

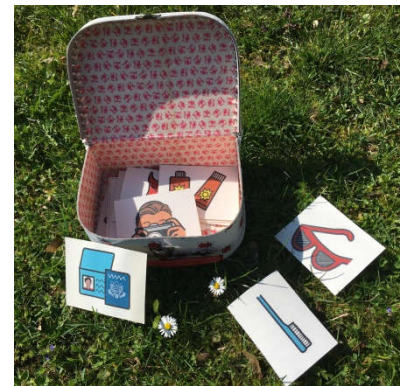
# Spielerisch Gebärden lernen ein Workshop mit Monika Ruffert und Jörg Reemen

## Spielanleitungen

### **Ich packe meinen Koffer** (für 6 und mehr Spieler)

#### **Material:**

- 1 kl. Koffer
- 10-15 laminierte Piktogrammkarten auf denen Dinge abgebildet sind, die man mit in den Urlaub nimmt (hier können auch Objekte genommen werden)
- 5 Karten mit Fahrzeugen
- eine Übersicht der benötigten Gebärden (diese können auch auf die Rückseite der Piktogrammkarten geklebt werden)
- Gegebenenfalls ein IPAD mit DGS APP und der Lernliste für die benötigten Gebärden.



#### **Spielablauf:**

Die 5 Karten mit den Fahrzeugen, werden in die Mitte gelegt. Der erste Spieler\* beginnt. Er sucht sich zunächst ein Fahrzeug aus, mit dem er in den Urlaub fahren möchte. Er macht die Gebärde für das Fahrzeug und nimmt sich dann eine Karte aus dem Koffer. Ist die Gebärde nicht bekannt, kann man diese auf der Übersichtsseite oder dem IPAD nachschauen, oder vielleicht kennt ein Mitspieler die Gebärde. Der Spieler macht die Gebärde für den Gegenstand, den er aus dem Koffer geholt hat und legt die Karte gut sichtbar vor sich ab. Reihum ist nun jeder Spieler dran: Fahrzeug auswählen, Karte aus dem Koffer nehmen, Gebärde machen.

#### **Varianten:**

- jeder Spieler muss die Gebärden des Vorgängers wiederholen
  - jeder Spieler wiederholt die Gebärden **aller** Vorgänger.
- Beim Gebärden können alle Mitspieler mitmachen und auch aushelfen, wenn der Spieler mal die Gebärde nicht mehr weiß.

\*Spielerinnen sind natürlich auch herzlich willkommen. Aufgrund der besseren Lesbarkeit nutzen wir die männliche Form.

# Memorie

(für 6 und mehr Spieler)



## Material:

- 20 Paare mit Piktogrammen und Gebärdenbildern
- 40 Münzkapseln (4cmØ), damit die Karten besser zu greifen sind.  
(Die Münzkapseln sind im Internet erhältlich)

**Vorbereitung:** Die ausgedruckten Piktogramme und Gebärdenbilder werden kreisrund ausgestanzt.

Dafür wird ein Kreislocher mit (4cmØ) benutzt. Auf die Rückseite wird entsprechend das Symbolbild für Piktogramm geklebt oder das für Gebärden. Die Einzelnen Vorlagen werden nun in die Münzkapseln gelegt. Die Münzkapseln werden verschlossen.



## Spielablauf:

Alle Kapseln werden so hingelegt, dass nur die Piktogramme für Gebärden oder Symbole zu sehen sind. Die Kapseln werden gemischt. Der 1. Spieler beginnt und deckt zunächst eine Kapsel mit einem Piktogramm auf. Wenn er die Gebärde kennt führt er diese aus. Die anderen Mitspieler können helfen und machen ebenfalls die Gebärde. Dann deckt der 1. Spieler eine zweite Kapsel auf, diesmal mit Piktogramm. Passt dieses zur Gebärde, kann er sich das Pärchen nehmen und darf erneut 2 Kapseln aufdecken. Passt es nicht, ist der nächste Spieler dran, mit gleichem Ablauf: Gebärdenkapsel nehmen, Gebärde machen, Piktogrammkapsel nehmen. Wer am Ende die meisten Pärchen hat, hat gewonnen.

**Das Memorie kann je nach Schwierigkeitsgrad in verschiedenen Varianten gespielt werden:**

- Anzahl der Pärchen variieren
- Die zuerst aufgedeckte Kapsel bleibt offen liegen
- Die Kapseln liegen entweder durcheinander oder sortiert auf dem Tisch
- Zuerst ein Piktogramm aufdecken und danach das Gebärdenbild.

# Gebärdenbingo in 2 Varianten („Frühstück“ und „Körperpflege“)

Für 2 bis 4 Spieler  
plus 1 Spielleiter

## Material:

- 4 Spielkarten (Din A 4 mit insgesamt 9 Feldern)
- 4 Folienstifte
- 1 Taster mit der Sprachnachricht „Bingo“

## Jede der beiden Varianten kann nach den folgenden Regeln gespielt werden:

Jeder Spieler erhält eine Spielkarte und einen Folienstift.

Der Taster steht in der Tischmitte und ist für jeden Spieler gut zugänglich (alternativ hat jeder Mitspieler einen eigenen Taster neben sich stehen).

