

FOKUS SPIELEN

bei Menschen mit Komplexer Behinderung



EMPFEHLUNGEN
des
Wissenschafts-
und Kompetenzzentrums

Spielen bei Menschen mit Komplexer Behinderung

» Das Spielen ist so notwendig für das menschliche Leben wie das Ausruhen.«
Thomas von Aquin

Was heißt eigentlich spielen? – Jeder tut es, jeder kann es und doch fällt es schwer, eine einheitliche Definition für das Spielen zu formulieren. Vom Spielen spricht man dann, wenn...

- ... eine Abgrenzung vom Alltag erkennbar ist
- ... freies Handeln das Tun bestimmt
- ... Zweckfreiheit erkennbar ist.

Denn das Spielen an sich verfolgt kein Ziel – oder vielleicht doch?

.....
Quelle:
Stöppler, Reinhilde &
Havemann, Meindert (2016),
S. 10ff.
.....

Schon seit jeher bedient man sich des Spielens, um einen Lernerfolg beim Gegenüber zu erzielen. Dieses pädagogisierte Spielen zur Förderung bestimmter Kompetenzen stellt für viele Menschen mit Komplexer Behinderung das einzige „Spielen“ dar, welches sie in ihrem Leben kennen lernen. Spielen um des Spaßes willen oder/und um sich von der Außenwelt abzukoppeln, können sie mangels Möglichkeit häufig nicht erleben. Dass aber gerade dieses freie Spielen für Menschen mit Komplexer Behinderung von großer Bedeutung für Ihre Entwicklung und Entfaltung ist, wird in der vorliegenden Broschüre erläutert. Des Weiteren erhalten Sie hilfreiche Tipps für die Praxis, damit Sie in Zukunft Spielräume besser begleiten und gestalten können.



Formen des Spielens

Beim Spielen handelt es sich um das „lustvolle Ausprobieren verschiedener Handlungskombinationen“. Die Spielhandlung dient der Überprüfung und Stabilisierung von bisher Erlebtem sowie der experimentellen Weiterentwicklung. Je nachdem wie ausgeprägt das Verständnis von sich und der Umwelt ist, wird das Spielen unterschiedliche Formen annehmen. In der Literatur gibt es die verschiedenen Einteilungen, um Spiele zu unterscheiden. Eine mögliche Unterteilung ist:

.....
Quelle:
Schroer, Barbara et al.
(2016), S. 54ff.
.....

Funktionsspiel

Ein Gegenstand wird durch einfache Tätigkeiten erkundet und in seiner Funktion erprobt. Dabei werden sowohl Erfahrungen mit dem eigenen Körper als auch mit dem Gegenstand gesammelt.

Rollenspiel

Verschiedene Personen werden nachgeahmt. Das „So tun als ob“ steht im Zentrum des Spielens. Es werden Handlungen sowie Beziehungsmuster im Spiel erprobt.

Konstruktionsspiel

Gegenstände werden sortiert und neu gestaltet. Dieser Schaffensprozess folgt einer bestimmten Ordnung und somit werden spielerisch Gesetzmäßigkeiten erkundet.

