



Aktualisiert

Klassifizierung mit Icons

Angelehnt an die
Bewertungsmatrix der
DIN TS 18034

SPIELPLATZ FÜR ALLE!

Neuheiten aus der Kinderland-Ideenwelt

MITSPIELEN

ANDERS

ENTDECKEN

BEOBACHTEN

TEILHABE

GEMEINSAM

ERLEBEN



Eine überarbeitete Norm – was bedeutet das für unsere Spielräume?

In der neu überarbeiteten DIN 18034 Teil 1 und DIN/TR 18034 Teil 2 durchzieht Inklusion verbunden mit Barrierefreiheit nun alle Abschnitte der Norm. Sie ist als Hilfestellung zu verstehen und formuliert Anforderungen für die Realisierung von Spielplätzen und Spieleinrichtungen. Nach diesen Bestimmungen soll das Leitbild der Inklusion zukünftig Ausgangspunkt und Grundlage aller Planungen sein. So werden als wichtige Voraussetzungen für einen inklusiven Spielplatz unter anderem die barrierefreie Erreichbarkeit und Zugänglichkeit (Zwei-Wege-Prinzip), das Ansprechen unterschiedlicher Wahrnehmungsebenen (Zwei-Sinne-Prinzip) und ein durchgängiges Leitsystem genannt.

Uns bestätigt die Entwicklung insofern, als wir bereits seit den 80er Jahren an der Idee und Realisierung eines „Spielplatzes für alle“ arbeiten. Denn für uns ist ein Spielplatz – seit jeher – ein gestalteter Ort der Bewegung, der Materialien und des Miteinanders, an dem alle teilhaben sollen. Dabei ist es wichtig ist zu betonen, dass das kleine Wörtchen alle nicht nur Menschen mit und ohne körperliche Beeinträchtigung meint, sondern weit mehr, nämlich Menschen aller Generationen und alle Menschen mit und ohne irgendeine Art von geistiger, sozialer, sprachlicher und/oder körperlicher Beeinträchtigung.

Bisher wurden Spielangebote für Menschen mit Behinderung im besten Fall derart integriert, dass irgendwo z. B. auch ein Angebot für Rollstuhlfahrer zu finden war. Ein Zusammenspiel wird so nicht gefördert und der Wert, der im inklusiven Spiel steckt, damit auch nicht. Erst durch gemeinsames Spiel werden Erlebnisse geteilt und trotz Unterschiede Gemeinsamkeiten entdeckt.

Entwicklungsbereiche als Planungshilfe

Um einen inklusiven Spielplatz zu gestalten, ist es notwendig, nicht von Defiziten, sondern von wichtigen Entwicklungsbereichen, auszugehen und diese als Planungshilfe zu begreifen. Diesen Ansatz haben wir schon in unserer letzten Broschüre dargelegt. Nun wird er auch von DIN 18034 verfolgt. Ein wesentlicher Impuls der überarbeiteten Norm besteht darin, dass zuvor als „Kann-Bestimmungen“ deklarierte Planungsvorgaben nun zu „Soll-Bestimmungen“ erklärt werden.

Mit dieser aktualisierten Broschüre reagieren wir auf die Überarbeitung der DIN-Norm, indem aktuelle Beispiele sowohl von Projekten als auch einzelnen Geräten gezeigt werden, die inklusives Spiel möglich machen. Dies soll Sie bei Ihren Planungen eines inklusiven Spielortes inspirieren und unterstützen. Auf der letzten Seite finden Sie eine ausklappbare Hilfestellung, um die Vielfalt der angesprochenen Sinne innerhalb einzelner

Spielobjekte zu verdeutlichen. Die Icons zeigen einzelne Entwicklungs- bzw. Sinnesbereiche auf, die bei der Gestaltung der Geräte schwerpunktmäßig berücksichtigt wurden.

Das individuelle Spielerlebnis beruht jedoch auf dem Zusammenspiel einer ganzen Reihe von Sinnen, die parallel angesprochen werden. Um eine Übersichtlichkeit der Broschüre zu gewährleisten, haben wir uns darauf beschränkt, beispielhaft immer nur zwei Icons pro Gerät auszuweisen. Innerhalb unserer Angebotszeichnungen werden Sie in Zukunft diese Icons wiederfinden können – dort dann jeweils mit allen angesprochenen Entwicklungs- bzw. Sinnesbereichen.



