

Dr. Gisa Baller
Prof. Dr. Elke Kalbe
Dr. Stephanie Kaesberg
Dr. Ann-Kristin Folkerts
Prof. Dr. Josef Kessler

NEUROvitalis

QUERDENKEN

Aktivierungsspiel für kognitive Funktionen

Spielanleitung



Der Name »Querdenken« verweist darauf, dass die Spieler aufgefordert sind, entgegen ihren Gewohnheiten zu denken. Durch die Hemmung von Denkroutinen zugunsten einer neuen Art zu denken werden Konzentration und Aufmerksamkeit gefördert.

Das Spiel eignet sich sowohl für die Einzel- als auch für die Gruppenanwendung. In der Einzelanwendung wird der Therapeut als Mitspieler einbezogen. In der Gruppentherapie können bis zu acht Teilnehmer mitspielen.

Für das Spiel liegen Anleitungen in einer leichten und einer gesteigerten Schwierigkeitsvariante vor.

Spielmaterial Spielplan
117 Spielplättchen
45 Karten
1 Spielfigur
2 Blankowürfel mit Klebeetiketten

→ Spielstufe 1,

zwei verschiedene Symbole: 4x  2x 

→ Spielstufe 2,

vier verschiedene Symbole: 2x  2x  1x  1x 



Spielstufe 1

Ziel des Spiels

Aufgabe ist es, die Spielplättchen auf Ablagefelder des Spielplans zu legen. Dabei gilt es, wechselnden Vorgaben zu folgen, um ein passendes Spielplättchen für ein Ablagefeld zu ermitteln.

Vorbereitung

Der Spielplan für Spielstufe 1 wird auf den Tisch gelegt. Die Karten werden sortiert nach Farb- und Formkarten jeweils als Stapel offen auf die entsprechenden Kartenfelder in der Spielplanmitte gelegt. Die großen Spielplättchen werden um den Spielplan herum verteilt. Der Würfel für Spielstufe 1 wird bereitgelegt.

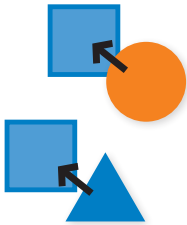
Spielfigur

Die Spielfigur zeigt an, für welches Ablagefeld ein passendes Spielplättchen gefunden werden muss. Sie wird nach jedem Spielzug auf ein neues Ablagefeld gesetzt.

Ablegeregeln

Die Karten geben vor, nach welchen Vorgaben bezüglich Form und Farbe ein Spielplättchen auf dem aktuellen Ablagefeld abgelegt werden darf. Dabei sollen die Merkmale Form und Farbe entweder gleich oder ungleich sein, oder sie sind egal.

Beispiel: Die Karten liegen wie rechts abgebildet aufgedeckt auf dem Spielplan. Die Karten bedeuten, dass für das Ablagefeld, auf dem die Spielfigur steht, ein Spielplättchen mit ungleicher Form gefunden werden muss und die Farbe egal ist. So könnte auf das blaue Viereck z. B. ein oranger Kreis oder ein blaues Dreieck abgelegt werden.



Bedeutung der Würfelsymbole

Der Würfel zeigt an, ob die Karten für den laufenden Spielzug ausgewechselt werden oder liegen bleiben.



alle Karten wechseln



alle Karten liegen bleiben

Spielablauf

Die Spielfigur wird auf ein beliebiges Ablagefeld gesetzt, für das ein Spieler ein passendes Spielplättchen finden soll. Die Spieler schauen aufmerksam die Karten in der Spielfeldmitte an und leiten daraus, jeder für sich im Stillen, die Ablagevorgaben ab. Abhängig von den Vorgaben der Karten entscheidet sich, ob das Spielplättchen und das Ablagefeld hinsichtlich Form und Farbe jeweils gleich oder ungleich sein sollen oder ob die Merkmale egal sind.

Der jüngste Mitspieler beginnt. Er sucht für das Feld, auf dem die Spielfigur steht, ein passendes Spielplättchen aus. Er nimmt die Spielfigur vom Ablagefeld und legt das Spielplättchen dort ab. Die anderen Mitspieler prüfen das Ergebnis. Hat der Spieler ein falsches Spielplättchen abgelegt, unterstützen ihn die anderen Mitspieler bei der Auswahl des richtigen Spielplättchens.

Anschließend wird die Spielfigur auf ein beliebiges, freies Ablagefeld gesetzt.

Der nächste Spieler ist an der Reihe. Er beginnt die Runde mit Würfeln. Zeigt der Würfel das Symbol für einen Kartenwechsel an, so werden die obersten Karten abgenommen und beiseite gelegt. Die neuen Karten zeigen die nun gültigen Ablagevorgaben an. Wird das andere Symbol angezeigt, bleiben die Karten liegen und es gelten weiterhin die gleichen Vorgaben wie zuvor.

Liegen keine Karten mehr in der Spielfeldmitte, werden die beiseite gelegten erneut gemischt und ins Spiel gebracht.

Spielende

Das Spiel ist beendet, wenn alle Ablagefelder auf dem Spielfeld belegt sind.

