

Spielablauf für Stufe 1 und Stufe 2

Spielbeginn: Der erste Spieler zieht eine Karte von seinem verdeckten Karten-Stapel, dem „Spieler-Stapel“. Er prüft, ob einer der beiden Zahlenwerte seiner Karte mit einem Zahlenwert der mittig liegenden Karte übereinstimmt.

- **Passt die gezogene Karte nicht,** so legt der Spieler diese offen vor sich ab.
Der nächste Mitspieler ist an der Reihe.
- **Passt die gezogene Karte,** so legt er diese an. Er darf dann von seinem Spieler-Stapel weitere Karten ziehen und am rechten oder linken Ende der Reihe anlegen – solange, bis eine Karte nicht passt. Diese legt er offen vor sich ab. Der nächste Mitspieler ist an der Reihe.

Folgerunden: Ist die erste Spielrunde beendet, so beginnt in den Folgerunden jeder Spielzug mit dem Anlegen möglichst vieler der eigenen offen liegenden Karten. Wenn es mehrere Anlegemöglichkeiten gibt, ist der Spieler aufgefordert, eine geschickte Reihenfolge zu finden, um möglichst viele seiner Karten anzulegen. Kann gar keine oder keine weitere von seinen offenen Karten angelegt werden, zieht er eine Karte von seinem Spieler-Stapel.

- **Passt die gezogene Karte nicht,** legt er sie offen vor sich ab und sein Spielzug endet.
- **Passt die gezogene Karte,** legt er sie an und der Ablauf wiederholt sich, indem der Spieler prüft, ob eigene offen liegende Karten angelegt werden können. Kann keine (weitere) offene Karte angelegt werden oder liegt gar keine Karte offen, so darf der Spieler weitere von seinem Spieler-Stapel ziehen, bis eine Karte nicht mehr angelegt werden kann. Diese legt er offen vor sich ab und sein Spielzug endet.

Im Spielverlauf verfolgen die Mitspieler die Spielzüge des jeweiligen Spielers. Bemerken sie, dass der Spieler eine Anlegemöglichkeit übersehen hat, so muss dieser eine Karte vom Reststapel ziehen und seinem eigenen Stapel hinzufügen. Sein Spielzug endet.

Hat ein Mitspieler gegen Ende des Spiels nur noch offene, jedoch keine verdeckten Karten, so zieht er, wenn er nicht anlegen kann, eine Karte vom Reststapel und setzt seinen Spielzug nach den bekannten Regeln fort.

Spielende: Gewinner ist der Spieler, der als erster seine Karten anlegen konnte.

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

NEUROvitalis parkinson

BLICKWECHSEL



Ein Aktivierungsspiel mit 150 Domino-Spielkarten
für 2–6 Spieler ab 7 Jahren

Hinweis: Das Aktivierungsspiel **BLICKWECHSEL** ist unabhängig von weiteren **NEUROvitalis**-Materialien spielbar. Es kann auch allgemein zum kognitiven Training hinzugezogen werden und die weiteren **NEUROvitalis**-Materialien ergänzen.

Die Zahlen (von 1 bis 6) und ihre Art der Darstellung

Dieses Aktivierungsspiel dient der Förderung von Exekutivfunktionen, speziell des Aufmerksamkeitswechsels und der Flexibilität des Denkens. Aus grafischen und abstrakten Symbolen, die für spezifische Zahlenwerte stehen, wird nach wechselnden Kriterien eine fortlaufende Reihe gebildet.

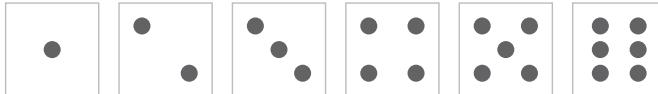
- Ziffern



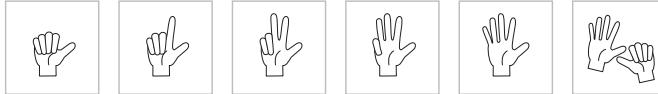
- Zahlwörter



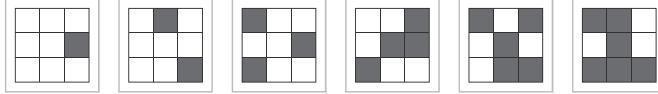
- Würfpunkte



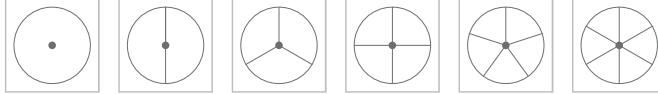
- Finger an der Hand



- dunkle Felder



- unterteilte Kreise



Spielidee

Eine Domino-Spielkarte besteht aus zwei Feldern. Beide Kartenfelder enthalten einen Zahlenwert in unterschiedlicher Darstellung. Aufgabe ist es, nach bestimmten Regeln Kartenfelder mit einem gleichen Zahlenwert als fortlaufende Reihe zu legen.

Vorbereitung

Jeder Spieler erhält 20 Karten und legt diese als eigenen Spieler-Stapel verdeckt vor sich ab. Eine weitere Karte wird offen in die Tischmitte gelegt. Die restlichen Karten werden als verdeckter Reststapel an den Spielfeldrand gelegt.

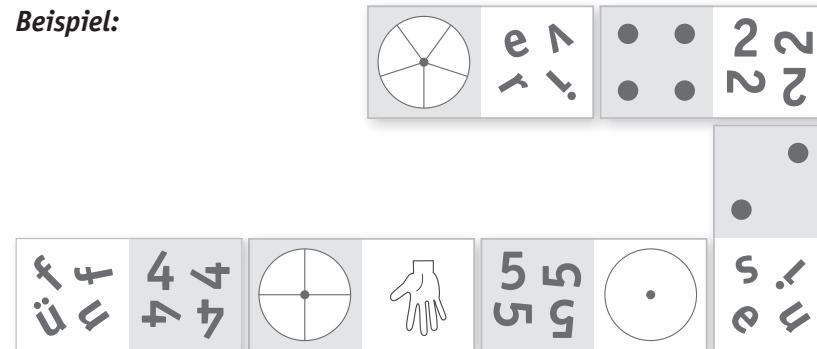
Die Ablege-Regeln

Spielstufe 1

Es darf an beiden Seiten der Kartenreihe angelegt werden.

Es darf nur ein gleicher Zahlenwert angelegt werden, unabhängig von der Art der Darstellung, z. B. fünf Finger an die „5“.

Beispiel:



Spielstufe 2

Ein graues Kartenfeld darf nur an ein weißes angelegt werden und umgekehrt.

Es darf an beiden Seiten der Kartenreihe angelegt werden.

Es darf nur ein gleicher Zahlenwert angelegt werden, unabhängig von der Art der Darstellung, z. B. ein Punkt an ein dunkles Feld.

Beispiel:

