

Puur, Näll, As – ALLE spielen mit



Freude am Spiel. Irène kann selbständig ausspielen und auch abheben!

Text und Fotos: STEFAN LOOSER

Jeden Mittwoch um 10:30 Uhr treffen sich Frau Blaser, Cedi, Carusle, Meret und Irène im musischen Atelier der Stiftung Aarhus zur Spielstunde. Die Erwachsenen leben mit einer körperlichen oder mehrfachen Beeinträchtigung. Unterstützt und begleitet werden sie in der Spielstunde von Stefan Looser, einem Mitarbeiter des musischen Ateliers in Grosshöchstetten.

Die Spielstunde

In der Spielstunde werden verschiedene Gesellschaftsspiele am Tisch (Roulette, Lotto, Memory, Uno...), Spiele am Computer/Tablet, individuelle Spiele (Puzzles, Knobelspiele,...), Wissensspiele (TipToi) gespielt.

Die Teilnehmenden bestimmen selber, was für ein Spiel sie spielen möchten. Am Anfang der

Stunde wird das besprochen. Mitspielen kann in der Spielstunde jeder. Auch das Dabeisein und Zuschauen ist eine Aktivität und wird gleich wertgeschätzt wie das aktive Mitspielen.

Neben der Aktivierung und Tagesbeschäftigung soll die Spielstunde auch gruppenübergreifende Kontakte fördern und nebenbei Wissen vermitteln. Das Spiel fördert zudem den sozialen Zusammenhalt und generell diverse soziale Kompetenzen. Natürlich soll die Spielstunde einfach auch «sinnfrei» Spass machen und eine Auszeit vom Alltag bedeuten.

Wichtige Voraussetzungen für das Spielen mit Menschen mit Beeinträchtigungen sind Offenheit, Wertschätzung, Flexibilität, Geduld und Gelassenheit.

Der Wunsch dieser Gruppe war es nun Jassen zu lernen, weil sie es aus dem Fernsehen (Samschtig Jass) oder aus ihrem Umfeld (Familie, BetreuerInnen, Freunde...) kennen. Cedi z.B.

möchte in seiner Freizeit mit seinen Kollegen und dem Bruder jassen können. Einigen waren die Karten schon etwas bekannt, jassen konnte aber noch keiner der Teilnehmer.

Jassen gilt in der Schweiz als Nationalspiel und in Vorarlberg als das Kartenspiel Nummer 1.

Bevor wir mit dem Jassen (-lernen) beginnen konnten, mussten wir zuerst einige Hindernisse aus dem Weg räumen.

Hilfsmittel, die den Zugang zum Spiel erleichtern

Die Kommunikation spielt eine wichtige Rolle bei einem Gesellschaftsspiel. Teilnehmende, die sich verbal nicht ausdrücken können, haben neben Gesten und Gebärden Hilfsmittel, die ihnen das Kommunizieren erleichtern.

So hat z.B. Frau Blaser eine Buchstabentabelle auf ihrem Rollstuhltisch. Mit einer Geste kann sie ganze Wörter mitteilen. Man fährt mit dem Finger über die Buchstaben und wenn sie nickt, dann ist der Buchstabe gemeint. So setzt sie Buchstabe für Buchstabe zu einem Wort zusammen. Sie kann also lesen und schreiben. Auch zählen kann sie mit Gesten, was bei den Werten der Karten dann zum Zuge kommt.

Carusle hat eine moderne Variante der Buchstabentabelle. Auf einem iPad kann sie mit Hilfe einer speziellen Software Buchstaben tippen oder sogar ganze Wörter oder Sätze, die vorge speichert sind, mitteilen. Das iPad spricht dann das Wort bzw. den Satz sogar aus. Carusle teilt Zahlen mit, indem sie ihren Wert mit der Hand klopf.

Mit Worten oder Gesten können sie also mitteilen, welche Karte sie ausspielen möchten. Damit



Cedi möchte in seiner Freizeit mit seinen Kollegen und seinem Bruder jassen können.

sie die Karten besser sehen, gibt es im Fachhandel extra grosse Karten, die wir auch nutzen.

In Bern wird mit «französischen» Karten gespielt, hat mir die Gruppe deutlich mitgeteilt, als ich, als gebürtiger St. Galler, mit einem «deutschen» Kartenset daherkam. Die «französischen» Karten wurden dann natürlich noch nachbestellt...

Auch für die körperlichen Beeinträchtigungen gibt es Hilfsmittel. Den Mitspielenden ist es z.B. nicht möglich die Karten selber in der Hand zu halten. Dafür gibt es spezielle Kartenhalter, in die man die Karten stecken kann. So haben sie eine gute Übersicht über ihre Karten. Auch das Ausspielen der Karten mit der Hand ist ihnen daher nicht möglich. Nur Irène kann selbständig ausspielen (und auch abheben!).

Meist hören wir Musik zum Jassen z.B. Handorgel-Musik, Volksmusik, Musik die zur Stimmung einer Jassrunde passt. Besonders für die Mitspielenden, die einfach dabei sind, aufmerksam sind, was um sie herum passiert, kann es den Zugang zur Spielrunde erleichtern oder das Erlebnis davon steigern.

Falls spezielle Hilfsmittel für ein Spiel benötigt werden, arbeiten in den WBGs Grosshöchstetten auch Ergotherapeutinnen, die ganz individuelle Hilfsmittel für die Teilnehmenden herstellen können.



Mit dem gekrümmten Kartenhalter hat man eine gute Übersicht auf die extra grossen Karten.



Auch das Dabeisein und Zuschauen ist eine Aktivität und wird gleich wertgeschätzt wie das aktive Mitspielen.

Anpassen & «erleichtern» der Spielregeln

Die Aufgabe eines Spielbetreuers mit Menschen mit Beeinträchtigungen besteht darin, das Spiel den Fähigkeiten und Ressourcen der Teilnehmenden anzupassen. So anzupassen, dass jeder eine Aktivität, die ihm Spass macht, mit seinen individuellen Ressourcen ausführen kann, für die er auch Anerkennung erhält. Das Spiel sollte einen herausfordern, aber nicht überfordern. So wie es andere Spielgruppen ja auch machen. Wenn ein Spiel zu komplex ist, wählt man eine leichtere Schwierigkeitsstufe.

So können lebhaft und anregende Spielsituationen entstehen, die einen ins Spiel vertiefen und den Alltag vergessen lassen. Natürlich ist es auch erlaubt einfach dabei zu sein und zuzuschauen. Meret z.B. spielt mit Carusle. Sie sitzen nebeneinander vor dem gleichen Kartenhalter. Carusle ist es wichtig, dass Meret jeweils einverstanden ist mit ihrem Spielzug. Jeder kann so etwas zum Spiel beitragen.

Da die Teilnehmenden kognitiv stark sind, können wir nach den normalen Jassregeln spielen. Sind die Teilnehmer kognitiv weniger stark, können die Spielregeln einfach angepasst bzw. vereinfacht werden. (z.B. nur Obe-Abe usw.)

Nun wurden Woche für Woche die Farben, die Namen, die Werte der Karten beim Spielen geübt und es zeigten sich rasch Fortschritte. Nach

einigen wenigen Monaten konnten wir bereits einen richtigen «Handjass» zu viert spielen. Beim Lernen halfen stark vereinfachte Spielformen. Z.B. immer dieselben Karten aufeinander legen, die Karten der Reihe nach legen usw.

