

# Jede Menge Sinnesspiele

(Nicht nur) Kinder wollen Spielen! Und viel eindrucksvoller, als über "Behinderung" zu reden, ist es meistens, Einschränkungen selbst zu erleben. Also: Los geht's und viel Spaß!



## Blind durchs Leben

Sobald uns jemand die Augen verbindet, wir uns nicht mehr über das Sehen orientieren können, wird es schwierig! - Wer traut sich einmal durch den leeren Raum; wer, wenn noch ein paar Stühle darin stehen; wer erkennt das Gruppenmitglied, das nach dem Platztausch links neben ihm sitzt, mit den Fingerspitzen; wer schafft es, mit verbundenen Augen das Salz aus der Küche zu holen; wer ertastet fünf Gegenstände, die die anderen im Raum zusammensuchen? - Die Variationen sind zahlreich und im Schwierigkeitsgrad beliebig zu steigern (auch wortloses "Fangen" um ein paar Tische herum mit zwei "blinden" Spielern kann lustig und auch für die zuschauende Gruppe sehr spannend sein...) - für Anfänger empfiehlt es sich jedoch, zunächst mit Hilfe von sehenden Partnern zu spielen, die den Blinden herumführen oder auch nur auf seine Schritte aufpassen und ihn notfalls warnen können. Wenn ihr Lust habt, wagt euch so auch einmal auf die Straße. Ihr könnt dazu auch alte (Sonnen-Fensterglas-) Brillen zerkratzen, bemalen, verkleben, verkleistern ... und so eine andere Art von Sichtveränderung erreichen.

## Blindenspiele selber bauen

Blindenspiele versuchen das, was du jetzt beim Lesen mit den Augen machst, durch den Tastsinn zu ersetzen. So kann aus einem einfachen "Mensch-ärgere-dich-nicht" mit Hilfe von etwas Schmirgelpapier, Bindfäden, verschieden geformten Holzklötzchen, etwas Sand, Schrauben, Nägeln oder was euch sonst so in die Finger kommt, ein echtes Blindenspiel werden. Lasst eurer Phantasie freien Lauf und ersetzt doch einfach mal verschiedene Farben durch verschiedene Oberflächen, beklebt eure Spielpläne mit Gummi, Pappe, Jute, Satin oder Reiskörnern, macht die bunten Farben der Spielfiguren durch Klebstoffkleckse, Drahtumwicklung oder mit der Säge fühlbar. - Und dann könnt ihr selber ausprobieren, wie gut euer Tastsinn wirklich ist. Ganz so einfach, wie es aussieht, ist so ein simples "Mensch-ärgere-dich-nicht" nämlich gar nicht mehr, wenn die Augen erst mal verbunden sind.

Wegen der vielen Bastelei eher für jüngere Stufen; Projekt auch für mehrere Gruppenstunden (erst basteln, dann, wenn man will, noch verzieren; dann spielen), ziemlich materialaufwendig, dafür aber mit greifbarem Ergebnis zum Mit-nach-Hause-nehmen.

## Ändern

Alle schauen ein vorher festgelegtes Objekt (eine Wand, einen Tisch mit Sachen drauf, den Spielleiter...) für eine bestimmte Zeit genau an, dann werden die Augen geschlossen, bis der Spielleiter einiges verändert hat. Wer kann sagen, was anders ist?

Nach ein paar Spielen ist es übrigens auch sehr erstaunlich, was sich für die Weggucker alles verwandelt hat, wenn man gar nichts verändert hat. Dieser Gag ist allerdings nur einmal lustig. Achtung: Kann gerade für jüngere Stufen schnell langweilig oder zu anstrengend werden - also nicht zu sehr ausreizen!

## Stadt, Land, Fluss

Fortgeschrittene wagen sich zu ganzen Städtetouren, Landgängen und Flussüberquerungen mit weit geöffneten Ohrmuscheln. So eine akustische Schnitzeljagd mit verbundenen Augen sollte man zwar nicht unbedingt ohne sehende Begleitung wagen, aber wenn es um Hinweise wie "Wenn ihr Wasserrauschen hört, seid ihr schon fast am Ziel" geht, sind die Ohren gefragt. Anfänger wagen es erst mal ohne Augenbinden, Fortgeschrittene kombinieren dafür mit einer Geruchsrallye à la "am Obststand mit dem Südfrüchtegeruch geht ihr 100 Schritte in Richtung des Presslufthammerdröhnens". Aber Achtung: Was heute bei der Vorbereitung noch ein guter Hinweis ist, kann morgen schon ganz woanders sein - also nur "fest installierte" Geräusche angeben, dann ist der Weg zum Schatz auch mit den Ohren zu finden.

