


Töne sehen

HÖ B1 AU

Manche Menschen können kaum, auf einem Ohr weniger oder gar nicht hören. Wenn es wichtig ist, bestimmte Töne oder Klänge wahrzunehmen, kann hier eine unüberwindbare Barriere entstehen. Diskutiert, welche Töne ihr in der Praxis-Challenge kreiert habt! Warum habt ihr diese Töne ausgewählt? Welche Stimmung oder Information wolltet ihr damit vermitteln?

 **Überlegt, welche Geräusche in eurem Spiel wichtig sind, da sie eine Information vermitteln.** Dies kann beispielsweise eine Stimmung oder Atmosphäre sein, aber auch auf eine Gefahr oder Geheimnis hinweisen. Wie könnt ihr diese Aspekte auch sichtbar machen? Notiert Eure Ergebnisse oder malt sie auf.

Beispiel

Die Spielfigur bewegt sich durch den Wald. Aus der Ferne sind näherkommende Schritte und Monstergeräusche hörbar, die auf eine Gefahr hindeuten. Außerdem können aus westlicher Richtung Stimmen von Menschen wahrgenommen werden, die auf ein Dorf hinweisen.

- Mit Ton kann man sich von der Gefahr weg und hin zum rettenden Dorf bewegen.
- Durch den Ton ist erkennbar, ob die Geräusche lauter oder leiser werden.
- Es kann auch relevant sein, zu erkennen, aus welcher Richtung ein Geräusch kommt.

Hinweiskarten und Lösungsvorschläge

Tippkartensystem: Lehrkraft teilt diese schrittweise aus oder SuS fordern diese bei Bedarf an.

Hinweis 1

HÖ B1 H1

Welche Arten von Tönen kommen in eurem Spiel vor?

Und welchen Zweck haben sie? Es gibt zum Beispiel Musik, Stimmen oder Geräusche im Spiel. Diese enthalten oft wichtige Informationen. Ohne diese Geräusche fehlen diese Informationen.

- Schreibt 3 Geräusche aus eurem Spiel auf. Welche Aufgabe erfüllt jedes Geräusch?

Hinweis 2

HÖ B1 H2

Geräusche werden auch im Alltag unterschiedlich sichtbar gemacht.

Zum Beispiel im Straßenverkehr.

- Sammelt Beispiele aus dem Alltag oder aus anderen Spielen, wie Töne sichtbar gemacht werden. Welche davon sind nützlich für euer Spiel?

Lösungsvorschlag

HÖ B1 LV

Geräusche können über Farben, Formen, Bewegungen, Symbole oder Text in der Spielwelt angezeigt werden.

- Eine zackige Sprechblase könnte anzeigen, dass eine Figur wütend ist.
- Vogelgesang kann z. B. durch Text (Piep Piep) oder Symbole (🎵) sichtbar gemacht werden.
- Ein rötlicher Bildschirm kann anzeigen, dass die Spielfigur verletzt wurde oder ein grünlicher Bildschirm zeigt, dass Lebenspunkte geheilt wurden.

Manche Menschen hören weniger oder hören bestimmte Geräusche und Klänge leiser als andere oder nur auf einem Ohr. Ein gutes Sound-Menü bietet unterschiedliche Einstellungsmöglichkeiten für verschiedene Töne. So kann jede Person die Sounds des Spiels für sich passend einstellen.

Plant ein „Sound-Menü“ für euer Spiel!

Welche Optionen sind wichtig für Barrierefreiheit? Welche unterschiedlichen Arten von Sounds gibt es? Notiert oder malt auf, wie euer Menü aussieht.

Beispiel

Ihr startet ein Spiel und die Musik ist lauter als die Dialoge im Spiel.

- Ihr versteht nicht, was gesagt wird, weil die Musik wichtige Infos übertönt.
- Ihr könnt zwar die Musik leiser machen, dann werden aber auch die Dialoge leiser.

Hinweiskarten und Lösungsvorschläge

Diese können durch die Lehrkraft je nach Bedarf ausgeteilt werden.

Hinweis 1

HÖ B2 H1

Die Sounds in einem Spiel lassen sich in unterschiedliche Kategorien einteilen. Welche gibt es in eurem Spiel? Sammelt Kategorien, die einen eigenen Lautstärkeregler bekommen sollen.

Hinweis 2

HÖ B2 H2

Grafische Darstellungen von Sounds und Sprache (Visualisierung und Untertitel) erleichtern es, dem Spielgeschehen auch ohne zu hören zu folgen. Sie machen wichtige Informationen sichtbar. Sammelt Menüpunkte für euer Sound-Menü, die Einstellungen für solche Visualisierungen und Untertitel enthalten.

Lösungsvorschlag

HÖ B2 LV

Ein Sound-Menü sollte möglichst viele Einstellungsmöglichkeiten bieten. Regler von verschiedenen Arten von Sounds wie Musik, Effekte, Geräusche oder Dialoge. Aber auch Untertitel und Textgröße, damit gesprochene Inhalte auch gelesen werden können. Manchmal kann auch die Schriftart oder der Hintergrund der Schrift angepasst werden, um die Lesbarkeit zu verbessern.

Zusätzlich können visuelle Hinweise ergänzt werden, die anzeigen, wenn ein wichtiger Sound oder Dialog abgespielt wird. Hilfreich sind auch Optionen zur Anzeige von Geräuschen in Textform (z.B. *[Tür knarrt]* oder *[Auto hupt]*) – also eine Geräuschuntertitelung – für Spielerinnen und Spieler mit Hörbeeinträchtigung.