

Ich packe meinen Koffer

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

Zeit: ca. 10 Minuten

Anzahl Spieler: ab 4 Spielern

Einsatzort: beliebig

Material: --

Spielbeschreibung: Der erste Spieler beginnt und sagt „Ich packe meinen Koffer und nehme mit...“. Am Satzende sagt er einen beliebigen Begriff. Der nächste Spieler sagt denselben Satz und wiederholt zunächst, was der vorherige Spieler genannt hat. Dann fügt er einen weiteren Begriff hinzu. So wird die Reihe der zu wiederholenden Begriffe von Mitspieler zu Mitspieler immer länger.

FEX-Effekt: A I F
●● ●

Dieses Spiel fördert vor allem das Arbeitsgedächtnis der Spieler, da sie sich die Begriffe merken und auf die richtige Reihenfolge achten müssen.

Variante 1: Die Spieler packen Dinge in alphabetischer Reihenfolge ein. Akkordeon, Buch, Clementine...

FEX-Effekt: A I F
●● ● ●

Die Inhibition ist gefordert, da die Spieler das ABC beachten müssen und sich die Begriffe nicht beliebigen aussuchen können. Bei der kreativen Suche nach passenden Begriffen hilft die kognitive Flexibilität.

Variante 2: Jeder zweite Spieler muss die Begriffe in umgekehrter Reihenfolge wiederholen. Diese Spieler fügen auch ihren neuen Begriff zuerst hinzu und sagen dann die Begriffe der anderen Spieler auf.

FEX-Effekt: A I F
●●● ● ●●

Jetzt brauchen die Spieler ein sehr gutes Arbeitsgedächtnis. Die gespeicherten Begriffe müssen im Kopf bearbeitet werden. Die Nennung in umgekehrte Reihenfolge erfordert gute kognitive Flexibilität.

Variante 3: Die Spieler lassen bewusst einen Gegenstand bei der Wiedergabe weg. Die anderen Spieler müssen erraten, welcher Gegenstand fehlt. Das ist besonders schwierig, wenn die Reihe länger wird.

FEX-Effekt: A I F
●●● ● ●

Jetzt sind ständig alle Spieler aufgefordert, den fehlenden Begriff zu finden. Der Spieler, der einen Begriff weglässt, muss den Impuls kontrollieren, einfach alles aufzuzählen. Er muss flexibel eine veränderte Abfolge aufzählen.

Tip: Mit jüngeren Spielern kann ausgemacht werden, dass sie immer nur die letzten zwei oder drei Begriffe wiederholen. Passende Gesten erleichtern das einprägen.

Das Spiel kann auch themabezogen gespielt werden: in den Topf kommen Lebensmittel, in die Werkzeugkiste Werkzeuge, u.s.w. Es können auch Bewegungen eingepackt werden z.B. auf einem Bein hüpfen, am Kopf kratzen, klatschen, Hampelmann,... Die Spieler können mit Hilfe eines Balls, den sie sich untereinander zuwerfen, bestimmen, wer als nächstes dran ist. Spieler können so auch in einer Runde zwei Mal drankommen.