



Integration von Schülerinnen und Schülern mit einer SehSchädigung an Regelschulen

Didaktikpool

Gudrun Badde, Bewegung im Dialog e.V.

Käfer, bist du da?

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>



Käfer, bist Du da?

- Kategorie: Spiele, bei denen schon einfache Spielstrategien erforderlich sind
- Hersteller: Schyns

- Spielmaterial: 1 großes Holzbrett, 1 Holzbaum, 20 Holzstecker (je 10 von einer Farbe), 12 Marienkäfer aus Holz
- Anzahl der Spieler: 2 Kinder oder 2 Spielgruppen
- Spielregel: Der Holzbaum wird senkrecht auf das Holzbrett aufgesetzt. Die beiden Spielparteien sitzen sich so gegenüber, dass jeder eine Seite des Baumes vor sich hat. Jede Gruppe bekommt 6 hölzerne Marienkäfer und 10 Stecker der gleichen Farbe. Jede Spielerpartei steckt ihre 10 Stecker nach eigener Wahl in die Löcher der Baumkrone. Jetzt sind auf jeder Seite des Baumes 10 Steckerenden und 10 Steckerköpfe zu sehen. Nun werden die Marienkäfer heimlich an den Steckerenden der anderen Spielpartei aufgehängt. Sind in jeder Partei die 6 Käfer verteilt, so werden abwechselnd die eigenen Stecker wieder herausgezogen. Hing an diesem Stecker ein Käfer, fällt er jetzt herunter und wird von der Gegenpartei in eine der 6 Mulden auf dem Holzbrett gelegt. Wer zuerst alle seine Käfer in der Mulde liegen hat, ist Sieger.

Wenn man während des Spiels die herausgezogenen Stecker wieder in den Baum hängt, so entsteht aus dem Käferspiel noch eine Memoryvariante.

Anforderungen an die Spieler:

- motorische Handlungen:

Die Handhabung der Stecker ist sehr einfach. Es erfordert kein besonderes feinmotorisches Geschick, die Käfer an den Steckern aufzuhängen. Dies kann auch ein blindes Kind nach kurzer Zeit problemlos alleine tun.

- intellektuelle Handlungen:

Wird das Spiel nach der einfachen Spielvariante gespielt, sind keine besonderen strategischen Überlegungen anzustellen, da es dann ein reines Glücksspiel ist. Wird die Memoryvariante gespielt, so muss eine Strategie entwickelt werden, wie man sich merkt, welche Stecker keinen Käfer haben.

Dies ist hier noch wichtiger als bei den üblichen Memoryspielen, da sich dort die ausliegenden Karten mit jedem gefundenen Paar verringern.

- kommunikativ-kooperative Handlungen:

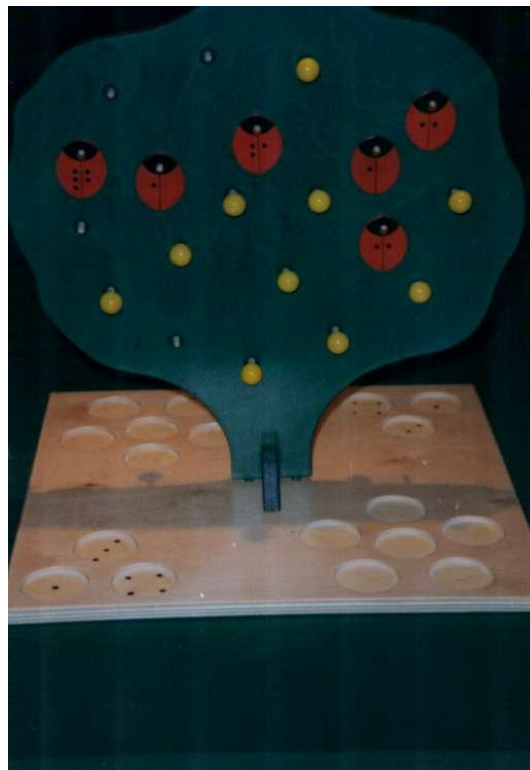
Wird dieses Spiel mit 2 Spielgruppen gespielt, so müssen die Kinder sich über folgende Punkte einigen:

- wer einen Stecker ziehen darf;
- welcher Stecker gezogen werden soll;
- ob das Kind, welches den Stecker zieht, alleine darüber entscheiden darf, welcher Stecker gezogen wird.

Das Herunterfallen des Käfers ist sehr gut zu hören. Dies fördert den verbalen Austausch der beiden Spielgruppen.

Wird dies Spiel nur mit 2 Kindern gespielt, so sind kaum Abstimmungsprozesse erforderlich.

Die Aufmachung des Spiels verführt dazu, eigene Regeln zu erfinden. In diesem Fall ist die Fähigkeit zum Aushandeln von Regeln erforderlich.



Praktische Tipps:

Die Gestaltung des Spiels ist für das gemeinsame Spiel von blinden und sehenden Kindern gut geeignet, so dass das Spiel nicht adaptiert werden muss. Für Spielregeln, bei denen die Punkte der Marienkäfer eine Rolle spielen, können diese ohne Probleme mit Plasterfarbe oder kleinen Filzstücken usw. tastbar gemacht werden.

Wird die Memoryvariante mit diesem Spiel gespielt, so sollte immer das blinde Kind die Anordnung der Stecker bestimmen dürfen. Nur so kann es

ein System entwickeln, mit dessen Hilfe es sich merken kann, welche Stecker schon gezogen wurden. Dies ist erforderlich, da die Löcher für die Stecker nicht in Reihen, sondern relativ ungeordnet in den Baum gebohrt worden sind.

Es wäre gut, wenn im Zusammenhang mit diesem Spiel einmal echte Marienkäfer gesucht würden, damit das Kind mit einer Sehschädigung nicht denkt, Marienkäfer seien fast so groß wie eine kleine Kinderhand!

Der Funktionszusammenhang zwischen dem Herausziehen des Steckers und dem Fallen des Käfers kann folgendermaßen gut nachvollzogen werden: Es wird verabredet, welcher Stecker herausgezogen wird. Das blinde Kind legt seinen Finger auf das Ende des Steckers. Nun kann es fühlen, wie der Käfer beim Herausziehen vom Steckerende geschoben wird.

Das Spiel ist besonders geeignet durch folgende Punkte:

- Die Gestaltung des Spiels erfordert keine Adaptation.
- Der Aufbau des Spiels macht dem Kind mit einer Sehschädigung eine sehr selbständige Kontrolle des Spielgeschehens möglich, da es sofort hören kann, ob es mit dem Stecker auch einen Käfer vom gegnerischen Baum geschüttelt hat oder nicht bzw. ob von seinem Baum ein Käfer gefallen ist oder nicht. Dies ermöglicht dem blinden Kind die Rolle des vollwertigen und kompetenten Spielpartners einzunehmen.
- Der Holzbaum lässt die wesentlichen Merkmale eines Baumes (Stamm und Krone) erkennen, und die Spielgeschichte entspricht der Alltagswelt, die ein blindes Kind kennt oder die ihm ohne besonderen Aufwand nahe gebracht werden kann.

Gudrun Badde