

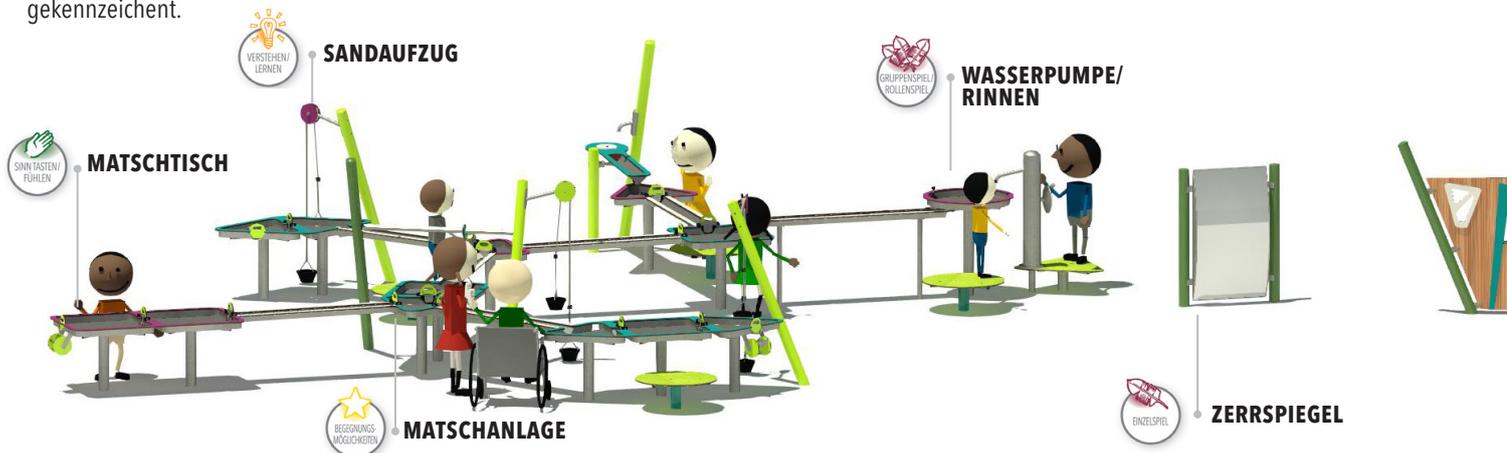
## SPIELWERT UND FUNKTION

### INKLUSIVER SPIELRAUM FÜR ALLE

Jeder Mensch hat unterschiedliche Fähigkeiten und Fertigkeiten für deren Entwicklung er Möglichkeiten und Raum benötigt. Ein sehr wichtiger Baustein für die Gesamtentwicklung des Menschen ist das Spielen. Im inklusiven Spielraum sollen möglichst viele Sinne angesprochen werden und gemeinsame Spiel- und Bewegungserlebnisse gefördert werden.

Dabei gilt: Nicht jeder kann alles, aber für jeden Nutzenden müssen Angebote vorhanden sein.

Das Spielangebot am inklusiven Spielplatz sollte eine gesunde Mischung aus Bewegungserfahrungen, sozialen Aspekten und Sinneserfahrungen umfassen. Damit Sie inklusiven Spielraum gestalten können, haben wir unsere Spielplatzgeräte mit den entsprechenden Funktions-Icons gekennzeichnet.



#### GIPFEL HÖHENERFAHRUNG

Spielplatzgeräte mit erhöhten Podesten – je nach Alter wird die Vergabe des Icons angepasst. (Deutlich über die Augenhöhe hinaus). Geräte mit denen Höhe erreicht wird (auch Schaukeln) und deren Ziel das Nach-oben-Klettern ist um oben Ausschau halten zu können.

**Ziel/Wirkung:**

**Wahrnehmung von Höhe, den Blickwinkel verändern, Umgebung aus einer erhabenen Position überblicken und neu entdecken. „Größer sein“, über den Dingen stehen.**



#### OBERARM AUSDAUER & KRAFT

Spielplatzgeräte mit hohem Aufforderungscharakter zur Bewegung, Spielablauf beispielsweise: erklettern-laufen-rutschen-laufen, Klettergeräte, Kletterwände, Benutzung der Hände notwendig.

