



Die Matrix – Einordnung und Bewertung von inklusiven Spielräumen

Vom Arbeitskreis Inklusion (Lothar Köppel, Andreas Aschmann, Marc Bähring, Wolfgang Keiner, Jörg Prechter, Mandy Schönfeld, Peter Schraml, Ulrich Paulig, Svenja Thomsen)

Inklusion ist in aller Munde, in allen Bereichen des öffentlichen Zusammenlebens, in Schule, Universitäten auf der Arbeit und auf dem Weg dorthin gilt es ein echtes Miteinander zu ermöglichen. Dabei muss unter dem Begriff „Inklusion“ weit mehr als die Integration von „Ausgegrenzten“ verstanden werden. So soll gemäß der UN-Behindertenrechtskonvention von 2009 jedem Menschen die uneingeschränkte, selbstbestimmte, gleichberechtigte Teilnahme am sozialen und kulturellen Leben ermöglicht werden. Es stellt sich dabei jedoch sofort die Frage, wie dieser Gedanke sinnvoll auf Spielplätze angewendet werden kann. Bedeutet dies, dass alle Geräte nun für alle Menschen benutzbar gemacht werden müssen? Würde dieser Ansatz nicht dazu führen, dass vielleicht sogar wertvolle Angebote mit hohem Spielwert und

Herausforderungen beschnitten würden, dass sogar Spielplätze drohten für alle Kinder unattraktiv und langweilig zu werden?

Die körperlichen und geistigen Einschränkungen sind so unterschiedlich wie das Leben selbst. Hier für jede spezifische Kombination von Fähigkeiten entsprechende Spielgeräte zu entwickeln und aufzustellen gliche einer Materialschlacht, die weder ästhetisch, finanziell – schon aber bereits aufgrund der begrenzten Ressource Raum nicht umsetzbar erscheint und nicht das gewollte Ergebnis bringt, wie die Umsetzungen der letzten Jahre verdeutlichen,...

Wir müssen also für attraktive, herausfordernde und spannende Spielplätze neue Annahmen, ja Definitionen treffen, wie dies erreicht und umgesetzt werden kann.

Im Arbeitskreis Inklusion des NA Sport - NA 112-07-01 AA Spielplatzgeräte, der sich die letzten zwei Jahre intensiv mit der Thematik befasst hat, wurden daher folgende Grundannahmen getroffen:

- **Angebote für alle:**
Nicht alle müssen alles können, aber es muss für alle ein Angebot vorhanden sein,... (möglichst viele unterschiedliche Sinne ansprechen)
- **Fähigkeiten der Nutzer:**
Wir berücksichtigen Kinder / Betreuer, die auch sonst in der Lage sind, ihren Alltag aus eigener Kraft zu bewältigen,... Kinder / Betreuer, die auf Unterstützung angewiesen sind, haben diese auch auf dem Weg zum Spielplatz und auf dem Spielplatz,....
- **Gleiche Sicherheit für alle:**
Es sollen für alle Nutzer Herausforderungen vorhanden sein – im Umkehrschluss werden dadurch auch Verletzungen für Behinderte wie für Nicht-Behinderte in Kauf genommen – gleiches Recht für alle,...

Der Entwicklung eines geeigneten Bewertungssystems lag ein vollkommen neuer Ansatz zugrunde. Während sich bislang auf Geräte für eine spezielle Behinderung konzentriert wurde, liegt bei dem neuen Ansatz der Schwerpunkt auf der Vielfalt der möglichen Erfahrungen und angesprochenen Sinne. So wird durch ein breites Spektrum von Angeboten sichergestellt, dass auf jedem Spielplatz für jeden Sinn und für jede Fähigkeit Angebote vorhanden sind. Ist

The Matrix- classification and evaluation of inclusive play areas.

By Arbeitskreis Inklusion (Working Group on Inclusion: Lothar Köppel, Andreas Aschmann, Marc Bähring, Wolfgang Keiner, Jörg Prechter, Mandy Schönfeld, Peter Schraml, Ulrich Paulig, Svenja Thomsen)

Everybody is currently talking about inclusion, because the aim is to allow social interaction in all areas of communal life, at schools, universities, at work, and on one's way to get there. However, the term "inclusion" means much more than the mere integration of "disadvantaged groups". According to the UN Convention on the Rights of Persons with Disabilities, each individual should be enabled to fully participate in social and cultural life. In this context, however, the question arises on how to apply this idea to playground practice. Does this mean that all devices must be made available to and usable for every individual? And would this approach not lead to a reduction of valuable offerings, play value and challenges so that in the end all children might find that even playgrounds are becoming unattractive and boring?

