



Diversity
SPACE

Celine Michelle Panske

Die Bedeutung der Kategorie Beeinträchtigung in einem Legespiel

*Analysematerial: Gebärden Numbers
Legespiel von Plantoys*

Herausgegeben vom Kompetenzzentrum Frühe Kindheit Niedersachsen
der Stiftung Universität Hildesheim.



Projekt: Mobile Diversitätswerkstatt Kindheitspädagogik online und offline „DivSpace“
Projektleitung und -durchführung: Prof. Dr. Peter Cloos und Dr. Svenja Garbade



Diese Analyse wurde erstellt für die Plattform diversityspace.de des Kompetenzzentrums
Frühe Kindheit Niedersachsen



Die Analysen wurden im Projekt DivSpace in einem übergreifenden konzeptionellen Rahmen im Sinne einer kasuistischen Didaktik entwickelt. Die Entwicklungsarbeit wurde durch das Projektteam gestaltet. Beteiligte am Projekt waren: Peter Cloos, Svenja Garbade, Eda Kaya, Gaia Selina Buddrus, Hanna Wente und Roberta Müller.

Die Erstellung der Plattform wurde im Rahmen des Förderprogramms „Innovation Plus“ gefördert durch



Satz: Sarah Hartke

© Universitätsverlag Hildesheim, Hildesheim 2024

www.uni-hildesheim.de/bibliothek/universitaetsverlag/

Das Dokument steht im Internet kostenfrei als elektronische Publikation (Open Access) zur Verfügung unter: <https://doi.org/10.18442/295>

Zum Umgang mit den Analysen

Die von unterschiedlichen Autor*innen erstellten und auf DiversitySpace.de bereitgestellten Analysen wurden von Wissenschaftler*innen diskutiert und redigiert. DiversitySpace.de hat gezielt nach Autor*innen gesucht, die unterschiedliche theoretische Perspektive verfolgen, verschieden mit Differenzkategorien umgehen, differente Analysemethoden nutzen und diese auch unterschiedlich anwenden. Auf DiversitySpace.de werden vier Analysemethoden zur interpretativen Erkundung von diversitätsreflexiven Spielmaterialien und Bilderbüchern genutzt: bei Bilderbüchern Bilderbuchanalysen, bei Spielmaterialien Artefakt-, didaktische und spieltheoretische Analysen. Bei der Artefaktanalyse geht es grundlegend darum herauszuarbeiten, wie soziale Wirklichkeit im Material hergestellt wird, bei der didaktischen Analyse wird deutlicher nach den didaktischen Potenzialen und Begrenzungen des Materials gefragt. Demgegenüber macht die spieltheoretische Analyse die eigenen spielenden Erfahrungen mit dem Material sichtbar und nimmt sie zum Ausgangspunkt der Analyse.

Auf DiversitySpace.de werden unterschiedliche diversitätsreflexive Materialien und Bücher vorgestellt. Für viele dieser Materialien wurden Analysen erstellt. Zusätzlich werden Abstracts zur Verfügung gestellt, die die Analysen anschaulich zusammenfassen. Die Abstracts und Analysen können für unterschiedliche Zwecke genutzt werden. Die Abstracts können genutzt werden, um Material für die eigene pädagogische Einrichtung auszuwählen, mit Eltern ins Gespräch zu kommen oder in der Teamsitzung das Thema zu besprechen. Die Abstracts und Analysen können in der Lehre an Fach- und Hochschule für die Auseinandersetzung mit diversitätsreflexiven Materialien oder auch von Forschenden für weitere Erkundungen im Kontext von Diversität, Materialien und Kindheit genutzt werden.

Bei Rückfragen, Anregungen oder Anmerkungen wenden Sie sich gern an das Team von DiversitySpace.de.

Abstract der Analyse zum Material

In der Artefaktanalyse nach Lueger und Froschauer (2018) wird das Spielmaterial Gebärden *Numbers* in sieben Schritten beleuchtet. Es symbolisiert die Vielfalt von Kommunikationsformen und Sprachen, welche normalisiert werden sollen. Die Menschen mit Seh- oder Hörbeeinträchtigungen werden empowert. Die Kombination aus Normalisierung und Empowerment kann durch das Legespiel erzeugt werden, jedoch nicht die Dekonstruktion von Dis/Ability. Durch das Spielmaterial kann die Gebärdensprache spielerisch erlernt werden, sodass den marginalisierten Personen Akzeptanz und ein Bewusstsein entgegengebracht werden kann.

Autor*inneninformation

Die Autorin Celine Michelle Panske, welche 2000 geboren ist, studiert Erziehungswissenschaft mit dem Begleitfach Betriebswirtschaft im Bachelor an der Universität Hildesheim. Vorher absolvierte sie einen Bundesfreiwilligendienst und die Ausbildung zur Sozialpädagogischen Assistentin in einer Kindertageseinrichtung. Aus diesem Grund bestehen Interesse sowie ein Fundus an Erfahrungen und Kenntnissen zu diesem Handlungsfeld. Im Rahmen des Seminars *Diversitätsreflexive Materialien in der Kindheitspädagogik* wurde das diversitätsreflexive Wissen bezogen auf die kindheitspädagogische Praxis ergänzt. In dem Projekt *DivSpace 2023* wirkte Celine Michelle Panske mit, indem sie das Spielmaterial Gebärden Numbers anhand der Artefaktanalyse untersuchte.

Inhalt

Zum Umgang mit den Analysen	3
Abstract der Analyse zum Material	3
Autor*inneninformation	4
1. Einleitung	6
2. Artefaktanalyse: Methodisches Vorgehen	7
3. Materialanalyse: Gebärden Numbers	7
3.1 <i>Kontextbewertung der Analyse</i>	8
3.2 <i>Existenzbedingungen des Artefakts</i>	9
3.3 <i>Deskriptive Analyse</i>	10
3.4 <i>Alltagskontextuelle Sinneinbettung</i>	12
3.5 <i>Vertiefende Analyse in Bezug auf Diversität</i>	14
3.6 <i>Distanziert-strukturelle Analyse</i>	18
3.7 <i>Komparative Analyse</i>	19
4. Ergebnisdarstellung & Diskussion	20
5. Reflexion & Ausblick	22
Literaturverzeichnis	24

1. Einleitung

Die Rolle von Spielmaterialien verzeichnet in der Kindheitspädagogik einen hohen Bedeutungsgrad. Bereits Piaget sprach dem Spiel eine besondere Relevanz in der Entwicklung des Kindes zu (vgl. Sterzenbach 2020, S. 108). Dieses dient der spielerischen Beschäftigung, trägt aber auch seinen Teil zum Lernprozess und zu der Entwicklung von Kompetenzen bei. Immer größer wird zudem der Ruf nach Gleichberechtigung, Vielfalt und Anerkennung in der Gesellschaft (vgl. Hormel 2017, S. 19 f.). Der Bestand sowie die Relevanz der diversitätsreflexiven Materialien nehmen demnach zu. Spielmaterialien werden entwickelt, die die Kategorien Gender, Behinderung, natio-ethno-kulturelle Zugehörigkeit und weitere Ebenen von Diversität thematisieren. Damit ist die Hoffnung verbunden, dass diese von den pädagogischen Fachkräften sowie den Eltern in die Förderung der Kinder aufgenommen werden, sodass diesbezüglich ein Bewusstsein in der Gesellschaft geweckt und gestärkt werden kann. Denn je mehr man mit diesen Kategorien in Kontakt kommt, desto mehr werden sie anerkannt, sodass Hemmungen ihnen gegenüber wegfallen.

Im Rahmen des Projekts *DiversitySpace* der Universität Hildesheim wird sich für die Begründung und Anerkennung von Vielfalt in der Gesellschaft eingesetzt. Damit dieses angemessen in der Praxis der Kindheitspädagogik umgesetzt und vermittelt wird, werden Spielmaterialien mit diversitätsreflexiven Inhalten, bezogen auf weitere Kategorien, analysiert.

In dieser Arbeit wird das Kartenspiel *Gebärden Numbers* untersucht. Dieses gehört einer Braille- und Gebärdenthemenreihe an und behandelt die Sprachstile in Form von Zahlen. Um herauszufinden, welche Stärken und Grenzen das Spiel *Gebärden Numbers* aufweist, wird das Material in dieser Arbeit der Artefaktanalyse nach Lueger und Froschauer (2018) unterzogen. Nachdem die Ebenen der Analysemethode vorgestellt wurden, wird das Material demnach schrittweise durchleuchtet. In dem fünften Unterkapitel wird spezifisch der Aspekt der Diversität thematisiert und insbesondere darauf eingegangen, inwiefern das Material Beeinträchtigungen herstellt. Dieses geschieht auf mehreren Ebenen, welches später genauer erläutert wird. Daraufhin werden die Ergebnisse gesammelt zusammengefasst und mit Blick auf das Trilemma der Inklusion nach Mai-Anh Boger (2019) diskutiert, um dann ein Fazit schließen zu können. Zuletzt wird das Analyseverfahren reflektiert und ein Ausblick auf weitere Forschungsmöglichkeiten gegeben¹.