Nach dem Obe-Abe kamen die Trumpfkarten dazu, die Stöck und aktuell wird noch das Weissen gelernt.

Zum Spicken z.B. der Werte und Höhen der Karten haben wir eine gute Übersichtstabelle im Internet auf der Seite «Schweizer Jassverzeichnis» gefunden und ausgedruckt.

Jeder spielt etwas anders

Schon nach einigen Partien zeigen sich die Charaktere der verschiedenen Spieler. Cedi wägt jeden Zug zweimal ab, was wäre, wenn er diese oder jene Karte spielt? Er möchte stets das Optimum rausholen. Carusle spielt mit viel Risikofreude, probiert jeden Stich zu holen, wenn sie eine höhere Karte besitzt. Und es muss schnell gehen. Denkt Cedi zu lange nach, ruft sie aus.

Frau Blaser spielt sehr bedacht und überlegt, ziemlich vernünftig. Irène macht es Spass, eine Karte auszuspielen, sie muss manchmal dran erinnert werden, dass sie noch nicht an der Reihe ist.

Es wird also bereits sehr gekonnt und engagiert gejasst in dieser Jassrunde, wie es in den Schweizer Häusern und Beizen überall gemacht wird. Im Spiel erlebt man die Einzigartigkeit und Unterschiedlichkeit jedes Mitspielers. Ob mit oder ohne Beeinträchtigung, im Spiel ist das einerlei.



Meret spielt mit Carusle. Sie sitzen nebeneinander vor dem gleichen Kartenhalter. Carusle ist es wichtig, dass Meret jeweils einverstanden ist mit ihrem Spielzug.

Ausblicke und ein paar Gedanken über das Spiel hinaus

Vielleicht könnte man das Anpassen eines Spiels an die Fähigkeiten von Menschen mit Beeinträchtigungen auch betrachten wie die Anpassungen im alltäglichen Leben, wo auch alle mitspielen wollen und auch können dürfen müssen!

Auch hier benötigen sie Hilfsmittel z.B. um sich im öffentlichen Raum autonom bewegen zu können, um überhaupt mitspielen zu können. Z.B. Rampen, Lifte, stufenfreie Zugänge. Hilfsmittel damit sich Seh- oder Hörbehinderte unterwegs orientieren können.

Heute endlich wird von Inklusion (Einschliesung) gesprochen, deren wesentliches Prinzip die Wertschätzung und Anerkennung von Unterschiedlichkeit ist. Es soll kein Nebeneinander mehr sein, sondern ein Miteinander. Ein Zusammenspielen.

Stiftung Aarhus

Aarhus – ein Ort zum Wohnen, Leben und Lernen. Die Stiftung begleitet Menschen mit einer körperlichen oder mehrfachen Behinderung auf ihrem Weg, unterstützen, wo Stärken gefördert werden können und bieten Hand, wo Beeinträchtigungen die alltäglichen Dinge des Lebens erschweren.

Die Angebote des musischen Ateliers sind neben dem Kreativatelier Teil der Tagesbeschäftigung für die Bewohnenden der WBGs (Wohn- und Beschäftigungsgruppen) in Grosshöchstetten. Auf vier Wohngruppen wohnen 34 Erwachsene.

Die Stiftung Aarhus führt neben den WBGs in Grosshöchstetten drei weitere WBGs für erwachsene Menschen mit einer Körper- und Mehrfachbehinderung an verschiedenen Standorten und eine Sonderschule mit Internatsangebot für Kinder und Jugendliche mit einer Körper- und Mehrfachbehinderung in Gümligen.

[Link zu Website Stiftung Aarhus](#)



Carusle spielt mit viel Risikofreude. Sie probiert jeden Stich zu holen, wenn sie eine höhere Karte besitzt.

Dazu braucht es Offenheit, Interesse, Wertschätzung, Flexibilität, Geduld und Gelassenheit gegenüber Menschen mit Beeinträchtigungen oder eben gegenüber allen Menschen.

Vor allem aber von allen Menschen. ●

Fotos: Ambra Rothenbühler und Stefan Looser

Stefan Looser

Stefan Looser ist seit 2010 Mitarbeiter «Musisches Atelier» der Stiftung Aarhus.

Nach dem Bachelor in Klinischer Heilpädagogik & Sozialpädagogik an der Universität in Fribourg schloss er den Lehrgang in Kunstagogik mit Schwerpunkt Musik ab.

Neben der Spielstunde leitet er weitere Angebote vor allem mit Musik aber auch Fotografieren und «Geschichten erfinden».

Er arbeitet Teilzeit und ist zudem «Angestellter» seiner zwei Kinder im Vorschulalter.



[Kontakt: musisches.atelier@aarhus.ch](mailto:musisches.atelier@aarhus.ch)

Spiele in der Reha-Klinik: Spielen ist heilsam



Foto: Grimm Heil-Pädagogik

Text: SIMONA ANSTETT

Im Herbst 2015 betrat ich bei einem Probe-spielen in einer Reha-Einrichtung* von heute auf morgen Neuland. Nicht was das Spielen, sondern meine Mitspieler anbelangte. Spielen mit erwachsenen Menschen mit psychischer Beeinträchtigung – bis dahin nicht wirklich meine Kernkompetenz. Vor meinem ersten Einsatz wusste ich nur, dass es sich bei der Diagnose meiner Klientel hauptsächlich um eine stark ausgeprägte Schizophrenie und/oder Suchtverhalten handelte.

Offenbar war sich die Leitung der Reha-Klinik der positiven Wirkung und Wichtigkeit des Spielens bereits bewusst. Welche Freude und Herausforderung für mich als ausgebildete

Spielpädagogin! Ich durfte fortan mein Wissen und meine Erfahrung in Kultur und Wesen des Spielens in einer stationären Einrichtung für psychisch beeinträchtigte Erwachsene im Kanton AR einbringen.

Sanftes Herantasten

Anfangs tastete ich mich mit sehr leicht verständlichen Spielen wie Verflixte 1, Cross-Boule, Mølkky, Memory, Nussspiele, Knobeln etc. an meine neuen Mitspieler an. Schliesslich mussten wir uns zuerst kennenlernen und versuchen, Vertrauen ineinander zu entwickeln. Sobald es bei den Spielen um körperliche Fitness ging, blockierten bereits vereinzelte.

So staunte ich nicht schlecht, dass deren Erwartung darin bestand, dass ich als Spielleiterin beim CrossBoule sämtliche Bälle selbst auflesen und zurückbringen würde. Dieselbe Erwartung stand auch bei anderen Ball- und Wurfspielen im Raum.

* Der Name der REHA-Einrichtung ist der Redaktion bekannt. Auf ausdrücklichem Wunsch der REHA-Einrichtung verzichtet die Autorin auf die Nennung und Namen der REHA-Einrichtung bzw. deren Patienten.

Ging es um Team- und Partnerspiele, spürte ich grosse Zurückhaltung. Auf einen Partner einzugehen oder sich auf einen Mitspieler einzulassen, fiel einigen ausserordentlich schwer. Auf unvorhergesehene Situationen im Spiel wurde sehr unterschiedlich reagiert. Die Frustrationstoleranz bei spielerischen Niederlagen war hier bei einem absoluten Minimum und verursachte dort Wut und Stress bis hin zu starken Aggressionen. Sich an vorgegebene Spielregeln zu halten war ebenso nicht für jeden Spieler selbstverständlich oder akzeptabel. Neu Erlerntes war bei den einen beim nächsten Mal noch abrufbar, bei anderen jedoch wie weggepustet. Einigen gelang es nur schwer oder gar nicht, im Spiel Entscheidungen zu treffen oder sich zu konzentrieren.

