



## **Integration von Schülerinnen und Schülern mit einer Sehschädigung an Regelschulen**

### **Didaktikpool**

#### **Senseo**

Mirena Schwager

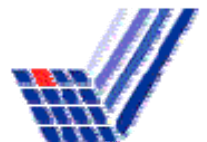
Produktion Medienzentrum Königs Wusterhausen  
- Wolfgang Kraska -

1997

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

**Tel.: 0231 7555874  
Fax: 0231 7554558**

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



## Senseo

- Hierbei sind 3 Merkmale ausschlaggebend - Form, Farbe und Anzahl.
- Die einzelnen Motive lassen sich visuell und taktil unterscheiden.
- Dieses Tast- und Zähl-Spiel ist so für Kinder mit Blindheit aufbereitet, dass die einzelnen quadratischen Tast-Täfelchen auf dem jeweiligen Feld positioniert liegen bleiben können.

Senseo ist erhältlich bei

[www.schubi.de](http://www.schubi.de)

## Herstellung

### *Variante 1*

- das Original Senseo-Tast-Lotto nutzen, Rundhölzer in der entsprechenden Länge zuschneiden und in die entsprechenden Vertiefungen kleben

### *Variante 2*

- Das Raster mit der Punktschriftmaschine schreiben und auf einer Grundplatte mit Rastersystem aufkleben.
- Symbole oder geometrische Figuren selbst herstellen
- siehe auch unter „Lege- und Orientierungssysteme“

### *Variante 3*

- Symbole und Rastersystem vom Modell in Folie ziehen

