



Handbuch zum **Inklusionskoffer**



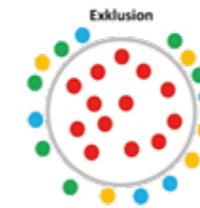
Inhalt

1.	Einstieg ins Thema	5
2.	Zielgruppe und Zielsetzung	6
3.	Inhalt des Koffers	8
4.	Der Umgang mit dem Koffer	12
4.1.	Rahmendbedingungen schaffen	12
4.2.	Auswertung jeder (praktischen) Methode	13
5.	Stationen, Aufgaben und Spiele	14
5.1.	Sensibilisierung Sehen	14
5.2.	Sensibilisierung Hören	20
5.3.	Sensibilisierung Mobilitätseinschränkungen	24
5.4.	Sensibilisierung motorische Einschränkungen	25
5.5.	Sensibilisierung geistige und psychische Beeinträchtigung	26
5.6.	Weiterführende Spielideen	33

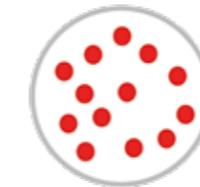


INKLUSION

1. Einstieg ins Thema



Exklusion



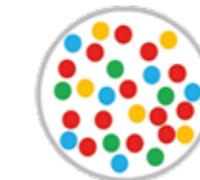
Separation



Integration



INKLUSION



Wenn ihr dieses Handbuch in den Händen haltet, ist in der Regel unser Inklusionskoffer nicht weit. Dieser Koffer soll in Verbindung mit dem Handbuch Anregungen bieten sich mit dem Thema Inklusion auseinanderzusetzen.

Doch was bedeutet Inklusion überhaupt? Zum Einstieg in das Thema kann das Schaubild links dienen.

Inklusion bedeutet: Jeder Mensch gehört ganz selbstverständlich dazu. Egal, welche Sprache, welches Aussehen, ob mit oder ohne Behinderung – jede*r ist mittendrin und kann mitmachen. Wenn jeder Mensch überall dabei sein kann, in der Jugendgruppe, dem Verein, der Schule, dem Arbeitsplatz – das ist gelungene Inklusion. Dabei geht es nicht nur um die reine Teilnahme. Das wäre die Integration. Nein, es geht um Teilhabe. Wenn sich jede*r einzelne mit seinen / ihren individuellen Möglichkeiten, Fähigkeiten und Ideen einbringen und mitgestalten kann, dann sprechen wir von Inklusion.

Die UN-Behindertenrechtskonvention fordert eine barrierefreie Gesellschaft, in der Inklusion zur Realität wird. Es gilt immer noch die „Barrieren in den Köpfen“ abzubauen. Wichtig ist, für den Umgang mit Menschen, die vermeintlich nicht der Norm entsprechen, zu sensibilisieren und Vorurteile und Hemmnisse abzubauen. Dabei geht es eben nicht nur um den Abbau von „äußeren“ Hürden wie Barrieren im Straßenverkehr. Es geht darum Kindern und Jugendlichen die Möglichkeit zu geben, sich auf spielerische Weise mit dem Thema Inklusion und Barrierefreiheit auseinanderzusetzen.

2. Zielgruppe und Zielsetzung

Zielgruppe unseres Inklusionskoffers sind Jugendgruppen, Vereine, Schulen, Fachkräfte, Lehrer*innen, Schulsozialarbeiter*innen, und weitere Institutionen, die mit dem Thema in Zusammenhang mit Jugendarbeit zu tun haben.

Bestückt ist der Inklusionskoffer mit einem Rollstuhl, vielen Spielen (z.B. Fühl-Memory, Gefühlsmonsterkarten, Schablonen zum Erlernen der Brailleschrift) und weiteren Utensilien. Er soll die Möglichkeit geben einen Perspektivwechsel zu vollziehen, einen ersten neuen Blick auf Menschen mit Behinderung und ihre Belange zu bekommen. Dabei ist uns sehr wohl bewusst, dass nicht alle Formen von Behinderungen mit dem Inhalt des Koffers abgedeckt werden können. Der Schwerpunkt auf bestimmten Körper- bzw. Sinnesbehinderungen ist dem geschuldet, dass mit einfachen Materialien ein Einfühlen ermöglicht werden kann. Geistige Behinderungen sind mit solchen Materialien schwer abzubilden und für Kinder und Jugendliche erfahrbar zu machen. Wir sind aber jederzeit offen für Anregungen zur Ergänzung des Koffers. Die Kontaktdaten sind am Ende des Handbuchs zu finden.

Zum Einstieg in die Thematik kann im Gruppenkontext überlegt werden, welche Formen von Behinderungen es gibt und wie sich diese äußern können. Vielleicht möchte auch jemand aus der Gruppe von persönlichen Erfahrungen bei sich selbst oder im Familien- und Freundeskreis berichten. Für eine kurze Einordnung können Behinderungen in folgende Formen unterteilt werden:

- Körperbehinderung
- Innere Erkrankung (zum Beispiel Diabetes)
- Sinnesbehinderung
- Geistige Behinderung
- Lernbehinderung
- Psychische Behinderung¹

Eine sehr wichtige und auch interessante Änderung der Blickrichtung ist hier, sich mit der Gruppe nicht nur darüber Gedanken zu machen, was Menschen mit einer bestimmten Behinderung nicht (mehr) können, sondern den Blick auch zu öffnen, was diese Menschen für Fähigkeiten und Fertigkeiten haben.



¹vgl. www.aktion-mensch.de/inklusion/arbeit/fachkraefte-mit-behinderung-gewinnen/behinderungsformen

INKLUSION

3. Inhalt des Koffers

Foto	Beschreibung	Anzahl	Bemerkung
	Blindenstöcke / Langstöcke indoor outdoor (inkl. Aufbewahrungssack)	1 1	
	Augenmasken klein groß	3 5	
	Kompressen		Hygieneprodukt für die Augenbinden
	Hütchen verschiedene Farben	15	
	Brailletafel Griffel	2 2	
	Braille-Alphabet	50	
	Klangmemory Goki Memo Klang	2	

Foto	Beschreibung	Anzahl	Bemerkung
	Fühlmemory Goki Fühl Memo	2	
	Gewichtsmemory	2	
	Uno sowie Schwarz-Weiß-Kopien der Karten	1	
	Fühlbuch Die kleine Raupe Nimmersatt	1	
	Glockenball	1	
	Gehörschutz groß klein	4 2	
	Signbox- Gebärdenbox Kartenset	1 224 Karten	

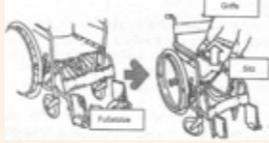
Foto	Beschreibung	Anzahl	Bemerkung
	Fotokarten Zur Sprachförderung Grundwortschatz „Im Supermarkt“	1	
	Block Unterstützte Kommunikation „In der Apotheke“	1	
	Rollstuhl Klappbar (Sitzfläche in der Mitte heben und hochziehen)	1	
	Zitterstifte Ersatzminen Aufbewahrungsbox	5 20 1	
	Handschuhe Verschiedene Größen	5 Paar	
	Murmeln verschiedene Größen Aufbewahrungs- und Sortierboxen Säckchen	4 1	
	Kartenset Gefühlsmonster inkl. Mappe	1 25 Karten	

Foto	Beschreibung	Anzahl	Bemerkung
	Sanduhren unterschiedliche Zeiten inkl. Aufbewahrungsbox	6	
	Mappen Resilienz Inkl. Kopiervorlagen (bitte im Koffer belassen)	2	
	Bücher Gesicht zeigen Was ein Gesicht verrät	1 1	
	DVDs Auf Augenhöhe Eine Schule für alle Inklusion – Gemeinsam anders Simpel Sophie unterwegs Vielen Dank für Nichts Wunder	1 1 1 1 1 1 1	

4. Der Umgang mit dem Koffer

Im Zentrum der Auseinandersetzung mit den Inhalten des Koffers sollen das Hineinversetzen, die Sensibilisierung und der Perspektivwechsel stehen. Die Materialien sollen dazu dienen, sich ein Stück weit in die Welt von Menschen mit Behinderung hineinzusetzen. Wie ist es, plötzlich weniger sehend / blind unterwegs zu sein? Wie ist es, wenn ich kaum mehr etwas höre? Wie fühlt es sich an, wenn meine Hände nicht mehr genau das tun, was ich möchte und ich trotzdem vor alltäglichen Herausforderungen stehe? Wie ist es, im Rollstuhl zu sitzen und einkaufen zu gehen? Wie ist es, wenn ich anders denke und fühle als andere Menschen? Und wie fühlt es sich an, sich nicht mit Sprache ausdrücken zu können? Es geht darum, das Einfühlungsvermögen zu stärken. Die Methoden und Materialien können helfen, Zugänge zu schaffen und geben Gesprächsgrundlagen für einen Austausch.

4.1. Rahmendbedingungen schaffen

Wichtig ist es, im Vorfeld jeder Übung die Rahmenbedingungen gut abzustimmen, damit sich alle wohl fühlen. Dabei kann folgende Auflistung hilfreich sein.

- Wer arbeitet mit wem?
- Vertrauen ist bei den meisten Methoden Grundvoraussetzung!
- Wieviel Zeit steht für welche Aufgabe zur Verfügung?
- Welche Hilfsmittel dürfen verwendet werden?
- Wo ist unser Bewegungsfeld? (Raum, Haus, Garten, Straße)
- Bei Unwohlsein, Angst (z.B. Augenbinden) muss ein „Ausstieg“ jederzeit möglich sein!



4.2. Auswertung jeder (praktischen) Methode

Im Anschluss an jede Übung ist es wichtig, diese zu reflektieren.

- Was habe ich gemacht?
- Wie ging es mir dabei?
- Was für Erfahrungen habe ich gemacht?
- Was hat mich überrascht?
- Welche Fähigkeiten sind wichtig, um bestimmte Aufgaben zu lösen?
- Was war hilfreich, was weniger?
- Was nehme ich mit?



5. Stationen, Aufgaben und Spiele



5.1. Sensibilisierung Sehen

5.1.1. Einstieg

Wie lesen blinde Menschen? Wie kaufen sie ein? Woher wissen sie, dass die Ampel rot ist? Wie kann man sich blind in einem Raum orientieren? Mit diesen und vielen weiteren Fragen kann man sich in diesem Abschnitt beschäftigen. Verschiedene Hilfsmittel für Sehbehinderte stehen hierzu im Koffer zu Verfügung. Ziel ist, auf einfühlsame Weise wortwörtlich „Einblick“ in die Lebensweise blinder Menschen zu erhalten.

Zunächst geht es darum, die Kinder und Jugendlichen an das Thema Blindheit / Sehbehinderung heranzuführen.

Möglich ist hier zum Beispiel eine kleine Übung:

- Die Kinder / Jugendlichen werden gebeten, die Augen zu schließen und alles um sie herum genau wahrzunehmen.
- Es werden verschiedene Geräusche gemacht, zum Beispiel mit einer Plastiktüte rascheln, den Wasserhahn aufdrehen, laut und leise sprechen.
- Anschließend können die Kinder / Jugendlichen selbst versuchen, blind eine Aktivität durchzuführen, z.B. einen bestimmten Gegenstand aus einer zuvor vorbereiteten Tasche herauszusuchen oder einen geraden Strich auf ein Papier zu malen.
- Im Anschluss ist es wichtig, mit den Beteiligten darüber zu sprechen, was sie ausgeführt haben, was sie dabei wahrgenommen haben und wie sie sich ohne ihren Sehsinn gefühlt haben.

Anschließend kann gemeinsam vorhandenes Vorwissen der Kinder und Jugendlichen zum Thema Blindheit / Sehbehinderung gesammelt werden.

Aus dem vorhandenen Material können verschiedene Stationen aufgebaut werden, die die Kinder und Jugendlichen in kleinen Gruppen durchlaufen können.

