

Liebe Pädagogen und Pädagoginnen, liebe Eltern,

viele Kinder haben schon die eine oder andere Erfahrung mit Behinderungen, zumeist über ein Großeltern teil, das zum Beispiel nicht mehr laufen kann oder nicht mehr viel sieht. Doch es gibt verschiedenste Arten von Behinderungen. Manche davon sind auf den ersten Blick sichtbar, andere sind komplett unsichtbar. Wenn Menschen behindert sind, heißt das nach neuerer Definition, dass sie von der Gesellschaft „behindert“ werden. Aus diesem Grund gibt es seit vielen Jahren Bestrebungen, gesellschaftliche und soziale Barrieren abzubauen, um ein barrierefreies Leben für Menschen mit Behinderung zu ermöglichen. Teil dieser Bestrebungen muss jedoch auch sein, dass die Barrieren, welche sich nicht physisch manifestieren, sondern in unseren Köpfen sind, abzutragen und ein Verständnis für ein Leben mit Menschen, welche gesellschaftlich behindert werden, zu entwickeln. Dafür bedarf es Einsicht, Verständnis und Empathie.

Um dies nachhaltig zu verankern, zielen unsere Projekte, wie Bücher, Spiele und Hörspiele darauf ab, diese Werte schon unseren Kindern mitzugeben. Spiele sind großartige Mittel, um Konzepte zu vermitteln, ohne dass sie einer Erklärung bedürfen. Wenn ein Kind sich mit einer Augenbinde durch einen Raum bewegt, merkt es von ganz allein, wie es ist, sich zu orientieren, ohne etwas zu sehen und welche Probleme dadurch eröffnet werden können.

Im Nachfolgenden sind Spiele zu verschiedenen Behinderungen aufgelistet.

Wie gesagt, entwickelt sich ein Problemverständnis schon allein durchs Spielen. Sehr gerne jedoch können sie am Ende der Spiele nach den Erfahrungen im Spiel fragen. Wie war es, nichts zu sehen? Oder an einen festen Sitzplatz gebunden zu sein? Wie hat es sich angefühlt, in einer Situation nicht reden zu können oder sich auf andere verlassen zu müssen?

Am Ende des Dokuments befinden sich noch einige Spiele, welche Sie nach eigenem Ermessen nutzen können. Ihrer Fantasie sind keine Grenzen gesetzt.

Viel Spaß Ihnen und den Kindern wünscht,

Johannes Schreiber/Behindertenverband Leipzig

Spiele zu: Gehörlosigkeit

Name und Geste

Gruppengröße: ab 6 Personen

Dauer: ca. 5 - 15 Minuten, abhängig von der Gruppengröße

Material: keines

Die Gruppe steht im Kreis. Die Spielleitung tritt vor, sagt den eigenen Namen und macht dazu eine beliebige Geste (zum Beispiel eine Verbeugung, einen Luftsprung, zieht sich am Ohr, etc.). Die Gruppe wiederholt mit ihr zusammen den Namen und die gezeigte Geste. Dann ist die nebenstehende Person dran, sagt den eigenen Namen, zeigt eine Geste, und alle wiederholen dies erneut. So geht es weiter, bis sich alle Teilnehmenden mit ihrem Namen und ihrer Geste vorgestellt haben.

Variante: Die Spielleitung sagt ihren Namen und macht ihre Geste vor, dann werden ihr Name und ihre Geste von der nächsten Person neben ihr wiederholt und durch eine Geste und den eigenen Namen ergänzt. Die dritte Person wiederholt nun den Namen und die Geste der Spielleitung, den Namen und die Geste der zweiten Person, nennt den eigenen Namen und zeigt dazu eine Geste. Im Uhrzeigersinn geht es immer so weiter. Damit es nicht allzu schwierig wird, werden jeweils nur die vorherigen vier oder fünf Gesten und Namen wiederholt.

