

Methodenblatt – Alternativmethode

Für Schülerinnen und Schüler mit Hörbehinderung bietet sich als Alternative ein auf Text oder Bilder fokussiertes Spiel an. In dem Fall schauen sich die Schülerinnen und Schüler das Spiel an und überlegen, durch welche visuellen Signale und Farben die Stimmung und Atmosphäre transportiert wird. In der Spieleliste finden sich zwei alternative Spiele, die sich für die Methode eignen.

Hinweis:

Auch hier ist es möglich, das Spiel im Team zu spielen. Auch für Schülerinnen und Schüler ohne Höreinschränkung kann es spannend sein, ein Spiel ohne auditive Ebene auszuprobieren und sich darüber auszutauschen.

Arbeitsblatt 1.2 Reflexionsfragen kann zusätzlich im Vorfeld ausgeteilt werden, falls den Schülerinnen und Schülern eine Orientierung geboten werden soll, auf welche Aspekte sie achten sollten.

1. Reflexion

Die Schülerinnen und Schüler beantworten nach der Spielphase Reflexionsfragen. Um sie dabei zu unterstützen, können Fragen zur Hilfestellung kommuniziert werden.

Wie hat es sich angefühlt, etwas ohne Tonebene zu spielen?

Hilfestellung: Was war anstrengend? Habt ihr euch unsicher gefühlt? War etwas ungewohnt?

Gab es Dinge, die schwierig waren?

Hilfestellung: Fiel es euch schwer, euch zu orientieren? Haben visuelle Signale gefehlt?

Wo im Alltag können Menschen mit Höreinschränkung ähnliche Hindernisse erleben?

Hilfestellung: Wo gibt es bspw. auf dem Schulweg oder beim Einkaufen Barrieren für Menschen mit Höreinschränkung?

Welche Ideen habt ihr, damit diese Barrieren kleiner werden oder ganz verschwinden?

Hilfestellung: Kann man Hilfe durch Farben geben? Kann man neue visuelle Signale in Umgebungen einbinden, um Barrieren für Menschen mit Höreinschränkungen zu minimieren?

2. Andere Wahrnehmungen

Die Schülerinnen und Schüler sollen im nächsten Schritt die Stimmung und Atmosphäre der Geschichte analysieren. Dies kann mithilfe der folgenden Fragen reflektiert werden. Hier kann es sich anbieten, bestimmte Stellen im Spiel nochmals anzuschauen. Beispielhafte Lösungen finden sich in der **Spieleliste**.

Welche Figuren kommen vor und wie wirken diese?

Hinweis: Wie werden die Figuren optisch dargestellt? Haben sie bestimmte Farben?
Wie sind ihre Mimik und Gestik, also Gesichtsausdruck und Körperhaltung?

Wie sah die Spielumgebung aus?

Hilfestellungsfrage: Welche Farbtöne und Formen wurden verwendet?
Wie sind die Auswirkungen von Farben und Formen auf die Atmosphäre?

Wie wirkt die Atmosphäre?

Hilfestellungsfrage: Sind besondere Objekte oder Lebewesen zu sehen?
Welches Gefühl hattet ihr, als die Szene gesehen habt?

Zum Abschluss werden die Ergebnisse gesammelt. Hierzu kann eine Gruppe starten, ihre Ergebnisse zu präsentieren und die übrigen Gruppen ergänzen diese. Optional kann daran anknüpfend als optionale Aufgabe die Geschichte weitergeschrieben werden. Informationen dazu finden sich auf dem **Methodenblatt Optionale Aufgabe**.