¹ Diese Analyse wurde im Rahmen des Studiengangs Bachelor Erziehungswissenschaft verfasst.

2. Artefaktanalyse: Methodisches Vorgehen

Artefakte sind mit der Lebenswelt der Menschen verflochten, da sie von ihnen hergestellt wurden (vgl. Lueger & Froschauer 2018, S. 37). Diese Objekte werden „nicht als statische Gebilde“ (ebd. S. 58) aufgefasst, sondern bedingen sich gegenseitig. Sie gehören vielmehr zu einem sozialen Prozess, während sie sich durch ihre Nutzung auf die Umwelt auswirken. Beispiele für Artefakte sind Dokumente, Kunstwerke oder technische Geräte. Die Artefaktanalyse befasst sich nicht nur eigenständig mit diesen Gegenständen, sondern hinterfragt sie immer im Kontext ihrer Wirkung auf das soziale Leben (vgl. ebd. S. 35, S. 59).

Diese Analyseform besteht aus sieben Ebenen: Untersucht werden zuerst der Forschungskontext der Analyse sowie die Existenzbedingungen. Daraufhin wird das Material der deskriptiven Analyse, der alltagskontextuellen Sinn-einbettung sowie der distanziert-strukturellen, der komparativen und der zusammenfassenden Analyse unterzogen (vgl. ebd. S. 65). Diese Analyse verfolgt mit den Fragen der sieben Schritte ein bestimmtes Schema, um möglichst viele verschiedene Artefakte danach erforschen zu können. Demnach gilt es zu entscheiden, wo man den Schwerpunkt setzen möchte (vgl. ebd., S. 59). In dieser Arbeit wird sich in den Analyseebenen mit der mit der Intention der Beantwortung der Fragestellung, welche sich auf die diversitätsreflexive Perspektive und die verschiedenen Adressat:innen bezieht, konzentriert.

Wichtig zu erwähnen ist, dass der Fokus bei der Analyse des Materials auf der abgebildeten Gebärdensprache liegt, wie im Verlauf der Arbeit auffallen wird. Die Spielkarten zeigen allerdings ebenfalls die Ziffern in der Brailleschrift, der Blindenschrift. Jedoch werden diese in dem Titel des Spielzeuges nicht erwähnt und auch in der (farblichen) Gestaltung vernachlässigt, welches später weiter ausgeführt wird (siehe Kapitel 3.3).

3. Materialanalyse: Gebärden Numbers

Im Folgenden wird die Artefaktanalyse auf das Material *Gebärden Numbers* im Rahmen der sieben Schritte nach Lueger und Froschauer (2018) durchgeführt. Das Spielmaterial gehört einer Braille- und Gebärdenthemenreihe des Herstellers *PlanToys* an und ist ein zehnteiliges Set mit dreidimensionalen Abbildungen. Die Gebärdensprache ist in amerikanischer Form dargestellt worden. Geeignet ist es für alle Altersklassen ab zwei Jahren.

3.1 Kontextbewertung der Analyse

Der erste Schritt, die Bewertung des Kontextes der Analyse, bezieht sich auf die Bedeutung in dem Forschungsfeld: Welche Rolle spielt das Artefakt und wie wirksam ist es? Außerdem werden Kriterien ausgewählt und relevante Fragestellungen konkretisiert (vgl. Lueger & Froschauer 2018, S. 66-69).

Der Stellenwert von Materialien, welche sich mit Diversität auseinandersetzen, steigt stetig. Problematisch dabei ist, dass der Bestand dieser Spielzeuge vergleichsweise gering ist (vgl. Hilscher 2023). Die heterogene Gesellschaft wird in dem Spielwarenmarkt noch nicht ausreichend repräsentiert: „Körperliche Beeinträchtigungen oder Behinderungen [...] wurden nahezu gar nicht abgebildet.“ (ebd.). Aus diesem Grund ist es von Bedeutung das Forschungsfeld um diese Thematik herum weiter auszubauen, da dieses noch zu unkonkret ist (vgl. Bätge et al. 2021, S. 9 f.).

Durch die Gebärdensprache wird es ermöglicht, dass die Menschen das Sprachliche ausschließlich visuell empfinden und nutzen können (vgl. Hänel-Faulhaber 2023, S. 9). An dieser Stelle ergibt sich die Frage, wie hoch der tatsächliche Anteil der Menschen ist, welche Gebärdensprache kennen und ebenfalls entsprechend beherrschen, sodass sie im sozialen Leben mit beeinträchtigten Menschen ‚frei‘ kommunizieren können. Dieses gilt es weiter zu erforschen. Aus eigener beruflicher Erfahrung in einer Kindertageseinrichtung lässt sich sagen, dass es mehr solcher Spielmaterialien in der Pädagogik braucht. Die Angebote, welche sich beispielsweise mit Behinderungen des Sprechens oder Hörens auseinandersetzen, sind dementsprechend gering. Wie die Zahlen zeigen, wurden in Deutschland in dem Jahr 2017 rund 318.000 Menschen mit Sprach- und Sprechstörungen, Taubheit, Schwerhörigkeit und Gleichgewichtsstörungen mit steigender Tendenz gezählt (vgl. Bundesministerium für Arbeit und Soziales 2021, S. 44 f.). Jedoch nutzen lediglich 250.000 Deutsche die Gebärdensprache (vgl. Rubarth 2023), da das Angebot zum Erlernen dieser Sprechform begrenzt ist (vgl. Bauman & Murray 2014, S. 24). Man könnte *Gebärden Numbers* also als ein Material für exklusive Settings bezeichnen.

Im Laufe dieser Arbeit wird analysiert, wie das Material Diversität darstellt. Konkret wird sich mit der Frage beschäftigt: *Wie wird im Legespiel die Kategorie Behinderung/Beeinträchtigung/DisAbility hergestellt?* Damit einher gehen die Themen der (Nicht-)Erreichbarkeit der Nutzer:innen und deren Teilhabemöglichkeiten in der Gesellschaft, welche in den folgenden Schritten weiter behandelt werden.

3.2 Existenzbedingungen des Artefakts

Nun folgt der primäre Schritt, um den Artefaktkontext zu erkunden. Es wird nach dessen Entstehen sowie dem Herstellungsprozess und wie es zur sozialen Welt steht, gefragt (vgl. Lueger & Froschauer 2018, S. 69-71).

Demzufolge stellt sich die Frage: Warum wurde dieses Legespiel hergestellt? Ziel dabei war es, Diversität und Vielfalt bedingungslos in eine Spielsituation einzubauen. Die Gesellschaft verändert sich stetig, woran sich auch der Markt um Spielmaterialien anpassen muss, um dem Abbild der gesellschaftlichen Vielfalt nachzukommen. Und dieses Bedürfnis nach einer Teilhabe für jeden Menschen – in einer inklusiven Gesellschaft – wird größer (vgl. Faas 2022, S. 22). Einrichtungen für Kinder sollen die Teilhabe für alle Kinder garantieren und Chancengleichheit herstellen (vgl. UN-BRK, Artikel 24, Abs. 1 a, b, c). Rechtlich festgeschrieben wurde in der UN-Behindertenrechtskonvention: Die „Anerkennung der Notwendigkeit, die Menschenrechte aller Menschen mit Behinderungen, einschließlich derjenigen, die intensivere Unterstützung benötigen, zu fördern und zu schützen“ (Präambel j, S. 6). Dazu gehört der Auftrag des Staates, das Erlernen der Gebärdensprache sowie der Brailleschrift zu ermöglichen und zu unterstützen, um eine barrierefreie Teilhabe am sozialen Leben zu garantieren. Dieses bezieht sich besonders auf die Bildungschancen der Kinder (vgl. UN-BRK, Artikel 24, Abs. 3 a, b, c).

