

Spielekoffer Inklusion

AK vom Fach – DPSG DV Fulda – Stand November 2021

01:

Challenge: Insel der Schnappschildkröten	
# Blind, Problemlöseübung, Kommunikation, Wagnis	Stufen 
Beschreibung Es geht darum die Insel zu verlassen auf dem die Gruppe gestrandet ist, dazu muss sie diese bzw. den Dschungel nur noch durchqueren um zum Schiff zu gelangen. Allerdings sind bei den Versuchen, die Insel zu verlassen, die eine Hälfte der Gruppe blind, die andere Stumm geworden. Im Dschungel befinden sich viel Schnappschildkröten, Tümpel, Felsbrocken und Lianen. (Mausefallen, Eimer und Schüsseln mit Wasser, Kisten und Seile im Weg. Der Parcours selbst ist mit Seilen oder Krepp am Boden markiert). Es geht nun für die Blinden darum den Parcours zu durchlaufen, nur gelotst durch die stummen Lotsen. Eine Person darf den Parcours für eine Minute anschauen um danach der Gruppe davon berichten zu können. Die Gruppe hat nun 15 Minuten Zeit sich zu beraten und in 2 Hälften zu teilen: Läufer und Lotsen. Die Lotsen dürfen zuerst den Raum betreten und müssen sich zügig eine Position suchen, die sie nicht verlassen dürfen. Jetzt werden nacheinander die Läufer hereingelassen um den Parcours zu durchlaufen. Am besten immer nur ein Blinder im Parcours. Die Läufer können entscheiden ob sie mit oder ohne Schuhe laufen. Es bietet sich an vorher Blindspiele zu machen: Blind gegenseitig führen,....	Anzahl 8-20 Personen
	Dauer je nach Gruppe
	Ort 
Reflexion Warum beschäftigen wir uns als Pfadfinder*innen mit diesem Thema? Was war besonders schwierig?	
Material 30 Mausefallen, 10 Augenbinden, Eimer, Schüsseln, Seile oder Krepp um den Weg zu markieren	

02:

Challenge: Wasserleitung	
# Kooperation, Problemlösen, Frustrationstoleranz	Stufen 
Beschreibung Mit Hilfe von Rohren soll eine Pipeline gebaut werden, in dem Wasser von einer Tonne zu einer anderen kleineren Tonne, die viele kleine Löcher hat, transportiert wird. In der kleinen Tonne befinden sich Plastikbälle, die letztlich herausgeschwemmt werden sollen, erst dann darf die Bevölkerung sich Wasser nehmen. Das Wasser darf nicht berührt werden. Ausnahme: die kleine Tonne darf berührt werden. Eingeschöpft werden muss das Wasser mit einer Kelle. Und die Löcher dürfen nicht mit Fremdmaterialien verstopft werden. Variante: Statt Wasser nimmt man eine oder mehrere Murmeln, die ebenfalls nicht berührt werden dürfen und sich gegenseitig unterwegs nicht berühren dürfen. Geschichte: Die Gruppe sind Räuber, die den Tresor einer Bank knacken wollen. Es gibt ein Zeitfenster in dem dieser nicht bewacht wird. Lichtschranken gehen an, wenn man in den Tresor greift – er darf also nur von außen berührt werden und nichts reingestopft werden. Das städtische Wasserwerk ist Gott sei Dank der Nachbar der Bank und mit Hilfe des Wassers kann die Lichtschranke überlistet werden. Inklusion: Jetzt spielt das gleiche Spiel, aber jede/r Mitspieler/in hat ein Handycap, die einen sind blind, die anderen stumm, oder haben nur einen Arm zur Verfügung.	Anzahl 10-30 Personen
	Dauer je nach Gruppe
	Ort 
Reflexion Was war schwierig, was war einfach? Was kann man beim nächsten Mal besser machen? Wurden alle Ideen und Vorschläge aus der Gruppe ausprobiert oder sind manche nicht zu Wort gekommen?	
Material Rohre, Bambusstangen, Kordel, Schere, Tonne, kleine Tonne mit Löchern und Bälle	

03:

Challenge: Schokofluss		
# Kooperation, Kommunikation		Stufen 
Ort 	Dauer ca. 15 min	Anzahl beliebig
Beschreibung <p>Jeder aus der Gruppe bekommt ein Brettchen zur Verfügung. Mit diesen gilt es eine bestimmte Wegstrecke zu überwinden. Berührt jemand unterdessen den Boden muss die gesamte Gruppe zurück. Zu den Brettchen muss auch während der ganzen Zeit Körperkontakt bestehen, sonst werden diese weggenommen. Die Brettchen dürfen nicht geschmissen werden da unterdessen der Körperkontakt fehlt.</p> <p>Jeder aus dem Team bekommt ein Brettchen zur Verfügung auf den er seine Ressource schreibt, die er in das Spiel einbringen möchte mit Klebepapier oder jeder aus der Gruppe sein persönliches Ziel für die Tage notiert. Zwischen zwei langen Seilen gibt es nun einen Fluss mit einem gefräßigen Piranha darin (der Leiter/die Leiterin). Der Piranha frisst jede Ressource (Brettchen), zu der der Kontakt, wenn auch nur ganz kurz, abreißt. Die Aufgabe ist, mit den Ressourcen den Fluss zu überqueren, ohne jemals den Kontakt, die Berührung zu einem Brettchen zu verlieren, da sie sonst gefressen wird und der Fluss mit weniger Ressourcen überquert werden muss. Teilweise enger Kontakt, daher schwierig mit Jugendlichen. Die Aufgabe ist gewonnen, wenn alle TN*innen auf der anderen Seite sind. Fällt ein*e TN*in in den Fluss, muss er/sie an den Anfang zurück und erblindet (Augenbinde). Will das Team gewinnen, muss es den/die TN*in abholen.</p> <p><u>Geschichten:</u> <i>Schokoladenfluss:</i> darf nicht verschmutzt werden, sonst Hygiene und Schokolade ist unbrauchbar. Aber man hat Kekse, mit denen man den Fluss überqueren kann. Fällt jemand hinein, ist Schokolade verschmutzt und die Gruppe bzw. der/die Einzelne muss zurück.</p> <p><i>Sumpflättchen:</i> Reissender Fluss in dem sich Piranhas befinden, aber es gibt Sumpflättchen, die Wild wachsen, auf denen es möglich ist den Fluss zu überqueren. Fällt jemand hinein kommt P. und knabbert Person an. Dieser wird dann blind oder verliert ein Bein (hochbinden). Sind drei versehrt, kann die Gruppe von vorn beginnen. Fehlt der Körperkontakt schwimmt das Brettchen weg.</p> <p><u>Varianten:</u> Zeitbegrenzung setzt Druck aus – kann manchmal günstig sein, geübt werden darf nur außerhalb der Begrenzung (wichtig bei Schokofluss, da hier beim Üben sonst schon Brettchen verloren gehen können).</p>		
Material Brettchen, Seil zum markieren oder Pylonen, Augenbinden		

