

Kurzfassung der Beiträge

zur interdisziplinären
Jahrestagung Leben pur 2019

**SPIELEN
BEI KINDERN,
JUGENDLICHEN UND
ERWACHSENEN MENSCHEN
MIT
KOMPLEXER BEHINDERUNG**

Übersicht

Vorträge

Freitag

Jonas Vossler

Spielen? Warum Nutzloses nützlich sein kann..... 4

Prof. Dr. Reinhilde Stöppler

Bedeutung und Möglichkeiten des Spiels bei Menschen mit schweren Behinderungen..... 5

Prof. Dr. Wolfgang Lamers

Spiel - ein Dialog mit der Welt..... 6

Lisa Birkner

The way to play - Ein inklusives Spielplatzangebot.....7

Christine Brenner

Ingenieurskunst für Barrierefreiheit.....8

Kathrin Wenz

Cookiemonster.....9

Prof. Dr. Susanne Wachsmuth

Über die Relation von Symbol- und Rollenspiel zur kommunikativen Kompetenz..... 10

Samstag

Uta Münstermann

Medizinisch-pflegerische Voraussetzungen für Spiel11

Dr. Kirsten Fath

Bewegung und Spiel bei Menschen mit Komplexer Behinderung.....12

Anne Hawranke

Spiel im Alltag eines Kindes mit komplexer Beeinträchtigung13

Prof. Dr. Marion Wieczorek Spielerischer Alltag	14
---	----

Maren Seelandt, Kerrin Stumpf L.L.M., Pelle Stumpf Sie spielen nicht von allein - Streitgespräch von Betroffenen, Angehörigen und Pädagogen über den Wert des Spielens.....	15
--	----

Workshops

Dr. Kirsten Fath Bewegung und Spiel bei Menschen mit Komplexer Behinderung	17
--	----

StD'in Sabine Knoblauch Basales Spiel – Spielen als eine Form der Interaktion bei Kindern mit Komplexer Behinderung	18
--	----

Prof. Dr. Florian Kiuppis Baskin - ein inklusives Spiel für alle	19
--	----

Angela Simon Miteinander Spielen – Peer-Beziehungen bei Menschen mit Komplexer Behinderung	20
---	----

Nils Beinke DIY-Spielmaterialien mithilfe des 3D-Drucks herstellen.....	21
---	----

VORTRÄGE

SPIELEN? WARUM NUTZLOSES NÜTZLICH SEIN KANN?



JONAS VOSSLER

Wissenschaftlicher Mitarbeiter
Institut für Ludologie, Berlin

Hunde, Katzen und Menschen spielen. Die Natur lädt uns zum Spielen ein. Neben dem explorativen Spiel, mit dem wir Natur und unsere Mitmenschen beim Spiel kennenlernen, hat die Menschheit viele weitere Spielformen entwickelt. Wir können spielend unser Anpassungsverhalten trainieren oder spielerisch nach innovativen Verhaltensvariationen suchen. Das anscheinend Nutzlose, der Müßiggang, das Nichtnotwendige gewinnen in unserer komplexen Welt eine immer höhere Bedeutung. Spiele sind aber nicht nur Entspannung, Einübung oder Katharsis. Wir benötigen den spielerischen Freiraum.

Jonas Vossler verrät uns, warum das Spielen mehr ist als Zeitvertreib.

BEDEUTUNG UND MÖGLICHKEITEN DES SPIELS BEI MENSCHEN MIT SCHWEREN BEHINDERUNGEN



PROF. DR. REINHILDE STÖPPLER

Geschäftsführende Direktorin
Geistigbehindertenpädagogik

Institut für Förderpädagogik und Inklusive
Bildung, Justus-Liebig-Universität Gießen

Vor allem im (sonder-)pädagogischen Bereich wird das Spiel als Unterrichts- und Fördermedium eingesetzt. Bei der vielfältigen Nutzung des Spiels als didaktisch/methodisches Mittel wird allerdings oftmals vergessen, dass das Spielen vor allem Spaß und Freude macht. Der Vortrag soll die Synthese zwischen Spiel und intentionalem Lernen aufzeigen sowie ein Plädoyer für das „Spielen um des Spielens willen“ sein. Im Zentrum stehen vielfältige Anregungen zur Modifikation unterschiedlicher aktueller Spiele, damit Menschen mit (schweren) Behinderungen an der Vielfalt des Spieleangebotes teilhaben können.

