

Materialsammlung Deutsch

D

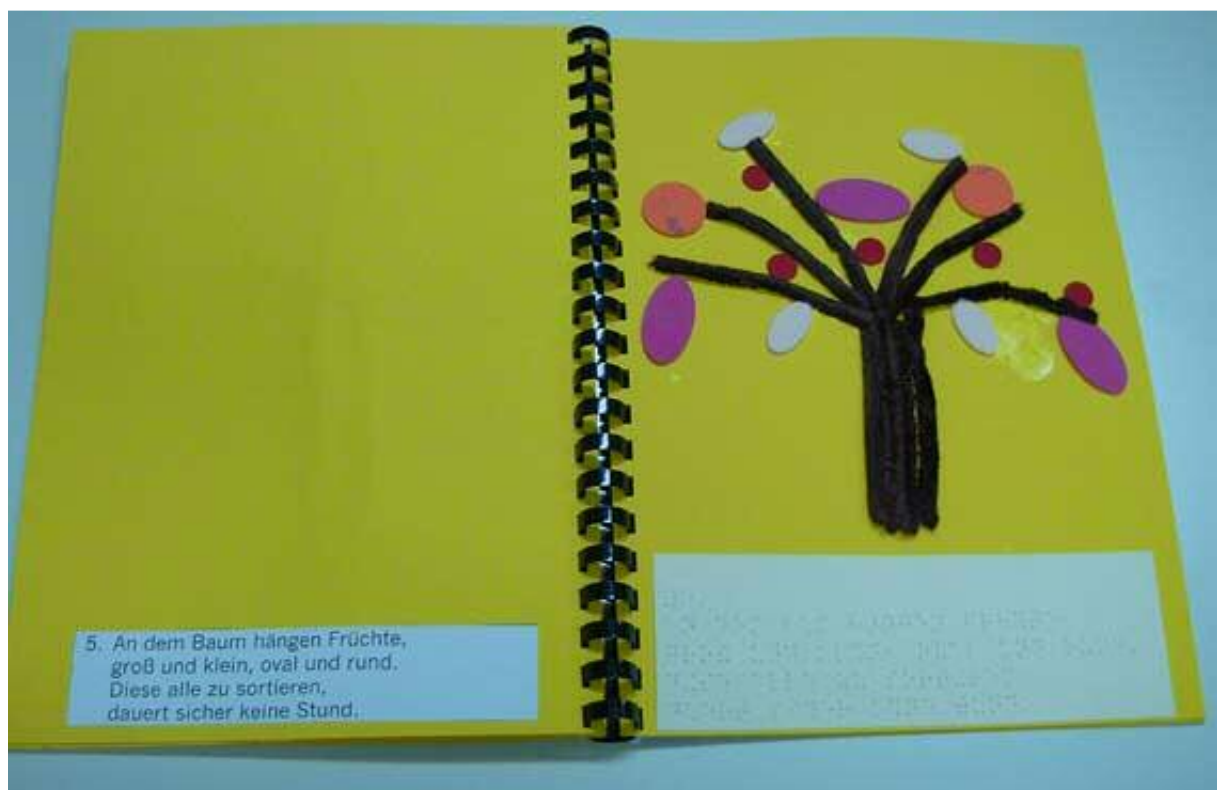
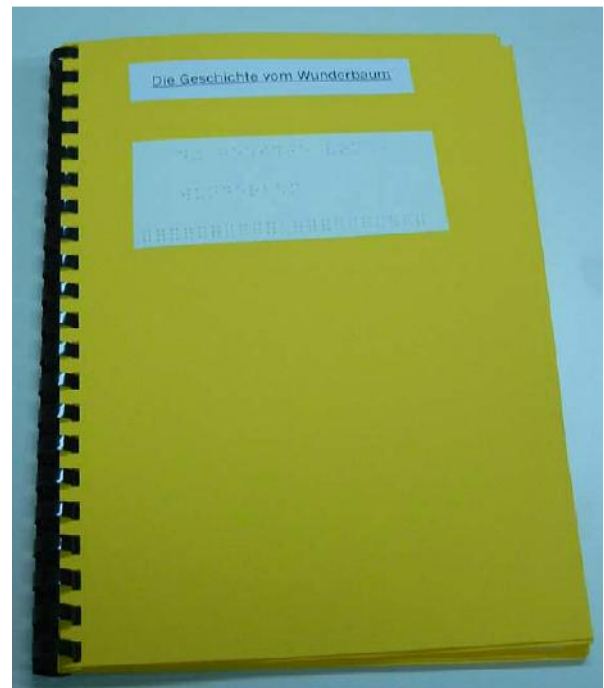
Diese Materialsammlung zum Bereich „Deutsch“ beinhaltet eine Auswahl von selbst erstellten Unterrichtsmedien, die im Rahmen der Arbeit des Arbeitskreises Blind-Sehbehindert in NRW zusammen getragen wurden.