Unsere Hinweisicons „inklusiv“ oder „barrierefrei“ werden Sie weiterhin direkt auf unseren Geräten als Plakette finden.

Mit der überarbeiteten DIN 18034 soll die Idee von einem Spielplatz für alle jetzt zum Normalfall werden. Das freut uns sehr, weil gemeinsames Spielen einen wichtigen Beitrag für Teilhabe und Inklusion in allen anderen Bereichen der Gesellschaft leisten kann. Wenn Sie Fragen haben, stehen wir Ihnen gerne mit unserem Wissen und unserer Kompetenz zur Seite.

Birthe Mallach-Mlynczak
Spiel- und Lerndesignerin,
Gestalterische Leitung
Kinderland Emsland Spielgeräte

01

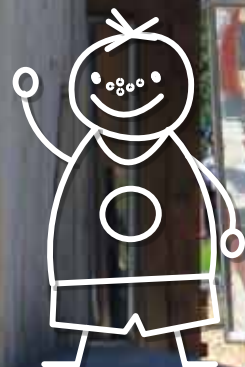
Seite 6
Soziale Aspekte

02

Seite 10
Bewegungserfahrung/Grobmotorik

03

Seite 16
Sinneserfahrung



VIEL ZU
ENTDECKEN.

04

Seite 24
Inklusion

05

Seite 24
Riechen und Schmecken

„KOMM UND
SPIEL MIT UNS!“





Soziale Aspekte

Kontaktverhalten: Kommunikation, Begegnungsmöglichkeiten

01

Spielplätze sind Treffpunkte. Orte, an denen aus Spielkameraden Freunde werden können. Spielgeräte sollten immer zu **Kommunikation, Begegnung** und **gemeinsamem Spiel** auffordern und es ermöglichen, miteinander in Schwingung oder Drehung zu geraten. Wenn man jedoch mal nicht bis ganz nach oben mitklettern kann, braucht es Mittel, die einem helfen, im Spielkontakt zu bleiben: Das Trichtertelefon oder ein beweglicher Spiegel können solche Kommunikatoren sein – mit Sprache, Geräuschen oder Morsezeichen kann man auch vom Boden aus auf sich oder andere aufmerksam machen und beispielsweise vor „Angreifern“ warnen.

01



„HALLLOOOOO,
KANNST DU MICH
HÖÖÖREN?“

IMMER UND
ÜBERALL IN
KONTAKT.

- 01 Trichtertelefon: bringt alle ins Spiel
- 02 Federbank zum Sitzen und Wackeln
- 03 Schaukelsitz für Groß und Klein
- 04 Generationenkarussell mit Transparentdach



02



03



04



Soziale Aspekte

Kooperationsverhalten: Gruppenspiele, Einzelspiele

01

Alleine oder gemeinsam spielen? Egal! Naja, fast: Spielelemente wie die „Tante-Emma-Spielwand“ oder der besondere Ballspielplatz regen gleichermaßen zum **Einzel- und Gruppenspiel** an.

Aber alleine wippen? Geht gar nicht. Mit vielen wippen? Geht. Auf der großen Stehwippe kann man sich festhalten oder auch nicht. Man kann gehalten werden, sich auf den Boden setzen oder legen. Eines bleibt immer: Man spielt gemeinsam mit dem Gleichgewicht. Dies gilt auch für die Rollstuhlfahrerwippe, die selbstverständlich auch von Menschen mit BMX, Rollator oder ohne Gefährt genutzt werden kann.

01



GEMEINSAM
DIE WELT
EROBERN.

- 01 Rollstuhlfahrerwippe
- 02 Riesen-Stehwippe
- 03 Spielwand „Tante-Emma“
- 04 Ballflüsterer



02



03



04

© Kathrin Meyer



Koordination

02

Klettern, Wackeln und Drehen sind Klassiker auf dem Spielplatz und das zu Recht! Mit diesen Bewegungen entwickelt man ein gutes Gespür für seinen eigenen Körper, schult seinen Gleichgewichtssinn und entwickelt Muskelspannung. Beim Wackeln spürt man den ganzen Körper und verbessert die Koordination. Klettern kann auch Robben und Hochziehen mit den Armen sein. Einen Ort in der Höhe erklimmen manche Kinder kletternd über ein Netz, andere schaffen es über eine Treppe. Und wieder anderen gelingt der Aufstieg über eine mit Hindernissen und „Ratterfeldern“ bestückte Rampe.