Die vorhandenen Augenmasken können bereits zum Einstieg verwendet werden (aus hygienischen Gründen sind auch Kompressen vorhanden, die zwischen Maske und Augen angebracht werden müssen).

5.1.2. Übungen mit dem Blindenstock / Langstock (Parcours)

Für die Übungen mit dem Blindenstock / Langstock kann im Vorfeld mit den vorhandenen Hütchen und / oder im Raum vorhandenen Gegenständen ein Parcours aufgebaut werden. Diesen gilt es dann blind, aber mit Hilfe eines Blindenstocks / Langstocks zu bewältigen. Wichtig ist, dass die „blinde“ Person stets von mindestens einer sehenden Person begleitet wird, um Unfälle zu verhindern. Es sind auch Übungen denkbar, die die Gegebenheiten vor Ort ermöglichen: Treppensteigen, das Benutzen eines Fahrstuhls etc. Parcours können auch draußen aufgebaut werden (Blindenstock Outdoor).

Mit guter Begleitung kann auch in der Stadt das Zurechtfinden mit dem Blindenstock / Langstock geübt werden. Spannend ist es hier den sogenannten Bodenindikatoren Aufmerksamkeit zu schenken. Dies sind strukturierte Bauteile (Rillen- / und Noppenstruktur), die sich auch farblich von der Umgebung abheben. Sie können mit dem Blindenstock / Langstock ertastet werden und sollen Blinden / sehbehinderten Menschen die Orientierung erleichtern. Man findet Bodenindikatoren im öffentlichen Raum zum Beispiel an Bushaltestellen, Fußgängerüberwegen und Bahnübergängen.



INKLUSION

5.1.3. Brailleschrift

Jedes rechteckige Loch der Brailletafel entspricht einer Braille-Form mit sechs Punkten. Die jeder Form zugeordneten sechs Vertiefungen im hinteren Teil der Braille-Tafel helfen beim Setzen der Punkte. In die Tafel wird starkes Papier eingelegt und die Tafel wird geschlossen. Geschrieben wird, indem die Braille-Punkte mit einem Griffel von hinten ins Papier gedrückt werden. Man muss von rechts nach links und spiegelverkehrt schreiben, damit die erhabenen Punkte auf der Gegenseite des Papiers richtig herum erscheinen. Zum Lesen wird das Blatt aus der Brailletafel genommen und umgedreht. Nun lassen sich die erhabenen Punkte ertasten und seitenrichtig von links nach rechts lesen.

Mit Hilfe der Brailletafel und des Braille-Alphabets ist ein Einstieg in die Brailleschrift möglich. Eine mögliche Übung ist zum Beispiel, die Kinder / Jugendlichen ihren Namen mit Hilfe der Brailletafel schreiben zu lassen. Auch einzelne Wörter / Buchstaben können geschrieben werden, sodass ein anderes Kind versuchen kann zu ertasten, um welches Wort / welchen Buchstaben es sich handelt.

5.1.4. Fühlbuch „Die kleine Raupe Nimmersatt“

Die kleine Raupe Nimmersatt ist ein Kinderbuchklassiker, den wohl fast jedes Kind kennt. In dieser speziellen Ausgabe können Kinder und Jugendliche erleben, wie ein Buch für sehbehinderte und blinde Kinder gestaltet werden kann. Das Buch ist ein handgefertigtes Reliefbuch mit Brailleschrift. Spannend ist es, dieses Buch zunächst ausschließlich mit den Augenbinden „fühlend“ zu betrachten. Um was geht es in der Geschichte? Wie fühlt es sich an, die Bilder zu fühlen und nicht zu sehen?



5.1.5. Fühlmemory

Bei diesem Spiel gilt es unterschiedliche Materialien zu erfühlen. Es kann im Team oder gegeneinander gespielt werden. Für das Spiel können die vorhandenen Augenbinden benutzt werden oder andere Utensilien, um sich die Augen zu verbinden (Augenmasken, Schal etc.). Es geht nun darum, die verschiedenen Spielsteine mit verschiedenen Oberflächen dem jeweiligen Feld auf dem Spielbrett zuzuordnen. Hierbei kann abwechselnd oder gleichzeitig gespielt werden.

Hilfreich ist es, das Spiel durch eine „sehende“ Person begleiten zu lassen, die Rückmeldung geben kann, ob die Spielsteine richtig zugeordnet werden.

Da dieses Spiel zwei Mal im Inklusionskoffer vorhanden ist, können die losen Spielsteine beider Spiele zusammen verwendet werden. Dann gilt es, immer zwei gleiche Spielsteine zu ertasten. Dies erschwert die Zuordnung, da dann alle Spielsteine frei beweglich sind und kein festes Spielbrett genutzt wird.

5.1.6. Gewichtsmemory

Das Gewichtsmemory besteht aus Paaren verschieden gewichteter Holzzyylinder. Durch eine farbige Markierung auf der Unterseite sind die zusammengehörigen Zylinderpaare erkennbar. Die Zylinder werden mit der farbigen Markierung nach unten aufgestellt und gemischt. Hier kann grundsätzlich im Team oder auch gegeneinander gespielt werden. Ziel ist es, gleiche Gewichtspaare zu finden. Passen die Farben auf der Unterseite zusammen, ist ein gleiches Paar gefunden. Dieses Spiel kann sehend oder mit verbundenen Augen gespielt werden. Spannend ist hinterher zu überlegen, was einfacher war. Grundsätzlich muss dieses Spiel nicht im Wechsel gespielt werden. Es kann auch gleichzeitig nach passenden Paaren gesucht werden.



5.1.7. Spiele mit dem Glockenball

Im Inneren des Balls befindet sich eine Glocke. Wird der Ball gerollt oder geworfen, hört man die Glocke deutlich. Mit diesem Ball sind daher viele verschiedene Spielvarianten möglich. Der Fantasie sind keine Grenzen gesetzt.

Mit verbundenen Augen kann zum Beispiel erraten werden, in welche Richtung der Ball gerollt oder geworfen wurde.