However, both physical and mental restrictions are as various as life itself. Developing the relevant play equipment for each specific combination of skills would be like a battle of materials which, in addition, would not be feasible due to both aesthetic and financial reasons and due to the limited spatial resources. Furthermore this approach would not provide the desired result as similar projects implemented over the past few years have shown.

We therefore need to redefine assumptions about how to achieve this

dies erreicht, sind auch für jeden Nutzer – egal ob mit oder ohne oder welcher Einschränkung auch immer, entsprechende Spielangebote und Erfahrungsmöglichkeiten gegeben.

Um diese Punkt auch nachvollziehbar bei der Bewertung von bestehenden Spielplätzen anwenden zu können aber auch ein Instrument für die Überprüfung der Vollständigkeit dieser Kriterien bei Neuplanung zu haben, musste eine einfache und übersichtliche Darstellung erarbeitet werden. Wenn die Kriterien hier eingetragen werden, sollte übersichtlich eine Art Fingerabdruck entstehen und einfach nachvollziehbar sein, wo ggf. noch welche Aspekte auf dem Spielplatz fehlen – so entstand die „Matrix“.

Matrix

Zur besseren Verständlichkeit ist auf S. 34 ein ausgefülltes Beispiel der Matrix angefügt, welches die Bewertung eines bestehenden Spielplatzes zeigt.

So werden bei der Matrix verschiedene Bereiche einzeln betrachtet. Diese Bereiche sind vom Arbeitskreis Inklusion als Grundbedingungen definiert worden und lassen sich aufteilen zum einen in Grundbedingungen, die sich mit dem Zugang zum und die Verteilung innerhalb des Spielplatzes befassen. Zum anderen werden Grundbedingungen an die einzelnen Spielstationen / einzelnen Spielräume gestellt. Dabei gibt es Grundbedingungen, die sinnvoller- und notwendigerweise umgesetzt sein müssen und andere, die in Summe der Spielangebote erfüllt werden müssen. Es muss also nicht jedes Spielangebot immer allen Kriterien gerecht werden und trotzdem wäre ein inklusiver Spielraum möglich. ►

objective of designing attractive, challenging and exciting new playgrounds.

Thus the Working Group on Inclusion of NA Sport - NA 112-07-01 AA Spielplatzgeräte, which has intensively dealt with this issue for the past two years, has developed the following basic assumptions:

- **Offers for everybody:**
Not all individuals have to be able to do everything, but all of them must be provided with suitable offerings (which appeal to as many of users' senses as possible).

- **Skills of the users:**
We consider children / caretakers who are generally able to manage their everyday life by themselves.... Children / caretakers, who require assistance will be given support both on their way to the playground and also at the playground itself.

- **Same level of safety for all:**
Each user should be provided with challenges. In practical terms this means that injuries are accepted by everybody, that is to say by both persons with disabilities and those without disabilities - equal rights for all.

