

NEUROvitalis HOME

GEDÄCHTNIS-, KONZENTRATIONS- UND DENKSPIELE

Spiellesammlung von Gisa Baller

für 2–6 Spieler ab 7 Jahren

Spielanleitung

Zielgruppe

- für ältere Menschen, die präventiv dem kognitiven Altersabbau entgegenwirken möchten
- für Menschen mit leichten Hirnfunktionsstörungen
- für ein Eigentaining zuhause
- für die Einzel- oder Gruppentherapie

Spielmaterial

- 80 quadratische Karten: 35 mit grüner und 45 mit roter Rückseite
- 4 Symbolwürfel (mit Aufklebern), Übersicht letzte Seite
 - Memo-Würfel
 - 3 Fokus-Würfel
- 4 große Holz-Spielfiguren

Kognitive Trainingsbereiche der drei Spiele

MEMO Förderung des episodischen Gedächtnisses und des Arbeitsgedächtnisses

FOKUS Förderung der visuellen Aufmerksamkeit und der selektiven Aufmerksamkeit

TAKTIK Förderung des schlussfolgernden Denkens und der Planungsfähigkeit

Hinweis: Aufgrund besserer Lesbarkeit der Spielanleitung haben wir uns für das generische Maskulinum entschieden, bei dem grundsätzlich beide Geschlechter gemeint sind.



MEMO für 2 bis 6 Spieler

Spieldauer ca. 20 Minuten

Material alle 80 Spielkarten
Memo-Würfel



Spielidee Die Spieler sammeln Kartenpaare. Der Würfel gibt an, nach welchen Vorgaben die Paare gebildet werden.

Vorbereitung

- Die Karten mit grüner Rückseite werden gemischt und mit der Rückseite nach oben als Stapel in der Tischmitte aufgestapelt.
- Die Karten mit roter Rückseite werden ebenfalls gemischt und gleichmäßig um den Stapel herum verdeckt ausgelegt.

Spielablauf

Es gibt drei Vorgaben, um Kartenpaare mit je einer grünen und roten Rückseite zu bilden:



Hintergrundfarbe: Es wird ein Kartenpaar mit der gleichen Hintergrundfarbe gesucht.

Beispiel: Beide Hintergründe sind rot.



Rahmenfarbe: Es wird ein Kartenpaar mit der gleichen Rahmenfarbe gesucht.

Beispiel: Beide Rahmen sind blau.



Bildfarbe: Es wird ein Kartenpaar mit der gleichen Bildmotivfarbe gesucht.

Beispiele: Kleeblatt und Baum sind beide grün.

Einer der Strümpfe und
der Tintenklecks sind blau.



Der erste Spieler dreht die oberste Karte vom Stapel um.

Er würfelt und sucht entsprechend der Würfelvorgabe ein Kartenpaar.

Der Spieler deckt dazu eine der ausgelegten Karten auf und vergleicht, ob die aufgedeckte Karte und die Stapelkarte hinsichtlich der gewürfelten Vorgabe gleich sind. Ist dies der Fall, erhält er das Kartenpaar und legt es beiseite. Er ist dann nochmal an der Reihe.

Dazu dreht er die nächste Karte vom Stapel um und würfelt erneut. Solange er ein Paar findet, darf er weiterspielen.

Sonderregel: Wurde eine Karte mit mehrfarbigem Bildmotiv aufgedeckt und ist laut Würfel die Farbe des Bildes entscheidend, gilt die Regel, dass nur eine der Bildmotivfarben übereinstimmen muss, um ein Kartenpaar zu bilden.

Findet er kein Paar, dreht er die aufgedeckte Karte wieder um. Die Karte auf dem Stapel bleibt offen liegen, bis sie als Paar zugeordnet ist.

Der nächste Spieler ist an der Reihe. Dieser beginnt die Runde, indem er würfelt.

Spielende

Das Spiel ist beendet, wenn keine Karten mehr auf dem Kartenstapel liegen.

Gewonnen hat der Spieler mit den meisten Kartenpaaren.

Das Spiel kann abgekürzt werden, indem eine bestimmte Spieldauer festgelegt wird.

Leichte Variante

In der leichteren Spielvariante entfällt das Würfeln. Gesucht werden Kartenpaare, die ein gleichfarbiges Bildmotiv zeigen. Der Spielablauf bleibt gleich.

FOKUS für 2 bis 4 Spieler

Spieldauer ca. 20 Minuten

Material alle 80 Karten
eine Spielfigur für jeden Mitspieler
3 Würfel: Hintergrund-Würfel,
Rahmen-Würfel, Bild-Würfel



Spielidee

Die Würfel entscheiden über die farblichen Vorgaben der Karte, die unter den offen ausgelegten Karten schnellst möglich gefunden werden soll. Der schnellste Finder erhält die größte Chance, unter den verdeckten Karten eine zu finden, die mit den farblichen Vorgaben der offenen Karte übereinstimmt. Die langsameren Spieler brauchen etwas mehr Glück, um unter den verdeckten Karten die passende zu finden.