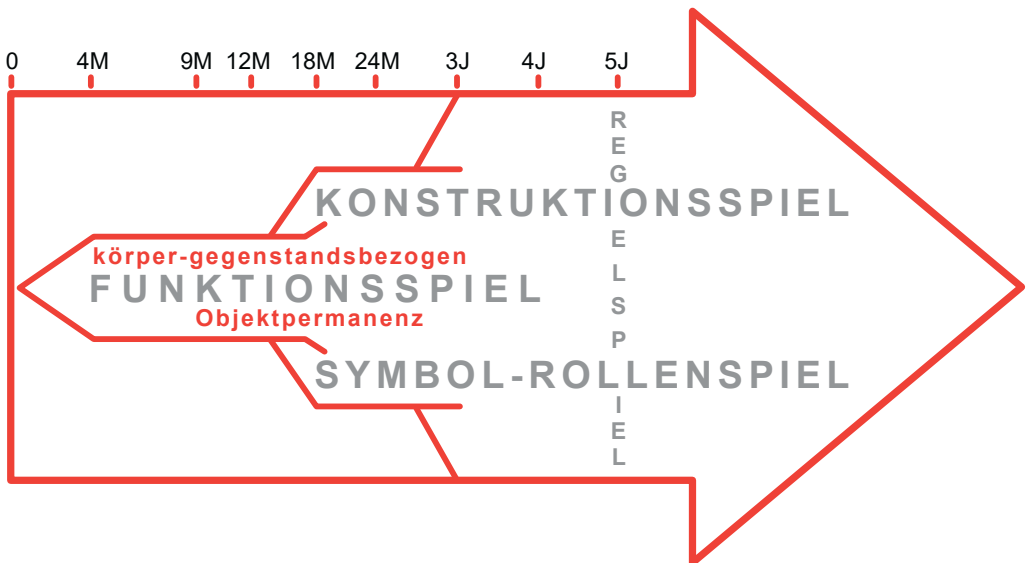
Regelspiel

Regeln werden vorher festgelegt und nach diesem Muster wird gespielt. Regelspiele findet man meist in Form von Sprach-, Brett-, Glücks- und Sportspielen.



Die Spielentwicklung

Die Kompetenzen in Bezug auf das Spielen nehmen im typischen Verlauf mit dem Lebensalter zu. Folgende Grafik zeigt diese typische Entwicklung der eben genannten Spielformen nach Altersstufen.



Grafik nach Schroer, in Schroer, Barbara et al. (2016), S. 55

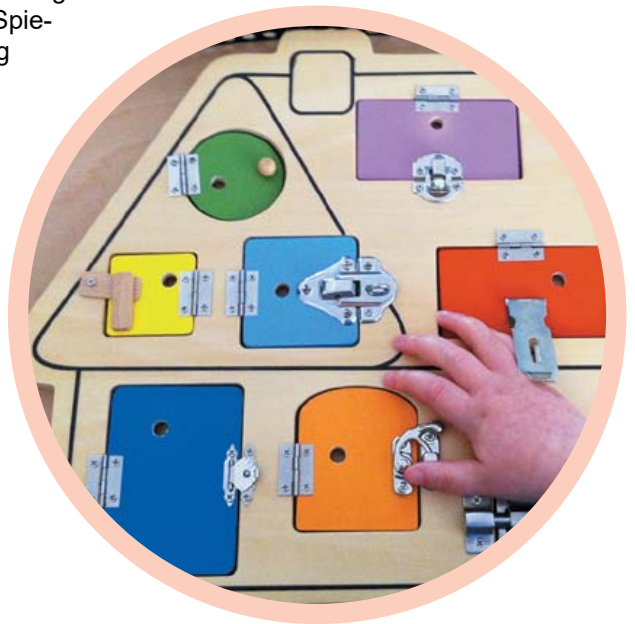
Durch das Funktionsspiel werden Gegenstände erkundet. Das Kind lernt, dass es neben ihm selbst auch Objekte gibt und diese Objekte auch dann weiterbestehen, wenn sie nicht gesehen werden. Man spricht auch von Objektpermanenz. Konnte diese Erfahrung gesammelt werden, kann sich daraus im Folgenden ein Symbolverständnis entwickeln. Das heißt, es kann die Erfahrung gemacht werden, dass Objekte stellvertretend, also als Symbol, für etwas stehen können, das in Wirklichkeit gar nicht existiert. Dieses Symbolverständnis ist für das Spielen von Rollen- und Konstruktionsspielen notwendig. Der Erwerb von Objektpermanenz und Symbolverständnis spielt auch beim Spracherwerb eine große Rolle (siehe Empfehlungsbroschüre Kommunikation). Sind diese Lernerfahrungen durchlaufen, kann sich ein Regelverständnis ausbilden, was die Voraussetzung für das Regelspiel darstellt. Man geht davon aus, dass Kinder mit Behinderung die gleiche Spielentwicklung durchlaufen, wie Kinder ohne Behinderung. Die zeitliche Ausprägung kann sich allerdings unterscheiden.