SPIEL - EIN DIALOG MIT DER WELT



PROF. DR. WOLFGANG LAMERS

Professur für Pädagogik bei geistiger
Behinderung

Institut für Rehabilitationswissenschaften,
Humboldt-Universität zu Berlin

Spiel ist ein Dialog mit der Welt und seinen inneren und äußeren Spielräumen, in denen intrinsisch lohnende, subjektive Erlebnisse möglich werden. Obschon im Spiel immer auch etwas (prozessual) gelernt wird, überschüssige Energien abgebaut oder Konflikte bewältigt werden können, liegt die eigentliche und zentrale Motivation des Menschen zu spielen darin, sich, andere oder etwas zu erleben und dieses Erleben zu erweitern. Welche Bedeutung das Spiel für die gesamte Entwicklung des Kindes hat, wird in zahlreichen pädagogischen und psychologischen Veröffentlichungen nachgewiesen. Aber wie gestaltet sich dieser Dialog bei Menschen mit komplexer Behinderung? Welche intrinsisch lohnenden Erlebnisse bieten sich ihnen in Kindheit, Jugend und im Erwachsenenalter in ihren Spielräumen?

THE WAY TO PLAY – EIN INKLUSIVES SPIELPLATZANGEBOT



LALE MENEK, CORINNA EITEL &
LISA BIRKNER

Ergotherapeutinnen &
Bachelor of Science in Occupational
Therapy, Niederlande

Wissenschaftspreisgewinner
Leben Pur – 2019

Das Ziel der explorativen Studie war die Ausarbeitung eines Konzeptes zur Gestaltung eines inklusiven Spielplatzes für Kinder mit und ohne Behinderung im Alter von 1,5 bis 14 Jahren für das Außengelände der Schön-Klinik Vogtareuth. 47 Teilnehmer*innen wurden durch Fragebögen nach den Nutzungserfahrungen auf Spielplätzen befragt. Dabei wurden qualitative und quantitative Methoden innerhalb der Untersuchung verwendet. Zur Datenauswertung wurden die Zusammenfassende Inhaltsanalyse, sowie Methoden der deskriptiven Statistik verwendet. Um das interaktive Spiel auf Spielplätzen zu fördern, sind Anpassung der Erreichbarkeit, Zugänglichkeit und Nutzbarkeit notwendig, um Herausforderungen und Barrieren zu bewältigen.

Das inklusive Spielplatzkonzept beinhaltet die erhobenen Ergebnisse und bietet Lösungsvorschläge zur inklusiven Spielplatzgestaltung. Gestalterische Aspekte der Umwelt und der präferierten Spielgeräte werden unter Berücksichtigung des Design für Alle beschrieben.

„SPIELEN BEI KINDERN, JUGENDLICHEN UND ERWACHSENEN
MENSCHEN MIT KOMPLEXER BEHINDERUNG“
INGENIEURSKUNST FÜR BARRIEREFREIHEIT



CHRISTINE BRENNER

Beratungsstelle INTERAKTIV für
Kommunikations- und Assistenztechnologie
Fritz-Felsenstein-Haus, Königsbrunn