Nonverbale Flüsterpost

Gruppengröße: ca. 15 Personen

Dauer: 10 Minuten

Material: keines

Statt Worten werden hier verschiedene Berührungen (zum Beispiel Zwickeln, Händedrücker, Streicheln, etc.) in schneller Reihenfolge weitergegeben.

Auf den Rücken malen

Gruppengröße: ab 6 Personen

Dauer: 30 Minuten

Material: ein Stuhl pro Person, ein bunter Stift und eine Kladde mit Papierbögen pro Stuhldreie

Vorbereitung: Die Vorlagen erstellen – die Spielleitung malt auf einem Papier oder auf Moderationskarten verschiedene Motive (zum Beispiel einfache geometrische Formen wie Dreieck und Quadrat, drei gleich oder verschieden große Kreise oder / und einfache gegenständliche Motive wie Sonne, Blume, Smiley, Herz, etc. Die Motive sollten gut erkennbar gemalt sein. Es werden mehrere Runden gespielt. Am Ende jeder Runde rutschen alle Teilnehmer einen Stuhl nach hinten, sodass alle einmal am Anfang und einmal am Ende der Reihe gesessen haben. Ziel des Spiels ist es, das Motiv möglichst genau wiederzugeben.

Die Teilnehmenden sitzen in einer oder mehreren Stuhldreien hintereinander. Den jeweils hinteren Personen der Reihe zeigt die Spielleitung eines der Bilder. Das gezeigte Bild wird jetzt von den Spielenden auf den Rücken der direkt vor ihnen Sitzenden gemalt und diese malen das, was sie auf dem Rücken gespürt haben, wiederum der Person vor ihnen auf den Rücken. Das geht so lange weiter, bis die jeweils vorderen Personen das Bild auf den Rücken gemalt bekommen haben. Sie haben einen Stift und eine Kladde mit Papier vor sich liegen und malen nun auf, was sie gespürt haben. Dann wird verglichen, welches Bild die Spielleitung ursprünglich gezeigt hat und was die vordersten Personen jeweils gezeichnet haben. Die Bilder können gerne aufgehängt werden.

Schritt in den Kreis

Gruppengröße: 10 Personen oder mehr

Dauer: ca. 3 Minuten, jedoch verlängerbar

Material: keines

Zu Beginn stellen sich die Teilnehmenden kreisförmig auf. Sobald die Spielleitung das Startsignal gegeben hat, darf nicht mehr gesprochen werden. Nacheinander müssen die Spielenden einen Schritt in den Kreis machen, allerdings gibt es einige Bedingungen: Schritte dürfen nicht von zwei Personen gleichzeitig gemacht werden, weil ansonsten alle Teilnehmenden wieder zurückgehen müssen. Eine weitere Bedingung: Die nächsten Nachbarn dürfen nicht aufeinanderfolgen.

Nach einigen erfolglosen Versuchen sollten sich die Teammitglieder zusammen mit der Spielleitung besprechen. Die Spielenden sollten dabei Möglichkeiten ausarbeiten, wie sie sich ohne Worte gegenseitig Tipps geben können und welche Strategie funktionieren könnte. Beispielsweise kann die Person, die gerade den Schritt gemacht hat, die Person, die den nächsten Schritt machen soll, anschauen. Auch wer beginnen soll, sollte bei dieser Besprechung angesprochen werden.

Bei Gruppen mit älteren Teilnehmenden gelingt es diesen vielleicht sogar, im Lauf von einigen Runden selbst eine Strategie zu entwickeln, wie sie sich am besten wortlos verständigen können. Etwa, indem derjenige, der gerade einen Schritt in den Kreis gemacht hat, einen anderen Teilnehmenden anblickt und diesem zunickt. Gruppen mit Jüngeren brauchen hingegen eine gewisse Anleitung durch die Spielleitung, um die passende Strategie zu finden. Hier müssen die Regeln unter Umständen auch ein wenig gelockert werden, etwa, dass es doch erlaubt ist, dass eine benachbarte Person den nächsten Schritt machen dürfen. In jedem Fall lernen Spielende aber, wie die Kommunikation ohne Worte funktioniert.

