

Sonderschulen

Schule für Hörgeschädigte

*Innovatives
Bildungsservice*

Deutsche Gebärdensprache

Hilfen für die Einführung in Schulen
mit DVD

Stuttgart 2013 ■ So - 04



Landesinstitut
für Schulentwicklung
www.lis-bw.de
best@lis.kv.bwl.de

Qualitätsentwicklung
und Evaluation

Schulentwicklung
und empirische
Bildungsforschung

Bildungspläne

Redaktionelle Bearbeitung

- Redaktion: Katia Düser, LS Stuttgart
- Autoren: Maja Bendias, Nürtingen
Markus Fertig, Heilbronn
Eva Kersten, Neckargemünd
Vera Kolbe, Stegen
Julia Martens-Wagner, Heilbronn
Meike Wagner, Karlsruhe
- Beratung: Sönke Asmussen, KM Stuttgart
Rita Boes, KM Stuttgart
Daniel Walter, LS Stuttgart
Dr. Brigitte Weiske, LS Stuttgart
- Bilder: Ulrich Braig, Berglen
Tatjana Janzen, Neckargemünd
Schülerinnen und Schüler des Hör-Sprachzentrums Heidelberg,
der Erich Kästner-Schule Karlsruhe und
Lindenparkschule Heilbronn
- DVD: Stefan Pößiger, Stegen (Kamera und Produktion)
Markus Fertig, Heilbronn (Redaktion und Gebärdensprache)
Vera Kolbe, Stegen (Redaktion)
- Stand: November 2013

Impressum:

Herausgeber: Landesinstitut für Schulentwicklung (LS)
Heilbronner Straße 172, 70191 Stuttgart
Fon: 0711 6642-0
Internet: www.ls-bw.de
E-Mail: poststelle@ls.kv.bwl.de

Druck und Vertrieb: Landesinstitut für Schulentwicklung (LS)
Heilbronner Straße 172, 70191 Stuttgart
Fon: 0711 6642-1204
Fax: 0711 66 42-1099
Internet: www.ls-webshop.de

Urheberrecht: Inhalte dieses Heftes dürfen für unterrichtliche Zwecke in den Schulen und Hochschulen des Landes Baden-Württemberg vervielfältigt werden. Jede darüber hinausgehende fotomechanische oder anderweitig technisch mögliche Reproduktion ist nur mit Genehmigung des Herausgebers möglich. Soweit die vorliegende Publikation Nachdrucke enthält, wurden dafür nach bestem Wissen und Gewissen Lizenzen eingeholt. Die Urheberrechte der Copyrightinhaber werden ausdrücklich anerkannt. Sollten dennoch in einzelnen Fällen Urheberrechte nicht berücksichtigt worden sein, wenden Sie sich bitte an den Herausgeber. Bei weiteren Vervielfältigungen müssen die Rechte der Urheber beachtet bzw. deren Genehmigung eingeholt werden.

© Landesinstitut für Schulentwicklung, Stuttgart 2013

Inhaltsverzeichnis

1	Leitgedanken	3
1.1	Zur Deutschen Gebärdensprache (DGS).....	3
1.2	DGS an baden-württembergischen Schulen	4
1.3	Hinweise zur Umsetzung	6
2	Auftrag und Struktur der Handreichung	10
3	Verbindlichkeiten, Kompetenzen und Hilfen zum Unterricht in und mit DGS	12
3.1	Gebärdensprache begegnen.....	12
3.2	In Gebärdensprache kommunizieren und interagieren	20
3.3	Gebärdensprache verstehen und anwenden.....	28
3.4	Kultur der Gebärdensprache.....	46
4	Anhang	48
4.1	Beobachtungsbogen „DGS-Kompetenz zum Schuleintritt“	49
4.2	Linkliste.....	50
4.3	Literaturverzeichnis.....	54
4.4	Spiele	56

1 Leitgedanken

1.1 Zur Deutschen Gebärdensprache (DGS)

Die Deutsche Gebärdensprache ist eine visuell-räumliche Sprache mit eigenständiger Grammatik und eigenen Dialekten. Sie wird in der Gesellschaft zunehmend akzeptiert und ist seit 2002 in Deutschland als eigenständige Sprache anerkannt. In der Öffentlichkeit sind immer häufiger gebärdensprachlich kommunizierende Menschen oder künstlerische Ausdrucksformen der Gebärdensprache wie Gebärdensprachtheater und Gebärdensprachpoesie zu sehen. Im Internet wird zunehmend ein Informationsaustausch in DGS angeboten. Der Einsatz von Gebärdensprachdolmetscherinnen und Gebärdensprachdolmetschern wird immer selbstverständlicher. Akzeptanz und Anerkennung der DGS kommen hier zum Ausdruck:

- Bundesgleichstellungsgesetz § 6, 2001
- Landesgleichstellungsgesetz 2005
- Internationale Klassifikation der Funktionsfähigkeit, Behinderung und Gesundheit (ICF) der World Health Organisation (WHO), 2005
- Positionspapier des Landesverbandes der Gehörlosen Baden-Württemberg 2007
- Behindertenrechtskonvention der Vereinten Nationen, Artikel 24, 2009
- Positionspapier der deutschen Gesellschaft der Hörgeschädigten 2010
- International Congress of Education for the Deaf, Vancouver, 2010
- Veröffentlichung der Deutschen Gesellschaft für Sprachwissenschaft (DGfS), 2010
- Positionspapier des Berufsverbandes Deutscher Hörgeschädigtenpädagogen Landesverband Baden-Württemberg, 2011

Die DGS wurde in Baden-Württemberg 2012 im Bildungsplan für die Schule für Hörgeschädigte verankert. Der Bildungsplan orientiert sich an der ICF und fordert dazu auf, Bildungsprozesse so anzulegen, dass für jede Schülerin und jeden Schüler ein Höchstmaß an Aktivität und Teilhabe erreicht wird. Für Bildung und Identitätsentwicklung ist das Erleben gelingender Kommunikation Voraussetzung. Das erfordert von der Schule eine durchgängige Sicherung kommunikativer Barrierefreiheit. Die Schule muss deshalb ein verbindliches Sprachangebot zur DGS machen und ein Konzept zum Erwerb und zur Weiterentwicklung gebärdensprachlicher Kompetenzen erarbeiten.

Jede Schülerin und jeder Schüler mit Hörbehinderung soll durch ein Bildungsangebot, das die Gebärden-, die Schrift- und die Lautsprache integriert, in die Lage versetzt werden, je nach Lernvoraussetzung mindestens in einer der beiden Sprachen (Laut- oder Gebärdensprache) aktiv zu kommunizieren und mit beiden Sprachsystemen situationsangemessen umzugehen (vgl. Bildungsplan für die Schule für Hörgeschädigte 2012, S. 8).

1.2 DGS an baden-württembergischen Schulen

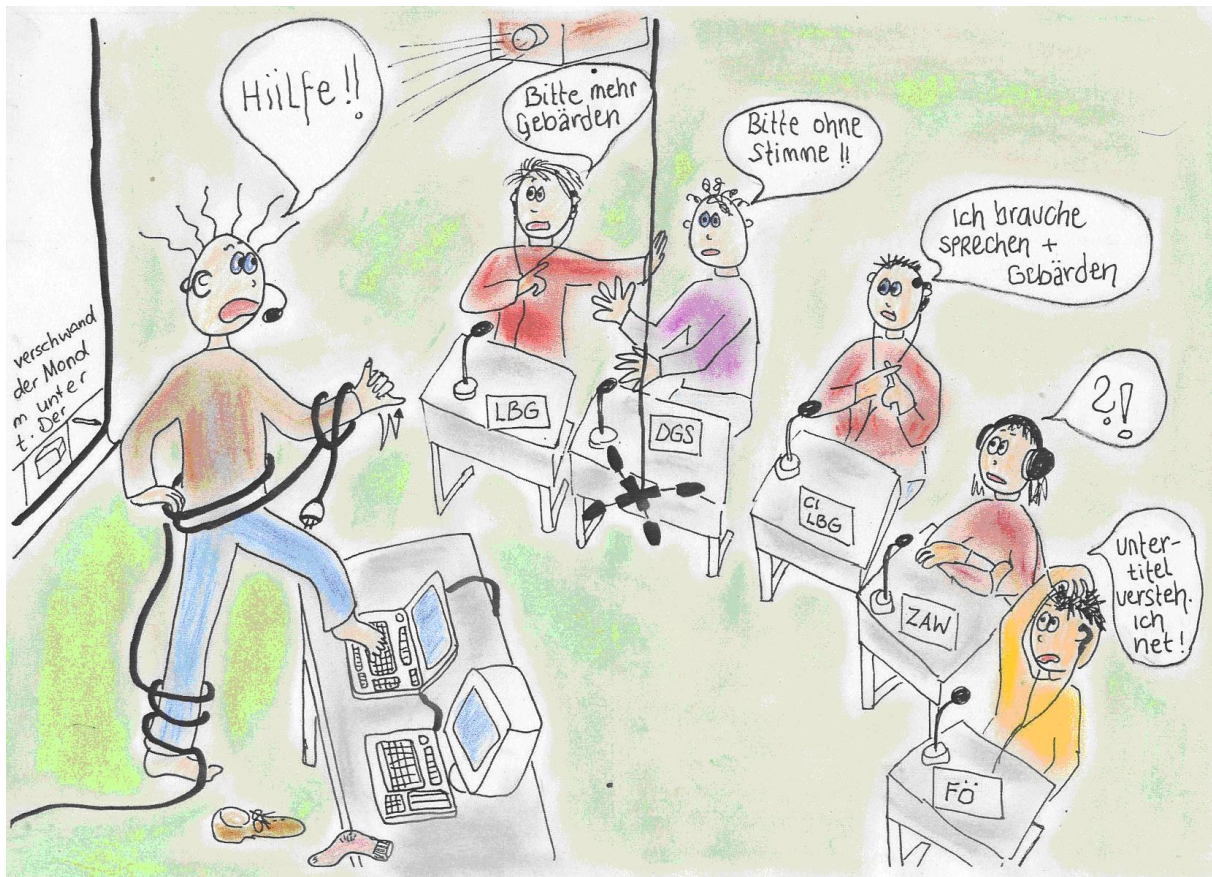


Abbildung 1 (T. Janzen): Das Spektrum der Voraussetzungen der Schülerinnen und Schüler reicht von leicht- bis hochgradig hörbehindert, von Geburt an gehörlos bis spät ertaubt. Außerdem besuchen Kinder und Jugendliche mit CI oder Schülerinnen und Schüler mit AVWS die Schule für Hörgeschädigte.

Aufgrund von medizinischen und technischen Entwicklungen überwiegt die Zahl der lautsprachlich kommunizierenden Schülerinnen und Schüler. Gleichwohl gibt es Kinder und Jugendliche, die für die tägliche Kommunikation, Informationsaufnahme und -verarbeitung auf den Erwerb und die Nutzung der DGS angewiesen sind. Die gleichzeitige Nutzung von Laut- und Gebärdensprache ist für alle Beteiligten eine Herausforderung, da die Schülerinnen und Schüler für die Kommunikation innerhalb einer Klasse oder Lerngruppe eine gemeinsame Sprache benötigen.

Bisher haben hörbehinderte Kinder selten die Gelegenheit, die DGS vor dem Besuch von Schulkindergarten und Schule zu erlernen. Einige Kinder erlernen die DGS im Elternhaus. Kinder mit Migrationshintergrund bringen Erfahrungen in anderen Sprachen mit. Beim Eintritt in die Schule verfügen somit die Schülerinnen und Schüler über unterschiedliche Laut- und Gebärdensprachkenntnisse. Vergleichbares gilt auch bei einem Schulwechsel über die Ländergrenze hinweg. Diese unterschiedlichen Kompetenzen und Vorerfahrungen bezüglich der DGS sind bei der Organisation des Unterrichts zu beachten.

Ein Angebot an DGS für alle Schülerinnen und Schüler bedeutet für die einen den Abbau von Barrieren und für die anderen eine Bereicherung. Deshalb wurde mit der Kontingenzstundentafel der Schule für Hörgeschädigte Folgendes festgelegt (vgl. „Kultus und Unterricht“, Amtsblatt des Ministeriums für Kultus, Jugend und Sport Baden-Württemberg, Ausgabe A vom 2. Mai 2012 (9/2012, 61. Jahrgang), S. 81-83):

„Grundlage sonderpädagogischen Unterrichts in der Schule für Hörgeschädigte einschließlich der spezifischen sonderpädagogischen Fördermaßnahmen sind die im Erziehungs- und Bildungsauftrag der Schule beschriebenen Zielsetzungen, die in den Bildungsbereichen und den Fächern und Fächerverbänden ausgewiesenen Kompetenzen und die im Rahmen der individuellen Lern- und Entwicklungsbegleitung vereinbarten Bildungsziele. Dies beinhaltet auch ein Angebot in der Deutschen Gebärdensprache. Die hierfür ausgewiesenen Gesamtstundenkontingente sind die Basis für die von der Schule für alle Klassen zu erarbeitenden Stundentafeln. ...“



Abbildung 2: Bunte Gebärdenwelt (U. Braig)

1.3 Hinweise zur Umsetzung

Grundsätzlich muss von Anfang an der Aufbau eines Grundwortschatzes in DGS gesichert und ein Einblick in die Grammatikstrukturen gegeben werden. Nur so gelingt es, dass Kinder und Jugendliche lernen, je nach Kommunikationssituation beide Sprachen zu nutzen, wodurch eine barrierefreie Kommunikation sichergestellt ist.

1.3.1 Umsetzungsmöglichkeiten

DGS als Unterrichtsfach	DGS als zweite gleichberechtigte Sprache im bilingualen Unterricht
<p>Umsetzung</p> <ul style="list-style-type: none"> • Verpflichtendes Fach in jeder Klassenstufe • Muttersprachlich orientiert und/oder strukturierter Grammatikunterricht 	<p>Umsetzung</p> <p>Bilingualer Unterricht bedeutet in diesem Zusammenhang:</p> <p>Zwei Lehrkräfte – zwei Sprachen, d. h. jeder Lehrkraft ist eine Sprache zugeordnet, wobei beide Lehrkräfte in beiden Sprachen kompetent sein müssen.</p> <p>Alle Inhalte werden in beiden Sprachen angeboten.</p>
<p>Organisation</p> <p>Lerngruppe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jahrgangsübergreifend, um unterschiedlichen Niveaustufen gerecht zu werden • oder klassenweise <p>Lehrkräfte</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gebärdensprachkompetente hörende Lehrerinnen und Lehrer • oder gehörlose Lehrerinnen und Lehrer 	<p>Organisation</p> <p>Lerngruppe</p> <p>Zusammenlegung zweier Klassen</p> <p>Lehrkräfte</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gehörlose Lehrerinnen und Lehrer • und gebärdensprachkompetente hörende Lehrerinnen und Lehrer
<p>Ziele</p> <ul style="list-style-type: none"> • DGS-Kompetenz erwerben • Basis schaffen für bilingualen Unterricht 	<p>Ziele</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gleichberechtigte und gleichwertige Verwendung von DGS und Lautsprache im Unterricht • Kontrastiver Grammatikunterricht
<p>Notwendigkeiten</p> <ul style="list-style-type: none"> • DGS-kompetente Lehrkräfte • Fortbildungen für Lehrkräfte • Material zur Vermittlung von DGS 	

Offene Fragen

- Die Stunden für DGS werden aus dem Gesamtkontingent entnommen. Wie wird die Kontingentstundentafel verändert?
- Wie können DGS-Dozenten an der Schule tätig werden?

Beispiele für ergänzende Angebote

- Gebärdensprachchor
- Gebärdensprachpause
- Gebärde der Woche
- Gebärdensprachcafé
- DGS-Mediathek
- Skype/oovoo-Sprechstunde als barrierefreie Kontaktmöglichkeit zur Schule

1.3.2 Weitere Ausführungen zu den Umsetzungsmöglichkeiten

DGS als Unterrichtsfach

Um dem unterschiedlichen Gebärdensprachniveau der Schülerinnen und Schüler in den Klassen gerecht zu werden, ist es mitunter erforderlich, nicht nur klassenweise, sondern auch jahrgangsübergreifend zu unterrichten. Die Handreichung soll hierbei Grundlage sein und Hilfestellungen für den Unterricht in Gebärdensprache geben.

Im Schulkonzept sollte die DGS als Unterrichtsfach vorgesehen sein und die Stundentafel entsprechend verändert werden. An Schulen für hör- und sprachbehinderte Kinder und Jugendliche, wie sie in Baden-Württemberg mehrfach kombiniert sind, werden Schülerinnen und Schüler mit einer Sprachbehinderung in dieser Zeit individuell in Fördergruppen zusammengefasst.