Thus the development of an appropriate evaluation system was ba- ►

Grundbedingungen Spielplatz / Spielraum	Zugang Straße	Zugang Weg															Summe	Soll	Summe	Soll	Summe	Soll
																	STUFE 1		min. STUFE 1 oder mehr		min. STUFE 1 oder mehr	
Barrierefreier Zugang / Zugänge																	50 %	25 %				
	2-Wege-System	x															50 %	25 %				
	2-Sinne-Prinzip	x																				
Vernetzung zu / mit Stationen																	92 %	50 %				
	2-Wege-System	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	92 %	50 %				
	2-Sinne-Prinzip	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	100 %	75 %				
	Einbindung ins Leitsystem	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x							
Grundbedingungen Station	Nutzungsvielfalt der Stationen, Flächen und Bereiche	Aussichtsplattform	Freischaude Rutsche	Klettergerätekombi	Partnerschaukel	Naturraum im Gehölz	Raumnetz	Drehschleife	Sprunggerät	Tischtennisplatte	Sandspielbereich mit Sandbagger	Wiese	Spielweg	Summe	Soll	Summe	Soll	Summe	Soll			
														STUFE 1		STUFE 2		STUFE 3				
Erreichbarkeit in / auf der Station																	83 %	50 %	83 %	70 %	83 %	90 %
	2-Wege-System	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	92 %	50 %	92 %	70 %	92 %	90 %	
	2-Sinne-Prinzip	x	x	x		x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	92 %	50 %	92 %	70 %	92 %	90 %	
	Einbindung ins Leitsystem	x	x	x		x	x	x	x	x	x	x	x									
	wenn erreichbar																					
	selbständig benutzbar	x				x	x		x		x	x	x			58 %	5 %	58 %	15 %	58 %	25 %	
	mit Hilfe benutzbar	x	x	x	x	x	x		x		x	x	x			83 %	30 %	83 %	40 %	83 %	50 %	
Sinneserfahrung																	17 %	5 %	17 %	10 %	17 %	20 %
	Hören – Gehörsinn – Auditiv					x								x		33 %	5 %	33 %	10 %	33 %	20 %	
	Sehen – Sehnsinn – Visuell	x												x	x	33 %	5 %	33 %	10 %	33 %	20 %	
	Fühlen – Hautsinn – Sensorisch							x								8 %	5 %	8 %	10 %	8 %	20 %	
	Tasten (taktil) – Tastsinn – Haptisch															17 %	5 %	17 %	10 %	17 %	20 %	
	Riechen – Geruchssinn – Olfaktorisch						x									17 %	5 %	17 %	10 %	17 %	20 %	
	Schmecken – Geschmackssinn – Gustatorisch							x								8 %	5 %	8 %	10 %	8 %	20 %	
	Gleichgewicht – Gleichgewichtssinn – Vestibulär				x	x			x	x	x					50 %	10 %	50 %	20 %	50 %	40 %	
	Anteil angesprochener Sinne														100 %	43 %	71 %	71 %	43 %	100 %		
Bewegungserfahrung																	58 %	20 %	58 %	35 %	58 %	50 %
	Koordination				x				x	x	x	x	x			50 %	20 %	50 %	35 %	50 %	50 %	
	Geschwindigkeit	x	x	x	x					x						50 %	20 %	50 %	35 %	50 %	50 %	
	Höhenerfahrung	x	x	x																		
Soziale Aspekte																	33 %	20 %	33 %	35 %	33 %	50 %
	Kommunikation	x												x	x	83 %	20 %	83 %	35 %	83 %	50 %	
	Selbstwahrnehmung	x	x	x				x	x	x	x	x	x	x	x	75 %	20 %	75 %	35 %	75 %	50 %	
	Gruppenspiele				x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	83 %	20 %	83 %	35 %	83 %	50 %	
	Einzelspiel		x	x	x											50 %	20 %	50 %	35 %	50 %	50 %	
	Begegnungsmöglichkeiten	x				x	x									100 %	60 %	80 %	80 %	80 %	100 %	
	Anteil bedienter sozialer Aspekte																					

Beispiel einer ausgefüllten Matrix mit Bewertung eines bestehenden Spielplatzes

► Grundbedingungen Spielplatz / Spielraum

- Barrierefreier Zugang
- Vernetzung

Grundbedingungen Station / Spielraum

- Erreichbarkeit innerhalb der Station
- Sinneserfahrung
- Bewegungserfahrung
- Soziale Aspekte

Da erfahrungsgemäß – gerade bei Bestandsanlagen – nicht immer alle fehlenden Aspekte auf einmal umgesetzt werden können, wurde ein dreistufiges Bewertungsmodell entwickelt. So können auch bereits gute Ansätze und Konzepte in der vergangenen Spielplatzplanung gewürdigt aber auch herausragende Spielraumkonzepte identifiziert und zukünftige Anstrengungen gebührend belohnt werden.

Ein neues Kriterium der Matrix ist die Forderung nach unterschiedlichen Sinneserfahrungen. Sinneserfahrungen wie Handeln, Spüren, Erleben und Verarbeiten sind Grundvoraussetzungen für das Leben und Lernen. Die Sinne können deshalb grundsätzlich nicht getrennt voneinander betrachtet werden. Unabhängig davon, muss es Angebote geben, die

gezielter einzelne Sinne ansprechen und hier ggf. eine Verbesserung der Fertigkeiten bewirken können. Dabei werden folgende Sinne einzeln betrachtet:

- Hören - Gehörsinn – auditiv
- Sehen - Sehnsinn – visuell
- Fühlen - Hautsinn – sensorisch
- Tasten (taktil) - Tastsinn – haptisch
- Riechen - Geruchssinn – olfaktorisch
- Schmecken - Geruchssinn – gustatorisch
- Gleichgewicht - Gleichgewichtssinn - vestibulär

Um die Anforderungen aus der Matrix zu erfüllen, müssen dabei spezifische Angebote gemacht werden, um die einzelnen Sinne gezielt anzusprechen. Allein die Tatsache, dass ein Gerät angefasst werden kann oder bunt gestaltet ist, reicht zur Erfüllung der Anforderung Tasten oder Sehen nicht aus, hier muss weiter gedacht werden. Eine gezielte Ansprache durch verschiedene Oberflächen und Materialien eines Handlaufes könnte hingegen zur positiven Bewertung beitragen.

Neben den Sinneserfahrungen sind auch die nachfolgende Bewegungserfahrungen von Bedeutung und werden bei der Bewertung in der Matrix berücksichtigt: ►

► sed on a completely new approach. While up to now the design of devices has been focused on one specific disability, the new approach focuses on the diversity of potential experiences and on appealing to the different senses. Hence the result is a wide range of offerings which ensures at each playground the availability of devices for everybody by appealing to all possible senses and skills. If this goal is achieved, every user, regardless of whether with or without restrictions or disabilities, will be provided with their relevant play offerings and occasions to gain experience.

