



# Handbuch für PädagogInnen

## INHALTSVERZEICHNIS

1. WAS WILL FRida & freD UND WIE WIRD ES UMGESETZT? .....	1
2. FRida & freD - DAS TEAM .....	4
3. <i>DIALOG IM DUNKELN</i> - VERMITTLUNGSZIEL .....	6
4. WORAUF MAN IM DUNKELN VIELLEICHT TRIFFT .....	9
5. WORKSHOP-INSELN ZUR VOR- UND NACHBEREITUNG .....	10
6. ABLAUF DES BESUCHS <i>DIALOG IM DUNKELN</i> FÜR GRUPPEN.....	12
7. ANMELDUNGSTERMINE FÜR GRUPPEN .....	13
8. DUNKELHEIT IST MANCHMAL ANGSTEINFLÖSSEND DOCH ES KANN NICHTS PASSIEREN! .....	14
9. ANREGUNGEN FÜR DIE SPIELERISCHE VORBEREITUNG AUF DEN BESUCH DER AUSSTELLUNG <i>DIALOG IM DUNKELN</i> .....	15
10. EINE KURZE UMFRAGE: „WAS WÜNSCHT DU DIR, WAS WÜNSCHEN SIE SICH VON ANDEREN MENSCHEN?“ .....	25
11. KINDER- UND JUGENDLITERATUR ZUM THEMA BLINDHEIT UND SEHBEHINDERUNG .....	27
12. WEITERFÜHRENDE ADRESSEN .....	35
13. QUELLENANGABEN .....	36

## 1. WAS WILL FRida & freD UND WIE WIRD ES UMGESETZT?

FRida & freD sieht sich als junges, innovatives und kreatives Museum, das auf Qualität Wert legt, ständig in Bewegung ist und bewegen will.

FRida & freD ist ein Haus für alle Kinder. Mit unseren Programmen wollen wir den Kindern die Möglichkeit geben, die Welt in ihrer Vielfalt kennen zu lernen und in ihrer Komplexität besser zu verstehen. Neben der Vermittlung von Inhalten richten wir unsere Aufmerksamkeit darauf, dass sich die jungen Menschen zu selbstbewussten und eigenverantwortlichen Individuen entwickeln können, die sorgfältig mit sich, ihren Mitmenschen und der Umwelt umgehen. Dabei wollen wir ein Ort sein, an dem Kinder und ihre Eltern sich wohl fühlen, der ihre Sinne und ihre Phantasie anregt und herausfordert, ihre Herzen berührt und ihre Kreativität fördert. Durch unsere Erfahrungen und die Reflexion unserer Arbeit möchten wir an der Entwicklung neuer Vermittlungsmodelle arbeiten und mitwirken und deren Erkenntnisse auch an Dritte weitergeben.

FRida & freD entwickelt dazu einen freien und strukturierten Raum, der belebt werden darf und in dem Kinder unterschiedlichen Alters ihren individuellen Fertigkeiten und Fähigkeiten gemäß tätig werden können. Wir verstehen uns als prozessorientierte Bildungseinrichtung, in der Ausstellungen, Workshops und Projekte mit Kindern und für Kinder unter Mithilfe von PädagogInnen, KünstlerInnen, DesignerInnen, HandwerkerInnen, WissenschaftlerInnen und TechnikerInnen umgesetzt werden. FRida & freD möchte dabei entdeckendes, fächerübergreifendes, ganzheitliches Lernen fördern und intrinsische Motivation anregen.

FRida & freD möchte allen Kindern die Möglichkeit bieten, einen Platz im Kindermuseum zu haben, wir sind ein inklusives Museum. In unserem Haus sollen verschiedenste soziale und kulturelle Gruppen, Menschen unterschiedlichster geistiger und körperlicher Voraussetzungen und unterschiedlichster Bedürfnisse miteinander spielen. Zu diesem Zweck kooperieren wir vielfältig mit entsprechenden Institutionen, versuchen unser Haus und unsere Ausstellungen weitgehend barrierefrei zu gestalten und bieten Programme mit unterschiedlichen Schwerpunktsetzungen an.

**FRida & freD** konzipiert ausgehend von der wissenschaftlichen Inhaltserarbeitung unter der Devise „Hands On - Minds On“ in erster Linie Ausstellungen, in denen das Angreifen und der Kontakt mit den Objekten erwünscht ist und herausgefordert wird. Die Experimente und Objekte stehen nicht für sich alleine, sondern sind eingebettet in eine übergeordnete Geschichte, ein durchgehendes Konzept. Ziel ist es, nicht vorgefertigte Stationen und Abläufe zu entwickeln, sondern vielmehr mit unseren Ausstellungen und Objekten die Basis für sinnliche und tiefergehende Erfahrungen zu schaffen. Die Kinder haben in den Ausstellungen die Möglichkeit, die Themen-Welten ohne Zeitdruck und ihrem momentanen Rhythmus folgend zu erleben und mit allen Sinnen zu entdecken.

**FRida & freD** ist ein Ort lebendiger Kommunikation: Hier findet offener, fruchtbarer Austausch zwischen Kindern, KünstlerInnen, Eltern, MitarbeiterInnen, PädagogInnen statt. Sie alle lernen und lachen gemeinsam, spinnen Ideen, feiern gemeinsam Feste, spielen gemeinsam und entwickeln gemeinsam Konzepte. In den Veranstaltungen in unserem Haus wird dieser Austausch verdichtet bzw. die Kreativität der TeilnehmerInnen herausgefordert.

**FRida & freD** ist die Drehscheibe zwischen den Kinderkultureinrichtungen der Stadt Graz, wie Museen, Galerien, Theater- und Workshopgruppen. Gemeinsam mit dem Kulturzentrum bei den Minoriten und dem Megaphon ist es Träger des Netzwerks Minicosmos, dem Podium, das Überblick über alle Kinderkulturveranstaltungen in der Stadt ermöglicht und so zu einem umfassenden Bewusstsein für Kunst und Kultur beiträgt. Ziel ist es, nicht nur Infostelle zu sein, sondern vielmehr Termine zu koordinieren und die freie Kulturszene im Netzwerk zu unterstützen.

**FRida & freD** pflegt regen Kontakt mit Grazer Kulturinstitutionen. Die Zusammenarbeit erfolgt einerseits über laufende Programme, andererseits werden weitgehendere Kooperationen in Hinblick auf gemeinsame Ausstellungsprojekte angedacht. Mit dem Auditorium finden unter anderem auch Grazer Kindertheatergruppen einen attraktiven Veranstaltungsraum vor, der sehr vielfältig von unterschiedlichsten Gruppen in Anspruch genommen wird.

FRida & freD ist eingebettet in ein Netzwerk europäischer Kindermuseen. Wir stehen im ständigen Kontakt und Austausch mit anderen Kindermuseen in Europa und sind Mitglied bei „Hands On Europe“, der Vereinigung europäischer Kindermuseen. In diesem Sinne lernen wir nicht nur von einander, sondern denken auch effiziente Nutzungen vorhandener Infrastrukturen an. In unserer mehrjährigen Ausstellungsplanung sehen wir vor, regelmäßig Ausstellungen von anderen Museen zu leihen bzw. zu adaptieren. Produktionen unseres Hauses werden von anderen Kindermuseen übernommen.

FRida & freD strebt eine Zusammenarbeit mit Institutionen des sekundären Schulwesens und des tertiären Bildungswesens an. In gemeinsam entwickelten Lehrveranstaltungen sollen die StudentInnen die Möglichkeit bekommen, sich praktisch und theoretisch mit persönlichen, schulischen und außerschulischen Fragestellungen umfassend zu konfrontieren, zu reflektieren, zeitgemäße Handlungsmöglichkeiten zu entwickeln und Visionen zuzulassen.