Zwei Spieler*innen mit verbundenen Augen, können zunächst versuchen, den Ball im Sitzen auf dem Boden hin und her zu rollen. Dasselbe kann dann im Stehen mit dem Fuß versucht werden. Zuletzt kann versucht werden, sich den Ball gegenseitig zuzuwerfen. Auch als Kreisspiel ist dies denkbar.

In einer Turnhalle oder einem größeren Raum kann auch im Team gegeneinander gespielt werden. Ziel ist es dann, den Ball in das gegnerische Tor zu befördern. Im Vorfeld muss vereinbart werden, ob der Ball gerollt, gekickt oder geworfen wird.

5.1.8. Uno

Vielleicht ist es schon beim Anschauen des Kartendecks aufgefallen. Dieses Uno sieht etwas anders aus. Zusätzlich zu den Farben, sind verschiedene Symbole auf den Karten zu sehen. Eine Möglichkeit ist, den Kindern/Jugendlichen das Kartendeck zunächst einfach zu geben und sie selbst überlegen zu lassen, was auffällt und was der Grund hierfür sein könnte.

Hintergrund ist das Thema Farbschwäche oder Farbenblindheit, zum Beispiel die Rot-Grün-Schwäche. Menschen, die hiervon betroffen sind, nehmen Farben nicht (oder ganz anders) wahr. Sehr viele Spiele beruhen aber darauf, dass man Farben erkennen muss. Hier kann gemeinsam gesammelt werden, auf welche Spiele das zutrifft und auf welche nicht.

Ein normales Uno Spiel kann nicht gespielt werden, wenn man die Farben nicht erkennt. Zur Veranschaulichung soll die Schwarz-Weiß-Kopie eines Standard-Uno-Spiels dienen. Nun werden die Farbsymbole des vorhandenen Uno-ColorAdd-Spiels interessant. Die Symbole stammen von der Organisation ColorAdd, die sich für barrierefreie Zugänge und Bildung für Farbenblinde einsetzt. ColorAdd verfügt über einen eigenen Code, der es Menschen mit Farbenblindheit ermöglicht, die Farben auf dem Kartendeck auf den ersten Blick zu erkennen. Der Code basiert auf drei grafischen Symbolen, welche die drei Grundfarben darstellen. Die jeweiligen Symbole sind auf der oberen linken und der unteren rechten Ecke der Spielkarten zu sehen. Schwarz-Weiß-Kopie der Karten des Unos ColorAdd zeigen, dass dieses Kartenspiel auch in Grautönen spielbar ist.

5.1.9. Klangmemory

Das Spiel besteht aus zwölf dreieckigen Körpern mit sechs unterschiedlichen Klängen. Ziel des Spiels ist es, so viele identisch klingende Dreiecke wie möglich zu finden. Hier kann grundsätzlich im Team oder auch gegeneinander gespielt werden. Zu Beginn des Spiels werden die Prismen alle verdeckt auf den Tisch gelegt und gemischt. Eine*r darf beginnen, einen Klangkörper verdeckt anheben und in der Hand schütteln. Danach darf ein weiterer Körper angehoben und angehört werden. Sind die beiden Klänge gleich oder unterscheiden sie sich? Klingensie nicht einheitlich werden sie an ihren Platz zurückgelegt. Klingensie gleich, werden sie umgedreht. Zeigen die bunten Notenschlüssel die gleiche Farbe, passt das Paar zusammen. Und es darf weitergespielt werden, ansonsten ist die nächste Person an der Reihe. Um die Klangerfahrung zu vertiefen, kann das Spiel mit verbundenen Augen gespielt werden. Auch hier ist eine Reflektion spannend. Ist es einfach, sehend oder mit verbundenen Augen das Klangmemory zu spielen? Wie ist es einfacher, sich auf die Klänge zu konzentrieren? Dieses Spiel eignet sich auch gut als Übergang zum Thema „Sensibilisierung Hören“.



5.2. Sensibilisierung Hören

5.2.1. Einstieg

Ähnlich wie beim Thema „Sehen“ geht es auch hier um die Sensibilisierung. Wie ist es, nichts oder weniger zu hören? Wie kann ich mich dann mit meinen Mitmenschen verständigen? Was gibt es für Hilfsmittel für Gehörlose? Wie kann ich mit Gehörlosen kommunizieren? Welche speziellen Bedürfnisse haben hörbeeinträchtigte Kinder / Jugendliche?

Gehörlos zu sein bedeutet, dass sich die Wahrnehmung auf das Visuelle konzentriert. Die Kommunikation und Wahrnehmung richten sich auf das Sehen oder die Kommunikation mit den Händen. Das Thema Kommunikation beziehungsweise Sprache und im Zusammenhang damit auch das Verstehen beziehungsweise Nicht-Verstehen spielen in diesem Themenblock eine wichtige Rolle.

In diesem Zusammenhang kann über die Thematik „Gehörlosigkeit / Hörbehinderung“ hinaus auch für das Thema „Migration“ / Leben in einem fremden Land mit fremder Sprache sensibilisiert werden. Zum Einstieg kann daher zum Beispiel ein Text in fremder Sprache angehört werden. Wie geht man mit dem „Nicht-Verstehen“ um? Wie fühlt sich dies an? Auch das klassische Pantomime-Spiel kann ein guter Einstieg in die Thematik darstellen. Wie erkläre ich einen Begriff, ohne dazu etwas zu sagen, weil mein Gegenüber dies nicht hört / nicht versteht? Was ist hilfreich? Was erschwert die Kommunikation?

In verschiedenen Rollenspielen können sich Kinder und Jugendliche des Weiteren in die Thematik Gehörlosigkeit / Hörschädigung hineinversetzen und erleben einen Perspektivwechsel.



