

BARRIEREFREIE GESTALTUNG VON SPIEL- UND ERLEBNISANGEBOTEN

PLANUNGSLEITFADEN MIT BEISPIELEN

Forschungsprojekt

**Spiele für alle – Voraussetzungen und Rahmenbedingungen für eine Struktur von
barrierefreien Spiel- und Erlebnisangeboten in der Talsperrenregion am Rennsteig**



InnoRegio-Vorhaben

Modellregion für einen barrierefreien Tourismus für alle

Förderung



**Das diesem Bericht zugrunde liegende Vorhaben wurde mit
Mitteln des Bundesministeriums für Bildung und Forschung
unter dem Förderkennzeichen 03i2813 gefördert.**

Die Verantwortung für den Inhalt liegt bei den Autoren.



Bearbeitung

**Burg Giebichenstein Hochschule für Kunst und Design
Halle, Fachrichtung Spiel- und Lernmitteldesign**

Projektleitung:

Prof. W. Kumpfe

Prof. F. Meinel

Projektmitarbeiter:

Dipl.-Ing. (FH) D. Kleemann

Dipl.-Designerin K. Kuhr

Dipl.-Ing. (FH) E. Lemsch

Dipl.-Päd. I. Zügenrucker

Halle, Juli 2006

Kontakt:

Burg Giebichenstein

Hochschule für Kunst und Design

FR Spiel- und Lernmitteldesign

PF 200 252

06003 Halle/ Saale

www.burg-halle.de/spiel-lernmitteldes.html

Prof. Frithjof Meinel

Tel.: 0345/ 7751-943

Fax: 0345/ 7751-931

Mail: meinel@burg-halle.de

Dagmar Kleemann

Dipl.-Ing. (FH) Landschaftsarchitektur

Tel.: 03603/ 814881

Mail: crimson_glory@freenet.de

Katrin Kuhr

Diplom-Designerin Spiel- und Lernmittel

Tel.: 03621/ 750944

Fax: 03621/ 735957

Mail: katrin-kuhr@freenet.de

Inhaltsverzeichnis

Inhalt	1
1 Einleitung	6
1.1 Anlass	6
1.2 Ziele und Handhabung	7
2 Zur Bedeutung von Spielen und Erleben für alle	10
2.1 Spielen als Teil der Freizeitgestaltung	10
2.2 Spielen und Erleben für alle	12
2.2.1 Zur Bedeutung des Spiels für Kinder	14
2.2.2 Zur Bedeutung des Spiels für Erwachsene	15
2.2.3 Zur Bedeutung des Spiels für behinderte Menschen	15
2.3 Spielmöglichkeiten als Teil des touristischen Angebotes	16
3 Nutzergruppen und ihre Einschränkungen und Bedürfnisse	19
3.1 Spielinteressen unterschiedlicher Altersgruppen	19
3.1.1 Babies und Kleinkinder im Alter bis zu 2 Jahren	20
3.1.2 Kinder ab 2 Jahren (Kleinkinder)	20
3.1.3 Kinder ab 4 Jahren (Vorschulkinder)	20
3.1.4 Weitere Altersgruppen	21
3.2 Unterscheidung nach Handicaps	22
3.2.1 Körperbehinderungen	23
3.2.2 Sehbehinderung und Blindheit	24
3.2.3 Hörbehinderung und Gehörlosigkeit	26
3.2.4 Geistige Behinderungen	27
3.2.5 Mehrfachbehinderungen	29
4 Infrastrukturelle Voraussetzungen für barrierefreies Spielen und Erleben	31
4.1 Infrastruktur	32
4.1.1 Zugang	32
4.1.2 Ausstattung	33
4.1.3 Wege	33
4.1.4 Sicherheit/ Orientierung	33
4.1.5 Sanitäre Anlagen	34

4.1.6	Informationsangebot.....	34
5	Anforderungen an Spiel- und Erlebnisbereiche	38
5.1	Grundsätzliche Anforderungen	38
5.2	Allgemeine Planungsgrundlagen	44
5.2.1	Zugang	44
5.2.2	Sicherheit	45
5.2.3	Orientierung.....	45
5.2.4	Spielbereiche und Ausstattungselemente	46
5.3	Besonderheiten im Freiraum	47
5.3.1	Orientierung.....	47
5.3.2	Gelände: Spielabläufe/ Platzbedarf	47
5.3.3	Ausstattung	48
5.3.4	Bepflanzung/ Klima	48
5.3.5	Besonderheiten im Naturraum.....	48
5.4	Besonderheiten im Innenraum.....	49
5.4.1	Orientierung:.....	49
5.4.2	Raum.....	50
5.4.3	Ausstattung	50
5.5	Besonderheiten bei temporären Spielaktionen	50
5.6	Betrieb/ Personal/ Pflege und Wartung	51
6	Gründe und Ansätze für die Entwicklung einer Spielstruktur	52
6.1	Ansätze zur Strukturentwicklung in der Modellregion	53
6.1.1	Ausgewählte Ergebnisse der Bestandsanalyse.....	53
6.1.2	Vorschläge zur Strukturentwicklung	56
6.1.3	Liste von Vorschlägen zur Ergänzung der vorhandenen Spiel- und Erlebnisangebote in der Modellregion	58
7	Möglichkeiten der Umsetzung	78
7.1	Gestaltungs- und Planungsgrundsätze.....	78
7.2	Inhaltliche Anregungen und Anwendungsbeispiele	79
7.2.1	Ansätze für integrative Spielideen:	80
7.2.2	Modifizierungen und Ergänzungen.....	81
7.2.3	Beispiel Ergänzung :	83

7.2.4	Beispiel Neubau : „Wasserspiel am Eisbrunnen“ – eine Spielstation auf dem Weg von Tambach-Dietharz zur Talsperre Schmalwasser	87
8	Schlussbemerkungen	102
8.1	Fazit.....	102
8.2	Hinweise zum Download	103
9	Anhang	104
9.1	Rechtliche Grundlagen und Normen	104
9.2	Quellen	105
9.3	weiterführende Literatur.....	106
9.4	Beratung/ weitere Informationsmöglichkeiten.....	107
9.5	Ausgewählte Produkte und Dienstleistungen	108
9.6	Verzeichnis der Abbildungen	109
9.7	Ergebnisbericht zum Tourentest-Vorschlag Georgenthal	111

1 Einleitung

1.1 Anlass

Der vorliegende Leitfaden wurde als Teilprojekt des InnoRegio-Forschungsvorhabens „Spielen für alle - Voraussetzungen und Rahmenbedingungen für eine Struktur von barrierefreien Spiel- und Erlebnisangeboten in der Talsperrenregion am Rennsteig“ erarbeitet. Er schließt an die Planungshilfen „Events“ und „Wanderwege“ (siehe Literaturverzeichnis) weiterer Projekte des InnoRegio-Forschungskomplexes „Barrierefreie Modellregion für den Tourismus für alle“ an und ergänzt sie um Aspekte, die Spielbereiche als Teil des Freizeitangebotes innerhalb der touristischen Leistungskette betreffen.

Spiel- und Erlebnisangebote stellen einen Ausschnitt aus dem Freizeitangebot dar, dessen Bedingungen und Voraussetzungen für eine barrierefreie Nutzung hier gesondert betrachtet werden sollen. Die Ergebnisse des Projektes „Spielen für alle“ sollen am Beispiel der Modellregion „Talsperrenregion am Rennsteig“ zeigen, wie Spiel- und Erlebnisangebote gestaltet werden können, damit sie für viele Menschen, unabhängig vom Alter oder von individuellen Beeinträchtigungen, nutzbar sind.

Ausgangspunkt aller Überlegungen ist zunächst die Feststellung, dass Spielen nicht nur ein Phänomen der Kindheit ist, sondern dass Spielbedürfnisse bei Menschen aller Altersklassen und in gleichem Maße bei Menschen mit Behinderungen vorhanden sind.

In unserer Betrachtung sollen als optimale Verbindung von Spiel mit Urlaub und Freizeit barrierefreie Spielmöglichkeiten im öffentlichen Raum und direkter Zuordnung zu touristischen Angeboten Vorrang vor Spielangeboten für einzelne Behinderungsarten in nicht öffentlichen Einrichtungen haben. Daraus ergeben sich sowohl komplexe Anforderungen an die Gesamtgestaltung als auch an die Möglichkeiten der Information und Orientierung – im Vorfeld ebenso wie im Objekt selbst. Aber auch die Betreuung, d. h. insbesondere die intensive Wartung und Pflege müssen gewährleistet werden, um dauerhaft Sicherheit für die Nutzer bieten zu können.

Mit Blick auf die Modellregion muss außerdem dem spielerischen Erleben der Natur in der Talsperrenregion am Rennsteig besonderer Stellenwert eingeräumt werden.

Das erfordert es, den Zusammenhang der Begriffe Freizeit und Erlebnis zum Spiel darzustellen und Besonderheiten für behinderte Menschen sowie für Kinder und Erwachsene zu benennen. Grundlage hierfür ist es, die potenziellen Nutzer zu klassifizieren und deren spezifische Bedürfnisse im Hinblick auf Spielen und Erleben aufzuzeigen.

1.2 Ziele und Handhabung

Die Ergebnisse des Forschungsprojektes „Spielen für alle“ zielen darauf ab der Bedeutung von Spiel als einem Bereich der Urlaubs- und Freizeitgestaltung gerecht zu werden: Spiel- und Erlebnisangebote für alle sind geeignet, die Attraktivität einer Urlaubsregion zu erhöhen, neue Gästezielgruppen zu erschließen und ganz nebenbei einen Gewinn an Lebensqualität für die Bewohner zu erreichen.

Dies wirft Fragen auf, mit denen sich alle auseinandersetzen müssen, die solche Angebote planen und unterhalten wollen, z. B.: Welche besonderen Anforderungen sind an barrierefreie Spielangebote im öffentlichen und halböffentlichen Raum zu stellen? Unter welchen Voraussetzungen sind Spielangebote für bestimmte Nutzergruppen geeignet? Wann sind Spielangebote selbst Teil von Barrierefreiheit?

Das Gleichstellungsgesetz der BRD¹ verpflichtet dazu, die Bedürfnisse von Menschen mit Behinderungen in allen öffentlichen Bereichen zu berücksichtigen – dazu zählen auch öffentliche Spiel- und Erlebnisräume und deren Ausstattung.

Ziel dieser Planungshilfe ist es, die theoretischen Forderungen nach Barrierefreiheit von öffentlich zugänglichen Spiel- und Erlebnismöglichkeiten mit der gestalterischen Praxis zu verknüpfen. Sie dokumentiert die bereits publizierten sowie die im Ergebnis des Forschungsprojektes „Spielen für alle“ gewonnenen Erkenntnisse zur Gestaltung und

¹ Gesetz zur Gleichstellung behinderter Menschen (BGG)

Planung barrierefreier Spielgegenstände und Spielräume und beschreibt ihren Stellenwert innerhalb der touristischen Leistungskette.

Die Systematik des Planungsleitfadens orientiert sich an den Bedürfnissen und Fähigkeiten unterschiedlicher Alters- sowie Handicapgruppen und den Möglichkeiten, wie die Gestaltung von Spiel- und Erlebnisangeboten darauf reagieren kann. Er soll erkennbar machen, worin sich die Barrierefreiheit von Spielbereichen und Spielgegenständen manifestiert.

„Spielen für alle“ ist nur dann realisierbar, wenn die Grundvoraussetzungen für jede barrierefreie Gestaltung erfüllt sind: Erreichbarkeit, Zugänglichkeit und Nutzbarkeit für die unterschiedlichen Handicapgruppen. Dazu werden im Text die wichtigsten allgemeinen Parameter benannt und auf weiterführende Bestimmungen in den Literaturangaben verwiesen.

Die Formulierung von Anforderungen an Spielbereiche und Spielgegenstände, die eine weitgehend selbstständige Nutzung erlauben, ist Thema eines gesonderten Abschnittes dieses Leitfadens. Neben der Einhaltung von baulichen bzw. die Form betreffenden Voraussetzungen ist zu klären, welche spielerischen Inhalte für bestimmte Nutzer besonders wichtig sind und welche Unterschiede in der Wahrnehmung berücksichtigt werden müssen, um Spielinhalte verständlich und erlebbar zu gestalten.

Das Ziel sind nicht Sonderlösungen oder Spezialgeräte, sondern Maßnahmen und Gestaltungsvorschläge, die dazu beitragen, dass Behinderte und nicht Behinderte eigenständig und miteinander spielen. Ihre Begleiter sollen sie unterstützen und am Spiel teilnehmen können.

An Beispielen aus der Modellregion wird gezeigt, wie und womit vorhandene Spiel- und Erlebnisangebote ergänzt und so Barrieren verringert werden können. Die schrittweise Realisierung dieser Ergänzungsvorschläge kann als Ansatz zum Aufbau einer erweiterbaren Spiel- und Erlebnisstruktur dienen, die zu einem abgestimmten, vielen Ansprüchen und Fähigkeiten entsprechenden Gesamtangebot führt.

Der Planungsleitfaden ist als Orientierung und Denkanstoß für Planer, Designer und deren Auftraggeber wie touristischen Leistungsträgern oder Kommunen gedacht und soll dazu beitragen, sie für die Anforderungen barrierefreier Gestaltung von Spielbereichen zu sensibilisieren und den Gedanken an Integration von Anfang an in ihre Überlegungen einzubeziehen.



Bild 1-1, 1-2, 1-3 Spielen

2 Zur Bedeutung von Spielen und Erleben für alle

2.1 Spielen als Teil der Freizeitgestaltung

Die **Freizeit** und ihre Gestaltung machen einen Teil der Lebenszeit jedes Menschen aus. Sie gewinnen im Zusammenhang mit den gegenwärtigen gesellschaftlichen Veränderungen (von der Verkürzung der Wochenarbeitszeiten, hohen Ansprüchen an Urlaube, einem verstärkten Bedürfnis nach körperlichem Ausgleich zur Arbeit und an die „sinnvolle Gestaltung“ der freien Zeit bis hin zur gestiegenen Lebenserwartung) zunehmend an Bedeutung. Dabei handelt es sich um die Zeit, über die man selbst bestimmen kann, die aber nicht notwendig nur private Zeit sein muss. Sie wird im Wesentlichen als Erlebniszeit definiert, die ein Gefühl der Zwanglosigkeit und des Freiseins vermittelt und die Entwicklung eines eigenen Lebensstils ermöglicht.

Die Orientierung am von OPASCHOWSKI geprägten „positiven Freizeitbegriff“² als Einheit aus spielerischer Arbeit, zielgerichteter Beschäftigung und zwangloser Muße zeigt Parallelen zum Spiel auf (vgl. Punkt 2.2), das ebenso „durch freie Wahlmöglichkeiten, bewusste Eigenentscheidung und soziales Handeln charakterisiert“³ ist

Das schließt sowohl die individuell gestaltete Zeit als auch die Teilnahme an „organisierter Freizeit“ ein. Spiel, Spaß und Geselligkeit sind wichtige Freizeitfunktionen.

Mit der Eignung der Freizeit als Bezugsfeld für zwangloses soziales Lernen wird bereits ein Zusammenhang zur Bedeutung integrativer Spielangebote erkennbar.

Die grundlegenden Ansprüche⁴, die an die Freizeit gestellt werden, gelten im Grundsatz für alle Menschen, sind jedoch aufgrund individueller Merkmale wie z.B. Alter, Geschlecht oder Behinderung unterschiedlich akzentuiert:

1. Rekreation - Erholung/ Entspannung/ Wohlbefinden
2. Kompensation - Ausgleich/ Ablenkung/ Vergnügen
3. Edukation - Kennenlernen/ Weiterlernen/ Umlernen
4. Kontemplation - Selbstbesinnung/ Selbsterfahrung/ Selbstfindung

² Opaschowski, H.W.: Pädagogik und Didaktik der Freizeit, Leske + Budrich, Opladen 1990, S. 90

³ Opaschowski 1990, 85f in: Studie zu Nutzungsmöglichkeiten integrativer Freizeitstätten, S.39

⁴ Opaschowski, H.W.: Pädagogik und Didaktik der Freizeit, Leske + Budrich, Opladen 1990, S. 83

5. Kommunikation - Mitteilung/ Kontakt/ Geselligkeit
6. Integration - Gruppenbezug/ Sozialorientierung/ gemeinsame Lernerfahrung
7. Partizipation - Beteiligung/Mitbestimmung/ Engagement
8. Enkulturation - kreative Erlebnisentfaltung/ kulturelle Aktivität/ Produktivität

OPASCHOWSKI stellt Anfang der 1990er Jahre einen Trend zur mußeorientierten Freizeit und ein gestiegenes Bedürfnis nach Ruhe und Selbstfindung⁵ fest. Gegenwärtig kann eine verstärkte Hinwendung zur aktiven Freizeitgestaltung durch alle Generationen beobachtet werden, z. B. gewinnen Aktivitäten wie Fitnesstraining in Verbindung mit Erholung und Kulturgenuss (u.a.. Radwandern, Nordic Walking) an Bedeutung. Das wirkt wiederum auf die Gestaltung von touristischen Angeboten zurück.

Behinderte Menschen entwickeln die gleichen Freizeitbedürfnisse wie nicht Behinderte. Soziale Kontakte werden als besonders wichtig angesehen.

Barrieren aller Art sind jedoch auch im Freizeitbereich vorhanden und verhindern an vielen Stellen eine gleichberechtigte Teilnahme gehandicapter Menschen. So ist die Verwirklichung von Freizeitbedürfnissen für Behinderte besonders im Bereich der gesellschaftlichen Zielfunktionen Kommunikation, Integration, Partizipation und Enkulturation oft erschwert, z.B durch die Abhängigkeit von anderen Menschen, mangelnde Mobilität oder eben eine ungenügende Zahl von Freizeitangeboten, Isolation unter ihresgleichen oder starke Fremdbestimmung⁶. Andererseits haben Betreuungspersonen und insbesondere Familienangehörige große Bedeutung für behinderte Menschen, da sie zur Kompensation und Entlastung beitragen, Freizeitgestaltung erst ermöglichen und oft Freizeitpartner sind.

Weiterhin haben auch Art und Schweregrad der Behinderung Einfluss auf Quantität und Qualität der Freizeitbedürfnisse und -inhalte. So ist z. B. die Freizeitsituation von lern- und geistig behinderten Menschen oft durch tendenzielle Schwankungen zwischen Apathie und Aktionismus gekennzeichnet. Sie gehen meist spielerisch mit den Dingen um und beschäftigen sich eher allein. Diese eingeschränkte Fähigkeit zur selbst bestimmten

⁵ ebenda, S. 13

⁶ ebenda, S. 264, 26

sozialen Interaktion führt dazu, dass sie seltener an institutionalisierten Angeboten im Freizeitbereich teilhaben können, und daher stärker auf behinderungsspezifische „Sonder“-Angebote angewiesen⁷ sind als andere Handicapgruppen.

„Lustbetonte, bewegungs-, handlungs- und erlebnisorientierte Freizeitangebote ... stärken das Selbstvertrauen, das Selbstbild und dienen dem Erwerb sozialer Kompetenzen. Sie übernehmen bisweilen therapeutische Funktionen und helfen, Verhaltensstörungen und Lernschwierigkeiten abzubauen und Entwicklungsdefizite auszugleichen.“⁸

Die Freizeitgestaltung eignet sich – im Gegensatz zu Schule und Beruf – auf Grund geringerer sozialer Zwänge besonders als Feld der Integration.

Theunissen⁹ benennt das **Spiel** als wesentlichen Bestandteil der freien Zeit, „über die das Individuum frei verfügen soll und in der es selbst gestalten und eigene Initiativen verwirklichen kann...“. Fähigkeiten des Freizeiterlebens wie Spontaneität und freie Entscheidung können im gemeinsamen (integrativen) Spiel erprobt werden. Der Spielort kann als Ort der Kontaktaufnahme und des Kennenlernens fungieren, die die Grundlage für das Gelingen von Integration bilden.

Dazu ist jedoch nicht nur soziale Interaktion, sondern auch eine entsprechende Gestaltung von Freizeiteinrichtungen, also auch von Spielbereichen, erforderlich, die – physisch und kognitiv variabel – der integrativen Nutzung entgegen kommt.

2.2 Spielen und Erleben für alle

Spielen ist nicht nur für Kinder die ihnen gemäße Form sich die Umwelt anzueignen – es bietet für Menschen aller Altersstufen die Möglichkeit, Verhaltensmuster zu erwerben, körperliche und geistige Fähigkeiten zu schulen, es dient der Selbstbeschäftigung und dem Ausgleich zum Arbeitsalltag.

Spiele(n) ist eine Tätigkeit, die um ihrer selbst willen und aus freier Entscheidung ausgeübt wird, jedoch nicht mit der bewussten Orientierung auf Ziele wie Wissenserwerb, Körper-

⁷ ebenda, S.276

⁸ Schriftenreihe des Bundesministeriums für Jugend, Familie und Gesundheit 1976, S.46 in: ebenda S. 269

⁹ Theunissen 2000a, 94 in: Cloerkes, Günter; Soziologie der Behinderten, Heidelberg 2001, S. 261

ertüchtigung oder Entspannung. Es ist eine anspruchsvolle, vielschichtige Aktivität, die Spaß und Vergnügen bereitet und die ganze, uneingeschränkte Aufmerksamkeit des Spielers fesselt¹⁰. Sie stellt eine Kombination aus Kommunikation und spontanem Lernen, Wahrnehmen und kreativem Gestalten, Entdecken und Anpassen an Regeln dar.

Aus entwicklungspsychologischer Sicht werden Spiele in Funktions-, Illusions-, Explorations-, Konstruktions-, Rollen- und Regelspiele unterschieden (vgl. KAUKE, 1992 und OERTER/MONTADA, 1998). Als altersübergreifend ausgeübte Spielformen können Explorations-, Konstruktions-, Rollen- und besonders Regelspiele angesehen werden.

Gemeinsames Spielen fördert Kommunikation und Integration, es bringt Entspannung und Freude. Darüber hinaus kann es, gerade für Menschen mit Behinderungen, eine Form der „unbewussten“ Therapie und der zwanglosen Förderung ihrer Fähigkeiten sein. Durch das Auslösen von Überraschungen, die Unbestimmtheit bzw. die Komplexität und damit den Aufforderungscharakter des Spielanreizes oder –gegenstandes werden die Neugier des Spielers und damit seine Spielbereitschaft gefördert.¹¹ Fähigkeiten wie Denken, Beweglichkeit, Geschicklichkeit, Fantasie, Kommunikation, Sozialverhalten, Lernen sowie körperliche und geistige Autonomie werden durch Spielen angeregt und erweitert. Spielräume sind Handlungsräume, in denen Kompetenzen erprobt, geübt und gelernt werden können. Spielen dient dazu, sich selbst und „etwas“ zu erleben und ist dann besonders erlebnisreich wenn es ein ausgewogenes Verhältnis von Fähigkeiten, Fertigkeiten und Spielmotiven gibt.¹²

Das **Erleben** ist facettenreich und wird hier vorrangig in Verbindung mit dem Spiel betrachtet. Kennzeichnend dafür sind eine Konfrontation mit außergewöhnlichen Erfahrungen, Empfindungen und Wahrnehmungen sowie ein nachhaltiges Erinnern. Es bezeichnet einen inneren Vorgang, der von unterschiedlichen Menschen auch unterschiedlich wahrgenommen wird – körperlich, sinnlich und geistig. In dieser Form der

¹⁰ Dr. Krenz, Armin: Spiele(n) mit geistig behinderten Kindern und Jugendlichen. Spielimpulse zum Erleben von Spaß und Kommunikation und die notwendigen Hinweise für eine Spieldidaktik unter sonderpädagogischer Hinsicht, Wehrheim 1995, S. 26

¹¹ Kauke, M.: Spielintelligenz, Heidelberg, Berlin, New York 1992

¹² Lamers, W.; Lenz, W.; Tarneden, R. (Hrsg.): Spielräume – Raum für Spiel, Spiel- und Erlebnismöglichkeiten für Menschen mit schweren Behinderungen, verlag selbst bestimmtes leben, Düsseldorf 1993, S. 12f.

Beanspruchung aller Sinne stimmt er mit dem Spiel überein. Auch Überraschung und Staunen sind sowohl Teil des Spiels als auch des Erlebens.

Spielen bedeutet jedoch in der Regel selbst aktiv zu sein, während andere Formen des Erlebens auch passiv erfahren werden.

Erlebnisse führen zu Lustgewinn und damit zu unbewusster Motivation. Sie sind Teil der Erholung und damit der Krafterneuerung des erlebenden Menschen.

Mehr Entdeckungsräume mit ansprechender Gestaltung ermöglichen mehr Erlebnisse und bieten genügend Anregungen für vielseitige Sinneserfahrungen. In einer solchen Umgebung sind weniger Impulse durch Außenstehende notwendig, die zum Ausprobieren anregen¹³.

Erlebnisse sind für Kinder und in ihrer Wahrnehmung eingeschränkte Personen wesentlicher Teil ihres "Weltaneignens".

2.2.1 Zur Bedeutung des Spiels für Kinder

Für **Kinder** sind Spielen und spielerisches Lernen intrinsisch, d. h. aus eigenem Antrieb, ohne Anregung oder Aussicht auf Belohnung¹⁴ motivierte Elemente ihrer Entwicklung.

So geschieht beispielsweise die kindliche Aneignung des Raumes hauptsächlich durch das Spiel: Spielgegenstände oder –objekte sowie die Bewegung im Raum fördern die Raumaneignung und damit ein umfassendes ganzheitliches Umwelterleben.

Auch der Aufbau von Vorstellungen und andere kognitive Prozesse werden im Spiel angeregt und gefördert, soziale Verhaltensweisen werden spielerisch erprobt und erlernt. Im Spiel motivieren sich Kinder selbst und machen dabei Lernerfahrungen, die stärker verinnerlicht werden als Belehrungen „von außen“. Von großer Bedeutung ist hierbei der Zusammenhang von Bewegungserfahrungen in der frühen Kindheit und dem Aufbau der Lernfähigkeit. Differenzierte Bewegungserfahrungen und die häufige Wiederholung von Bewegungen führen zu sich steigernden Gedächtnis-, Wahrnehmungs- und Konzentrationsleistungen und sind die Voraussetzung für die Ausbildung vernetzter kognitiver Strukturen.

¹³ Zimmer, Renate: Handbuch der Sinneswahrnehmung: Grundlagen einer ganzheitlichen Erziehung. Freiburg [u.a.]: Herder, 12. Auflage 2004, S.12

¹⁴ vgl. Bourne, L. E./ Ekstrand, B. R.: Einführung in die Psychologie. Frankfurt am Main 1992

2.2.2 Zur Bedeutung des Spiels für Erwachsene

Bei **Erwachsenen** wird Spielen meist mit dem Wunsch nach Entspannung verbunden, oft auch als Erfordernis bei der Kinderbetreuung gesehen. Es eignet sich jedoch auch, wie KAUKE formuliert, als Methode zur „genussintensiven Lösung problemträchtiger Situationen“¹⁵. Spiele werden z.B. in der Begabungs- und Behindertenpsychodiagnostik, der Psychotherapie sowie im Manager-, Lehrer- und Erfindertraining eingesetzt. Auch Designer praktizieren spielerische Methoden der Ideenfindung und entwickeln so neue Gedankengänge und Sichtweisen. Dies zeigt, das Spiel im Erwachsenenalter häufig in andere Tätigkeiten integriert wird. Eine ausgeprägte spielerische „Vorerfahrung“ kommt den Ergebnissen solcher Prozesse zugute.

