

Blinde Künstler

Thema

- Kommunikation
- Wahrnehmung
- Kreativität

Zeitaufwand

ca. 30-60 Minuten (je nach Ausgestaltung)

Gruppengröße

2-3 Personen pro Kleingruppe; alternativ: kooperative Großgruppe (flexibel anpassbar)

Kurzbeschreibung

Kooperatives Kommunikations- und Wahrnehmungsspiel, bei dem ein Bild gemeinsam entsteht, ohne dass alle Beteiligten über dieselben Wahrnehmungs- oder Ausdrucksmöglichkeiten verfügen. Eine Person gestaltet ein Bild (blind, sehbehindert oder mit eingeschränkter Sicht), während andere Personen durch unterschiedliche Kommunikationsformen Anweisungen geben oder unterstützende Rollen übernehmen. Im Mittelpunkt steht nicht das Ergebnis, sondern der gemeinsame Prozess:

- Wie verständigen wir uns?
- Wie gehen wir mit Unsicherheit um?
- Wie können alle Menschen, unabhängig von ihren Fähigkeiten, aktiv teilhaben?

Barrierefreiheit

Mehrere Rollen und Kommunikationsformen möglich, taktile und angepasste Materialien einsetzbar, aktive Teilhabe unabhängig von Fähigkeiten.

Kommunikation

- Anweisungen sollten klar, kurz und eindeutig sein
- Tempo wird gemeinsam festgelegt
- Pausen sind jederzeit möglich
- Anzahl der Anweisungen kann begrenzt werden („nur drei Schritte“)

Für blinde oder sehbehinderte Kinder

- taktile Zeichenunterlagen (zum Beispiel Gummimatte, Raised-line paper)
- Fadenbilder oder Steckbretter statt Zeichnung
- So wird aus „zeichne genau“ ein „gestalte gemeinsam“.

Tempo & Komplexität können angepasst werden. Anstatt fixer Zeitvorgaben kann es ein selbstgewähltes Tempo geben. Das ist unter anderem mit folgenden Varianten möglich:

- „Zeichne nur drei Anweisungen!“
- „Mach nach jeder Anweisung eine Pause!“
- „Die Gruppe entscheidet gemeinsam, wann fertig ist.“

Barrieren im Raum abbauen

Für Rollstuhlnutzer*innen

- Tischhöhe anpassen
- genügend Platz fürs Wenden
- Hilfsperson bei Bedarf einplanen

Für Kinder mit Wahrnehmungssensibilität

- Geräuscharme Umgebung
- klare, nicht überladene Aufgabenstellungen

Benötigtes Material

- Papier oder Zeichenunterlage, Stifte, ggf. Augenbinde oder Symbole
- Hilfsmittel sollten bereitgestellt werden. Für motorisch eingeschränkte Kinder könnte das zum Beispiel sein: breitere Stifte, Griffverstärker, Zeichnen auf iPad mit Finger (Screenreader-kompatibel), Malen mit Schablonen oder Plateaus, die nicht verrutschen

Ziel: Kommunikation stärken, Zusammenarbeit, unterschiedliche Wahrnehmungen

- Förderung klarer und wertschätzender Kommunikation
- Sensibilisierung für unterschiedliche Wahrnehmungs- und Ausdrucksweisen
- Stärkung von Teamarbeit und gegenseitiger Unterstützung
- Erleben von Selbstwirksamkeit unabhängig von Fähigkeiten
- Abbau von Leistungsdruck zugunsten von Kooperation

Zielgruppe

- Kinder
- Jugendliche
- Erwachsene

Ablauf

1. Einführung der Methode

Zu Beginn erklärt die anleitende Person:

- den Ablauf des Spiels
- die möglichen Rollen
- dass Freiwilligkeit gilt
- dass es kein richtig oder falsch gibt

Wichtig ist eine klare Haltung: Es geht nicht darum, ein schönes Bild zu zeichnen, sondern darum, gemeinsam etwas zu gestalten.

2. Rollenverteilung

Eine flexible Rollenwahl sollte möglich sein. Nicht jeder junge Mensch möchte (oder kann) „blind“ zeichnen. Die Rollen werden gemeinsam besprochen und frei gewählt. Möglich sind unter anderem:

Gestaltende Person

- zeichnet blind, mit geschlossenen Augen oder eingeschränkter Sicht
- kann auch sehend zeichnen, wenn „blind“ unangenehm ist

Anleitende Person(en): Für das Spiel gerne mehrere Kommunikationskanäle ermöglichen. Viele junge Menschen profitieren davon, wenn Anweisungen nicht nur verbal passieren.

- geben Anweisungen:
 - verbal (oder: Regelkarten halten statt verbaler Anweisung)
 - Symbolkarten: Pfeile (hoch/runter/links/rechts), Pause-/Start-Karte
 - Taktile Karten für blinde/sehbehinderte Kinder (erhabene Pfeile)
 - Gebärdensprache: Richtungsgebärden oder einfache vereinbarte Zeichen
- geben nonverbale Hinweise: leichte Vibrationsgeräte (zum Beispiel kleine Schulterpokser, Vibrationskissen).

→ Besonders inklusiv für: hörbehinderte, neurodivergente, sprachlich unsichere oder nonverbale junge Menschen.

Weitere Rollen (optional)

- Zeitwächter*in
- Beobachter*in und Feedback geben
- Bild-Checker*in (beschreibt das Bild am Ende)
- Sicherheitsassistent*in

Es sollte darauf geachtet werden, dass auch körperlich eingeschränkte junge Menschen eine aktive Rolle erhalten.

3. Gestaltungsphase

Die Aufgabenstellung: Sinnvoll ist es statt konkreter Motive, abstrakte, offene Aufgaben zu wählen. Ein Beispiel: Statt „Zeichne ein Haus“, lieber abstrakte Formen, wie:

- Formen: Kreise, Zickzack, Wellen, Spiralen
- Muster: Punkte, Raster, Linienfolgen
- Emojis/Icons: Herz, Sonne, Wolke

→ Das reduziert kognitiven Stress und erhöht Gleichberechtigung.

4. Abschluss und Auswertung

Am Ende wird das Bild gemeinsam betrachtet oder ertastet. Die Auswertung erfolgt wertschätzend und ressourcenorientiert.

Reflexion mit Leitfragen:

- „Was hat gut funktioniert?“
- „Wie habt ihr kommuniziert?“
- „Was würdet ihr das nächste Mal ausprobieren?“
- „Wer hat heute eine Rolle ausprobiert, die neu war?“

→ Fokus liegt auf Kooperation, nicht auf Leistung.

5. Variationen und Erweiterungen

- Kooperative Gruppe statt Zweierteam: Alle geben gemeinsam kurze Anweisungen, ideal für sehr heterogene Gruppen.
- Rolle tauschen, aber freiwillig: Niemand muss „blind“ zeichnen, wenn es unangenehm ist.
- Gemeinschaftsbild: Alle zeichnen nacheinander nur eine Linie, blind oder sehend. Das Ergebnis ist ein kreatives Gruppenkunstwerk.

Pädagogische Hinweise

- Freiwilligkeit und Wohlbefinden stehen im Vordergrund
- Sprache wertfrei und unterstützend halten
- Raum, Tempo und Lautstärke an Bedürfnisse anpassen
- Vielfalt als Stärke sichtbar machen