

Spiele für groß und klein

Stephanie Bornfleth

Die Bedeutung von Spielen

Es ist ein Grundbedürfnis der Menschen jedes Alters zu spielen. Doch Kinder spielen am intensivsten. Bei Kleinkindern beobachten wir Faszination über lange Zeiträume ohne rationale Ziele, auch ohne produktive Absicht und oft ohne erkennbaren Sinn z.B. beim Spielen im Sand, mit Wasser, Bauklötzen etc. beim Spielen verausgaben sich Menschen manchmal über Stunden. Bei Sport-Spielen bedeutet es harte Arbeit, wenig Höhepunkte, manchmal sogar Schmerzen, dennoch macht es Spaß!

Entwicklung

Im Ersten Lebensjahr entdeckt ein Kind spielerisch seine motorischen Fähigkeiten. Mit dem zunehmenden Geschick werden auch die Spiele immer komplexer. Ein Bauklotz wird zunächst betrachtet und ertastet, dann wird er geworfen, gesteckt, gestapelt und umgeworfen, sortiert, usw. Später wird er durch andere Steine wie Lego ersetzt, welches auch noch Erwachsenen viel Freude bereitet... Auch beim Laufen wird gespielt: Ein Strich auf dem Boden auf dem balanciert wird, Gehwegplatten, die so begangen werden, dass der Fuß keine Fuge berührt. Treppenstufen, die gezählt werden... Solche Spiele beeinflussen unser mathematisches Verständnis und unsere räumliche Vorstellungskraft. Viele dieser Spiele können unsere Rettmädchen aufgrund ihrer fehlenden motorischen Fähigkeiten nicht spielen. Sie kommen daher mit anderen Voraussetzungen in die Schule als normal entwickelte Kinder.

Spielideen zu Farbe, Raum und Form:

1. geführtes Bauen
2. Holz-Puzzle "Welches Teil gehört in dieses Loch?"
3. Turm bauen nach Anweisung des Kindes (Farbe, Stein)
4. Zerstören von Bauwerken z.B. durch ein batteriebetriebenes Tier welches mit Taster und Batterieunterbrecher gegen den Turm läuft
5. Luftballon nach Anweisung weiter aufpusten (auch bis er platzt) oder fliegen lassen
Hier kann entweder der Assistent pusten, oder ein Kompressor mit Powerlink
6. Perlenketten aufziehen nach Farbauswahl des Kindes evtl. mit Farbwürfel oder nach Anleitung Bsp Haba Fädelzoo oder Bimmelkette
7. Hama Maxi Perlen gemeinsam stecken mit Farbauswahl

8. Gemeinsam ausmalen z.B. "Welche Farbe hat die Hose, der Pullover etc?"
9. Gemeinsam schneiden und basteln "Was schneiden wir als nächstes aus?"
10. Eisenbahn, Autos, Roboter steuern
11. Spiel: Rechenkapitän: Erstes Addieren und Zerlegen
12. Bauen nach Anleitung: Bild von einem Bauklotzgebäude nachbauen "Welchen Stein brauch wir jetzt?" (Auswahl hinlegen) später Lego-Anleitungen nachbauen

Rollenspiele

Mit zunehmender Sprache spielen Kinder Rollenspiele. Hier trainieren sie spielerisch Absprachen untereinander. Sie erfinden gemeinsam Regeln und halten diese ein. Damit trainieren sie grundlegende gesellschaftliche Fähigkeiten. Diese Spiele finden unter befreundeten Kindern statt. Sie müssen für solche Spiele einander Fragen stellen können, zuhören und auch "Nein" akzeptieren können.

Zeitverzögertes Antworten, richtiges Fragen und interpretieren und akzeptieren der Aussage sind häufig für die Spielgefährten zu schwierig. Daher empfiehlt sich ein Moderator für das nichtsprechende Kind, welcher beide Parteien unterstützt.

Spielideen:

- Puppe
- Tierarzt
- Playmobil
- Stickerbücher "Create your Zoo" etc.
- Schminken und Verkleiden
- Foto: Vivien sucht das Outfit für die eine Maus aus, Emily das für die andere. Dann zieht Emily die Mäuse an.



