



Integration von Schülerinnen und Schülern mit einer SehSchädigung an Regelschulen

Didaktikpool

Gudrun Badde, Bewegung im Dialog e.V.

Geräuschmemory

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>



Geräuschmemory

- Kategorie: Spiele, bei denen schon einfache Spielstrategien erforderlich sind
- Hersteller: das Spiel kann man selbst herstellen
- Spielmaterial: 1 Holzspielbrett, 12 Geräuschdosen
- Anzahl der Spieler: 2 - 4 (maximal 6) aber auch gut in zwei Spielgruppen möglich!
- Spielregel: Die Geräuschdosen werden in die 12 Vertiefungen des Spielbrettes gestellt. Immer 2 Dosen haben das gleiche Geräusch. Diese Paare müssen gefunden werden. Jeder darf 2 Dosen nehmen und hören, ob ein Paar gefunden wurde. Die gefundenen Paare bleiben bei dem Spieler, der sie gefunden hat. Am Ende des Spiels wird gezählt, wer die meisten Paare finden konnte.

Anforderungen an die Spieler:

- motorische Handlungen:
Das Anforderungsniveau ist auf dem Gebiet der motorischen Fähigkeiten sehr niedrig und auch für ein blindes Kind ohne Probleme selbständig zu bewältigen.
- intellektuelle Handlungen:
Das akustische Differenzieren der verschiedenen Geräusche ist für ein blindes Kind eine gewohnte Sache, bedeutet aber eine ungewohnte Anforderung für die sehenden Kinder. Dafür ist für die sehenden Kinder die Orientierung auf dem Spielbrett leichter, so dass sich die Anforderungen für die Kinder die Waage halten. Neben diesen Merk-, Differenzierungs- und Orientierungsfähigkeiten, sind auch erste strategische Fähigkeiten erforderlich. So ist es z.B. hilfreich, erst eine Dose zu nehmen, von der ich nicht weiß, wie sie klingt, wenn ich nicht sicher bin, den Platz von einem Geräuschpaar zu kennen usw..
- kommunikativ-kooperative Handlungen:
Das Kind muss die Spielhandlungen der anderen Mitspieler genau verfolgen, um die notwendigen Informationen für seine eigenen Spielzüge zu bekommen. Es sollte fähig sein, auszuhalten, dass ein anderer Mitspieler die Paare findet, dessen Plätze es selbst sicher weiß. Da in diesem Spiel die Geräusche nicht für alle Mitspieler immer so ganz eindeutig zu hören sind, sollte auch ein konstruktives Gespräch über Zweifel an der Zusammengehörigkeit der beiden Dosen möglich sein. Dies

schließt dann auch die Fähigkeit ein, zuzugeben, dass man selber nicht recht hatte, bzw. sich zu freuen, ohne die Mitspieler zu verletzen.

Praktische Tipps:

Das Spielbrett kann in der Form, wie es auf der Abbildung zu sehen ist, nicht im Handel erworben werden. Es muss individuell angefertigt werden. Die Geräuschdosen sind leere Filmdosen. Sie sind in jedem Fotogeschäft, das Filme entwickelt, zu bekommen.

Das Zuordnen von Geräusch und Gegenstand sollte handelnd mit dem blinden Kind spielerisch vorbereitet werden. Dazu könnte das Kind kleine Gegenstände sammeln, an denen es Interesse hat und diese in die Dose füllen.

Zunächst können alle 12 Dosen mit unterschiedlichen Sachen gefüllt werden. Dann kann versucht werden, zu hören, ob ein harter oder ein weicher, ein großer oder ein kleiner Gegenstand in der Dose ist; ob es mehrere Gegenstände sind oder nur einer usw. Nach jeder Antwort sollte in der Anfangsphase die Dose geöffnet und die Antwort kontrolliert werden. So wird nicht nur das Geräusch sicher erkannt, sondern auch die Begriffe groß, klein, weich, hart, und die konkreten Bezeichnungen für die Gegenstände werden wirklich be-griffen.

Gegenstände, die sehr unterschiedlich klingen:

- ein Stück Korken,
- eine ungeknackte Haselnuss
- ein Pfennig
- Sand
- Erbsen
- Hemdenknöpfe usw.

