

### Gute Frage, nächste Frage!

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

**Zeit:** ca. 10 Minuten

**Anzahl Spieler:** 4-10 Spieler

**Einsatzort:** beliebig

**Material:** Papier und Stift für Variante 3

**Spielbeschreibung:** Der erste Spieler stellt eine Frage. Der zweite Spieler antwortet nicht auf die Frage, sondern sagt „Fex“. Dann stellt er ebenfalls eine Frage. Der dritte Spieler antwortet nun auf die Frage des ersten Spielers und stellt die nächste Frage. Sein Nachbar wiederum antwortet auf die Frage des zweiten Spielers und stellt erneut eine Frage, usw. Die Spieler müssen also immer auf die vorletzte Frage, die gestellt wurde, antworten.

**FEX-Effekt:** A I F  
● ●●

Dieses Spiel fordert vor allem die Fähigkeit Störungen auszublenden. Die aktuelle Frage muss ignoriert werden, um die richtige Antwort zu geben. Außerdem wird das Arbeitsgedächtnis benötigt, denn die vorletzte Frage darf nicht vergessen sein, wenn man an der Reihe ist.

**Variante 1:** Der erste Spieler stellt eine Frage und wirft einem Mitspieler einen Ball zu. Dieser sagt „Fex“ und wirft den Ball weiter. Der weitere Spielverlauf entspricht dem des Grundspiels.

**FEX-Effekt:** A I F  
●● ●● ●

Durch die zufällige Reihenfolge werden Arbeitsgedächtnis und Flexibilität verstärkt benötigt. Die Fragen lassen sich nicht mehr so einfach mit Personen und Reihenfolge verknüpfen.

**Variante 2:** Die Anforderungen werden gesteigert, denn nun muss man die vorvorletzte Frage beantworten. Auf die ersten beiden Fragen antworten die Spieler also mit „Fex“. Dann geht es nach dem Prinzip des Grundspiels weiter.

**FEX-Effekt:** A I F  
●●● ●● ●

In dieser Variante wird das Arbeitsgedächtnis sehr stark gefordert. Die Spieler müssen sich die Fragen über einen längeren Zeitraum merken und die ihn nicht betreffenden Informationen ausblenden.

**Variante 3:** Es wird ein Spielleiter bestimmt. Er bekommt Papierblätter mit je einer Zahl: 1, 2, 3. Für jeden Spieler hält er eine der Karten hoch. Die Zahl auf der Karte zeigt an, welche Frage der Spieler beantworten muss (die letzte, die vorletzte oder die vorvorletzte). Hier kommt es vor, dass mehrere Spieler auf die gleiche Frage antworten.

**FEX-Effekt:** A I F  
●●● ●● ●●

Die Spieler müssen sich immer die drei vorangegangenen Fragen merken, um richtig zu antworten zu können. Dafür brauchen sie ihr Arbeitsgedächtnis. Um sich auf immer neue Regeln einstellen zu können, müssen sie sehr flexibel sein.

**Tipp:** Als Einstieg mit jüngeren Kindern kann zu Beginn mit einer einheitlichen Frage gespielt werden, z.B. „Was ist dein Lieblingsessen?“. Die Frage darf jedoch nur von jedem zweiten Kind beantwortet werden, die anderen müssen „Fex“ sagen. Dies erfordert bereits eine gute Impulskontrolle, da die Spieler die Beantwortung der Frage inhibieren müssen.