## 2. FRida & freD - DAS TEAM

**Mag. Jörg Ehtreiber**

Geschäftsführung und Intendanz

**Petra Berner**

Sekretariat

**Frauke Bittner**

Öffentlichkeitsarbeit

**Mag. Bettina Deutsch-Dabernig**

Kuratorin

**Irmgard Gandl**

Empfang und Kassa

**Mag. DI Karin Mulzet**

Empfang und Kassa

**Mag. Ingrid Stipper-Lackner**

Floormanagement

**Mag. Gerlinde Podjaversek**

Kuratorin

**Daniel Schmiedhofer**

Haus- und Ausstellungstechnik

**Stefan Seiler**

Ausstellungstechnik-Assistenz

**DI Elisabeth Wohlschlager**

Produktionsassistentin

**DSA Monika Wölkart**

Museumspädagogik

## BegleiterInnen - Dunkelräume

Mag. Eva Felbauer  
Mag. Manuela Finding  
Marika Gasper  
Monika Gert  
Daniela Grießbauer  
Franz Kirnbauer  
Mag. Mario Kowald  
Annette Landauer  
Mario Lang  
Mag. Barbara Levco  
Helmut Müllner  
Dietmar Ogris  
Osman Porca  
Ursula Raunig  
Claudia Rauch  
Michael Sattler  
Helmut Schachinger  
Mag. Jan Schuster  
Sandra Seiwald  
Mag. Manfred Sonnleitner  
Jasmin Treffer  
Martha Verboschek  
Marco Witt  
Emanuel Zündel  
Patrick Zündel

## BegleiterInnen - Workshopinseln

Mag. Nora Bugram  
Lena Friess  
Katharina Grabner  
Maria Gradisnik  
Klara Haas  
Mag. Michaela Hawlik  
Julia Hartmann  
Kristina Hebenstreit  
Kathi Klammingner  
Veronika Koren  
Dipl. Päd. Martina Künstner  
Elke Märzendorfer  
DI Markus Müller  
Dipl. Päd. Helga Polzer  
Maria Pregartner  
Daniel Pryjda  
Elisabeth Rainer  
Mag. Kerstin Rajnar  
Mag. Mirjam Schöberl  
Veronika Stiene  
Mario Suppan  
Verena Wagner  
Hildegard Wallner  
Mag. Christine Wilhelm  
Susanne Windholz

### 3. DIALOG IM DUNKELN - VERMITTLUNGSZIEL

Dialog im Dunkeln -  
nach einem Konzept von Andreas Heinecke

#### *DIALOG IM DUNKELN* im FRida & freD

Ab 12. Mai bietet das Grazer Kindermuseum FRida & freD die Möglichkeit, den *Dialog im Dunkeln* zu besuchen. Diese Ausstellung bietet eine einzigartige Form des Austausches zwischen blinden, sehbehinderten und sehenden Menschen.

Sehende Menschen haben keine Vorstellung, wie es ist, blind zu sein. Für sie ist ein Leben ohne Licht – ohne Farben und Formen – unvorstellbar. Blindsein ist mehr als Nicht-Sehen, die gesamte Wahrnehmung verändert sich, man versucht anders zu denken. Auch in unserer Sprache ist Blindheit vor allem negativ besetzt. "Blind" läuft man in die Katastrophe, in "blinder Wut" wird versucht, diese abzuwenden, man ist "mit Blindheit geschlagen", wenn alles zu spät ist und hofft allenfalls, dass sich manches nur als "blinder Alarm" herausstellt. Blindheit, so scheint es, wird als Synonym für Fehlerhaftigkeit, Orientierungslosigkeit und Ignoranz benutzt. Ist man jedoch in seinem täglichen Umgang mit Blindheit konfrontiert und mit blinden und sehbehinderten Menschen in Kontakt, erscheint diese Grundhaltung vieler Menschen nicht mehr nachvollziehbar. Blindsein heißt sicherlich von vielem ausgeschlossen zu sein und bedeutet, sein Leben einer absolut visuell

ausgerichteten Gesellschaft anzupassen. Es impliziert aber nicht zwangsläufig Verzweiflung und Verlust jeglicher Lebensfreude, da an die Stelle des Nicht-Sehens ein anderes Sehen tritt. Der Alltag bekommt dadurch eine andere, eine nicht visuelle Qualität. Vieles ist nicht nur schön, weil es nett aussieht. Die nicht sichtbaren Komponenten werden interessant, bilden die Grundlage des Begreifens, rücken in das Zentrum und bereichern die Wahrnehmung um ein Vielfaches. Es erscheint paradox, über das Nicht-Sehen das Sehen neu zu lernen – doch es ist so!

#### Andere Sichtweisen

Die BesucherInnen des *Dialog im Dunkeln* betreten alltägliche Szenen: einen Park, eine Straßenkreuzung, ein Geschäft, die Wohnung eines Freundes oder einer Freundin ... und alles scheint wie immer zu sein. Mit einer Ausnahme – das Licht ist aus!

Sie bewegen sich in gewohnter Umgebung und tappen doch im Dunkeln! Blinde Guides führen die BesucherInnen durch eine nichtvisuelle Alltagswelt. Mit dem Eintritt in die Dunkelheit tritt eine Umkehrung der bisherigen Rollen ein: Sehende sind plötzlich orientierungslos, Blinde und Sehbehinderte – ExpertInnen für nichtvisuelle Orientierung – leiten und begleiten sie. Blinde, Sehbehinderte und Sehende tauschen hier die Rollen und kommen sich in emphatischer Art und Weise näher. Sehende fühlen sich in ein Leben ohne

optische Reize versetzt und erfahren, was dies im Alltag bedeutet. Für Blinde und Sehbehinderte ist es eine interessante Erfahrung, von Sehenden nicht klischeehaft als hilfsbedürftige Person wahrgenommen zu werden, sondern als jemand, der die durch die Dunkelheit verunsicherten BesucherInnen unterstützt und ihnen hilfreich zur Seite steht.

In der Lichtlosigkeit versagen eingeübte Techniken der Kontaktaufnahme und der Urteilsfindung. Das Sein im Dunkeln – das Sich-Bewegen, Denken, Wahrnehmen – eröffnet neue Perspektiven und damit neue Zugänge in Bezug auf das Verständnis für Menschen mit Behinderungen. Sobald sehende Menschen den lichtlosen Raum betreten, begeben sie sich auf eine Reise, auf der sie ihren Tast-, Gehör-, Geschmack- und Geruchsinn neu entdecken. Alltägliche Erlebnisse werden in den absolut lichtlosen Räumen zu völlig neuen Erfahrungen. Sehende beziehen im Dunkeln neue Positionen, fernab der Routine visueller Wahrnehmung und Bewertung. Der Aufenthalt im Lichtlosen versetzt die BesucherInnen in eine andere Wirklichkeit – sie distanzieren sich von ihrer gewohnten und alltäglichen Wahrnehmung und sensibilisieren durch den Verlust eines Sinnes die verbleibenden. Blindsein ist mehr als das Fehlen des Augenlichts und der visuellen Reize, es ist zugleich die Chance, sich seine Welt anders zu erschließen.