To be able to apply this evaluation system in a comprehensive manner to existing playgrounds or to make use of an instrument which reviews the completeness of criteria for the refurbishment of existing play areas, a simple and clear illustration was needed. To do so a type of comprehensive fingerprint should be generated when filling in the criteria which should improve the transparency about probably missing aspects. Hence the concept of the so-called "Matrix" was born.

The Matrix

An example of a completed matrix which shows the evaluation of an existing playground is enclosed below for better understanding. (p. 34) In the matrix all different areas are considered individually. The Working Group on Inclusion has defined these areas as being the fundamental conditions which can be subdivided into fundamental conditions focused on the accessibility to and arrangement of the playground. In addition, there are other fundamental conditions regarding the different play stations and individual play areas. Some of the fundamental conditions must necessarily be complied with. Others have to be fulfilled due to logical reasons whereas others are focused on the sum of the overall play offerings. Thus it is possible to provide an inclusive play area even though not all play devices correspond to all the criteria.

Fundamental conditions of a playground / play area

- Barrier-free accessibility
- Networking

Fundamental conditions of a play station / play area

- Accessibility within the play station
- Sensual experience
- Movement experience
- Social aspects

As experience shows that - in particular regarding existing playgrounds - not all missing aspects can be completed at one go, a three-level evaluation system was created. So, existing well-functioning approaches and concepts of former playground planning processes can be appreciated and also excellent playground concepts can be identified while at the same time future efforts can be duly rewarded.

An important new criterion of the Matrix is the demand for different sensory impressions. Sensory impressions, such as acting, feeling, experiencing and processing as basic preconditions for living and learning. That is why the senses cannot be considered separately from each other. Not withstanding, however, offerings which specifically appeal to all individual senses in order to probably improve the relevant skills are a must. Thus the following senses are considered individually:

- Hearing - sense of hearing - hearing related
- Seeing - visual sense - visually
- Feeling - skin senses - sensory
- Touching (tactually) - tactile sense - tactile
- Smelling - sense of smell / olfactory sense - olfactory
- Tasting - sense of smell - gustatory perception
- Balancing - balance - vestibular

To comply with the requirements of the matrix, specific offerings which appeal to the specific individual senses must be provided. The mere fact that a device needs to be touched or is arranged in a colourful way is not sufficient to fulfil the requirement of appealing to the senses such as touching or seeing. In this field further development is necessary. However, appealing to the senses through different surfaces and materials of a handrail, for instance, would contribute to a positive evaluation. ►

Weitere Produkte und Ideen für barrierefreie Spielplätze finden Sie unter www.spielplatzgeraete-maier.com

Spielplatzgeräte Maier 

Ernst Maier Spielplatzgeräte GmbH

Wasserburger Str. 70
D-83352 Altenmarkt a. d. Alz
Telefon ++49-(0)86 21/ 50 82-0
Fax ++49-(0)86 21/ 50 82-11
info@spielplatzgeraete-maier.com



SPIELSPASS FÜR ALLE - ÜBERALL

Wir planen Ihren Inklusions-Spielplatz im öffentlichen Raum.
Sprechen Sie uns an!



- ▶ ● Koordination
- Geschwindigkeit
- Höhererfahrung

Hier liegt der Fokus wiederum darauf, ein gezieltes Angebot zur Förderung der Koordination oder Wahrnehmung anzubieten. Die Koordination – das Zusammenwirken von Sinnen, Kopf, Händen / Füßen und Körper für einen zielgerichteten Bewegungsablauf – ist durch Strukturen zum Klettern aber auch Geschicklichkeitsspiele abbildbar. Das Erleben von Geschwindigkeit kann durch Geräte wie Karussells, Rutschen, Seilbahnen und dergleichen gefördert werden. Zur Höhererfahrung eignen sich Klettergeräte aber auch entsprechende Geländemodellierung.

Ganz wesentliche Aspekte der Inklusion sind sicherlich – auch über den Spielplatz hinaus – die sozialen Aspekte. In der Matrix werden dahingehend folgende soziale Aspekte einzeln betrachtet:

- Kommunikation
- Selbstwahrnehmung
- Gruppenspiele
- Einzelspiel
- Begegnungsmöglichkeiten

Auch hier geht es darum, diese Aspekte gezielt durch die Gestaltung und Anordnung der einzelnen Bereiche zu fördern

und zu Austausch – Kommunikation – Begegnung anzuregen. Spielen kann dabei die Begegnung von Nutzern und Begleitpersonen über soziale und kulturelle Grenzen hinweg ermöglichen.

