

Der Weg ist das Ziel

Spielerisch befassen sich die Kinder mit den Problemen von Menschen mit einer Behinderung

Zubehör: Spielplan, Spielfigur und Reliefwürfel

Der Spielplan ist so strukturiert, dass entlang eines Blindenleitsystems die Aufmerksamkeitsfelder mit verschiedenen Sachverhalten bzw. Begriffen belegt sind. Die Richtung kann entlang des Leitsystems beliebig gewählt werden.

Grundsätzlich wird im Uhrzeigersinn gespielt.

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

Variante 1: Geschichten erzählen

Jeder Spieler soll mit Begriffen bzw. Sachverhalten des Spielfeldes, die er zufällig erwürfelt hat, eine Geschichte erzählen.

Abhängig vom Alter wird die Zahl der Würfel und somit Sachverhalten festgelegt.

Variante 2: Wer fragt, gewinnt

Wer eine Sechs gewürfelt hat, beginnt. Jeder Spieler würfelt dann einmal. Eine Sechs berechtigt nicht zum wiederholten Würfeln. Zu der Abbildung des erwürfelten Spielfeldes muss eine Erklärung abgegeben werden. Ist diese richtig, kann zum nächsten Spielfeld gerückt werden, um diese Darstellung ebenfalls zu erläutern usw. Das Spielfeld mit einem Joker (Abbildung der Gruppe aus den 4 Figuren) berechtigt zum erneuten Würfeln. Der anschließende Spielverlauf gestaltet sich, wie vorher beschrieben.

Die anderen Spieler dürfen dem Agierenden zum Thema des Bildes Fragen stellen. Wer zu einem Bild auf seinem Weg bzw. zu einer Frage seiner Mitspieler keine Erklärung findet, muss stehen bleiben, um zu überlegen. Jetzt ist der Nächste mit Würfeln dran.

Bei Kreuzungen des Blindenleitsystems kann die Richtung selbst erwählt werden. Gewonnen hat der Mitspieler, der zuerst im Ziel ist.

Variante 3: Mehrere Mitspieler gleichzeitig nach dem „Mensch ärgere dich nicht“ – Prinzip

Eine Sechs berechtigt zum Spielbeginn auf dem Feld „START“. Bei einer Sechs kann noch einmal gewürfelt werden.

Um zum Ziel zu gelangen, gibt es mehrere Wegmöglichkeiten. Der Spieler entscheidet selbst, welcher Richtung des Blindenleitsystems er folgt. Endet der Weg

für die Figur auf einem bereits besetzten Feld, so muss die schon darauf stehende Figur eines Mitspielers herausgeworfen werden.

Beim Herauswurf wird die Figur auf das nächste Jokerfeld zurück gesetzt. Ist kein Joker vorhanden, muss die Figur zurück neben den Start. Vor dem Neubeginn ist wieder eine Sechs zu würfeln.

Bei Spielende muss die gewürfelte Augenzahl auf dem Feld „ZIEL“ enden. Ansonsten muss ein anderer Weg genommen werden, eventuell auch zurück, wenn die Augenzahl höher ist, als der noch zurückzulegende Weg.

Gewonnen hat natürlich der Spieler, der zuerst auf dem Feld „ZIEL“ ist.