Die Materialien sind für den gemeinsamen Gebrauch von blinden und sehbehinderten Schülern und Schülerinnen gedacht und sollen als Gestaltungsbeispiele für nutzbare Unterrichtsmedien stehen oder Anregungen liefern.

Die Geschichte vom Wunderbaum

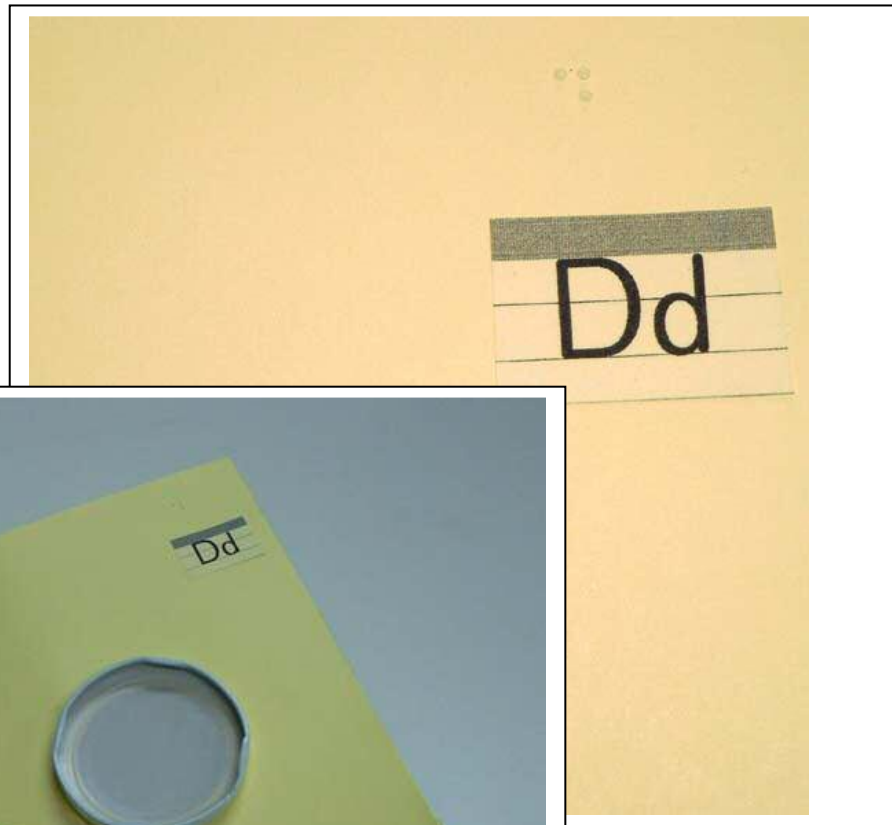
Beispiel für ein taktilen Bilderbuch mit Schwarzschrift auf der linken und Punktschrift auf der rechten Seite.

Pappblätter mit Spiralbindung.



Buchstaben-Lernbuch A bis Z

Eine im Ringordner abgeheftete ABC-Fibel zum Erlernen der Buchstaben mit passendem tastbaren Gegenstand.