Noch offen ist die Frage, inwieweit DGS eine gleichwertige Fremdsprache mit der Möglichkeit einer Abschlussprüfung sein kann. Voraussetzungen dafür sind unter anderem Änderungen in der Kontingentstundentafel und die Erarbeitung zu erwerbender Kompetenzen sowie notwendiger Prüfungsinhalte.

DGS als zweite gleichberechtigte Sprache im bilingualen Unterricht

Im bilingualen Unterricht werden zwei DGS- und lautsprachkompetente Lehrkräfte parallel im Teamteaching eingesetzt. Während eine Lehrkraft lautsprachlich unterrichtet, wiederholt und ergänzt die zweite denselben Inhalt in DGS, nach dem Prinzip „Eine Person – eine Sprache“. Es entsteht ein Geben und Nehmen, weit über das reine Dolmetschen hinaus.

Der bilinguale Unterricht hat im Vergleich zu anderen Formen des DGS-Unterrichts den Vorteil, dass im kontrastiven Grammatikunterricht die beiden Sprachen – die Lautsprache und

die Gebärdensprache – gegenübergestellt werden können und so die Kompetenz in beiden Sprachen ausgebaut werden kann.

Ziel und Prinzip ist es, dass die Schülerinnen und Schüler Kommunikations- und Lernerfahrungen in beiden Sprachen machen. Im Unterricht sollen von Anfang an beide Kulturen Berücksichtigung finden und ein hohes inhaltliches Niveau erreicht werden. Die Verständlichkeit wird für alle Schülerinnen und Schüler durch die beiden Unterrichtssprachen erleichtert. Dies ermöglicht eine aktive Beteiligung am Unterricht und den Erwerb der Laut- und Schriftsprache.

Schulen, die bereits mit bilingualen Unterrichtsmodellen arbeiten, sind die Samuel-Heinicke Realschule in München, die Ernst-Adolf-Eschke-Schule in Berlin und die Elbschule in Hamburg.

1.3.3 Kultur der Gebärdensprache

Politische, linguistische und sozial-anthropologische Aspekte von DGS können im Unterrichtsfach DGS und in anderen Unterrichtsangeboten behandelt werden. Es bietet sich an, in den gesellschaftswissenschaftlichen Fächern Aspekte aus den Kompetenzfeldern des Bildungsplanes „Die Vielfalt des kulturellen Lebens“ oder „Annahme der eigenen Person“ aufzugreifen. Bei einer Organisation dieser Angebote als Projekte oder Module kann es hilfreich sein, eine Mitarbeiterin oder einen Mitarbeiter mit Hörschädigung einzubeziehen, die als Identifikationsfigur dienen kann.

1.3.4 Englischunterricht mit Einsatz von American Sign Language (ASL) oder British Sign Language (BSL)

Gebärden, die im Englischunterricht eingesetzt werden, sollten im Idealfall aus ASL oder BSL entnommen werden.

1.3.5 Barrierefreiheit an den Schulen für Hörgeschädigte

Damit Kommunikation gelingen kann, genügt es nicht, nur den Unterricht und die Kommunikation zwischen den Schülerinnen und Schülern in den Pausen, während unterrichtsergänzender Förderangebote (UEFA), in Arbeitsgemeinschaften und bei Ausflügen in den Blick zu nehmen; auch der Schulalltag muss barrierefrei gestaltet sein. Hierzu zählen sowohl Gespräche mit Schulleitung, Psychologen, Sekretariat und Hausmeistern als auch der Einsatz von technischen Hilfsmitteln wie die optische Pausen- und Alarm“klingel“. Auch die Kontaktaufnahme mit der Schule müsste barrierefrei gestaltet sein, zum Beispiel indem Programme zur Gesprächsübertragung per Webcam genutzt werden können. Welche Verbindlichkeiten die Schule beachten muss und welche Kompetenzen die Schülerinnen und Schüler in diesem Zusammenhang erwerben müssen, zeigt Kapitel zwei.

1.3.6 Diagnostik

Die Grundsteine für eine gelingende Kommunikation werden in der frühkindlichen Bildung gelegt. Die lautsprachlichen und gebärdensprachlichen Erfahrungen der Kinder werden in die schulische Diagnostik einbezogen. Hierbei kann der „Beobachtungsbogen zum Schuleintritt“, der sich im Anhang befindet, hilfreich sein.

1.3.7 Gebärdensprachkompetenzen der Lehrerinnen und Lehrer

Lehrkräfte der Schulen für Hörgeschädigte sollten sowohl in der Ausbildung als auch in der Fortbildung grundlegende DGS-Kompetenzen erwerben. In Baden-Württemberg gibt es derzeit unterschiedliche Formen für die berufsbegleitende Aus- und Weiterbildung. Bewährt hat sich an einigen Schulen die Einführung von Gebärdensprachstammtischen oder Gebärdensprachcafés mit dem Ziel, durch einen alltagsbezogenen Austausch die Sprachkompetenz in DGS zu verbessern.

1.3.8 Kenntnisse über die Kultur der Gebärdensprachgemeinschaft

Fundierte Kenntnisse der Lehrkräfte über die Kultur der Gebärdensprachgemeinschaft sind für die Identitäts- und Selbstbildentwicklung von Kindern und Jugendlichen mit Hörbehinderung sehr wichtig. Im Kontakt mit dem örtlichen Gehörlosenverein und dem Landesverband der Gehörlosen Baden-Württemberg erhalten die jungen Leute wertvolle Informationen und erschließen sich Möglichkeiten zum Austausch und zur Begegnung.

1.3.9 Technische Ausstattung

Digitale Medien erweitern die Möglichkeiten mit DGS zu arbeiten: So kann beispielsweise in einem digitalen Gebärdensprachlexikon ein Wort schnell aufgerufen und über Beamer oder Whiteboard visualisiert werden. Durch das Internet kommt eine immer größer werdende Anzahl von Plattformen und Informationsquellen bezüglich DGS und Kultur der Gebärdensprache hinzu, die für die Vermittlung und Anwendung von DGS genutzt werden können und in vielerlei Hinsicht Hilfestellung bieten.

1.3.10 Unterrichtsmaterialien

Das Angebot an Unterrichtsmaterialien für den DGS-Unterricht ist in den letzten Jahren deutlich angestiegen. Diese Handreichung bietet eine Vielzahl an konkreten Beispielen zu Büchern, Filmmaterialien mit Untertiteln, Software und Internetlinks. Die Einrichtung einer Mediathek zur Sammlung geeigneter Materialien und Medien ist an jeder Schule und evtl. sogar schulübergreifend wünschenswert.

2 Auftrag und Struktur der Handreichung

Auftrag

Die Handreichung zeigt unterschiedliche Möglichkeiten und Wege auf, wie Gebärdensprache im Unterricht und im Schulalltag umgesetzt werden kann. Damit ist sie eine Hilfe zur Umsetzung des Bildungsplans der Schule für Hörgeschädigte. In die Erarbeitung der Handreichung flossen Erfahrungen aus folgenden Bundesländern mit ein, die für die Gegebenheiten in Baden-Württemberg modifiziert wurden:

- Bilingualer Schulversuch in Berlin ab 2001, Austausch mit LISUM, Humboldt-Universität Berlin und Kolleginnen der Ernst-Adolf-Eschke-Schule Berlin
- Lehrplanentwurf für das Unterrichtsfach DGS Primarstufe Berlin
- DGS-Rahmenlehrplan Hamburg 2001
- Abschlussbericht des bilingualen Schulversuchs Hamburg 2011
- Bayrische Lehrpläne (für die Grund- und Hauptschule 2003 sowie für die Real-, Fachoberschule und Gymnasium 2005)
- Bilingualer Unterricht in Bayern, Austausch mit Kolleginnen der Samuel-Heinicke-Schule, Realschule für Hörgeschädigte München

Struktur

Die Handreichung enthält detaillierte Ausführungen zu den in DGS zu erwerbenden Kompetenzen und Anhaltspunkte für die Sprachentwicklung. Hinweise zur Unterrichtsgestaltung und Medienbeispiele erleichtern den Einstieg und die Fortführung. Die am Bildungs- und Erziehungsprozess Beteiligten sollen mithilfe der Handreichung in die Vermittlung der DGS einsteigen und diese Schritt für Schritt weiterentwickeln können, um dem Ziel einer barrierefreien Kommunikation näher zu kommen.

In der Handreichung wurde die Struktur des Bildungsplans der Schule für Hörgeschädigte übernommen. Sie ist in „Verbindlichkeiten und Fragestellungen“ sowie „Kompetenzen und Anhaltspunkte“ gegliedert und vertieft den Bereich DGS des Bildungsplans. Es werden sowohl die zu erwerbenden Kompetenzen als auch die Rahmenbedingungen, die die Schule bereitstellen muss, genannt. An den exemplarischen Anhaltspunkten lässt sich beobachten, ob eine Kompetenz bereits erworben wurde. Die Fragestellungen helfen bei der Entwicklung und Evaluation des Schulkonzeptes. Die Handreichung bietet darüber hinaus „Hinweise zur Unterrichtsgestaltung und Medienbeispiele“. Hier finden die Leser konkrete Themenstellungen, Anwendungs- und Übungsbeispiele sowie Literaturhinweise, Hinweise auf Filmmaterialien, Software und Internetlinks für den Einsatz der DGS im Unterricht.

Die Handreichung kann auf www.bildung-staerkt-menschen.de heruntergeladen werden. Zukünftig werden dort auch aktualisierte Links als Ergänzung zur Handreichung eingestellt.

Zur beigelegten DVD

Die DVD ergänzt Kapitel 3.3: Alle dort genannten Beispiele können auf der DVD als Filmsequenzen in DGS angeschaut werden. Die DVD bietet die Suche nach Grammatikthemen oder nach Sachthemen an. Die Leserinnen und Leser haben durch die DVD die Möglichkeit, wesentliche Merkmale der Sprache genau nachzuvollziehen. Außerdem befinden sich auf der DVD einige Poesiestücke in DGS, die in Kapitel 3.2 genannte Hinweise veranschaulichen.

Zum Start der DVD legen Sie diese in Ihren Computer ein. Sie benötigen ein Programm zum Abspielen von DVDs, um auf die Filmsequenzen zugreifen zu können. Zunächst öffnet sich das Hauptmenü, das Sie durch Anklicken bedienen. Weitere Hinweise zur Nutzung der DVD enthält der Menüpunkt „Hinweise zur DVD“, das über das Hauptmenü ausgewählt werden kann.



Abbildung 3: Kunstprojekt (Lindenparkschule Heilbronn)

3 Verbindlichkeiten, Kompetenzen und Hilfen zum Unterricht in und mit DGS

3.1 Gebärdensprache begegnen

Die Schülerinnen und Schüler kommen mit unterschiedlichen Kommunikationsfähigkeiten und Gebärdensprachkenntnissen in die Schule. Nur wenige Kinder erlernen DGS im Elternhaus. Daher ist es von besonderer Bedeutung für ihre Entwicklung, das Miteinander und das lebenslange Lernen, dass gelingende Kommunikationserfahrungen gemacht werden können. Eine Grundlage dafür ist, dass die Schülerinnen und Schüler Gesprächsregeln kennenlernen und einüben sowie ihre kommunikativen Fähigkeiten entwickeln. Um Missverständnissen im Schulalltag vorzubeugen, ist es wichtig, dass die Schülerinnen und Schüler Äußerungen und Mitteilungen in unterschiedlichen Facetten und Ausprägungen wahrnehmen, verarbeiten und einordnen.

Grundlage hierfür ist die Schulung der Wahrnehmung und der Ausdrucksfähigkeit hinsichtlich Mimik, Gestik, Körpersprache, korrekter Ausführung der Gebärdenzeichen sowie der visuellen Aufnahme- und Merkfähigkeit. Bei der Verwendung der Gebärdensprache entwickeln die Schülerinnen und Schüler zunehmend Mundbild und Mundgestik. Sie gewinnen erste Einsichten in die Vielfalt der Gebärdensprache. In spielerischer Form lernen die Schülerinnen und Schüler Inhalte aufzunehmen, angemessen zu reagieren und sich anderen verständlich mitzuteilen. Neben der Aneignung der Gebärdensprache erfahren sie von weiteren Angeboten der Sprach- und Kulturgemeinschaft der Gehörlosen. Förderlich ist die Begegnung und der Austausch mit anderen Menschen mit Hörbehinderung sowie das Kennenlernen von Institutionen und Angeboten, in denen Gebärdensprache benutzt wird.





Abbildung 4: „Süß“ (Lisa, 9 Jahre, Hör-Sprachzentrum Heidelberg)



Abbildung 5: „Euro“ (Waham, 14 Jahre, Lindenparkschule Heilbronn)

Verbindlichkeiten <i>und</i> Fragestellungen	Kompetenzen <i>und</i> Anhaltspunkte	Hinweise zur Unterrichtsgestaltung <i>und</i> Medienbeispiele
<p>Die Schule sorgt dafür, dass die Schülerinnen und Schüler gestärkt werden, Kommunikationssituationen anzugehen und zu bewältigen.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wie ermöglicht die Schule unterschiedliche Gesprächssituationen mit schulischen und außerschulischen Gesprächspartnern? • Wie werden Gespräche hinsichtlich der Kommunikationsbedingungen reflektiert? • Welche Möglichkeiten gibt es, Gefühle zu reflektieren bzw. die Empfindungen anderer kennenzulernen? 	<p>Die Schülerinnen und Schüler kennen Bedingungen für eine gelingende Kommunikation und fordern diese ein.</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler</p> <ul style="list-style-type: none"> • haben Mut jemanden anzusprechen, • sorgen für Voraussetzungen, die sie für eine gelingende Kommunikation brauchen, z. B. Lichtverhältnisse oder Entfernungen zum Gegenüber, • erkennen, dass auch andere Personen Ängste haben, Gebärdensprachbenutzer anzusprechen. 	<p>Sensibilisierung:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rollenspiel mit hörenden Mitschülerinnen und Mitschülern • Sich vorstellen: www.visuelles-denken.de/Schnupperkurs4.html <p>Öffentlichkeitsarbeit: z. B. Sommerfest</p> <p>Kooperationen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • gemeinsame Projekte • Sport • SMV <p>Gebärdensprachstammtisch oder Gebärdensprachcafé</p>







<p>Die Schule nutzt Gelegenheiten und schafft Anlässe und Gelegenheiten, in denen die Kommunikation mit DGS erlebt und erprobt werden kann.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wie ermöglicht die Schule ihren Lehrkräften bzw. allen Beteiligten Begegnungen mit DGS? • Wie reflektieren Lehrkräfte ihre eigene Gebärdensprache im Hinblick auf die Gebärdensprachkompetenz ihrer Schülerinnen und Schüler? • Welche Möglichkeiten bietet die Schule, die visuelle Wahrnehmungsfähigkeit der Schülerinnen und Schüler zu schulen? • Wie werden Spracherfahrungen gemeinsam reflektiert? 	<p>Die Schülerinnen und Schüler erweitern ihre visuelle Wahrnehmungsfähigkeit und ihre Ausdrucksfähigkeit.</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler</p> <ul style="list-style-type: none"> • nehmen Blickkontakt auf, • richten Aufmerksamkeit auf sich, • setzen Mimik und Gestik adäquat ein, • erfahren die Bedeutung der Übereinstimmung von Händen, Körperhaltung, Mimik, Mundbild und Mundgestik, • setzen non-verbale Kommunikation ein und reagieren darauf, • achten auf eine präzise Ausführung, • lernen den Gebärdensraum kennen, • üben ihre visuelle Gedächtnis- und Merkfähigkeit. 	<p>Spiele:</p> <ul style="list-style-type: none"> 📖 Blinzelspiel 📖 Der Kellner 📖 Dirigentenspiel 📖 Fantasiedinge weitergeben 📖 Finde den Fehler 📖 Gebärdensalat 📖 Ich sehe was, was du nicht siehst 📖 KIM-Spiele 📖 Klick ein Foto 📖 Koffer packen 📖 Mach´s nach 📖 Mimikmemory 📖 Was hat sich verändert? 📖 Spiegelspiel 📖 Stille Post <p>Spiele:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hands up (Schmidt Spiele) • We will rock you (Cocktail Games)
---	---	---

