



Integration von Schülerinnen und Schülern mit einer SehSchädigung an Regelschulen

Didaktikpool

Gudrun Badde, Bewegung im Dialog e.V.

Krokodilspiel

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>



Krokodilspiel

- Kategorie: Spiele, die das Überblicken von etwas komplexeren Spielstrategien erfordern
- Hersteller: Noris Spiel und Hobby
- Spielmaterial: 1 Spielbrett, 4 Spielkarten, 2 Krokodile, 1 Ruderboot mit Bootsmann
- Anzahl der Spieler: 2 Personen
- Spielregel: Ein Spieler übernimmt die Rolle der Krokodile, der andere Spieler übernimmt die Rolle des Bootsmannes.

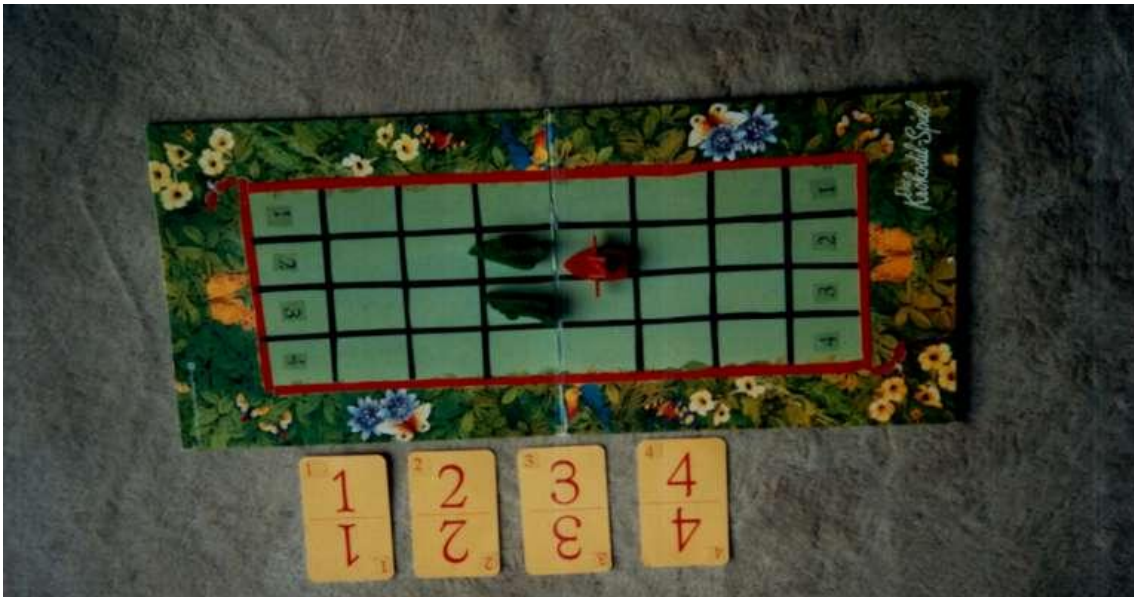
Der Bootsmann bekommt das Boot und die Spielkarten. Auf jeder Spielkarte ist eine der Zahlen von 1 - 4 zu sehen. Der Fluss auf dem Spielbrett ist in 4 Bahnen und 8 Reihen unterteilt. Die Bahnen sind durch die Ziffern 1 - 4 festgelegt. Am Anfang des Spiels stellen sich das Boot und die Krokodile an der Mittellinie auf. Die Wahl der Bahn ist beliebig. Nun entscheidet der Bootsmann, auf welcher Bahn er fahren möchte. Er dokumentiert diese Entscheidung, indem er die entsprechende Spielkarte verdeckt auf den Tisch legt. Nun entscheiden sich die Krokodile, auf welcher Bahn sie schwimmen wollen. Der Spieler setzt sie in die entsprechende Bahn. Nun wird die Spielkarte aufgedeckt.

Schwimmen die Krokodile in der Bahn, die der Bootsmann gewählt hat, muss das Boot ein Feld zurück. Die Krokodile rücken ein Feld vor. Hat der Bootsmann sich für eine freie Bahn entschieden, darf er ein Feld vorrücken und die Krokodile müssen ein Feld zurückweichen. Das Spiel ist zu Ende, wenn eine Partei aus dem letzten Feld gedrängt wurde. Die andere Partei ist Sieger.

Anforderungen an die Spieler:

- motorische Handlungen:
Im Bereich der motorischen Handlungen gibt es keine besonderen Anforderungen.
- intellektuelle Handlungen:
Die Spieler müssen zum Perspektivenwechsel und zum role-taking fähig sein. Das bedeutet, dass sie die Abhängigkeit des eigenen Spiels von den Spielzügen des anderen erkennen können. Das Orientieren auf dem Spielbrett (bin ich auf Bahn 1, 2, 3, oder 4) ist auch für den blinden Spieler einfach.
- kommunikativ-kooperative Handlungen:

An die kommunikativen Fähigkeiten werden keine besonderen Ansprüche gestellt. Die Fähigkeit des Perspektivenwechsels ist eine sozial-kognitive Fähigkeit. Daher ist sowohl intellektuelle als auch soziale Kompetenz erforderlich.



Praktische Tipps:

Die Bahnen und Felder müssen tastbar gemacht werden. Am einfachsten geht dies durch das Überkleben der Linien mit Dymoband, festem Tesaband usw., das in schmalere Streifen geschnitten wird. Die Ziffern der Bahnen und der Spielkarten müssen mit Punktschriftziffern beklebt werden.

Das Spiel ist besonders geeignet durch folgende Punkte:

- Kernpunkt dieses Spieles ist es, die eigene Taktik zu verschleiern und gleichzeitig die Taktik des Gegenspielers zu durchschauen. Da sich die unterschiedlichen Taktiken auf einen sehr überschaubaren Raum beschränken, ist ein visueller Überblick über den augenblicklichen Spielstand weder nötig noch hilfreich. Die eigenen Spielzüge hängen ausschließlich von intellektuellen Überlegungen ab. Damit ist auch der blinde Spieler ein absolut gleichberechtigter Spielpartner.
- Das Spielthema ist auch für ein blindes Kind einladend.