

Barriere-Bingo

Spielerischer Einstieg in das Thema digitale Barrierefreiheit



Das Barriere-Bingo setzt sich mit digitalen Barrieren auseinander – und mit Möglichkeiten, diese Barrieren zu überwinden oder abzubauen. Dabei eignet sich die Methode als eigenständiges Werkzeug oder als Ergänzung zu anderen Selbsterfahrungsangeboten, z. B. im Bereich der baulichen Barrierefreiheit.

DAS BRAUCHT MAN

- Endgeräte (Android und iOS)
- Barriere-Bingo-Bogen
- Barriere-Bingo-Aufgabenkarten (Vorder- und Rückseite ausdrucken)
- leere Blätter (für die Ergebnisse)
- WLAN, mobiler Hotspot, ggf. mobile Daten
- 3-5 Teilnehmende in 2-4 Gruppen, mindestens 2 Betreuungspersonen
- ca. 2 Stunden



<< Hier **Barriere-Bingo-Material** herunterladen



Barriere-Bingo



Ziele

- Erleben, mit welchen Barrieren Menschen mit motorischer Behinderung, Sinneseinschränkungen und Lernschwierigkeiten im digitalen Raum konfrontiert sind und welche technischen Möglichkeiten es gibt, diese zu überwinden.

Vorbereitung

- Barriere-Bingo-Aufgabenkarten ausdrucken. Mit Magneten/Pins/Stecknadeln an Stellwand/Whiteboard befestigen (oder auf Tisch legen), sodass nur der Name der Aufgabe mit der Nummer zu sehen ist.
- Hinweis: Die Karten sind nummeriert, damit alle 5er-Reihen einen ähnlichen Anspruch haben.
- Pro Gruppe einen Barriere-Bingo-Bogen ausdrucken.
- Sinnvoll: Auf einem iOS-Gerät die Apps Seeing AI (iOS, kostenfrei), Supersense (iOS, Android, kostenfrei), Sound of Magic (iOS, Android, kostenfrei) vorinstallieren.

Durchführung

- Gruppen einteilen, Bingo-Bögen und Blanko-Zettel verteilen.
- Ziel: Die Gruppe, die zuerst alle Aufgaben in einer Reihe (waagrecht, senkrecht, diagonal) gelöst hat, ruft „Bingo!“ und hat gewonnen.
- Die Gruppen gehen zur Wand und nehmen sich eine Aufgabe. Bei einigen Aufgaben ist es erforderlich, dass die Gruppe Ergebnisse schriftlich festhält, bei anderen muss beispielsweise eine Gebärde gelernt werden. Wichtig ist: Es muss am Ende darstellbar sein, dass die Gruppe die Aufgabe erfolgreich abgeschlossen hat.
- Wenn die erste Gruppe ein Bingo hat, wird das Spiel angehalten: Die Gruppe darf dann vorstellen, welche Aufgaben sie bearbeitet hat, und die Ergebnisse präsentieren. (Je nach Interessen der Teilnehmenden kann das eine gute Möglichkeit sein, um miteinander ins Gespräch zu kommen oder zu diskutieren.)
- Das Spiel geht weiter. Wenn die nächste Gruppe ein Bingo schafft, darf sie die Ergebnisse vorstellen.

Verschiedene Varianten sind möglich:

- So lange spielen, bis eine Gruppe drei Bingos hat.
- Zeitlimit setzen: Die Gruppe mit den meisten Bingos hat gewonnen.

Schluss:

- Kurz halten, da bereits nach jedem Bingo die Ergebnisse vorgestellt und diskutiert werden.
- Alle Teilnehmenden nehmen eine Aufgabenkarte und sagen, was daran gut gefallen hat, was Spaß gemacht hat und was man Neues gelernt hat.



Barriere-Bingo

Inklusiv gedacht

- Für viele der Aufgaben ist das Expert*innenwissen von Menschen mit Einschränkungen von großem Vorteil (z. B. assistive Technologien für Menschen mit Sehbehinderung, Gebärdensprache und Leichte Sprache).
- Die Methode findet in der Gruppe statt: Dadurch werden unterschiedliche Fähigkeiten ausgeglichen und gemeinsam gelernt.
- Tipps für bessere Zugänglichkeit: mehr Zeit einplanen, kompetitiven Charakter des Spiels herausnehmen, Zahl der Assistenzpersonen erhöhen, Zahl der Aufgaben reduzieren (z. B. Aufgaben weglassen, die die Verwendung von externen Apps erfordern).

TIPPS

- Es gibt fünf Blankoaufgabenkarten: Sie lassen sich individuell, schwieriger oder leichter, gestalten und als Alternative zu bestehenden Aufgaben oder für die Blankofelder einsetzen. Dadurch lässt sich das Spiel weiter an die jeweilige Situation anpassen.



DAVID KRÜTZKAMP
JOHANNES BENEDIX

Netzstecker
Lebenshilfe Münster

FAZIT

„Uns gefällt die Methode, weil sie einen spielerischen Blick auf das Thema Barriere(freiheit) ermöglicht. Natürlich gibt es immer noch viele Barrieren bei der Nutzung digitaler Medien – wir möchten aber ressourcenorientiert durch die positive Brille schauen, was in den letzten Jahren durch technische Entwicklungen möglich geworden ist. Die Methode lässt sich gut an das jeweilige Gruppensetting anpassen. Kurze Spiele machen genauso viel Spaß wie längere Runden.“

www.lebenshilfe-muenster.de/de/projekte/netzstecker