



## Fachkommission der KMK zur Überprüfung von Lehr- und Lernmitteln für den Förderschwerpunkt Hören und Kommunikation

### Hand im Spiel

Spiel für 2-6 Personen ab 8 Jahren

Spieldauer: 30-60 min

Autorinnen: Jane Haardt und Wilma Pannen

Illustration: Nelie Pannen

Hand zu Hand e.V. Ich sehe was du sagst!

Schwarzburger Straße 34, 28215 Bremen

[www.handzuhand.net/hand\\_im\\_spiel.html](http://www.handzuhand.net/hand_im_spiel.html)

Inhalt: 2 Stoffbeutel, 108 beidseitig bedruckte Spielkarten, 30 Edelsteine

#### Spielverlauf:

Auf dem Spielkarton steht in roten Lettern: „Als gehörlos/hörend gemischte Familie (oder Gruppe) verborgene Schätze finden“ – und genau darum geht es in dem Spiel. Ziel des Spiels ist es, möglichst viele Inseln zu bauen und Schätze zu sammeln. Die Gruppe spielt gemeinsam gegen eine Piratenfamilie, die es auf die Schätze abgesehen hat. Um Inselkärtchen zu gewinnen, muss man Fragen beantworten wie z.B.: Wem kannst Du wirklich voll vertrauen? Wer hilft Dir ganz sicher, wenn Du Hilfe brauchst? Oder: Andere Leute schauen, wenn Du gebärdest? Wie findest Du das? Die Frage wird entweder vorgelesen, vorgebärdet und/oder man kann über einen QR Code den passenden Gebärdensprachfilm ansehen.

Das Spielmaterial ist sehr ansprechend gestaltet und zusammengestellt. Die Anleitung ist leicht zu verstehen und bei Bedarf als Gebärdensprachfilm abrufbar. Verfügt man über die technische Ausstattung, so lassen sich alle Filme über den QR Code problemlos herunterladen. Die Filme sind selbst für Menschen, die weniger Übung in der Deutschen Gebärdensprache haben, gut verständlich. Das Spiel lädt ein, miteinander in Kommunikation zu treten. Die Fragen bieten unterschiedliche Sprechansätze für große und kleine Spielerinnen und Spieler. Es gibt Fragen rund um den familiären Kontext, zu eigenen Erlebnissen, Gefühlen und sind teilweise direkt auf den Förderschwerpunkt Hören gerichtet. Manche Fragen geben Impulse zur Auseinandersetzung mit der eigenen Identität. Evtl. empfindet die eine oder der andere die Frageninhalte mitunter als zu vertraulich, doch hier gibt es die Möglichkeit die Antwort mit dem Wörtchen „Ausnahme“ zu verweigern. Die Spannung in diesem Spiel steht und fällt mit den Mitspielerinnen und Mitspielern, denn diese sind für den Unterhaltungswert der Antworten verantwortlich. Daher muss im Vorfeld genau überlegt werden, in welcher Konstellation man dieses Spiel spielt und wie lange man die Spielsequenzen plant. Im Unterricht ist das Spiel einsetzbar – sowohl im DGS-Unterricht als auch im Bereich der Identitätsentwicklung. Je nach Einsatz (Familie, Unterricht, Internat) kann der Kartensatz reduziert werden. Eine Variation des Spielverlaufs ist mit etwas Kreativität durchaus denkbar. So könnten die Filme z.B. zum Training der Sprachrezeption eingesetzt werden.

Zu beachten ist, dass mindestens eine Mitspielerin bzw. ein Mitspieler beide Sprachen beherrschen sollte, um die Antworten gegebenenfalls zu übersetzen.

Erfurt, im November 2018

Noëlle M. Soerensen