

# HULPBLAD ONBEPERKT SPELEN

KANT: Profielen van de spelers

In 2016 werd in Nederland het VN-verdrag Handicap van kracht. Gemeenten zijn sindsdien verplicht om een Lokale Inclusie Agenda op te stellen. Dit hulpblad helpt bij de buitenspeelagenda en geeft informatie en handvatten voor 100% welkom, 70% bereikbaar en 50% bespeelbaar. Volg je de tips op de andere kant op, dan heb je de 70% en 50% al snel gerealiseerd. De 100% haal je alleen als je speelhulpen hebt.

GEMEENTE HEERENVEEN

beperking

**Visuele beperking**

**Auditiële beperking**

**Beperking zonder diagnose**

**Lichamelijke beperking**

**Neurodiversiteit / Psychische kwetsbaarheid**

Voorbeelden hulpmiddel

Hulphond, stok, bril

Gehoorapparaat

Puffer, medicatie, brillen/lenzen, helm, pols- en kniebeschermers

Prothese, rolstoel, looprek, hulphond, puffer, stok

Omschrijving van de beperking

Visus minder dan 0,3 of een gezichtsveld van 30 graden of minder.

Extra uitdaging/ontwikkelingsachterstand

Verminderd zelfstandig doordat vaardigheden aangeleerd moeten worden zonder zicht. Lastig/achterstand; motoriek en interactie met andere kinderen.

Belemmering tijdens het spelen

Verminderd zelfstandig doordat interactie met omgeving anders is. Oriëntatievermogen en motoriek is vaak minder ontwikkeld.

(Verhoogd) risico tijdens het spelen

Verhoogd risico. Ziet geen verkeer, bewegende delen, kan hoogte/ruimte/opening buiten vastgebied niet goed inschatten. Hooft wel waarschuwingen of aanwijzingen en heeft vaak wel in hoge mate geleerd te compenseren met andere zintuigen.

OBB

# HULPBLAD ONBEPERKT SPELEN

KANT: Onbeperkte speelmogelijkheden

**Visuele beperking**

**Auditiële beperking**

**Beperking zonder diagnose**

**Lichamelijke beperking**

**Neurodiversiteit / Psychische kwetsbaarheid**

+



**Speel-opstapthulp:** Organiseer of doe een speeldag met een speel-opstapthulp: om een eerste keer bij de hand genomen worden om kennis te maken met de speelruimte, met andere speelgenootjes en met alle speelmogelijkheden en risico's.

- Communicatie op gang brengen
- Zelfstandigheidstips
- Risicobegeleiding gevaarlijke punten
- Verkennen
- Oriëntatie-uitleg



**Georganiseerde activiteiten:** Fysiek: Houd vrije ruimte voor activiteiten en (buur)evenementen en gebruik losse materialen in. Sociaal: Werk deelnemers. Zorg voor een moment waarop de activiteiten plaatsvinden en maak dit bekend.

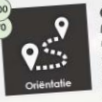
- Voorbeelden: muziek, theater, circus, speekst, sportkist, rolstoelrace, vossenjacht, springkussens, container met losse (bouw)materialen, af en toe een ijs- of poffertjeskar, etc. Publiceer de activiteiten duidelijk in het buurkrantje en op een mededelingenbord.



**Padenstructuur:** Hoofdstructuur: Paden om verschillende speelgebieden af te bakenen en te verbinden. Paden om speeltaak te genereren (zelf een rondje lopen of rijden met je fiets, rolstoel, skelter of op je skates. Nevenstructuur: een variatie aan avontuurlijke padjes vanaf de hoofdstructuur de speeltuin in.

- Hoofdstructuur: egaal (en breed), leest rondgaand, met duidelijke routemarkering en oriëntatiepunten, zie thema: "Oriëntatie"
- Nevenstructuur: variatie in type ondergrond en geleide systemen. Speel met hoogteverschillen. Kruip-door-sluip-door. Gras is ook berijdbaar.
- Risico's en angsten kunnen met paden deels worden beperkt. Minder verdwalen, minder tegen speeltoestellen botsen (schommels e.d.)
- Langs het pad: rustpunten, extra ruimte voor hulpmiddelen en hulpverleners
- Samenspel-voorzieningen en speelaanleidingen

OBB



**Oriëntatie:** Oriëntatiepunten in de hoofd- en nevenstructuur maken het makkelijker om zelfstandig door de speelruimte te bewegen. Oriëntatiepunten geven informatie over in welk deel je bent en waar je iets kan doen. Zie ook op- en afstappunt bij het thema: "Goede zonering".

- Er is informatie over de oriëntatie en af en toe iemand die het uitlegt en laat ervaren
- Beplanting: geurige beplanting, schaduw en licht, beplanting die (zoemende) insecten trekt, denk aan de seizoenen
- Geluiden van elementen of voorzieningen langs pad en rondom
- Palen met kleuren, symbolen, geluiden, diverse vormen en materialen langs route
- Vaste kleur of reliëfpatroon voor de hoofdstructuur, om de weg terug te vinden
- Een drempel, hobbel, glooiing, ribbels in het pad



**Goede zonering:** Zoneer logisch en spreid niet lukraak voorzieningen in de ruimte. Gebruik paden, hagen, hekwerk en hoogteverschillen voor begrenzing van zones. Houd het overzichtelijk door voldoende zichtlijnen en uitkijkpunten te bieden. Maak zones leesbaar voor begeleiders en gebruikers.