Um ein Bewusstsein für Vielfalt zu schaffen, hat die Firma *PlanToys* das Spielmaterial *Gebärden Numbers* entwickelt. Angestrebt wurde dabei ebenfalls, dass den Menschen, unabhängig des Alters, spielend die Gebärdensprache beigebracht wird. Durch die Altersspanne ab zwei Jahren bis in das Senior:innenalter, ist ein intergenerationales Lernen möglich (vgl. Garbade & Cloos 2023, S. 11). Die Kinder können den Erwachsenen die Handzeichen beibringen, wenn sie diese in der Kindertageseinrichtung gelernt haben. Auf der anderen Seite besteht die Möglichkeit, dass die Erwachsenen den Kindern die Handzeichen mit dem dazugehörigen Wissen vermitteln. Sie können es sich selbst aneignen und dabei mit der Brailleschrift in Kontakt kommen. Die Brailleschrift ist vielen bereits aus dem öffentlichen Leben, wie zum Beispiel in Verkehrsmitteln oder Fahrstühlen, bekannt. Die Zeichen der Gebärdensprache sind jedoch nicht allzu verbreitet. In einer inklusiven Gesellschaft sollten sich im Idealfall möglichst viele Menschen mit gehörlosen oder -beeinträchtigten Menschen verständigen können, da diese sonst exkludiert werden.

Die Karten können vielseitig genutzt werden: Zum Ordnen nach Farben oder nach der Zahlenreihenfolge, zum Nachahmen der Handzeichen, zum Zählen und Rechnen oder ebenfalls zum Abpausen der ausgestanzten Abbildungen. Für die letztere Möglichkeit erfordert es weitere Materialien, wie ein Blatt Papier und Stifte. Wenn man das Spiel in ein pädagogisches Angebot integriert, sind verschiedene Optionen möglich. Ein Beispiel wäre das Einbauen in eine Geschichte oder das Veranstellen einer Projektwoche mit Angeboten zum

Umgang mit den unterschiedlichen Behinderungen.

In welchem Kontext lässt sich das Kartenspiel anwenden? Auf der Verpackung des Spieles steht als einzige Anleitung, dass „[...] Kinder Zahlen auf verschiedene Weise erlernen können“. Konkrete Vorgaben des Vorgehens im Spiel gibt es nach dem Hersteller nicht. Wenn man die Kinder bewusst an die Gebärdensprache und Brailleschrift heranführen möchte, bedarf es einer Spielbegleitung und -anleitung durch Erwachsene. Dafür benötigen die Begleiter:innen das nötige Fachwissen und die Fähigkeiten, ein Angebot angemessen zu gestalten, sodass den Kindern die neuen Kenntnisse entsprechend vermittelt werden. Außerdem müssen sich die Fachkräfte von der Anleitung des Spiels lösen können. Ein greifbares Ziel wäre ein Bewusstsein bei den Kindern zu schaffen. Sonst würden die Kinder vielmehr im unbewussten Kontext spielen, die ausgestanzten Abbildungen mit dem Finger nachfahren, Handzeichen nachahmen, die Karten nach Farben ordnen oder mit den Zahlen rechnen. Demnach würden die Kinder mehr der taktilen Wahrnehmung und anderen Bedürfnissen nachgehen. Die Kenntnisse über die Vielfalt der Sprachformen oder der verschiedenen Beeinträchtigungen würden hier verdeckt bleiben, wenn die Kinder nicht vorher schon mit der Gebärdensprache oder Brailleschrift in Kontakt gekommen sind. Für die Beschäftigung mit den Spielkarten benötigen die Spielenden allgemein verschiedene Kompetenzen, wie die sprachlichen Fähigkeiten, Feinmotorik und die Auge-Hand-Koordination² für das Nachahmen der Handzeichen. Außerdem wäre es sinnvoll, wenn sie die Zahlen bereits beherrschen und damit auch rechnen könnten.

3.3 Deskriptive Analyse

In der deskriptiven Analyse werden die Materialität, die innere Struktur sowie die Kontextcharakteristik des Artefaktes genauer betrachtet. Anhand seiner äußeren Merkmale findet die erste Rekonstruktion des Materials statt (vgl. Lueger & Froschauer 2018, S. 71).

Dieses Artefakt besteht aus einem Karton und zehn viereckigen Legeplättchen. Der Karton bildet gleichzeitig die Anleitung in fünf verschiedenen Sprachen, Englisch, Deutsch, Französisch, Spanisch und Chinesisch, und Bilder ab. Dadurch wird bereits im äußeren Erscheinungsbild Vielfalt abgebildet und repräsentiert. Durch die Mehrsprachigkeit wurde es mehr Adressat:innen zugänglich gemacht, als wäre es nur in einer einzelnen Sprache geschrieben. Das Material spricht demnach eine hohe Anzahl an Menschen an. Anschließend wurden die restlichen Begriffe, wie *Counting*, *Hand sign* oder *Writing* auf der Verpackung in der englischen Sprache verfasst, welche die meisten Menschen beherrschen. Die Verpackung besteht aus Pappe, weshalb sie nicht allzu ro-

² Die Auge-Hand-Koordination meint die Fähigkeit, motorische Kompetenzen und visuelle Informationen zu verknüpfen. Das Kind kann mit dieser Koordination gezielt greifen, um Handlungen auszuführen (vgl. Jeannot, Stinsmeier & Strodtmann 2014, S. 122).

bust oder stabil ist. Das nachhaltige Material lässt sich als unempfindlich, fest und natürlich beschreiben, weshalb von hoher Langlebigkeit auszugehen ist. Bereits junge Kinderhände sollten das robuste Material und die Größe der Karten händeln können. Die Ausstanzung der Abbildungen ist in der Breite nicht zu dünn, sodass es sich angemessen mit dem Finger nachfahren lässt. Demnach ist es der Altersangabe ab zwei Jahren entsprechend gestaltet und hergestellt worden.

Auf der Vorderseite der Karten ist jeweils eine Ziffer von eins bis zehn abgebildet. Diese haben verschiedene Farben und sind eingraviert. Darunter sind graue Punkte in der Brailleschrift, jeweils in der Anzahl der abgebildeten Ziffer, abgebildet. Wenn man ein Kärtchen umdreht, sieht man eine Hand, welche mit den einzelnen Fingern die jeweilige Zahl in der amerikanischen Gebärdensprache zeigt. Der Unterschied zwischen der amerikanischen und der deutschen Gebärdensprache könnte an einer anderen Stelle weiter ausgeführt werden.

Die Zahlen und Hände sind in den Farben Rot, Blau, Orange, Violett, Grün, Rosa und Gelb abgebildet. So werden sie zusätzlich zu den Einkerbungen hervorgehoben. Von Grün und Blau gibt es Farbabstufungen im hellen und dunkleren Ton. Die Ziffer zu der jeweilig passenden Hand ist in der gleichen Farbe abgebildet. Durch die bunte Darstellung könnten die Kinder, neben dem Zahlen und Sprachen lernen, beispielsweise die Farben erlernen und ordnen. Wie bereits beschrieben, wurden die Hände und Ziffern in verschiedenen Farben gestaltet und verkörpern dementsprechend ebenfalls Vielfalt und Diversität. Auffällig ist hingegen, dass die Brailleschrift, also die Punkte unter den Ziffern, in einem Grauton ausgearbeitet wurden, welches eher trist wirkt. Meiner Meinung nach geht die Brailleschrift dadurch etwas unter und die Aufmerksamkeit wird auf die Gebärdensprache gerichtet. Fraglich ist, was der Hersteller dabei bezwecken wollte.

Unübersehbar an den Kärtchen ist außerdem, dass an der rechten Ecke, von der Rückseite aus betrachtet, eine Einkerbung hinzugefügt wurde. Diese ähnelt einer abgeknickten Ecke an einem Blatt. Naheliegender wäre, dass für jede:n deutlich gemacht worden ist, was die Vorder- und was die Rückseite ist, sodass es immer richtigerum liegt. Zudem ist es durch diese Einkerbung besonders für kleine Kinder einfacher die Kärtchen zu halten oder umzudrehen, wenn dieses auf einer glatten Oberfläche liegt. Sensorisch spricht dieses Artefakt den Tastsinn, also die taktile Wahrnehmung, und den Sehsinn an. Dadurch dass die Ziffern, Handabdrücke und Punkte eingraviert wurden, kann man sie mit den Fingern nachfahren und empfinden. Außerdem sind die Abbildungen sichtbar. Die Augen werden besonders durch die knalligen Farben angesprochen und angeregt.

Im Kontext gesehen, kann zusammengefasst werden, dass die Zahlensymbole in verschiedenen Darstellungsweisen abgebildet wurden. Die Ziffern auf der

Vorderseite stellen die mathematischen Zahlen dar. Die Punkte darunter, bilden die abgebildete Zahl in der Blindenschrift ab, so können es ebenfalls Menschen mit einer Sehbeeinträchtigung erkennen, indem sie die Punkte durch das Fühlen zählen können. Die Hand auf der Rückseite entspricht der Ziffer in Gebärdensprache, sodass gehörlose und -beeinträchtigte Personen miteinander kommunizieren können.