Förderung der mentalen Stärke – Selbstvertrauen entsteht

Nun plante ich die Spielnachmittage bewusst so, dass – nebst Spass und Humor! – die mentale Stärke, was mir für diese Klientel die am wichtigsten erscheinende Lebenskompetenz ist, gefördert wurde. Dadurch entsteht mehr Selbstvertrauen und der Glaube an die eigenen Fähigkeiten kann sich nach und nach verinnerlichen.

*«Im Laufe der Monate fassten
meine Mitspieler Vertrauen
in mich und offensichtlich
auch in sich selbst und
tauchten immer mehr in die
Welt des Spielens ein.»*

Erstaunliche Entwicklung

Drei Jahre und viel Erfahrung später sind meine liebenswerten Mitspieler fähig, sich vermehrt und bereits beachtlich gut auf einen Spielpartner oder auf andere Mitspieler einzulassen. Teils werden unglaublich clevere Spielstrategien angewandt. Scheitern im Spiel wird nicht mehr als persönliche Niederlage empfunden und die

meisten können bereits laut über sich selber lachen. Kreisspielen wie Whiskymixer sei Dank.

Mit gezielten Spielübungen zum Teamspiel

Ich stecke mir immer wieder neue Ziele und arbeite bewusst darauf hin. Habe ich beispielsweise vor, das Teamspiel «Codenames» zu spielen, arbeite ich vorgehend mit Wortfindungsspielen, etwa «Was bin ich?» oder «Story Cubes», darauf hin. Mit Holzklötzchen-Brückenbau oder angepasstem La Boca wird das Partner- und Teamspiel vorab geübt. Las Vegas oder Skyjo verhelfen zur Entscheidungsfindung. Erst jetzt wird das etwas anspruchsvollere Codenames in Angriff genommen. Dies nun mit Erfolg, viel Spannung und Spass!

Herausforderung und Hilfsbereitschaft

Eine der grössten Herausforderung ist für mich auch heute noch der sehr grosse Unterschied der verschiedenen Niveaus von Fähigkeiten und Begabung unter einen Hut zu bringen. Was für den einen ein Kinderspiel ist, ist für den anderen schon sehr oder zu anspruchsvoll. Dabei kann ich aber glücklicherweise auf die grosse Hilfsbereitschaft aller Mitspielenden zählen. Gegenseitige Unterstützung, sei es beim Rechnen, Schreiben oder der Wortfindung, ist mittlerweile für alle selbstverständlich und Hilfe wird in der Regel gut angenommen. Alle Achtung!

Zudem habe ich erkannt, dass ich, auch wenn ich einen Spielnachmittag noch so akribisch genau bis ins letzte Detail vorbereite, diesen nur selten wie geplant durchführen kann. Je nach Tagesverfassung eines Einzelnen, gibt es immer wieder unvorhergesehene Situationen, auf die ich mich sehr schnell einlassen muss. Ich habe also stets viel «Ersatzwerkzeug» in meiner Hosentasche. Spiele werden kurzerhand verkürzt, verändert, angepasst oder gänzlich ersetzt und Spielpartner ausgetauscht.

Zentral: Humor und Lachen

Ausnahmslos plane ich immer Spiele ein, das können lustige Kreisspiele sein, sodass die

Bauchmuskulatur aktiviert wird. Humor und Lachen sind für mich das Allerwichtigste überhaupt, wenn es um Spielen geht. Ich bin der Meinung, dass alles andere ein äusserst positiver Nebeneffekt ist. Denn Hand aufs Herz: Gibt es ein Spiel, bei dem man überhaupt nichts lernt oder keine einzige Lebenskompetenz gefördert wird? Eben nicht! Einer der Bewohner fragte mich, was sie bei mir eigentlich lernen müssten. Er staunte und freute sich gleichzeitig sehr über meine Antwort: «Nichts! Bei mir dürft ihr einfach nur Spass und Freude haben.» Insofern schätzte ich mich natürlich glücklich im Wissen, dass mit jedem einzelnen Spiel wieder ein Stückchen mentale Stärke, geistige Fitness, körperliche Lockerheit, emotionale Sicherheit, Sozialkompetenz und vieles mehr trainiert und gefördert werden. Glücklicherweise erhalten wir das beim Spielen gratis und franko dazu!

Das Spiel entfaltet sein ganzes Spektrum

Im Spiel werden, für die Bewohner unbewusst, Schwächen wunderbar gemindert und Stärken gestärkt. Meine grösste Freude ist jedoch, dass

inzwischen während des Spielens in der Reha viel gelacht wird. Ich blicke immer häufiger in lachende Gesichter und leuchtende Augen, auch in solche, die mich anfänglich sehr lange kaum anblickten. Das Strahlen und die sichtbar glücklichen Momente machen jeden kleinen Rückschlag wett und zeigen mir immer wieder aufs Neue, dass Spielen heilsam für uns alle ist! Also, spielt mit... ●

Simona Anstett

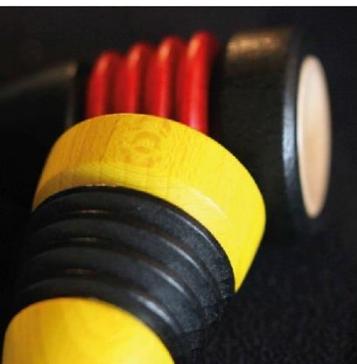
Simona Anstett ist mit Herzblut als selbständige Spielpädagogin unterwegs und gibt verschiedene Kurse rund ums Thema Spiel und Humor-Workshops mit dem Werkzeug Spiel.



✉ Mail Simona Anstett

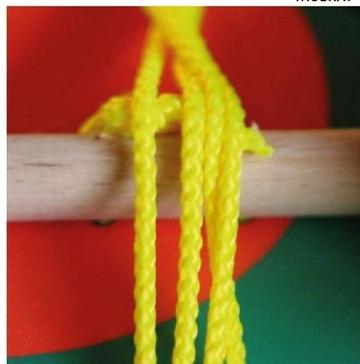
🌐 Website Simona Anstett: www.anomis.ch

INSERAT



Humor Workshop

Wenn es um mehr
als nur
LACHEN geht...



...die fröhliche
Art von Team-
entwicklung für
Ihre Mitarbeiter,
Teamleiter und
Führungskräfte.



anomis.ch

Simona Anstett
u. Blumenrainstr. 14
9050 Appenzell
info@anomis.ch
T: 071 787 53 36

Spiele verbindet oder der «Magische Moment»



«Dieses Bild haben meine Schüler gemalt. Ich sehe in diesem Bild diesen Magischen Moment – unterschiedlich und doch verbunden. Rechts und links sieht es aus, als würde ein Vorhang aufgehen und in der Mitte kommt das verbindende orange Element zum Vorschein. Zudem harmonisieren die unterschiedlichen Farben miteinander.»