Gesellschaftsspiele

Regelspiele haben ein klares Ziel, gleiche Regeln für alle bedeuten Chancengleichheit! Auch wenn es nicht gut läuft gibt es kein Verschonen, aber Schadenfreude und Frust. Geübtere Spieler lernen es, sich in den Gegenüber hinein zu versetzen und können so gezieht täuschen, oder Strategien entwickeln.

Durch die Chancengleichheit erleben die Spielpartner einen nicht-sprechenden-Gegenüber in einer neuen Rolle, die ihnen den Zugang erleichtert und Respekt schafft. Daran können andere gemeinsame Aktivitäten anschließen (z.B. Gemeinsam in die Pause gehen).

Dazu müssen aber auch Regeln eingehalten werden:

Der nicht-sprechende Spieler darf nicht übergangen werden, wenn jeder eine Spielfigur auswählt (bekommen was übrig bleibt, ist kein Gefühl was den Selbstwert steigert...). Es muss ich um ein Spiel handeln, bei dem der nicht-sprechende Spieler aktiv

Entscheidungen trifft und nicht nur den Würfel in die Hand gelegt bekommt!
Regeln, Konzentration, Umgang mit Frust und Freude und warten lernen müssen trainiert werden.

Es gibt eine Reihe an Spielen, bei denen das Mitmachen aus dem Würfeln besteht z.B. Quips, Tempo kleine Schnecke oder Spiele, bei denen man nur eine Figur hat. Ich finde die Spiele interessant, bei denen tatsächlich durch Entscheidungen das Spiel beeinflusst wird (welche Figur setzte ich, welche Karte lege ich).

Spielideen:

	Alter
1. Haba meine ersten Spiele: z.B. Erster Obstgarten	2 +
2. Uno muh	3 +
3. Uno Junior	3 +
4. Lotti Karotti	4 +
5. Nino Delfino	4 +
6. Kuh und Co	4 +
7. Geißlein versteck dich	4 +
8. Molly Mief	4 +
9. Frechdachs	4 +
10. Mäuse Karussell	4 +
11. Geister Treppe	4 +
12. Schnappt Hubi	5 +
13. Das große Tierrätsel	5 +
14. Schokohexe	5 +
15. Lese Hexe	5 +
16. Vier gewinnt	6 +
17. Elfer raus Junior	6 +
18. Uno H ₂ O	6 +
19. Labyrinth Junior	6 +
20. Garry Gouda	6 +
21. Mancala - Kalaha	6 +
22. Mensch ärgere dich nicht	6 +
23. Malefiz	6 +
24. SkipBo	7 +
25. Shut The Box	7 +
26. Kniffel	8 +

Traut man einem älteren Spieler nur Kinderspiele zu, oder kann seine Fähigkeiten nicht einschätzen, kann man dies erträglicher machen, indem man sich als Spielpartner Geschwister, Neffen und Nichten oder ähnliches sucht, und denen zuliebe ein Kinderspiel spielt. Offensichtliche Unterforderung kann auch zu Spielverweigerung führen.

Jeder sucht nach Spaß, aber auch Herausforderung im Spiel!

Hilfsmittel

Ein Kartenständer (dies kann auch ein Zollstock sein) hält eine gewisse Kartenanzahl unter 10! Der Gegenübersitzende kann die Blickrichtung erkennen und damit Kartenauswahl erkennen, ohne in das Blatt zu schauen. Fehlansagen werden grinsend z.B. mit "Willst du schummeln?" kommentiert...



Als Hilfsmittel lassen sich Bildkarten für Ja / Nein und spezifische Karten wie "Karte ziehen" gut einsetzen.

Der All-Turn-It Spinner kann statt eines Würfels genutzt werden. Alternativ kann ein batteriebetriebener Ventilator mit Batterieunterbrecher ebenfalls zum



Würfeln umgebaut werden.



Es sollten aber alle Mitspieler den gleichen Würfel nutzen. In der Inklusion mit Vivien haben die anderen Kinder auf viel Wert auf Normalität gelegt, so wie sie das Spiel von Zuhause kannten, also mit dem Würfel. Den haben wir Vivien in die Hand gelegt, den Arm gehoben und den Würfel mit dem Spiedeckel gefangen. Kartenständer dagegen haben alle Kinder gerne genommen.

