

Bin ich ein Zwerg?

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

Zeit: ab 10 Minuten

Anzahl Spieler: ab 3 Spieler

Einsatzort: beliebig

Material: kleine Zettel, Stift, Klebeband

Spielbeschreibung: Die Spieler sitzen im Kreis. Jeder Spieler schreibt gut lesbar auf einen Zettel eine bekannte Person oder Figur (z.B. „Michel aus Lönneberga“, „Weihnachtsmann“, „Arielle“) und befestigt diesen (mit Klebeband) auf der Stirn des rechten Mitspielers, ohne dass dieser den Namen sieht. Haben alle Spieler einen Zettel auf der Stirn, beginnt das Spiel. Ziel ist es, mit Hilfe von Fragen möglichst schnell zu erraten, wer man ist. Die Fragen dürfen von den Mitspielern nur mit „Ja“ oder „Nein“ beantwortet werden. Fragen können z.B. sein: „Bin ich eine Frau/ein Mann?“, „Bin ich ein Mensch?“, „Gibt es mich wirklich?“ etc. Wird eine Frage mit „Ja“ beantwortet, darf der Spieler weiter fragen. Wird eine Frage mit „Nein“ beantwortet, ist der nächste Spieler an der Reihe. Das Spiel endet, wenn alle erraten haben, wer sie sind. Bei großen Gruppen endet das Spiel, wenn der erste bzw. die ersten drei Spieler richtig geraten haben.

FEX-Effekt: A I F
 ●● ● ●

Bei diesem Spiel benötigen die Spieler vor allem ihr Arbeitsgedächtnis. Sie müssen sich gut merken, welche Fragen sie bereits gestellt haben und wie die Antworten zusammenpassen. Flexibel müssen sie die Informationen zusammentragen. Beim Antworten gilt es, Impulse zu unterdrücken, da nur mit „Ja“ bzw. „Nein“ geantwortet werden darf.

Variante 1: Jetzt dürfen die Mitspieler weder „Ja“ noch „Nein“ sagen. Mögliche Antworten können z.B. sein: „Richtig“, „Genau“ oder „Falsch“, „Auf keinen Fall“. Macht ein Mitspieler einen Fehler, muss er in der nächsten Runde aussetzen und darf keine Frage über seine Identität stellen.

FEX-Effekt: A I F
 ●● ●● ●●

In dieser Variante sind die Mitspieler stärker gefordert. Erste Reaktionen (Ja/Nein) müssen unterdrückt werden. Gleichzeitig müssen sie flexibel nach alternativen Antwortmöglichkeiten suchen.

Tipp: Je größer die Gruppe ist, desto intensiver wird der sprachlichen Austausch, da manche Fragen unterschiedliche Ansichten und Meinungen hervorrufen.

Bei jüngeren Kindern kann man auch mit vorbereiteten, aufgemalten Tieren spielen. Auch kann die Regel, dass nur mit „Ja“/„Nein“ geantwortet werden darf, aufgehoben werden.

Bei den Figuren, Menschen, Tieren sollte darauf geachtet werden, dass sie nicht zu schwierig sind und die ratenden Spieler sie kennen.