Spielstufe 2

Ziel des Spiels

Aufgabe eines jeden Spielers ist es, seine eigenen Spielplättchen auf Ablagefelder des Spielplans zu legen. Dabei gilt es, wechselnden Vorgaben zu folgen, um ein passendes Spielplättchen für ein Ablagefeld zu ermitteln.

Vorbereitung

Der Spielplan für Spielstufe 2 wird auf den Tisch gelegt. Die Karten werden sortiert nach Farb-, Form- und Größenkarten jeweils als Stapel offen auf die entsprechenden Kartenfelder in der Spielplanmitte gelegt. Von den großen Spielplättchen werden 18 als Vorrat beiseite gelegt. Sie werden beim Spielen für das Würfelsymbol „Spielplättchen aus Vorrat nehmen“ genutzt. Der Rest und alle kleinen Spielplättchen werden in beliebiger Zusammensetzung gleichmäßig an alle Spieler verteilt. Fehlen für eine Gleichverteilung Spielplättchen, werden diese durch eine entsprechende Anzahl der beiseite gelegten großen Spielplättchen ergänzt. Der Würfel für Spielstufe 2 wird bereit gelegt.

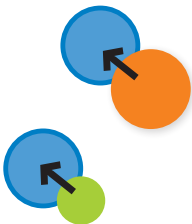
Ablegeregel

Die Karten geben vor, nach welchen Vorgaben bezüglich Form, Farbe und Größe ein Spielplättchen auf dem aktuellen Ablagefeld abgelegt werden darf. Dabei sollen die Merkmale Form, Farbe und Größe entweder gleich oder ungleich sein, oder sie sind egal.

Beispiel: Die Karten liegen wie rechts abgebildet aufgedeckt auf dem Spielplan.

Die Karten geben vor, dass beim Ablegen eines Spiel-

plättchens auf dem Spielplan ein Ablagefeld gefunden werden muss, bei dem die Form gleich und die Farbe ungleich sein müssen und die Größe egal ist. So könnte auf den blauen großen Kreis z. B. ein oranger großer Kreis oder ein kleiner grüner Kreis abgelegt werden.



Bedeutung der Würfelsymbole

Der Würfel zeigt an, welches Ereignis für den laufenden Spielzug gilt.



Kartenwechsel



kein Ereignis



Spielplättchen
aus Vorrat nehmen



zwei Spielplättchen
ablegen

Spielablauf

Die Spieler schauen sich aufmerksam die Karten in der Spielfeldmitte an und leiten daraus jeder für sich im Stillen die Ablagevorgaben ab. Abhängig von den Vorgaben der Karten entscheidet sich, ob das Spielplättchen und das Ablagefeld hinsichtlich Form, Farbe und Größe jeweils gleich oder ungleich sein sollen oder ob die Merkmale egal sind.

Der jüngste Spieler beginnt. Er nimmt eines seiner eigenen Spielplättchen und legt dieses auf ein passendes Ablagefeld des Spielplans. Die anderen Mitspieler prüfen, ob der Spieler das Spielplättchen richtig abgelegt hat. Wenn das Spielplättchen nicht richtig liegt, muss der Spieler dieses zurücknehmen.

Die Spielrunde wird fortgesetzt. Nach der ersten Spielrunde beginnt jede weitere mit Würfeln. Erst dann folgt die Ablage des Spielplättchens, denn der Würfel zeigt an, welches Ereignis für den laufenden Spielzug gilt:



Kein Ereignis.

Alle Karten bleiben liegen, es wird keine Sonderregel angewandt.



Alle Karten werden ausgetauscht.

Die obersten Karten werden von den Kartenstapeln abgenommen und beiseite gelegt. Es gelten ab dem laufenden Spielzug die neuen Ablegeregeln.



Spielplättchen aus Vorrat nehmen.

Der Spieler entnimmt ein Spielplättchen aus dem zuvor beiseite gelegten Vorrat und legt dieses ab.



Der Spieler darf zwei der eigenen Spielplättchen ablegen.

Der Spieler folgt dem Ereignis, das er erwürfelt hat und legt gemäß den Ablagevorgaben für den laufenden Spielzug ein Spielplättchen ab. Wieder prüfen die anderen Mitspieler, ob ein Spielplättchen auf dem richtigen Ablagefeld abgelegt wurde. Der weitere Spielverlauf folgt den gleichen Regeln der Vorrunde.

Liegen keine Karten mehr in der Spielfeldmitte, werden die beiseite gelegten erneut gemischt und ins Spiel gebracht.

Findet ein Spieler gegen Ende des Spiels kein passendes Ablagefeld, so muss er aussetzen und auf die Vorgaben der nächsten Runde warten.

Spielende

Das Spiel ist beendet, wenn alle Ablagefelder auf dem Spielplan besetzt sind. Es gewinnt der Spieler, der die wenigsten Spielplättchen übrig oder im Spielverlauf als erster alle seine Spielplättchen abgelegt hat.



PROLOG Therapie- und Lernmittel GmbH

Olpener Straße 59 51103 Köln

Telefon +49 (0) 221 66 09 10 Fax +49 (0) 221 66 09 111

info@prolog-shop.de www.prolog-shop.de