Die, dem Koffer beigelegten, Gehörschutze können in dieser Einheit für alle Übungen verwendet werden. Sie dämpfen deutlich die Umgebungsgeräusche und erschweren somit das Hören. Es gibt sie in zwei Größen. Mit Hilfe eines Gehörschutzes ist es jedoch nicht möglich, eine komplette Gehörlosigkeit zu simulieren, die Geräusche werden gedämpft wahrgenommen. Geräusche, die weiter weg sind oder nicht so laut, werden vielleicht auch gar nicht wahrgenommen.

Um für dieses Gefühl zu sensibilisieren, bietet sich eine Übung an. Eine Person hat einen Gehörschutz auf, die andere nicht. Die Person ohne Gehörschutz nähert sich der Person mit Gehörschutz zunächst von vorne, so dass sie sichtbar ist, dann seitlich, oder von hinten. Wie wird das von der Person mit Gehörschutz wahrgenommen? Erschrickt sie? Was könnte die Person, die sich nähert, anders machen?

Wenn das Hören eingeschränkt ist, ist es auch sehr schwierig Sprache zu lernen. Oft können gehörlose Menschen dafür Lippenlesen oder haben die Gebärdensprache gelernt. Gebärdensprache ist visuell wahrnehmbar und besteht aus Gesten mit den Händen, Mimik, Mundbild, das lautlos gesprochen wird und einem Wechsel der Körperhaltung.





5.2.2. Die Gebärdenbox – Einführung Gebärdensprache

Mithilfe der Gebärdenbox können verschiedene Begriffe und Gebärden gelernt werden. Das Kartenset der Signbox- Gebärdenbox ermöglicht eine Einführung in die Gebärdensprache. Die Gebärdenzeichnungen basieren auf der Deutschen Gebärdensprache (DGS). Sie sind über die Farbgebung thematisch sortiert. Die Karten können zunächst dazu genutzt werden, sich einen Überblick zu verschaffen, und anschließend können auch konkrete Aufgaben gestellt werden.

Zum Beispiel bekommen die Jugendlichen / Kinder die Aufgabe, dem Gegenüber bestimmte Begriffe in der Gebärdensprache zu zeigen, welche dann erkannt werden müssen.

Eine Gruppe kann versuchen, einen kleinen Satz zu bilden oder eine Geschichte mit Hilfe von Gebärden zu erzählen. Dies wird anschließend der anderen Gruppe vorgestellt. In der Auswertung geht es um die Fragen: Was haben wir verstanden? Was war hilfreich? Was erschwert das Verstehen (dabei können auch Außenreize zum Beispiel Lichtverhältnisse, Ablenkung etc. mit aufgenommen werden). Wie kann man seine Sprache unterstützen, sodass auch gehörlose Menschen diese verstehen?

5.2.3. Fotokarten

Die Fotokarten haben bereits ein vorgegebenes Thema, nämlich die Sprachförderung Grundwortschatz „Im Supermarkt“. Das Kartenset enthält Fotabbildungen zu 32 Begriffsmotiven.

Hier kann eine Einkaufssituation nachgestellt werden, bei der die einkaufende Person nicht hören / verstehen und evtl. auch nicht sprechen kann. Theoretisch kann dies aber auch in einem echten Supermarkt mit bestimmten Aufgabenstellungen (z.B. Frage: „Wo sind die Bananen.“) stattfinden.



5.2.4. Block „Unterstützte Kommunikation“

Ebenso wie bei den Fotokarten gibt es bei dem Block „Unterstützte Kommunikation“ ein bestimmtes Thema, in diesem Fall: „In der Apotheke“. Auch hier können bestimmte Aufgabenstellungen ausprobiert werden, die sich im Kontext Apotheke oder Krankheit abspielen.

5.2.5. Lippenlesen

Lippenlesen ist eine spannende und schwierige Aufgabe, vor allem, wenn man das noch nie versucht hat. Hier können verschiedene Aufgaben mit unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden gestellt werden:

- Die Kinder / Jugendlichen können versuchen, sich gegenseitig etwas zu erzählen, indem sie nur die Lippen bewegen und keine Laute benutzen. Ist das einfach, oder schwer?
- Hilfreich kann sein, sich selbst im Spiegel zu beobachten und die verschiedenen Buchstaben zu sprechen. Wie sieht der Mund aus? Wo werden die Laute gebildet? Was macht die Zunge?
- Können die Kinder / Jugendlichen sich dies einprägen und dann nochmals versuchen, einen ganzen Satz an den Lippen abzulesen?
- Im Anschluss kann versucht werden, die Erzählung zusätzlich mit Bewegungen oder Gestik (s.o.) zu unterstützen. War das hilfreich?

5.2.6. Pantomime Spiel

Als Einstieg in die Einheit zur Gebärdensprache oder Lippenlesen mit Unterstützung durch Gebärden kann ein Pantomime-Spiel gemacht werden. Hierzu können die Fotokarten Grundwortschatz -Im Supermarkt herangezogen werden, oder eigene Begriffe auf Karten geschrieben werden. Diese müssen dann pantomimisch dargestellt werden. Ziel der Übung kann sein, so wenige Gebärden wie möglich zu verwenden und trotzdem den Begriff treffend darzustellen.



5.3. Sensibilisierung Mobilitätseinschränkungen

5.3.1. Aufbau eines Rollstuhlparcours

Hier sollen die Kinder und Jugendlichen die Möglichkeit bekommen, eine Rollstuhlselfsterfahrung zu machen. Dabei sollen sich Berührungsängste abbauen und das Einfühlen in die Situation von Menschen mit Behinderung unterstützt werden.

Zunächst kann im Klassenzimmer oder Gruppenraum mit den bunten Hütchen ein Parcours aufgebaut werden. Ist es einfach, im Slalom zu fahren? Wie eng kann man die Hütchen stellen? Der Parcours kann durch vorhandene Gegenstände im Raum ergänzt werden.

