

## Tasten und begreifen

# Taktile Sprache



### Aktivität: Eigenschaften von Gegenständen benennen

Blinde Kinder und Erwachsene brauchen mehr als sehende Menschen Wörter, die bezeichnen, wie sich etwas anfühlt. So wird die Welt für sie erkennbarer. Wenn wir ihnen diese Wörter anbieten, bauen sie sich ein Wörterbuch mit Tastbegriffen auf. Beispiele sind Begriffe wie „glatt“, „rau“, „Delle“, „Knubbel“, „haarig“, „Riffel“ oder „Ecke“.

### Aufbau der Aktivität

Einen Gegenstand erkunden und benennen, aus welchem Material er besteht und wie er sich anfühlt, beispielsweise aus Kunststoff, Porzellan, Eisen, Holz oder Schaumstoff.

0-2

- Beginnen Sie mit der Benennung von Gegenständen, die häufig verwendet werden, beispielsweise: „Hier ist dein Plastikbecher“, „das Holzbrett“, „der Hammer aus Eisen“.

2-4

- Beginnen Sie mit der Benennung von Gegenständen, die häufig verwendet werden, beispielsweise: „Hier ist dein Plastikbecher“, „das Holzbrett“, „der Hammer aus Eisen“.

4-6

- Wählen Sie Gegenstände mit der gleichen Form, aber aus unterschiedlichem Material, beispielsweise einen Teller aus Plastik, Metall, Porzellan oder Bambus.
- Besprechen Sie, aus welchem Material die Teller hergestellt sind. Sprechen Sie auch über die Temperatur des Materials, beispielsweise „das kalte Metall“.

- Fragen Sie den Klienten, was sonst noch alles beispielsweise aus Holz, Metall oder Plastik besteht.
- Lassen Sie den Klienten Gegenstände sortieren, wenn Sie identische Gegenstände haben.

### Beobachtungs- und Anhaltspunkte

- Achten Sie darauf, ob das Material wiedererkannt wird oder nicht und für welches Material dies gilt.
- Finden Sie heraus, ob der Klient assoziieren kann. Er zeigt dies durch Aussagen wie: „Das fühlt sich an wie..“ oder „Das ist aus..“.
- Beobachten Sie, ob der Klient eine Vorliebe für ein bestimmtes Material zeigt.

### Alternative Materialien

- Becher aus Plastik, Porzellan oder Glas.
- Brotbelag, wie Sirup, Schokostreusel oder Erdnussbutter mit Nussstückchen darin.

### Auch für die folgenden Kategorien zu gebrauchen:

- Tastend untersuchen (TU)
- Wiedererkennen (WK)