Im Erwachsenenalter wird Spiel also entweder in eine andere Tätigkeit transformiert (z. B. im Aufgehen in einer Arbeit, in der Kunst etc.), institutionalisiert (man denke an Sportfans) oder privat betrieben¹⁶.

In Verbindung mit Freizeitaktivitäten wird für viele Erwachsene der Zugang zum Spiel erleichtert, weil hier die wichtigen Spiel-Voraussetzungen einer entspannten Atmosphäre, der Zwanglosigkeit und des Fehlens anderer Verpflichtungen gegeben sind. Im Unterschied zu Kindern, für die Spielen Teil ihrer Lebenswirklichkeit ist, lassen sich Jugendliche und Erwachsene bewusst auf Spiel ein, wenn Anreize dazu vorhanden sind.

2.2.3 Zur Bedeutung des Spiels für behinderte Menschen

Neben den bereits beschriebenen Wirkungen ist für behinderte Menschen auch die Nutzung des Spiels als Teil von Therapie bzw. Rehabilitation von Bedeutung. Anders als in einer Therapiesitzung werden beim Spiel freiwillig, zwanglos, selbst bestimmt und mit Spaß Fähigkeiten erlernt oder vervollkommen, die die Selbstständigkeit und den Austausch mit der Umwelt unterstützen.

Die Spielfähigkeit des Einzelnen hängt zunächst von den vorhandenen Fähigkeiten und Kompetenzen ab, häufig haben besonders behinderte Kinder weniger Entdeckungsdrang und ein großes Sicherheitsbedürfnis, das sich auch in stereotypen Spielhandlungen

¹⁵ Kauke, Marion: Spielintelligenz: spielend lernen - Spielen lehren? Heidelberg [u.a.]: 1992, S. 7

¹⁶ Oerter, Rolf: Psychologie des Spiels, Weinheim 1999, S. 310ff

äußern kann. Vielfältige und anregende Spielangebote erlauben ihnen jedoch mit fortschreitender Erfahrung den Zugang zu konstruktiven Aktivitäten, in denen sie sich selbst handelnd erleben und so ihre Autonomie erweitern können.

Geeignete Spiele bieten die Möglichkeit, durch vielfältige Anregungen, Möglichkeiten sinnlicher Wahrnehmung in Verbindung mit motorischen und sozialen Erfahrungen, die Entwicklungschancen behinderter Menschen zu vergrößern und ihren Kompetenzhorizont zu erweitern.¹⁷ Sie tragen somit zur Überwindung von Passivität und Ängsten im Alltag bei. Auch für gehandicapte Menschen ist das Erproben ihrer Grenzen wichtig, dazu eignet sich das Spiel ebenfalls besonders gut.

Nicht zuletzt ermöglicht spielerische Begegnung Kommunikation und Interaktion zwischen behinderten und nicht behinderten Menschen, zwischen Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen und schafft günstige Bedingungen für Integration. Integrative Spielangebote fördern die Kontaktfähigkeit behinderter Menschen und tragen damit zum Wohlbefinden und einer Erhöhung der Lebensqualität bei.

2.3 Spielmöglichkeiten als Teil des touristischen Angebotes

Die Betrachtung zum Spiel als bereichernde Freizeittätigkeit unter Punkt 2.2 soll deutlich machen, dass Spiel- und Erlebnisangebote nicht ausschließlich im Hinblick auf Familien mit kleinen Kindern von Interesse für den Tourismus sein können.

Spiel- und Erlebnisangebote sind Teil eines „Tourismus für alle“ und innerhalb der touristischen Servicekette¹⁸ vor allem in den Bereichen Freizeit und Sport sowie Kultur und Unterhaltung anzusiedeln. Aber auch an anderen Stellen der Leistungskette sind Spielangebote denkbar: Bei der Vorbereitung und Information, während der An- oder Abreise, bei der Orientierung oder beim Erinnern und Bestätigen des Erlebten. Mit ihrer Hilfe können Informationen und Kenntnisse vermittelt oder Wartezeiten überbrückt werden.

¹⁷ Opp, Günther: Ein Spielplatz für alle, München/Basel: Ernst-Reinhard-Verlag, 1992, S. 14f.

¹⁸ ADAC, (Hrsg.): Barrierefreier Tourismus für alle, Planungshilfe, München 2003

Dass die Erwartungen von behinderten Menschen an ihren Urlaub sich nicht wesentlich von denen nicht Behinderter unterscheiden ist bereits in anderen Publikationen ausreichend belegt worden¹⁹. Die wichtigsten Reisemotive behinderter Reisender werden wie folgt charakterisiert: „Sich entspannen, keinen Stress haben, sich nicht unter Druck setzen“, „gesundes Klima erleben“, „etwas für die Gesundheit tun“, „frische Kraft sammeln“ und „Natur erleben“. Außerdem stehen soziale Kontakte und das Kennenlernen von Neuem auf der Wunschliste. Hieraus lassen sich bereits viele Verknüpfungsmöglichkeiten zu Spiel- und Erlebnisangeboten ableiten.

Daraus ergibt sich die Frage, welchen Stellenwert Spiel- und Erlebnisangebote gegenwärtig im touristischen Leistungsspektrum haben.

Eine im Rahmen des Projektes „Spielen für alle“ durchgeführte Bestandsaufnahme von Spiel- und Erlebnismöglichkeiten (vgl. „Spielführer Talsperrenregion am Rennsteig“) hat innerhalb der Modellregion folgende Kritikpunkte sichtbar gemacht:

Die vorhandenen Spielmöglichkeiten im öffentlichen Raum (insbesondere Spielplätze in Wohngebieten) sind oft ausschließlich auf eine bestimmte Altersgruppe orientiert, haben selten einen Bezug zu ihrer Umgebung und bieten zu wenige Aufenthaltsmöglichkeiten für Betreuer. Sie fordern kaum zu gemeinsamen Aktivitäten von Kindern und Erwachsenen auf. Die Angebote, die nicht direkt einer Freizeit- oder Beherbergungseinrichtung zugeordnet sind, werden wenig von Urlaubern genutzt. Über manche Angebote gibt es keine Informationen oder Angaben über eventuell vorhandene Barrieren. Viele Angebote sind schlecht zugänglich und bieten wenig Abwechslung. Anforderungen an eine barrierefreie Nutzbarkeit werden kaum bewusst berücksichtigt. Zu wenige Spielmöglichkeiten sind wetterunabhängig nutzbar.

¹⁹ Neumann, Peter; Reuber, Paul (Hrsg.): Ökonomische Impulse eines barrierefreien Tourismus für Alle, Langfassung einer Untersuchung im Auftrag des Bundesministeriums für Wirtschaft und Arbeit, Münstersche Geographische Arbeiten Nr. 47, Münster: Institut für Geographie der Westfälischen Wilhelms-Universität Münster, 2004

Ein attraktives, vielseitiges regionales Spiel- und Erlebnisangebot, das unterschiedliche Altersgruppen anspricht und die Bedürfnisse von Menschen mit Behinderungen berücksichtigt, könnte aber das Interesse neuer, z.B. das jüngerer Gästezielgruppen wecken. Andererseits fordert auch die sich verändernde Altersstruktur der Bevölkerung zu einer Modifizierung von spielerischen Freizeitangeboten heraus – sowohl, was die Spielinhalte betrifft als auch bezüglich ihrer uneingeschränkten Nutzbarkeit. Einige Spielgerätehersteller haben bereits das Potenzial des generationsübergreifenden Spiels erkannt (vgl. Studie der Fa. Lappset) ²⁰.

Dieser Ansatz trägt den wesentlichen Motivationen von Menschen aller Altersgruppen zur aktiven Freizeitgestaltung Rechnung: Gemeinsamkeit erleben und „etwas für die Gesundheit tun“, die auch und gerade mit Spielangeboten realisierbar sind.

Die aufgeführten Gründe für touristische Leistungsträger, Spielmöglichkeiten stärker in ihr Angebot einzubeziehen, beinhalten auch ökonomische Chancen: Spielangebote tragen zur Entspannung und zum Wohlfühlen der Gäste bei, vermitteln ihnen Erfolgserlebnisse oder ermöglichen ein besseres Verständnis von Inhalten (z.B. im Museum), sie führen zu einer längeren Verweildauer (z.B. in einer Gaststätte) und regen zum Wiederkommen an.

²⁰ Lappset GmbH, Viersen: Smart Us, Studie zum generationsübergreifenden Spiel, 2005

3 Nutzergruppen und ihre Einschränkungen und Bedürfnisse

Grundlage für die Planung und Realisierung von Spiel- und Erlebnisangeboten muss in jedem Fall auch eine Beschäftigung mit den verschiedenen Nutzergruppen sein.

Wer wird als Nutzer von Spiel- und Erlebnisangeboten erwartet?

Welche Einschränkungen und welche Fähigkeiten sind bei diesen Nutzergruppen vorhanden und in welcher Form zu berücksichtigen, um Spielerlebnisse zu ermöglichen bzw. Gefahren zu vermeiden?

In unserer Analyse ergibt sich eine Matrix verschiedener Altersbereiche und Gruppen mit diversen Aktionseinschränkungen, auf deren Spielinteressen in diesem Abschnitt schwerpunktmäßig Bezug genommen werden soll. Neben der Zuordnung der Spielenden zu Alters- oder Handicapgruppen spielt auch die Funktion bestimmter Nutzer als Begleitpersonen eine Rolle. Auch sie haben differenzierte Bedürfnisse, die beachtet werden müssen. Beispiele dafür sind Eltern oder Großeltern, Betreuer aus Behinderteneinrichtungen, aber auch behinderte Eltern mit gesunden Kindern, die entspannt zuschauen, sich am Spiel beteiligen oder Hilfestellung geben können sollten.

3.1 Spielinteressen unterschiedlicher Altersgruppen

Diese Auflistung gibt Spielfähigkeiten und Spielinteressen von Menschen ohne Einschränkungen wieder, die sich auf die durchschnittliche gesunde Verhaltensentwicklung in unterschiedlichen Lebensaltern beziehen. Für eine Reihe von Menschen mit Behinderungen treffen diese Feststellungen durch Entwicklungsverzögerungen in einem späteren Lebensabschnitt zu, für manche kommen sie gar nicht in Betracht.

Die vielfältigen Spielaktivitäten, entwicklungspsychologisch differenziert in der Benennung verschiedener Formen des Spiels, können ihrem Auftreten nach auf bestimmte Abschnitte der Entwicklung, resp. des Alters bezogen werden (vgl. z.B. OERTER 1995, S. 216ff.). Manche Spielformen verlieren sich nach bestimmten Entwicklungsabschnitten oder werden auf höherer Stufe weiter ausgeführt, andere bleiben altersunabhängig in verschiedenen Ausprägungen erhalten.

3.1.1 **Babies und Kleinkinder** im Alter bis zu 2 Jahren

Spielformen:

Sensomotorisches und Funktionsspiel

Spieltätigkeiten:

- Freude an der eigenen Körperbewegung
- Erkunden des eigenen Körpers
- erste Erfahrungen mit Materialien (z. B. Oberflächen, Klang, Geschmack)
- zunehmend unspezifisches Handeln und Explorieren mit Gegenständen

3.1.2 Kinder ab 2 Jahren (**Kleinkinder**)

Spielformen:

Informations- und Explorationsspiel

Bau- und Konstruktionsspiel

Symbol- und Fiktionsspiel (bis ins jüngere Schulalter)

Bewegungsspiel

Spieltätigkeiten:

- gezieltes Erkunden von und an Gegenständen
- Herstellen von Objekten (zunächst Bekanntes nachahmend, später schöpferisch-innovativ Neues schaffend)
- beginnende Unterscheidung von Werkstoffen und Werkzeugen
- Umgehen mit Spielgegenständen gemäß den eigenen Vorstellungen und den gesammelten Erfahrungen im sozialen Umfeld
- schöpferisches Umdeuten der Gegenstände und des eigenen Handelns
- Freude an spielerischer Bewegung und später an sportlichen Spielen
- allmähliche Entwicklung vom Einzel- zum gemeinschaftlichen Spiel

3.1.3 Kinder ab 4 Jahren (**Vorschulkinder**)

Spielformen:

Explorations-, Konstruktions-, Symbol- und Bewegungsspiel wie oben

Rollenspiel

Regelspiel

Spieltätigkeiten:

- Nach- und Umgestaltung von Situationen und Erlebnissen aus dem Umfeld
- koordiniertes Handeln beim Zusammenspiel mehrerer Personen
- Messen von Geschicklichkeit oder anderen Fähigkeiten im spielerischen Wettbewerb
- zunehmendes Akzeptieren und Einhalten von Regeln als Teil des Spielreizes

3.1.4 Weitere Altersgruppen

In den Altersgruppen der **Schulkinder (7-10)**, **Teenager (11-13)**, **Jugendlichen (14-20)** und **Erwachsenen** bzw. **Senioren** werden die oben genannten Spielformen, insbesondere Konstruktions-, Regel- und Bewegungsspiele auf höherem Niveau, z. B. mit gesteigertem Schwierigkeitsgrad, fortgeführt. Mit zunehmender Erfahrung steigt die Fähigkeit, eventuelle Risiken realistisch einzuschätzen. Die Spielinteressen von älteren Schulkindern und Jugendlichen verlagern sich vom spontanen Spiel hin zu sportlichen Aktivitäten oder Regelspielen, auch z.B. am Computer. Material- oder Rollenspiele münden in künstlerisch-kreative Betätigung. Bewegungs- und Aktionsräume werden erweitert. Das Kommunizieren und Spielen mit Spielpartnern als Teil gemeinsamer Freizeitbeschäftigung und die Abgrenzung zum Arbeits- bzw. Schulalltag gewinnen an Bedeutung.

Für Erwachsene und Senioren steht oft der Gedanke an Entspannung, Fitness oder die zu betreuenden Kinder im Vordergrund, wenn sie sich auf ein Spiel einlassen.

Von Belang sind auch geschlechtsspezifische Unterschiede in den Spielinteressen. Während Jungen in der Regel eher sportlich-kompetitiv spielen, bevorzugen Mädchen untereinander Kommunikations-, Koordinations- und Empathiespiele innerhalb der oben angeführten Spielformen (vgl. KAUKE 1995, S. 75).

Spiel- und Erlebnisangebote können außerdem Ziel von unterschiedlich strukturierten **Nutzergruppen** sein. Das sind zum einen Familien mit Mitgliedern aus verschiedenen Generationen oder Gruppen Gleichaltriger (Jugendliche, Freundeskreise, Vereine).

3.2 Unterscheidung nach Handicaps

Als behindert gelten Menschen, die auf die eine oder andere Art in ihrer Mobilität eingeschränkt sind, sei es durch vorübergehende oder dauerhafte Defizite in der Beweglichkeit, der Wahrnehmung, durch Lernschwierigkeiten oder Körpergröße²¹. Behinderte Menschen haben grundsätzlich die gleichen Bedürfnisse wie nicht behinderte. aber sie müssen sich auch bei der Nutzung von Spiel- und Erlebnisangeboten mit den behinderungsspezifischen Einschränkungen auseinandersetzen: Häufig ist eine Begleitperson erforderlich und die täglichen Versorgungs-, Hygiene- und Rehabilitationsmaßnahmen haben einen großen zeitlichen Anteil am Tagesablauf. Familiäre Bindungen sind stärker ausgeprägt, nicht selten kann man von "Überbehütung" sprechen. Als Folge davon entsteht oft ein Mangel an Selbständigkeit.

Viele Menschen mit Handicaps sind körperlich unsicher und ängstlicher als nicht Behinderte. Daraus wiederum resultiert ein größeres Sicherheitsbedürfnis, das sich auch auf Freizeitaktivitäten erstreckt. Vielfach sind Gleichgewichts-, Reaktions- und Koordinationsfähigkeit eingeschränkt.

Aus der Beanspruchung durch den Alltag, durch Arbeit und Leistung entstehen Kompensations- und Regenerationswünsche. Jedoch verkürzen Probleme wie eine erschwerte Zugänglichkeit zu Einrichtungen und Verkehrsmitteln oder bei der Beschaffung und Nutzung von Informationen das Pensum an freier Zeit. Nicht wenige resignieren und neigen zu einer gewissen Selbstisolation. Spezielle Interessen und Freizeitgewohnheiten können dann nur unzureichend ausgebildet werden.

Die Fähigkeiten und Interessen von behinderten Menschen sind beeinflusst vom individuell ausgeprägten Umgang mit der Behinderung, ihrem Schweregrad und dem persönlichen Umfeld. Auch andere Faktoren wie der Zeitpunkt des Erwerbs der Behinderung, die Prognose zum Behinderungsverlauf, Rehabilitationsmöglichkeiten, Schulbildung, Vermögen oder Einkommen²² spielen eine wichtige Rolle.

²¹ ADAC, (Hrsg.): Barrierefreier Tourismus für alle, Planungshilfe, München 2003

²² Opp, Günther: Ein Spielplatz für alle, München/Basel: Ernst-Reinhard-Verlag, 1992, S. 275ff

Behinderte Nutzer von Spielangeboten sind noch schwerer als „normal entwickelte“ Menschen nach Alter, Größe und Leistungsfähigkeit zu klassifizieren. Ihre Spielfähigkeit hängt wesentlich von ihrer Beweglichkeit sowie ihren kognitiven und Wahrnehmungsmöglichkeiten ab. Voraussetzung für eine Spielbereitschaft sind oft Vorab-Informationen über bestehende bauliche oder andere Hindernisse.

Wesentliche Besonderheiten und spezielle Erfordernisse, die das Spielverhalten mittelbar oder unmittelbar betreffen, sollen im Folgenden aufgeführt werden.

3.2.1 Körperbehinderungen

Funktions- bzw. Aktionseinschränkungen:

- eingeschränkte Beweglichkeit des ganzen Körpers oder einzelner Gliedmaßen
- mangelnde Greiffähigkeit einer oder beider Hände
- eingeschränkter Greifradius
- Verlust von Gliedmaßen
- Angewiesensein auf Hilfsmittel wie Rollstuhl, Prothesen, Körperabstützungen, Krücken
- Klein- oder Großwüchsigkeit
- mangelnde Körpererfahrung, eingeschränktes oder nicht vorhandenes Körpergefühl

Typische Schwierigkeiten/ spezielle Bedürfnisse:

- Erreichen und/ oder Betätigung von Spielelementen und Überwindung von Höhenunterschieden
- eingeschränkte Fähigkeit, sich selbst zu sichern
- das Zurücklegen langer Wege ist anstrengend
- schnelles Ermüden
- Gleichgewichts-, Reaktions- und Koordinierungsprobleme
- unzureichend differenzierte Aufbau-, Sicht- und Greifhöhen
- ungeeignete Bodenbeläge erschweren den Zugang

3.2.2 Sehbehinderung und Blindheit

Blinde und sehbehinderte Menschen sind durch den vollständigen oder teilweisen Ausfall des Sehsinns beeinträchtigt. Während Sehbehinderte sich mit Hilfe starker Kontraste, geeigneter Beleuchtung oder vergrößerten, klaren Formen auch visuell orientieren können, ist für Blinde nur das verständlich, was taktil und/ oder akustisch erfahren werden kann.

Funktions- bzw. Aktionseinschränkungen:

- keine bzw. eingeschränkte visuelle Erfahrungs- und Orientierungsmöglichkeiten
- Entwicklungsverzögerungen, vor allem im motorischen Bereich
- mangelnde Körperbeweglichkeit, Verharren in wenigen Positionen
- eingeschränkte Kommunikationsmöglichkeiten
- Blinde: fehlende Hell-Dunkel-Erfahrung
- Angewiesensein auf Hilfsmittel, Begleiter und Informationen von Sehenden
- Fortbewegung mit Langstock, menschlicher oder Begleitung durch Blindenführhunde
- Einschränkungen des Bewegungsraumes durch Probleme bei der selbstständigen Orientierung und Fortbewegung
- erschwerter eigenständiger Zugang zu Spielobjekten
- im Kindesalter Angewiesensein auf Körperkontakt und Rufnähe
- Sehbehinderte: Verwendung von Brillen und Lupen mit unterschiedlicher Sehstärke
- eingeschränktes Sehfeld durch Brillen
- Bewegungsunsicherheit
- mangelnde Körperbeherrschung
- geringe Kenntnisse über die eigenen Leistungsgrenzen

Typische Schwierigkeiten/ spezielle Bedürfnisse:

- Wahrnehmung des eigenen „Ich“
- Wahrnehmung des eigenen Körpers in Beziehung zu anderen Personen und Gegenständen sowie zum Raum
- Schreckhaftigkeit bei plötzlicher Annäherung oder Berührung

- Bewegungstereotypen und rhythmische Bewegungen (Schaukeln, Wippen, Drehen, Kreisen auf der Stelle) dienen als z. T. als Ersatz für fehlende motorische Kompetenzen
- gezielte Zuordnung eines Objektes oder einer Person zu ihrer Bezeichnung
- eingeschränktes bzw. verzögert auftretendes Interesse an Rollen- und Konstruktionsspielen, da dabei visuelle Kontrolle und Rückmeldung erforderlich sind²³
- Erfahrungen sammeln durch Ausnutzen alternativer Sinnesinformationen (Tastsinn, Hörsinn, Gleichgewichtssinn, propriozeptive Informationen)
- Kompensieren fehlender Bewegungsanreize
- Erkennen räumlicher Zusammenhänge
- Erwerb bzw. Erhalt der Sicherheit in der selbstständigen Fortbewegung²⁴
- Vertiefung vorhandener Kenntnisse
- Vorziehen von Objekten mit Geräuschentwicklung
- Förderung der Ohr-Hand-Koordination
- Interaktion mittels Körperspielen, Sing- und Reimspielen, große Bedeutung der Sprache
- Bevorzugen harter, klar strukturierter Objekte, da deren Eigenschaften leichter erkannt werden können als bei flexiblen Dingen
- Verständigung und Information durch Braille-Schrift, ertastbare Schrift und Reliefdarstellungen
- Orientierungsfähigkeit in unbekannter Umgebung bzw. Spielmotivation für Sehbehinderte durch Form- und Farbkontraste, aber auch mittels Tastsinn und Gehör²⁵
- Orientierung und Spielanreiz durch Gerüche: „Duft ist Farbe“.²⁶

²³ http://www.familienhandbuch.de/cmain/f_Aktuelles/a_Beginderung/s_784html.

²⁴ Empfehlung für die blinden- und sehbehindertengerechte Gestaltung im Tourismusbereich Teil 1 bis 3 – Allgemeines, Wegegestaltung, Wegeausstattung; 2001/2002, Blinden- und Sehbehindertenverband Thüringen e.V.

²⁵ Scherer, Friedrich: Sport mit blinden und sehbehinderten Kindern und Jugendlichen, Reihe Motorik, Bd.4, Schorndorf: Hofmann, 1983

²⁶ Motto des Botanischen Blindengartens in Radeberg

3.2.3 Hörbehinderung und Gehörlosigkeit

Als gehörlos gelten Menschen, die von Geburt an oder vor Abschluss des Lautspracherwerbs (bis zum 5. Lebensjahr) ihr Gehör verloren haben. Diese Menschen weisen oft auch eine Lese-Rechtschreibschwäche auf. Sie sind visuell orientiert und die Kommunikation basiert auf der Gebärdensprache.

Schwerhörige Menschen sind je nach Hörverlust oft akustisch orientiert. Folgebehinderungen können Gleichgewichtsstörungen und/ oder Tinnitus sein. Frühschwerhörige stellen einen besonderen Personenkreis dar, da sie zwar akustisch orientiert sind, aber auch Kontakte zu Gehörlosen haben und teilweise lautsprachbegleitende Gebärden beherrschen.

Funktions- bzw. Aktionseinschränkungen:

- Bewegungswahrnehmung ist auf den Bereich des Gesichtsfeldes eingeschränkt.²⁷
- evtl. verzögerte Sprachentwicklung
- oft eingeschränkter Wortschatz und Verständnisschwierigkeiten komplizierter Sachverhalte und Texte
- hohe Konzentration auf die Orientierung im Raum
- visuelle Kommunikation durch Gebärdensprache, Mimik, Körpersprache und Lippenlesen, Schriftsprache
- akustische Kommunikation mittels Hörgeräten und Induktionsschleifen

Typische Schwierigkeiten/ spezielle Bedürfnisse:

- Schreckhaftigkeit durch eingeschränkten Wahrnehmungsbereich
- Beeinträchtigungen der Bewegungskoordination und des Gleichgewichts
- frühzeitige Ermüdung
- eingeschränkte Ausdauerleistungsfähigkeit
- eingeschränkte Kommunikationsmöglichkeiten
- Orientierung und Spielanreiz durch Kontraste und Bewegungen

²⁷ Froböse, Ingo: Bewegung, Sport und Spiel mit Hörgeschädigten, in: Scheid, Volker (Hrsg.): Facetten des Sports behinderter Menschen. Pädagogische und didaktische Grundlagen, Aachen: Meyer und Meyer, 2002, S. 90ff

3.2.4 Geistige Behinderungen

Diese Einschränkung betrifft vor allem die Wahrnehmung – es ist jedoch nicht das einzelne Sinnesorgan geschädigt, sondern vielmehr die Fähigkeit reduziert, sinnlich gegebene Information in ihrem Bedeutungsgehalt zu entschlüsseln.

Funktions- bzw. Aktionseinschränkungen:

- eingeschränkte kognitive und Wahrnehmungsfähigkeiten
- motorische Rückstände
- häufig Übergewicht
- körperliche Entwicklung ist der geistigen oft voraus
- mangelhafte visuell-motorische Koordination (Auge-Körper-Koordination)
- schlechte Körperbalance
- schlechte Auge-Hand-Kontrolle
- Mangel an Wirbelsäulenbeweglichkeit
- schlechte dynamische Koordination der Beine²⁸
- oft starke Fremdbestimmung
- evtl. größere Ängstlichkeit und Zurückhaltung vor unbekannten Situationen

Typische Schwierigkeiten/ spezielle Bedürfnisse:

- schnellere Ermüdung
- Einschätzung von Gefahren und Problemen ist nicht gegeben
- selbst sicherndes Verhalten fehlt
- fehlendes Verständnis für komplexe Spiele, dadurch eingeschränkte Beteiligungsmöglichkeiten
- Ausgleich von Bewegungsmangel
- Schaffung von Erlebnishöhepunkten
- Bewegung zur bewussten Körperwahrnehmung und Koordination nutzen

²⁸ Krenz, Dr. Armin: Spiele(n) mit geistig behinderten Kindern und Jugendlichen. Spielimpulse zum Erleben von Spaß und Kommunikation und notwendige Hinweise für eine Spieldidaktik unter sonderpädagogischer Hinsicht, Wehrheim, Verlag gruppenpädagogischer Literatur, 3. Auflage 1995, S. 12f.

- Teilhabe an der Gemeinschaft ermöglichen
- Einsetzen von Rhythmen, die in Eigenbewegung umgesetzt werden können ²⁹

Geistigbehinderte Menschen haben durch ihre besonderen Beeinträchtigungen grundlegender Basisqualifikationen folgende Schwierigkeiten beim Spiel, die mehr oder weniger stark ausgeprägt sind³⁰:

Im Spielverhalten geistig behinderter Kinder und Jugendlicher sind im Bereich der Spielaktionen geringe Zuwendungsbereitschaft zum Spielen insgesamt, ein Steckenbleiben in der Funktionslust oder in eingeschliffenen Spielaktionen, ungesteuerte Beziehungen zu Spielangeboten, häufiges Wechseln von Spielaktionen, einlineare Handlungsmuster (weniger spielen, später mit dem Spielen anfangen, sich im Spiel eher passiv verhalten, eher tätigkeitsorientiert als auswirkungsorientiert) auszumachen.