Spiele zu: Rollstuhl nutzen

Kissenjagd

Gruppengröße: ab 10 Personen

Dauer: ca. 5 Minuten

Material: 2 unterschiedliche Kissen

Alle sitzen im Kreis auf Stühlen. Es wird reihum abgezählt: 1, 2, 1, 2, 1... Eine Person der Gruppe 1 bekommt ein Kissen, die im Kreis gegenüber sitzende Person von Gruppe 2 das andere. Auf "Los" startet die Kissenjagd. Jedes Kissen jagt das andere. Die Mitglieder beider Gruppen geben ihr jeweiliges Gruppenkissen nach rechts weiter. Spielende aus Gruppe 1 fassen nur ihr eigenes Gruppenkissen an, Spielende aus Gruppe 2 ebenso. Alle geben das Kissen also an die übernächsten rechten Nachbarn weiter. Die daneben Sitzenden aus der anderen Gruppe und deren Kissen darf nicht behindert werden! Gewonnen hat die Gruppe, deren Kissen das der anderen Gruppe überholt.

Luftballonvolleyball

Gruppengröße: max. 15 Personen

Dauer: 10 Minuten

Material: Luftballons

Die Spielenden werden in zwei Gruppen aufgeteilt und sitzen sich auf Stühlen gegenüber. Als Ball dient ein Luftballon. Ziel ist es, diesen Luftballon über die gegnerische Partei zu schlagen, sodass er dort hinter den Stühlen und Spielenden den Boden berührt. Beim Spiel müssen alle fest auf ihren Stühlen sitzen bleiben.

Spiele zu: Beeinträchtigung des Sehens

Doppeltes Denkmal

Gruppengröße: egal (Pärchen)

Dauer: ca. 5 -10 Minuten

Material: Augenbinde

Immer zwei Spielende bilden ein Paar. Einer Person werden die Augen verbunden, während die andere sich als Denkmal in irgendeiner Pose (liegend, auf einem Bein stehend, Arme angewinkelt, etc.) hinstellt.

Die Person, deren Augen verbunden wurde, versucht nun sich ebenfalls in dieselbe Position zu stellen. Dazu kann die Person, deren Augen verbunden wurden, das Denkmal vorsichtig.

Achtung: Nur mit Personen spielen, die mit Körperkontakt einverstanden sind!

Tierlaute

Gruppengröße: ca. 20 Personen

Dauer: 10 Minuten

Material: Zettel mit Tiernamen

Die Gruppe wird in Gruppen zu je 4-5 Personen aufgeteilt. Jede Person bekommt einen Zettel mit einem Tiernamen. Alle verteilen sich im Raum und das Licht wird ausgemacht. Durch die Tierlaute - die sich alle selbst ausdenken - müssen die Gruppenmitglieder nun zueinanderfinden. Gewonnen hat die Mannschaft, die zuerst zusammengefunden hat. Achtung: Sprechen ist nicht erlaubt, nur die Tierlaute sind erlaubt.

Kuhfladenfelder

Gruppengröße: egal (Pärchen)

Dauer: ca. 3 Minuten pro Durchgang

Material: Augenbinden, Papier oder Flaschen

Immer 2 Personen bilden ein Team. Der einen Person werden die Augen verbunden und diese muss ein Feld aus „Kuhfladen“ überqueren. Diese bestehen aus Papierblätter, leere Flaschen oder Ähnliches und dürfen nicht berührt werden. Die andere Person führt nun das Teammitglied, das nichts sehen kann, durch Anweisungen von außerhalb des Feldes durch das Kuhfladenfeld.