## Ziel des Spieles:

Wer zuerst die 3 Felder der mittleren Reihe (alle 3 Felder haben einen roten Rand) angekreuzt hat, betätigt den Taster, vollzieht die Gebärde „Fertig“ und hat gewonnen.



## Ablauf:

Der Spielleiter mischt die verdeckten 9 Karten mit den Einzel-Symbolen der gewählten Variante.

Anschließend zieht er die oberste Karte und dreht sie um. Er benennt und gebärdet das dargestellte Symbol.

Abschließend mischt er die gezogene Karte wieder unter den Stapel der restlichen 8 Symbolkarten.

Die Spieler suchen das gezeigte Symbol auf ihrer Karte, kreuzen es dort an und gebärden dann gemeinsam das Symbol (**beim Gebärden kann man sich an dem Gebärdenbild seiner Karte orientieren: die dargestellten Pfeile zeigen den Verlauf der Bewegung an und die im Bild unten links gezeigte Hand zeigt die Handhaltung an**).

Nun dreht der Spielleiter die nächste Karte um und es wird wieder so wie oben beschrieben verfahren.

Derjenige Spieler, der zuerst alle 3 rot umrandeten Felder seiner Karte angekreuzt hat, betätigt schnell den Taster „Bingo“ und führt dann die Gebärde „Fertig“ durch. Er gewinnt das Spiel.

### **Regel-/Spiel-Alternativen:**

1. Die Spieler einigen sich vor dem Spiel, welche Reihe komplett angekreuzt sein muss, um das Spiel zu gewinnen (alternativ also die blaue oder die grüne Reihe), oder
2. Die beiden Spielvarianten werden zusammengespielt, so dass die Spieler jeweils eine Karte mit den Symbolen der Variante „Frühstück“ und denen der Variante „Körperpflege“ haben und diese parallel ankreuzen müssen. Der Spielleiter mischt alle vorhandenen Symbole beider Varianten. Wer zuerst eine der roten Reihen komplett hat, betätigt den Taster „Fertig“, vollzieht die Gebärde und hat gewonnen.

## **Gebärden-Lotto „wichtige Worte“ in 3 Varianten**

Für **2 bis 6** Spieler  
Plus 1 Spielleiter

### **Variante 1**

#### **Material:**

- 1 Tafel mit den Gebärden-Darstellungen und Symbolen von 18 Kern-Vokabeln
- 18 Einzel-Karten mit Gebärden-Darstellungen und Symbolen von jeweils einer Kern-Vokabel

#### **Ziel des Spieles:**

Am Ende sind alle Einzelkarten auf der Tafel verteilt;  
es gibt keinen Sieger

#### **Ablauf:**

Die Einzelkarten werden gemischt und mit der Rückseite nach oben auf dem Tisch verteilt.

Reihum ziehen nun die Spieler eine Karte (bei 2 Spielern kommt jeder 6x, bei 6 Spielern 3x an die Reihe).

Der Spieler, der an der Reihe ist, sucht das Bild auf der Tafel (er bekommt ggf. Hilfe von den Mitspielern) und legt die Karte darauf ab.

Der Spielleiter benennt nun das Wort und modelt die entsprechende Gebärde. Anschließend wird diese von allen Teilnehmern wiederholt (ob dies gemeinsam oder einzeln geschieht, bleibt dem Spielleiter überlassen).



## Variante 2

### Material:

1 Tafel mit den Gebärden-Darstellungen und Symbolen von 18 Kern-Vokabeln  
18 Münzkapseln mit einem Symbol von jeweils einer Kern-Vokabel

### Ablauf:

Die Münzkapseln werden mit der Rückseite nach oben auf dem Tisch verteilt. Reihum nimmt sich nun jeder Spieler eine Kapsel, dreht sie um, sucht nun das entsprechende Symbol auf der Tafel und legt die Kapsel dort ab.  
Weiterer Ablauf wie oben beschrieben.



## Variante 3

### Material:

1 Tafel mit Gebärden-Darstellungen und Symbolen von 18 Kern-Vokabeln  
18 Münzkapseln mit der Gebärden-Darstellung von jeweils einer Kern-Vokabel

### Ablauf:

wie in Variante 2 beschrieben

## Viel Spaß beim Ausprobieren !

Für Rückfragen: [m.ruffert@diakonie-michaelshoven.de](mailto:m.ruffert@diakonie-michaelshoven.de) und [j.reemen@diakonie-michaelshoven.de](mailto:j.reemen@diakonie-michaelshoven.de)

### Bildquellen für alle Spiele:

→METACOM Symbole ©Annette Kitzinger 2000-2015

→The Picture Communication Symbols ©1981–2009 by Mayer-Johnson LLC. All Rights Reserved Worldwide. Used with permission. Boardmaker® is a trademark of Mayer-Johnson LLC

→©Verlag Karin Kestner oHG

die Gebärdenbilder sind dem Gebärdenspeicher der *LVR-Max-Ernst-Schule Euskirchen entnommen* ([https://hgs-euskirchen.lvr.de//de/nav\\_main/ueber\\_unsere\\_schule/gebaerdenwoerterbuch/gebaerdenwoerterbuch.html](https://hgs-euskirchen.lvr.de//de/nav_main/ueber_unsere_schule/gebaerdenwoerterbuch/gebaerdenwoerterbuch.html))

→ Fotos: Monika Ruffert, Jörg Reemen