Ausblick

Die Erfüllung der einzelnen Grundanforderungen setzt natürlich Sachverstand voraus und darf nicht willkürlich erfolgen. Der Arbeitskreis Inklusion hat eine Vielzahl von Beispielen gefunden, wie die einzelnen Anforderungen umgesetzt werden können. Dies alles hier in einem Beitrag ausführlich zu erläutern oder zu erklären würde den Umfang des Beitrags deutlich übersteigen. Wichtig ist die Anmerkung, dass nicht jede Station / jeder einzelne Spielraum auf dem Spielplatz alle Anforderungen / Grundbedingungen erfüllen muss – nicht alle müssen alles können, aber es muss für alle ein Angebot vorhanden sein. Hier ist die Durchmischung und Vielzahl der Angebote entscheidend, um für jeden etwas anzubieten.

Wie dabei die einzelnen Aspekte bewertet werden und zusammenspielen, ist durch das der Matrix zugrunde liegende Bewertungssystem geregelt, das wir in der nächsten Ausgabe genauer betrachten, wie auch die Grundbedingungen Barrierefreier Zugang – Vernetzung – Erreichbarkeit innerhalb der Station,... ■

Fotos (außer S.37): Arbeitskreis Inklusion

► Apart from these sensory experiences also the following movement experiences are of importance and considered in the evaluation according to the Matrix system.

- Coordination
- Speed
- Altitude experience

Here, in turn, the focus is on providing specific offerings which help to promote coordination or perceptual skills. The coordination skills, which means the collaboration of all senses, head, hands, feet and body for a targeted motion sequence can be measured by structures for climbing and skill games. The experience of speed can be promoted by devices such as merry-go-rounds, slides, cableways and other similar devices. Climbing devices and the relevant terrain modelling, however, are suitable for altitude experience.

Indeed all social aspects are very essential aspects of inclusion. Thus, the following social aspects are considered individually when applying the matrix evaluation system:

- Communication
- Self-perception
- Group games
- Single playing
- Possibilities of encounter

Here, too, it is the design which should promote these individual areas and stimulate interaction, communication and encounter. Thus, play-



ing allows encounters between all users and their accompanying persons across all social and cultural boundaries.

Forecast

However, the reasonable fulfilment of the individual basic conditions, which must in no case be achieved in an arbitrary manner, certainly requires a high level of expertise and detailed knowledge. Hence, the Working Group on Inclusion has found many examples which show how the individual requirements could be fulfilled. However, to explain these examples in detail would go far beyond the size of this feature. The important thing is that neither each station nor each individual play area of a playground will have to fulfil all requirements / fundamental conditions. Not everybody must be able to do everything. But everybody must be provided with offerings. It is the mixture and multitude of offerings which is decisive to provide every single individual with suitable offerings.

The evaluation and interaction of the single aspects is regulated by the evaluation system based on the aforementioned Matrix. However, in the following edition we will have a closer look at the evaluation system as well as at the fundamental conditions for barrier-free accessibility, networking and accessibility within the play station. ■

Photos: (except p.37) Arbeitskreis Inklusion (Working Group on Inclusion)

©ChiccoDodiFC / stock.adobe.com

Planetarium

Wir holen das kosmische Ballett auf die Erde!
Unsere Kautschukplaneten gibt es in verschiedenen Größen, Farben und Funktionen – ideal, um abwechslungsreiche Spiellandschaften zu gestalten.





Galaktische Aktionsangebote - bis zu 336€ sparen
gültig bis 31.12.2019



Linie M

Metall Form Farbe

www.linie-m.de | vertrieb@linie-m.de | 06047 - 97 12 0

Realisierung einer barrierefreien Spiel- und Sportlandschaft

Von Lothar Köppel und Barbara Köppel
(Köppel Landschaftsarchitekt)

Der Garten des bfg – Sozialpädagogisches Zentrum Klagenfurt in Österreich verfügt über eine einzigartige, barrierefreie und naturnahe Spiel- und Erlebnislandschaft.

Das bfg (Sozialpädagogisches Zentrum des Landes Kärnten) ist eine Einrichtung zur Förderung von beeinträchtigten Schulkindern und Jugendlichen mit besonderen Fähigkeiten im Alter von 6-20 Jahren. Zurzeit werden ca. 130 Schüler und Jugendliche aus ganz Kärnten betreut.

Ziel ist die möglichst weitgehende berufliche und soziale Integration. Grundlage dafür ist das pädagogische Ziel, das die Selbstbestimmung und Selbständigkeit der Kinder und Jugendlichen unterstützt. Eine modellhafte, barrierefreie Umgestaltung der Außenanlagen erweitert und bereichert in vielerlei Hinsicht pädagogische Lernmethoden und Ziele.