Alternative: Sind gleich mehrere Teams im selben Kuhfladenfeld unterwegs, wird das Spiel noch etwas schwieriger, da man die Stimme des Teammitglied heraushören und sich darauf konzentrieren muss. Die Person mit Augenbinde soll spüren, wie wichtig plötzlich andere Sinne werden, um sich zu orientieren und die Umwelt wahrzunehmen. Zusätzlich wird erkannt, wie wichtig es ist, auf die richtige Stimme zuhören und wie wichtig eine gute Kommunikation ist.

Geführtes Gehen

Gruppengröße: egal (Pärchen)

Dauer: 20 Minuten

Material: Augenbinden

In Paaren, von denen jeweils eine Person die Augen verbunden bekommt, geht man durch den Raum/das Gebäude. Es wird nicht geredet. Zuerst wird die Person, die die Augen verbunden hat, an einem Arm geführt. Dann wird die Person, auf Zeichen der Spielleitung hin, losgelassen und Richtungswechsel nur noch durch kurze Berührungen angezeigt.

Goofy, das freundliche Monster

Gruppengröße: ab 8 Personen

Dauer: 5 - 10 Minuten

Material: keines (alternativ für alle Augenbinden)

Alle gehen mit geschlossenen oder verbundenen Augen durch einen dunklen Raum. Zu Beginn wird eine Person durch eine Berührung am Kopf von der Spielleitung zu „Goofy, dem freundlichen Monster“ gemacht. Berührt man eine andere Person, so wird die Frage gestellt „Bist Du Goofy, das freundliche Monster?“. Lautet die Antwort „Nein“ oder die Frage wird gleichzeitig gestellt, handelt es sich nicht um Goofy. Wird nicht geantwortet, so ist man auf Goofy getroffen und die fragende Person schließt sich Goofy an, indem man sich gegenseitig an den Händen nimmt. Das Spiel ist zu Ende, wenn alle Spielenden Goofy sind (Hinweis von der Spielleitung!). Zu beachten: Die Spielleitung sollte eine angstfreie Atmosphäre schaffen.

Geräusch-Suche

Gruppengröße: ab 10 Personen

Dauer: 10 - 30 Minuten

Material: Schwarze Filmdosen, die mit unterschiedlichen Inhalten gefüllt sind (z.B. Reis, Nüsse, Nadeln, Münzen, Pfefferkörner, Zucker).

Verteile die Filmdosen mit unterschiedlichen Inhalten, je nach gewünschter Gruppengröße. (Vier Dosen mit gleichem Inhalt für Vierergruppen) Die Teilnehmenden gehen mit ihren Filmdosen aufeinander zu und versuchen, durch Schütteln und horchen, die Mitspielenden zu finden, die zu einer Geräuschgruppe gehören.

Weitere Spiele

Die Reise nach Solidarien

Gruppengröße: ab 10 Personen

Dauer: ca. 20 Minuten

Material: ausreichend Stühle; Musik

Die Stühle werden in einer Reihe und Rücken an Rücken aufgestellt. Alle Teilnehmenden setzen sich auf einen Stuhl. Bei Beginn der Musik laufen sie hintereinander um die Stuhlreihen herum, die Spielleitung nimmt währenddessen den ersten Stuhl heraus und stellt ihn an die Seite. Die Spielleitung stoppt nach einiger Zeit die Musik. Wenn die Musik unterbrochen wird, setzt sich jeder der Teilnehmenden auf einen Stuhl. Dabei ist es egal, ob eine, zwei oder mehrere Personen auf einem gemeinsamen Stuhl sitzen. Wichtig ist, dass keine Person den Boden berührt und alle irgendwie auf den Stühlen Platz finden. In jeder Runde wird nun beim Musikstopp von der Spielleitung ein Stuhl weggenommen. Ziel des Spiels ist es, dass alle Teilnehmenden der Gruppe auf den übrigen Stühlen Platz finden, egal ob sitzend, stehend oder wie auch immer. Es darf sich unbedingt gegenseitig geholfen werden!

