

# Projektarbeit aus dem Kaderkurs 2 der VSA- Ausbildung für Heimleitungen 1992/93 : Windrose - ein Lernspiel für Menschen mit einer Behinderung

Autor(en): **Gerber, Johannes**

Objektyp: **Article**

Zeitschrift: **Schweizer Heimwesen : Fachblatt VSA**

Band (Jahr): **64 (1993)**

Heft 9

PDF erstellt am: **11.09.2024**

Persistenter Link: <https://doi.org/10.5169/seals-811439>

## **Nutzungsbedingungen**

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.

Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.

Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

## **Haftungsausschluss**

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

# Windrose – ein Lernspiel für Menschen mit einer Behinderung

Bewusst ein praktisches Thema für die Projektarbeit gewählt hat im Kaderkurs 2 der VSA-Ausbildung für Heimleitungen jene Gruppe, welche sich aus Personen von Behindertenheimen zusammensetzte. Das hier aufgezeigte, selbstentwickelte Spiel eignet sich nicht nur für Behinderte, sondern auch für Kinder generell, da es sich vom Spiel her wie auch inhaltlich vielseitig anpassen lässt. Dies verlangt aber vom Spielleiter und seinen Helfern ein gewisses Mass an Flexibilität und Kreativität.

Von Johannes Gerber, Basel

## 1. Zur Entstehungsgeschichte

Zu den originellen Arbeiten aus der VSA-Ausbildung für Heimleitungen, Kaderkurs 2, zählt – schon rein von der Idee her – das Projekt Windrose. Die Projektgruppe hatte sich zum Ziel gesetzt, ein Lernspiel für Menschen mit einer Behinderung zu entwickeln und einen Testlauf durchzuführen. Dabei ging es um folgende Schwerpunkte:

1. Spiel: Spielinhalt, Spielregeln, Spielplan, Spielherstellung.
2. Spielen: Spielidee im Heim vorstellen, Testlauf, Auswertung des Testlaufs.
3. Auswertung und Präsentation: Auswertung und Verfassen der Projektarbeit, Präsentation am Schlußtag.

Die Gruppe wollte ein Spiel erfinden und kreieren, welches spielbar ist für Menschen, die durch schwerste körperliche wie geistige Entwicklungsstörungen in ihren alltäglichen Abläufen eingeschränkt sind. Das Spiel sollte Spass, Spannung, Unterhaltung und Abwechslung bieten.

Warum ein Lernspiel? Die Absicht bestand darin, kontinuierliche, ausbaufähige Lernfähigkeit zu entwickeln:

- Phantasie- und Kreativitätsförderung im Rahmen des Machbaren;
- alle sind Gewinner;
- die gestellten Fragen sollen so formuliert werden, dass es keinen Verlierer gibt, es soll eine Chance zur Wiederholung und Verbesserung geben;
- das Spiel soll drinnen und draussen spielbar sein;
- geringer Aufwand, leicht ausführbar, ansprechend und sehr variabel;

- pädagogische Aspekte für den Erzieher, die Erzieherin;
- auf ein Baukastensystem aufbauend, kann es beliebig erweitert, kombiniert und variiert werden;
- zur Verwirklichung des Spiels können die verschiedensten Materialien eingesetzt und verwendet werden.

Es ist von Vorteil, wenn nebst der Spielleitung andere Personen zur Spielunterstützung (zum Beispiel Postenarbeit) beigezogen werden können. Die Spielleitung stellt sich vor dem Spiel folgende Fragen:

- Wo findet das Spiel statt, im Freien, im Haus?
- Ist das Spiel komplett?
- Wieviel Zeit habe ich zur Verfügung?
- Welches Ziel möchte ich mit den Spielern und Spielerinnen erreichen?
- Bin ich mir bewusst, wie ich vorgehen will?
- Bin ich mit den Spielregeln vertraut?
- Kenne ich meine Spielerinnen und Spieler, ihre Stärken und Schwächen?
- Welche Voraussetzungen bringen die Spielerinnen und Spieler mit, geistig, körperlich, Motivation?
- Wie erkläre ich die Spielregeln so, dass sie für alle verständlich sind?
- Wie unterteile und stimme ich die Fragen ab? Leicht, mittel, schwer?
- Wie reagiere ich auf Pannen?
- Wie werte ich das Spiel aus?

Nachdem die vorstehenden Grundüberlegungen feststanden, wurde aus den zwei erarbeiteten Spielvorschlägen jener ausgewählt, der im Baukastensystem aufgebaut ist. Im Verlauf der Projektarbeit erhielt das Spiel den Namen **Windrose**.

Die Projektgruppe «Windrose»; spielerische Präsentation.



