

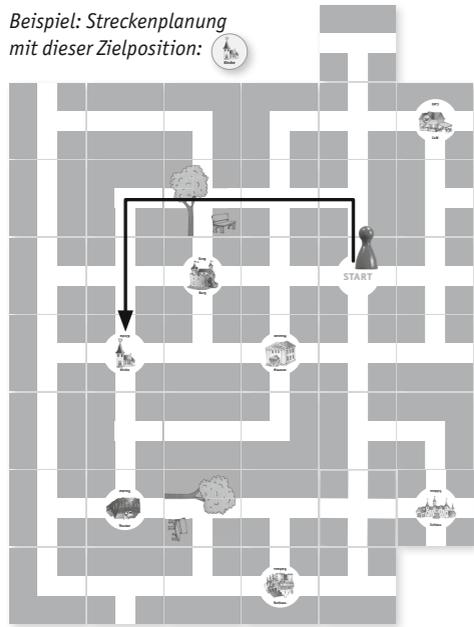
Städtetour Spielstufe 2

Die Spielfigur wird auf den Startpunkt in der Mitte gesetzt. Der älteste Mitspieler beginnt. Er zieht einen Positionspunkt vom Spielfeldrand und sucht die entsprechende Position auf dem Stadtplan. Er legt seinen Positionspunkt offen auf dieser Karte ab. Vor seinem Spielzug überlegt er, wie er auf kürzestem Wege die Spielfigur vom Startpunkt zur Zielposition führen kann. Dabei sind folgende Regeln zu beachten:

- Der Spieler muss auf seinem Wege eine kurze Pause auf einer Parkbank einplanen. Das bedeutet, dass er auf seiner Strecke vom Startpunkt zu seiner Zielposition mindestens eine Wegekarte mit einer Parkbank durchqueren muss.
- Es dürfen alle Wege- und alle Positionskarten beliebig häufig vor- und rückwärts passiert werden.

Abbildung 5

Beispiel: Streckenplanung mit dieser Zielposition:

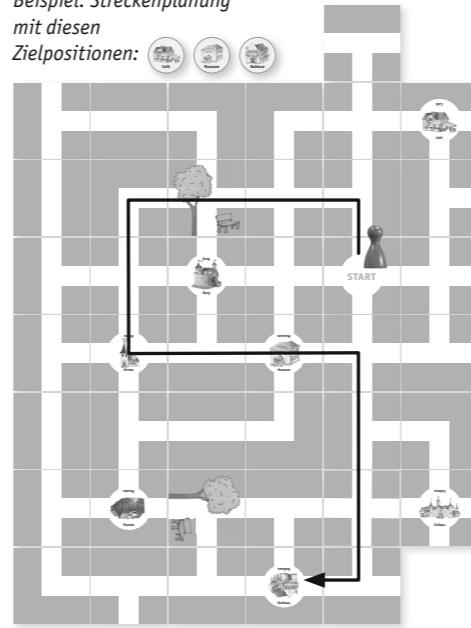


Ist die erste Runde beendet, zieht der erste Spieler der neuen Runde vom Spielfeldrand einen weiteren Positionspunkt. Diesen legt er zusammen mit seinem Positionspunkt aus der ersten Runde auf den passenden Positionen im Stadtplan ab.

Der Spieler geht die geplante Strecke mit der Spielfigur ab (Abbildung 5) und zählt dabei die Karten, die er auf seinem Weg durchläuft. Diese Anzahl wird notiert. Er nimmt den erreichten Positionspunkt auf und legt diesen offen vor sich hin. Dieser kommt erneut bei den weiteren Spielrunden des Spielers zum Einsatz. Die Spielfigur setzt er auf der Zielposition ab. Diese Position ist der Startpunkt für den nächsten Mitspieler. Der nächste Mitspieler beginnt seinen Spielzug wieder mit dem Ziehen eines Positionspunktes, den er auf der passenden Positionskarte ablegt. Er folgt im weiteren Verlauf den gleichen Regeln des vorausgegangenen Spielzuges. Ist die erste Runde beendet, zieht der erste Spieler der neuen Runde vom Spielfeldrand einen weiteren Positionspunkt. Diesen legt er zusammen mit seinem Positionspunkt aus der ersten Runde auf den passenden Positionen im Stadtplan ab.

Abbildung 6

Beispiel: Streckenplanung mit diesen Zielpositionen:

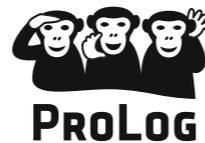


Spielstufe 1 und 2

Spielende

Das Spiel endet nach drei Runden, wenn alle Positionspunkte ins Spiel gebracht wurden. Die für die Wege benötigten Kartenabschnitte werden für jeden Mitspieler über die drei Spielrunden zusammengezählt. Es gewinnt der Spieler, der die kürzesten Strecken geplant hat, also die niedrigste Punktzahl aufweist.

