

miteinander spielen - inklusive Spielraumgestaltung in Nürnberg

Dialogforum der Kommunen, 07. November 2023

miteinander spielen - inklusive Spielraumgestaltung

1. Nürnberg: Grundlagen & Beschlüsse
2. Miteinander spielen – die Nürnberger Leitlinien
3. Kinder- und Jugendbeteiligung
4. Inklusive Spielflächenplanung – Die Inklusionsmatrix
5. Ein Praxisbeispiel
6. Fazit

Dialogforum der Kommunen, 07. November 2023

1 | Nürnberger Grundlagen und Beschlüsse

Das Fundament unseres Handelns

- **Jugendhilfeplanung „Spielen in der Stadt“**
- **Kooperation von SÖR und Jugendamt**
- **Entwicklung der Nürnberger Leitlinien**
- **Beschlüsse in den kommunalen Gremien:**
 - **Stadtratsbeschluss vom Dezember 2021**
 - **Beschluss Werkausschuss vom 21.09.2022**
 - **Beschluss Jugendhilfeausschuss vom 29.09.2022**

mit Festlegung für Neuplanungen und Generalsanierungen:
Anwendung der Leitlinien

Mindestens Note 3 in der Qualitätsmatrix

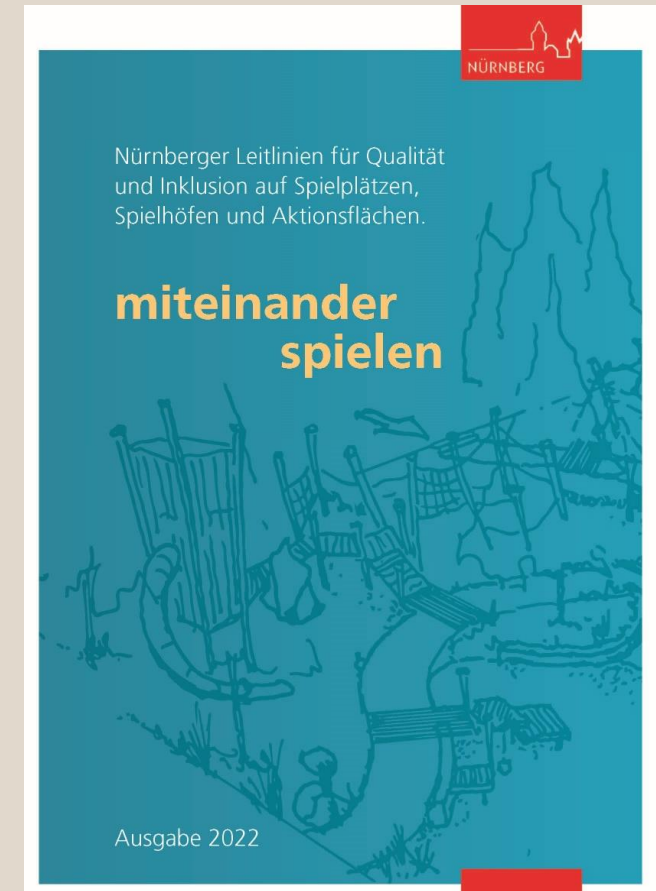
Mindestens Stufe 1 in der Inklusionsmatrix



2 | miteinander spielen – die Nürnberger Leitlinien

Unser „Werkzeug“ unsere Anforderungen umzusetzen

- **Zwei Themenbereiche: Qualität & Inklusion**
- **Grundlagen DIN 18034 & Erkenntnisse aus unseren Begehungen**
- **Zwei Matrizen als Checkliste zur Unterstützung bei Planungen**
- **Anwendung / Prüfung in den Leistungsphasen 3,5 und 8**
- **Objektive Prüfung von Planungen (intern / extern)**
- **Formulierbare und überprüfbare Anforderungen**
- **Implementiert in Verträge und Strukturen**
- **Rechtssicherheit inklusive Belange**



3 | Kinder- und Jugendbeteiligung

Richtungsweisend für die Planung | Die Leitlinien bilden den Rahmen

Die Beteiligung von Kindern und Jugendlichen ist unverändert der grundlegender Bestandteil für jede Spielflächenplanung in Nürnberg:

Es werden grundsätzlich alle öffentlich zugänglichen Spielplätze, Spielhöfe und Aktionsflächen zusammen mit Kindern und Jugendlichen geplant. Das betrifft sowohl das Planen und Gestalten von neuen Plätzen wie auch das Sanieren von vorhandenen Angeboten.

