

KATEGORIUS

Ein Kategorisierungs-Spiel für 2 bis 99 Spieler im Alter von 6 bis 99 Jahren, entwickelt auf Basis der Grundsätze zum gehirn-gerechten Lernen nach Vera F. Birkenbihl.

Inhalt

- 1 Spielplan als Tisch Variante (80 x 125 cm) oder
- 1 XL-Spielplan für den Boden* (100 x 160 cm) oder
- 1 XXL-Spielplan für den Boden* (124 x 2000 cm)

*Material jeweils schwere (760 g/qm) LKW-Plane, schwer entflammbar, vierfarbig bedruckt, lichtdicht, Farben mit Flüssiglaminat versiegelt

- 224 Bild-Wort-Karten (250 g/qm Karton)
- 10 Karten mit vorgegebenen Kategorien (250 g/qm Karton, laminiert)
- 12 Karten zur Erfindung eigener Kategorien (250 g/qm Karton, laminiert)
- 1 Sanduhr (Laufzeit 30 Sekunden)
- 1 Schreibstift (non-permanent = abwischbar)
- 1 Punkte-Tabelle (250 g/qm, laminiert)

Sinn des Spiels

Zunächst und vor allem soll dieses Spiel Spaß machen. „Was in den Kopf soll, muss durch den Bauch“ – ein Prinzip, das Neurobiologen immer wieder einfordern und das dennoch zu Hause, in der KiTa und vor allem in der Schule mehr und mehr in den Hintergrund rückt.

Gehirn-gerechtes Lernen kann vor allem dann gut stattfinden, wenn einer oder besser sogar mehrere der von Vera F. Birkenbihl ausführlich beschriebenen Neuro-Mechanismen angesprochen und gefordert werden. Der Sinn von KATEGORIUS liegt dabei, wie der Name schon verrät, vor allem in der Anwendung und dem Training des Kategorisierens.



Daneben werden aber auch etliche andere Neuro-Mechanismen wie „Assoziatives Denken“, das „Vergleichen“, der „Ball-im-Tor Effekt“ und das „Abstrahieren“ eingesetzt. Und – bei Verwendung des XXL-Spielplans (2 m lang und 1,25 m breit) auf dem Fußboden – auch der überaus wichtige Neuro-Mechanismus der „Bewegung“ intensiv angesprochen und eingesetzt.



Eine Kurzformel, die den Grad der Intelligenz einer Person ist deren Fähigkeit, unter Zeitdruck kreative Lösungen zu entwickeln. Hier bietet KATEGORIUS immer wieder neue Trainingsmöglichkeiten. Mit der Option der „Erfindung“ neuer Kategorien lässt sich eine höhere Belohnung gegenüber der Nutzung vorhandener Strukturen erzielen. Allerdings muss die Erfindung die Zustimmung der Mitspieler erhalten. Damit werden willkürliche oder allzu phantasievolle Kategorie-Erfindungen effektiv und nachhaltig verhindert.

Einsatzbereiche

Das Spielmaterial lässt sich auch außerhalb der Vorschule und der Schule in vielen, weiteren Bereichen einsetzen. Z.B. in der Lerntherapie, beim Sprachenlernen, in der Sprech- und Sprachtherapie und dabei auch in der Arbeit mit Senioren.

Die in der Grundausrüstung verwendeten Bild-Wort-Karten sind eine Teilmenge des Grundwortschatzes der vierten Grundschulklassen in Deutschland. Beim grundlegenden Spiel mit KATEGORIUS und der Auswahl von Bild-Wort-Karten für eine Kategorie kann so gleichzeitig oder wechselnd mit den Bildern und/oder ihrer semantischen Beschreibung gespielt werden. Mit dieser Grundausrüstung und der Bedienungsanleitung (s.u.) können für alle Altersgruppen spannende und unterhaltsame Spielverläufe entstehen.

Weitere Varianten:

- a.) Trennung von Vorder- und Rückseite: Ebenfalls zur Förderung der geistigen Flexibilität, der Kreativität und zum Triggern der Neurogenese: Karten mit reiner Bilddarstellung auf der Vorderseite und den korrespondierenden Wörtern auf der Rückseite zum gezielten Training jeweils eines Bereichs. Damit wird auch die Möglichkeit eröffnet, Vergleiche der Spielergebnisse zwischen beiden Varianten vorzunehmen. Als Untervariante dieser Karten ist der zufällige und gemischte Einsatzes von Bildern und Wörtern möglich, der das Gehirn vor noch größere Herausforderungen stellt.
- b.) Zur Verwendung im Sprachunterricht: Karten mit Begriffen in der zu lernenden Zielsprache. (z.B. Englisch, Französisch, Spanisch)

Die XXL-Variante des Spielplans ist wetterfest und kann zusammen mit den laminierten Spiele-Teilen damit auch im Freien problemlos eingesetzt werden. Damit ergeben sich weitere Möglichkeiten, wenn statt der Bild-Wort-Karten Spielzeug und damit begreif-bare Dinge eingesetzt werden: Modell-Autos, Plastiktiere, Fingerpuppen, Bauklötze, Spielfiguren, und, und, und... Der Phantasie sind keine Grenzen gesetzt.