Wenn Kinder schon früh mit der Gebärdensprache in Kontakt kommen, erlernen sie es kombiniert mit dem mathematischen Zählen. Dieses ist für die Gesellschaft sehr bedeutend, da der Anteil der Menschen, welche die Gebärdensprache beherrschen, noch gering ist, wie bereits erwähnt wurde. Auch das Angebot die Sprachform zu erlernen ist in Deutschland zurückgegangen (vgl. Bauman & Murray 2014, S. 24). Wenn es jedoch in den Kindertageseinrichtungen oder Schulen in den Bildungsauftrag aufgenommen werde, würde sich der Wert erhöhen. Danach könnten die Kinder, falls sie einem gehörlosen Menschen auf der Straße begegnen, zumindest im Rahmen mit ihm kommunizieren (vgl. Hänel-Faulhaber 2018, S. 8).

3.4 Alltagskontextuelle Sinneinbettung

Aufbauend auf die deskriptive Analyse wird nun die vierte Ebene behandelt. Die alltagskontextuelle Sinneinbettung geht auf die Bedeutung in alltäglichen Lebenssituationen ein. Wie ist dabei die soziale Bedeutung? Zudem wird untersucht, welche Akteur:innen mit dem Artefakt in Kontakt treten und wie sie dazu stehen. Demnach ist die Situation und der Kontext, in dem das Material auftritt, ebenfalls bedeutsam (vgl. Lueger & Froschauer 2018, S. 74-77).

Da das Spiel für Menschen ab zwei Jahren vorgesehen ist, können die involvierten Adressat:innen Kinder, Fachkräfte, Jugendliche, Erwachsene jeden Alters sein. Besonders werden Personen angesprochen, welche andere Menschen mit sprachlichen Beeinträchtigungen kennen. Sie werden vermutlich im stärkeren Maß motiviert sein, sich mit der Gebärdensprache auseinanderzusetzen, und zwar mit dem Ziel, mit ihren Bekannten kommunizieren zu können.

Gebärden Numbers kann in verschiedenen Formen gespielt werden. Eine Möglichkeit wäre es einzeln durchzuführen, indem man sich die Zahlen anschaut, die Karte umdreht und dann das entsprechende Handzeichen nachahmt. Demnach kann man sich auf diese Weise selbst ‚abfragen‘, um zu schauen, ob man die richtigen Handzeichen bereits beherrscht oder noch verbessern muss. Zudem lässt sich das Spiel auch zusammen mit mehreren Personen spielen. Entweder dreht man abwechselnd immer eine Karte um und formt mit der Hand die Ziffer in Gebärdensprache nach oder man fragt sich gegenseitig ab. Außerdem bieten die Farben Anreize dazu, dass man die Zahlen der Reihenfolge nach ordnet. Dieses würde vor allem die jüngeren Kinder an-

sprechen, welche ihre mathematischen und farblichen Kenntnisse entwickeln. Einen hohen Stellenwert verzeichnet das Kartenspiel, wenn es von gebärdensfähigen Menschen genutzt wird. Diese können den Menschen, welche diese Sprachform nicht beherrschen, die Handzeichen beibringen. Sie würden also direkt aus erster Hand von ihnen lernen.

Obwohl das Spiel für die gesamte Altersspanne ab zwei Jahren angesetzt ist, lässt sich ein Unterschied bezogen auf das Verständnis und die Nutzung zwischen den verschiedenen Altersgruppen erahnen. Die größte Differenz liegt bei den Kindern und den Erwachsenen.

Die Kinder beschäftigen sich in Spielsituationen mit dem Material. Besonders ansprechend für die Kinder werden die Farben sein, die sie erlernen und demzufolge ordnen können. Die sensorische Wahrnehmung wird angeregt, da sie die gestanzten Abbildungen mit dem Finger nachzeichnen können. Ihnen wird die kontextuelle Bedeutung des Spiels in Bezug auf die Gebärdensprache und die Brailleschrift vermutlich weniger bewusst sein. Bei der Beschäftigung mit den Karten werden verschiedenste Kompetenzen entwickelt und gefördert. Dazu gehören: Die Feinmotorik, die Auge-Hand-Koordination, das Sprechen sowie die mathematischen Kenntnisse, wie das Zählen, alters- und entwicklungsentsprechend verbunden mit Rechnen. Ungeachtet, ob bewusst oder unbewusst, kommen die Kinder durch *Gebärden Numbers* in den meisten Fällen das erste Mal mit der Gebärdensprache und der Brailleschrift in Kontakt. Wenn das Spiel in ein Angebot in einer pädagogischen Einrichtung eingebaut würde, werden ihre Kenntnisse um diese Thematik erweitert. Danach könnten sie die Karten möglicherweise mit einer absichtlichen Perspektive nutzen. Ebenfalls eignet sich das Kartenspiel für die Angebote der Frühen Hilfen. Dort werden die Entwicklung sowie der Kompetenzaufbau der Kinder und Eltern unterstützt, sodass dieses langfristig gestärkt wird. Durch das Erlernen der unterstützenden Kommunikationsform mithilfe von *Gebärden Numbers* wird neben der Schule durch die Hilfsangebote die Schulfähigkeit hergestellt und gesichert, sodass allen Kindern ein Zugang zur schulischen Bildung gewährt wird (vgl. Buschhorn 2018, S. 795 f.).

Wenn sich jedoch erwachsene Menschen mit dem Spiel beschäftigen, werden diese mit spezifischen Erwartungen der Bildsamkeit das Spiel einsetzen: Die Kinder sollen Gebärden erlernen. Dies kann aus Interessen, Erfahrungen oder Beobachtungen mit beeinträchtigten Personen resultieren. Andererseits können sie gegebenenfalls in ihrem Umkreis Bekannte haben, welche taub, stumm oder blind sind. Daher hätten sie einen direkten Kontakt und das Erlernte ließe sich sofort anwenden und im alltäglichen Leben erproben. Der Kompetenzerwerb liegt bei den Erwachsenen bevorzugt in der bewussten Aneignung der Gebärdensprache. Anfangs werden es die Erwachsenen „ungewohnt und sozial abweichend“ (Maydell et al. 2014, S. 277) finden, weshalb ebenfalls permanente Versuche und Anwendungen notwendig sind, wie bei den Kindern auch. Für Eltern gibt es jedoch eher weniger Angebote, um die

Gebärdensprache zu erlernen (vgl. ebd., S. 277), welches verbessert und ausgebaut werden muss.

Es lässt sich also festhalten, dass je Altersgruppe unterschiedliche Interessen sowie ein verschiedener und altersspezifischer Erwerb von Kompetenzen in der Nutzung von *Gebärden Numbers* liegt. Im Lernprozess bezogen auf die Gebärdensprache benötigen jedoch Kinder sowie Erwachsene Unterstützung und Dauerhaftigkeit.

Diejenigen, welche beeinträchtigte Menschen persönlich kennen, werden dieses Spielmaterial wohl häufiger und intensiver nutzen. Für sie stellt es einen typischen Bestandteil dar. Dahingegen werden die Menschen, welche keinerlei Berührungspunkte damit haben, es vielmehr als spezielles Material bezeichnen. Für sie ist es etwas ‚Unbekanntes‘, da es nicht in ihrem vorherigen Erfahrungsbereich liegt.

Genutzt werden kann das Kartenspiel bevorzugt in Einrichtungen für Frühe Hilfen oder zur Förderung, welche mit Beeinträchtigungen konfrontiert sind. Im privaten Haushalt wird es vermutlich aufgrund von Berührungspunkten oder grundsätzlichem Interesse gebraucht. Ansonsten ist es in Institutionen, wie Kindertageseinrichtungen, Schulen, Pflegeeinrichtungen oder Wohneinrichtungen für alte Menschen gut aufgehoben und kann von den Fachkräften in Angeboten integriert werden. Je früher und je mehr Menschen jeden Alters damit in Kontakt kommen, desto höher wird der Anteil der Personen, welche die Gebärdensprache erlernen und beherrschen. Daraus würde resultieren, dass dies auch mehr in das soziale Leben integriert werden kann, sodass das Bewusstsein in der Gesellschaft gestärkt wird (vgl. Rubarth 2023).

3.5 Vertiefende Analyse in Bezug auf Diversität

Um auf die anfangs gestellte Fragestellung *Inwiefern stellt das Legespiel Gebärden Numbers Beeinträchtigungen her?* zurückzukommen, soll das Artefakt im Folgenden genauer im Hinblick auf Diversität geprüft werden. Die bisherigen Analyseergebnisse des Spielmaterials werden zuerst knapp zusammengefasst. Daraufhin werden diese auf verschiedene Aspekte, wie dem Trilemma der Inklusion, dem Heterogenitätsbegriff sowie Differenzen bezogen. Die Rolle des Spielmaterials in der kindheitspädagogischen Praxis sowie die Fragestellung werden anschließend behandelt. Zuletzt wird der Bezug zur Kategorie Dis/Ability beschrieben. Um auf die Bedeutung des Spielmaterials in der Praxis hervorzuheben, wird kurz das Modell zur Umsetzung von Diversität in Kindertageseinrichtungen vorgestellt.

