

Wisch Boing Pow

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

Zeit: beliebig

Anzahl Spieler: ab 6 Spielern

Einsatzort: beliebig

Material: --

Spielbeschreibung: Die Spieler stehen im Kreis. Bei diesem Spiel wird eine Bewegung mit den Worten „Wisch“, Boing“ oder „Pow“ weitergegeben. Mit einem „Wisch“ und einer Wischbewegung mit beiden Armen auf Hüfthöhe wird die Bewegung nach rechts oder links weitergereicht. Der Nachbar kann das „Wisch“ in dieselbe Richtung an seinen Nachbarn weitergeben (nicht wieder zurück) oder das „Wisch“ mit einem „Boing“, bei dem beide Arme hochgehalten werden, blockieren und zurückgeben. In diesem Fall landet das „Wisch“ wieder beim ersten Spieler. Er kann nun mit einem „Wisch“ in die andere Richtung weitergeben oder wieder mit „Boing“ blockieren. Mit einem lauten „Pow“ und nach vorn gestreckten Armen kann ein Spieler das „Wisch“ auch an einen anderen Spieler innerhalb des Kreises schicken (es darf allerdings kein unmittelbarer Nachbar sein). Dieser kann wieder entweder mit einem „Boing“ blockieren, die Bewegung mit einem „Wisch“ in beliebiger Richtung weitergeben oder sie einem „Pow“ an einen anderen Spieler schicken. Wer einen Fehler macht, gibt ein Pfand ab oder läuft einmal um den Kreis.

FEX-Effekt: A I F
● ● ●

Die Spieler müssen ihre Impulse gut kontrollieren und sich flexibel auf das ankommende Kommando einstellen. Nicht alle Bewegungen sind zu jeder Zeit zulässig und das vorherige Kommando immer nur zu wiederholen führt ebenfalls nicht zum Erfolg.

Variante 1: Jetzt werden die Bewegungen verändert. Statt bei „Wisch“ die Bewegung mit beiden Händen weiterzugeben, wird nun z.B. mit einem „Zick“ mit dem Daumen auf den rechten oder linken Nachbarn gedeutet. Hier sind weitere Veränderungen möglich.

FEX-Effekt: A I F
● ● ●

Nun sind verstärkt Arbeitsgedächtnis und Flexibilität gefordert. Die Spieler müssen sich die neuen Bewegungen einprägen und sich flexibel auf die veränderte Regeln einstellen. Mit Hilfe der Inhibition müssen gleichzeitig die alten Regeln unterdrückt werden.

Variante 2: Wer einen Fehler macht, muss in die Mitte und versuchen, durch Singen, Reden, Klatschen etc. die anderen Spieler aus dem Rhythmus zu bringen. Macht der nächste Spieler einen Fehler, löst er den Spieler in der Mitte ab.

FEX-Effekt: A I F
● ● ● ● ● ●

Die Spieler müssen mit Hilfe ihrer Inhibition ihre Aufmerksamkeit genau lenken und die Störungen bewusst ignorieren und ausblenden. Der Spieler in der Mitte überlegt sich kreative Arten zu Stören.

Tip: Die Spieleinführung sollte allmählich geschehen. Erst wenn eine Bewegung gut klappt, wird die nächste eingeführt. Gerade zu Beginn hilft es auch, wenn man die Bewegungen mitspricht. Schwieriger wird es, wenn weitere Bewegungen dazu kommen. Ein „Plopp“ lässt bspw. den nächsten Nachbarn aus und springt direkt zum übernächsten.