04:

Klassiker: Wer bin ich?	
# Einstieg ins Thema	Stufen 
Beschreibung Es wird oft auch Brett vorm Kopf genannt, was die Grundidee des Spiels bereits ganz gut beschreibt. Jede/r Mitspielende erhält einen Zettel. Auf diesem steht der Begriff passend zum Thema. Der Zettel wird anschließend an der Stirn eines jeden Mitspielenden so befestigt, dass die jeweilige Person selbst den Begriff darauf nicht erkennen kann. Ziel ist es, durch geschickte Fragestellung herauszufinden, welcher Begriff auf der eigenen Stirn steht. Erlaubt sind hierbei nur Entscheidungsfragen, also Fragen, welche nur mit Ja oder Nein beantwortet werden können. Beispiele: Autismus, Rollstuhl, Blind, ...	Anzahl beliebig
	Dauer 15-30 min
	Ort 
Material Karten/ Zettel mit vorbereiteten Begriffen zum jeweiligen Thema, oder Karten/ Zettel, damit jede/jeder einen selbstgewählten Begriff auf ein Kärtchen schreiben kann, Klebeband, Stifte	

05:

Klassiker: Wortschlange	
# Einstieg ins Thema, Vorwissen check	Stufen 
Beschreibung Durchführung: Die Mitspielende stellen sich im Kreis, einer langen Schlange oder ähnlichem auf. Wichtig ist dabei eigentlich nur, dass jede/r weiß, wann sie/er dran ist. Dann beginnt die/der erste Spielende und nennt einen Begriff, der mit dem Thema zu tun hat. Mitspieler Nummer zwei nennt nun einen Begriff, der mit dem letzten Buchstaben von Begriff 1 anfängt. Dann macht die / der nächste mit dem letzten Buchstaben seiner Vorrednerin/seines Vorredners weiter und so weiter und so weiter.	Anzahl beliebig
	Dauer ca. 15 min
	Ort 
Reflexion Es sind viele Begriffe aus dem Themenspektrum genannt worden. Welche sind dir aufgefallen? Welcher Begriff gefällt dir am besten? Über welches Wort möchtest du mehr erfahren?	
Material Zettel, Stifte zur Ergebnissicherung	

06:

Teamwork: Codeknacker	
# teamwork, konstruktives Spiel, gut umsetzbar mit Menschen mit Behinderungen	Stufen 
Beschreibung Ziel ist es innerhalb von 4 Versuchen die Gruppen-Leistung zu verbessern. Die laminierten Zahlenblätter werden in einen großen Seilkreis gelegt. Die Zahlen liegen unsortiert, anfangs offen sichtbar im Kreis und werden nach einer Beratungszeit von 5-10 Minuten umgedreht. Aufgabe ist nun, dass die Gruppe die Zahlen in der korrekten Reihenfolge von 1-30 umdreht. Dabei darf immer nur eine Person im Kreis sein. Jeder Fehler bedeutet 10 Sekunden Strafe. Zeit ist 5 Minuten und es gibt fünf Durchgänge, also ein Wettlauf gegen die eigene Zeit. Ziel: Verbesserung der eigenen Leistung durch Effektivität. Geschichte: Der Tresor soll von der Gruppe geknackt werden, dabei gibt es drei Sicherheitssysteme: 1. Es muss der richtige Code eingegeben werden (die Zahlen müssen in der korrekten Reihenfolge umgedreht werden), 2. Es darf immer nur eine Person im Seilkreis sein, die Markierung zählt mit zum Tresorraum, 3. Der Tresor stellt sich nach X Minuten scharf und nach 5 Minuten + 5-10 Minuten Beratungszeit ist er dauerhaft verriegelt (je nach Gruppe mit 5 Minuten beginnen und dann den „nächst größeren Tresor“ mit 3 Minuten, dann ggf. 2 Minuten Zeitschloss knacken).	Anzahl beliebig
	Dauer ca. 30 min
	Ort 
Reflexion Wurden alle Ideen gehört / diskutiert? Sind alle Mitspieler mit einbezogen worden? Was kann noch verbessert werden?	
Material Zahlenkarten, Seil, Stoppuhr	

Weitere Spiele und Ideen für Gruppenstunden findet ihr auf der Seite des Bundesarbeitskreises Inklusion:

<https://dpsg.de/de/verbandsleben/themen/inklusion>

Habt ihr weitere Spielwünsche oder Ideen?

Schreibt uns gerne an: vom-fach@dpsg-fulda.de