



Tipps

für den Besuch
von Dialog im Dunkeln™
mit Schulklassen

Stand dieser Information: Juni 2018
Änderungen vorbehalten.

Das Konzept von „Dialog im Dunkeln“, die damit zusammenhängenden Trademarks und die hier vorgestellten Programme sind geistiges Eigentum der Dialogue Social Enterprise GmbH bzw. Sensation Ausstellungs GmbH.



Pädagogisches Programm Dialog im Dunkeln

Dialog im Dunkeln bietet über das Medium der Dunkelheit nachhaltig beeindruckende Erlebnisse. Ein Besuch ist eine gleichermaßen unterhaltsame und lehrreiche Erfahrung, die BesucherInnen sich selbst und ihre Mitmenschen besser verstehen lässt. Respekt für menschliche Vielfalt und Individualität wird über Begegnungen zwischen blinden / sehbehinderten und sehenden Menschen humorvoll gefördert.

Ziel ist der Abbau zwischenmenschlicher Barrieren und somit ein offener und vorurteilsfreier Umgang miteinander.

Pädagogisches Programm

Für Schulklassen bieten wir pädagogisches Programm zu stark ermäßigten Preisen an – eine wertvolle und spannende Erfahrung für SchülerInnen!

Alter der SchülerInnen

Durch die Betreuung in Kleinstgruppen und die interaktive Gestaltung lassen sich die Inhalte auf unterschiedlichste Altersstufen anpassen. Für junge Gäste ab ca. 6 Jahren empfehlen wir kürzere Programme wie z.B. Führung & Dunkelbunte Diskussionsrunde. Ab ca. 14 Jahren sind auch ausführliche Workshops sinnvoll. SchülerInnen mit körperlichen oder geistigen Einschränkungen sind herzlich willkommen. Bitte informieren Sie uns bereits bei der Reservierung, damit wir kleinere Gruppen einplanen können.

Vorbereitung auf den Besuch bei Dialog im Dunkeln

Als Faustregel gilt: Je jünger die Gäste, desto wichtiger ist eine ausführliche Vorbereitung. Die SchülerInnen mit einem Besuch bei Dialog im Dunkeln zu überraschen ist jedoch – unabhängig vom Alter – keine gute Idee. Als sehender Mensch verlässt man sich hauptsächlich auf visuelle Eindrücke. Das Wegfallen selbiger ist für Körper und Psyche eine Ausnahmesituation. Wenn man sich aber schon im Vorfeld darauf einstellen kann, fällt die Umstellung auf die Nutzung der anderen Sinne leichter... und

nach nur wenigen Augenblicken beginnt man die Dunkelheit in vollen Zügen zu genießen. Um den pädagogischen Zweck zu erfüllen, muss die Vorbereitung Spaß machen und somit positive Assoziationen zum Thema Dunkelheit und Blindheit hervorrufen. Beispielsweise kann man sich mit den SchülerInnen über das Erleben von Gerüchen, Geschmäckern, Geräuschen und Musik; über das Raumerlebnis, das Berühren und Fühlen unterschiedlicher Oberflächen etc. unterhalten. Alle diese Sinne werden im Dunkeln viel bewusster und damit intensiver eingesetzt.

Wenn Sie nur wenig Zeit für die Vorbereitung aufwenden können, erzählen Sie den SchülerInnen einfach in Kürze von der Ausstellung: Was werden sie erleben und warum? Setzen Sie dabei auf ein möglichst breites, herausforderndes Spektrum der Sinneswahrnehmung. Geben Sie positive Anreize, sich mit dem Fühlen, Hören, Riechen und Schmecken zu beschäftigen – im Fokus steht das spannende Erlebnis.

Wenn Sie dem Thema mehr Zeit widmen können, empfehlen wir eine spielerische Umsetzung. Dies ermöglicht eine sehr spannende Herangehensweise. Ein paar Ideen haben wir für Sie auf der folgenden Seite zusammengestellt. Dabei gilt: Spiele mit Augenbinden müssen auf Freiwilligkeit basieren und jederzeit unterbrochen werden können. Je jünger die SchülerInnen, desto kürzer sollten die Phasen mit Augenbinden sein.

No Go

Keinesfalls darf in der Vorbereitung die Unsicherheit, das Unvermögen sich zurechtzufinden oder das Mitleid für blinde und sehbehinderte Menschen im Vordergrund stehen. Kontraproduktive, negative Assoziationen zur Dunkelheit oder zu Behinderungen würden so verstärkt oder neu geknüpft werden. Auch ist es wichtig, dass der Besuch nicht erzwungen wird: Menschen, die Angst im Dunkeln haben, wird es auch bei uns schwer fallen, sich auf die Dunkelheit einzulassen. Kleine Unsicherheiten oder Nervosität können unsere bestens geschulten MitarbeiterInnen den Gästen aber meist problemlos nehmen.



Vorbereitungsübungen

Kindern helfen Zeichnungen; Jugendliche können schwierige Situationen und Gegenstände beschreiben oder Redewendungen zum Thema Wahrnehmung suchen, z.B.: Wie siehst du das? Das riecht nach Ärger! Das klingt gut.

Folgende Übungen können paarweise oder in kleinen Gruppen durchgeführt werden und zeigen, wie vielfältig wir unsere Welt wahrnehmen können.

Was kann ich wahrnehmen?

Jede Gruppe wählt einen Ort (z.B. Park, Stadtteil, Gebäude) und schreibt auf, was sie wahrnehmen kann, z.B.:

- Sehen: Gesichter, Blumen
- Hören: Musik, Autos
- Fühlen: Wind, Trinkflasche
- Riechen: Wald, Restaurant
- Schmecken: Jause, Salz

Wie ist es?

Jede Gruppe wählt einen Gegenstand (z.B. einen Hund, Ball, Teddybären o.ä.) und sucht passende Eigenschaften.

- Wie sieht es aus? Rot, rund...
- Wie klingt es? Knallend, quietschend...
- Wie fühlt es sich an? Weich, glatt...
- Wie riecht es? Blumig, muffig, frisch...
- Wie schmeckt es? Salzig, süß...

Was magst du?

- Was siehst du am liebsten?
- Was hörst du am liebsten?
- Was fühlst du am liebsten?
- Was riechst du am liebsten?
- Was schmeckst du am liebsten?

Hände erkennen

SpielerIn „A“ werden die Augen verbunden. Fünf KollegInnen geben ihm/ihr nacheinander die Hand und sagen ihren Namen. Dann kommen die Fünf in einer anderen Reihenfolge nochmal zum Händeschütteln. Kann „A“ die Hände richtig zuordnen?

Wo bist du?

„A“ sitzt mit verbundenen Augen auf einem Sessel. Absolute Stille ist notwendig. „B“ schleicht sich von hinten an „A“ heran. Das Ziel: „A“ soll „B“ so nahe wie möglich heranzulassen, ohne dass eine Berührung stattfindet. Wenn „A“ glaubt, dass „B“ direkt hinter ihm/ihr steht, hebt er/sie die Hand und „B“ versteuert in seiner/ ihrer Position. Wie nahe ist „B“ wirklich?

Die Reise

„A“ werden die Augen verbunden. „B“ führt „A“ um allerlei Hindernisse, wie Sessel, Tische, etc. herum. Nach einigen Minuten beschreibt „A“, wo er/sie glaubt im Raum zu stehen und was er/sie unterwegs wahrgenommen hat. Steigerung: „B“ darf den Weg nur durch Geräusche und Körperkontakt anzeigen.

Autofahren

Je zwei SpielerInnen stehen hintereinander. „A“ ist „FahrerIn“, „B“ das „Auto“. Wenn „A“ den Zeigefinger zwischen die Schultern von „B“ legt, beschleunigt das Auto – je stärker der Druck, desto schneller. Der Finger auf der linken Schulter bedeutet „links abbiegen“, auf der rechten Seite „rechts abbiegen“, im Genick ist der „Rückwärtsgang“. Keine Berührung heißt, dass das Benzin aus ist. Da viele Autos unterwegs sind, müssen die beiden aufpassen, dass kein Unfall passiert.



Ablauf

TeilnehmerInnenzahl und Dauer

Unsere Führungen finden in Kleingruppen zu maximal 8 Personen statt. Bitte beachten Sie, dass auch LehrerInnen mitgezählt werden; d.h. mit 8 SchülerInnen und einer Begleitperson wäre die maximale TeilnehmerInnenzahl überschritten. Die Führungen beginnen in Abständen von 15 Minuten und dauern ca. 1 Stunde. SchülerInnen mit Gehbehinderung, Schwerhörigkeit, Lernschwächen oder anderen körperlichen bzw. geistigen Einschränkungen sind herzlich willkommen. Bitte informieren Sie uns bereits bei der Reservierung, damit wir kleinere Gruppen einplanen können.