Im Bereich der Spielpartner kann es Schwierigkeiten geben, sich ohne Partner zu beschäftigen oder sich von ihm zu lösen und selbst zu spielen, oder Schwierigkeiten, sich in eine Spielgemeinschaft einzufügen, geringe Bereitschaft zur Übernahme von Spielideen der Mitspieler und die mangelnde Fähigkeit, sich selbst einen Spielpartner zu suchen.

Im Bereich des Spielmaterials trifft man häufig auf eine Fixierung an bestimmte, geliebte Objekte, häufiges Wechseln der Spielgegenstände, stereotypes, einlineares Betätigen am Spielgegenstand, nichtadäquates Umgehen mit Spielgegenständen, verminderte Ansprechbarkeit gegenüber dem Aufforderungscharakter von Spieldingen, Bevorzugen von einzelnen Spielelementen gegenüber von Spieldingen, die aus mehreren Teilen bestehen, Schwierigkeiten im ganzheitlichen Verwenden, Bevorzugen von Spieldingen, die passiv genossen werden können (sensorische und akustische Reize vermittelnd, andere Effekte) gegenüber Dingen, die eine aktive Auseinandersetzung erfordern.

²⁹ Mühl, Heinz: Einführung in die Geistigbehindertenpädagogik, Stuttgart; Berlin; Köln: Kohlhammer, 3. Auflage 1994, S. 24ff

³⁰ Krenz, Dr. Armin: Spiele(n) mit geistig behinderten Kindern und Jugendlichen. Spielimpulse zum Erleben von Spaß und Kommunikation und notwendige Hinweise für eine Spieldidaktik unter sonderpädagogischer Hinsicht, Wehrheim, Verlag gruppenpädagogischer Literatur, 3. Auflage 1995, S. 12f.

Im Bereich der Spielidee sind relativ ungesteuertes, selten planvolles Umgehen mit Spieldingen aufgrund der fehlenden Spielidee, eingeschränkte Vorstellung von Spielmöglichkeiten und die Einseitigkeit von Spielidee und Spielwünschen kennzeichnend.

Im Bereich der Spielregel gibt es oftmals kein bzw. ein eingeschränktes Verständnis für den Sinn der Regel, Unfähigkeit oder mangelnde Bereitschaft, sein Verhalten der Regel anzupassen (Ich-Verhaftetheit) und keine Möglichkeit, die momentanen Bedürfnisse zugunsten einer Spielregel zurückzustellen ³¹.

3.2.5 Mehrfachbehinderungen³²

Menschen mit Mehrfachbehinderungen müssen mit körperlichen und geistigen Einschränkungen sowie Sinnesbehinderungen zurechtkommen. Jedoch auch Schwerstbehinderte benötigen neben therapeutisch motiviertem ebenfalls Freiraum für spontanes Spiel, in das sie ihre speziellen Fähigkeiten aktiv einbringen können. Sie sind dabei auf Spielpartner angewiesen, die Kommunikation und die Spielgegenstände vermitteln. Dadurch wächst ihre Spielfähigkeit.

Funktions- bzw. Aktionseinschränkungen:

- mangelnde Sprachbeherrschung
- schlecht entwickeltes Gleichgewicht
- kaum vorhandene Selbstwahrnehmung
- eingeschränkte Kommunikationsmöglichkeiten
- Angewiesensein auf verschiedene Hilfsmittel

Typische Schwierigkeiten/ spezielle Bedürfnisse:

- Notwendigkeit von Spielpartnern

³¹ Krenz, Dr. Armin: Spiele(n) mit geistig behinderten Kindern und Jugendlichen. Spielimpulse zum Erleben von Spaß und Kommunikation und notwendige Hinweise für eine Spieldidaktik unter sonderpädagogischer Hinsicht, Wehrheim, Verlag gruppenpädagogischer Literatur, 3. Auflage 1995, S. 10ff

³² Lamers, W.; Lenz, W.; Tarneden, R. (Hrsg.): Spielräume – Raum für Spiel, Spiel- und Erlebnismöglichkeiten für Menschen mit schweren Behinderungen, Verlag selbst bestimmtes Leben, Düsseldorf 1993, S. 18ff.

- häufig langes Hinauszögern des Spielbeginns
- oft stereotype Spielabläufe mit vielen Wiederholungen, selten Variationen in geringem Umfang
- vorrangiges Spielobjekt: eigener Körper, Erkundung in sensumotorischen und Funktionsspielen, aber auch Illusionsspiele (So-tun-als-ob-Spiele) werden ausgeführt
- erhöhter Bedarf an basalen Wahrnehmungen

Die aufgeführten Einschränkungen und speziellen Bedürfnisse unterstreichen einmal mehr, wie vielfältig Behinderungen sind und dass sie individuelle Anforderungen an die Gestaltung von integrativen Spielbereichen und „für alle“ nutzbaren Produkten stellen.

Die Auflistung lässt aber auch vermuten, dass kaum ein realisierbares Spiel- und Erlebnisangebot ihnen zu hundert Prozent gerecht werden kann. In den folgenden Abschnitten soll deshalb untersucht werden, welche Anforderungen an Spiel- und Erlebnisbereiche im öffentlichen Raum erfüllt werden müssen, um schrittweise zu mehr Barrierefreiheit zu kommen.

4 Infrastrukturelle Voraussetzungen für barrierefreies Spielen und Erleben

Spiel- und Erlebnisbereiche und ihre Ausstattung sind Teil des öffentlichen (z.B. in Gästeinformationen) und halböffentlichen (z.B. in Hotels) Raumes – sie sollen im Sinne eines „Design for all“ von allen Menschen „ohne technische und soziale Abgrenzung“³³ genutzt werden können und ihnen die gleichberechtigte Teilnahme am gesellschaftlichen Leben ermöglichen.

Eine grundlegende Voraussetzung für die ungehinderte Nutzbarkeit von Spielbereichen ist ihre Einbindung in eine weitestgehend barrierefreie Umwelt. Der Spielort muss leicht und sicher erreichbar sein, bauliche Erfordernisse müssen eingehalten werden und differenzierte Orientierungs- und Informationsmöglichkeiten vorhanden sein. Hierfür werden in diesem Abschnitt die wichtigsten Parameter benannt, die auch für die Gestaltung der Spielbereiche selbst maßgebend sind.

Wichtige Richtlinien sind die **Normen** DIN 18024 „Barrierefreies Bauen“, Teil 1 und 2 und DIN 32984 „Bodenindikatoren im öffentlichen Verkehrsraum“ (vgl. Anhang). Sie enthalten Vorgaben für die barrierefreie Planung, Ausführung und Ausstattung von Straßen, Plätzen, Wegen, öffentlichen Verkehrsanlagen und öffentlichen Grünanlagen sowie für Zugänge zu öffentlichen Verkehrsmitteln und Spielplätzen (DIN 18024, Teil1). Teil 2 enthält die Planungsgrundlagen für öffentlich zugängliche Gebäude und Arbeitsstätten. DIN 32984 regelt die Anforderungen an die Herstellung von räumlichen Orientierungshilfen für blinde und sehbehinderte Menschen. Differenzierte Anforderungsprofile zu Verkehrsräumen und Wanderwegen sind weiterhin den Forschungsberichten der InnoRegio-Teilprojekte „Verkehr“³⁴ und „Freiraum“³⁵ zu entnehmen. Weitere Publikationen zur Realisierung einer barrierefreien Infrastruktur sind im Anhang aufgeführt.

³³ Gesetz zur Gleichstellung behinderter Menschen (BGG)

³⁴ Rebstock, M. et al.: Anforderungsprofile für einen barrierefreien Verkehr sowie vertiefende Untersuchungen, 2. Zwischenbericht, Institut Verkehr und Raum der FH Erfurt, Erfurt 2004

³⁵ „FreiRaum“:- Planungsleitfaden für die barrierefreie Gestaltung von Wanderwegen, Institut Verkehr und Raum der FH Erfurt, Erfurt 2005

Die Grundsätze für einen barrierefreien Zugang werden durch die so genannten drei **Faustregeln zur Barrierefreiheit**³⁶ beschrieben.

Räder – Füße – Regel:	Der Zugang soll auf Rädern (Rollstühle, Kinderwagen etc.) und mit Füßen gleich gut möglich sein
Zwei – Kanal – Regel:	Informationen sollen über mindestens zwei Sinne wahrnehmbar sein
KISS – Regel:	Abkürzung für „Keep it short and simply“ – Informationen sollen in einfacher Sprache formuliert werden, um sie z.B. für lernbehinderte oder hörgeschädigte Menschen verständlich zu machen.

4.1 Infrastruktur

Erreichbarkeit und Zugänglichkeit des Spielortes werden durch Verkehrsanbindung, Parkmöglichkeiten bzw. ÖPNV-Haltestellen in zumutbarer Entfernung, Informationen vorab und vor Ort und gut ausgebaute Zugangswege (keine Stufen, wenige Steigungen, ausreichende Bewegungsfreiheit, Leitsystem) gewährleistet.

Der Spielbereich muss an das bestehende Wege- und Orientierungssystem angeschlossen sein.

4.1.1 Zugang

- Durchfahrten und Türen: mindestens 90 cm breit, Durchgangshöhe 2,10 m
- Rampen mit maximal 6 % Steigung, Mindestbreite 1,20 m, Länge max. 6 m
- Zwischenpodest bei Rampenlänge über 6 m: mind. 1,50 m tief
- stufenlose Erreichbarkeit aller Ebenen (Aufzug, Rampe)
- ausreichende Bewegungsflächen (orientiert an Anfahr-, Wende und Rangierflächen von Rollstuhlfahrern): mind. 1,50 x 1,50 m
- keine Stufen und Schwellen bzw. Kombination aus Treppen und Rampen

³⁶ Lebenshilfe Wittmund e.V.: Planungshilfe Natur für alle, www.natur-fuer-alle.de

- Drehkreuze oder –türen vermeiden
- Eingang für Rollstuhlnutzer nicht als unattraktiven Hintereingang gestalten

4.1.2 Ausstattung

- Höhe von Bedienelementen: 0,85 bis max. 1,05 m
- Schilder: hängend oder an Weginnenseiten platzieren, Höhe 1,20 bis 1,50 m, Unterlegung mit 3 cm hohem Sockel oder Tastleiste
- Sitzgelegenheiten/ Ruheplätze vorsehen
- unterfahrbare/ ggf. mobile Möblierung: Mindesthöhe 67 cm, Mindestdiefe 30 cm, Bedienhöhe 85 cm, Mindestbreite 90 cm

4.1.3 Wege

- weitgehend ebener, fester Untergrund mit rutschhemmender Oberfläche
- Wegbreite 1,5 bis 2 m, bei längeren Strecken mit Ausweichflächen
- Steigungen bis max. 6% Längs- und 2% Quergefälle
- Bordsteine und ähnliche Kanten dürfen eine Höhe von 3 cm nicht überschreiten

4.1.4 Sicherheit/ Orientierung

- Haltemöglichkeiten/ Handläufe: Anbringungshöhe 85 cm, Durchmesser 3,0 bis 4,5 cm
- Kontrastreife bzw. tastbare Markierung von Gefahrenstellen und Funktionselementen
- Bodenindikatoren und Aufmerksamkeitsfelder in einer Mindestbreite von 90 cm
- Tastleiste für Blinde (Mindesthöhe 3 cm)/ Radabweiser für Rollstuhlnutzer (Mindesthöhe 10 cm)
- optische Signale für Hörgeschädigte
- akustische Signale für Blinde
- Räume mit Orientierung unterstützender Lichtführung, guter Akustik und wenigen Nebengeräuschen
- ggf. Hör- bzw. Lesehilfen anbieten
- Notrufanlage

4.1.5 Sanitäre Anlagen

- mindestens eine rollstuhlgeeignete Toilette ist in der Nähe von Spielbereichen sowohl im Innen- als auch im Außenraum notwendig.
- Toilettensitze und Waschbecken in kindgerechter Anbringungshöhe
- Kombination mit Wickelmöglichkeit und evtl. Stillmöglichkeit vorsehen
- fast überall ist es möglich, eine rollstuhlgeeignete mobile Toilette aufzustellen, diese kann auch von allen anderen Gästen genutzt werden (vgl. Anhang)

4.1.6 Informationsangebot

Informationen über das touristische Angebot sind für behinderte Menschen besonders wichtig. Sie helfen ihnen in der Vorbereitung der Urlaubs- oder Ausflugsplanung bei der Einschätzung möglicher Schwierigkeiten und vor Ort bei der Orientierung. Damit haben ihre Ausführlichkeit und ihre Gestaltung wesentlichen Einfluss auf die Erlebbarkeit.

Hinweisschilder/ Informationstafeln

Informationsgehalt:

- Verzicht auf Fremdworte, Formulierung in einfacher Sprache
- große Schrift verwenden, wenn möglich erhabene tastbare Buchstaben
- klare, serifenfreie Schrift
- Schriftgrößen sind abhängig von der Anordnung der Informationen
- kontrastreiche Farbgebung, großer Hell-Dunkel-Kontrast
- Zusätze in Blindenschrift und andere taktil wahrnehmbare Informationshilfen
- Alternativ oder zusätzlich Piktogramme oder andere Bildzeichen verwenden
- Anbringung in unterschiedlichen Höhen (z.B. für Rollstuhlfahrer, Kleinwüchsige und Kinder), max. Oberkantenhöhe 1,60 m
- Ablesehöhe (Mittelwert): 1,50 m

Hinweise auf das Objekt:

- barrierefrei gestaltete Informationsblätter, Broschüren, Webseiten, Audiokassetten und Karten
- Hinweisschilder: vom Ortseingang aus an der rechten Fahrbahn- bzw. Wegseite
- auf eventuelle Gefahren (z. B. starken Autoverkehr) hinweisen

Hinweise innerhalb des Objektes:

- tastbarer, kontrastreicher Orientierungsplan
- ggf. zu erwartende Streckenlängen benennen
- Ausweisung besonderer Aussichtspunkte, z.B. für Rollis (geänderte Sichtachse)
- Informationstafeln und Hinweisschilder unmittelbar am Wegrand installieren

Beispiel Spielführer

Das im Rahmen des InnoRegio-Projektes „Spielen für alle“ erarbeitete Kompendium „Spielführer Talsperrenregion am Rennsteig“³⁷ enthält eine Bestandsaufnahme der vorhandenen Spiel- und Erlebnisangebote in der Modellregion. Der Spielführer setzt sich zum Ziel, die Informationsmöglichkeiten über bestehende Freizeitangebote zu verbessern und damit selbst bestimmte Entscheidungen behinderter Nutzer zu erleichtern. Aus der Auswertung eines im Zusammenhang damit durchgeführten Spielführer- und Spielraumtests, der die Wünsche und Hinweise der behinderten Testpersonen widerspiegelt, können allgemeine Änderungen, Maßnahmen für eine bessere Zielgruppenorientierung und weitere notwendige Angaben für die Objektbeschreibungen abgeleitet werden. Sie können als Grundlage für eine Überarbeitung, Aufbereitung und Nutzung der Spielführer-Informationen durch touristische Leistungsträger dienen.

Außerdem können die Angaben auch auf die Gestaltung und Ausstattung anderer Publikationen übertragen werden.

Der „Spielführer“ wurde als Druckversion mit Reliefkarten im Format A4, als pdf-Datei und als Word-Datei auf CD sowie als Download-Möglichkeit erprobt.

Änderungen für eine allgemein bessere Benutzbarkeit:

- deutlichere Kennzeichnung des Inhaltsverzeichnisses, Orte nicht regional, sondern alphabetisch ordnen
- Seitenangaben: durchgehend, mit starkem Kontrast, auch bei Querverweisen auf nahe gelegene touristische Angebote
- Vergabe von Objektnummern, evtl. Wertung der Attraktivität einführen

³⁷ Kleeman, D., Kuhr, K., Lemsch, E., Zügenreücker, I. : Spielführer Talsperrenregion am Rennsteig; Bestandsaufnahme von Spiel- und Erlebnisangeboten, Halle 2005

- Haus des Gastes oder Touristinformation immer zuerst als Infopunkt erwähnen
- Empfehlungen aussprechen, evtl. Übersichten je nach Behinderung und Altersgruppe geben

Änderungen der Druckversion:

- Format DIN A5 als Ausgabe in Normalschrift (zum Mitnehmen)
- separate Brailleausgabe im Format A4 mit taktilem Kartenmaterial
- Einzelausgaben für Teilregionen herstellen
- stärkere haptische Gliederung durch Register an der Seite oder farbige bzw. strukturierte Trennblätter

Änderungen an den digitalen Versionen (CD und Download):

- Links und Querverweise ergänzen
- deutlichere Struktur
- alphabetische Sortierung
- Kartenmaterial muss darin enthalten sein
- in der Word-Version dürfen Bilder und Piktogramme fehlen, an deren Stelle sollte aber eine Beschreibung erfolgen

Maßnahmen zur besseren Zielgruppenorientierung

Für Sehbehinderte und Blinde:

- Bilder und Piktogramme beschreiben
- an Farbenblinde denken: Rot-Grün-Kontraste vermeiden
- größere Schrift für Sehbehinderte (Schriftgröße mind. 14 p)
- anstelle von Luftbildkarten deutlichere Stadtpläne/ Karten mit starkem Kontrast verwenden und taktile Einheiten verbessern, Schrift außerhalb der Kartenausschnitte, Legende unmittelbar zur Karte zuordnen, deutlicher unterscheidbar machen, Angabe von Himmelsrichtungen, auf Vollständigkeit der Legende achten

Für geistig Behinderte:

- Beschreibungen entflechten, besonders übersichtlich strukturieren

Für Hörgeschädigte:

- detaillierte Angaben zu vorhandenen technischen Hilfsmitteln (z.B. Induktionsschleifen) einbeziehen

Weitere wünschenswerte Angaben in den Objektbeschreibungen:

- Möglichkeit der Erreichbarkeit per ÖPNV: Haltestellen des ÖPNV in den Karten darstellen,
- detaillierte Wegbeschreibungen, Angabe von Wegelängen zu den Haltestellen
- Angaben zu feststehenden Veranstaltungen
- Eintrittspreise nennen (evtl. auf separater Liste, da stark schwankend)
- Hinweise auf Gaststätten in der Nähe
- für die Abbildungen vorzugsweise Außenaufnahmen verwenden, diese erleichtern das Auffinden/ Erkennen z.B. eines Gebäudes

Die Aktualität der Angaben ist besonders wichtig, d.h. dass mindestens im jährlichen Rhythmus eine Überprüfung der Angaben vor Ort durch geschultes Personal erforderlich ist. Diese Frist resultiert aus der Erfahrung mit dem „Spielführer“, dessen Objektaufnahmen im Sommer 2004 gemacht wurden und dessen Erprobung im Herbst 2005 stattfand.

5 Anforderungen an Spiel- und Erlebnisbereiche

Spiel- und Erlebnisbereiche können nicht nur Spielplätze im Freiraum sein, sondern alle Orte, an denen Möglichkeiten vorhanden sind, das Freizeitangebot spielerisch zu erleben. Als Grundlage für die Definition solcher Bereiche wurden für diesen Planungsleitfaden die bei der Erarbeitung des Spielführers³⁸ aufgestellten Spiel- und Erlebniskategorien verwendet. Im Spielführer wurden alle touristischen Objekte der Modellregion betrachtet und bewertet, in denen Spielmöglichkeiten vorhanden waren oder die spielerisches Erleben thematisierten. Dabei wurde zwischen Spielmöglichkeiten im Freiraum und im Innenraum, im urbanen und naturnahen Raum sowie stationären und mobilen Spiel- und Erlebnisangeboten unterschieden.

5.1 Grundsätzliche Anforderungen

Zur Formulierung von Anforderungen an die Gestaltung erscheint es zunächst notwendig zu definieren, was in einem als barrierefrei bezeichneten Spielbereich erwartet werden kann. Wie im Kapitel 4 ausgeführt, müssen Erreichbarkeit und Zugänglichkeit als Grundvoraussetzungen gesichert sein. Letztendlich wird die Einheit von **Erreichbarkeit**, **Zugänglichkeit** und **Nutzbarkeit** angestrebt.

Barrierefreiheit im Sinn des Gleichstellungsgesetzes meint, dass **alle** Einrichtungen für alle selbstständig, unabhängig und weitgehend ohne fremde Hilfe nutzbar sein sollen. Dieser Anspruch ist in Bezug auf Spielmittel, Spielräume und spielerische Inhalte nur bedingt zu verwirklichen, da die Spielfreude wesentlich von den Anforderungen der Spielhandlung und dem Spielerfolg motiviert ist. Dieser wiederum ist abhängig von Können und Interesse des Einzelnen

Spielmöglichkeiten können jedoch auch die vorhandenen motorischen, kognitiven oder Wahrnehmungsfähigkeiten fördern und verbessern.

³⁸ Kleemann, D., Kuhr, K., Lemsch, E., Zügenrucker, I. : Spielführer Talsperrenregion am Rennsteig; Bestandsaufnahme von Spiel- und Erlebnisangeboten, Halle 2005

Die Möglichkeit, alle Angebote eines Spielbereiches individuell den Bedürfnissen von Menschen mit verschiedenen Handicaps anzupassen – also **behindertengerecht** zu gestalten – besteht vor allem in speziellen Einrichtungen oder Aufenthaltsbereichen für diese Nutzergruppen (z. B. Blindengarten, Schule für Körperbehinderte etc.) Hier können Spielräume und Spielgegenstände speziell auf die Fähigkeiten einzelner Handicapgruppen oder sogar einzelner Personen abgestimmt werden und auch gezielt therapeutische Funktionen erfüllen.

Touristisch verwertbare Spielangebote dagegen befinden sich im öffentlichen Raum und haben dadurch andere Rahmenbedingungen. Hier bieten Spielorte Anreiz für Kontakte und spontanes Spiel zwischen behinderten und nicht behinderten Menschen und man muss einem noch differenzierteren Spektrum von Nutzern unterschiedlichen Alters und mit individuellen Interessen und Fähigkeiten gerecht werden. Die verschiedenen Handicap- oder auch Altersgruppen weisen natürlich große Unterschiede in ihren Bedürfnissen und Fähigkeiten auf. Die Anforderungen für die Gestaltung und Ausstattung von Spielbereichen widersprechen sich daher in manchen Punkten – was dem einen die Nutzung erleichtert ist für den anderen möglicherweise gefährlich oder nicht zu bewältigen. So wird beispielsweise ein gesundes Kind nach und nach die höchste Spitze eines Klettergerätes erreichen können, während das Kind im Rollstuhl dabei vor einer unbezwingbaren Aufgabe steht, die es frustrieren muss.

Die Lösung dieses Problems kann jedoch nicht darin bestehen, keine hohen Klettergeräte mehr aufzustellen, auch wenn bestimmte Nutzer sie nur eingeschränkt oder gar nicht erleben können. Anderenfalls würde das bedeuten, sich bei der Gestaltung und Ausstattung an einem kleinsten gemeinsamen Nenner zu orientieren, der den Spielbereich für eine große Zahl von Nutzern unattraktiv machen könnte.

Im Folgenden sollen einige Besonderheiten in den Anforderungen an die Nutzbarkeit von Spielbereichen benannt werden, die sich für verschiedene Handicapgruppen formulieren lassen (vgl. auch Beltzig, G. in: Miteinander spielen; siehe Anhang) und die Unterschiedlichkeit der Ansprüche zeigen.

Handicapgruppe	Spezielle Anforderungen
Geistigbehinderte:	• Spielangebote sollten in Proportionen und Stabilität für Erwachsene ausgelegt sein, jedoch überschaubare, einfach strukturierte Spielinhalte vorgeben • optische Attraktivität des Objektes spielt eine wichtige Rolle • Spielbereiche sollten nicht zu stark frequentiert und übersichtlich sein
Blinde:	• die Durchlauffreiheit der Spielflächen ist zu garantieren • Gefahren- oder Verhaltenshinweise durch unterschiedliche Bodenstrukturen vermitteln • Greifinformationen und Bodenindikatoren sind besonders wichtig an erst- bzw. einmalig besuchten Orten • Abschirmung gegen starke Fremdgeräusche • Übersichtlichkeit von Räumen wird durch rechtwinklige Zuordnungen erleichtert
Sehbehinderte:	• kontrastreiches Spielumfeld • Bewegungs- und Gefahrenbereiche übersichtlich

	und markant gestalten • optimale Ausleuchtung, blendfreie Beleuchtung
Hörbehinderte:	• besonders kontrastreiche, markante und übersichtliche Bewegungsspiel-elemente • Sichtbeziehung zwischen Innen- und Außenraum • bei Video-Präsentationen ist auf das Vorhandensein von Untertiteln zu achten • ggf. bildliche Darstellungen als Erklärungshilfen für Texte, Verwendung einfacher Sprache • für Schwerhörige: Reduzierung von Nebengeräuschen
eingeschränkte Greiffähigkeit:	• Selbst-Sicherungsmöglichkeiten durch Anlehnen oder andere Körperaktivitäten
Kleinwüchsigkeit:	• Verbesserung der Möglichkeiten durch Aufstiegshilfen und zusätzliche Geländesicherungen (Nachteil – Spielangebote für ältere Kinder können schlechter gegen eine Benutzung durch Jüngere gesichert werden) • differenziertes Spektrum von Greif-, Aufbau- und Durchgangshöhen der Spielelemente
Eingeschränkte Gehfähigkeit:	• kurze Wege, Podeste,

	Möglichkeiten zum Ausruhen • Körperanlehnflächen, Stehlehsitze
Krücken, Prothesen, Körperabstützungen:	• Körperanlehn- bzw. -auflageflächen • Einsetzen der Körperabstützungen für das Spiel
Rollstuhlnutzer:	• rollstuhlgerechte Wegeführung und Zugänglichkeit • Verlassen des Rollstuhls anregen, Fortbewegung durch Robben, Krabbeln, Hangeln ermöglichen • Vorsehen von Stellflächen und Unterfahrbarkeit von Spielelementen
Eingeschränkte Gleichgewichts Reaktions- und Koordinierungsfähigkeit:	• engräumige, durch Geländer geführte übersichtliche Spielwege • Spielanreize durch kleine Höhendifferenzen • verschiedenartige Schaukelangebote • Möglichkeiten zur krabbelnden oder robbenden Fortbewegung • Körpererfahrung ermöglichen

Im Gegensatz zu Gestaltungslösungen für nicht öffentliche Einrichtungen erfordert die Gestaltung von Spielmöglichkeiten im öffentlichen Raum mehr Kompromisse zwischen den Belangen der unterschiedlichen Nutzergruppen. Dabei ist es u. E. nicht zu vermeiden,

dass in einem Spielbereich neben geeigneten auch bedingt geeignete und ungeeignete Spielmöglichkeiten für die unterschiedlichen Nutzergruppen vorhanden sind.

Das Ziel bei der Gestaltung von Spielbereichen „für alle“ ist es deshalb, vorrangig **Angebote zur Förderung von Integration** zu schaffen – was nicht notwendig beinhaltet, dass jeder mit allem spielen kann. Es bedeutet aber, dass die Spielmöglichkeiten so vielseitig gestaltet sein müssen, dass sie unterschiedlichen Fähigkeiten und Bedürfnissen gerecht werden und damit Teilhabe, gemeinsames Spiel und Kommunikation für Behinderte und nicht Behinderte ermöglichen helfen.