01



RIESENGAUDI
FÜR KLEINE
KLETTERER.

„HIER LANG.“



- 01 Barrierefreie Rampe
- 02 Kleine Wackeltulpe
- 03 Stehwippe
- 04 Wackelplattform mit Haltestangen



02



03



04



Bewegungserfahrung/Grobmotorik

Geschwindigkeit

02

Geräte zum Drehen und Schaukeln dürfen auf keinem Spielplatz fehlen. Die eigenen Grenzen austesten, die Fliehkräfte und Geschwindigkeit spüren, den Nervenkitzel genießen – das macht Spaß. Gerade diese Tätigkeiten sind es, die im besonderen Maße zu einem Miteinander unterschiedlicher Talente und Fähigkeiten einladen. So ermöglichen es diese Geräte, Geschwindigkeit aktiv für sich und andere zu erzeugen. Gleichzeitig kann hier Geschwindigkeit, von anderen in Gang gebracht, auch einfach mitgenossen werden.

01



HIER KOMMT
JEDER IN
SCHWUNG.

- 01 Generationenkarussell ohne Dach, auf dem alle ihren Spaß haben
- 02 Rollstuhlfahrer-Karussell ohne Dach
- 03 Schlauchsitze Doppel-Zweier
- 04 Netzschaukel mit Halteseil



02



03



04



Bewegungserfahrung/Grobmotorik

Höhenerfahrung

02

Wann ist hoch richtig hoch? Kommt drauf an, wen man fragt. Und wie man nach oben kommt. Denn der Weg dorthin ist manchmal wacklig, schwankend, schräg und erfordert Geschick. Und manchmal ermöglichen schon 30 Zentimeter Höhe einen Perspektivwechsel. Dabei gilt es auch hier, eine Zugänglichkeit für alle zu schaffen. Einfache Spieltürme können im besten Fall nicht nur auf zwei verschiedenen Wegen erklommen werden, sondern bieten noch weitere Herausforderungen. Beim Handwippler kann man sein Gegenüber in die Höhe befördern und nutzt dabei lediglich die Kraft seines Oberkörpers. Dies erweitert auch hier den Kreis möglicher Nutzer.

01



WER ALS
ERSTER
OBEN IST!

- 01 Handwippen
- 02 Rutsche mit Umsetzfläche für Rollstuhlfahrer
- 03 Spielturm mit drei Aufgängen
- 04 Plattform „50 Zentimeter“ zum Treffen



02



03



04



Sinneserfahrung

Auditive Wahrnehmung

03

Klänge kann man nicht nur selbst erzeugen und hören, sondern auch körperlich spüren. Dies ist ein Genuss, der allen Menschen jeden Alters Spaß machen kann. Klänge können entlang eines Weges fast nebenbei entstehen, sie können laut oder leise sein, sie können weit weg oder um einen herum erklingen, von oben oder unten kommen. Klänge und Töne machen neugierig und regen zum Spiel an.

01



DER TON
MACHT
DEN SPASS.

- 01 Klangschaukel: Bewegung erzeugt Klänge, gemeinsames Schaukeln macht Musik
- 02 Überraschender Klang am Weg
- 03 Der Musikball kann durch Drehen an der Kurbel im Sitzen gestartet werden
- 04 Der singende, klingende Zimbelbaum: die Töne fallen einfach von oben herunter



02



03



04



Sinneserfahrung

Visuelle Wahrnehmung

03

Manchmal reicht es aus, spannende Farben oder Formen zu sehen, um im ganzen Körper ein wohliges Kribbeln zu spüren. Farben und Formen können in Bewegung geraten, sich mischen, hüpfen und dann ganz anders aussehen. Farbige Pfosten können zu visuellen Wegmarken werden, die zu spannenden Spielsituationen locken. Wenn man unter einem Lichtlolli verweilt, taucht man selbst in eine Farbe ein und der farbige Schatten färbt Hände, Arme und Füße. Durch farbige Scheiben schauen ermöglicht eine farbige Welt zu beobachten: Spiellust, die ausgehend von den Augen den ganzen Körper erfassen kann.

01



BEI UNS
GEHT'S
BUNT ZU.