Wie die Analyse gezeigt hat, repräsentiert das Kartenspiel die Vielfalt der Sprachen und Kommunikationsformen. Durch die UN-Behindertenrechtskonvention (2018) wurde festgeschrieben, dass allen Kindern eine Teilhabe

an der Gesellschaft, welche auf Chancengleichheit beruht, gewährt werden soll. Angesprochen werden durch das Spiel Gebärden Numbers einerseits die Menschen selbst, welche die Gebärdensprache beherrschen, und andererseits diejenigen, welche die Kommunikationsart nicht nutzen. Besonders die zweitgenannten Adressat:innen sollen Sensibilität und ein Bewusstsein für den Umgang mit Beeinträchtigungen entwickeln. Die Kinder lernen durch dieses Material spielerisch und weitestgehend unbewusst die Gebärdensprache kennen. Die Erwachsenen hingegen setzen sich auf eine bewusstere Weise damit auseinander. Je früher Menschen mit der Gebärdensprache in Berührung kommen, desto wirksamer können die marginalisierten Personen in der Gesellschaft anerkannt und inkludiert werden.

Inklusion lässt sich nach Boger (2019) auf die drei Hauptsätze beziehen: Empowerment, Normalisierung und Dekonstruktion. In dem Trilemma der Inklusion wird das ganze Spektrum von Differenzkategorien miteinander in Beziehung gesetzt. Es ist jedoch nur auf eine Auswahl von theoretischen Ansätzen begrenzt, da es schwierig ist, Inklusion ganzheitlich zu erfassen. Boger fasst die Kernaussage wie folgt zusammen: Das „Trilemma besteht aus drei Sätzen, von denen immer nur zwei gleichzeitig wahr sein können“ (Boger 2019, S. 36). Es ist somit nicht möglich, alle drei Kategorien gleichermaßen auszufüllen.

Das Spielmaterial *Gebärden Numbers* lässt sich wie folgt in das Trilemma der Inklusion einordnen: Es trifft die Schnittstelle von Empowerment und Normalisierung (EN). Das inklusive Kartenspiel stellt Behinderungen des Sprechens und Hörens dar. Dadurch, dass sich alle Menschen mit dem Material beschäftigen, sollen die verschiedenen Kommunikationsarten, hier in Form der Gebärdensprache und Brailleschrift, normalisiert werden. Wenn sich die beeinträchtigten Menschen selbst als handlungsfähig und zugehörig zu einem Kollektiv verstehen, werden sie empowert (vgl. Richter 2017, S. 31). Wenn viele Menschen die Gebärdensprache beherrschen und mit ihr kommunizieren können, ist eine barrierefreie Teilnahme in der Gesellschaft gewährt. Die Kombination aus Empowerment und Normalisierung verspricht, dass Unterschiede zwischen den Menschen, also die Heterogenität, als gut empfunden werden und jede Person als einzigartiges Individuum wahrgenommen sowie empowert wird. Ziel ist es, dass die Vielfalt in einer Kinder-Gruppe repräsentiert werden soll (vgl. Richter 2017, S. 48). Die Fachkräfte in den pädagogischen Institutionen und Fördereinrichtungen sollen Normalisierung sowie Empowerment vermitteln. Das bedeutet, dass diese die Perspektive ebenfalls vertreten, fördern und reflektieren sollen (vgl. Sterzenbach 2020, S. 105).

Heterogenität meint die „Thematisierung, Identifizierung und Kategorisierung von Adressat:innen pädagogischer Institutionen anhand bestimmter Merkmale“ (Geiger et al. 2022, S. 8), welche sich gegenüberstellen lassen. Das untersuchte Spielmaterial betrifft einige Kategorien, wie Sprachen, Alter, Gesundheit bezogen auf Behinderungen und geistige Fähigkeiten. Jedoch werden andere Differenzen, wie Familienkonstellationen, Geschlecht, Religionen

sowie Kulturen, Hautfarben, sexuelle Orientierungen oder Armut nicht thematisiert. Aus diesem Grund lässt sich sagen, dass *Gebärden Numbers* Leerstellen erzeugt. Bei der Idee des Materials wurde durch die Vermittlung der Gebärdensprache vielmehr darauf intendiert, die Sicht auf eine Gesellschaft mit vielfältigen Sprachstilen zu richten.

Um festzustellen, welche Differenzen Ungleichheiten bedingen, müssen diese definiert und hervorgehoben werden. Dieser Aspekt weist jedoch ebenfalls negative Seiten auf, weil damit erst das Anders-Sein hergestellt und hervorgehoben wird (vgl. Geiger et al. 2022, S. 9). Die Unterschiede, welche zwischen den Menschen mit oder ohne Beeinträchtigungen bestehen, sind sichtbar. „Für Kinder mit Beeinträchtigungen stellt die soziale Interaktion mit anderen Kindern mitunter eine besondere Herausforderung dar“ (Stephenson, 2009, zitiert nach Hänel-Faulhaber, 2018, S. 23). Bevor es zu wechselseitigen Handlungen oder Unterhaltungen kommen kann, müssen sich die Personen gegenseitig wahrnehmen und den Kontakt aufnehmen können. Dieses ist jedoch schwierig, wenn die beiden Gesprächspartner:innen uneinheitliche Arten zum Kommunizieren haben, sodass sie sich nicht verstehen können. Wenn allen Kindern gleichermaßen Methoden zur unterstützenden Kommunikation vermittelt werden, wird dem Ziel der Inklusion nachgegangen (vgl. ebd., S. 24). Durch den Einsatz des Spieles *Gebärden Numbers* oder durch weitere Angebote zum Erlernen der Gebärdensprache, würde dem Defizit entgegen gewirkt werden, sodass niemand aufgrund seiner Beeinträchtigungen benachteiligt wird (vgl. ebd., S. 23 f.).

Gleichzeitig lässt sich fragen, zu welchem Zweck das Spielmaterial in einer deutschen Kindertageseinrichtung eingesetzt wird. In erster Linie wird damit das Ziel der Inklusion angestrebt, welches zum einem in dem Paragraphen 22a, Abs. 4 im SGB VIII festgeschrieben wurde:

„Kinder mit Behinderungen und Kinder ohne Behinderungen sollen gemeinsam gefördert werden. Die besonderen Bedürfnisse von Kindern mit Behinderungen und von Kindern, die von Behinderung bedroht sind, sind zu berücksichtigen“ (§22a, Abs.4 SGB VIII).

Es soll eine gemeinsame Bildung und Erziehung für alle Kinder stattfinden, wobei Heterogenität, Vielfalt und Chancengleichheit als Leitgedanken dienen. In inklusiven Lernsettings ist es erforderlich, dass die Kommunikationsformen und -fähigkeiten aller Kinder beachtet werden (vgl. Hänel-Faulhaber 2018, S. 8). Dazu würde das Kartenspiel einen entsprechenden Teil leisten. „Schließlich profitieren alle Kinder auch bei der Kontaktaufnahme untereinander davon, wenn allen gleichermaßen alternative Mittel der Kommunikation an die Hand gegeben werden“ (ebd., S. 8). Somit könnten Kinder mit und Kinder ohne Beeinträchtigungen miteinander interagieren.

Wo durch das Spiel Beeinträchtigungen hergestellt werden, zeigen bereits die

Handzeichen auf den Karten selbst. Genauer gesagt, sind diese nicht für alle Menschen anwendbar. Der Grund liegt darin, dass nur die amerikanische Gebärdensprache abgebildet wird und dieses somit in Deutschland nicht anzuwenden ist. Wie die Länder ihre eigenen Sprachen haben, bestehen ebenfalls verschiedene Gebärdensprachen (vgl. Hänel-Faulhaber 2018, S. 9). Wenn *Gebärden Numbers* also in einer deutschen Kindertageseinrichtung eingesetzt werden soll, könnten sich die Kinder, welche die Gebärdensprache beherrschen, nicht angemessen repräsentiert fühlen, da sie die deutsche Variante nutzen. Außerdem kann es zu Verwirrung der verschiedenen Handzeichen führen. An einer anderen Stelle müsste somit weiter erforscht werden, inwiefern sich diese ähneln und ob sie auf die unterschiedlichen Länder übertragbar sind.