Vorbereitung

- Die Spielkarten werden gemischt.
- Die Karten mit roter Rückseite werden offen und die Karten mit grüner Rückseite verdeckt und zufällig verteilt auf dem Tisch ausgelegt.
- Jeder Mitspieler erhält eine Spielfigur.

Spielablauf

Der erste Spieler würfelt mit allen drei Würfeln. Jeder Würfel steht für eine bestimmte Vorgabe.



Hintergrundfarbe



Rahmenfarbe



Bildfarbe

- Wird die „bunte Blume“ gewürfelt, hat der Spieler Glück, denn er darf die Farbe des Bildmotivs frei wählen. Nur die Hintergrund- und die Rahmenfarbe einer Karte müssen zu den Würfelvorgaben passen.
- Für Karten mit mehrfarbigen Bildmotiven gilt, dass nur eine der Farben mit der Würfelfarbe übereinstimmen muss.

Aufgabe der Spieler ist es, die eigene Spielfigur schnellstmöglich auf einer der offenen Karten abzusetzen, die mit der gewürfelten Farbkombination übereinstimmt.

Beispiel: Ein Spieler würfelt diese Kombination:



In dem Fall könnte eine Spielfigur auf diese Karten gesetzt werden:



Der Spieler, der als Schnellster die passende Karte mit seiner Spielfigur besetzt, deckt nun eine der verdeckten Karten auf. Er vergleicht, ob diese Karte in **mindestens einer Vorgabe** der Karte gleicht, auf der seine Spielfigur steht.

- Wenn ja, darf er die Karte, die er aufgedeckt hat, behalten und die Spielrunde ist beendet.
- Wenn nicht, dreht er die Karte, die er aufgedeckt hat, wieder um. Im Uhrzeigersinn spielen die weiteren Spieler mit einer verschärften Regel weiter. Dazu deckt der rechtsitzende Mitspieler eine Karte auf. Nur wenn diese Karte in **mindestens zwei Vorgaben** der mit der Spielfigur besetzten Karte gleicht, darf er diese an sich nehmen. Andernfalls dreht er sie wieder um. Die Runde wird fortgeführt, bis jeder Spieler einmal an der Reihe war.

Die nächste Spielrunde startet im Uhrzeigersinn (ausgehend von der Person, die als erstes gewürfelt hat).

Spielende Das Spiel endet, wenn alle verdeckten Karten verteilt sind.

Leichte Variante

Material

- 50 Karten: 25 Karten mit roter und 25 mit grüner Rückseite (davon mindestens zwei mit mehrfarbigen Motiven), zufällig ausgewählt
- Bild-Würfel

Spielablauf

Der Spielablauf folgt den gleichen Regeln wie oben: Ein Spieler würfelt und der schnellste Spieler setzt seine Spielfigur auf der Karte mit einem gleichfarbigen Bild ab.

Sonderregel: Wird das Bild „bunte Blume“ gewürfelt, platziert der Schnellste seine Spielfigur auf einer Karte, die ein mehrfarbiges Bild zeigt.



Er setzt die Runde fort, indem er nacheinander **zwei** verdeckte Karten aufdeckt. Nach jedem Aufdecken prüft er, ob die Farbe des Bildes mit der durch die Spielfigur markierten Karte übereinstimmt. Die übereinstimmenden Karten darf er an sich nehmen. Der Spielzug endet dann.

Nur wenn er keine passende(n) Karte(n) findet, verdeckt er diese wieder. Nun kommen die anderen Mitspieler im Uhrzeigersinn zum Zuge. Sie decken nacheinander **nur eine** verdeckte Karte auf und nehmen diese an sich, wenn sie den Suchvorgaben entspricht. Andernfalls werden die Karten wieder verdeckt.

TAKTIK für 2 bis 4 Spieler

Spieldauer ca. 15 Minuten

Material alle 80 Spielkarten

Spielidee

Die Spieler haben die Aufgabe, möglichst viele der eigenen Karten auf zwei Ablagestapel in der Tischmitte zu sortieren. Abgelegt werden dürfen Karten, die sich in allen farblichen Vorgaben von einer der beiden Karten auf den beiden Ablagestapeln *unterscheiden*.

Vorbereitung

- Von den gemischten Karten werden die zwei obersten offen nebeneinander in die Tischmitte abgelegt. Sie bilden die Ablagestapel.
- Die restlichen Karten werden gleichmäßig an die Mitspielenden verteilt, die sie verdeckt als eigenen Spielerstapel vor sich ablegen.
- Übrige Karten werden aussortiert.

