

# Band 04 Inklusiver Spielraum am Beispiel Angerwiese



## Auftraggeber

Stadt Oranienburg | Stadtplanungsamt  
Schloßplatz 1 | 16515 Oranienburg

## Impressum

### Band 04 Spielraumleitplanung – Fortschreibung 2022 Inklusiver Spielraum am Beispiel Angerwiese

In Zusammenarbeit erstellt von:



**Masstab Mensch**  
barrierefrei & sicher leben

Peter Schraml  
Dipl.-Ing. (FH) Architektur, MPA

Hackländerstraße 5  
D-81677 München  
+49 (0)89 88 98 99 46  
info@masstabmensch.de  
www.masstabmensch.de



Inklusive Spielplatzgeräte

Ulrich Paulig  
Dipl.-Ing. (FH) Landespflege

Goldschmidtweg 36 c  
D-12307 Berlin  
+49 (0)30 549 859 31  
ulrich.paulig@p2berlin.de  
www.p2berlin.de

© 2023 Masstab Mensch, Peter Schraml und P2 Spielräume Berlin, Ulrich Paulig

#### Illustrationen:

© 2023 Ulrich Paulig, P2 Spielräume

Alle Inhalte dieses Bandes, insbesondere Texte, Fotografien und Grafiken, sind urheberrechtlich geschützt. Das Urheberrecht für die gezeichneten Illustrationen liegt bei Ulrich Paulig, P2 Spielräume, für alle anderen Inhalte, soweit nicht ausdrücklich anders gekennzeichnet, bei Masstab Mensch, Peter Schraml. Nachdruck erlaubt nur mit ausdrücklicher Genehmigung des Herausgebers und nur in vollständiger Fassung.

#### Genderhinweis:

Aus Gründen der besseren Lesbarkeit wird auf eine geschlechtsneutrale Differenzierung verzichtet. Entsprechende Begriffe gelten im Sinne der Gleichbehandlung grundsätzlich für beide Geschlechter. Die verkürzte Sprachform beinhaltet keine Wertung.

„Das Spiel  
ist die höchste Form  
der Forschung.“

Albert Einstein

## Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis.....	3
Beschreibung Vorgehen – Beispiel Spielplatz Angerwiese:.....	6
1. Spielplatz 34 Angerwiese.....	7
1.1. Überblick Bestand Spielplatz Angerwiese: .....	7
1.2. Lageplan:.....	9
1.3. Übersicht der einzelnen Stationen und Zugänge: .....	10
1.4. Inklusionsmatrix Spielplatz Angerwiese - IST - Zustand.....	11
1.5. Inklusionsmatrix Spielplatz Angerwiese - SOLL - Zustand .....	12
1.6. Bemerkung - warum haben wir das so bewertet (schwarze Kreuze Matrix IST - Zustand) .....	13
1.7. Bemerkung - Ergänzungen zur Erreichung der einzelnen Grundbedingungen (rote Kreuze Matrix SOLL - Zustand und NEU ergänzte Station 18).....	15
1.8. Übersicht mit möglichen Ergänzungen an den einzelnen Stationen (rote Kreuze Matrix SOLL - Zustand und NEU ergänzte Station 18) .....	16
2. Übersicht Grundbedingungen – ausgefüllte Matrix der aktuellen Planung: .....	17
3. Grundlagen der Spielwertanalyse:.....	21
3.1. Bewegungsangebote: Laufen – Sitzen – Stehen .....	22
3.2. Bewegungsangebote: Balancieren – Springen .....	22
3.3. Bewegungsangebote: Rutschen – Schwingen .....	23
3.4. Übersicht aller verwendeter Bewegungsangebote:.....	23
4. Inklusion auf Spielplätzen – weitere Spielplätze in Oranienburg .....	24
5. Inklusion auf Spielplätzen – Beurteilungskriterien.....	25
5.1. Inklusiver Spielraum   Bogen 1 – Übersicht Lage und Ausstattung Spielplatz / Spielraum: .....	25
5.2. Inklusiver Spielraum   Bogen 2 – Grundbedingungen A – C Zugang   Vernetzung   Erreichbarkeit: 25	
5.3. Inklusiver Spielraum   Bogen 3 – Grundbedingungen D – F Sinneserfahrung   Bewegungserfahrung   soziale Aspekte:.....	27
6. Spielplatz 03 LAGA Gelände im Schlosspark:.....	29
6.1. Inklusiver Spielraum   Bogen 1 – Übersicht Lage und Ausstattung Spielplatz / Spielraum: .....	29
6.2. Inklusiver Spielraum   Bogen 2 – Grundbedingungen A – C Zugang   Vernetzung   Erreichbarkeit: 31	
6.3. Inklusiver Spielraum   Bogen 3 – Grundbedingung D – F Sinneserfahrung   Bewegungserfahrung   soziale Aspekte:.....	32
6.4. Inklusiver Spielraum   Bogen 4 – Gesamtbewertung:.....	34
7. Spielplatz 09 Elbestraße: .....	35
7.1. Inklusiver Spielraum   Bogen 1 – Übersicht Lage und Ausstattung Spielplatz / Spielraum: .....	35
7.2. Inklusiver Spielraum   Bogen 2 – Grundbedingungen A – C Zugang   Vernetzung   Erreichbarkeit: 37	
7.3. Inklusiver Spielraum   Bogen 3 – Grundbedingungen D – F Sinneserfahrung   Bewegungserfahrung   soziale Aspekte:.....	38

7.4. Inklusiver Spielraum   Bogen 4 – Gesamtbewertung:.....	40
<b>8. Spielplatz 12 Freizeitanlage Schulumfeld Blaues Wunder Havel Schule: .....</b>	<b>41</b>
8.1. Inklusiver Spielraum   Bogen 1 – Übersicht Lage und Ausstattung Spielplatz / Spielraum: .....	41
8.2. Inklusiver Spielraum   Bogen 2 – Grundbedingungen A – C Zugang   Vernetzung   Erreichbarkeit: 43	
8.3. Inklusiver Spielraum   Bogen 3 – Grundbedingungen D – F Sinneserfahrung   Bewegungserfahrung   soziale Aspekte: .....	44
8.4. Inklusiver Spielraum   Bogen 4 – Gesamtbewertung:.....	46
<b>9. Spielplatz 17 Germendorf Bolzplatz hinter der Feuerwehr:.....</b>	<b>47</b>
9.1. Inklusiver Spielraum   Bogen 1 – Übersicht Lage und Ausstattung Spielplatz / Spielraum: .....	47
9.2. Inklusiver Spielraum   Bogen 2 – Grundbedingungen A – C Zugang   Vernetzung   Erreichbarkeit: 49	
9.3. Inklusiver Spielraum   Bogen 3 – Grundbedingungen D – F Sinneserfahrung   Bewegungserfahrung   soziale Aspekte: .....	50
9.4. Inklusiver Spielraum   Bogen 4 – Gesamtbewertung:.....	52
<b>10. Spielplatz 19 Dorfstraße am Dorfanger OT Schmachtenhagen: .....</b>	<b>53</b>
10.1. Inklusiver Spielraum   Bogen 1 – Übersicht Lage und Ausstattung Spielplatz / Spielraum: .....	53
10.2. Inklusiver Spielraum   Bogen 2 – Grundbedingungen A – C Zugang   Vernetzung   Erreichbarkeit: 55	
10.3. Inklusiver Spielraum   Bogen 3 – Grundbedingungen D – F Sinneserfahrung   Bewegungserfahrung   soziale Aspekte: .....	56
10.4. Inklusiver Spielraum   Bogen 4 – Gesamtbewertung:.....	58
<b>11. Spielplatz 21 hinter der Kita OT Zehlendorf: .....</b>	<b>59</b>
11.1. Inklusiver Spielraum   Bogen 1 – Übersicht Lage und Ausstattung Spielplatz / Spielraum: .....	59
11.2. Inklusiver Spielraum   Bogen 2 – Grundbedingungen A – C Zugang   Vernetzung   Erreichbarkeit: 61	
11.3. Inklusiver Spielraum   Bogen 3 – Grundbedingungen D – F Sinneserfahrung   Bewegungserfahrung   soziale Aspekte: .....	62
11.4. Inklusiver Spielraum   Bogen 4 – Gesamtbewertung:.....	64
<b>12. Spielplatz 22 Spielplatz Mittelstraße: .....</b>	<b>65</b>
12.1. Inklusiver Spielraum   Bogen 1 – Übersicht Lage und Ausstattung Spielplatz / Spielraum: .....	65
12.2. Inklusiver Spielraum   Bogen 2 – Grundbedingungen A – C Zugang   Vernetzung   Erreichbarkeit: 67	
12.3. Inklusiver Spielraum   Bogen 3 – Grundbedingungen D – F Sinneserfahrung   Bewegungserfahrung   soziale Aspekte: .....	68
12.4. Inklusiver Spielraum   Bogen 4 – Gesamtbewertung:.....	70
<b>13. Spielplatz 26 Dorfanger Friedrichsthal: .....</b>	<b>71</b>
13.1. Inklusiver Spielraum   Bogen 1 – Übersicht Lage und Ausstattung Spielplatz / Spielraum: .....	71
13.2. Inklusiver Spielraum   Bogen 2 – Grundbedingungen A – C Zugang   Vernetzung   Erreichbarkeit: 73	

13.3. Inklusiver Spielraum   Bogen 3 – Grundbedingungen D – F Sinneserfahrung   Bewegungserfahrung   soziale Aspekte: .....	74
13.4. Inklusiver Spielraum   Bogen 4 – Gesamtbewertung:.....	76
<b>14. Spielplatz 35 Wissenschaftliche Spielgeräte an der Havel:.....</b>	<b>77</b>
14.1. Inklusiver Spielraum   Bogen 1 – Übersicht Lage und Ausstattung Spielplatz / Spielraum: .....	77
14.2. Inklusiver Spielraum   Bogen 2 – Grundbedingungen A – C Zugang   Vernetzung   Erreichbarkeit: 79	
14.3. Inklusiver Spielraum   Bogen 3 – Grundbedingungen D – F Sinneserfahrung   Bewegungserfahrung   soziale Aspekte: .....	80
14.4. Inklusiver Spielraum   Bogen 4 – Gesamtbewertung:.....	82
<b>15. Berücksichtigung inklusiver Aspekte bei den weiteren Neuplanungen und Sanierungen .....</b>	<b>83</b>

## **Beschreibung Vorgehen – Beispiel Spielplatz Angerwiese:**

Nachfolgend sind die wesentlichen Daten aufgeführt, um die Bewertung / Einordnung des bestehenden Spielplatzes hin zu einem Inklusiven Spielraum (nach den Vorgaben der Inklusionsmatrix) nachvollziehen zu können. Durch die Bilder soll ein Überblick über den aktuellen Bestand / IST-Zustand gegeben werden.

In dem Übersichtsplan sind die für die Bewertung berücksichtigten Zugänge und Spielstationen beschrieben, so dass nachvollziehbar ist, warum welche Grundbedingungen wie bewertet wurden (wo fängt die Station - der berücksichtigte Bereich an).

In der ausgefüllten Matrix des IST-Zustandes wird die aktuelle Situation / Erreichung der Grundbedingungen für einen Inklusiven Spielraum abgebildet. Dadurch ist sehr gut ablesbar, wo welche Bedingungen bereits gut erfüllt sind und wo noch Bedarf gegeben ist.

In der Beschreibung der Bewertung in Kombination mit den angehängten Auszügen / Grundlagen für die Bewertung aus der DIN / TR 18 034-2 Inklusionsmatrix ist festgehalten, warum welche Bewertung (welches Kreuz) in der Matrix vergeben wurde oder auch nicht. Daraus lässt sich unmittelbar ableiten, wie mindestens Stufe 1 zur Erfüllung der Minimalanforderungen für einen Inklusiven Spielraum erfüllt werden kann. Dies ist exemplarisch (als ein Vorschlag - aber nicht als einzige Möglichkeit) in der Matrix des SOLL-Zustandes abgebildet.

Auch hier finden sich die Begründungen, durch welche Maßnahme in der Matrix bei der entsprechenden Grundbedingung die Anforderung erfüllt ist. So wird durch moderate Ergänzungen die Stufe 1 - ein Inklusiver Spielraum erreicht.

Nachdem aber nicht alle Spielstationen sinnvoll und einfach so ergänzt werden können, dass alle fehlenden Grundbedingungen (zur Erreichung Stufe 1) erfüllt werden, ist es hier nötig, auch eine neue Spielstation zu ergänzen - die Spielstation 18. Dadurch kann gezielt und sinnvoll so ergänzt werden, dass auch der Spielwert dabei besonders berücksichtigt werden kann.

Grundsätzlich sollte bei den Ergänzungen immer auch die Qualität, also der Spielwert mit berücksichtigt werden. Um dies einfach und anschaulich nachvollziehbar zu machen, wurde mit den Teilnehmern des Workshops am 5. Oktober 2022 exemplarisch erarbeitet, an welchen Stellen welche Bewegungsangebote ergänzt werden könnten. Diese Betrachtungen sind als Auszug angefügt.

# 1. Spielplatz 34 Angerwiese

## 1.1. Überblick Bestand Spielplatz Angerwiese:





1.2. Lageplan:



Spielplatz Angerwiese – Oranienburg



### 1.3. Übersicht der einzelnen Stationen und Zugänge:

Aktuell sind nachfolgende Spielstationen für die Anwendung der Matrix zusammengefasst / berücksichtigt worden. Diese finden sich so auch in dem Übersichtsplan nebenan:

1. Doppelschaukel
2. Jugendsitzbank
3. Volleyballfeld
4. Balancierbalken
5. Fitnessgerät Hüftdrehen
6. Fitnessgerät Armkreisen (Ruder)
7. Sprunggerät
8. Klettergerätekombination mit Anbaurutsche
9. Tischtennisplatte
10. Kletterbogen
11. Nestkorbschaukel
12. Podest mit Spielhaus, Rutsche und Balancierhölzern
13. WippeTyp 2A / Rabe
14. Klettergerätekombination mit Banister (parallel angeordnete Rutschstangen)
15. Sitzkombination am Rund
16. Sitzbank bei Sprunggerät
17. Sitzbank bei Tischtennisplatte

Zudem wurden nach der tatsächlichen Lage und den definierten Zugängen auch vier Zugänge zum Spielplatz definiert:

1. Zugang Nord-Ost
2. Zugang Nord
3. Zugang West
4. Zugang Süd





**1.6. Bemerkung - warum haben wir das so bewertet  
(schwarze Kreuze Matrix IST - Zustand)**

<b>1-4A1</b>	Ja, der wassergebundene Belag ist berollbar
<b>1-4A2</b>	Ja, es sind Geländer mit Schleusen vorhanden
<b>1-8/12-15B1</b>	Ja, der wassergebundene Belag ist berollbar
<b>1-4/7-8/12-15B2-3</b>	Nein, kein Leitsystem / Orientierungsmöglichkeit vorhanden
<b>1C1-3</b>	Nein, die Schaukel steht im Sand in der Rasenfläche ohne Anbindung
<b>1D7</b>	Ja, Schaukeln erfordert Gleichgewicht
<b>1E1-3</b>	Ja, Schaukeln erfordert Koordination, ist Geschwindigkeit und Höhenerfahrung (Abhängelänge ca. 2,0 m)
<b>2C1-3</b>	Nein, die Jugendsitzbänke stehen in der Rasenfläche ohne Anbindung
<b>2C5</b>	Ja, ein Umsetzen ist möglich
<b>2D3</b>	Ja, durch Holzpodeste
<b>2E2</b>	Ja, durch gestaffelte, hohe Sitzflächen
<b>2F1</b>	Ja, durch gestaffelte, unterschiedlich hohe Sitzflächen
<b>3C1-3</b>	Nein, das Beachvolleyballnetz steht in der Rasenfläche ohne Anbindung
<b>3C4-5</b>	Nein, Aktionsfläche, kein Spielangebot
<b>3F3</b>	Ja, Ballspiel als klassisches Gruppenspiel
<b>4C1-3</b>	Nein, der Balancierbalken steht in der Rasenfläche ohne Anbindung
<b>4C4-5</b>	Nein, der Balancierbalken ist weder selbstständig noch mit Hilfe benutzbar
<b>4D7</b>	Ja, Balancieren ist Gleichgewicht
<b>4F4</b>	Ja, Balancieren ist Einzelspiel
<b>5-6B2</b>	Ja, die Randeinfassung (Granitstein) grenzt an die wassergebundene Wegedecke
<b>5C1-3</b>	Nein, der Hüftdreher steht in der Rasenfläche ohne Anbindung
<b>5C4-5</b>	Nein, der Hüftdreher ist weder selbstständig noch mit Hilfe benutzbar
<b>5F3</b>	Ja, der Hüftdreher ist Gruppenspiel
<b>6C1-3</b>	Nein, der Armkreiser steht in der Rasenfläche ohne Anbindung
<b>6C4-5</b>	Nein, der Armkreiser ist weder selbstständig noch mit Hilfe benutzbar (zu hoch / beide auf gleicher Höhe)
<b>6F3</b>	Ja, der Armkreiser ist Einzelspiel
<b>7C1-3</b>	Nein, das Sprunggerät steht in der Rasenfläche ohne Anbindung
<b>7D7</b>	Trampolin / Sprunggerät
<b>7E1</b>	Hüpfen, Springen
<b>7F4</b>	kleines Sprunggerät (Einzelspiel)
<b>8C1-3</b>	Nein, das Klettergerät steht im Sand in der Rasenfläche ohne Anbindung

<b>8C1-3</b>	Klettern ist Koordination, Anbaurutsche erzeugt Geschwindigkeit, Höhenerfahrung durch erhöhtes Podest
<b>8F4</b>	wird vor allem alleine benutzt - Einzelspiel
<b>9B1-2</b>	Ja, der Pflasterbelag grenzt an die wassergebundene Wegedecke (hier auch mit Granitstein-Randeinfassung)
<b>9C4-5</b>	Nein, Aktionsfläche, kein Spielangebot
<b>10-11B1-2</b>	Ja, der Pflasterbelag grenzt an die wassergebundene Wegedecke
<b>10C1-3</b>	Nein, der Hangelbogen steht im Sand in der Rasenfläche ohne Anbindung
<b>10C4-5</b>	Nein, der Hangelbogen ist weder selbstständig noch mit Hilfe benutzbar
<b>10E1-3</b>	Ja, durch Klettern, und hohen Hangelbogen
<b>10F4</b>	Hangeln ist Einzelspiel
<b>11C1-3</b>	Nein, die Nestkorbschaukel steht im Sand in der Rasenfläche ohne Anbindung
<b>11C4</b>	Ja, die Nestkorbschaukel ist mit Hilfe benutzbar
<b>11D3</b>	Fühlen durch Netzkorb
<b>11E1-3</b>	Ja, Schaukeln erfordert Koordination, ist Geschwindigkeit und Höhenerfahrung (Abhängelänge ca. 2,0 m)
<b>511F3</b>	Ja, durch Gruppenschaukelsitz (flächig)
<b>12C1-3</b>	Nein, das Podest steht in der Rasenfläche ohne Anbindung
<b>12D3</b>	Ja, durch Holzpodest
<b>12D4</b>	Sandbaustelle ist Tasten
<b>12D7</b>	Ja, Balancieren auf den Stämmen, stehenden Stützen und Findlingen ist Gleichgewicht
<b>12E1-3</b>	Nein, Höhenentwicklung und Rutschteillänge zu gering
<b>13C1-3</b>	Nein, das Wippgerät steht in der Rasenfläche ohne Anbindung
<b>13D7</b>	Ja, Wippen erfordert Gleichgewicht
<b>13E1</b>	Ja, Wippen erfordert Koordination
<b>14C1-3</b>	Nein, das Klettergerät steht in der Rasenfläche ohne Anbindung
<b>14C4-5</b>	weder selbstständig noch mit Hilfe benutzbar
<b>14D3</b>	Fühlen durch Hängematten / waagrechte Netze
<b>14D7</b>	Gleichgewicht durch Balanciertampen / waagrechte Netze
<b>14E1/3</b>	Klettern und Balancieren ist Koordination, die Banister erzeugt keine Geschwindigkeit, Höhenerfahrung durch erhöhtes Podest
<b>14F4</b>	wird vor allem alleine benutzt - Einzelspiel
<b>15B1-2</b>	Ja, die Randeinfassung (Granitstein) grenzt an die wassergebundene Wegedecke
<b>15F1</b>	Sitz-Tischkombination ermöglicht Kommunikation
<b>16-17B1-3</b>	Nein, die Sitzbänke stehen in der Rasenfläche ohne Anbindung