Reservierung

Gerne helfen wir Ihnen einen passenden Termin zu finden – rufen Sie uns unter 01 / 890 60 60 an. Per E-Mail können wir keine Reservierungen entgegennehmen. Auch Auskünfte zu freien Terminen gestalten sich schwierig; womöglich ist der Termin bereits vergeben, bevor Sie geantwortet haben. Per E-Mail senden wir Ihnen eine Buchungsbestätigung. Bitte lesen Sie diese sorgfältig durch um sicherzugehen, dass wir Ihre Informationen richtig gespeichert haben.

Vor der Führung

TIPP: Gleich vorweg möchten wir Ihnen bequemes Schuhwerk nahelegen. In der Dunkelheit sind Sie so sicherer unterwegs.

Bitte kommen Sie **15 Minuten vor Beginn** der ersten Führung, um Ihre Tickets abzuholen. Nachdem Sie diese bar oder per Bankomat-/Kreditkarte bezahlt haben, erklären unsere KollegInnen den SchülerInnen ein paar Grundregeln: Es dürfen keine leuchtenden Gegenstände mitgenommen werden. Zusammen mit Jacken und Taschen können diese in Schließfächern abgelegt werden.

Falls während der Führung dennoch Licht gemacht wird, wird diese für die gesamte Gruppe abgebrochen. Leider können wir die Eintrittspreise nicht rückerstatten.

TIPP: Weisen Sie die SchülerInnen und ggf. Eltern im Vorfeld darauf hin, auf folgende Dinge zu achten: Handys, MP3-Player, Uhren mit Leuchtzeigern, blinkende Schuhe, Feuerzeuge, Taschenlampen, Laserpointer, fluoreszierender Schmuck/ Nagellack etc.

Die letzte Station des Parcours ist eine Bar, an der sich die SchülerInnen ein Getränk bestellen können. Schmeckt mein Cola wie immer, obwohl ich es nicht sehe? Wie bezahle ich im Dunkeln?

TIPP: Es geht um das Erleben des Geschmacks sowie das Ertasten von Münzen und Scheinen im Dunkeln. Wir empfehlen daher, etwas Geld mitzunehmen.

Der weitere Ablauf erfolgt in Gruppen. Falls Sie eine bestimmte Gruppeneinteilung wünschen, treffen Sie diese bitte schon vorab. Idealerweise geht je eine Begleitperson mit der ersten und letzten Gruppe mit, damit die wartenden SchülerInnen nicht unbeaufsichtigt sind. Sitzplätze gibt es in der Garderobe.

Vor Beginn der Führung zeigen wir den SchülerInnen den Umgang mit dem Blindenstock. Wenn es der zeitliche Rahmen erlaubt, kann dies mit geschlossenen Augen kurz geübt werden.

Der Blindenstock hilft, die Welt rundherum zu ertasten. Jede andere Verwendung, z.B. als Fechtsäbel, ist untersagt.

Danach geht es mit der linken Hand an der Wand des Eingangsmäanders in die Dunkelheit. Mit jeder Kurve wird es etwas dunkler, die Hand an der Wand gibt anfangs Sicherheit.



Sicherheit

Als Sehende/r ist man es gewöhnt, sich hauptsächlich visuell zu orientieren. Man befindet sich also in einer Ausnahmesituation, wenn dies plötzlich nicht mehr möglich ist. Diese Umstellung kann vorübergehend kleine Unsicherheiten auslösen, die jedoch verschwinden, sobald man merkt, dass man sich auch ohne Sehkraft zurechtfinden kann. Unsere Guides sind psychologisch geschult, um auf den Ausnahmezustand der Gäste eingehen zu können. Während der Führung sind Sie als Lehrkraft „nur“ Gast. Sie werden sich anfangs genauso wenig orientieren können wie Ihre SchülerInnen. Oft können sich Kinder sogar schneller auf eine neue Situation einstellen als Erwachsene.

Falls dennoch jemand die Führung abbrechen möchte, ist dies jederzeit möglich. In wenigen Sekunden bringt Sie der Guide zurück ans Licht.