**Ziel/Wirkung:**

**Ausbildung von Muskulatur, Kraft, Koordination, Beweglichkeit, Bewegungskreativität, Motorik, Ausdauer.**



#### TACHOMETER GESCHWINDIGKEIT

Spielplatzgeräte, die Drehen, Schwingen, Gleiten, Rutschen, etc..

**Ziel/Wirkung:**

**Wahrnehmung von Geschwindigkeit, Beschleunigung, Verzögerung.**



#### RAKETE RISIKO & WAGNIS

Spielplatzgeräte bei denen die Kombination aus Schwierigkeitsgrad und Höhe den Aspekt von Risiko und Wagnis ins Spiel bringt. Wiederum ist das Benutzeralter ein grundlegendes Kriterium.

**Ziel/Wirkung:**

**Mut, Versuch, Scheitern und Erfolgserlebnis, Überwinden von Ängsten, Kontrollieren von Körper und Geist, Psyche, eigenes Limit, Grenzen ausloten. Selbsteinschätzung / Selbstwahrnehmung.**



#### WAAGE GLEICHGEWICHT & KOORDINATION

Spielplatzgeräte, mit denen der Gleichgewichtssinn stimuliert oder gefordert wird, also sowohl alle Geräte die sich drehen und schaukeln, als auch alle Geräte, bei denen man den Körper austarieren muss.

