

# Barrierefreier Zugang zum Rollenspiel: Anleitung für Gruppenleiter



Europäisches  
Parlament

# Inhaltsverzeichnis

<b>Funktionen für einen barrierefreien Zugang</b>	3
<b>Anleitung</b>	4
<b>A / Benutzeroberfläche für Menschen mit Sehbehinderung</b>	4
<b>1. Bildschirmarten</b>	5
<b>2. Bedienfunktionen für Touchscreens und Mobiltelefone</b>	5
<b>3. Bedienung der Maus</b>	6
<b>B / Benutzeroberfläche für Menschen mit Hörbehinderung</b>	7
<b>C / Maus und Touchscreens</b>	7
<b>D / Interaktive Bildschirme</b>	8
<b>1. Restzeitanzeige und interaktive Elemente auf den Touchscreens und mausgesteuerten Bildschirmen</b>	8
<b>2. Restzeitanzeige und interaktive Elemente auf den mobilen Geräten</b>	10

# Funktionen für einen barrierefreien Zugang

Das Rollenspiel des Europäischen Parlaments wird mittels digitaler Geräte gespielt. Alle Geräte sind mit Funktionen ausgestattet, die den barrierefreien Zugang ermöglichen. So können auch Menschen mit Sehbehinderung sowie gehörlose und hörgeschädigte Menschen daran teilnehmen.

Die digitalen Inhalte sind so konzipiert, dass sie sich in Präsentation und Interaktion nach den Richtlinien für barrierefreie Webinhalte (Version 2.2), Level A und AA richten. Das betrifft die Einstellungen für Schriftgrößen, Kontrast, Farben, die Sprachausgabe und Lautstärke.

Außerdem sind die Räumlichkeiten für das Rollenspiel so gestaltet, dass zwei Menschen im Rollstuhl gleichzeitig am Spiel teilnehmen können.

Weitere Informationen finden Sie in unserer [Erklärung zur Barrierefreiheit.](#)

# Anleitung

## A / Benutzeroberfläche für Menschen mit Sehbehinderung

Die Räume für das Rollenspiel sind realen Räumlichkeiten des Europäischen Parlaments nachempfunden, etwa dem Plenarsaal und den Sälen der Ausschuss- und Fraktionssitzungen. Die Teilnehmenden verwenden beim Spiel Touchscreens, mausgesteuerte Bildschirme und mobile Geräte. Die Geräte werden vom Europäischen Parlament bereitgestellt, die Spielerinnen und Spieler verwenden also nicht ihre eigenen Smartphones. Im Spiel müssen die Teilnehmenden vor allem debattieren, verhandeln und Kompromisse erzielen.

Für blinde und sehbehinderte Menschen gibt es eine Benutzeroberfläche, die keine visuellen Elemente enthält. Darüber können sie problemlos die interaktiven Bildschirme und mobilen Geräte für das Spiel nutzen. Die Gruppenleiter des Europäischen Parlaments können diese Benutzeroberfläche für alle Teilnehmenden, aber auch nur für einzelne aktivieren. Wenn die Gruppe z. B. aus sehenden und sehbehinderten Menschen besteht, kann diese Benutzeroberfläche nur auf den mobilen Geräten derjenigen aktiviert werden, die sie tatsächlich benötigen. So können auch sie im Verlauf des Spiels an den Abstimmungen teilnehmen.

In einer solchen gemischten Gruppe können sehende Spieler jene mit einer Sehbehinderung unterstützen. Jede Gruppe kann jedoch selbst entscheiden, ob sie das Spiel ganz oder nur teilweise mit dieser Benutzeroberfläche spielen möchte.

Besteht die Gruppe ausschließlich aus sehbehinderten Menschen, muss mindestens eine sehende Begleitperson anwesend sein. Diese Begleitpersonen unterstützen die Teilnehmenden während des gesamten Besuchs und führen sie durch die verschiedenen Räumlichkeiten des Rollenspiels. Die Teilnehmenden sollten sich vorab einprägen, wie die digitalen Geräte bedient werden.