Der Guide übernimmt für alle TeilnehmerInnen – also auch für Sie als Lehrkraft – die Verantwortung und hilft in jeder Situation. Sie können sich entspannen und den Ausflug in eine andere Welt genießen. Mehr müssen Sie während der Führung für Ihre SchülerInnen nicht tun.

Die Führung

Am Ende des Mäanders wartet der Guide auf die Gäste und begrüßt sie. Die Gruppe lernt den Guide also so kennen, wie dieser normalerweise Menschen kennenlernt – ohne sich auf einen visuellen Eindruck verlassen zu können.

Dies ist der Beginn der Führung, also die Uhrzeit, die Ihnen mitgeteilt wurde.

Gemeinsam erlebt die Gruppe nun diverse Alltagssituationen in 7 verschiedenen Zonen. Mit der Unterstützung des Guides findet und erkennt man Gegenstände und spaziert durch eine dunkelbunte Erfahrungswelt. Auf rund 900 m² gibt es einen Park, eine Stadt und viele andere Bereiche zu entdecken, von denen man sich am besten ein wenig überraschen lässt. Etwas Zeit zum Plaudern bleibt an der Dunkel-Bar, bevor es nach ca. 1 Stunde Dunkelheit im Ausgangsmäander wieder langsam hell wird.

Die Dunkel-Bar

Bei Schulveranstaltungen dürfen – unabhängig vom Alter – nur alkoholfreie Getränke ausgeschenkt werden. Diese haben einen Preis ab 2 Euro, der im Dunkeln zu begleichen ist. Falls die SchülerInnen nichts von Red Bull wissen sollen, geben Sie den KollegInnen Bescheid.

Münzen unterscheiden sich durch Größe, Gewicht und seitliche Rillen, Euro-Scheine hauptsächlich in der Größe.

Nach der Führung

Das Gästebuch (mit Licht) ist die letzte Station der Führung. Nun kann man den Guide auch sehen und noch nicht gestellten Fragen loswerden. Wer vor Aufregung zu rennen beginnt, wird einerseits den Guide nicht visuell kennenlernen, andererseits wird das Licht bei einem zu plötzlichen Wechsel zwischen Dunkel und Hell blenden und die Augen können schmerzen.

TIPP: Um die Augen wieder ans Licht zu gewöhnen, empfehlen wir, langsam zu gehen, oft zu blinzeln und auf den Boden zu blicken.

Dunkelbunte Diskussionsrunde

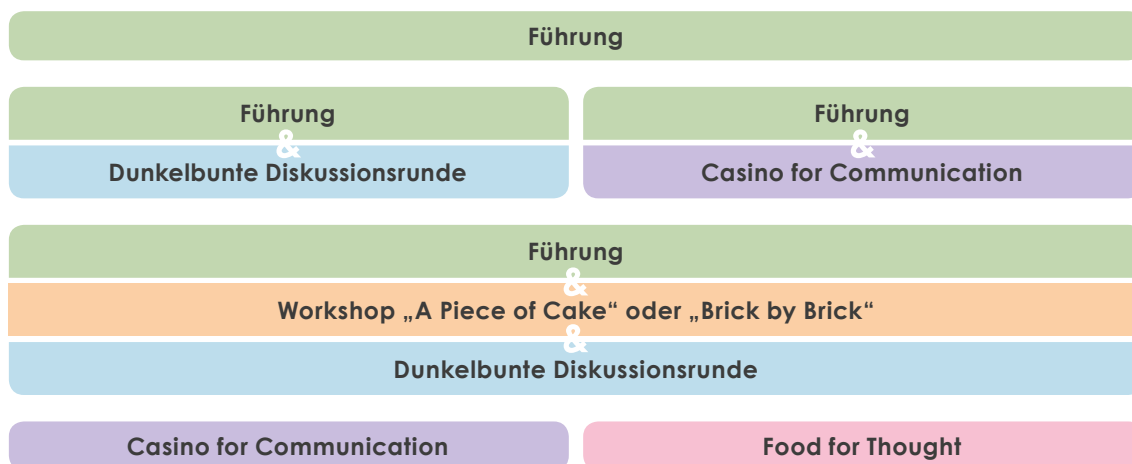
Nachdem alle Gruppen mit den Führungen fertig sind, wird das Erlebte gemeinsam bei Licht mit einem unserer blinden bzw. sehbehinderten Guides reflektiert.