## 1.7. Bemerkung - Ergänzungen zur Erreichung der einzelnen Grundbedingungen (rote Kreuze Matrix SOLL - Zustand und NEU ergänzte Station 18)

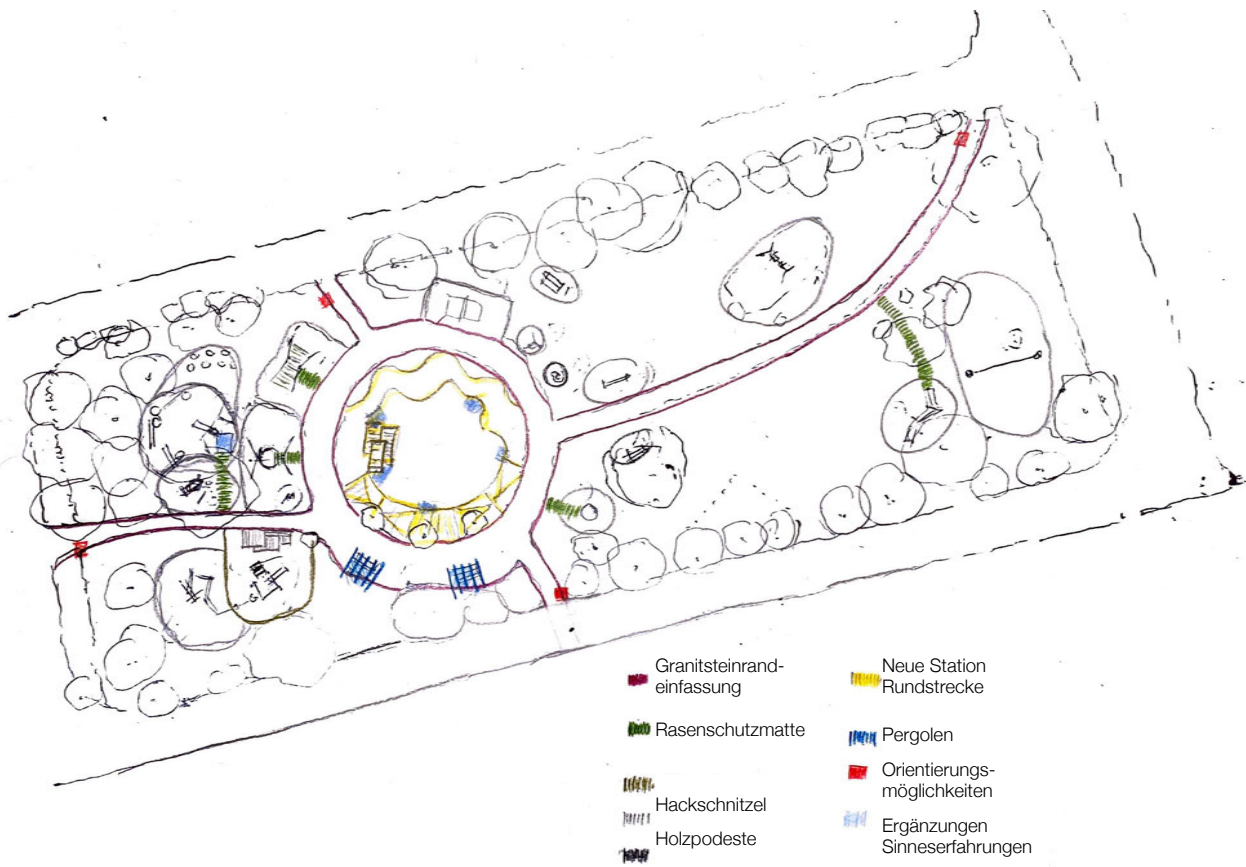
- 2/8/14B2** durch einen Adapter (Rasenschutzmatte) werden die Stationen berollbar und taktil erreichbar
- 21-2/5-154B3** an allen vier Zugängen wird eine Orientierungsmöglichkeit (taktil und kontrastreiches Tastmodell) angebracht und die Stationen in ein Leitsystem eingebunden; entlang aller Wege ohne Granitsteineinfassung wird diese kontrastreich und taktil wahrnehmbar ergänzt
- 2C1-3/5** eine Rasenschutzmatte führt vom wassergebundenen Weg zur ersten unteren Jugendsitzbank; dadurch berollbar, tastbar und mit Hilfe nutzbar
- 7C1-3/5** eine Rasenschutzmatte führt vom wassergebundenen Weg zum Sprunggerät; dadurch berollbar, tastbar und mit Hilfe nutzbar
- 8C1-3/5** der Sand wird durch berollbare Hackschnitzel ausgetauscht und die Fläche bis zur Wegeinfassung wassergebundene Wegedecke geführt; gestaffelte Holzpodeste bilden den Zugang zur Station und sind berollbar; ein aufgelegter Tampon verbindet diese mit den gestaffelten Podesten die seitlich an die Klettergerätekombination angebaut werden, dadurch berollbar, tastbar und in Teilen selbstständig nutzbar
- 8F1** durch gestaffelte Podeste Kommunikationsbereich
- 9C1-3** in den Pflasterbelag wird ein Granitkleinsteinplasterstreifen von der Randeinfassung der Wegkante zur TT-Platte eingefräst, dadurch eingebunden und wahrnehmbar
- 10C1-3/4** eine Rasenschutzmatte führt vom wassergebundenen Weg unter den Hangelbogen und liegt ebenso auch unter dem gesamten Hangelbogen im Sand; dadurch berollbar, tastbar und eingeschränkt selbstständig nutzbar
- 11C1-3/5** eine Rasenschutzmatte führt vom wassergebundenen Weg durch die A-stützen zum Nestkorb; dadurch berollbar, tastbar und eingeschränkt selbstständig nutzbar
- 12C1-3/5** eine Rasenschutzmatte führt vom wassergebundenen Weg an der Wippe vorbei zum Podest mit Spielhaus und Anbaurutsche; dadurch berollbar, tastbar und mit Hilfe nutzbar
- 12D4** in das Dach des Spielhauses werden farbige Plexiglasflächen integriert
- 12F5** an das Podest wird ein unterfahrbare Sandspieltisch mit Schütten und Sandaufzug angebaut; dadurch Begehungsmöglichkeit
- 15C1-3/5** die Sitz-Tischkombination wird ausgetauscht in eine, die seitlich anfahrbar ist und der Rollstuhlfahrer sich umsetzen kann
- 15D2/5** über der Sitz-Tischkombination wird eine berankbare Pergola ergänzt, so dass durch die Hölzer hier Licht- und Schattenspiele entstehen; durch die Bepflanzung mit duftenden Rankpflanzen entsteht ein geborgenes Umfeld

### Neue Station 18

#### 18B1-3/C1-4/D1-2/5/7/E2/F1/5

eine Rundstrecke aus Holzstegen mit unterschiedlichen Schwierigkeiten wird innerhalb des Rundes ergänzt, ist berollbar und von zwei Seiten des Rundes zugänglich; innerhalb der Strecke gibt es attraktive Aufenthaltsbereiche, die zum Sitzen und zur Kommunikation einladen; die Rollflächen sind selbstständig benutzbar und in das Leitsystem eingebunden; am Rund finden sich unterschiedliche Sinneserfahrungen (farbige Lichtpunkte, Rundenzähler mit Glocke, Verkehrszeichen,...)

1.8. Übersicht mit möglichen Ergänzungen an den einzelnen Stationen  
(rote Kreuze Matrix SOLL - Zustand und NEU ergänzte Station 18)



Spielplatz Angerwiese – Oranienburg



## **2. Übersicht Grundbedingungen – ausgefüllte Matrix der aktuellen Planung:**

Nachfolgend auf den nächsten Seiten die Übersicht der Grundbedingungen der Matrix (mit Beispielen, wie diese erreicht / umgesetzt werden können).

	Grundbedingungen Spielplatz / Spielraum		Beispiele
<b>A Barrierefreier Zugang/Zugänge</b>			
1	2 Wege System	Bei der Nutzung eines Produktes wird eine geringe bzw. nicht vorhandene Fähigkeit durch eine alternative Fähigkeit ersetzt.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bei der Überwindung von Höhenunterschieden muss alternativ zum Treppensteigen auch eine Rampe oder Aufzug vorhanden sein.</li> <li>• Neben einem Drehkreuz muss auch eine alternative Durchgangsmöglichkeit wie Türe oder Durchlass vorhanden sein.</li> <li>• Eine Treppe muss auch barrierefrei benutzbar sein (geschlossene Setzstufen, nutzbarer Handlauf)</li> </ul>
2	2 Sinne Prinzip	Gleichzeitige Vermittlung von Informationen für min. zwei Sinne (Sehen, Hören, Fühlen-Tasten). Neben der visuellen Wahrnehmung (Sehen) wird auch die taktile (Fühlen, Tasten z.B. mit Händen, Füßen) oder auditive (Hören) Wahrnehmung genutzt	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Klangwege, Bodenindikatoren, unterschiedliche Bodenarten, Signalgeber, unterschiedliche Materialien die Geruch abgeben, Gefühlsdusche</li> </ul>
<b>B Vernetzung</b>			
1	2 Wege System	Bei der Nutzung eines Produktes wird eine geringe bzw. nicht vorhandene Fähigkeit durch eine alternative Fähigkeit ersetzt.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bei der Überwindung von Höhenunterschieden muss alternativ zum Treppensteigen auch eine Rampe oder Aufzug vorhanden sein.</li> <li>• Unterschiedliche Bodenbeschaffenheiten sind unterschiedlich benutzbar (begehbar-berollbar)</li> </ul>
2	2 Sinne Prinzip	Gleichzeitige Vermittlung von Informationen für min. zwei Sinne (Sehen, Hören, Fühlen-Tasten) Beispiel: Neben der visuellen Wahrnehmung (Sehen) wird auch die taktile (Fühlen, Tasten z.B. mit Händen, Füßen) oder auditive (Hören) Wahrnehmung genutzt	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tastbare Kanten (Rasenkanten, gebaute Aufkantungen, Bodenindikationen,...)</li> <li>• unterschiedliche Bodenarten erzeugen unterschiedliche Geräusche</li> <li>• Signalgeber bei Zuwegen (Klangschwellen, Glöckchen, Klangsensoren, Klangwege)</li> </ul>
3	Einbindung ins Leitsystem	Leitsysteme sind für Spielplätze und Freiräume zum Spielen zur barrierefreien Nutzung, Führung, Orientierung und Sicherheit zwingend erforderlich. Bei der Planung und Realisierung ist das Zwei-Sinne-Prinzip zur Erfassung des Leitsystems anzuwenden. Das Leitsystem muss vom barrierefreien Eingangsbereich bis zu den Nutzerstellen durchgängig angewendet werden.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Orientierungsplan optisch (Schild, Relief, QR-Code, App) akustisch (QR-Code, Hörspaziergang, App / RFID, taktile erfahrbare Relief)</li> <li>• Orientierungsort am Eingang und ggf. an anderen Punkten (Platz, Höhenunterschied, Erhebung, Podest)</li> </ul>
<b>Grundbedingungen Spielraum</b>			
<b>C Erreichbarkeit - Vom Weg zum Spielangebot innerhalb des Spielraumes (Dabeisein und nicht außenvor)</b>			
1	2 Wege System	Bei der Nutzung eines Produktes wird eine geringe bzw. nicht vorhandene Fähigkeit durch eine alternative Fähigkeit ersetzt.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Erreichbarkeit mit Steg, Adapter, Brücken, Podest, Zuwegung, Rampe</li> <li>• Befahrbarer Fallschutz (Pflege notwendig)</li> <li>• Rasen (wenn Pflege sicher gestellt werden kann)</li> </ul>
2	2 Sinne Prinzip	gleichzeitige Vermittlung von Informationen für min. zwei Sinne (Sehen, Hören, Fühlen-Tasten). Neben der visuellen Wahrnehmung (Sehen) wird auch die taktile (Fühlen, Tasten z.B. mit Händen, Füßen) oder auditive (Hören) Wahrnehmung genutzt	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tastbare Kanten (Rasenkanten, gebaute Aufkantungen, Bodenindikationen,...)</li> <li>• unterschiedliche Bodenarten erzeugen unterschiedliche Geräusche</li> <li>• Signalgeber bei Zuwegen (Klangschwellen, Glöckchen, Klangsensoren, Klangwege)</li> <li>• Signalgeber bei Spielgeräten mit Bewegung, Schaukel / Wippe mit Ton (Regenmacher), Farbkontraste,</li> </ul>
3	Einbindung ins Leitsystem	Bei der Planung und Realisierung ist das Zwei-Sinne-Prinzip zur Erfassung des Leitsystems innerhalb des Spielraumes anzuwenden. Beispiel: vom Weg zur Schaukel, das Angebot muss gefunden und erreicht werden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ggf. ergänzt durch App, RFID, QR-Code</li> </ul>
<b>wenn erreichbar</b>			
4	selbständig benutzbar	Der Spielraum kann von Nutzern grundsätzlich ohne fremde Hilfe benutzt werden. Massstab ist dabei ein Nutzer, der auch sonst in der Lage ist alltägliche Tätigkeiten weitestgehend selbständig zu bewältigen.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• (Sinnes-) Erfahrbarkeit <b>UND</b> Berollbarkeit des Spielgerätes / Spielraumes (Rollstuhlkarussell /-Schaukel, Wege mit Hindernissen, Rollflächen,...)</li> <li>• Spielkombination mit taktile Führung und Rampe</li> <li>• anfahrbarer Matschtisch</li> <li>• selbständiges Umsetzen auf Spielgerät möglich (Schaukel, Rutsche, Wippe)</li> </ul>
5	mit Hilfe benutzbar	Der Spielraum ist für Nutzer mit Einschränkung mit Hilfestellung zu bewältigen	<ul style="list-style-type: none"> <li>• (Sinnes-) Erfahrbarkeit <b>ODER</b> Berollbarkeit des Spielgerätes / Spielraumes</li> <li>• Nestkorbschaukel</li> <li>• steilere Zuwegungen</li> <li>• Spielgeräte mit Adapter (Liegemöglichkeit)</li> <li>• Sprunggerät (Bodentrampolin)</li> <li>• Niedrigseilgärten und Balancierparcour</li> </ul>

D Sinneserfahrung			
	<p>Sinneserfahrungen wie Handeln, Spüren, Erleben und Verarbeiten sind Grundvoraussetzungen für das Lernen. Die Sinne können deshalb grundsätzlich nicht getrennt voneinander betrachtet werden. Unabhängig davon, muss es Angebote geben, die gezielter einzelne Sinne ansprechen und hier ggf. eine Verbesserung der Fertigkeiten erreichen können.</p> <p>Diese Angebot werden bei dem Bewertungssystem besonders berücksichtigt. Sinneserfahrung bedeutet die Fähigkeit etwas zu sehen, zu riechen, zu hören, zu fühlen und zu schmecken und dadurch die Umwelt wahr zu nehmen.</p>		
1	Hören - Gehörsinn - Auditiv	hierbei wird gezielt der Gehörsinn durch den Spielraum angesprochen	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Glockenspiel</li> <li>• Äols-Windharfe</li> <li>• Xylophon</li> <li>• Dendrophon</li> <li>• Klangsäule</li> <li>• Sprachrohr</li> <li>• Echowand</li> <li>• Morsen</li> <li>• Klappergras, Zittergras</li> <li>• Insektenhotel</li> </ul>
2	Sehen - Sehsinn - Visuell	Hierbei wird gezielt der Sehsinn durch den Spielraum angesprochen	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kaleidoskop</li> <li>• Licht- / Schattenspiele (Bäume, Pflanzen, Pergolen, Hell-Dunkel-Bereiche)</li> <li>• transluzente Oberflächen</li> <li>• Zerrspiegel</li> <li>• Spiegelungen ( Wasserfläche, polierte Oberflächen)</li> <li>• Signale geben</li> <li>• Farbkontraste</li> <li>• farblichen Gestaltung mit Pflanzen</li> <li>• optische Täuschungen</li> <li>• Suchbilder (Memory)</li> </ul>
3	Fühlen - Hautsinn - Sensorisch	Hierbei wird gezielt die Sensorik durch den Spielraum angesprochen. Dabei erfolgt die Wahrnehmung über die Haut / den Körper. Sich und seinen Körper durch gezielte Reize wahrnehmen.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gefühlsduche (von oben hängende Materialien die den Körper berühren, z.B. Kettenvorhang)</li> <li>• loses Material zum Bedecken</li> <li>• Wahrnehmung von Material im Sitzen / Liegen (Wiese, Steine mit warmen / kalten Oberflächen, Holzdecks)</li> </ul>
4	Tasten (taktil) - Tastsinn - Haptisch	Hierbei wird gezielt der Tastsinn durch den Spielraum angesprochen. Wahrnehmung der angebotenen Umgebung durch Berühren.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Geländerhandlauf aus unterschiedlichen Materialien</li> <li>• taktile Tastpfade (Fuß-/Handhöhe)</li> <li>• Viele unterschiedliche Materialien (wie z.B. Steine, Sand, Holz, Metall, Seil,...) in unterschiedlichen Dicken und Oberflächenstrukturen auch im Spielgerät verbaut</li> <li>• Wassermatschspielbereich</li> <li>• tastbare Kanten, wie z.B. Rasenkanten, gebaute Aufkantungen (Radabweiser), Überhöhungen</li> </ul>
5	Riechen - Geruchssinn - Olfaktorisch	hierbei wird gezielt der Geruchssinn durch den Spielraum angesprochen	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Duftorgel</li> <li>• unterschiedlich duftende Pflanzen, Kräuter, Gehölze</li> <li>• Kräuterschnecke</li> <li>• unterschiedl. Materialien mit unterschiedl. Gerüchen</li> </ul>
6	Schmecken - Geschmackssinn - Gustatorisch	hierbei wird gezielt der Geschmackssinn durch den Spielraum angesprochen	<ul style="list-style-type: none"> <li>• essbare Pflanzen</li> <li>• Obstbäume, Spaliergehölze, Stauden, Kräuter, Beerensträucher, Gehölze (Naschgarten)</li> <li>• Trinkbrunnen</li> <li>• Kräuterschnecke</li> <li>• Hochbeete</li> </ul>
7	Gleichgewicht - Gleichgewichtssinn - Vestibulär	hierbei wird gezielt der Gleichgewichtssinn durch den Spielraum angesprochen.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Balancieren mit differenzierten Schwierigkeitsgraden (unterschiedliche Breiten, Neigungen, Oberflächen, Materialien, Höhen, Hindernisse auf Wegen und im Spielgerät, Balancierbalken / -seile, Wippe zum berollen, Steine, Hölzer, Wackelbrücken, Rampen)</li> <li>• Wippen, Springen, Wackeln, Hüpfen, Schaukeln, ggf. mit Körperunterstützung</li> <li>• beispielbare technische Grenze (Einfassung) und Leitsystem</li> <li>• Unterstützung beim Sitzen, Sitzmöglichkeiten mit Körperunterstützung, in sich bewegliches Mobiliar</li> <li>• Liegemöglichkeiten (Liegebretter, hängende Matten / Netze, Gummimembranen, Adapter)</li> </ul>
E Bewegungserfahrung			
1	Koordination	<p>Das Zusammenwirken von Sinnesorganen, Kopf, Händen / Füßen, Körper für einen zielgerichteten Bewegungsablauf</p> <p>gezielte Förderung der Koordination durch den Spielraum,</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Klettern, Geschicklichkeit bei der Benutzung im Gerät als auch bei dem Zuweg / Umfeld (Findlinge, liegende Hölzer,...)</li> <li>• Reckstangen in verschiedenen Höhen</li> <li>• Spielplatzgeräte - Slackline, Elemente zum Hangeln</li> <li>• Geschicklichkeits-/ Motorikparcours</li> <li>• Treppen, Rampen, Leitern, treppenartige Aufstiege mit unterschiedlichen Stufen, ...</li> <li>• Schiebespiele, Motoriktafeln, Hüftspiele, Drehspiele</li> <li>• Leitsystem und Zuwegung integrieren (auch wegebegleitend)</li> <li>• Labyrinth</li> </ul>