## **Perspektivenwechsel**

Ein Besuch im *Dialog im Dunkeln* dient nicht nur der Förderung einer Bewusstheit über die anderen menschlichen Sinne. Vielmehr ist der wesentlichste Aspekt der der Persönlichkeitsbildung und der der Entfaltung anderer Perspektiven: Der intensive Kontakt mit blinden und sehbehinderten Menschen und das „blinde Vertrauen“, das in sie gesetzt wird, schafft einen Rahmen für einen wechselseitigen respektvollen Umgang miteinander. Ohne die blinden und sehbehinderten Guides würden die BesucherInnen im Dunkeln tappen, für die Hilfestellung empfinden sie Dankbarkeit und nehmen die Guides in ihrer Rolle als ExpertInnen wahr. Durch die in Gesprächen innerhalb des Parcours stattfindende sensible Auseinandersetzung mit dem Thema Blindheit wird der *Dialog im Dunkeln* zu einer Plattform der Kommunikation zwischen Blinden und Sehenden. BesucherInnen aller Altersgruppen gelingt es, einen Perspektivenwechsel zu wagen und Erfahrungen zu machen, ohne belehrt zu werden. Das aktive Hineinversetzen in eine Situation ermöglicht eine unmittelbare sinnliche Erfahrung am eigenen Ich. Die Ausstellung betrifft die BesucherInnen selbst und sie können die eigene Berührtheit und Konfrontation positiv erleben.

Der Besuch des *Dialog im Dunkeln* ist eine Erfahrung, die jeden Besucher und jede Besucherin persönlich anspricht und ihre Art der Wahrnehmung in Frage stellt. Beim Betreten stellen sich Orientierungsverlust und ein Gefühl des Eingeschränkt-Seins ein, ferner wird den BesucherInnen die Dominanz des

Sehsinns bewusst. Es ist eine emotionale die Wahrnehmung von Blindheit und Behinderung im Allgemeinen verändert. Es zeigt sich weiters, dass das Einfühlungsvermögen für blinde und sehbehinderte Menschen steigt, dem Thema Blindheit aufgeschlossener begegnet wird und Sehbehinderte bereitwilliger bei der Selbsthilfe unterstützt werden.

Erfahrung, die im Gedächtnis haften bleibt und

In den Ausstellungsbesuch integriert ist ein Workshop-Programm, das zeigt, wie blinde und sehbehinderte Menschen individuell leben und wie sie ihren Alltag erleben und gestalten. Die Intention des Workshop-Programms ist es zu vermitteln, welche Unterstützungsmöglichkeiten und Hilfsmittel blinde und sehbehinderte Menschen in ihrem Alltag nützen und wie man auf respektvolle Art und Weise mit blinden und sehbehinderten Menschen in Kontakt treten kann. Ziel ist es, eine offene und vorurteilsfreie Grundhaltung zu entwickeln, die gleichberechtigte Dialoge ermöglicht.

#### 4. WORAUF MAN IM DUNKELN VIELLEICHT TRIFFT ...

In den Dunkelräumen der Ausstellung *Dialog im Dunkeln* ist das Licht aus und man sieht die Hand vor den Augen nicht. Doch auch in völliger Finsternis ist vieles möglich:

Ist es möglich wahrzunehmen, auf welchem Untergrund man geht?

Ist es möglich zu hören, welche Tiere an einem Teich leben?

Ist es möglich zu tasten und zu riechen, welche Pflanzen im Park wachsen?

Ist es möglich herauszufinden, woran man vorbeigeht?

Ist es möglich festzustellen, wie eine Wohnung eingerichtet ist?

Ist es möglich zu schmecken, welches Getränk dir jemand anbietet?

Vielleicht wird man feinfühlicher in Bezug auf unterschiedliche Materialbeschaffenheiten!

Vielleicht werden Geräusche und Klänge für die Orientierung noch wichtiger!

Vielleicht bleiben Düfte und Gerüche stärker in Erinnerung!

Vielleicht nimmt man sogar kleine Temperaturschwankungen wahr!

Vielleicht ist man aufnahmefähig für unterschiedliche Düfte und Aromen!

Vielleicht glaubt man beim Schmecken von Speisen und Getränken, sie vor sich zu sehen!

Vielleicht denkt man sich nach dem Besuch der Ausstellung *Dialog im Dunkeln*:

**DAS SEHE ICH JETZT ANDERS!**

## 5. WORKSHOP-INSELN ZUR VOR- UND NACHBEREITUNG

nur für Gruppen!

Da der Eintritt in die Dunkelräume nur gestaffelt möglich ist - jeweils 6 Personen im 10-Minuten-Takt - überbrückt ein facettenreiches Workshop-Programm nicht nur die Wartezeit bis zum Eintritt in die Dunkelheit, sondern dient zugleich zur Vor- und Nachbereitung des Themas.

Aufenthaltsdauer pro Insel jeweils 10 Minuten, jeweils maximal 6 Personen pro Workshop-Insel.

### INFORMATIONSBESCHAFFUNG FÜR BLINDE UND SEHBEHINDERTE MENSCHEN (personell betreut)

Anhand von tastbarem Stadtplan, tastbarem Globus, PC mit Braille-Zeile etc. finden die BesucherInnen heraus, wie sich blinde und sehbehinderte Menschen über das FRida & freD informieren können.

### KINO ZUM THEMA NICHT-SEHEN

Auch blinde und sehbehinderte Menschen sind an Film und Fernsehen interessiert. Audiodeskription ist ein Verfahren, das einen Film hörbar macht. In Dialogpausen werden in knappen Worten Handlung, Mimik, Gestik und Atmosphäre erläutert.

Drei Mal hintereinander wird eine kurze Szene eines Films vorgeführt - zuerst ist nur die Tonspur des Films zu hören, dann die Tonspur mit Audiodeskription und schließlich die Tonspur mit Audiodeskription und Video.

## **ALLTÄGLICHE HILFSMITTEL (personell betreut)**

Die WegbegleiterInnen des FRida & freD regen ein Rollenspiel zu einer Situation am Morgen an, in der vielseitige Hilfsmittel blinder und sehbehinderter Menschen zum Einsatz kommen.

## **DAS LEBEN HÖREN**

Ausgestattet mit Augenklappen hören die BesucherInnen ein Hörspiel an, das sie dahingehend sensibilisiert, welche wichtigen Informationen blinde Menschen aus der sie umgebenden Geräuschkulisse entnehmen können.

## **HELFEN, ABER WIE?**

Mittels Illustrationen und SprecherInnentexten werden die BesucherInnen mit verschiedenen Situationen vertraut gemacht, in denen man blinden und sehbehinderten Menschen Hilfestellung anbieten kann. Im Anschluss daran sind kurze Videosequenzen zu sehen, in denen blinde Menschen individuell erzählen, wann sie Hilfestellung brauchen und wann nicht.

## 6. ABLAUF DES BESUCHS *DIALOG IM DUNKELN* FÜR GRUPPEN

Zu den möglichen Terminen - siehe dazu Kapitel 12 - umfasst der Besuch der Ausstellung *Dialog im Dunkeln* für Gruppen:

- ein Einstimmen der BesucherInnen auf das zu Erwartende
- eine von blinden und sehbehinderten Menschen gestaltete 30minütige Führung durch völlig lichtlose Räume inkl. der Möglichkeit, sich mit ihnen über das Erlebte zu unterhalten
- den Besuch von fünf Workshop-Inseln - teilweise zur Vorbereitung des Eintritts in die vollständige Dunkelheit, teilweise zur Nachbereitung des Erlebten
- ein gemeinsames Ausklingen-Lassen der neuen Erfahrungen

Taschen, Rucksäcke und dicke Jacken sollten nach Möglichkeit in den Schließfächern aufbewahrt werden, um die in den Dunkelräumen notwendige Bewegungsfreiheit nicht einzuengen.

Um die intensiven Erfahrungen, die in den Dunkelräumen gemacht werden können, nicht zu stören, dürfen die BesucherInnen keine leuchtenden Gegenstände in die Ausstellung mitnehmen. Handys, leuchtende Schlüsselanhänger, blinkende Schuhe, Laserpointer, Feuerzeuge und ähnliches müssen in der Garderobe abgegeben werden und können in Schließfächern verwahrt werden. Aus Sicherheitsgründen muss die Führung sofort abgebrochen werden, wenn trotzdem leuchtende Gegenstände zum Einsatz kommen.

