



Integration von Schülerinnen und Schülern mit einer SehSchädigung an Regelschulen

Didaktikpool

Gudrun Badde, Bewegung im Dialog e.V.

Blitzstart (Mensch ärgere dich nicht)

1994

Universität Dortmund

Fakultät Rehabilitationswissenschaften

Rehabilitation und Pädagogik bei Blindheit und Sehbehinderung

Projekt ISaR

44221 Dortmund

Tel.: 0231 / 755 5874

Fax: 0231 / 755 4558

E-mail: isar@uni-dortmund.de

Internet: <http://isar.reha.uni-dortmund.de>



Blitzstart¹ (Mensch ärgere dich nicht)

- Kategorie: Spiele, die das Überblicken von etwas komplexeren Spielstrategien erfordern
- Hersteller: Mespì, Meran
- Spielmaterial: 1 Holzbrett, 12 Spielfiguren, 1 Würfel
- Anzahl der Spieler: 2 - 4 Personen
- Spielregel: die bekannte Spielregel des Spiels "Mensch ärgere dich nicht"

Anforderungen an die Spieler:

- motorische Fähigkeiten:
hier gibt es keine besonderen Anforderungen.
- intellektuelle Fähigkeiten:

Für blinde Kinder ist es recht schwierig, bei den vielen Spielfiguren einen Überblick über die Spielsituation zu bekommen und zu behalten. Die Laufrichtung der Spielfiguren wechselt, je nachdem auf welcher Position sie sich auf dem Spielbrett befindet. Es wird von links nach rechts gezogen, von rechts nach links, von oben nach unten und von unten nach oben. Dies ist für ein blindes Kind, das nie das ganze Spielbrett in seiner Gesamtheit, sondern nur den Bereich, in dem es handelt, überblickt, oft schwierig. Dies und die Tatsache, dass oft mehrere eigene Spielfiguren im Spiel sind, stellt hohe Ansprüche an das räumliche Vorstellungsvermögen bzw. die Orientierungsfähigkeit.

Unabhängig von diesen Schwierigkeiten ist es für Kinder nicht einfach, mit 3 Figuren gleichzeitig zu spielen, da dies die Anforderungen an die Spieltaktik erhöht.

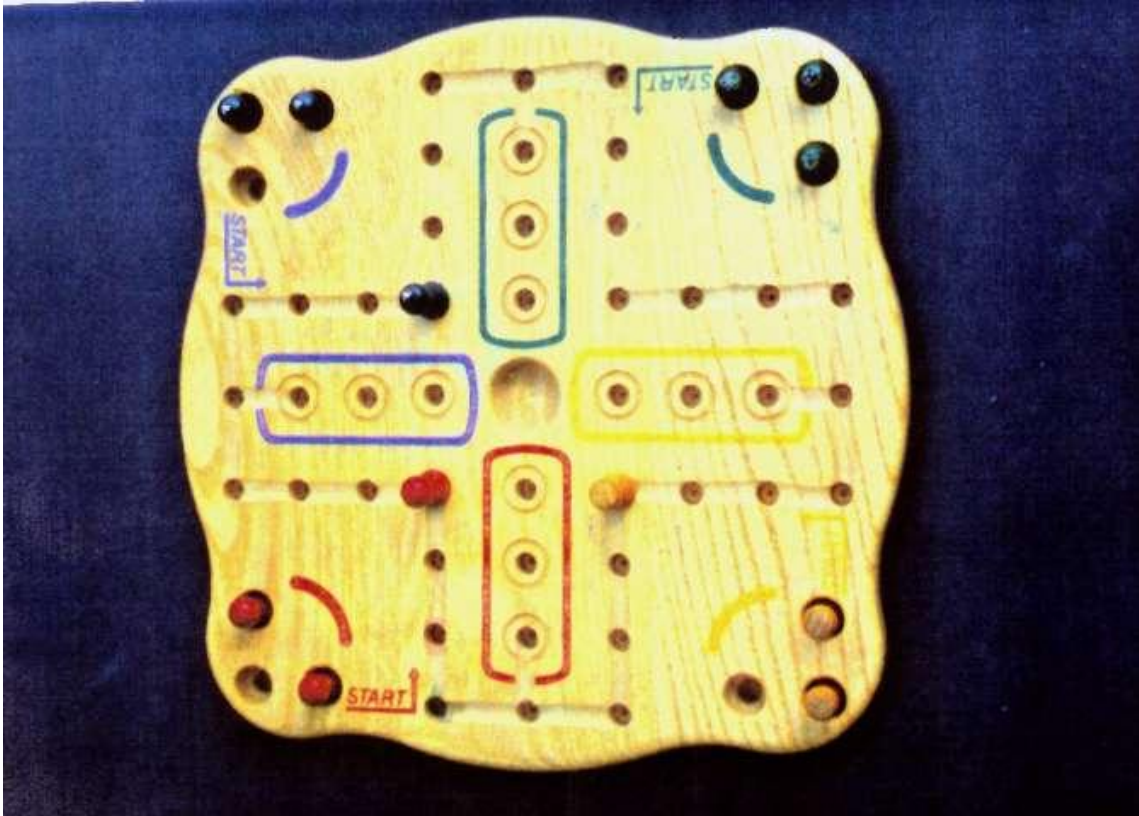
- kommunikativ-kooperative Handlungen:
Das Kind braucht Geduld, um die durch die Spielregeln eingebauten Wartezeiten aushalten zu können und eine gewisse Frustrationstoleranz, um das „Geschmissen-werden“ zu ertragen. Um fähig zu sein, eine Spielfigur rauszuschmeißen, muss das Kind zwischen der Spielfigur und dem evtl. geliebten Mitspieler unterscheiden können.

