

Transportband (Variation)

Material:

- 1 Schnur (2,5 – 3 m) mit einem Griff (Gardinenring) an jedem Ende
- Transportkorb, der mit Ösen an der Schnur aufgehängt ist



Spielbeschreibung:

Bei dieser Variation von „Transportband“ (s. SOKO Autismus, Häußler et al., 2003) nutzen wir das Material, um einen Dialog zu strukturieren: Zwei Spieler stehen sich gegenüber und halten die Schnur zwischen sich gespannt. Hier haben sich Standpunkte bewährt, damit der Abstand der Mitspieler gewahrt bleibt! Der „Auftraggeber“ schickt den Transportkorb zum Mitspieler, indem er den Arm hebt, damit der Korb an der Schnur zum Gegenüber rutscht. Zusammen mit dem Korb überbringt er – verbal und/oder visuell – eine Botschaft.

Am konkretesten wird der Vorgang, wenn es sich um eine Bestellung handelt. Zum Beispiel sagt der Spieler: „Ich möchte bitte eine Rosine!“ Sein Partner legt ihm eine Rosine in den Korb und schickt diese zurück mit den Worten: „Hier, eine Rosine für dich!“

Wenn man bei der Bestellung eine Auswahl aus mehreren Angeboten treffen muss, ergeben sich oft natürliche Situationen für Nachfragen beziehungsweise die Notwendigkeit sich genauer auszudrücken (z. B. „Ich möchte bitte ein *rotes* Gummibärchen!“).

Hinweis zu Variationen:

Natürlich kann man nicht nur Essbares bestellen. Man kann das Spiel auch so gestalten, dass jeder Spieler ein Puzzlebrett hat – die dazugehörigen Teile jedoch beim Mitspieler liegen, so dass man danach fragen muss: „Ich brauche ein Auto (Kran/ Dinosaurier)!“

Förderziele:

- Sich an jemanden wenden
- Soziale Initiative: Eine Bitte formulieren
- Zuhören, was andere sagen
- Soziale Reaktion: Einen Auftrag ausführen

Lumpensammler

Material:

- Bunte Metallplättchen, davon zwei Farben („Spielfarben“) in gleicher Anzahl
- 2 Magnetstäbe (in den Spielfarben)
- 2 Zählbretter
- 1 Dose mit Schlitz im Deckel
- 1 Unterlage (z. B. Tablett)



Spielbeschreibung:

Jeder Mitspieler erhält einen Magnetstab in „seiner“ Farbe. Die Metallplättchen sind auf der Unterlage verteilt. Auf „Los!“ sammeln alle Mitspieler mit ihrem Magnetstab so viele Plättchen wie möglich ein. Wenn alle Plättchen an den Stäben haften, wird ausgezählt: Plättchen der eigenen Farbe werden im eigenen Zählbrett abgelegt; die nicht passenden in die Dose geworfen. Dann wird verglichen: Gewonnen hat, wer die meisten Plättchen seiner Farbe einsammeln konnte.

Hinweis zu Variationen:

Das Material an sich hat hohen Aufforderungscharakter und lädt zur Exploration ein. Mit den Plättchen, Stäben und Dosen lässt sich leicht eine Situation zum *parallelen* Spiel gestalten; wenn man die Spielfläche eingrenzt und nur eine Dose zur Verfügung stellt, ist dagegen bereits *Teilen und Kooperation* gefragt!

Förderziele:

- Teilen (Spielfläche, Plättchen; „Passt-nicht-Dose“)
- Vergleichen und Menge bestimmen (mehr – weniger – gleich)
- Wetteifer: Andere beachten

Aufgepasst und Zugefasst!

Material:

- 2 „Sand Grabber“ (Greifarme), s. hierzu Kap. 7
- 2 Standpunkte
- 1 Eimer
- 10 oder mehr verschiedene Gegenstände, die sich in mindestens einem Merkmal unterscheiden



Spielbeschreibung:

Beide Spieler stehen auf ihren Standpunkten vor dem Spielfeld (Bodenfläche); zwischen ihnen steht ein Eimer. Auf dem Boden liegen verstreut unterschiedliche Gegenstände. Diese gilt es mit einem Greifarm (hier Strandspielzeug) aufzulesen und in den Eimer zu räumen. Abwechselnd benennen die Spieler einen Gegenstand, den der Andere dann holen muss. Achtung: Je ähnlicher die Gegenstände, desto genauer muss man beschreiben bzw. zuhören! So ist das Spiel deutlich leichter, wenn jeweils nur ein Ball, ein Auto, ein Löffel auf dem Spielfeld liegen, als wenn man zwischen einem großen und einem kleinen roten Ball unterscheiden muss und zudem noch ein blauer Ball dort liegt.

Hinweis zu Variationen:

Dasselbe Spiel kann man auch ganz ohne Sprache spielen, indem sich die Mitspieler zum Beispiel gestische Hinweise geben oder Bilder zur Kommunikation einsetzen.

Wenn das *Abwechseln* schwer fällt, kann man zunächst nur einen Greifer einsetzen, den immer der Mitspieler bekommt, der als nächstes zuhören und etwas aufsammeln muss.

Als *parallele* Aktivität lässt sich das Spiel gestalten, indem einfach alle wild durcheinander rennen und in ihren eigenen Eimer aufsammeln, was sie können.

