



Fex-Observeer en combineer!

Spelidee:

Laura M. Walk en
Wiebke F. Evers, 'ZNL
TransferZentrum für
Neurowissenschaften und
Lernen' aan de universiteit
van Ulm

Illustraties:

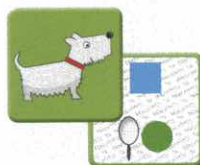
- Spelkaarten:
Nina Schmitt
- Fex-figuur:
Sonja Hansen

Stimuleert uitvoerende taken:

- Gevoelens en impulsen
beheersen
- Geestelijke flexibiliteit
verhogen
- Werkgeheugen trainen



Setkaart



Zoekkaart



Jokerkoekjeskaart

Fex - Observeer en combineer! is plezier voor klein en groot. De regels van het spel stimuleren het gebruik van uitvoerende taken. Tijdens de individuele speelfasen en de hier beschreven spelvarianten worden specifieke uitvoerende taken en de daarbij behorende competenties aangesproken:

Inhibitie of remmingen

- Aandacht sturen: de bijpassende kaart vinden, geconcentreerd zoeken, rekening houden met de dobbelsteen en indien nodig de takendobbelsteen negeren.
- Impulscontrole: niet direct gaan spelen, eerst de dobbelstenen vergelijken en eventueel de taken uitvoeren, niet vroegtijdig reageren en op de verkeerde kaart tikken.
- Verstoringen buitensluiten: zich niet door medespelers in de war laten brengen, zich niet laten afleiden door het zingen.

Werkgeheugen

- Opslaan en manipuleren: commando's en taken begrijpen en uitvoeren, rekening houden met uitzonderlijke situaties, bij 'spiegel' de afbeelding in het hoofd 'omdraaien'.
- Opmerksaamheid: zich de kaarten precies inprenten en bij het zoeken de herinnering vergelijken.
- Probleem oplossen: meerdere afbeeldingen met elkaar vergelijken, bij twee dobbelstenen de juiste taak afleiden.

Flexibiliteit

- Veranderend perspectief: setkaarten in een cirkel gedeeltelijk op de kop bekijken, ander zicht op het speelveld door wisselen van plaats.
- Instellen op veranderende situatie: continu veranderende taken door de twee dobbelstenen, continu aanpassen van het eigen gedrag ten opzichte van de taken.

Spelers: 1 tot 4
5 – 10 jaar

Spelduur: ca. 15 minuten

Inhoud: 50 setkaarten (5 sets met elk 10 kaarten)
50 zoekkaarten (5 sets met elk 10 kaarten,
herkenbaar aan de gekleurde rand op de achterkant)
10 jokerkoekjeskaarten (2 per set zoekkaarten,
herkenbaar aan het koekje op de achterkant)
1 Fex-figuur
1 takendobbelsteen
1 rood/groene dobbelsteen
20 Fex-punten

Spelvoorbereiding:

Eerst kiest iedereen een afbeelding en de daarbij horende set- en zoekkaarten. De tien setkaarten worden met de afbeelding naar boven in een cirkel midden op de tafel gelegd. De zoekkaarten met de gekleurde kaders, worden samen met de jokerkoekjeskaarten geschud en in een stapeltje met de afbeelding naar boven naast de setkaarten gelegd. In het midden van de cirkel setkaarten komt de Fex-figuur te staan, zodat iedereen er goed bij kan. Daarnaast moeten de Fex-punten klaargelegd worden.

Tips voor beginners: als je de tien setkaarten in een of twee rijen legt, heb je een beter overzicht. In dat geval zitten de spelers naast elkaar.

Verloop van het spel:

Wie de volgende zin het beste zeggen kan, mag beginnen: "Bij Fex, observeer en combineer, moeten de slimme spelers slim spelen". De speler die begint, pakt de bovenste zoekkaart en legt deze onderop de stapel. Alle spelers zoeken tegelijkertijd naar de setkaart die hoort bij de zoekkaart die nu bovenop ligt. Wie deze als eerste vindt, legt snel zijn hand erop. Daarna worden de kaarten vergeleken.

- Als op de achterkant van de set- en zoekkaarten dezelfde symbolen staan weergegeven, horen ze bij elkaar en krijgt de speler één Fex-punt.
- Als de kaarten verschillende symbolen hebben, krijgt de speler geen Fex-punt.

Het spel gaat verder met de klok mee. De volgende speler legt de bovenste kaart onderop de stapel en er begint een nieuwe ronde.