Nicht nur in Kärnten, sondern auch in Europa werden neue inklusive Maßstäbe gesetzt – für Spiel, Sport

und Therapie, barrierefrei für alle Menschen. Übergeordnetes Ziel ist die Erstellung eines ganzheitlichen inklusiven Konzeptes zur Umgestaltung der Außenanlagen unter Nutzung der vorhandenen ökologischen Ressourcen. Bausteinartig wurden in Klagenfurt die Ideen, je nach Bereitstellung der finanziellen Mittel, umgesetzt.

An einem rollfreundlichen, barrierefreien Rundwegesystem mit wasserdurchlässigen, farbigen Belägen und Leitsystemen orientieren sich barrierefreie, vielfältige, innovative Spiel- und Sporteinrichtungen. Ziel war es auch, die gesamte Einrichtung für die Öffentlichkeit zu attraktivieren. Events, Wettbewerbe, Musik und Charity-Veranstaltungen sollen die Integration und das Verständnis für Kinder und Jugendliche mit besonderen Bedürfnissen, Behinderungen, Fähigkeiten und Fertigkeiten wecken.

Gleichzeitig wurde bedarfsorientiert ein weiterer öffentlich zugänglicher, inklusiver, barrierefreier Spielplatz bzw. Freiraum zum Spielen in Klagenfurt geschaffen.

Mittels eines Funktionskonzeptes wurden über 30 innovative, barrierefreie Spielräume, Spielangebote bzw. Spielideen dargestellt.

Fun-Court und Spielhügel bis hin zu Bewegungsspielelementen in elementaren und ökologischen Spielräumen wurden neu konzipiert – barrierefrei. Diese wurden auch den Patienten des benachbarten Landeskrankenhauses barrierefrei zugänglich gemacht.

Bedingt durch die Co-Finanzierung von Land, Sponsoren, Förderinstitutionen und vielen ehrenamtlichen Helfern und Förderern konnten folgende mosaikartig zusam- ►



The social learning centre of the State of Carinthia (bfz) is a facility designed to support disabled children and young people and those with special needs in the age range of 6 to 20 years. It is currently home to some 130 school-age children and young people from throughout Carinthia.

The aim is to help these attain social and professional integration. The purpose of the training they receive is to promote their autonomy and ability to live independent lives. The appropriate, barrier-free transformation of the outdoor area of such a facility helps supplement in many ways what such children and young people learn and contributes to the success of the corresponding programs.

It is not alone in Carinthia but throughout Europe that new inclusive strategies are being adopted - with regard to play, sport and therapy to ensure that these are accessible for everyone. The primary objective in this case was to put in place a holistic, inclusive concept for the design of the outdoor area of the facility using the existing natural resources. The various ideas were little by little implemented in Klagenfurt in accordance with the availability of financial means.

Arranged around a wheelchair-friendly, circular path made of colourful water-permeable surfacing and a guidance system is a diversity of barrier-free, innovative play and sports options. Among the aims was to make the whole facility also attractive to the general public. Various competitions, music and charity events were to be held here in order to promote greater understanding for and interaction with the children and young people with their disabilities, special needs and individual abilities.

At the same time, the facility also met the need for an additional publicly accessible, inclusive, barrier-free playground or open space for exercise in Klagenfurt.

On the basis of a functional concept, more than 30 innovative, barrier-free play spaces, options and ideas were created - a 'Fun-Court' through a

Installation of a barrier-free play and sport landscape

By Lothar Köppel and Barbara Köppel
(Köppel Landschaftsarchitekt)

The garden of the bfz social learning centre in Klagenfurt in Austria now boasts a unique, barrier-free, naturalistic play and adventure landscape.

'play hill' to exercise elements incorporating natural play spaces were newly created - and all barrier-free. And because the facility is barrier-free, it can also be accessed by patients from the neighbouring state hospital.

Thanks to the funding given by the state, sponsors, charitable bodies and individuals, and the support provided by volunteers, it was possible to put in place, mosaic-like, the following elements in the new barrier-free playscape.

The barrier-free 'Fun-Court' is actually a 24 m x 17 m playing field.

