

# Materialsammlung „Inklusives Spielen“

**Schiller bezeichnet das Spiel als Ort der Menschwerdung.**

Im Spiel werden kognitive, motorische, soziale und emotionale Kompetenzen gefördert. Spiel fördert, indem es fordert.

## **Inklusiv spielen?**

Sehr oft tauchen Fragen bei Pädagoginnen und Pädagogen zum Thema: „Inklusiv spielen“ auf. Geht das überhaupt? Antwort: Ja es geht. Kinder mit und ohne Beeinträchtigungen durchlaufen grundsätzlich die gleiche Spielentwicklung (erst Turmbau - dann Mauern; Regelverständniserwicklung).

Menschen mit (geistiger) Behinderung spielen in der Regel weniger und passiver und bevorzugen einfachere und einfallsärmere Spiele.

## **Drei beachtenswerte Punkte**

Spiele sind immer pädagogischer Natur, und wenn auch „nur“ durch ein Spiel die Kompetenzen der Gruppe oder des Einzelnen angesprochen werden (z.B. Sozialkompetenz) und das Spiel als solches als nicht sehr wertvoll (pädagogisch) angesehen wird.

- Fast alle Spiele müssen ohnehin auf die Gruppe zugeschnitten werden, da ist es meist nur ein kleiner Aufwand, das Spiel so abzuändern, dass alle dabei sein könnten, nicht müssen.
- Inklusiv spielen heißt nicht zwangsläufig, jedes Spiel auf die Fähigkeiten des „schwächsten“ Spielers einzustellen, denn das exkludiert wieder anspruchsvollere Spieler von vornherein und dem Spieler mit Handicap verschafft diese Sonderbehandlung eine (meist) unangenehme Hauptrolle.  
An dieser Stelle kann es für die Gruppe (und den Einzelnen) der Sinn des Spieles sein, das Spiel so zu ändern oder anzuwenden, dass jeder der Gruppe mitmachen kann.
- Als Spielleitende gilt es, mutig zu sein: die Gruppe muss Spielraum bekommen, die Möglichkeiten in der Gruppe selbst auszuloten (auch Kindergruppen können da kreativ sein und benötigen nicht DAS perfekte Spiel).  
Ein Spiel darf auch (erfolgreich) scheitern.

## Angepasste Spiele?

- Die Spiele sollen der Gruppe, nicht Einzelpersonen angepasst werden.
- Perspektivwechsel: Mal den Spieß umdrehen: Die ganze Gruppe (außer dem Leiter) passt sich an die Beeinträchtigung des Gruppenteilnehmers an (z.B. verbinden alle die Augen, wenn schlecht sehender/blinder Mensch in der Gruppe ist; alle sitzen im Rollstuhl, ...).
- Spielen fördert kognitive, motorische, soziale und emotionale Kompetenzen; gleichzeitig können die angeführten Dimensionen durch das Spiel eingeschätzt und bei Kindern und Jugendlichen weitere Entwicklungsschritte angeregt werden.

## Allgemeine Hinweise

### Gestaltung des Spielmaterials

- Übersichtlichkeit und Handhabbarkeit (visuell und taktil, Menge des Materials)
- stabiles und haltbares Material
- Gegenstände aus dem Alltag verwenden (mit Küchengeräten, Bällen, Naturmaterialien können sehr viele und kreative Spiele durchgeführt werden)

### Spezielle Hilfen

- Übersichtskarten (z.B. mit den (einfachen) Spielregeln)
- Visualisierungshilfen (Symbole, Bilder, Gegenstände)
- Einfaches Auswertungssystem (z.B. Gewinnpunkte auf großes Blatt, Tafel schreiben)
- Teams aus mehreren Mitspielern bilden, die sich gegenseitig ergänzen (z.B. bei einem Laufspiel eine rollstuhlfahrende und eine laufende Person bildet ein Team; wenn es was zu lesen gibt kann in einem Team ein Spieler dem anderen vorlesen und die Lösung/Durchführung des Spiels wird gemeinsam gemeistert)

### Reduzierung der Spieldauer

- bekannte Spiele können von vornherein gekürzt werden
- merkt der Spielleitende, dass das Spiel sich „zieht“ oder das Interesse bei vielen Spielern merklich nachlässt, kann (mit entsprechender Ankündigung) das Spiel gut abgebrochen oder beendet werden ohne dass der Sinn oder der Erfolg des Spiels darunter leiden muss. Nichts ist schlimmer, als wenn ein Spiel vor sich „hindümpelt“.
- vor dem Spiel die Spiellänge mitteilen, damit die Spielenden eine Vorstellung davon haben (gerade bei Konzentrationsschwierigkeiten kann das helfen: „10 Minuten – das schaff ich“).

### Regelvereinfachung

- kurze, klare Regeln
- Weglassen zusätzlicher Regeln (auch im Verlauf des Spieles – es muss klar und deutlich kommuniziert werden)

### Reduzierung des Spielmaterials

- Verringerung der Anzahl der Spielelemente



### Literaturhinweise:

R. Stöppler, M. Havemann, J. Wilke. Neue inklusive Spielideen. Spielen will gelernt sein. verlag modernes lernen Borgmann GmbH & Co. KG. 2016

R. Portmann. Die 50 besten Spiele zur Inklusion. Don Bosco Medien GmbH. 2013