Für jede Sanierung oder Neugestaltung von Spielplätzen sind zwei Veranstaltungen zur Beteiligung der jeweiligen Nutzerinnen und Nutzer obligatorisch.

- 1) Sammeln von Ideen und Wünsche der Kinder und Jugendlichen
- 2) Vorstellung des Entwurfs / der Entwürfe
 - a. Zustimmung = Umsetzung
 - b. Ablehnung = Nachbesserung / ggf. dritte Beteiligung



4 | Inklusive Spielflächenplanung – Die Inklusionsmatrix Paradigmenwechsel

weg von der Behinderung – hin zu den Fähigkeiten.

Teilhabe aller im Rahmen ihrer Fähigkeiten
= ein Angebot für jeden im Rahmen seiner Fähigkeiten.

Nicht Alles für Alle, **sondern für alle etwas.**

Nur das Angebot, dass ich **erreichen/finden** kann,
an dem kann ich auch **Teilhabe**n.



Zugänglichkeit & Erfahrungsvielfalt

4 | Inklusive Spielflächenplanung – Die Inklusionsmatrix

Wie werden diese Anforderungen umgesetzt?

Zugänglichkeit & Erfahrungsvielfalt



Prüfung durch



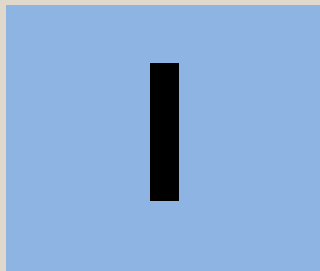
**Nur das Angebot, das ich erreichen/finden kann,
an dem kann ich auch Teilhaben.**

Spielangebote, die im 2-Wege-, 2-Sinne-Prinzip sowie im Leitsystem angebunden und erreichbar sind.

Teilhabe aller im Rahmen ihrer Fähigkeiten.

= ein Angebot für jeden im Rahmen seiner Fähigkeiten.

Nicht Alles für Alle, sondern für alle etwas mit aufeinander aufbauende Herausforderungen für alle Altersklassen und Fähigkeiten.



Inklusionsmatrix

Qualitätsmatrix

Inklusionsmatrix
(Quantitative Betrachtung)



4 | Inklusive Spielflächenplanung – Die Inklusionsmatrix

Was sind dafür die Kriterien?

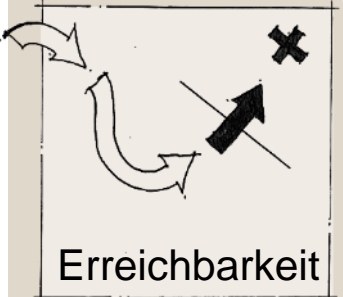
Zugänglichkeit & Erfahrungsvielfalt



2-Wege-Prinzip
Ist es möglich den Spielplatz barrierefrei zu betreten, den Spielstation und das Spielgerät barrierefrei zu erreichen?



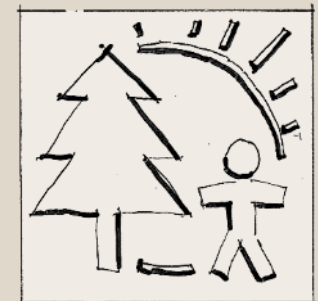
2-Sinne-Prinzip
Ist es möglich den Zugang mit zwei übersteuerten Sinnen (z.B. Tasten/Fühlen und Sehen) zu finden, die Spielstation zu erreichen und sich zum und im Spielgerät zu orientieren?



