

Fachtagung „Heterogenität und Vielfalt – Auf dem Weg zum inklusiven Schulsport in Brandenburg“ 05.12.2014

Workshop – „Nicht sehen - nicht hören und trotzdem spielen“

Name	Material	Spieleranzahl	Beschreibung	Kommentar (zur Inklusion)
Augenblinker	kein Material	ab 10 Personen	<p>Die Schüler bestimmen einen Spielleiter. Alle anderen stellen sich im Innenstirnkreis auf, der Spielleiter geht eine Runde im Außenstirnkreis rum und tippt eine Person heimlich an, die der Blinker ist.</p> <p>Alle Spieler laufen kreuz und quer im Raum auf und ab und beobachten alle anderen. Der Blinker kann einen Mitspieler durch Anzwinkern erstarren lassen. Der Angezwinkerte darf nicht sofort erstarren, sondern soll noch eine Weile warten, ehe er im Raum erstarrt. Die Schüler dürfen Vermutungen an den Spielleiter vorbringen, denn nur dieser und der Blinker selber wissen, wer für das Erstarren verantwortlich ist. Bei korrekter Enttarnung des Blinkers erhält der Ankläger einen Punkt, bei falscher Vermutung muss er erstarren.</p> <p>Das Spiel endet bei korrekter Anklage und kann mehrfach mit anderen Blinkern und/oder Spielleitern ausprobiert werden.</p> <p>Differenzierungsmöglichkeiten: verschiedene Laufarten, mehrere Blinker</p>	<ul style="list-style-type: none"> - für hörgeschädigte Schüler geeignet - für sehgeschädigte Schüler - Partnerweise zusammenarbeiten
Schenkelklopfer	kein Material	5 bis 15 Spieler	<p>Alle Schüler sitzen nebeneinander im Innenstirnkreis. Jeder Schüler legt seine jeweils rechte und linke Hand auf den Oberschenkel seines Nachbarn, damit hat jeder auch zwei Hände von seinen zwei Nachbarn. Ein Schüler beginnt mit einem Händeklopfen im Uhrzeigersinn. Ein Klopfen bedeutet die Richtung behalten, zwei Klopfen bedeutet eine Richtungsänderung. Die Runde endet bei fehlerhaftem Klopfen. Derjenige Schüler nimmt dann seine eine Hand aus dem Spiel. Gewinner ist derjenige mit seiner letzten Hand auf einem Oberschenkel eines Nachbarn.</p> <p>Differenzierung: Sitzen im Außenstirnkreis</p>	<ul style="list-style-type: none"> - für hörgeschädigte Schüler geeignet - für sehgeschädigte Schüler je nach Schweregrad der Sehschädigung