1			<ul style="list-style-type: none"> <li>• 3-dimensionale Strukturen</li> <li>• motorisches Sitzen (in sich bewegliches Mobiliar)</li> </ul>
2	Geschwindigkeit	gezielte Wahrnehmung von Geschwindigkeit, Be- und Entschleunigung	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Geräte die Bewegung verursachen ( Seilbahn, Schaukel (Nestschaukel, Partnerschaukel, Seilschaukel, fliegender Teppich), Rutschen, Karussell</li> <li>• schwingen, drehen, schweben, gleiten, rutschen, rollen mit und ohne Spielgeräte</li> <li>• berollbare Flächen ( Bobbycar, Laufrad, Fahrrad, Dreirad, Roller, Rollator, Rollstuhl,...) gerne auch in Verbindung mit Geländemodellierung, ggf. Einbeziehung der Wege und des Leitsystems</li> </ul>
3	Höhenerfahrung	gezielte Wahrnehmung von Höhe	<ul style="list-style-type: none"> <li>• durch Geländemodellierung (Hügel, Aufschüttungen, Erhebung, Senken, Mulden)</li> <li>• vorhandene Modulation nutzen, ggf. Einbeziehung der Wege und des Leitsystems</li> <li>• Klettergeräte, natürliche Klettermöglichkeiten (Bäume, Felsen)</li> <li>• Aussichtsplattformen</li> <li>• Schaukeln</li> </ul>
<b>F Soziale Aspekte</b>			
1	Kommunikation	Bereich mit Aufenthaltsqualität, entweder natürlich oder gestaltet, der gezielt die Kommunikation von Nutzern untereinander fördert	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kommunikationsinseln, unterschiedliche Bänke mit unterschiedlichen Höhen, motorisches Sitzen, Räume bilden, natürliche Sitzmöglichkeiten wie Steine, Baumstämme</li> <li>• Sitz- / Ruhe- / Liegemöglichkeiten einander zugeordnet</li> <li>• Sitz- / Tischkombinationen (Picknickbereiche)</li> <li>• Aufenthaltsqualität durch Sonnenschutz, Regenschutz, Windschutz, Lärmschutz, visuelle auditive sensorische Anreize (Klangspiel, Wasserrauschen, Aussicht, wohlriechende Pflanzen)</li> <li>• Kommunikationsbereiche durch Spielangebote ( Sprachrohr, Morsen, Signalgeber, Guck- / Loch-/ Spiegelwände )</li> </ul>
2	Selbstwahrnehmung	gezielte Förderung von Selbstwahrnehmung durch den Spielraum	<ul style="list-style-type: none"> <li>• durch Raumbildung, Bepflanzung, Modellierung</li> <li>• emotionale Spielraumangebote z.B. Räume erfahrbar machen (enge/weite, groß/klein, rauh/glatt)</li> <li>• siehe Sinnerfahrung "Fühlen"</li> <li>• Herausforderungen anbieten (Umgang mit Risiko erzeugt Entscheidungskompetenz)</li> <li>• Steigerung von Fähigkeiten und Fertigkeiten</li> <li>• Selbstwahrnehmung durch physikalische Erfahrungen ( Raum für Umschüttspiele / Becher- und Formspiele, bei den Mengen erfasst, Größenverhältnissen erlebt und Zusammenhänge begreifbar werden.)</li> <li>• veränderbares Umfeld</li> </ul>
3	Gruppenspiele	Spielraum, der gemeinsame Aktivitäten begünstigt, fördert und unterstützt	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ballspielbereich (unterschiedliche Oberflächen ermöglichen unterschiedliche Nutzungen)</li> <li>• Anregung zum miteinander Spielen durch Gestaltung, Geräte und Bepflanzung (Heckentheater, Labyrinth)</li> <li>• Anregungen für gemeinsame Rollenspiele schaffen (Spielhaus-Kombinationen)</li> <li>• Wassermatsch-/spielbereich</li> <li>• naturbelassene Ecken / grüne Wiesen Platz für Kreativität</li> <li>• Platz für organisierte Gruppenspiele (Fangen, Verstecken Hüpfspiele, Gummitwist, Himmel und Hölle</li> <li>• Brettspiele auf Tischen und Boden</li> </ul>
4	Einzelspiel	Spielraum, der die individuellen Aktivitäten begünstigt, fördert und unterstützt, speziell für Nutzer die ein geborgenes Spielumfeld benötigen, dabei soll die Selbstwahrnehmung ermöglicht und gesteigert, Erfahrungen ermöglicht und gefördert werden und der Nutzer sich und seinen Körper / Sinne spüren und entwickeln können	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Alle Arten von natürlichen und gestalteten Rückzugsräume (Spielhäuser, allgemein Bepflanzung (Streifenraum), Tunnel, Kriechröhren)</li> <li>• Konzentrations- und Geschicklichkeitsspiele (Fang die Maus, Memory, Der heiße Draht, Steckspiel, Kugellabyrinth)</li> <li>• Geräte die auch einzeln benutzt werden können (Schaukel, Rutsche, Wackelgerät, Klettergerät,...)</li> </ul>
5	Begegnungsmöglichkeiten	Bereich, entweder natürlich oder gestaltet, der gezielt die Begegnung von Nutzern untereinander fördert. Spielen kann Begegnung von Nutzern und Begleitpersonen über soziale und kulturelle Grenzen hinweg ermöglichen	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Schaffen von Bereichen mit Aufforderungscharakter und Aufenthaltsqualität durch Mobiliar, Spielangebote, Attraktionen, Spielstationen die (nur) gemeinsam genutzt werden können (Partnerschaukel, Wippbalken, Ballspiele)</li> <li>• Schaffen von Bereichen mit Aufenthaltsqualität durch Mobiliar (Sitz- / Ruhe- / Liegemöglichkeiten - vor allem für Begleitpersonen) bei verschiedenen Spielräumen (Bereiche überwiegend mit Betreuung, z.B. Sandspielbereich)</li> <li>• Begegnungsbereiche für Nutzer (Sandspielbereich mit Anordnungen von Angeboten zueinander für Alle)</li> <li>• Begegnungsmöglichk. - Wegeführung (Kreuzung - Plätze,...)</li> <li>• Anordnung der Spielgeräte (mehrere Einzelne oder durch das Gerät selbst (Kontaktschaukel, parallele Seilbahnen))</li> <li>• Wassermatsch-/spielbereich</li> <li>• Platz für Gruppenspiele nach allgemeingültigen Regeln (Fußball, Volleyball, Boule, Tischtennis,...)</li> </ul>

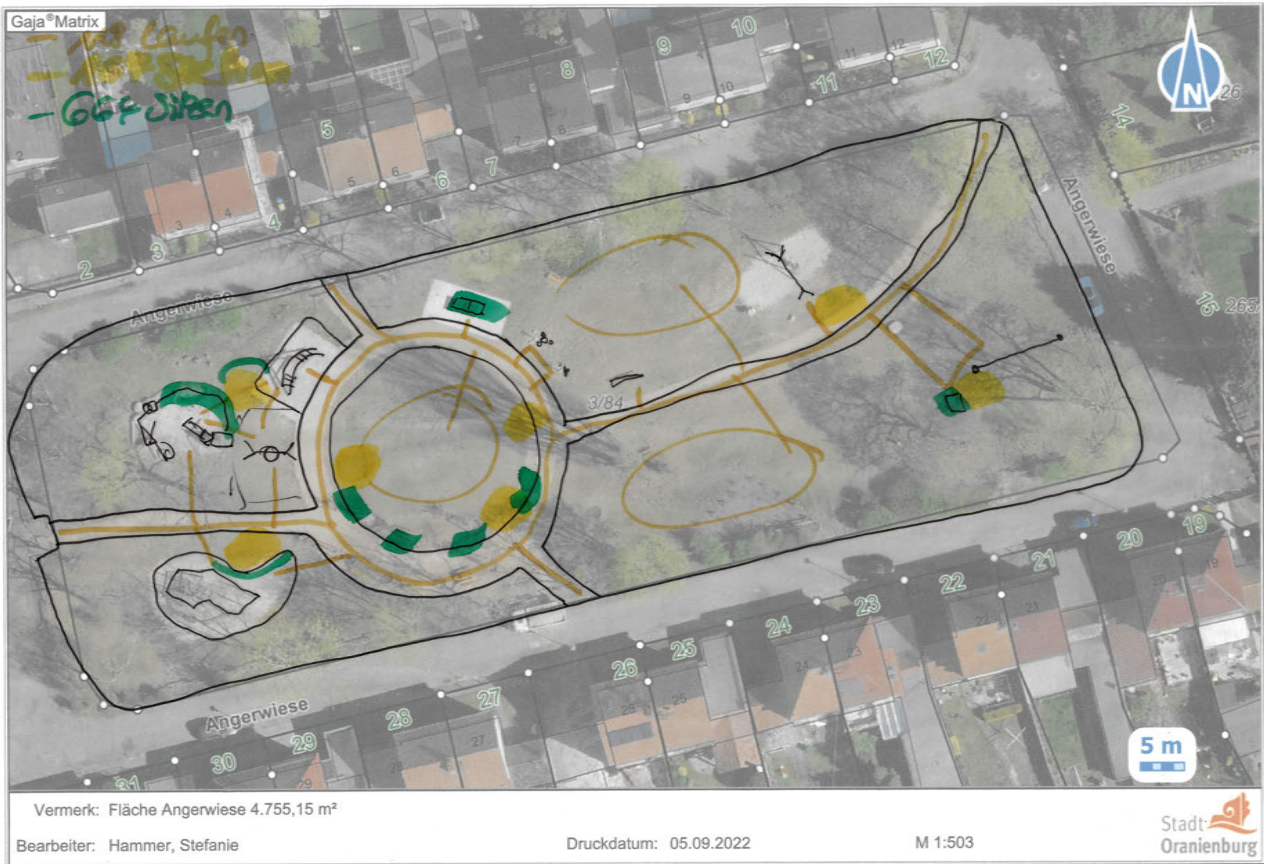
### 3. Grundlagen der Spielwertanalyse:

Anhand der Betrachtung einzelner Bewegungsangebote soll verdeutlicht werden, an welchen Stellen diese sinnvoll ergänzt werden können, bzw. vorhanden sein sollten. Ziel ist es, eine möglichst große Vielfalt in den Angeboten und deren Schwierigkeitsgraden zu erreichen um ein möglichst breites Spektrum an Nutzern anzusprechen. Dabei sind zur besseren Nachvollziehbarkeit die einzelnen Angebote in unterschiedlichen Farben dargestellt.

Die einzelnen hier verwendeten Bewegungserfahrungen sind nachfolgend aufgelistet (sortiert nach den einzelnen Plänen):

- 010 – Laufen (in Orange dargestellt)
- 020 – Stehen (in Gelb dargestellt)
- 070 – Sitzen (in Grün dargestellt)
- 040 – Springen (in Lila dargestellt)
- 060 – Balancieren (in Rot dargestellt)
- 090 – Rutschen (in Braun dargestellt)
- 120 – Schwingen (in Türkis dargestellt)

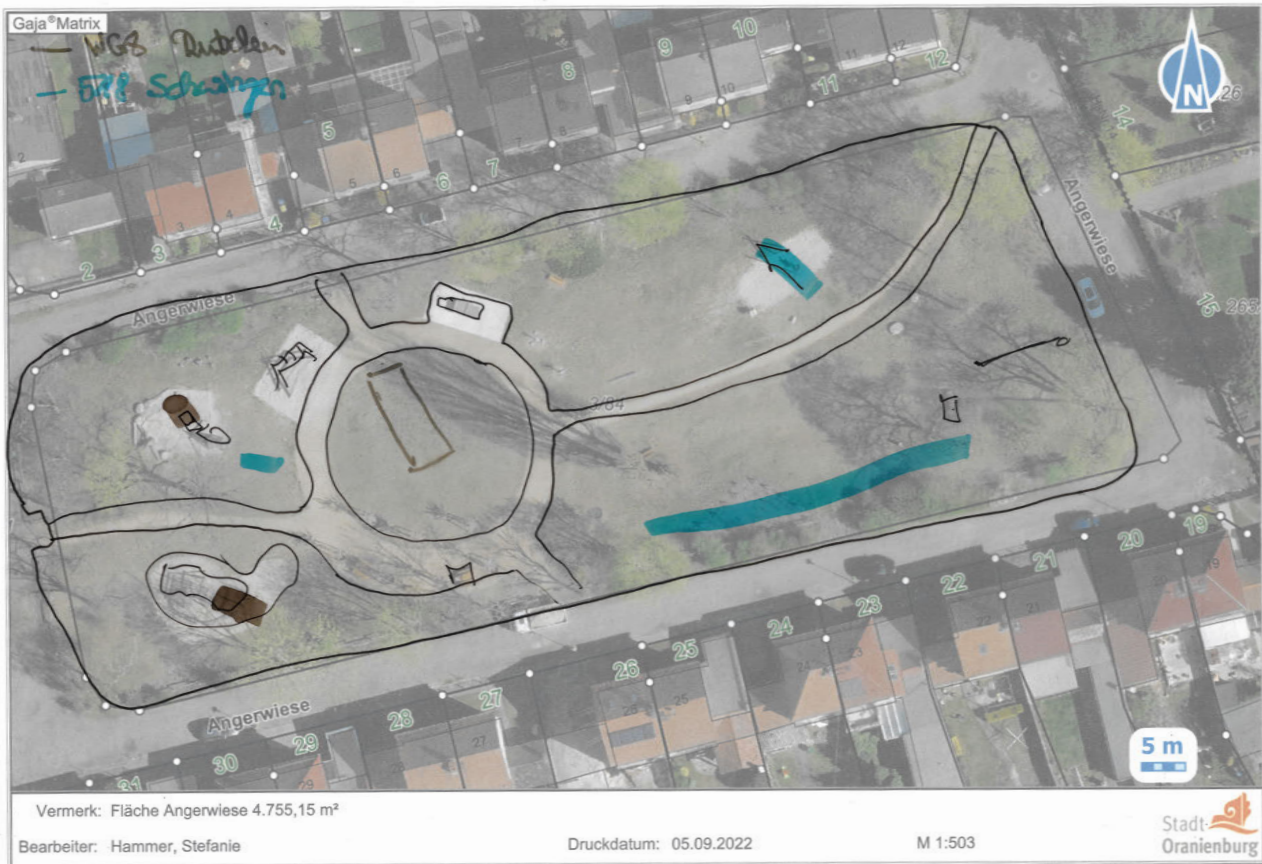
### 3.1. Bewegungsangebote: Laufen – Sitzen – Stehen



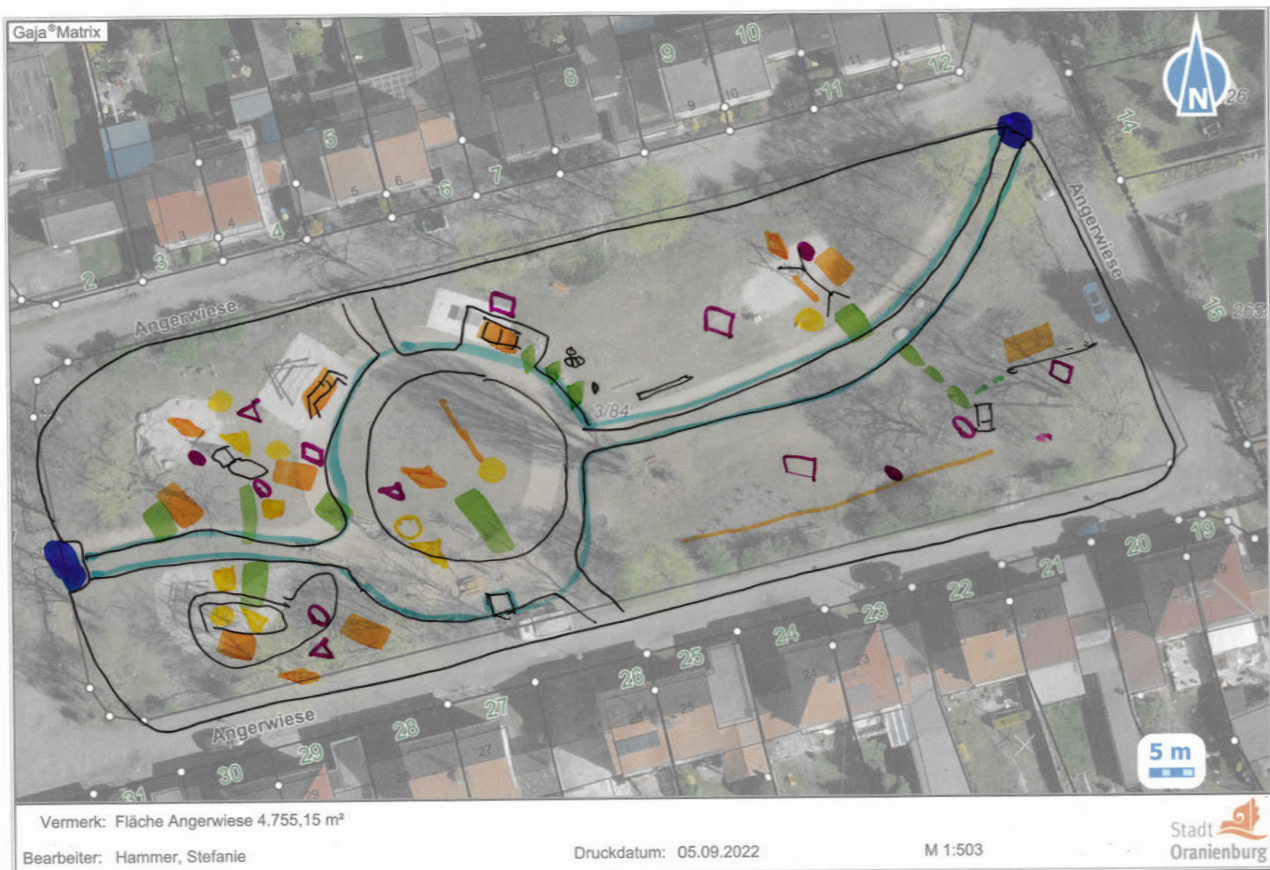
### 3.2. Bewegungsangebote: Balancieren – Springen



### 3.3. Bewegungsangebote: Rutschen – Schwingen



### 3.4. Übersicht aller verwendeter Bewegungsangebote:



## 4. Inklusion auf Spielplätzen – weitere Spielplätze in Oranienburg

Der Bewertung der Spielplätze liegt zu Grunde, dass jeder Mensch unterschiedliche Fähigkeiten und Fertigkeiten hat. Aus diesem Grund sollten inklusive Spielräume viele Sinne ansprechen und fördern, um das gemeinsame Spielen aller Menschen zu fördern. Das Spielen stellt einen wichtigen Baustein in der Entwicklung eines jeden Menschen dar.

Barrierefreiheit ist ein Teil der Inklusion und verfolgt das Ziel, allen Menschen mit und ohne Behinderungen Angebote weitgehend selbstständig ohne Hilfestellung, entsprechend ihren Fähigkeiten nutzbar zu machen“ (vgl. Vorwort DIN 18034-1:2020).

Es ist nicht davon auszugehen, dass alle Menschen alle Freiräume zum Spielen und Spieleinrichtungen uneingeschränkt nutzen können. Aus diesem Grund muss ein möglichst breites Spektrum angeboten werden, um unterschiedliche Fähigkeiten und Fertigkeiten anzusprechen, zu fordern und zu fördern.

Ein inklusiver Spielraum muss deshalb verschiedene Grundanforderungen erfüllen, um nutzbar zu sein. Die Bögen „Inklusiver Spielraum“ beziehen sich auf die Matrix, jedoch in einer einfachen Betrachtungsweise und klären die Fragen: ist eine Anlage, ein Spielplatz, ein Spielraum als Inklusiv einzuschätzen, oder nicht.

Erfahrungsgemäß sind die gängigen Spielplätze weitestgehend noch nicht inklusiv, da die entsprechenden Grundbedingungen zur Umsetzung und Erreichung eines Inklusiven Spielplatzes / Spielraums erst jetzt normativ geschaffen wurden und Erfahrungen auf diesem Gebiet noch gesammelt werden müssen.