Daraus resultieren folgende grundlegenden Anforderungen für die Gestaltung von Spiel- und Erlebnisbereichen für alle:

- Vorhandene Spielgegenstände und Spielräume sind auf ihre Eignung für bestimmte Alters- bzw. Handicapgruppen zu prüfen und so zu modifizieren oder zu ergänzen, dass ein vielseitiges Spielangebot und damit mehr Möglichkeiten der Teilnahme für alle entstehen (vgl. auch Kapitel 7).
- Neues ist von vornherein so zu planen, dass die Fähigkeiten unterschiedlicher Nutzer in Form von vielfältigen Spielmöglichkeiten berücksichtigt werden.
- Spiel- und Erlebnisangebote innerhalb einer Tourismus-Region sind miteinander zu verknüpfen, um ein vielseitiges Gesamtangebot zu erhalten (vgl. auch Kapitel 7).

5.2 Allgemeine Planungsgrundlagen

Zu den Planungsgrundlagen gehören die einschlägigen DIN-Normen – DIN 18024 „Barrierefreies Bauen“ Teil 1 und 2, DIN 18034 „Spielplätze und Freiräume zum Spielen“, DIN 33942 „Barrierefreie Spielplatzgeräte“, DIN EN 1176 „Spielplatzgeräte“, DIN EN 71 „Sicherheit von Spielzeug“ und die Bestimmungen des DIN-Fachberichtes 124 „Gestaltung barrierefreier Produkte“ (vgl. Anhang).

Anwendbar sind auch DIN 32984 „Bodenindikatoren im öffentlichen Raum“ sowie DIN EN 1177 „Stoßdämpfende Spielplatzböden“. Die DIN EN 1176 und DIN EN 71 beziehen sich ausdrücklich nur auf Kinder, während die DIN 18034 auch Erwachsene berücksichtigt.

Eine strikte Einhaltung aller Normen allein ergibt jedoch noch nicht zwangsläufig einen anregenden Spielbereich.

Auch die schon erwähnten drei Faustregeln der Barrierefreiheit sollten innerhalb eines Spiel- oder Erlebnisbereiches Anwendung finden (vgl. Kap. 4: Räder – Füße – Regel, Zwei – Kanal – Regel, KISS – einfache Sprache).

5.2.1 Zugang

- die physische Zugänglichkeit (maßliche Grundlagen: vgl. Kap. 4) zu den und auf die Geräte/ Objekte (z.B. Rampen, Leitsysteme, taktile oder akustische Kennzeichnungen, unterfahrbare Bereiche, Stützen) muss gewährleistet sein
- ein Spielobjekt oder –bereich kann mehrere Zugänge mit unterschiedlichem Anspruchsniveau haben, um zum Erproben der Grenzen herauszufordern bzw. unterschiedlichen Fähigkeiten gerecht zu werden
- alle Spiel- und Ausstattungselemente sollten anfahrbar, möglichst unterfahrbar sein: lichte Höhe für Kinder und Erwachsene $h = 67\text{ cm}$, Bewegungsraum $1,5 \times 1,5\text{ m}$
- unterschiedliche Greifhöhen berücksichtigen: Kinder – ab ca. $1,20\text{ m}$
- Sichthöhen: Kinder – zwischen 65 und 115 cm , Kinder im Rollstuhl ab ca. 85 cm ,
- Bedienhöhen für Erwachsene – 85 cm bzw. $1,05\text{ m}$
- Reichweiten des Armes: Kinder – ab ca. 35 cm , Erwachsene – ca. 87 cm
- Greifdurchmesser: Kinder – $2,5\text{ cm}$, Erwachsene – $3,5$ bis $4,5\text{ cm}$

- die Wege innerhalb des Spielbereiches benötigen griffige Bodenbeläge für die Fortbewegung körperbehinderter Menschen, sie sollen ausreichend Bewegungsraum bieten und zur Gliederung der Fläche beitragen
- Ruheplätze mit ausreichender Stellfläche für Rollstühle und Kinderwagen müssen vorgesehen werden

5.2.2 Sicherheit

- Sicherheit wird erreicht durch: Orientierungshilfen, die Kennzeichnung von Sicherheits- und Gefahrenbereichen, ausreichenden Bewegungsraum, Radabweiser an Brücken o. ä. Wegabschnitten, Geländer und Stützhilfen
- die Kennzeichnung von Sicherheitsbereichen sollte mit mindestens 2 Sinnen erfahrbar sein (z.B. um schwingende Teile wie Schaukeln etc.)
- eventuelle Risiken des Spiels müssen für den Nutzer erkennbar und möglichst auch abschätzbar sein
- sichere Befestigung aller Einbauten
- Gefahrenstellen sollten klar begrenzt, ggf. erst durch das Überwinden von Hindernissen zugänglich gemacht werden
- möglichst kontrastreiche Farbgestaltung, Hervorhebung von Funktionselementen und Gefahrenstellen
- Vermeiden von scharfen Kanten und Ecken
- die Oberflächenversiegelung von Spielgegenständen sollte ungiftig bzw. schweiß- und speichelecht sein, auch wenn Nutzer außerhalb des Kleinkindalters erwartet werden (z. B. für Geistigbehinderte)

5.2.3 Orientierung

- Informationen sollten möglichst mit zwei Sinnen erfahrbar sein (z.B. sicht- und tastbar)
- Bodenbeläge als Orientierungshilfe einsetzen
- überschaubare Wegeführung (als Orientierungs- und Entscheidungshilfe sowie als Möglichkeit zur passiven Teilhabe am Spielgeschehen)
- gegenseitige Sichtbarkeit der Spielenden während des Spiels ermöglichen

5.2.4 Spielbereiche und Ausstattungselemente

- Gliederung des Spielbereiches in aktive und ruhige Zonen
- Einbeziehen der natürlichen und gebauten Umwelt in geplante Spielbereiche bzw. Spielabläufe
- taktile Attraktivität von Spielgegenständen und Umgebung
- Spielmöglichkeiten für jede Jahreszeit und jedes Wetter einplanen
- Kombination unterschiedlicher Spielformen (Funktionsspiel, Illusionsspiel, Explorationsspiel, Konstruktionsspiel, Rollenspiel, Regelspiel vgl. Kapitel 2) in einem Spielbereich oder Spielobjekt
- Einbeziehen möglichst vieler Sinnesbereiche (Bewegungs-, Gleichgewichts-, Tast-, Gesichts-, Geruchs-, Geschmacks-, Gehörsinn) in geplante Spielhandlungen, u.a. um z. B. bei Sinnesbehinderungen den Einsatz von Ersatzfunktionen zu ermöglichen
- Ermöglichen vielfältiger Bewegungserfahrungen, Anregung des Gleichgewichtssystems
- Verdeutlichung von Spiel- und Lerninhalten oder Informationen mit unterschiedlichen Mitteln (z.B. nebeneinander als Text, Bild und Spielobjekt) zum Verständnis verschiedener Nutzer
- Anbieten von Spielelementen mit unterschiedlichem oder steigerbarem Schwierigkeitsgrad
- Anbieten von einzelnen Spielelementen mit hoher Nutzungsvielfalt
- Eröffnen von Möglichkeiten für gleichzeitiges Spiel (Parallelspiel)
- Erfüllen flexibler, anpassbarer Anforderungen, „Mitwachsen“ bzw. Veränderbarkeit des Spielbereiches
- Eröffnen alternativer Mobilitäts- und Wahrnehmungsmöglichkeiten (z.B. krabbeln, robben, riechen, hören, fühlen...)
- Schaffen von Rückzugsmöglichkeiten und Nischen (für Geborgenheit, Angstabbau und passive Teilnahme)
- Vorsehen von Aufenthalts- und Teilnahmemöglichkeiten für Betreuer
- Schaffen von Möglichkeiten zur passiven Teilhabe (auch als Entscheidungshilfe für oder gegen ein Ausprobieren des Spiels)

- ggf. Setzen von Schwerpunkten durch Spielthemenbereiche für bestimmte Gruppen

5.3 Besonderheiten im Freiraum

Als Spiel- und Erlebnisangebote im Freiraum wurden folgende Bereiche in die Betrachtung einbezogen:

Spielplätze

einzelne Spielobjekte im Ortsbild

Wasser

Parks

Zoologische/ Botanische Gärten

Lehrpfade

Bereiche für Aktivität und Sport für saisonale bzw. ganzjährige Nutzung

5.3.1 Orientierung

- überschaubare Wegeführung (als Entscheidungshilfe, für den Aktionskontakt, zum Erschließen des Geländes, zur Orientierung), einzelne Spielmöglichkeiten sollen gut einsehbar sein,
- tastbarer Orientierungsplan am Eingang des Spielbereiches
- Leitsystem für Blinde und Sehbehinderte
- Orientierung durch Farbe und/ oder Duft von Pflanzen
- Orientierung durch Klang oder Geräusche
- Orientierung durch wechselnde Bodenbeläge
- Verbindung von Orientierung und Spiel

5.3.2 Gelände: Spielabläufe/ Platzbedarf

- Vorsehen/ Belassen nutzungsneutraler Bereiche
- Nutzung der Wege zu Spielzwecken, z.B. durch unterschiedliche Bodenbeläge oder wegbegleitende Spielobjekte
- Platz für Freiflächenspiele vorsehen

- Geländemodellierung zu Spielzwecken nutzbar machen
- unterschiedliche Untergründe zu verschiedenen Spielzwecken als Erfahrungsmöglichkeiten anbieten
- befestigte Flächen für Bewegungsspiele und als Malgrund vorsehen

5.3.3 Ausstattung

- Spielgeräteauswahl abwechslungsreich und dem vorhandenen Platzangebot entsprechend
- Mischung aus Möglichkeiten zur Körper- sowie zur Sinneserfahrung schaffen
- Beweglichkeit fördern mit Angeboten für verschiedene Körperbereiche
- Nutzungsvielfalt von Spielelementen erhöht den Spiel- und Erlebniswert
- Fördern sinnlicher Erlebnisse durch Materialspielbereiche (Sand, Wasser etc.)
- Materialspiele auf verschiedenen Ebenen ermöglichen
- Angebot bzw. Vorsehen, Vordenken alternativer Mobilitätsmöglichkeiten (z.B. Hand- statt Fußbedienung oder Krabbeln statt Gehen, Fühlen statt Sehen)
- Unterschiedliche Materialeigenschaften und –oberflächen für Tasterlebnisse anbieten
- Geräte einsetzen, die ggf. gemeinsam mit einem Betreuer genutzt werden können (z.B. Breitrutsche mit Einstiegspodest, Nestschaukel)

5.3.4 Bepflanzung/ Klima

- ausgeglichenes Verhältnis von Beschattung und Besonnung gewährleisten
- angenehmes Kleinklima des Geländes (Wind, Feuchtigkeit, Kälte) beachten
- gezielt Pflanzen auswählen, die ins Spiel einbezogen werden können
- Vorsehen von Wetterschutz
- räumliche Gliederung des Geländes – Abschottung von Ruhebereichen, Betonung der Geländemodellierung

5.3.5 Besonderheiten im Naturraum

Wenn der ursprüngliche Charakter des natürlichen Umfeldes erhalten werden soll, können Spielanreize und Anregungen für die Sinne hier nicht im selben Maße künstlich geschaffen werden wie im urbanen Raum.

- die Gestaltung sollte die vorhandenen Reize herausstellen und auf sie aufmerksam machen (z.B. Anregung zum Balancieren durch auffällig platzierten Baumstamm)
- Verbindung von Erfordernissen für den barrierefreien Zugang mit Spielanreizen
- stärkerer Einsatz von naturnahen Pflanzungen für Spielzwecke
- Sicherheitsnormen und einige Vorschriften des barrierefreien Bauens sind hier nur begrenzt anwendbar (z.B. Herstellen starker Farbkontraste)
- verwendetes Naturmaterial lässt sich maßlich oder in der Oberfläche nicht immer an Forderungen und Normen anpassen
- die meist vorhandene Entfernung von der Wohnbebauung muss bei der Planung und Organisation der Pflege und Wartung berücksichtigt werden

5.4 Besonderheiten im Innenraum

In der Bestandsaufnahme der Spiel- und Erlebnismöglichkeiten in der Modellregion am Rennsteig wurden folgende Objekte mit Innenräumen betrachtet:

Haus des Gastes/ Touristinformationen

Bibliotheken

Museen/ Ausstellungen

Schauhandwerk

Hotels/ Pensionen/ Herbergen

Gaststätten

5.4.1 Orientierung:

- Orientierung unterstützende Lichtverhältnisse schaffen
- Kennzeichnung des Spielbereiches z.B. durch Material- oder Farbwechsel im Bodenbelag
- Orientierung durch wechselnde Bodenbeläge
- Verbindung von Orientierung und Spiel
- hohe Decken für gute akustische Bedingungen zur Identifizierung des eigenen Standorts

- Angebot von Sehhilfen wie Lupen

5.4.2 Raum

- meist begrenztes Raumangebot vorhanden
- überschaubare Raumaufteilung und gute Einsehbarkeit der Spielmöglichkeiten (Entscheidungshilfe, Aktionskontakt), und mehrsinnige Orientierungsmöglichkeiten anbieten
- Raumordnung mit Wechsel zwischen kleinen und großen, niedrigen und hohen, offenen und geschlossenen Räumen ermöglicht zusammen mit Materialkontrasten die Entwicklung einer Art motorisches Raumgedächtnisses für Blinde
- Freiflächen zur Orientierung bzw. für Rollstuhlnutzer (1,5 x 1,5 m) vorsehen
- warme, helle und freundliche Atmosphäre

5.4.3 Ausstattung

- Gestaltung mit thematischem Bezug zum touristischen Objekt bietet sich an
- mehrsinniges Erleben von Spielinhalten (z.B. Zuordnungsspiele mittels Sehen und Tasten) ermöglichen
- Flexibilität (z.B. Verschiebbarkeit) von Mobiliar einkalkulieren
- Lärm- und Schallentwicklung mildernde Gestaltung anstreben
- Angebot mobiler Spielelemente und von Spielmaterial (z.B. für Tischspiele) vorsehen
- Nutzung der Orientierungsmöglichkeiten (z.B. Bodenbeläge) zu Spielzwecken

5.5 Besonderheiten bei temporären Spielaktionen

- geeignete barrierefrei zugängliche Räume bzw. Freiflächen für Spielaktionen auswählen (vgl. Anhang, Quellen: „Events für alle“)
- auch behindertengerechte Spielmittel und -geräte zur Auswahl anbieten
- Aufenthalts- und Beteiligungsmöglichkeiten für Betreuer sind besonders wichtig

5.6 Betrieb/ Personal/ Pflege und Wartung

Grundvoraussetzung für das Funktionieren aller barrierefreien Freizeitangebote ist eine Schulung des Betreuungs- und Pflegepersonals zu den Bedürfnissen von behinderten Menschen³⁹. Erfolgreiche Integration findet zuerst im Kopf statt und erfordert aktives Denken und Handeln aller Beteiligten. So können z. B. eventuell vorhandene Barrieren in einem Objekt durch geeignete Hilfestellungen überwunden und damit dem Gast ein insgesamt positiver Eindruck vermittelt werden.

Ein vielseitiges Spiel- und Erlebnisangebot bezieht sowohl stationäre als auch mobile Möglichkeiten ein. Dazu gehören einerseits Freizeiteinrichtungen mit fest installierten Spielgeräten oder –objekten und andererseits temporär stattfindende Spielaktionen oder Ausleihstationen. In beiden Varianten müssen Spielräume, Spielobjekte und –materialien regelmäßig betreut, gewartet und verbrauchtes Material ergänzt werden. Damit wird nicht nur Unfällen vorgebeugt – ein verwahrloster Zustand gibt Auskunft über den Stellenwert, den die Spielbereiche im Gesamtangebot des Leistungsträgers einnehmen und fordert möglicherweise zu weiterer Zerstörung auf.

Regelmäßige Pflege ist entscheidend für den Erhalt der Nutzbarkeit im Allgemeinen und der Barrierefreiheit im Besonderen, so sichert z.B. die fachgerechte Pflege der Bodenbeläge die Oberflächenqualität für gefahrloses Begehen und Berollen.

Auch Informationsangebote und Orientierungssysteme aller Arten müssen gewartet und ggf. ergänzt oder vervollständigt werden (vgl. Punkt 4.2.4.2), da sie für viele behinderte Menschen grundlegende Entscheidungshilfen sind.

³⁹ Verband der Behinderten e.V., Kreisverband Erfurt, InnoRegio-Projekt Integratives Bildungskonzept zur beruflichen Weiterbildung und Qualifizierung, Erfurt 2004

6 Gründe und Ansätze für die Entwicklung einer Spielstruktur

Die im Vorfeld aufgestellten Forderungen an die Gestaltung von Spiel- und Erlebnisbereichen für alle lassen erkennen, dass sich Spielangebote, insbesondere für die touristische Nutzung, nicht auf Spielplätze im Freiraum beschränken lassen. Wenn Gäste aus unterschiedlichen Zielgruppen für den Urlaub in einer Region interessiert werden sollen, muss die Planung von Spiel- und Erlebnisbereichen ebenfalls darauf abgestimmt sein. Auch Spielangebote müssen gut in das touristische Gesamtkonzept eingebunden bzw. mit Bezug darauf geplant bzw. erweitert werden.

Wie im Kapitel 5 ausgeführt, besteht ein wesentliches Merkmal barrierefreier integrativer Spielangebote in ihrer Vielseitigkeit bezüglich der Spielanreize und der Herausforderungen für unterschiedliche Handicap- und Altersgruppen. Dieser Anspruch ist in den seltensten Fällen innerhalb ein und desselben touristischen Objektes zu verwirklichen. Um ein abwechslungsreiches Gesamtangebot zu erreichen, erscheint es sinnvoll Spiel- und Erlebnisangebote innerhalb einer Region zu einer Struktur zu verknüpfen. Ziel dieser „Spielstruktur“ sollte es sein, die Spiel- und Erlebnismöglichkeiten der Region insgesamt attraktiver für Gäste und Einwohner zu präsentieren, um „Spielen für alle“ als Element der Urlaubs- und Freizeitgestaltung besser verwerten zu können.

Effektivitäts- und Kostengründe erfordern eine Abstimmung der touristischen Leistungsträger und Kommunen untereinander. Es ist wichtig festzustellen, wo und für welche Zielgruppen bereits barrierefrei nutzbare Angebote vorhanden sind und für wen Spielmöglichkeiten fehlen. Außerdem ist zu prüfen, ob in zumutbarer Entfernung voneinander sowohl Spielmöglichkeiten im Freien und in Innenräumen zur Verfügung stehen (Witterungsunabhängigkeit) bzw. ob zu jeder Jahreszeit ausreichend Spiel- und Erlebnisangebote nutzbar sind. Für die Auswahl von Spielthemen und –ausstattungen sollten individuelle Gestaltungslösungen bevorzugt werden, die die Attraktivität des einzelnen Standortes stärken und seine Besonderheiten hervorheben.

Vorbedingung für das Funktionieren einer solchen Struktur ist, dass über alle Spiel- und Erlebnismöglichkeiten, ihre Erreichbarkeit und Zugänglichkeit und eventuell vorhandene

InnoRegio-Projekt „Spielen für alle“

Burg Giebichenstein

Hochschule für Kunst und Design Halle

FR Spiel- und Lernmitteldesign



Barrieren Informationen verfügbar sind, die sowohl für die Planung einer Reise als auch vor Ort und in den Objekten selbst genutzt werden können. Erst dadurch werden die Struktur und die Vielfalt des Angebotes für den Besucher ersichtlich. Die strukturelle Verknüpfung vor Ort basiert auf einer weitgehend barrierefreien Infrastruktur (vgl. Kap. 4), gekennzeichnet durch günstige Verkehrsanbindungen, (barrierefreie) sanitäre Anlagen, Ruhe- und Rastmöglichkeiten und eine überwiegend gewährleistete barrierefreie Zugänglichkeit.

Die Struktur innerhalb einer Region entsteht durch die räumliche, thematische und/oder informatorische Verknüpfung von vorhandenen Spielmöglichkeiten bzw. durch die schrittweise Ergänzung von Angeboten für bisher nicht berücksichtigte Nutzergruppen – in Form von verbesserten Zugangsmöglichkeiten oder geeigneten Ausstattungselementen (vgl. Kap.7). Die Vielfalt des Gesamtangebotes lässt sich weiterhin durch die Kombination verschiedener Angebotsformen wie Spielorte mit fest installierten Spielgeräten und –objekten im Innenbereich und im Freiraum, Ausleihe von Spielmaterial und temporär stattfindende Spielaktionen erhöhen.

Eine weitere Möglichkeit, einzelne „Spielpunkte“ einer Region miteinander zu verknüpfen, besteht darin, „Spieltouren“ zu erarbeiten und anzubieten. Auch auf diese Weise kann man, z.B. im Rahmen eines Tagesausfluges, unterschiedlichen Spielinteressen und -fähigkeiten gerecht werden.

6.1 Ansätze zur Strukturentwicklung in der Modellregion

6.1.1 Ausgewählte Ergebnisse der Bestandsanalyse

Für die Modellregion „Talsperrenregion am Rennsteig“ wurde im Zusammenhang mit der Bestandsaufnahme vorhandener Spiel- und Erlebnismöglichkeiten⁴⁰ auch deren Eignung für unterschiedliche Handicap- und Altersgruppen bewertet. Mit Hilfe dieser Daten lassen

⁴⁰ Kleemann, D., Kuhr, K., Lemsch, E., Zügenrucker, I. : Spielführer Talsperrenregion am Rennsteig; Bestandsaufnahme von Spiel- und Erlebnisangeboten, Halle 2005

sich erste Aussagen darüber treffen, wo Spielmöglichkeiten für bestimmte Nutzergruppen geschaffen werden müssten, um schrittweise zu mehr Barrierefreiheit und zu einer „Spielstruktur“ zu gelangen. Dabei wurde zum einen die Gesamtregion berücksichtigt und zum anderen eine Aufschlüsselung hinsichtlich der einzelnen Gemeinden – Georgenthal (inklusive Nauendorf, Herrenhof, Hohenkirchen und der Lohmühle), Oberhof, Ohrdruf (inklusive Gräfenhain, Luisenthal, Crawinkel und Wölfis) und Tambach-Dietharz vorgenommen. Folgende Parameter wurden in die Betrachtung einbezogen:

- Anzahl der Spiel- und Erlebnisangebote in den festgelegten Objektkategorien
- Anzahl der Innen- und Außenobjekte
- Wetterabhängigkeit
- Anzahl und Qualität der Informationen auf dem Weg zum Objekt und im Objekt
- Sicherheitsmängel
- Vorhandensein von (barrierefreien) Sanitäreinrichtungen
- barrierefreie Erreichbarkeit, Zugänglichkeit und Nutzbarkeit der Spielgegenstände und deren Pflegezustand
- Attraktivität und Vielfalt der Angebote für unterschiedliche Handicap- und Altersgruppen

Bei der Auswertung der Beobachtungen für die Gesamtregion wurde unter anderem festgestellt, dass das Gros der Spiel- und Erlebnismöglichkeiten im Freiraum angesiedelt ist. Damit ist die Nutzung der meisten Objekte wetterabhängig. Knapp die Hälfte der Objekte ist das ganze Jahr über zugänglich. Informationsangebote auf dem Weg zum und im Objekt sind überwiegend vorhanden, werden aber in mehr als 50 % der Fälle als inhaltlich nicht ausreichend eingeschätzt bzw. sind nicht barrierefrei zugänglich oder nutzbar. Besonders unterrepräsentiert sind Hinweise für Blinde und sehbehinderte Menschen, außer in Georgenthal.

Ausführlich wurden die Attraktivität und Vielfalt der Angebote für die einzelnen Nutzergruppen untersucht und bewertet. Dabei wurden die folgenden Unterscheidungen zugrunde gelegt.

Handicapgruppen: • Gehbehinderte/Rollstuhlfahrer • Sehgeschädigte/Blinde • Hörgeschädigte
Altersstaffelung: • Kleinkinder 0 – 3 Jahre • Vorschulkinder 3 – 6 Jahre • Schulkinder 7 – 12 Jahre • Teenager/Junge Erwachsene • Erwachsene • Senioren
Familien und Gruppen

Für **Körperbehinderte/Rollstuhlfahrer** gab danach es 42-mal gar keine Angebote (bzw. waren die Angebote nicht zugänglich und damit nicht aktiv nutzbar), 20-mal ausreichend und 35-mal wenig attraktive und vielfältige Angebote. Für **Sehgeschädigte und Blinde** gab es 79-mal keine bis wenige Angebote in der Region. In diesem Bereich lagen auch die Auswertungen im Hinblick auf Körperbehinderte und Rollstuhlfahrer mit 77 Nennungen. Deutlich besser schneiden die **Hörgeschädigten** im Rahmen der Handicapgruppen ab, wenn es auch kaum Angebote gibt, die ausdrücklich für sie konzipiert sind. Sie erreichten 52-mal ausreichend, 41-mal wenig, nur 2-mal keine und 1-mal sehr viele attraktive Angebote. Gründe dafür sind darin zu vermuten, dass diese Nutzergruppe die Angebote einerseits visualisieren kann und andererseits weniger Barrieren bei der Zugänglichkeit und Erreichbarkeit existieren.

Für **Kleinkinder** waren überwiegend „keine“ attraktiven und vielfältigen Angebote in der Region zu finden. Mit 56-mal liegt die Nutzergruppe Kleinkinder in diesem Bereich im negativen Sinne vor allen anderen Nutzergruppen. Auch im Bereich „ausreichende“ Attraktivität und Vielfalt schnitten die Kleinkinder mit 10-mal am schlechtesten ab. Ebenfalls in der Bewertung „sehr viel“ mit gar keiner Angabe lagen die Kleinkinder gemeinsam mit den Körperbehinderten/Rollstuhlfahrern an letzter Stelle.

Aber auch für die Vorschulkinder wurden 75-mal keine bis wenige vielfältige Angebote und nur 21-mal ausreichend Angebote erlangt. Die **Schulkinder** erzielten in der Kategorie Angebotsvielfalt etwas bessere Werte, mit 40-mal ausreichend im Gegensatz zu 55-mal keine bis wenige attraktive Angebote. Teenager errangen 44-mal ausreichend im Gegensatz zu 51-mal keine bis wenige attraktive Angebote.

Die meisten attraktiven Spiel und Erlebnisangebote – Spielbereitschaft vorausgesetzt – (ausreichend bis sehr viel) waren für die Nutzergruppe **Erwachsene** (54) dicht gefolgt von den **Senioren** (51) vorhanden. Wenige Angebote erhielten die Senioren 34-mal und keine Aufforderungen ebenso wie die Erwachsenen 12-mal.

Bei der Unterscheidung der Angebote zur Eignung für **Gruppen und Familien** lagen mit 22 Nennungen die Gruppen in der Bewertung „besonders geeignet“ vor den Familien. Dieses Ergebnis beruht auf der Tatsache, dass Angebote für verschiedene Altersgruppen, wie in einer Familie anzutreffen, schwieriger zu konzipieren sind als für Gruppen mit weitgehend homogener Altersstruktur. Somit ist es nicht verwunderlich, dass 47 Angebote für Familien weniger geeignet waren.

Schlussfolgerungen:

- Die Angebote müssen für alle Handicapgruppen besser zugänglich gemacht werden.
- Insbesondere für Kinder unter sechs Jahren sowie für altersgemischte Gruppen sind neue Spiel- und Erlebnismöglichkeiten zu entwickeln.