## Der richtige Riecher

Wer glaubt, dass es einen Geruch gibt, den er in jedem Fall aus allen anderen herausfinden kann, der

sei sich nicht so sicher. Beim Riechen an verschiedenen Töpfchen und Tiegeln, die gefüllt sind mit Obst, Gemüse, Haarwasser, Nagellack, Brotkrümeln, Gewürzen, Waldboden ... - muss manch einer passen (Augen verbinden!!). Leichter wird's nach dem Reihenfolge-Prinzip: "Karl, ich habe hier Majoran, Pfeffer, Kümmel, Curry und Paprika edelsüß - di bekommst du jetzt in einer anderen Reihenfolge zu riechen. Finde sie heraus!"

### **Meine Oma ist krank**

Wer hier mitlachen will, muss schon ein bisschen Einsatz bringen, denn immerhin sollte er oder sie bereit sein, sich einen Korken, ein Streichholz oder etwas ähnlich sperriges zwischen die Zähne klemmen zu lassen. Dann läuft das Spiel in Form eines Dialoges ab: Die Spieler sitzen im Kreis, einer fängt an und sagt zu seinem Nebenmann linker Hand (so gut er das mit dem Korken zwischen den Zähnen kann): "Meine Oma ist krank!", worauf dieser ihn fragt: "Was hat sie denn?" (natürlich auch mit Korken!). Der erste Spieler antwortet, indem er eine beliebige Krankheit (z.B. "Mumps") nennt, die sein Dialogpartner dann, trotz Korken, zu verstehen und zu wiederholen versuchen muss. Wenn ihm das gelungen ist, wendet er sich seinerseits mit der Feststellung "Meine Oma ist krank!" an seinen Mitspieler zu Linken, und so setzt sich der Dialog immer im Kreis fort.

Sehr lustiges Spiel für zwischendurch, das insbesondere bei den jüngeren Altersstufen gut ankommt. Wenigstens eine Notfallpackung Streichhölzer braucht man allerdings schon an Material.

### **Lauter geht's nicht**

Bei diesem Spiel können sich alle Mitspieler verausgaben, denn es wird geschrien! Mehrere Varianten sind möglich: Zum Beispiel können Spiel- oder Symbolkartenpaare wahllos unter den Mitspielern verteilt werden. Auf ein Zeichen hin ruft jeder möglichst laut seine Karte in den Raum "Pik 7, Pik7, ...". Im allgemeinen Geschrei versuchen sich die Paare zu finden; wer seinen Partner gefunden hat, hört auf zu rufen. Möglich ist auch eine Variation im abgedunkelten Raum, bei der sich entweder wieder alle, oder ein vorher bestimmtes Paar, das von den anderen durch Geschrei möglichst gut abgelenkt wird, finden müssen. - Im Dunkeln kann das spannender, aber auch beängstigender werden...

### **Ganz still...**

Den meisten ist es wohl noch aus der Kindergartenzeit bekannt, aber ihr werdet euch wundern: Sie macht immer noch Spaß - die Stille Post. Die Mitspieler sitzen im Kreis. Einer fängt an, denkt sich ein möglichst schwieriges Wort aus und flüstert es dem Nebensitzer so leise ins Ohr, dass es sonst niemand hören kann. Der wiederum gibt das Wort (oder das, was er verstanden hat) ebenso leise an seinen Nebenmann / seine Nebenfrau weiter. So wandert und wandelt sich das Wort im Kreis - und am Ende kommt beim Vergleich selten besonders Sinnvolles und noch seltener mit dem Anfangswort Übereinstimmendes heraus, dafür aber eine Menge Spaß. Gutes Spiel für Zwischendurch zur Entspannung und zum Lachen.