Vor seinem Spielzug überlegt er, wie er auf kürzestem Wege mit der Spielfigur die beiden Zielpositionen anläuft. Dabei ist wieder zu berücksichtigen, dass auf der Strecke mindestens eine Wegekarte mit Parkbank zum Pausieren zu durchqueren ist. Der Spieler geht die geplante Strecke mit der Spielfigur ab und zählt dabei die Karten, die er auf seinem Weg durchläuft. Diese Anzahl wird notiert. Er nimmt die Positionspunkte auf und legt diese offen für die weitere Spielrunde vor sich hin. Die Spielfigur setzt er auf der zuletzt erreichten Zielposition ab. Von dort startet der nächste Spielzug. Für die nächste Spielrunde gilt der gleiche Spielablauf – dann mit einem zusätzlichen, also dritten Positionspunkt, der bei der Streckenplanung angesteuert werden soll (Abbildung 6).



PROLOG Therapie- und Lernmittel GmbH
Olpener Straße 59 51103 Köln
Telefon +49 (0) 221 66 09 10 Fax +49 (0) 221 66 09 111
info@prolog-shop.de www.prolog-shop.de

Dipl.-Psych. Dr. Gisa Baller
Prof. Dr. Elke Kalbe
Dr. Stephanie Kaesberg MSc Psy
Prof. Dr. Josef Kessler

NEUROVITALIS

STADTPLANSPIEL

Spielanleitung

Das Stadtplan-Spiel fördert das räumliche Denken und das vorausschauende Planen. Es eignet sich sowohl für die Einzel- als auch für die Gruppentherapie. In der Einzeltherapie wird der Therapeut als Mitspieler einbezogen; in der Gruppentherapie können bis zu acht Teilnehmer mitspielen. Für das Spiel liegen Anleitungen in einer leichten und einer gesteigerten Schwierigkeitsvariante vor.

Spielmaterial 72 Wegekarten



24 Positionskarten



1 Startkarte



24 Positionspunkte



1 Spielfigur



Bereit legen: Stift und Papier

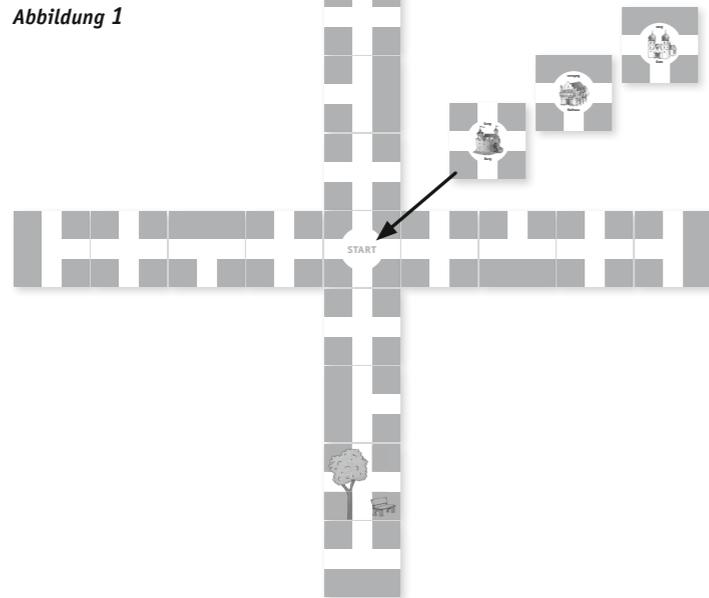


Spielstufe 1 und 2

Ziel des Spiels Im Spielverlauf sind zwei Aufgaben zu lösen. Zunächst wird gemeinschaftlich aus den Karten ein Stadtplan in der Größe von 9 x 9 Karten gelegt. Danach plant jeder Mitspieler innerhalb von drei Spielrunden eigene Wegstrecken, auf denen er bestimmte Positionen auf dem Spielplan ansteuern soll. Dabei ist die Aufgabe, möglichst kurze Wege zu finden.

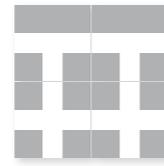
Vorbereitung Die Startkarte wird mittig auf den Tisch gelegt. Die Positionskarten werden übereinander gestapelt und offen auf die Startkarte gelegt. Von der Startkarte ausgehend werden Wegekarten ausgelegt, jeweils vier rechts, links, ober- und unterhalb der mittigen Positionskarten (*Abbildung 1*). Diese Kartenauslage markiert die Spielfeldgröße von 9 x 9 Karten. Alle weiteren Wegekarten werden auf alle Mitspieler möglichst gleichmäßig aufgeteilt. Die Verteilung muss nicht ohne Rest aufgehen. Die Mitspieler stapeln ihre Wegekarten aufeinander und stellen ihren Stapel offen vor sich ab. Pro Mitspieler werden drei Positionspunkte verdeckt neben das Spielfeld gelegt.