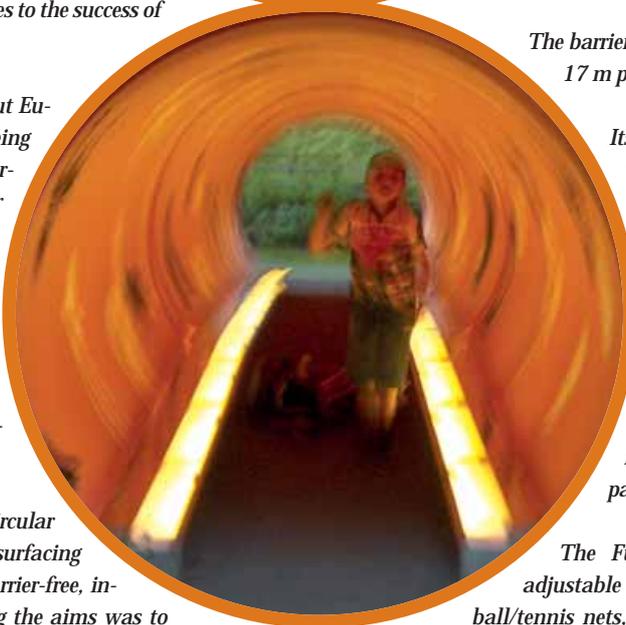
Its surfacing consists of all-season, wheelchair-friendly artificial turf on which there are markings for various ball games, including soccer, basketball and volleyball. The pitch is thus multifunctional as well as barrier-free and can even be used for ice-based sports in winter.

It has already served as the venue for international wheelchair boccia tournaments and is the ideal site for various parasports.

The Fun-Court is equipped with height-adjustable basketball baskets, posts for volleyball/tennis nets, and a long-jump runway with rubberised surround, wheel deflectors and safety features.

The Fun-Court is surrounded by a wall of wooden planks of different lengths - from 1 to 3 m in height, in which there are various openings to allow for flexible usage for various play and sport purposes. The basic structure of the barrier-free Fun-Court is provided by a construction made of untreated, non-uniform robinia wood palings of varying lengths and diameters. All accessways are barrier-free.

Above the moveable, barrier-free gates there is a high spectator grandstand with fall protection provided by vertical poles; to its side is a ▶



► mengestellten Bausteine für die neue barrierefreie Spiellandschaft realisiert werden:

Der barrierefreie Fun-Court besteht aus einem 24,00 Meter x 17,00 Meter großen Sportfeld.

Der Belag ist eine Jahreszeit unabhängige, rollifreundliche Kunstrasenfläche, auf der unterschiedliche Spielfeldgrößen, wie Fußball, Basketball oder Volleyball eingezeichnet sind. Dies ermöglicht eine multifunktionale, barrierefreie Nutzung der Spielfläche. Im Winter ist Eissport möglich.

International werden bereits Rollibocciaturniere ausgetragen. Eine ideale Austragungsstätte für paralympische Wettkampfsarten.

Ausgestattet ist der Fun-Court mit höhenverstellbaren Basketball- und Wurfkörben, Pfosten zur Befestigung eines Netzes für Volleyball / Tennis, Weitsprunganlage mit Gummi-Einfassung, Radabweisern und Sicherheitseinrichtungen.

Weiterhin ist der Fun-Court von einer umlaufenden, geschlossenen Holzbande in unterschiedlichen Höhen, von 1,00 Meter bis 3,00 Meter eingefasst, in der sich mehrere Tore zur Schaffung flexibler Spiel- und Sportsituationen befinden. Grundgerüst des barrierefreien Fun-Courts bildet eine Konstruktion aus naturbelassenen, ungleichmäßigen Robinienpfosten in unterschiedlichen Durchmesser und Höhen.

Alle Einstiege sind barrierefrei ausgebildet.

Über den verschiebbaren, barrierefreien Toren befindet sich eine hohe Zuschauertribüne mit Absturzsicherung aus senkrechten Stäben und einer seitlichen Treppe mit Handlauf sowie einem darunter integrierten Stauraum.

Der barrierefreie Schaukelwald ist kommunikativ, halbkreisförmig ausgebildet und besteht wie beim Fun-Court aus einer Robinienholzkonstruktion. In dieser sind unterschiedliche Schaukelelemente eingehängt, wie zum Beispiel ein Vogelnest und eine Brett-, Reifen-, Gurt- und Hängemattenschaukel.

Über einen wasserdurchlässigen, farbigen Gummifallschutzweg ist der Schaukelwald barrierefrei für alle Schüler erreichbar.

Mit über sieben Schaukeleinrichtungen haben gleichzeitig bis zu 20 Kinder die Möglichkeit, miteinander zu schaukeln. Durch die pädagogisch ausgefeilte Anlage ist die Kommunikation beim Schaukeln möglich und hat einen besonders hohen Spielreiz bzw. Spielwert.

In unmittelbarer Nachbarschaft zum Schaukelwald befindet sich das Rollstuhlkarussell, das von drei Rollifahrern

und mehreren Kindern gleichzeitig genutzt werden kann.

Die eigens konstruierten, barrierefreien Tischtennisplatten stehen nur auf einer Mittelsäule und sind insbesondere von Rollifahrern von allen Seiten aus bespielbar.



