



Integration von Schülerinnen und Schülern mit einer SehSchädigung an Regelschulen

Didaktikpool

Gudrun Badde, Bewegung im Dialog e.V.

Senso

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>



Senso

- Kategorie: Spiele, die das Überblicken von etwas komplexeren Spielstrategien erfordern
- Hersteller: MB Spiele

- Spielmaterial: 1 Elektronikspiel
- Anzahl der Spieler¹: 1 - 4 Personen
- Spielregel: Vier verschiedenen Feldern sind vier verschiedene Töne zugeordnet. Der Computer spielt beim Start des Spiels einen Ton vor. Dabei leuchtet die Lampe des entsprechenden Feldes auf. Nun muss der Spieler auf dieses Feld drücken, um diesen Ton erneut zu erzeugen. Ist es der richtige Ton, so wird der erste Ton noch einmal gespielt und ein zweiter hinzu. Der Spieler muss nun die immer länger werdende Tonfolge wiederholen. Dies Spiel kann abwechselnd gespielt werden oder gemeinsam. Im gemeinsamen Spiel wird jedem Spieler ein bestimmtes Feld (Ton) zugeordnet.

Das Spiel kann in vier verschiedenen Schwierigkeitsstufen und drei Varianten gespielt werden. Der grundsätzliche Spielablauf verändert sich dabei nicht sehr. Die Tonfolgen werden mit höherem Schwierigkeitsgrad immer länger.

Anforderungen an die Spieler:

- motorische Fähigkeiten:

Keine besonderen Anforderungen

- intellektuelle Fähigkeiten:

Da die Lichtsignale für das blinde Kind keine Hilfe sind, ist die Fähigkeit, Töne zu unterscheiden, eine notwendige Voraussetzung.²

Eine gewisse Konzentrationsfähigkeit erhöht den Erfolg und damit den Spaß!

- kommunikativ-kooperative Fähigkeiten:

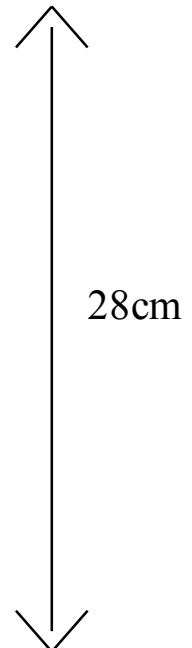
Beim Gruppenspiel und bei der Verteilung der Töne auf bestimmte Spieler muss die Rollenverteilung ausgehandelt werden.

¹ Die Spielregeln dieses Spiels sind variabel. Die Spielerzahl ist beliebig, da es auch als Gruppenspiel gespielt werden kann.

² Für Kinder mit einem Sehrest ist die Koppelung von Ton und Licht ein gute Voraussetzung für eine spielerische Sehrestschulung.

Praktische Tipps:

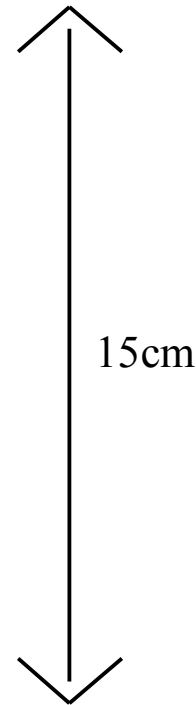
Das Spiel gibt es in einer großen und einer kleinen Ausführung. Meines Erachtens ist die große Ausführung für blinde Kinder besser geeignet. Die Felder sind größer und können mit der ganzen Hand gedrückt werden. Dies ermöglicht ein Drücken des gesamten Feldes. Dies ist auch deshalb wichtig, weil der Computer gelegentlich einen Fehler meldet, wenn das Feld zu sehr am Rand gedrückt wird. Dies verunsichert blinde Kinder, besonders in der ersten Zeit sehr, da sie visuell nicht kontrollieren können, dass sie das richtige Feld an der falschen Stelle gedrückt haben. Das große Spiel ist auch für die Variante "Gruppenspiel" besser geeignet.



Die Zuordnung der Töne zu den entsprechenden Feldern kann von den blinden Kindern **nicht** alleine erlernt werden. Dies kann nur gemeinsam geschehen, indem man dem blinden Kind zeigt, welches Feld es drücken muss, um den gerade gehörten Ton zu wiederholen. Die Kontrolle ist dem blinden Kind dann wieder selbständig möglich. Da alle Tonfolgen aus 4 deutlich unterschiedlichen Tönen bestehen, dauert es in der Regel nicht lange, bis das blinde Kind genau weiß, welche Taste zu welchem Ton gehört.

Werden beim Senso-spielen bestimmte Felder bestimmten Spielern zugeordnet, sollte das blinde Kind in unmittelbarer Nähe zu seinem Feld

sitzen, da es sonst zum Orientieren auf dem Spielfeld mehr Zeit benötigt als der Computer vorgesehen hat.



Das Spiel ist besonders geeignet durch folgende Punkte:

- Die Zuordnung von Ton und Taste ist nicht willkürlich, sondern dauerhaft festgelegt. Wenn das Kind mit einer Sehschädigung diesen Zusammenhang kennt, ist zum erfolgreichen Spielen nur noch die akustische Wahrnehmung erforderlich. Die Töne fügen sich im Kopf zu einer Melodie zusammen, die beim erinnernden Reproduzieren eine größere Unterstützungsfunktion hat als die gleichzeitig aufleuchtenden Lichter der Felder.
- Nur beim Start ist das Sehen des Lichtes eine kleine Unterstützung. Dieser kleine Vorteil wird im gesamten Spielverlauf aber durch die größere Routine in der akustischen Wahrnehmung wieder aufgehoben, bzw. es kann vereinbart werden, dass der erste Ton angesagt wird. Dann ist das blinde Kind in diesem Spiel ein gleichberechtigter Partner.

Gudrun Badde