

Finde die Gemeinsamkeit!

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

Zeit: ab 5 Minuten

Anzahl Spieler: ab 6 Spielern

Einsatzort: beliebig

Material: evtl. Stühle oder Sitzkissen

Spielbeschreibung: Die Spieler sitzen oder stehen im Kreis. Ein Spieler beginnt. Er wählt für sich ein Merkmal aus, das mehrere Spieler für alle sichtbar haben, z.B. eine Uhr oder einen Pferdeschwanz. Seine Wahl teilt er den anderen Spielern aber nicht mit. Nun geht er reihum und sagt zu den einzelnen Spielern, die dieses Merkmal haben "Ja!" und zu den Spielern, die es nicht haben, "Nein". Die Aufgabe der Spieler ist es, das richtige Merkmal zu erraten. Der Spieler kann auch ein Merkmal wählen, das nur ein Spieler hat.

FEX-Effekt: A I F
● ● ●●

Die Spieler müssen kognitiv flexibel sein und in verschiedene Richtungen denken, um das Rätsel zu lösen. Außerdem ist es von Vorteil, wenn man sich im Arbeitsgedächtnis einprägt, wer das Merkmal hat und wer nicht. Wer seine Aufmerksamkeit gut lenken kann und Ideen, die sich als nicht richtig erwiesen haben, mit Hilfe der Inhibition unterdrücken kann, hat ebenfalls bessere Chancen, die Lösung zu finden.

Variante 1: Die Gruppe möchte zum Mond fliegen. Aber zum Mond dürfen nur bestimmte Dinge mitgenommen werden. Der Spielleiter oder einer der Spieler überlegt sich eine Regel, die bestimmt, was erlaubt ist, z.B. nur Dinge, die rund sind. Jeder nacheinander sagt nun den Satz: "Ich fliege zum Mond und nehme ... mit " Am Ende wählt er einen Begriff aus, z.B. eine Gießkanne, meinen Opa oder einen Ball. Der Spielleiter bewertet, ob der Spieler damit zum Mond darf. Entspricht der Begriff der Regel (wie der Ball), sagt er „Du darfst mit“. Tut er es nicht, sagt er „Du kommst leider nicht mit“. Wenn alle Spieler die Regel durchschaut haben, endet das Spiel.

FEX-Effekt: A I F
●● ● ●●

Auch bei dieser Variante müssen die Spieler kognitiv flexibel sein, um die Regel zu erkennen. Wer sich mit dem Arbeitsgedächtnis die Begriffe der Vorgänger merkt und Hinweise kombiniert, durchschaut die Regel schneller. Gedankengänge, die nicht zum Ziel geführt haben, müssen mittels der Inhibition zurückgestellt werden.

Tipp: Dieses Spiel kann vom Spielleiter über die Auswahl der Regel einfacher oder schwieriger gestaltet und so an Alter und Fähigkeiten der Spieler angepasst werden.