Ein weiteres Defizit lässt sich bei der Beschäftigung mit den Karten herausfiltern, wenn Kinder in den feinmotorischen Kompetenzen Schwierigkeiten haben oder unterentwickelt sind. Jeder Mensch empfindet es vermutlich im unterschiedlichen Maße als leicht oder schwierig, die Handzeichen zu formen. Kritisch ist, wie sich Kinder fühlen werden, wenn sie zum Beispiel aufgrund von Beeinträchtigungen an den Händen die Gebärdensprachenzeichen nicht nachahmen können. Besonders die Zahlen sieben, acht und neun sind schwieriger nachzuahmen. Es werden mit *Gebärden Numbers* zwar die verschiedenen Kommunikationsformen unterstützt, jedoch nicht die Beeinträchtigungen im motorischen Bereich. Wie im Kapitel 3.3 der Analyse beschrieben wurde, werden die allgemeinen Kompetenzen in dem Bereich zwar gefördert, jedoch nicht in dem Maße, dass konkreten Beeinträchtigungen bezogen auf die Hände entgegengewirkt werden kann. Das Kartenspiel spricht somit nicht alle Kategorien der Heterogenität an.

Wie Bauman und Murray (2014) herausgearbeitet haben, strebt die Gesellschaft die Akzeptanz der Vorteile der Gebärdensprachen an, da diese auf vielfältige Weise den Stellenwert von menschlichen Fähigkeiten und Diversität vermittelt. Sie definieren die Gehörlosigkeit nicht als Nachteil oder als Hemmung in der gesellschaftlichen Teilnahme, sondern „als Mittel zum Verständnis der Reichhaltigkeit des menschlichen Daseins, [...], als *Deaf-gain*“ (Bauman & Murray 2014, S. 27). Demzufolge können Beeinträchtigungen sowie die Vielfalt von Sprechstilen als Gewinn und Chance angesehen werden (vgl. Miosga 2014, S. 228). Andererseits wird ein Mensch primär durch die äußeren Bedingungen in der Gesellschaft behindert, da sich diese weitestgehend an der Norm orientieren. Wenn dieser jedoch aufgrund der eigenen Entwicklung nicht entsprochen wird, kommt es zu Ausgrenzungen (vgl. Sterzenbach 2020, S. 105, S. 107). Aus diesem Grund gilt es, um auf das Trilemma der Inklusion zurückzukommen, die Marginalisierten zu empowern und Normalisierung in der Gesellschaft hervorzurufen.

Um den Behinderungsbegriff zu definieren, hat Waldschmidt das individuelle, das soziale und das kulturelle Modell entwickelt (vgl. Waldschmidt 2005, S. 14 f.). In dieser Analyse kommt das soziale Modell von Behinderung zum Tragen, weil der Fokus auf sozialer Diskriminierung liegt. Dieses besagt, dass die Ursache für die Behinderung in der sozialen Diskriminierung liegt: Jemand wird behindert. Durch die geringe Verbreitung der Gebärdensprache in der Gesamtgesellschaft ist die Kommunikation erschwert. Der Mensch wird also nicht durch seine gesundheitlichen Unterschiede beeinträchtigt, sondern durch die Umwelt. Im Hinblick auf Inklusion wäre anzustreben, dass die Gesellschaft sich anpasst und nicht die gehörlosen Menschen. Wenn mehr Menschen die Gebärdensprache erlernen würden, könnte dem nachgegangen werden. Inklusivere Bedingungen in der Gesellschaft können geschaffen werden, wenn *Gebärden Numbers* sowie ähnliche Spielmaterialien dieser Art weiter und schon früh verbreitet werden (vgl. ebd., S. 18).

Nach einem inklusiven Konzept sollen Differenzen aller Arten von Kindern berücksichtigt sowie eine daraus resultierende eingeschränkte Teilhabe am sozialen Leben erforscht werden (vgl. Bätge et al. 2021, S. 19). Dazu wird nun, im begrenzten Umfang, das Mehrebenenmodell nach Heimlich (2013) angeführt, um zu zeigen, wie dem Anspruch nach Diversität und Vielfalt in der Gesellschaft durch die Kindheitspädagogik nachgegangen werden kann. Das Modell definiert fünf Kompetenzen, auf die sich inklusive Kindertageseinrichtungen fokussieren sollen (vgl. Heimlich 2013, S. 29; Sulzer & Wagner 2011, S. 27). *Mit Heterogenität umgehen lernen* bezieht sich auf die Offenheit und Sensibilisierung der pädagogischen Fachkräfte, damit sie den Bedürfnissen jedes einzelnen Kindes gerecht werden. Wie bereits erwähnt wurde, trägt das Spielen eine hohe Bedeutung, weshalb es wichtig ist *inklusive Gruppenarbeiten zu gestalten*. In dieser Kompetenz würde das Spiel *Gebärden Numbers* unterstützend wirken. Grundlegend für eine funktionierende Arbeit ist die *Teamarbeit*, wozu multiprofessionelle Fähigkeiten und Selbstreflexionen zählen. Außerdem sollten die Ziele festgeschrieben werden, indem *inklusive Konzeptionen erstellt* werden. Damit der Gedanke weit verbreitet und unterstützt wird, gilt es *regionale Netzwerke zu bilden* (vgl. ebd., S. 30 f.). Dieses Modell soll den Fachkräften Unterstützung und Orientierung bieten, damit sie die diversitätsreflexive Perspektive angemessen in ihrer Arbeit integrieren. Denn wenn sie diese Ansicht nicht selbst vertreten, können sie es auch nicht an die Kinder weitergeben.

3.6 Distanziert-strukturelle Analyse

In dem Schritt der distanziert-strukturellen Analyse wird der Blick auf den gesellschaftlichen Rahmen intensiver. Dabei geht es um die beobachtbaren Veränderungen ausgehend vom Artefakt auf die Akteur:innen. Die Analyse in

diesem Schritt findet auf verschiedenen Ebenen statt und betrachtet die Produktion, Wirkung und Funktion sowie die szenische und soziale Integration (vgl. Lueger & Froschauer 2018, S. 77).

Bei der Herstellung in Thailand wurde auf eine nachhaltige Produktion geachtet. Das Material besteht aus chemikalienfreiem Gummibaumholz, formaldehydfreiem Leim sowie organischen Pigmenten und Farbstoffen auf Wasserbasis (vgl. PlanToys Europe BVBA 2023). „We contribute to child improvement by cultivating a positive attitude in life both towards oneself, society, and the environment through Sustainable Play“ (ebd.). Demnach hat sich die Firma mit der Produktion der Materialien zum Ziel gesetzt, dass sich diese positiv auf die Entwicklung der Kinder und deren Einstellung gegenüber der Gesellschaft auswirken. Dazu gehört ebenso der Auftrag zur Darstellung von Diversität und Heterogenität.

Um *Gebärden Numbers* auf die richtige Art und Weise abzubilden, benötigen die Produzent:innen das nötige Wissen über die Gebärdensprache und die Brailleschrift. Vermutungen nach ist das Spielzeug mit nicht allzu großem Aufwand verbunden, da es zum Beispiel keine feinen Zeichnungen beinhaltet. Die Abbildungen werden vermutlich mit einer Maschine gestanzt und dann in den entsprechenden Farben gefärbt. Fraglich ist, wie schwer die Beschaffung der nachhaltigen Materialien ist. Für genauere Angaben fehlt es dabei an Informationen.

3.7 Komparative Analyse

Mit der komparativen Analyse im siebten Schritt erreicht die Artefaktanalyse eine detaillierte Ebene. Das zu untersuchende Material wird mit ähnlichen Artefakten sowie Kontexten verglichen, um Abgrenzungen vornehmen zu können (vgl. Lueger & Froschauer 2018, S. 87).

Eigenen Recherchen zufolge gibt es bereits Spielmaterialien, welche Gebärdensprache ähneln. Die Firma *PlanToys* hat dasselbe Material mit Buchstaben in lateinischer Schrift gestaltet. Beide Spielzeuge *Gebärden Numbers* und *Gebärden-Alphabet*³ würden sich in der Nutzung ergänzen. So würden die Nutzer:innen die Zahlen und Buchstaben zusammen lernen und direkt die Unterschiede bezüglich der Handbewegungen kennenlernen. Die Firma *Wisewoodz*⁴ hat ein vergleichbares Material angefertigt, wo es jedoch nicht um Buchstaben oder Zahlen geht, sondern um die Gebärdensprachenzeichen für konkrete Wörter. Außerdem gibt es eine Vielzahl an Büchern oder Plakaten mit anleitenden Bildern, um die Gebärdensprache zu erlernen.