Förderziele:

- Kontaktaufnahme / soziale Initiative (verbal oder nonverbal)
- Soziale Reaktion / einen Auftrag ausführen
- Abwechseln

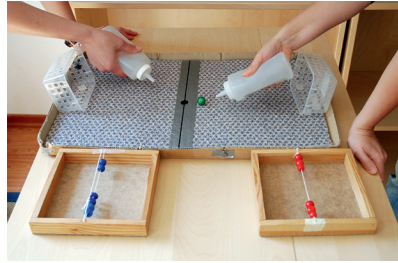
Je nach Spielvariante:

- Verbale Ausdrucksfähigkeit
- Zuhören, was andere sagen
- Sprachverständnis
- Einsatz von Gesten
- Beachten und Verstehen von gestischen Hinweisen

Torsturm

Material:

- 1 rechteckiges Tablett, auf dem an jedem kurzen Ende ein Korb als „Tor“ befestigt ist
- 1 kleiner, sehr leichter Ball (z. B. Pompom)
- 2 Blasebälge
- Zählwerk zum Festhalten des Spielstandes



Spielbeschreibung:

Zu Beginn des Spiels wird der Ball auf die Mittellinie gelegt. Auf ein Startsignal hin versuchen beide Spieler, mit ihrem Blasebalg den Ball ins gegnerische Tor zu bewegen. Der Ball darf dabei nicht berührt werden! Gewonnen hat, wer zuerst die vorab vereinbarte Anzahl an Toren geschossen hat.

Hinweis zu Variationen:

Anstatt Torschüsse zu zählen, wird vorab eine bestimmte Spielzeit festgelegt und durch einen Timer begrenzt (z. B. 60 Sekunden). Nach dem Startsignal versuchen beide Spieler, durch Pusten mit dem Blasebalg den Ball in die gegnerische Spielfeldhälfte zu bewegen. Ist die Zeit abgelaufen, hat der Spieler gewonnen, dem es gelungen ist, den Ball im gegnerischen Feld zu halten.

Ebenso kann man diese Variante mit mehreren Bällen spielen. Gewinner ist dann der Spieler, der die meisten Bälle ins gegnerische Feld spielen konnte.

Förderziele:

- Teilen (Spielfläche, Ball)
- Wetteifer: Andere beachten

Imitationskiste

Material:

- 1 Kiste mit Deckel
- Sets von identischen Materialien aus ganz unterschiedlichen funktionalen Zusammenhängen, die zum Explorieren und Kombinieren einladen



Spielbeschreibung:

Die Spielpartner sitzen einander gegenüber; zwischen ihnen befindet sich die Imitationskiste. Sie wird geöffnet und ausgeleert; beide Spieler haben gleichen Zugang zu den Materialien. Die Gegenstände sollten so ausgewählt sein, dass sie zur Exploration anregen und auch einen ungewöhnlichen, kreativen Umgang ermöglichen. Die Spieler werden dazu ermuntert, aufeinander zu achten und die Ideen des Anderen aufzugreifen und selbst auszuprobieren.

Hinweis zur Materialauswahl:

Alltagsgegenstände besitzen oft einen hohen Aufforderungscharakter, da die Spieler auf bekannte Handlungskonzepte zurückgreifen können (z. B. Hut aufsetzen, Dosen öffnen und verschließen). Sensorisch interessante Gegenstände reizen ebenfalls zum aktiven Umgang (z. B. Luftpolsterfolie, Glitzerdrehscheibe). Neue Ideen, die zur Nachahmung anregen, entstehen dagegen am ehesten, wenn Materialien aus völlig unterschiedlichen Zusammenhängen aufeinander treffen und sich doch irgendwie kombinieren lassen (z. B. eine Dose, die genau in einen Pappzylinder passt, oder ein Magnet, der an einem Löffel haftet).

Förderziele:

- Soziale Aufmerksamkeit; Beobachten anderer Personen
- Soziale Reaktion / Imitation

Was kostet die Welt?

Material:

- 1 Sack mit Gegenständen, die jeweils mit einem Preisschild versehen sind
- 2 Würfel mit Abbildungen von Münzen
- Für jeden Mitspieler einen Einkaufskorb



Spielbeschreibung:

Der erste Mitspieler zieht einen Gegenstand aus dem Sack. Dann wirft er die Würfel; diese zeigen an, wie viel Geld er zur Verfügung hat. Diesen Geldbetrag vergleicht er nun mit dem Preis auf der „Ware“. Jetzt muss er entscheiden, ob er mit dem erwürfelten Betrag den Gegenstand kaufen kann. Reicht das Geld aus, legt er die Ware in seinen Einkaufskorb. Ansonsten muss sie in die Kiste für Dinge, die zu teuer sind. Ist der Spielzug abgeschlossen, kommt der Nächste an die Reihe. Gewonnen hat, wer am Ende die meisten Teile in seinem Einkaufskorb hat.

Hinweis zu Variationen:

Während bei zwei Würfeln das Rechnen mit Geldbeträgen erforderlich ist, kann man natürlich auch erst einmal nur einen Würfel einsetzen, so dass es nur um den Wert einzelner Münzen geht.

Bei einer schwierigeren Variante kann man Zusatzpunkte sammeln, indem man den Betrag richtig bestimmt, der als Wechselgeld herausgegeben werden müsste bzw. der noch fehlt, um die Ware bezahlen zu können.

Förderziele:

- Abwechseln
- Lebenspraxis: Preise an Waren ablesen; Rechnen mit Geld