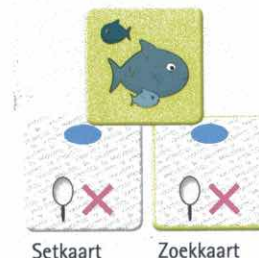
Belangrijk: de bovenste zoekkaart blijft op de stapel liggen tot de volgende ronde begint, zodat de volgende kaart niet al vroegtijdig herkenbaar is.

Er zijn geen setkaarten die bij de jokerkoekjeskaarten passen - je kunt dus ook geen zoekkaart vinden. Wie denkt dat de volgende zoekkaart een jokerkoekjeskaart is, pakt de Fex-figuur. Als deze op de achterkant het jokerkoekjessymbool heeft staan, heeft de speler gelijk en krijgt hij één Fex-punt. Als dat niet het geval is, krijgt hij geen punt.

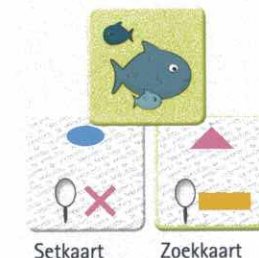
Het spel is afgelopen als de stapel zoekkaarten is doorgespeeld of als een van de spelers alle vooraf vastgelegde Fex-punten heeft gewonnen.

Opmerking: als de basisregels in het begin wat moeilijk zijn, zijn er verschillende mogelijkheden om het spel wat makkelijker te maken.

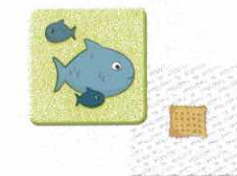
- Speel met minder setkaarten: sorteer hiervoor de paren in de set- en zoekkaarten.
- Speel zonder jokerkoekjeskaarten: haal hiervoor alle jokerkoekjeskaarten uit het spel. De Fex-figuur is ook niet nodig in deze spelvariant.
- Afwisselend trekken en zoeken: als niet iedereen tegelijkertijd naar de bijpassende setkaart zoekt, kan de speler die aan de beurt is, in alle rust naar de bijpassende setkaart zoeken.



Achterkant is hetzelfde



Achterkant is niet hetzelfde



Jokerkoekjeskaart

Fex-varianten

De volgende spelvarianten stimuleren de uitvoerende taken van de spelers nog meer. Als het moeilijkheidsniveau stijgt, blijft het spel ook spannend en uitdagend voor ervaren zoekers.

Afhankelijk van de spelvariant kan de afloop van een ronde anders zijn.

Dobbelsteen Fex

De spelvoorbereiding is hetzelfde als het basisspel. Daarnaast wordt de takendobbelsteen klaargelegd. Voordat de bovenste kaart onderop de stapel wordt gelegd, wordt met de dobbelsteen gegooid.

Het symbool geeft weer welke taak geldt in deze ronde.



Plaatswissel: Zodra de zoekkaart zichtbaar is, rennen alle spelers tegen de klok in om de tafel en gaan zitten op de plaats rechts naast hun oude plaats. Met dit nieuwe zicht op het spelbord gaan ze vervolgens zoeken naar de bijbehorende setkaart.



Spiegel: Bij dit symbool moeten de spelers het spiegelbeeld van de weergegeven zoekkaart vinden. Het bij elkaar horende paar heeft daarnaast een spiegelsymbool in dezelfde kleur op de achterkant.



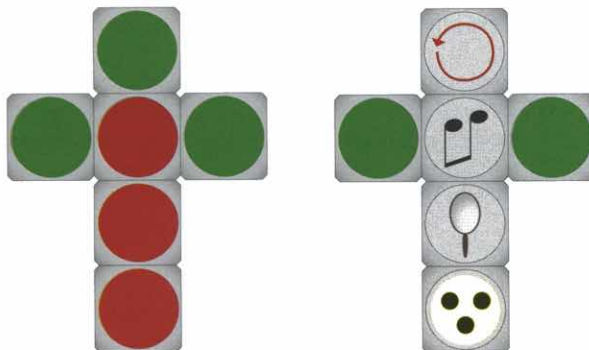
Blind: Net als eerder wordt de bovenste kaart van de stapel gepakt. Nu hebben alle spelers 10 seconden de tijd om zich de kaart die nu bovenop ligt, goed in te prenten. Als iedereen samen en hardop tot 10 heeft geteld, wordt de eerdere zoekkaart weer op de stapel gelegd. Daarna kan het zoeken beginnen. Als de setkaart is gevonden, worden de twee bovenste kaarten onderop de stapel gelegd en begint de volgende ronde.