Für die Zukunft wäre es von Bedeutung, wenn in den Institutionen mit verschiedenen Akteur:innengruppen Beobachtungen gemacht und somit Infor-

3 <https://eu.plantoy.com/de-eu/products/hand-sign-alphabet-a-z>

4 <https://www.wisewoodz.com/de/products/wisewoodz-sign-language-basics>

mationen gesammelt werden. So können genaue Statistiken angefertigt werden, wo, von wem und wie häufig das Material genutzt wird. Daraufhin kann auf die daraus zu analysierende Nachfragerwerte reagiert werden. Außerdem lässt sich den folgenden Fragen in Bezug auf den Erwerb der Gebärdensprache und bezogen auf die Kinder nachgegangen werden:

- Wie gehen speziell die Kinder mit dem Material um?
- Was benötigen sie für die Nutzung?
- Was brauchen die Fachkräfte beziehungsweise die Erwachsenen für die Vermittlung?
- Verstehen die Kinder den Bedeutungsgrad der Thematik?
- Wie wirksam ist die Anwendung des Spiels?
- Können die Menschen nach dem Spiel die Gebärdensprache (direkt) im Gespräch anwenden?

Danach können die Beobachtungen analysiert werden. Mit diesen Kenntnissen können weitere Spielmaterialien entwickelt werden, sodass auf alle Bedürfnisse eingegangen werden kann.

4. Ergebnisdarstellung & Diskussion

Zusammenfassend lässt sich konstatieren, dass die Herstellenden bei der Produktion von *Gebärden Numbers* ihrem Ziel nachgekommen sind. Indem sich Kinder, Jugendliche und Erwachsene jeden Alters damit beschäftigen, lernen sie die Gebärdensprache sowie die Brailleschrift kennen. Dabei unterscheiden sich zwei Zielgruppen. Die Menschen sollen den marginalisierten Personen mit Seh- oder Hörbehinderung gegenüber Toleranz zeigen und für das Thema sensibilisiert werden. Das betrifft vor allem die Eltern und die Fachkräfte, die ihre eigene Perspektive und Einstellung stetig reflektieren müssen, um es den Kindern gegenüber entsprechend verkörpern zu können. Anwendung findet das Spielmaterial vorzugsweise in pädagogischen Einrichtungen oder Fördereinrichtungen, wo es in Lernprozesse und Angebote integriert werden kann. Durch das Spiel werden zum einem die Zahlen, verbunden mit dem Zählen und Rechnen, erlernt. Zweitens setzen sich die Kinder mit den Zahlen in Form der Gebärdensprache auseinander. Hierbei lässt sich bei der Nutzung der Bewusstseinsgrad sowie die Intention aufgrund des Alters unterscheiden. Die Kinder lernen spielerisch, jedoch vermehrt unbewusst, da in dem kindlichen Alter meist wenig Berührungspunkte mit diesem Kommunikationsstil bestehen. Die Erwachsenen hingegen ziehen das Kartenspiel heran, um sich bewusst die Zeichen der Gebärdensprache anzueignen. Jedoch können die Erwachsenen ihr Wissen darüber nutzen und es den Kindern vermitteln. Dieses findet in pädagogischen Angeboten eine angemessene Anwendung, da dieses für Kinder ein Lernsetting bietet. Aus diesem Grund benötigt es,

vor allem in der Anwendung in pädagogischen Einrichtungen, eine geeignete Lernumgebung. Diese sollte von Offenheit, Vorurteilsfreiheit sowie Sensibilität gekennzeichnet und von den Fachkräften vorbereitet sein.

Im Gegensatz zu anderen Spielmaterialien, wie zum Beispiel Bilderbücher über Kinder mit Migrationshintergrund, wird dieses Spielzeug vermutlich vermehrt in exklusiven Settings angewendet. Kinder haben im Regelfall ein Mindestmaß an Kenntnissen über Geschlecht, Familien oder Hautfarben, jedoch eher weniger über die Kommunikationsform der Gebärdensprache. Aufgabe ist es also, dieses für alle zu verhandeln – es zu empowern und zu normalisieren – sodass es nicht nur in ausgewählten Bereich, wie Fördereinrichtungen, Anwendung findet. In diesem Bereichen besteht ein Weiterbildungsbedarf, da Erwachsene die Gebärdensprache in den meisten Fällen zwar kennen, jedoch weniger anwenden können. Es gilt zu überlegen, ob man in Kindertageseinrichtungen und Schulen nicht Fortbildungen von professionellen Externen durchführt oder direkt Betroffene mit Hör- und Sehbehinderungen einlädt. Diese können den Erwachsenen die Kommunikationsform beibringen, sodass sie es später den Kindern angemessen und anschaulich vermitteln können.

Zu erwähnen ist ebenfalls, dass das Spielmaterial hauptsächlich die Kategorien der Sprachen, des Alters sowie der Gesundheit anspricht. Obwohl sich die Kategorie „Sprachen“ auf die Kommunikationsformen bezieht und nicht die verschiedenen Herkunftssprachen, da die Zahlen lediglich in der amerikanischen Gebärdensprache abgebildet sind. Nur auf dem Verpackungskarton steht die kurze Beschreibung in verschiedenen Sprachen, welche mehrere Gruppen anspricht. Andere Heterogenitätsdimensionen werden nicht behandelt. Dies hat den Vorteil, dass es hauptsächlich eine marginalisierte Gruppe in den Blick nimmt. Andererseits verzeichnet es jedoch auch einen Nachteil, da damit andere Bereiche nicht behandelt werden. Wenn *Gebärden Numbers* also in pädagogische Institutionen oder Fördereinrichtungen eingesetzt wird, braucht es weitere Materialien, welche die anderen Dimensionen, wie Geschlecht oder Kulturen, behandelt, um Vielfalt entsprechend darzustellen.

Zudem stellt *Gebärden Numbers* in dem Sinne Beeinträchtigungen her, dass es zum einen nur die amerikanische Gebärdensprache darstellt. In Deutschland wird jedoch die deutsche Form genutzt, weshalb dieses Spielmaterial in Einrichtungen hier einen weniger angemessenen Gebrauch finden würde. Außer man beschäftigt sich in dem Lernprozess mit den Unterschieden der verschiedensprachigen Gebärden. Diese wäre dann eher ab der Altersklasse der älteren Kinder, Jugendlichen und Erwachsenen angebracht. Außerdem sind die Handzeichen teilweise schwierig zu formen, was für Menschen mit Beeinträchtigungen an den Händen zu einem Hindernis werden könnte.

Des Weiteren hat der Hersteller *PlanToys* ebenfalls bei der Gestaltung der Karten auf die Darstellung von Diversität geachtet. Die bunten Farben ver-

körpern vielmehr einen vielfältigen Charakter, als wenn es nur in einer Farbe dargestellt worden wäre. Die Brailleschrift unter den Ziffern ist jedoch in einem Grauton produziert worden. Meiner Meinung nach ist das kritisch zu betrachten, da die Brailleschrift dadurch trist wirkt und mehr übersehen wird. Sie wirkt zu durchsichtig und wird so von sehenden Menschen weniger wahrgenommen. Außerdem erscheint es durch den Farbton und die untere Position auf der Karte so, als biete diese Form nicht so viele Möglichkeiten und als könne sie vernachlässigt werden.

Insgesamt kann gesagt werden, dass es einen großen Teil zur Verbreitung eines inklusiven und diversitätsreflexiven Denkens und Verhaltens beisteuert. Wenn das Spiel in vielen Haushalten und Einrichtungen genutzt wird, fördert es die Kommunikation und Interaktion zwischen den Menschen, in jeder Art und Weise. Damit Kinder aber eine Perspektive einnehmen, welche alle Heterogenitätsdimensionen abdeckt, werden weitere Spielmaterialien benötigt. Diese sollen dann die anderen Kategorien abdecken.

5. Reflexion & Ausblick

Abschließend soll die Analyseform reflektiert und ein Ausblick formuliert werden. Die Artefaktanalyse nach Lueger und Froschauer (2018) bietet ein strukturiertes Vorgehen, um sich dem Spielmaterial schrittweise zu nähern. Um es genau in den Blick zu nehmen, bedarf es jedoch bestimmter Entscheidungen. In jedem der sieben Schritte sind Fragen vorgegeben, welche Orientierung und eine Hilfestellung für das Schreiben der Analyse bieten sollen. Um dabei nicht nur oberflächlich zu bleiben und mehr in die tiefere Untersuchung gehen zu können, musste man sich auf wenige Fragen beschränken und Schwerpunkte setzen. Teilweise hat sich dieses jedoch als nicht allzu leicht herausgestellt. Andererseits hatte man durch die Fragen auf jeder Ebene einen Leitfaden, an dem man sich richten konnte. Auch wenn man sich häufiger wiederholt hat, ging es in jedem Schritt mehr und mehr in die Tiefe, sodass die Analyse einen roten Faden verfolgte, da die Aussagen aufeinander aufbauten.