Wenn die Gruppe aus sehenden und sehbehinderten Menschen besteht, sollten sich alle vor dem Spiel mit den Bedienfunktionen vertraut machen.

## 1. Bildschirmarten

- Wenn sich die Teilnehmenden beraten, stehen ihnen Touchscreens zur Verfügung.
- In den Sitzungssälen der Fraktionen gibt es mausgesteuerte Bildschirme. Manche Besucherzentren „Erlebnis Europa“ verfügen hier über Touchscreens.
- Die Mobiltelefone haben ebenfalls einen Touchscreen.

## 2. Bedienfunktionen für Touchscreens und Mobiltelefone

### Tippen und Doppeltippen

- Wenn man auf den Bildschirm tippt, wird der aktuelle Textblock vorgelesen. Wenn der Text bereits vorgelesen wird, kann man durch Tippen das Vorlesen beenden.
- Wenn man zweimal auf den Bildschirm tippt, wird der aktuelle Textblock ausgewählt und der entsprechende Befehl ausgeführt. Tippt man z. B. zweimal auf den Bestätigungsbutton, wird die Auswahl bestätigt. Der Bildschirmleser liest den ausgewählten Text vor.

### Nach links und rechts wischen

- Wischt man nach links, wird der nächste Textblock vorgelesen.
- Wischt man nach rechts, wird der vorherige Textblock vorgelesen.

### Nach oben und unten wischen

- Wischt man nach oben, erhöht sich die Lautstärke. Der Bildschirmleser bestätigt dies mit „Lautstärke erhöht“. Wenn die maximale Lautstärke erreicht wird, bestätigt der Bildschirmleser dies mit „Maximale Lautstärke“.
- Wischt man nach unten, verringert sich die Lautstärke. Der Bildschirmleser bestätigt dies mit „Lautstärke verringert“. Wenn die niedrigste Lautstärke eingestellt ist, bestätigt der Bildschirmleser dies mit „Minimale Lautstärke“.

### 3. Bedienung der Maus

#### Linksklick und Doppelklick

- Bei einem Linksklick mit der Maus liest der Bildschirmleser den aktuellen Textblock vor. Wenn der Text bereits vorgelesen wird, kann man mit einem Linksklick das Vorlesen beenden.
- Bei einem doppelten Linksklick mit der Maus wird der aktuelle Textblock ausgewählt und der jeweilige Befehl ausgeführt. Klickt man z. B. zweimal mit der linken Maustaste auf den Bestätigungsbutton, wird die Auswahl bestätigt. Der Bildschirmleser liest den ausgewählten Text vor.

#### Nach links und rechts ziehen

- Wenn man mit der Maus auf den Bildschirm klickt, hält und nach links zieht, wird der nächste Textblock vorgelesen.
- Wenn man mit der Maus auf den Bildschirm klickt, hält und nach rechts zieht, wird der vorherige Textblock vorgelesen.

#### Nach oben und unten ziehen

- Wenn man mit der Maus auf den Bildschirm klickt, hält und nach oben zieht, erhöht sich die Lautstärke. Der Bildschirmleser bestätigt dies mit „Lautstärke erhöht“. Wenn die maximale Lautstärke erreicht wird, bestätigt der Bildschirmleser dies mit „Maximale Lautstärke“.
- Wenn man mit der Maus auf den Bildschirm klickt, hält und nach unten zieht, verringert sich die Lautstärke. Der Bildschirmleser bestätigt dies mit „Lautstärke verringert“. Wenn die niedrigste Lautstärke eingestellt ist, bestätigt der Bildschirmleser dies mit „niedrigste Lautstärke“.

#### Bewegung des Mauszeigers

- Wenn man die Maus bewegt, ohne etwas anzuklicken, gibt der Bildschirmleser an, in welche Richtung sich der Mauszeiger bewegt hat, z. B. mit „Der Mauszeiger hat sich nach links/rechts/oben/unten bewegt.“

## **B / Benutzeroberfläche für Menschen mit Hörbehinderung**

Alles Gesprochene im Spiel ist untertitelt.