- 01 Farbenmischer 3
- 02 Lichtlollis
- 03 Rund und bunt: der Tropfenkreisel
- 04 Zerrspiegel, der beliebte Verwandlungskünstler



02



03



04



Sinneserfahrung

Taktile Wahrnehmung/Feinmotorik

03

Materialien in all ihrer Unterschiedlichkeit sind immer ein Spiel- und Erlebnisanreiz. Beim Durchlaufen oder -fahren der Gefühlsdusche kann ich meinen ganzen Körper fühlen – unterschiedliche Materialien „umspülen“ alles vom Gesicht bis zu den Knien.

Schiebespiele oder drehbare Formen an Zäunen fördern die Hand-Auge-Koordination genauso, wie wenn es darum geht, mit dem Finger feine Dinge in den Sand zu malen oder gemeinsam mit anderen eine Kugel ins Ziel zu befördern. Das Gefühl für feine Bewegungen, für die eigenen Finger wird auf dem Spielplatz immer wieder neu herausgefordert und geschult.

01



„UII, DAS KANN MAN
JA MIT DEM GANZEN
KÖRPER SPÜREN.“

DAS FÜHLT
SICH TOTAL
SPANNEND AN.

- 01 Kugelspiel und Durchgangselemente
- 02 Zum Anfassen: Oberflächen spielend entdecken und ertasten
- 03 Runder unterfahrbarer Sandspieltisch
- 04 Liegebrett: Sand gehört in alle Kinderhände



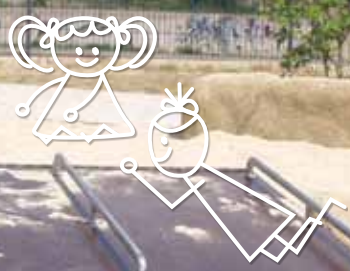
02



„ERST MUSS DIE KUGEL INS LOCH!“



03



04



Sinneserfahrung

Vestibuläre Wahrnehmung/Gleichgewichtssinn

03

Kinder stellen ihren Gleichgewichtssinn immer wieder neu auf die Probe. Man kann ihn schulen, man kann ihn übertreiben und zum Schwindelerlebnis werden lassen, aber immer macht das Spiel mit der Balance Spaß. „Nicht-den-Boden-berühren“ ist ein Spiel, das mit unterschiedlichsten Schwierigkeitsgraden auf keinem Spielplatz fehlen sollte.

Der Pärchensitz bringt das Vestibulärsystem vielfach auf Trapp: Hier kann man ruhig, gemeinsam schwingend in die Balance kommen oder aber dem Schwindel mit viel Elan entgegenschaukeln.

01



ALLE UND
ALLES IN
BALANCE.

- 01 Taumelpfad
- 02 Brummkreisel mit Haltebügeln
- 03 Pärchensitz
- 04 Jumpline



02



„WENN EINER WIPPT, DANN WACKELN ALLE.“



03



04



Inklusion

Erreichbarkeit in/auf der Station

04

Inklusion bedeutet weit mehr als Barrierefreiheit. Aber Inklusion ohne Barrierefreiheit ist undenkbar. Spielplätze und Spielgeräte müssen für alle zugänglich sein. Rampen, die es ermöglichen, trockenen Fußes (oder Rades) zur anderen Seite des Spielplatzes zu gelangen, haben standardmäßig Radabweiser, so dass nichts und niemand abrutschen kann. Manchmal kann eine Treppe sinnvoll sein, um zügig in die Höhe oder aber auch wieder hinab zu kommen um so besser, wenn diese auch mit Rädern nutzbar ist. Ein Sandspielbereich, der so gestaltet ist, dass er von allen Seiten bespielbar und zugänglich ist, ermöglicht unter anderem auch eingeschränkten Erwachsenen am Spiel teilzuhaben.

01



GANZ
GESCHICKT
GEMACHT.

- 01 Umfahrbarer Sandspielbereich mit Blindeninformation
- 02 Rollstuhlfahrtstreppe
- 03 Spielsteg
- 04 Wasserspielbrücke



02



03



04



Riechen und Schmecken

Natur riechen und schmecken

04

Kinder sind von Natur aus neugierig und erleben ihre Umwelt mit allen Sinnen – einschließlich Geschmacks- und Geruchssinn. Die können zum Beispiel mit Naschbeeten ganz wunderbar angeregt werden: Was duftet denn da? Und wie schmeckt eigentlich frischer Schnittlauch? Ein tolles Erlebnis, nicht nur für die Kleinen. Auch Erwachsene finden Freude daran, den Pflanzen und Kräutern beim Sprießen und Wachsen zuzusehen und ihr Aroma zu riechen und zu schmecken. Ein generationsübergreifendes Miteinander entsteht.



