

Clevere Ideen für das gemeinsame Spielen

Wettkampf, Zusammensein und Spass – Gesellschaftsspiele beleben Familiensonntage oder Geburtstagsfeste. Doch wie findet man ein Spiel, das alle spielen können, Menschen mit und ohne Behinderung? Mit etwas Flexibilität und Einfallsreichtum können viele Spiele angepasst werden. Eine Ludothekarin und eine Sonderpädagogin wissen, wie es geht.

Text: Martine Salomon – Fotos: Cyril Zingaro



Das gemeinsame Spielen bietet nicht nur gute Unterhaltung, sondern stärkt auch die Beziehungen und den sozialen Zusammenhalt.

Die Ludothek von Chêne-Bougeries (GE) pflegt das inklusive Spiel seit Jahren. Neben den Familien, die auch an anderen Tagen kommen können, empfängt sie mittwochs jeweils am Vormittag Kinder der Schule La Petite Arche und am Nachmittag Bewohnerinnen und Bewohner der Fondation Clair Bois. «Es ist gar nicht nötig, die Personen zusammensetzen, das ergibt sich ganz von selbst», erzählt Isabelle Goutorbe, die Leiterin der Ludothek. Manchmal stellt sie Tische nach draussen und lädt Passanten ein. Auch Seniorinnen und Senioren kommen oft zum Spielen vorbei. Im Sommer beteiligt sich die Ludothek am alljährlichen Festival DesChénés. Dieses Jahr findet es vom 19. bis zum 23. August statt.

Isabelle Goutorbe empfiehlt Spiele mit einfachen Zielen, die sich leicht erklären lassen. Vorzugsweise solche, bei denen eine Runde

maximal zehn Minuten dauert. Damit vermeidet man, dass die Beteiligten zu rasch ermüden. Achtung vor zu komplizierter Handhabung oder zu schwierigen Regeln: Sie könnten Hindernisse darstellen. Aber es ist nicht nötig, Spezialkataloge zu durchforsten oder ganz auf die angesagten Spiele zu verzichten. Die meisten lassen sich adaptieren, und zwar nicht nur beim Material, sondern auch in ihrem Ablauf. «Die Regeln passen nicht für alle, man kann sie auch verändern. Das Spiel soll schliesslich ein gemeinsames Vergnügen sein! Das muss man mit Humor und Leichtigkeit angehen», sagt die Ludothekarin. Sie empfiehlt dennoch, den Beteiligten zu erklären, dass es sich um eine Anpassung der Grundregeln handelt. Mit der Zeit kann man versuchen, die Personen langsam an die offiziellen Regeln heranzuführen oder es ihnen zumindest vorzuschlagen.

Sonst besteht die Gefahr, dass sie überrascht und verletzt sind oder ins Leere laufen, wenn sie zufällig einmal mit anderen Menschen spielen, die sich an den offiziellen Regeln orientieren.

Die Karten vergrössern

Das **Dobble** und das **Halli Galli** sind zwei Beobachtungsspiele. Jede Karte hat mehrere Motive. Das Ziel ist, möglichst viele Karten mit den gleichen Objekten oder Farben zu sammeln. Damit alle die Bilder gut sehen, kann man die Karten mit dem Fotokopierer vergrössern und plastifizieren, sagt Isabelle Goutorbe. Das Spiel **Klack!** funktioniert ähnlich, aber mit einem ergonomischen Vorteil. Die Bilder befinden sich auf runden magnetischen Plastikstücken, die man augenblicklich aufeinanderstapeln kann, «klack, klack, klack». Die Ludothekarin zeigt Dominospiele, die lustiger sind, als sie auf den ersten Blick scheinen. Auch sie sind magnetisch. Bei diesen **Magnetic Dominos** legt man die Steine nicht nebeneinander, sondern stapelt sie übereinander. Dabei sollte man nur eine Hand benutzen. Wenn zu viele Steine übereinander aufgetürmt werden, stürzt alles ein. Falls es für jemanden zu schwierig ist, die Steine einhändig aufeinanderzustapeln, kann man die Regel entsprechend ändern und beide Hände verwenden.