Förderpreisgewinner
Leben Pur – 2019

Die Beratungsstelle INTERAKTIV für Kommunikations- und Assistenztechnologie des Fritz-Felsenstein-Hauses kooperiert seit mehreren Jahren mit dem Lehrstuhl für Mechatronik der Hochschule Augsburg. Studenten der Fachrichtungen Systems Engineering, Softwareengineering und Mikrocomputertechnik haben während einer etwa viermonatigen Projektphase die Aufgabe, handelsübliche Spielgeräte so umzubauen oder neu zu konzipieren, dass Menschen mit schweren Beeinträchtigungen diese Spiele mittels Taster, PC-Maus, Joystick und anderen alternativen Ansteuerungen spielen können. Hergestellt wurden in den letzten Jahren beispielsweise „Vier gewinnt“, „Mensch-ärger-dich-nicht“, „Looping Louis“, verschiedene Autorennbahnen oder „Slotter“, um nur einige zu nennen.

Frau Brenner und Herr Salvamoser von der Beratungsstelle INTERAKTIV unterstützen das Formulieren von Vorgaben seitens der Klienten. Danach beginnt für die Studenten die Planungs- und Bauphase, in der sie sich meist in regelmäßigen Abständen bei Christine Brenner und Roland Salvamoser absichern, ob sie mit dem (Um-) Bau des Spielgeräts richtig liegen.

Technik und Mensch begegnen sich hier in vielfältiger Art und Weise – für die Studenten eine perfekte Verbindung von gesellschaftlichem Engagement mit fachlichem Lernen.

COOKIEMONSTER



KATHRIN WENZ

Therapieleitung
Ergotherapie-Abteilung

Helfende Hände gemeinnützige
GmbH, München

Förderpreisgewinner
Leben Pur – 2019

Das Cookiemonster ist ein selbst entworfenes Spiel der Ergotherapie-Abteilung von Helfende Hände im Erwachsenenbereich.

Oberstes Ziel ist die Verbesserung im Alltag von Menschen mit komplexen Behinderungen. Dieses Ziel kann durch das Spiel erreicht werden, indem das Spiel Cookiemonster die Teilhabe stärkt, Spaß macht, die Interaktion und Kommunikation verbessert, die Vigilanz erhöht, die Ausdauer und Konzentration fördert, die Frustrationstoleranz steigert, die Rumpfstabilität stärkt, den Bewegungsradius vergrößert, die taktile Wahrnehmung und Feinmotorik fördert sowie die Auge-Hand-Koordination stärkt.

Das Spiel Cookiemonster ist für Spieler ab fünf Jahren geeignet und dauert je nach Anzahl der Spieler zwischen 10 und 60 Minuten.

ÜBER DIE RELATION VON SYMBOL- UND ROLLENSPIEL ZUR KOMMUNIKATIVEN KOMPETENZ



APL. PROF. DR. SUSANNE WACHSMUTH

Professorin für Sonderpädagogik, Lahnau

Um die kommunikative Kompetenz weiter zu entwickeln und über Mitteilungen bezüglich des Hier und Jetzt hinaus Aussagen machen oder Wünsche äußern zu können, muss ein Symbolverständnis aufgebaut werden, sei es mit grafischen Symbolen, Gebärden oder Worten. Insbesondere im Symbolspiel wird sichtbar, wie sich allmählich die Fähigkeit entwickelt, einen Gegenstand stellvertretend für einen anderen zu nutzen, ihn als einen Ersatz, oder besser als ein Zeichen, für etwas anderes einzusetzen. Eine ähnliche Entwicklung muss beim Erwerb eines Vokabulars durchlaufen werden. Hier stehen grafische Zeichen, Gebärden oder Worte für das Gemeinte.

In dem Vortrag sollen die Entwicklung von Symbol- und Rollenspiel und Ansätze zu deren Förderung sowie Parallelen zur Sprachentwicklung aufgezeigt werden.