5.3.2. Mit dem Rollstuhl die Umgebung erkunden

Im zweiten Schritt kann im Gebäude geschaut werden, ob die Umgebung rollstuhlgerecht ist. Gibt es Schwellen an den Türen, wie breit sind die Türen, kommt man mit dem Rollstuhl gut durch? Gibt es Stufen oder Hindernisse, die nicht ohne fremde Hilfe überwunden werden können? Auch im Freien kann versucht werden z.B. eigenständig die Straßenseite zu wechseln. Dies wird nicht an jeder Stelle möglich sein, zum Beispiel wenn der Gehsteig nicht abgesenkt ist. Was gibt es im Alltag für Hindernisse? Parken Autos im Weg oder stehen Mülltonnen auf dem Gehsteig? Anschließend können sich die Kinder und Jugendlichen überlegen, was sie selbst tun können, um Menschen im Rollstuhl zu helfen oder möglichst viel Eigenständigkeit zu ermöglichen. Wichtig ist es hier mitzudenken, was vielleicht auch als unangenehm oder übergriffig erlebt wird.

Auf der Webseite „Inklu Game“ findet sich auch ein appbasiertes Spiel, in dem man sich unter anderem in die Rolle einer Person, die sich im Rollstuhl fortbewegt, hineinversetzen kann (www.inklumat.de/inklu-game).

5.4. Sensibilisierung motorische Einschränkungen

5.4.1. Einstieg

Motorische Einschränkungen können unterschiedliche Gründe haben, wie z.B. Muskel- oder Gelenkerkrankungen, Störungen der Wahrnehmung (Seh- oder Hörschaden), eingeschränkte geistige Entwicklung oder Krankheiten (Schlaganfall, Parkinson, sowie altersbedingte Steifheit in den Gelenken, Arthrose). Für jede*n von uns zeitweise spürbar sind motorische Einschränkungen, wenn wir uns an den Händen verletzen, sei es ein Schnitt am Finger, oder auch wenn die Hand gebrochen und damit in einem Gips ist.

5.4.2. Zitterstift

Die Zitterstifte sollen einen kleinen Eindruck davon vermitteln, wie es ist, wenn man keine komplette Kontrolle mehr über die Bewegungen seiner Hände hat. Ist es noch möglich zu schreiben, sodass es jemand anders lesen kann? Kann noch eine gerade Linie gezogen werden?

5.4.3. Handschuhe

Trägt man Handschuhe, ist das Gefühl der Hände eingeschränkt, je nach Handschuhdicke mehr oder weniger. Auf diese Weise kann versucht werden, verschiedene Aufgaben zu lösen. Murmeln können von einer Dose in die andere gefüllt werden. Wie ist es zum Beispiel, wenn man Kleingeld aus dem Geldbeutel heraussuchen muss?





5.5. Sensibilisierung geistige und psychische Beeinträchtigung

Um den Inklusionskoffer nicht ausschließlich auf das Thema „körperliche Beeinträchtigungen“ zu beschränken, soll auch der Bereich geistige und psychische Beeinträchtigung angesprochen werden. Hier ist es allerdings deutlich schwieriger, mit Materialien ein Einfühlen zu ermöglichen. Aus diesem Grund fällt dieser Teil im Handbuch kürzer aus. Dennoch ist es wichtig, dieses Thema nicht zu vernachlässigen.

5.5.1. Arbeit mit Bildkarten oder Gebärdensprache

Kommunikation ist für alle Menschen wichtig. Es geht darum, Informationen zu erhalten und sich mitzuteilen. Auch für Menschen mit einer geistigen oder Mehrfachbehinderung ist das ein zentrales Bedürfnis. Unterstützte Kommunikation zum Beispiel in Form von Gebärdensprache oder Bildkarten kann auch hier ein wichtiges Hilfsmittel sein.

Es bieten sich Übungen an, wie bereits im Punkt „5.2.2. Die Gebärdenbox – Einführung Gebärdensprache“ oder im Abschnitt „5.2.3. Fotokarten“ beschrieben. Zudem gibt es auf der Homepage der Zieglerschen eine vereinfachte Form der Gebärdensprache „Schau doch meine Hände an“. Diese ist auch als digitale Gebärdensammlung abrufbar. (www.zieglersche.de/behindertenhilfe/schau-doch-meine-haende-an.html)

Hier ein Beispiel: Inklusion in leichter Sprache erklärt

5.5.2. Leichte Sprache oder einfache Sprache

Bei leichter und einfacher Sprache geht es in erster Linie darum, Texte zu vereinfachen und somit verständlich zu machen, auch für Menschen mit einer Lernbehinderung oder einer geistigen Behinderung. Dies hat etwas damit zu tun, Barrieren abzubauen und Informationen allen zugänglich zu machen. Leichte Sprache folgt dabei speziellen Regeln, bezüglich Grammatik und Satzbau.

Was ist Inklusion?

Wir haben eine Frage.

Die Frage ist:

Was ist Inklusion?

Diese Frage wollen wir beantworten.

Deshalb geben wir ein Beispiel.

Manche Menschen denken bei dem Wort Inklusion an die Schule.

Inklusive Schule bedeutet:

Alle Kinder gehen in eine Klasse.

Manche von den Kindern sind behindert.

Und manche von den Kindern sind nicht behindert.

Alle Kinder lernen zusammen.

Aber Inklusion gibt es nicht nur in der Schule!

Es gibt nämlich mehr Beispiele für Inklusion:

Es wird ein neues Haus gebaut.

In dem Haus kann ein Mensch im Rollstuhl gut leben.

INKLUSION

Oder ein gehör-loser Mensch besucht ein Theater-stück.

Ein Gebärden-sprach-dolmetscher übersetzt das Theater-stück.

Die Gebärden-sprache ist die Sprache von den Gehör-losen.

Die Gebärden-sprache wird mit den Armen und mit den Händen gesprochen.

Dann versteht der Gehör-lose das Theater-stück.

Oder ein Chef in einer Firma sucht einen neuen Mit-arbeiter.

Der Chef schaut nicht:

Hat die Person eine Behinderung?

Deshalb gibt der Chef der Person den Arbeits-platz nicht.

Der Chef sagt:

Die Person kann viel.

Deshalb gibt der Chef der Person einen Arbeits-platz.

Die Behinderung ist nicht wichtig.

Inklusion bedeutet nämlich:

Alle Menschen sollen überall dabei sein.