Text und Fotos: BARBARA EGGIMANN

Ich bin Heilpädagogin und habe das Spielpädagogische Intensivseminar (SPS 24) in Brienz absolviert. Nun begleite ich seit rund sieben Jahren Kinder und Jugendliche mit schweren mehrfachen Beeinträchtigungen im schulischen Setting. Das Schulfach SPIEL ist seit diesem Zeitpunkt fester Bestandteil des Stundenplans. In diesen Spielsequenzen gibt es jeweils diesen einen Moment, in dem es keine SchülerInnen und

Lehrpersonen mehr gibt, sondern einfach Spieler und Spielerinnen. Ab diesem Moment haben die Beeinträchtigungen der Kinder und Jugendlichen und die Rollen der Erwachsenen keine grosse Relevanz mehr, das Menschsein zählt. Im Spiel selber können gleichzeitig wichtige Ressourcen und Kompetenzen erhalten und/oder gefördert werden und dies bei allen Mitspielern und Mitspielerinnen.

Mit ein paar ausgewählten Beispielen möchte ich einen Einblick in das Schulfach Spiel geben. Ich habe die Beispiele jeweils versucht aus der Sicht einer Spielerin oder Spielers zu schreiben:

In einem Zimmer in einem Schulgebäude. Rund ein Dutzend Schülerinnen und Schüler sitzen gemeinsam mit ihren Bezugspersonen im Kreis. Nach dem Begrüssungsritual lässt die Lehrerin ein Seil durch den Kreis, so dass am Ende alle

mit dem Seil verbunden sind. Aus der Tasche holt sie den Steel-Bubble hervor und wir lassen ihn mal langsam, mal schnell, mal tief, mal hoch sich im Kreise drehen. Es wird ganz still im Raum. Die Aufmerksamkeit ist beim sich drehenden Steel-Bubble. Der Steel-Bubble wird ab und zu gestoppt, da er unbedingt berührt, «begriffen» und erkundet werden muss. Schliesslich will ich wissen, was sich da vor meinen Augen dreht und wie sich dieser Steel-Bubble anfühlt.



Der Steel-Bubble fasziniert und erfordert Geschicklichkeit und Konzentration

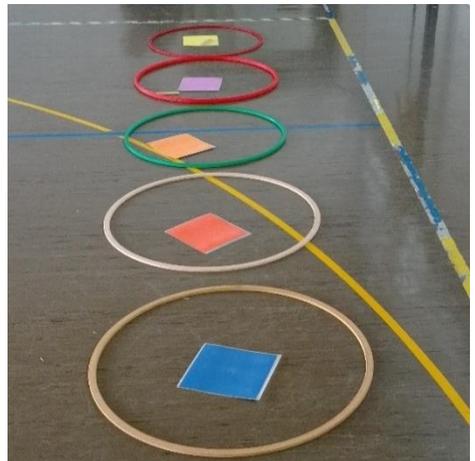
Als er sich zwei volle Runden im Kreis gedreht hat, landete er auf dem Arm der Lehrerin. Und von diesem dreht er sich zum Arm eines Schülers und so geht er immer weiter. Dies erfordert hohe Geschicklichkeit und Konzentration. Mit etwas Unterstützung kann sich der Steel-Bubble von SchülerIn zu SchülerIn weiterdrehen. Bei mir fühlt es sich etwas komisch am Arm an und ich bin froh, wenn ich ihn weitergeben kann. Eine meiner Mitschülerin könnte ihn stundenlang an ihrem Arm hoch und runter drehen lassen...

Irgendwann hat sich der Steel-Bubble ausgedreht. Nun werden aus der Tasche Holzstäbe und farbige Teller geholt. Jeder darf ein Stab halten und bekommt einen drehenden Teller aufgesetzt. Den Teller anschauen, die Geschwindigkeit fühlen in den Händen, den Wind des drehenden Tellers im Gesicht spüren, dem Klang horchen, wenn der Teller auf den Boden fliegt; vergnügt den Bezugspersonen zuschauen, wie sie versuchen den Teller wieder zum Drehen zu bringen. Selber versuchen den Teller zum Drehen zu bringen oder ihn zuerst mit den Augen, den Händen und dem Mund erkunden, um ihn anschliessend wieder einer Bezugsperson auf den Stab zu setzen. Aus der Stille wird nach und nach ein Lachen.

Diese Fröhlichkeit nehmen wir weiter und versuchen, uns selber wie die Teller zu drehen, bevor wir in voller Konzentration versuchen einen Teller rechts herum und einen Teller linksherum von einer Spielerin zur anderen weiter zu geben.

Dieses Mal ist uns ein Teller auf den Boden gefallen, aber wir haben nächste Woche wieder Zeit zum Üben. Vielleicht gelingt es uns beim nächsten Mal.

In einer Turnhalle in einem Schulgebäude. Vier Schüler und Schülerinnen betreten die Turnhalle. Wie in einer Stafette sind vier Bahnen aufgestellt. Zu Beginn jeder Bahn ist eine Matte am Boden. Jede Schülerin, jeder Schüler setzt sich auf eine Matte, auf welcher je eine Kiste mit 6 Kaplahölzer liegt. Vor jeder Matte liegen sechs Reifen am Boden, in welchem jeweils ein grosses laminiertes farbiges Blatt liegt. Jede Person darf nun mit dem Farbwürfel würfeln. In den Reifen mit der gewürfelten Farbe darf ich eines meiner Kaplahölzer legen. Wem gelingt es wohl als erstes alle Farben einmal zu würfeln und so alle Kaplahölzer abzulegen? Während dem ich warte, bis der andere Schüler gewürfelt hat, räum ich meine Kaplahölzer aus der Kiste raus und wieder rein, so wird es mir nicht langweilig beim Warten. Mein Mitschüler bewegt sich gerne, deswegen rennt er bevor er sein Kaplahölzli ablegen kann zuerst bis zum Ende der Turnhalle. Einer anderen Schülerin hilft die Matte am Boden sehr, da sie dadurch immer weiss, wo sie sitzt. Natürlich können wir uns auch unterhalten und haben genügend Zeit, um den Würfel zu würfeln, ein Kaplahölzli zu nehmen, von der Matte aufzustehen (ist gar nicht so einfach) und die richtige Farbe mit Hilfe des Farbwürfels zu finden.



«Farbenkette» - wir würfeln mit einem Farbwürfel reihum. Auf die gewürfelte Farbe darf ein Kaplaholz gelegt werden. Wer hat als erstes seine Farbenkette komplett besetzt?

In einem Schulzimmer in einem Schulgebäude. Auf dem Tisch liegen acht Baumnussschalen, vier Kisten mit sechs Kaplahölzer und in der Mitte drei grosse laminierte Bilder (A4 Format) mit jeweils einem Bild einer Maus, einem Schiff und einem Korb. Da ich momentan noch nicht über eine lange Zeit im Rollstuhl sitzen kann, ist das Pflegebett im Schulzimmer ganz nahe zum Tisch hingestellt worden, damit ich liegend mit-spielen kann. Mit Hilfe einer Holzrampe kann auch ich die Baumnussschalen auf den Tisch würfeln. Wir spielen Mäuschen-Schiffchen-Körbchen. Die Nussschalen zu greifen und sie loszulassen braucht viel Zeit, welche wir aber bekommen. Damit wir nicht allzu lange warten müssen, hat jede(r) von uns zwei Baumnussschalen zum Würfeln. Nimmt ein Schüler die Kaplahölzer weg oder legt hin, da kann ich bereits versuchen die Nussschalen zu würfeln. Wir dürfen sogar die Nussschalen auf den Boden fallen lassen, da wir so unsere Arme, Hände und Finger besser lockerlassen können. Je mehr Übung wir haben, desto mehr gelingt es uns auch auf den Tisch zu würfeln.