6.1.2 Vorschläge zur Strukturentwicklung

Der folgende Abschnitt enthält eine Auswahl von Möglichkeiten, die uns für das Herstellen einer „Spielstruktur“ in der Modellregion geeignet erscheinen. Die Naturparkinformation in Ohrdruf sollte dabei zentraler Ausgangs- und Sammelpunkt für alle regionalen Informationen sein.

Installieren von Spielobjekten im Ortsbild oder in öffentlichen Einrichtungen:

- dadurch kann Ortsbezug hergestellt und auf andere Sehenswürdigkeiten verwiesen werden
- wegbegleitendes Spiel (z. B. auch vom Rollstuhl aus) wird ermöglicht
- lange Wege können für jüngere Kinder „verkürzt“ und Wartezeiten überbrückt werden

Einbeziehen von Angeboten für kreatives Arbeiten:

- z.B. Töpfern, Schmieden, Holzverarbeitung, andere traditionelle Handwerke

Erarbeitung von Spieltouren für Gruppen und Familien:

Voraussetzungen zur Zusammenstellung

- größtmögliche Vielfalt innerhalb des einzelnen Angebots
- unterschiedliche Wettervarianten berücksichtigen
- Konzeption für unterschiedliche Interessen-, Alters- und Handicapgruppen

Notwendige Untersuchungen im Vorfeld:

- Handicap-Eignung, Erlebbarkeit
- Möglichkeiten der Toilettennutzung
- durchschnittliche Gesamtdauer, Dauer der Teilabschnitte
- Parkmöglichkeiten, Haltestellen des ÖPNV
- Gastronomieangebote, Ruhebereiche
- Zustand der Wegstrecken, vorhandene Barrieren auf dem Weg

Organisation von temporär stattfindenden Spielaktionen

- z.B. Nutzung regional tätiger Spielmobile (Kontakt: siehe Anhang)

Festlegung von übergeordneten „Spielthemen“ für einzelne Orte oder Gebiete, z. B.:

- Orientierung an Geschichte und Tradition
- Orientierung an regional typischen Materialien

6.1.3 Liste von Vorschlägen zur Ergänzung der vorhandenen Spiel- und Erlebnisangebote in der Modellregion

Ausgehend von den Beobachtungen und Ergebnissen der Bestandsaufnahme von Spiel- und Erlebnisangeboten in der Talsperrenregion am Rennsteig (vgl. Spielführer Talsperrenregion am Rennsteig), die im März 2005 abgeschlossen wurde, enthält die folgende Liste zum einen Anregungen zur Verbesserung der barrierefreien Erreichbarkeit und Zugänglichkeit der betrachteten Objekte. Darüber hinaus werden Vorschläge zur Erweiterung der Spielmöglichkeiten auf bisher nicht berücksichtigte Alters- und Handicapgruppen charakterisiert.

Die Orte der Modellregion sind in alphabetischer Reihenfolge aufgeführt.

Nr. in der Objektliste Spielführer	Ort/ Objekt	Ergänzungsvorschläge
Crawinkel		
1	Spielplatz Schul-/ Bachstraße	• Rampen für Rollis integrieren (für mind. 2 Ebenen- Zusehen ermöglichen) • Gabionen in Pergola entfernen, dafür dort Sitzmöglichkeit hineinsetzen • Hangelgerüst (auch für Rollis geeignet) und Rutsche auf einer Nebenfläche erstellen • von mittlerer Ebene her 1 Gabionenkorb entnehmen, dafür Betonmauer stellen und Sandspielbereich in diesem Teil unterfahrbar gestalten • Schwingtier für Kleinkinder • Malwand an Holzgeländer befestigen • Begrünung der Gabionen (z. B. Kletterpflanzen, Rasensoden)
2	Spielplatz Friedrichsanfang	• 1 Schaukel gegen Kleinkindschaukel bzw. Schaukel mit Körperabstützung austauschen • Weidentunnel und geeignete Sträucher im hinteren Bereich pflanzen (Versteckspiel, Baumaterial) • Poller ersetzen durch niedrigere und breitere Holzelemente, ggf. verschiedene Höhen/Figuren (Bockspringen) • Geräte zugunsten eines Spielablaufes umstellen/ ergänzen (Balanciergeräte auf Erde setzen, ggf.

		Rollstuhlparcours einrichten) • Plattenweg als Orientierung für Sehschwache/Blinde • Sandkasten mit Sitzgelegenheiten am Rand oder Bank in der Mitte bauen und zum Teil unterfahrbar gestalten, evtl. mit geführter Schaufel/ Bagger • Fahrradständer • Baumschaukel (z.B. Seilschwinger/Tarzanseil) • Trafo-Station begrünen (Kletterpflanzen/ Sträucher)
53	Luftsportzentrum	• Werbung intensivieren • Interessenten bei Rundflügen mitfliegen lassen
63	Ski- und Rodelhügel "Steigerwiese"	• Ausschilderung des oberen Weges für eine verbesserte Zugänglichkeit • am Hügelrand Handlauf zum einfacheren Aufstieg anbringen
	Bungalowdorf	• Ferienlager-Aktionen mit ELAN e.V., Erfurt (Ansprechpartner Jens Büttner), die ähnliche Angebote bereits für gehandicapte Kinder im Schwarzatal und an der Fuchsfarm im Erfurter Steiger anbieten • familienfreundliche Gestaltung des Außengeländes

Georgenthal

3	Spielplatz im Kurpark	• Spielplatz naturnah ergänzen und Geräte zu einem Bewegungsablauf ordnen (z. B. Sandspiel um Kletterkombi, Ballspiel, Hindernisstrecke mit Tasterlebnissen, die auch für Rollis geeignet ist) • evtl. Nutzung von Quellwasser für Wasserspiel • Wegeplatten als Linie zur Hinführung an die Spielgeräte • Nestschaukel oder Hängematte und Normal-schaukel ergänzen • Einbeziehung der Neubepflanzung in Spielfluss (Labyrinth/ Tunnel, Häuschen) • Bänke mit Lehne Park: • Aufwertung durch Neuanlage/Überarbeitung der Pflanzflächen (mehr Blüten und Farben) • Aufnahme historischer Strukturen des ehemaligen Klostergeländes • Wasserspiel an Treffpunkten installieren • Leitsystem (z.B. Bohle am Boden) • Kulisse für temporäre Aktionen (Bauspielplatz,
---	-----------------------	---

		Spielfest)
4	Spielplatz am Ristorante Paradiso	• zusätzlich Kleinkinderspielbereich in Sichtweite der Terrasse anordnen • einen Schaukelsitz evtl. durch Nestschaukel ersetzen
20	Hammerteich mit Kahnstation	• ein Ruderboot mit Schalensitz (für Kinder zum Festschnallen) • 3 Bojen anbringen = Ziel-Rudern • ein Ruderboot mit umlaufender Lehne im Heckbereich • Tretboot mit Handpedal • Produktvorschlag für Spezialboot
21	Schwimmbad	• Gesellschaftsspiel als Großspiel oder stationäre Tische mit Spielfeldern • Ausleihe von Spielfiguren
37	Klosterruine	• Thematisch passende Aktionsstationen (z.B. zum Leben der Mönche/ evtl. auch zur Sagenwelt) • zurückhaltendes visuelles/akustisches Leitsystem durch das Gelände, um einzelne Bereiche zu kennzeichnen, evtl. mit Spieleffekten • tastbarer Geländeplan
44	Garten- und Naturlehrpfad	• Leitsystem für Sehschwache • Geländer an der Brücke • Infotafeln auch in Braille/ Pyramidenschrift oder Großschrift • Ein Wasserspiel am Teich (Nachteil: stört ggf. die Tierwelt)
45	Gewässerweg "Am Flößgraben"	• Kontrastreiche Kennzeichnung des Wegverlaufes, z.B. im Boden, Ergänzung durch Aufmerksamkeitsfelder • Spiel am Wegesrand mit Bezug zum Wasser bzw. zu den früher vorhandenen Mühlen
46	Aktivlehrpfad	• Waldlehrpfad als solchen konzipieren, ausschildern und am Beginn über Anforderungen/Bedingungen für die Nutzung durch Behinderte informieren • dazu Zielgruppe und Themenbereiche gut recherchieren, z.B. Familien, Senioren, Rollstuhlnutzer (nur mit Hilfe), Blinde (mit Führung) • mögliche Themen: verschiedene Wald- und Forsttypen und Nutzung des Waldes (Fichte, Kiefern, Buche, Forst, Plenterwirtschaft Harzgewinnung, Fischzucht, Erholung) • kontrastreiche große Tafeln mit Reliefschrift in Reichweite/ -höhe, mit Reliefs typischer Zweige,

		Fische; Harzwunde zum Anfassen
65	Rodelbahn "Am Finkenberg"	• Leitsystem für Blinde und Sehbehinderte • Sitzgelegenheiten • Schutzhütte • Orientierungshilfe
70	Bibliothek im Rathaus	• Hörbücher, Bücher im Großdruck für Sehbehinderte/ Blinde • räumliche Erweiterung, um Übersicht zu verbessern und Gebrauchswert zu erhöhen • Bücherkiste/ -regal in geeigneter Höhe zum Stöbern für Vorschulkinder • am jetzigen Ort: Bilderbuchständer (evtl. ausgelagerte Exemplare) als Beschäftigungsmöglichkeit für im Rathaus Wartende • bessere Information (z.B. Schild im Eingangsbereich des Rathauses) • Imageprospekt über alle Angebote
76	Museum im Kornhaus	• Objektbeschriftung in Braille-Schrift • Herstellung eines visuellen Bezuges der ausgestellten Fragmente zur Klosteranlage/ Hervorhebung einzelner Elemente • Zurückhaltendes optisches Leitsystem für Sehbehinderte, evtl. Auswahl geeigneter Objekte zum Tasten • Verbesserung der Lesbarkeit der Schilder • Einsatz feuchtigkeitsresistenter Materialien für die Dauerausstellung
77	Erlebnispark Lohmühle	• Barfußpfad/ Wasserlauf: Objekt zum Test der Strömungseigenschaften von Wasser installieren • Abenteuerbrücken, -übergänge • Spiel- und Erlebnisangebot konzentriert anbieten z.B. Hochsitz + Schaukel + Kletterelement • Ruhebereich (hinten) und Aktivbereich trennen • Weitere geeignete Bodenbeläge für Barfußweg, • Barfußweg teilweise überdacht (Pergola) • attraktivere Uferlandbepflanzung der Teiche • wegbegleitende Spielelemente • Brücke endet abrupt: Anschluss schaffen • Orientierung verbessern • Leitsystem für Blinde und Sehbehinderte • Museum: größere Spielecke auch für andere Altersgruppen anbieten, z. B. Maschine/ Automat/ Wissensquiz zur selbstständigen Betätigung
87	Steiner GmbH Spielwarenfabrik	• Durchführung einer „Spiel-Märchenstunde“ im Verkaufsraum unter Einbeziehung der

		Bibliothekarin • Mönchfigur auch im Ort als Souvenir anbieten (z.B. Touristinfo) • Behindertentoilette einbauen
88	Thüros Handels GmbH & Co KG	• Eingang in Pavillon und Rundweg innerhalb dessen erweitern, damit auch Rollis gut hindurch kommen • Behindertentoilette einbauen
92	Hotel Deutscher Hof	• Ausstattung und Anordnung des Spielplatzes barrierefrei modifizieren (z.B. Zugang, Sicherheitsabstände, Geräteauswahl etc.) • Abgrenzung des Spielplatzes zur Straße schaffen • Spielobjekt im Gastraum als Schlechtwetter-Alternative, besonders für jüngere Kinder • Erweiterung des Angebotes „Speisekarte für Kinder“ für Blinde und Sehbehinderte • für Handicaps geeignete Gesellschaftsspiele zum Ausleihen anbieten
96	Aura – Pension Haus "Grünes Herz"	• Kegelbahn (schon in Planung) • rollstuhlgerechter Zugang (Fahrstuhl schon geplant) • Farbkontraste/-streifen an Stufen erneuern • für Handicaps geeignete Gesellschaftsspiele zum Ausleihen anbieten
99	Eiscafé am Kurpark	• Tischspiele für den Gastraum, auch für Handicaps geeignet (Schlecht-Wetter-Angebot) • Ernährungsquiz (Vitamine, Saft, Eisherstellung) für Familien • Reliefpuzzle, Relief-Memory • Ausmalblatt (z.B. Eis und Früchte) Problem: kurze Aufenthaltsdauer

Gräfenhain

5	Spielplatz (Sicherheitsmängel)	• Bänke, Bepflanzung (Schatten), Papierkörbe, Pergola/ großer Baum • Reparaturen und Kiesaustausch ausführen • Balancierstrecke • Sitzstufen am Rand (Geländer nutzen) Sitzsteine (Klettern) • Schwingtiere und Hüfelemente • Malwand/ Betonplatten – Zuwegung als Malgrund • Absperripoller ersetzen durch Figuren (Bockspringen)
---	--------------------------------	--

Herrenhof		
6	Spielplatz (Sicherheitsmängel)	• Sandspielbereich (mit unterfahrbarem Tisch) und Bank für Begleitpersonen (anstelle Holzbaracke) • Wegeplatten als Orientierungshilfe für Sehgeschädigte zu den Geräten • Malwand • hinter Kegelbahn Sträucher pflanzen für Versteckspiele, z.T. mit Klettermöglichkeit und Weidentunnel • Borde absenken • hügelige Fahrstrecke für Dreirad und Rolli • bessere Ausschilderung • Fassadenbegrünung Kegelbahn – Sitzbereich attraktiver mit Blumen und Sträuchern
Hohenkirchen		
7	Spielplatz am Sportplatz	• Schlängelpfad durch große Bäume (für Rollis und Blinde/ Dreirad u. ä. Fahrzeuge) • Sandkasten mit Matschbereich • Wippe und Schaukel (evtl. in 1 Baum) für ältere Kinder; Kletterseile/Hangelemente, evtl. in Bäume hängen • Sträucher am Zaun pflanzen • am Spielbereich Bänke für Begleitpersonen aufstellen
8	Spielplatz Schulgasse	• Verlagerung des Durchpfades durch Verpflanzung und Neupflanzung von Sträuchern • lauschiges Plätzchen schaffen durch weitere attraktive Bepflanzung • Infos zum Weg anbieten • andere Geräte anstelle der vorhandenen (Individuallösungen mit Spielablauf für Klettern, Rutschen, Balancieren, Sandspielbereich mit Tisch) • Verlagerung oder mindestens Abpflanzung des Mülltonnenstandplatzes
Luisenthal		
22	Ohra-Talsperre	• Geländere relief/ tastbares Talsperrenmodell • Umnutzung baulicher „Reste“: Alte Einrichtungen (Mauern, gefasste Wasserläufe am Hang) zu Spielmöglichkeiten umbauen (z.B. Klettern, Hochfahren mit Rolli = Aussicht) • Hinweise auf die Futterkrippe am Verwaltungsgebäude • Führungen anbieten

		- kleinen Talsperrenrundweg ausformen – P-Platz-Staumauer-Brauerei- Luisenthal (P-Platz) - Infotafel Energiegewinnung mit Wasser (alternative Energiegewinnung) am Wasserkraftwerk (Kombination von Bild und Text, Verwendung einfacher Sprache) - tastbare Material-Collage: z.B. Querschnittsvergleich der Mauerkonstruktionen Ohra-/ Tambacher u. Schmalwasser-Talsperre - Tafel mit Fischen der Talsperre im Relief u. Infos dazu - alte Geräte (Schrauben/ Durchlässe) zum Spielen u. Tasten in 1 Maschinenpark aufstellen (ebenerdig, mit ausreichendem Bewegungsraum) - separaten Wanderweg/ Lehrpfad für bestimmte Handicapgruppen einrichten/ ausstatten - Kombination aus Spielobjekt und barrierefreier Infosäule am Parkplatz
38	Ruine Käfernburg	- Kontrastreiche und gut lesbare Gestaltung der Infotafel - evtl. Handläufe am Weg
64	Biathlonsportanlage	- Kinderangebote (räumliche Trennung von der Sportanlage): z.B. Drehscheiben, berollbare Wippe o.ä. - seitliche Absperrung - rollstuhlgerechte Sitzgelegenheiten und Bewegungsräume, Tische
78	Stutzhäuser Brauereimuseum mit Gaststätte	- Spielecke für Klein- und Vorschulkinder mit fest installiertem Spielobjekt in der Gaststätte, z.B. paraventartige Tastwand, am besten mit Themenbezug - museumspädagogische Stationen für Schulkinder - mehr Explorationsmöglichkeiten im Museum - Beschreibung wichtiger Ausstellungsobjekte oder des Brauvorganges in geeigneter Weise als Alternative für Geh- und Sehbehinderte, die die zahlreichen Stufen nicht bewältigen können
89	Drachenschmiede	- gezielte Werbung - Abbau einiger Barrieren im Objekt
Nauendorf		
9	Spielplatz am Sportplatz	- Ergänzung für Kleinkinder (z.B. Wasser/Matsch) - Kombination von Sitzen und Spielen - Orientierungssystem - Änderung des Zugangs (Treppe durch Rampe)

		ersetzen) • intensivere Begrünung für mehr Schatten im Kleinkindbereich • Hinweisschild an der Hauptstraße
79	Dorfmuseum	• Erweiterung des Museums um 2 Räume im OG (mehr Platz für thematische Gruppen und Sonderausstellung) • Treppenlift • Kontraste in der Farbgestaltung • Spielecke mit Duplikaten der Museumsexponate einrichten (Puppen, Masken, Bastelmaterial) Hexenhaus, Bürgerhaus (Bücher vorlesen und Hörkassetten) • Duplikate von Masken und Puppen für Sehschwache und Blinde zum ertasten; Materialsammlung der Rohstoffe zum Tasten und Riechen (geschlossene Kistchen) • Museumsfaltblatt mit Ausmalbildern • Bänke vor dem Haus und große Masken an Straße (Werbung) • Dorfmuseum mit Schwerpunkt Puppenmacherei ausbilden, in Ohrdruf dagegen Masken (Verweise anbringen)

Oberhof

Zielgruppenansprache nach Marketing-Konzept⁴¹:

- attraktive Wanderangebote und kombinierte Wander-, Natur- und Gesundheitsangebote zur direkten Ansprache der Zielgruppe 50+ → Wandererlebnis, auch in Verbindung mit gesunder Ernährung und/ oder Nordic Walking
- Wanderbonusheft zum Abstempeln mit unterschiedlichen Anlaufpunkten und anschließender Gewinnverlosung
- Fitnesswochen – Nutzung des Trimm-Pfades
- sukzessives Anheben des geringen Anteils der unter 30-Jährigen durch Angebote aus den Bereichen Mountainbiking und Golf, Golf für Jedermann
- Ansprechen der Zielgruppe Großeltern mit Enkeln
- Indoorangebote ausbauen, da zunehmend fehlende Schneesicherheit, wenige Sonnentage
- zu wenig Angebote rund um das Thema Natur – Naturlernangebote für Kinder wie Fährten, Lebensräume etc.
- Naturlehrpfad an der oberen Schweizer Hütte wiederherstellen
- neues Konzept zu Wanderwegenetzen erforderlich, neue Beschilderung

⁴¹ Tourismus GmbH Oberhof i.Z.m. Kurverwaltung Oberhof: Entwurf zum Marketingkonzept Oberhof, Stand 01/2005

		• Veranstaltungen mit Eventcharakter, z.B. Sport & Spiel (sportliches Spielfest), Kurpark als Veranstaltungsgelände • Familien und Wintersport → buchbare Kinderbetreuungsangebote • Familienradweg definieren und ausstatten, Rundweg einrichten • Erlebnisangebote: "Moonwalking", Sagenwanderung etc.
10	Spielplatz „Am Harzwald“	• Gliederung des Geländes durch Bepflanzung und Nischen (Aufenthaltsmöglichkeit und passive Teilnahme, Schatten) • höher gelegte, unterfahrbare Sandkiste • Zuordnung der Kleinkindspielgeräte in einen eigenen Spielbereich mit Sichtkontakt zum übrigen Spielgelände • 1 Schaukelsitz als Nestschaukel bzw. mit Haltegurten
11	Spielplatz am Panorama-Hotel	• Hinweis auf Klettergerüst mit Kletterwand, Rutsche und Schwingbrücke plus Volleyballfeld weiter unten am Hotel (Entfernung ca. 100m) • Infoschild für die Nutzung der Minigolfanlage auch für Nichthotelgäste • Installation einer Infobox mit Angeboten des Hotels • Zuwegung für Rollis zum bestehenden unterfahrbaren Sandkasten
24	Rennsteig –Thermen	• Rampe ins Schwimmbecken oder mobiler Einstieg (vgl. Schwimmbad Georgenthal) • zusätzliche Glasscheibe/Abgrenzung zwischen Ruhezone und Aktivbereich (zum Teil schon abgegrenzt) • kontrastreiches Leitsystem für Sehbehinderte
23	Lütsche-Stausee mit Oberhof-Camping	• Schaffung von Zugangsmöglichkeiten für Rollis zu den Spielgelegenheiten • Verbesserung der Ruhemöglichkeiten für Tagesausflügler am Rundweg um die Talsperre
25	Tauchbasis am Lütsche-Stausee	• ausführlichere und großflächigere Werbung (Faltblatt z.B. in Touristinformationen der Talsperrenregion) • Kommunizieren der vorhandenen Angebote für Behinderte
32	Kurpark (Umgestaltung geplant, Ergänzung eines Spielplatzes, Bearbeitung im Projekt „Skilernort“)	• mehr Blüten (optische Anreize, auch zum Anfassen = Kübel, Hochbeete) • Umgestaltung Springbrunnen - Wasser besser erlebbar machen, z. B Wasserspiele zum Selbstgestalten • Freistellen des Blickes ins Tal (reizvoll im Winter) • Verdeutlichung der Parkeingänge • Spielmöglichkeiten für kleinere Kinder und

		Schulkinder (Sand, Wasser, Rutsche, Klettern, Nischen/Gebüsch, Skateboardelemente (evtl. auch für Rollis befahrbar)) • z.B. Rundweg zum Spielen (Balancieren, Figuren, Spurensuche, Klettern) Fahnen • überschaubarere Wege (Ziele sichtbar, Leitsystem am Boden für Sehbehinderte) • Aktivspielbereich für jüngere Kinder im/am Kurpark anbieten (Klettern, Skateboard) und für kleine Kinder (Rutsche, Sand) • Ruhenischen • Sommer- und Winternutzung ermöglichen
33	Rennsteiggarten	• Aufmerksamkeitspunkte für Düfte, Duftlabyrinth • Ratespiel am Infopunkt • Rennsteiggartenquiz • Ergänzungsmaterial zu den Themenkomplexen für Schüler • Souvenirs • mehr Angebote für jüngere Kinder, z. B. stärkere Visualisierung des „Lebens der Fichte“ • Barrierefrei-Überarbeitung der Beschilderung
34	Exotarium	• museumspädagogische Angebote zur Vertiefung der Erlebnisse • Beleuchtung der Plakate • Verständigungsmöglichkeit mit Hörbehinderten bezüglich Detailinformationen von Angestellten
39	Biathlonstadion "Rennsteig-Arena"	• Sportstättenführung (mündlich, historische Inhalte, bauliche Details), Ergänzung durch Schriftausgabe für Hörgeschädigte • Bau einer Fußgängerbrücke über die Straße, mit Info-Box (Infos bei schlechtem Wetter nutzbar) • Angaben zum Streckenverlauf zur WM mit Leistungsmerkmalen (Zeiten, Geschwindigkeiten, Treffer, Temperatur) • Autogramm-Automat
40	Jugendschanzen am Wadeberg	• Materialquiz: Matten aus Plastikschnüren • Hangbefestigung aus Maschendraht • Rost an Gitter/ Treppen anbringen • Angabe von Trainings- und Wettkampftagen, -zeiten • Schlecht-Wetterangebot als Fotovariante für Hotels und Pensionen)
41	Schanzen am Kanzlersgrund	• Wissensquiz (in Faltblatt integriert z.B. zu Sportlern, Sprungweite, ...) • Hinweise, wann Training und wann die nächsten Wettkämpfe stattfinden (vor Ort und im Haus des

		Gastes)
47	Große Sportstättentour	• bei forstwirtschaftlich notwendigen Kahlschlägen Blickschneisen frei lassen • Wanderquiz zum Thema Sport anbieten • mehr Verweilmöglichkeiten mit Schutzdach und kleinere Spielmöglichkeiten anbieten, z.B. Kletterstämme, geschnitzte Figuren zum Thema Sport am Weg und an Stationen • Beschilderung verbessern (mehr Schilder im Ort, übersichtlichere Kartentafel, Rundweg ausschildern)
48	Naturlehrpfad (neue Beschilderung und Instandsetzung der Wege 2005 geplant)	• Info-Tafeln mit mindestens 2 Sinnen erfahrbar gestalten, ggf. mit Faltblatt ergänzen (Vorschläge: Bastelmaterial sammeln) • thematisch geführte Wanderungen • Maskottchen (einheitlich für Thüringer Wald) als Wegsymbol und Begleiter auf Tafeln und als Spur/Fährte • Werbung
49	Waldlehrpfad	• die kleineren Infotafeln für Kinder, Kleinwüchsige und Rollis niedriger anbringen, größere Schrift • den Rundweg besser ausschildern, da stellenweise Weggabelungen ohne Hinweis sind • mehr Sitzmöglichkeiten bieten, da nur eine ortsfeste Bank innerhalb des Weges vorhanden ist • stellenweise ist die Wegbreite für Rollis nicht ausreichend (Trampelpfad), ggf. Wegalternative, Umfahrung anbieten • Infotafeln auch mit Braille-Schrift oder Relief ergänzen • Wissensquiz einbauen • mit mindestens 2 Sinnen wahrnehmbare Aufmerksamkeitspunkte an interessanten Stellen schaffen (z.B. Aussicht, Naturbesonderheiten, Vogelstimmen)
55	Rennrodel- und Bobbahn (Umbau bis 2008)	• Hebeanlage für Rollifahrer (problematisch, da für Wirbelsäulengeschädigte nicht zu empfehlen, ebenso für Personen mit Herzschrittmacher)
58	Bowlingbahn im Panoramahotel	• attraktivere Raumgestaltung • 2 Stufen im Kegelraum durch Rampe ersetzen • Anschubhilfe für die Kugel (für Gehbehinderte)
	Spielzimmer im Panorama Hotel	• weniger Rollenspielmaterial (oder nur auf Wunsch); nur Gehäuse für Rollenspiel anbieten; evtl. Theaterspiel ermöglichen