Verbindlichkeiten <i>und</i> Fragestellungen	Kompetenzen <i>und</i> Anhaltspunkte	Hinweise zur Unterrichtsgestaltung <i>und</i> Medienbeispiele
<p>Alle am Bildungs- und Erziehungsprozess Beteiligten sind in ihrem DGS-Kommunikationsverhalten Vorbild für die Schülerinnen und Schüler.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wie sorgt die Schule für barrierefreie Gespräche im direkten Austausch mit und in Anwesenheit von Gebärdensprachnutzern? • Wie wird sichergestellt, dass Menschen mit Hörschädigung alle Gespräche verfolgen können? 	<p>Die Schülerinnen und Schüler befolgen bestimmte Verhaltensregeln bei der Kommunikation.</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler</p> <ul style="list-style-type: none"> • gebärden nach Herstellung des Blickkontaktes, • vergewissern sich in einem Gruppengespräch, ob alle Beteiligten Blickkontakt hergestellt haben, • halten den Blickkontakt bis zum Ende des Gesprächs, • stellen sich in das Blickfeld des gewünschten Gesprächspartners, um auf sich aufmerksam zu machen, • verfolgen aktiv den Wechsel der gebärdenden Personen, • wahren den Gebärdenraum, • erlangen Aufmerksamkeit durch nonverbale Signale, wie z. B. Antippen, Zuwinken, Lichtsignale, Klopfen und Stampfen. 	<p>Videoclips zur barrierefreien Kommunikation: Suchbegriffe auf www.youtube.de:</p> <ul style="list-style-type: none">  A world made for disabilities  Make The World Accessible <p>Begegnungen: www.visuelles-denken.de/Begegnungen.html</p>

<p>Die Schule stellt sicher, dass die Schülerinnen und Schüler einen Einblick in die Vielfältigkeit der Gebärdensprachen bekommen.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wie werden Unterschiede zwischen Gebärdensprache und anderen visuellen Kommunikationsformen erarbeitet? 	<p>Die Schülerinnen und Schüler verfügen über grundlegende Aspekte zur Gebärdensprache.</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler</p> <ul style="list-style-type: none"> • nehmen DGS als eine eigenständige und vollwertige Sprache wahr, • differenzieren zwischen Gestik, Mimik, Pantomime und Gebärdensprache, • unterscheiden zwischen verschiedenen Gebärdensprachdialekten und erkennen diese an, • wissen, dass es verschiedene Gebärdensprachen gibt, • kennen Gebärden, die durch ein anderes Mundbild eine andere Bedeutung erhalten, • setzen Mundbild und Mundgestik bewusst beim Gebärden ein. 	<p>Das große Deutsche Wörterbuch der Gebärdensprache (DVD, Kestner-Verlag)</p> <p>www.spreadthesign.com</p> <p>www.signs2go.eu/</p> <p>www.wikisign.de</p> <p>www.signbank.org/signpuddle/</p> <p>www.gebaerdenbuch.de</p> <p>Hand in Hand die Welt begreifen (Klett-Verlag)</p>
---	---	--

Verbindlichkeiten und Fragestellungen	Kompetenzen und Anhaltspunkte	Hinweise zur Unterrichtsgestaltung und Medienbeispiele
<p>Die Schule sichert den Erwerb von grundlegenden Begriffen.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Auf welchen Grundwortschatz einigt sich die Schule und wie baut sie diesen auf? • Welche Alltagssituationen nutzen Lehrkräfte zur Anwendung des Grundwortschatzes? • Wie werden Interessen und Lebenswelt der Schülerinnen und Schüler bei der Entscheidung für einen Grundwortschatz berücksichtigt? 	<p>Die Schülerinnen und Schüler bauen einen Grundwortschatz auf.</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler</p> <ul style="list-style-type: none"> • stellen sich vor, • wenden einen Grundwortschatz in Alltagssituationen an, • äußern ihre Bedürfnisse, Befindlichkeiten, Wünsche, Gefühle und ihre eigene Meinung. 	<p>Beispiele für einen schuleigenen Gebärden- grundwortschatz: Familie, Farben, Tiere, Hobby, Gefühle, Zeitgebärden, Eigenschaften, Wetter www.sign-lang.uni-hamburg.de</p> <p>Übungen:</p> <p>Fingeralphabet Zahlengebärden Pantomime, Tiere nachspielen Namensgebärde für sich selbst finden (Hobby, Eigenschaften, Aussehen) Einstudieren eines Theaterstücks, Standbilder</p> <p>Spiele:</p> <ul style="list-style-type: none"> 📖 Quatschsätze 📖 Das gehört nicht dazu 📖 Verbotene Gebärde 📖 Fragen stellen 📖 Gegenständequiz 📖 Onkel Otto 📖 Spätzünder 📖 Tabuwort

<p>Die Schule sorgt für Kontakt zu Personen und Institutionen mit Angeboten für Menschen mit Hörbehinderung.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wie wird die Begegnung mit hörbehinderten Menschen mit Vorbildfunktion im Unterricht ermöglicht? • Was tut die Schule dazu, dass ihre Schülerinnen und Schüler auch außerhalb des Unterrichts in Kontakt zu hörbehinderten Menschen kommen? • Welche Partner werden einbezogen und wie wird der Kontakt zu ihnen gepflegt? 	<p>Die Schülerinnen und Schüler kennen und nutzen Angebote für Menschen mit Hörbehinderung.</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler</p> <ul style="list-style-type: none"> • erleben erwachsene hörbehinderte Gebärdensprachbenutzerinnen und Gebärdensprachbenutzer, • kennen andere Hörgeschädigtenschulen, Vereine und weitere Gehörloseneinrichtungen. 	<p>Gehörlosenvereine Gehörlosensportvereine Freizeitangebote u.a. www.wildeloewenjugend.de Gehörlosmuseum Frankfurt Gehörlosentheater Theater: www.DeGeTh.de Gebärdensprachfestival Berlin „Goldene Hand“ Deutsche Kulturtage der Gehörlosen Austausch der hörbehinderten Schülerinnen und Schüler verschiedener Schulen Einladung gehörloser Eltern</p>
--	---	---

Verbindlichkeiten <i>und</i> Fragestellungen	Kompetenzen <i>und</i> Anhaltspunkte	Hinweise zur Unterrichtsgestaltung <i>und</i> Medienbeispiele
<p>Die Schule trägt Sorge für den Zugang zu DGS-Medien.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wie sorgt die Schule dafür, dass die für den Unterricht erforderlichen Medien zur Verfügung stehen? • Wie ermöglicht die Schule den Zugang zu Foren und die Nutzung von Medien? • Wie wird der Austausch mit anderen Schulen organisiert? 	<p>Die Schülerinnen und Schüler gehen mit verschiedenen Medien um.</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler</p> <ul style="list-style-type: none"> • erweitern mittels der DGS-Medien ihr Wissen und ihre DGS- Kompetenz, • erfahren von Gebärdenspracheinsätzen bei öffentlichen Veranstaltungen. 	<p>Gebärdete Bilderbücher:</p> <ul style="list-style-type: none">  Kleiner Eisbär  Kasimir  Regenbogenfisch  Manuel und Mira  Alessa findet neue Freunde  Maga und die verzauberten Ohren <p>TV-Sendungen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sehen statt Hören • Tagesschau (Phönix) <p>www.spectrum11.de</p> <p>www.vibelle.de</p> <p>www.focusfive.tv</p> <p>www.taubenschlag.de</p> <p>www.deafkids.de</p>

3.2 In Gebärdensprache kommunizieren und interagieren

Kommunikation ist ein wesentliches Element menschlichen Handelns. Der Austausch und die Auseinandersetzung mit anderen Menschen ermöglicht die persönliche Entwicklung und Identitätsfindung. Interaktion mit anderen Menschen ist wesentlich für die Teilhabe. Aufbauend auf den ersten Bereich „Gebärdensprache begegnen“ geht es in diesem Teil um komplexere Anwendungsbereiche. Die Beschreibung einfacher Situationen und Gegebenheiten lässt die Schülerinnen und Schüler in die Gebärdensprache eintauchen. Sie vertiefen ihre Gebärdensprachkompetenz, beispielsweise indem sie ihre eigene Meinung vertreten, sich in Diskussionen einbringen und Texte interpretieren.

Politische, linguistische und sozial-anthropologische Aspekte verdeutlichen die Ausprägung der Kultur der Gemeinschaft der Gebärdensprachnutzer. Kreative Ausdrucksformen erweitern die Sprachkompetenz und fördern die Ausdrucksfähigkeit.

Der Einsatz von Gebärdensprachdolmetscherinnen und Gebärdensprachdolmetschern sichert gebärdensprachnutzenden Schülerinnen und Schülern den gleichberechtigten Zugang zu Informationen und ermöglicht die Interaktion von Menschen, deren Kommunikationssystem Gebärdensprache ist, mit Menschen, die lautsprachlich kommunizieren.

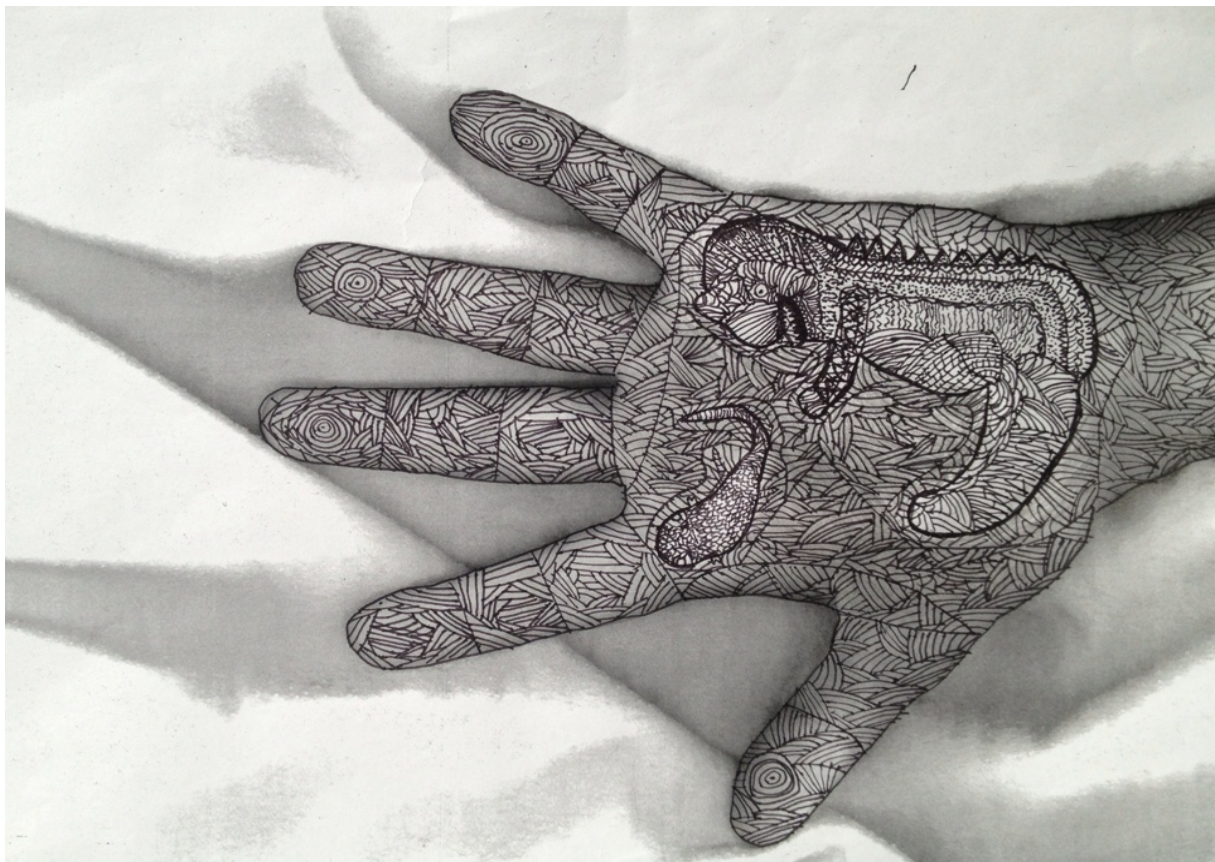






















Abbildung 6: „Hände schwarz-weiß“ (Schüler der Klasse 10, Lindenparkschule Heilbronn)


Verbindlichkeiten <i>und</i> Fragestellungen	Kompetenzen <i>und</i> Anhaltspunkte	Hinweise zur Unterrichtsgestaltung <i>und</i> Medienbeispiele
<p>Alle am Erziehungsprozess Beteiligten setzen sprachliche Mittel differenziert ein.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wie unterstützen die Beteiligten die Sprachentwicklung der Schülerinnen und Schüler? • Wie stellt der Unterricht die Vermittlung der Raumnutzung in der DGS sicher? • Wie wird die Unterscheidung von Pantomime und DGS gefördert? 	<p>Die Schülerinnen und Schüler beschreiben sich und ihre Umwelt.</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler</p> <ul style="list-style-type: none"> • stellen sich selbst dar, • beschreiben Gegebenheiten, • nutzen den räumlichen Aufbau der DGS, um Bilder zu erklären, • schildern Situationen. <p>Die Schülerinnen und Schüler erzählen Geschichten in Gebärdensprache.</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler</p> <ul style="list-style-type: none"> • beschreiben Handlungsabläufe, • geben Handlungsanweisungen, • berichten über Ereignisse, • erzählen Geschichten nach, • fassen Geschichten zusammen, • erzählen eigene Geschichten. 	<p>Steckbrief Personenraten Personenbeschreibungen Spiele:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wer bin ich? (Schmidt Spiele) • Wer bin ich? (The Toy Company) • Wer ist es? (Marvel Heroes, Hasbro) • Identik (Asmodee) <p> Alibi  Klick ein Foto  Personenbeschreibung  Schön wie ...</p> <p>Alltagsbeschreibungen, z.B. Familie, Tiere, Schule, Kleidung, Körper, Hobby, Freizeit Bildbeschreibungen: Grundkurs Deutsche Gebärdensprache (Signum Verlag) Situationsbeschreibungen: Streit auf dem Pausenhof, Arztbesuch, Fahrkartenkauf Vorgangsbeschreibungen: Zähneputzen, Kuchen backen, Bastelanleitung Wegbeschreibungen</p>

	<p>Die Schülerinnen und Schüler interpretieren die Äußerungen ihres Gegenübers.</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler</p> <ul style="list-style-type: none"> • unterscheiden zwischen pantomimisch dargestellten Äußerungen und DGS, • erkennen Rollenübernahmen, • verstehen Erzählabsichten, • analysieren Kommunikationssituationen hinsichtlich der verwendeten Sprachen. <p>Die Schülerinnen und Schüler diskutieren Standpunkte.</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler</p> <ul style="list-style-type: none"> • nehmen die Aussage des Gegenübers wahr, • gehen auf die Aussagen des Anderen ein, • formulieren ihre eigene Meinung. <p>Die Schülerinnen und Schüler verfolgen Gespräche.</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler</p> <ul style="list-style-type: none"> • nehmen gebärdete Gesprächsinhalte auf, • verstehen die mitgeteilten Informationen und beziehen sich in ihrer Antwort darauf. 	<p>Spiele:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Activity Junior/Kinder (Piatnik) • Charade (Noris) • Nilpferd in der Achterbahn (Ravensburger) • Ein solches Ding (FX Schmid) <p> Anekdoten</p> <p> Modekatalog-Doppelspiel</p> <p> Links oben – rechts unten</p> <p> Schatzsuche</p> <p>Bildergeschichten, Comics, Fotoromane</p> <p>Bilder und Gebärden einer Geschichte zuordnen</p> <p>Spiel zu Geschichten weitererzählen und erfinden: Es war einmal... (Amigo)</p> <p>Gebärdete Bilderbücher/Geschichten:</p> <p> Hänsel und Gretel (Signum Verlag)</p> <p> Alessa findet neue Freunde (Karin Kestner Verlag)</p> <p> Froschkönig (www.eaeschule.de/medien)</p> <p> Rotkäppchen, von Kindern gebärdet (www.vimeo.com/32920291)</p> <p> Schneewittchen (Signum Verlag)</p> <p> DVD „6 Sachgeschichten“</p>
--	---	---

Verbindlichkeiten <i>und</i> Fragestellungen	Kompetenzen <i>und</i> Anhaltspunkte	Hinweise zur Unterrichtsgestaltung <i>und</i> Medienbeispiele
<p>Die Schule vermittelt Freude am kreativen Umgang mit der DGS.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Welche Angebote organisiert die Schule, in denen kreative Erzählformen erlebt und selbst gestaltet werden können? • Wie vermitteln Lehrkräfte den Anwendungsbezug, der aus einem kreativen Umgang mit Sprache entsteht? 	<p>Die Schülerinnen und Schüler erfahren DGS als ausdrucksstarke Sprache.</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler</p> <ul style="list-style-type: none"> • beschäftigen sich mit kreativen Formen der DGS, • ahmen kreative Erzählformen nach, • produzieren eigene kreative Erzählungen, • erweitern ihre eigenen mimischen und gestischen Ausdrucksmöglichkeiten. 	<ul style="list-style-type: none">  Fantasiedinge weitergeben  Mach´s nach Fingeralphabet-Geschichten, ABC-Stories Zähl-Geschichten: www.deafkids.de Handform-Geschichten Gebärdensprachchor  Suchbegriff auf www.youtube.de: Musikvideos mit Gebärdensprache  Gebärdensprachpoesie auf youtube: www.juergen-endress.de Übertragung von Kindergedichten in Gebärdensprachpoesie  DVD: „Tanzende Hände“ Literatur: <ul style="list-style-type: none"> • Beate Krausmann: Gebärdensprachpoesie im Deutschunterricht (Teil I) • Beate Krausmann: Gebärdensprachpoesie im Deutschunterricht (Teil II)

