



Integration von Schülerinnen und Schülern mit einer Sehschädigung an  
Regelschulen

Didaktikpool

Melanie Linscheidt, Christine Löns, Wolf Dieter Strauß

Deutschlandreise für hochgradig sehbehinderte und blinde Schüler

2006

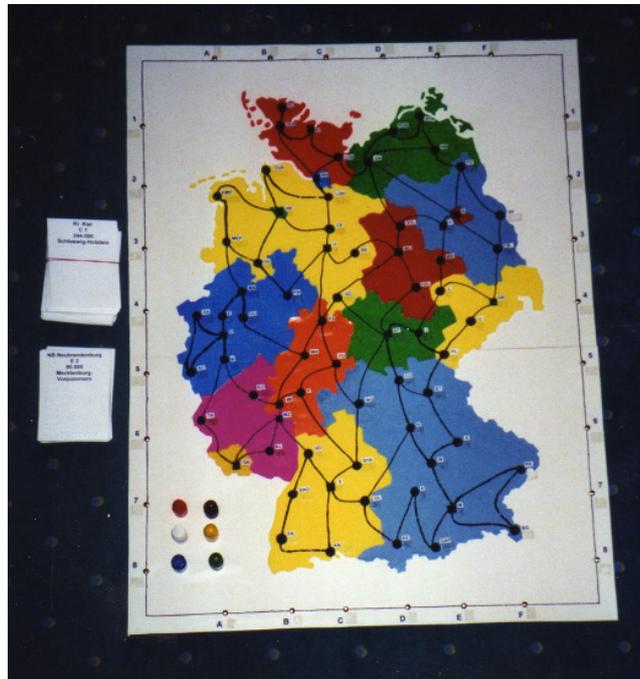
Universität Dortmund  
Fakultät Rehabilitationswissenschaften  
Rehabilitation und Pädagogik bei Blindheit und Sehbehinderung  
Projekt ISaR  
44221 Dortmund

Tel.: 0231 / 755 5874  
Fax: 0231 / 755 4558

E-mail: [isar@uni-dortmund.de](mailto:isar@uni-dortmund.de)  
Internet: <http://www.isar-projekt.de>



## Deutschlandreise für hochgradig sehbehinderte und blinde Schüler



Das Spiel Deutschlandreise hat erfahrungsgemäß eine vielfältige Verwendung bei Alt und Jung gefunden und für großen Anklang gesorgt. Es ist auch als Lernspiel im schulischen Unterricht sinnvoll und lehrreich einzusetzen.

Viele blinde, sehbehinderte und ältere Menschen, aber auch durchschnittlich entwickelte Kinder, die Schwierigkeiten mit der Feinmotorik haben, bekommen oft nicht die Möglichkeit, ein „normales“ Spiel ohne fremde Hilfe zu spielen oder das Spielgeschehen überhaupt mit zu verfolgen. Diese Zielgruppe macht einen erstaunlich großen Teil der Bevölkerung aus, der sehr häufig nicht berücksichtigt wird.

Nun haben Studenten und Lehrende der Universität Dortmund (Fachbereich Blinden- und Sehbehindertenpädagogik) die Idee gehabt, das Spiel zu modifizieren.

Die Modifikation des Spiels „Deutschlandreise“ von Ravensburger hat zum Ziel, dass es von einer sehr breiten Zielgruppe gemeinsam zu nutzen ist. Die verwendete Schrift ist vergrößert, so dass nicht nur normal sehende Menschen, sondern auch sehbehinderte oder ältere Menschen selbständig spielen können. Zudem sind das Spielfeld und das weitere Zubehör so groß und leicht zu handhaben, dass Kinder mit feinmotorischen Schwierigkeiten oder ältere Menschen leicht damit umgehen können. Auch blinde Menschen haben durch die verwendete Punktschrift und die unterschiedlichen Tastqualitäten die Möglichkeit, selbständig und ohne Hilfe gleichberechtigt mitzuspielen.

Das Spiel ist so aufgebaut, dass alle Menschen ab ca. acht Jahren (Angabe des Herstellers des Originalspiels), ob sehbehindert, blind, motorisch beeinträchtigt (was übrigens eine Vielzahl der Kinder heute sind), jung oder alt, das Spiel miteinander spielen können, ohne auf fremde Hilfe angewiesen zu sein.