Grundannahmen:

- Angebote für alle:  
Nicht alle Menschen müssen alles können, aber es muss für alle ein Angebot vorhanden sein. Dies kann am besten durch Vielfalt in den Angeboten und dem Ansprechen vieler Sinneserfahrungen erreicht und umgesetzt werden
- Fähigkeiten der Nutzenden:  
Es werden Menschen berücksichtigt, die auch sonst in der Lage sind, ihren Alltag aus eigener Kraft zu bewältigen. So können Spielangebote auch selbstständig benutzt werden. Diejenigen, die auf Unterstützung angewiesen sind, haben diese auch auf dem Weg zum Spielplatz und auf dem Spielplatz selbst, so ist auch eine Benutzbarkeit mit Hilfe von Spielangeboten möglich
- Gleiche Sicherheit für Alle:  
Es müssen Herausforderungen für die Nutzenden vorhanden sein und damit werden im Umkehrschluss auch für alle gleiche Verletzungen in Kauf genommen. Das gilt für Menschen mit und ohne Behinderungen.

Der Bogen „Inklusiver Spielraum | Bogen 4 – Gesamtbewertung“ schließt mit der Bewertung, ob eine Anlage inklusiv ist oder nicht und gibt Hinweise aus welchem Grund die Inklusion nicht erreicht wird, ohne detaillierte und planerische Lösungsvorschläge zu liefern. Dabei werden dennoch in den Bemerkungen Hinweise gegeben, wie die Anlage inklusiv weiter entwickelt werden kann und wo bereits Stärken vorhanden sind.

Die Bewertung bezieht sich inhaltlich auf die so genannte Inklusionsmatrix, eine gerade in Entstehung befindliche, noch nicht veröffentlichte DIN-Norm, die jedoch im Laufe des Jahres als DIN TR 18034-2, „*Spielplätze und Freiräume zum Spielen - Matrix mit Bewertungsschema für inklusive Spielräume*“ erscheinen könnte und auch sollte.

Überwiegende Teile dieser Normung werden bereits in Leitlinien angewandt, so z.B. im Leitfaden der Stadt Nürnberg, „miteinander spielen“, Ausgabe 2022.

Nachfolgend wurden die Spielplätze betrachtet, bei denen ein Potential für die Weiterentwicklung hin zu einem inklusiven Spielraum mit vertretbarem Aufwand gesehen wird.

Die Bewertung erfolgt durch das Ankreuzen der entsprechenden Grundbedingungen. Alle markierten Bereiche müssen bei den Grundbedingungen A – C Zugang | Vernetzung | Erreichbarkeit erfüllt werden, sonst ist die Barrierefreiheit nicht gegeben und eine Anlage / Spielstation erfüllt somit auch nicht die Anforderungen an einen inklusiven Spielplatz / Spielraum.

Aktionsflächen, wie z.B. Bolzplätze, Dirt-Bike-Anlagen, Skateanlagen werden nicht mit der Inklusionsmatrix bewertet. Hier ist es vor allem nötig, eine barrierefreie Erreichbarkeit, Multifunktionalität sowie Bereiche für Kommunikation und Begegnung in einem ansprechenden Umfeld anzubieten. Diese müssten demnach gesondert betrachtet werden.

## 5. Inklusion auf Spielplätzen – Beurteilungskriterien

### 5.1. Inklusiver Spielraum | Bogen 1 – Übersicht Lage und Ausstattung Spielplatz / Spielraum:

<p>Bogen 1 zeigt die Lage des Spielplatzes sowie dessen Ausstattung. Anhand dieser in Verbindung mit Bildern des Platzes samt Umfeld, Zugängen, Zuwegung und Ausstattung mit Spielangeboten sowie dem dort jeweils vorhanden Fallschutzmaterial können die Grundbedingungen beurteilt und die Erfüllung einer Grundbedingung besser nachvollzogen werden.</p> <p>Dieser Bogen dient nur der Übersicht und enthält keine Bewertungen.</p>
<p><b>Bogen 1 – Übersicht Lage und Ausstattung Spielplatz / Spielraum</b></p>
<p>Leitidee ist einen Spielraum zu erreichen, der inklusiv und damit für alle Menschen nutzbar ist. Dieser Bereich setzt sich aus Wegen und verschiedenen Spielstationen zusammen, wobei auch ein Weg als Spielstation ausgebildet sein kann.</p>

### 5.2. Inklusiver Spielraum | Bogen 2 – Grundbedingungen A – C Zugang | Vernetzung | Erreichbarkeit:

<p>Leitidee ist mindestens ein barrierefreier Zugang zum Spielraum, der im Zwei-Wege-Prinzip und im Zwei-Sinne-Prinzip hergestellt ist, sowie die Vernetzung, Einbindung in ein Leisystem sowie die Erreichbarkeit der Spielstationen.</p>	
<b>A</b>	<p><b>Grundbedingung A Zugang</b></p> <p>Mindestens ein Zugang zum Spielplatz ist Bereich barrierefrei erreichbar nach den Anforderungen des Zwei-Wege-System und des Zwei-Sinne-Prinzip ist vorhanden.</p> <p>Die Gesamtbewertung erfolgt nur dann, wenn <b>alle</b> Teilbewertungen erfüllt sind. Hier wird nicht nach Noten, sondern in erfüllt / nicht erfüllt unterschieden. Sind <b>alle</b> Voraussetzungen erfüllt, ist der Zugang als barrierefrei einzuschätzen</p>
<p><b>Bewertung der Grundbedingung A Zugang</b></p>	
<p><b>erfüllt</b></p>	<p><b>nicht erfüllt</b></p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Zwei-Wege-Prinzip ist vorhanden und</li> <li>- Zwei-Sinne-Prinzip ist vorhanden</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Zwei-Wege-Prinzip ist nicht vorhanden oder/und</li> <li>- Zwei-Sinne-Prinzip ist nicht vorhanden</li> </ul>

<b>B</b>	<p><b>Grundbedingung B Vernetzung</b></p> <p>Hier wird betrachtet, ob ab dem Zugang bis hin zur letzten Spielstation auf dem Spielplatz oder auf dem Spielraum <b>mindestens 50 % der Spielstationen</b> erreichbar sind. Die Erreichbarkeit erfolgt wiederum barrierefrei nach den Anforderungen des Zwei-Wege-System und des Zwei-Sinne-Prinzip sowie mit einer Einbindung von <b>mindestens 75 % der Spielstationen in ein Leitsystem</b>.</p> <p>Erst wenn <b>diese</b> Voraussetzungen erfüllt sind, ist die Vernetzung und Einbindung in ein durchgängiges Leitsystem als barrierefrei und inklusiv einzuschätzen</p>
----------	---

**Bewertung der Grundbedingung B Vernetzung**

erfüllt	nicht erfüllt
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Zwei-Wege-Prinzip ist vorhanden (mind. 50%) und</li> <li>- Zwei-Sinne-Prinzip ist vorhanden (mind. 50%) und</li> <li>- Leitsystem ist durchgängig vorhanden (mind. 75%)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Zwei-Wege-Prinzip ist nicht vorhanden (weniger als 50 %) oder / und</li> <li>- Zwei-Sinne-Prinzip ist nicht vorhanden (weniger als 50 %) oder / und</li> <li>- Leitsystem ist nicht / nicht durchgängig vorhanden (weniger als 75 %)</li> </ul>

**Grundbedingung C Erreichbarkeit**

<b>C</b>	<p>Hier wird betrachtet, ob ab dem Weg zum Spielangebot innerhalb der Station die Erreichbarkeit gewährleistet ist. Es muss ein barrierefreier Zugang ermöglicht werden, der vom Wegesrand, bis zum Rand der Spielstation führt und ab dort ein Weiterkommen geregelt ist. Krabbeln und Robben sind auch für Rollstuhlfahrer zulässige Fortbewegungen, sofern ein Umsetzen vom Rollstuhl auf ein z.B. Podest ermöglicht wird. Die Erreichbarkeit muss die Anforderungen des Zwei-Wege-System und des Zwei-Sinne-Prinzip, sowie die Einbindung in ein Leitsystem erfüllen.</p> <p>Erst wenn die <b>Hälfte aller Spielstationen</b> diese Voraussetzungen erfüllt sind, ist die Erreichbarkeit der Spielstationen als barrierefrei und inklusiv einzuschätzen. Wenn weniger als die <b>Hälfte der Spielstationen</b> erreichbar sind, gelten die Grundbedingungen als nicht erfüllt</p>
----------	---

**Bewertung der Grundbedingung C Erreichbarkeit**

erfüllt	nicht erfüllt
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Zwei-Wege-Prinzip ist vorhanden (mind. 50%) und</li> <li>- Zwei-Sinne-Prinzip ist vorhanden (mind. 50%) und</li> <li>- Leitsystem ist durchgängig vorhanden (mind. 50%)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Zwei-Wege-Prinzip ist nicht vorhanden (weniger als 50%) oder / und</li> <li>- Zwei-Sinne-Prinzip ist nicht vorhanden (weniger als 50%) oder / und</li> <li>- Leitsystem ist nicht / nicht durchgängig vorhanden (weniger als 50%)</li> </ul>

**Grundbedingungen A – C Zugang | Vernetzung | Erreichbarkeit**  
Ist auch nur eine der Grundbedingungen A – C nicht erfüllt, so wird der Spielplatz / Spielraum als nicht inklusiv gewertet

**5.3. Inklusiver Spielraum | Bogen 3 – Grundbedingungen D – F  
Sinneserfahrung | Bewegungserfahrung | soziale Aspekte:**

Leitidee ist gezielt ausreichend Sinneswahrnehmungen anzusprechen, Bewegungserfahrungen und soziale Aspekte anzubieten

**Grundbedingung D Sinneserfahrung**

Sinneserfahrungen sind Grundvoraussetzungen für das Lernen. Daher muss es auch Angebote geben, die gezielt möglichst viele Sinne ansprechen und hier ggf. zu einer Verbesserung der Fertigkeiten beitragen. Sinneserfahrung bedeutet hier, etwas zu sehen, zu riechen, zu hören, zu fühlen, zu schmecken und dadurch die Umwelt wahrzunehmen.

**D** Der Spielplatz bietet gezielte Möglichkeiten der Förderung von Sinneswahrnehmungen. **Es müssen 3 von 7 Sinnen angesprochen werden. Hierbei ist es ausreichend, wenn 10% aller Spielstationen das Angebot der Sinneserfahrung Gleichgewicht oder 5% aller Spielstationen das Angebot der anderen Sinneserfahrung ansprechen**, erst dann kann in der Bewertung die Grundbedingung D Sinneserfahrung als erfüllt angekreuzt werden.

Wenn weniger als 3 von 7 Sinnen bei allen Spielstationen angesprochen oder nicht gezielt angesprochen werden, gelten die Grundbedingungen als nicht erfüllt.

**Bewertung der Grundbedingung D Sinneserfahrung**

erfüllt (mind. 3 von 7)	nicht erfüllt (weniger als 3 von 7)
- Sehen wird gezielt angesprochen (mind. 5%)	- Sehen wird nicht / nicht gezielt angesprochen (weniger als 5%)
- Hören wird gezielt angesprochen (mind. 5%)	- Hören wird nicht / nicht gezielt angesprochen (weniger als 5%)
- Fühlen wird gezielt angesprochen (mind. 5%)	- Fühlen wird nicht / nicht gezielt angesprochen (weniger als 5%)
- Tasten wird gezielt angesprochen (mind. 5%)	- Tasten wird nicht / nicht gezielt angesprochen (weniger als 5%)
- Riechen wird gezielt angesprochen (mind. 5%)	- Riechen wird nicht / nicht gezielt angesprochen (weniger als 5%)
- Schmecken wird gezielt angesprochen (mind. 5%)	- Schmecken wird nicht / nicht gezielt angesprochen (weniger als 5%)
- Gleichgewicht (Propriozeption) wird gezielt angesprochen (mind. 10%)	- Gleichgewicht (Propriozeption) wird nicht / nicht gezielt angesprochen (weniger als 10%)

**Grundbedingung E Bewegungserfahrung**

Hier wird betrachtet, ob die Spielstation gezielte Angebote für Koordination, Geschwindigkeit, Höhenerfahrungen macht und dies entsprechend bewertet. Um den Punkt Bewegungserfahrung (Koordination, Geschwindigkeit, Höhenerfahrung) zu erfüllen, muss durch die Spielstation ein gezieltes Angebot für das Ansprechen der jeweiligen Bewegungserfahrung gemacht werden.

**E** Die Bewertung erfolgt durch das Ankreuzen der entsprechenden Rubriken. Es müssen mindestens **20 % aller Spielstationen** die Voraussetzungen **jeder** Bewegungserfahrungen erfüllen, erst dann kann in der Bewertung die Grundbedingung E als erfüllt angekreuzt werden.

Wenn weniger als 20 % aller Spielstationen Bewegungserfahrung anbieten oder / und nicht alle Bewegungserfahrungen erfüllt sind, so gelten die Grundbedingungen als nicht erfüllt.

Bewertung der Grundbedingung E Bewegungserfahrung	
erfüllt (3 von 3)	nicht erfüllt (weniger als 3 von 3)
<ul style="list-style-type: none"> <li>- gezieltes Angebot für Koordination ist vorhanden (mind. 20%) und</li> <li>- gezieltes Angebot für Geschwindigkeit ist vorhanden (mind. 20%) und</li> <li>- gezieltes Angebot für Höhenerfahrung ist vorhanden (mind. 20%)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- gezieltes Angebot für Koordination ist nicht vorhanden (weniger als 20%) und / oder</li> <li>- gezieltes Angebot für Geschwindigkeit ist nicht vorhanden (weniger als 20%) und / oder</li> <li>- gezieltes Angebot für Höhenerfahrung ist nicht vorhanden (weniger als 20%)</li> </ul>
<p><b>F Grundbedingung F soziale Aspekte</b></p> <p>Die sozialen Aspekte wie Kommunikation, Selbstwahrnehmung, Gruppenspiel, Einzelspiel und Begegnungsmöglichkeiten müssen nicht unmittelbar dem Spiel, bzw. den Nutzenden zugeordnet werden, hier geht es auch um das Umfeld für Begleitpersonen.</p> <p><b>F Es müssen 3 von 5 sozialen Aspekten erfüllt werden. Hierbei ist es notwendig, dass mindestens 20% aller Spielstationen</b> die Voraussetzungen der sozialen Aspekte erfüllen. Erst dann kann in der Bewertung die Grundbedingung F als erfüllt angekreuzt werden. Wenn weniger als 20% der Spielstationen die sozialen Aspekten erfüllen, so gelten die Grundbedingungen als nicht erfüllt.</p>	
Bewertung der Grundbedingung F soziale Aspekte	
erfüllt (mind. 3 von 5)	nicht erfüllt (weniger als 3 von 5)
<ul style="list-style-type: none"> <li>- gezieltes Angebot für Kommunikation ist vorhanden (mind. 20%)</li> <li>- gezieltes Angebot für Selbstwahrnehmung ist vorhanden (mind. 20%)</li> <li>- gezieltes Angebot für Gruppenspiel ist vorhanden (mind. 20%)</li> <li>- gezieltes Angebot für Einzelspiel ist vorhanden (mind. 20%)</li> <li>- gezieltes Angebot für Begegnungsmöglichkeiten ist vorhanden (mind. 20%)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- gezieltes Angebot für Kommunikation ist nicht vorhanden (weniger als 20%)</li> <li>- gezieltes Angebot für Selbstwahrnehmung ist nicht vorhanden (weniger als 20%)</li> <li>- gezieltes Angebot für Gruppenspiel ist nicht vorhanden (weniger als 20%)</li> <li>- gezieltes Angebot für Einzelspiel ist nicht vorhanden (weniger als 20%)</li> <li>- gezieltes Angebot für Begegnungsmöglichkeiten ist nicht vorhanden (weniger als 20%)</li> </ul>
<p><b>Grundbedingungen D – F Sinneserfahrung   Bewegungserfahrung   soziale Aspekte</b>  <b>Sind die Grundbedingungen A – C nicht erfüllt, so wird der Spielplatz / Spielraum als nicht inklusiv gewertet</b></p>	

## 6. Spielplatz 03 LAGA Gelände im Schlosspark:

### 6.1. Inklusiver Spielraum | Bogen 1 – Übersicht Lage und Ausstattung Spielplatz / Spielraum:

Versorgungsbereich	Spielplatznummer	Bezeichnung	Adresse	Größe
VB 18	03	Spielplatz LAGA Gelände im Schlosspark	Parkstraße/Schlossplatz 1 16515 Oranienburg	11.450,71 m <sup>2</sup>

#### Lageplan



Ausstattung	Anzahl	Bezeichnung Spielstation
Spielplatzgeräte	2	1. Einzelschaukel
Spielplatzgeräte	1	2. Kleinkinderschaukel
Spielplatzgeräte	2	3. Traversen- Doppelschaukel
Spielplatzgeräte	1	4. Doppelschaukel
Spielplatzgeräte	1	5. Nestschaukel
Spielplatzgeräte	1	6. Kletter- Balancieranlage, Boulderfelsen
Spielplatzgeräte	1	7. Großes Spielhaus
Spielplatzgeräte	1	8. Reck
Spielplatzgeräte	1	9. Betonhöhle
Spielplatzgeräte	1	10. Hängelschaukel
Spielplatzgeräte	1	11. Tauziehanlage
Spielplatzgeräte	1	12. Kleines Karussell für eine Person „Triesel“
Spielplatzgeräte	3	13. Federwippgerät
Spielplatzgeräte	1	14. Sandtisch als Werkbank mit Schemel
Spielplatzgeräte	1	15. Slackline- Anlage
Spielplatzgeräte	2	16. Tischtennis- Platten
Spielplatzgeräte	1	17. Hüpfkissen
Spielplatzgeräte	3	18. Sprunggeräte, rund
Ausstattung	13	19. Sitzpoller
Spielplatzgeräte	5	20. Wassersprüher
Spielplatzgeräte	div.	21. Wasserschieber
Spielplatzgeräte	1	22. Kletterwal
Spielplatzgeräte	1	23. Rutsche
Spielplatzgeräte	1	24. Wasserpumpe
Spielplatzgeräte	1	25. Wassermatsch- Anlage
Spielplatzgeräte	3	26. Kletter-Vulkane im Wasserbereich

**Bogen 1 – Übersicht Lage und Ausstattung Spielplatz / Spielraum**

6.2. Inklusiver Spielraum | Bogen 2 – Grundbedingungen A – C  
Zugang | Vernetzung | Erreichbarkeit:

<b>A</b>	<b>Grundbedingung A Zugang</b>				<b>x</b>
	Der Zugang zum Spielplatz ist mindestens in einem Bereich barrierefrei erreichbar. Erst wenn <b>alle</b> Voraussetzungen erfüllt sind, ist der Zugang als barrierefrei einzuschätzen				
	Teilbewertungen:				
	Zwei-Wege-System ist vorhanden	x	Zwei-Sinne-Prinzip ist vorhanden	x	
<b>B</b>	<b>Grundbedingung B Vernetzung</b>				<b>-</b>
	Die Vernetzung muss auf dem Spielplatz ab dem Zugang bis zur letzten Spielstation gewährleistet sein. Erst wenn <b>mindestens 50% aller Spielstationen eingebunden</b> sind, ist die Vernetzung als barrierefrei und inklusiv einzuschätzen				
	Teilbewertungen:				
	Zwei-Wege-Prinzip ist vorhanden	x	Zwei-Sinne-Prinzip ist vorhanden	x	
	Leitsystem durchgängig vorhanden	-			
<b>C</b>	<b>Grundbedingung C Erreichbarkeit</b>				<b>-</b>
	Die Erreichbarkeit vom Weg zur Spielstation muss gewährleistet sein. Erst wenn <b>die Hälfte aller Spielstationen</b> diese Voraussetzungen erfüllt sind, ist die Erreichbarkeit der Spielstationen als barrierefrei und inklusiv einzuschätzen				
	Teilbewertungen:				
	Zwei-Wege-Prinzip ist vorhanden	-	Zwei-Sinne-Prinzip ist vorhanden	-	
	Leitsystem durchgängig vorhanden	-			
<b>Bogen 2 – Grundbedingungen A – C Zugang   Vernetzung   Erreichbarkeit</b>				<b>erfüllt</b>	
				<b>nicht erfüllt</b>	<b>x</b>
<b>Sind die Grundbedingungen A – C nicht erfüllt, so wird der Spielplatz / Spielraum als nicht inklusiv gewertet</b>					