.....
Quellen:
Schroer, Barbara et al.
(2016), S. 54ff.; Wachsmuth,
Susanne (2006), S. 112
.....

Können Menschen mit Komplexer Behinderung überhaupt spielen?

Arbeiten Sie mit Menschen mit Komplexer Behinderung, dann können Sie ihnen in vielen Situationen beim Spielen zuschauen. Doch unterscheidet sich dieses Spielen von dem Spielen, welches wir von Personen ohne Behinderungen kennen. Das Spielen wirkt stereotyp und ungesteuert, Spielgegenstände werden, so unsere Bewertung, nicht adäquat gebraucht. Manchmal bekommt man den Eindruck, als würde die Person regelrecht im Spiel „steckenbleiben“. Menschen mit Komplexer Behinderung wird die Fähigkeit des Spielens häufig abgesprochen. Doch anstatt die Defizite und Abweichungen in den Vordergrund zu stellen, sollte akzeptiert werden, dass jede Auseinandersetzung mit der Umwelt, auch wenn diese noch so eigen erscheinen mag, als Spielen charakterisiert werden kann. Lamers bezeichnet Stereotypien als einen „spielerischen Dialog mit der Welt“. Denn bei genauer Betrachtung sind in Stereotypien eine Vielzahl von Aktivitäten erkennbar und eben nicht nur eine immer wiederkehrende Abfolge von Bewegungen. Bei der Betrachtung des Spielens bei Menschen mit Komplexer Behinderung sollte nicht die Frage im Vordergrund stehen, inwiefern dieses Spielen von der alterstypischen Entwicklung abweicht. Vielmehr geht es um die Beobachtung wie das Spielen stattfindet, um dafür einen geeigneten Rahmen schaffen zu können.

.....
Quellen:
Lamers, Wolfgang (2003),
S. 249ff.; Janz, Frauke &
Lamers, Wolfgang (2007),
S.180ff.
.....



Freies Spielen versus pädagogisiertes Spielen

.....
Quellen:

Lamers, Wolfgang, (2003),
S. 249ff.; Janz, Frauke &
Lamers, Wolfgang (2007),
S.180ff.
.....

Menschen mit Komplexer Behinderung werden in ihrem Spielen häufig eingeschränkt. Zwar werden ihnen permanent Spiele angeboten, doch verfolgen diese Spiele oftmals nur einen der folgenden Zwecke:

- Etwas diagnostizieren zu können
- Etwas „wegtherapieren“ zu können
- Etwas lernen oder weiterentwickeln zu können

Diese Funktionen des Spielens erfüllen durchaus ihren Zweck, doch können dadurch die eigentlichen Funktionen des Spielens nicht erreicht werden. Das „freie“ oder „entpädagogisierte Spiel“ ist nach Lamers aber von großer Bedeutung. Denn nur in dieser Form des Spielens ist es möglich, sich selbst, andere oder Gegenstände in der Gegenwart zu erleben und sich damit in der Auseinandersetzung mit der Welt weiterentwickeln zu können. Stehen nicht genug Spielräume für ein freies bzw. entpädagogisiertes Spiel zur Verfügung, kann es zu einer Störung im Bereich der Persönlichkeitsentwicklung kommen. Janz und Lamers sprechen in diesem Zusammenhang von einer „Erlebnisdeprivation“, also von einem Verlust von Erlebnissen.



Wie können wir das Spielen unterstützen?