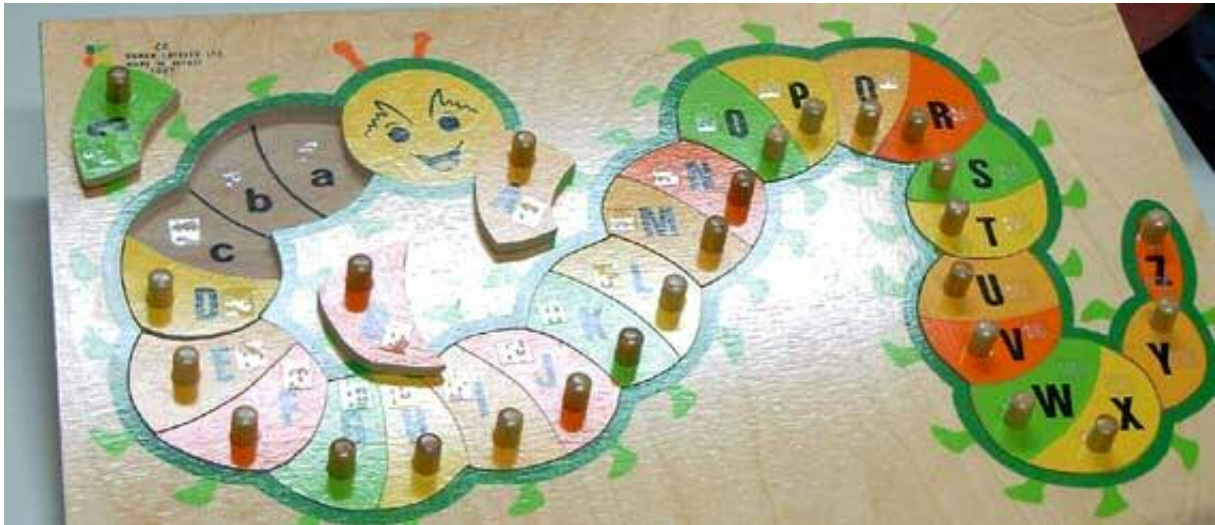
Leseschachteln

Mit farbigem Papier eingeschlagene Streichholzschachteln, in denen sich entweder Einzelbuchstaben (Braille) oder zweisilbige Wörter befinden.

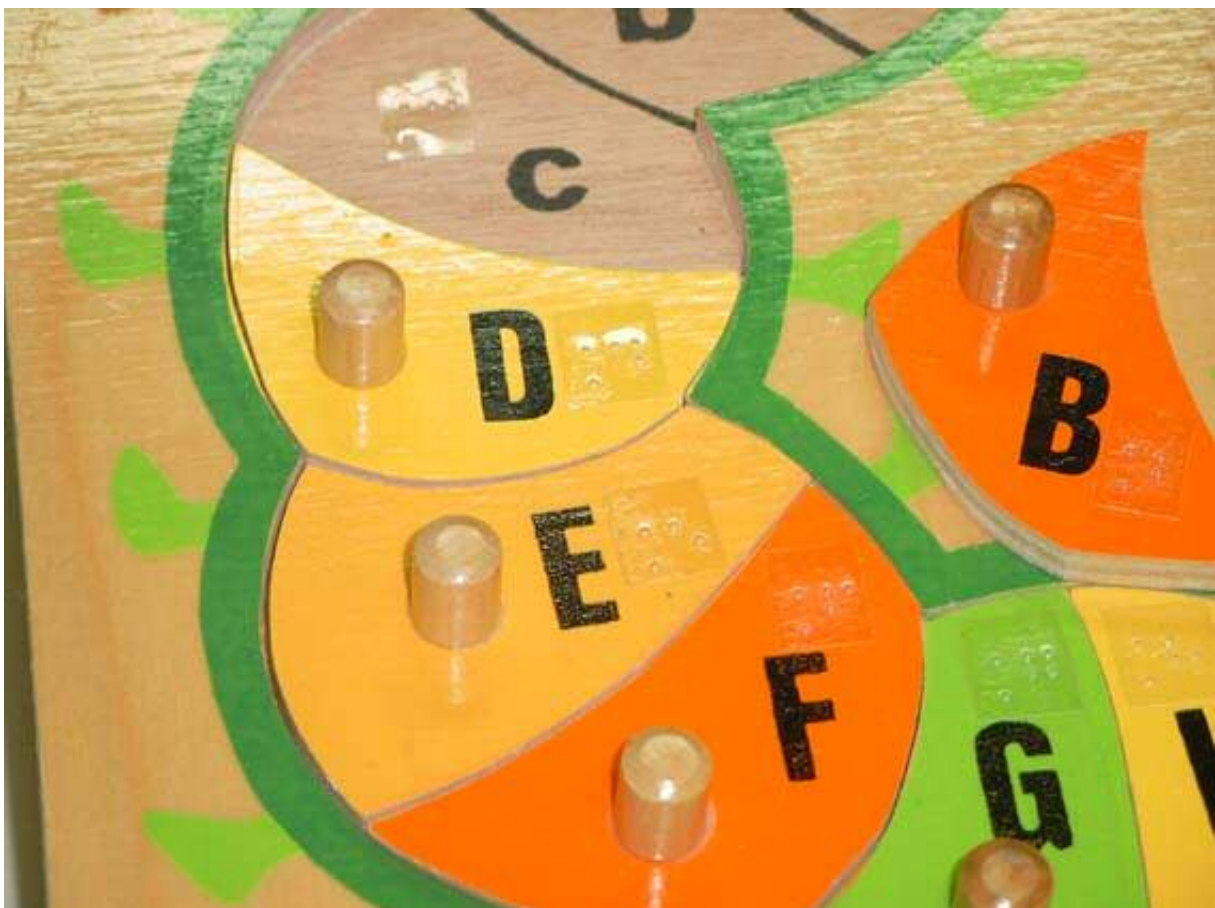
Die Aufgabe ist, diese Buchstaben oder Wörter zu erlesen.