Im lichtlosen Raum kann es leicht passieren, dass man irgendwo dagegen stößt - das Tragen einer Brille könnte Verletzungen mit sich bringen. BrillenträgerInnen geben aus Sicherheitsgründen ihre Brille ab, bevor sie in die Dunkelräume gehen. Nach dem Verlassen der Dunkelräume können die BesucherInnen ihre Brillen sofort wieder aufsetzen.

Im Zuge des Einstimmens werden die BesucherInnen mit dem Umgang mit dem Langstock vertraut gemacht, da sie diesen bei ihrem Weg durch die Dunkelräume zur Orientierung verwenden.

## 7. ANMELDUNGSTERMINE FÜR GRUPPEN

Um einen reibungslosen Ablauf gewährleisten zu können, ist es erforderlich, dass sich die BesucherInnen rechtzeitig anmelden. Nur so ist es umsetzbar, dass sie den *Dialog im Dunkeln* gut betreut und in kleinen Gruppen erleben können.

### Folgende Termine stehen zur Auswahl:

Montag: 9.00 Uhr, 11.00 Uhr, 13.00 Uhr und 15.00 Uhr

Mittwoch: 9.00 Uhr, 11.00 Uhr, 13.00 Uhr und 15.00 Uhr

Donnerstag: 9.00 Uhr, 11.00 Uhr, 13.00 Uhr und 15.00 Uhr

Freitag: 9.00 Uhr, 11.00 Uhr, 13.00 Uhr, 15.00 Uhr und 17.00 Uhr

Samstag: 10.00 Uhr, 11.45 Uhr, 13.30 Uhr und 15.15 Uhr

Sonntag: 10.00 Uhr, 11.45 Uhr, 13.30 Uhr und 15.15 Uhr

Dienstags ist das Grazer Kindermuseum FRida & freD geschlossen!

Anmeldung und weitere Infos unter **0316/872 7700**.

## **8. DUNKELHEIT IST MANCHMAL ANGSTEINFLÖSSEND - DOCH ES KANN NICHTS PASSIEREN!**

Mit Dunkelheit, völliger Finsternis und Nacht verbinden wir oft ein mulmiges Gefühl, ein Gefühl der Beklommenheit, vielleicht auch Angst. Sich in völliger Finsternis zu bewegen und dabei nicht einmal die eigene Hand vor den Augen zu sehen, kann unangenehm sein.

Selbstverständlich wurden umfangreiche Maßnahmen getroffen, um im Notfall - sei es Angst oder Panik oder nur einfach die Notwendigkeit, dringend die Toiletten aufzusuchen - die BesucherInnen sicher und schnell ans Helle zu führen.

## 9. ANREGUNGEN FÜR DIE SPIELERISCHE VORBEREITUNG AUF DEN BESUCH DER AUSSTELLUNG *DIALOG IM DUNKELN*

Die folgenden Informationen dienen als Material für die Vorbereitung von Gruppen auf den Besuch der Ausstellung *Dialog im Dunkeln*. Gerade bei dieser Ausstellung ist es besonders wichtig, dass sich die Kinder und Jugendlichen vorab auf das Thema einstimmen, damit der Besuch ein positives und angstfreies Erlebnis wird.

Damit wirken die verantwortlichen PädagogInnen und BegleiterInnen ganz entscheidend an der Qualität des Ausstellungsbesuches mit. Als ExpertInnen im psychosozialen Feld verfügen sie über ein großes Repertoire an Möglichkeiten die Kinder und Jugendlichen auf den Dialog vorzubereiten. Die folgenden Anregungen sind als Unterstützung für die Vorbereitung gedacht.

Der Besuch der Ausstellung *Dialog im Dunkeln* wird von zwei wesentlichen Faktoren bestimmt. Zum einen ist das Einlassen auf die Dunkelheit eine große Herausforderung UND es geht darum, sich selbst und einem Menschen, den man nicht kennt, im wahrsten Sinn des Wortes blind zu vertrauen. Das Vertrauen in die eigenen Fußsohlen, in die eigenen Hände, Ohren und Nase hilft beim Verzicht auf den Sehsinn und kann durch verschiedene Übungen gefördert werden. Ebenso ist das Vertrauen in die Guides ein unverzichtbares Element des Dialogs.

### Zusatzinformationen zur Durchführung der Spiele und Übungen:

- Für die meisten der folgenden Übungen ist es erforderlich, die Augen zu schließen oder Augenklappen zu tragen. Wenn SpielerInnen für längere Zeit Augenklappen tragen, ist es wichtig, dass sich die Augen langsam wieder ans Licht gewöhnen können, also: Augenklappen herunternehmen, Augen noch geschlossen halten, Augen vorsichtig öffnen, blinzeln, den Augen Zeit für die Umstellung geben.
- Bei der Durchführung der Übungen für größtmögliche Sicherheit sorgen.
- Verschmutzungen (vor allem beim Essen im Dunkeln) einplanen.
- Es ist nicht möglich, „blind sein“ zu spielen. Es ist möglich, eine Zeit lang mit dem Verzicht auf den Sehsinn zu experimentieren.

## Spiele mit dem Schwerpunkt „HÖREN“

- Die SpielerInnen schließen die Augen und entspannen sich. Für kurze Zeit konzentrieren sie sich darauf, was sie alles hören. In der Gruppe erzählt jede und jeder von den eigenen Hörerfahrungen.
- Die SpielerInnen stehen im Kreis. Eine Spielerin oder ein Spieler steht in der Mitte und hält die Augen geschlossen oder trägt eine Augenklappe. Reihum sagen alle dasselbe Wort. Der oder die SpielerIn in der Mitte versucht, die anderen an ihrer Stimme zu erkennen.
- Die SpielerInnen verteilen sich im Raum. Von ihrem Platz aus geben sie nacheinander Töne von sich. Sie können sich auch mit verschiedenen Geräuschen bemerkbar machen, indem sie z.B. eine Glocke läuten, auf einen Gegenstand trommeln etc. Eine Spielerin oder ein Spieler steht in der Mitte des Raumes und trägt eine Augenklappe oder hält die Augen geschlossen. Sie oder er versucht zu erraten, wo die anderen im Raum stehen. Variante dazu: Die Spielerinnen und Spieler stehen im Kreis, eine oder einer in der Mitte. Nacheinander machen die SpielerInnen im Kreis verschiedene Geräusche. Die Spielerin oder der Spieler in der Mitte zeigt in die Richtung, aus der das Geräusch kommt.
- Die SpielerInnen halten die Augen geschlossen oder tragen eine Augenklappe. Sie versuchen verschiedene Musikinstrumente nur an ihrem Klang zu erkennen.
- Die SpielerInnen sitzen in einem Kreis. Sie halten die Augen geschlossen oder tragen eine Augenklappe. Eine Spielerin oder ein Spieler außerhalb des Kreises sucht sich leise einen Gegenstand aus, auf den sie oder er dreimal klopft. Dann geht sie oder er wieder in den Kreis zurück. Die anderen SpielerInnen raten auf welches Material geklopft wurde. Danach „klopft“ die oder der Nächste.