Leitsystem
Ist am Spielplatz ein einheitliches Leitsystem zur verbesserten übergeordneten Orientierung vorhanden?

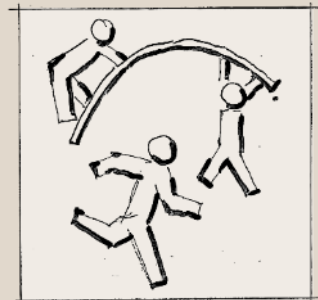
Kreativität, Natur- und Sinneserfahrung

Erlebnis
Kreatives Spielen
Raum für freies Spiel
Sinnes- und Naturerfahrung
Spielen mit Wasser



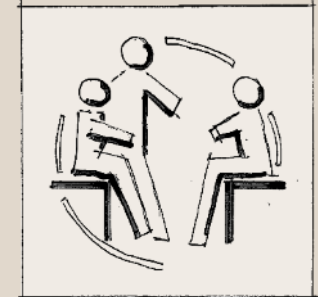
Bewegungserfahrung

Spieleinbauten
Bewegungsförderung
Risiko und Herausforderungen



Soziale Aspekte und Aufenthaltsqualität

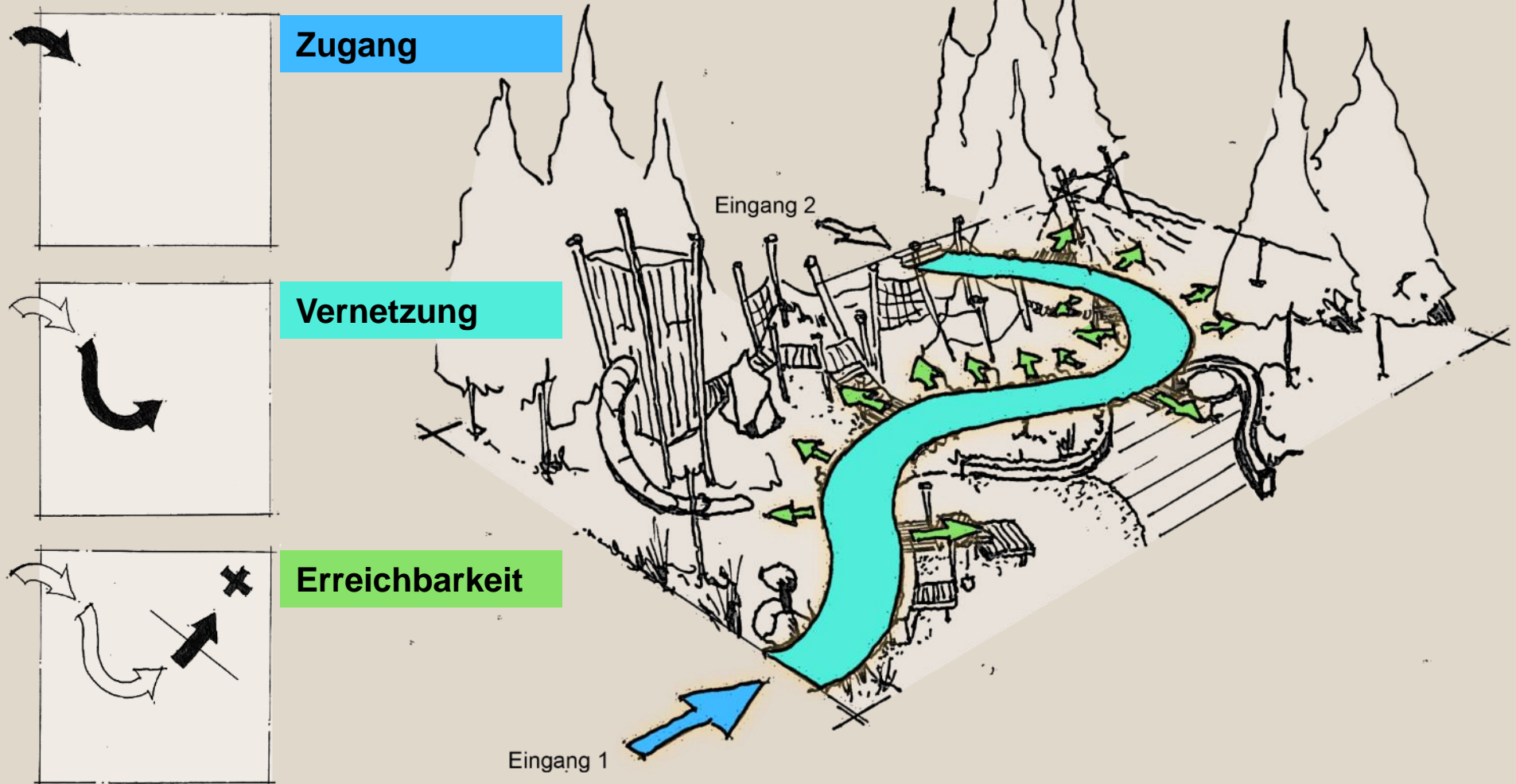
Kommunikation und Begegnungsmöglichkeiten
Rückzugsmöglichkeiten und Einzelspiel
Einsehbarkeit
Sonne und Schatten



