



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

### **Didaktikpool**

Gudrun Badde, Bewegung im Dialog e.V.

Lochbrücke

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](mailto:isar@uni-dortmund.de)**

**Internet: <http://isar.reha.uni-dortmund.de>**

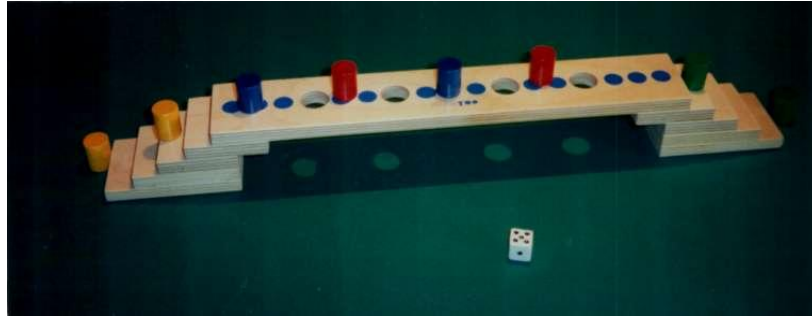


## Lochbrücke

- Kategorie: Spiele, bei denen schon einfache Spielstrategien erforderlich sind
- Hersteller: Schyns
  
- Spielmaterial: 1 Holzbrücke ca. 50 cm lang, 1 Würfel, 8 Spielsteine in 4 verschiedenen Farben.
- Anzahl der Mitspieler: 2 - 4 Personen
- Spielregel: Die Spielfigur darf um die gewürfelte Augenzahl vorgesetzt werden. Trifft sie auf ein Spielfeld mit einem Loch, so fällt sie ins Wasser und muss von vorne anfangen. Wer zuerst **eine** Figur über die Brücke gebracht hat, ist Sieger.

### Anforderungen an die Spieler

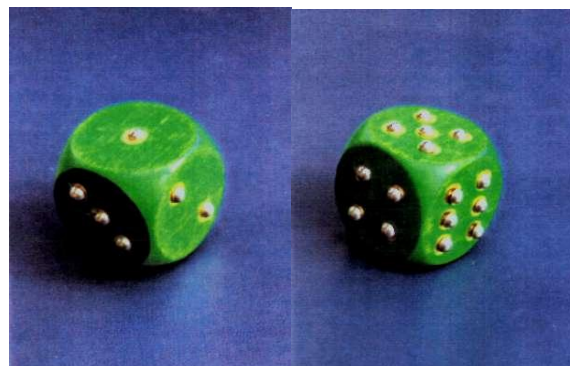
- motorische Handlungen:  
Für sehende Kinder sind die motorischen Anforderungen gering. Für ein blindes Kind ist es eine etwas schwierigere Aufgabe, die Spielfelder abzuzählen und die Spielfigur entsprechend zu setzen. Es erfordert eine relativ gute Koordination der beiden Hände.
- intellektuelle Handlungen:  
Die Spielregel sieht vor, dass nur eine Spielfigur auf die andere Seite der Brücke gebracht werden muss. Trotzdem muss das Kind seine beiden Spielfiguren beachten, um ein optimales Spielergebnis zu erzielen. Im Spielablauf wird das strategisch günstige Einsetzen der durch die Regeln vorgegebenen Möglichkeiten benötigt. In geringem Maße wird auch die Fähigkeit des Zählens benötigt, da nur so die gewürfelten Augen optimal eingesetzt werden können.
- kommunikativ-kooperative Handlungen:  
Auf dieser Ebene sind die Anforderungen nicht sehr hoch. Auch an die Ausdauer der Spieler werden keine großen Anforderungen gestellt, da die Spielzeit recht kurz ist.



### Praktische Tipps:

Wie auf der Abbildung dargestellt ist, muss die Lochbrücke in der vorgestellten Weise oder ähnlich adaptiert werden. Die vorhandenen Spielfiguren können markiert oder auch aus "Fimo" oder ähnlichem Material zusammen mit dem Kind gebastelt werden. Sie müssen nur so hoch sein, dass sie gut zu greifen sind. Zu hohe Figuren werden beim Tasten schnell umgeworfen.

Das Würfeln mit Zahlen lässt sich gut mit einem 3er Würfel beginnen. Den blinden Kindern fällt das Abtasten und Zählen der Augen leichter, wenn die Abstände zwischen den Punkten etwas größer sind. Ein Würfel mit einer Kantenlänge von 3 cm eignet sich recht gut. Er ist schnell und leicht angefertigt.



Mit kleinen Polsternägeln nagelt man die Augen nach. (Vorteil: sehr spitze und kurze Stifte und schöne runde Köpfe; mit anderen Nägeln splintern die Würfel sehr leicht!) Bei den Zahlen 1 - 3 markiert man mit den Polsternägeln die aufgezeichneten Punkte. Bei der 5 markiert man nur die 3 Punkte der Diagonalen und bei der 4 nur die beiden diagonal liegenden Punkte. Die 6 bleibt frei. Jetzt hat man einen Würfel auf dem die Zahlen 2 und 3 doppelt vorhanden sind, die 6 aber fehlt. So kann der Würfel später ohne Probleme in einen normalen Würfel umfunktioniert werden. Ob man aussetzen muss, wenn die leere Sechs gewürfelt wird oder noch einmal würfeln darf, kann vor dem Spiel mit den Spielern vereinbart werden.

**Das Spiel ist besonders geeignet durch folgende Punkte:**

- Die Lochbrücke ist in ihrer Fläche gut strukturiert und einer echten Brücke sehr ähnlich. Nachdem man die vier Stufen zur Brücke heraufgestiegen ist, beginnt der spannende Teil des Spiels. Dadurch ist für die blinden Kinder eine sehr klare Orientierung möglich. Solange die Spielfigur noch auf der Treppe ist, kommt kein Loch!
- Wenn man oben ist, darf man keine drei würfeln, sonst fällt man ins Loch. Es gibt 4 Löcher. Der Abstand zwischen den Löchern ist 3, 4, 3, dann ist es geschafft. Diese klare Priorität der Zahlen drei und vier im rhythmischen Abstand hilft dem blinden Kind, sich den Spielablauf im Kopf vorstellen zu können. Es kann eine konkrete Spielspannung vor dem Würfeln aufbauen und auch nachvollziehen, wo der Spielpartner steht.
- Da die Spielfiguren tatsächlich durch das Loch fallen, und das blinde Kind die durchgefallenen Spielfiguren unter der Brücke wieder einsammeln muss, wird in der Spielhandlung auch deutlich, was in der realen Welt passiert, wenn etwas durch ein Loch fällt.
- Dies ermöglicht einen guten Bezug vom Spielthema zur Alltagswelt.

Gudrun Badde