

| | |
|--|--|
| HfH-PMT | |
| Für Sie durchgesehen – im DiZ (HfH) einsehbar | |
| <p>„cuboro basis“ von Matthias Etter von 1993 (Vorläufermodell von 1986) Preis: 169 CHF</p> |  |
| Therapiematerial | Einsetzbar als Freizeitspiel und in der Therapie. |
| Umfang, Grösse | „cuboro basis“ ist ein Grundbaukasten bestehend aus 30 Buchenholzwürfeln, je 50 x 50 x 50 mm und 5 Murmeln. Mit diesem Grundkasten können viele Kugelbahnen gebaut werden, gleichzeitig ist er die Voraussetzung für die Verwendung von Zusatzkästen. |
| Kategorie (z.B. speziell für Therapie oder als Adaptation einsetzbar?) | „cuboro“ war ursprünglich für den Einsatz an einer Sonderschule gedacht. Es eignet sich sowohl als Freizeit- wie auch als therapeutisches Spiel. Zudem ist es als Lehrmittel im Einsatz. |
| Aufwand, Vorbereitung | Je nach Einsatzart: Ohne Aufwand und Vorbereitung kann man mit den Würfeln einfach spielerisch ausprobieren, erste Kugelbahnen zu konstruieren. Zudem gibt es (ebenfalls im DiZ) das Buch „cuboro kreativ denken“ und die dazugehörige Aufgabenbox mit vielen Konstruktionsvorschlägen, die teilweise aufwändig auszuführen sind. |
| Alter / Zielgruppe | Es ist ein Mehrgenerationenspiel, das ab 5 Jahren zu empfehlen ist. |
| Gibt es ein Modell (Normalität und Abweichung, Handlungsmodelle)? | <p>Das Grundidee des Spiels ist seine Einfachheit basierend auf geometrischen, mathematischen und physikalischen Gesetzmässigkeiten. Trotz dieser Einfachheit sind sehr viele Kombinationen möglich. Die grundlegende Idee ist, das Spiel spielerisch nutzen zu können und durch „berühren zu begreifen“. Darüber hinaus gibt es die Möglichkeit, über die Aufgaben aus z.B. „cuboro kreativ denken“ gezielt zu fördern. Orientierungssinn, räumliches Vorstellungsvermögen und logisches Denken sollen zusammengebracht und spielerisch erlernt werden.</p> <p>Etters philosophische Grundidee ist, dass einzelne Elemente, richtig kombiniert, ein sinnvolles Ganzes bilden.</p> |

| | |
|--|--|
| Förderbereiche | <ul style="list-style-type: none"> • Konzentration und Aufmerksamkeit • Orientierung • Räumliches Vorstellungsvermögen • Logisches Denken, dreidimensionales Denken • Taktisches/strukturiertes Vorgehen, Vorgehen nach Plan • Kreativität • Teamfähigkeit bei Gruppenaufgaben • (Fein-)Motorik • Visuomotorische Koordination |
| Qualität der Anweisung / Anleitung | <p>„cuboro basis“ beinhaltet neben den Würfeln und Murmeln keine weiteren Anleitungen. Das Zusatzmaterial „cuboro kreativ denken“ ist darum sehr sinnvoll, wenn man die Möglichkeiten des Spiels wirklich nutzen möchte. Die Einführung in das Spiel und Konstruktionsanleitungen hier sind sehr gut lesbar und umsetzbar.</p> |
| Zielgruppe laut Verfasser / sonstige Eignung | <p><u>Zielgruppe:</u> Matthias Etter entwickelte das Spiel in den 70er Jahren in der Arbeit mit Sonderschulkindern als Lernspiel. Je nach Alter und Begabung sollten Lösungen zu erreichen sein durch logisches Denken, Ausprobieren, Nachahmen, Kopieren Auswendiglernen, Schritt-für-Schritt-Übungen oder auch Ertasten bei Sehbehinderungen. Heute ist es ein generationenübergreifendes Spiel bzw. Lehrmittel und</p> |

| | |
|---|--|
| | <p>findet seinen Einsatz auch in der (Ergo-)Therapie oder in Eignungstests.</p> <p><u>Eignung:</u> Orientierungssinn, räumliches Vorstellungsvermögen und logisches Denken gehören zusammen und sind spielerisch lernbar.</p> |
| Hinweise zu Qualität / Evaluation | <p>Die Holzwürfel sind an sich schon sehr schön zu benutzende Elemente, ebenso die Glasmurmeln. Zudem lädt das Spiel zum Ausprobieren ein und kann alleine oder im Team in ganz unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden genutzt werden. Die vielen Möglichkeiten und die Kombinierbarkeit machen es zu einem sehr wertvollen Spiel.</p> |
| Übungsintensität im Verhältnis zur Spieldauer | <p>Üben und Spielen sind hier eins.</p> |
| Spielablauf / Spassfaktor | <p>Der Spielablauf ist sehr variabel: Vom spielerischen Ausprobieren bis zum konzentrierten Bauen nach Anweisung.</p> <p>Wer Spass am Ausprobieren hat bzw. sich gerne beim Denken herausfordern lässt, ist mit „cuboro“ bestens bedient.</p> |

| | |
|---|--|
| Dauer | Die Dauer ist abhängig davon, ob man spielerisch ausprobiert oder nach Vorgaben vorgeht. Auch der Schwierigkeitsgrad hat einen Einfluss auf die Spieldauer. |
| Handhabbarkeit | Für jeden/ jede sehr gut handhabbar. |
| Therapeutische Varianten / Transfer | „Durch berühren begreifen“: „cuboro“ ermöglicht es, spielerisch logisches Denken zu trainieren und das über verschiedene Herangehensweisen (siehe „Zielgruppe laut Verfasser“) |
| das sagt der Verlag: | Ein Mehrgenerationenspiel , das einerseits fördernden Charakter hat, andererseits Spielvergnügen sein soll. Es ist als Spiel alleine oder in Gruppen geeignet. |
| Im Kontext Schweizerdeutsch verwendbar? | Ja |
| Zusätzliches | Das Prinzip: Die Würfel haben je 2-3 Funktionen (Oberflächenrinnen bzw. Tunnel), so dass sie an der Oberfläche sowie im Inneren verbunden werden können. Eine relativ geringe Anzahl einfacher Würfel kann so zu sehr vielen Kombinationen zusammengestellt werden. |
| bei Praktikerinnen nachgefragt: | Sehr ansprechend, lädt Kinder direkt zum Ausprobieren und Spielen ein. Ausserdem |

| | |
|---|---|
| | ist es sehr vielseitig einsetzbar. „cuboro kreativ denken“ bietet zudem viele Aufgabenstellungen und Spielvorschläge. |
| Votum zu Preis - Leistung | Relativ teuer in der Anschaffung, dafür vielseitig verwendbar und für alle Altersstufen gedacht. Zudem sind die Spielelemente sehr robust. Ausserdem ist das Spiel erweiterbar für Interessierte. |
| unser zusammenfassendes Inhalts-Votum: | Ästhetisch und haptisch sehr ansprechend und sehr weit anwendbar. |
| Zusammenfassung wichtigster Schlagwörter zum Material (für Schlagwortsuche) | Kombinationskugelbahnen, kreatives Logikspiel, zwei- bzw. dreidimensional, vielseitig einsetzbar. |
| Datum, textverantwortlich | 09.07.2014, Frauke Brandhorst |

gez. STR 18.10.2012