ABC-Schlange



Die ABC-Schlange ist ein handelsübliches Holzpuzzle. Die Buchstaben-Teile (Beschriftung) werden den Buchstaben in „Bauch“ der Schlange zugeordnet. Die Schlange ist durch Punktschriftbuchstaben auf selbstklebendem Dymoband adaptiert worden.



Wortarten (Deutsch 2)

Bei „Wortarten“ handelt es sich um ein adaptiertes Spiel des Aulis-Verlags (nicht mehr erhältlich).

Es geht darum, Wörterkarten der entsprechenden Wortart-Karte zuzuordnen bzw., wie im Bild, einzusortieren.

Wortarten werden so kennen gelernt und Wörter kategorisiert.



Die Anpassung geschieht auch hier durch aufgeklebte Braillebeschriftung.



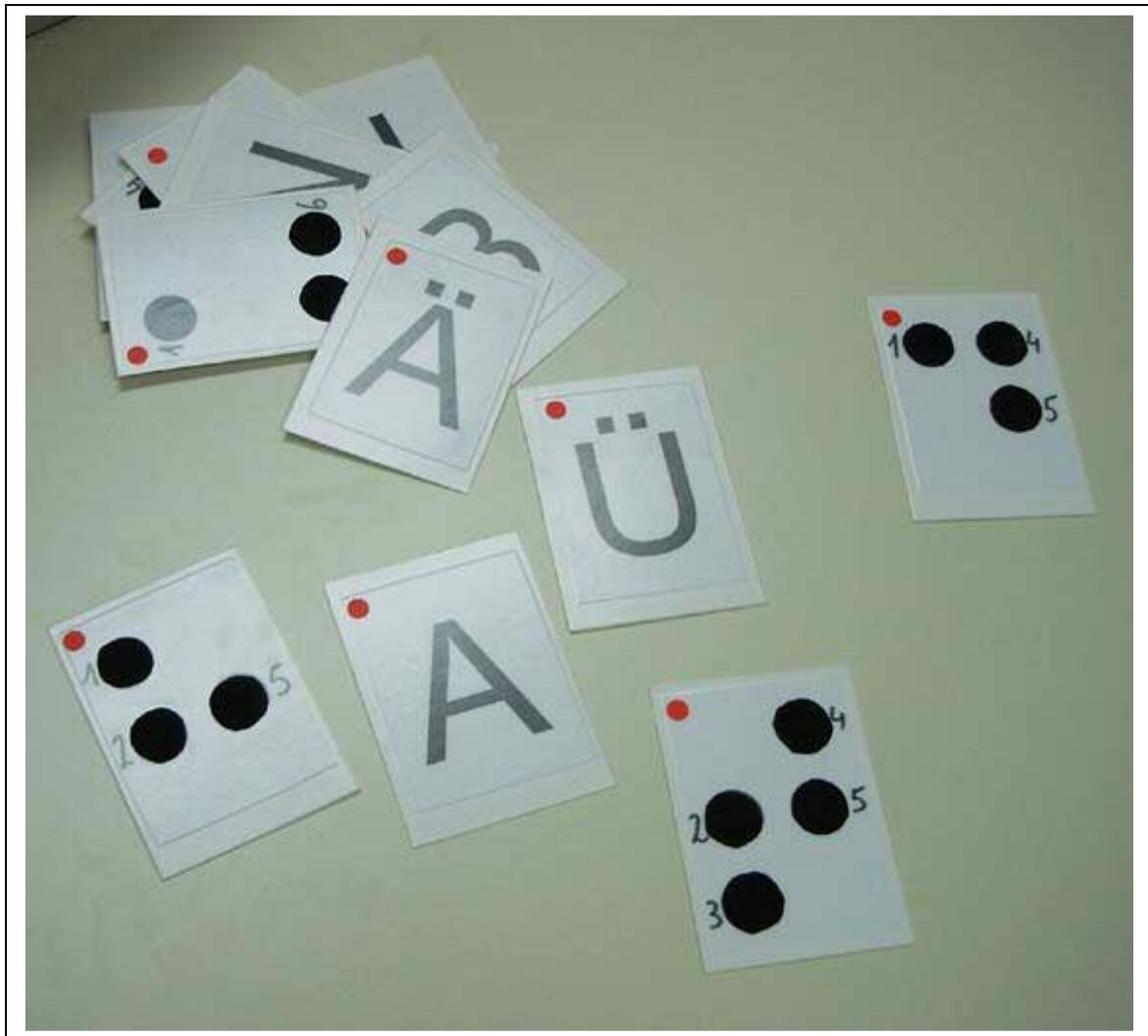
Artikel-Kiste

Für dieses Zuordnungsspiel werden mehrere Realgegenstände benötigt. diese lassen sich in einer Kiste verstauen. Aufgabe ist, den Gegenständen den passenden bestimmten oder unbestimmten Artikel zuzuordnen. Dafür werden diese in großen Buchstaben für sehbehinderte und gleichzeitig in Braille für blinde Schüler auf Karten geschrieben.



