



Integration von Schülerinnen und Schülern mit einer Sehschädigung an Regelschulen

Didaktikpool

Wir bauen ein afrikanisches Spiel

Unterrichtseinheit mit sehbeeinträchtigten SchülerInnen in der Klasse

Ulrike Westerbarkey, 2019

Technische Universität Dortmund



Fakultät Rehabilitationswissenschaften

Rehabilitation und Pädagogik bei Blindheit und Sehbehinderung

Projekt ISaR

44221 Dortmund

Tel.: 0231 / 755 5874

Fax: 0231 / 755 6219

E-mail: isar@tu-dortmund.de

Internet: <http://www.isar-projekt.de>





Phase/Zeit	Unterrichtsaktivitäten	Medien	Didaktisch-methodischer Kommentar
Einführung 10 Min.	Begrüßung der SuS Vorankündigung des Unterrichtsbesuchs Transparenz der U-Stunde „Freizeit von Kindern in Afrika“ Brainstorming zum Thema PA einteilen und Kompetenzziel festlegen	AB PA	Ritualisierung/Einleitung der Stunde Sicherheit für die SuS, was sie in den nächsten beiden Stunden erwartet
Erarbeitungsphase 20 Min.	Textarbeit „Freizeit von Kindern in Afrika“. Was machen afrikanische SuS nach der Schule? Wie spielen sie?	AB	Kenntnisse über das Freizeitleben von SuS nach der Schule erwerben.
Reflexionsphase PA 5 Min.	Wie ist die PA verlaufen? Erfolge/Misserfolge, neue Ziele aufzeigen.		Reflexion der PA, Spiegelung des eigenen Verhaltens. Hat sich die PA im Laufe der U-Reihe verbessert oder verschlechtert? Woran liegt es?
Abschlussphase 5 Min	Was haben wir über das Freizeitverhalten von Kindern in Afrika gelernt?		
Pause 5 Min.	Lauf über den Schulhof		Die SuS sollen sich von der anstrengenden rein kognitiven Arbeit erholen und Anspannungen vor dem UB abbauen können.

8. Stunde	Freizeit von Kindern in Afrika „Wir basteln unser Spielzeug selbst“		
Phase/Zeit	Unterrichtsaktivitäten	Medien	Didaktisch-methodischer Kommentar
Einführung 10 Min.	Begrüßung der SuS Vorstellung der Besucherin Transparenz der U-Stunde „Wir basteln unser Spielzeug selbst“ Brainstorming zum Thema PA einteilen und Kompetenzziel festlegen	AB PA	Ritualisierung/Einleitung der Stunde Sicherheit für die SuS, was sie in den nächsten beiden Stunden erwartet
Durchführung 25 Min.	Die SuS sehen sich die Materialien auf dem Gruppentisch an und äußern erste Vermutungen. Sie dürfen die Materialien anfassen und sich darüber unterhalten. Die L. stellt Fragen zu den Materialien und ob sich die SuS vorstellen können, was diese M. mit dem Freizeitverhalten zu tun haben können. Die L. verteilt bei Bedarf eine/mehrere Anleitungen zum Bau von Spielzeug aus Müll. LAA ermutigt die SuS gleichzeitig die eigene Kreativität zu nutzen, um Spielzeug in PA anzufertigen. Die SuS lesen sich optional das Angebot zur Erstellung eines Spielzeuges durch und entscheiden, ob sie das Angebot annehmen wollen oder ob sie ein Spielzeug selbst erfinden wollen. Die Partner müssen sich absprechen, was	Müll, alte Stoffe, Schere, Draht Zange Textilklebeband AB Anleitungen für die Erstellung von Drahtspielzeug Angebot zur eigenen Kreativität	Die SuS sollen lernen, dass sich Kinder in anderen Teilen der Welt oftmals ihr Spielzeug selber bauen und gestalten müssen. Hierfür ist viel Phantasie und Geschick notwendig. Viele Spielzeuge lassen sich nur in Partnerarbeit erstellen sowie durch viel üben und ausprobieren. Die SuS sollen Parallelen zu ihrem eigenen Spielzeug



	sie bauen wie und womit bauen wollen.		
Reflexion PA 5 Min.	Wie ist die Partnerarbeit gelungen? Erfolge/Misserfolge aufzeigen. Welche Ziele werden sich für die nächste Stunde gesetzt?	AB PA	Reflexion der Partnerarbeit. Spiegelung des eigenen Verhaltens. Kritik vom Partner und MitschülerInnen annehmen können. Frustrationstoleranz aufbauen. Vorschläge für andere Partnergruppen machen können.
Präsentation der Ergebnisse 5 Min.	Die SuS zeigen der L. und sich gegenseitig die Ergebnisse ihrer Spielzeugproduktion. Sie reflektieren dabei ihre Probleme und Schwierigkeiten auf die sie bei der Arbeit gestoßen wurden. L. lobt die Arbeitsergebnisse und evtl. das Verhalten/Mitarbeit der SuS.	Die produzierten Spielzeuge	Stolz auf die partnerschaftliche Leistung und auf das Ergebnis sowie auf die Kreativität und Handfertigkeit zeigen dürfen. Probleme aufzeigen können, die bei der Erstellung des Spielzeugs aufgetreten sind. Empathie und Achtung für die Spielzeuge der Kinder in anderen Kulturen entwickeln.