SO
SCHMECKT
NATUR.

- 01 Kinderpflanzbeet
- 02 Pflanztisch mit Rankdraht
- 03 Einzelsitze mit Lehne
- 04 Pflanzenbeet



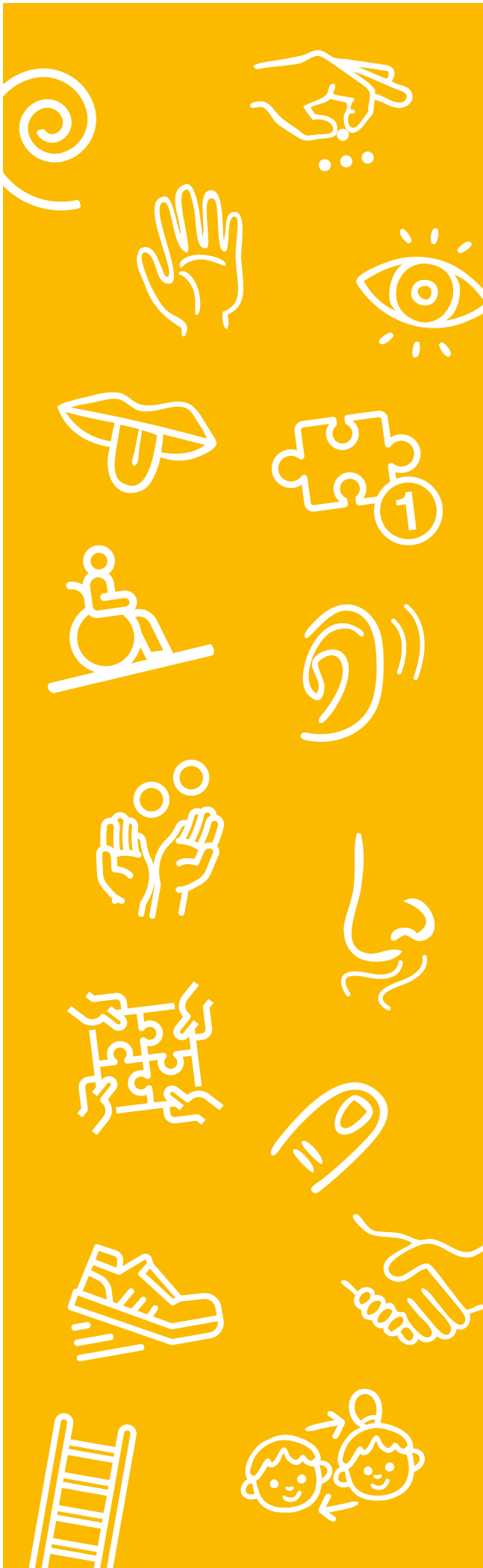
02



03



04



INKLUSIV UND BARRIEREFREI



Hoyerswerda, Sonderpädagogisches Förderzentrum für Körperbehinderte, Spielanlage

Idee und Entwurf

Köppel Landschaftsarchitekten, Mühldorf/Inn

Auftraggeber

Sonderpädagogisches Förderzentrum für Körperbehinderte Hoyerswerda

Technische Ausarbeitung und Realisierung

Kinderland Emsland Spielgeräte, Geeste



Pöttmes, Schorner Weg Kleines Spielschiff

Idee und Entwurf

raum_landschaf(f)t architekten gmbh, Pfaffenhofen, in Zusammenarbeit mit Kinderland Emsland Spielgeräte, Geeste

Auftraggeber

Markt Pöttmes

Technische Ausarbeitung und Realisierung

Kinderland Emsland Spielgeräte, Geeste



Frankfurt, Chamissostraße Spielkombination

Idee und Entwurf

Stadt Frankfurt und Birthe Mallach-Mlynczak, Kinderland Emsland Spielgeräte, Geeste