		• räumliche Trennung zwischen Werken und Aktivspiel • Prüfung der Sicherheitsabstände der im Raum verteilten Geräte • Kuschelecke einrichten • Aufenthalt für Erwachsene ansprechender gestalten und ihre Einbeziehung stärker ermöglichen
59	"Woodjump" Hochseilgarten	• deutlichere Information zum/im Objekt
66	Ski- und Rodelhang "Alte Golfwiese"	• handicapgerechte Geräte vor Ort ausleihen, Treppenstufen vor dem derzeitigen Skiverleih und dem Imbiss per Rampe umgehen • feste Slalom-Einrichtungen schaffen • Parken nur bis zur Brücke gestatten, damit der Verkehr am Hang keine Gefährdung darstellt
67	Alpin-Skihang "Am Fallbachlift"	• behindertengerechtes WC • rolltaugliche Raumaufteilung im Imbiss-Stand
71	Haus des Gastes	• einheitlichere Info-Politik/Vermarktung der touristischen Angebote • Tastspiele für Sehgeschädigte, Erweiterung der Steckspiele • Tisch und Stühle zum Spiel im UG anbieten (rolltauglich) • Mal- und Bastelmaterial anbieten • einfache Handpuppen für Theaterspiel
72	Bibliothek	• Kennzeichnung von Hörbüchern und -spielen für Sehbehinderte (Verpackung z.B. mit Braille-Schrift) • DVD-Player und Kassettenrecorder im Vorraum anbieten (mehr Platz, Sehen vor Ort) • Buchstabenspiele mit tastbaren Zeichen zum Ausleihen im Haus (z. B. großes Scrabble) • Neuerwerbungen im UG/Eingang präsentieren • Bibliotheksweg bewerben mit Büchern • thematische Buchvorstellungen (z. B. Elke Heidenreich in Oberhof)
80	Informationszentrum " Kammquerung A71"	• Modell zum Berühren
81	Thüringer Wintersport- ausstellung	• bessere thematische Sortierung und (Über-) Beschriftung (Tafeln) der einzelnen Sportarten/-disziplinen • ausreichend Bewegungsraum zwischen den Ausstellungsobjekten vorsehen • Wegweiser für bessere Orientierung innerhalb

		und außerhalb der Ausstellung • Wissensquiz • für jüngere Kinder Auswahl an Exponaten altersgemäß kennzeichnen (z.B. Objekte mit gleichen Merkmalen o.Ä. zählen)
91	Glasstube	• Verkaufskatalog für Gehbehinderte (2 Etagen sind nicht erreichbar) als Alternative
93	Chalet Sonnenhang	• Spielzimmer mit fest installiertem Spielobjekt mit Bezug zur Raumgestaltung • weniger loses Spielmaterial • barrierefreie Modifikation des Außenspielbereiches, z. B. Verbesserung des Zuganges und Ergänzung von handicapgeeigneten Spielgeräten, z. B. Hängematte • unterfahrbare Sandkasten als Ergänzung plus Zugang
94	Berghotel	• Kleinkind/ Schulkindspielbereich mit fest installiertem Spielobjekt (z.B. festes Puppenhaus) • Angebote für mitgebrachtes Spielzeug • Ausleihe von Spielen, auch mit Eignung für Handicaps
95	Sporthotel mit Bowling, Billard, Tennis u. Ausleihe	• Rampe am Tennisplatz 1 anbringen (Zugänglichkeit für Rollis) • Spielbereich für Kleinkinder, evtl. in/an Chalets
97	Naturfreundehaus "Am Rennsteig"	• Kleinkindspielbereich: Kuschelecke, Tisch und erhöhte Materialkisten (für Rollis) • Wandgestaltung: Tastspiel, Spielwand mit beweglichen Elementen • Kleinkindspielbereich in der Gaststätte • Spielangebote für Sehbehinderte
	Moorlehrpfad	• Informationen auf dem Lehrpfad auf pultartigen Tafeln in Lesehöhe, (mind. 85 cm) evtl. Relief, mit Abbildung der Pflanzen und Beschriftung • evtl. Haltesystem für Geh-/Sehbehinderte • rollstuhlgerechter Aufgang auf den Pfad

Ohrdruf

12	Spielplatz Clara-Zetkin-Straße	• Sitzgelegenheiten schaffen • Angebote für andere Altersgruppen (Kleinkinder)
13	Spielplatz „Im Leichfeld“ (geplante Neugestaltung 2006)	• neues Spielgerät/ Kletterkombi oder komplette Überplanung

14	Spielplatz im Stadtpark	• Fallschutzsand sollte erneuert werden • Kleinkindspiel mit Sand, Hütte (z.B. als kl. Hexenhaus auf Baumstumpf) und neuen Federschwingtieren • rolligerechte Balancierstrecke mit verschiedenen Oberflächenbelägen • Schwingseil an großen Bäumen • Überplanung Gesamtanlage (Neuordnung, Fällen einzelner Bäume für besondere Raumgliederung) • attraktivere Sitzgelegenheiten, statt Blumenrondell Springbrunnen mit Sitznischen • mehr Blüten/Stauden • Hinweisschilder zum historischen Ort des Friedhofes mit Erläuterungen • taktils Leitsystem • Ballspielfläche
50	Naturlehrpfad	• schlüssiges Konzept erforderlich • Übersichtstafel am Wegestart Ohra • dort: neue Treppenstufen oder besser: Rampe • Korrektur der Info-Tafel am Naturpark-Pavillon • mehrsinig erlebbare Erläuterungstafeln auf dem Weg (u.a. für Blinde und Sehbehinderte) • Wasserspiel am Wasserlauf zum Rasenteich • wegbegleitende Spielangebote • attraktivere Rastplätze • angepasste Wegeführung, Wegepflege • Brücken mit Bewegungsraum für Rollstuhlnutzer • an der Überquerung der Bundesstraße 247 eine Brücke oder Unterführung bauen bzw. Fußgängerüberweg oder Ampel
73	Naturpark- und Touristinformation	• Kleinkindspiel für kurze Zeitspannen/ Pausen (z.B. Wipp-Tiere, Balanciermöglichkeiten) • größere Bäume und einige Sträucher • Tastobjekte im Außenbereich (z.B. an den Außenwänden, Explorationsmöglichkeiten) • etwas übersichtlichere Info-Präsentation (Ordnung und Beschreibung der Info-Gruppen) • Anregungen zu den Wander-/ Naturlehrwegen (Faltblätter, „Laufkarten“)
74	Stadtbibliothek im Schloss Ehrenstein	• Spiel- und Lesecke für Kinder (Tiere, Bausteine mit Buchstaben; Bett/Sofa/Polster auf Podest zum Bücher schmökern) • erweitertes Spiel- Ausleihangebot • Bücher in Braille, Großdruck, verstärkt Hörbücher • Buchaufsteller bereits im Hof aufstellen (oder als Aktion für Bibliothekswerbung)

82	Museum auf Schloss Ehrenstein	• Wegweiser in der Stadt aufstellen • Schlüssel für Fahrstuhl an die Bibliothekarin geben = einfacher für Rollis und ältere Menschen • thematische Ordnung der Gesamtausstellung • bessere Infos zu Exponaten (zum Lesen und Hören und als Bilder) • Spiel- und Lesecke für kleine Kinder und Familien / Sitzgelegenheiten • Spielgelegenheiten: Schaukelpferd, Papier oder Masken zum Bemalen, Baumaterial und Puppen/ Figuren/ Masken aus Ohrdruffer Produktion
83	Technisches Denkmal Tobiashammer	• Behindertentoilette einbauen
Tambach-Dietharz		
15	Spielplatz Gallbergstraße	• Sitzgelegenheiten • Angebote für ältere Kinder • Wippe/Balanciergeräte • Baumhaus • Bepflanzung für Spielzwecke: Mehr Weiden/ Weidenbauwerke
16	Spielplatz am Markt	• Spielmöglichkeiten für Kleinkinder im Ruhebereich (Schwingtiere, Sandkasten) • Wegnahme der Umzäunung oder Ersatz durch Pflanzung • Wasserfontänen am Brunnen (um Verkehrslärm zu dämmen) • Freifläche für Ballspiel (Basketballkorb) und „Jugendbänke“ installieren
17	Spielplatz Sontraer Straße	• Bänke/ Sitzgelegenheit und Tisch (Erweiterung als Treffpunkt für Anwohner: Grillplatz neben Spielplatz) • Bäume/Pergola für mehr Schatten • Tunnel aus vorhandenen Hainbuchen schneiden
18	Spielplatz am Stadtpark	• gewünscht: Mehr Holzspielgeräte, 2. Wippe, Holzpilze zum Bockspringen, Sitze aus Pappelstümpfen • Behebung der Pflegemängel • Angebote für ältere Nutzergruppe • Abgrenzungen/Schatten • Spielgeräte aufeinander abstimmen = Spielfluss
26	Alte Tambacher Talsperre	• Ruhemöglichkeiten auf dem Weg zur Staumauer

27	Kneipp-Tretbecken Oberhofer Straße, Schmalwassergrund	• Info-Schilder: Verbesserung der Informationen, Einbindung in Wanderweg/-tour • Wasserspiel im Bachlauf anbringen als Spielmöglichkeit für jüngere Kinder • Hinweis auf Balanciermöglichkeit im Barfußbereich
28	Kneipp-Tretbecken Tammichstraße	• überdachter Rastplatz • Tarzantau am Weidenast
29	Schmalwasser-Talsperre (Nr. 27, 29: Kombination mit Konzept „Schmalwassertalsperre der Stadt Tambach-Dietharz)	• Infotafel am Staudamm z.B. mit Reliefdarstellung ergänzen • Spielobjekte („Spielstraße“) am Wanderweg durch den Schmalwassergrund und zur Talsperre • kombinierte Spiel- und Ruhemöglichkeiten am Rastplatz unterhalb der Staumauer
30	Waldschwimmbad	• taktile oder akustische Kennzeichnung der Wassertiefenbereiche am Einstieg • Planschbecken mit Wasserspiel • kleine Sandspielfläche • Ausleihe von Bewegungsspielgeräten (Bälle, Federball etc.) • Imbiss anbieten
35	Straußenfarm	• Infotafel besser lesbar gestalten (auch mit Braille) mit Informationen über den Strauß • Vitrine mit Straußenei • Bänke • thematischer Rundweg, z.B. Tierbeobachtung „Folgen sie diesen Spuren“ mit Quiz • nachgebildete Spuren am Weg als tastbare Informationen installieren • stationäres Fernglas zur Beobachtung, auch für Wildgehege
36	Wildgehege	• Infos in der Nähe der Tiere aufstellen • wegbegleitende Spielelemente, z.B. „Zähle die Lohmühlenpilze auf dem Weg“, Wasserrad, Bocksprungpfähle, Balanciermöglichkeit
42	Saurierfundstätte Bromacker, zu Tambach-Dietharz	• Gestalten von Spuren als Wegbegleiter (siehe Schild an der Str., vgl. Straußenfarm) • Infoschilder auf dem Weg – Infos über Saurier • Kopien von Fundstücken • evtl. (temporäre) Ausstattung mit Ergebnissen eines themenbezogenen Holzgestaltersymposiums in der Lohmühle

43	Grillstation an der Köhlerhütte	• Spielmöglichkeiten am Bach • Ausschilderung des barrierefreien Weges und bessere Beschilderung des „normalen“ Weges • überdachte Sitzplätze außen • Sandkasten (Zugang für Pflege und Wartung klären)
51	Erlebnispfad im Apfelstädter Grund	• Konzept überarbeiten • Info-Tafeln erneuern, da schlecht lesbar, planlos angeordnet und wenig ansprechend • Wanderpass/ Lehrpfadquiz bewerben • mehr Sitz- und Rastmöglichkeiten, bestehende Bänke erneuern, Platz für Rollis einplanen • „Erleben“ einbauen, z.B. Schatzsuche in der „Höhle“ (Kiste mit Naturmaterialien oder Wanderpass reinlegen) und Spielelemente auf dem Weg verteilen • einzelne Stationen zum „Naturerleben“, z.B. „Wasseramsel kann unter Wasser gegen die Strömung laufen = „Halte deine Füße ins Wasser und spüre die Strömung“ oder „Spüre die Unterschiede zwischen Wald und Wiese“ • Faltblatt als Begleitmaterial zum Erwandern mit verschiedenen Aufforderungen: z. B. Blätter, Früchte sammeln zum Basteln, Ausmalen der gesehenen (üblichen/häufigen) Pflanzen am Wegesrand • Auffinden und Fotografieren der Wurzelskulptur „Fischkönig“
52	Naturlehrpfad	• bessere Wegeführung mit Piktogrammen kennzeichnen • mehr Lehrtafeln, mit mindestens zwei Sinnen erlebbar • themenbezogene Spielelemente auf dem Weg einarbeiten • Bänke und/oder Rastplätze • gesamten Weg attraktiver gestalten oder als Wanderweg ausweisen
60	Sportplatz	• Weitsprunganlage installieren, evtl. Anlauf auch für Sehbehinderte und Blinde ermöglichen • attraktivere, barrierefreie Sitzmöglichkeiten, z.B. mit Bewegungsanreizen
61	Tennisanlage	• ggf. Beschäftigungsmöglichkeiten für jüngere Kinder
62	Trimm-Dich-Pfad	• Leitsystem aus Holzplanken in Griffhöhe für Sehgeschädigte • Brailleschrift an den Stationstafeln

		- ergänzende Station: Bank am Bielstein mit seitlicher „Armlehne“ zum Füße festklemmen für Rumpfbeugen - auf Stationstafeln Vorschläge für Übungen verschiedener Schwierigkeitsstufen und Übungen, die nicht für das Gerät typisch sind (Übungsalternativen) bzw. Angebote für verschiedene Alterstufen oder Handicapgruppen)
68	Minigolfanlage	- kontrastreiche, farbige Akzente der Einzelbahnen – Herausstellung der besonderen Elemente der Bahnen - Berankung des Zaunes als Lärm- und Sichtschutz
75	Verkehrsamt	- Erweiterung der Ausstattung im Sportraum - Spielmöglichkeiten im Innen- sowie Außenbereich - attraktivere Farbraumgestaltung - Rampe ins Erdgeschoss - bessere Beleuchtung - taktiler Leitsystem im Gebäude - kleiner Spielbereich für Kleinkinder (außen: z.B. Kletterfelsen) - ertastbarer Übersichtsplan - Beschäftigungsmöglichkeiten für Kleinkinder bei der Kegelbahn - Saunarollstuhl anschaffen
84	Heimatmuseum	- Extra-Führer zu den Exponaten und Gesamtausstellung (Memoiren der Frau Klein: für Hörgeschädigte; z.B. laminiertes A4-Papier für Gehbehinderte als Alternative zum Rundgang) - Hinweis zu thematische Exponatgruppen (Schild)
85	Technisches Museum Sägewerk	- gut sichtbares, kontrastreich gestaltetes Hinweis-schild am Sägewerk ergänzen - thematischer Zusammenhang Sägewerk und Talsperre fehlt - Sitzgelegenheiten anbieten - Materialeigenschaften des Holzes für Kinder verdeutlichen: Hart- und Weichholz = selbst Loch bohren lassen unter Anleitung, mehr Beispiele - weitere Infos zur traditionellen Holzverarbeitung und historischen Geräten (mündlich und/oder auf Schautafeln) - verschiedene Rinden zur Info und zum Mitnehmen (Bilder/Basteln) - Produkte den Holzarten zuordnen lassen

		(Streichholz zu Pappel; Möbelstück zu Kirsche usw.) • Außenbereich attraktiver gestalten • Rampe/Hebebühne für Rollis am Eingang zum Sägewerk
98	Jugendherberge	• Außenspielbereich: Angebote für Kleinkinder schaffen (z. B. Sandkasten mit unerfahrbarem Bereich) • Ausstattung des Spielzimmers mit handicap-gerechtem Spielmaterial in ausreichender Menge • mehr Spielmaterial (Bücher, Regelspiele, kreative Materialien: Stifte, Papier, Wandtafel und Kreide, Konstruktionsmaterial: Bausteine) • Kuschelecke • fest installiertes Spielobjekt = Wandspiel • Basketballkorb im Außenbereich
Wölfis		
19	Spielplatz	• Sandkasten • Entfernung des Karussells (Sicherheitsrisiko) • Entfernung der Einsäumung durch Holzstämme (dadurch wird der Zugang für Rollis verhindert)
31	Freibad	• Einstiegshilfe/Rampe für Rollis
86	Dokumentationszentrum und Archiv "Jonastal"	• museumspädagogische Aufbereitung, erstellte Infotafeln auf Inhalte, Didaktik und Barrierefreiheit prüfen • einheitliches Konzept, Ausstellungslayout • themenbezogene Aufarbeitung, damit auch für Hörgeschädigte nachvollziehbar

Temporäre Spielaktionen

Zeitraum	Themenvorschläge
Winter/ in Innenräumen:	• Skat-Tournament • Rommé-Tournament • Spielabende für Brettspieler • Vorstellung von (neuen) Brettspielen (Kontakt über Ludotheken Sömmerda, Leipzig, Berlin, Spiele-Verlage) •
Sommer/ Hauptferienzeit:	Spielmobilfest :

Themenaktionen

- ein oder zwei Spielmobile machen in einer begrenzten Zeit Angebote für die anwesenden Kinder und Erwachsenen
 - evtl. auch mit täglichem Ortswechsel in der Region oder
 - lange Woche für ein Spielmobil (4-7 Tage an einem Ort), Wiederholung im Lauf des Sommers
-
- Kinderzirkus, Lehmbaufest, Heuernte



Bild 6-1 Spielaktion Schiff ahoi

Diese Sammlung von Ergänzungsvorschlägen erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit. Sie versteht sich nicht als absolute Vorgabe, sondern als Anregung zur schrittweisen Erweiterung der barrierefreien Spiel- und Erlebnisangebote in der Talsperrenregion und als Basis für konkrete Planungen.

7 Möglichkeiten der Umsetzung

7.1 Gestaltungs- und Planungsgrundsätze

Die Barrierefreiheit von Spielgegenständen und Spielbereichen lässt sich durch die Gestaltung des einzelnen Spielobjektes oder –raumes gemäß den in Kapitel 5 formulierten Anforderungen, durch die Verknüpfung von Spielangeboten innerhalb einer Region (räumlich, thematisch, formal oder mit Hilfe von Informationen) oder durch die Modifizierung bzw. die Ergänzung vorhandener Angebote mit als barrierefrei eingestuften Elementen (vgl. Kap. 5) optimieren. Bei allen Umbauten, Renovierungsmaßnahmen und Neubauten müssen Barrierefreiheit und integratives Spiel von Beginn an in die Planung einbezogen werden. Das setzt voraus, dass der Gedanke „Spielen für alle“ zu ermöglichen, im Bewusstsein von Planern und Produktgestaltern verankert ist und sie die beschriebenen Anforderungen in individuelle Gestaltungslösungen umsetzen.

Die Planung barrierefreier Spielangebote erfordert zuerst eine genaue Bedarfsanalyse hinsichtlich der zu erwartenden Nutzer und in Bezug auf im Umfeld bereits vorhandene Spielmöglichkeiten, um ein vielfältiges Gesamtangebot und damit mehr Barrierefreiheit zu erreichen. Hierfür empfiehlt sich eine Vereinigung von Kompetenzen aus verschiedenen Fachgebieten, die sich aus unterschiedlichen Blickwinkeln mit Spiel im öffentlichen Raum bzw. den Bedürfnissen behinderter Menschen beschäftigen, wie Spielzeugdesigner, Landschaftsarchitekten, Rehabilitationspädagogen und Therapeuten.

Die bereits erwähnte Studie der Fa. Lappset zur Thematik des generationsübergreifenden Spiels formuliert diese Ansprüche wie folgt: „Motorisches, kognitives und soziales Lernen von Kindern, Erwachsenen und Senioren wird gefördert von

- inspirierenden und stimulierenden Umgebungen
- Aktivität
- Vielseitigkeit
- neuen Situationen und
- Interaktion“⁴².

⁴² Fa. Lappset, Viersen: Smart Us, Studie zum generationsübergreifenden Spiel, www.smartus.fi, 2005

Das Ziel sollte es sein, Spielobjekte und –bereiche mit hohem Spielwert, großer Vielseitigkeit und Eignung für unterschiedliche Alters- und Handicapgruppen zu gestalten. Die Schaffung „gemischter“ Spielbereiche erleichtert die Integration und die Kommunikation zwischen den Nutzergruppen. Im Zusammenhang mit der Einbindung in den „Tourismus für alle“ sind auch die Abstimmung auf die touristischen Angebote bzw. vorhandene Bestandteile einer zu erweiternden Spielstruktur (vgl. Kap. 6) wichtig.

Der **Spielwert** wird bestimmt durch die Anordnung von Spielmöglichkeiten im Raum und ihre Einbindung in die Umgebung, die Planung der Spielabläufe, unterschiedliche Schwierigkeitsgrade und Herausforderungen, eine variable Nutzbarkeit sowie die Möglichkeiten zur sinnlichen Wahrnehmung, aber auch die Erfüllung der unterschiedlichen Sicherheitsbedürfnisse der Nutzer.

Designer und Planer können über die Gestaltung eines Produktes mit seinen Teilkomponenten äußeres Erscheinungsbild, Spielhandlung und Spielziel Entwicklungsprozesse beeinflussen und Angebote zur Verwirklichung von Integration machen. Die Herstellung von weitestgehender Barrierefreiheit sollte deshalb nicht als Ideenbremse, sondern als Herausforderung verstanden werden. Generell ist eine individuelle, auf die räumlichen Gegebenheiten abgestimmte Planung anzustreben. Interessante Spielabläufe mit Freiräumen für eigene Entdeckungen und kreative Abwandlungen sind wichtiger als eine große Anzahl von Spielgegenständen. Durch die intensive Suche nach individuellen und integrativen Lösungen entstehen Angebote, die Spielspaß fördern und von den Zielgruppen auch angenommen werden.

7.2 Inhaltliche Anregungen und Anwendungsbeispiele

Die Eignung von Spielmöglichkeiten für Menschen mit Behinderungen oder mit altersspezifischen Interessen lässt sich nicht nur anhand der Einhaltung maßlicher Vorgaben feststellen. Auch die Spielinhalte müssen den unterschiedlichen Fähigkeiten Rechnung tragen. Nachfolgend werden einige konkrete Ideenansätze und Produktbeispiele aufgeführt.

7.2.1 Ansätze für integrative Spielideen:

Gestaltung von Hindernissen und Erschwernissen als bezwingbare Erfahrungsmöglichkeiten

- vorhandene Schwierigkeiten müssen jedoch erkennbar und damit kalkulierbar sein

Ableitung von Spielideen aus den unterschiedlichen Fähigkeiten und Möglichkeiten gehandicapter Menschen, Auffassen der Schwächen als Stärken

- z.B. Blindheit – dunkler Tastraum

Ausnutzung verschiedener Wahrnehmungsmöglichkeiten

Initiieren eines Wettbewerbs der Sinne

Orientierung der Gestaltung von Spielgegenständen an Hilfsmitteln Behinderter

Eröffnung alternativer Mobilitätsmöglichkeiten

Kombination von Orientierungshilfen mit Spieleffekt

- z.B. taktiles Leitsystem auch als Taststrecke oder Hüpfspiel im Bodenbelag als Hinführung zum Spielbereich im Innenraum

Schaffen von Spielanreizen mit unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden oder mit verschiedenen, je nach Fähigkeit erreichbaren Ebenen

- z.B. Rutschen mit verschiedenen Einstiegshöhen und Neigungen oder Balanciermöglichkeiten mit und ohne Haltevorrichtung im selben Spielbereich

Motivation für Rollstuhlnutzer zum Aussteigen aus dem Rollstuhl

- z.B. durch Anbringung von zusätzlichen Halte- bzw. Stützmöglichkeiten

Gestaltung von wegbegleitenden Spielobjekte im Innen- und Außenraum

Einsatz von Pflanzen mit essbaren Früchten oder angenehmen Dufteigenschaften oder zur Gewinnung von Baumaterial

Nutzung von Pflanzungen für Spielzwecke

- z.B. Kletterbaum, Baumhaus, Strauchtunnel

Einsatz von Spielmöglichkeiten als Teil der Barrierefreiheit anderer Angebote

- z. B. spielerische Verdeutlichung technischer oder anderer Zusammenhänge bei Objekten in einem Museum oder auf einem Lehrpfad

7.2.2 Modifizierungen und Ergänzungen

Wenn in einem bestehenden Spielbereich für bestimmte Handicap- oder auch Altersgruppen keine Angebote vorhanden sind, kann die Nutzbarkeit für alle durch Modifizierungen und Ergänzungen der vorhandenen Spielmöglichkeiten verbessert werden.

Maßnahme		Beispiele/ Vorschläge
Ergänzen von für bestimmte Behinderungsarten geeigneten Spielgegenständen		• Breitrutsche mit Einstiegspodest • Rampe am Klettergerät oder der Rutsche • Nestschaukel oder Hängematte mit Rolli-Zugang • Tast-, Duft- und Klang- und Lichtspiele • unterfahrbarer Spieltisch (z.B. für Material- und Konstruktionsspiele) • für Handicaps geeignete Gesellschaftsspiele • tastbare Spielskulpturen
Ausbau der Zuwegung		• berollbarer Streifen aus Fallschutzplatten zu einem Spielgerät
Nachrüsten von Stütz- und Haltemöglichkeiten sowie Rampen		• keilförmige Liege- oder Sitzflächen zur Unterstützung des Spiels von Körperbehinderten
Nachrüsten von Orientierungsmöglichkeiten		• Klang • Duft • tastbare Informationen

nachträgliche kontrastreiche Kennzeichnung von Sicherheitsbereichen bzw. Abschirmung durch zu überwindende Hindernisse		
nachträgliche Gliederung von Räumen bzw. Gelände		• Raumteiler • Bepflanzung
Schaffung von unterfahrbaren Teilbereichen		• Spieltische • Materialkisten • Sandkisten
temporäre Spielaktionen mit mobilen Spielgeräten oder –materialien, die auch für behinderte Menschen nutzbar sind		• Handbikes, Rollfietse, Tandems oder Spezialschlitten • Bücher in Großdruck, Hörbücher • Gesellschaftsspiele für Blinde etc



Bild 7-1 Produktbeispiele

7.2.3 Beispiel **Ergänzung**:

Im Sinne der in Kapitel 5 formulierten Anforderung, vorhandene Spiel- und Erlebnisangebote zu ergänzen, damit der Grad ihrer Barrierefreiheit steigt und sie für eine größere Zahl von Besuchern erlebbar werden, wurden im InnoRegio-Projekt „Spielen für alle“ konzeptionelle und Spielideen für ausgewählte Objekte in jedem der Hauptorte der Modellregion skizzenhaft entwickelt. Diese Ideenansätze können Grundlage für weiter führende Planungen sein. Die prinzipielle Herangehensweise soll im Folgenden am Beispiel des Erlebnisparks Lohmühle verdeutlicht werden. Ausgangspunkte sind die Überprüfung der im unmittelbaren Umfeld vorhandenen Anschlussmöglichkeiten an die touristische Angebotsstruktur und die Frage, für welche Handicap- und Altersgruppen bisher Spiel- und Erlebnismöglichkeiten fehlen.

Erlebnispark Lohmühle, Georgenthal/ Tambach-Dietharz

Gestaltungsvorschläge zur Ergänzung des Spiel- und Erlebnisangebotes

Im Erlebnispark Lohmühle (u.a. Museum, Gaststätte und Freigelände mit Spielplatz, Teichen, Barfusspfad) gibt es eine Vielzahl unterschiedlicher Spiel- und Erlebnismöglichkeiten, die allerdings nur zum Teil barrierefrei erlebbar sind. Bei unserer Recherche im September 2004 fehlten vor allem nutzbare Angebote bzw. Zugangsmöglichkeiten für Rollstuhlfahrer, blinde Menschen und Kinder ab ca. 10 Jahren.

Deshalb wurde für die fraglichen Bereiche Ideen entwickelt und zum Teil mit Skizzen unersetzt (siehe Abbildungen).