Zielgruppen (mit dem beiliegenden Bild-Wort-Karten Material)

Kinder

Beim Spiel von Kindern stehen das schnelle Kategorisieren und die Erfindung von selbst erdachten Kategorien im Vordergrund. Ganz nebenbei wird bei unbekanntem Wörtern durch die Dekodierung der Bilder die richtige Schreibweise ganz nebenbei, also „incidental“ trainiert. Tipp: Zu schwierig erscheinende Begriffe können vor Spielbeginn problemlos aus den Bild-Wort-Karten aussortiert werden.

Kinder im gemeinsamen Spiel mit Erwachsenen

In dieser Mischung wird der vermeintliche Vorteil der Erwachsenen, alle Bild-Wortkombinationen ihrer Sprache bereits tief verinnerlicht zu haben, durch die Zeit- und Phantasiekomponente aufgehoben. Ähnlich wie beim Memory sind Kinder dabei keineswegs unterlegen, sondern Erwachsene sollten sich in Bezug auf Schnelligkeit, geistige und körperliche Beweglichkeit und auch in Punkto Phantasie auf einen harten Wettbewerb einstellen. Probieren Sie es aus. Sie werden staunen!

Erwachsene und Senioren

Im Verlauf des Spiels werden Sie feststellen, dass die richtige Strategie in der jeweiligen Situation entscheidend ist. Was verspricht eine höhere Ausbeute? Das Sammeln möglichst vieler Bild-Wort-Karten für eine vorhandene Kategorie oder das ertragreiche aber riskante „Erfinden“ einer neuen Kategorie? Darin liegt auch das Unterhaltungspotential für reine Erwachsenenrunden.

Therapeutischer Einsatz

Neben der Verwendung in der Sprach- und Sprechtherapie mit Kindern ist der Einsatz des Spiels bei Patienten mit neurologischen Störungen, motorischen Einschränkungen und vor allem auch bei Demenzerkrankungen möglich und sinnvoll.

Spielregeln

1.) Vorbereitungen

Der Spielplan wird – z.B. auf dem Fußboden – ausgebreitet, damit viel Bewegungsraum entsteht. Die 224 Bild-Wort-Karten werden gut und intensiv gemischt, damit die aus den vorhergehenden Spielen noch vorhandenen Kartengruppen sicher aufgelöst werden. Dann werden rechts oder links neben dem Spielplan 49 Karten als Fond in sieben Reihen mit je sieben Karten ausgelegt, so dass die Bilder und Begriffe von allen Mitspielern gut betrachtet werden können. Die verbleibenden Bild-Wort-Karten werden – mit der Bildseite nach unten – als Stapel daneben gelegt.

Nun werden die vorgefertigten Kategorie-Karten (Tiere, Pflanzen, etc...) auf der anderen Seite des Spielplans ausgelegt, so dass auch diese von allen MitspielerInnen betrachtet werden können. Die verbleibenden unbeschrifteten Kategorien-Karten werden als Stapel mit der Bildseite nach oben daneben gelegt. Diese „Blanko“-Kategorie-Karten werden im Verlauf des Spiels mit dem abwischbaren Stift beschriftet.

Diese mit einem feuchten Papiertuch leicht entfernbare Beschriftung wird auch zur Erfassung der Punktezahlen in der laminierten Tabelle benutzt. Die Namen der Mitspieler werden am Kopf der Punkte-Tabelle senkrecht eingetragen. Ein/e MitspielerIn übernimmt nun das ehrbare Amt des Eintragens der erzielten Punkte.

2.) Ziel des Spiels

Ziel des Spieles ist es, durch geschickte Nutzung der vorgegebenen Kategorien oder durch die Erfindung völlig neuer Kategoriebezeichnungen möglichst viele Punkte zu sammeln. Der/die SpielerIn mit den meisten Punkten am Ende des Spiels hat gewonnen.

3.) Aufwärmrunde

Vor dem eigentlichen Spielbeginn bekommen alle MitspielerInnen 2-3 Sanduhrumdrehungen Zeit, sich die offen liegenden 49 Karten (Fond) anzuschauen und dabei – ggf. auch laut – zu überlegen, welche der dargestellten Objekte sich zu welchen Kategorien zusammenfassen lassen. Danach beginnt die/der jüngste SpielerIn und danach wird im Uhrzeigersinn jeweils ein Spielzug pro TeilnehmerIn gespielt.