Bühne frei für das Geschicklichkeitsspiel **Go Go Gelato!** Die in Plastik verpackten Kegel und Kugeln in allen Farben erinnern an verführerisch süsse Glacen. Bei diesem Spiel geht es darum, die verschiedenen Glacen auf die gleiche Weise anzuordnen, wie sie auf den Karten abgebildet sind. Die klassische Version verlangt grosse Fingerfertigkeit: Die Kugeln dürfen nur mit den Kegeln bewegt werden, nicht direkt mit den Fingern. Aber diese Regel kann man auch weglassen. Und auch hier können die Karten vergrössert werden. Wenn nötig, mit den einfachen Kombinationen beginnen. Damit es den Spielenden nicht schon in der ersten Runde verleidet.

Top Face besteht aus 62 Fotos von Grimassen, die man auf dem Tisch aufstellt. Aus einem Stapel Karten, auf denen die gleichen Fotos abgebildet sind, zieht man eine Karte und macht die Grimasse nach. Während eine Sanduhr läuft, müssen die Mitspieler erkennen, welchem Foto auf dem Tisch die Grimasse entspricht. Das Spiel kann man verändern, indem man nur eine Auswahl der Karten nimmt oder die Sanduhr weglässt, wenn das für die grimassierende Person zu stressig ist. Oder man verteilt die Karten im Voraus, damit jeder und jede mehr Zeit hat, die Grimasse zu üben. Auch ein Spiegel kann dabei helfen. Eine andere Variante ist, bloss eine Karte zu ziehen und ihr Doppel auf dem Tisch dazu zu finden.

In Teams spielen

Bei den Spielen **Hedbanz** und **Wer bin ich?** trägt jeder Spieler eine mit einem Stirnband am Kopf befestigte Karte, die alle anderen sehen können, er selbst aber nicht. Um zu erraten, was auf dem Bild ist, muss er die anderen Mitspieler befragen. Nicht alle tragen gerne ein Stirnband. In diesem Fall reicht es auch, die Karte in der

Hand zu halten oder in einen Halter zu stecken. Ausserdem kann man die Bilder durch Fotos von Personen oder Gegenständen aus dem Umfeld des Spielers ersetzen. Besonders schön sei es, dieses Spiel in Teams zu spielen, sagt Isabelle Goutorbe. Dies gilt auch für andere Spiele. Zu zweit zu spielen, schafft Vertrauen und erhöht die Gewinnchancen. Eine andere Möglichkeit, einer Spielerin bessere Erfolgchancen zu verschaffen, besteht darin, ihr das Spiel zum Voraus vorzustellen und es in aller Ruhe zusammen anzuschauen, bevor man es mit anderen spielt. Wenn einen das Spiel nicht sofort anspricht, kann man es auch auf dem Tisch lassen und vielleicht zu einem späteren Zeitpunkt noch einmal ansehen.



Beim Spiel **Go Go Gelato!** kann man die Karten vergrössern.

In der Schule La Petite Arche übt die Heilpädagogin Laure Assimacopoulos mit den Kindern verschiedene Spiele in der Klasse, bevor sie sie dann mit anderen in der Ludothek spielen. Für das **UNO-Spiel**, in das mehrere ihrer Schüler ganz vernarrt sind, empfiehlt sie, zuerst nur die Karten mit Farbcodes einzuführen, dann diejenigen mit Ziffern dazuzunehmen, dann diejenigen, die eine Richtungsänderung verlangen, und schliesslich alle Karten einzubeziehen. **Lotto**, **Memory** und **Jenga** funktionieren ebenfalls gut. Die Heilpädagogin wendet dabei auch materielle Tricks an. Wenn beim **Dobble** die Anzahl Bilder verwirrend ist, deckt sie einen Teil davon ab. Beim **Halli Galli** hat es eine Klingel, die die Spieler festhalten müssen und die stören kann. Sie nimmt sie weg oder ersetzt sie durch ein anderes Werkzeug, das nicht tönt. Es geht generell darum, sich den Teilnehmenden anzupassen.

Isabelle Goutorbe und Laure Assimacopoulos stellen es immer wieder fest: Spielen – besonders das gemeinsame Spielen – bereitet Vergnügen, aber nicht nur. Darüber hinaus stimuliert es bei den Spielenden Fortschritte und ermöglicht ihnen ausserdem wertvolle soziale Kontakte. Diese Chancen sollte man möglichst vielen Personen anbieten. ●