6.3. Inklusiver Spielraum | Bogen 3 – Grundbedingung D – F  
Sinneserfahrung | Bewegungserfahrung | soziale Aspekte:

D	<b>Grundbedingung D Sinneserfahrung</b>				x
	Der Spielplatz bietet gezielte Möglichkeiten der Förderung von Sinneswahrnehmungen. <b>Es müssen 3 von 7 Sinnen angesprochen werden. Hierbei ist es ausreichend, wenn 10% aller Spielstationen das Angebot der Sinneserfahrung Gleichgewicht oder 5% aller Spielstationen das Angebot der anderen Sinneserfahrungen ansprechen</b> , erst dann kann in der Bewertung die Grundbedingung D als erfüllt angekreuzt werden.				
	Wenn weniger als 3 von 7 Sinnen bei allen Spielstationen angesprochen oder nicht gezielt angesprochen werden, gelten die Grundbedingungen als nicht erfüllt.				
	Teilbewertungen:				
	Sehen	x	Hören	x	
Fühlen	x	Tasten	x		
Riechen	-	Schmecken	-		
Gleichgewicht (Propriozeption)	x				
E	<b>Grundbedingung E Bewegungserfahrung</b>				x
	Die Bewegungserfahrung bewertet die gezielten Angebote für Koordination, Geschwindigkeit und Höhenerfahrung. Die Bewertung erfolgt durch das Ankreuzen der entsprechenden Rubriken. <b>Eund es müssen 20% aller Spielstationen die Voraussetzungen jeder Bewegungserfahrungen erfüllen</b> , erst dann kann in der Bewertung die Grundbedingung E als erfüllt angekreuzt werden.				
	Wenn weniger als 20% Stationen die Bewegungserfahrung anbieten, so gelten die Grundbedingungen als nicht erfüllt.				
	Teilbewertungen:				
	Koordination	x	Geschwindigkeit	x	
Höhenerfahrung	x				
F	<b>Grundbedingung F soziale Aspekte</b>				x
	Die sozialen Kontakte müssen nicht unmittelbar dem Spiel zugeordnet werden, hier geht es auch um das Umfeld für die Begleitpersonen				
	<b>Es müssen 3 von 5 sozialen Aspekten angesprochen werden. Hierbei ist es ausreichend, wenn 20% aller Spielstationen die Voraussetzungen für soziale Kontakte erfüllen</b> , erst dann kann in der Bewertung die Grundbedingung F als erfüllt angekreuzt werden. Wenn weniger als 20% Stationen die sozialen Aspekten anbieten, so gelten die Grundbedingungen als nicht erfüllt.				
	Teilbewertungen:				
	Kommunikation	x	Selbstwahrnehmung	x	
Gruppenspiel	x	Einzelspiel	x		
Begegnungsmöglichkeiten	x				

<p><b>Bogen 3 – Grundbedingungen D – F</b>  <b>Sinneserfahrung   Bewegungserfahrung   soziale Aspekte</b>          Sind die Grundbedingungen A – C nicht erfüllt, so wird der          Spielplatz / Spielraum als nicht inklusiv gewertet</p>	<p><b>erfüllt</b></p>	
	<p><b>nicht erfüllt</b></p>	<p><b>x</b></p>

6.4. Inklusiver Spielraum | Bogen 4 – Gesamtbewertung:

2	<b>Inklusiver Spielraum – Grundbedingungen A – C</b> Bogen 2: – Inklusiver Spielraum   Grundbedingungen A – C Zugang   Vernetzung   Erreichbarkeit. Der Spielplatz hat die Vorgaben eines Inklusiven Spielraums erfüllt / nicht erfüllt		
		nicht erfüllt	x
Wenn die Grundbedingungen A – C nicht erreicht werden, kann eine weitere Prüfung und Bewertung abgebrochen werden, da die Anlage als nicht inklusiv eingeschätzt wird. Eine Prüfung kann aus informellen Zwecken weiter durchgeführt werden.			
3.1	<b>Grundbedingungen D Sinneswahrnehmung</b> Bogen 3: Inklusiver Spielraum   Grundbedingungen D Sinneswahrnehmung Der Spielplatz hat die Vorgaben an die Grundbedingungen D Sinneswahrnehmungen erfüllt / nicht erfüllt.	erfüllt	x
3.2	<b>Grundbedingungen E Bewegungserfahrung</b> Bogen 3: Inklusiver Spielraum   Grundbedingungen E Bewegungserfahrung Der Spielplatz hat die Vorgaben an die Grundbedingungen E Bewegungserfahrung erfüllt / nicht erfüllt.	erfüllt	x
3.3	<b>Grundbedingungen F soziale Aspekte</b> Bogen 3: Inklusiver Spielraum   Grundbedingungen F soziale Aspekte Der Spielplatz hat die Vorgaben an die Grundbedingungen F soziale Aspekte erfüllt / nicht erfüllt.	erfüllt	x
4	<b>Gesamtbewertung – Inklusiver Spielraum</b> <b>Spielplatz 03 LAGA Gelände im Schlosspark</b> Der Spielplatz hat die Vorgaben eines Inklusiven Spielraums erfüllt / nicht erfüllt		
		nicht erfüllt	x
<b>Bemerkungen:</b> Der Spielplatz LAGA im Schlosspark hat die besten Voraussetzungen zu einem inklusiven Spielplatz umgebaut zu werden, wenn eine deutliche Optimierung in der Erreichbarkeit vorgenommen wird (Erreichbarkeit der Stationen und Leitsystem)			

## 7. Spielplatz 09 Elbestraße:

### 7.1. Inklusiver Spielraum | Bogen 1 – Übersicht Lage und Ausstattung Spielplatz / Spielraum:

Versorgungsbereich	Spielplatznummer	Bezeichnung	Adresse	Größe
VB 11	09	Elbestraße	Elbestraße zwischen Nr. 32 und Nr. 34, 16515 Oranienburg	538,50 m <sup>2</sup>

#### Lageplan



Ausstattung	Anzahl	Bezeichnung Spielstation
Spielplatzgeräte	1	1. Wasserspielanlage
Spielplatzgeräte	4	2. Doppelschaukel
Spielplatzgeräte	1	3. Klettergerüst
Spielplatzgeräte	2	4. Balancierbalken
Spielplatzgeräte	1	5. Edelstahlringe zum Hangeln
Ausstattung	3	6. Bänke

**Bogen 1 – Übersicht Lage und Ausstattung Spielplatz / Spielraum**

7.2. Inklusiver Spielraum | Bogen 2 – Grundbedingungen A – C  
Zugang | Vernetzung | Erreichbarkeit:

<b>A</b>	<b>Grundbedingung A Zugang</b>				<b>x</b>
	Der Zugang zum Spielplatz ist mindestens in einem Bereich barrierefrei erreichbar. Erst wenn <b>alle</b> Voraussetzungen erfüllt sind, ist der Zugang als barrierefrei einzuschätzen				
	Teilbewertungen:				
	Zwei-Wege-Prinzip ist vorhanden	x	Zwei-Sinne-Prinzip ist vorhanden	x	
<b>B</b>	<b>Grundbedingung B Vernetzung</b>				<b>-</b>
	Die Vernetzung muss auf dem Spielplatz ab dem Zugang bis zur letzten Spielstation gewährleistet sein. Erst wenn <b>mindestens 50% aller Spielstationen eingebunden</b> sind, ist die Vernetzung als barrierefrei und inklusiv einzuschätzen				
	Teilbewertungen:				
	Zwei-Wege-Prinzip ist vorhanden	x	Zwei-Sinne-Prinzip ist vorhanden	-	
	Leitsystem durchgängig vorhanden	-			
<b>C</b>	<b>Grundbedingung C Erreichbarkeit</b>				<b>-</b>
	Die Erreichbarkeit vom Weg zur Spielstation muss gewährleistet sein. Erst wenn <b>die Hälfte aller Spielstationen</b> diese Voraussetzungen erfüllt sind, ist die Erreichbarkeit der Spielstationen als barrierefrei und inklusiv einzuschätzen				
	Teilbewertungen:				
	Zwei-Wege-Prinzip ist vorhanden	-	Zwei-Sinne-Prinzip ist vorhanden	-	
	Leitsystem durchgängig vorhanden	-			
<b>Bogen 2 – Grundbedingungen A – C Zugang   Vernetzung   Erreichbarkeit</b>				<b>erfüllt</b>	
				<b>nicht erfüllt</b>	<b>x</b>
Sind die Grundbedingungen A – C nicht erfüllt, so wird der Spielplatz / Spielraum als nicht inklusiv gewertet					

7.3. Inklusiver Spielraum | Bogen 3 – Grundbedingungen D – F  
Sinneserfahrung | Bewegungserfahrung | soziale Aspekte:

D	<b>Grundbedingung D Sinneserfahrung</b>			x
	Der Spielplatz bietet gezielte Möglichkeiten der Förderung von Sinneswahrnehmungen. <b>Es müssen 3 von 7 Sinnen angesprochen werden. Hierbei ist es ausreichend, wenn 10% aller Spielstationen das Angebot der Sinneserfahrung Gleichgewicht oder 5% aller Spielstationen das Angebot der anderen Sinneserfahrung ansprechen</b> , erst dann kann in der Bewertung die Grundbedingung D als erfüllt angekreuzt werden.			
	Wenn weniger als 3 von 7 Sinnen bei allen Spielstationen angesprochen oder nicht gezielt angesprochen werden, gelten die Grundbedingungen als nicht erfüllt.			
	Teilbewertungen:			
	Sehen	-	Hören	
Fühlen	x	Tasten	x	
Riechen	-	Schmecken	x	
Gleichgewicht (Propriozeption)	x			
E	<b>Grundbedingung E Bewegungserfahrung</b>			x
	Die Bewegungserfahrung bewertet die gezielten Angebote für Koordination, Geschwindigkeit und Höhenerfahrung. Die Bewertung erfolgt durch das Ankreuzen der entsprechenden Rubriken. <b>Eund es müssen 20% aller Spielstationen</b> die Voraussetzungen jeder Bewegungserfahrungen erfüllen, erst dann kann in der Bewertung die Grundbedingung E als erfüllt angekreuzt werden.			
	Wenn weniger als 20% Stationen die Bewegungserfahrung anbieten, so gelten die Grundbedingungen als nicht erfüllt.			
	Teilbewertungen:			
	Koordination	x	Geschwindigkeit	
Höhenerfahrung	x			
F	<b>Grundbedingung F soziale Aspekte</b>			-
	Die sozialen Kontakte müssen nicht unmittelbar dem Spiel zugeordnet werden, hier geht es auch um das Umfeld für die Begleitpersonen			
	<b>Es müssen 3 von 5 sozialen Aspekten angesprochen werden. Hierbei ist es ausreichend, wenn 20% aller Spielstationen</b> die Voraussetzungen für soziale Kontakte erfüllen, erst dann kann in der Bewertung die Grundbedingung F als erfüllt angekreuzt werden. Wenn weniger als 20% Stationen die sozialen Aspekten anbieten, so gelten die Grundbedingungen als nicht erfüllt.			
	Teilbewertungen:			
	Kommunikation	-	Selbstwahrnehmung	
Gruppenspiel	x	Einzelspiel	x	
Begegnungsmöglichkeiten	-			

<p><b>Bogen 3 – Grundbedingungen D – F</b>  <b>Sinneserfahrung   Bewegungserfahrung   soziale Aspekte</b>  <b>Sind die Grundbedingungen A – C nicht erfüllt, so wird der</b>  <b>Spielplatz / Spielraum als nicht inklusiv gewertet</b></p>	<p><b>erfüllt</b></p>	
	<p><b>nicht erfüllt</b></p>	<p><b>x</b></p>

#### 7.4. Inklusiver Spielraum | Bogen 4 – Gesamtbewertung:

2	<b>Inklusiver Spielraum – Grundbedingungen A – C</b> Bogen 2: – Inklusiver Spielraum   Grundbedingungen A – C Zugang   Vernetzung   Erreichbarkeit. Der Spielplatz hat die Vorgaben eines Inklusiven Spielraums erfüllt / nicht erfüllt		
		nicht erfüllt	x
Wenn die Grundbedingungen A – C nicht erreicht werden, kann eine weitere Prüfung und Bewertung abgebrochen werden, da die Anlage als nicht inklusiv eingeschätzt wird. Eine Prüfung kann aus informellen Zwecken weiter durchgeführt werden.			
3.1	<b>Grundbedingungen D Sinneswahrnehmung</b> Bogen 3: Inklusiver Spielraum   Grundbedingungen D Sinneswahrnehmung Der Spielplatz hat die Vorgaben an die Grundbedingungen D Sinneswahrnehmungen erfüllt / nicht erfüllt.	erfüllt	x
3.2	<b>Grundbedingungen E Bewegungserfahrung</b> Bogen 3: Inklusiver Spielraum   Grundbedingungen E Bewegungserfahrung Der Spielplatz hat die Vorgaben an die Grundbedingungen E Bewegungserfahrung erfüllt / nicht erfüllt.	erfüllt	x
3.3	<b>Grundbedingungen F soziale Aspekte</b> Bogen 3: Inklusiver Spielraum   Grundbedingungen F soziale Aspekte Der Spielplatz hat die Vorgaben an die Grundbedingungen F soziale Aspekte erfüllt / nicht erfüllt.		
		nicht erfüllt	x
4	<b>Gesamtbewertung – Inklusiver Spielraum</b> <b>Spielplatz 09 Elbestraße</b> Der Spielplatz hat die Vorgaben eines Inklusiven Spielraums erfüllt / nicht erfüllt		
		nicht erfüllt	x
<b>Bemerkungen:</b> Der Spielplatz Elbestraße verfügt über das Potenzial barrierefrei und inklusiv umgestaltet zu werden. Hierfür muss ein Leitsystem umgesetzt werden, das bereits in den Anfängen vorhanden ist. Auch muss die Zugänglichkeit zu den Geräten und besonders zur Wasserspielanlage deutlich verbessert werden. Barrierefreie und inklusive Anlagen benötigen zudem einen entsprechenden / höheren Pflegestandard, da z.B. ein Leitsystem nicht von Fallschutzmaterial überdeckt sein darf.			

## 8. Spielplatz 12 Freizeitanlage Schulumfeld Blaues Wunder Havelsschule:

### 8.1. Inklusiver Spielraum | Bogen 1 – Übersicht Lage und Ausstattung Spielplatz / Spielraum:

Versorgungsbereich	Spielplatznummer	Bezeichnung	Adresse	Größe
VB 09	12	Freizeitanlage Schulumfeld „Blaues Wunder“, Havelsschule	Albert-Buchmann-Straße 11, 16515 Oranienburg	4.903,69 m <sup>2</sup>

#### Lageplan



Ausstattung	Anzahl	Bezeichnung Spielstation
Aktivspielbereich	1	1. Streetballständer
Spielplatzgeräte	1	2. Seilpyramide
Spielplatzgeräte	1	3. Sprunggerät
Spielplatzgeräte	1	4. Dreifach- Reck
Spielplatzgeräte	6	5. Hüpfplatten
Spielplatzgeräte	1	6. Doppelwippe
Aktivspielbereich	1	7. Spielhügel mit Hangrutsche
Spielplatzgeräte	2	8. Doppelschaukel
Ausstattung	1	9. Barfußpfad
Aktivspielbereich	2	10. Tischtennisplatte
Spielplatzgeräte	1	11. Turm mit Rutsche
Spielplatzgeräte	1	12. Kletteranlage
Spielplatzgeräte	1	13. Wikingerschaukel
Ausstattung	1	14. Amphitheater mit Granitblöcken

**Bogen 1 – Übersicht Lage und Ausstattung Spielplatz / Spielraum**

8.2. Inklusiver Spielraum | Bogen 2 – Grundbedingungen A – C  
Zugang | Vernetzung | Erreichbarkeit:

<b>A</b>	<b>Grundbedingung A Zugang</b>				<b>x</b>
	Der Zugang zum Spielplatz ist mindestens in einem Bereich barrierefrei erreichbar. Erst wenn <b>alle</b> Voraussetzungen erfüllt sind, ist der Zugang als barrierefrei einzuschätzen				
	Teilbewertungen:				
	Zwei-Wege-Prinzip ist vorhanden	x	Zwei-Sinne-Prinzip ist vorhanden	x	
<b>B</b>	<b>Grundbedingung B Vernetzung</b>				<b>-</b>
	Die Vernetzung muss auf dem Spielplatz ab dem Zugang bis zur letzten Spielstation gewährleistet sein. Erst wenn <b>mindestens 50% aller Spielstationen eingebunden</b> sind, ist die Vernetzung als barrierefrei und inklusiv einzuschätzen				
	Teilbewertungen:				
	Zwei-Wege-Prinzip ist vorhanden	x	Zwei-Sinne-Prinzip ist vorhanden	-	
	Leitsystem durchgängig vorhanden	-			
<b>C</b>	<b>Grundbedingung C Erreichbarkeit</b>				<b>-</b>
	Die Erreichbarkeit vom Weg zur Spielstation muss gewährleistet sein. Erst wenn <b>die Hälfte aller Spielstationen</b> diese Voraussetzungen erfüllt sind, ist die Erreichbarkeit der Spielstationen als barrierefrei und inklusiv einzuschätzen				
	Teilbewertungen:				
	Zwei-Wege-Prinzip ist vorhanden	x	Zwei-Sinne-Prinzip ist vorhanden	-	
	Leitsystem durchgängig vorhanden	-			
<b>Bogen 2 – Grundbedingungen A – C Zugang   Vernetzung   Erreichbarkeit</b>				<b>erfüllt</b>	
				<b>nicht erfüllt</b>	<b>x</b>

### 8.3. Inklusiver Spielraum | Bogen 3 – Grundbedingungen D – F Sinneserfahrung | Bewegungserfahrung | soziale Aspekte:

D	<b>Grundbedingung D Sinneserfahrung</b>				-
	Der Spielplatz bietet gezielte Möglichkeiten der Förderung von Sinneswahrnehmungen. <b>Es müssen 3 von 7 Sinnen angesprochen werden. Hierbei ist es ausreichend, wenn 10% aller Spielstationen das Angebot der Sinneserfahrung Gleichgewicht oder 5 % aller Spielstationen das Angebot der anderen Sinneserfahrung ansprechen</b> , erst dann kann in der Bewertung die Grundbedingung D als erfüllt angekreuzt werden.				
	Wenn weniger als 3 von 7 Sinnen bei allen Spielstationen angesprochen oder nicht gezielt angesprochen werden, gelten die Grundbedingungen als nicht erfüllt.				
	Teilbewertungen:				
	Sehen	-	Hören	-	
Fühlen	x	Tasten	x		
Riechen	-	Schmecken	-		
Gleichgewicht (Propriozeption)	x				
E	<b>Grundbedingung E Bewegungserfahrung</b>				x
	Die Bewegungserfahrung bewertet die gezielten Angebote für Koordination, Geschwindigkeit und Höhenerfahrung. Die Bewertung erfolgt durch das Ankreuzen der entsprechenden Rubriken. <b>Eund es müssen 20% aller Spielstationen</b> die Voraussetzungen jeder Bewegungserfahrungen erfüllen, erst dann kann in der Bewertung die Grundbedingung E als erfüllt angekreuzt werden.				
	Wenn weniger als 20% Stationen die Bewegungserfahrung anbieten, so gelten die Grundbedingungen als nicht erfüllt.				
	Teilbewertungen:				
	Koordination	x	Geschwindigkeit	x	
Höhenerfahrung	x				
F	<b>Grundbedingung F soziale Aspekte</b>				-
	Die sozialen Kontakte müssen nicht unmittelbar dem Spiel zugeordnet werden, hier geht es auch um das Umfeld für die Begleitpersonen				
	<b>Es müssen 3 von 5 sozialen Aspekten angesprochen werden. Hierbei ist es ausreichend, wenn 20% aller Spielstationen</b> die Voraussetzungen für soziale Kontakte erfüllen, erst dann kann in der Bewertung die Grundbedingung F als erfüllt angekreuzt werden. Wenn weniger als 20% Stationen die sozialen Aspekten anbieten, so gelten die Grundbedingungen als nicht erfüllt.				
	Teilbewertungen:				
	Kommunikation	x	Selbstwahrnehmung	-	
Gruppenspiel	x	Einzelspiel	x		
Begegnungsmöglichkeiten	x				