## Herstellung des Spiels

### Spielbrett

- 2 DIN A2-Pappen, sehr dick

Für das Spielbrett haben wir besonders dicke Pappe aus dem Bastelladen gewählt, damit das Spiel möglichst stabil wird. Um die Möglichkeit zu haben, das Spielfeld in der Mitte zu falten, haben wir 2 solcher Pappen zusammengeklebt und den überflüssigen Rand mit einem Teppichmesser abgeschnitten.

### Einzelne Bundesländer

- Moosgummi
- Feines Sandpapier
- Filz
- Papier
- verschieden strukturierte Tapeten
- Wachstuch

Mit Hilfe von Pauspapier haben wir die Umrisse der Bundesländer des Originalspiels abgepaust und auf die Rückseite des entsprechenden Materials geklebt. Jetzt konnten wir die Bundesländer ausschneiden und die Folie gegebenenfalls wieder abziehen (um ein späteres Lösen auf dem Spielfeld zu vermeiden). Nachdem alle Bundesländer ausgeschnitten waren, haben wir sie zentriert auf die Pappe geklebt.

### Spielfeldumrandung und Straßen

- Plusterstift oder Konturenstift von Window-Colours
- Musterbeutelklammern
- Folie

Zur Umrandung des Spielfeldes (siehe Original) haben wir einen schwarzen Plusterstift verwendet, so dass die Umrandung sowohl deutlich sicht- als auch tastbar ist. Außerhalb der Umrandung haben wir an den Originalstellen mit Hilfe eines Akkuschraubers und kleinen spitzen Schrauben Löcher gebohrt, um die Musterbeutelklammern leichter am Spielfeld zu befestigen. Die Koordinaten (an den Musterbeutelklammern) haben wir mit Schriftgröße 26 fett beschriftet, sowie in Punktschrift auf Folie geschrieben.

### Städte

- Klettband (raue Seite)
- Folie (für die Punktschrift-Beschriftung)
- Sekundenalleskleber

Für die Markierung der Städte haben wir kleine Klettunkte ausgeschnitten und an die entsprechende Stelle geklebt. Zur Beschriftung haben wir Schriftgröße 16 fett sowie Punktschrift auf Folie gewählt. Um die Städtenamen auf dem Spielfeld anzubringen, erwies sich der Sekundenalleskleber als am praktikabelsten.

### Spielfiguren

- Holzfiguren
- Klettband (weiche Seite)
- Plakafarbe
- Nägel
- grobes Sandpapier

Holzspielfiguren in einer Größe etwa 5 cm haben wir in einem Bastelladen erworben. Um die Figuren taktil voneinander abzugrenzen, haben wir die Köpfe in unterschiedliche Formen geschmiegelt oder den Unterschied mit einem Nagel kenntlich gemacht. Zur farblichen Kontrastierung verwendeten wir unterschiedliche Plakafarben.

### Spielkarten

- weiße Pappe
- originale Spielkarten

Für die Spielkarten haben wir weiße Pappe (nicht sehr dick) in der Größe 8x11 cm in normaler und in Punktschrift beschriftet. Auf der Rückseite klebt die originale Spielkarte, um das Anschauen der Fotos zu ermöglichen.

### Würfel

- großer Holzwürfel mit ca. 4 cm Kantenlänge
- Nägel mit mittelgroßen runden Köpfen
- Wasserfester schwarzer Folienstift

Holzwürfel sind in vielerlei Größen im Bastelladen erhältlich. Um sowohl sicht- als auch tastbare Würfelaugen herzustellen, haben wir kurze Nägel mit runden Köpfen (angenehm zu ertasten) in den Holzwürfel gehämmert. Mit Hilfe eines Folienstifts haben wir die Nägel schwarz gemalt, um eine deutliche Kontrastierung auf den hellen Würfelflächen zu erzielen.

## **Beschreibung**

Das adaptierte Spiel „Deutschlandreise“ orientiert sich an dem gleichnamigen handelsüblichen Spiel aus dem Ravensburger Verlag.

Das Bundesländer-Spielfeld wurde aus farblich und taktil unterschiedlichen Materialien auf eine große Pappplatte gebracht.

Die Koordinaten, mit deren Hilfe man Städte finden kann, wurden mit Hilfe von Postklammern und feinen Gummibändern, sowie Punktschriftbeschriftung um das Spielfeld herum befestigt.

Landeshauptstädte wurden mit viereckigen Klettplättchen und andere Städte mit runden Klettpunkten markiert. Jede Stadt wurde mit einem Kürzel in Schwarzschrift und in Punktschrift (durchsichtig) bezeichnet.



Die Spielfiguren haben einen Filzuntergrund, damit sie auf den Klettpunkten halten, sie sind farblich und taktil unterschiedlich gestaltet.