Lernkartei ABC

Mit den sowohl in Schwarzschrift als auch in Braille beschrifteten Karten können die Schüler das ABC bzw. die Form der Buchstaben kennen lernen. Für die Punktschriftzeichen wurden schwarze Filzpunkte aufgeklebt und deren Positionen im 6er-System nummeriert. Der kleinere rote Klebepunkt dient zur Orientierung, wie herum die Karte zu halten ist.



Lesekörbchen

Gegenstände aus „dem Körbchen“ werden mit Schwarzschrift oder Punktstrichkärtchen zugeordnet. Die Wörter werden so erlesen.



Einzahl-Mehrzahl-Domino (Deutsch 4)

Ebenfalls aus dem Aulis-Verlag stammt das Einzahl-Mehrzahl-Domino – einem Ding in der Einzahl (rechte Kartenhälfte) muss die Mehrzahl davon (linke Kartenhälfte) zugeordnet werden:

ein Hase – einige Hasen.

Hier wurden die Karten mit Brailleschrift auf Folie erganzt.



Krokodil-Spiel

Das Krokodilspiel aus dem Piatnik-Verlag¹ dient dazu, mehrsilbige Wörter mit Kärtchen in der richtigen Reihenfolge zusammen zu legen. Die Beschriftung mit Braille auf Folie ist aufgeklebt worden.



