Das Farbenspiel mit Grips!

Kombinieren Sie blitzschnell
Kartenfarbe, Wort und Wortfarbe.

Perfekt für Gedächtnistraining

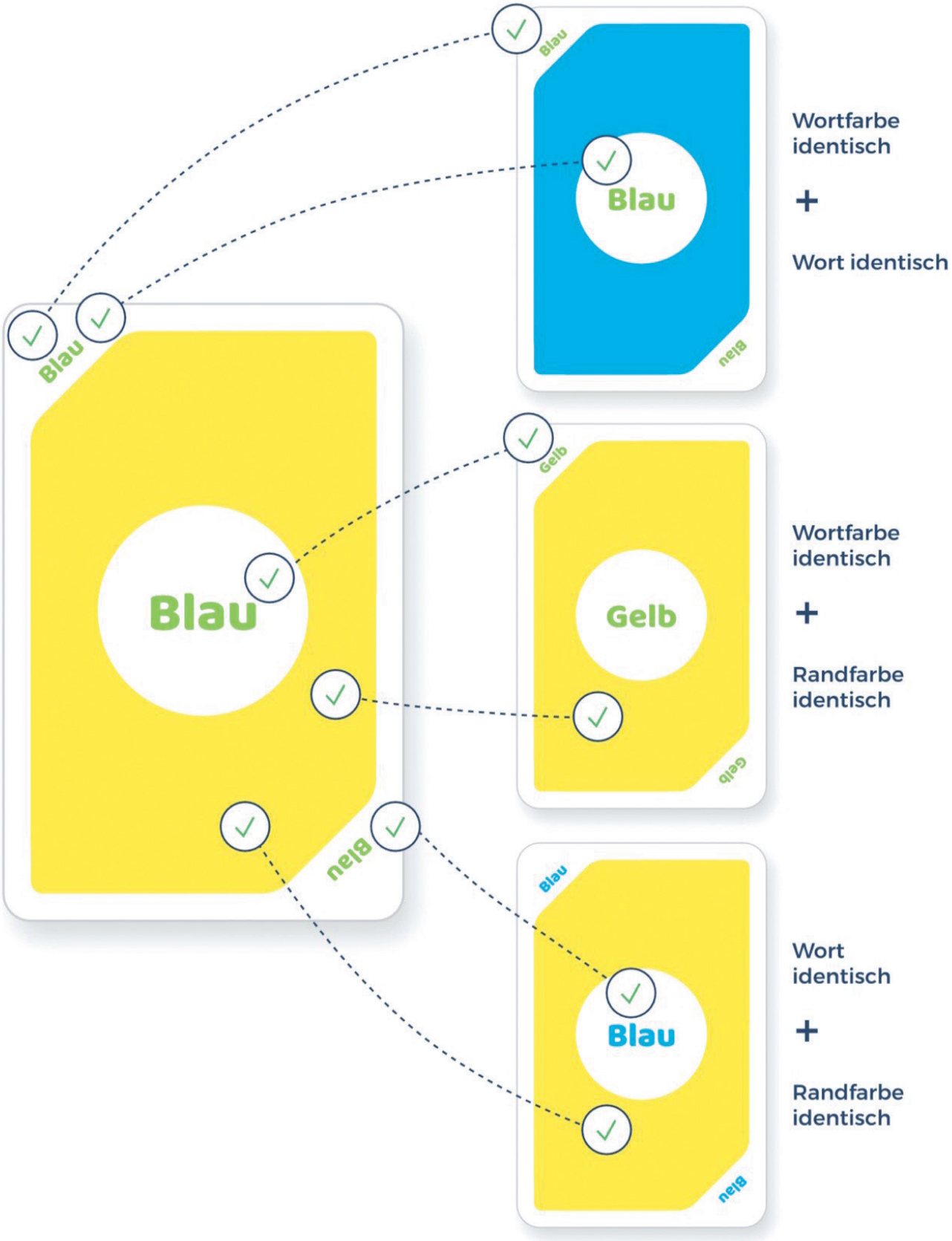
erhältlich über
www.skvshop.de



SPIELANLEITUNG

Beispiele Kartenkombination

So passen die Karten zusammen



Allgemeine Informationen zum Gedächtnistrainingsspiel:

OXx ist zum einen ein packendes Gedächtnistraining und gleichermaßen ein Spielspaß für die ganze Familie.

Je nach Spielvariante werden Kurzzeitgedächtnis, Merkspanne, Kreativität, Fantasie, Aufmerksamkeit, Konzentration und Informationsverarbeitungsgeschwindigkeit trainiert bzw. gestärkt.

Auf den ersten Blick scheint es ein „einfaches" Spiel zu sein. Doch beim Spielen merkt man schnell, dass es viele Herausforderungen gibt.

Insofern eignet sich OXx ideal, um als Übungsspiel im Bereich der Ergotherapie und/oder Logopädie eingesetzt zu werden.

OXx ist für Kinder ab 7 Jahren geeignet und kann je nach Spielvariante von 1–6 Personen gespielt werden.

Jede Karte hat drei unterschiedliche Merkmale, die zu beachten sind:

1. Randfarbe, Kartenfarbe bzw. Hintergrundfarbe
2. geschriebenes Wort bzw. Wortbedeutung
3. Schriftfarbe bzw. Wortfarbe

Je nach Spielvariante können die Karten (teilweise) identische, aber auch ganz unterschiedliche Farben haben.

Beim Vergleich ist dann immer Gleiches mit Gleichem zu vergleichen, d.h., es ist zu überprüfen, ob z. B. die jeweiligen Randfarben übereinstimmen, oder das geschriebene Wort mit der zu vergleichenden Karte oder ob es eine Übereinstimmung bei der Schriftfarbe gibt.

Das Kartenspiel kann „auf der Hand" gespielt werden, genauso gut kann jeder Spieler seine Karten aber auch offen vor sich hinlegen.

Selbstverständlich können die vorgeschlagenen Spielvarianten auch abgeändert werden.

Bei den Spielvarianten wird ganz bewusst immer von Spielern gesprochen. Auch wenn OXx therapeutisch eingesetzt wird, sollte der Spiel- und Spaßfaktor nicht zu kurz kommen.

Spielvariante ❶: OXx (2–6 Spieler)

Ziel des Spiels: Gewonnen hat der Spieler, der als Erster seine letzte Karte abgelegt hat.

Vorbereitung: Die 54 Karten werden gemischt. Jeder Spieler erhält zu Beginn 7 Karten. Die übrigen Karten werden als Stapel verdeckt in die Mitte gelegt. Die oberste Karte des Stapels wird aufgedeckt daneben gelegt. Der Spieler links vom Kartengeber beginnt.

Spielverlauf: Der Spieler legt eine Karte auf die aufgedeckte Karte, wenn diese mit mindestens zwei Eigenschaften übereinstimmt (Randfarbe, geschriebenes Wort und/oder Wortfarbe). Hat er keine passende Karte zum Ablegen, muss er eine Karte ziehen. Damit ist sein Spielzug beendet. Danach ist der Nachbar zur Linken an der Reihe.

Spielende: Das Spiel ist beendet, wenn ein Spieler seine letzte Karte abgelegt hat.

Spielvariante ❷: TurbOXx (2–6 Spieler)

Ziel des Spiels: Gewonnen hat der Spieler, der als Erster seine letzte Karte abgelegt hat.

Vorbereitung: Analog der Spielvariante 1!

Spielverlauf: Vorsicht! Hier geht es um Schnelligkeit! Alle Spieler können ablegen, wenn sie eine Karte haben, bei der mindestens zwei Eigenschaften (siehe Spielvariante 1) übereinstimmen. Die Karte des schnellsten Spielers gilt dann wieder als neue Spielkarte für die nächste usw. Wenn kein Spieler eine Karte ablegen kann, muss der Spieler, der die letzte Karte gelegt hat, eine Karte ziehen. Passt diese Karte, dann kann er sie ablegen und das Spiel geht wieder weiter. Passt sie nicht, muss der Mitspieler zur Linken eine Karte ziehen (usw.).

Spielende: Das Spiel ist beendet, wenn ein Spieler seine letzte Karte abgelegt hat.

Therapeutischer Effekt: Verbesserung der Informationsverarbeitungsgeschwindigkeit und Erhöhung der Konzentrationsfähigkeit.

Spielvariante ❸: MemOXx (1–6 Spieler)

Bei dieser Spielvariante wird ein Kartenpaar mit 2 exakt gleichen Karten (= 3 Übereinstimmungen) gesucht. Dazu darf jeder Spieler der Reihe nach zwei Karten aufdecken. Wer ein Kartenpaar gefunden hat, darf ein weiteres Kartenpaar aufdecken. Besteht keine Übereinstimmung, ist der nächste Spieler an der Reihe. Diese Spielvariante kann aber auch alleine gespielt werden!

Vorbereitung: Die 54 Karten werden gemischt und verdeckt auf dem Tisch verteilt.

Spielende: Gewonnen hat, wer am Ende des Spiels die meisten Paare gefunden hat.

Therapeutischer Effekt: Ausweitung der Merkspanne und Verbesserung der Informationsverarbeitungsgeschwindigkeit.

Spielvariante ❹: MemOXx 2 (1–6 Spieler)

Diese Variante wird gespielt wie die Variante MemOXx. Allerdings reichen hier 2 Übereinstimmungen.
Es ist möglich, dass Karten überbleiben, für die es keine passende Übereinstimmung gibt.

Vorbereitung: Die 54 Karten werden gemischt und verdeckt auf dem Tisch verteilt.

Spielende: Gewonnen hat, wer am Ende des Spiels die meisten Paare gefunden hat.

Therapeutischer Effekt: Ausweitung der Merkspanne, Verbesserung der Konzentration und Verbesserung der Informationsverarbeitungsgeschwindigkeit.

Spielvariante ❺: SolOXx (1 Spieler)

Diese Spielvariante wird alleine gespielt.

Ziel des Spiels: Die Karten möglichst schnell in einen „JA"- und „NEIN"-Stapel aufzuteilen, um die Merkfähigkeit zu steigern.

Vorbereitung: Die 54 Karten werden gemischt und in der Hand behalten. Die oberste Karte wird aufgedeckt.

Spielverlauf: Der Spieler dreht jeweils eine Karte nach der anderen um und überprüft in möglichst kurzer Zeit, ob es mindestens zwei Übereinstimmungen mit der aufgedeckten Karte gibt. Entsprechend verteilt er die Karte dann in einen „JA"-Stapel nach rechts und einen „NEIN"-Stapel nach links (oder umgekehrt).

Spielende: Das Spiel ist (vorerst) beendet, wenn der Spieler seine letzte Karte einem der beiden Stapel zugeordnet hat. Danach prüft er primär den „NEIN"-Stapel, ob er ggf. eine Karte in den falschen Stapel gelegt hat.

Hinweis: Gab es keine „Fehlzuordnungen", kann beim nächsten Spiel das Tempo gesteigert werden. Bei nur einer „Fehlzuordnung" stimmt das Lerntempo im Sinne eines Gedächtnistrainings. Bei zwei und mehr „Fehlzuordnungen" sollte man das Spieltempo reduzieren. Dazu kann eine Stoppuhr benutzt werden, um zu kontrollieren, wie man sich zeitlich verändert hat.

Therapeutischer Effekt: Stärkung der Aufmerksamkeit, Erhöhung der Konzentrationsfähigkeit, Ausweitung der Merkspanne und Verbesserung der Informationsverarbeitungsgeschwindigkeit.

Spielvariante ❻: BlindOXx (1 Spieler)

Wird gespielt wie die Spielvariante SolOXx. Allerdings wird die zu Beginn aufgedeckte Karte nach einer kurzen Ansicht (ca. 20 bis 30 Sekunden) wieder verdeckt. Erst dann startet das Spiel, wie bei Spielvariante SolOXx beschrieben.

Therapeutischer Effekt: Durch die verdeckte Karte wird die Merkfähigkeit noch weiter gesteigert.

Spielvariante ❼: SprachOXx (1 Spieler)

Es wird eine beliebig lange Kartenreihe gelegt (z. B. 5, 10 oder 54 Karten). Dazu gibt es drei Spielvarianten (A, B, C).

Dann muss der Spieler:

A) die Wortbedeutung der Kartenreihe nacheinander aufsagen (leicht)
B) die Schriftfarbe der Kartenreihe nacheinander aufsagen (leicht)
C) abwechselnd die Wortbedeutung und die Schriftfarbe der Kartenreihe aufsagen (schwer)

Therapeutischer Effekt: Stärkung der Aufmerksamkeit, Erhöhung der Konzentrationsfähigkeit, Verbesserung der Informationsverarbeitungsgeschwindigkeit.

Ihre persönliche Spielvariante

Selbstverständlich gibt es noch viele weitere Spielvarianten, die Sie selbst entwickeln und spielen können. Seien Sie kreativ und entwickeln Sie Ihre eigene Spielidee.

Gerne können Sie uns diese auch zusenden, damit wir sie bei einer Neuauflage des Spiels in die Spielanleitung mit aufnehmen.

Schreiben Sie uns an: mail@gesundheits-quartier.de

www.gesundheits-quartier.de

Perfekt als Gedächtnistraining

Für 1–6 Spieler

Ab 7 Jahre

5–15 min. Spielzeit

Zu beziehen über: www.skvshop.de | 14,90 EUR/Stück

Das Farbenspiel mit Grips!