Im Mittelpunkt stehen die SchülerInnen und ihre Erlebnisse sowie die Interaktion mit unseren Guides; die SchülerInnen sollen von der Begegnung mit blinden Mitmenschen profitieren und ihr Verständnis für Menschen mit Behinderungen nachhaltig vertiefen. Häufig ergeben sich aus den spontanen Fragen und Interessenschwerpunkten eigenständige Themen, auf die wir selbstverständlich eingehen. Ziel ist es, dass die TeilnehmerInnen sich mit ihrem Erlebnis der Dunkelheit, ihrer eigenen Wahrnehmung und der Wahrnehmung anderer auseinandersetzen.



Pädagogisches Programm Dialog im Dunkeln

Die Führung kann je nach gewünschtem Schwerpunkt (Thematische Reflektion, Teambuilding, Kommunikation) durch die anderen „Bausteine“ unseres pädagogischen Programms ergänzt werden.



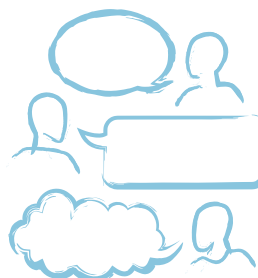
Führung



In Kleingruppen werden die SchülerInnen von einem unserer blinden bzw. sehbehinderten Guides durch alltägliche Situationen im Dunkeln geführt. Dabei lernen die SchülerInnen, sich auf ihre nicht-visuellen Sinne zu verlassen. Sie lernen sich selbst neu kennen, erfahren die Bedeutung von Kommunikation und Solidarität und entwickeln Verständnis für all jene, die unsere Welt durch andere Augen sehen.

Thema	Wahrnehmungserlebnis, Solidarität & Empathie
TeilnehmerInnen	8 je Gruppe, Beginn 15 min. Takt
Dauer	ca. 1,5 Stunden / Klasse°
Preis	siehe Übersicht auf Seite 8

Führung & Dunkelbunte Diskussionsrunde



Das Standardangebot für Schulklassen umfasst neben der Führung durch den Parcours eine anschließende Diskussionsrunde. Diese lädt dazu ein, die Erlebnisse während der Führung zu reflektieren. Gemeinsam mit einem unserer Guides erarbeiten die SchülerInnen Fragestellungen zum Thema Blindheit und Sehbehinderung.

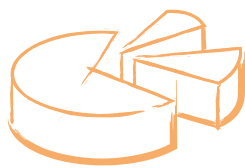
Die TeilnehmerInnen setzen sich mit ihrem Erlebnis der Dunkelheit, ihrer eigenen Wahrnehmung und der Wahrnehmung anderer auseinander: Hier bleiben keine Fragen offen.

Thema	Themen der Führung & Leben mit Sehbehinderung
TeilnehmerInnen	min. 12, max. 32
Dauer	ca. 2,5 Stunden / Klasse°
Preis	siehe Übersicht auf Seite 8



Führung & Workshop & Dunkelbunte Diskussionsrunde

Nach der Führung wird die gesamte Klasse in den dunklen Workshop-Raum geführt, um dort verschiedene Aufgaben zu lösen. Zur Auswahl stehen:

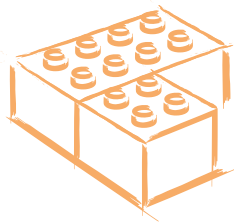


A Piece of Cake (PoC)

An einer Tafel in unserem Dunkelrestaurant entpuppt sich eine scheinbar einfache Aufgabe – Kuchen und Getränke in der Gruppe zu verteilen – als Herausforderung.

Brick by Brick (BbB)

Auf Tischen im Dunkeln warten „Baumaterialien“ – eine Untergrundplatte und Lego Steine. Die Aufgabenstellung: Baut gemeinsam ein Gebäude, in dem ihr euch wohl fühlt!



Die Aufgabe kann jeweils nur im Team gelöst werden. Kommunikationsprozesse über „Selbstverständlichkeiten“ werden initiiert, das Wir-Gefühl der Gruppe wird verstärkt. In der anschließenden Diskussionsrunde (bei Licht) wird das Erlebte reflektiert. Wie wird an die Aufgabe herangegangen? Wer übernimmt welche Rolle? Wie wird miteinander kommuniziert? Welche Lösungsmöglichkeiten wurden gefunden?