<p><b>Bogen 3 – Grundbedingungen D – F</b>  <b>Sinneserfahrung   Bewegungserfahrung   soziale Aspekte</b>  <b>Sind die Grundbedingungen A – C nicht erfüllt, so wird der</b>  <b>Spielplatz / Spielraum als nicht inklusiv gewertet</b></p>	<p><b>erfüllt</b></p>	
	<p><b>nicht erfüllt</b></p>	<p><b>x</b></p>

#### 8.4. Inklusiver Spielraum | Bogen 4 – Gesamtbewertung:

2	<b>Inklusiver Spielraum – Grundbedingungen A – C</b> Bogen 2: – Inklusiver Spielraum   Grundbedingungen A – C Zugang   Vernetzung   Erreichbarkeit. Der Spielplatz hat die Vorgaben eines Inklusiven Spielraums erfüllt / nicht erfüllt		
		nicht erfüllt	x
<p>Wenn die Grundbedingungen A – C nicht erreicht werden, kann eine weitere Prüfung und Bewertung abgebrochen werden, da die Anlage als nicht inklusiv eingeschätzt wird. Eine Prüfung kann aus informellen Zwecken weiter durchgeführt werden.</p>			
3.1	<b>Grundbedingungen D Sinneswahrnehmung</b> Bogen 3: Inklusiver Spielraum   Grundbedingungen D Sinneswahrnehmung Der Spielplatz hat die Vorgaben an die Grundbedingungen D Sinneswahrnehmungen erfüllt / nicht erfüllt.		
		nicht erfüllt	x
3.2	<b>Grundbedingungen E Bewegungserfahrung</b> Bogen 3: Inklusiver Spielraum   Grundbedingungen E Bewegungserfahrung Der Spielplatz hat die Vorgaben an die Grundbedingungen E Bewegungserfahrung erfüllt / nicht erfüllt.	erfüllt	x
3.3	<b>Grundbedingungen F soziale Aspekte</b> Bogen 3: Inklusiver Spielraum   Grundbedingungen F soziale Aspekte Der Spielplatz hat die Vorgaben an die Grundbedingungen F soziale Aspekte erfüllt / nicht erfüllt.		
		nicht erfüllt	x
4	<b>Gesamtbewertung – Inklusiver Spielraum</b> <b>Spielplatz 12 Freizeitanlage Schulumfeld Blaues Wunder Havelsschule</b> Der Spielplatz hat die Vorgaben eines Inklusiven Spielraums erfüllt / nicht erfüllt		
		nicht erfüllt	x
<p><b>Bemerkungen:</b> Der Spielplatz Havelsschule verfügt über das Potenzial barrierefrei und inklusiv umgestaltet zu werden. Hierfür muss ein Leitsystem umgesetzt werden und die Zugänglichkeit zu den Geräten deutlich verbessert werden.</p>			

## 9. Spielplatz 17 Germendorf Bolzplatz hinter der Feuerwehr:

### 9.1. Inklusiver Spielraum | Bogen 1 – Übersicht Lage und Ausstattung Spielplatz / Spielraum:

Versorgungsbereich	Spielplatznummer	Bezeichnung	Adresse	Größe
VB 23	17	Spielplatz und Bolzplatz hinter der Feuerwehr Germendorf	Germendorfer Dorfstr. 58, 16515 Oranienburg	2.969,14 m <sup>2</sup>

#### Lageplan



Ausstattung	Anzahl	Bezeichnung Spielstation
Aktivspielbereich	1	1. Bolzplatz mit zwei Toren (wird nicht mit betrachtet)
Aktivbereich	1	2. Calisthenicsanlage (wird nicht mit betrachtet)
Spielplatzgeräte	1	3. Spielturm mit Rutschstangen und Doppelschaukel
Spielplatzgeräte	1	4. Spieltürme mit einer Schienenbahn
Spielplatzgeräte	1	5. Stehwippe
Spielplatzgeräte	1	6. Sprunggerät
Spielplatzgeräte	1	7. Hängematte
Spielplatzgeräte	2	8. Federwippgeräte

**Bogen 1 – Übersicht Lage und Ausstattung Spielplatz / Spielraum**

9.2. Inklusiver Spielraum | Bogen 2 – Grundbedingungen A – C  
Zugang | Vernetzung | Erreichbarkeit:

<b>A</b>	<b>Grundbedingung A Zugang</b>				-
	Der Zugang zum Spielplatz ist mindestens in einem Bereich barrierefrei erreichbar. Erst wenn <b>alle</b> Voraussetzungen erfüllt sind, ist der Zugang als barrierefrei einzuschätzen				
	Teilbewertungen:				
	Zwei-Wege-Prinzip ist vorhanden	x	Zwei-Sinne-Prinzip ist vorhanden	-	
<b>B</b>	<b>Grundbedingung B Vernetzung</b>				-
	Die Vernetzung muss auf dem Spielplatz ab dem Zugang bis zur letzten Spielstation gewährleistet sein. Erst wenn <b>mindestens 50% aller Spielstationen eingebunden</b> sind, ist die Vernetzung als barrierefrei und inklusiv einzuschätzen				
	Teilbewertungen:				
	Zwei-Wege-Prinzip ist vorhanden	x	Zwei-Sinne-Prinzip ist vorhanden	-	
	Leitsystem durchgängig vorhanden	-			
<b>C</b>	<b>Grundbedingung C Erreichbarkeit</b>				-
	Die Erreichbarkeit vom Weg zur Spielstation muss gewährleistet sein. Erst wenn <b>die Hälfte aller Spielstationen</b> diese Voraussetzungen erfüllt sind, ist die Erreichbarkeit der Spielstationen als barrierefrei und inklusiv einzuschätzen				
	Teilbewertungen:				
	Zwei-Wege-Prinzip ist vorhanden	-	Zwei-Sinne-Prinzip ist vorhanden	-	
	Leitsystem durchgängig vorhanden	-			
<b>Bogen 2 – Grundbedingungen A – C Zugang   Vernetzung   Erreichbarkeit</b>				<b>erfüllt</b>	
				<b>nicht erfüllt</b>	<b>x</b>

9.3. Inklusiver Spielraum | Bogen 3 – Grundbedingungen D – F  
Sinneserfahrung | Bewegungserfahrung | soziale Aspekte:

D	<b>Grundbedingung D Sinneserfahrung</b>				-
	Der Spielplatz bietet gezielte Möglichkeiten der Förderung von Sinneswahrnehmungen. <b>Es müssen 3 von 7 Sinnen angesprochen werden. Hierbei ist es ausreichend, wenn 10% aller Spielstationen das Angebot der Sinneserfahrung Gleichgewicht oder 5% aller Spielstationen das Angebot der anderen Sinneserfahrung ansprechen</b> , erst dann kann in der Bewertung die Grundbedingung D als erfüllt angekreuzt werden.				
	Wenn weniger als 3 von 7 Sinnen bei allen Spielstationen angesprochen oder nicht gezielt angesprochen werden, gelten die Grundbedingungen als nicht erfüllt.				
	Teilbewertungen:				
	Sehen	-	Hören	-	
Fühlen	x	Tasten	-		
Riechen	-	Schmecken	-		
Gleichgewicht (Propriozeption)	x				
E	<b>Grundbedingung E Bewegungserfahrung</b>				x
	Die Bewegungserfahrung bewertet die gezielten Angebote für Koordination, Geschwindigkeit und Höhenerfahrung. Die Bewertung erfolgt durch das Ankreuzen der entsprechenden Rubriken. <b>Eund es müssen 20% aller Spielstationen</b> die Voraussetzungen jeder Bewegungserfahrungen erfüllen, erst dann kann in der Bewertung die Grundbedingung E als erfüllt angekreuzt werden.				
	Wenn weniger als 20% Stationen die Bewegungserfahrung anbieten, so gelten die Grundbedingungen als nicht erfüllt.				
	Teilbewertungen:				
	Koordination	x	Geschwindigkeit	x	
Höhenerfahrung	x				
F	<b>Grundbedingung F soziale Aspekte</b>				-
	Die sozialen Kontakte müssen nicht unmittelbar dem Spiel zugeordnet werden, hier geht es auch um das Umfeld für die Begleitpersonen				
	<b>Es müssen 3 von 5 sozialen Aspekten angesprochen werden. Hierbei ist es ausreichend, wenn 20% aller Spielstationen</b> die Voraussetzungen für soziale Kontakte erfüllen, erst dann kann in der Bewertung die Grundbedingung F als erfüllt angekreuzt werden. Wenn weniger als 20% Stationen die sozialen Aspekten anbieten, so gelten die Grundbedingungen als nicht erfüllt.				
	Teilbewertungen:				
	Kommunikation	-	Selbstwahrnehmung	-	
Gruppenspiel	x	Einzelspiel	x		
Begegnungsmöglichkeiten	x				

<p><b>Bogen 3 – Grundbedingungen D – F</b>  <b>Sinneserfahrung   Bewegungserfahrung   soziale Aspekte</b>  <b>Sind die Grundbedingungen A – C nicht erfüllt, so wird der</b>  <b>Spielplatz / Spielraum als nicht inklusiv gewertet</b></p>	<p><b>erfüllt</b></p>	
	<p><b>nicht erfüllt</b></p>	<p><b>x</b></p>

9.4. Inklusiver Spielraum | Bogen 4 – Gesamtbewertung:

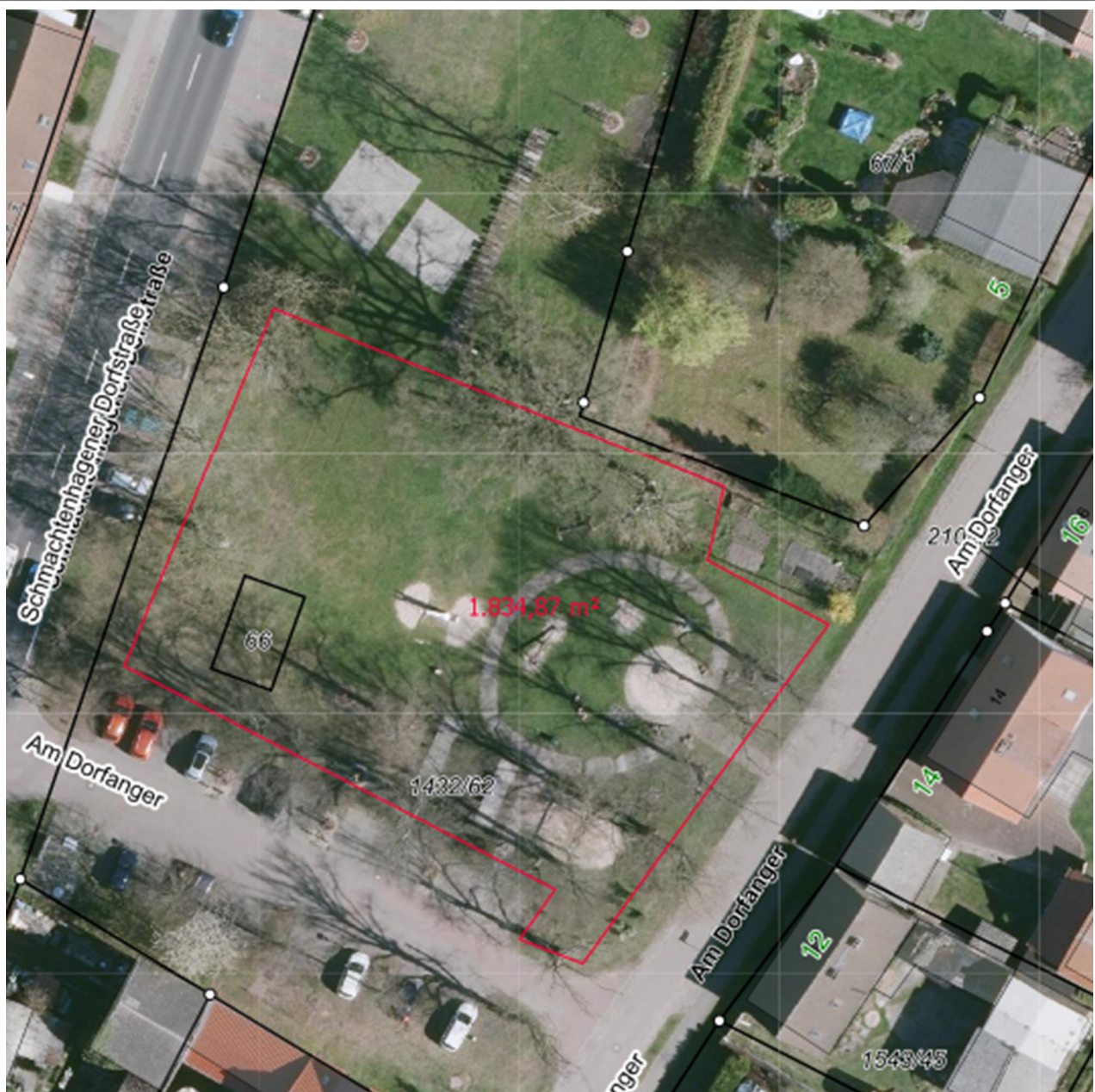
2	<b>Inklusiver Spielraum – Grundbedingungen A – C</b> Bogen 2: – Inklusiver Spielraum   Grundbedingungen A – C Zugang   Vernetzung   Erreichbarkeit. Der Spielplatz hat die Vorgaben eines Inklusiven Spielraums erfüllt / nicht erfüllt		
		nicht erfüllt	x
Wenn die Grundbedingungen A – C nicht erreicht werden, kann eine weitere Prüfung und Bewertung abgebrochen werden, da die Anlage als nicht inklusiv eingeschätzt wird. Eine Prüfung kann aus informellen Zwecken weiter durchgeführt werden.			
3.1	<b>Grundbedingungen D Sinneswahrnehmung</b> Bogen 3: Inklusiver Spielraum   Grundbedingungen D Sinneswahrnehmung Der Spielplatz hat die Vorgaben an die Grundbedingungen D Sinneswahrnehmungen erfüllt / nicht erfüllt.		
		nicht erfüllt	x
3.2	<b>Grundbedingungen E Bewegungserfahrung</b> Bogen 3: Inklusiver Spielraum   Grundbedingungen E Bewegungserfahrung Der Spielplatz hat die Vorgaben an die Grundbedingungen E Bewegungserfahrung erfüllt / nicht erfüllt.	erfüllt	x
3.3	<b>Grundbedingungen F soziale Aspekte</b> Bogen 3: Inklusiver Spielraum   Grundbedingungen F soziale Aspekte Der Spielplatz hat die Vorgaben an die Grundbedingungen F soziale Aspekte erfüllt / nicht erfüllt.		
		nicht erfüllt	x
4	<b>Gesamtbewertung – Inklusiver Spielraum</b> <b>Spielplatz 17 Germendorf Bolzplatz hinter der Feuerwehr</b> Der Spielplatz hat die Vorgaben eines Inklusiven Spielraums erfüllt / nicht erfüllt		
		nicht erfüllt	x
<b>Bemerkungen:</b> Der Spielplatz Germendorf hinter der Feuerwehr (ohne Bolzplatz und Calisthenicsanlage) verfügt über das Potenzial barrierefrei und inklusiv umgestaltet zu werden. Hierfür muss ein Leitsystem umgesetzt und die Zugänglichkeit zu den Geräten deutlich verbessert werden. Auch muss das Angebot an Sinneserfahrungen verbessert und es müssen mehr Möglichkeiten / Angebote der sozialen Aspekte, wie zum Beispiel eine Begegnungsmöglichkeit, umgesetzt werden.			

## 10. Spielplatz 19 Dorfstraße am Dorfanger OT Schmachtenhagen:

### 10.1. Inklusiver Spielraum | Bogen 1 – Übersicht Lage und Ausstattung Spielplatz / Spielraum:

Versorgungsbereich	Spielplatznummer	Bezeichnung	Adresse	Größe
VB 26	19	Dorfstraße am Anger OT Schmachtenhagen	Am Dorfanger 12, OT Schmachtenhagen, 16515 Oranienburg	1.834,87 m <sup>2</sup>

#### Lageplan



<b>Ausstattung</b>	<b>Anzahl</b>	<b>Bezeichnung Spielstation</b>
Spielplatzgeräte	1	1. Klettergerüst aus Stahl (Baujahr 1980)
Spielplatzgeräte	1	2. Doppelschaukel
Aktivspielbereich	2	3. Tischtennisplatte
Spielplatzgeräte	1	4. Edelstahlrutsche
Aktivspielbereich	1	5. Fahrradbahn gepflastert mit 9 Hügeln
Spielplatzgeräte	1	6. Sandkasten mit Sandtischen
Spielplatzgeräte	1	7. Sitzapfel
Spielplatzgeräte	2	8. Federwippgerät
Spielplatzgeräte	1	9. Wackelbalancierbalken

**Bogen 1 – Übersicht Lage und Ausstattung Spielplatz / Spielraum**

10.2. Inklusiver Spielraum | Bogen 2 – Grundbedingungen A – C  
Zugang | Vernetzung | Erreichbarkeit:

<b>A</b>	<b>Grundbedingung A Zugang</b>				-
	Der Zugang zum Spielplatz ist mindestens in einem Bereich barrierefrei erreichbar. Erst wenn <b>alle</b> Voraussetzungen erfüllt sind, ist der Zugang als barrierefrei einzuschätzen				
	Teilbewertungen:				
	Zwei-Wege-Prinzip ist vorhanden	x	Zwei-Sinne-Prinzip ist vorhanden	-	
<b>B</b>	<b>Grundbedingung B Vernetzung</b>				-
	Die Vernetzung muss auf dem Spielplatz ab dem Zugang bis zur letzten Spielstation gewährleistet sein. Erst wenn <b>mindestens 50% aller Spielstationen eingebunden</b> sind, ist die Vernetzung als barrierefrei und inklusiv einzuschätzen				
	Teilbewertungen:				
		Zwei-Wege-Prinzip ist vorhanden	x	Zwei-Sinne-Prinzip ist vorhanden	
	Leitsystem durchgängig vorhanden	-			
<b>C</b>	<b>Grundbedingung C Erreichbarkeit</b>				-
	Die Erreichbarkeit vom Weg zur Spielstation muss gewährleistet sein. Erst wenn <b>die Hälfte aller Spielstationen</b> diese Voraussetzungen erfüllt sind, ist die Erreichbarkeit der Spielstationen als barrierefrei und inklusiv einzuschätzen				
	Teilbewertungen:				
		Zwei-Wege-Prinzip ist vorhanden	-	Zwei-Sinne-Prinzip ist vorhanden	
	Leitsystem durchgängig vorhanden	-			
<b>Bogen 2 – Grundbedingungen A – C Zugang   Vernetzung   Erreichbarkeit</b>				<b>erfüllt</b>	
				<b>nicht erfüllt</b>	<b>x</b>

**10.3. Inklusiver Spielraum | Bogen 3 – Grundbedingungen D – F  
Sinneserfahrung | Bewegungserfahrung | soziale Aspekte:**

