	0%	80%	0%	100%

ausfüllbare/auszufüllende Felder

Ausfüllhilfe für vorbeschriebene Spielstationen (siehe Leitfaden)

Kommentarfeld: Begründungen zu den Bewertungen | Möglichkeiten für Verbesserungen | Beschreibung, was für das Erreichen der nächsten Stufe notwendig ist:
xxx

* HH = Holzhäcksel; S = Fallschutzsand, Spielsand; K = Fallschutzkies; KU = Kunststoffbelag; NS = Notts Sward, sandgefülltes Vlies; A = Asphalt, Terraway etc.; WGD = wassergebundene Decke; B = Betonpflaster, -platte etc.; R = Rasen, Wiese etc.; E = Erde, festgetreten

Matrix entnommen aus: 3.Fachtagung zur Sicherheit auf Spielplätzen, 2019, München; Tagungsband; Hrsg.: Massstab Mensch, 2019. Die Matrix wurde im Arbeitskreis Inklusion des Normungsausschuss NA 112-07-01 entwickelt.

NÜRNBERG

Erfassungsbogen Inklusionsmatrix | Aktionsfläche

Jugendamt | Servicebetrieb Öffentlicher Raum Nürnberg
Stand: 30. Juni 2022

NÜRNBERG

	Name Aktionsfläche																	x		x		x	
	J-Nr.:																						
	aufgenommen am:																						
	Begeher/in:																	**Summe** Stufe 1	**Soll**	**Summe** mind. STUFE 1 oder mehr	**Soll**	**Summe** mind. STUFE 2 oder mehr	**Soll**
Grundbedingungen der Zugänglichkeit	**A – Barrierefreier Zugang/Zugänge**																						
		Name Eingang	A																				
	1	Zwei-Wege-Prinzip																0%	25%	0%	25%	0%	25%
	2	Zwei-Sinne-Prinzip																0%	25%	0%	25%	0%	25%
		Nr. der vorbeschriebenen Spielstationen	I	II	III	IV	V	VI	VII														
		TYP vorbeschriebene Auswahl an Spielstationen (siehe Leitfaden)	Skaten	Radsport	Parcours, etc.	Bolzplatz	Streetball	Unterstand	Tischtennis	NN	NN	NN	NN	NN	NN	NN	NN						
		Name / Nummer der Spielstation	S1																				
		Art des Bodenbelags *																					
	B – Vernetzung (Weg vom Zugang zur Spielstation)																						
	1	Zwei-Wege-Prinzip																0%	50%				
	2	Zwei-Sinne-Prinzip																0%	50%				
	3	Einbindung ins Leitsystem/Orientierungsmöglichkeit																0%	75%				
	C – Erreichbarkeit (vom Weg zum Spielangebot innerhalb der Spielstation)																						
	nur ausfüllen, wenn Spielstation über C1 - C3 *erreichbar ist*																						
Grundbedingungen der Erlebniseigenschaften	**D – Sinneserfahrung**																						
	E – Bewegungserfahrung																						
	F – Soziale Aspekte																						
	1	Kommunikation																0%	20%	0%	35%	0%	50%
	2	Selbstwahrnehmung																0%	20%	0%	35%	0%	50%
	3	Gruppenspiele																0%	20%	0%	35%	0%	50%
	4	Einzelspiel																0%	20%	0%	35%	0%	50%
	5	Begegnungsmöglichkeiten																0%	20%	0%	35%	0%	50%
	6	Anteil bedienter sozialer Aspekte																0%	60%	0%	80%	0%	100%

ausfüllbare/auszufüllende Felder

Ausfüllhilfe für vorbeschriebene Spielstationen (siehe Leitfaden)

Kommentarfeld: Begründungen zu den Bewertungen | Möglichkeiten für Verbesserungen | Beschreibung, was für das Erreichen der nächsten Stufe notwendig ist:
xxx

* HH = Holzhäcksel; S = Fallschutzsand, Spielsand; K = Fallschutzkies; KU = Kunststoffbelag; NS = Notts Sward, sandgefülltes Vlies; A = Asphalt, Terraway etc.; WGD = wassergebundene Decke; B = Betonpflaster, -platte etc.; R = Rasen, Wiese etc.; E = Erde, festgetreten

Matrix entnommen aus: 3.Fachtagung zur Sicherheit auf Spielplätzen, 2019, München; Tagungsband; Hrsg.: Massstab Mensch, 2019. Die Matrix wurde im Arbeitskreis Inklusion des Normungsausschuss NA 112-07-01 entwickelt.

NÜRNBERG

Impressum

Herausgeberin:

Stadt Nürnberg, Amt für Kinder, Jugendliche und Familien – Jugendamt, Dietzstraße 4, 90443 Nürnberg
Servicebetrieb Öffentlicher Raum, Sulzbacher Straße 2-6, 90489 Nürnberg

Redaktion:	Michaela Hillebrand, Jugendamt Sebastian Ertel, Servicebetrieb Öffentlicher Raum
Piktogramme und Illustrationen:	Sebastian Ertel, Servicebetrieb Öffentlicher Raum
Fotos:	Gerwin Gruber, Servicebetrieb Öffentlicher Raum
Gestaltung Umschlag:	Stadtgrafik Nürnberg
Beratung:	Peter Schraml, Massstab Mensch, Hackländerstraße 5, 81677 München Ulrich Paulig, P2 Spielräume, Goldschmidtweg 36c, 12307 Berlin

Kontakt:

miteinander-spielen@stadt.nuernberg.de

Rechtshinweise: Piktogramme, Beispiele und Bilder stellen einen Situationsvorschlag dar und sind in jedem Fall auf den jeweilig bezogenen Standort und seinen speziellen Rahmenbedingungen durch eine fachkundige Person/einen Sachverständigen zu bewerten.

Alle Inhalte, insbesondere Texte, Fotografien und Grafiken sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, einschließlich der Vervielfältigung, Veröffentlichung, Bearbeitung und Übersetzung, bleiben vorbehalten und benötigen die ausdrückliche Freigabe der Herausgeberin.

Nürnberger Leitlinien für Qualität und Inklusion auf Spielplätzen, Spielhöfen und Aktionsflächen.

Herausgegeben von der Stadt Nürnberg:
Amt für Kinder, Jugendliche und Familien – Jugendamt und Servicebetrieb Öffentlicher Raum Nürnberg