Der Einsatz von einem Talker hat nach meinen Erfahrungen Vor- und Nachteile:

Vorteil: Kommentare "Verdammt!" "egal" "lustig" "Ätsch!" aber auch Spielunabhängige Gespräche, wie "Können wir (gleich) rausgehen?" sind möglich.

Einige Spiele wie Molli Mief lassen sich besser gemeinsam auf dem Tobii spielen, da es hier auch um Schnelligkeit geht. Hier hat nicht nur der Talkernutzer bessere Chancen, das Spiel nimmt zudem auch keinen Platz ein und lässt sich überall (Wartezimmer beim Arzt, Zugfahrt etc.) spielen.

Bei Rollenspielen z.B. Tierarzt waren Viviens Aussagen total konfus, wenn alle nötigen Begriffe auf einer Seite dargestellt waren. Das Tierarztset hat eine Ordnung in den Handlungsablauf gebracht und dem Mitspieler Zeit zum Reagieren und Nachspielen der Situation gegeben.

Nachteil: Talker nimmt viel Platz ein. Es müssen Seitensets erstellt werden um schnelles Antworten im Spiel zu ermöglichen. Bei jüngeren Kindern kann der Talker eine Ablenkung vom eigentlichen Gesellschaftsspiel darstellen.

Es existieren bereits eine Reihe Seitensets für den Tobii für unterschiedliche Spiele.

<https://www.mytobiidynavox.com/PagesetCentral>

https://www.rehavista.de/?at=Mat_Communicator

Weitere tolle Spielideen von anderen "Rettichen" finden Sie hier:

<http://www.akuk-online.de/index.php/spiele/19-gesellschaftsspiele>

Wie setzt man denn nun die einzelnen Spiele mit UK um?

Schokohexe – mein Favorit für fast jedes Alter



Benötigt werden ja und nein oder "Karte ziehen / nochmal" und "stop / fertig" egal ob als Bildkarten, StepByStepp's, Talker oder Körpereigene Signale. Hilfreich ist bei jüngeren Kindern eine Übersicht der 6 Zutaten, so dass sie schnell erfassen können, was sie noch zum Gewinnen brauchen. Wer an der Reihe ist bekommt immer eine Karte vom Stapel (hat er sie bereits auch noch eine neue), erst dann



entscheidet er/sie, ob weitergezogen wird.

Erster Obstgarten

Das gesammte Spielmaterial ist so groß und robust, das es verwendet werden kann. Der Würfel kann dem Kind in die Hand gelegt werden, oder durch den z.B. All-Turn-It Spinner ersetzt werden. Muss das Kind entscheiden welches Obst es pflückt, weil es den Obstkorb gewürfelt hat, kann die Auswahl diekt am Objekt oder durch Bildkarten getroffen werden.

Uno muh

Es wird ohne die "Ställe" (Pappblenden) gespielt und der Spieler wählt die Figur mit Hand oder Blick aus. Mit einer Bildkarte oder dem StepByStep sagt man Bescheid, wenn man ziehen muss.



Uno Junior und Uno H2O

Kartenhalter und Bildkarte oder StepByStep um zu sagen, dass man ziehen muss.

Uno H2O ist identisch zu normalen Karten, nur aus Plastik, also Wasser- bzw. Speichelfest und wesentlich robuster...



Lotti Karotti / Mensch ärgere dich nicht / Malefiz

Die vier Figuren jeder Farbe werden an einer Stelle (Kopf, Ohren) mit Nagellack bemalt. Dabei sollten andere Farben als die Spielfiguren haben verwendet werden. Mit Bildkarten in Nagellackfarbe oder dem Talker wählt der Spieler vor jedem Zug seine Figur aus.

Nino Delfino

Da jeder Spieler zwei Figuren hat, müssen diese zwei z.B. durch Nagellackflossen unerscheidbar gemacht werden. Der Spieler muss manchmal überlegen, ob zunächst gesetzt wird und dann der Delfin schnappt, oder andersherum. Also werden drei Bildkarten gebraucht: Delfin und die beiden Farben der angemalten Flossen.

Kuh und Co / Kniffel

Kind wählt diekt die Würfel aus, die nochmal gewürfelt werden sollen.

Geißlein versteck dich - Das Kind muss die Zahlen 1-5 wählen können

Molli Mief - Das Kind muss die Zahlen 0-5 wählen können

Frechdachs

Das Kind entscheidet direkt an den vorhandenen Kärtchen, welches es zurück in den Koffer legen will.

