



Eine Spielidee aus der Sammlung

Frosch frisst Fliege

Einstiegs Geschichte für die Kinder:

Was macht die Schlange denn da am Froschteich? Aha, sie lauert auf ihr Abendessen! Der arme Frosch! Er ahnt nichts, weil er selbst auf der Lauer liegt. „Hm, so eine kleine Fliege wäre jetzt genau das richtige zum Abendessen“, denkt sich der Frosch. Und die Fliege, was macht sie? Sie hat die Schlange längst entdeckt. Sie freut sich über ein bisschen Spaß zur Abendstunde und neckt die Schlange. Na, wie das wohl ausgehen wird?

Material

Jedes Kind erhält eine der kleinen Tierkarten ‚Frosch‘, ‚Fliege‘, ‚Schlange‘ und eine Schärpe, auf die sichtbar die Tierkarte geklettet wird.

Spielanleitung

Zu Beginn des Spiels werden ein Jäger und ein Gejagter ausgewählt.

Es gilt folgende Regel: Schlange fängt (schnappt) Frosch - Frosch fängt (schnappt) Fliege - Fliege fängt (ärgert) Schlange. Diese Regel muss im Arbeitsgedächtnis gespeichert werden.

Die anderen Spieler stehen jeweils zu zweit eingehakt in der Halle/auf dem Schulhof verteilt.

Der Fänger versucht den freien Mitspieler zu fangen, bevor sich dieser bei einem Paar einhakt. Hakt er sich ein, muss der äußere Mitspieler sich lösen.

Dieser Spieler und der Fänger vergleichen nun schnell ihre Karten und werden entsprechend zu Jäger bzw. Gejagtem. Dabei benötigen und trainieren die Kinder **ihre kognitive Flexibilität**.

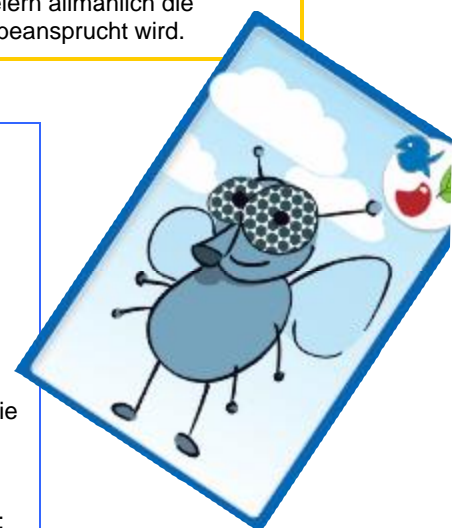
Der Gejagte darf sich nicht bei einem Paar einhaken, bei dem der frei werdende Mitspieler die gleiche Tierkarte hat wie der Jäger. Diese Regel muss ebenfalls im **Arbeitsgedächtnis** gespeichert werden. Gleichzeitig wird bei der Aufgabenausführung die **Inhibition** des Verhaltens geschult.

Wird der Gejagte vom Jäger gefangen, bilden sie ein neues eingehaktes Paar. Es werden ein neuer Jäger und Gejagter ausgewählt.

Wenn der Spielleiter hupt, wird direkt die Regel der Jäger und Gejagten umgedreht: Schlange fängt Fliege – Fliege fängt Frosch - Frosch fängt Schlange. Dabei wird das Training der **Inhibition**, der **kognitiven Flexibilität** und des **Arbeitsgedächtnisses** intensiviert.

Beim nächsten Hupton zählt wieder die alte Regel, wobei die **Inhibition**, die **kognitive Flexibilität** und das **Arbeitsgedächtnis** erneut gefordert sind.

Dieses Spiel enthält eine Spielvariation, bei der die Tierabbildung anfänglich nicht zu sehen ist. Dabei ist es wichtig, dass alle Spieler den Spielablauf aufmerksam verfolgen, um so ihren Mitspielern allmählich die richtigen Tiere zuzuordnen zu können, wobei das **Arbeitsgedächtnis** im hohen Maße beansprucht wird.



Inhalt: Laufspielesammlung zur Förderung exekutiver Funktionen

Alle 18 Spielideen enthalten Bewegungsaufgaben, die das Arbeitsgedächtnis, die kognitive Kontrolle und die kognitive Flexibilität der Kinder trainieren. Für jedes Spiel gibt es eine Grundidee und weitere Spielvariationen mit steigendem Schwierigkeitsgrad. Inhaltlich dreht sich alles um 12 Tiere, deren Lebensräume, Nahrung usw. Diese Inhalte sowie zahlreiche Regeln und Kommandos müssen von den Kindern im Arbeitsgedächtnis gespeichert werden. Außerdem lernen die Kinder, vorgegebene Aufgaben auszuführen, ohne sich vom Spielverhalten anderer Kinder ablenken zu lassen. Schneller Aufgabenwechsel durch optische oder akustische Signale fördert die kognitive Flexibilität der Kinder. Zum Spiel gehören: 20 längenverstellbare Schärpen, 121 Tierkarten mit Klettunkten, 24 große Signalkarten, 1 Hupe, 1 Musik-CD mit Tierliedern und 1 Anleitungsheft.