MEDIZINISCH-PFLEGERISCHE VORAUSSETZUNGEN FÜR SPIEL



UTA MÜNSTERMANN

Pflegepädagogin (B.A.),
Kinderkrankenschwester,
Kursleitung Basale Stimulation,

Vestische Kinder- und Jugendklinik,
Universität Witten-Herdecke

Spielen selbsttätig initiieren, Beschäftigung erfahren, etwas anstellen und bewirken können sind elementare Bedürfnisse des Menschen. In dem Vortrag werden medizinische Voraussetzungen, wie exemplarisch bei Schmerzen und Spastiken thematisiert, sowie basal stimulierende pflegerische Möglichkeiten. Im Zentrum steht das einzelne Kind / der junge Erwachsene mit seinen individuellen Fähigkeiten im Bereich der Wahrnehmung, in seinen Bewegungsaktivitäten und kommunikativen Möglichkeiten. Anhand von Praxisbeispielen werden entsprechende Angebote, wie beispielweise zur Körperwahrnehmung in der täglichen „Grundpflege“ dargestellt, die es dem Menschen ermöglichen sein Bedürfnis nach Spielen auszuleben.

BEWEGUNG UND SPIEL BEI MENSCHEN MIT KOMPLEXER BEHINDERUNG



DR. KIRSTEN FATH

Magister Artium (M.A.) Sportwissenschaft,
Psychologie und Kinder- und
Jugendpsychiatrie

Dozentin an der Fachschule für Sozialwesen
der Johannes-Diakonie Mosbach

Der Fokus des Vortrags ist auf die Kompetenzen und ihr Entwicklungspotential von Menschen mit Komplexer Behinderung durch Bewegung und Spiel gerichtet. Menschen mit Komplexer Behinderung haben genauso wie wir den Wunsch nach Begegnung, Gemeinschaft, Spiel und Bewegung, allerdings ist es bei ihnen häufig schwieriger, dieses Bedürfnis zu erkennen und umzusetzen. Gerade der Zugang über körper- und bewegungsorientierte Maßnahmen hat sich als geeignet erwiesen, um mit diesem Personenkreis in Kontakt zu treten, zu kommunizieren und sie zu aktivieren. In dem Vortrag wird das von mir entwickelte Verfahren vorgestellt, welches Menschen mit sehr schweren Behinderungen ermöglicht, an Sport-, Spiel- und Bewegungsangeboten in der Gruppe teilzunehmen. Das interdisziplinär aufgebaute Integrative Sport- und Bewegungskonzept besteht aus Elementen der körperorientierten Ansätze, der Psychomotorik, aus Sport, Spiel und Bewegung, sowie dem Interventionskonzept für stereotype und selbstverletzende Verhaltensweisen. Die empirische Überprüfung belegt die praktische Bedeutung des Ansatzes im Hinblick auf die Reduzierung der Verhaltensauffälligkeiten, die Stabilisierung der Herz-Kreislaufsituation und zeigt vor allem wie Menschen mit Komplexer Behinderung unter bestimmten didaktisch-methodischen Bedingungen durchaus in der Lage sind freudvoll an Spielen und Bewegungsübungen in der Gruppe teilzunehmen.

SPIEL IM ALLTAG EINES KINDES MIT KOMPLEXER BEEINTRÄCHTIGUNG



ANNE HAWRANKE

Erzieherin, Heilpädagogin & Mutter einer Tochter mit komplexer Beeinträchtigung

Autorin des Blogs
dasbewegteleben.wordpress.com

In dem Vortrag wird aus der Perspektive einer Mutter berichtet, wie Spielanlässe für Kinder mit Komplexer Behinderung gefunden werden können. Im Alltag bieten sich zahlreiche (auch ungeahnte) Spielanlässe, die ansetzend bei den Ressourcen aufgegriffen und ausgebaut werden können.

Ein besonderer Fokus wird darauf gelegt, wie Spielumgebung gestaltet und bekanntes Spielzeug genutzt bzw. adaptiert werden kann. Die dargestellten selbst gefundenen Spielmöglichkeiten sollen Anregungen aus der Praxis für die Praxis darstellen.