<b>D</b>	<b>Grundbedingung D Sinneserfahrung</b>			-
	Der Spielplatz bietet gezielte Möglichkeiten der Förderung von Sinneswahrnehmungen. <b>Es müssen 3 von 7 Sinnen angesprochen werden. Hierbei ist es ausreichend, wenn 10% aller Spielstationen das Angebot der Sinneserfahrung Gleichgewicht oder 5% aller Spielstationen das Angebot der anderen Sinneserfahrung ansprechen</b> , erst dann kann in der Bewertung die Grundbedingung D als erfüllt angekreuzt werden.			
	Wenn weniger als 3 von 7 Sinnen bei allen Spielstationen angesprochen oder nicht gezielt angesprochen werden, gelten die Grundbedingungen als nicht erfüllt.			
	Teilbewertungen:			
	Sehen	-	Hören	
Fühlen	x	Tasten	x	
Riechen	-	Schmecken	-	
Gleichgewicht (Propriozeption)	x			
<b>E</b>	<b>Grundbedingung E Bewegungserfahrung</b>			x
	Die Bewegungserfahrung bewertet die gezielten Angebote für Koordination, Geschwindigkeit und Höhenerfahrung. Die Bewertung erfolgt durch das Ankreuzen der entsprechenden Rubriken. <b>Eund es müssen 20% aller Spielstationen</b> die Voraussetzungen jeder Bewegungserfahrungen erfüllen, erst dann kann in der Bewertung die Grundbedingung E als erfüllt angekreuzt werden.			
	Wenn weniger als 20% Stationen die Bewegungserfahrung anbieten, so gelten die Grundbedingungen als nicht erfüllt.			
	Teilbewertungen:			
	Koordination	x	Geschwindigkeit	
Höhenerfahrung	x			
<b>F</b>	<b>Grundbedingung F soziale Aspekte</b>			-
	Die sozialen Kontakte müssen nicht unmittelbar dem Spiel zugeordnet werden, hier geht es auch um das Umfeld für die Begleitpersonen			
	<b>Es müssen 3 von 5 sozialen Aspekten angesprochen werden. Hierbei ist es ausreichend, wenn 20% aller Spielstationen</b> die Voraussetzungen für soziale Kontakte erfüllen, erst dann kann in der Bewertung die Grundbedingung F als erfüllt angekreuzt werden. Wenn weniger als 20% Stationen die sozialen Aspekten anbieten, so gelten die Grundbedingungen als nicht erfüllt.			
	Teilbewertungen:			
	Kommunikation	-	Selbstwahrnehmung	
Gruppenspiel	-	Einzelspiel	x	
Begegnungsmöglichkeiten	-			

<p><b>Bogen 3 – Grundbedingungen D – F</b>  <b>Sinneserfahrung   Bewegungserfahrung   soziale Aspekte</b>  <b>Sind die Grundbedingungen A – C nicht erfüllt, so wird der</b>  <b>Spielplatz / Spielraum als nicht inklusiv gewertet</b></p>	<p><b>erfüllt</b></p>	
	<p><b>nicht erfüllt</b></p>	<p><b>x</b></p>

10.4. Inklusiver Spielraum | Bogen 4 – Gesamtbewertung:

2	<b>Inklusiver Spielraum – Grundbedingungen A – C</b> Bogen 2: – Inklusiver Spielraum   Grundbedingungen A – C Zugang   Vernetzung   Erreichbarkeit. Der Spielplatz hat die Vorgaben eines Inklusiven Spielraums erfüllt / nicht erfüllt		
		nicht erfüllt	x
Wenn die Grundbedingungen A – C nicht erreicht werden, kann eine weitere Prüfung und Bewertung abgebrochen werden, da die Anlage als nicht inklusiv eingeschätzt wird. Eine Prüfung kann aus informellen Zwecken weiter durchgeführt werden.			
3.1	<b>Grundbedingungen D Sinneswahrnehmung</b> Bogen 3: Inklusiver Spielraum   Grundbedingungen D Sinneswahrnehmung Der Spielplatz hat die Vorgaben an die Grundbedingungen D Sinneswahrnehmungen erfüllt / nicht erfüllt.		
		nicht erfüllt	x
3.2	<b>Grundbedingungen E Bewegungserfahrung</b> Bogen 3: Inklusiver Spielraum   Grundbedingungen E Bewegungserfahrung Der Spielplatz hat die Vorgaben an die Grundbedingungen E Bewegungserfahrung erfüllt / nicht erfüllt.	erfüllt	x
3.3	<b>Grundbedingungen F soziale Aspekte</b> Bogen 3: Inklusiver Spielraum   Grundbedingungen F soziale Aspekte Der Spielplatz hat die Vorgaben an die Grundbedingungen F soziale Aspekte erfüllt / nicht erfüllt.		
		nicht erfüllt	x
4	<b>Gesamtbewertung – Inklusiver Spielraum</b> <b>Spielplatz 19 Dorfstraße am Dorfanger OT Schmachtenhagen</b> Der Spielplatz hat die Vorgaben eines Inklusiven Spielraums erfüllt / nicht erfüllt		
		nicht erfüllt	x
<b>Bemerkungen:</b> Der Spielplatz Dorfstraße am Dorfanger OT Schmachtenhagen verfügt über das Potenzial barrierefrei und inklusiv umgestaltet zu werden. Hierfür muss ein Leitsystem umgesetzt und die Zugänglichkeit zu den Geräten deutlich verbessert werden. Auch muss das Angebot an Sinneserfahrungen verbessert und mehr Möglichkeiten / Angebote der sozialen Aspekte, wie zum Beispiel eine Begegnungsmöglichkeit, umgesetzt werden.			

## 11. Spielplatz 21 hinter der Kita OT Zehlendorf:

### 11.1. Inklusiver Spielraum | Bogen 1 – Übersicht Lage und Ausstattung Spielplatz / Spielraum:

Versorgungsbereich	Spielplatznummer	Bezeichnung	Adresse	Größe
VB 27	21	Spielplatz hinter der Kita OT Zehlendorf	Alte Dorfstraße 23, 16515 Oranienburg	6.509,98 m <sup>2</sup>

#### Lageplan



<b>Ausstattung</b>	<b>Anzahl</b>	<b>Bezeichnung Spielstation</b>
Aktionsbereich	1	1. Ballspielplatz mit zwei Holztoren
Spielplatzgeräte	4	2. Metalljugendbänke
Aktionsbereich	1	3. Tischtennisplatte
Spielplatzgeräte	2	4. Federspielgerät
Spielplatzgeräte	1	5. Nestschaukel
Spielplatzgeräte	1	6. Kletteranlage
Ausstattung	2	7. Bänke
<b>Bogen 1 – Übersicht Lage und Ausstattung Spielplatz / Spielraum</b>		

11.2. Inklusiver Spielraum | Bogen 2 – Grundbedingungen A – C  
Zugang | Vernetzung | Erreichbarkeit:

<b>A</b>	<b>Grundbedingung A Zugang</b>				-
	Der Zugang zum Spielplatz ist mindestens in einem Bereich barrierefrei erreichbar. Erst wenn <b>alle</b> Voraussetzungen erfüllt sind, ist der Zugang als barrierefrei einzuschätzen				
	Teilbewertungen:				
	Zwei-Wege-Prinzip ist vorhanden	x	Zwei-Sinne-Prinzip ist vorhanden	-	
<b>B</b>	<b>Grundbedingung B Vernetzung</b>				-
	Die Vernetzung muss auf dem Spielplatz ab dem Zugang bis zur letzten Spielstation gewährleistet sein. Erst wenn <b>mindestens 50% aller Spielstationen eingebunden</b> sind, ist die Vernetzung als barrierefrei und inklusiv einzuschätzen				
	Teilbewertungen:				
		Zwei-Wege-Prinzip ist vorhanden	x	Zwei-Sinne-Prinzip ist vorhanden	
	Leitsystem durchgängig vorhanden	-			
<b>C</b>	<b>Grundbedingung C Erreichbarkeit</b>				-
	Die Erreichbarkeit vom Weg zur Spielstation muss gewährleistet sein. Erst wenn <b>die Hälfte aller Spielstationen</b> diese Voraussetzungen erfüllt sind, ist die Erreichbarkeit der Spielstationen als barrierefrei und inklusiv einzuschätzen				
	Teilbewertungen:				
		Zwei-Wege-Prinzip ist vorhanden	-	Zwei-Sinne-Prinzip ist vorhanden	
	Leitsystem durchgängig vorhanden	-			
<b>Bogen 2 – Grundbedingungen A – C Zugang   Vernetzung   Erreichbarkeit</b>				<b>erfüllt</b>	
				<b>nicht erfüllt</b>	<b>x</b>

**11.3. Inklusiver Spielraum | Bogen 3 – Grundbedingungen D – F  
Sinneserfahrung | Bewegungserfahrung | soziale Aspekte:**

D	<b>Grundbedingung D Sinneserfahrung</b>				-
	Der Spielplatz bietet gezielte Möglichkeiten der Förderung von Sinneswahrnehmungen. <b>Es müssen 3 von 7 Sinnen angesprochen werden. Hierbei ist es ausreichend, wenn 10% aller Spielstationen das Angebot der Sinneserfahrung Gleichgewicht oder 5% aller Spielstationen das Angebot der anderen Sinneserfahrung ansprechen</b> , erst dann kann in der Bewertung die Grundbedingung D als erfüllt angekreuzt werden.				
	Wenn weniger als 3 von 7 Sinnen bei allen Spielstationen angesprochen oder nicht gezielt angesprochen werden, gelten die Grundbedingungen als nicht erfüllt.				
	Teilbewertungen:				
	Sehen	-	Hören	-	
Fühlen	-	Tasten	-		
Riechen	-	Schmecken	-		
Gleichgewicht (Propriozeption)	x				
E	<b>Grundbedingung E Bewegungserfahrung</b>				-
	Die Bewegungserfahrung bewertet die gezielten Angebote für Koordination, Geschwindigkeit und Höhenerfahrung. Die Bewertung erfolgt durch das Ankreuzen der entsprechenden Rubriken. <b>Eund es müssen 20% aller Spielstationen</b> die Voraussetzungen jeder Bewegungserfahrungen erfüllen, erst dann kann in der Bewertung die Grundbedingung E als erfüllt angekreuzt werden.				
	Wenn weniger als 20% Stationen die Bewegungserfahrung anbieten, so gelten die Grundbedingungen als nicht erfüllt.				
	Teilbewertungen:				
	Koordination	x	Geschwindigkeit	-	
Höhenerfahrung	x				
F	<b>Grundbedingung F soziale Aspekte</b>				-
	Die sozialen Kontakte müssen nicht unmittelbar dem Spiel zugeordnet werden, hier geht es auch um das Umfeld für die Begleitpersonen				
	<b>Es müssen 3 von 5 sozialen Aspekten angesprochen werden. Hierbei ist es ausreichend, wenn 20% aller Spielstationen</b> die Voraussetzungen für soziale Kontakte erfüllen, erst dann kann in der Bewertung die Grundbedingung F als erfüllt angekreuzt werden. Wenn weniger als 20% Stationen die sozialen Aspekten anbieten, so gelten die Grundbedingungen als nicht erfüllt.				
	Teilbewertungen:				
	Kommunikation	-	Selbstwahrnehmung	-	
Gruppenspiel	-	Einzelspiel	x		
Begegnungsmöglichkeiten	-				

<p><b>Bogen 3 – Grundbedingungen D – F</b>  <b>Sinneserfahrung   Bewegungserfahrung   soziale Aspekte</b>  <b>Sind die Grundbedingungen A – C nicht erfüllt, so wird der</b>  <b>Spielplatz / Spielraum als nicht inklusiv gewertet</b></p>	<p><b>erfüllt</b></p>	
	<p><b>nicht erfüllt</b></p>	<p><b>x</b></p>

**11.4. Inklusiver Spielraum | Bogen 4 – Gesamtbewertung:**

2	<b>Inklusiver Spielraum – Grundbedingungen A – C</b> Bogen 2: – Inklusiver Spielraum   Grundbedingungen A – C Zugang   Vernetzung   Erreichbarkeit. Der Spielplatz hat die Vorgaben eines Inklusiven Spielraums erfüllt / nicht erfüllt		
		nicht erfüllt	x
Wenn die Grundbedingungen A – C nicht erreicht werden, kann eine weitere Prüfung und Bewertung abgebrochen werden, da die Anlage als nicht inklusiv eingeschätzt wird. Eine Prüfung kann aus informellen Zwecken weiter durchgeführt werden.			
3.1	<b>Grundbedingungen D Sinneswahrnehmung</b> Bogen 3: Inklusiver Spielraum   Grundbedingungen D Sinneswahrnehmung Der Spielplatz hat die Vorgaben an die Grundbedingungen D Sinneswahrnehmungen erfüllt / nicht erfüllt.		
		nicht erfüllt	x
3.2	<b>Grundbedingungen E Bewegungserfahrung</b> Bogen 3: Inklusiver Spielraum   Grundbedingungen E Bewegungserfahrung Der Spielplatz hat die Vorgaben an die Grundbedingungen E Bewegungserfahrung erfüllt / nicht erfüllt.		
		nicht erfüllt	x
3.3	<b>Grundbedingungen F soziale Aspekte</b> Bogen 3: Inklusiver Spielraum   Grundbedingungen F soziale Aspekte Der Spielplatz hat die Vorgaben an die Grundbedingungen F soziale Aspekte erfüllt / nicht erfüllt.		
		nicht erfüllt	x
4	<b>Gesamtbewertung – Inklusiver Spielraum</b> <b>Spielplatz 21 hinter der Kita OT Zehlendorf</b> Der Spielplatz hat die Vorgaben eines Inklusiven Spielraums erfüllt / nicht erfüllt		
		nicht erfüllt	x
<b>Bemerkungen:</b> Der Spielplatz Zehlendorf ist zwar barrierefrei erreichbar, jedoch ist die Anlage nicht als inklusiv zu bewerten, aufgrund der mangelnden Erreichbarkeit und der Ausstattung der Spielstationen.			

## 12. Spielplatz 22 Spielplatz Mittelstraße:

### 12.1. Inklusiver Spielraum | Bogen 1 – Übersicht Lage und Ausstattung Spielplatz / Spielraum:

Versorgungsbereich	Spielplatznummer	Bezeichnung	Adresse	Größe
VB 08	22	Spielplatz Mittelstraße	Mittelstraße 1 A, 16515 Oranienburg	475,17 m <sup>2</sup>

#### Lageplan



Ausstattung	Anzahl	Bezeichnung Spielstation
Spielplatzgeräte	1	1. Betonspielwände
Spielplatzgeräte	1	2. Doppelschaukel
Spielplatzgeräte	1	3. Edelstahlrutsche
Spielplatzgeräte	1	4. Hangelanlage
Spielplatzgeräte	1	5. Sandkasten mit Pergola
Spielplatzgeräte	1	6. Wasserzapfstelle
Ausstattung	4	7. BänkeBänke

**Bogen 1 – Übersicht Lage und Ausstattung Spielplatz / Spielraum**

12.2. Inklusiver Spielraum | Bogen 2 – Grundbedingungen A – C  
Zugang | Vernetzung | Erreichbarkeit:

<b>A</b>	<b>Grundbedingung A Zugang</b>				<b>x</b>
	Der Zugang zum Spielplatz ist mindestens in einem Bereich barrierefrei erreichbar. Erst wenn <b>alle</b> Voraussetzungen erfüllt sind, ist der Zugang als barrierefrei einzuschätzen				
	Teilbewertungen:				
	Zwei-Wege-Prinzip ist vorhanden	<b>x</b>	Zwei-Sinne-Prinzip ist vorhanden	<b>x</b>	
<b>B</b>	<b>Grundbedingung B Vernetzung</b>				<b>-</b>
	Die Vernetzung muss auf dem Spielplatz ab dem Zugang bis zur letzten Spielstation gewährleistet sein. Erst wenn <b>mindestens 50% aller Spielstationen eingebunden</b> sind, ist die Vernetzung als barrierefrei und inklusiv einzuschätzen				
	Teilbewertungen:				
	Zwei-Wege-Prinzip ist vorhanden	<b>x</b>	Zwei-Sinne-Prinzip ist vorhanden	<b>x</b>	
	Leitsystem durchgängig vorhanden	<b>-</b>			
<b>C</b>	<b>Grundbedingung C Erreichbarkeit</b>				<b>-</b>
	Die Erreichbarkeit vom Weg zur Spielstation muss gewährleistet sein. Erst wenn <b>die Hälfte aller Spielstationen</b> diese Voraussetzungen erfüllt sind, ist die Erreichbarkeit der Spielstationen als barrierefrei und inklusiv einzuschätzen				
	Teilbewertungen:				
	Zwei-Wege-Prinzip ist vorhanden	<b>-</b>	Zwei-Sinne-Prinzip ist vorhanden	<b>-</b>	
	Leitsystem durchgängig vorhanden	<b>-</b>			
<b>Bogen 2 – Grundbedingungen A – C Zugang   Vernetzung   Erreichbarkeit</b>				<b>erfüllt</b>	
				<b>nicht erfüllt</b>	<b>x</b>

12.3. Inklusiver Spielraum | Bogen 3 – Grundbedingungen D – F  
Sinneserfahrung | Bewegungserfahrung | soziale Aspekte:

D	<b>Grundbedingung D Sinneserfahrung</b>				x
	Der Spielplatz bietet gezielte Möglichkeiten der Förderung von Sinneswahrnehmungen. <b>Es müssen 3 von 7 Sinnen angesprochen werden. Hierbei ist es ausreichend, wenn 10% aller Spielstationen das Angebot der Sinneserfahrung Gleichgewicht oder 5% aller Spielstationen das Angebot der anderen Sinneserfahrung ansprechen</b> , erst dann kann in der Bewertung die Grundbedingung D als erfüllt angekreuzt werden.				
	Wenn weniger als 3 von 7 Sinnen bei allen Spielstationen angesprochen oder nicht gezielt angesprochen werden, gelten die Grundbedingungen als nicht erfüllt.				
	Teilbewertungen:				
	Sehen	x	Hören	-	
Fühlen	x	Tasten	-		
Riechen	-	Schmecken	x		
Gleichgewicht (Propriozeption)	x				
E	<b>Grundbedingung E Bewegungserfahrung</b>				x
	Die Bewegungserfahrung bewertet die gezielten Angebote für Koordination, Geschwindigkeit und Höhererfahrung. Die Bewertung erfolgt durch das Ankreuzen der entsprechenden Rubriken. <b>Eund es müssen 20% aller Spielstationen</b> die Voraussetzungen jeder Bewegungserfahrungen erfüllen, erst dann kann in der Bewertung die Grundbedingung E als erfüllt angekreuzt werden.				
	Wenn weniger als 20% Stationen die Bewegungserfahrung anbieten, so gelten die Grundbedingungen als nicht erfüllt.				
	Teilbewertungen:				
	Koordination	x	Geschwindigkeit	x	
Höhenerfahrung	x				
F	<b>Grundbedingung F soziale Aspekte</b>				-
	Die sozialen Kontakte müssen nicht unmittelbar dem Spiel zugeordnet werden, hier geht es auch um das Umfeld für die Begleitpersonen				
	<b>Es müssen 3 von 5 sozialen Aspekten angesprochen werden. Hierbei ist es ausreichend, wenn 20% aller Spielstationen</b> die Voraussetzungen für soziale Kontakte erfüllen, erst dann kann in der Bewertung die Grundbedingung F als erfüllt angekreuzt werden. Wenn weniger als 20% Stationen die sozialen Aspekten anbieten, so gelten die Grundbedingungen als nicht erfüllt.				
	Teilbewertungen:				
	Kommunikation	-	Selbstwahrnehmung	-	
Gruppenspiel	-	Einzelspiel	x		
Begegnungsmöglichkeiten	-				

<p><b>Bogen 3 – Grundbedingungen D – F</b>  <b>Sinneserfahrung   Bewegungserfahrung   soziale Aspekte</b>  <b>Sind die Grundbedingungen A – C nicht erfüllt, so wird der</b>  <b>Spielplatz / Spielraum als nicht inklusiv gewertet</b></p>	<p><b>erfüllt</b></p>	
	<p><b>nicht erfüllt</b></p>	<p><b>x</b></p>

12.4. Inklusiver Spielraum | Bogen 4 – Gesamtbewertung:

2	<b>Inklusiver Spielraum – Grundbedingungen A – C</b> Bogen 2: – Inklusiver Spielraum   Grundbedingungen A – C Zugang   Vernetzung   Erreichbarkeit. Der Spielplatz hat die Vorgaben eines Inklusiven Spielraums erfüllt / nicht erfüllt		
		nicht erfüllt	x
<p>Wenn die Grundbedingungen A – C nicht erreicht werden, kann eine weitere Prüfung und Bewertung abgebrochen werden, da die Anlage als nicht inklusiv eingeschätzt wird. Eine Prüfung kann aus informellen Zwecken weiter durchgeführt werden.</p>			
3.1	<b>Grundbedingungen D Sinneswahrnehmung</b> Bogen 3: Inklusiver Spielraum   Grundbedingungen D Sinneswahrnehmung Der Spielplatz hat die Vorgaben an die Grundbedingungen D Sinneswahrnehmungen erfüllt / nicht erfüllt.	erfüllt	x
3.2	<b>Grundbedingungen E Bewegungserfahrung</b> Bogen 3: Inklusiver Spielraum   Grundbedingungen E Bewegungserfahrung Der Spielplatz hat die Vorgaben an die Grundbedingungen E Bewegungserfahrung erfüllt / nicht erfüllt.	erfüllt	x
3.3	<b>Grundbedingungen F soziale Aspekte</b> Bogen 3: Inklusiver Spielraum   Grundbedingungen F soziale Aspekte Der Spielplatz hat die Vorgaben an die Grundbedingungen F soziale Aspekte erfüllt / nicht erfüllt.		
		nicht erfüllt	x
4	<b>Gesamtbewertung – Inklusiver Spielraum</b> <b>Spielplatz 22 Spielplatz Mittelstraße</b> Der Spielplatz hat die Vorgaben eines Inklusiven Spielraums erfüllt / nicht erfüllt		
		nicht erfüllt	x
<p><b>Bemerkungen:</b> Der Spielplatz Mittelstraße hat die Voraussetzung in einen barrierefreien Spielplatz umgebaut zu werden, da die Grundvoraussetzungen, wie z.B. die Erreichbarkeit vorhanden sind, jedoch optimiert werden müssten. Ebenso müssen die sozialen Aspekte ausgebaut / erweiter werden und Bereiche zur Begegnung und für Kommunikation nachgerüstet werden.</p>			

### 13. Spielplatz 26 Dorfanger Friedrichsthal:

#### 13.1. Inklusiver Spielraum | Bogen 1 – Übersicht Lage und Ausstattung Spielplatz / Spielraum:

Versorgungsbereich	Spielplatznummer	Bezeichnung	Adresse	Größe
VB 24	26	Dorfanger Friedrichsthal	Dorfplatz 4, 16515 Oranienburg	1.104,63 m <sup>2</sup>

#### Lageplan



Ausstattung	Anzahl	Bezeichnung Spielstation
Spielplatzgeräte	1	1. Doppelschaukel
Spielplatzgeräte	1	2. Sandkasten mit Kullerrampe
Aktivspielbereich	1	3. Holzspielkombination
Spielplatzgeräte	1	4. Federwippgerät
Spielplatzgeräte	4	5. Bänke

**Bogen 1 – Übersicht Lage und Ausstattung Spielplatz / Spielraum**

13.2. Inklusiver Spielraum | Bogen 2 – Grundbedingungen A – C  
Zugang | Vernetzung | Erreichbarkeit:

<b>A</b>	<b>Grundbedingung A Zugang</b>				-
	Der Zugang zum Spielplatz ist mindestens in einem Bereich barrierefrei erreichbar. Erst wenn <b>alle</b> Voraussetzungen erfüllt sind, ist der Zugang als barrierefrei einzuschätzen				
	Teilbewertungen:				
	Zwei-Wege-Prinzip ist vorhanden	x	Zwei-Sinne-Prinzip ist vorhanden	-	
<b>B</b>	<b>Grundbedingung B Vernetzung</b>				-
	Die Vernetzung muss auf dem Spielplatz ab dem Zugang bis zur letzten Spielstation gewährleistet sein. Erst wenn <b>mindestens 50% aller Spielstationen eingebunden</b> sind, ist die Vernetzung als barrierefrei und inklusiv einzuschätzen				
	Teilbewertungen:				
	Zwei-Wege-Prinzip ist vorhanden	x	Zwei-Sinne-Prinzip ist vorhanden	-	
	Leitsystem durchgängig vorhanden	-			
<b>C</b>	<b>Grundbedingung C Erreichbarkeit</b>				-
	Die Erreichbarkeit vom Weg zur Spielstation muss gewährleistet sein. Erst wenn <b>die Hälfte aller Spielstationen</b> diese Voraussetzungen erfüllt sind, ist die Erreichbarkeit der Spielstationen als barrierefrei und inklusiv einzuschätzen				
	Teilbewertungen:				
	Zwei-Wege-Prinzip ist vorhanden	x	Zwei-Sinne-Prinzip ist vorhanden	-	
	Leitsystem durchgängig vorhanden	-			
<b>Bogen 2 – Grundbedingungen A – C Zugang   Vernetzung   Erreichbarkeit</b> Sind die Grundbedingungen A – C nicht erfüllt, so wird der Spielplatz / Spielraum als nicht inklusiv gewertet				erfüllt	
				nicht erfüllt	x

**13.3. Inklusiver Spielraum | Bogen 3 – Grundbedingungen D – F  
Sinneserfahrung | Bewegungserfahrung | soziale Aspekte:**

<b>D</b>	<b>Grundbedingung D Sinneserfahrung</b>			<b>-</b>
	Der Spielplatz bietet gezielte Möglichkeiten der Förderung von Sinneswahrnehmungen. <b>Es müssen 3 von 7 Sinnen angesprochen werden. Hierbei ist es ausreichend, wenn 10% aller Spielstationen das Angebot der Sinneserfahrung Gleichgewicht oder 5% aller Spielstationen das Angebot der anderen Sinneserfahrung ansprechen</b> , erst dann kann in der Bewertung die Grundbedingung D als erfüllt angekreuzt werden.			
	Wenn weniger als 3 von 7 Sinnen bei allen Spielstationen angesprochen oder nicht gezielt angesprochen werden, gelten die Grundbedingungen als nicht erfüllt.			
	Teilbewertungen:			
	Sehen	-	Hören	
Fühlen	x	Tasten	x	
Riechen	-	Schmecken	-	
Gleichgewicht	x			
<b>E</b>	<b>Grundbedingung E Bewegungserfahrung</b>			<b>x</b>
	Die Bewegungserfahrung bewertet die gezielten Angebote für Koordination, Geschwindigkeit und Höhenerfahrung. Die Bewertung erfolgt durch das Ankreuzen der entsprechenden Rubriken. <b>Eund es müssen 20% aller Spielstationen die Voraussetzungen jeder Bewegungserfahrungen erfüllen</b> , erst dann kann in der Bewertung die Grundbedingung E als erfüllt angekreuzt werden.			
	Wenn weniger als 20% Stationen die Bewegungserfahrung anbieten, so gelten die Grundbedingungen als nicht erfüllt.			
	Teilbewertungen:			
	Koordination	x	Geschwindigkeit	
Höhenerfahrung	x			
<b>F</b>	<b>Grundbedingung F soziale Aspekte</b>			<b>x</b>
	Die sozialen Kontakte müssen nicht unmittelbar dem Spiel zugeordnet werden, hier geht es auch um das Umfeld für die Begleitpersonen			
	<b>Es müssen 3 von 5 sozialen Aspekten angesprochen werden. Hierbei ist es ausreichend, wenn 20% aller Spielstationen die Voraussetzungen für soziale Kontakte erfüllen</b> , erst dann kann in der Bewertung die Grundbedingung F als erfüllt angekreuzt werden. Wenn weniger als 20 % Stationen die sozialen Aspekten anbieten, so gelten die Grundbedingungen als nicht erfüllt.			
	Teilbewertungen:			
	Kommunikation	x	Selbstwahrnehmung	
Gruppenspiel	x	Einzelspiel	x	
Begegnungsmöglichkeiten	-			

<p><b>Bogen 3 – Grundbedingungen D – F</b>  <b>Sinneserfahrung   Bewegungserfahrung   soziale Aspekte</b>  <b>Sind die Grundbedingungen A – C nicht erfüllt, so wird der</b>  <b>Spielplatz / Spielraum als nicht inklusiv gewertet</b></p>	<p><b>erfüllt</b></p>	
	<p><b>nicht erfüllt</b></p>	<p><b>x</b></p>

**13.4. Inklusiver Spielraum | Bogen 4 – Gesamtbewertung:**

<b>2</b>	<b>Inklusiver Spielraum – Grundbedingungen A – C</b> Bogen 2: – Inklusiver Spielraum   Grundbedingungen A – C Zugang   Vernetzung   Erreichbarkeit. Der Spielplatz hat die Vorgaben eines Inklusiven Spielraums erfüllt / nicht erfüllt		
		<b>nicht erfüllt</b>	<b>x</b>
<p>Wenn die Grundbedingungen A – C nicht erreicht werden, kann eine weitere Prüfung und Bewertung abgebrochen werden, da die Anlage als nicht inklusiv eingeschätzt wird. Eine Prüfung kann aus informellen Zwecken weiter durchgeführt werden.</p>			
<b>3.1</b>	<b>Grundbedingungen D Sinneswahrnehmung</b> Bogen 3: Inklusiver Spielraum   Grundbedingungen D Sinneswahrnehmung Der Spielplatz hat die Vorgaben an die Grundbedingungen D Sinneswahrnehmungen erfüllt / nicht erfüllt.		
		<b>nicht erfüllt</b>	<b>x</b>
<b>3.2</b>	<b>Grundbedingungen E Bewegungserfahrung</b> Bogen 3: Inklusiver Spielraum   Grundbedingungen E Bewegungserfahrung Der Spielplatz hat die Vorgaben an die Grundbedingungen E Bewegungserfahrung erfüllt / nicht erfüllt.	<b>erfüllt</b>	<b>x</b>
<b>3.3</b>	<b>Grundbedingungen F soziale Aspekte</b> Bogen 3: Inklusiver Spielraum   Grundbedingungen F soziale Aspekte Der Spielplatz hat die Vorgaben an die Grundbedingungen F soziale Aspekte erfüllt / nicht erfüllt.	<b>erfüllt</b>	<b>x</b>
<b>4</b>	<b>Gesamtbewertung – Inklusiver Spielraum</b> <b>Spielplatz 26 Dorfanger Friedrichsthal</b> Der Spielplatz hat die Vorgaben eines Inklusiven Spielraums erfüllt / nicht erfüllt		
		<b>nicht erfüllt</b>	<b>x</b>
<b>Bemerkungen:</b>			
<p>Der Spielplatz Dorfanger hat die Voraussetzung in einen barrierefreien Spielplatz umgebaut zu werden, jedoch müssen deutliche Optimierungen vorgenommen werden. So muss die eindeutige Zuordnung der Erreichbarkeit des Spielplatzes, die Erreichbarkeit der Stationen und das barrierefreie Spielen in den Stationen verbessert werden.</p>			

## 14. Spielplatz 35 Wissenschaftliche Spielgeräte an der Havel:

### 14.1. Inklusiver Spielraum | Bogen 1 – Übersicht Lage und Ausstattung Spielplatz / Spielraum:

Versorgungsbereich	Spielplatznummer	Bezeichnung	Adresse	Größe
VB 09	35	Wissenschaftli. Spielgeräte an der Havel zw. Schloss und Henriettensteig	Nehringstraße an der Havelpromenade, nahe Henriettensteig, 16515 Oranienburg	1.304,85 m <sup>2</sup>

#### Lageplan



Ausstattung	Anzahl	Bezeichnung Spielstation
Spielplatzgeräte	1	1. Eine Person Karussell Pirouette
Spielplatzgeräte	1	2. Balancierplatte Meeresrauschen
<b>Bogen 1 – Übersicht Lage und Ausstattung Spielplatz / Spielraum</b>		

14.2. Inklusiver Spielraum | Bogen 2 – Grundbedingungen A – C  
Zugang | Vernetzung | Erreichbarkeit:

<b>A</b>	<b>Grundbedingung A Zugang</b>				<b>x</b>
	Der Zugang zum Spielplatz ist mindestens in einem Bereich barrierefrei erreichbar. Erst wenn <b>alle</b> Voraussetzungen erfüllt sind, ist der Zugang als barrierefrei einzuschätzen				
	Teilbewertungen:				
	Zwei-Wege-Prinzip ist vorhanden	x	Zwei-Sinne-Prinzip ist vorhanden	x	
<b>B</b>	<b>Grundbedingung B Vernetzung</b>				<b>-</b>
	Die Vernetzung muss auf dem Spielplatz ab dem Zugang bis zur letzten Spielstation gewährleistet sein. Erst wenn <b>mindestens 50% aller Spielstationen eingebunden</b> sind, ist die Vernetzung als barrierefrei und inklusiv einzuschätzen				
	Teilbewertungen:				
	Zwei-Wege-Prinzip ist vorhanden	x	Zwei-Sinne-Prinzip ist vorhanden	x	
	Leitsystem durchgängig vorhanden	-			
<b>C</b>	<b>Grundbedingung C Erreichbarkeit</b>				<b>-</b>
	Die Erreichbarkeit vom Weg zur Spielstation muss gewährleistet sein. Erst wenn <b>die Hälfte aller Spielstationen</b> diese Voraussetzungen erfüllt sind, ist die Erreichbarkeit der Spielstationen als barrierefrei und inklusiv einzuschätzen				
	Teilbewertungen:				
	Zwei-Wege-Prinzip ist vorhanden	-	Zwei-Sinne-Prinzip ist vorhanden	-	
	Leitsystem durchgängig vorhanden	-			
<b>Bogen 2 – Grundbedingungen A – C Zugang   Vernetzung   Erreichbarkeit</b>				<b>erfüllt</b>	
				<b>nicht erfüllt</b>	<b>x</b>
Sind die Grundbedingungen A – C nicht erfüllt, so wird der Spielplatz / Spielraum als nicht inklusiv gewertet					

14.3. Inklusiver Spielraum | Bogen 3 – Grundbedingungen D – F  
Sinneserfahrung | Bewegungserfahrung | soziale Aspekte:

D	<b>Grundbedingung D Sinneserfahrung</b>			-
	Der Spielplatz bietet gezielte Möglichkeiten der Förderung von Sinneswahrnehmungen. <b>Es müssen 3 von 7 Sinnen angesprochen werden. Hierbei ist es ausreichend, wenn 10% aller Spielstationen das Angebot der Sinneserfahrung Gleichgewicht oder 5% aller Spielstationen das Angebot der anderen Sinneserfahrung ansprechen</b> , erst dann kann in der Bewertung die Grundbedingung D als erfüllt angekreuzt werden.			
	Wenn weniger als 3 von 7 Sinnen bei allen Spielstationen angesprochen oder nicht gezielt angesprochen werden, gelten die Grundbedingungen als nicht erfüllt.			
	Teilbewertungen:			
	Sehen	-	Hören	
Fühlen	x	Tasten	-	
Riechen	-	Schmecken	-	
Gleichgewicht	x			
E	<b>Grundbedingung E Bewegungserfahrung</b>			-
	Die Bewegungserfahrung bewertet die gezielten Angebote für Koordination, Geschwindigkeit und Höhenerfahrung. Die Bewertung erfolgt durch das Ankreuzen der entsprechenden Rubriken. Eund es müssen <b>20% aller Spielstationen</b> die Voraussetzungen jeder Bewegungserfahrungen erfüllen, erst dann kann in der Bewertung die Grundbedingung E als erfüllt angekreuzt werden.			
	Wenn weniger als 20% Stationen die Bewegungserfahrung anbieten, so gelten die Grundbedingungen als nicht erfüllt.			
	Teilbewertungen:			
	Koordination	x	Geschwindigkeit	
Höhenerfahrung	-			
F	<b>Grundbedingung F soziale Aspekte</b>			-
	Die sozialen Kontakte müssen nicht unmittelbar dem Spiel zugeordnet werden, hier geht es auch um das Umfeld für die Begleitpersonen			
	<b>Es müssen 3 von 5 sozialen Aspekten angesprochen werden. Hierbei ist es ausreichend, wenn 20% aller Spielstationen</b> die Voraussetzungen für soziale Kontakte erfüllen, erst dann kann in der Bewertung die Grundbedingung F als erfüllt angekreuzt werden. Wenn weniger als 20% Stationen die sozialen Aspekten anbieten, so gelten die Grundbedingungen als nicht erfüllt.			
	Teilbewertungen:			
	Kommunikation	-	Selbstwahrnehmung	
Gruppenspiel	x	Einzelspiel	x	
Begegnungsmöglichkeiten	-			

<p><b>Bogen 3 – Grundbedingungen D – F</b>  <b>Sinneserfahrung   Bewegungserfahrung   soziale Aspekte</b>  <b>Sind die Grundbedingungen A – C nicht erfüllt, so wird der</b>  <b>Spielplatz / Spielraum als nicht inklusiv gewertet</b></p>	<p><b>erfüllt</b></p>	
	<p><b>nicht erfüllt</b></p>	<p><b>x</b></p>

14.4. Inklusiver Spielraum | Bogen 4 – Gesamtbewertung:

2	<b>Inklusiver Spielraum – Grundbedingungen A – C</b> Bogen 2: – Inklusiver Spielraum   Grundbedingungen A – C Zugang   Vernetzung   Erreichbarkeit. Der Spielplatz hat die Vorgaben eines Inklusiven Spielraums erfüllt / nicht erfüllt		
		nicht erfüllt	x
<p>Wenn die Grundbedingungen A – C nicht erreicht werden, kann eine weitere Prüfung und Bewertung abgebrochen werden, da die Anlage als nicht inklusiv eingeschätzt wird.</p> <p>Eine Prüfung kann aus informellen Zwecken weiter durchgeführt werden.</p>			
3.1	<b>Grundbedingungen D Sinneswahrnehmung</b> Bogen 3: Inklusiver Spielraum   Grundbedingungen D Sinneswahrnehmung Der Spielplatz hat die Vorgaben an die Grundbedingungen D Sinneswahrnehmungen erfüllt / nicht erfüllt.		
		nicht erfüllt	x
3.2	<b>Grundbedingungen E Bewegungserfahrung</b> Bogen 3: Inklusiver Spielraum   Grundbedingungen E Bewegungserfahrung Der Spielplatz hat die Vorgaben an die Grundbedingungen E Bewegungserfahrung erfüllt / nicht erfüllt.		
		nicht erfüllt	x
3.3	<b>Grundbedingungen F soziale Aspekte</b> Bogen 3: Inklusiver Spielraum   Grundbedingungen F soziale Aspekte Der Spielplatz hat die Vorgaben an die Grundbedingungen F soziale Aspekte erfüllt / nicht erfüllt.		
		nicht erfüllt	x
4	<b>Gesamtbewertung – Inklusiver Spielraum</b> <b>Spielplatz 35 Wissenschaftliche Spielgeräte an der Havel</b> Der Spielplatz hat die Vorgaben eines Inklusiven Spielraums erfüllt / nicht erfüllt		
		nicht erfüllt	x
<p><b>Bemerkungen:</b></p> <p>Der Spielplatz Havelpromenade hat die Voraussetzung für einem barrierefreien Spielplatz, jedoch müssen deutliche Optimierungen in der Erreichbarkeit vorgenommen werden.</p> <p>Der Spielplatz ist interessant, da er zu einem Verbund von mehreren Spielanlagen gehört, die über ein Fuß- und Radwegenetz verbunden sind. Aus diesem Grund ist eine Erweiterung des Spielplatzes und ein inklusiver Um- und Ausbau empfehlenswert.</p>			

## **15. Berücksichtigung inklusiver Aspekte bei den weiteren Neuplanungen und Sanierungen**

Auch wenn grundsätzlich möglich - wie am Spielplatz Angerwiese exemplarisch dargelegt - ist es zielführender, Inklusion bei den Neuplanungen grundsätzlich zu berücksichtigen. Dies erzielt ein besseres Ergebnis, als im Nachgang aufwendigere Ergänzungen an den bestehenden Spielstationen und Wegesystemen oder Grünflächen. Gerade die Grundbedingungen A - C können hierbei bestmöglich und fast kostenneutral berücksichtigt werden. So sind dabei dann natürlich auch bestmöglich die unterschiedlichen Bewegungsangebote in entsprechend unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden umsetzbar und können ebenfalls ausreichend berücksichtigt werden, wie auch die entsprechend ausgewählten sozialen Aspekte.

Bei Weiterentwicklungen von bestehenden Anlagen können die Bemerkungen wie unter den jeweiligen Gesamtbewertungen in den Bögen 4 Anhaltspunkte geben, wo Defizite aber auch Stärken bei den jeweiligen Spielplätzen und Anlagen vorhanden sind.

Sind die Anbindungen an das Verkehrsnetz und damit eine barrierefreie Erreichbarkeit oder auch das gesamte Wegesystem auf / zum Spielplatz nicht barrierefrei, wird die Aufwertung des Spielplatzes hin zu einem Inklusiven Spielplatz nur schwer / mit hohem Aufwand möglich.

Diese Gedanken / Aspekte sollten bei der Auswahl von zu entwickelnden Anlagen und Neuplanungen Berücksichtigung finden.