- Getränkedosen werden mit unterschiedlichem Material gefüllt. In jeweils zwei Dosen kommt der gleiche Inhalt z.B. Sand, Kies, Reis, Büroklammern, Murmeln, Stifte, Radiergummi, etc.. (Das Material der Dosen überträgt die Geräusche besser als ein Plastikgefäß oder Glas). Die Öffnung der Dosen kann zugeklebt werden. Die SpielerInnen hören, welche beiden Dosen jeweils zusammenpassen.
- Die SpielerInnen bilden einen Kreis. Eine Spielerin oder ein Spieler stellt sich mit geschlossenen Augen oder mit einer Augenklappe in die Mitte. Sie oder er versucht, möglichst genau zu hören. Eine zweite Spielerin oder ein zweiter Spieler schleicht sich ganz leise heran und versucht, die oder den in der Mitte ganz leicht zu berühren. Sobald die Spielerin oder der Spieler in der Mitte wahrnimmt, dass jemand heranschleicht, zeigt sie oder er in die entsprechende Richtung und die anschleichende Person muss auf ihren Platz zurückkehren. Gelingt die Berührung, übernimmt diese Spielerin oder dieser Spieler die Rolle der oder des Hörenden.
- Die SpielerInnen halten die Augen geschlossen oder tragen eine Augenklappe. Sie hören sich eine Sequenz aus einem Film an und beschreiben anschließend, was sie „gesehen“ haben, also welche inneren Bilder zum Film bei ihnen entstanden sind.

## Spiele mit dem Schwerpunkt „RIECHEN UND SCHMECKEN“

- Die Spielerinnen und Spieler versuchen verschiedene Dinge an ihrem Geruch zu erkennen - die Flüssigkeiten werden auf einen Wattebausch gegeben, z.B.: Kakao, Zitrone, Blumen, Kosmetikartikel, Gewürze etc.  
Memory-Variante: Jeder Duft kommt zweimal vor.
- Die SpielerInnen versuchen die Gerüche von verschiedenen Geschäften zu beschreiben, z.B. Bäckerei, Papierfachgeschäft, Tischlerei etc.
- Im Raum wird eine duftende Geruchsquelle - z.B. ein Duftstein - versteckt und die Spielerinnen und Spieler versuchen, diesen aufzuspüren.
- Die SpielerInnen erhalten Kostproben mit unterschiedlichen Geschmacksqualitäten (süß, sauer, salzig, scharf, bitter) und raten, was sie geschmeckt haben.
- Ein besonderes Highlight ist es sicher, in einer Gruppe gemeinsam etwas zu essen und/oder zu trinken und dabei Augenklappen zu tragen! Je nach Möglichkeiten können unterschiedliche Essenssituationen gestaltet werden. Der Rahmen reicht vom selbständigen Einschänken eines Getränks bis zum vollständigen Einnehmen eines Essens. Als Orientierung für blinde Menschen dafür, wo sich auf dem Teller was befindet, dient die Uhr, also z.B. Erbsen auf 10.00 Uhr, Fleisch auf 15.00 Uhr usw.

## Spiele mit dem Schwerpunkt „TASTEN“

- In verschiedene Schuhschachteln werden unterschiedliche Materialien gefüllt, z.B. Tannenzapfen, Kastanien, Steine, Bohnen, Korken, Nüsse, Wäscheklammern etc.. Zum Hineingreifen wird ein rundes Loch in die Schachtel geschnitten. Die SpielerInnen raten, was sie ertasten.
- In einem Sack befinden sich unterschiedliche Gegenstände. Die SpielerInnen raten welche.  
Variante dazu: Es werden z.B. nur runde Formen verwendet, z.B. Murmeln, Tennisbälle, Tischtennisbälle, Holzkugeln etc.
- Die Spielerinnen und Spieler halten die Augen geschlossen oder tragen Augenklappen. Aus einem Berg verschiedener Gegenstände ertasten sie zwei gleiche Formen, z.B. zwei gleiche Keksformen.
- Die Spieler und Spielerinnen halten die Augen geschlossen oder tragen Augenklappen. Sie sortieren Geld (Münzen und Scheine) und versuchen auch, den Wert zu ermitteln.

## „Vertrauens- und Körperwahrnehmungsspiele“

- Die SpielerInnen stehen im Kreis und halten sich an den Händen. Ein Händedruck wird weitergegeben, bis er wieder die Ausgangsspielerin oder den Ausgangsspieler erreicht hat.
  
- Eine Spielerin oder ein Spieler liegt auf einer Decke/Matte auf dem Boden, eine zweite oder eine zweite kniet daneben. Nach Anleitung, die von jemandem gesprochen wird, werden alle Handlungen des Pizza-Backens mit den Händen am Rücken der am Boden liegenden SpielerInnen umgesetzt:
  - „Zuerst müssen alle Zutaten gut miteinander verknetet werden.“ (den Rücken mit beiden Händen sanft kneten)
  - „Der Teig ist noch zu fest, deshalb muss man etwas Wasser dazu geben.“ (leichte vibrierende Bewegung mit den Fingerspitzen)
  - „Jetzt muss das Wasser untergeknetet werden.“ (knetende Bewegung)
  - „Der Teig klebt am Tisch; ich muss noch Mehl dazugeben.“ (mit Fingerspitzen leicht über Rücken reiben)
  - „Nun kann der Teig ausgerollt werden.“ (den Unterarm auf den Rücken reiben)
  - „Diesmal wird das Mehl eingeklopft.“ (leicht mit Hand auf den Rücken klopfen)
  - „Jetzt muss Teig noch auf die Form des Blechs gebracht werden.“ (sanfte Streichelbewegungen an den Schultern und am Nacken)
  - „Auf den Pizzateig kommt noch der Belag, zuerst die Tomaten.“ (mit der flachen Hand leicht auf den Rücken klopfen)
  - „Dann kommt der geriebene Käse darüber.“ (mit den Fingerspitzen leichte klopfende Bewegungen ausführen)
  - „Nun kommt noch etwas Salami, wenn ihr eine Salamipizza wollt, darauf.“ (mit dem Daumen auf verschiedene Stellen im Rücken drücken)
  - „Zum Schluss wird noch etwas Öl über die Pizza gestrichen und gut über den ganzen Teig verteilt.“ (sanftes Streichen über den ganzen Rücken)
  
- Die SpielerInnen halten die Augen geschlossen oder tragen eine Augenklappe und schreiben ihren Namen auf ein Blatt Papier.

- Die SpielerInnen halten die Augen geschlossen oder tragen eine Augenklappe und malen oder zeichnen ein Bild.  
Eine Variante dazu: Jeweils zwei SpielerInnen arbeiten zusammen. Die oder der Zeichnende trägt eine Augenklappe, die oder der andere gibt Anweisungen, z.B.: „Mach eine Linie gerade nach oben, stopp, jetzt nach links, stopp,...“ Es wird nicht verraten, welches Bild entstehen soll.
- Die SpielerInnen stehen hintereinander in einem Kreis. Jede und jeder legt die Hände auf den Rücken der oder des Vorderen und spürt deren oder dessen Atem.
- Jeweils zwei SpielerInnen sitzen hintereinander. Die oder der hintere zeichnet ein Bild auf den Rücken der oder des Vorderen. Die Vorderen erraten, was gemalt wurde. Es sind Variationen von einfachen Symbolen bis hin zu Wörtern möglich.
- Die SpielerInnen liegen auf dem Boden und halten die Augen geschlossen. Arme und Beine sind entspannt ausgestreckt. Dann heben sie auf Anleitung die rechte Hand und winken; mit der linken Hand dasselbe, dann mit beiden Händen. Dann den linken/rechten Fuß und beide Füße gemeinsam hochheben und schütteln. Anschließend mit der rechten Hand das linke Ohr berühren und mit der linken Hand das rechte Ohr berühren. Dann mit dem rechten Auge blinzeln, Auge wieder schließen und mit dem linken Auge blinzeln. Dann probieren mit dem rechten Ohr zu wackeln, anschließend mit dem linken Ohr dasselbe. Dann die rechte Hand auf den Bauch legen, die linke Hand auf die Stirn und umgekehrt. Eventuell die linke Fußspitze mit der rechten Hand berühren; wieder hinlegen, dann mit linken Hand die rechte Fußspitze berühren. Die Augen wieder öffnen, aufsetzen und langsam aufstehen. (Vgl. Vopel, Klaus. Interaktionsspiele für Kinder, Affektives Lernen für 8- bis 12-Jährige, Teil 3, ISKO Press, Hamburg, 1978, S. 47.)
- Die SpielerInnen bilden Dreiergruppen. Pro Spieldurchgang ist jede/jeder einmal „Künstlerin“ einmal „Ton“ und einmal „Statue“. Die SpielerInnen „KünstlerIn“ und „Ton“ tragen eine Augenklappe oder halten die Augen geschlossen. Die „Statue“ nimmt eine Bestimmte Haltung ein und bleibt in dieser Haltung. Die Künstlerin oder der Künstler

ertastet die Haltung der „Statue“ und bildet diese dann mit dem „Ton“ nach. Zum Abschluss wird das Ergebnis bestaunt und ein Rollenwechsel durchgeführt. Variante dazu: Als einfachere Form ist es auch möglich, dass die KünstlerInnen die Augen geschlossen halten oder eine Augenklappe tragen und mit dem „Ton“ freie Kunstwerke formen. (Vgl. Steiner, Franz. Die Sinne. Förderung der Wahrnehmungsfähigkeit bei Kindern. Veritas Verlag, 1995, S.144.)

