

TwinFit – Een spel rondom woord-verbindingen

- TwinFit Contraria – Wat is het tegenovergestelde waarvan?
 TwinFit Assoziativa – Waaraan denk je bij ...?
 TwinFit Loca – Wie of wat werkt of woont waar?
 TwinFit Elementa – Wat is deel waarvan?
 TwinFit Causa – Welke oorzaak leidt tot welk effect?
 TwinFit Instrumenta – Wat gebruikt men waarvoor?
 TwinFit Hyponyma – Wat heft hetzelfde samenvattende begrip?
 TwinFit Objecta – Welke handelingen doelen op dezelfde dingen?
 TwinFit Verba – Welke dingen vergen dezelfde daad?

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:

Bij **TwinFit Contraria** worden steeds twee contrasten bij elkaar gezocht, die exact het tegenovergestelde van elkaar zijn (x heeft als voornaamste tegenstelling het tegenovergestelde van y). De spelers beslissen, welk stel kaarten een contrast vormen. Zo beelden bijvoorbeeld een dun mens en een erg dik mens het contrast uit tussen „dun” en „dik”.

Bij **TwinFit Assoziativa** worden steeds dingen en denkbeelden geassocieerd, die we in onze geest samen brengen of als denkbeeld activeren. Zo associëren wij bij de winter de sneeuwman en bij de muis een stuk kaas enz.

Bij **TwinFit Loca** worden steeds twee kaarten bij elkaar gezocht, die laten zien, waar een bepaald subject (persoon, dier) woont, werkt enz. Bijvoorbeeld: de clown werkt in het circus en de eskimo woont in een iglo.

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.

Aanbeveling voor de logopedie en taaloefening: doel van TwinFit is het ter sprake brengen van a) de afgebeelde voorwerpen en situaties, maar ook b) de tussen de twee kaarten bestaande relatie. Dit kan zowel a) woordgevijs als ook b) zingevijs gebeuren. Alle spelers zullen hun doen en laten door het benoemen van de voorwerpen of door het beschrijven van de samenhang moeten begeleiden.

Bijvoorbeeld: een speler van bijv. TwinFit-Cause legt een paar open, dan kan hij zeggen: „lucifer” – „brand”, maar ook „het bos brandt, omdat iemand een lucifer heeft laten vallen”. Of „iemand laat een lucifer vallen, daarom brandt het bos”.

Dat betekent, dat er met TwinFit zowel op woordniveau als ook op zinniveau gewerkt kan worden.

ITALIANO

Istruzioni del gioco TwinFit

- TwinFit Contraria – Cos'è il contrario di cosa?
 TwinFit Assoziativa – Che cosa suscita quali associazioni?
 TwinFit Loca – Chi o cosa abita o lavora in quale luogo?
 TwinFit Elementa – Cosa è parte di cosa?
 TwinFit Causa – Cosa porta a cosa?
 TwinFit Instrumenta – Cosa viene usato per cosa?
 TwinFit Hyponyma – Che cosa ha lo stesso concetto principale?
 TwinFit Objecta – Quali attività hanno lo stesso oggetto come obiettivo?
 TwinFit Verba – Quali oggetti richiedono la stessa attività?

Per 2 – 4 giocatori dai 4 anni.

Gruppo di riferimento:

Bambini (il gioco è utilizzabile sia nella vita quotidiana che durante la logoterapia), afasici e tutti coloro che desiderano fare esercizi per il potenziamento del cervello.

Gruppo di riferimento:

Nel gioco **TwinFit Contraria** l'importante è la relazione tra due caratteristiche (oggetti) opposte (la caratteristica principale di x è l'opposto della caratteristica principale di y).

I giocatori devono quindi decidere quale caratteristiche opposte formano una coppia. Per esempio un uomo corpulento e un uomo magro simboleggiano le caratteristiche opposte „magro” e „grasso”.