In einer Turnhalle. Wir SchülerInnen warten gespannt darauf, was wir heute spielen. Gespannt schauen wir sitzend in unseren Rollstühlen zu, wie die Lehrerin den Peitschenkreisel aufdreht und ihn in der Turnhalle tanzen lässt. Ich fange an zu lachen und versuche mit meinem Rollstuhl dem Kreisel hinterherzufahren, um ihn zu schnappen. Dies find ich sehr lustig. Gleichzeitig trainiere ich das Rollstuhlfahren. Nun darf ich selber versuchen den Kreisel zu drehen. Dies ist aber schwierig und Spass macht es mir auch nicht. Ich schaue lieber zu, wie andere ihn aufdrehen und ich ihn wegschnappen kann. Wir müssen aber alle vorsichtig sein, so dass niemand in den anderen hineinfährt oder aus Versehen einen Mitschüler trifft, anstelle des Kreisels. Mein Mitschüler hat Freude daran den Kreisel zum Drehen zu bringen. Dafür mussten aber zuerst beim Rollstuhl der Tisch und die eine Armlehne demontiert werden, denn so kann er die Peitsche schön schlagen. Gleichzeitig die Peitsche festzuhalten und die Schultern und Arme locker zu lassen ist etwas schwierig, deswegen hält auch seine Bezugsperson die Peitsche fest und sie schlagen den Kreisel gemeinsam. Daneben jonglieren meine Mitschülerinnen farbige Jonglierteller oder rollen und werfen



Teller jonglieren... Geschwindigkeit und Rotation spüren...

sich den Devilstick hin und her. Ich schaue zuerst zu und probiere diesen dann auch noch aus. In diesem Sinne seid mutig und probiert aus. ●

Barbara Eggmann

Barbara Eggmann ist Heilpädagogin, Spielpädagogin und hat soeben den MAS Palliative Care abgeschlossen. Zur Zeit arbeitet sie als Klassenlehrperson an einer Sonderschule für Kinder und Jugendliche mit schweren mehrfachen Beeinträchtigungen. Schon als kleines Kind liebte Barbara zu spielen... diese Spielfreude ist heute noch genau so gross, wie damals. Aus ihren vielen Spielerfahrungen hat sie immer wieder erlebt, wie das Spiel unterschiedliche Menschen verbindet und so auch scheinbar unüberwindbare Grenzen zu sprengen vermag und (verborgene) Potentiale weckt.



 Kontakt: barbara.eggmann@thurweb.ch

Blindenschule Zollikofen: Ludothek für Blinde und Sehbehinderte



Text: SILVIA BRÜLLHARDT

Die Blindenschule Zollikofen ist ein Kompetenzzentrum für die Förderung von blinden und sehbehinderten Kindern. Zur Schule gehört auch eine Ludothek mit knapp tausend Spielen.

Das Angebot an diesen Spielen ist sehr breit gefächert. So gibt es traditionelle Spiele wie Mühle, Schach, Lotto, Eile mit Weile, Domino, Schwarzer Peter und Uno. Es werden aber auch immer die neuesten und aktuellsten Spiele dazugekauft und adaptiert. Die Ludothekarinnen informieren sich regelmässig an Messen und in Fachgeschäften über neue Entwicklungen und Trends im Spielsektor.

Eigene Spielherstellung

Es werden auch eigene Spiele und Bücher in Zollikofen hergestellt (mehr dazu Seite 38). Das sind zum Beispiel Figurendominos, tastbare



Besondere Anforderungen an Spiele für Blinde

- ▶ Die Spiele müssen **stabil** sein.
- ▶ Die Spiele sollten **rutschfest** sein – allenfalls mit einer entsprechenden Unterlage arbeiten.
- ▶ Wenn Spielfiguren benötigt werden, sollten sie **steckfähig** oder **magnetisch** sein.
- ▶ Die Oberflächen der Spielsteine und -karten sind mit **unterschiedlichen Tastqualitäten** versehen.
- ▶ Die Würfel haben entweder verschiedene **tastbare Oberflächen** oder die Zahlen sind mit Erhöhungen tastbar gemacht.
- ▶ Spielbretter, -karten, -regeln und Verpackungen sind mit **Brailleschrift** beschriftet.

Anforderungen an alle Spiele: sie sollen für blinde und sehbehinderte Menschen funktionieren, aber auch für normal Sehende. Das heisst, die unterschiedlichsten Menschen sollen am gleichen Spiel Spass haben.

Kinderbücher oder eine Holzumsetzung eines bestehenden Spiels. Die häufigste Art von Umsetzungen sind Adaptionen von bestehenden Spielen. Das heisst, es werden bestehende Spielbretter und Spielfiguren mit tastbaren Elementen versehen und mit einer Spielanleitung in Brailleschrift ergänzt.

→ Mehr zu den **Eigenentwicklungen** siehe Seite 38

Besondere Anforderungen und Anpassungen

Es gibt viele Dinge, woran beim Anpassen gedacht werden muss; so zum Beispiel auch an rutschfeste Unterlagen für Domino-Spielsteine. Oder an scheinbar Banales: zum Beispiel, dass nicht nur die Spielkarten mit Brailleschrift versehen werden müssen, sondern auch die dazugehörigen Verpackungen. Ziel bei allen Anpassungen ist es, dass alle Personen mit dem gleichen Spiel spielen können – also ganz gleich, ob es sehbehinderte, blinde oder normal sehende Personen sind, alle sollen ihren Spass am Spiel haben.

Spielfinanzierung durch Spenden

Für die Blindenschule ist die spezialisierte Ludothek nicht mehr wegzudenken. Vom Staat erhält sie keine Subventionen. Um sie zu finanzieren, ist die Blindenschule auf Spenden angewiesen. Mit den Spenden werden neue Spiele finanziert und die zwei Teilzeitanstellungen der Mitarbeiterinnen (insgesamt 50 Stellenprozente).

Fortsetzung Seite 39



Beispiele von Spielen, die in Zollikofen hergestellt werden



Figurendomino: Statt einer Anzahl Augen verwendet man Tastsymbole wie Schnecke, Herz, Fisch



Baumhausparty: Holzspiel in Baum-Form mit Tastsymbolen (abgeleitet vom Originalspiel von HABA)



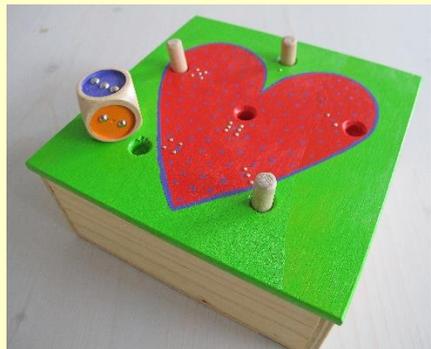
Hörmemory: Durch Schütteln müssen die zwei gleichen akustischen Döschen «erhört» werden



Riechmemory: Man muss die zwei gleichen Düfte «er-riechen»



Eile mit Weile: Durchgehend magnetische Spiellandschaft mit magnetischen Spielfiguren



Stäbchenspiel: Die Stäbchen müssen ins Loch der gewürfelten Zahl gesteckt werden. Die Zahlen sind tastbar.