Alle Menschen haben die gleichen Rechte.

Alle Menschen können selbst über ihr Leben bestimmen.

Alle Menschen werden beteiligt.

²www.landkreishildesheim.de/Leben-Lernen/Leben/Inklusion/Leichte-Sprache/Inklusion-in-leichter-Sprache-erklärt

Hier drei Beispiele:

Viele Menschen mit Behinderung sagen:

Wir sind nicht behindert.

Wir werden durch die Umwelt behindert.

Im Alltag gibt es aber noch viele Hindernisse für Menschen mit Behinderung.

Das soll sich ändern!

Bei Inklusion kann jeder Mensch mit-machen.

Auch Menschen mit Behinderung können mit-machen.²

Übung:

Sucht euch Begriffe aus eurem Alltag, die man vielleicht nicht gleich versteht. Wie kann man diese in ganz kurzen Sätzen und ohne Fremdwörter erklären?

Mobile Jugendarbeit

Wir versuchen jungen Menschen zu helfen.

Die jungen Menschen treffen wir draußen auf der Straße.

Das schwere Wort dafür ist Mobile Jugendarbeit.

Schule

In der Schule sollen Kinder lernen.

Sie lernen wichtige Dinge für das Leben.

Die Kinder haben nicht nur Unterricht wie Rechnen oder Deutsch.

Es gibt auch Angebote zum Beispiel Kunst, Musik und Sport.

Bildungsplan

Es gibt Pläne für Schulen.

Diese Pläne heißen Bildungspläne.

In den Plänen steht, was die Kinder lernen sollen.

5.5.3. Konzentration bei hohem Lärmpegel

Zur Veranschaulichung soll das Thema Autismus herausgegriffen werden. Wie alle Menschen sind auch Menschen mit Autismus ganz unterschiedlich. Manche haben eine geistige Behinderung, andere sind normal intelligent oder haben einen sehr hohen IQ.

Menschen mit Autismus haben eine andere Wahrnehmung. Sie sehen, hören, schmecken und fühlen anders als andere. Sie hören zum Beispiel einen Rasenmäher viel lauter und sehen in einem Raum viel mehr Sachen gleichzeitig. Man kann es sich so vorstellen: Wenn wir auf einem großen Festplatz sind, wo ganz viele Karussells, Buden, Lichter und Menschen sind, ist es für uns auch ganz laut und durcheinander. Kinder mit Autismus haben das ganz oft in ihrem Kopf. Das macht ihnen manchmal Angst.³

So eine Situation kann nachgestellt werden. Alle reden gleich laut durcheinander, aber man bekommt die Aufgabe, sich nur auf das zu konzentrieren, was eine bestimmte Person erzählt. Erschwert wird dies, wenn man gleichzeitig noch versuchen muss mitzuschreiben, was diese Person sagt.

³ www.autismus-spektrum.com/autismus-fur-kinder-erklart



5.5.4. Gefühlsmonsterkarten

Die Gefühlsmonsterkarten helfen Menschen ihre Gefühle non-verbal an ihr Umfeld zu vermitteln. Der Kontakt wird so erleichtert. Besonders für Menschen und auch Kinder mit Autismus bieten sich diese an. Menschen mit Autismus haben unterschiedlich stark ausgeprägte Schwierigkeiten, Gefühle anderer wahrzunehmen und zu deuten. Die Kombination aus Gesichtsausdruck und Körperhaltung bei den Gefühlsmonstern kann für Menschen mit Autismus ein wichtiges Hilfsmittel sein, unterschiedliche Gefühle einordnen zu lernen. Es ist mit Hilfe der Karten möglich dem Umfeld die eigenen Gefühle zu zeigen, ohne darüber sprechen zu müssen.



⁴ www.gefuehlsmonster.de/autismus

Aber auch die Gefühle beziehungsweise die Einstellung zu bestimmten Veranstaltungen oder Orten kann mit Unterstützung der Karten gezeigt werden. Hierzu kann zum Beispiel zu einem Foto der Schule, anderer öffentlicher Orte wie Verkehrsmitteln, Sportplatz, Supermarkt oder Kino ein Gefühlsmonster ausgewählt werden. Ein Gefühlsmonster kann auch ausgewählt werden, um die Einstellung zu Personen zu zeigen, mit denen man zu tun hat.⁴

Leitfrage für den Umgang mit den Karten ist stets: „Was bedeutet diese Karte für dich?“ Es geht darum, über Gefühle zu sprechen, anstatt Gefühle sprechen zu lassen.

Mit Kindern und Jugendlichen können mithilfe der Gefühlsmonsterkarten Körperhaltungen geübt werden, die zu den unterschiedlichen Gefühlen gehören. So kann ermöglicht werden, auch das Gegenüber besser zu verstehen das sich gerade nicht verbal ausdrücken kann, weil es sich beispielsweise um ein autistisches Kind handelt.

Tolle Anregungen zum Einsatz der Karten gerade im schulischen Kontext finden sich unter: www.gefuehlsmonster.de/wp-content/uploads/2016/03/Erste-Schritte-fuer-Schulen-DOWNLOAD.pdf

5.5.5. Resilienz

Resilienz bedeutet Widerstandskraft und Flexibilität. Es geht darum, sich selbst wieder ins Gleichgewicht bringen zu können und aus schwierigen Situationen gestärkt hervorzugehen. Krisen werden dann zu überwindbaren Hürden.⁵ Somit steht Resilienz eng im Zusammenhang mit dem Thema psychische Gesundheit.

Zum Thema Resilienz wurde vom Kreisjugendreferat Biberach in Kooperation mit dem BDJ eine Mappe mit Übungen für Kinder und Jugendliche verschiedener Altersklassen entwickelt. Die Mappen sind 2021 im Rahmen einer zweiteiligen Veranstaltungsreihe entstanden.