Lied: De spelers komen een lied overeen (bijv. Alle eendjes zwemmen in het water). Als de bovenste kaart van de stapel wordt gepakt, zingen alle medespelers samen het lied terwijl naar de setkaart wordt gezocht.



Groen: Hier gelden de regels van het basisspel.



Net als in het basisspel, is het spel afgelopen als de stapel zoekkaarten is doorgespeeld of als een van de spelers alle vooraf bepaalde Fex-punten heeft gewonnen.

Dobbelsteen Fex-plus

De spelvoorbereiding is hetzelfde als het basisspel. Maar voor dit spel zijn beide dobbelstenen nodig. Voordat de bovenste kaart onderop de stapel wordt gelegd, wordt met beide dobbelstenen gegooid. Eerst wordt gekeken naar de rood/groene dobbelsteen, want deze ronde wordt gespeeld met de betreffende rood/groene taak.

- Groen: de taak die op de takendobbelsteen wordt weergegeven (zie Dobbelsteen-Fex), geldt.
- Rood: de takendobbelsteen wordt genegeerd en er wordt gespeeld volgens het basisspel.

LET OP! Als de rood/groene dobbelsteen en de takendobbelsteen beide 'groen' zijn, moet het Fex-figuurtje gepakt worden. Wie het snelst is, krijgt een Fex-punt.

Het spel is afgelopen als de stapel zoekkaarten is doorgespeeld of als een van de spelers alle vooraf bepaalde Fex-punten heeft gewonnen.

Variant voor Fex-experts

De spelvoorbereiding en het spelverloop verlopen volgens het basisspel. Maar in de variant voor Fex-experts wordt met twee zoekkaarten tegelijk gespeeld. Leg de bovenste kaart onderop de stapel. Leg de volgende kaart naast de stapel. Deze kaart en de kaart die nu bovenop de stapel ligt, moeten gezocht worden. Wie de twee bijbehorende setkaarten heeft gevonden, legt zijn hand op beide kaarten. Als er een jokerkoekjeskaart bij zit, legt men de ene hand op de gezochte setkaart en pakt met de andere de Fex-figuur.

Het spel is afgelopen als de stapel zoekkaarten is doorgespeeld of als een van de spelers alle vooraf bepaalde Fex-punten heeft gewonnen.

Tip:

deze variant kan gecombineerd worden met Dobbelsteen Fex en Dobbelsteen Fex-plus.



Fex – des yeux astucieux !

Idée de jeu :

Laura M. Walk et Wiebke F. Evers, ZNL – „Transferzentrum für Neurowissenschaften und Lernen“ de l'université d'Ulm en Allemagne

Illustrations :

- Cartes à jouer : Nina Schmitt
- Figurine Fex : Sonja Hansen

Stimulation des

fonctions d'exécution :

- Gérer les sentiments et les impulsions
- Accroître la souplesse mentale
- Exercer la mémoire de travail



Carte set



Carte recherche



Carte gâteau farceur

C'est quoi ce jeu ?

Les petits comme les grands prennent plaisir à jouer à « Fex, des yeux astucieux ! ». Les règles du jeu exigent des joueurs d'user de leurs fonctions exécutives. Pendant les différentes phases du jeu et dans les différentes variantes de jeu décrites ci-après, des fonctions exécutives précises et des compétences en découlant sont sollicitées de diverses manières :

Inhibition

- Orientation de l'attention : trouver la carte qui convient, chercher en restant concentré, tenir compte du dé et ignorer le dé des règles le cas échéant.
- Contrôle des impulsions : ne pas commencer à jouer sur-le-champ, commencer par comparer les dés et appliquer la règle le cas échéant, ne pas réagir dans la précipitation et toquer la mauvaise carte.
- Occulter les sources de dérangement : ne pas se laisser distraire par les autres joueurs, ne pas se laisser déconcentrer par le chant.

Mémoire de travail

- Mémoriser et manipuler : se souvenir des ordres et des règles et les exécuter, tenir compte de situations particulières, « retourner » l'image en « miroir » mentalement.
- Mémoire immédiate : graver la carte dans sa mémoire et la comparer avec ce souvenir en cherchant.
- Résolution de problèmes : comparer stratégiquement plusieurs cartes, déduire la règle adéquate avec deux dés.