¹ PIATNIK DEUTSCHLAND GmbH
Karlsbaderstr. 31-35
D-41236 Mönchengladbach
Tel.: 00 49 2166 1287 10 – Fax: 00 49 2166 1287 30
Web: www.piatnik.de – E-mail: info@piatnik.de

Wörterzauber

Dieses Spiel aus dem Piatnik-Verlag² wurde mit Braille auf Klebefolie adaptiert.

Es sind jeweils die passenden 3 Reimwörter zu finden bzw. zu benennen. Die Karten können im Quartett-Prinzip gesammelt werden.

Für die Schwarzschriftleser kann es auch um das Erfassen von Wortgestalten gehen.



² PIATNIK DEUTSCHLAND GmbH
Karlsbaderstr. 31-35
D-41236 Mönchengladbach
Tel.: 00 49 2166 1287 10 – Fax: 00 49 2166 1287 30
Web: www.piatnik.de – E-mail: info@piatnik.de

Satzbaumeister

Ein weiteres Spiel aus dem Piatnik-Verlag³ ist der „Satzbaumeister“.

Hier sollen aus drei Satzgliedern (Karten) ganze sinnvolle Sätze „zusammengebaut“ werden.



Die Karten sind mit Braille auf Klebefolie adaptiert.

Beispiel hier:

der Briefträger kommt
mit einer gelben Rose



³ PIATNIK DEUTSCHLAND GmbH
Karlsbaderstr. 31-35
D-41236 Mönchengladbach
Tel.: 00 49 2166 1287 10 – Fax: 00 49 2166 1287 30
Web: www.piatnik.de – E-mail: info@piatnik.de

Klettbuchstaben

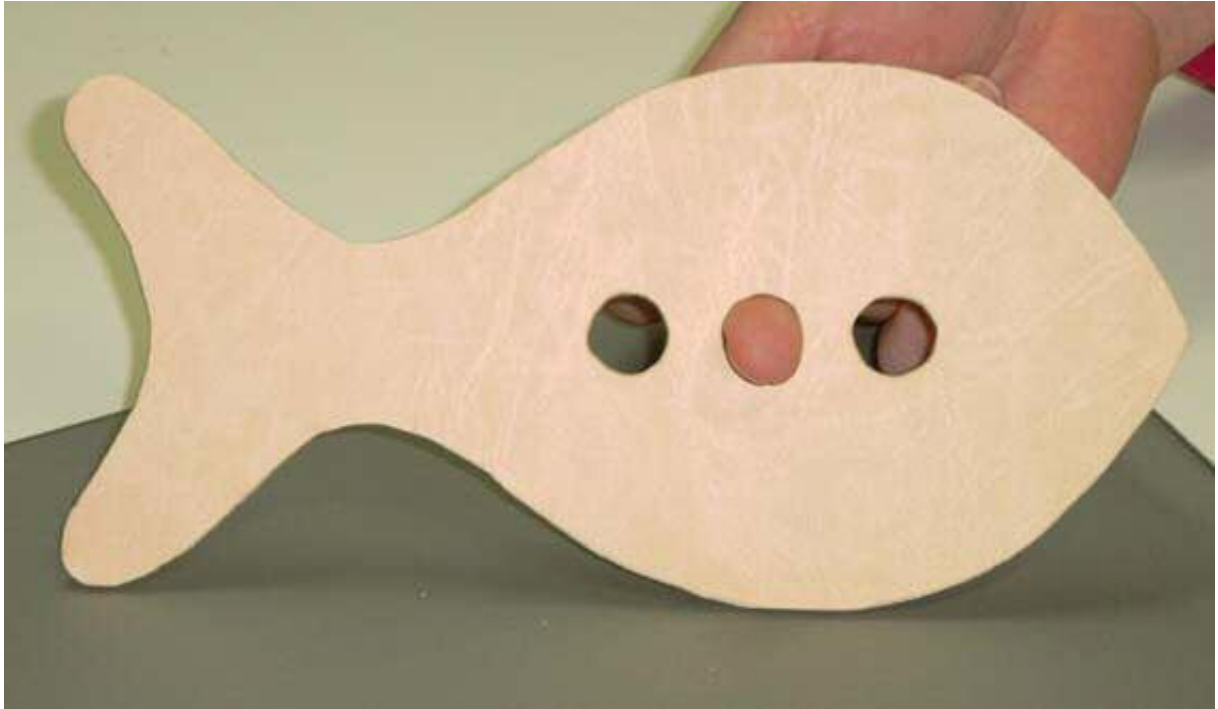
Häufig zu gebrauchen sind Buchstabenkärtchen in Schwarzschrift und Braille mit selbstklebendem Klettband auf der Rückseite. Mittels des Klettgegenstücks sind sie für vielfältige Zwecke im Deutschunterricht verwendbar.

