

Klopfzeichen

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

Zeit: ab 10 Minuten

Anzahl Spieler: ab 6 Spielern

Einsatzort: beliebig

Material: Tisch mit Stühlen

Spielbeschreibung: Alle Spieler setzen sich um den Tisch und legen die Handflächen auf den Tisch. Dabei verschränken sie die Arme mit ihren beiden Nachbarn. Aus Sicht eines Spielers liegen also von links nach rechts zuerst die eigene linke Hand, dann die rechte Hand des linken Nachbarn, dann die linke Hand des rechten Nachbarn, dann die eigene rechte Hand. Ein Mitspieler beginnt mit seiner Hand einmal auf den Tisch zu klopfen. Im Uhrzeigersinn geht das Klopfzeichen durch den Kreis, d.h. die jeweils nächste Hand klopft ebenfalls auf den Tisch und so weiter. Wichtig ist die Reihenfolge der Hände, nicht die der Spieler. Wenn ein Spieler doppelt klopft, dann bedeutet das einen Richtungswechsel. Wer einen Fehler macht, nimmt die "Fehlerhand" unter den Tisch. Fehler können sein:

- falsch klopfen
- gar nicht klopfen (2-3 Sekunden Limit)
- Hand zu früh zum Klopfen heben (etwa bei überraschendem Richtungswechsel)

FEX-Effekt: A I F
● ● ●

Dieses Spiel fördert vor allem die Inhibition, da beim Klopfen die Hände und nicht die Reihenfolge der Spieler wichtig ist. Bei den plötzlichen Richtungswechseln müssen erste Reaktionen gut unterdrückt werden.

Variante 1: Nur jede zweite Hand darf klopfen, die anderen Hände müssen aussetzen.

FEX-Effekt: A I F
● ● ● ● ●

Jetzt müssen die Spieler besonders aufmerksam sein und Impulse kontrollieren: Darf ich klopfen oder muss meine Hand „aussetzen“?

Variante 2: Nun werden die Regeln geändert! Die erste Hand klopft allein, dann klopfen die beiden nächsten Hände zusammen. Dann klopft die nächste Hand wieder alleine und die beiden nächsten wieder zusammen, usw.

FEX-Effekt: A I F
● ● ● ● ● ● ●

Neben der Inhibition sind jetzt Arbeitsgedächtnis und kognitive Flexibilität gefordert. Die Spieler müssen sich die Regel merken und immer flexibel entscheiden, ob jetzt eine oder zwei Hände klopfen. Sie müssen sich außerdem auf den anderen Spieler, mit dem sie zusammen klopfen müssen, einstellen.

Variante 3: Nach dem Richtungswechsel durch doppeltes Klopfen, wird mit der Faust weiter geklopft - nicht mehr mit der Handfläche. Beim nächsten Richtungswechsel wird wieder mit der Handfläche geklopft usw.

FEX-Effekt: A I F
● ● ● ● ● ● ●

Hier benötigen die Spieler besonders die Inhibition und Flexibilität. Das „Klopfzeichen“ ändert sich ständig und erfordert die Hemmung des alten Zeichens.

Tipp: Das Spiel sollte langsam gestartet werden, damit die Spieler das Prinzip verstehen. Die Spielgeschwindigkeit sollte an die Fähigkeiten der Spieler angepasst sein und kann dann allmählich schneller werden.