Das Spiel endet, wenn die Gruppe die Aufgabe nicht mehr schafft, also zum Beispiel einer aus der Gruppe nicht mehr auf den übrigen Stühlen gehalten werden kann oder ein Fuß den Boden berührt.

Hinweis: Bei dem Spiel besteht eine leichte Verletzungsgefahr, je nachdem wie „ehrgeizig“ und kooperativ die Teilnehmenden sich verhalten. Es kann daher sinnvoll sein, dass die Spielleitung nach ein paar gespielten Runden die Anzahl der noch zu spielenden Runden vorgibt. Eine andere Möglichkeit ist es, die Gruppe, – wenn es auf den Stühlen langsam eng wird – zu fragen, welche Stuhlanzahl sie schaffen möchten und dann die höchste genannte Zahl auszuwählen.

Jurten-Kreis

Gruppengröße: egal

Dauer: 10 - 15 Minuten

Material: keines

Die Teilnehmenden stellen sich in einem engen Kreis auf und halten sich an den Händen. Nacheinander wird von allen Spielenden die Richtung gesagt, in die sie sich gleich beugen: „Innen“, „Außen“, „Innen“, „Außen“ usw. Auf Kommando lehnt sich jeder 2. TN nach außen, die Übrigen nach innen. Die Füße bleiben dabei fest auf dem Boden. Das Gleichgewicht wird nur mit den Händen gehalten. Mit ein wenig Übung kann man sich erstaunlich weit aus dem Kreis herauslehnen. Wenn die Jurte stabil ist, kann die Gruppe versuchen, die Richtung der Beugung zu wechseln, ohne die Hände dabei loszulassen. Gelingt auch dies, kann man sich rhythmisch nach innen und außen bewegen.

Überflieger

Gruppengröße: ab 10 Personen

Dauer: 20 - 30 Minuten

Material: Zeitungspapier

In Fünfergruppen müssen die Teilnehmenden aus Zeitungspapier ein Papierflugzeug bauen, ohne ihre Hände zu benutzen. Arme und Ellenbögen können genutzt werden, genauso wie Knie oder Füße. Teamwork und Kommunikation ist dabei entscheidend.

Komm näher

Gruppengröße: ab 6-8 Personen ideal

Dauer: ca. 15 - 20 Minuten oder länger

Material: keines

Wenn Menschen sich begegnen und näherkommen, ist das immer mit sehr unterschiedlichen Gefühlen verbunden. Nicht jedem fällt es gleich leicht, auf einen Mitmenschen zuzugehen, diesen anzusprechen, diesem die Hand zu geben, diesen zu umarmen oder in die Augen zu schauen.

Bei diesem Spiel lernen Teilnehmende ihre eigenen Grenzen und die Grenzen anderer besser einzuschätzen und zu respektieren. Es geht auch darum, die eigenen Gefühle zu entdecken und wie es einem geht, wenn man auf einen anderen Menschen zugeht, bzw. sogar zugehen muss.

Die Teilnehmenden werden in zwei gleich große Gruppen aufgeteilt, damit alle ein Gegenüber haben. Die beiden Gruppen stellen sich in einer Reihe an gegenüberliegenden Wänden auf. Wichtig ist, dass jede Person dem Gegenüber direkt in die Augen schaut. Dann gehen die Gruppen Schritt für Schritt langsam aufeinander zu. Sie bewegen sich langsam und aufmerksam, lauschen dabei vor allem in sich selbst hinein. Ziel des Spieles ist, herauszufinden, wann man ein Unwohlsein bei der körperlichen Nähe des Gegenübers empfindet. Zugleich achtet man auf die Mimik und Gestik der Gegenüberliegenden.