Jedoch wurden auch Limitationen in der Analyseform bemerkt. Am auffälligsten war, dass hauptsächlich hypothetische sowie theoretische Aussagen getroffen werden konnten. Dieses bezog sich besonders auf die Nutzung, die Anwendungssettings und Adressat:innen. Die vorliegenden Studien zu Gebärdensprache zeigen auf, dass hier noch Forschungsbedarf besteht, vor allem, wenn der Vergleich mit anderen Kategorien gewagt wird, wie der natio-ethno-kulturellen Zugehörigkeit. Für eine stärkere und sichere Aussagekraft wären Beobachtungen aus Einrichtungen oder weitere Angaben vom Hersteller und Personen, welche das Spielmaterial bereits nutzen, geeignet. Dieses kann in Form von Interviews oder Beobachtungsverfahren in der Praxis durchgeführt werden. So können ebenfalls die erwähnten Forschungslücken gefüllt werden.

Weiterhin ist es für die Forschung und die Praxis ebenfalls von Bedeutung, mehr diversitätsreflexive Materialien zu analysieren und in den Blick zu nehmen. Die Ergebnisse sollten mehr mit den Fachkräften in pädagogischen Einrichtungen und Fördereinrichtungen geteilt werden, sodass diese es zusätzlich reflektieren können. Dadurch könnte eine multiprofessionelle Sichtweise gegenüber den Materialien entstehen. Dieses würde einen großen Teil dazu leisten, dass inklusives Denken mehr in der Gesellschaft angenommen sowie normalisiert wird. Für die Zukunft wäre dieses positiv für die Entwicklung der Kinder, aber auch für die pädagogische Praxis.

Literaturverzeichnis

- Bauman, H-Dirksen & Murray, Joseph (2014): Deaf Studies im 21. Jahrhundert: „Deaf-gain“ und die Zukunft der menschlichen Diversität. In: DAS ZEICHEN. Zeitschrift für Sprache und Kultur Gehörloser. 28. Jahrgang. Heft 96. S. 18-41.
- Bätge, Carola; Cloos, Peter, Gerstenberg, Frauke & Riechers, Katharina (2021): Perspektiven einer Inklusiven Bildungsforschung der frühen Kindheit – Einleitung. In: Bätge, Carola; Cloos, Peter; Gerstenberg, Frauke & Riechers, Katharina (Hrsg.): Inklusiven Bildungsforschung der frühen Kindheit. Empirische Perspektiven und multidisziplinäre Zugänge. Weinheim Basel: Beltz Juventa. S. 9-17.
- Beauftragter der Bundesregierung für die Belange von Menschen mit Behinderung (Hrsg.) (2018): Die UN-Behindertenrechtskonvention. Übereinkommen über die Rechte von Menschen mit Behinderungen. Stand 2018. Berlin.
- Boger, Mai-Anh (2019): Theorien der Inklusion. Die Theorie der trilemmatischen Inklusion zum Mitdenken. Unter Mitarbeit von Ines Boban. Münster: edition assemblage (Theorie der trilemmatischen Inklusion, 4). S. 36-45.
- Bundeministerium für Arbeit und Soziales (Hrsg.) (2021): Dritter Teilhabebericht der Bundesregierung über die Lebenslagen von Menschen mit Beeinträchtigungen. Teilhabe – Beeinträchtigung – Behinderung. Stand: April 2021. Bonn.
- Buschhorn, Claudia (2018): Förderung der Erziehung in der Familie und Frühe Hilfen: In: Böllert, Karin (Hrsg.): Kompendium Kinder- und Jugendhilfe. Wiesbaden: Springer Fachmedien.
- Faas, Stefan (2022): Erziehung und Bildung im Kontext von Heterogenität. Anmerkungen zu Fragen der Angemessenheit (früh-)pädagogischer Praxis und Reflexion. In: Geiger, Steffen, Dahlheimer, Sabrina & Bader, Maria (Hrsg.): Heterogenität und Differenz in Kindheits- und Sozialpädagogik. Theoretische und empirische Beiträge. Weinheim: Beltz Verlag. S. 22-32.
- Garbade, Svenja & Cloos, Peter (2023): Familienbilder in der Artefaktanalyse. Analysegegenstand: Family Memo von Leona Games GmbH. Hildesheim: Diversity Space.
- Geiger, Steffen; Dahlheimer, Sabrina & Bader, Maria (2022): Heterogenität und Differenz in Kindheits- und Sozialpädagogik. Eine Einleitung. In: Geiger, Steffen, Dahlheimer, Sabrina & Bader, Maria (Hrsg.): Heterogenität und Differenz in Kindheits- und Sozialpädagogik. Theoretische und empirische Beiträge. Weinheim: Beltz Verlag. S. 7-14.

- Hänel-Faulhaber, Barbara (2018): Gebärdensprache, lautunterstützende Gebärden und Bildkarten. Inklusive sprachliche Bildung in Kindertageseinrichtungen unter Berücksichtigung alternativer Kommunikationssysteme. Eine Expertise der Weiterbildungsinitiative Frühpädagogischer Fachkräfte (WiFF). Band 52. München: Deutsches Jugendinstitut e.V.
- Heimlich, Ulrich (2013): Kinder mit Behinderung - Anforderungen an eine inklusive Frühpädagogik. Eine Expertise der Weiterbildungsinitiative Frühpädagogische Fachkräfte (WiFF). München: Deutsches Jugendinstitut e.V.
- Hilscher, Carolin (2023): Diversitätssensibles Spielzeug – Normalität oder Nischenprodukt? Institut für angewandte Kindermedienforschung. <https://ifak-kindermedien.de/freizeit-und-spass/diversitaetssensibles-spielzeug-normalitaet-oder-nischenprodukt/> (letzter Zugriff: 24.08.23).
- Hormel, Ulrike (2017): Pädagogische Beobachtungsweisen. Heterogenität, Diversity, Intersektionalität. In: Stenger, Ursula et al. (Hrsg.) (2017): Diversität in der Pädagogik der frühen Kindheit. Im Spannungsfeld zwischen Konstruktion und Normativität. Weinheim Basel: Beltz Verlag. S. 19-31.
- Jeannot, Godje; Stinsmeier, Julia & Strodtmann, Dorothea (2014): Kompetent in der Kita. Ein Lernbegleiter in der sozialpädagogischen Erstausbildung. 3. erweiterte Auflage. Hamburg: Handwerk und Technik GmbH.
- Lueger, Manfred & Froschauer, Ulrike (2018): Artefaktanalyse. Grundlagen und Verfahren. Wiesbaden: Springer Fachmedien.
- Maydell, Dorothee von; Burmeister, Heike & Buschmann, Anke (2014): KUGEL: Kommunikation mit unterstützenden Gebärden – ein Eltern-Kind-Gruppenprogramm zur systematischen Anleitung der engsten Bezugspersonen. In: Sallat, Stephan & Spreer, Markus & Glück, Christian W. (Hrsg.): Sprache professionell fördern. Idstein: Schulz-Kirchner Verlag. S. 276-282.
- Miosga, Christiane (2014): „Diversity in speech“: LehrerInnenstimme(n) in der inklusiven Schule. In: Sallat, Stephan & Spreer, Markus & Glück, Christian W. (Hrsg.): Sprache professionell fördern. Idstein: Schulz-Kirchner Verlag. S. 228-235.
- PlanToys Europe BVBA (2023): PlanToys' Mission. Better Kids, Better World through Sustainable Play. <https://eu.plantoys.com/de> (letzter Zugriff: 22.08.23).
- Richter, Susanne (2017): Frühpädagogische Konzepte praktisch umgesetzt: Vorurteilsbewusste Bildung und Erziehung in der Kita. Berlin: Cornelsen Schulverlag GmbH.
- Rubarth, Christina (02.01.2023): Der Kampf um Teilhabe und Anerkennung. Gehörlose in Deutschland. Köln: Deutschlandradio. <https://www.deutschlandfunkkultur.de/gehoerlose-teilhabe-erkennung-100.html> (letzter Zugriff: 28.08.23).
- Sterzenbach, Barbara (2020): Normalitätsvorstellungen in Gesellschaftsspielen aus erziehungswissenschaftlicher Perspektive – eine explorative Studie. In: Mehringer, Volker & Waburg, Wiebke (Hrsg.): Spielzeug, Spiele und Spielen. Wiesbaden: Springer Fachmedien GmbH. S. 103-122.

- Sulzer, Annika & Wagner, Petra (2011): Inklusion in Kindertageseinrichtungen – Qualifikationsanforderungen an die Fachkräfte. Eine Expertise der Weiterbildungsinitiative Frühpädagogische Fachkräfte (WiFF). München: Deutsches Jugendinstitut e. V.
- Waldschmidt, Anne (2005): Disability Studies: individuelles, soziales und/oder kulturelles Modell der Behinderung? In: Psychologie und Gesellschaftskritik. 29 (2005) 1. S. 9-31.