Flexibilité

- Changement de perspective : observer les cartes set formant un cercle qui sont pour partie à l'envers, vision modifiée sur l'espace de jeu en changeant de place.
- S'adapter à une situation modifiée : des règles qui changent perpétuellement grâce aux deux dés, adaptation permanent de son comportement aux règles.

Joueurs : 1 à 4

5 à 10 ans

Durée du jeu : env. 15 minutes

Contenu : 50 cartes set (5 sets de 10 cartes chacun)
50 cartes recherche (5 sets de 10 cartes chacun, reconnaissables à la bordure colorée au dos)
10 cartes gâteau farceur (2 par set de cartes de recherche, reconnaissables au gâteau au dos)
1 figurine Fex
1 dé de règle
1 dé rouge et vert
20 points Fex

Préparation du jeu :

Commencez par sélectionner un motif et ne prenez que les cartes set et recherche correspondantes. Posez les dix cartes set en cercle au milieu de la table faces visibles. Mélangez les cartes recherche à la bordure colorée avec les cartes gâteau farceur, puis formez une pile face à motif vers le haut, à côté des cartes set. Placez la figurine Fex au milieu des cartes set de sorte que chacun des joueurs puisse l'atteindre facilement. Mettez aussi les points Fex à disposition.

Conseil pour les joueurs débutants : poser les dix cartes set sur une ou deux rangées offre une meilleure vue d'ensemble des cartes. Dans ce cas, les joueurs s'assoient les uns à côté des autres.

Déroulement du jeu :

Celui qui arrive le mieux à prononcer la phrase suivante commence : « Dans „Fex, des yeux astucieux“, d'astucieux lynx scrutent de leurs yeux ! » Le joueur qui commence prend la carte recherche du haut et la pose sous la pile. Tous les joueurs cherchent simultanément la carte set correspondant à la carte recherche située sur le dessus de la pile. Celui qui la trouve en premier pose rapidement la main dessus. Il est temps de comparer les cartes :

- Si les cartes set et recherche comportent des symboles identiques au dos, elles forment une paire et le joueur reçoit un point Fex.
- Si les cartes présentent des symboles différents, le joueur n'obtient aucun point Fex.

La partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur suivant place la carte du dessus sous la pile, et une nouvelle manche commence !

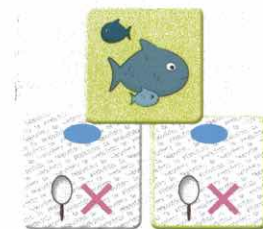
Attention : la carte recherche supérieure reste sur le dessus de la pile jusqu'à ce que la manche suivante commence pour que la prochaine carte ne soit pas visible avant la manche suivante.

Les cartes gâteau farceur ne correspondent à aucune carte set : il ne s'agit donc pas d'une véritable carte de recherche. Le joueur qui pense avoir affaire à une carte gâteau farceur,  saisit la figurine Fex. Si la carte est marquée du symbole de gâteau farceur au dos, le joueur a raison et obtient un point Fex. Sinon, il n'en obtient pas.

Le jeu s'achève dès que la pile de cartes recherche est épuisée ou si un joueur a gagné un nombre de points Fex prédéfini.

Remarque : si les règles de base s'avèrent trop compliquées au début, il existe différents moyens de rendre le jeu plus simple :

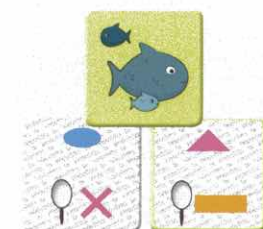
- Jouer avec un plus petit nombre de cartes set : pour ce faire, retirez le nombre de paires de cartes set et recherche de votre choix avant de commencer la partie.
- Jouer sans cartes gâteau farceur : pour ce faire, retirez toutes les cartes gâteau farceur avant le début de la partie. Dans ce cas, la figurine Fex ne sert pas non plus.
- Alterner entre tirer et chercher : si tout le monde ne cherche pas la carte set en même temps, le joueur à qui vient le tour peut chercher la carte set correspondant à la carte recherche en toute tranquillité.



