



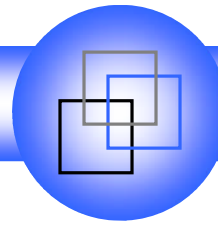


<p>Ziel:</p> 	<p>Die Schüler erfahren die Hindernisse und Schwierigkeiten im Alltag eines Rollstuhlfahrers nochmals spielerisch.</p>
<p>Arbeitsauftrag:</p> 	<p>Im Plenum werden die Schwierigkeiten für einen Rollstuhlfahrer auf dem Schulweg der einzelnen Kinder besprochen.</p> <p>Anschliessend setzen sich die Schüler noch einmal spielerisch mit den Hindernissen und möglichen Hilfe auseinander.</p>
<p>Material:</p> 	<p>Spiel, Spielfiguren, Würfel</p>
<p>Sozialform:</p> 	<p>Plenum Gruppenarbeit</p>
<p>Zeit:</p> 	<p>ca. 30 Minuten</p>

Zusätzliche Informationen

- Allgemeine Informationen zum Thema Paraplegie sowie Veranstaltungen zum Thema finden Sie auf der Website der Schweizer Paraplegiker Vereinigung (www.spv.ch).



Anleitung

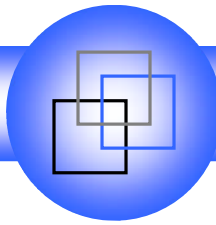
Beim Würfelspiel geht es darum, dass verschiedene Hindernisse im Alltag eines Rollstuhlfahrers aufgezeigt werden. Verschiedene Hindernisse müssen überwunden werden, dazu sind Hilfestellungen nützlich.







Das Spiel können 2 bis 4 Personen miteinander spielen. Dafür braucht man einen Würfel und eine Spielfigur pro Mitspieler.

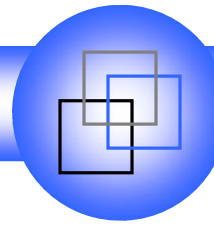
Die Spieler setzen ihre Spielfiguren auf „Start“. Wer die höchste Zahl würfelt, eröffnet das Spiel. Danach wird im Uhrzeigersinn gespielt.

Es wird um die jeweils gewürfelte Zahl vorgerückt. Gelangt ein Spieler auf ein Bildfeld, so muss er die Anweisungen zum Bildfeld befolgen. Wer zuerst das Feld 40 genau erreicht, gewinnt.

Viel Spass!



40 ZIEL	39	38	37	36 
31	32	33 JOKER!	34	35
30	29 	28	27	26
21	22	23	24	25 
20	19	18	17	16
11	12 	13	14	15
10	9	8	7 	6
1 START	2	3 	4	5



Bildfelder	
	<p>Der Fahrstuhl ist ausser Betrieb, und die Treppe kann man mit dem Rollstuhl nicht verwenden. Du musst warten, bis der Mechaniker kommt und den Fahrstuhl reparieren kann. Geh zurück zum Start.</p>
	<p>Der Randstein ist abgeschrägt, das erleichtert das Befahren mit dem Rollstuhl schon sehr. Weil man dank dieser baulichen Massnahme schneller vorankommt, darfst du zwei Felder überspringen.</p>
	<p>Dieses Zeichen weist darauf hin, dass es hier rollstuhlgängig ist. Rücke ein Feld vor.</p>
	<p>Die Drehtür geht viel zu schnell, so dass ein Rollstuhlfahrer nicht in das Haus hineinfahren kann. Ein Umweg muss gesucht werden, und viel Zeit geht verloren. Würfle und geh so viele Felder zurück, wie die Augenzahl anzeigt.</p>
	<p>Der Zugang zu diesem Haus ist für einen Rollstuhlfahrer nicht möglich, ausser er wird getragen. Da dies viel Zeit beansprucht und einigen auch nicht besonders angenehm ist, musst du zwei Runden aussetzen.</p>
<p>JOKER!</p>	<p>Glück gehabt, einem Rollstuhlfahrer sind freundliche Menschen begegnet. Geh 2 Felder vor.</p>
	<p>Am Boden lagen Glasscherben, die du übersehen hast. Nun hat der Reifen einen Platten. Setze eine Runde aus.</p>