



Integration von Schülerinnen und Schülern mit einer SehSchädigung an Regelschulen

Didaktikpool

Das ISaR-Spiel

Susanne Kuckert, Svenja Schindler, Christian Rapp

2008

Technische Universität Dortmund
Fakultät Rehabilitationswissenschaften
Rehabilitation und Pädagogik bei Blindheit und Sehbehinderung
Projekt ISaR
44221 Dortmund

Tel.: 0231 / 755 5874
Fax: 0231 / 755 6219

E-mail: isar@tu-dortmund.de
Internet: <http://www.isar-projekt.de>

tu technische universität
dortmund

ISaR Spiel



Spielanleitung

1. Ziel des Spiels

Von jedem Arbeitsbereich des ISaR-Projekts müssen zwei Karten „erspielt“ werden. Das Team, welches zuerst im Besitz aller erforderlichen Karten ist, hat gewonnen!

Die jeweils erhaltenen Karten sollten laut vorgelesen werden, damit die Mitspieler auf diesem Wege das ISaR-Projekt näher kennen lernen.

Die taktilen Symbole auf dem Spielfeld sind äquivalent zu den ebenfalls taktilen Symbolen auf den Spielkarten.

Der auf den Spielkarten enthaltene Text ist in Braille-Schrift und in Schwarzschrift aufgedruckt und kann somit auch zum Erlernen des Lesens der Braille-Schrift dienen.

Die Ereigniskarten (mit Sternsymbol) dienen dem ergänzenden Input, um weitere Informationen über die Möglichkeiten von ISaR zu entdecken.

2. Teams

Gespielt wird in zwei heterogenen Teams, die sich möglichst zu gleichen Teilen aus sehenden und nichtsehenden Mitspielern zusammensetzen sollten. Die dem Spiel beiliegenden Augenbinden können dazu dienen, speziell den normalerweise



sehenden Mitspielern, die Erfahrung des Nutzens nichtoptischer Sinne zu ermöglichen. Jedes Team erhält eine taktile Spielfigur seiner Wahl.

3. Züge auf dem Spielfeld

Die Bewegung auf dem Spielfeld erfolgt durch Würfeln wobei die Richtung des jeweiligen Zuges durch das Team nach dem Wurf frei gewählt werden darf.

4. Das Spielbrett

Die Form des Spielbretts ist nicht willkürlich entstanden, sondern wurde von uns ganz bewusst gewählt. Hintergrund der Kreisform ist die Tatsache, dass man sich bei Integrations-(Inklusions-) projekten ebenfalls sehr häufig im Kreis dreht, da man häufig an gesellschaftsbedingte Hürden gelangt und diese oftmals nicht oder nur über Umwege überwinden kann. Diese Umwege symbolisieren auf dem Spielfeld beispielsweise die Felder innerhalb des Kreises, die in Kreuzform angeordnet sind. Besonders beschwerlich ist der kreisförmige Weg der Gegenrichtung, der vergleichbar ist mit dem Kraftaufwand, innerhalb unserer bestehenden Gesellschaft, „gegen den Strom“ zu schwimmen.

Da das Spielbrett nicht nur explizit für das ISaR-Spiel angelegt ist bleibt uns an dieser Stelle noch die Ermutigung zu weiterer Kreativität bei der Nutzung. Es würde uns auch freuen, wenn weitere interessante Spielvarianten entwickelt würden und uns mitgeteilt würden. Diese Möglichkeit besteht per email: christian.rapp@tu-dortmund.de