Auftraggeber

Stadt Frankfurt am Main, Grünflächenamt

Technische Ausarbeitung und Realisierung

Kinderland Emsland Spielgeräte, Geeste

MEHR INFOS UND BILDER ZU DIESEN UND WEITEREN PROJEKTEN: EMSLAND-SPIELGERÄTE.DE



Düren, Holzendenpark, Spielhüttenkombination mit barrierefreiem Steg

Idee und Entwurf

LANDSCHAFTSARCHITEKTUR REEPEL, Düren
und Kinderland Emsland Spielgeräte, Geeste

Auftraggeber

Stadt Düren

Technische Ausarbeitung und Realisierung

Kinderland Emsland Spielgeräte, Geeste



Ulm, Klosterhof Söflingen, Spielanlage

Idee und Entwurf

Stadt Ulm und Kinderland Emsland Spielgeräte, Geeste

Auftraggeber

Stadt Ulm

Technische Ausarbeitung und Realisierung

Kinderland Emsland Spielgeräte, Geeste



Tier- und Freizeitpark Jaderpark, Jaderberg

Idee und Entwurf

KinderlandParks, Geeste

Auftraggeber

Tierpark Jaderberg GmbH

Technische Ausarbeitung und Realisierung

KinderlandParks, Geeste



MITSPIELEN

ANDERS

ENTDECKEN

BEOBACHTEN

TEILHABE

GEMEINSAM

ERLEBEN

ICONS



Kontaktverhalten

Interaktion, Kommunikation, mit anderen ins Spiel kommen



Kooperationsverhalten

Mit Anderen spielerisch etwas bewirken



Feinmotorik

Auge-Hand-Koordination, differenzierte Fingerfertigkeiten



Koordination

Einzelne Körperbewegungen abstimmen können



Geschwindigkeit

Fliehkräfte spüren, die man selbst kontrolliert



Visuell, Sehen

Farben erleben, Distanzen wahrnehmen, sich optisch orientieren



Auditativ, Hören

Töne und Klänge erzeugen und wahrnehmen



Taktil, Tasten

Oberflächen- und Materialerfahrungen sammeln, Tastsinn



Gleichgewichtssinn

Sich und seinen Körper austarieren können, Schwindel und Balance erleben



Höhenerlebnis

Unterschiedliche Perspektiven wahrnehmen und wechseln, Herausforderungen meistern



Fühlen

Am ganzen Körper spüren, Hautsinn



Riechen

Pflanzen und olfaktorische Materialerfahrungen



Schmecken

Naschbeete, gustatorische Materialerfahrungen



Erreichbarkeit

Zwei-Wege-Prinzip, barrierefreie Zugänglichkeit



Einzelspiel

In Ruhe für sich sein, mit Abstand beobachten, nicht in den Kontakt treten müssen



Gruppenspiel

Team-/Sportspiele, Raum und Platz haben



Kontaktverhalten



Kooperationsverhalten



Feinmotorik



Koordination



Geschwindigkeit



Visuell, Sehen



Auditativ, Hören



Taktil, Tasten



Gleichgewichtssinn



Höhenerlebnis



Fühlen



Riechen



Schmecken



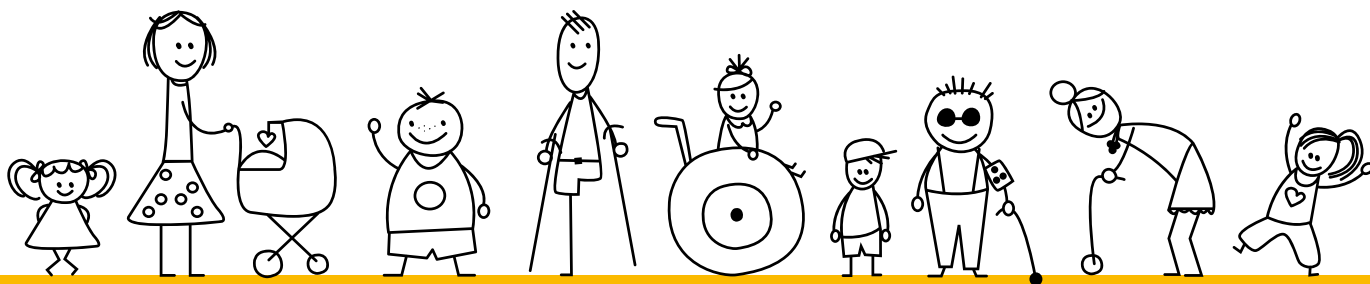
Erreichbarkeit



Einzelspiel



Gruppenspiel



MEHR GUCKEN?

EMSLAND-SPIELGERÄTE.DE | 

Kinderland Emsland Spielgeräte
Thyssenstraße 7 | 49744 Geeste | Telefon: 05937 97189-0
kinderland@emsland-spielgeraete.de | www.emsland-spielgeraete.de

Kinderland 
Emsland Spielgeräte