Die linke obere Ecke wurde zur Erkennung der Raumlage der Buchstaben abgeschnitten.



Der Laut-Fisch

Sinn ist es durch Zeigen oder Stecken in das entsprechende Loch die Position eines Lautes (An- Mittel- Auslaut) innerhalb eines gehörten Wortes zu benennen.



Jo-Jo Fibel (Bilderbuch)

Die Jo-Jo-Fibel wurde zum gleichzeitigen Gebrauch mit blinden Schülern so umgesetzt, dass in einem Extraband Brailletexte und reduzierte taktile Grafiken stehen.



Leselernspiel (für ältere Blinde)

Das Leselernspiel gibt es in drei Varianten:

- Welche Farben haben ...
- Wortkette
- Sortierspiel

Jede Kiste enthält eine Aufgabenstellung im Deckel in Schwarz- und Punktschrift. Es gibt Wörter in Basisbrailleschrift und in Vollschrift mit Lautgruppenkürzungen. Der Zackenrand steht immer an der linken Seite der Wortkarte



- ◆ weiße Karten: Basisschrift und einfachere Wörter
- ◆ grüne Karten: Vollschrift mit Lautgruppenkürzungen
- ◆ Zackenrand ist immer der Wortanfang

Spielanleitung:

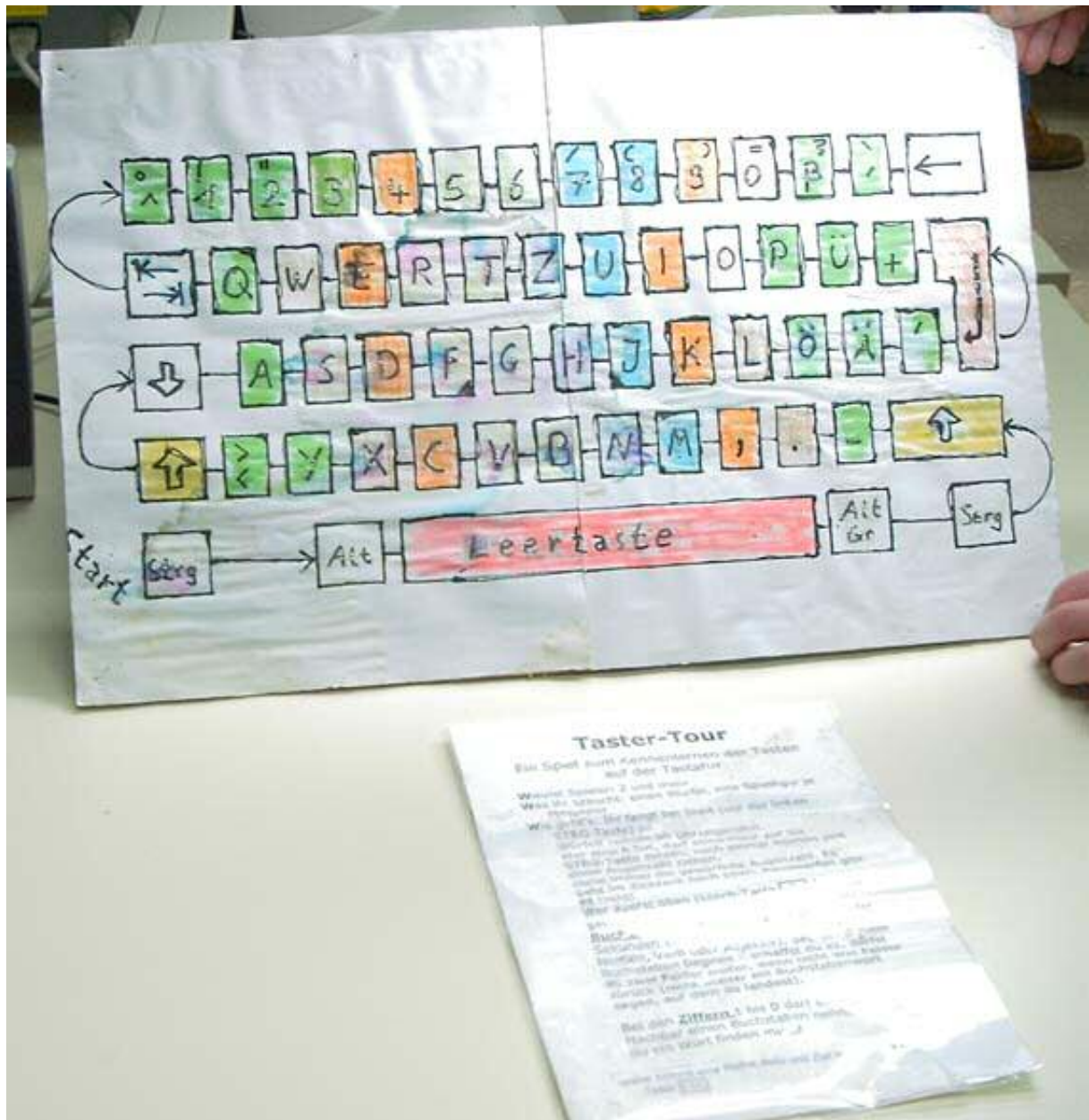
Finde jeweils 4 Tiere, 4 Pflanzen, 4 Menschen und 4 Gegenstände.



Taster-Tour

Hierbei handelt es sich um ein Lernspiel zum Erlernen der Positionen der Buchstaben auf einer Schreibmaschinen- bzw. Computertastatur (QWERTZU-System).

