

## Hör-Spiel in der Klasse



## Blindenparcours

### Wie kommen Blinde ans Ziel? Mit ihrem Gehör!

Probiert einmal aus, wie wichtig das Gehör wird, wenn man nichts mehr sehen kann. Das Spiel geht so ähnlich wie „Topf schlagen“ – nur kriecht ihr jetzt nicht auf allen vieren über den Boden, sondern steht auf zwei Beinen und geht ganz vorsichtig. Ihr müsst euch also noch viel mehr mit den Ohren orientieren!

### Anleitung:

Das Spiel muss in einem Raum stattfinden, der keine Hindernisse hat.

Einem Schüler werden die Augen verbunden. Haltet ihm kurz die Ohren zu, damit ihr ein Ziel im Raum platzieren könnt – das kann ein Stuhl sein oder ein Schulranzen zum Beispiel.

An die vier Seiten des Zimmers stellen sich nun vier Mitschüler auf, die immer abwechselnd rufen – je nachdem, wohin der Blinde gehen soll. Der Blinde bewegt sich auf den Rufenden zu, so lange bis der Ruf abbricht. Dann muss er sich am nächsten Ruf orientieren.

Die vier Schüler müssen sich also mit Zeichen verständigen, wer als nächster ruft, um den Blinden sicher zum Ziel zu geleiten.

Ihr erschwert das Spiel, indem ihr den Blinden zunächst zwei bis drei Mal in eine falsche Richtung lockt. Statt zu rufen, könnt ihr auch Instrumente als Geräuschquellen verwenden – zum Beispiel Flöte, Triangel, Trommel oder Schelle.