4 | Inklusive Spielflächenplanung – Die Inklusionsmatrix

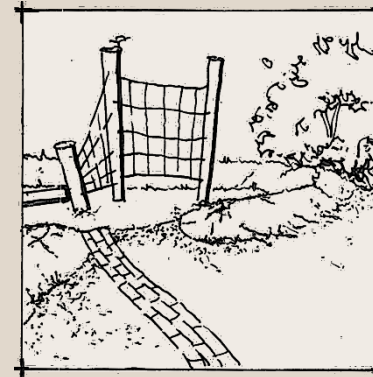
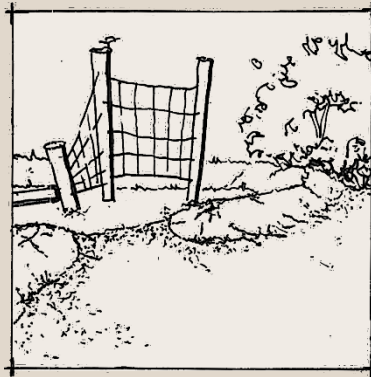
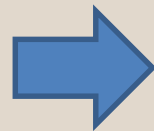
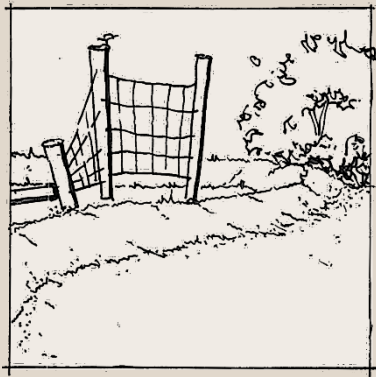
Zwei-Wege-Prinzip am Fallbeispiel