¹ Blitzstart wird von der ital. Firma Mespì hergestellt und ist in Deutschland etwas schwierig zu bekommen.

Praktische Tipps:

Durch das Fräsen² einer kleinen Spur kann der Weg leichter tastbar gemacht werden. Die hölzernen Spielfiguren können durch Veränderungen an den Köpfen unterschieden werden.

z.B. unverändert lassen; abfeilen, so dass der Kopf flach wird; einen Polsternagel in den Kopf schlagen; eine Kerbe in den Kopf schneiden oder den Kopf mit Leder, Stoff, Filz usw. bekleben.



Das Spiel ist besonders geeignet durch folgende Punkte:

- Vom Spielaufbau und der Regelstruktur her ist das "Mensch ärgere Dich nicht" ein Spiel, das an einen blinden Spieler sehr hohe Anforderungen stellt, die nicht in der richtigen Relation von Zielsetzung und Anforderungen stehen. Aber das "Mensch ärgere Dich nicht" – Spiel ist in unserer Gesellschaft ein so bekanntes und verbreitetes Spiel, dass es einfach immer wieder gespielt wird. So ist es für die soziale Integration gut, wenn die blinden Kinder auch ein Spiel haben, mit dem sie "Mensch ärgere Dich nicht" spielen können, obwohl die Notwendigkeit des visuellen

² Evtl. in einer Schreinerei machen lassen.

Überblicks dem blinden Kind keine Möglichkeit gibt, ein gleichberechtigter Spielpartner zu sein.

- Die Gestaltung des Spiels Blitzstart (Holzbrett mit Löchern statt der Spielfelder) kommt den Bedürfnissen der blinden Kinder sehr entgegen. So können sie ihre gewürfelten Augen abzählen und die Spielsituation ertasten, ohne alles umzuwerfen. Die Löcher für die Felder in den "Häusern" lassen sich durch einen zusätzlichen Ring taktil von den Löchern im Spielfeld unterscheiden. Dies erleichtert die Orientierung auf dem Spielbrett.
- Die Tatsache, dass jeder Spieler nur drei Spielfiguren hat, wirkt sich durch geringere Komplexität positiv auf die Spielsituation und die Spieldauer aus.

Eine weitere Variante des Spiels „Mensch ärgere dich nicht“ ist „Ludo“.

Gudrun Badde