### **Memory**

Hier geht's um das Erinnerungs- und Wiedererkennungsvermögen. Das klassische Memory gibt es in jedem Kaufhaus, aber auch Ohr, Nase und Mund können sich beteiligen. Z.B. zum Hören: Füllt verschieden Materialien wie Sand, Reis, Erbsen, Steine, Mehl ... in leere Filmdöschen; ein Material jeweils doppelt. Jetzt gilt es für die Mitspieler je die zusammen passenden bzw. gleichen Geräusche durch Schütteln der Dosen zu erraten. Mit Hilfe der Dosen lässt sich das Ganze auch als Partnerspiel aufziehen: Jeder kriegt eine Dose, durch Herumgehen und Vergleichen muss jeder seinen Geräuschpartner finden.

Genau so funktioniert es auch für die anderen Sinnesorgane: Wer findet das Geruchsgegenstück zur Untertasse mit Spülmittel, wer ertastet das zweite Stück Jute auf dem Tisch, wer erschmeckt das zweite Brot mit Erdbeermarmelade?

Achtung: Alle Behälter beschriften!

### **Schuhkarton mit Innenleben – Fühlwege**

So ein Fühlweg kann ungeheure spannend sein... Da greift man ganz ahnungslos in den Pappkarton - und schreit sofort angeekelt auf, weil man plötzlich etwas widerlich Glibbriges zwischen den Fingern hat - und ist dann erst recht erstaunt, wenn sich beim Lüften des Deckels schließlich herausstellt, dass dieses schauerhafte Zeug ganz normales Weizenmehl war...

Solche Überraschungen kann man mit einer Menge Dinge erleben. Einfach mal durch die Wohnung, den Wald, die Zahnarztpraxis, den Garten, die Schule etc. gehen und zusammensuchen, was sich vielversprechend anfühlt. Und dann - ab damit in den Pappkarton (natürlich tut's auch der Blumentopf, der Plastikeimer,...). Für besonders neugierige Mitspieler schnell noch einen kleinen Vorhang vor das Tastloch geklebt, und schon kann der Fühlparcours losgehen.

Vorteil: Einfach zu realisieren; dabei aber für jede Altersgruppe gleich spannend (auch wenn der eine oder andere vielleicht etwas übertreibt mit den ekligen Sachen in seinem Pappkarton - also vielleicht doch ein bisschen auf den Inhalt achten!).

### **Zum Kugeln - das Tennisballbett**

Aus Polstern oder anderen weichen Materialien eine Umrandung schaffen, diese mit einem ganzen Haufen alter Tennisbälle füllen (gibt's oft bei Tennisclubs umsonst). Für die Atmosphäre noch ein Vogelschutznetz (Fachmarkt für Gartenbedarf) als Baldachin darüber spannen. Im Tennisballbett lässt sich prima spielen und kuscheln, aber auch viele Sinneserfahrungen ausprobieren. Schon mal mit verbundenen Augen in Bällen rumgekrabbelt? Auch lustig: Ein Gruppenmitglied legt sich entspannt in das Bett und lässt sich von einigen anderen ganz leicht auf den Bällen hin und her ziehen - eine super-entspannende Massage auch für gestresste Gruppenleiter.

### **Seilschaft**

Ein dickes Seil wird als Handlauf überkreuzungsfrei durch den Raum gespannt. Die Spieler tasten sich nacheinander mit geschlossenen Augen daran entlang. Auf Zuruf des Spielleiters klettern sie über die Schnur oder darunter her oder tauschen den Platz mit ihrem Vordermann. Als Variation lassen sich auch Knoten ins Seil machen, die eine Überraschung für die Spieler ankündigen: Mit Hilfe eines Sehenden muss der Spieler hier über eine kleine Trittleiter klettern, das Loch zum Durchschlüpfen in einem Tuch finden oder Schalen mit warmem, kaltem und handwarmem Wasser unterscheiden (das lässt sich übrigens auch gut mit verschiedenen Riech-, Geschmacks- oder Tastspielen verknüpfen; dann hat man fast schon einen kleinen "Pfad der Sinne").