Das Goofy-Spiel	einen großen abgedunkelten Raum und Augenbinden (Tücher)	15 – 30 Spieler	Es sollte eine möglichst große Fläche zum Herumlaufen zur Verfügung stehen. Durch ein vorher abgesprochenes Zeichen (auf die rechte Schulter klopfen o. ä.) pickt der Spielleiter einen aus diesem bunten Haufen durcheinanderwuselnder Schüler heraus. Dieser Schüler ist Goofy. Wenn Goofy bestimmt ist gibt man ein Startzeichen. Alle anderen müssen nun Goofy finden, aber wie? Immer wenn man als Teilnehmer auf irgendwen trifft, berührt man ihn und fragt: 'Goofy?' (denn der echte Goofy läuft derweil auch durch den Raum). Bekommt man als Antwort: 'Goofy?' so ist man auf einen anderen 'Suchenden' getroffen. Bekommt man keine Antwort, so hat man Goofy gefunden, nimmt ihn an die Hand und wird selbst auch zum Goofy. Goofy darf also während des ganzen Spiels nichts sagen!!! So baut sich nach und nach eine 'Goofy-Kette' im Raum auf, die sich natürlich mit wachsender Länge immer besser finden lässt. Das Spiel ist beendet, wenn alle Goofy-Fragen verstummt sind, also jeder zum 'Goofy' geworden ist.	<ul style="list-style-type: none"> - bei hörgeschädigten Schülern kann ein taktiles Antwortzeichen auf die Frage „Goofy?“ vereinbart werden, bspw. <i>in die Hand kneifen</i> heißt, dass man auf Goofy getroffen ist; <i>Hand streicheln</i> bedeutet weiterlaufen - für sehgeschädigte Schüler je nach Schweregrad bzw. Partnerweise zusammen arbeiten
Kettenhasche	keine Material	ab 10 Spieler	Ein Schülerpaar beginnt. Sie fassen sich an den Händen. Abgeschlagenen vergrößern die Kette – kein Abschlag bei reißen der Kette – bei 4 wird in je 2 Paare geteilt oder die Kette bleibt lang	<ul style="list-style-type: none"> - für hörgeschädigte Schüler geeignet - bei sehgeschädigten Schülern eventuell Spielfeld verkleinern da Geschwindigkeit herabgesetzt werden muss– bzw. je ein Partner bekommt pro Paar eine Augenbinde
Sortiert euch	Karten	ab 5 Spieler	Die Schüler sortieren sich z.B. nach der Größe (...), hintereinander Differenzierungsmöglichkeiten – auf einer Bank, umgedrehte Bank bzw. 2 Gruppen gegeneinander, jeder bekommt eine Augenbinde	<ul style="list-style-type: none"> - für hörgeschädigte Schüler ohne reden mit visueller Bildgebung für sehgeschädigten Schüler geeignet
Hipp/ Hepp Tipp/ Tepp	Bälle	ab 6 Spieler	Die Schüler bilden einen Innenstirnkreis. Ein Ball wird je nach Ansage des Spielleiter Rechts (Hepp) oder links (Hipp) rum gespielt/ mit Aufsetzer (Tipp) oder ohne (Tepp)	<ul style="list-style-type: none"> - für hörgeschädigte Schüler ohne reden mit visueller Bildgebung

				<ul style="list-style-type: none"> - für sehgeschädigte Schüler je nach Schwergrad geeignet
Gruppenfoto	keine Material	ab 6 Spieler	<p>Der Spielleiter gibt z.B. eine Sportart oder einen Gegenstand vor und die Gruppe stellt dieses Sportart oder den Gegenstand nach.</p> <p>Variation: 2 Gruppen gegeneinander, mehrere Schüler der Gruppe bekommen eine Augenbinde</p>	<ul style="list-style-type: none"> - für hörgeschädigte Schüler ohne reden mit visueller Bildgebung - für sehgeschädigte Schüler pro Gruppe eine oder mehrere Augenbinden
Roboterspiel	Augenbinden	ab 2 Spieler	<p>Partnerweise – je einer bekommt eine Augenbinde und der andere führt seinen Partner durch den Raum – durch antippen oder reden</p>	<ul style="list-style-type: none"> - keine Einschränkung für Sehgeschädigte Schüler - bei hörgeschädigten Schülern nur durch antippen
Zahlen zählen	eventuell Augenbinden	ab 4 Spieler pro Gruppe	<p>Die Gruppe setzt sich in einen Kreis, schließt die Augen und ist ganz still. Dann beginnt jemand und nennt die Zahl 1. Darauf sagt ein weiterer „2“, usw. Ziel des Spiels ist es so weit wie möglich zu zählen ohne dass zwei Leute eine Zahl gleichzeitig sagen. Geschieht das jedoch (was am Anfang sicherlich garantiert ist), muss bei 1 wieder begonnen werden. Es darf auch immer nur eine Zahl von jemandem genannt werden, dann ist der Nächste dran. Bis 20 zu kommen ist bei einer etwas größeren Gruppe eine ganz schöne Leistung, da man gut auf einander hören muss und nicht einfach "drauf loszählen" kann</p>	<ul style="list-style-type: none"> - für sehgeschädigte Schüler einsetzbar - bei hörgeschädigten Schülern je nach Schwergrad
Formen legen	Seile, eventuell Augenbinden	ab 5 Spieler	<p>Es werden zwei Mannschaften gebildet. Der Gruppenleiter schreibt einige Gegenstände auf, es können auch Zahlen oder Buchstaben sein. Danach wird der Gegenstand vorgelesen und die Mannschaft muss so schnell wie möglich auf dem Boden darstellen.</p> <p>Differenzierungsmöglichkeiten: einige Gruppenmitglieder erhalten Augenbinden, es kann auch mit einem Seil an dem alle anfassen eine Form gelegt werden</p>	<ul style="list-style-type: none"> - für sehgeschädigte Schüler einsetzbar - bei hörgeschädigten Schülern je nach Schwergrad