Kinderbuch Alexis: Umsetzung der Tastbilder mit verschiedenen Materialien wie Karton, Stoff, Holz, Muscheln, Sand usw. / Verknüpfung von Brailleschrift und Schwarzschrift / Separate Figur Alexis mit Holzschiff gehört zum Buch

Eine der Mitarbeitenden ist blind und kann die Spiele gleich selbst austesten und ihre hilfreichen Erkenntnisse in neue Adaptionen einfließen lassen.

Spiele werden buchstäblich greifbar

Es gibt bereits angepasste Spiele auf dem Markt – nur ist das Angebot sehr bescheiden. Deshalb wird der grösste Teil der Spiele direkt in Zollikofen adaptiert. Die Spiele sollen buchstäblich greifbar gemacht werden. So werden zum Beispiel Spielfiguren mit unterschiedlichen Hüten versehen oder die Würfel mit Nägeln «beschlagen», damit auch die Augenzahl tastbar wird. Auch das auf den ersten Blick ganz normal erscheinende «Eile mit Weile» wurde an die Bedürfnisse von blinden und sehbehinderten Menschen adaptiert: Durch das Bekleben mit verschiedenen Materialien sind die vier Farben der Spielfiguren und -felder spürbar: Gelb ist Schleifpapier, Grün ist Moosgummi, Rot ist Filz und Blau ist eine glatte Folie.

Schweizweit einzigartig

Das Angebot der Ludothek in der Blindenschule ist schweizweit einzigartig. Zu den Kunden zählen nicht nur Schülerinnen und Schüler der Blindenschule, sondern auch blinde und sehbehinderte Menschen und deren Angehörige aus der ganzen Schweiz. Zunehmend sind es auch ältere

Menschen, deren Sehkraft abnimmt, die sich für dieses Angebot interessieren. Die Spiele können vor Ort, aber auch online, per E-Mail oder Telefon für einen Monat ausgeliehen werden. Ausleihe, Versand und Rückversand sind kostenlos (siehe Info-Box).

Regelmässige Spielnachmittage für Betroffene und Interessierte

Regelmässig finden Spielnachmittage vor Ort statt. Es gibt spezifische Nachmittage für die Schülerinnen und Schüler der Blindenschule, aber auch themenbezogene für interessierte Erwachsene. Es wurde auch schon eine Spielserie gemeinsam mit dem Schweizerischen Zentralverein für das Blindenwesen SZB betroffenen erwachsenen Personen angeboten. Das Spielangebot ist für alle Altersstufen wichtig. Denn gerade auch im Vorschulalter ist Lernen gleichbedeutend mit Spielen. Spielen ist entscheidend für das Erlernen sozialer Prozesse. Es fördert die Sozialkompetenz und beim Spielen lernt man auch zu verlieren. ●

Fotos: Raffael Waldner

➔ [Link Ludothek: http://www.blindenschule.ch/ludothek](http://www.blindenschule.ch/ludothek)

Silvia Brüllhardt

Silvia Brüllhardt, Jahrgang 1967, ist seit 10 Jahren Leiterin des Bereichs Lehrmittel in der Blindenschule Zollikofen.

Vor 7 Jahren übernahm sie zudem die Leitung der Ludothek. Die gelernte Grafik Designerin war auch Projektleiterin der Spendenkampagne für die Blindenschule.

Ausserdem half sie mit bei der Entwicklung und beim Auf- und Ausbau der Ausstellung «anders sehen» in Zollikofen.

➔ [Kontakt: Mail Silvia Brüllhardt](mailto:Mail Silvia Brüllhardt)



Spielend ein persönliches Handicap überwinden

Text und Fotos: URSULA KÄSER

November 17

Nach einem langen Arbeitstag sitze ich allein am Lehrerpult... Ich bin müde, geschafft, leer. Seit 1983 stehe ich vor Kindern, unterrichte sie in verschiedenen Fächern, mit viel Freude, vielen Ideen, vielen glücklichen Momenten. Eine grosse Anzahl Schüler darf ich auf ihrem individuellen Weg durch die Schule begleiten. Aber ich stelle fest: meine Arbeit erfüllt mich nicht mehr, ich bin unglücklich mit der ganzen Situation an den Aargauer Schulen, mit all den Umstrukturierungen, all den Anforderungen neben dem eigentlichen Kerngeschäft.

Der Entschluss reift: ich will etwas Neues tun, einen anderen Weg gehen. Ich bin überzeugt: für mich gibt es irgendwo einen Platz, für welchen ich morgens wieder voller Begeisterung aufstehe und gespannt bin, was kommt... Ohne genauen Plan, aber nach vielen Gesprächen mit meinem Ehemann, kündige ich meine Stelle auf Ende Semester... ein wegweisender Schritt! Mutig? Für mich eine Notwendigkeit.

Und jetzt? Vieles interessiert mich, vieles kann ich mir vorstellen... Bald wird klar: ich möchte etwas mit den Händen tun, etwas entstehen lassen, auf mich gestellt sein.

Irgendwann in dieser Phase erinnere ich mich an den Namen Alain Schartner. Er baut unglaublich tolle Kugelbahnen aus Kupferdraht, gibt Kurse für Lehrer, bietet Kinderevents an... Ich setze mich mit ihm in Verbindung und anfangs März sitze ich in seinem Atelier in Wettingen! Ich bin überwältigt von all den Kugelbahnen in seinem Ausstellungsraum. Zaghafte beginne ich unter Alains Anleitung die ersten Kupferdrähte zu formen, zu löten... Nach meinem ersten Werk (ein Fisch, daran müssen sich alle zuerst versuchen, meint Alain) darf ich meine erste Kugelbahn beginnen. Schritt für Schritt lerne ich den Aufbau, bohre Löcher, biege Draht, löte Drähte zusam-



Die Kugel rollt – die Menschen lächeln – ein tolles Gefühl!

men, befestige sie untereinander, forme Häkchen, setze einen zweiten Draht und jetzt... jetzt... rollt die erste rote Murmel! Noch nicht weit, aber es ist ein tolles Gefühl!

Und bald ist mir klar... DAS IST ES! Das will ich tun! Dieses Handwerk will ich erlernen, üben, besser werden!

Dezember 18

Und heute? Ich bin zufrieden, nein glücklich! Wann immer möglich arbeite ich an meinen Kugelbahnen. Meine neue Arbeit ist grossartig, ich kann den ganzen Tag mit Kugelbahnen spielen (ich muss ja schliesslich ausprobieren). Es ist so genial zu sehen, wie aus einer Rolle Draht und etwas Lötzinn eine funktionierende Kugelbahn entsteht. Jede ist ein Unikat, jede ist anders, jede ist für mich total faszinierend. Je kleiner die Kugel, desto grösser ist die Herausforderung. Was

da alles stimmen muss: die Neigung, das Gefälle, die Bahnbreite, die Geschwindigkeit, die Oberflächen der Kugel und der Bahn... Geht nicht, gibt es nicht! Es gibt immer eine Lösung! Und ich suche und finde sie!

Ich baue verschiedene Bahnen, freistehende, solche mit Lichtern oder Kerzen, aber auch Bahnen, die man sich wie ein Bild an die Wand hängen kann. Speziell faszinierend sind die Mottobahnen. Dann suche ich nach geeigneten Motiven, welche ich einbauen kann, zum Beispiel Bierdeckel, Fiebermesser, Cocktails, Autos, Turner... was auch immer. Auch die Auswahl der Kugeln ist ein schöner Prozess. Es gibt so unglaublich viele verschiedene Muster und Farben! Inspirierend, toll! Und immer wieder dieses spielerische Element, es macht einfach Spass!