Da der Zugang zu Spielmaterialien und Spielräumen bei Menschen mit Komplexer Behinderung oftmals nicht selbständig möglich ist, müssen ihnen Spielmaterialien bereitgestellt und Spielräume ermöglicht werden. Ihnen als begleitende Person kommt dabei eine wichtige Rolle zu:

» Kinder spielen nicht, um etwas fürs Leben zu lernen oder um ihre aktuellen Probleme zu bewältigen, sondern um in der Gegenwart sich oder etwas zu erleben. «
Lamers, Wolfgang (2003), S. 252

Kreativität

Die Aufgabe der begleitenden Person ist es herauszufinden, was für den Menschen mit Komplexer Behinderung das Faszinierende darstellt. Kann dies entdeckt werden, können daraus (neue) Spielräume gestaltet werden.

Spielpartner

Manchmal bedarf es zum Spielen eines Spielpartners. Da die aktive Suche nach einem solchen Partner für Menschen mit Komplexer Behinderung oftmals nicht möglich ist, können Sie dabei unterstützen. Ermöglichen Sie das Spielen mit gleichaltrigen Personen oder bieten Sie sich selbst als Spielpartner an. Ein gemeinsam erlebtes Spiel erweitert Erlebnisräume.



Kinder mit Komplexer Behinderung können ihre Kapazitäten zum Spielen nur nutzen, wenn ihre (Grund-) Bedürfnisse erkannt und gestillt werden. Nur wer sich sicher fühlt, wer satt, ausgeschlafen und schmerzfrei ist, kann spielen bzw. sich auf Spiel einlassen.



.....
Quelle:
nach Knoblauch, Sabine¹
2020, S. 122
.....

5 TIPPS FÜR DIE PRAXIS

Während der Markt an Spielsachen für Kinder und Erwachsene mit typischen Entwicklungsverläufen vielfältig ist, ist das Angebot für Menschen mit komplexer Behinderung eher klein. Sie haben jedoch die Möglichkeit, handelsübliche Spielmaterialien anzupassen und somit Spielspaß zu ermöglichen.

Die nachfolgenden Tipps stellen einen kleinen Auszug möglicher Anpassungen dar. Ihrer Kreativität sind hier keine Grenzen gesetzt!

TIPP 1

Modifikation des Spielmaterials

Das Material vieler handelsüblicher Spiele ist aufgrund seiner Beschaffenheit und Größe nicht für Menschen mit komplexer Behinderung geeignet. Hier können Sie Hilfsmittel bereitstellen, die sich im Handel erwerben lassen und das Spiel unterstützen können. Beispiele hierfür sind:

- Kartenhalter
- Zählhilfen
- Spielbretter mit Vertiefung
- Würfelhilfen (wie z.B. der All-Turn-it-Spinner)
- Visualisierungshilfen
- U.v.m.

.....
Quelle:
Stöppler, Reinhilde et al.
(2016), S. 3ff.
.....



Würfelhilfe Jako-o
www.jako-o.com



Würfelhilfe All-Turn-it-Spinner
www.ablenetinc.com



Des Weiteren kann das Spielmaterial verändert werden, um das Spielen zu erleichtern, in dem die Felder und Figuren mit Magnetfolie beklebt werden, um den Figuren mehr Halt auf dem Spielfeld zu geben. Ein weiterer Tipp ist das Bekleben des Spielfeldes mit unterschiedlichen Materialien, so dass dieses „gefühlter“ werden kann. Auch bei der Veränderung handelsüblicher Spiele können Sie Ihrer Fantasie freien Lauf lassen. Mit etwas technischem Geschick lassen sich elektronische Taster, die eigentlich für die Kommunikation eingesetzt werden, in das Spielmaterial integrieren. Einfacher ist die Gestaltung mit Pinsel und Farbe, mit der Sie vergrößerte Spielfelder auf einfache Holzplatten übertragen, um beispielsweise die Größe der verwendeten Spielfiguren zu verändern oder den Spielplan zu vereinfachen.