**Ziel/Wirkung:**

**Körperkontrolle, Gleichgewicht, Balance, Konzentration, Ruhe, innere Mitte, sicher Gehen und Stehen.**



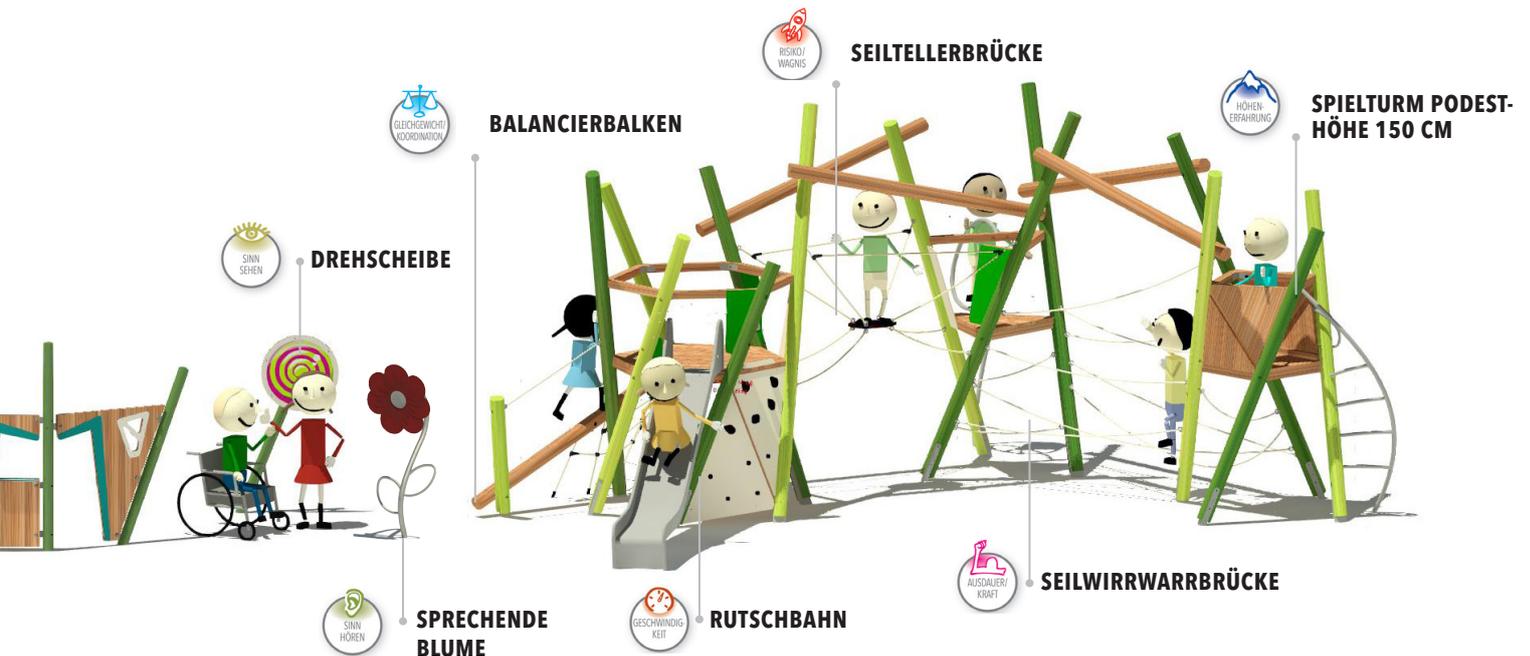
#### FEDER EINZELSPIEL

Spielplatzgeräte mit Rückzugsmöglichkeit oder die nur von einer Person benutzt werden können. (Einer-Federwippen, Spielhäuser).

**Ziel/Wirkung:**

**Rollenspiel, Selbstwahrnehmung, Entwicklung von Fantasie & Kreativität, Konzentration.**

## SPIELWERT UND FUNKTION



### DREI FEDERN GRUPPENSPIEL

Spielplatzgeräte die gemeinsames Spielen begünstigen bzw. der Spielablauf mehrere Kinder benötigt, dabei können mehrere Kinder miteinander korrespondieren und interagieren – Geräte wie Wassermatschanlagen, Kontaktschaukel oder Spielhauskombis.

**Ziel/Wirkung:**

Organisieren in einer Gruppe, Sozialkontakt, Interaktion, Kommunikation, sprachliche Entwicklung, Sozialkompetenz, gemeinsame Kreativität, Selbstwahrnehmung durch Reflexion der Anderen.



### HAND SINN TASTEN

Spielen mit Sand: Sand wühlen, backen, aufbauen und niederreißen. Spielen mit Wasser – Natur begreifen.

**Ziel/Wirkung:**

Erleben von Zuständen wie kalt, warm, rau, sandig, flüssig. „die taktile Kommunikation ist die erste Sprache des Kindes“. Neugieriges ertasten hilft dabei, Dinge und Prozesse zu begreifen und abzuspeichern. Tasten muss trainiert werden und lässt sich sehr gut mit dem klassischen Matschen anregen.



### STERN BEGEGNUNGSMÖGLICHKEITEN

Spielplatzgeräte die Forum für Begegnung bilden, wie Spielkombinationen, Sandkasten, Kontaktschaukeln, Wippen, Wasser-Matschgeräte, Ballspiele, Karusselle.

**Ziel/Wirkung:**

Hemmschwellen beseitigen, Sozialkontakt herstellen, in Kontakt kommen, jemanden treffen und kennenlernen.



### AUGE SINN SEHEN

Spielplatzgeräte bei denen gezielt der Sehsinn angesprochen wird. Drehscheiben, Zerrspiegel – aber auch Farbkontraste oder bunte Scheiben.

**Ziel/Wirkung:**

Sehsinn ansprechen, Farbwirkung, Phänomene erleben und verstehen. Spaß an dem visuell erlebten.

Violett beispielsweise= kreative, phantasievolle, magische (sakrale) Aura.



### GLÜHBIRNE VERSTEHEN & LERNEN

Spielplatzgeräte die auf dem Prinzip von Ursache und Wirkung basieren und komplexere Spielabläufe, wie Schiebespiele oder das Bedienen eines drehbaren Sandkrans.

**Ziel/Wirkung:**

Verstehen von dem Prinzip „Ursache und Wirkung“ (Kausalität), Physik, verstehen, lernen, Abläufe hintereinander reihen.



### OHR SINN TASTEN

Spielplatzgeräte bei denen gezielt das Gehör angesprochen wird. Wahrnehmung von laut und leise, Klang verschiedener Materialien.

**Ziel/Wirkung:**

Hörsinn ansprechen, genau hinhören, Umgebung mit Gehör wahrnehmen.