



Integration von Schülerinnen und Schülern mit einer Sehschädigung an Regelschulen

Didaktikpool

Gudrun Badde, Bewegung im Dialog e.V.

Die Adaption von Spielen zur gemeinsamen Nutzung von blinden und sehenden

Kindern

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>



Die Adaptation von Spielen zur gemeinsamen Nutzung von blinden und sehenden Kindern

Adaptation heißt Bedingungen schaffen, die den Bedürfnissen der Spieler mit und ohne Sehschädigung entsprechen. Ob die Umgestaltung des Spiels gelungen ist, stellt sich oft erst während des Spiels heraus. Deshalb sollen hier die im Spiel gemachten Erfahrungen weitergegeben werden.

Tastqualitäten ersetzen Farben.

Die einfachsten Spiele, die nach Spielregeln gespielt werden, sind häufig Würfelspiele, die mit Farbwürfeln gespielt werden.

Bei blinden Kindern werden die Farben durch Tastqualitäten ersetzt. Das bedeutet, dass einer konkreten Farbe eine bestimmte Tastqualität zugeordnet wird, z.B. der Farbe Rot die Tastqualität glatt.

Für sehende Kinder sind Farben ein Bestandteil der visuellen Alltagswelt. So haben sie häufig einen Lieblingspullover in einer bestimmten Farbe oder sogar schon eine Lieblingsfarbe. Sie sehen täglich, dass der Rasen grün, die Straße grau und der Himmel blau ist. So verbinden sie mit bestimmten Farben häufig bestimmte Dinge. Farben sind für die sehenden Kinder aus dem Alltag gewohnte Unterscheidungs- oder Wiedererkennungsmerkmale.

Es sollte versucht werden, diese Situation durch die Auswahl der Tastqualitäten auch für die blinden Kinder zu schaffen. So könnte man z.B. ein Stück Fell, das mit einem bekannten Tier verbunden wird, Teppichbodenreste aus dem Kinderzimmer oder ein Stück von Vaters Cordhose verwenden.

Damit die Unterscheidung der verschiedenen Tastqualitäten nicht so schwierig ist, sollten die Tastqualitäten deutlich unterschiedlich sein. Für die meisten Spiele werden in der Regel 6 verschiedene Tastqualitäten benötigt. Wenn es schwierig ist, diese aus dem Alltagsbereich zu bekommen, so kann auch ein konkreter Bezug zu einer Tastqualität hergestellt werden.

Beispiel: Tastqualität Schmirgelpapier

Dem Kind kann der normale Gebrauch von Schmirgelpapier gezeigt werden, indem es selber einen rauen Stock glatt schmirgelt. Man kann auch die Tastqualität des Schmirgelpapiers mit einer ähnlichen Tastqualität - z.B. dem Straßenasphalt - vergleichen. In diesem Fall ist es im verbalen Umgang mit dieser Tastqualität wichtig, dass z.B. vom Schmirgelpapier geredet wird, das sich so ähnlich wie die Straße anfühlt.

Später kann man in einem anderen Spiel maximal 2 ähnliche Qualitäten nehmen, um die Spielspannung ein wenig zu erhöhen.

Spiele auf Spielbrettern

Um die Spielsituationen auf Spielbrettern erkennen zu können, muss das Spielbrett von den Kindern mit einer Sehschädigung abgetastet werden. Um die Spielfiguren auf den Spielbrettern zu befestigen, gibt es verschiedene Möglichkeiten.¹

Eine Möglichkeit ist das Bekleben des Spielbrettes mit Klettverschlussband. Eine Seite des Klettverschlusses wird auf das Spielbrett geklebt, die andere unter die Spielfiguren. Die Klettverschlussspur verläuft als 2. Spur parallel zu den markierten Spielfeldern, die durch Bekleben mit Filz usw. fühlbar gemacht, bzw. deren Farben durch Tastqualitäten ersetzt werden.

Eine weitere Möglichkeit ist das Verwenden von magnetischen Spielfiguren. Man fotokopiert das Spielbrett mit einem Farbkopierer² und legt es auf eine Metallplatte, auf der magnetischen Spielfiguren haften. Das farbige Spielblatt wird mit vier Magneten auf der Metallplatte befestigt. Die Spielfiguren und die Metallplatte können auch für andere Spiele benutzt werden. Die taktile Umgestaltung der Spielfelder muss auf dem Spielblatt noch angebracht werden.

Bei den üblichen Brettspielen wie Mensch-ärgere-dich-nicht, Mühle, Malefiz usw. ist ein Holzspielbrett mit Löchern für die Spielfiguren die einfachste Art, diese auf dem Spielbrett zu befestigen.

Die Löcher erfüllen gleich zwei wichtige Funktionen:

1. Die Spielfiguren stehen fest und fallen nicht so schnell um.
2. Das Abzählen der Spielfelder ist durch die Löcher ohne Probleme möglich.