### **Rollfeldein**

Schon mal im Rollstuhl gesessen? Wer laufen kann, wahrscheinlich nicht! Und kann deshalb auch nicht wissen, dass manches, was so einfach aussieht, schlicht Können ist. Schon mit etwas Sand, einem Brett, einem Slalom und einem Stab zum Drunter Durchfahren habt ihr einen Rolliparcours zusammen, der euch eines Besseren belehren wird - und ganz nebenbei macht's einfach Spaß. Rollis gibt es bei vielen Hilfsorganisationen zu leihen, und wer in der Rolli-Pause auf Rädern zum Bäcker holt, um Kuchen zu holen, lernt auch gleich was fürs Leben: Wie viele Städte ohne Bordsteine, Stufen und Huckel gibt es eigentlich, und an welcher Treppe steht denn eine Rampe? - Vielleicht reicht's ja für eine kleine Rollifreundlichkeits-Statistik für den Bürgermeister...?

### **Nebelwand**

Viele ungefähr 5cm breite Plastikstreifen aus Malerabdeckfolie, Schnüre mit Luftballons, in denen sich einige Glasmurmeln befinden, mit dem Ende an ein circa 3 Quadratmeter großes Stück Maschendraht binden, Maschendraht an der Decke aufhängen – fertig ist die Nebelwand – zum Durchlaufen, drin spielen und phantasievoll ergänzen, ganz wie ihr wollt... Übrigens auch eine gute Raumdekoration und etwas für Ohr und Auge.

### **Black Gouda - Schwarzes Café**

Versucht mal folgendes: In einem völlig abgedunkelten Raum (mega-dunkel wird's mit Siloplane!) eine Tasse Kaffee einschenken, ein Brot schmieren und essen, etwas bezahlen, zu einem Stuhl finden - das "Schwarze Café" oder der "Black Gouda" - wie man ein Essen im Dunkeln nennt - ist eigentlich die Vervollkommnung der "Blind"-Spiele. Spätestens am Geldschein scheitert jeder (auch wenn die ja angeblich so blindenfreundliche Tast-Markierungen haben), und auch mit den Münzen wird es schwierig. Wenn ihr also ein Schwarzes Café quasi professionell für das Pfarrfest aufziehen wollt, sucht euch am besten einige "echte" Blinde, die euch helfen wollen - sie sind vermutlich die Einzigen, die mit dem Kassieren im Dunkeln klarkommen, und für die anderen ist es eine besondere Erfahrung, sich auf sie verlassen zu müssen.

Aber auch in der Gruppenstunde und ganz ohne Essen lässt sich das Schwarze Café einsetzen: Viele der vorher beschriebenen Spiele, die sonst mit verbundenen Augen gemacht werden, lassen sich

auch im Dunkeln spielen. Und hier könnt ihr auch eure selbst gebauten Blindenspiele optimal ausprobieren.

### **Pfad der Sinne**

Und jetzt geht's ans Eingemachte! - Wenn ihr ein bisschen Arbeit für jede Menge Spaß in Kauf nehmen wollt, seid ihr jetzt genau richtig. Ein "Pfad der Sinne" ist nämlich gar nicht schwer zu bauen - und nicht nur für den Eigengebrauch in der Gruppenstunde, sondern auch als Beitrag zum Stammeslager oder mit Eintritt als Spendensammelaktion auf dem Pfarrfest immer ein voller Erfolg.

Das Prinzip: Möglichst viele Sinneserfahrungen sollen komprimiert, spielerisch aneinander gefügt und erkundet werden. So ist zum Beispiel schon ein barfußiger Gang durch mit verschiedensten Materialien gefüllte Holzkisten ein "Pfad der Sinne" (z.B. Erde, Steine, Wasser, Wasserbomben, Seilstücke, Papierschnitzel...). Ergänzt werden kann er aber auch noch durch viele der Materialien und Spiele, die oben beschrieben wurden: Eine Wanderung am Regal mit Riechfläschchen entlang, eine Bank mit den Schütteldöschen aus dem "Geräusche-Memory", ein paar Geschmacksproben aus Gewürzcrackern, ein paar Fühlkisten für die Spannung und den Ekel, und am Ende zur Entspannung noch ein Tennisballbett zu Meditationsmusik - eurer Kombinationswut sind keine Grenzen gesetzt!

*(Entnommen aus dem Jahresaktionsheft "Arc en Ciel - Viele Farben machen das Leben bunt"; Deutsche Pfadfinderschaft Sankt Georg, 1997)*