Anleitung für den Bau des Awale- oder Owari- Spiels

Materialien

1 Platte Ton

1 Walze oder Teigrolle

1 große Murmel

1 Brett oder Unterlage zum Fertigen der Spielsteine

1 Schale mit Wasser, Handtuch

Anleitung

Vorgehensweise	Dafür brauchen wir:



<p>Nehmt eine Platte Ton und walzt sie gleichmäßig stark auf eine rechteckige Fläche von ca. 20x40 cm aus. Drückt die Kanten ein wenig rund an und versucht eine glatte Oberfläche der Tonfläche zu streichen. Evtl. müsst ihr dafür eure Hände ein wenig anfeuchten.</p>	
<p>Nehmt die große Murmel und drückt auf jede lange Seite des Rechtecks</p>	



6 gegenüberliegende Mulden in eure Tonplatte.	
Sucht euch in der Klasse einen sicheren Platz aus, den ihr mit Zeitungspapier auslegt.	
Legt die Platte mit den Mulden vorsichtig auf euren sicheren Platz zum Trocknen.	



<p>Formt aus dem restlichen Ton oder aus einem anderen Tonstück mindestens 48 Spielsteine. Achtet darauf, dass immer mindestens 10 Spielsteine in eine Mulde passen können, sonst fallen die Steine während des Spielens aus den Mulden heraus.</p>	
<p>Legt die fertigen Spielsteine ebenfalls zu eurem sicheren, mit</p>	



Zeitungspapier ausgelegten Platz, damit sie trocknen können.	
---	--

Spielanleitung für das Awale- oder Owari- Spiel

Taktikspiel für 2 Spieler ab 12 Jahren

Ursprünglich war dieses Spiel aus einer ganzen Reihe von „Bohnenspielen“, die schon vor 3000 Jahren in Ägypten gespielt wurden, dann in ganz Afrika bekannt wurden und durch die Sklaven sogar bis nach Südamerika und Westindien gelangten.

Zubehör: Ein Spiel mit 12 Mulden und 48 Spielsteinen



Anfangsstellung: Das Spielbrett wird quer zwischen die Spieler gelegt, sodass jeder eine Sechserreihe von Spielmulden vor sich hat. Zu Beginn werden in alle 12 Spielmulden je 4 Steine gelegt.

Spielzug: Ein Spielzug besteht daraus, alle Steine einer Spielmulde aufzunehmen und entgegen dem Uhrzeigersinn reihum und einzeln in die anderen Mulden zu verteilen, eigene und gegnerische. Dann ist der Mitspieler an der Reihe.

Erobern von gegnerischen Steinen: Erobert werden können gegnerische Steine, wenn der letzte Stein eines Spielzuges in eine gegnerische Mulde fällt, in der sich nur ein oder zwei Steine des Gegners befinden. Diese Mulde wird also auf zwei



oder drei Steine (mit den eigenen aus dem Spielzug) aufgefüllt. Die Steine dieses Topfes sind erobert und werden in eine der Gewinnmulden gelegt. Sollten sich in dem gegnerischen Topf unmittelbar vor dem soeben Geleerten auch nur zwei bzw. drei Steine befinden, sind diese ebenfalls erobert und die Mulde darf geleert werden. Dann ist der Mitspieler am Zug.

Besonderheiten: Enthält die Mulde mehr als zwölf Steine, sodass ein vollständiger Umlauf möglich ist, wird bei der zweiten Runde die soeben geleerte übersprungen.

Ende: Hat ein Spieler keine Steine mehr auf seiner Seite, ist der Mitspieler verpflichtet, ihm Steine herüberzuspielen. Auch dürfen die Mulden des Einen von dem Mitspieler nicht in einem Zug vollständig geleert werden. Ein Stein muss übrig



bleiben. Ist trotzdem ein Spieler nicht mehr in der Lage zu ziehen, ist das Spiel beendet. Die Reststeine fallen dem Spieler zu, auf dessen Seite sie liegen. Die eroberten Steine werden gezählt, um den Gewinner zu ermitteln. Das Spiel wird abgebrochen, wenn die Steine nur noch ohne Eroberungsmöglichkeiten um das Brett herumlaufen.