4.) **Spielrunde**

Die/der SpielerIn, die/der an der Reihe ist, dreht die Sanduhr um und verschafft sich dann blitzschnell einen Überblick über die offen ausgelegten und später neu hinzugekommenen Bild-Wort-Karten. Nun überlegt er/sie sich, zu welcher bereits vorhandenen oder neuen Kategorie sie/er mindestens drei Karten aus dem Fond findet. Dabei kann sie/er entweder eine der bereits vorgegebenen Kategorie verwenden (Variante a.) oder auch eine völlig neue Kategorie (Variante b.) benennen.

Aber Achtung: Für das Erfinden neuer Kategorien gibt es Extra-Punkte!

a. **Vorhandene Kategorie auswählen**

Die/der SpielerIn nennt laut die gewählte Kategorie, nimmt sich die entsprechende Kategorie-Karte und legt diese auf das Beschriftungsfeld an der Oberkante eines Kategorien-Fachs im großen Schrank. Nun suche er/sie möglichst viele zu dieser Kategorie passende Bild-Wort-Karten aus dem Kartendfond. Sobald die Sanduhr abgelaufen ist, rufen alle anderen MitspielerInnen laut „Stopp“ und es dürfen keine weitere Karten genommen werden.

Die gefundenen Karten legt die/der SpielerIn nun mit der Bildseite nach oben in das gewählte Fach. Für jede gefundene Bild-Wort-Karte erhält die/der Spieler einen Punkt. Die Punkte (drei oder mehr) werden in der Spalte der/des SpielersIn auf der Punkte-Tabelle notiert.

b. **Neue Kategorie erfinden**

Bei dieser Variante gibt es zwei Unterschiede: Erstens bestimmt die/der SpielerIn selbst eine neue Kategorie, zu der die gefundenen Karten passen. Bedingung ist jedoch, dass es die Kategorie noch nicht gibt und dass die Erfindung von den anderen Mitspielern anerkannt wird. Zweitens gibt es als Belohnung für das Erfinden der neuen Kategorie die doppelte Punktzahl für die gefundenen Bild-Wort-Karten der neuen Kategorie. Eine der Blanko-Karten wird nun für die neue Kategorie verwendet. Die Beschriftung darf nach dem Ablauf der Sanduhr mit dem abwischbaren Stift vorgenommen werden, damit diese Zeit nicht von die Suchzeit verkürzt.

c. **Keine Kategorie gefunden**

Wenn es dem/der Spielerin einmal nicht gelingt, innerhalb der Sanduhr-Laufzeit mindestens drei Karten für eine Kategorie zu finden, geht er/sie in dieser Runde leider leer aus und der/die nächste SpielerIn ist an der Reihe.

5.) **Karten nachlegen**

Nach jeder Spielrunde werden die entstandenen Lücken im Fond mit Karten aus dem Stapel aufgefüllt. Nun ist die/der nächste SpielerIn an der Reihe und sucht sich Bild-Wort-Karten für eine andere oder eine neu erfundene Kategorie. So läuft das Spiel Runde für Runde bis zum Spielende (siehe Punkt 6.)

6.) **Spielende**

Es wird so lange gespielt, bis alle Fächer des Schrankes gefüllt sind, d.h. bis insgesamt 12 Kategorien gebildet worden sind. Danach werden je MitspielerIn die gesammelten Punkte zusammengerechnet und so die/der SpielerIn mit der höchsten Punktzahl – und damit die/der SiegerIn – ermittelt.

Variante mit Blitz

Soweit die „normale“ Spielversion. Für die KATEGORIUS Profis haben wir uns noch eine Variante mit Blitz ausgedacht:

Aufräumblitz (eine Kategorie plündern)

Für diese Variante gilt folgende Ergänzung: Sobald zwei oder mehr Fächer im Schrank befüllt sind, kann jede/r MitspielerIn zu jedem beliebigen Zeitpunkt einen Aufräumblitz auslösen, indem er/sie die Glocke ein Mal laut erklingen lässt. Damit signalisiert sie/er, dass sie/er den gesamten Inhalt einer Kategorie auf andere Kategorien verteilen kann und dass damit dieses Fach und auch diese Kategorie wieder frei wird.

Ein Beispiel: In der Kategorie „für die Reise“ liegen ein Schiff, ein Kuchen und eine Puppe. Diese können auf die im Schrank schon vorhandenen Kategorien „aus Metall“, „Lebensmittel“ und „Spielzeug“ verteilt werden. Die/der SpielerIn, der erfolgreich einen Aufräumblitz startet, erhält für jede aufgeräumte und in eine andere Kategorie einsortierte Wort-Bild-Karte einen Punkt und für die eingesparte Kategorie nochmals drei Punkte extra. Mit dem Zurücklegen des Kategorien-Schildes des freigewordenen Fachs wird der Aufräumblitz beendet.

Danach geht es mit dem Spieler weiter, der/die vor dem Blitz an der Reihe gewesen wäre.