Nach dem ersten halben Jahr, in welchem ich einfach für mich geübt und produziert habe, stehe ich wieder an einem neuen Punkt. Ich will an die Öffentlichkeit mit meinen Bahnen, möchte sie gern verkaufen. Unterdessen habe ich Visitenkarten drucken lassen und eine Homepage erstellt: An einigen Orten darf ich eine Bahn platzieren und meine Kärtchen dazulegen.

Und letztes Wochenende war ich an einem Markt... eine ganz neue Erfahrung. Jetzt muss ich mich plötzlich hinstellen und zu meinen Werken stehen, sie auch kritischen Augen aussetzen. Und ich habe gesehen und gespürt: diese Bahnen bereiten auch andern Freude. Jeder, der es wagt, eine Kugel zu starten, ist gespannt und hat plötzlich ein Lächeln im Gesicht... Wow, was für ein Erfolg und was für eine Befriedigung!

Es ist so viel passiert im vergangenen Jahr... eigentlich unglaublich. Und in dieser Zeit habe ich durch zufällige Begegnungen einige neue und spielbegeisterte Leute kennengelernt. Durch sie und ihre ansteckende Begeisterung hat sich einiges in mir bewegt. Ich habe schon immer gern gespielt, aber nicht so oft die Möglichkeit gehabt. Jetzt besuche ich Spielabende in verschiedenen Zusammensetzungen, ich habe mir einige neue Spiele angeschafft, kann diese wieder entdeckte Leidenschaft ausleben und genieße dies in vollen Zügen!

Vieles ist ins Rollen gekommen... Meine Arbeit, bei der ich allein und auf mich gestellt bin, genieße ich sehr. Die sozialen Kontakte aus der Lehrzeit pflege ich weiter, doch hat sich auch



Alles muss bei der Kugelbahn stimmen: Bahnbreite, Neigung, Gefälle, Geschwindigkeit

ein neues Feld aufgetan. Der Bekanntenkreis hat sich erweitert durch meine Arbeit und durch meine wiederentdeckte Leidenschaft fürs Spielen.

Diesen Weg will ich weitergehen, er passt zu mir und fühlt sich richtig an. ●

Ursula Käser

Ursula Käser (Jg. 61) wohnt seit vielen Jahren in Oberflachs (AG). Sie ist verheiratet und hat einen erwachsenen Sohn. Sie engagiert sich in einem Chor und in einer Linedance-Gruppe. Sie mag gesellige Runden und alles Kreative.



Foto: Ursula Käser

🔗 Website Ursula Käser: <https://auakaeser.jimdo.com/>

🔗 Kontakt Ursula Käser: ulamurmel@gmx.ch

zu? Wie spreche ich ihn an? Was erwartet er von mir? Könnte ich ins Fettnäpfchen treten? Versteht der mich überhaupt? Was darf ich fragen?» Viele, zögern deshalb oder gehen Begegnungen lieber gleich ganz aus dem Weg.

Die Barrieren sind im Kopf

Es ist wie beim Sprung ins kalte Wasser. Nicht lange zögern, einfach springen – das ist die Devise!

Menschen mit Behinderung freuen sich, wenn man sie direkt und offen anspricht. Die allermeisten geben auch gerne Auskunft über ihre Beeinträchtigung und erwarten von ihren Mitmenschen, dass sie keinen Unterschied machen zwischen Mensch mit und ohne Handicap.

Sind die Barrieren im Kopf einmal abgebaut, steht der lustigen Spielrunde nichts im Wege.

Jedes Spiel kann gespielt werden. Es braucht eventuell ein bisschen Kreativität zur Anpassung



Auch mit Rollstuhl kann man barrierefrei und generationenübergreifend spielen. Foto: VSL

der Spielregeln oder Hilfsmittel wie Kartenhalter, grosse oder auch ganz kleine, leichte Würfel etc.

Kompetenzen fördern

Es gibt natürlich auch Situationen in denen z.B. Kinder in einer Kompetenz speziell gefördert werden sollen. Eine der Pilot-Ludotheken hat in Zusammenarbeit mit Fachleuten eine Förderspielliste entwickelt, die der Verband der Schweizer Ludotheken nun allen seinen Mitgliedern für Beratungen zur Verfügung stellt. Die in der Liste aufgeführten Spiele sind nach Fähigkeiten sortiert, die gefördert werden möchten.

Doch beim Spielen geht es bekanntlich nicht immer nur um Förderung, sondern es ist auch purer Spass, Eintauchen in eine andere Welt und gemütliches Beisammensein. Menschen mit und ohne Behinderung an einem Tisch in einer fröhlichen Spielrunde, das nennen wir Inklusion.

Es darf gespielt werden! ●



Mädchen mit oder ohne Handicap? Die Kugelbahn ist für alle da. Foto: VSL

Förderspielliste

Für Mitglieder des VSL ist die Förderspielliste auf der Webseite www.ludo.ch im «Log-in»-Bereich verfügbar. Der VSL stellt die Förderspielliste für einen Preis von Fr. 10.— pro Exemplar auch gerne Nicht-Mitgliedern zur Verfügung. In diesem Fall melden Sie sich bitte im Sekretariat, sekretariat@ludo.ch.

Spiele spielen – Handicaps taktisch und klug einsetzen



Handicap als Spielkonzept: «Blinde Kuh» gehört zu den wohl bekanntesten Kinderspielen auf Kindergeburtstagsparty. Foto: www.frag-mutti.de

Spiele spielen ist in allen Altersstufen ein zentraler Inhalt im Sportunterricht, denn neben der guten Handhabbarkeit für die Lehrkraft machen sie den Schülern meistens Spass und stellen relativ hohe Bewegungsintensität sicher. Allerdings eben nur «meistens» und «relativ», denn schaut man etwas genauer hin, dann sind der Spass und die Bewegungsintensität bei vielen Schülern eben doch nur mässig bis gar nicht vorhanden. In vielen Fällen liegt dies nicht so sehr an der Attraktivität des Spiels selbst, sondern vielmehr an den grossen Leistungsunterschieden der Schüler, die dazu führen, dass ein Grossteil der Schüler kaum noch Sinn darin erkennt sich intensiv am Spiel zu beteiligen. Das Spiel machen dann einige wenige unter sich allein aus.



Leistungsunterschiede ausgleichen

Diese Leistungsunterschiede versuchen Lehrkräfte in ihrem Unterricht häufig durch Handicaps auszugleichen, mit denen die Spielstärke der spielerfahrenen Schüler kompensiert werden sollen.

Die durch den Lehrer eingebrachten Handicaps bewirken jedoch nur selten, dass die Schüler dann mit mehr Freude intensiver spielen, denn die Handicaps werden häufig als Schikane bzw. Demütigung empfunden. Weiterer Frust bei den Schülern ist dann häufig die Folge.



Der Einsatz von Handicaps sollte deshalb aber noch nicht vorschnell als untaugliches Mittel verworfen werden, sondern es sollte vielmehr über einen sinnvolleren Umgang im Unterricht damit nachgedacht werden. Anknüpfungspunkte dafür lassen sich in verschiedenen Richtlinien und Lehrplänen zum Sport finden, nach denen die Schüler lernen sollen in den konkurrenzzorientierten Spielen das soziale Miteinander zunehmend selbstständig und verantwortungsvoll so zu regeln, dass das Spielen für alle Beteiligten als wertvoll erfahren werden kann.