- Zoneer de mate van risico inschatting die past bij (mentale) leeftijd
- Zoneer op type spel en verwachtingsmanagement (zand- en waterspel, balsport, toestellen, etc.)
- Zorg ervoor dat iedere zone een op- en afstappunt heeft op de hoofdstructuur
- Behoud ruimte voor eigen interpretatie, "programmeer" niet alles (gekke beplanting i.p.v. hinkelbaan)
- Duidelijke in- en uitgangen en afscherming van drukke wegen
- Scherp grote risico's slim af, of stop ze in één zone (bijv. schommels)

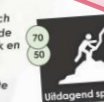
100% WELKOM  
70% BEREIKBAAR  
50% BESPEELBAAR

Op de ANDERE KANT:  
Profielen van de spelers



**Samen spelen:** Samen spelen is spel waar het samen doen een andere ervaring geeft of zelfs noodzakelijk is om het spel te kunnen spelen. Dit kan je door ruimte en voorzieningen nog beter faciliteren. Met een speel-op is nog veel meer mogelijk.

- Velen dat je samenspeelt (mandschommel, wip, touwen, tafeltennis, pomp en water, samen draaien of taktelen, flusterpalen, kabelbaan, speelpaneel)
- Spelkisten op maat (niet competitief spel, doeken, sensorisch, bouwmaterialen, verkleiden)
- Vrije ruimte voor spel en sport en losse materialen (verharding als ook rolstoel)
- Maak het begin met een verhaal/thema. Stimuleer fantasiespel
- Samenspel op iets meer afstand is soms wenselijk (flusterpaal, speelpaneel, etc.)
- Samenspel op verschillende niveaus, van elkaar imiteren tot complexe samenwerking

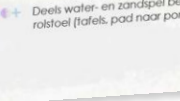
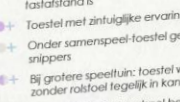
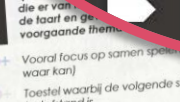


**Uitdagend spelen:** Uitdaging en variatie helpt bij een gezonde fysieke en mentale ontwikkeling (Prof. dr. E. Scherder). Beperking of risico dat maakt niet uit. Er moet altijd iets nieuws te doen zijn! Voorkom teveel dezelfde speelwaarden.

- Manipuleer elementen en losse materialen (bepaal samen met gebruikers hoe en wat)
- Hoog, hard, ver, lang, slingeren, zweaven, draaien (faciliteer compensatiegedrag: zonder benen wil je meer armkracht kweken)
- Het mag ook onvoorspelbaar zijn met kans op nat en vies worden, vallen, botsen etc. Overwin je angst!
- Maak hoogte(gevoel) bereikbaar voor hen die slecht ter been zijn
- Ontwerp met de mogelijkheden van de seizoenen in je achterhoofd



Oriëntatie



**Oriëntatie:** Oriëntatiepunten in de hoofd- en nevenstructuur maken het makkelijker om zelfstandig door de speeltuin te bewegen. Oriëntatiepunten geven informatie over in welk deel je bent en waar je iets kan doen. Zie ook op- en afstappunt bij het thema: "Goede zonering".

- Er is informatie over de oriëntatie en af en toe iemand die het uitlegt en laat ervaren
- Beplanting: geurige beplanting, schaduw en licht, beplanting die (zoemende) insecten trekt, denk aan de seizoenen
- Geluiden van elementen of voorzieningen langs pad en rondom
- Palen met kleuren, symbolen, geluiden, diverse vormen en materialen langs route
- Vaste kleur of reliëfpatroon voor de hoofdstructuur, om de weg terug te vinden
- Een drempel, hobbel, glooiing, ribbels in het pad

**Goede zonering:** Zoneer logisch en spreid niet lukraak voorzieningen in de ruimte. Gebruik paden, hagen, hekwerk en hoogteverschillen voor begrenzing van zones. Houd het overzichtelijk door voldoende zichtlijnen en uitkijkpunten te bieden. Maak zones leesbaar voor begeleiders en gebruikers.

- Zoneer de mate van risico inschatting die past bij (mentale) leeftijd
- Zoneer op type spel en verwachtingsmanagement (zand- en waterspel, balsport, toestellen, etc.)
- Zorg ervoor dat iedere zone een op- en afstappunt heeft op de hoofdstructuur
- Behoud ruimte voor eigen interpretatie, "programmeer" niet alles (gekke beplanting i.p.v. hinkelbaan)
- Duidelijke in- en uitgangen en afscherming van drukke wegen
- Scherp grote risico's slim af, of stop ze in één zone (bijv. schommels)

100% WELKOM  
70% BEREIKBAAR  
50% BESPEELBAAR

Op de ANDERE KANT:  
Profielen van de spelers