Wenn die gesamte Gruppe aus gehörlosen und schwerhörigen Menschen besteht, empfehlen wir, dass sie eine Gebärdensprachdolmetscherin bzw. einen Gebärdensprachdolmetscher mitbringt, damit sie bzw. er die Kommunikation mit den Angestellten des Europäischen Parlaments ermöglicht.

Sollten nur einige in der Gruppe gehörlos oder schwerhörig sein und keine Dolmetscherin bzw. keinen Dolmetscher haben, können sie sich trotzdem mit den anderen Spielern schriftlich austauschen und so am Spiel teilnehmen. Dafür ist ausreichend Zeit vorgesehen.

## **C / Maus und Touchscreens**

Um die Maus zu verwenden, muss man einmal schnell auf die linke Maustaste klicken (nicht klicken und halten). Um den Touchscreen und den Bildschirm der mobilen Geräte zu verwenden, muss man einmal schnell auf den Bildschirm tippen (nicht berühren und halten).

# D / Interaktive Bildschirme

## 1. Restzeitanzeige und interaktive Elemente auf den Touchscreens und mausgesteuerten Bildschirmen



### Restzeit-Anzeige



Die Restzeitanzeige zeigt, wie viel Zeit den Spielerinnen und Spielern für eine Aufgabe noch bleibt. Die Aufgabe kann darin bestehen, sich Texte durchzulesen, zu diskutieren, zu verhandeln oder zu sprechen. Wenn die Restzeitanzeige bei 00:00 angekommen ist, wechselt das Rollenspiel automatisch zum nächsten Schritt.

Wenn die Teilnehmenden eine Auswahl aus mehreren Möglichkeiten treffen müssen, dies aber in der vorgegebenen Zeit nicht tun, wird vom Spiel eine Auswahl getroffen.

### Auswahlbuttons



Verwenden Sie die Schaltflächen, um aus Auswahlmöglichkeiten zu wählen.

## Schriftgröße ändern



Klicken oder tippen Sie auf diese Schaltfläche, um zwischen normaler und vergrößerter Schrift zu wechseln.

## Bildschirmtext vorlesen



Klicken oder tippen Sie auf diese Schaltfläche, damit neben jedem Textblock ein Button zur Sprachausgabe erscheint.



Klicken oder tippen Sie auf diese Schaltfläche, damit Texte vorgelesen werden.

## Einstellen der Lautstärke



Klicken oder tippen Sie auf diese Schaltfläche, um die Lautstärke zu erhöhen oder zu verringern.

## Gespräch verlassen



Klicken oder tippen Sie auf diese Schaltfläche, um ein Gespräch zu beenden.

## 2. Restzeitanzeige und interaktive Elemente auf den mobilen Geräten



### Restzeitanzeige

60

Die Restzeitanzeige zeigt die verbleibende Zeit für Abstimmungen und andere Aufgaben im Spiel an. Die Spielerinnen und Spieler müssen vor Ablauf der Zeit über etwas abstimmen (entweder zustimmen oder ablehnen) oder aus mehreren Möglichkeiten etwas auswählen.

### Zustimmen (Daumen hoch)



Tippen Sie auf diese Schaltfläche, um einem Änderungsantrag oder Vorschlag zuzustimmen.

### Ablehnen (Daumen runter)



Tippen Sie auf diese Schaltfläche, um einen Änderungsantrag oder Vorschlag abzulehnen.

## Schriftgröße ändern



Tippen Sie auf diese Schaltfläche, um zwischen normaler und vergrößerter Schrift zu wechseln.

## Bildschirmtext vorlesen



Tippen Sie auf diese Schaltfläche, damit neben jedem Textblock ein Button zur Sprachausgabe erscheint.



Tippen Sie auf diese Schaltfläche, damit Texte vorgelesen werden.

## Einstellen der Lautstärke



Tippen Sie auf diese Schaltfläche, um die Lautstärke zu erhöhen oder zu verringern.