Die Spielkarten enthalten den Namen der Stadt, die Koordinaten, das Bundesland und die Einwohnerzahl in großer Schwarzschrift und in Klarsicht-Punktschrift.

Die Städteauswahl ist deutlich kleiner als auf dem Originalspielfeld, um eine taktile und optische Orientierung zu erleichtern.

## Spielbeschreibung der Deutschlandreise

Das Spiel wurde möglichst originalgetreu blinden- und sehbehindertengerecht umgesetzt, d.h. die einzelnen **Bundesländer** sowie der **Umriss Deutschlands** sind durch verschiedene Materialien (Moosgummi, verschiedene Tapeten, Filz, Papier, feines Schmirgelpapier und Wachstuch) deutlich zu tasten und kontrastreich dargestellt.

Die **Städte** sind durch schwarze Klettpunkte markiert, so dass die Spielfiguren fest auf dem Spielfeld haften bleiben. Somit können blinde Nutzer/innen die Städte und Spielfiguren problemlos (Umkippen) ertasten. Für sehbehinderte Spieler/innen sind die schwarzen Punkte auf hellem Untergrund deutlich sichtbar. Die **Städtenamen** sind sowohl in Schwarzschrift (d.h. normale Schrift) sowie in Punktschrift (Blindenschrift) angebracht. Die **Straßen** sind mit einem Plusterstift bzw. einem Konturenstift von Window-Colour erstellt und ebenso tastbar sowie gut zu erkennen. Um die Übersicht zu gewährleisten, wurde die Anzahl der Städte, sowie der Straßen reduziert und die Städtenamen nicht vollständig ausgeschrieben, sondern i.d.R. mit Hilfe von Autokennzeichen abgekürzt. Eine Liste der Abkürzungen mit vollständigem Namen liegt sowohl in Schwarzschrift, als auch in Punktschrift vor. Die **Spielfiguren** sind in unterschiedlichen kontrastreichen Farben vorhanden und taktil leicht zu unterscheiden.

Die **Maße der Bundesländer** sind in der Originalgröße beibehalten, das umgebende Spielfeld wurde jedoch leicht vergrößert, um ein **Raster** anbringen zu können. Der Umriss des Rasters ist wiederum deutlich zu erkennen und zu ertasten. Die Rastermarkierungen sind durch Musterbeutelklammern ersetzt und somit tastbar und gut sichtbar. Die Musterbeutelklammern dienen zudem einem Anlegen von Stäben oder Gummis. Auch eine Festanbringung eines dünnen Gummis wäre denkbar und individuell zu überlegen. Optimalerweise würden wir eine leichte Einkerbung als Raster empfehlen, die uns technisch jedoch nicht möglich ist. Die Beschriftung der Rasterpunkte erfolgt wiederum durch Schwarzschrift und parallel in Punktschrift.

Die **Spielkarten** haben wir vergrößert, um eine Beschriftung in großer Schwarzschrift sowie in Punktschrift zu ermöglichen und die Handhabung zu erleichtern. Um den Spielern die Ansicht der Fotos zu ermöglichen, haben wir die Originalkarten auf die Rückseite geklebt.



## **Spielerfahrungen mit sehbehinderten Mittestufeschülern:**

Die Schüler konnten sich auf dem Spielfeld anhand der kontrastreichen farbigen Oberfläche gut orientieren.

Da alle in der Lage sind, die Farben zu erkennen, ist die Orientierung anhand der verschieden gestalteten Tastqualitäten für sie nebensächlich.

Zur genaueren Beschreibung eines Bundeslandes wurde allerdings (eher unbewusst) auch die Tastqualität hinzugezogen.

Die Haftung der Spielfiguren durch das Klettband ist eine gute Lösung, da durch den geringen Sehabstand sonst die Position der Figuren öfter verloren gewesen wäre.

Das Spiel sollte man mit drei, höchstens vier Spielern spielen, da sonst die Spielzeiten zu lang werden. Die taktile und nahe optische Orientierung braucht viel Zeit.

Die taktile Markierung der Koordinaten durch Gummibänder ist eine gelungene Adaptation.

Im Spielgebrauch fallen die Klebeschildchen aus Punktschriftfolie schnell ab und mussten erneuert werden. Ebenso geht es mit den aufgeklebten Schwarzschriftbeschriftungen.

Das Spiel stellt in dieser adaptierten Form eine gute Grundlage zur Orientierung in Deutschland dar und wird von den Schülern gern gespielt.