<p>Die Schule für Hörgeschädigte eröffnet Zugänge zur Kultur der Gebärdensprachgemeinschaft.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Welche Kontakte haben Lehrerinnen und Lehrer zur Gebärdensprachgemeinschaft? • Welche Hilfestellungen und welchen Rahmen bieten die Lehrkräfte, um unterschiedliche Konventionen der Lautsprachgemeinschaft und der Gebärdensprachgemeinschaft zu üben und zu reflektieren? • Auf welche Art und Weise weckt die Schule das Interesse für die Auseinandersetzung mit der Kultur der Gebärdensprachgemeinschaft? 	<p>Die Schülerinnen und Schüler lernen politische, linguistische und sozial-anthropologische Aspekte kennen.</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler</p> <ul style="list-style-type: none"> • verstehen Traditionen als konstituierendes Element einer Kultur, • beschäftigen sich mit der Geschichte der Gebärdensprachkultur, • vergleichen den Stellenwert der DGS früher und heute, • betrachten das Kommunikationsverhalten in verschiedenen Situationen, • reflektieren, mit welchen Kommunikationspartnern sie Gebärdensprache oder Lautsprache verwenden. <p>Die Schülerinnen und Schüler lernen andere Gebärdensprachen kennen.</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler</p> <ul style="list-style-type: none"> • betrachten Gebärdensprachsequenzen aus verschiedenen Ländern, • finden Gemeinsamkeiten und Unterschiede heraus, • analysieren Gebärdensprachen bezüglich verwendeter Parameter, wie z. B. Handformen. 	<p>Entwicklung der technischen Hilfsmittel: Schreibtelefon, Lichtklingel, Bildtelefon, Vibrationswecker, oovoo, Skype</p> <p>Entwicklung der Gehörlosenvereine, Geschichte der Gehörlosen: www.deafhistorynow.de/</p> <p>Bundesvereinigung Kultur und Geschichte Gehörloser e. V.: www.kugg.de</p> <p>„Deaf Empowerment“: www.oliver-rien.de</p> <p>Suchbegriff auf www.google.de: Berühmte Gehörlose</p> <p>Diskussion der Begriffe gehörlos, hörgeschädigt, hörbeeinträchtigt, taub</p> <p>Begrüßungen, Verabschiedungen, Verhalten des Gesprächspartners</p> <p>Literatur:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Isa Werth und Horst Sieprath: Interkulturelle Kommunikation zwischen Hörenden und Gehörlosen • Das Zeichen, Zeitschrift für Sprache und Kultur Gehörloser: www.sign-lang.uni-hamburg.de/signum/zeichen/ <p> Videoclip zu den Parametern: http://vimeo.com/31098541</p>
---	---	--

Verbindlichkeiten <i>und</i> Fragestellungen	Kompetenzen <i>und</i> Anhaltspunkte	Hinweise zur Unterrichtsgestaltung <i>und</i> Medienbeispiele
		<p>Website für Hörgeschädigtenkunde: www.deafstudies.de</p> <p>Lifestyle Magazin für gehörlose Menschen: www.life-insight.de/, www.deafread.de</p> <p>Das Portal für Gehörlose und Schwerhörige: www.taubenschlag.de</p> <p>Gesellschaft für Gebärdensprache und Kommunikation Gehörloser: www.sign-lang.uni-hamburg.de/ggkg/</p> <p>Sign Language Dictionary: www.spreadthesign.com</p> <p>Märchen in Fremdgebärdensprachen: „Maga und die verzauberten Ohren“ (www.fingershop.ch) http://signlibrary.equalizent.com www.signtime.tv</p>

<p>Die Schule für Hörgeschädigte zeigt Kommunikationsmöglichkeiten mit Hilfe technischer Medien auf.</p> <ul style="list-style-type: none"> • In welchem Rahmen können die Schülerinnen und Schüler technische Geräte nutzen? • Welche Zugangsmöglichkeiten zum Internet bietet die Schule? • Inwiefern wenden die am Erziehungsprozess Beteiligten verschiedene Kommunikationsmöglichkeiten im Alltag an? 	<p>Die Schülerinnen und Schüler erwerben Selbstständigkeit im Umgang mit den Medien.</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler</p> <ul style="list-style-type: none"> • finden gebärdete Informationen im Internet, • erproben die zeitversetzte Kommunikation mittels Fax, E-Mail und SMS, • erproben die zeitgleiche Kommunikation mittels Chat und Videokonferenzen im Internet oder Videotelefonie per Handy. 	<p>Fachgebärdlexikon: http://www.fachgebaerdenlexikon.de/</p> <p>Schülerfirma der Von-Lerchenfeld-Schule Bamberg: www.sofaschuelerfirma.npage.de/</p> <p>Interessengemeinschaft der Deaf Studierenden: www.ideas-hamburg.de/</p> <p>Behindertenbeauftragter der Bundesregierung: www.behindertenbeauftragter.de</p> <p>Institut für Gebärdensprache Baden-Württemberg: www.ifg-bw.de</p> <p>Visuelles zu Beruf, Leben und Lernen: www.vibelle.de von RWTH-Aachen (Rheinisch-Westfälischen Technischen Hochschule)</p> <p>Beispiele für ein barrierefreies Internet: (Information mit Gebärden) www.bmas.de http://www.bmas.de/DE/Gebaerdensprache/inhalt.html</p> <p>www.einfach-teilhabe.de</p> <p>www.ifd-bw.de</p> <p> www.ardmediathek.de/ard/servlet Suchbegriff: Sendung mit der Maus, Gebärdensprache</p> <p>Information über DGS im Internet: http://de.wikipedia.org/wiki/Deutsche_Gebärden_sprache, www.visuelles-denken.de</p> <p>www.visual-signs.at/deutsch/info-information-gebaerdensprache.htm ,</p> <p>http://www.br.de/fernsehen/bayerisches-fernsehen/sendungen/sehen-statt-hoeren/index.html</p>
--	---	--

Verbindlichkeiten <i>und</i> Fragestellungen	Kompetenzen <i>und</i> Anhaltspunkte	Hinweise zur Unterrichtsgestaltung <i>und</i> Medienbeispiele
<p>Die Schule öffnet Zugänge zu Kommunikationssituationen mit DGS-Dolmetscherinnen oder DGS-Dolmetschern.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wie ermöglicht die Schule allen Schülerinnen und Schülern Erfahrungen im Umgang mit Dolmetschsituationen? • Welche Einblicke haben Lehrerinnen und Lehrer in die Besonderheiten von Dolmetschsituationen? • Wie sichert die Schule das notwendige Wissen um rechtliche Grundlagen? 	<p>Die Schülerinnen und Schüler erarbeiten Grundlagen für eine gelingende Dolmetschsituation.</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler</p> <ul style="list-style-type: none"> • erarbeiten Möglichkeiten der Dolmetscherbestellung, • erproben und gestalten Gesprächssituationen mit DGS-Dolmetscherinnen oder DGS-Dolmetschern, • reflektieren die Aufgaben einer DGS-Dolmetscherin oder eines DGS-Dolmetschers in Abgrenzung zu anderen Berufsgruppen, z.B. Beratung durch Sozialarbeiter. <p>Die Schülerinnen und Schüler beschäftigen sich mit den rechtlichen Grundlagen bezüglich der Finanzierung von Dolmetschleistungen.</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler</p> <ul style="list-style-type: none"> • erarbeiten die Grundlagen der aktuellen Gesetzeslage, • vertiefen ihr Verständnis für politische und geschichtliche Entwicklungen der Gesetze. 	<p>DGS-Dolmetscherinnen und DGS-Dolmetscher in den Unterricht einladen</p> <p>Informationen zum Gebärdensprachdolmetschen: www.dgsd.de www.sgw.hs-magdeburg.de/deafkids/</p> <p>Berufsverband der Gebärdensprachdolmetscher Baden-Württemberg: www.bgd-bw.de</p> <p>Telefondolmetschdienste: www.tess-relay-dienste.de, www.telesign.de www.verbavoiceserver.de, www.procom-deaf.ch</p> <p>Sozialgesetzbuch 9 (SGB): www.gesetze-im-internet.de</p> <p>Behindertengleichstellungsgesetz: www.gesetze-im-internet.de</p> <p>Landesgleichstellungsgesetze: www.deutsche-gesellschaft.de</p> <p>Nachteilsausgleich (siehe SGB 9)</p> <p>UN-Konvention: www.behindertenbeauftragter.de www.gehoerlosen-bund.de</p>

3.3 Gebärdensprache verstehen und anwenden

Das grundlegende Verständnis der grammatikalischen Strukturen der DGS ist notwendig, um gebärdensprachliche Äußerungen zu verstehen und DGS in Kommunikationssituationen aktiv anwenden zu können. Dieses Kapitel enthält eine Auswahl von Themen, mit denen sich die wichtigsten Grammatikstrukturen der DGS vermitteln lassen. Die Reihenfolge der Sachthemen und Grammatikthemen stellt keine Hierarchie dar. Die Grammatikstrukturen müssen dabei nicht an die vorgeschlagenen Themen geknüpft sein, sollten jedoch stets in kommunikative Unterrichtssituationen eingebettet sein. Die Themen wurden nur beispielhaft ausgewählt, um sprachliche Strukturen mit Anwendungsbeispielen aus der Lebenswelt der Schülerinnen und Schüler zu verknüpfen. Die Satzstruktur wird anhand von Beispielen verdeutlicht. Diese sollten für den Unterricht den Interessen und dem Alter der Schülerinnen und Schüler angepasst werden. Die Grammatikthemen sind nicht als Block zu unterrichten. Es können flexibel Schwerpunkte gesetzt werden. Dabei ist es wichtig, dass die Grammatik einem kommunikativen Ansatz untergeordnet ist.

Anknüpfend an die Begegnung mit der Gebärdensprache in Teil 3.1 der Handreichung wird in diesem Teil die Sprachstruktur beleuchtet. Die Schülerinnen und Schüler erwerben dabei Kompetenzen in phonologischen, morphologischen und syntaktischen Aspekten der Gebärdensprache.

Für die Erarbeitung dieses Kapitels wurden verschiedene Grammatikwerke zur Deutschen Gebärdensprache herangezogen, die unterschiedliche Fachbegriffe für Grammatikstrukturen verwenden. Um das Nachschlagen zu erleichtern, wurden Fachbegriffe genannt und durch die unten aufgeführten Abkürzungen gekennzeichnet:

- Grammatik der Deutschen Gebärdensprache (**GG**)
- Grundkurs Deutsche Gebärdensprache (**GK**)
- Lehrplan für das Fach Deutsche Gebärdensprache für die bayrische Grundschulstufe des Förderzentrums für Hörgeschädigte (**LG**)
- Deutsche Gebärdensprache, Ein Lehr- und Arbeitsbuch (Autoren: Happ und Vorkörper) (**LuA**)

Hinweise zur Glossenschrift

Die in Teil 3.3 „Gebärdensprache verstehen und anwenden“ verwendeten Beispiele sind in einer reduzierten Glossenschrift aufgeschrieben, die nicht alle Aspekte der Gebärdensprachgrammatik berücksichtigt. Ausgeführte Gebärden werden durch in Großbuchstaben gedruckte Wörter, Glossen, aufgeschrieben. Das in DGS verwendete Mundbild entspricht nicht immer der Glosse. Auf der beigefügten DVD können alle Beispiele dieses Kapitels als Filmsequenzen in DGS angeschaut werden. Die Beispielsätze können auf der DVD nach Grammatikthemen oder nach Sachthemen gesucht werden. Die in der mittleren Spalte ab S. 31 enthaltene Nummerierung entspricht der Nummerierung bei der Suche nach Grammatikthemen.


Beispiel	Erklärung
WORT	Die Gebärde für „Wort“ wird ausgeführt.
HOLEN	Die Gebärde für „holen“ wird ausgeführt; bei der Verschriftlichung wird die Grundform benutzt.
BUCH+++	Die gleiche Gebärde wird wiederholt ausgeführt.
?	Das Fragezeichen am „Satzende“ weist auf die zu verwendende Fragemimik hin.
^^	Hochgezogene Augenbrauen
!	Das Ausrufezeichen am „Satzende“ weist auf die zu verwendende Befehlsmimik hin.
LIEGEN–AUF ICH-BESUCHEN–DU LEGEN–PAPIER MEHR–DICK 3–WOCHEN KÖNNEN–NICHT	Verschiedene Erläuterungen werden mit Bindestrich angefügt, zum Beispiel: Richtungsangabe für die Gebärde in kleiner Schrift; an das Objekt angepasste Handform; Steigerungsform; die Gebärde wird durch die inkorporierte Mengenangabe verändert; die Alphabewegung drückt die Verneinung aus.
INDEX	Mit dem Zeigefinger zeigen.
PECH „PÄ“	Das Mundbild wird in Anführungszeichen angegeben.
LIEGEN – MAMA	Der Bindestrich weist auf die Pause hin.
<ICH HUNGER>	Rollenübernahme
M-A-R-K-U-S	Fingeralphabet



Abweichungen zu anderen Glossenschriften sind möglich, da es kein festgelegtes System gibt.




Abbildung 7, links: „lernen“, rechts: „gross“ (Enya, 8 Jahre)

Sachthemen	Grammatikthemen Die Schülerinnen und Schüler verstehen und verwenden	Beispielsätze und <i>Hinweise zur Unterrichtsgestaltung</i>
Sich vorstellen	<p>Fingeralphabet (1.)</p> <p>Nichtmanuelle Komponenten (2.)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Blickrichtung • Kopf und Oberkörper • Mundbewegung <p>Manuelle Komponenten GG (3.)</p> <ul style="list-style-type: none"> • symmetrische/nicht symmetrische Zweihandgebärden GG • Dominante/nicht dominante Hand <p>Pronomen (4.)</p>	<p>ABC...</p> <p><i>Namen buchstabieren</i> ABCDEFG</p> <p> <i>Stille Post</i></p> <p>DU ABLEHNEN Du lehnt es ab.</p> <p>ICH ÜBERLEGEN Ich denke darüber nach.</p> <p>MEIN HAUS HELLBLAU Mein Haus ist hellblau.</p> <p>SPÄTER DOLMETSCHER KOMMEN Die Dolmetscherin kommt später.</p> <p>MORGEN VORSTELLUNGSTERMIN Der Vorstellungstermin ist morgen.</p> <p>ICH DU ER/SIE/ES WIR IHR SIE Ich, du, er, sie, es, wir, ihr, sie</p>

	<p>Fragen (5.)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fragemimik • W-Fragen • Fragewort am Schluss 	<p>DEIN NAME WAS? Wie heißt du? MEIN NAME M-A-R-K-U-S GEBÄRDE BART_{KLEIN} Ich heiße Markus.</p> <p>DU WOHNEN WO? Wo wohnst du? ICH STUTTGART WOHNEN Ich wohne in Stuttgart.</p> <p>DU ALT WIE VIEL? Wie alt bist du? ICH 20 ALT Ich bin 20 Jahre alt.</p> <p>DU-DA SCHWESTER? Hast du eine Schwester? ICH SCHWESTER KEIN (zwei Möglichkeiten) Ich habe keine Schwester.</p> <p> <i>Personenraten</i></p>
--	--	--

Themen	Grammatikthemen Die Schülerinnen und Schüler verstehen und verwenden	Beispielsätze und <i>Hinweise zur Unterrichtsgestaltung</i>
Schule und Klassenzimmer	<p>Plural (6.)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wiederholung des Gebärdenzeichens maximal drei Mal • keine Wiederholung in Verbindung mit Zahlwörtern <p>Raumnutzung (7.)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Verortung • Transferverb GG/raumabhängiges Richtungsverb • Präpositionen <p>Satzstellung (8.)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Figur-Grund-Sätze groß vor klein fest vor bewegt • Verbendstellung 	<p>BUCH+++ die Bücher</p> <p>3 BUCH drei Bücher</p> <p> <i>Maldiktat</i></p> <p>DEIN MÄPPCHEN WO? Wo ist dein Mäppchen?</p> <p>TISCH DIREKTOR PAPIER LEGEN–PAPIER Der Direktor legt das Papier auf den Tisch.</p> <p>KELLER HAUSMEISTER TAFEL ALT HOLEN–NACH OBEN Der Hausmeister holt die alte Tafel aus dem Keller.</p> <p>SCHRANK BUCH STEHEN–BUCH Das Buch steht im Schrank.</p> <p> <i>Schatzsuche</i></p> <p>TISCH MÄPPCHEN LIEGEN–AUF Das Mäppchen liegt auf dem Tisch.</p>