Mäusekarussell

Das Kind schaut oder zeigt auf den Tunnel, in den es die nächste Maus stecken möchte, oder es werde unterschiedliche Symbole vor die 6 Tunnel gelegt und das Kind hat die gleichen Symbole zur Auswahl.

Geister Treppe

Ist die eigene Spielfigur von einem Geist gefangen werden die Geister nach Position durchnummeriert, wenn das Kind an der Reihe ist. Z.B. können Post-It's mit Zahlen verwendet werden. Das Kind hat ebenfalls die Zahenkärtchen 1 bis 4 und wählt den Geist, den es bewegt oder tauscht.

Schnappt Hubi

Dieses Spiel ist interaktiv. Das Spielfeld baut sich erst im Laufe des Spiels durch die Bewegung der Figuren auf. Ein Lautsprecher mit lustigen Stimmen gibt die Anweisungen. Alle versuchen gemeinsam Hubi zu finden. Dadurch entsteht automatisch Kommunikation "Ich geh hier hin – willst du dort nachschauen?" Hier werden Pfeilkärtchen benötigt, mit denen das Kind die Richtung bestimmt, in die seine Figur gehen soll.



Das große Tierrätsel

Dieses Spiel ist etwas für geübtere Spieler und UK-Nutzer, da viele Auswahlen getroffen werden müssen. Ich habe die Klappen mit Nummern 1-8 beklebt, damit ausgewählt werden kann, welche Klappe als nächstes geöffnet wird, um das Bild freizulegen. Da danach eine Entscheidung aus 12 bzw 17 Möglichkeiten fällig wird ist es schwierig, dies über Bildkarten zu ermöglichen. Deshalb nutzen wir für dieses Spiel ein Tobii-Seitenset. Bei diesem Spiel geht es um Wissen über Tiere (Säugetier, Anzahl der Beine, kann es fliegen, ...), daher sollten die Mitspieler kognitiv ähnlich-stark sein.

Lese Hexe

Wir bieten eine Auswahl aus 3 Endsilben an, um mit der Anfangsilbe ein Wort zu bilden und nutzen hierzu die vorhandenen Karten. Mit der Hexe wird kontrolliert.



Vier gewinnt

Die sieben Reihen, in die die Plättchen gesteckt werden, werden nummeriert oder mit Nagellack farblich markiert. Diese Auswahl wird als Bildkarten oder mit dem Talker zur Verfügung gestellt.

Elfer raus (Junior)

Wir verwenden zwei Kartenständer für Vivians Karten und nehmen ggf. bei Uneindeutigkeit die Karten, in deren Richtung sie geschaut hat, weiter auseinander.

Labyrinth Junior

Bei diesem Spiel werden alle Einschubmöglichkeiten markiert. Ich habe für jede Seite eine unterschiedliche Farbe gewählt und dann jeweils einen Kreis und ein Dreieck. Ist Vivien an der Reihe, frage ich sie zunächst welche Seite sie wählt und halte dann Kreis und Dreieck hoch, um sie nach dem konkreten Eingang zu fragen. Mit ja und nein kann sie mir dann noch bestätigen, ob ich die Karte beim Einschieben richtig gedreht habe.



Garry Gouda

Bei diesem Spiel muss die Maus Stück für Stück von einer Ecke in die andere navigiert werden. Dabei frisst sie Käse und wird dicker – und passt nicht mehr durch jedes Loch... pro Spielzug werden also eine ganze Reihe Entscheidungen getroffen... Zum Navigieren können Pfeilkärtchen oder ein Seitenset genutzt werden.



Mancala – Kalaha

Die sechs Mulden, aus denen der Spieler am Anfang seines Zuges ziehen kann, werden nummeriert oder mit Symbolen markiert. Diese Auswahl liegt dem Spieler als Bildkarten oder Seitenset vor.

SkipBo

Vivien hat alle Karten vor sich (maximal sind es nach Spielregel 5 Stapel). Für die fünf Handkarten nutzt sie einen separaten Kartenständer.

Shut The Box

Analog zu den neun Klappen hat Vivien neun Zahlenkärtchen aus denen sie wählt. Werden die Klappen umgelegt, nehme ich auch die Zahlenkärtchen weg.

Viel Spaß!