Thema	Themen der Diskussion & Teambuilding, Soft Skills
TeilnehmerInnen	min. 12, max. 32
Dauer	ca. 3,5 Stunden / Klasse°
Preis	siehe Übersicht auf Seite 8

Food for Thought



Food for Thought ist ein Abendprogramm von Dialog im Dunkeln, welches speziell für Schulklassen „auf Wienwoche“ entwickelt wurde.

Die Gruppe wird von blinden und sehbehinderten Guides in einen lichtlosen Saal geführt, wo eine gedeckte Tafel auf die SchülerInnen wartet. Nachdem alle einen Platz gefunden haben, servieren unsere Guides ein dreigängiges Menü.

Durch die Dunkelheit lernen die SchülerInnen sich selbst und ihre KollegInnen auf neue Weise kennen und erfahren etwas über die Lebensrealität blinder und sehbehinderter Menschen. Im Mittelpunkt des Programms steht aber die Konzentration auf den Geschmackssinn, denn bei unserer speziellen Form des Abendbrots isst das Auge nicht mit.

Food for Thought bietet eine gute Gelegenheit, das Abendessen mit einer Exkursion zu verbinden, die der Klasse ein einmaliges Erlebnis beschert wird.

Thema	Wahrnehmungs- & Geschmackserlebnis
TeilnehmerInnen	min. 16, max. 32
Dauer	ca. 2 Stunden°
Preis	siehe Übersicht auf Seite 8
Termine	Di, Mi ab 18:00, andere Termine auf Anfrage



Casino for Communication™



Dieses Programm findet bei Licht statt. Fünf bis sechs unterschiedliche Spiele an großen runden Tischen stärken die kommunikativen Fähigkeiten. Man lernt seine SchulfreundInnen auf eine andere Art kennen und übt sich daran, sich auf neue Weise zu unterhalten. Spielerfolg ist nur durch ein starkes Miteinander statt Gegeneinander erreichbar. Es gibt somit viel zu gewinnen: Das Team rückt zusammen, zeitgleich erreicht jede/r einzelne Spielende ein Stück persönlichen Wachstums.

Jedes Spiel dauert etwa 10-20 Minuten. Pro Tisch finden maximal 8 Personen Platz. Nach jedem Spiel wechseln die einzelnen Gruppen die Tische.

Thema	Spielerisches Lernen, Team & Kommunikation
TeilnehmerInnen	min. 16, max. 32
Dauer	ca. 1 Stunde°
Preis	siehe Übersicht auf Seite 8

Führung & Casino for Communication™

Unsere Führungen durch die Ausstellung und Casino for Communication ergänzen sich perfekt.

Während die gesamte Gruppe an den Tischen spielt, werden einzelne Teilgruppen gestaffelt alle 15 Minuten zu ihren Dialog im Dunkeln-Führungen abgeholt. Nach rund 60 Minuten im Dunkeln kehren die Teilgruppen zurück zum Casino for Communication. So spielen manche Gruppen mehrere Spiele vor der Führung und nur wenige Spiele danach, andere umgekehrt.

Kombiniert entstehen auch bei größeren Gruppen keinerlei Wartezeiten.

TeilnehmerInnen	min. 16, max. 40
Dauer	ca. 2 Stunden°
Preis	siehe Übersicht auf Seite 8

° Dauer bei durchschnittlich großer Klasse. Genaue Information bei Reservierung unter 01/890 60 60



Preise und Stornobedingungen

Preise inkl. MwSt. und gesetzlicher Abgaben

Kategorie 1

Allgemein- und berufsbildende Schulen außer Berufsschulen, im Klassenverband;
ab 7 SchülerInnen <19 Jahre

EUR 9,50	Führung „Dialog im Dunkeln“
EUR 16,50	Führung + Diskussionsrunde (min. 12 Tickets / max. 32 Personen)
EUR 26,00	Führung + Brick by Brick od. Piece of Cake + Diskussionsrunde (min. 12 Tickets / max. 32 Personen)
EUR 9,50	Casino for Communication (min. 16 Tickets / max. 32 Personen)
EUR 16,50	Führung + Casino for Communication (min. 16 Tickets / max. 40 Personen)
EUR 29,00	Food for Thought (min. 16 Tickets / max. 32 Personen)

Je 7 SchülerInnen kann eine Freikarte für eine Begleitperson ausgestellt werden,
gilt nicht für „Food for Thought“.

Kategorie 2

für Gruppen ab 8 Personen von: Menschen in Berufsausbildung (Lehrlinge etc.)
bzw. SchülerInnen >18 Jahre sowie nicht-schulische Jugendgruppen

EUR 14,50	Führung „Dialog im Dunkeln“
EUR 20,50	Führung + Diskussionsrunde (min. 12 Tickets / max. 32 Personen)
EUR 30,00	Führung + Brick by Brick od. Piece of Cake + Diskussionsrunde (min. 12 Tickets / max. 32 Personen)
EUR 14,50	Casino for Communication (min. 16 Tickets / max. 32 Personen)
EUR 20,50	Führung + Casino for Communication (min. 16 Tickets / max. 40 Personen)

Je 7 TeilnehmerInnen kann ein Jugendticket für eine Begleitperson ausgestellt werden.

Kategorie 3

für Gruppen ab 8 Personen von: Bildungsstätten der postsekundären und tertiären Ausbildung
(also Kolleg, FH, PH, Universitäten)

EUR 16,50	Führung „Dialog im Dunkeln“
EUR 22,50	Führung + Diskussionsrunde (min. 12 Tickets / max. 32 Personen)
EUR 32,00	Führung + Brick by Brick od. Piece of Cake + Diskussionsrunde (min. 12 Tickets / max. 32 Personen)
EUR 16,50	Casino for Communication (min. 16 Tickets / max. 32 Personen)
EUR 22,50	Führung + Casino for Communication (min. 16 Tickets / max. 40 Personen)

Je 7 TeilnehmerInnen kann ein Jugendticket für eine Begleitperson ausgestellt werden.

Preise gültig ab 1. September 2018. Änderungen vorbehalten.

STORNOBEDINGUNGEN

(Auszug aus unseren AGB)

Wenn zu einem reservierten Termin alle oder manche der TeilnehmerInnen nicht erscheinen,
werden folgende Stornogebühren fällig:

6–3 Tage vor der Veranstaltung	50 %
3–1 Tag(e) vor der Veranstaltung	75 %
am Tag der Veranstaltung	100 %

Eine Stornierung der kompletten Buchung muss sowohl telefonisch als auch schriftlich erfolgen.
Auf unserer Website (www.imdunkeln.at) finden Sie die vollständigen AGB.

Reservierung unter 01 / 890 60 60 | Weitere Informationen: www.imdunkeln.at

So finden Sie zu uns

-  Schottentor: U2, D, 1, 37, 38, 40, 41, 42, 43, 44, 1A, 40A
-  Herrengasse: U3, 2A, 3A



Weiterführende Bücher und Links

Das schwarze Buch der Farben

ISBN-13: 978-3596853052

„Das schwarze Buch der Farben“ ist ein außergewöhnliches Bilderbuch.

Die Farben werden auf der linken Seite mit einem Satz beschrieben: wie sie riechen, wie sie schmecken, wie sie sich anfühlen, z.B. „Gelb ist so weich wie der Flaum von Küken“. Der beschreibende Satz wird in Braille-Schrift wiederholt.

Auf der rechten Seite sind die beschriebenen Dinge reliefartig abgedruckt und so mit den Fingerspitzen ertastbar.

Ein Buch, das alle Sinne sensibilisiert und Kinder (und auch Erwachsene) erahnen lässt, wie es ist, blind zu sein.

Bücher und andere Lernmaterialien

Bundes-Blindenerziehungsinstitut:
www.bbi.at

Organisationen

- Österreichischer Blinden und Sehbehindertenverband:
www.oebsv.at
- Interessensgemeinschaft sehender, sehbehinderter und blinder Menschen:
www.blickkontakt.or.at
- Hilfsgemeinschaft der Blinden und Sehschwachen Österreichs:
www.hilfsgemeinschaft.at

Fachspezifische Informationen

- Fachausschuss Blinden- und Sehbehindertensport:
www.blindensport.at
- Berufsbildungs- und Forschungszentrum:
www.bbfz.org

Wikipedia

- de.wikipedia.org/wiki/Blindheit
- de.wikipedia.org/wiki/Brailleschrift

Dialog im Dunkeln
Sensation Ausstellungs GmbH

Schottenstift | Freyung 6, 1010 Wien
Telefon: (01) 890 60 60
E-Mail: dialog@imdunkeln.at
Web: www.imdunkeln.at