Tipps für die taktile Gestaltung der Spiele

Da die Tastqualitäten auf die Spielfelder geklebt werden müssen, ist es gut, wenn die Materialien sich gut schneiden und kleben lassen³. Doppelklebeband aus Do-it-yourself-Läden (Teppichbodenband) ist hervorragend als Klebstoff geeignet.

Man spart sich einen Arbeitsgang, wenn man das Material gleich auf das Klebeband klebt und dann erst die benötigten Formen ausschneidet. Nun muss nur noch die Folie abgezogen und das Material aufgeklebt werden.

Beispiele für Tastqualitäten, die sich gut bewährt haben:

- Korkplatten
- Filz
- Leder (glatt)

¹ Die fest stehenden Spielfiguren erleichtern auch anderen Kindern, die in ihrer motorischen Koordination noch nicht so sicher sind, das Spielen.

² Die Farbkopie ist wichtig, da dann der durch die Aufmachung des Spiels entstehende Spielanreiz für die sehenden Kinder erhalten bleibt!

³ Eine gute Materialquelle sind die Musterbücher von Einrichtungshäusern. Je gehobener das Niveau des Einrichtungshauses ist, desto vielfältiger sind die angebotenen Stoffe! Wenn man erklärt wozu man die ausgedienten Musterbücher benötigt, werden sie gerne abgegeben. Pelzreste werden aus den einschlägigen Geschäften auch gerne abgegeben.

- Leder (rau)
- Fell in verschiedener Tastqualität
- Schmirgelpapier (fein, mittel, grob)
- deutlich strukturierte Stoffe
- Textiltapeten
- Wachstuch oder glattes DC-fix
- strukturiertes Papier aus Verpackungen (z.B. von Keksen)

Beklebt man einen Würfel mit Material, das in der Dicke stark voneinander abweicht, so würfelt der Würfel nicht mehr gleichmäßig. Das hat zur Folge, dass bestimmte "Farben" sehr oft und andere fast nie gewürfelt werden. Das wirkt sich sehr negativ auf den Spielverlauf aus. Die Spielspannung geht verloren.

Man kann ausprobieren, wie stark das Bekleben des Würfels die Würfeigenschaften verändert hat, indem man häufig würfelt und sich die Anzahl der verschiedenen Farben notiert. Sind jetzt die Farben nicht ungefähr gleichmäßig verteilt, beklebt man einen zweiten Würfel, auf dem man die Anordnung der Materialien so verändert, dass die Würfelhäufigkeit beim Benutzen von zwei Würfeln ausgeglichen ist. Die Würfel werden nun in jeder Runde gewechselt.

Spielfeldmarkierungen können auch mit Stiften gemalt werden, deren Striche fühlbar sind. Dazu gehören die Plusterstifte und die Nacht-Leuchtfarben.

Tipps für die Durchführung der Spiele

Das Würfeln fällt blinden Kindern sehr viel leichter, wenn sie mit einem Würfelbecher würfeln. Sie haben dann keine Probleme, den Würfel wiederzufinden.

Bei allen Spielen, bei denen eine bestimmte Anordnung auf dem Tisch erforderlich ist, (z.B. Domino) müssen die Spielkarten bzw. Dominosteine rutschfest liegen, damit beim Ertasten der Spielsituation durch die blinden Kinder nicht alles durcheinander gerät. Dies lässt sich recht unproblematisch mit der Schondecke der Firma Proflax (in jedem guten Textilhaus als Meterware zu kaufen) erreichen. Diese Decke hat eine gummierte und eine aufgeraute Seite. Legt man die Decke so auf den Tisch, dass die gummierte Seite oben ist, so hat man eine rutschfeste Unterlage, auf der die Spielkarten oder Dominosteine fest liegen.

Differenzieren von Tastqualitäten - Spielerisch "üben"

Das Unterscheiden von Tastqualitäten kann mit einem einfachen Tastbilderbuch "geübt" werden. Man beklebt je eine Seite eines Buches (Pappseiten in beliebiger Größe im Copyshop ringen lassen) mit einer Tastqualität aus dem Alltag des Kindes. Beim gemeinsamen Betrachten werden zu den entsprechenden Tastqualitäten kleine Geschichten erzählt: Das ist das Fell von unserem Hund/Katze oder von dem Pferd, an dem wir beim Spazieren gehen vorbei kommen; dies ist so glatt, wie die Tür vom Kühlschrank; dies ist so weich wie das Sofa ...



Nach einigen Malen kann man das Kind fragen, was es auf dieser Seite finden kann und erinnert sich dann gemeinsam an die Geschichte, mit der man diese Tastqualität verbunden hat. Auf der letzten Seite können dann alle Tastqualitäten des Buches auf einer bzw. auf zwei Seiten abgebildet werden. Gemeinsam mit dem Kind wird eine bestimmte Tastqualität gesucht.

Hier kann z.B. auch schon das Abwechseln probiert werden. Ich suche etwas, und dann suchst du etwas. Ich sage, was gesucht wird, du sagst, was gesucht wird ... usw.

Gudrun Badde