Decke umdrehen	Decke, eventuell Augenbinden	bis 4-5 Spieler	alle Spieler stehen auf einer Decke und versuchen ohne den Boden zu berühren die Decke umzudrehen Differenzierungsmöglichkeiten: einige Spieler erhalten Augenbinden	- keine Einschränkungen
Motorengeräusche	Kein Material	ab 6 Spieler	Jeder Spieler verteilt sich auf einem abgegrenzten Feld und bekommt eine Augenbinde. Jeder Schüler denkt sich ein Motorengeräusch aus und bewegt sich dann frei im Raum. Aufgabe ist es keinen anderen Spieler zu berühren. Wer berührt wird setzt sich hin macht aber sein Motorengeräusch weiter. Wer zuletzt stehen bleibt bekommt den Punkt.	- für Sehgeschädigte Schüler geeignet - bei hörgeschädigten Schülern je nach Schweregrad
Stilles Wiederfinden	Augenbinden	ab 6 Spieler	Alle Mitspieler werden an verschiedene Plätze auf einer großen freien Wiese geführt und bekommen die Augen verbunden. Ohne zu reden sollen sie sich nun blind wieder finden. (Laute wie z.B. pfeifen sind erlaubt)	- für hörgeschädigte Schüler geeignet - für Sehgeschädigte Schüler je nach Schweregrad
Minenfeld	Verschiedene Gegenstände wie Grits, reifen etc.	ab 4 Spieler	Einem Partner werden die Augen verbunden. Dieser muss durch ein "Minenfeld" laufen. Als Minen dienen irgendwelche Gegenstände die in einem Spielfeld verstreut liegen. Der andere Partner gibt Anweisungen wie zu laufen ist. Wird eine Mine berührt ist man aus dem Spiel. Ziel: gute Kommunikation ist wichtig !	- keine Einschränkungen
Goalball	Goalball	ab 6 Spieler	Goalball ist ein Mannschaftssport für Blinde und Sehbehinderte. Da die Goalball-Spieler unterschiedlich starke Sehbehinderungen haben, verzichten sie während des Spiels auf das Sehen überhaupt und tragen auf dem Spielfeld undurchsichtige Brillen, um Chancengleichheit herzustellen. Der Goalball ist mit Glöckchen in seinem Inneren so präpariert, daß er akustisch wahrgenommen werden kann. Die beiden 1,30 Meter hohen Tore nehmen die Grundlinien des Spielfeldes, das in seinen Abmessungen einem Volleyball-Feld entspricht, in der gesamten Breite ein. Für jede Mannschaft sind drei Spieler auf dem Feld, die sich ausschließlich in der eigenen	- für Sehgeschädigte Schüler geeignet

Spielfeldhälfte bewegen.

In dem unmittelbar vor dem Tor liegenden Mannschaftsraum befinden sich am Boden tastbare Markierungen, die den Spielern zur Orientierung dienen. Wechselweise wird von hier aus der Ball auf das gegnerische Tor geworfen, während alle drei Gegenspieler versuchen, den Ball unter Einsatz des ganzen Körpers abzuwehren, um ihn am Überschreiten der eigenen Torlinie zu hindern. Dabei erkennen die Spieler Geschwindigkeit und Bewegungsrichtung des Balles ausschließlich aus dem Klingelgeräusch der Glöckchen in seinem Inneren.