Herstellen eigener Spielmaterialien

Aus Holz, Pappe oder auch durch einen 3D-Drucker lassen sich modifizierte Spiele oder selbst entwickelte Spiele herstellen. Hier kann auch die Zusammenarbeit mit technischen oder handwerklich ausgerichteten Disziplinen Früchte tragen. Anleitungen v.a. bezüglich des 3D-Drucks finden sich z.B. auf der Internetseite von Makers Help Care (www.makershelpcare.de).

TIPP
2

Modifikation der Spielidee

Die Spielidee vieler Spiele ist sehr komplex aufgebaut und kann zu Schwierigkeiten in der Erfassung führen. Die meisten Spiele lassen sich jedoch von ihrer Spielidee vereinfachen und bringen trotzdem eine Menge Spaß. So können bestimmte Spielelemente wie Spielkarten, Spielfiguren oder Spielfelder reduziert werden.

Auch die Verkürzung der Spieldauer wird empfohlen. Beispielsweise kann das Spiel „Mensch ärgere Dich nicht“ statt mit vier nur mit einem Kegel gespielt werden.

TIPP
3

.....
Quelle:
Stöppler, Reinhilde et al.
(2016), S. 3ff.
.....



**TIPP
4**

Modifikation der Spielregeln

Auch Spielregeln neigen dazu, sehr komplex aufgebaut zu sein und wirken dadurch häufig demotivierend. Indem Teile der Regeln weggelassen werden, kann man ein Spiel schnell vereinfachen, ohne dabei an Spielspaß einbüßen zu müssen. So können auch Veränderungen des Bewertungssystems eine Reduzierung der Spielregeln bedeuten.

Beispiele für gelungene Spielmodifikationen finden sich bei Stöppler & Haveman (2013), Stöppler & Kressin (2017) und Stöppler (2018).

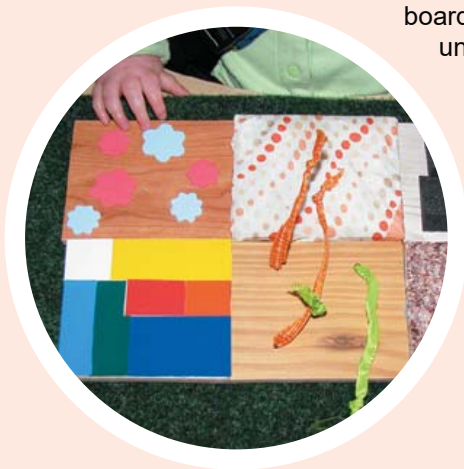
.....
Quelle:
Stöppler, Reinhilde et al.
(2016), S. 33f.
.....



**TIPP
5**

Gestaltung von Spielräumen

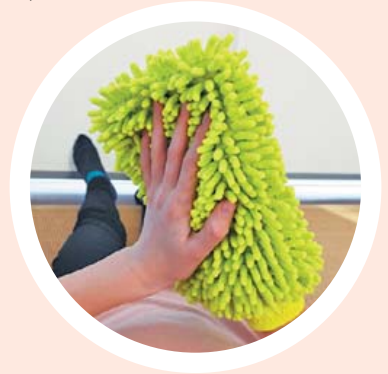
Viele Menschen mit Komplexer Behinderung verbringen die meiste Zeit des Tages im Rollstuhl und können sich häufig nicht selbstständig fortbewegen. Deshalb bietet es sich an, den Rollstuhl als Spielraum zu gestalten, da dieser ständig erreichbar ist. Holzboards versehen mit Materialien zum Fühlen, Greifen, hin und her bewegen und Geräusche machen, stellen einen besonderen, den Alltag begleitenden Spielraum bereit. Anregungen bekommen Sie auf den Fotos.



