

Barrierefrei schnell zum Ziel

Spielerisch befassen sich die Kinder mit barrierefreien Begebenheiten für Menschen mit einer Behinderung, z. B. Rampe, Aufzug, Verkehrsmittel des öffentlichen Nahverkehrs und abgesenkte Bordkanten. Kurz vor dem Ziel müssen manche Spieler erkennen, dass ein für Rollstuhlfahrer eingeschränkter Aufzug nicht alle vorwärts bringt.

Zubehör: Spielplan, Spielfiguren und Reliefwürfel

Das Spiel beginnt auf dem Feld „START“. Die folgenden Spielfelder sind nummeriert von 1 bis 52 bzw. „ZIEL“. Das Besondere an der Nummerierung bildet die zur Angabe der entsprechenden Ziffer in Schwarzschrift zusätzliche Darstellung in Brailleschrift.

Die farbig unterlegten Spielfelder sind die Aktionsfelder, wobei Grün eine Vorwärtsbewegung bedeutet und Rot einen Rückschritt.

Beginnen kann der Spieler, der von allen die höchste Zahl erspielt. Gewürfelt wird im Uhrzeigersinn.

Danach darf jeder Spieler 3 x würfeln, bis er eine Sechs hat, die ihn zum Start des Spieles berechtigt. Seine Figur wird auf das „Startfeld“ gestellt. Anschließend kann noch einmal gewürfelt werden. Die Figur wird gemäß der erreichten Augenzahl vorwärts gerückt. Landet die Figur auf einem Aktionsfeld, so muss den Pfeilen gefolgt werden. In der nächsten Runde geht es weiter.

Gewonnen hat natürlich der Spieler, der zuerst im Ziel ist.

Da bei dem Reliefwürfel die Augenzahl ertastet werden kann, ist beim Würfeln eine spezielle Schulung des Tastsinns möglich. Dazu sollten die Augen mit der mitgelieferten Augenbinde abgedeckt werden.