In Schlangenlinien geht es von unten nach oben (würfeln!). Wie bei einem „Leiterspiel“ kann man sich überlegen, ob bei Erreichen einer Taste mit Pfeilmarkierungen weiter nach oben oder nach unten gegangen werden muss. Die Farbgebung der Tasten bezieht sich auf das PC-Trainingsprogramm „Der Schreibtrainer“ (A. & M. Neuber, Bauernweg 25, 06429 Gerbitz)



Taster-Tour

Ein Spiel führt Kennlernens der Tasten auf der Tastatur

Wähle Spieler 2 und mehr

Was du brauchst: einen Würfel, eine Spielkarte

Wie du's spielst: der Spieler, der den Würfel wirft, beginnt

Das Spiel

Der Spieler, der den Würfel wirft, beginnt

Der Spieler, der den Würfel wirft, beginnt

Der Spieler, der den Würfel wirft, beginnt

Der Spieler, der den Würfel wirft, beginnt

Der Spieler, der den Würfel wirft, beginnt

Der Spieler, der den Würfel wirft, beginnt

Der Spieler, der den Würfel wirft, beginnt

Der Spieler, der den Würfel wirft, beginnt

Der Spieler, der den Würfel wirft, beginnt

Der Spieler, der den Würfel wirft, beginnt

Der Spieler, der den Würfel wirft, beginnt

Der Spieler, der den Würfel wirft, beginnt

Bild-Wort Domino

Bei diesem Domino geht es darum, den Bildern die richtigen Wörter zuzuordnen bzw. im Dominoprinzip anzulegen.

Die Beschriftung ist mit Braille in Klebefolie
Die Bilder sind nicht adaptiert worden. Somit ist es ein Spiel für Blinde und Sehbehinderte gemeinsam.