	<ul style="list-style-type: none">• mehrere Objekte/Zielobjekt, Sachobjekt GG	<p>STUHL SCHÜLER LAUFEN–HERUM Der Schüler läuft um den Stuhl.</p> <p> <i>Quatschsätze</i></p> <p>LEHRER INDEX SCHÜLER HEFT GEBEN–HEFT Der Lehrer gibt dem Schüler das Heft.</p>
--	---	--

Themen	Grammatikthemen Die Schülerinnen und Schüler verstehen und verwenden	Beispielsätze und <i>Hinweise zur Unterrichtsgestaltung</i>
Menschen und Tiere	<p>Lexikalische Mimik (9.)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Emotionen LuA • Mundgestik/Mundmimik (siehe idiomatische Gebärden) LuA <p>Syntaktische Mimik LuA (10.)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Frage • Befehl • Bitte (höflich) • Bitte (fordernd) • Entscheidungsfrage • Konditionalsatz <p>Sprachliche Mimik (11.)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Steigerungsformen LuA • Adverbiale Funktion 	<p>KIND ZORNIG Das Kind ist zornig.</p> <p>KIND GLÜCKLICH Das Kind ist glücklich.</p> <p>DU KATZE HOLEN? Holst du die Katze? DU KATZE HOLEN! Hole die Katze! BITTE DU KATZE HOLEN? Holst du bitte die Katze? DU KATZE HOLEN BITTE Holst du bitte die Katze! LÖWE GROSS BEISSEN? Beißt der große Löwe? DU APFEL ZEIGEN ^^ - PFERD KOMMEN-DIR Wenn du einen Apfel zeigst, dann kommt das Pferd zu dir.</p> <p>DICK, MEHR-DICK, SEHR-DICK (zwei Möglichkeiten) dick, dicker, am dicksten ICH ARBEITEN-NEUTRAL</p>

	<p>Satzstellung (12.)</p> <ul style="list-style-type: none">• Adjektive	<p>Ich arbeite. ICH ARBEITEN–LUSTLOS Ich arbeite lustlos. ICH ARBEITEN–SCHNELL Ich arbeite schnell. ADLER FLIEGEN–LANGSAM Der Adler fliegt langsam. FALKE FLIEGEN–SCHNELL Der Falke fliegt schnell. AFFE BANANE GELB FRESSEN–BANANE Der Affe frisst die gelbe Banane.</p>
--	--	---

Themen	Grammatikthemen Die Schülerinnen und Schüler verstehen und verwenden	Beispielsätze und <i>Hinweise zur Unterrichtsgestaltung</i>
Reime	Parameter LG/Manuelle Komponenten GG (13.) <ul style="list-style-type: none"> • Handform • Handstellung • Ausführungsstelle • Bewegung 	Beispiele für Minimalpaare: JA STIMMT KOLLEGE BELEIDUNG WOHNEN LERNEN MUT ANGST <i>📖 Tabuwort</i> <i>Memory</i> <i>DGS-Poesie mit nur einer Handform</i>

Themen	Grammatikthemen Die Schülerinnen und Schüler verstehen und verwenden	Beispielsätze und <i>Hinweise zur Unterrichtsgestaltung</i>
Stundenplan	<p>Zeitangaben (14.)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Zeitlinie • Zeitbestimmung <p>Zahlen (15.)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ordnungszahlen • Zahlenableitungen LG/Gebärdenkombinationen GK/Zahleninkorporation GG • Dominante Hand 	<p>BISHER ERSTE STUNDE WIR MATHEMATIKUNTERRICHT</p> <p>Bisher hatten wir in der ersten Stunde Mathematikunterricht.</p> <p>MORGEN SPORT AUSFALL (zwei Möglichkeiten)</p> <p>Morgen fällt Sport aus.</p> <p>ERSTE ZWEITE DRITTE ELFTE der Erste, der Zweite, der Dritte, der Elfte</p> <p>3–WOCHE (zwei Möglichkeiten) drei Wochen</p> <p>2–MONAT (zwei Möglichkeiten) zwei Monate</p> <p>8–UHR (zwei Möglichkeiten) acht Uhr</p> <p>10–JAHR (zwei Möglichkeiten) zehn Jahre</p> <p>FÜNF SECHS fünf, sechs</p>

Themen	Grammatikthemen Die Schülerinnen und Schüler verstehen und verwenden	Beispielsätze und <i>Hinweise zur Unterrichtsgestaltung</i>
Freizeit	<p>Einfache Verben (16.)</p> <p>Komplexe Verben GG (17.)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nutzung von Klassifikatoren GK/Substitutorverben GG • Manipulatorverben GG/LuA • Richtungsverben GK, LG/Transferverben GG: <ul style="list-style-type: none"> Bidirektional Monodirektional Mehrzahlbildung 	<p>SCHLAFEN, SPIELEN, FAHRRADFAHREN schlafen, spielen, Fahrrad fahren</p> <p>BERG AUTO FAHREN–BERGAUF Das Auto fährt den Berg hinauf.</p> <p>ICH BLUME PFLÜCKEN – VASE STELLEN Ich pflücke eine Blume und stelle sie in eine Vase.</p> <p> <i>Phantasiedinge weiter geben</i></p> <p>ICH ICH–BESUCHEN–DU Ich besuche dich.</p> <p>DU DU–BESUCHEN–ICH Du besuchst mich.</p> <p>ICH HASSEN–DU Ich hasse dich.</p> <p>DU HASSEN AUF Du hasst mich.</p> <p>ICH SCHICKEN–euch Ich schicke euch.</p> <p>EUCH EINLADEN–ich Ich lade euch ein.</p>

Themen	Grammatikthemen Die Schülerinnen und Schüler verstehen und verwenden	Unterrichtsbeispiele und <i>Hinweise zur Unterrichtsgestaltung</i>
Schul- und Klassenregeln Verbote und Gebote	Modalverben (18.) <ul style="list-style-type: none"> • Verneinung mit α-Bewegung • Gleichzeitigkeit der manuellen und nichtmanuellen Komponenten 	<p>DU TAFEL PUTZEN MÜSSEN DU MÜSSEN TAFEL PUTZEN Du musst die Tafel putzen.</p> <p>ICH LESEN KÖNNEN. ICH LESEN KÖNNEN–NICHT. Ich kann lesen. Ich kann nicht lesen.</p> <p>ICH SPIELEN DÜRFEN. ICH SPIELEN DÜRFEN–NICHT. Ich darf spielen. Ich darf nicht spielen.</p> <p>ICH AUFRÄUMEN MÜSSEN. ICH AUFRÄUMEN MÜSSEN–NICHT. Ich muss aufräumen. Ich muss nicht aufräumen.</p> <p>ICH RENNEN SOLLEN. ICH RENNEN SOLLEN–NICHT Ich soll rennen. Ich soll nicht rennen.</p>

Themen	Grammatikthemen Die Schülerinnen und Schüler verstehen und verwenden	Beispielsätze und <i>Hinweise zur Unterrichtsgestaltung</i>
Geschichten und Märchen erzählen	Rollenwechsel GK/Rollenübernahme GG, LG (19.) <ul style="list-style-type: none"> • direkte Rede • indirekte Rede Idiomatische Gebärden – Mundgestik/Mundmimik LuA (20.)	KATZE BAUER SAGEN <ICH HUNGER> Die Katze sagt zum Bauern: „Ich habe Hunger.“ BAUER ER KATZE SAGEN–INDEX MAUS–FANGEN–FANGEN MÜSSEN Der Bauer sagt zur Katze, dass sie Mäuse fangen müsse. <i>Märchen</i> <i>Bilderbücher nachgebärden</i> PECH „PÄ“ PLÖTZLICH „PF“ KEINE LUST „LEFF“ INS AUGE STECHEN „BAM“ NACHGIEBIG/WEICHEI HILFLOS/AUFGESCHMISSEN GUT AUSKOMMEN/VERSTEHEN AUSSERGEWÖHNLICH ANGSTHASE

	Spezialgebärden (21.)	ALT SUPPE Alter Hut HOSE SCHMETTERLING Deine Hose ist offen. AUGENSCHMERZEN Du nervst mich. WASSERFALL Quasselstrippe
--	------------------------------	--

Themen	Grammatikthemen Die Schülerinnen und Schüler verstehen und verwenden	Beispielsätze und <i>Hinweise zur Unterrichtsgestaltung</i>
Ferien- und Wochenenderzählung	<p>Zeitformen (22.)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vergangenheit <p>Zeitangaben (23.)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gebärde FERTIG/SCHON LG,GG • Gebärde GEWESEN GG <p>Temporalaspekt (24.)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Abgeschlossenheit • Handlungsverlauf • Handlungshäufigkeit 	<p>GESTERN ICH INLINE–FAHREN Ich bin gestern Inlineskates gefahren.</p> <p>FILM SEHEN FERTIG FILM SEHEN SCHON Ich habe den Film schon gesehen. SCHWIMMBAD GEWESEN ICH SCHWIMMBAD GEWESEN Ich war im Schwimmbad.</p> <p>WASCHMASCHINE KLEIDUNG HAUFEN – WASCHEN FERTIG Die Waschmaschine hat den ganzen Berg Wäsche gewaschen.</p> <p>ARZT DURCHGEHEND ARBEITEN Der Arzt arbeitet ununterbrochen.</p> <p>AUTO ALT TANKEN+++ Das alte Auto muss oft getankt werden.</p>

Themen	Grammatikthemen Die Schülerinnen und Schüler verstehen und verwenden	Beispielsätze und <i>Hinweise zur Unterrichtsgestaltung</i>
Ich	<p>Personalpronomen (25.)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ich, Du, Er/Sie/Es, Wir, Ihr • Hinweispronomen • anwesende Person • nicht anwesende Person <p>Possessivpronomen (26.)</p> <p>Steigerungsform (27.)</p> <p>Besitzverhältnisse (28.)</p> <ul style="list-style-type: none"> • haben <p>Pluralbildung mit genauer Anzahl (29.)</p>	<p>ICH DU ER SIE ES WIR IHR SIE ich, du, er, sie, es, wir, ihr, sie</p> <p>P-E-T-E-R INDEX KRANK – KOMMEN–NICHT Peter ist krank, er kommt nicht.</p> <p>MEIN VATER, DEINE OMA mein Vater, deine Oma</p> <p>MEIN BRUDER GROSS – ICH MEHR GROSS Ich bin größer als mein Bruder.</p> <p>JUNGE DA KATZE JUNGE SCH KATZE Der Junge hat eine Katze.</p> <p>ICH DA 3 SCHWESTER ICH–SCH 3 SCHWESTER Ich habe drei Schwestern. ICH DA 4 HEFT ICH–SCH 4 HEFT Ich habe vier Hefte.</p>

Themen	Grammatikthemen Die Schülerinnen und Schüler verstehen und verwenden	Beispielsätze und Hinweise zur Unterrichtsgestaltung
Natur	Pluralbildung/Numerusformen (30.) Numerus <ul style="list-style-type: none"> • morphologischer Plural • morphosyntaktischer Plural (Mehrzahl Verb und Nomen) 	BAUM+++, die Bäume BLUME+++ (zwei Möglichkeiten) die Blumen MÄDCHEN BLUME+++ PFLÜCKEN+++ Das Mädchen pflückt die Blumen.
Jahreszeiten und Wetter	Satzverbindungen (31.) <ul style="list-style-type: none"> • mit Konjunktionen „A und B“ GG „A aber B“ GG • Kausalsätze (zwei Möglichkeiten) • Konditionalsätze/Wenn „A“, dann „B“ GG 	SONNE LIEGEN ICH, MAMA SCHWIMMEN Ich liege in der Sonne und Mama schwimmt. SKIFAHREN WILL – ABER SCHNEE NICHT– VORHANDEN (idiomatische Gebärde) Ich möchte Skifahren, aber es gibt keinen Schnee. ICH JACKE GRUND DRAUSSEN KALT ICH JACKE WARUM ^^ – DRAUSSEN KALT Ich habe eine Jacke an, weil es draußen kalt ist. MORGEN REGEN ^^ – ICH ZU HAUSE SPIELEN Wenn es morgen regnet, spiele ich zuhause.

3.4 Kultur der Gebärdensprache

Kommunikation findet innerhalb kultureller Einbettung statt. „Das Ganze ist mehr als die Summe seiner Teile“ (Aristoteles) genauso ist „Sprache mehr als die Summe der Worte“. Damit Kommunikation gelingen kann, ist es notwendig, sich mit der Kultur des jeweiligen Gesprächspartners zu befassen. Offensichtlich sind hierbei zum Beispiel die kulturellen Unterschiede bei Poesie, Witzen und Veranstaltungen. Jedoch spielen unter anderem Einstellungen, Auffassungen und Erwartungen eine oft unbemerkte Rolle.

Kommunizieren zwei Menschen aus verschiedenen Kulturen miteinander, neigen sie dazu, das Verhalten ihres Gegenübers anhand ihrer eigenen Werte und Einstellungen zu interpretieren. Noch intensiver kommen kulturelle Unterschiede zum Tragen, wenn sie innerhalb der Familie oder in einem Menschen selbst auftreten. Durch die Beschäftigung mit den Normen und Werten der verschiedenen Gemeinschaften kann es gelingen, verborgene Einflussfaktoren bewusst zu machen und sie in der Kommunikation zu berücksichtigen.

Dieser Teil der Handreichung zeigt in einer Mindmap Bereiche und Anknüpfungspunkte auf, anhand derer kulturelle Aspekte bearbeitet werden können. Die Mindmap ist als Stichwort-sammlung zu verstehen und erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit. Sie umfasst folgende Bereiche: Identität, Soziale Interaktion, Religion, Bildung, Kommunikation, Geschichte, Politik, Künstlerische Ausdrucksformen. Um Mehrfachnennungen zu vermeiden, wurden Themen jeweils nur einem Bereich zugeordnet.

Weitere Bezüge sind im Bildungsplan für die Schule für Hörgeschädigte 2011 beispielsweise im Bildungsbereich „Identität und Selbstbild“ zu finden.



Abbildung 8: Gebärdensprache zur Kommunikation (U. Braig)

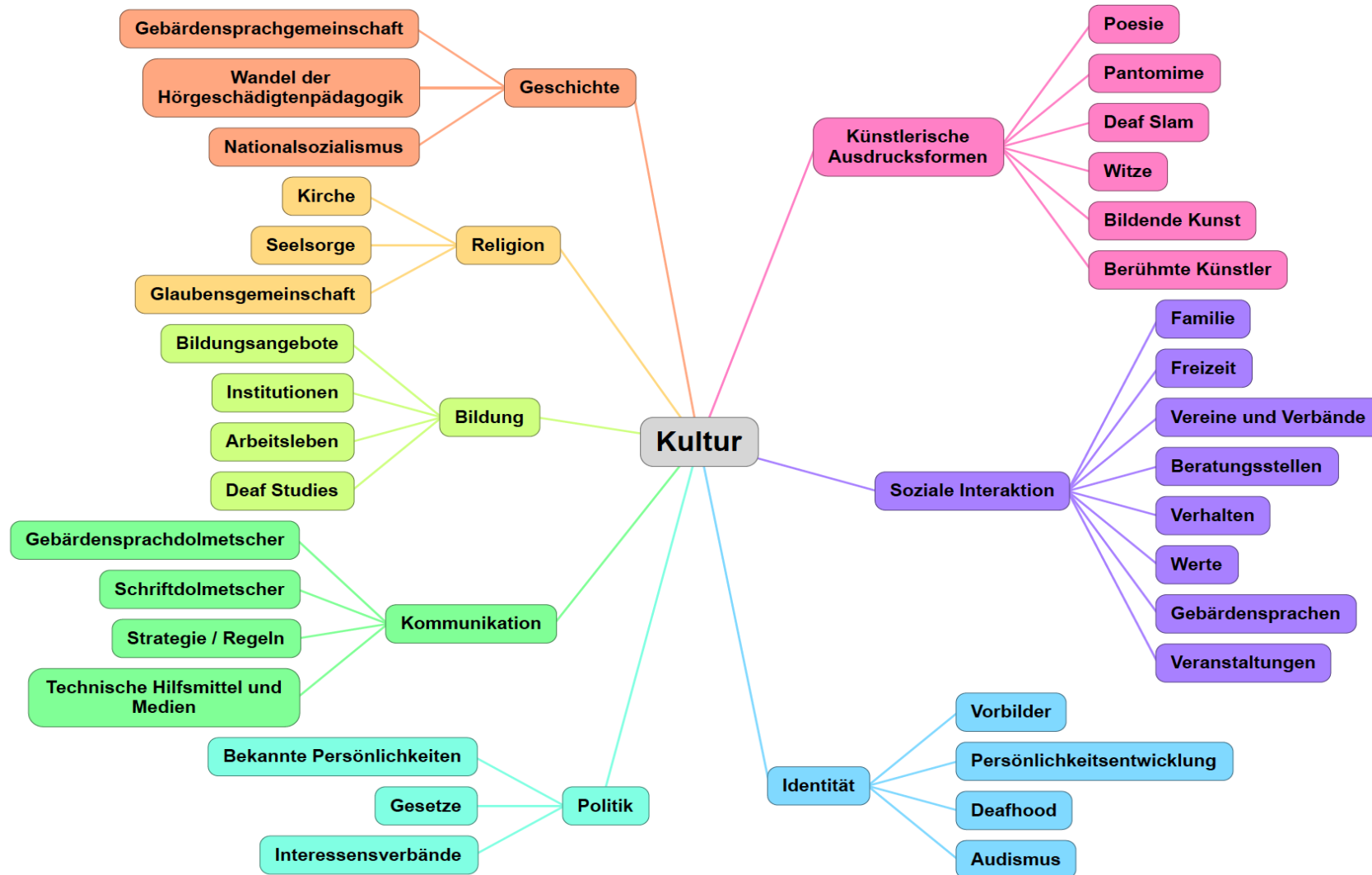


Abbildung 8: Mögliche Anknüpfungspunkte für kulturelle Aspekte (erstellt von Bendias, M./Fertig, M./Kersten, E./Kolbe, V./Martens-Wagner, J./Wagner, M.)