SPIELERISCHER ALLTAG



PROF. DR. MARION WIECZOREK

Pädagogik/Didaktik im Förderschwerpunkt
körperliche und motorische Entwicklung

Fakultät für Sonderpädagogik an der
Pädagogischen Hochschule Ludwigsburg

Der Alltag von Kindern ist geprägt durch Spiel. Kinder entdecken und ergreifen spielerische Gelegenheiten (zum Spiel) an vielen Orten und zu vielen Zeiten. Lassen sich auch für Kinder mit schwerer Behinderung Impulse zu (selbstinitiiertem) Spiel im Alltag finden und aufgreifen? Welche Bedeutung haben diese spielerischen Momente, Unterbrechungen des Alltags für die Beziehung zwischen Erwachsenem und Kind? Wie können sie zu echten Momenten der Begegnung zwischen Erwachsenem und Kind, aber auch zwischen Kind und den Dingen oder Kindern untereinander werden? Diesen Fragen will der Vortrag nachgehen.

**SIE SPIELEN NICHT VON ALLEIN
STREITGESPRÄCH VON BETROFFENEN, ANGEHÖRIGEN UND
PÄDAGOGEN ÜBER DEN WERT DES SPIELENS**



KERRIN STUMPF, Juristin
Geschäftsführerin des
Elternvereins von Leben mit
Behinderung Hamburg
(LmBHH)

PELLE STUMPF, SCHÜLER

MAREN SEELANDT,
Sozialarbeiterin, Bereichs-
leiterin Familie, LmBHH

Welche Bedeutung hat das Spiel für uns? Ist Spiel nicht immer Kommunikation, mit uns selbst, den anderen, der Welt? Ich spiele, also bin ich?

Spielen gehört zum Kindsein. Hört es da auf? Wie spielen Erwachsene - mit Einschränkungen und/oder ohne? Eltern machen ihre eigenen Erfahrungen, denn das Leben mit ihrem behinderten Kind vermittelt ihnen besondere Verantwortung. Spielen kann fördern. Doch bleibt Raum für zweckfreies Spiel? Kann Spiel als Genuss empfunden werden in einem ausgefüllten Tag? Spielen heißt auch, ohne Eltern etwas zu tun. Spiele sind vielgestaltig, Berührung, Blicke, Geräusche, Rituale, Formen, Farbe, Wasser - vieles regt zum Spielen an und macht das Leben leichter. Oder? Je nach dem eigenen Blickwinkel, ob als Mensch mit Behinderung, Angehöriger oder pädagogischer Unterstützer, bemessen sich Art und Bedeutung des Spielens unterschiedlich. Aus Sicht der Berufsbilder birgt der Zusammenhang sogar Gefahr für die Anerkennung und Gleichstellung beruflicher Leistungen und Beiträge von Menschen mit hohen Einschränkungen bei der Teilhabe an Arbeit.

Das Gespräch von Pelle und Kerrin Stumpf, Selbstvertreter und seine Mutter, und Maren Seelandt, Sozialarbeiterin, beleuchtet Spielen im Spannungsfeld von Förderung, Zeitmangel und Erwartungen und neue Techniken und Tools. Sie zeigen, wie wichtig und anspruchsvoll die Ermöglichung von Spielerfahrung für Menschen mit komplexen Behinderungen im Alltag ist.