Spielablauf

Der erste Spieler deckt die oberste Karte seines Stapels auf. Er darf die Karte auf einem der Ablagestapel ablegen, wenn sich seine Karte hinsichtlich der Bildfarbe, der Hintergrundfarbe *und* der Rahmenfarbe *unterscheidet*.

- Erfüllt seine Karte diese Regel nicht, legt er sie offen neben seinen eigenen Spielerstapel ab.
- Passt sie hingegen auf einen der Stapel, legt er sie dort ab.

Der Spieler deckt so lange weitere Karten von seinem Stapel auf, bis eine gezogene Karte nicht mehr abgelegt werden kann. Diese Karte legt er offen neben seinem eigenen Spielerstapel ab.

Der nächste Mitspieler ist an der Reihe.

Beispiele:



Diese Karten dürfen aufeinandergelegt werden, weil weder Bild-, noch Rahmen- oder Hintergrundfarbe übereinstimmen.



Diese Karten dürfen nicht aufeinandergelegt werden, da beide ein grünes Bildmotiv zeigen.

Sonderregel: Deckt ein Spieler eine Karte mit einem mehrfarbigen Bildmotiv von seinem Ablagestapel auf, wendet er die Ablegeregel nur auf das Bildmotiv an. Zur Ablage darf keine der im Bildmotiv enthaltenen Farben mit einer der Karten der Ablagestapel übereinstimmen. Hintergrund- und Rahmenfarbe spielen also keine Rolle.

Ist ein Spieler erneut an der Reihe, führt er seinen Spielzug wie in der ersten Runde aus. Sobald er keine Karten mehr vom Stapel ablegen kann, darf er nun prüfen, ob von seinen offen liegenden Karten nun welche passend abgelegt werden können.

Beispiel einer Spielsituation:

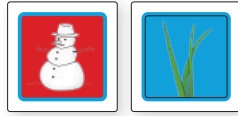
Ablagestapel in der Spielmitte



Spieler A



Spielerstapel



bereits aufgedeckte Karten

Der Spieler kann seine Stapelkarte (hier Bild „Baum“) auf die linke Karte (hier Bild „Johannisbeeren“) des Ablagestapels ablegen. Danach darf er von seinen offenen Karten weitere auslegen. In diesem Fall passt die Schneemannkarte.



Ablagestapel in der Spielmitte: Reihenfolge der Kartenablage

Liegen mehrere Karten offen, geht es darum, diese in eine geschickte Reihenfolge zu bringen, so dass möglichst viele Karten auf die Ablagestapel sortiert werden können.

Sobald keine der Karten mehr passt, endet der Spielzug.

Spielende

Wer als Erster alle Karten ablegen konnte, hat gewonnen. Wenn am Ende keiner der Mitspieler mehr eine Karte ablegen kann, gewinnt der Spieler, der die wenigsten Karten hat.

Leichtere Variante

Der Spielablauf bleibt gleich. Es vereinfachen sich jedoch die Ablegeregeln, da hier nur noch die Farbe des Bildmotivs relevant ist und die Gleichfarbigkeit entscheidend ist. Hintergrund- und Rahmenfarbe spielen dabei keine Rolle.

Die Spieler legen nun von ihrem Spielerstapel Karten ab, die ein gleichfarbiges Bild mit einer der Karten auf den Ablagestapeln zeigen. Für Karten mit mehrfarbigen Bildmotiven reicht *eine* Farbübereinstimmung aus, um diese ablegen zu dürfen.

Übersicht der Aufkleber einer Würfelart

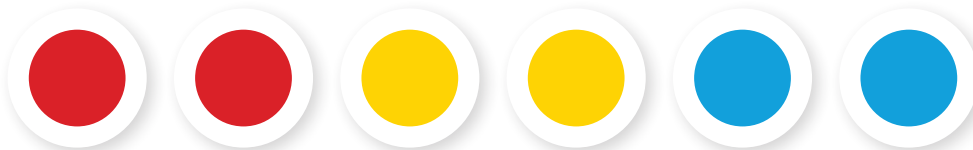
Memo-Würfel



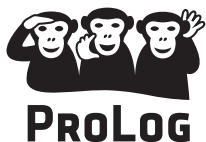
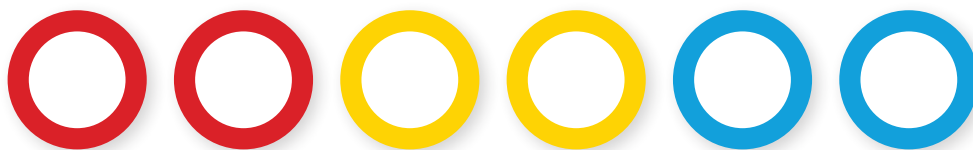
Fokus-Würfel: Bild



Fokus-Würfel: Hintergrund



Fokus-Würfel: Rahmen



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