- Die SpielerInnen stellen sich im Kreis auf. Eine Spielerin oder ein Spieler steht in der Mitte und hält die Augen geschlossen oder trägt eine Augenklappe. Die SpielerInnen im Kreis bewegen sich eine Zeit lang im Kreis herum, bis die Spielerin oder der Spieler in der Mitte „Stopp“ sagt. Sie oder er geht zu einer Spielerin oder einem Spieler im Kreis und versucht, diese oder diesen nur anhand seiner Hände zu erkennen. Bei einer einfacheren Variante darf die Person, die gerade erforscht wird, auch ein Wort oder einen Ton sagen. Variante dazu: Es werden Kleingruppen mit jeweils vier Spielerinnen und Spielern gebildet. Drei sitzen nebeneinander auf einem Sessel oder auf dem Boden. Die oder der vierte trägt eine Augenklappe und prägt sich die Hände der MitspielerInnen genau ein. Diese vertauschen anschließend leise die Plätze und die Spielerin oder der Spieler mit der Augenklappe versucht, die anderen durch ihre Hände wieder zu erkennen.
- Je zwei SpielerInnen stellen sich hintereinander auf. Die oder der hintere hält die Augen geschlossen oder trägt eine Augenklappe. Diese SpielerInnen halten sich an den Schultern der vorderen SpielerInnen fest und lassen sich von diesen führen. Die SpielerInnen bewegen sich so frei im Raum. Nach einiger Zeit werden die Rollen gewechselt.
- Eine Spielerin oder ein Spieler hält die Augen geschlossen oder trägt eine Augenklappe. Sie oder er verfolgen jeweils eine zweite Spielerin oder einen zweiten Spieler, die oder der durch sprachliche Hinweise oder auch nur mit einem Klangsignal, z.B. einer Glocke oder durch Klatschen, durch den Raum führt.

- Die Hälfte der SpielerInnen trägt Augenklappen oder hält die Augen geschlossen. Sie verteilen sich frei im Raum. Durch Zurufe werden die einzelnen SpielerInnen von jeweils einer oder einem zweiten in die Raummitte gelotst. Als einfachere Variante kann man dieses Spiel auch in einem Kreis mit Bezug auf die Kreismitte spielen.
- Die SpielerInnen sitzen in einem Kreis und halten die Augen geschlossen oder tragen eine Augenklappe. Nach Zurufen rollen sie sich einen Medizinball zu. (Vgl. Liebrecht, Andrea, Theiß-Klee, Heidi. Sehen, Sehbehinderung, Blindheit. Informationen und Unterrichtshilfen für allgemeine Schulen. Der Paritätische Verlag, 1999, S. 72.)
- Die SpielerInnen versuchen mit geschlossenen Augen oder einer Augenklappe von der Eingangstür aus ihren Platz im (Klassen-/Gruppen-) Raum zu finden. Erleichterung: vorher einmal ohne Augenklappe den Weg ganz bewusst gehen und einprägen.
- Die SpielerInnen bilden Paare. Eine Spielerin oder ein Spieler trägt jeweils eine Augenklappe oder hält die Augen geschlossen. Bei der ersten Variante zeigt die Spielerin oder der Spieler ohne Augenklappe der oder dem anderen möglichst interessante Plätze und Gegenstände zum Berühren, Riechen und Hören. Bei der zweiten Variante bestimmen die oder der Geführte, wo sie hinbegleitet werden wollen. (Vgl. Vopel, Klaus. Interaktionsspiele für Kinder, Teil 2. ISKO Press Verlag, 1978, S. 10.)
- Die SpielerInnen spielen jeweils zu zweit. Die Paare stellen sich gegenüber in einer Reihe mit einem Abstand von ca. 1,20 Meter aufstellen. Sie bilden die „Rollbahn“. Zwischen den einzelnen Spielerinnen und Spielern soll ein Abstand von ca. 50 Zentimetern frei bleiben. Die SpielerInnen entscheiden, wer zuerst FluglotsIn und wer PilotIn sein möchte. Die Pilotin oder der Pilot bekommt eine Augenmaske und stellt sich an das eine Ende der Reihe, die Lotsin oder der Lotse an das andere Ende. Die Pilotin oder der Pilot muss nun über die „Rollbahn“ zur Lotsin oder zum Lotsen gelangen. Die LotsInnen leiten die PilotInnen durch klare Anweisungen über die „Rollbahn“. Es dürfen keine anderen SpielerInnen berührt werden. Als Erschwernis können noch zusätzliche Hindernisse auf die Bahn gelegt werden, um die es die PilotInnen herumzuleiten gilt. Das Ziel ist erreicht, wenn die PilotInnen die

FluglotsInnen berühren. Die Hindernisse werden für jedes Paar immer wieder anders aufgestellt. Für die „Landung“ haben die PilotInnen nur eine bestimmte Zeit zur Verfügung. (Vgl. Interaktionsspiele für Kinder, Teil 4. ISKO Press Verlag, 1978, S. 111.)

- Die SpielerInnen stehen in einem engen, kleinen Kreis. In der Mitte steht eine Spielerin oder ein Spieler und hält die Augen geschlossen. Sanft lässt sie oder er sich von der Gruppe hin und her pendeln. Wichtig: Nah genug beisammen stehen. Für den Spieler/die Spielerin in der Mitte ist es wichtig, ganz gerade mit guter Körperspannung zu stehen.

## 10. EINE KURZE UMFRAGE: „WAS WÜNSCHT DU DIR, WAS WÜNSCHEN SIE SICH VON ANDEREN MENSCHEN?“

Das letzte Wort soll auch für die Vorbereitung des Ausstellungsbesuches den Betroffenen gehören. FRida & freD hat eine kurze Umfrage darüber gemacht, was sich blinde und sehbehinderte Menschen von sehenden wünschen.

„Dass sie mit mir mehr spielen, dass manche ein bisschen netter werden.“

*Lukas, 9 Jahre*

„Ich bin heute zum Zug gegangen. Am Bahnhofsvorplatz gibt es eine Querlinie zur Orientierung, eine weitere führt direkt in die Halle hinein. Eine Schulklasse mit einer Lehrerin ist direkt auf der Linie gestanden. Es war eigenartig, dass niemand reagiert hat. Gerade LehrerInnen sollten wissen, wofür solche Leitlinien sind und sollten sich mit ihrer Gruppe nicht da drauf stellen.“

*Martha, 47 Jahre*

„Aufgeschlossenheit behinderten Menschen gegenüber. Vorurteile, mangelndes Verständnis behinderten Menschen gegenüber sind meiner Meinung nach auf Unsicherheiten zurückzuführen, die sich u.a. bei der Interaktion zwischen nicht-behinderten- und behinderten Menschen ergeben. Es entstehen Situationen, die für beide Seiten hemmend wirken. Eine Aufhebung der Distanz bzw. der Unsicherheit im Umgang zwischen behinderten- und nicht-behinderten Menschen kann meiner Erfahrung nach nur dann vollzogen werden, wenn eine Auseinandersetzung mit den eigenen Ängsten und Unsicherheiten erfolgt. Die Bereitschaft diesen Weg zu gehen würde, so meine ich, eine Aufgeschlossenheit bzw. Lernbereitschaft dem "Fremden", dem "Ungewohnten" gegenüber bedeuten.“

*Manfred, 37 Jahre*

„Ich will gleichwertigen Umgang mit Sehenden erleben können. In Problemsituationen, bedingt durch meine Sehbehinderung, erwarte ich mir auch Verständnis von meinem Umfeld“.

