

# Spielideen zur Förderung der Exekutiven Funktionen

Arbeitsgedächtnis, Inhibition und Kognitive Flexibilität

Name des Spiels	Kurzbeschreibung	Material	Förderbereiche
<b>Ähnlich aber nicht gleich</b>	Ein Kind wählt eine Karte, darauf ist ein Begriff in unterschiedlichen Varianten dargestellt. Das Kind beschreibt den anderen langsam und detailliert eines der Bilder. Die anderen stellen sich das Beschriebene ganz genau vor (visualisieren). Nach der Beschreibung 30 Sekunden etwas anderes tun. Dann dürfen die Kinder die Bilder betrachten und schauen, ob sie das Beschriebene finden. Da die Bilder sehr ähnlich sind, muss hier ganz genau visualisiert werden.	Karten mit ähnlichen Bildern	Arbeitsgedächtnis, Visualisierung, Merkfähigkeit, Fokussierung
<b>Buchstaben raten</b>	Jemand notiert sich ungesehen einen Buchstaben. Die anderen müssen ihn erraten. Es wird wie folgt gespielt: Jemand beginnt und wählt ein Wort und stellt die Frage: "Kommt der Buchstabe im Wort ... vor?" Dann fragen sie nach einem weiteren Wort, etc. Die Antworten (ja/nein) führen zum richtigen Buchstaben.	Papier, Schreiber	Arbeitsgedächtnis, Kreativität, Fokussierung, Planung
<b>Kimspiele</b>	Vor den Kindern liegen 10 Gegenstände oder Karten. Alle merken sie sich. Danach schauen alle bis auf eines weg. Dieses nimmt einen Gegenstand resp. eine Karte weg, tauscht zwei aus oder verändert die Lage. Die anderen Kinder finden heraus, was verändert worden ist.	10 Gegenstände oder Bildkarten, z.B. Slapzi, Vice Versa	Arbeitsgedächtnis, Visualisierung, Merkfähigkeit, Fokussierung
<b>Der Chef / die Chefin sagt ...</b>	Die Spielleiterin sagt, was getan werden muss, z.B.: "Der Chef sagt, alle strecken die Hände in die Luft". Alle Spielenden tun dies. Danach folgen weitere Anweisungen. Nennt die Spielleiterin eine Anweisung, ohne davor zu erwähnen "Der Chef sagt", darf die Anweisung nicht befolgt werden. Wer dies trotzdem tut, bekommt eine Strafe, z.B. 3 Liegestützen.	nichts	Impulskontrolle, Selbstregulation, Flexibilität
<b>Farbenwirrwar</b>	Zwei Spieler*innen setzen sich zusammen. Zuerst wird die Vorlage mit den Farbfeldern benutzt. Eine Spieler*in beginnt und nennt so rasch wie möglich der Reihe nach die Farben der Felder. Wer möchte, kann die Zeit stoppen. Nachdem auch die andere Spieler*in dran war, wird mit der Vorlage mit den Farbwörtern gespielt. Dieses Mal müssen die Spieler*innen die Schriftfarbe nennen. D.h., wenn da in grüner Schrift <b>rot</b> steht, dann muss die Spieler*in "grün" sagen. Auch hier kann die Zeit gestoppt werden.	2 Vorlagen, eine mit Farbfeldern, die andere mit Farbwörtern in unterschiedlicher Schriftfarbe	Impulskontrolle, Selbstregulation, Flexibilität
<b>Freeze</b>	Die Spieler bewegen sich zu Musik im Raum. Sobald die Musik aufhört, bleiben alle unbewegt stehen. Wenn die Musik weiter geht, löst man sich aus der Erstarrung und geht weiter bis zum nächsten Stopp. Variante: Die Spielleiterin gibt nach dem Musikstopp eine Anweisung, die raschmöglichst befolgt werden muss, z.B. sofort absitzen, Hände schütteln, hüpfen ...	Musik	Impulskontrolle, Selbstregulation, kognitive Flexibilität
<b>ABC - Geschichten</b>	Zwei oder mehr Spieler erzählen zusammen eine Geschichte. Der Satz des ersten Spielers muss mit einem A beginnen, der Satz des 2. Spielers mit einem B, zudem muss er ergänzend zum vorherigen Satz sein, etc. Nach dem Z fängt man wieder bei A an oder beginnt irgendwo im Alphabet eine neue Geschichte.	nichts	Merkfähigkeit, Kreativität, Fokussierung, kognitive Flexibilität

Name des Spiels	Kurzbeschreibung	Material	Förderbereiche
<b>Steinchen-poker</b>	Es wird zu zweit gespielt. Jeder Spieler bekommt 3 Steinchen. Ungesehen nimmt jeder 0, 1, 2 oder 3 Steinchen in die eine Faust und streckt sie in die Mitte. Einer der beiden schätzt, wie viele Steinchen sich Total in den beiden Fäusten befinden. Der zweite gibt ebenfalls einen Tipp ab (gleiche Zahl geht nicht) und dann wird nachgezählt. Der Spieler, der richtig geraten hat, darf ein Steinchen weglegen. Nun sind nur noch 5 Steinchen im Spiel. Wenn keiner die Zahl errät, geht es mit der gleichen Anzahl Steine weiter. Wer zuerst kein Steinchen mehr hat, hat gewonnen.	3 Steinchen pro Spieler	Merkfähigkeit, Planung, Aufmerksamkeit, Empathie, kognitive Flexibilität
<b>Mal mal!</b>	Zwei Spieler sitzen so, dass sie sich gegenseitig nicht aufs Blatt sehen können. Z.B. Rücken an Rücken oder mit einem Sichtschutz. Einer beschreibt genau, was er malt und mit welcher Farbe. Der andere Spieler hat die Aufgabe, genau zuzuhören und nach der Beschreibung seines Partners zu malen. Am Schluss wird verglichen. Variante: alle hören einem Sprecher zu.	Papier, Schreiber, evtl. Farbstifte, Sichtschutz	Fokussierung, Arbeitsgedächtnis, kognitive Flexibilität

### Spiele, die im Anschluss an die Veranstaltung erworben werden können

Normalpreis

**Heute**

<b>Avocado Smash</b>	Karten aufdecken, zählen und richtig reagieren.	13.90	<b>12.50</b>
<b>Edelsteine</b>	200 Kunststoff-Edelsteine für verschiedene Spiele, z.B. Steinchenpoker.	10.50	<b>9.50</b>
<b>Fröschis</b>	Die eigenen 8 Karten in die richtige Reihenfolge bringen.	13.90	<b>12.50</b>
<b>Geistesblitz</b>	Erfassen von Figuren- und Farbkombination.	19.20	<b>17.50</b>
<b>Memo-Game</b>	Visuell-auditive Abfolge merken und korrekte Tastenfolge drücken.	6.80	<b>6.00</b>
<b>Schwarz, rot, gelb</b>	Kartenreihe bilden, in der die Folgekarte komplett anders ist.	14.90	<b>13.50</b>
<b>Slapzi</b>	240 Bildkarten für die unterschiedlichsten Spielideen.	19.20	<b>17.50</b>
<b>Vice Versa</b>	Kimspiel: Karten merken, wegschauen, was hat sich verändert?	13.90	<b>12.50</b>
<b>Zauberring</b>	Zaubertrick mit Ring und Kette.	5.50	<b>5.00</b>

Bar oder Twintzahlung möglich