2-Wege-Prinzip



4 | Inklusive Spielflächenplanung – Die Inklusionsmatrix

Auszug der Leitlinien | Von der Vernetzung zur Erreichbarkeit



Vernetzung

- Leitsystem
- 2-Sinne-Prinzip
- 2-Wege-Prinzip

Vernetzung

- Leitsystem
- 2-Sinne-Prinzip
- 2-Wege-Prinzip**

Vernetzung

- Leitsystem
- 2-Sinne-Prinzip**
- 2-Wege-Prinzip**

Vernetzung

- Leitsystem
- 2-Sinne-Prinzip**
- 2-Wege-Prinzip**

Erreichbarkeit

- Leitsystem
- 2-Sinne-Prinzip
- 2-Wege-Prinzip

Erreichbarkeit

- Leitsystem
- 2-Sinne-Prinzip
- 2-Wege-Prinzip**

Erreichbarkeit

- Leitsystem
- 2-Sinne-Prinzip
- 2-Wege-Prinzip**

Erreichbarkeit

- Leitsystem
- 2-Sinne-Prinzip**
- 2-Wege-Prinzip**

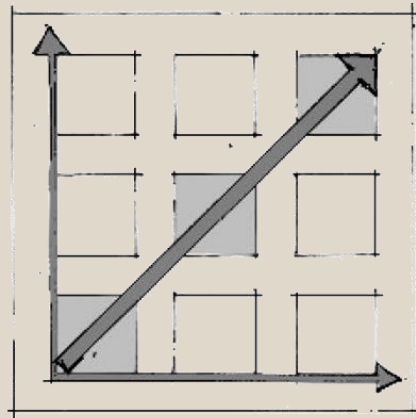
4 | Inklusive Spielflächenplanung – Die Inklusionsmatrix

Ein kurzer Blick in die Qualitätsmatrix – Bogen 3 | Frage 8 – Balancieren





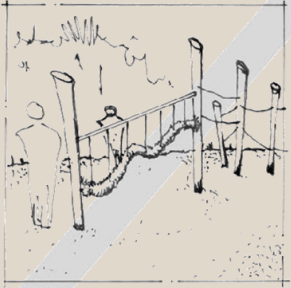
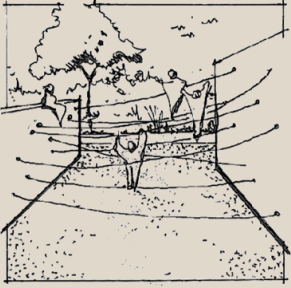


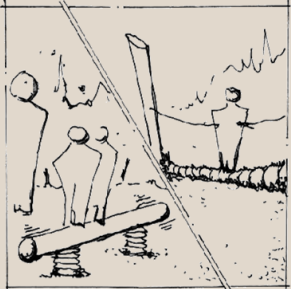
Parameter:

Vom Boden in die Höhe
Von statisch nach dynamisch

höchste Herausforderung



geringe Herausforderung

<p>Vom Boden in die Höhe (3 bis 6 Jahre: bis 2 m Höhe, 6 bis 12 Jahre: bis 3 m Höhe)</p>	 <p>Statisch in großer Höhe z.B. Balancierstamm mit unterschiedlich langen Halteseilen</p>	 <p>Dynamisch mit Unterstützung/schräg in großer Höhe z.B. schwebende Hölzer oder Tampen mit Halteseil</p>	 <p>Dynamisch in großer Höhe z.B. Stamm ohne Halteseil, Balancierteller in großer Höhe</p>
	 <p>Statisch in mittlerer Höhe z.B. schräggeschnittene Balancierstämme (Grätschstamm)</p>	 <p>Dynamisch mit Unterstützung/schräg in mittlerer Höhe z.B. Balancieren auf einem normalen Tau mit Halteseil in mittlerer Höhe</p>	 <p>Dynamisch/schräg in mittlerer Höhe Balancieren auf einem dynamischen Objekt mit gesteigerter Herausforderung</p>
	 <p>Statisch in Bodennähe Kleinere Mauern oder erhabene Einfassungselemente</p>	 <p>Statisch/schräg in Bodennähe verschiedene Steigungen, veränderte Oberflächen</p>	 <p>Dynamisch in Bodennähe Balancieren auf einem dynamischen Objekt (gefederter Stamm, Tampen etc.)</p>
	<p>Von statisch nach dynamisch</p>		

5 | Ein Praxisbeispiele

Impressionen aus der Anlage

Spielplatz Anette-Kolb-Anlage

Altersstufe: 6 – 12 Jahre



5 | Ein Praxisbeispiele

Was haben wir unter anderem getestet:

Spielplatz Anette-Kolb-Anlage

Leitsystem



Einfassungselement als breite weiße Kante mit Kontrast zu Pflaster und Fallschutz-/Pflanzflächen

Vielfältige Anforderungsstufen



Breit aufgestelltes Angebot nach dem Prinzip „Nicht alles für Alle, sondern für Alle etwas“ kombiniert mit Anknüpfungspunkten zur Begegnung