Das Spiel ist zweiteilig. Man braucht in der Mitte des Spielfeldes (dies kann auch ein Stubentisch sein) etwas zum Drehen, eine Art Windrose, welche zeigt, an welchem Posten der Spieler beginnen kann. Ausserhalb braucht man Posten, an welchen Fragen zu den verschiedensten Gebieten bereitliegen, welche von den Spielerinnen und Spielern beantwortet werden müssen; es können auch Bilder, Anregungen zu kreativem Plausch oder zum Dramatisieren sein.

Die Gruppe war sich einig: Individuelle Spielkarten zur Förderung einzelner mit flexiblen Spielregeln und Rahmenbedingungen ergeben sich fast von selbst. Das Spiel dient zur individuellen Förderung; ein flexibler Spielleiter und möglichst viel Raum für Kreativität, das sind die wichtigsten Punkte.

Was aber noch fehlte, war der Plauscheffekt, der Gag, das Überraschungsmoment. Die drehbare Windrose, hergestellt in einem der Betriebe, löste auch dieses Problem. Der provisorisch vorliegende Spielbeschrieb wurde ausgefeilt, die ersten Spielkärtchen erstellt. Mit der konstruierten Windrose kamen neue Ideen:

- der schwungvolle Dreh sollte auch von der Seite aus möglich sein;
- katalogisierte Kärtchen;
- Einteilung nach Stärkegraden mit entsprechender Bezeichnung;
- Laufzettel als Gelegenheit, besondere Förderungsprogramme oder Fortschritte des einzelnen Mitspielers aufzulisten.

Anschliessend wurde das Spiel im Heilpädagogischen Zentrum Johanneum in Neu St. Johann an einem Spielnachmittag getestet. Die Spielerinnen – neun geistig behinderte Frauen – fühlten sich im Spiel nie überfordert und hatten den Plausch daran. Von den meisten wurde das Spiel als unterhaltsam, spannend und lehrreich bezeichnet. Der pädagogische Leiter und die beiden Betreuerinnen äusserten sich sehr positiv zum Spiel. Die Fragen fanden sie sinnvoll und lehrreich. Sie hatten den Eindruck, dass ihre Betreuten die gestellten Fragen verstanden hatten.

Die Auswertung in der Arbeitsgruppe selbst zeigte, dass alle die beiden Spielrunden locker, gelöst, motiviert und plauschig erlebten. Jeder hatte in seiner Funktion zum guten Gelingen beigetragen. Das Spiel war kreativ, brauchte aber vom Spielleiter und von den einzelnen Postenleuten viel Einfühlungsvermögen, Improvisation, Flexibilität und Kreativität.

## 2. Bauanleitung

Das Windrosenmodell für das Testspiel wurde wie folgt aufgebaut:

Als Fuss dient ein Buchholzbrett mit den Massen 200/200/30 mm. Im Fuss ist eine Bohrung, in der ein Kugellager mit folgenden Massen sitzt: 20/47/13. Damit das Kugellager am Fuss fest sitzt, ist es mit einer Deckscheibe eingeschraubt. Im Kugellager ist ein Rundstab (Durchmesser 20 mm, 500 mm lang) angeleimt. Damit vom Fuss zur Windrose eine Distanz entsteht und zugleich das Kugellager fixiert ist, wird eine gedrechselte Rondelle eingeleimt. In dieser Rondelle sind seitlich Löcher gebohrt, damit ein Rundstab hineingesteckt und die Windrose damit angedreht werden kann (für Personen mit Lähmungen, die nicht an der Windrose selbst andrehen können).

Die Windrose selber hat einen Durchmesser von 450 mm und besteht aus einem verleimten Tannenbrett (damit es sich nicht verziehen kann). Sie ist auf der Zwischenrondelle und dem Rundstab aufgeleimt. Die Windrose hat vier längere Spitzen, auf denen die Himmelsrichtungen N/S/W/O eingebrannt sind. Auf die vier kür-

zeren Spitzen können die vier Richtungen SW/SO/NO/NW eingebrannt werden. In Richtung der Hauptachsen sind je 4 Rundstäbe (Durchmesser 8 mm, 50 mm lang) in gleichmässiger Distanz aufgeleimt. Auf die Fussunterseite wird ein Filz aufgeleimt, damit das Ganze auf dem Tisch ruhig steht.

Zusätzlich werden gebraucht: je 4 Rundkugeln (Durchmesser 30 mm) und je 4 Rondellen (Durchmesser 30 mm, 10 mm dick) in den Farben Rot, Grün, Blau und Gelb gestrichen. Die Rundkugeln sind roh im Handel mit einem 8-mm-Loch erhältlich.