WORKSHOPS

BEWEGUNG UND SPIEL BEI MENSCHEN MIT KOMPLEXER BEHINDERUNG



DR. KIRSTEN FATH

Magister Artium (M.A.) Sportwissenschaft,
Psychologie und Kinder- und
Jugendpsychiatrie

Dozentin an der Fachschule für Sozialwesen
der Johannes-Diakonie Mosbach

In dem Workshop wird das "Integrative Sport und Bewegungskonzept", welches Frau Dr. Fath für Menschen mit Komplexer Behinderung entwickelt hat, vertiefend vorgestellt. Ziel dieses Konzeptes ist es, Menschen mit Komplexer Behinderung den Zugang zu Sport-, Spiel- und Bewegungsangeboten in Gruppen zu ermöglichen. Damit steht im Mittelpunkt des Workshops das Eigenerleben von Bewegungsspielen und Bewegungsübungen, das Reflektieren anhand von Videobeispielen und das Vertiefen des theoretischen Ansatzes, vor allem im Hinblick auf die Didaktik und Methodik sowie das Interventionskonzept für stereotype und selbstverletzende Verhaltensweisen.

BASALES SPIEL – SPIELEN ALS EINE FORM DER INTERAKTION BEI KINDERN MIT KOMPLEXER BEHINDERUNG



STD'IN SABINE KNOBLAUCH

Bereichsleiterin geistige Entwicklung,
körperliche und motorische Entwicklung

Staatl. Seminar für Didaktik und Lehrerbildung,
Heidelberg

Im Workshop wird mit den Teilnehmer*innen ausgehend von der eigenen Spielbiografie ein Verständnis von Spielen als Form der voraussetzungslosen Interaktion mit Kindern mit einer Komplexen Behinderung erarbeitet.

Es werden Spielmöglichkeiten vorgestellt, das Aufgreifen von Spielideen vermittelt, sowie die Möglichkeiten mit Material zu spielen konkret verdeutlicht. Dabei wird auf die Bedeutung der Basale Stimulation nach A. Fröhlich, der Elementarisierung nach N. Heinen eingegangen sowie motivationspsychologische Aspekte berücksichtigt. Die Referentin bietet beispielsweise Spielideen aus dem Improvisationstheater an und elementarisiert diese mit den Teilnehmer*innen für Schüler*innen mit Komplexer Behinderung. Als eine besondere Form der Spielinteraktion stellt die Referentin ihre Erfahrungen als basale Clownin Friedel in einer Nachmittags-AG für Kinder mit Komplexer Behinderung vor.

Die Intention des Workshops ist es, die Spielkompetenz der Teilnehmer*innen in Bezug auf diese Zielgruppe zu erweitern.

BASKIN - EIN INKLUSIVES SPIEL FÜR ALLE



PROF. DR. FLORIAN KIUPPIS

Theorien, Konzepte und Methoden der Heilpädagogik im Kontext von Inklusion und Partizipation

Katholische Hochschule Freiburg

„Baskin“ ist ein Ballspiel, das an Basketball angelehnt ist, dessen Regelwerk aber die Teilnahme von Menschen mit unterschiedlichen Funktionsfähigkeiten bzw. Beeinträchtigungen vorsieht – auch jenen, die z.B. nicht gut laufen, „dribbeln“, Pässe spielen oder werfen können. Entstanden im norditalienischen Cremona, und im Sinne der Leitidee universellen Designs fortwährend in Veränderung begriffen, hat sich die junge inklusive Sportart „Baskin“ bereits in Südeuropa ausgebreitet, z.B. in Mailand, Lyon und Barcelona.

Der Workshop knüpft an Erfahrungen an, die in einem sogenannten Lehrforschungsprojekt mit dem Titel „Inklusion im Sport: Implementierung von ‚Baskin‘ in Freiburg“ gemacht wurden. Es handelt sich um eine Initiative (<https://www.baskin-freiburg.eu/>), die sich seit April 2017 ambitioniert in den Sozialraum orientiert hat und sich die Etablierung von „Baskin“-Teams in Freiburg als Ziel setzte. Das Projekt versteht sich als offenes, transkulturelles Angebot, ausdrücklich ohne vorbestimmte Altersstufen und mit nur individuell selbstbestimmter Leistungsorientierung, an dem Menschen mit komplexen Behinderungen im Sinne des Mottos „So wie ich bin, mittendrin“ dabei sind. Zielvorgabe ist, dass alle Interessent*innen an diesem sportpädagogischen Angebot teilhaben können und so ausgelastet sind, wie sie es selbst wollen.