Abbildung 1

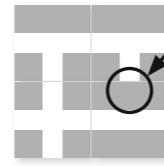


Spielablauf

Abbildung 2



richtige Anschlüsse



falscher Anschluss

Abbildung 3



richtiger Rand



falscher Rand

Stadtplan legen

Der älteste Mitspieler beginnt. Ein Spielzug besteht aus zwei Aktionen: Der Spieler nimmt die oberste Positionskarte aus der Mitte auf und legt diese an eine beliebige passende Anschlussstelle der ausliegenden Wegekarten an. Anschließend nimmt er die oberste Wegekarte von seinem eigenen Stapel auf und fügt diese ebenfalls in den Plan ein.

Beim Anlegen der Karten ist darauf zu achten, dass die Anschlussstellen der Wege in jede Richtung passen (*Abbildung 2*). Dabei dürfen an den Rändern nur Randkarten liegen; es darf also kein Weg über die Randbegrenzung hinausführen (*Abbildung 3*).

Der nächste Mitspieler beginnt seinen Spielzug wieder mit dem Anlegen einer Positionskarte aus der Spielfeldmitte. In einem weiteren Zug legt er die obere Wegekarte seines eigenen Stapels an. Die Runde wird fortgeführt.

Liegt keine Positionskarte mehr in der Mitte, verbleibt an dieser Stelle die Startkarte. Die darauf folgenden Spielrunden werden reihum mit dem Ablegen einer Wegekarte aus dem eigenen Spielerstapel fortgeführt. Dabei dürfen die Spieler unter den verbliebenen Restkarten des eigenen Stapels frei wählen. Gemeinsames Ziel ist es, alle Lücken des Stadtplans zu schließen.

Wenn der Stadtplan zum Ende hin nicht mit den Restkarten der Spielerstapel vervollständigt werden kann, dürfen in gemeinsamer Überlegung Karten des Stadtplans mit den Spielerkarten ausgetauscht werden.

Ist der Stadtplan fertiggestellt, geht es weiter mit der zweiten Aufgabe, der Planung einer Städtetour.

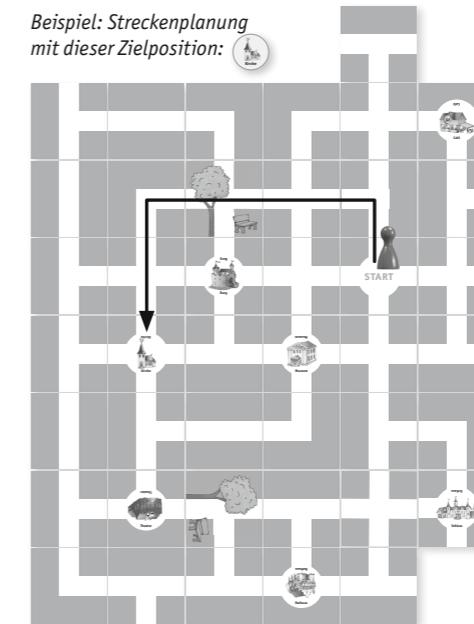
Städtetour Spielstufe 1

Die Spielfigur wird auf den Startpunkt in der Mitte gesetzt. Jeder Mitspieler zieht drei der Positionspunkte vom Spielfeldrand und legt diese verdeckt vor sich hin. Der älteste Mitspieler beginnt. Er deckt einen seiner Positionspunkte auf und sucht die entsprechende Positionskarte auf dem Stadtplan. Er legt seinen Positionspunkt offen auf dieser Karte ab. Vor seinem Spielzug überlegt er, wie er auf kürzestem Wege die Spielfigur vom Startpunkt zu der Zielposition führen kann. Dabei sind folgende Regeln zu beachten:

- Der Spieler soll auf seinem Weg eine kurze Pause auf einer Parkbank einplanen. Das bedeutet, dass er auf seiner Strecke vom Startpunkt zu seiner Zielposition mindestens eine Wegekarte mit einer Parkbank durchqueren muss.
- Es dürfen alle Wege- und alle Positionskarten beliebig häufig vor- und rückwärts passiert werden.

Abbildung 4

Beispiel: Streckenplanung mit dieser Zielposition:



Der Spieler geht die geplante Strecke mit der Spielfigur ab (*Abbildung 4*) und zählt dabei die Karten, die er auf seinem Weg durchläuft. Diese Anzahl wird notiert. Er nimmt den erreichten Positionspunkt auf und nimmt ihn aus dem Spiel. Die Spielfigur setzt er auf der Zielposition ab. Diese Position ist der Startpunkt für den nächsten Mitspieler. Der nächste Mitspieler beginnt seinen Spielzug wieder mit dem Ziehen eines Positionspunktes, den er auf der passenden Positionskarte ablegt. Er folgt im weiteren Verlauf den gleichen Regeln des vorausgegangenen Spielzuges. Die Runde wird fortgeführt.