*Dietmar, 42 Jahre*

„Aufgeschlossenheit und keine Berührungsangst! Behinderten Menschen soll man alles zutrauen, denn es kommt auf den Menschen an und nicht auf die Behinderung des Menschen.“

*Helmut, 40 Jahre*

„Dass man so normal wie möglich mit mir umgeht und dass man sich mit mir normal unterhält. Viele wissen nicht, wie sie mit blinden Menschen umgehen sollen.“

*Ursula, 22 Jahre*

„Ein gewisses Interesse und Neugierde und einen normalen Umgang. Nicht, dass man sich überlegt, der ist blind, wie soll ich mit dem umgehen, sondern ganz normal behandeln, wie jeden anderen Menschen auch.“

*Manuela, 32 Jahre*

## 11. KINDER- UND JUGENDLITERATUR ZUM THEMA BLINDHEIT UND SEHBEHINDERUNG

**Franz-Joseph Huainigg, Verena Ballhaus:  
WIR VERSTEHEN UNS BLIND**

Als Katharina im Ausverkaufstummel verloren geht, ist sie erstaunt, als ihr ausgerechnet der blinde Matthias mit seiner Hündin Cindy zu Hilfe kommt. Bei der Suche nach ihren Eltern lernt Katharina, dass Matthias mehr sieht als andere und wie er sich mit Cindys Hilfe zurecht findet. Sie entdeckt, wie die Welt für Blinde und Sehbehinderte ist und dass diese mit den Ohren mehr sehen als andere mit den Augen. Am Ende bringt Matthias Katharina wohlbehalten zu ihren Eltern zurück.

Dieses Bilderbuch zeichnet sich besonders durch die detailreichen Illustrationen von Verena Ballhaus aus.

*Empfohlen ab 4 Jahren*

**Gilles Tibo, Zaü:  
SCHWARZE AUGEN**

Mathieu ist seit seiner Geburt blind. Deswegen hat er im Dunklen keine Angst und sieht mit seinen Ohrenaugen, mit den Fingeraugen, mit den Nasenaugen und mit den Augen an den Zehen. Mit Hilfe der Geheimpläne in seinem Kopf findet Mathieu sich zu Hause prima zurecht. Auch in der Schule, wo er die Braille-Schrift lernt, hat er keine Probleme.

Dieses Bilderbuch ist fantasievoll und farbig - und endet mit einer Überraschung: Mathieu bekommt von seinen Eltern einen kleinen Hund geschenkt.

*Empfohlen ab 4 Jahren*

Gerbrand Bakker:  
**BIRNBÄUME BLÜHEN WEISS**

Der 14-Jährige Gerson wohnt mit seinen beiden Brüdern, den Zwillingen Klaas und Kees, seinem Hund Daan und seinem Vater in einem kleinen Haus auf dem Land. Eines von Gersons Lieblingsspielen ist „Schwarz“: Wer als Erster mit geschlossenen Augen ein bestimmtes Ziel erreicht, hat gewonnen. Eines Tages aber wird nach einem Autounfall die Welt für Gerson wirklich schwarz: Er erblindet.

Bakker schildert einfühlsam und mit viel sprachlichem Feingefühl und Witz, ohne ins Sentimentale abzurutschen, wie Gerson und seine Familie mit der neuen Situation umzugehen versuchen. Letzten Endes allerdings gibt Gerson auf: Er kommt ums Leben, wobei offen bleibt, ob es sich um Selbstmord oder um einen Unfall handelt.

*Birnbäume blühen weiß* ist ein sowohl vom thematischen als auch vom literarischen Standpunkt her sehr ansprechendes Buch, das auch und vor allem für ältere Jugendliche (und für Erwachsene) interessant ist. Bakker spart die dunklen Momente, die Verzweiflung und die Hoffnungslosigkeit nicht aus. Der Leser/die Leserin wird mit Gersons Situation konfrontiert und kann sich dabei auch in alle anderen Familienmitglieder hineinversetzen. Obwohl Gersons Geschichte weit von einem Happy End entfernt ist, hinterlässt Baakers Buch doch keinen bitteren Nachgeschmack.

*Empfohlen ab 12 Jahren*

**Usch Luhn:**

## **BLIND**

„Es gibt Schlimmeres, als blind zu sein.“ Das ist Merles Standardantwort, wenn sie jemand bemitleidet. Sie ist 14 und seit fünf Jahren blind. Mittlerweile schafft sie es, gut mit der Situation umzugehen. Wohlbehütet lebt sie zusammen mit ihrer Mutter und ihrem Vater in einem Haus mit Garten. Als ins Nachbarhaus das Geschwisterpaar Udine und Jonny einziehen, ändert sich Merles Leben schlagartig. Immer stärker wird ihr Wunsch, wie ein „normaler“ Teenager zu leben. Langsam beginnt sie, sich auf ihre eigenen Füße zu stellen und meistert dabei einige gefährliche Situationen. Ganz nebenbei - wenn auch nicht ohne Auseinandersetzung - emanzipiert sie sich von ihren allzu besorgten Eltern und stellt sich ihrer ersten Liebe und den Problemen, die damit verbunden sind. Dabei entdeckt sie, dass zum Erwachsen Werden nicht nur Freiheit sondern auch Pflichten gehören.

*Blind* ist ein unterhaltsames Jugendbuch, in dem die Blindheit der Protagonistin zwar ein wichtiges Thema ist, die Erzählung aber nicht überschattet. Merle hat mit den Problemen des Teenageralters zu kämpfen, die wohl jeder kennt: Selbstständigkeit, Freiheit, Freundschaft und Liebe, das kann sie auch als blindes Mädchen erleben, davon ist sie überzeugt.

*Empfohlen ab 12 Jahren*

Jana Frey:  
**DER VERLORENE BLICK**

Leonie ist 15 und zum ersten Mal verliebt. Und zwar in Frederik, der am meisten ihre Augen bewundert. Die sind nämlich waldmeistergrün und umrandet von den längsten Wimpern der Welt. Alles läuft perfekt - bis Leonie einen Autounfall hat und dabei ihr Augenlicht verliert. Es dauert lange, bis Leonie sich mit ihrer neuen Situation abfinden kann. Sie kämpft mit ihrer Blindheit und vor allem mit sich selbst. Die Dunkelheit, die sie umgibt, scheint sie nicht mehr loszulassen. Frey schildert Leonies Weg zurück in ihr eigenes Leben und auch die Schwierigkeiten, denen Leonies Umfeld sich stellen muss. Am Ende lebt Leonie mit ihrer Blindheit und erobert sich auch Frederik zurück.

*Der verlorene Blick* basiert auf einer wahren Begebenheit. Jana Frey schildert die Geschichte eines Mädchens, das beinahe an sich selbst zu zerbrechen droht. Mit ihrer Blindheit schottet sie sich von den Menschen, die ihr etwas bedeuten, ab und lässt niemanden mehr an sich heran. Erst allmählich wird ihr - nicht zuletzt durch Frederiks Zwillingsbruder, der an einer Augenkrankheit leidet, - klar, dass es weitergehen muss und dass es Zeit wird, ihr Leben wieder in die Hand zu nehmen.