Benachbarte Hochbeete, die in haptisch interessante Recycling-Mauern eingebaut sind, sind barrierefrei. Also auch unterfahrbar. Die Hochbeete sind mit Duftpflanzen, verschiedenen Kräutern und Blütenstauden bepflanzt. Durch regelmäßiges Pflegen lernen die Schüler spielerisch Verantwortung zu übernehmen und kleine Erfolge stärken das Selbstvertrauen.

Der barrierefreie Spielhügel mit einem Höhenunterschied von ca. 4,00 Meter ist der größte Bauabschnitt. Dieser ist über naturnah gestaltete Wege mit begleitenden Duft- und Obstgehölzen und mit einer Steigung von max. 6% barrierefrei befahr- und bespielbar. Im und am Hügel befinden sich unterschiedliche Spielangebote, wie Balancierelemente, Rutschen und Aufstiege aus unterschiedlichen Materialien, wie Steine, Reifen, etc.



Alle Ein- und Ausstiege wurden barrierefrei 45 cm über dem Gelände ausgebildet. Am „Hügelgipfel“ befinden sich zwei Holzplateaus als Aussichtspunkte, die mit einer befahrbaren Brücke miteinander verbunden sind. Auf der nordexponierten Seite ist der Spielhügel als Rodelhügel modelliert.

Auch wird die bereits vorhandene Seilfahre in den Hügel integriert.

Ein durchfahrbarer Tunnel mit Licht- und Klangspielen, der unter dem Hügel nahezu eben durchführt, verbindet die nordwest-exponierte Seite mit der südost-exponierten. Einen weiteren Höhepunkt bildet die Koordinationstreppe, an der Beweglich- und Geschicklichkeit erprobt sowie die Motorik trainiert werden kann.

Fazit

Der multifunktionale Charakter des Spielangebotes soll alle Sinneskanäle ansprechen. Die natürliche Kreativität sowie der Hang zum selbstständigen Gestalten werden durch die vielen, in die Natur eingebundenen Spielgeräte gefördert. Im spielerischen Miteinander werden Grenzen und Regeln ausprobiert und akzeptiert. ■

Fotos: Köppel Landschaftsarchitekt

► staircase with handrail under which is incorporated storage space.

The barrier-free swing forest is semi-circular in shape to promote communication between users and, like the Fun-Court, is made of robinia

wood. This supports various elements for swinging, such as a 'bird's nest' and a board, tyre, and belt swing together with a hammock.

Everyone can access the swing forest using a water-permeable trail made of coloured, impact-attenuating surfacing. Up to 20 children can use the seven swing options all at once. The site has been designed with didactic intent in mind to ensure users can communicate while swinging, thus enhancing fun and value during play.

Directly next to the swing forest is a wheelchair roundabout that can be used by wheelchair users and several children at one and the same time.

The specially constructed table tennis table is mounted on a central column, meaning that it can be used by the wheelchair-bound from all sides.

The nearby raised planting beds that are incorporated in interestingly textured recycling materials are also barrier-free - and are wheelchair-accessible underneath. Planted here are fragrant blooms, various herbs and flowering shrubs. The centre's residents learn to assume responsibility for their plants by means of regular maintenance and the (small) successes they achieve to improve their self-confidence.

The barrier-free play hill that rises to an elevation of some 4 m is the most dominant feature. This is accessible via a naturalistic designed pathway with accompanying fragrant plant and fruit shrubs that has a maximum gradient of 6%, making it both wheelchair-accessible and also a playable space. On and around the hill are positioned various pieces of play equipment, such as balancing beams, slides and steps made of different materials, including stone, tyres and so on.

All ingress and egress routes are barrier-free and raised 45 cm above the surrounding terrain. On the top of the hill are two wooden platforms that can be used as viewpoints and are connected by a wheelchair-accessible bridge. On its exposed northern side, the hill has been provided with a toboggan run. The existing cable transporter has been integrated into the hill.

A near level wheelchair-accessible tunnel with light and sound effects runs underneath the hill, linking its north-west side with that on the south-east. A further highlight is a 'coordination stairway' on which users can test their flexibility and dexterity and train their motor skills.

Conclusions

The multifunctional character of this play facility means that it is designed to appeal to all the senses. The natural creativity of children and their inclination to self-determined use of equipment is promoted by the many play options integrated with the natural surroundings. By playing together, they learn their own limitations and also to accept certain rules. ■

Images: Köppel Landschaftsarchitekt



PLAYPARC

Mehr Spielraum für (Bewegung)



ETOLIS® DAS MODULARE SPIELGERÄTESYSTEM

- Für Kinder zwischen 4-10 Jahren
- Hochwertige Materialien
- Nachhaltige Verarbeitung
- Geringe Kosten
- KIT-Prinzip: Jederzeit einfacher Standortwechsel möglich
- Schnelle Lieferung

etolis.playparc.de