Eine Mappe richtet sich von der Altersklasse her an Grundschüler*innen, die andere Mappe ist für ältere Kinder und Jugendliche gedacht. Ziel ist es, sich mit dem Thema Resilienz auseinanderzusetzen und mit unterschiedlichen Methoden, Übungen und Geschichten die Resilienz zu stärken. Die entsprechenden Übungen finden sich in den beiden Handreichungen.

⁵Rieck, Andreas: In drei Schritten zu mehr Resilienz, Seminarunterlagen



5.6. Weiterführende Spielideen

5.6.1. Schärfe deine Sinne!

Möglich sind hier verschiedene Aufgaben zum Einsatz von Geruchs-, Gehör- und Tastsinn. Zu jedem Sinnesorgan können die Kinder / Jugendlichen in Partner- oder Gruppenarbeit Übungen durchführen und sich anschließend darüber austauschen.

Geruchssinn: Um den Geruchssinn zu schulen und dessen Bedeutung aufzuzeigen, können verschiedene Düfte erschnuppert werden. Hierfür eignen sich z. B. Tannennadeln, Heu, Kaffee, Zitronenschale, verschiedene Gewürze, Seife etc., welche in kleine Dosen oder Schraubgläsern gefüllt werden können.

Die Teilnehmenden nennen eine*r Partner*in ihre Assoziationen zum jeweiligen Duft. Ein Geruchsmemory mit jeweils zwei gleichen Düften ist ebenfalls denkbar.

Gehörsinn: Zur Schulung des Gehörs können die Übungen aus dem Einstieg in „Sensibilisierung Sehen“ vertieft werden. Die Kinder / Jugendlichen schließen die Augen und hören auf die Geräusche in ihrer Umgebung. Diese beschreiben sie anschließend eine*r Partner*in.

Für die zweite Aufgabe legt man eine Plastiktüte, mehrere Schlüssel und einen Kuli bereit. Ein Kind verbindet sich die Augen. Sein*e Partner*in erzeugt mit den bereitgestellten Gegenständen leise Geräusche. Die Person mit den verbundenen Augen versucht, die Gegenstände zu erraten. Die dritte Hörübung ist nur für größere Räume geeignet: Die Jugendlichen gehen paarweise zusammen. Eine Person verbindet sich die Augen und muss ihrem/ihrer Partner*in, die durchs Klassenzimmer läuft, folgen. Nach drei Minuten tauschen die Jugendlichen die Rollen.



Tastsinn: Um die haptische Wahrnehmung zu üben, werden in der ersten Aufgabe verschiedene Euro-Münzen ausgelegt, die die Kinder / Jugendlichen mit verbundenen Augen sortieren sollen. Falls sie hierfür Hilfe brauchen, kann besprochen werden, dass die Münzen am Rand unterschiedliche Einkerbungen aufweisen.

Für die zweite Aufgabe muss im Vorfeld eine Fühlkiste vorbereitet werden. Als Materialien können verschiedene Naturmaterialien benutzt werden, z. B. Tannenzapfen, Steine, Muscheln, aber auch andere Gegenstände, wie Legosteine, Stifte usw. Eine Person errät mit verbundenen Augen, was sich in der Kiste befindet. Der*die Partner*in kontrolliert.

Ein Kind / ein Jugendlicher tastet in der dritten Aufgabe die Gesichter seiner zwei Gruppenmitglieder ab und muss erraten, um wen es sich jeweils handelt. Bei dieser Aufgabe ist es wichtig, vorher abzufragen, ob das für alle Beteiligten in Ordnung ist.



5.6.2. Stolperfalle

Vertrauensspiel: Blind von eine*r Partner*in geleitet werden

Im Gruppenraum bzw. abgegrenzten Spielfeld werden Papierschnipsel oder Ähnliches auf dem Boden verstreut ausgelegt. Diese stellen die Hindernisse / Stolperfallen dar. Ein*e Mitspieler*in muss nun mit verbundenen Augen blind durchfinden, ohne ein Hindernis zu berühren. In der ersten Spielrunde kann er*sie dabei geführt werden. Um das Spiel zu erschweren, gibt ein*e Mitspieler*in Anweisungen vom gegenüberliegenden Spielfeldrand.

Variante: Mehrere Blinde müssen durch das Minenfeld geführt werden. Jede*r Blinde hat eine*n Partner*in, welche*r Anweisungen gibt. Schwierig dabei ist, nur die Stimme des eigenen Partners / der eigenen Partnerin herauszuhören und auf dessen / deren Anweisung zu hören.

5.6.3. Weg einprägen, anschließend blind nachlaufen, ohne anzuecken

Es wird ein einfacher Weg mit Schnüren, Brettern oder ähnlichem markiert. Zunächst wird der Weg abgegangen und man versucht sich den Weg einzuprägen. Anschließend wird versucht, den Weg blind zurückzulegen, ohne den Weg zu verlassen, oder ein Hindernis zu berühren.



5.6.4. Brot schmieren, Tee trinken

Mit verbundenen Augen sitzen die Mitspieler*innen an einem Tisch. Nun muss sich jede*r ein Brot mit Butter, Marmelade, Honig oder Ähnlichem schmieren und essen. Zudem kann aus einer Karaffe Tee oder Wasser in einen Becher eingegossen und getrunken werden. Bitte nur kalte oder lauwarme Getränke anbieten.

Alternative für Profis: Die Utensilien werden auf einem Tablett blind von einer*m Mitspieler*in serviert.

**Mit freundlicher
Unterstützung von:**

www.fib-bc.de
info@fib-bc.de



www.st-elisabeth-stiftung.de
fed@st-elisabeth-stiftung.de



Kommunale Beauftragte für die
Belange von Menschen mit
Behinderung Landkreis Biberach

www.biberach.de/Beauftragte-fuer-Menschen-mit-Behinderung
behinderbeauftragte@biberach.de

Landkreis
Biberach



Erstellt von:

Kreisjugendring Biberach
www.kjr-biberach.de
info@kjr-biberach.de
Grüner Weg 32, 88400 Biberach



Kreisjugendreferat
www.ju-bib.de
jessica.branz@biberach.de
Grüner Weg 32, 88400 Biberach

Landkreis
Biberach