Auch im Schlafzimmer / Bett oder in einer entspannten Position am Boden können kleine Spielräume entstehen, in dem in Sicht- und Greifweite Sinnesmaterialien angebracht werden. Hierzu kann z.B. ein Stofftier an einer Gummischnur von der Decke herabhängen oder ein Little Room (nach Lilli Nielsen 1993) gestaltet werden. Zu empfehlen sind ein Plexiglasquader oder ein Karton, der an vier Seiten geschlossen ist und an dessen Decke und Seiten Gegenstände befestigt werden können.

Quelle:
Damag, Annette & Schlichting,
Helga (2016), S. 89ff.

Auch alltägliche Gegenstände haben oft das Potenzial Spielräume zu eröffnen, wie z.B. der Waschlappen in Pflegesituationen oder der Löffel beim Essen. Das neugierige Erkunden dieser Alltagsgegenstände kann als Spiel den Erfahrungsraum erweitern, und somit einen wesentlichen Beitrag zur Persönlichkeitsentwicklung leisten.



Spielen mit gleichaltrigen Spielpartnern ermöglichen



Beziehungen zu Peers pflegen und anderen Gleichaltrigen begegnen, lässt einen die andere Person besser verstehen und emotionale Resonanz kann entstehen. Hierunter versteht man die Fähigkeit, mitzufühlen oder zu fühlen, was andere fühlen. Um wechselseitige und aufeinander bezogene Aktivitäten zu ermöglichen, ist ein angepasster Raum hilfreich: zwei Kinder liegen nebeneinander auf einer stabilen Unterlage (Boden), ggf. mit stabilen Seiten. Sie nehmen sich gegenseitig wahr und treten durch Austausch ihrer Ausdrucksformen abwechselnd in einen Dialog. Der Interaktionsrahmen auf dem Boden eignet sich hierzu am besten, um ein körperliches in Interaktion treten mit dem Peer zu ermöglichen. Seidentücher, Knisterfolie, ein Luftballon oder Klangobjekt können das miteinander Spielen unterstützen.

Quelle:
Siegfried, Christoph 2020,
S. 143f.¹

» Auch Kinder mit Komplexen Behinderungen sind kompetente Spielpartner, die in Austausch mit ihren Freunden gehen – die Möglichkeiten hierfür oft und vielfältig zu schaffen sollte ein vorrangiges Ziel in unseren Kindergärten, Schulen und betreuenden Einrichtungen sein!«
Simon, Angela (2020), S. 138¹

TIPP
7

.....
Quellen:
Wieczorek, Marion (2020),
S. 103¹; Fath, Kirsten 2020,
S. 111¹
.....



Bewegungsspiele initiieren

Unsere eigene Wachsamkeit in der Begegnung mit Menschen mit Komplexer Behinderung ist gefragt, wenn es darum geht, Hinweise und kleine Spielaufforderungen aufzuspüren. Ein die Bettdecke über den Kopf ziehen könnte der Versuch eines Versteckspiels sein, ebenso ein Wegdrehen des Kopfes zur anderen Seite oder ein Wechsel des Blickkontaktes. Hier ist das Geschick des Anderen, die Situation zu interpretieren, sich einzulassen und immer wieder auch auszuprobieren, gefragt. Wieczorek spricht von „schelmischen Alltagsspielen“, die wir alle aus der eigenen Kleinkindzeit kennen und die sich auch in unserem Umfeld immer wieder beobachten lassen. Ein Kind zieht am Rock der Mutter und blickt ganz schnell wieder weg, als wäre es nicht der Verursacher gewesen oder erinnern wir uns an die Freude, die ein Kitzeln auslösen kann. Wird der eigene Körper durch den anderen in Bewegung versetzt (wie z.B. beim Hoppe-hoppe-Reiter-Spiel...) erfreuen wir uns daran.

Fath unterstreicht die Bedeutung eines bewegungsorientierten Zugangs und entwickelt mit ihrem integrativen Sport- und Bewegungskonzept eine Möglichkeit zur spielerischen Bewegung.