Als Erkennung, für welche Himmelsrichtung die einzelnen Spieler spielen, werden 4 Rondellen (Durchmesser 80 mm, 10 mm dick) gebraucht. Es wird am Rand ein Loch von 4 mm gebohrt. In das Loch kommt eine gekordelte Schnur von etwa einem Meter Länge. Auf den Rondellen wird jeweils ein der Haupthimmelsrichtungen eingebrannt. Falls mit Gruppen gespielt wird, ist es wichtig, dass es für alle Teilnehmerinnen und Teilnehmer eine Rondelle hat.

## Spielbeschreibung \*

Die Idee des Spieles ist, auch Menschen mit einer Behinderung durch Spiel, Spass und Spannung in möglichst vielen Gebieten ihres Umfeldes zu fordern und zu fördern.

Das System des «Baugerüstes mit 4 Spielelementen» lässt sich beliebig ausbauen, erweitern, für jedes Bedürfnis passend einsetzen und dem Wissen und Können der MitspielerInnen optimal angleichen.

Themen aus dem Alltag und bestimmte Wissensgebiete können somit spielerisch angegangen werden. Jeder kann sein Bestes geben und für sich selber Sieger sein. Dennoch sollte keiner überfordert werden.

Das «Windrose»-Lernspiel wird zum Spiel des Denkens und des Handelns, der Zusammenarbeit und der Verantwortung, aber auch der Phantasie und Kreativität. Der Spielleiter kann sich zu jedem Gebiet, entsprechend der Behinderung, dem Alter, der Teilnehmerzahl und der Umgebung die passenden Spielkarten zusammenstellen oder selber kreieren.

## Spielmaterial

Das Spiel besteht als Hauptteil aus einer vierteiligen, drehbaren «Windrose» aus Holz, mit einem emporragenden Traggriff im Zentrum. Auf diesem Holzgriff kann ein Kompass eingebaut werden.

Auf allen 4 Achsen (Himmelsrichtungen) befinden sich je 4 Zapfen, in welche farbige Holzkugeln oder Holzscheiben mit Löchern gesteckt werden können. Die Achsen sind nach den Himmelsrichtungen benannt: Nord (N), Ost (O), Süd (S), West (W) und sind auch so gekennzeichnet.

In der Weiterführung der 4 Himmelsrichtungen sind 4 verschiedenfarbige Posten plaziert: rot, blau, grün und gelb. In den gleichen Farben sind bei jedem Posten 4 Holzkugeln und 4 Holzscheiben mit Löchern in Zapfendicke deponiert.

Zum Spiel gehört ebenso für jede/n MitspielerIn eine Holzscheibe an einer Kordel, auf welcher die Abkürzung einer Himmelsrich-

\* Beschreibung aus der Projektarbeit.



tung eingezeichnet ist. Diese Kordeln tragen die Mitspieler als Erkennungszeichen um den Hals.

Ganz individuell sind die zum Spiel gehörenden Spielkarten oder Postenkarten. Es sind mindestens 4, das heisst, zu jeder Himmelsrichtung gehört mindestens ein Postenkärtchen mit einer Aufgabe. Es können aber auch mehrere Aufgaben auf der gleichen Karte stehen, je nach Schwierigkeitsgrad. Diese Karten stellen die BetreiberInnen oder Spielleiter dem Niveau und dem Förderungsauftrag der MitspielerInnen entsprechend selber her.

### Vorbereitungsarbeiten des Spielleiters

1. Geeignetes Thema suchen: Eine Liste der möglichen Themen erstellen. Sie kann beliebig erweitert werden.
2. Karten zu den Themen zusammenstellen oder selber gestalten.
3. Eventuell nötiges Zusatzmaterial vorbereiten: Farben, Einzahlungsscheine, Würfel, Rechnungen, Stoff, Verbandsmaterial usw. (je nach Thema, das gespielt und gefördert werden soll).
4. Geeigneten Spielort bestimmen (Stubentisch, Turnhalle, Waldlichtung, . . .)
5. Festlegung des Spielverlaufs: Anzahl Runden, Spielende, Spielauswertung, Preise oder Belohnung usw.

### Vorbereitungen am Spielort

SpielleiterIn (mit vorbereitetem Material) und MitspielerInnen besammeln sich am vorgeschlagenen Ort.

An jedem Posten resp. jeder Himmelsrichtung deponieren:

- Entsprechende Postenkarten mit Aufgaben.
- 4 farbige Kugeln, 4 farbige Scheiben in der Postenfarbe (zum Beispiel Nord = rot, Ost = blau, Süd = grün, West = gelb).
- Eventuelles Zusatzmaterial.
- MitbetreuerIn oder MitspielerIn als PostenbetreuerIn. Falls nicht möglich, begleitet der Spielleiter jeden Mitspieler einzeln.

