



Integration von Schülerinnen und Schülern mit einer SehSchädigung an Regelschulen

Didaktikpool

Gudrun Badde, Bewegung im Dialog e.V.

Tempo, kleine Schnecke!

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>



Tempo, kleine Schnecke!

- Kategorie: Spiele mit ganz einfachen Regeln
- Hersteller: Ravensburger

- Spielmaterial: 1 Spielbrett aus Pappe, 6 farbige Schnecken aus Holz, 2 Farbwürfel,
- Anzahl der Spieler: 2 - 6 Personen
- Spielregel: Am Spiel sind immer alle 6 Schnecken beteiligt. Die Kinder würfeln mit den beiden Farbwürfeln. Die gewürfelten Farben entscheiden, welche der 6 Schnecken vorgerückt werden muss. Werden z.B. die Farben gelb und grün gewürfelt, so müssen die gelbe und die grüne Schnecke um ein Spielfeld vorgerückt werden. Sind die Schnecken der gewürfelten Farben schon im Ziel, so verfällt der Wurf. Je nach Regel gewinnt die 1. Schnecke, die über die Ziellinie kriecht oder die 1. und die letzte Schnecke. Diese Variante macht das Spiel bis zum Schluss spannend.

Anforderungen an die Spieler:

- motorische Handlungen:
Die Anforderungen in diesem Bereich sind gering. Das Kind muss würfeln können und die erwürfelten Spielballone auf dem eigenen Spielbrett ablegen.
- intellektuelle Handlungen:
Hier sind die Anforderungen deutlich höher, da die Kinder nun auf dem Spielbrett gemeinsam spielen. Das bedeutet für das blinde Kind, dass sich die Spielsituation nicht nur verändert, wenn es selber handelt, sondern auch, wenn die Mitspieler am Zug sind. Das erfordert bei jedem Zug eine neue Orientierung auf dem Spielbrett. Gleichzeitig wird neben der Farbe die Menge 1 eingeführt. Dies erhöht die Komplexität. Die Kinder müssen auf 2 Ebenen agieren. Die Tatsache, dass die Schnecken in der Fortbewegung nicht variieren, hilft den Kindern, sich auf eine Ebene zu konzentrieren: "Welche beiden Schnecken muss ich 1 Feld vorrücken?"
- kommunikativ-kooperative Handlungen:
Da die Kinder keine eigene Schnecke als Spielfigur haben, muss das Kind fähig sein, sich mit der Spielgruppe zu identifizieren. Die subjektive Valenz der eigenen Spielsituation muss sich hier in die objektive Valenz des gemeinsamen Spielziels verwandeln. Die Tatsache, dass hier kein bestimmtes Kind Sieger oder Verlierer ist, wirkt sich erleichternd auf die erforderliche soziale Kompetenz aus. Die Spieldauer verringert sich in diesem Spiel mit der Anzahl der Kinder. Dafür werden aber die Wartezeiten bis zur eigenen Spielhandlung länger.

Praktische Tipps:

Die einzelnen Felder des Spielbrettes und die Unterseiten der Schnecken können mit Klettverschlussband beklebt werden. Das ermöglicht das Orientieren in den Reihen, das Abzählen der Felder und verhindert das

Umfallen der Schnecken beim Tasten. Außerdem können durch die beim Lösen des Klettverschlusses entstehenden Geräusche die Spielhandlungen der Mitspieler akustisch verfolgt werden. Dadurch kann es für das blinde Kind im Laufe der Zeit zu einer akustischen Orientierungshilfe kommen.



Das Spiel ist besonders gut geeignet durch folgende Punkte:

- Die konkret dargestellten Schnecken, die sich nach der Spielregel auch nur langsam fortbewegen, schaffen in der Spielgeschichte einen guten Bezug zur Realität.
- Die Tatsache, dass die Schnecken **immer** nur 1 Feld vorgerückt werden, erleichtert es dem blinden Kind, die Handlungen der anderen in der Phantasie nachzuvollziehen und sich somit die Veränderungen auf dem Spielbrett vorstellen zu können.
- Da die Ziele alle in einer Reihe liegen, kann das blinde Kind beim Abtasten des Spielbrettes gut erkennen, welche Schnecke führt.

Gudrun Badde