TIPP
8

.....
Quelle:
Knoblauch, Sabine (2020),
S. 121 f.¹
.....

Basale Spielangebote

Basale Spielaktionen als elementare Form des Spielens sind voraussetzungslos. Einfache Alltagsmaterialien (eine Handpuppe, ein feuchter Waschlappen, ein Luftballon oder Squishy, eine Taschenlampe, Haarbürste oder ein Wollknäuel) können neugierig machen und zum Entdecken, Ausprobieren und letztendlich zum Spielen einladen.



Unsere Aufgabe:

- Das Spiel als Spiel erkennen
- Die Umgebung so gestalten, dass Gegenstände gut sichtbar, erreichbar und konstant greifbar sind

Ein guter Spielpartner:

- Spricht der Person mit Komplexer Behinderung Spielkompetenz zu
- Schafft Gelegenheiten zum zweckfreien Spielen und verfolgt dabei keine Förderziele
- Stellt die Gegenwartsbezogenheit des Spiels in den Mittelpunkt
- Bietet Spielideen lediglich an, drängt sie aber niemals auf
- Sieht den Prozess selbst als Ziel



Wir sollten uns ganz auf die Spielwelt der Personen mit Komplexer Behinderung einlassen, diese Welt als solche anerkennen, achten und offen dafür sein, ein gemeinsames Erlebnis zuzulassen. Dann kann Basales Spiel gelingen und wesentlich zur Erhöhung der Lebensqualität beitragen.

Quelle:
nach Knoblauch, Sabine
2020, S. 126¹

Digitale Spiele

Inzwischen bietet der Markt zahlreiche spielerische Apps, die es ermöglichen, Ursache-Wirkungszusammenhänge zu erfahren und neue Sinneseindrücke zu sammeln. Eva Moore empfiehlt z.B. folgende Apps: FingerPaint, PuzzleKlickFree, MetaTwist (Memory-Spiel mit Metacom-Symbolen).

Stöppler verweist zudem auf die Spielkonsole Wii, die für Menschen mit schwerer Behinderung nicht nur einen spielauffordernden Charakter hat, sondern auch Raum für Inklusion ermöglicht.

Auch weitere „virtuelle Welten“, wie Snoezelenräume, Multisensory Rooms, die Tovertafel und der Magic Carpet stellen interessante Spielräume dar.



Quellen:
Lamers, Wolfgang 2020,
S. 54¹; Moore, Eva et al.;
Stöppler, Reinhilde; Lamers,
Wolfgang in Lang, Annika
(2020)¹





Adressen die weiterhelfen

Institut für Ludologie (Spielwissenschaft):

Spielforschung als transdisziplinäre Wissenschaft
www.ludologie.de

MyMiniFactory:

Community, die Ideen zum 3D-Druck mit Anleitungen zur Verfügung stellt
www.myminifactory.com

MakersHelpCare:

diese Seite des Förderschullehrers Nils Beinke-Schulte bietet viele Ideen der Herstellung von Spielmaterialien mit dem 3D-Drucker und für den Umbau von Spielzeug
www.makershelpcare.de

Das bewegte Leben:

Ein kreativer Blog einer Mutter und Heilpädagogin, die selbst hergestellte Spielmaterialien und vieles mehr vorstellt
www.dasbewegteleben.wordpress.com/

AktiveCues von Tovertafel:

Spielerische interaktive Lichtprojektionen regen Kinder, Erwachsene und ältere Menschen dazu an, sich zu bewegen und gemeinsam Spaß zu haben
www.tovertafel.de

Magic Carpet von Rehavista:

Mit dem Magic Carpet können beeinträchtigte und nicht beeinträchtigte Personen miteinander spielen. Auch Nutzer*innen von Augensteuerungen können interaktiv mitagieren. Das System projiziert interaktive Bilder auf den Fußboden, Rollstuhl-Auflagen oder Tische etc. Die AnwenderInnen bewegen sich einfach in bzw. auf der Projektionsfläche, um das Bild in Aktion zu versetzen.
www.rehavista.de/shop/produkte/erlebnisraume/magic-carpet

