

TwinFit – Een spel rondom woord-verbindingen

Er zijn thans drie TwinFit-spelen:

TwinFit-Elementa: Wat is deel waarvan? (gedeelte-geheel relatie)

TwinFit-Causa: Welke oorzaak leidt tot welk effect? (oorzakelijke relaties)

TwinFit-Instrumenta: Wat gebruikt men waarvoor? (instrumentele relaties)

Voor 2 – 4 spelers vanaf 4 jaar

Doelgroep:

Voor kinderen algemeen, voor in de logopedie, voor de afasie therapie en voor alle mensen, die hun brein willen verbeteren.

Spelkarakter:

TwinFit is een spel rondom de vorming van bijeenbehorenden begrippen. De 48 kaartjes van het spel vormen 24 paren.

De preciese samenvoeging van bij elkaar passende kaarten gebeurt niet zoals gewoon wegens gelijk evenbeeld, maar op grond van (semantisch-lexikalischer?) of ook (kontextbezogener?) samenhang.

Bij TwinFit-Elementa is de gedeelte-geheel-relatie (X is een deel van Y) beslissend. De spelers moeten dus beslissen, welk deel tot welk geheel hoort. De vin hoort bij de vis, de kurk bij de fles, de wijzer bij de klok.

Bij TwinFit-Causa gaat het om oorzakelijke relaties (oorzaak X leidt tot werking Y). De spelers zullen moeten beslissen, welke situatie door wat word veroorzaakt. Het laten vallen van een brandende lucifer veroorzaakt een bosbrand, de vlinder op de neus dat iemand moet niezen en de achteloos weggeworpen bananenschil, dat iemand op zijn bips valt.

Bij TwinFit-Instrumenta staan middel-doel-relaties (met voorwerp X bereikt men resultaat Y) in het middelpunt. Hier moeten de spelers beslissen, met welk tegenstand je wat kunt doen. De hengel om een vis te vangen, het zakdoekje om de neus te snuiten en de stofzuiger om schoon te maken.

Speelregels:

Allereerst worden alle kaarten met het beeld naar onderen op de tafel neergelegd. Nu mogen de spelers elk twee kaartjes omdraaien en bekijken. Indien de twee kaartjes een paar vormen mogen ze aan de kant worden gelegd. Winnaar is degene met de meeste paren.