

Inhalt	Seite
Vorwort	4
Einleitung	5
1 Anwendungsbereich	6
2 Normative Verweisungen	6
3 Begriffe	6
4 Grundbedingungen inklusiver Spielraum	9
4.1 Grundsätzliche Überlegungen und neue Annahmen	9
4.2 Allgemeines	10
4.3 Grundbedingung A Barrierefreier Zugang	10
4.4 Grundbedingung B Vernetzung (zur Grundbedingung Spielstation gehörend)	10
4.5 Grundbedingung C Erreichbarkeit (vom Weg zum Spielangebot innerhalb der Spielstation)	10
4.5.1 Allgemeines	10
4.5.2 selbstständig benutzbar (Sinnes-Erfahrbarkeit und Berollbarkeit)	11
4.5.3 nur mit Hilfe benutzbar (Sinnes-Erfahrbarkeit oder Berollbarkeit)	11
4.6 Grundbedingung D Sinneserfahrung	11
4.7 Grundbedingung E Bewegungserfahrung	12
4.7.1 Allgemeines	12
4.7.2 Koordination	12
4.7.3 Geschwindigkeit	12
4.7.4 Tiefen-/ Höhenwahrnehmung	12
4.8 Grundbedingung F Soziale Aspekte	12
4.8.1 Kommunikation	12
4.8.2 Selbstwahrnehmung	12
4.8.3 Gruppenspiele	13
4.8.4 Einzelspiel	13
4.8.5 Begegnungsmöglichkeiten	13
4.9 Nutzende	13
5 Bewertungsschema der Tabelle (Matrix)	13
5.1 Allgemeines	13
5.2 Inklusiver Spielraum – Stufe 1	14
5.3 Inklusiver Spielraum – Stufe 2	15
5.4 Inklusiver Spielraum — Stufe 3	16
6 Beispiele, wie die einzelnen Grundbedingungen der Tabelle (Matrix) erfüllt werden (nicht abschließend)	18
6.1 Auswahl	18
6.2 Barrierefreier Zugang — Beispiele:	18
6.3 Vernetzung (zur Grundbedingung Station gehörend) — Beispiele:	19
6.4 Erreichbarkeit (vom Weg zum Spielangebot innerhalb der Spielstation) — Beispiele:	19
6.5 Sinneserfahrung (das gezielte Ansprechen eines Sinnes durch die Spielstation) — Beispiele:	20
6.6 Bewegungserfahrung — Beispiele:	23
6.7 soziale Aspekte — Beispiele:	24
7 Musterspielplatz zur Erklärung der Anwendung der Matrix — Erreichen der Grundbedingungen der Tabelle (Matrix)	25
7.1 Allgemeines	25
7.2 Übersichtsplan Musterspielplatz	26
7.2.1 Allgemeines	26
7.2.2 Eingang 1 — barrierefrei (Pfeil vollflächig)	27
7.2.3 Eingang 2 — nicht barrierefrei (Pfeil gepunktet)	27
7.2.4 Durchschlupf (gepunktet)	27

7.2.5	Orientierungsmöglichkeit (Zahnrad)	27
7.2.6	Spielstation 1 in Sand (Dreieck)	27
7.2.7	Spielstation 2 in synthetischem Bodenbelag (Quadrat)	27
7.2.8	Spielstation 3 auf wassergebundenem Belag (Kreis)	27
7.2.9	Spielstation 4 in Hackschnitzel (Kreuz)	28
7.2.10	Spielstation 5/Wiese (Raute)	28
7.2.11	Weg — barrierefrei und eingebunden ins Leitsystem	28
7.2.12	Weg — berollbar	28
7.2.13	Weg — nicht barrierefrei	28
7.2.14	Trampelpfad	28
7.3	Ausgefüllte Tabelle (Matrix) — Musterspielplatz zur Erklärung	29
Anhang A (normativ)	Vorlage Tabelle (Matrix)	32
Anhang B (informativ)	Beispiele zur Erreichung der Grundbedingungen	35
	Literaturhinweise	44

## Bilder

Bild 1	— Übersichtsplan Musterspielplatz	26
--------	-----------------------------------	----

## Tabellen

Tabelle 1		30
Tabelle A.1	— Vorlage Tabelle (Matrix)	32
Tabelle B.1	— Beispiele zur Erreichung der Grundbedingungen	35