Sinnvoll geschenkt:

Online-Katalog mit Geschenken für besondere Menschen initiiert von der Ergotherapeutin Silke Schmidt
www.sinnvoll-geschenkt.de

Land of Toys:

Spielzeug für besondere Kinder
www.landoftoys.net



Literatur

Heimlich, Ulrich (2015): Einführung in die Spielpädagogik. Bad Heilbrunn

Janz, Frauke; Lamers, Wolfgang (2007): Spiel in der Frühförderung mit schwerbehinderten Kindern. Sich erleben-andere erleben-etwas erleben. In: Fröhlich, Andreas; Heinen, Norbert; Lamers, Wolfgang (Hrsg.): Frühförderung von Kindern mit schwerer Behinderung. Düsseldorf

Lamers, Wolfgang (2003): Spiel – auch für Kinder und Jugendliche mit schwerer Behinderung ein identitätsfördernder Dialog mit der Welt. In: VHN, 72(3), S. 244-255

Lang, Annika; Maier-Michalitsch, Nicola (Hrsg.) (2020): Spielen. Menschen mit Komplexer Behinderung. Düsseldorf

Nielsen, Lilli (1993): Das Ich und der Raum, Aktives Lernen im „Kleinen Raum“, Würzburg

Rieger et al. (Hrsg.) (2019): Spielen. Menschen mit schwerer Behinderung und die Potenziale des Spiels. Mainz

Schroer, Barbara; Biene-Deißler, Elke; Greving, Heinrich (2016): Das Spiel in der heilpädagogischen Arbeit. Stuttgart

Sowa, Martin; Maulbetsch, Winfried (2013): So einfach ist das. Schnell einsetzende Spiele für Motopädagogik-, Integrations- und Behindertensportgruppen. Dortmund

Stöppler, Reinhilde; Havemann, Meindert (2016): Spielen will gelernt sein!? Spiele für Menschen mit geistiger Behinderung. Dortmund

Stöppler, Reinhilde; Havemann, Meindert; Wilke, Julia (2016): Neue inklusive Spielideen. Spielen will gelernt sein. Teil 2. Dortmund

Wachsmuth, Susanne (2006): Die Bedeutung des Symbol- und Rollenspiels für die Geistigbehindertenpädagogik als eine „Zone der nächsten Entwicklung“. In: Sonderpädagogik, 36 (2), S. 105-116

Impressum

Empfehlungsbroschüre des Wissenschafts- und Kompetenzzentrums
für Menschen mit Komplexer Behinderung der Stiftung Leben pur

„Spielen bei Menschen mit Komplexer Behinderung“

Autorin: Dr. phil. Katrin Reich

Layout und Gestaltung: Jutta Fegert / die firmendesigner
München, Dezember 2019

Bildnachweise:

Umschlagfoto: shutterstock

Bild S. 2 (beide), 3, 7, 10 (oben): Fabian Helmich/Helfende Hände

Bild S. 5 (links), 6 (rechts), 9: shutterstock

Bild S. 5 (rechts), 10 (beide unten): Anne Hawranke,

Bild S. 6 (links), 11, 12 (beide): Stiftung Leben pur

Bild S. 8 (links): Jako-o

Bild S. 8 (rechts): AbleNet

Aus Gründen der besseren Lesbarkeit wurde auf eine Geschlechter-
differenzierung verzichtet. Gemeint sind immer alle Geschlechter.

Kontakt

Stiftung Leben pur

Wissenschafts- und Kompetenzzentrum

Garmischer Straße 35
81373 München

Tel. +49 (0) 89 / 35 74 81-19

info@stiftung-leben-pur.de

www.stiftung-leben-pur.de



Stifter:



Gefördert durch:

