

1, 2, 3 – Fex

Quelle: Walk, L., & Evers, W. (2013). Fex – Förderung exekutiver Funktionen. Bad Rodach: Wehrfritz.

Zeit: ca. 10 Minuten

Anzahl Spieler: ab 5 Spielern

Einsatzort: beliebig, eignet sich gut für den Mathematikunterricht und Lerngruppen

Material: evtl. Stühle oder Sitzkissen

Spielbeschreibung: Die Spieler sitzen im Kreis. Ein beliebiger Spieler beginnt zu zählen und sagt „1“. Der nächste sagt „2“ und so geht es weiter. Alle Zahlen, die eine „4“ enthalten oder durch „4“ teilbar sind, dürfen nicht gesagt werden (z.B. 8, 14, 41, 44, 80...). Anstelle dieser Zahlen sagen die Spieler „Fex“. Macht ein Spieler einen Fehler, geht es wieder von vorne los. Wie weit kommen die Spieler, wo liegt der Rekord?

FEX-Effekt: A I F
●● ● ●

Dieses Spiel fordert besonders durch den Rechenanteil das Arbeitsgedächtnis. Die Kinder müssen jede Zahl genau untersuchen und entscheiden, ob sie genannt werden darf oder nicht. Dafür müssen sie den Impuls, einfach die nächstfolgende Zahl zu nennen, kontrollieren.

Variante 1: Nun dürfen auch Zahlen mit der Quersumme „4“ (z.B. 13) nicht genannt werden.

FEX-Effekt: A I F
●●● ● ●

Durch die Erweiterungen der Regel wird das Arbeitsgedächtnis der Spieler noch mehr gefordert. Die Kinder müssen sich auf die neue Regel einstellen und sie bei der Analyse der Zahlen berücksichtigen.

Variante 2: Statt „Fex“ zu sagen, machen die Spieler eine Bewegung, z. B. einen Hampelmann oder einen Streck sprung.

FEX-Effekt: A I F
●●● ●● ●

Die Kinder müssen sich die neue Regel merken. Sie müssen die zuvor geltende Regel unterdrücken und anstelle dessen die Bewegung ausführen.

Variante 3: Der erste Spieler, der eine Zahl erwischt, die durch „Fex“ ersetzt werden muss, geht einmal in die Hocke. Bei der nächsten „Fex-Zahl“ geht dieser Spieler 2x in die Hocke. Bei der nächsten 3x usw. Die Spieler können sich hierbei gegenseitig helfen.

FEX-Effekt: A I F
●●● ●● ●

In dieser Variante müssen sich die Spieler zusätzlich merken, wie oft sie bei der nächsten „Fex-Zahl“ in die Hocke gehen müssen. Das Arbeitsgedächtnis ist doppelt beansprucht.

Tipp: Die Spielvarianten können gut an die Spielergruppe angepasst werden. In der Schule können die aktuellen Inhalte des Rechenunterrichts eingebunden werden (Einmaleins der 7, 6, ...).

Bei jüngeren Kindern können z.B. nur die Zahlen von 1 bis 10 benutzt werden. Je nach Alter und Fähigkeiten der Kinder, dürfen eine oder zwei bestimmte Zahlen nicht genannt werden.