



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

### **Didaktikpool**

Gudrun Badde, Bewegung im Dialog e.V.

Vier gewinnt

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>**



## Vier gewinnt

- Kategorie: Spiele, die das Überblicken von etwas komplexeren Spielstrategien erfordern
- Hersteller: Jeux Jouets L`Arbrea Jouer, France unter dem Originaltitel „Jeu P4 à memoire“
- Spielmaterial: 1 Holzbrett, 1 Holzturm, 10 schwarze und 10 grüne Kugeln
- Anzahl der Spieler: 2 Personen
- Spielregel: Das Spielbrett wird zwischen den beiden Spielern aufgestellt. Der Turm mit den 5 Löchern steht am Ende der Rinne vor einem der Spieler. Ein Spieler beginnt, indem er 2 Kugeln in ein oder zwei beliebige Löcher des Turmes wirft. Hat der andere Spieler nicht gesehen, in welche Löcher die Kugeln geworfen wurden, muss ehrlich geantwortet werden. Die Löcher können zur besseren Verständigung durchnummeriert werden. Nun wechseln sich die Spieler mit jedem Spielzug ab. Jeder darf pro Spielzug 2 Kugeln in den Turm werfen. Dabei darf nicht oben in die Löcher des Turm geguckt werden. Der Turm ist voll, wenn alle 20 Kugeln eingeworfen wurden. Er wird dann auf der Schiene über das Brett gefahren. Dabei fallen die Kugeln unten heraus und verteilen sich entsprechend der eingeworfenen Reihenfolge auf dem Spielbrett. Nun ist das Spielergebnis aufzuwerten. Wer die meisten 4er Reihen hat, hat gewonnen. Es gelten sowohl die horizontalen, als auch die vertikalen und diagonalen Reihen.

### Anforderungen an die Spieler:

- motorische Handlungen:  
Auf diesem Gebiet gibt es keine besonderen Anforderungen.
- intellektuelle Handlungen:  
Um in diesem Spiel die richtige Spieltaktik entwickeln zu können, muss man erstens ein gutes Gedächtnis besitzen und die Fähigkeit, sich die Lage der einzelnen Kugeln zueinander vorzustellen. Erst dann kann sich eine Vorstellung von der Spielsituation entwickeln, die den Aufbau einer Spieltaktik ermöglicht.

- kommunikativ-kooperative Handlungen:

Der Reiz des Spiels geht verloren, wenn die Spieler versuchen, sich gegenseitig zu täuschen. Der Aufbau des Spiels ermöglicht den Spielern keinen sicheren Überblick über die Spielzüge des Gegners. Es ist für alle Spieler relativ leicht, so zu agieren, dass der Partner nicht mitverfolgen kann, in welches Loch die Kugel geworfen wurde. Somit ist die Fähigkeit zur freiwilligen Einhaltung der Regel notwendig.



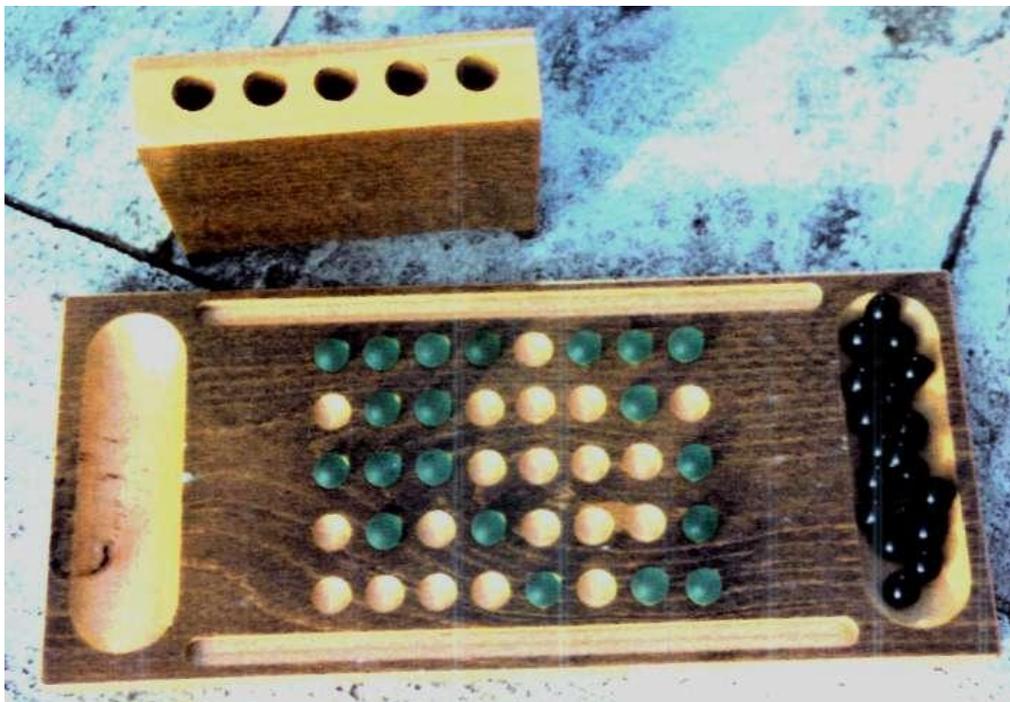
### Praktische Tipps:

Die Vorstellung, wie sich die Verteilung der Kugeln im Turm auf die Anordnung der Kugeln auf dem Spielbrett auswirkt, ist für alle Kinder nicht so einfach, aber für Kinder mit einer Sehschädigung besonders schwierig. Mit einer einfachen Vorübung kann dieser Zusammenhang leicht veranschaulicht werden:

Jeder bekommt erst nur 5 Kugeln. Diese werden nach der o.a. Spielregel in den Turm geworfen. Dann wird der Turm ausgerollt und man sieht sich die Anordnung auf dem Brett an. Nach einigen Runden gibt man vor dem Ausrollen Vermutungen bekannt, wie die Verteilung sein wird. Danach bekommen die Spieler 10 Kugeln. Hat man die Verteilung der 10 Kugeln auch einige Male ausprobiert, ist der Zusammenhang von der Anordnung der Kugeln im Turm und der Verteilung der Kugeln auf dem Spielbrett begriffen worden. Jetzt ist die Spieltaktik eine Frage des Gedächtnisses.



Die dem Spiel beiliegenden Kugeln können taktil nicht unterschieden werden. Da die Größe nicht variiert werden kann, sollten die Kugeln eine unterscheidbare Oberfläche haben. Besteht zwischen den Spielern ein gutes Vertrauensverhältnis, so kann man auch nach dem Ausrollen eine Kugelfarbe wegnehmen. Die Vertiefungen auf dem Spielbrett sind dann "Stellvertreter" für die zweite Farbe. Das Spiel ist dann auch für den Spieler mit einer Sehschädigung auszuwerten und nachzuvollziehen.



Das Spiel ist besonders geeignet durch folgende Punkte:

- Der Aufbau des Spiels ermöglicht keinem der Spieler einen visuellen Überblick. Hier müssen beide Spieler auf ihr Vorstellungs- und Erinnerungsvermögen zurückgreifen.
- Anders als bei den üblichen "Vier-gewinnt-Spielen", bei denen der visuelle Überblick sehr hilfreich ist, sind hier der blinde und der sehende Spieler gleichberechtigte Spielpartner.

Gudrun Badde