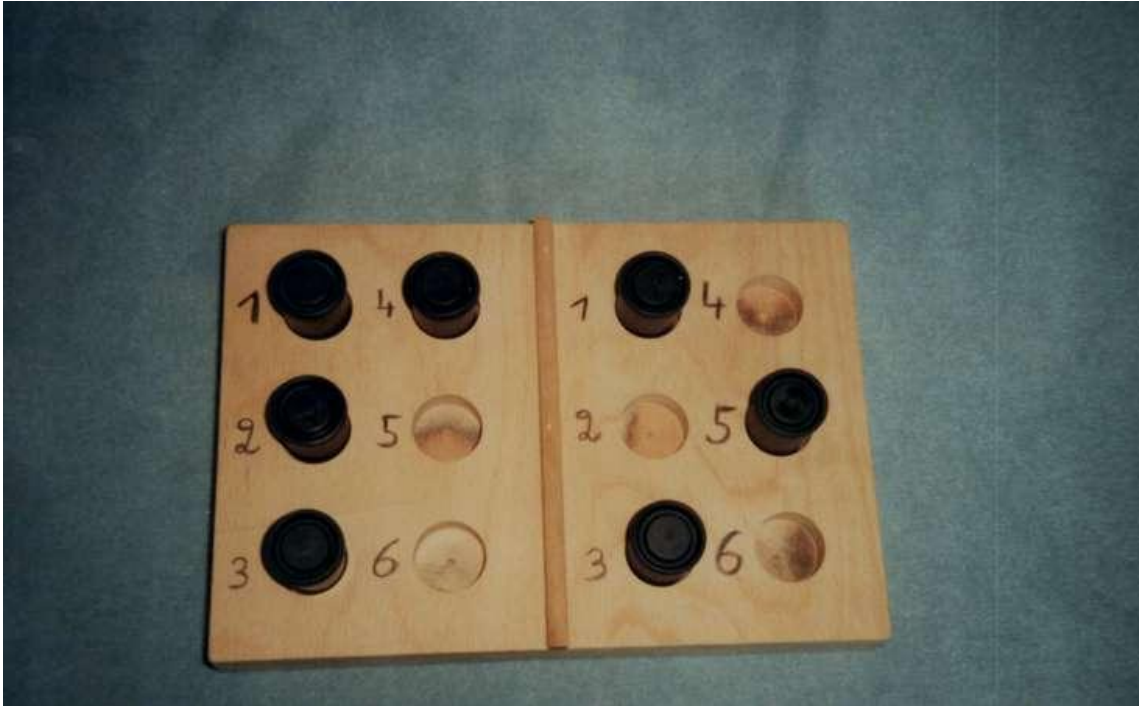
Gegenstände, die ähnlich klingen:

- Pfennige - Nägel - Hemdenknöpfe;
- ungeknackte Haselnuss - Kieselstein - Glasmurmeln;
- Sand - Reis;
- Eichel - kleine Kastanie usw.

Um die Orientierung auf dem Spielbrett zu lernen, sollte das blinde Kind die Dosen der anderen Mitspieler wieder zurückstellen, um zu wissen, an welcher Stelle des Spielbrettes die Dose gestanden hat. So kann es den Platz erkennen und die Dose evtl. wiederfinden. Das eigene, häufige

Umgehen mit dem Spielbrett fördert das Erkennen von hilfreichen Orientierungspunkten.

Kennt das blinde Kind die Anordnung auf dem Spielbrett, so können ihm von den Mitspielern die Plätze durch die entsprechende Brailenummerierung angesagt werden. Die entsprechenden Zahlen sind auf dem Spielbrett notiert. z.B. "Links 4" sagen, wenn die 2. Dose in der ersten Reihe genommen wird.



Das Spiel ist besonders geeignet durch folgende Punkte:

- Es greift ein bei Kindergartenkindern sehr beliebtes Spielthema auf und ist in seinem Aufbau auf die Bedürfnisse eines blinden Kindes zugeschnitten.
- Das Erkennen von Handlungsabläufen (in der Dose fliegt der Korken hin und her) durch akustische Merkmale schafft eine gemeinsame Erfahrung. Auf dieser Basis können auch andere Handlungsabläufe, die vom blinden Kind nur akustisch wahrgenommen werden, eher kommuniziert werden. (Hast Du gehört, wie weit mein Ball geflogen ist?)

Gudrun Badde