Carte set Carte recherche



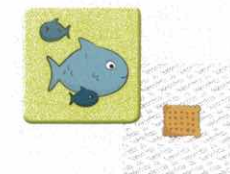
Les dos sont identiques



Carte set Carte recherche



Les dos ne sont pas identiques



Carte gâteau farceur

Variantes Fex

Les variantes de jeu suivantes sont encore plus exigeantes en termes de fonctions exécutives. Le jeu reste palpitant avec un niveau de difficulté croissant et offre également de nouveaux défis aux joueurs expérimentés. Suivant la variante, le déroulement d'une partie peut changer légèrement.

Fex dé

Préparez le jeu conformément aux règles de base. Le dé de règle est également mis à disposition. Lancez le dé avant de placer la carte de recherche de dessus sous la pile.

Le symbole indique les règles qui s'appliquent pendant cette manche :



Changement de place : dès que la carte de recherche est visible, tous les joueurs courent autour de la table dans le sens inverse des aiguilles d'une montre et s'installent à la place à droite de leur place précédente. Avec cette nouvelle perspective sur le jeu, la recherche de la carte set correspondante devient plus compliquée.



Miroir : lorsque le dé affiche ce symbole, il faut trouver l'image miroir de la carte recherche représentée. La paire de cartes qui vont ensemble présente également un symbole de miroir de la même couleur au dos.



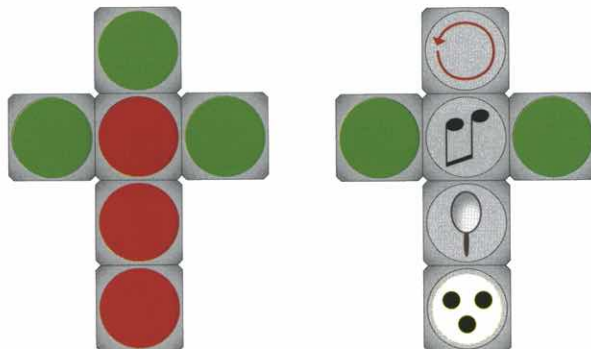
Aveugle : comme à l'accoutumée, la carte recherche supérieure est retirée de la pile. Maintenant, tous les joueurs disposent de 10 secondes pour imprimer la carte désormais visible dans leur mémoire. Une fois que tout le monde a compté jusqu'à 10 à voix haute, la carte recherche précédente est replacée sur la pile. La recherche peut maintenant commencer. Si un joueur trouve la carte set, glissez les deux cartes du dessus sous la pile et une nouvelle manche commence.



Chant : les joueurs conviennent d'un chant que tout le monde connaît (par ex. Ainsi font font font les petites marionnettes). Une fois que la carte de recherche est retirée du dessus de la pile, tous les joueurs chantent la chanson en chœur pendant la recherche.



Vert : Dans ce cas, les règles du jeu de base s'appliquent.



Comme dans le jeu de base, le jeu s'achève dès que la pile de cartes recherche est épuisée ou si un joueur a gagné un nombre de points Fex prédéfini.

Fex dé plus

Préparez le jeu conformément aux règles de base.

Dans cette variante, on se sert de deux dés. Lancez les deux dés ensemble avant de placer la carte recherche de dessus sous la pile. Commencez par regarder le dé rouge et vert et jouez ensuite cette partie en fonction de la règle rouge ou verte correspondante :

- « Vert » : la règle du dé des règles (voir « Fex dé ») s'applique.
- « Rouge » : le dé des règles est ignoré et la partie se joue selon les règles de base.

Attention: lorsque le dé rouge et vert et le dé des règles tombent sur le « vert », il faut saisir la figurine Fex. Le plus rapide obtient un point Fex.

Le jeu s'achève dès que la pile de cartes recherche est épuisée ou si un joueur a gagné un nombre de points prédéfini.

Variante Fexpert

Préparez le jeu et jouez conformément aux règles de base. Mais dans la variante Fexpert, on joue avec deux cartes recherche en simultanée.

Remplacez la carte supérieure sous la pile. La carte suivante est placée à côté de la pile. Il faut chercher cette dernière ainsi que celle qui occupe le dessus de la pile face visible. Celui qui trouve les deux cartes set correspondantes pose ses mains dessus en même temps. Si l'une des deux est une carte gâteau farceur, le joueur doit poser une main sur la carte set recherchée et se saisir de la figurine Fex de l'autre.

Le jeu s'achève dès que la pile de cartes recherche est épuisée ou si un joueur a gagné un nombre de points prédéfini.

Conseil :

Cette variante peut également être combinée avec « Fex dé » et « Fex dé plus ».