4 Anhang

4.1 Beobachtungsbogen zum Schuleintritt

4.2 Linkliste

4.3 Literaturverzeichnis

4.4 Spiele:

- Alibi
- Anekdoten
- Blinzelspiel
- Das gehört nicht dazu
- Dirigentenspiel
- Fantasiedinge weitergeben
- Finde den Fehler
- Fragen stellen
- Gebärdensalat
- Gegenständequiz
- Ich sehe was, was du nicht siehst
- Kim-Bild
- Kim-Gegenstände
- Klick ein Foto
- Koffer packen
- Links oben – rechts unten
- Mach´s nach
- Modekatalog
- Onkel Otto
- Personenbeschreibung
- Quatschsätze
- Schatzsuche
- Schön wie
- Spätzünder
- Spiegelspiel
- Stille Post
- Tabuwort
- Verbotene Gebärde

4.1 Beobachtungsbogen „DGS-Kompetenz zum Schuleintritt“

Name des Kindes:	Geburtsdatum:			
Wie ist die Kommunikation in der Familie? Lautsprache <input type="checkbox"/> Gebärdensprache <input type="checkbox"/> LUG <input type="checkbox"/>				
Anmerkungen:				
Kommunikationsbereitschaft in DGS	++	+	-	--
zeigt nonverbale Zeichen der Bereitschaft, mit anderen zu kommunizieren: Mimik, Gestik, Blickkontakt				
beteiligt sich an Sprachaktivitäten				
gebärdet				
mit einem anderen Kind				
mit einem Erwachsenen				
in der Gruppe				
zeigt Emotionen				
nimmt Blickkontakt auf				
hält Blickkontakt				
Gebärdensprachliches Verstehen und Handeln				
verstehet kurze Anweisungen in DGS und setzt diese um z.B. „Hol den Stift“				
verstehet eine mehrteilige altersangemessene gebärdete Information und setzt sie um				
beantwortet Fragen, z.B. nach Vorname, Familienname, Alter, Geschwister				
stellt Fragen, fragt nach oder bittet um Hilfe				
erfasst Handlungsabläufe, z.B. Erzählen einer Bildergeschichte				
gebärdet Gegenstände richtig, z.B. Alltagsgegenstände				
kann Handlungsabläufe wiedergeben				
benutzt Mundbilder und Gebärden simultan				
Formenbildung/Grammatik				
befolgt einfache Grammatikregeln z.B. Verbstellung				
führt DGS klar und deutlich aus: Handform, Handstellung, Handführung und Bewegung				
Gebärdensprachlicher Wortschatz und Wortbedeutung				
stellt Pantomime dar				
verfügt über einen entwicklungsgemäßen aktiven und passiven Wortschatz				
erkennt Formen				
erkennt und benennt Grundfarben				
buchstabieren ihren Namen mit dem Fingeralphabet				
Denkfähigkeit und Kenntnisse				
zeichnet eine Figur nach Form und Lage ab und legt sie nach				
ergänzt Muster				
Gedächtnis und Merkfähigkeit				
wiederholt die Abfolge vier gebärdeter Begriffe bzw. Zahlen				
Visuelle Wahrnehmung				
ordnet Gegenständen der Form/Farbe nach				
ordnet Figuren/Gebilde der Größe nach				
legt eine einfache Bildergeschichte in die richtige Reihenfolge				

Wurde am _____ mit den Erziehungsberechtigten besprochen.

Datum: _____ Protokoll: _____

erstellt von Bendias, M./Fertig, M./Kersten, E./Kolbe, V./Martens-Wagner, J./Wagner, M.

4.2 Linkliste

Stand: 28.10.2013

Gehörlosenportale

<http://www.taubenschlag.de/>

<http://www.vibelle.de/>

<http://sofaschuelerfirma.npage.de/>

<http://www.deafkids.de/blogs/>

<http://www.ideas-hamburg.de/>

<http://www.taubenschlag.de>

<http://www.deafservice.de/de/index.php>

Kultur der Gehörlosen

<http://www.deafhistorynow.de/>

<http://www.kugg.de/>

<http://www.oliver-rien.de/>

<http://www.google.de/> (Suchbegriff: Berühmte Gehörlose)

<http://www.sign-lang.uni-hamburg.de/>

<http://www.taubwissen.de/content/>

<http://www.youtube.com/watch?v=tb7o9-4boBo>

Barrierefreies Internet (Informationen mit Gebärdensprache)

<http://www.baden-wuerttemberg.de/de/startseite/>

<http://www.bmas.de/DE/Startseite/start.html>

http://www.einfach-teilhabe.de/DE/StdS/Home/stds_node.html

<http://www.ifd-bw.de/>

http://www.ard.de/home/ard/ARD_Startseite/21920/index.html (Suchbegriff: wissen mach ah!)

<http://www.dhl.de/de/paket/hilfe-kundenservice/kontakt-gebaerdensprache.html>

TV-Sendungen

<http://www.spectrum11.de/>

<http://www.focus-5.tv/>

http://www.ard.de/home/ard/ARD_Startseite/21920/index.html (Suchbegriff: wissen mach ah!)

http://mediathek.daserste.de/sendungen_a-z/1458_die-sendung-mit-der-maus

<http://www.signtime.tv/>

<http://www.br.de/fernsehen/bayerisches-fernsehen/sendungen/sehen-statt-hoeren/index.html>

<http://www.phoenix.de>

Information über DGS Im Internet

[http://de.wikipedia.org/wiki/Deutsche_Gebärdensprache](http://de.wikipedia.org/wiki/Deutsche_Geb%C3%A4rdensprache)
<http://www.visual-signs.at/deutsch/info-information-gebaerdensprache.htm>
<http://vimeo.com/31098541>
<http://www.gebaerdenbuch.de/>
<http://www.wikisign.de/wiki/Wikisign:Hauptseite>
<http://www.visuelles-denken.de/Schnupperkurs4.html>
<http://www.visuelles-denken.de/Begegnungen.html>
<http://www.visuelles-denken.de>
<http://www.spectrum11.de/>
<http://www.youtube.com/watch?v=yzTT7fKjexY>

Information über andere Gebärdensprachen

<http://www.signbank.org/signpuddle/>
<http://www.signs2go.eu/>
<http://www.spreadthesign.com/>
<http://www.rts.ch/emissions/signes/>

DGS für Kinder

<http://www.visuelles-denken.de/Schnupperkurs4.html>
<http://www.visuelles-denken.de/Begegnungen.html>
<http://vimeo.com/32920291> (Rotkäppchen)
<http://www.eaeschule.de/medien/> (Froschkönig)
<http://www.youtube.com/watch?v=F3UE6cKIMXc> (Prinzessin auf der Erbse)
<http://www.deafkids.de>

Fachgebärden

<http://www.fachgebaerdenlexikon.de/>
<http://www.vibelle.de/>

Freizeitangebote

http://www.wildeloewenjugend.de/00_00_home.php

Theater/Gebärdensprachpoesie

<http://www.degeth.de/>
<http://www.juergen-endress.de>

Geschichten/Bücher erzählt in DGS

<http://vimeo.com/32920291> (Rotkäppchen)

<http://www.eaeschule.de/medien/> (Froschkönig)

<http://www.youtube.com/watch?v=F3UE6cKIMXc> (Prinzessin auf der Erbse)

<http://signlibrary.equalizent.com/>

Zeitschriften online

<http://www.life-insight.de/>

<http://www.deafread.de/>

Hörgeschädigtenkunde

<http://www.deafstudies.de/>

Gebärdensprachdolmetschen

<http://www.dgsd.de/>

<http://www.bgd-bw.de/>

<http://www.telesign.de/>

<http://www.verbavoiceserver.de/>

<http://www.tess-relay-dienste.de/>

<http://www.ifg-bw.de/>

<http://www.procom-deaf.ch/de/Default.aspx>

Gesetzesgrundlagen

<http://www.gesetze-im-internet.de/>

<http://www.deutschesgesellschaft.de/>

http://www.behindertenbeauftragter.de/DE/Home/home_node.html

<http://www.gehoerlosen-bund.de/dgb/>

<http://www.bmas.de/SharedDocs/Videos/DE/Artikel/Teilhabe/2012-11-03-behindern-ist-heilbar-goetz-kinospot.html>

Weitere Lehrpläne

[www.bildungsserver.berlin-](http://www.bildungsserver.berlin-brandenburg.de/fileadmin/bbb/unterricht/rahmenlehrplaene_und_curriculare_materialien/schulen_mit_sonderpaedagogischem_Foerderschwerpunkt/Gebaerdensprache_RLP_Sonderpaed_2012_Berlin_Brandenburg.pdf)

[brandenburg.de/fileadmin/bbb/unterricht/rahmenlehrplaene_und_curriculare_materialien/schulen_mit_sonderpaedagogischem_Foerderschwerpunkt/Gebaerdensprache_RLP_Sonderpaed_2012_Berlin_Brandenburg.pdf](http://www.bildungsserver.berlin-brandenburg.de/fileadmin/bbb/unterricht/rahmenlehrplaene_und_curriculare_materialien/schulen_mit_sonderpaedagogischem_Foerderschwerpunkt/Gebaerdensprache_RLP_Sonderpaed_2012_Berlin_Brandenburg.pdf)

www.bildung-lsa.de/files/62886edf9c8bda3cf843201c33540583/LP_DGS_anhoerung.pdf

www.isb.bayern.de/download/8947/dgs-grundschulstufe.pdf

www.isb.bayern.de/download/8948/dgs_hauptschulstufe.pdf

www.isb.bayern.de/download/8949/dgs-realschule-gesamt.pdf

Bücher und Zeitschriften (Literaturliste)

<http://lindenparkschule.de/files/literaturliste.pdf>

Software (Liste)

<http://lindenparkschule.de/files/softwareliste.pdf>

4.3 Literaturverzeichnis

Bildungspläne und Lehrplanentwürfe

Ministerium für Kultus, Jugend und Sport Baden-Württemberg: Bildungsplan für die Schule für Hörgeschädigte. Stuttgart 2011.

Staatsministerium Bayern:

- Lehrplan für das Fach deutsche Gebärdensprache für die bayrische Hauptschulstufe des Förderzentrums Hören, München 2005.
- Lehrplan für das Fach deutsche Gebärdensprache für die bayrische Grundschulstufe des Förderzentrums Hören, München 2003.
- Lehrplan Deutsche Gebärdensprache für Schülerinnen und Schüler mit sonderpädagogischem Förderbedarf im Förderschwerpunkt Hören in der Realschule zur sonderpädagogischen Förderung mit dem Förderschwerpunkt Hören, in Realschulen, Fachoberschulen und Gymnasien in Bayern. München 2005.

Bauermann, A. et al.: Lehrplanentwurf für das Unterrichtsfach Deutsche Gebärdensprache (DGS) und Gehörlosenkunde, Primarstufe. In: hörgeschädigte Kinder – erwachsene Hörgeschädigte 41, 2 /2004, S. 53 – 77.

DGS- Rahmenlehrplan Hamburg 2001

Bücher und Zeitschriften

Günthner, K. B. / Hennies, J.: Bilingualer Unterricht in Gebärdens-, Schrift- und Lautsprache mit hörgeschädigten SchülerInnen in der Primarstufe. Zwischenbericht zum Berliner Bilingualen Schulversuch. Signum, Hamburg 2011.

Das Zeichen (Zeitschrift für Sprache und Kultur, Signum Verlag):

Krausmann, B.: Gebärdensprachpoesie im Deutschunterricht (Teil I). Das Zeichen Nummer 64, 2003.

Krausmann, B.: Gebärdensprachpoesie im Deutschunterricht (Teil II). Das Zeichen Nummer 65, 2003.

Werth, I. / Sieprath, H.: Interkulturelle Kommunikation zwischen Hörenden und Gehörlosen. Das Zeichen Nummer 61, 2001.

Hesselbarth, S.: Hand in Hand die Welt begreifen. Klett-Verlag 2010.

DVDs

Das große Wörterbuch der Deutschen Gebärdensprache, DVD-ROM, Verlag Karin Kestner.

Dänzer, Ph. / Hemmi, P. / de Marco, E.: Tanzende Hände. DVD. Etoile Productions.

de Beer, H.: Kleiner Eisbär mit Gebärdensprache. Video-DVD mit DGS, LS. Verlag Karin Kestner.

Die Wunderlampe, DVD (Österreichische Gebärdensprache).

Kestner, K.: Manuel und Mira. CD-ROM und Buch mit DGS, LBG, LS. Verlag Karin Kestner.

Kestner, K.: Sachgeschichten mit Gebärdensprache. Video-DVD mit DGS und LS. Verlag Karin Kestner.

Klingting, L.: Kasimir mit Gebärdensprache. Video-DVD mit DGS, LS. Verlag Karin Kestner.

Pfister, M.: Regenbogenfisch mit Gebärdensprache. Video-DVD mit DGS, LS. Verlag Karin Kestner.

Ribeaud, M. / Lautenschlager, P.: Maga und die verzauberten Ohren, DVD.

Ueding, E.: Alessa findet neue Freunde. Video-DVD mit DGS, LS, UT. Verlag Karin Kestner.

Metzger, C./Schulmeister,R./Zienert, H.: „Die Firma 1“ und „Die Firma 2“, Signum-Verlag Hamburg

Reiner,K./Langer,G./König,S./Schwarz,A./Hanke,T./Prillwitz,S.:Fachgebärdenlexikon „Gesundheit und Pflege“, Signum-Verlag Hamburg

„Dialog der Hände-Basiskurs der Gebärdensprache“, Verein zur Förderung der Anerkennung der Österreichischen Gebärdensprache

„777 Gebärden 1-3“, Verlag Karin Kestner

Thommys Gebärdenwelt, Verlag Karin Kestner

Fliegende Hände, RWTH-Aachen



Abbildung 9: „Hamster“ (Franziska, 9 Jahre, Hör-Sprachzentrum Heidelberg)








Abbildung 10: „Engel“ (Esin, 8 Jahre, Hör-Sprachzentrum Heidelberg)

4.4 Spiele

ALIBI

Aus Gründen besserer Lesbarkeit wird in den Spielbeschreibungen die Nennung der weiblichen und der männlichen Form vermieden. In der verwendeten männlichen Form ist die weibliche jeweils mitgedacht.

Gebärdensprachkompetenz				
	Fragen-Antworten	30 – 45 Minuten	ab 4	—

Hier und auf den folgenden Seiten Grafiken mit Genehmigung von Microsoft

Spielvorbereitung:

Keine.

Spielablauf:






Der Spielleiter erzählt einen kurzen Krimi, z.B. dass vorgestern Nacht um 23 Uhr ein Verbrechen geschehen sei und dass ein Verhör stattfinden solle, weil die Polizei zwei oder drei Verdächtige gefunden habe. Die „Verdächtigen“ verlassen den Raum und sollen ein möglichst lückenloses Alibi für die besagte Zeit vereinbaren. Während sie draußen sind, bekommt das Plenum den Auftrag, das Alibi der Abwesenden zu erschüttern. Die „Verdächtigen“ müssen nacheinander Rede und Antwort stehen und gelten als überführt, wenn einer von ihnen drei Angaben gemacht hat, die den Angaben des Anderen widersprechen. Der Spielleiter entscheidet als Richter über den Ausgang des Verhörs.

