



2 Rechtlicher Rahmen – allgemeine Belange und Spezifika des Schulhundeinsatzes im Kontext geistige Behinderung

Nicht zuletzt durch die bestehende Schulpflicht und die damit verbundene Übertragung der elterlichen Erziehungs- und Aufsichtsverpflichtungen befindet sich Schule stets auch in rechtlichen Kontexten (Klingenbergs 2018). Darüber hinaus ergibt sich aus einer oft eingeschränkten Sensibilität gegenüber Risiken und Gefahren von Kindern und Jugendlichen mit geistiger Behinderung (Sarimski 2013) die Notwendigkeit einer verantwortungsvollen und umfänglichen Implementierung der Schulhundarbeit vor Ort mit allen beteiligten Gremien (Beetz 2018b). Neben den allgemeinen Hinweisen zur Implementierung sind für die SFgE einige Spezifika zu nennen (bspw. Hygiene und Tierschutz) (vgl. hierzu Beetz/Schönhofen/Heyer 2019).

2.1 Implementierung von Schulhundkonzepten

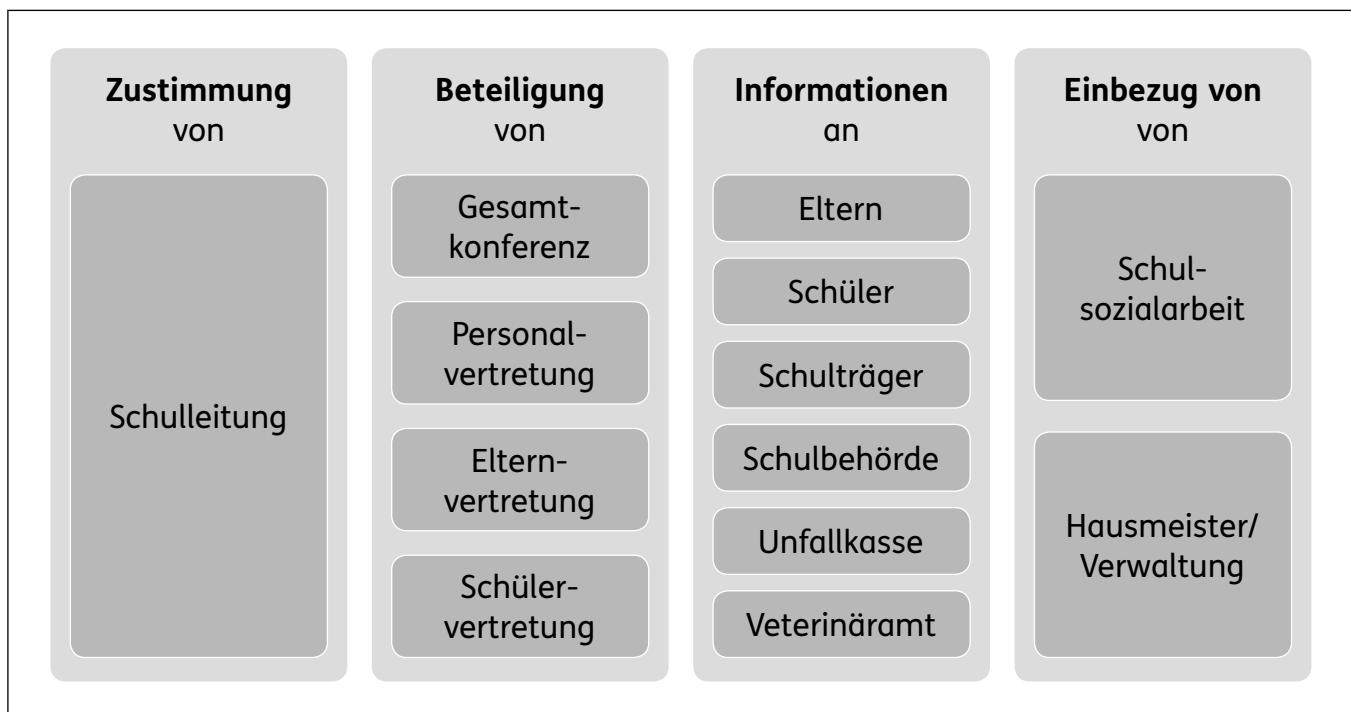


Abb. 1: Implementierung – eine Übersicht zu Beteiligung und Information

Grundsätzlich können wir mit Bezug auf die KMK-Empfehlungen (2016) (Richtlinie zur Sicherheit im Unterricht – RiSU) feststellen: „Der Umgang mit Tieren (Einzeller/Mehrzeller, wirbellose Tiere, Wirbeltiere) in der Schule ist grundsätzlich erlaubt“ (ebd., S. 61, zitiert in Klingenberg 2018, S. 58 i.d.F. 2013). Die jedoch durch die Interaktion zwischen Mensch und Tier mögliche Gefährdung macht es zur Vermeidung von Gefahren und Schäden zum Schutz des Menschen und des Tieres gleichermaßen unabdingbar, die rechtlichen Rahmenbedingungen zu beachten (u.a. das BGB; das OWiG; das IfSG; das TierSchG und das BNatSchG) und Handlungsstrategien zu entwickeln. Darüber hinaus sind die je bundeslandbezogenen Vorschriften und Regelungen zu beachten, wie bspw. Aufsichten, Hygienepläne, Unterrichtsgänge usf. sowie die Beschlüsse der Schule vor Ort (Schulprogramm, Konferenzen, ggf. Vorgaben des Schulträgers).