Um abzuklären, ob die Produktion der «Windrose» aufgenommen werden soll, ist dem Bericht ein Bestellcoupon beigefügt. Das «Windrose-Spiel» kommt zirka auf Fr. 150.- zu stehen und wäre ungefähr ab Frühjahr 1994 lieferbar.

Ich interessiere mich für das «Windrose-Spiel» und möchte mehr über Spiel und eventuelle Herstellung erfahren.

Name: \_\_\_\_\_

Vorname: \_\_\_\_\_

Institution: \_\_\_\_\_

Adresse: \_\_\_\_\_

Telefonnummer: \_\_\_\_\_

Stückzahl: \_\_\_\_\_

Einsenden an: Manuel Both, Behinda, Überlandstr. 420, 8051 Zürich.

- Es ist auch denkbar, dass der/die SpielleiterIn mit einer/m einzigen MitspielerIn diese spielerische Form benützt, um ein Thema besonders eingehend zu bearbeiten; die beiden spielen dann alle 4 Posten miteinander durch.

### Spielbeginn

Der erste Spieler oder die erste Gruppe kommt in die Mitte – zur Windrose. Er wählt eine Himmelsrichtung (auch das kann spielerisch erfolgen). Die eingezeichneten Buchstaben zeigen ihm nun seine Achse und zugleich erhält er eine Erkennungsscheibe (Halsband) mit den gleichen Buchstaben. Jeder Mitspieler wählt so seine Himmelsrichtung und erhält sein Kennzeichen.

Der erste Spieler (oder die erste Gruppe) kann nun mit dem Spiel beginnen: Mit einem schwungvollen Stoss an der Windrose zeigt es sich, an welchem Posten er beginnt: Rot, Blau, Grün oder Gelb. Er geht zum ausgelosten Posten, wo die Aufgaben bereitliegen. Sie werden ihm vorgelesen, erzählt oder gezeigt, je nach Aufgabenstellung und Behinderung.

Löst er die Aufgabe gut, erhält er eine Kugel in der Postenfarbe (zum Beispiel Rot für Norden) und darf sie an den ersten Zapfen seiner Himmelsrichtung an der Windrose stecken. Löst er sie nicht, wird ihm je nach Ermessen die Lösung erklärt und er erhält eine Scheibe in der Postenfarbe und steckt diese an die Windrose.

Diese Scheibe kann er, wenn er will, in einem weiteren Versuch in eine Kugel umtauschen, falls er dann die Aufgabe bewältigt.

Jetzt ist der zweite Spieler an der Windrose. Er dreht, wählt so seinen ersten Posten, bekommt seine Aufgabe. Je nach Lösung, darf er Kugel oder Scheibe an seine Himmelsachse stecken. Nun kommt der dritte Spieler, der vierte usw., bis alle ihre Aufgabe(n) an ihrem ersten Posten durchgespielt haben.

Der erste Spieler ist wieder am Drehen. Ein neuer Posten wird angewählt (wenn er den gleichen, wie beim erstenmal trifft, dreht er noch einmal). Er geht zum 2. Posten; dort gilt es die nächsten Aufgaben zu lösen. Auch hier erhält er Kugel oder Scheibe in der Postenfarbe (jetzt zum Beispiel Blau). So kommt jetzt jeder Spieler zu seinem 2. Posten mit den 2. Aufgabekärtchen. Auch die Aufgaben des 3. und 4. Postens werden gelöst, auch hier gibt es Kugeln oder Scheiben, welche an der Windrose aufgesteckt werden.

Nun ist die erste Runde gespielt. Sind noch Scheiben auf der Windrose? Jetzt kommt die Gelegenheit, sich zu verbessern. Wer weiss noch, was er gelernt hat? Falls das nicht gelingt, hat der Spielleiter die Möglichkeit, den Spieler bis zum nächsten Mal auf diesem Gebiet besonders zu fördern.

### Varianten und Vorschläge

- Ich kann noch eine Runde mit einem «Ausbauthema» weiter spielen.
- Ich tausche die Rollen: Diejenigen an den Posten kommen jetzt als Spieler und versuchen, die Aufgabe von dieser Seite anzugehen (zum Beispiel im Laden, auf der Post, beim Arzt usw.).
- Ich suche ein neues Spielgebiet; vielleicht zur Abwechslung etwas Kreatives, Lustiges.
- Ich integriere gängiges Spielmaterial: Würfel, Kinderpost, Spieluhr, Memorykärtchen, Puzzles usw.
- Ich erstelle ein Laufblatt zum Spielverlauf für jeden Mitspieler. Es kann mir bei der Überprüfung und evtl. bei der Erziehungsplanung behilflich sein.