

Touchery – das erste haptische Memory für inklusiven Spielspaß designed by Anna-Luise Bausch und Alina Langer

Das Touchery ist ein haptisches Memory, welches insgesamt 16 Plättchen und ein Gitter umfasst. Die Plättchen haben jeweils eine gut greifbare Rückseite und auf der Vorderseite befinden sich acht verschiedene Formen, die zu Pärchen gefunden werden müssen. Dabei sind die Formen bewusst so gewählt, dass es unterschiedlich schwierig ist diese zu erfühlen.

Die Aufteilung des Gitters in ein Koordinatensystem und die Kenntlichmachung der Koordinaten in Brailleschrift dienen als Orientierungshilfe und sollen es leichter machen die Plättchen an der richtigen Stelle wiederzufinden.

Außerdem ermöglicht es das Gitter, das Spiel zwischen den einzelnen Spieler*innen hin und her zu reichen, ohne dass dabei Teile herausfallen können.

Das Touchery eignet sich für alle Menschen, die Lust auf Memoryspielen haben und bietet durch sein inklusives Design vor allem Menschen mit Sehbeeinträchtigungen, egal ob jung oder alt, die Möglichkeit Memory zu spielen.

Dabei hilft das Touchery Menschen ihre räumliche Orientierung spielerisch zu trainieren und dient zudem als Lernhilfe, beispielsweise um sich die Funktionsweise der Brailleschrift anzueignen. Durch die Notwendigkeit sich die Positionen der Plättchen zu merken, bietet das Touchery außerdem einen guten Anreiz sein Gedächtnis zu trainieren. Empirische Studien haben weiterhin gezeigt, dass durch taktilen Training, wie dem Erfühlen von Formen, die Ausbildung der haptischen Diskrimination verbessert wird und so die Plastizität im zentralen Nervensystem und im somatosensorischen System erhöht wird (Weiss, 2001).



Abb. 1: Touchery (Seitenansicht)

Abb. 2: Touchery (Draufsicht)

Literatur: Weiss, T. (2001). Plastizität im somatosensorischen System. In: Grunwald, M.; Beyer, L. (Hrsg.) (2001). Der bewegte Sinn. Grundlagen und Anwendungen zur haptischen Wahrnehmung. (S. 53-59). Basel. Springer.