Den Ausführungen von Beetz (2012; 2018b) folgend, liegen kaum generelle, verbindliche Vorgaben zum Einsatz von Schulhunden seitens der zuständigen Bildungsministerien der Länder vor und mit den Hinweisen von Agsten (2009) auf die zunehmende Eigenständigkeit der Schulen liegt die Zustimmungskompetenz bei



Schulhund Memo-Spiel Teil 1



Abb. 8: Kopiervorlage Memo-Spiel Teil 1 (KV 2)



4.1.3 Buchstabenstraße

Ziele	Anlautbilder erkennen, unterscheiden und den Graphemen zuordnen; visuelle Wahrnehmung; auditive Wahrnehmung; Lautgebärden zu den Buchstaben kennenlernen und wiedergeben; Differenzierung von Groß- und Kleinbuchstaben; Koordination von groß- und kleinmotorischen Bewegungsabläufen
Material	laminierte Bildkarten (DIN A4) mit Anlautbild und Lautgebärde (hier bspw. aus Schäfer/Leis 2007; 2008); Buchstabenkarten mit je großem und kleinem Graphem für die Schülerhand; Leckerchen
Ort	Klassenraum; günstig für mehr Bewegungsfreiheit auch bspw. Flur, Foyer usf.
Hund	abwarten können
Durchführung	<ul style="list-style-type: none">● Die Bildkarten werden in einer Reihe als Straße auf dem Boden ausgelegt.● Der Schüler zieht aus dem Stapel der Buchstabenkarten (DIN A6) eine Karte.● Die Buchstabenkarte ordnet er der Bildkarte der Buchstabenstraße zu.● Nach dem Benennen des Buchstabens und dem Zeigen der Lautgebärde legt er ein Leckerchen auf die Bildkarte oder Buchstabenkarte.● Am Ende der Übung kann der Hund die Leckerchen (auf Kommando) auf der Buchstabenstraße einsammeln.
Variationen	<ul style="list-style-type: none">● Erweiterung des Buchstabenkanons● Erfühlen des Buchstabens, den es zu finden gilt (also statt Buchstabenkarte) (Sandpapier; Fühlbuchstaben)● Zeigen der Lautgebärde und Zuordnung zur Bildkarte
Eigene Notizen	



Abb. 12: Bildkarten der Buchstabenstraße mit Leckerchen nach richtiger Lösung



4.2.4 Zifferntafeln – Ziffern lesen und Mengen erfassen bis 10

Ziele	visuelle Wahrnehmung (Raumlage); Kennen und Wiedererkennen der Ziffern; Benennen der Ziffern; Zahlwort und Zahlwortreihenfolge; Zuordnung Ziffer – Menge; Zuordnung Ziffer – Handbild; Bestimmung Vorgänger – Nachfolger
Material	11 Zifferntafeln von 0 bis 10 (hier: auf Sperrholzplatten aufgeklebte Vorlagen); Leckerchen (ggf. Rechenmaschine wie bspw. Abaco oder anderes Anschauungsmaterial)
Ort	Klassenraum; besser Gymnastikhalle, Turnhalle oder ggf. Flur
Hund	abwarten können
Durchführung	<ul style="list-style-type: none"> ● geeignet für ein bis drei Spieler ● Die Zifferntafeln werden im Raum auf dem Boden ausgelegt. ● Der Schüler findet nach Vorgabe die gesuchte Zifferntafel und legt ein Leckerchen darauf. ● Wenn alle Ziffern belegt sind, darf der Hund auf Kommando die 11 Leckerchen einsammeln.
Variationen	<ul style="list-style-type: none"> ● Reduktion der Ziffern ● Nach dem Belegen einer Ziffer muss der Schüler den Vorgänger und den Nachfolger benennen. ● Der Schüler gibt das Fingerbild wieder. (Wie viele Finger sind zu sehen?) ● Der Schüler bildet am Abaco die Menge nach (10er- oder 100er-Abaco).
Eigene Notizen	



Abb. 26: Verteilte Zifferntafeln im Raum



5.1.3 Kooperation I – Löffelspiel

Ziele	mit den Mitschülern gemeinsam eine Aufgabenstellung lösen; abwarten; auf den Mitschüler achten und sich auf ihn einstellen, auf ihn hören, ihm helfen; Verantwortung übernehmen; Förderung der Klassengemeinschaft; motorisches Geschick
Material	Leckerchen; mehrere Suppenlöffel (großer Löffel / Suppenkelle) (ggf. Material zur Variation)
Ort	Klassenraum; Flur; Schulhof
Hund	Leckerchen vom Löffel nehmen können; abwarten können
Durchführung	<ul style="list-style-type: none">● Verzauberte Leckerchen (die dem Schulhund besonders gut schmecken, jedoch auf keinen Fall den Boden berühren dürfen, weil sie sonst den Supergeschmack verlieren) müssen von einer Seite der Klasse zur anderen Seite (zum Hund) gebracht werden.● Die Schüler stehen nebeneinander in einer Reihe, jeder Schüler hat einen Löffel in der Hand.● Der Schüler am Anfang der Reihe bekommt ein verzaubertes Leckerchen auf den Löffel gelegt, das er auf den Löffel des neben ihm stehenden Schülers weitergeben muss (Abb. 50).● Wenn das Leckerchen den Boden berührt, muss wieder von vorne begonnen werden (sonst schmeckt es dem Hund nicht so gut).● Am Ende der Kette darf der Schüler dem Hund das Leckerchen auf dem Löffel geben und stellt sich vorne an. So kommen nach und nach alle Schüler in den Genuss, dem Hund das verzauberte Leckerchen geben zu können.
Variationen	<ul style="list-style-type: none">● Becher statt Löffel bei motorischen Schwierigkeiten; diverse Löffelgrößen; Hindernisse einbauen (bspw. über eine Bank gehen); Weitergabe mit einem Lineal statt dem Löffel
Eigene Notizen	



Abb. 50: Lotte wartet gespannt ab.