Auch im Spiel können gezielt eingesetzte Handicaps Spielende mit unterschiedlichen Voraussetzungen zusammen bringen. So können sprachliche Handicaps z.B. für die Integration von fremdsprachlichen Schülern mit Spielen überwunden werden, wo die Sprache keine wichtige Rolle spielt.

Handicap als taktisches Mittel einsetzen

Die hier vorgestellte Idee für einen sinnvollen Einsatz der Handicaps ist, dass die Handicaps nun nicht mehr durch den Lehrer eingebracht

werden, sondern den Schülern als ein taktisches Mittel im Spiel zur Verfügung gestellt werden, um die gegnerische Mannschaft, bzw. einzelne Spieler aus der gegnerischen Mannschaft, gezielt so zu «schwächen», dass eigene Vorteile entstehen.

Dies erfordert von den Schülern gemeinsames taktisches Reflektieren und Entscheiden vor dem Hintergrund der Möglichkeiten und Grenzen der eigenen und gegnerischen Fähigkeiten, wobei sich nun auch die spielunerfahreneren Schüler gut einbringen können.

Erfahrungsgemäss bewirken die Handicaps – vorausgesetzt die Schüler setzen sie klug ein – nach wie vor den gewünschten Leistungsausgleich, aber dadurch, dass sie zum Bestandteil der Spielhandlungen selbst gemacht werden, werden sie von den Schülern auch als Herausforderung und nicht mehr nur als Schikane oder Demütigung empfunden. Schüleräusserungen wie «Da bekommt man auch mal den Ball!» oder «Für mich war das ‘ne echte Herausforderung, weil ich ganz anders spielen musste!» belegen dies.

INSERAT

spielstarch

Werkstatt für
Spiel und Entwicklung

Rütelstrasse 19
9535 Wilen bei Will
079 720 11 27
www.spielstarch.ch
info@spielstarch.ch



spielstarch macht sich stark für das natürliche Bedürfnis des Kindes, ausgiebig zu spielen. Von Geburt an fördert das Spiel die kognitive und motorische Entwicklung entscheidend.

spielstarch sensibilisiert Erwachsene, anregende Spielmöglichkeiten und Sinneserfahrungen für ein gesundes Heranwachsen von Kindern zu schaffen.

spielstarch organisiert Kurse, Seminare und Referate für Elternbildungsinstitutionen, Schulen, Tagesstrukturen, Spielgruppen und Elternvereine.

spielstarch führt Spieltage für Organisationen und Vereine durch und gestaltet Spielanlässe.

spielstarch berätet und realisiert Spielplatzprojekte und fördert kindergerechte Spielräume.

Anspruchsvolle Konstruktion von Handicaps

Für die Konstruktion von Handicaps bedarf es einiger Fantasie. Folgende Einschränkungsmöglichkeiten (von Gilsdorf & Kistner 2004, S. 33) können dafür Anregungen geben:



Einschränkung des zur Verfügung stehenden Materials oder Teammitglieder

Materialien oder Teammitglieder werden auf ein Minimum reduziert, müssen von der Gruppe selbst reduziert werden oder werden nach und nach aus dem Spiel genommen

Einschränkung der zur Verfügung stehenden Zeit



Die Zeit zur Planung und/oder Durchführung der Aufgabe wird vorneweg beschränkt oder bei weiteren Durchgängen reduziert. Regelverletzungen resultieren in zusätzlichen Zeitverlusten.

Handicap an motorische Fähigkeiten anpassen

Wichtig für die Konstruktion von Handicaps ist, dass sie den motorischen Voraussetzungen der Schüler angepasst werden und den spezifischen Spielstrukturen der Wurf-, Torschuss- und Rückschlagspiele entsprechen. Für die Umsetzung im Unterricht gilt, dass nicht so viele Handicaps gleichzeitig zum Einsatz kommen sollten, sondern eher weniger, die aber dafür umso bewusster. Ein übermäßiger Einsatz könnte dazu führen, dass das Spiel von den Schülern nicht mehr ernst genommen wird.

Am folgenden Beispiel Fussball lässt sich die Idee «Handicaps taktisch einsetzen» exemplarisch verdeutlichen.

Je nach Klassen- bzw. Gruppengröße werden entweder 2 oder 4 Mannschaften gebildet, in denen spielerfahrene und spielerunfahrene Schüler



Einschränkung der Wahrnehmung

Die Gruppe oder ein Teil der Gruppe muss die Aufgabe «blind», das heisst in der Regel mit aufgesetzten Augenbinden oder ähnlichem, bewältigen.



Einschränkung der Kommunikation

Die Gruppe oder ein Teil der Gruppe darf im Laufe der Aufgabe nur flüsternd miteinander sprechen, überhaupt nicht miteinander sprechen, nicht stimmlich miteinander kommunizieren oder nicht körperlich aufnehmen. Eine weitere Möglichkeit besteht darin, bestimmte Wörter nicht zu benutzen oder in einer Fremdsprache auszudrücken.



Einschränkung der Bewegungsmöglichkeiten

Hände Arme, Füße oder Beine dürfen nur beschränkt oder gar nicht eingesetzt werden bzw. bestimmte Bewegungsabläufe werden als Voraussetzung zur Lösung der Aufgabe vorgegeben.

ungefähr gleich verteilt sind. Jede Mannschaft erhält auf Karten formuliert jeweils fünf Handicaps, von denen aber nur drei eingesetzt werden dürfen:

- Karte 1:** «Ihr beiden müsst mit Handfassungsspielen!»
- Karte 2:** «Du darfst kein Tor schiessen!»
- Karte 3:** «Du musst ins Tor gehen!»
- Karte 4:** «Du darfst die eigene Spielfeldhälfte nicht verlassen!»
- Karte 5:** «Ihr beiden müsst euch immer nach 1 Minute Spielzeit gegenseitig auswechseln!»

Nach Verständigung innerhalb der Mannschaften über den Einsatz der Handicaps werden diese

an die jeweiligen Spieler der anderen Mannschaft ausgeteilt und dann das Spiel begonnen. Nach jeder Spielphase sollten die Schüler dann die Möglichkeit erhalten, über die Wirksamkeit ihres Handicap Einsatzes nochmals zu reflektieren und ggf. neu zu entscheiden. Auch die Möglichkeit neue Handicaps zu entwickeln könnte dabei gegeben werden.

Die Formulierung von Handicaps auf Karten oder ähnlichem kann für diverse andere Spiele angewandt werden, sie können sogar durch die Spielenden selbst bestimmt werden. ●

Text: Christian Stallmann (Universität Bielefeld, Deutschland);
Textbearbeitung durch Redaktion (lb)



INSERAT

An advertisement for Creavida. The background is a photograph of two young girls playing with large, colorful (yellow, green, red) interlocking blocks outdoors. The text is overlaid on the image.

Creavida
Spiel und Spass

Vermietung von
Spielmaterialien

für Schulen, Gemeinden, Firmen, Vereine und Private

www.creavida.ch

**Riesenbausteine, Magnetelemente, Armbrust, Murrelbahn, Minigolf,
Fussballbillard, Balancespiele, Kissen für Kissen-schlacht...**