*Empfohlen ab 12 Jahren*

**Friedrich Ani:**  
**WIE LICHT SCHMECKT**

Lukas wünscht sich zu seinem 14. Geburtstag nur eins: Drei Tage und drei Nächte allein durch die Stadt streifen zu können. Schon bald stolpert er über Sonja, ein blindes 17-jähriges Mädchen, das ihn vom ersten Moment an fasziniert.

Sonja geht selbstbewusst durch ihr Leben und hat einen Job als Kellnerin. So sicher agiert sie, dass Lukas anfangs sogar an ihrer Blindheit zweifelt. Je besser er Sonja und ihre dunkle Welt kennen lernt, desto mehr scheint sich Lukas' helle Welt zu verschieben und desto verunsicherter ist er. Lukas hat viele Fragen im Kopf und stellt auch die falschen. Bald muss Lukas erkennen, dass Sonja anderen einiges voraus hat: Im Schwimmbad, als Lukas plötzlich untergeht, ist es Sonja, die ihn wieder an die Oberfläche zerrt. Schließlich muss sich Lukas eingestehen, dass er sein Herz an Sonja verloren hat.

Ani versteht es meisterhaft, Stimmungsbilder zu vermitteln. Er beschreibt sehr eindrucksvoll die Wirrungen der ersten Liebe, ohne dabei ins Kitschige abzugleiten. *Wie Licht schmeckt* ist ein Lesegenuss - nicht nur für jugendliche LeserInnen.

*Empfohlen ab 12 Jahren*

**Jaap ter Haar:  
BEHALT DAS LEBEN LIEB**

Beer ist 13, als er bei einem Unfall sein Augenlicht verliert. Anfangs reagiert Beer erstaunlich zuversichtlich, das Wichtigste für ihn ist, dass seine Eltern nicht verzweifeln. Im Krankenhaus findet er Freunde, die ihm zeigen, dass man trotz Blindheit nicht die Freude am Leben verlieren darf. Zurück im Alltag hat Beer allerdings doch mit Problemen zu kämpfen. Früher ein sportbegeisterter Fußballspieler muss er sich nun auf eine ganz neue Lebenssituation einstellen. Er findet keinen Zugang mehr zu seinen alten Freuden und entdeckt, dass sich sehende Menschen nur zu oft von der Optik blenden lassen. Dabei bleibt er die ganze Zeit bemüht, seinen Eltern die schwierige Situation zu erleichtern. Erstaunlich ruhig und weise versucht er, gelassen zu reagieren.

Jaap ter Haars Roman endet mit Beers Eintritt in die Blindenanstalt: ein Ende, das den Leser durchaus zuversichtlich stimmt.

*Behalt das Leben lieb* erzählt die Geschichte eines Jungen, der sehr stark ist und versucht, sich durch nichts aus der Bahn werfen zu lassen. Dennoch endet mit Beers Blindheit sein altes Leben - aber es beginnt ein neues Leben, ein Leben, in dem Beer Dinge erkennt, die er früher trotz allem nicht sehen konnte.

*Empfohlen ab 12 Jahren*

**Katja Behrens:**  
**ALLES SEHEN KOMMT VON DER SEELE.**  
**DIE LEBENSGESCHICHTE DER HELEN KELLER**

Behrens erzählt in ihrem Buch die faszinierende Lebensgeschichte von Helen Keller und ihrer Lehrerin Anne Sullivan. Helen wird 1880 in Amerika geboren und erkrankt im Alter von noch nicht ganz zwei Jahren an einer Gehirnhautentzündung, die sie erblinden und taub werden lässt. Jahrelang lebt das Mädchen ohne eine Möglichkeit, Kontakt zu ihren Mitmenschen aufnehmen zu können. Sie tyrannisiert ihre Familie mit unkontrollierbaren aggressiven Ausbrüchen. Als Helen 7 Jahre alt ist, kommt Anne Sullivan auf den Hof ihrer Familie und beginnt, Helen zu unterrichten: Helens Leben ändert sich schlagartig. Anne bringt ihr bei, sich durch ein Fingeralphabet zu verständigen. Nach anfänglichen Machtkämpfen mit ihrer Lehrerin wird Helen zu einem ruhigen umgänglichen Mädchen, das schließlich sogar ein Universitätsstudium abschließt.

Behrens berichtet von Helens und Annes Leben, die eng miteinander verknüpft sind, und von den Schwierigkeiten und Problemen, denen sich die beiden Frauen stellen müssen und die vor allem durch Helens allmähliche Berühmtheit geprägt sind. Helen Kellers Lebensgeschichte ist faszinierend, *Alles Sehen kommt von der Seele* ist ein Buch, das für Jugendliche und Erwachsene gleichermaßen interessant ist. Dem Leser/der Leserin eröffnet sich eine Welt, in der Kommunikation keineswegs selbstverständlich ist, und man begreift, welchen Stellenwert Dinge wie das Fingeralphabet, die Gebärdensprache oder die Blindenschrift haben.

*Empfohlen ab 15 Jahren*

Jakob Streit:  
**LOUIS BRAILLE.**  
**EIN BLINDER JUNGE ERFINDET DIE BLINDENSCHRIFT**

Streit erzählt in diesem Buch für Kinder die Lebensgeschichte von Louis Braille, der 1908 in Frankreich geboren wird und mit drei Jahren durch einen Unfall erblindet. Braille wird in seiner Entwicklung vom Dorfpfarrer sehr gefördert und besucht trotz seiner Blindheit die Dorfschule. Mit 10 Jahren wird er nach Paris an eine Blindenanstalt geschickt. Dort erlernt er verschiedenste Tätigkeiten, leidet aber sehr darunter, dass es keine lesbare Schrift für Blinde gibt. Mit 14 entwickelt er basierend auf der Nachtschrift eines Artillerie-Hauptmannes die erste Schrift für Blinde: die Braille-Schrift. Nach Kämpfen gegen Widerstände setzt sich die von Braille erfundene Schrift durch. Braille stirbt an Tuberkulose, die sich teils auf Überarbeitung zurückführen lässt. Streit schildert in seiner märchenhaften Erzählung das Leben eines Menschen, der sich durch seine Warmherzigkeit auszeichnet und seinen Mitmenschen viel Freude macht.

*Empfohlen ab 15 Jahren*

Viele schöne und interessante Erfahrungen beim  
Einstimmen wünscht das FRida & freD!

## 12. WEITERFÜHRENDE ADRESSEN

### **Odilien-Institut für Menschen mit Sehbehinderung oder Blindheit**

Leohnardstraße 130

8010 Graz

Tel: +43 (0) 316/322 667-0,

E-Mail: [verwaltung@odilien.at](mailto:verwaltung@odilien.at)

### **Steiermärkischer Blinden- und Sehbehindertenverband**

Selbsthilfeorganisation der Blinden und hochgradig Sehbehinderten

Augasse 132

8051 Graz

Tel: +43(0)316/68 22 40

E-Mail: [office@stmk-bsv.at](mailto:office@stmk-bsv.at)

## 13. QUELLENANGABEN

Liebrecht, Andrea, Thieß-Klee, Heidi. Sehen, Sehbehinderung, Blindheit. Informationen und Unterrichtshilfen für allgemeine Schulen. Der Paritätische Verband Hessen, 1999.

Steiner, Franz, Renate. Die Sinne. Förderung der Wahrnehmungsfähigkeit bei Kindern. Veritas Verlag, 1995.

Vopel, Klaus. Interaktionsspiele für Kinder. Affektives Lernen für 8- bis 12-Jährige. Teil 2, 3 und 4. ISKO Press Verlag, 1980.