Vorschläge zur Gesamtkonzeption:

- Vereinheitlichung/ Harmonisierung der Beschilderung im Freigelände (Schildgrößen, Schriftgrößen und – farben)
- Verwendung der „Lohwine“ als Leitfigur in allen Teilbereichen des Erlebnisparkes (z. B. auf den Informationstafeln)
- visuelles Leitsystem und Stützmöglichkeiten (z.B. einseitig wegbegleitendes Handlaufsystem oder
- farbliche bzw. strukturelle Unterbrechungen im Bodenbelag und punktuellen Stütz- bzw.
- Sitzmöglichkeiten (vgl. Skizze „Aufmerksamkeitspunkte“ – Bild 1)
- taktile oder akustische Hinweise zum Wegverlauf oder zu Aufmerksamkeitspunkten (z.B. durch Farbe und/oder Struktur im Wegbelag oder am Handlauf, (vgl. Bild 1)
- Installieren von mehr Ruhemöglichkeiten, einheitliche Gestaltung der Bänke

- Ergänzung der Bepflanzung und Nutzung als Gestaltungselement, z. B. attraktive Randbepflanzung der Teiche mit Schilf, Iris, Trauerweide, Ziergräsern
- Verzeichnen der handicapgerechten Angebote in der geografischen Übersichtskarte am Beginn des Barfußpfades

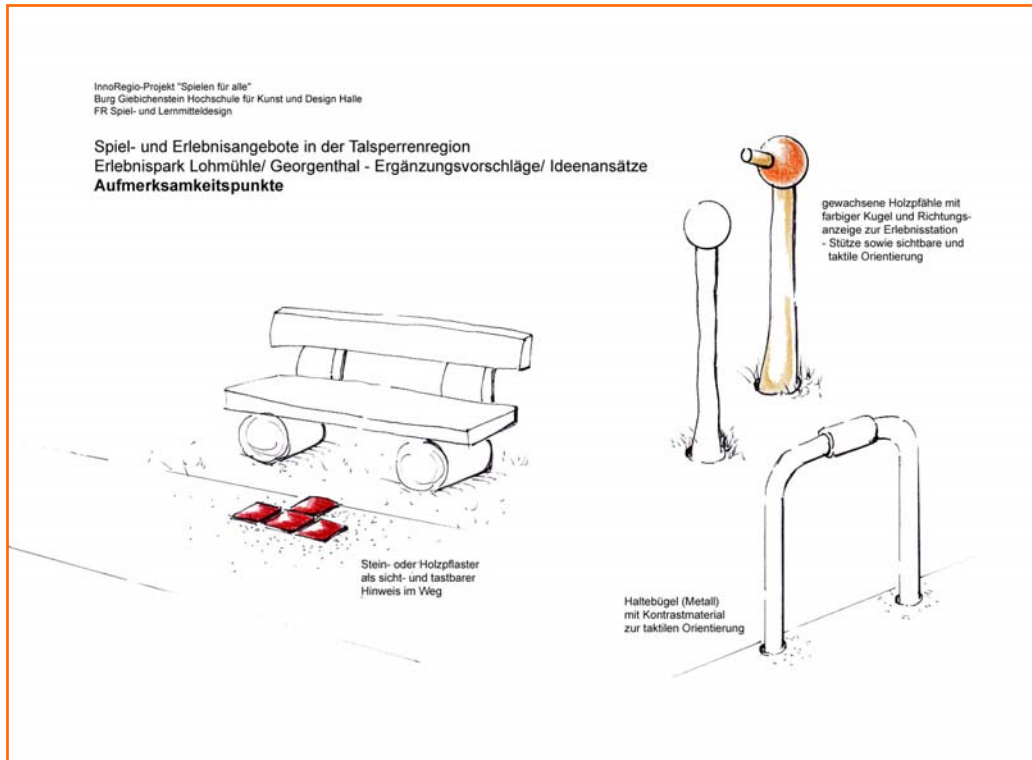


Bild 7-2 Aufmerksamkeitspunkte

Ideen zum Barfußpfad:

- Klangelement als akustische Markierung für den Beginn des Pfades (z.B. dezent klingendes Windspiel, evtl. abstellbar, oder akustischer Hinweis auf die „Kasse“)
- am Beginn des Pfades, hinter der Holzbohlenbrücke, den Weg zwischen den Bäumen hindurchführen (Erlebniseffekt durch Wechsel der Lichtverhältnisse)
- Anlegen eines rollstuhlgeeigneten Begleitweges neben einem Teil des Pfades (auch für Roller, Dreiräder, Kinderwagen etc. nutzbar), evtl. z.T. als Parcours gestaltet
- Einbau eines rollstuhlgeeigneten Wippbodens auf diesem Begleitweg (vgl. Bild 2)
- Flyer mit Informationen über medizinische Wirkung des Barfußgehens mit Lohwine als Erklärerin
- Design abgestimmt mit der Beschilderung des Freigeländes

- scharfkantige Steinplatten und Plastikgitter im Schlammbereich entfernen (Verletzungsgefahr), statt dessen Einbau einer Lehmschicht oder von runden Kieselsteinen
- geplantes Rankgerüst dicht beranken und Pflanzenvorhang an Ein- und Ausgang bilden (z.B. mit Hopfen): Pflanzenvorhang kann erfüllt werden, dient als Orientierungsmöglichkeit für Sehgeschädigte und trägt zur Abwechslung auf dem Pfad bei; im dämmerigen Licht unter dem Rankgerüst kann der Besucher sich stärker auf das Erasten der Materialien des Pfades konzentrieren (vgl. Bild 3)
- im Bereich des Wiesenpfades Ausstattung durch 2 – 3 Fühltore ergänzen oder statt eines
- Rankgerüsts einbauen oder Baumtor aus 4 Trauerweiden gestalten
- Teilbereich des Weges überdachen (z. B. im Bereich des Schafstalles), den Weg darunter mit Reisig, Stroh und/oder Holzpellets gestalten (leicht auswechselbar, aber gute Pflege erforderlich)
- weitere alternative Bodenbeläge: Moos, Grasballen, Saurierspuren
- Sitzgelegenheiten längs des Pfades, zum Teil überdacht (Schatten), an den Teichen mit Sicht in beide Richtungen



Bild 7-3 Produktbeispiele

Ideen zum Flußlauf (Absprache mit Wasserbehörden notwendig):

- rollstuhlgeeigneter Zugang (z.B. Holzbohlensteg mit Abrollkante) an geeigneter Stelle
- evtl. in Verbindung mit Rastplatz am Wasser
- „Abenteuerübergang“ mit Trittsteinen und Halte- und/oder „Tarzanseil“

Ideen zu wegbegleitenden Spielangeboten:

- Sauriernachbildungen: kleine Exemplare seitlich des Weges in der Bepflanzung verborgen
- aufstellen, Stelle durch Aufmerksamkeitspunkt kennzeichnen (z.B. durch Farbe und/oder
- Struktur im Wegbelag oder im Handlaufsystem, vgl. Bild 1)
- Rate- oder Zuordnungsspiel mit Saurierspuren und Nachbildungen
- gemähtes Labyrinth neben dem Wiesenweg
- Bocksprungpfähle geplante Trittsteine an den Wegesrand verlegen (Entscheidungsfreiheit für die Besucher, vgl. Bild 3)
- Hochsitz
- Baumschaukel
- alternative, spielerische Sitzmöglichkeiten (z.B. in unterschiedlichen Höhen, wippend, drehbar etc.): Holzschnitzerseminar zur Thematik veranstalten

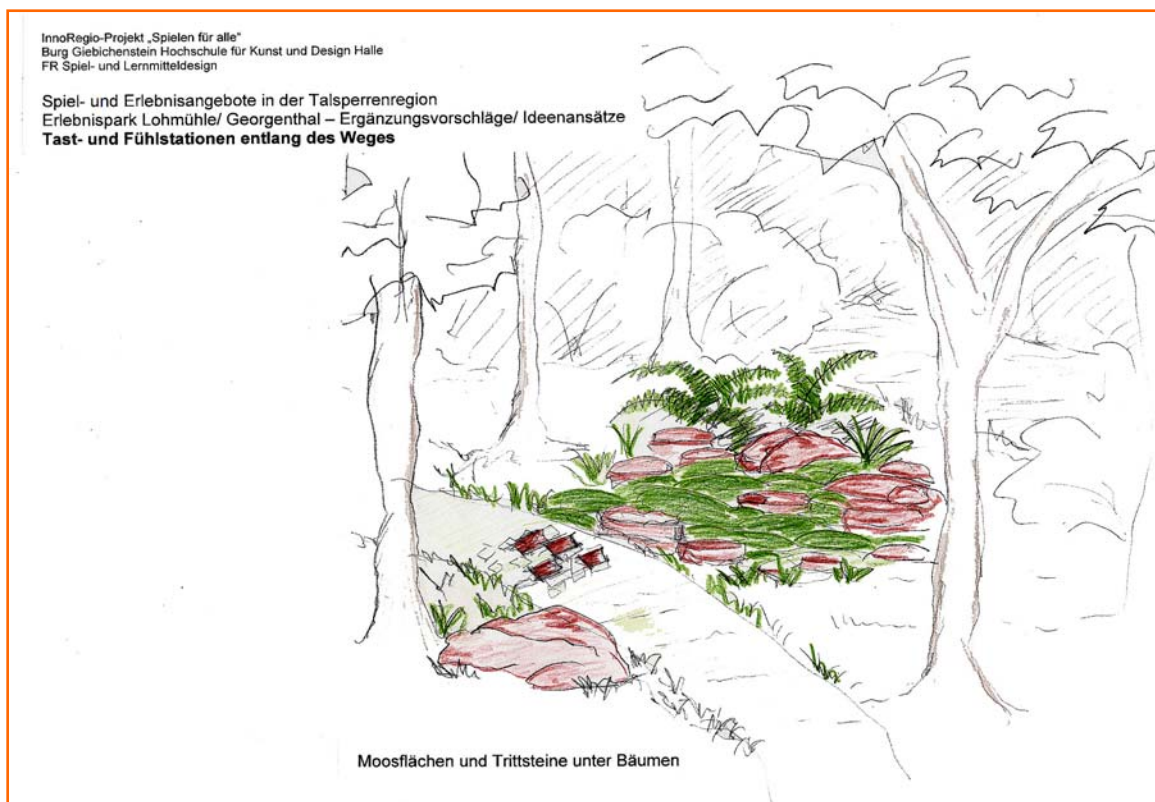


Bild 7-4 Taststation

Tambach-Dietharz zur Talsperre Schmalwasser

Raststation oder Ziel eines Ausfluges sein.

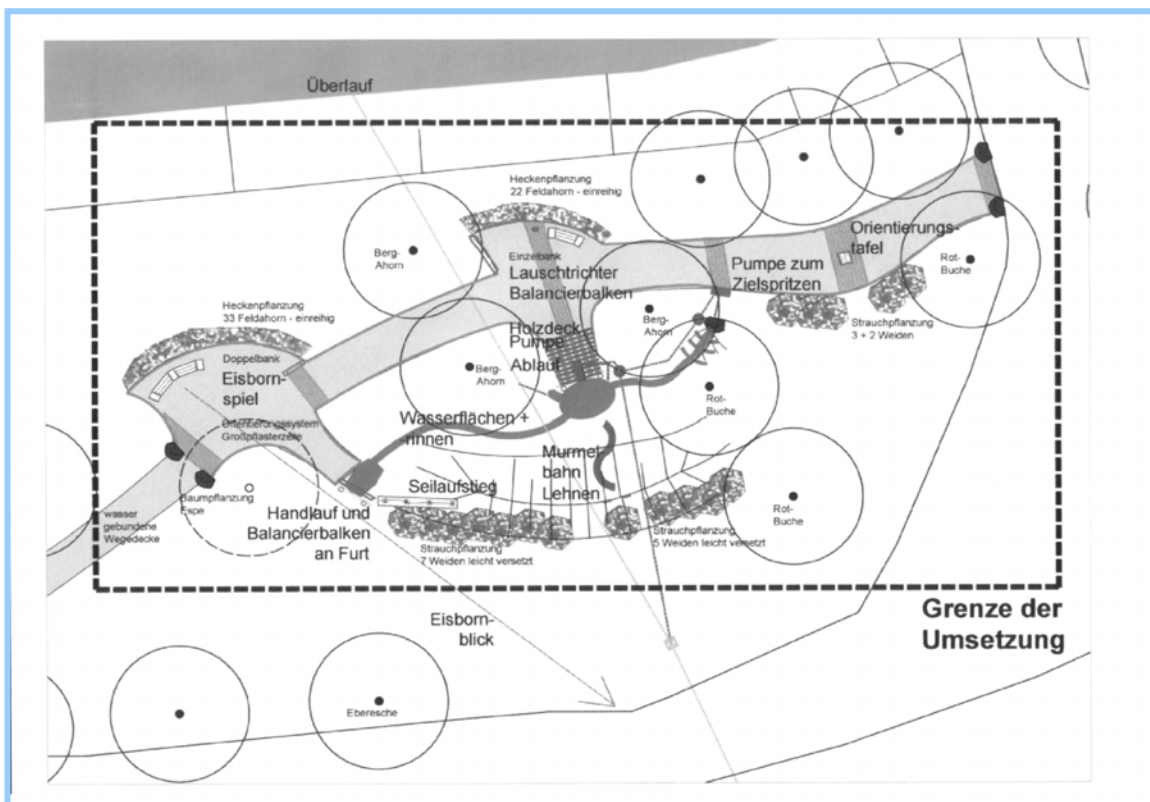


Bild 7-5 Lageplan

Beschreibung der Gestaltung

Lage und Raumeindruck

Das ausgewählte Gelände liegt auf halbem Weg zwischen dem Ortsausgang Tambach-Dietharz in südlicher Richtung und der Dammkrone der Schmalwassertalsperre. Der nahe gelegene Parkplatz macht es als Ankunftsort und möglichen Treffpunkt kenntlich. Die historische Quelfassung der Eisbrunnenquelle prägt die Situation und stellt eine lokale Sehenswürdigkeit dar. Das natürliche Erscheinungsbild zeigt sich als Feuchtwiese mit jungem Großbaumbestand. Im Hintergrund wirken die steilen Abhänge des stillgelegten

Porphy-Steinbruches als beeindruckende Raumgrenze. Ebenfalls raumwirksam ist das deutlich tiefer liegende Bett des Schmalwassers, des Abflusses der Schmalwassertalsperre mit stark schwankendem Wasserstand. Dessen Ufer sind wie die Umgebung der Fassung der Eisbrunnenquelle intensiv begrünt, so dass die Tal-Lage eine seitliche Rahmung erhält.

Gestaltungsgrundsätze

Der entstandene Spielbereich stellt eine Ergänzung der Erlebnismöglichkeiten im Schmalwassergrund dar. Er kann als Ziel oder Zwischenstation einer Wanderung dienen, bietet naturnahe Spielanreize auch für jüngere Kinder und fordert zum gemeinsamen Tun von Kindern und Erwachsenen auf. Die verschiedenen Spielmöglichkeiten können gemeinsam erprobt werden und fördern so Kommunikation und integratives Spiel.

Die Gestaltung der Spiel- und Erlebnisangebote ist auf einen zeitlich begrenzten Aufenthalt ausgelegt und mit Ruhe, Rast- und Informationsmöglichkeiten kombiniert. Besonderes Augenmerk gilt den Bedürfnissen und Fähigkeiten behinderter Menschen.

Die **Erreichbarkeit** ist derzeit nur über den individuellen Personennahverkehr mit ausreichenden Parkmöglichkeiten auf dem angrenzenden Parkplatz gegeben. Es ist auch möglich, nach einem knappen Kilometer Fußmarsch nach Verlassen der Ortslage Tambach-Dietharz im Schmalwassergrund entlang der Oberhofer Straße zum Spielgelände zu gelangen. Hierbei ist zu erwähnen, dass es sich um eine befestigte Straße handelt, an der sich kein Leitsystem befindet und dass diese Straße auch durch Fahrzeuge der Thüringer Fernwasserversorgung bzw. durch Pkws befahren wird, die den

Parkplatz ansteuern.

Die **Zugänglichkeit** des Geländes ist vor allem durch seine nahezu ebene Lage sichergestellt. Es ist nicht eingezäunt und somit jederzeit benutzbar. Die Ausbildung der Wege mit wassergebundener Decke kommt der Benutzung durch Rollstuhlfahrer entgegen.

Leider steht in der unmittelbaren Umgebung noch kein barrierefreies WC zur Verfügung.

Weitere Erlebnisangebote im Schmalwassergrund sind das Kneipp-Tretbecken und das Hülloch, die sich etwa auf halber Strecke zwischen der Ortslage und dem Spielbereich (Entfernung ca. 0,5 km) befinden. Allerdings sind diese noch nicht barrierefrei nutzbar. Wanderwege und der Aufstieg zur Dammkrone der Talsperre Schmalwasser sind ebenfalls touristische Anlaufpunkte in der Nähe.

Ziel der Gestaltung war es, einen mit Spielanreizen ausgestatteten Verweilplatz zu schaffen, der Menschen unterschiedlichen Alters anspricht und ihnen, auch wenn sie durch ein Handicap beeinträchtigt sind, eine weitgehend selbstständige Nutzung erlaubt. Das erfordert zunächst die Beachtung der Grundregeln barrierefreier Gestaltung (Erreichbarkeit mit Rädern und Füßen, Erlebbarkeit der Spielangebote mit mindestens 2 Sinnen, Verwendung einfacher Sprache), eine überschaubare Gliederung der Fläche, das Anbieten von Entscheidungshilfen für die Nutzung sowie eine Trennung von ruhigen und aktiven Spielbereichen. Der Aspekt ausreichender Beschattung ist durch den vorhandenen Baumbestand gegeben und wird durch dessen Wachstum sowie ergänzende Pflanzungen weiter verbessert.

Der Entwurf und damit die Auswahl der Spielgeräte orientierten sich vorrangig an der Einbindung in die umgebende Natur, damit sollen Fantasie und Kreativität der Nutzer, besonders im Umgang mit Wasser angeregt werden. Aus diesem Grund wurde bewusst auf die traditionell übliche und stark kleinkindorientierte Spielplatzausstattung wie Sandkiste, Rutsche oder Schaukel verzichtet.

Spielen am Wasser

Vorrangiges Spielthema ist „Wasser“. Mit dem Verlauf des Schmalwassers ist das Element Wasser längs des gesamten Weges präsent. Das Schmalwasser selbst kann

aufgrund des stark schwankenden Wasserstandes nicht zum Spielen genutzt werden. Durch die raumprägende Wirkung der Eisbrunnen-Quellfassung lag es nahe, die ehemals den Ortsteil Dietharz mit Trinkwasser versorgende Quelle in die Gestaltung einzubeziehen. Nunmehr befindet sich der Spielbereich zwischen den beiden „Wasserstellen“. Die Eisbrunnenquelle wird als Wasserlieferant für die Pumpen genutzt und thematisch in der Spieltafel aufgegriffen. Das Schmalwasser liefert eine eindrucksvolle Geräuschkulisse.

Erwartete Nutzer – Angestrebte Zielgruppe

Als Nutzer werden Menschen aller Altersgruppen erwartet, die zu Fuß, per Fahrrad oder Auto, einzeln oder in Gruppen im Schmalwassergrund unterwegs sind.

Orientierung

Die Ausstattung der Wegstrecken mit einem Leit- und Orientierungssystem ist nicht nur für Blinde und Sehbehinderte notwendig. Ausgeführt wurde eine Einfassung aus einreihig erhöht verlegten Großpflastersteinen (Thüringer-Wald- Porphyr) beidseitig des Weges, die farblich mit dem Bewuchs (grün) und dem Wegbelag (grau) kontrastieren.

Gepflasterte Aufmerksamkeitsfelder weisen durch Materialwechsel (Natursteinpflaster und wassergebundene Wegedecke) auf Veränderungen hin und kennzeichnen Sicherheits- und Bewegungsbereiche. Die vorhandenen Wassergeräusche können als akustische Orientierungshilfe dienen.

Die Zugänge zum Spielgelände sind durch Findlinge markiert.



Bild 7-6 Orientierungshilfen

Um die Orientierung auf dem Gelände zu erleichtern, ist am Zugang vom Parkplatz ein kontrastreicher und tastbarer Orientierungsplan installiert. Er informiert über die Lage und die Ausstattung des Geländes in Normal- und Blindenschrift sowie durch Farbigkeit, Strukturen und Höhenunterschiede im Plan. Der Hinweis „Kein Trinkwasser“ findet sich sowohl auf der Legende des Orientierungsplanes als auch an den Pumpen in Normal- und Blindenschrift sowie als bildliche Darstellung.

Eignung:

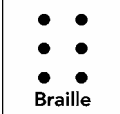
				große Schrift	
ab 3	★★★	★★★			★★★



Bild 7-7 Orientierungsplan

Naturnähe, Geländemodellierung und Bepflanzung

Als Baumaterialien wurden in erster Linie Naturmaterialien, vorrangig regionaltypische Gesteine und Hölzer (d.h. Thüringer-Wald-Porphyr und Lärche bzw. Eiche) verwendet. Für die Spielelemente kamen neben Holz auch Edelstahl (Pumpen und Stützen) sowie Kunststoff (Bedienelemente) zum Einsatz, die besonders bei Einbau in den Boden eine lange Lebensdauer vorweisen können.

Die Ausführung der Wasserflächen, der Sichtschutz und die Abgrenzung zur Straße erfolgten durch Geländemodellierung. Der maximal 1 m hohe Hügel mit Seilaufstieg und Sitzlehnen kann außerdem zum Spielen und zum Zuschauen genutzt werden.

Die Bepflanzung unterstützt die räumliche Gliederung des Geländes und damit die Orientierung. Der vorhandene Baumbestand sorgt für ausreichende Beschattung. Der nördliche Eingang zur Spielstation wird zusätzlich mit einer neu gepflanzten Espe markiert, die nicht nur optisch sondern auch akustisch durch ihr deutlich im Wind raschelndes Laub wirkt. Eine Strauchweidenpflanzung liefert einerseits Spielmaterial, ergänzt den Sichtschutz und betont gleichzeitig die Rückseite des Hügels. Heckenpflanzungen mit Feldahorn kennzeichnen die Ruhebereiche und rahmen diese auf der rückwärtigen Seite gegenüber dem Schmalwasser auch aus Sicherheitsgründen.

Ausstattungs-elemente und ihre Nutzbarkeit

Vielseitig nutzbare Elemente oder Angebote mit variablem Schwierigkeitsgrad können den Bedürfnissen unterschiedlicher Nutzergruppen (Größe, Alter, Fähigkeiten, Interessen) gerecht werden. Konkret bedeutet das z.B., dass alle Spiel- und Ausstattungselemente anfahrbar bzw. unterfahrbar, mit ausreichendem Bewegungsraum ausgestattet sein und unterschiedliche Greifhöhen ebenso wie Unterschiede in der Wahrnehmung berücksichtigt werden müssen.

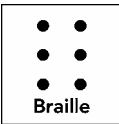
Bereiche für aktives Spiel

Das Wasserrinnen- und -flächensystem ist naturnah ausgeführt. Es wurde mit 2 Wipp-Saug-Pumpen (Fa. Richter Spielgeräte) ausgestattet, die aus unterirdischen

Wasserreservoirs (Schächten) gespeist werden. Die erforderlichen Wasserreservoirs werden aus einer Ableitung des Überlaufs der Eisbornquelle gespeist. Die befüllbaren gepflasterten Rinnen und die Sammelbecken sind Bestandteil einer leichten Bodenmodellierung, die Zwischenräume sind mit Rasen begrünt. Die gepflasterten Rinnen und zwei Sammelbecken nehmen das geförderte Wasser auf. In ihnen kann mit Naturmaterial aus der Umgebung gebaut und gespielt werden. Der Wasserstand kann in allen vorgesehenen Vertiefungen eine Tiefe von 20 cm nicht überschreiten. Überschüssiges Wasser wird durch einen Ablauf dem vorhandenen Überlauf der Eisbornquelle wieder zugeführt. Akzent in der zentralen Wasserfläche ist eine umflossene Stein- bzw. Grasinsel.

Für die Rinnen bzw. das Becken wurden Überquerungsmöglichkeiten mit unterschiedlichem Anspruch geschaffen. Der Nutzer hat die Wahl – entsprechend seinen Möglichkeiten – einfach über die Rinnen zu hüpfen, den Wasserlauf durch eine **Furt** (max. Wasserstand 10 cm) oder über einen **Balancierbalken** freihändig oder mit Geländer zu überqueren.

Eignung:

			 Braille	
ab 2	★★	★	an der Pumpe	★★★

Die beiden **Wipp-Saug-Pumpen** offerieren variable Spielmöglichkeiten. Sie können von einer oder mehreren Personen durch Wippen auf der Standfläche oder durch Bewegen des Bügels betätigt werden. Der Haltebügel gibt Sicherheit und hilft, sich mit dem Spielpartner zu koordinieren.

Die Pumpen wurden so installiert, dass sie umfahrbar und somit auch vom Rollstuhl aus in Gang zu setzen sind. Sie fordern zu gemeinsamen Anstrengungen auf und bieten ein unmittelbares Erfolgserlebnis.

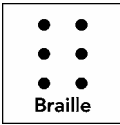


Bild 7-8 Pumpen

Wipp-Saug-Pumpe und Spritzdüse: Durch unterschiedlich starkes Pumpen (abhängig von Konstitution, Alter bzw. Körpergewicht) kann der Wasserstrahl aus der Spritzdüse für ein Zielspiel genutzt werden. Die Zielmarkierungen sind als farblich kontrastierende und heraus ragende Steine in die Pflasterung der Rinne integriert. Der Steinhügel mit der Spritzdüse ist zugänglich, das austretende Wasser kann in einer Höhe von ca. 0,5 m als Wasserstrahl erlebt werden.

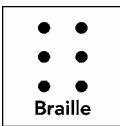
Wipp-Saug-Pumpe mit seitlichem Auslass: Mit ihr kann durch die körperliche Aktivität der Nutzer die zentralen Wasserfläche befüllt werden. Diesen Vorgang kann man von der Holzplattform aus beobachten.

Eignung: Kinder unter 5 Jahren benötigen Unterstützung beim Pumpen

			 Braille	
ab 5	★★★	★★	an der Pumpe	★★★

Die **Holzplattform** am zentralen Becken mit einem Geländer bietet sichere Aufenthalts- und Teilnahmemöglichkeiten. Auch Rollstuhlnutzer oder Gehbehinderte haben hier die Möglichkeit, direkt bis ans Wasser zu gelangen und auch die Pumpe zum Befüllen des Beckens zu bedienen, da sie durch die mittige Platzierung von drei Seiten anfahrbar ist. Radabweiser bzw. Klopfkante an drei Seiten und ein Geländer zur Wasserfläche hin ermöglichen die Orientierung, geben Sicherheit und können als Stütze dienen.

Eignung:

			 Braille	
ab 2	★★★	★★★	an der Pumpe	★★★

Der zur Straße hin das Gelände abschirmende **Hügel** kann ebenfalls in die Spielaktivitäten einbezogen werden. Der von der Furt aus erreichbare **Seilaufstieg** am Hügel ist insbesondere ein Angebot an Rollstuhlfahrer, ihr Gefährt, wenn möglich zu verlassen und sich robbend oder krabbelnd fortzubewegen.

Eignung:

			
ab 2	★ nur bei Verlassen des Rollstuhls	★	★★★

Eine gepflasterte **Murmelbahn** führt von der Mitte des Hügels hinab. Sie ermöglicht das Spielen mit mitgebrachten oder vor Ort gefundenen runden Spielmaterialien wie Murmeln, Bällen, Steinen etc.