Denn das Unwohlsein äußert sich oft in Merkmalen, die einem selbst gar nicht auffallen, beispielsweise einem nervösen Zucken im Gesicht. Die Teilnehmenden lernen dabei nicht nur die eigene Grenze kennen und wie viel Nähe sie zulassen möchten, sondern zugleich auch das Verlangen nach der persönlichen Intimsphäre anderer zu respektieren.

Alternativen: Es können verschiedene Runden durchgeführt werden.

- Das langsame aufeinander Zugehen und sich die Hände reichen.
- Aufeinander Zugehen und sich umarmen.
- Freudestrahlend aufeinander zulaufen und sich herzlich umarmen.
- Aneinander vorbeigehen, ohne sich zu grüßen.
- Möglichst grimmig aneinander vorbeilaufen.

Paranoia

Gruppengröße: ab 6 Personen

Dauer: 5 - 10 Minuten

Material: Platz

Alle Teilnehmenden suchen sich jeweils einen Beschützer und einen Verfolger, teilt dies aber niemandem mit. (Daher weiß niemand, ob und für wen man Beschützer oder Verfolger ist.) Alle versuchen nun, sich so hinzustellen, dass er den Beschützer zwischen sich und den Verfolger bringt. Nach der Halbzeit sind die Rollen vertauscht: Die Teilnehmenden haben jetzt vor dem bisherigen Beschützer Angst und fühlen sich durch den bisherigen Verfolger beschützt.

Windei

Gruppengröße: ab 2 Personen

Dauer: 1 Minute pro Durchgang

Material: Luftballons, Dinge für Parcours

Ein Parcours wird gebaut, in dem ein Startpunkt festgelegt wird und in einer Entfernung von idealerweise 8 - 10 Metern zwei Stühle mit den Sitzflächen aufeinandergelegt werden, sodass die Stuhlbeine des oberen Stuhls in die Luft zeigen. Zusätzlich können Hindernisse, Slalomstangen etc. eingebaut werden. Ziel eines jeden Spielers ist es nun, einen Luftballon, der am Start auf dem Boden liegt, möglichst schnell zwischen diesen Stuhlbeinen abzulegen. Der Haken bei der Sache ist, dass er weder Arme noch Hände benutzen darf und den Luftballon auch in keiner Weise einklemmen darf. Das Spiel kann einzeln auf Zeit gespielt werden (1 Parcours, Stoppuhr) oder als Staffelspiel (1 oder 2 Parcours, 2 Mannschaften, Ballon wird erst von der letzten Person abgelegt, die anderen laufen mit Ballon um das Ziel rum und übergeben am Start) Zu beachten: Soll Spaß machen, nicht zu ernst und verkrampft werden lassen.

Quellen:

Viele Spiele können auf die eine oder andere Art genutzt werden, um im Spielerischen wichtige Erfahrungen oder Einstellungen zu vermitteln. Diese Sammlung soll unter anderem als Anregung dienen, letztendlich können sie selbst am besten entscheiden, welche Spiele zu den Themen passen, die sie weitergeben möchten. Viele weitere Spiele finden sie unter anderem auf:

https://jrk-westfalen.de/fileadmin/JRK-Bilder_Dokumente/02_-_Aktiv_im_JRK/Aus-_und_FoBi/OWE_Teil_2__DRUCK_.pdf

<https://cdn.website-editor.net/3909c1d03d8b4789a12818206da9e855/files/uploaded/Spielesammlung.pdf>

<https://www.autenrieths.de/spiele.html>

<https://www.gruppenspiele-hits.de/index.html>

<https://www.praxis-jugendarbeit.de/jugendarbeits-blog/T187-Corona-ONLINE-GRUPPENSTUNDEN.html>

Johannes Schreiber
Projektleitung Weiterbildung

Behindertenverband Leipzig e.V.
Bernhard-Göring-Str. 152
04277 Leipzig
Fax: / Tel.: 0341 30 65 120

www.behindertenverband-leipzig.de
kontakt@behindertenverband-leipzig.de