MITEINANDER SPIELEN - PEER-BEZIEHUNGEN VON MENSCHEN MIT KOMPLEXER BEHINDERUNG



ANGELA SIMON

Dipl. Päd., Sonderschullehrerin,
Wissenschaftliche Mitarbeiterin

Institut für Sonderpädagogik
Universität Koblenz-Landau, Campus Landau

Freunde sind wichtig – diese These würde wohl jeder bejahen. Buber formuliert es drastischer: "Der Mensch wird am Du zum Ich", er braucht ein Gegenüber, um seine Persönlichkeit zu entwickeln.

Studien zeigen, dass sich die Qualität von Peer-Beziehungen aber nicht nur auf das psychische, sondern auch auf das physische Wohlbefinden auswirken und fehlende Peer-Beziehungen mit anderen gesundheitlichen Risikofaktoren gleichzusetzen sind (vgl. Holt-Lunstad Julianne; Smith Timothy B., Layton J. Bradley, 2010).

In der Arbeit mit Menschen mit Komplexer Behinderung beschäftigen wir uns fast ausschließlich mit der Beziehung, Kommunikation und Anregung mit und durch nicht-beeinträchtigte Bezugspersonen.

Über Jahrzehnte ging man davon aus, dass Menschen mit Komplexer Behinderung nicht untereinander agieren (vgl. Ouvry, 1998). Welche Möglichkeiten sich aber doch im gemeinsamen Spiel mit den Peers, den "Gleichgesinnten", den Menschen in vergleichbaren Lebenssituationen zeigen, werden wir anhand von Videosequenzen betrachten.

Im Anschluss erarbeiten wir Ansätze, wie wir in der täglichen Arbeit dieses gemeinsame Spiel praktisch ermöglichen und unterstützen können.

DIY-SPIELMATERIALIEN MITHILFE DES 3D-DRUCKS HERSTELLEN



NILS BEINKE

Lehrer für Sonderpädagogik der Liboriussschule
Paderborn,

Makers Help Care, Paderborn

Wie wäre es für einen Menschen mit komplexen Behinderungen, wenn jeder Aspekt des Spielzeugs individuell anpassbar wäre? Jetzt stellen wir uns auch noch vor, dass die Herstellung nicht anonym in einer Fabrik erfolgt, sondern von lieben Mitmenschen im Hobbykeller übernommen wird. Möglich machen es jetzt digitale Fertigungstechniken - wie der 3D-Drucker - und eine immer positivere Einstellung zum Selbermachen.

3D-Druck klingt immer noch etwas nach Star Trek und Zukunftsmusik. Dabei ist die Technik weder neu, noch von einem anderen Stern. Glücklicherweise kommen immer nutzerfreundlichere und preiswertere Drucker auf dem Markt, die es möglich machen, die Spielzeuge und die Hilfsmittelversorgung von Menschen mit Behinderung ein Stück weit in die eigene Hand zu nehmen.

In dem Workshop erzählt Sonderpädagoge Nils Beinke von "Makers Help Care", welche Spielzeuge in den freien Bibliotheken im Internet warten und wie sie angepasst werden können. Je nach Zeit und Ideen können Spielmaterialien-Prototypen entstehen. Gerne kann der eigene Laptop oder das Tablet mitgebracht werden.

NOTIZEN ...



Garmischer Str. 35
81373 München

Telefon: +49 (0)89 - 35 74 81 –19
E-Mail: info@stiftung-leben-pur.de
Internet: www.stiftung-leben-pur.de

Spendenkonto:

Bank für Sozialwirtschaft
IBAN: DE14700205000008803300
BIC: BFSWDE33MUE

Stifter:



Gefördert von:



In Kooperation mit