Spielvariante:

Es kann auch ein Rechtsanwalt einbezogen werden, der unbequeme Fragen abwehrt und sich wegen der Beantwortung der Fragen mit seinen Klienten bespricht. Der Rechtsanwalt sollte bei der Verabredung des Alibis beteiligt sein.

ANEKDOTEN

Aus Gründen besserer Lesbarkeit wird in den Spielbeschreibungen die Nennung der weiblichen und der männlichen Form vermieden. In der verwendeten männlichen Form ist die weibliche jeweils mitgedacht.

Gebärdensprachkompetenz				
	Fragen-Antworten	30 – 45 Minuten	ab 2	—

Spielvorbereitung:

Keine.






Spielablauf:

Ein Spieler soll mit Gebärden von drei ungewöhnlichen Erlebnissen erzählen: Zwei dieser Geschichten hat er tatsächlich erlebt, die dritte hat er erfunden. Die anderen sollen mittels geschickter Fragen herausfinden, welche Anekdote falsch ist.

Beispielgeschichten: „Ich habe einen Onkel in Afrika, ich habe vor einem Jahr 30 000 € gewonnen und ich bin mit Thomas Gottschalk befreundet“. Die Fragen könnten dann so aussehen: „Was hast du dir von dem Geld gekauft?“ oder „Wo hast du Thomas Gottschalk kennen gelernt?“ Der Lügner muss so schnell darauf antworten, dass er nicht erwischt wird.

BLINZELSPIEL

Aus Gründen besserer Lesbarkeit wird in den Spielbeschreibungen die Nennung der weiblichen und der männlichen Form vermieden. In der verwendeten männlichen Form ist die weibliche jeweils mitgedacht.

Gebärdensprachkompetenz				
	Blickkontakt, vis. Wahrnehmung, Reaktion	ab 10 Minuten	ab 10	evtl. Stühle

Spielvariante 1 – „Polizei und Räuber“

Spielvorbereitung:

Die Gruppe stellt sich im Kreis auf. Ein Teilnehmer (Polizist) wird nach draußen geschickt. Währenddessen bestimmt die Gruppe den Räuber. Danach darf der „Polizist“ zurückkommen und stellt sich in die Mitte des Kreises.

Spielablauf:

Der Räuber blinzelt seinen Mitspielern zu, möglichst so, dass der Polizist es nicht sieht. Wer von dem Räuber angeblinzelt wurde, gähnt ganz kurz, sackt in sich zusammen und setzt sich auf den Boden. Der Polizist versucht möglichst schnell herauszufinden, wer die Mitspieler zum Sitzen bringt. Schafft er es, bevor alle auf dem Boden sitzen, hat er gewonnen. Wenn nicht, gewinnt der Räuber und der Polizist muss wieder nach draußen.

Spielvariante 2:

Die Spieler stehen nicht im Kreis, sondern bewegen sich durch den Raum. Dies erschwert die Aufgabe des Polizisten und bringt etwas Dynamik ins Spiel.

Spielvariante 3:

Spielvorbereitung:






Die Spieler sitzen auf Stühlen. Hinter jedem Stuhl steht ein weiterer Spieler. Ein Stuhl ist nicht besetzt, aber auch hinter diesem Stuhl steht jemand.

Spielablauf:

Der stehende Spieler hinter dem leeren Stuhl hat die Aufgabe einen der sitzenden Spieler auf seinen Stuhl zu locken, indem er ihm zublinzelt. Wem zugeblinzelt wurde, der muss seinen Stuhl verlassen und sich auf den leeren Stuhl setzen. Die hinter den Stühlen stehenden Spieler versuchen, dies durch schnelles Festhalten an den Schultern zu verhindern. Wer verlassen wurde und nun hinter einem leeren Stuhl steht, ist der nächste „Blinzler“. Man kann auch ohne Stühle spielen. Die hinten stehenden Spieler halten ihre Hände hinter dem Rücken.

DAS GEHÖRT NICHT DAZU

Aus Gründen besserer Lesbarkeit wird in den Spielbeschreibungen die Nennung der weiblichen und der männlichen Form vermieden. In der verwendeten männlichen Form ist die weibliche jeweils mitgedacht.

Gebärdensprachkompetenz				
	Wortschatz, Konzentration	ab 5 Minuten	ab 3	evtl. Wörterliste

Spielvorbereitung:

Keine.

Spielablauf:






Ein Spielleiter gebärdet vier Begriffe (siehe Beispiele unten). Die Mitspieler müssen raten, welcher Begriff nicht dazu gehört. Für jeden richtig geratenen Begriff gibt es einen Punkt.

Beispiel für vier Begriffe (Wörterliste):

- gepunktet, gestreift, kariert, blau
- Buch, Teller, Zeitung, Heft
- lila, hart, grün, schwarz
- Kissen, Handtuch, Bettlaken, Topf
- Nase, Mund, Bauch, Augen
- Hund, Elefant, Maus, Vogel

DIRIGENTENSPIEL

Aus Gründen besserer Lesbarkeit wird in den Spielbeschreibungen die Nennung der weiblichen und der männlichen Form vermieden. In der verwendeten männlichen Form ist die weibliche jeweils mitgedacht.

Gebärdensprach- kompetenz				
	visuelle Wahrnehmung	ab 5 Minuten	ab 5	Stuhlkreis

Spielvorbereitung:

Die Mitspieler sitzen im Kreis. Ein Spieler verlässt das Zimmer. Die anderen suchen sich in der Zeit einen Dirigenten aus.

Spielablauf:

Nun macht der Dirigent nacheinander langsam verschiedene Gebärden. Dabei wiederholt er jede Gebärde mehrfach. Die anderen Mitspieler machen ihn nach, indem sie ihn unauffällig beobachten. Der Spieler, der den Raum verlassen hatte, wird zurückgeholt. Die anderen Spieler ahmen weiter die Gebärden des Dirigenten nach. Um herauszufinden, wer die Anweisungen zum Gebärdenwechsel gibt, müssen nun die anderen Spieler aufmerksam beobachtet werden. Wenn der Spieler, der den Raum verlassen hat, eine Idee hat, wer der Dirigent sein könnte, kann er dies sagen. Vorab muss festgelegt werden, wie viele Vorschläge zugelassen sind. Sind alle Vorschläge falsch, muss derselbe Spieler das Zimmer noch einmal verlassen und ein neuer Dirigent wird bestimmt. Wird der Dirigent richtig benannt, darf ein anderer Spieler den Raum verlassen.

FANTASIEDINGE WEITERGEBEN

Aus Gründen besserer Lesbarkeit wird in den Spielbeschreibungen die Nennung der weiblichen und der männlichen Form vermieden. In der verwendeten männlichen Form ist die weibliche jeweils mitgedacht.

Gebärdensprachkompetenz				
	mimischer Ausdruck, räumliches Vorstellungsvermögen	10 Minuten	ab 2	Kreisaufstellung

Spielvorbereitung:

Alle Spieler stellen sich im Kreis auf.






Spielablauf:

Zu Beginn des Spiels stellt der erste Spieler pantomimisch ein Ding vor und führt eine Bewegung oder Tätigkeit damit aus. Zum Beispiel stellt er einen Ball dar, den er auf den Boden prellt. Den Ball wirft er dann einem Mitspieler zu. Seine Mimik sagt dabei aus, ob der Ball schwer oder leicht ist. Dementsprechend muss dieser auch wie ein schwerer oder leichter Ball gefangen werden.

Das imaginäre Ding wird im Verlauf des Spiels jeweils vor der Weitergabe verändert, z.B. kann aus dem Ball eine duftende Rose oder ein flacher Spiegel geformt werden. Der Spiegel muss dann sehr vorsichtig weitergegeben werden, sonst fällt er herunter und zerbricht.

FINDE DEN FEHLER

Aus Gründen besserer Lesbarkeit wird in den Spielbeschreibungen die Nennung der weiblichen und der männlichen Form vermieden. In der verwendeten männlichen Form ist die weibliche jeweils mitgedacht.

Gebärdensprachkompetenz				
	visuelle Wahrnehmung	ca. 10 Minuten	ab 5	Bildvorlagen (vgl. Spielvorbereitung)

Spielvorbereitung:

Bildvorlagen herstellen: Es werden Bildpaare benötigt, die eine bestimmte Anzahl Unterschiede aufweisen.

Spielablauf:






Die Spieler suchen die Unterschiede in den Bildpaaren. Im zweiten Bild haben sich Fehler eingeschlichen, die sie erkennen und in Gebärdensprache beschreiben müssen. Wenn alle Fehler gefunden wurden, kann ein neues Bildpaar verglichen werden.

Spielvarianten:

- Die Anzahl der Unterschiede kann erhöht werden.
- Die Spieler sitzen im Stuhlkreis. Nachdem ein Mitspieler vor die Tür gegangen ist, tauschen zwei Spieler einen Gegenstand, den sie tragen (z.B. Schuh, Uhr, Ring) und ziehen den „fremden“ Gegenstand an. Der hereingerufene Mitspieler muss nun erraten, was sich im Stuhlkreis verändert hat.

FRAGEN STELLEN

Aus Gründen besserer Lesbarkeit wird in den Spielbeschreibungen die Nennung der weiblichen und der männlichen Form vermieden. In der verwendeten männlichen Form ist die weibliche jeweils mitgedacht.

Gebärdensprachkompetenz				
	Frage/Antwort	ab 10 Minuten	ab 2	1. Kärtchen mit Bildern von Menschen, die eine Tätigkeit ausführen. 2. Würfel mit Fragewörtern und einem einzelnen Fragezeichen entsprechend der Gruppenszahl.

Spielvorbereitung:

Es werden beliebig viele Gruppen mit je 3 - 4 Personen eingeteilt. Jede Gruppe erhält einen Fragewürfel und Tätigkeitskärtchen (Gestaltung siehe oben).

Spielablauf:






Ein Spieler würfelt und zieht eine Karte. Er stellt einer Person aus der Gruppe eine Frage mit dem Fragewort und der Tätigkeit auf dem Kärtchen. Hat der Spieler das Fragezeichen gewürfelt, darf er eine beliebige Frage zu den Bildern stellen. Der Spieler, der geantwortet hat, darf die nächste Frage stellen. Das Spiel ist zu Ende, wenn alle Kärtchen aus dem Umschlag gezogen wurden.

Spielvarianten:

- Die Gruppen spielen gegeneinander. Für jede richtige Antwort werden dann Punkte vergeben.
- Es spielen zwei Personen miteinander, die sich gegenseitig Fragen zur Person mit Hilfe des Fragewürfels und der Bilder stellen. Nach einer festgelegten Zeit muss jeder den Partner im Plenum vorstellen.
- In den Fragen müssen Modalverben benutzt werden.

GEBÄRDENSALAT

Aus Gründen besserer Lesbarkeit wird in den Spielbeschreibungen die Nennung der weiblichen und der männlichen Form vermieden. In der verwendeten männlichen Form ist die weibliche jeweils mitgedacht.

Gebärdensprach- kompetenz				
	Grammatik, Konzentration	ca. 10 Minuten	ab 8	—

Spielvorbereitung:

Es werden zwei Gruppen gebildet.

Spielablauf:






Jede Gruppe denkt sich einen Satz aus, wobei die Anzahl der Gebärden der Anzahl der Gruppenmitglieder entsprechen muss. Anschließend tragen die Gruppen ihre Sätze nacheinander vor, indem sie alle Wörter gleichzeitig gebärden. Die andere Gruppe muss aus den erkannten Gebärden einen grammatikalisch richtigen Satz zusammensetzen.

Spielvariante:

Es können auch mehrere Gruppen gebildet werden.

GEGENSTÄNDEQUIZ

Aus Gründen besserer Lesbarkeit wird in den Spielbeschreibungen die Nennung der weiblichen und der männlichen Form vermieden. In der verwendeten männlichen Form ist die weibliche jeweils mitgedacht.

Gebärdensprachkompetenz				
	Wortschatz, Grammatik, Frage/Antwort	ab 5 Minuten	ab 2	Schreibuntensilien

Spielvorbereitung:

Keine.

Spielablauf:






Ein Spieler denkt sich einen bestimmten Gegenstand aus und notiert ihn. Das Plenum versucht dann mit höchstens 21 Entscheidungsfragen den Gegenstand zu erraten. Die Gruppe gewinnt, wenn der Gegenstand erraten wird. Bleibt der Gegenstand geheim, gewinnt der Einzelspieler.

Spielvarianten:

- Um das Fragen zu erleichtern, kann der Sachbereich des zu erratenden Wortes zu Beginn des Spieles angegeben werden.
- Es kann mit Gegenständen begonnen werden, die sich im Raum befinden.

ICH SEHE WAS, WAS DU NICHT SIEHST

Aus Gründen besserer Lesbarkeit wird in den Spielbeschreibungen die Nennung der weiblichen und der männlichen Form vermieden. In der verwendeten männlichen Form ist die weibliche jeweils mitgedacht.

Gebärdensprachkompetenz				
	Farben, Gegenstände im Zimmer	5 – 15 Minuten	ab 2	—

Spielvorbereitung:






Keine.

Spielablauf:

Ein Spieler sieht sich im Raum um, sucht sich einen Gegenstand aus und gebärdet „Ich sehe was, was du nicht siehst/was ihr nicht seht und das ist...“. Es wird die Farbe genannt, die der ausgesuchte Gegenstand hat: grün, gelb, rot, blau, etc. Die Mitspieler müssen den Gegenstand erraten. Wer den Gegenstand erraten hat, darf sich einen neuen aussuchen.

KIM-BILD

Aus Gründen besserer Lesbarkeit wird in den Spielbeschreibungen die Nennung der weiblichen und der männlichen Form vermieden. In der verwendeten männlichen Form ist die weibliche jeweils mitgedacht.

Gebärdensprachkompetenz				
	visuelles Gedächtnis, Wortschatz, Fragen	5 Minuten	ab 2	Bilder

Spielvorbereitung:






Keine.

Spielablauf:

Den Mitspielern wird ein Bild gezeigt – je nach Alter der Personen mit unterschiedlich vielen Einzelheiten. Dann werden das Bild oder Teile davon abgedeckt und es werden Fragen gestellt wie: Wie viele Menschen sind auf dem Bild? Sind Kinder auf dem Bild? Sind Tiere auf dem Bild? Hat jemand Blumen entdecken können? ...

KIM-GEGENSTÄNDE

Aus Gründen besserer Lesbarkeit wird in den Spielbeschreibungen die Nennung der weiblichen und der männlichen Form vermieden. In der verwendeten männlichen Form ist die weibliche jeweils mitgedacht.

Gebärdensprachkompetenz				
	Visuelles Gedächtnis, Wortschatz	5 Minuten	ab 2	Gegenstände oder Bild- oder Wortkarten

Spielvorbereitung:

Auf einem Tablett oder auf einem Tisch liegen mehrere Gegenstände.

Spielablauf:

Die Spieler betrachten die Gegenstände und prägen sie sich ein. Nach einigen Sekunden wird das Tablett verdeckt und die Spieler sollen die Gegenstände möglichst vollständig aufzählen.

Spielvarianten:

- Es können Bild- oder Wortkarten verwendet werden.
- Ein Spieler verlässt den Raum. Dann wird ein Gegenstand entfernt. Nach Betreten des Raumes muss der Spieler raten, welcher Gegenstand weggenommen wurde und diesen beschreiben.
- Es kann auch erraten werden, welcher Gegenstand dazu getan wurde.
- Es muss unter einer Decke ertastet werden, welche Gegenstände fehlen.

KLICK EIN FOTO

Aus Gründen besserer Lesbarkeit wird in den Spielbeschreibungen die Nennung der weiblichen und der männlichen Form vermieden. In der verwendeten männlichen Form ist die weibliche jeweils mitgedacht.

Gebärdensprachkompetenz				
	visuelles Gedächtnis, Wortschatz, Raumlage	5 Minuten	ab 2	—

Spielvorbereitung:






Zwei Spieler bilden ein Paar. Einer schließt die Augen oder bekommt die Augen verbunden.

Spielablauf:

Spieler A führt Spieler B, der geschlossene Augen hat, zu einer markanten Stelle. Dort wird ein Foto geknipst: Dazu richtet Spieler A den Kopf des Spielers B auf einen gewünschten Blickwinkel aus und zupft ihn am Ohr. Spieler B öffnet für 10 bis 20 Sekunden die Augen und betrachtet, ohne den Kopf zu bewegen, was er vor sich sieht. Dann schließt er die Augen wieder und wird zu einer neuen Stelle geführt. Nachdem auf diese Weise mehrere Bilder aufgenommen wurden, erzählt Spieler B, was er an Bildern gespeichert hat.