Eignung:

			
ab 2	nur bei Verlassen des Rollstuhls	★	★★★

Bereiche für ruhiges Spiel/ passive Nutzung

Mit einem Aufmerksamkeitspunkt in Form eines **Lauschtrichters** am Ufer des Schmalwassers soll zur bewussten Wahrnehmung der Wassergeräusche angeregt werden. Durch seine Konstruktion ist der Lauschtrichter höhen- und richtungsverstellbar. Eine Bank unmittelbar daneben ermöglicht von hier aus den Blick über das Areal.

Eignung:

		
ab 3	★★★	★★★



Bild 7-9; 7-10 Bänke/ Lauschtrichter

Der so genannte „**Eisbornblick**“ besteht aus einer Bankkombination längs des Wiesenweges und einer durch Pflanzungen eingegrenzten Sichtachse zur Quelfassung. Die aufgestellten Bänke und Bankkombinationen haben unterschiedliche Sitzhöhen. Die dazwischen angeordneten Steinsockel sind gut als Ablageflächen nutzbar. Außerdem ist daneben ausreichend Stell- und Bewegungsfläche für Rollstuhl- oder Kinderwagenfahrer vorgesehen.

Eignung:

			
ab 0	★★★	★★★ (Bänke)	★★★

Diesem Ruhebereich ist außerdem die **Spiel- und Informationstafel** zugeordnet. Sie bietet Wissenswertes zur Wirkungsweise und Geschichte der Quelle sowie ein Geschicklichkeitsspiel zur Illustration der historischen Funktion der Wasserversorgung von Dietharz.

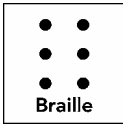


Bild 7-11, 7-12 Spiel- und Informationstafel

Die „Informationsseite“ ist mit Texttafeln in Normal- und Blindenschrift sowie einer tastbaren stilisierten Darstellung der Quellfassung belegt. Auf der „Spielseite“ findet sich eine zum Teil verdeckt installierte Kugelbahn, auf der blaue Kugeln den Weg des Wassers von der Eisbornquelle nach Dietharz symbolisieren. Mittels eines gut erreichbaren Handrades im unteren Bereich der Tafel wird ein Paternoster in Gang gesetzt, der die Kugeln wieder an den höchsten Punkt transportiert. Der Weg der Kugeln kann durch Sichtfenster, aber auch akustisch verfolgt werden. Durch drehbar gelagerte Schikanen kann die Bahn geschlossen oder unterbrochen werden. Anfangs- und Endpunkt (Quellfassung bzw. Haus als Symbol des Ortes) und Verlauf der Bahn sind reliefartig ausgeführt und können auch ertastet werden.

Zwei Durchbrüche durch beide Tafelseiten sollen ungewöhnliche Sichten auf die Eisbornquellfassung bzw. das natürliche Umfeld ermöglichen: Zum einen durch Vergrößerung des Objektes, zum anderen durch das Ausblenden von Farben der Umgebung.

Eignung Info-Seite:

			 Braille	große Schrift	einfache Sprache	
ab 6	★★★	★★★				★★★

Eignung Spiel-Seite:

			
ab 3	★★	★★	★★

Auch auf dem **Hügel** stehen Ruhemöglichkeiten in Form von **Sitzlehnen** zur Verfügung. Von dort hat man einen guten Überblick über das Gelände, alle Aktivitäten können von hier aus verfolgt werden.

Eignung:

			
ab 2	★ nur bei Verlassen des Rollstuhls	★★	★★★

Ökobilanz

Der auf der zu gestaltenden Fläche vorhandene Baumbestand wurde im Entwurf berücksichtigt und bleibt vollständig erhalten. Er wird durch Neupflanzungen eines Solitärbaumes (Espe), einheimischer Mittelsträucher (Weiden) und Heckenpflanzungen (Feldahorn) ergänzt.

Die Neuversiegelung von Flächen konnte auf ein Mindestmaß begrenzt werden und findet nur im Bereich der gepflasterten Rinnen statt. Eine Teilversiegelung ergibt sich durch die Erweiterung der Wege und Bewegungsflächen (wassergebundene Decke, ähnlich wie Bestand). Die beiden naturnah ausgebildeten Wasserflächen sowie die Rinnen weisen wechselnde Wasserstände auf und fördern die Entstehung einfacher aber hochwertiger Biotopstrukturen.

Nachhaltigkeit

Die Erlebnisstation ist aufgrund der naturnahen Konzeption relativ pflegeleicht. Bei den einzelnen Ausstattungselementen wurde insbesondere auf eine hohe Vandalismusresistenz geachtet. Die Unterhaltung ist durch die Betreiberin (Stadtverwaltung Tambach-Dietharz) dauerhaft und in regelmäßigen Abständen zu gewährleisten.

Empfehlungen für eine weitere Verbesserung der barrierefreien Nutzbarkeit

- Fortsetzung des Wegebbaus/ Wiederherstellung des Weges und Ausstattung mit einem Leitsystem aus dem Spielgelände Richtung Eisbrunnen zur Anbindung an die Oberhofer Straße
- Einrichtung eines Behindertenparkplatzes/ Ausstiegsplatzes auf der rechten Seite der Parkplatzzufahrt (Auffahrt zum Parkplatz zu steil)
- partielle Verfüllung oder Absenkung (Schräge) der Wasserabflussrinne am oberen Ende der Parkplatzzufahrt zur besseren Durchfahrt für Rollis, Kinderwagen etc.)
- ggf. Aufstellen weiterer Bänke

- regelmäßige Kontrollen
- sofortige Ausführung von Reparaturen, um verwahrlosten Eindruck zu vermeiden, der zu weiterer Zerstörung anregen kann
- Aufstellen eines rollstuhlgerechten WCs



Bild 7-13 Gesamtansicht

8 Schlussbemerkungen

8.1 Fazit

Die in diesem Planungsleitfaden zusammengefassten Ausführungen sollen deutlich machen, dass es viele Gründe gibt, Spielen und Spielmöglichkeiten stärker in die barrierefreie touristische Leistungskette zu integrieren. Sie zeigen, dass Spielangebote auch, aber nicht ausschließlich im Hinblick auf die Zielgruppe „Familien mit Kindern“ von Interesse für den Tourismus sein können. Touristisch attraktiv wären beispielsweise Angebote einer öffentlichen Spielkultur vergleichbar mit Frankreich (Boule), Italien (Bocchia) oder in osteuropäischen Ländern (z.B. Brettspiele, Domino). Davon profitieren Spieler und Zuschauer, aber auch Beherbergung und Gastronomie.

Bei der Realisierung solcher Freizeitangebote ergeben sich besondere Herausforderungen für die Planung und Gestaltung, insbesondere im Hinblick auf deren weitestgehend uneingeschränkte Nutzbarkeit.

Im Ergebnis unserer Untersuchungen wurde festgestellt, dass sich barrierefreies Spielen und Erleben nicht in erster Linie darin manifestiert, dass alles für alle nutzbar ist, sondern in der Vielseitigkeit der Spiel- und Erlebnismöglichkeiten, die letztendlich „Vieles für viele“ bietet.

Gestalterische Lösungen liegen in einer Kombination aus dem Abbau mechanischer Hindernisse und der „Barrieren in den Köpfen“ sowie der bewussten Nutzung „anderer“ Kommunikationskanäle für Spielinhalte oder zur Information. Die herausragende Rolle von Familienangehörigen oder Betreuern innerhalb der Freizeitgestaltung behinderter Menschen erfordert das bewusste Einbeziehen dieser Personen in die Konzeptionen. Bei alldem auch Freiräume für Fantasie und Kreativität der Nutzer zu belassen ist wichtig und macht einen Teil der Faszination von „Spiel“ aus.

Für das Betreiben solcher Angebote sind die Information und Schulung im Tourismusbereich von entscheidender Bedeutung. Auch das Einbeziehen der Interessenvertreter behinderter Menschen in die Planungsprozesse ist für das Funktionieren integrativer Gestaltungslösungen unerlässlich.

Erstrebenswert ist eine auf Selbst- und Mitbestimmung ausgerichtete Angebotsvielfalt mit zielgruppenbezogenen, altersspezifischen und integrationsstarken Spiel- und Erlebnismöglichkeiten.

8.2 Hinweise zum Download

Der Planungsleitfaden „Spielen für alle“ ist im Internet auf den Homepages der Hochschule für Kunst und Design Halle www.burg-halle.de/spiel-lernmitteldes.html sowie des Verbandes Naturpark Thüringer Wald www.naturpark-thueringer-wald.de im pdf- und im Word-Format abrufbar.

Die Word-Version ist vor allem für den Gebrauch blinder Menschen gedacht und enthält kein Bildmaterial.

Im Anhang befindet sich neben Literaturangaben und weiteren Verweisen das Ergebnisprotokoll zu einem im Rahmen des Projektes durchgeführten Test von Spieltouren. Dieses kann als Grundlage für vergleichbare Erhebungen bzw. der Zusammenstellung von weiteren Spieltouren genutzt werden.

9 Anhang

9.1 Rechtliche Grundlagen und Normen

Gesetz zur Gleichstellung behinderter Menschen (BGG)

DIN EN 71 „Sicherheit von Spielzeug“

DIN –Taschenbuch 105 Kinderspielgeräte

DIN EN 1176 „Spielplatzgeräte“(Sicherheitstechnische Anforderungen)

DIN EN 1177 „Stoßdämpfende Spielplatzböden- Sicherheitstechnische Anforderungen und Prüfverfahren“

DIN 18024 „Barrierefreies Bauen“

DIN 18034 „Spielplätze und Freiräume zum Spielen“

DIN 33942 „Barrierefreie Spielplatzgeräte“

DIN 32984 „Bodenindikatoren im öffentlichen Verkehrsraum“

DIN-Fachbericht 124 „Gestaltung barrierefreier Produkte“

DIN 33943 – Skateeinrichtungen

DIN 5035-2 „ Beleuchtung mit künstlichem Licht – Richtwerte für Arbeitsstätten und im Freien“

Thüringer Bauordnung (ThürBO) i. d. F. vom 16.03. 2004

9.2 Quellen

ADAC (Hrsg.): Barrierefreier Tourismus für Alle: Eine Planungshilfe für Tourismuspraktiker zur erfolgreichen Entwicklung barrierefreier Angebote, München 2003

Allgemeiner Behindertenverband Land Brandenburg: Barrierefreiheit planen; Barrierefreies Bauen im Land Brandenburg – Erfahrungen und Empfehlungen

Blinden- und Sehbehindertenverband Thüringen e.V., Arbeitskreis Umwelt und Verkehr: Tölke, E., Empfehlung für die blinden- und sehbehindertengerechte Gestaltung im Tourismusbereich, Erfurt 2001 und 2002

Europäisches Institut Design für alle in Deutschland e.V., Fürst Donnersmarck-Stiftung zu Berlin (Hrsg.): Europäisches Konzept für Zugänglichkeit, Handbuch, Berlin 2005

http://www.familienhandbuch.de/cmain/f_Aktuelles/a_Beginderung/s_784html.

Kauke, Marion: Spielintelligenz: spielend lernen - Spielen lehren? Heidelberg [u.a.]: Spektrum Akad.- Verl., 1992

Kleemann, D., Kuhr, K., Lemsch, E., Zügenrucker, I.: Spielführer Talsperrenregion am Rennsteig, InnoRegio-Projekt „Spielen für alle – Bedingungen und Voraussetzungen für eine Struktur barrierefreier Spiel- und Erlebnisangebote in der Talsperrenregion am Rennsteig“, Hochschule für Kunst und Design Halle, Fachrichtung Spiel- und Lernmitteldesign, Halle 2005

Lamers, W.; Lenz, W.; Tarneden, R. (Hrsg.): Spielräume – Raum für Spiel, Spiel- und Erlebnismöglichkeiten für Menschen mit schweren Behinderungen, verlag selbst bestimmtes leben, Düsseldorf 1993

Landeshauptstadt Erfurt, Dezernat Stadtentwicklung, Verkehr und Wirtschaftsförderung, Stadtentwicklungsamt; Verband der Behinderten Erfurt e.V. (Hrsg.): Barrierefreies Bauen in Erfurt, Teil 1 und 2, Erfurt 2004

Fa. Lappset, Viersen: Smart Us, Studie zum generationsübergreifenden Spiel, www.smartus.fi, 2005

Lebenshilfe Wittmund: Natur für alle, Planungshilfen zur Barrierefreiheit, www.natur-fuer-alle.de

Oerter, Rolf; Montada, Leo (Hrsg.) Entwicklungspsychologie, Weinheim 1998

Opp, Günther: Ein Spielplatz für alle, München/Basel: Ernst-Reinhard-Verlag, 1992

Rebstock et al.: Anforderungsprofile für einen barrierefreien Verkehr sowie vertiefende Untersuchungen, InnoRegio-Projekt „Entwicklung und Erprobung von Maßnahmen zur barrierefreien Erschließung der Talsperrenregion am Rennsteig“, 2.

Zwischenbericht, Institut Verkehr und Raum der FH Erfurt, Erfurt 2004

Stadt Nürnberg/ Jugendamt/ Gartenbauamt (Hrsg.): Miteinander spielen, Leitlinien für die Integration von Kindern mit Einschränkungen auf Spielplätzen in Nürnberg, Nürnberg 2003

Thüringer Ministerium für Soziales, Familie und Gesundheit (Hrsg.): Friedrich, J. et al.: FreiRaum – Planungsleitfaden für die barrierefreie Gestaltung von Wanderwegen, InnoRegio-Projekt im Institut Verkehr und Raum der FH Erfurt, Erfurt 2005

Verband der Behinderten e.V., Kreisverband Erfurt, InnoRegio-Projekt „Integratives Bildungskonzept zur beruflichen Weiterbildung und Qualifizierung, Erfurt 2004

www.oear.or.at/aassets/images/content/Infoblatt_4.rtf: Netzwerk Barrierefrei, Spielplatz für alle

Zimmer, Renate: Handbuch der Sinneswahrnehmung: Grundlagen einer ganzheitlichen Erziehung. Freiburg [u.a.]: Herder, 12. Auflage 2004

9.3 weiterführende Literatur

Agde, G.; Degünther, H., Hünnekes, A.: Spielplätze und Freiräume zum Spielen, Ein Handbuch für die Praxis, Deutsches Institut für Normung e.V., Beuth-Verlag GmbH, Berlin 2002

Bayerisches Staatsministerium des Innern, Oberste Baubehörde: Straßen, Plätze, Wege, öffentliche Verkehrs- und Grünanlagen sowie Spielplätze: Leitfaden für Architekten, Fachingenieure, Bauherren und Gemeinden zur DIN 18024 Teil1, 1998, Arbeitsblätter "Bauen und Wohnen für Behinderte" Nr. 7

DIN Deutsches Institut für Normung e.V. (Hrsg.): Spielgeräte – Sicherheit auf Europas Spielplätzen: Erläuterung in Bildern zu DIN EN 1176, Berlin; Wien, Zürich: Beuth, 2. Auflage 2002

Dittrich, Gerhard (Hrsg): Kinderspielplätze: Analysen, empirische Befunde und Planungsempfehlungen, Stuttgart 1974

Emmrich, Silke: Handbuch menschengerechte Außenraumplanung – aus Sicht einer Betroffenen, Diplomarbeit, FH Osnabrück, Fachbereich Landespflege, Osnabrück 1997

Europäische Vereinigung der ILSMH: Sag es einfach! – Europäische Richtlinie für die Erstellung von leicht lesbaren Informationen - für Menschen mit geistiger Behinderung – für Autoren, Herausgeber, Informationsdienste, Übersetzer und andere interessierte Personen

FLL (Forschungsgesellschaft Landschaftsentwicklung Landschaftsbau e.V.):
Fachbericht zur Planung, Ausführung und Instandhaltung von Spielplätzen und
Freiräumen zum Spielen, Bonn 2002

Horst, Rolf von der: Handbuch Spielraum. Alles über Spiel im öffentlichen Raum –
Fachartikel, Grundlagen, Kurzbeiträge, wichtige Adressen. Winsen/ Aller: Spielraum
Fachinformation, 1996

Institut TLP Prof. Philippen (Hrsg.): Wo sich Integration abspielt, Ein kleiner Leitfaden
zur Gestaltung barrierefreier Spielräume, Irmenach, 2004

König, Volker: Handbuch über die blinden- und sehbehindertengerechte Umwelt- und
Verkehrsraumgestaltung. Bonn: Deutscher Blindenverband e.V., 1997

Kükelhaus, H. ; zur Lippe, Rudolf: Entfaltung der Sinne – Ein „Erfahrungsfeld“ zur
Bewegung und Besinnung, Frankfurt 1991

Oerter, Rolf: Psychologie des Spiels: ein handlungstheoretischer Ansatz. Weinheim
[u.a.]: Beltz, 1999

Sozialverband Reichsbund e.V. (Hrsg.): Der barrierefreie Lebensraum für alle
Menschen

Thüringer Ministerium für Soziales, Familie und Gesundheit (Hrsg.): Heiserholt, M.:
Events für alle, Qualitätsstufen für barrierefreie Veranstaltungen,
InnoRegio-Projekt im Institut Verkehr und Raum der FH Erfurt, Erfurt 2005

9.4 Beratung/ weitere Informationsmöglichkeiten

BSVT e.V. (Blinden- und Sehbehindertenverband Thüringen)
Nicolaiberg 5a
07545 Gera
Tel.: 0365/ 290 03 20
Mail: bsvt.e.v.@t-online.de
www.velen.de

Landesverband der Gehörlosen Thüringen e.V.
Geschäftsstelle
Hans-Grundig-Straße 25
99099 Erfurt
Bildtel.: 0361/ 34 52 963
Beratungsstelle:
Tel.: 0361/ 34 52 964
Fax: 0361/ 34 52 965
Mail: glv-thueringen@t-online.de

InnoRegio- Projekt „Spielen für alle“
Burg Giebichenstein
Hochschule für Kunst und Design Halle
FR Spiel- und Lernmitteldesign



www.gehoerlosenverbandthueringen.de

Verband der Behinderten e. V., Kreisverband Erfurt
Geschäftsstelle
Reißhausstraße 5
99085 Erfurt
Tel.: 0361/ 75 10 650
Fax: 0361/ 75 10 651
Mail: vdb-ef@abacho.de

9.5 Ausgewählte Produkte und Dienstleistungen

Bundesarbeitsgemeinschaft **Spielmobile** e.V.
Juri-Gagarin-Ring 111
D- 99084 Erfurt
Tel.: 0049 361 6795440
www.spielmobile.de
mailto:bag-spielmobile@t-online.de

Erste Thüringer **Ludothek** e.V.
Lucas-Cranach-Straße 20 a
99610 Sömmerda
Tel.: 03634/ 61 25 18
Fax: 03634/ 61 25 19
Mail: ludosoem@web.de

www.deutsche-ludotheken.de/verzeichnis.htm

Schlitten Snow-Comfort, mit Haltebügeln und Platz für Begleitperson:
Kunststoff- und Holzverarbeitungswerk Geschwenda
Alte Lage, 98716 Geschwenda
Tel-: 036205/ 749 – 0
Fax: 036205/ 749 – 34
www.khw-geschwenda.de
Mail: KHW-Geschwenda@t-online.de

Vertrieb und Ausleihe von **Handbikes & Co.**
RolliCenter Gotha
Harjesstraße 2 a
99867 Gotha
Tel.: 03621/ 73 67 10
Fax: 03621/ 73 67 11
Mobil: 0162/ 9 12 58 59
www.rollicenter.de

InnoRegio- Projekt „Spielen für alle“
Burg Giebichenstein
Hochschule für Kunst und Design Halle
FR Spiel- und Lernmitteldesign



Mail: rollicentereddi@freenet.de

Mobile Behinderten-Toilette:

Hemmis Fahrzeugbau
Ahleener Straße 58, 59073 Hamm
Tel.: 02381/ 32923
Fax: 02381/ 36232
www.hemmis.de
Mail: info@hemmis.de

Befragung zum Spielraumtest:

aproxima
Agentur für Markt- und Sozialforschung
Schopenhauerstraße 7
99423 Weimar
03643/ 85 09 85
Mobil: 0177/ 6862276
Mail: kreikenbom@aproxima.de

Beschilderung in Blindenschrift:

brailletec gGmbH
Industriestraße 11
35 041 Marburg
Tel.: 06421/ 802-0
Fax: 06421/ 802-14
Mail: brailletec@brailletec.de

9.6 Verzeichnis der Abbildungen

Darstellungen und Fotos der Projektmitarbeiter

Bild 1-2, Bild 7-1, Bild 7-2, Bild 7-4 bis 7-6, Bild 7-8, Bild 7-9, Bild 7-12, Bild 7-13

Hochschule für Kunst und Design Halle, FR Spiel- und Lernmitteldesign

Bild 1-3, Bild 6-1

Körner, Albrecht (1988)

Bild 1-1

Reissig, Yvonne (2006)

Bild 7-7, Bild 7-10, Bild 7-11

Richter Spielgeräte GmbH

Bild 7-3

InnoRegio- Projekt „Spielen für alle“

Burg Giebichenstein

Hochschule für Kunst und Design Halle

FR Spiel- und Lernmitteldesign



Anhang **110**

9.7 Ergebnisbericht zum Tourentest-Vorschlag Georgenthal

28.06.2005

11.00 - 15.00 Uhr

Anreise mit Bahn + Bus oder PKW

Treffpunkt: Parkplatz am Schlossplatz

Geplanter Tourverlauf:

Station	Wegzeit/ Dauer des Aufenthalts	Wegbeschreibung/ Bemerkungen	Uhrzeit
Parkplatz	5 Min.	Einführung	10:30 - 10:40
- Klosterruine	5 Min. ca. 20 Min.	Eingang für Rollstuhlfahrer über Friedhofstor	10:40 – 11:00
- Spielplatz Ristorante Paradiso	30 Min. ca. 30 Min.	durch den Kurpark zum „Eiscafe am Kurpark“, der Straße zum Fabiansplatz folgen, an der Ampel Ohrdruffer Str. überqueren (Springbrunnen), hinter Hotel „Dt. Hof“ rechts abbiegen in die Johannisstr. bis zum Ende gehen, dann rechts in die Gartenstr., nächste Möglichkeit links abbiegen zum Hammerteich, am gegenüberliegenden Ufer befindet sich der Spielplatz	11:30 – 12:00
Picknick am Teichufer oder Essen im Ristorante	- Min. ca. 1 Std.		12:00 – 12:45
Garten- und Naturlehrpfad	ca. 30 Min. ca. 1 Std.		13:15 – 14:15
Bootsfahrt auf dem	ca. 30 Min. ca. 1 Std.		14:45 – 15:45

Hammerteich			
Eiscafé	20 Min.	zurück wie auf Hinweg bis zum Fabiansplatz, Schloß in Sichtweite	16:05 – 16:35
Auswertung -	30 Min.		
Parkplatz am	5 Min.		
Schloß (Rückweg)			
Gesamtdauer der Tour ca. 6 Stunden			

Teilnehmer:

- 1 Familie (männliche Begleitperson, blinde Frau, Vorschulkind 4 Jahre, sehbehindertes Kleinkind 10 Monate)
- 1 Mehrfachbehinderte
- 2 Rollstuhlfahrer mit Rollstuhl und Handbike, 1 Begleitperson
- 1 Blinde mit Blindenführhund
- 2 Sehbehinderte
- Frau Kleemann, Frau Zügenrucker, Frau Clemen (InnoRegio-Mitarbeiterinnen)

Testablauf:

Programmänderung vor Ort:

Kein Restaurantbesuch möglich (Ruhetag) – Picknick nicht gewünscht, Ersatz durch Besuch des Eiscafés am Kurpark und dort auch eine erste Teilauswertung
keine Kahnfahrt auf dem Hammerteich aufgrund des eingeschränkten Zeitbudgets der teilnehmenden Testpersonen, außerdem bestand seitens der Sehgeschädigten/ Blinden ein großes Unsicherheitsgefühl und eine ablehnende Haltung dem Wasser gegenüber, Erlebnis mit Blindenführhund nicht möglich, für Rollstuhlfahrer keine Einstiegsmöglichkeit vorhanden und der Weg um den Hammerteich für Rollstuhlfahrer ungeeignet

Unvorhergesehen Ereignisse:

Defekt beim Handbike → Teilung der Gruppe zwischen Klosterruine und Spielplatz, Reparatur und weitere Teilnahme waren jedoch möglich

Erstes Fazit:

Das Wetter war etwas zu warm, sonst aber geeignet.

Als Parkplatz sollte man besser den am Kurpark nutzen, der am Schlossplatz ist zu überfüllt und zu laut für Vorabinformationen.

Die durch die Programmänderung erwartete Gesamtdauer von voraussichtlichen 6 Stunden ist deutlich zu lang, die Schmerzgrenze lag bei max. 4 Stunden.

Der Treffpunkt sollte zeitlich eine halbe Stunde früher angegeben werden, damit man pünktlich starten kann.

Das Handbike eignet sich besser als ein üblicher Rollstuhl bei geringfügig steileren Wegstrecken, hat aber einen relativ großen Wendekreis → problematisch im Freisitz des Eiscafés, Wenden ohne Hilfe nicht möglich

Die Klosterruine war kaum erlebbar → fehlende Infos, schlechte Begehrbarkeit, kaum Aufforderungscharakter → aus den Empfehlungen herausnehmen, da Zugänglichkeit auch über den Friedhof (Kiesweg, zu steile Rampe) für Rollstuhlfahrer nicht gegeben ist und die Ruinenreste für sehbehinderte im schattigen Umfeld zu echten Stolperfallen werden, Tafeln nicht nutzbar da kaum Bezug zum eigentlichen Gelände

Der Weg durch Kurpark/ Friedhof/ Hammerteich ist für Rollstuhlfahrer aufgrund des Kiesbelags nur mit Hilfe zu bewältigen.

Problematik: unterschiedliche Geh-Geschwindigkeiten in der Gruppe: Blinde mit Blindenführhund in etwa gleich mit dem Tempo der Rollstuhlfahrer, Blinde/ Sehbehinderte mit Langstock und psychisch Eingeschränkte deutlich langsamer

Der Spielplatz hat zu wenig Spielstationen – und Sicherheitsmängel (herausragende Schrauben an der Rampe des Spielturms, freigespielte Betonfundamente auch dort), ungemütliche Wippe (jedoch noch am meisten genutzt), Schaukel nur von Vorschulkind genutzt, am Spielturm zu große Sprossenabstände an der Leiter → eingeschränkte Nutzbarkeit

Der Garten- und Naturlehrpfad: wurde als beste Spielstation bewertet.

Eine Begleitperson ist in jedem Fall erforderlich.

Ergebnis der Besprechung mit Uwe Haßkerl, Leiter der Beratungsstelle für Menschen mit Behinderungen des Thepra e.V. Bad Langensalza

am 01.07.2005

11:00 Uhr Bad Langensalza

Herr Hasskerl betont die Notwendigkeit zu Angaben über benötigte Begleitpersonen/ zur Verfügung gestellte Begleitpersonen und dafür entstehende Kosten (→ Verknüpfungsmöglichkeit zu Projekt Ausbildung Reisebegleiter des Behindertenverbands Erfurt)

Er betont außerdem die unzureichende Attraktivität für Rollstuhlfahrer → Keine Station wäre für sie erlebbar gewesen. Wenigstens den Spielplatz könnte man seiner Meinung nach mit einem Geschicklichkeitsspiel ausstatten, das Rollstuhlfahrer mit den Händen bedienen könnten.

Herr Hasskerl hat Interesse an der weiteren Auswertung der Tour.