Berollbarkeit vom Geräten und Flächen

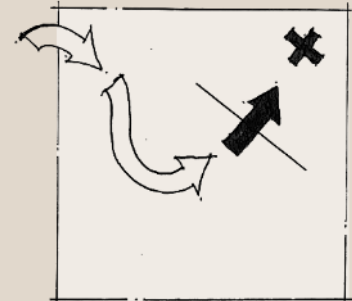
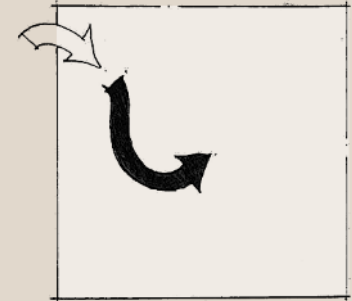


Reduzierter Holzhäckselaufbau bei gleichen HIC-Werten zur besseren Berollbarkeit | Flächen mit unterschiedlichen Anforderung zur Berollbarkeit

6 | Fazit

Auf den Punkt gebracht

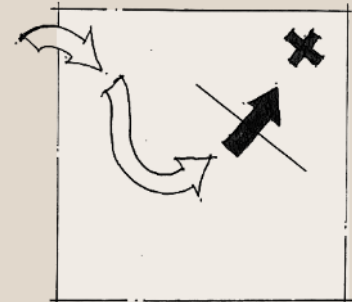
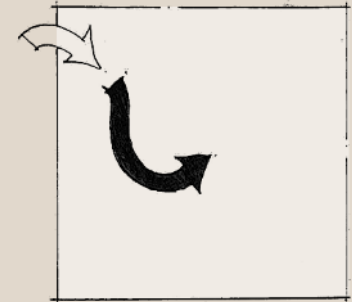
Es geht uns nicht um
DEN inklusiven Spielplatz,
sondern darum, **Inklusion in der Fläche,**
d.h. auf allen künftigen
Spielflächen, umzusetzen.



6 | Fazit

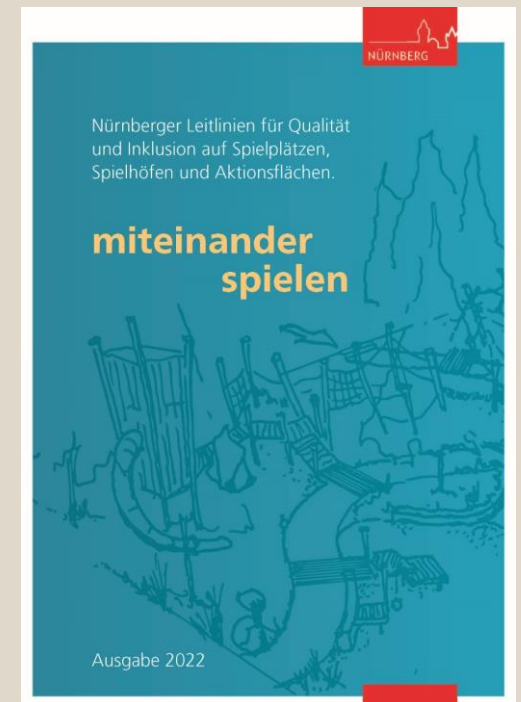
Auf den Punkt gebracht

Weg vom reinen
Möblieren von Spieleinbauten
—
hin zum
vernetzten Betrachten des Spielraums



miteinander spielen

Inklusion ist keine Frage von Kosten.
– sondern von **guter Planung!**



Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit!

Michaela Hillebrand

Amt für Kinder, Jugendliche und Familie
Projektkoordination Spielen in der Stadt

Sebastian Ertel, Landschaftsarchitekt

Servicebetrieb Öffentlicher Raum Nürnberg
Planung und Bau Grün

Kontakt: miteinander-spielen@stadt.nuernberg.de

Leitlinien: https://www.nuernberg.de/internet/jugendamt/leitlinien_spielplaechen.html