KOFFER PACKEN

Aus Gründen besserer Lesbarkeit wird in den Spielbeschreibungen die Nennung der weiblichen und der männlichen Form vermieden. In der verwendeten männlichen Form ist die weibliche jeweils mitgedacht.

Gebärdensprach- kompetenz				
	Wortschatz, Gedächtnis	3 – 10 Minuten	ab 2	Stuhlkreis

Spielvorbereitung:

Keine.

Spielablauf:






Die Mitspieler sitzen im Kreis. Eine Person erzählt mit Gebärden, dass sie einen Gegenstand ihrer Wahl in einen Koffer packt. Die nächste Person nennt den ersten Gegenstand und einen weiteren. Die dritte nennt die ersten zwei Gegenstände und fügt einen weiteren hinzu usw. Eine Person, die bei der Aufzählung einen Fehler macht, scheidet aus. Die anderen machen an der Stelle weiter oder beginnen eine neue Runde, solange bis nur noch eine Person übrig bleibt.

Spielvarianten:

- Die Gruppe kann versuchen, einen gemeinsamen Rekord aufzustellen.
- Das Spiel kann auch mit realen Gegenständen gespielt werden.
- Vor Beginn des Spiels wird festgelegt, welche Gegenstände „in den Koffer gepackt“ werden dürfen, z. B. Kleidungsstücke, Gefühle, Tätigkeiten... oder welche Handformen verwendet werden dürfen.
- Das Spiel kann auch mit einem festgelegten Wortschatz gespielt werden, z.B. Richtungsgebärden oder Adjektive.

LINKS OBEN – RECHTS UNTEN

Aus Gründen besserer Lesbarkeit wird in den Spielbeschreibungen die Nennung der weiblichen und der männlichen Form vermieden. In der verwendeten männlichen Form ist die weibliche jeweils mitgedacht.

Gebärdensprachkompetenz				
	Visuelles Gedächtnis, Raumlage	10 Minuten	ab 2	Bilder von verschieden angeordneten Bauklötzen, Bauklötze oder Nikitin-Material

Spielvorbereitung:






Keine.

Spielablauf:

Ein Spieler hat ein Bild vor sich liegen. Sein Mitspieler darf das Bild nicht sehen. Der Spieler gebärdet die Lage der Bauklötze auf dem Bild und der Mitspieler baut die Anordnung nach.

MACH'S NACH

Aus Gründen besserer Lesbarkeit wird in den Spielbeschreibungen die Nennung der weiblichen und der männlichen Form vermieden. In der verwendeten männlichen Form ist die weibliche jeweils mitgedacht.

Gebärdensprachkompetenz				
	Übung der nichtmanuellen Komponenten, Wiederholung einzelner Gebärden	10 Minuten	ab 2	Kreisaufstellung

Spielvorbereitung:

Alle Spieler stellen sich im Kreis auf.

Spielablauf:

Zu Beginn des Spiels gibt der Spielleiter eine Gebärde vor, die in einer besonderen Ausführungsmöglichkeit (Bsp. siehe unten) gebärdet wird. Diese Gebärde wird von Person zu Person weitergegeben. Ist die Runde wieder beim Spielleiter angelangt, wird eine neue Ausführungsmöglichkeit für die gleiche Gebärde benutzt.

Ausführungsmöglichkeiten:

- schnell
- langsam
- abgehackt
- weich, fließend
- wiederholt

Spielvariante:

Anstelle von Gebärden kann auch ein Gesichtsausdruck nachgemacht werden.

MODEKATALOG

Aus Gründen besserer Lesbarkeit wird in den Spielbeschreibungen die Nennung der weiblichen und der männlichen Form vermieden. In der verwendeten männlichen Form ist die weibliche jeweils mitgedacht.

Gebärdensprachkompetenz				
	Personen- beschreibung, Kleidungsstücke, Farben	10 Minuten	ab 6	zwei gleiche Modekataloge

Spielvorbereitung:






Aus zwei gleichen Modekatalogen werden zwei gleiche Models ausgeschnitten. Man benötigt mindestens so viele unterschiedliche Models wie Mitspieler.

Spielablauf:

Die Mitspieler bekommen je ein Model. Der Spielleiter hat alle Modelbilder. Er wählt ein Bild aus und beschreibt, was darauf zu sehen ist. Wer das gleiche Bild hat, darf der nächste Spielleiter sein.

ONKEL OTTO

Aus Gründen besserer Lesbarkeit wird in den Spielbeschreibungen die Nennung der weiblichen und der männlichen Form vermieden. In der verwendeten männlichen Form ist die weibliche jeweils mitgedacht.

Gebärdensprachkompetenz				
	Wortschatz, Grammatik	ab 5 Minuten	ab 4	Schreibutensilien

Spielvorbereitung:

Der Spielleiter gibt eine zu übende Satzstruktur vor, z.B. Ortsbestimmung, Subjekt, Verb. Die Spieler schreiben die vorgegebenen Satzglieder in die erste Zeile einer Tabelle. In die zweite Zeile schreiben sie in Großbuchstaben: BADEWANNE - ONKEL OTTO - SITZEN.

Spielablauf:

Jeder schreibt eine Ortsbestimmung in die erste Spalte der dritten Zeile. Dann wird das Blatt so gefaltet, dass der Nächste die Ortsbestimmung nicht sehen kann. Er füllt die zweite Spalte der dritten Zeile, das Subjekt, aus. So wird das Blatt weitergereicht bis die dritte Zeile ausgefüllt ist. Dann können die sicherlich lustigen Sätze vorgebärdet werden.

Beispiel:

BADEWANNE	ONKEL OTTO	SITZEN

PERSONENBESCHREIBUNG

Aus Gründen besserer Lesbarkeit wird in den Spielbeschreibungen die Nennung der weiblichen und der männlichen Form vermieden. In der verwendeten männlichen Form ist die weibliche jeweils mitgedacht.

Gebärdensprachkompetenz				
	Personen- beschreibung, Kleidungsstücke, Farben	15 Minuten	ab 2	Bilder von Personen

Spielvorbereitung:

Zwei Spieler sitzen sich gegenüber. Jeder hat ein Bild von einer Person vor sich.

Spielablauf:






Spieler A beschreibt seine Person so genau, dass Spieler B sie zeichnen kann, ohne sie zu sehen. Dabei kann Spieler B Rückfragen stellen oder um genauere Beschreibung bitten, wenn etwas unklar ist. Wenn die Zeichnung fertig ist, werden Original und Kopie miteinander verglichen. Unterschiede werden betrachtet und näher erörtert. Dann beschreibt Spieler B sein Bild und Spieler A zeichnet.

Spielvarianten:

- Zwei Großgruppen spielen wie oben beschrieben gegeneinander mit dem Unterschied, dass die Spieler von Gruppe A nacheinander eine Eigenschaft der Person beschreiben und jeder Mitspieler der Gruppe B sein eigenes Bild anfertigt. Danach werden alle Ergebnisse miteinander verglichen und es wird besprochen, welches Bild die größte Ähnlichkeit mit dem Original hat.
- In einer Gruppe werden Bilder schnell durchgegeben. Wenn alle Spieler alle Bilder kurz in der Hand hatten, beschreiben sie die Bilder.

QUATSCHSÄTZE

Aus Gründen besserer Lesbarkeit wird in den Spielbeschreibungen die Nennung der weiblichen und der männlichen Form vermieden. In der verwendeten männlichen Form ist die weibliche jeweils mitgedacht.

Gebärdensprach- kompetenz				
	Wortschatz	ab 5 Minuten	ab 2	Buchstaben- kärtchen

Spielvorbereitung:

Keine.

Spielablauf:






Ein Spieler zieht drei Buchstabenkärtchen. Alle Spieler überlegen sich zu jedem Buchstaben ein Wort, sodass aus den Wörtern ein Satz ins DGS-Grammatik entsteht, z.B: MNK – **MAMA** NUDELN KOCHT.

Spielvarianten:

- Es können Grammatikstrukturen vorgegeben werden.
- Es kann auf Zeit gegeneinander gespielt werden.
- Das Spiel kann mit gängigen Abkürzungen oder Autokennzeichen gespielt werden.

SCHATZSUCHE

Aus Gründen besserer Lesbarkeit wird in den Spielbeschreibungen die Nennung der weiblichen und der männlichen Form vermieden. In der verwendeten männlichen Form ist die weibliche jeweils mitgedacht.

Gebärdensprachkompetenz				
	Raum-Lageverständnis	5 Minuten pro Person	ab 2	zu versteckende Schätze

Spielvorbereitung:

Der Spielleiter versteckt die Schätze, die gesucht werden sollen, ohne dass die Mitspieler die Verstecke sehen.

Spielablauf:

Der Spielleiter gebärdet die Suchanweisungen für die Spieler. Dabei sollte auf den schon bekannten Wortschatz zurückgegriffen werden.

Spielvariationen:






- Zur Einübung der verwendeten Satzstrukturen können im zweiten Durchgang die Spieler Schätze verstecken und sich gegenseitig die Suchanweisungen gebärden.
- Die Schatzsuche kann je nach bekanntem Vokabular drinnen oder draußen gespielt werden.

Sprachstrukturen:

- unter, auf, neben, vor, hinter
- groß vor klein
- fest vor bewegt

SCHÖN WIE ...

Aus Gründen besserer Lesbarkeit wird in den Spielbeschreibungen die Nennung der weiblichen und der männlichen Form vermieden. In der verwendeten männlichen Form ist die weibliche jeweils mitgedacht.

Gebärdensprach- kompetenz				
	Wortschatz, Eigenschaften, Gegenstände	ab 5 Minuten	ab 4	Stuhlkreis

Spielvorbereitung:

Die Mitspieler sitzen im Kreis.

Spielablauf:






Der erste Spieler wirft einer Person einen Sandsack zu und fragt: „Schön wie ...?“ Der Fänger muss einen Gegenstand nennen, auf den diese Eigenschaft zutrifft. Dann wirft er den Sack weiter und stellt eine neue Frage, z.B. „Groß wie ...?“. Es kann mehrmals in einer Runde die gleiche Eigenschaft abgefragt werden, nur der gleiche Gegenstand darf nicht ein zweites Mal genannt werden. Wer nicht innerhalb von fünf Sekunden antwortet, scheidet aus. Die beiden Personen, die als Letzte übrig bleiben, gewinnen.

Spielvarianten:

- Es können zwei oder mehr Eigenschaften genannt werden, zu denen ein passender Gegenstand gefunden werden muss.
- Es können Eigenschaften von Personen genannt werden.

SPÄTZÜNDER

Aus Gründen besserer Lesbarkeit wird in den Spielbeschreibungen die Nennung der weiblichen und der männlichen Form vermieden. In der verwendeten männlichen Form ist die weibliche jeweils mitgedacht.

Gebärdensprachkompetenz				
	Gedächtnis, Frage/Antwort	ab 5 Minuten	ab 3	—

Spielvorbereitung:

Keine.

Spielablauf:






Ein Spieler stellt den Mitspielern nacheinander verschiedene Fragen in Gebärdensprache. Der erste Mitspieler, der eine Frage gestellt bekommt, antwortet mit „Ich weiß nicht!“. Der Nächste gibt die Antwort auf die Frage, die an seinen Vorgänger gestellt wurde. Je schneller gefragt wird, desto häufiger werden Fehler bei den Antworten gemacht. Für jeden Fehler muss ein Pfand abgegeben werden.

Beispiel:

- Frage an Mitspieler 1: „Wie heißt du?“ Antwort: „Ich weiß nicht.“
- Frage an Mitspieler 2: „Bist du schlau?“ Antwort: „Melanie.“
- Frage an Mitspieler 3: „Wie alt bist du?“ Antwort: „Ja.“
- Frage an Mitspieler 4: „Was isst du gerne?“ Antwort: „Zwölf.“

SPIEGELSPIEL

Aus Gründen besserer Lesbarkeit wird in den Spielbeschreibungen die Nennung der weiblichen und der männlichen Form vermieden. In der verwendeten männlichen Form ist die weibliche jeweils mitgedacht.

Gebärdensprach- kompetenz				
	Mimik, Gebärdenraum	5 – 10 Minuten	ab 2, gerade Anzahl	—

Spielvorbereitung:






Die Spieler bilden Pärchen und stehen oder sitzen sich gegenüber.

Spielablauf:

Eine Person macht langsame Bewegungen, Gebärden, Mimik, Gesten und die gegenüberstehende bzw. gegenüberstehende Person versucht, alles nachzuahmen.

STILLE POST

Aus Gründen besserer Lesbarkeit wird in den Spielbeschreibungen die Nennung der weiblichen und der männlichen Form vermieden. In der verwendeten männlichen Form ist die weibliche jeweils mitgedacht.

Gebärdensprachkompetenz				
	Wortschatz, Grammatik, Mimik, Schnelligkeit	ab 10 Minuten	ab 6	Wortkarten (vgl. Spielvariante)

Spielvorbereitung:

Alle Mitspieler stellen sich in einer Reihe hintereinander auf und schauen dabei vom Spielleiter weg.

Spielablauf:

Der Spielleiter tippt den hintersten Mitspieler A in der Reihe an, daraufhin dreht sich dieser zum Spielleiter um. Der Spielleiter macht eine bestimmte Gebärde. Mitspieler A dreht sich wieder um und tippt seinen Vordermann B an, der sich dann zu ihm umdreht. Mitspieler A wiederholt die zuvor gesehene Gebärde.






So geht es weiter, bis der letzte Mitspieler in der Reihe die Gebärde gesehen hat. Er macht die Gebärde für alle sichtbar vor. Der Spielleiter wiederholt die Gebärde, die er anfangs vorgemacht hat. So kann verglichen werden, mit welcher Gebärde das Spiel begonnen wurde und was am Ende dabei herauskam.

Spielvarianten:

- Anstatt einer Gebärde kann eine Grimasse weitergegeben, ein Bild gezeigt oder ein ganzer Satz gebärdet werden.
- Anstatt einer Gebärde kann ein Wort mit Fingeralphabet buchstabiert werden. Der letzte Mitspieler in der Reihe muss dann aus einer Anzahl von Wortkarten mit ähnlichen Wörtern (z.B. HUND-MUND-HAND-BAND-BUNT) das richtige Wort aussuchen.
- Das Spiel kann mit zwei Gruppen in zwei Reihen nebeneinander gespielt werden. Die Gruppe mit den meisten Übereinstimmungen mit dem Spielleiter hat gewonnen.

TABUWORT

Aus Gründen besserer Lesbarkeit wird in den Spielbeschreibungen die Nennung der weiblichen und der männlichen Form vermieden. In der verwendeten männlichen Form ist die weibliche jeweils mitgedacht.

Gebärdensprach- kompetenz				
	Wortschatz: Eigenschaften, Gegenstände	ab 5 Minuten	ab 2	—

Spielvorbereitung:

Keine.

Spielablauf:






Es werden verbotene Gebärden oder Gebärdenpaare (schwarz - weiß, groß - klein, ...) ausgemacht. Der Spielleiter stellt den Mitspielern ganz unterschiedliche Fragen. In der Antwort dürfen die verbotenen Gebärden nicht verwendet werden. Wer sie doch verwendet, scheidet aus.

Spielvarianten:

- Wenn die gefragte Person einen Fehler macht, scheidet sie nicht aus, sondern wird Spielleiter.
- Es können auch verbotene Handformen ausgemacht werden.

VERBOTENE GEBÄRDE

Aus Gründen besserer Lesbarkeit wird in den Spielbeschreibungen die Nennung der weiblichen und der männlichen Form vermieden. In der verwendeten männlichen Form ist die weibliche jeweils mitgedacht.

Gebärdensprachkompetenz				
	Wortschatz, Fragen, Konzentration	ab 6 Minuten	ab 3	Kurzeitmesser

Spielvorbereitung:

Ein Spieler geht aus dem Zimmer. Währenddessen einigen sich die Mitspieler auf eine verbotene Gebärde.

Spielablauf:

Wenn der Spieler zurück kommt, haben die Mitspieler fünf Minuten Zeit, ihm Fragen zu stellen und ihn so dazu zu bringen, die verbotene Gebärde zu machen. Auch sie dürfen die verbotene Gebärde natürlich nicht verwenden. Wenn der Spieler glaubt, die verbotene Gebärde erraten zu haben, nennt er seine Vermutung. Er darf jedoch höchstens drei Vermutungen äußern. Wenn der Spieler die Gebärde innerhalb von fünf Minuten errät, bekommt er einen Punkt. Benutzt der Spieler aus Versehen die verbotene Gebärde, beginnt die nächste Runde.