

HfH-PMT

Für Sie durchgesehen – im DiZ (HfH) einsehbar

**Finger Twist**  
 Haim Shafir & Geannie Gadish  
 AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Dietzenbach  
 Erscheinungsjahr: 2012  
 24.90 CHF



Therapiematerial	Fingergeschicklichkeitsspiel
Umfang, Grösse	1 Spiel bestehend aus: 32 Spielkarten, 72 Haargummis, 1 Glocke ca. 18x10x5cm, sehr handlich
Kategorie	nicht speziell für die Therapie entwickelt, aber gut adaptierbar
Aufwand Vorbereitung	max. 5 Minuten: Regelheft durchlesen
Alter / Zielgruppe	auf der Packung: 6+, im Anleitungsheft: 4+ es ist ein Gesellschaftsspiel für 2-6 Spieler
Förderbereiche	<p><i>visuelle Wahrnehmung</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Raumlage (liegt der gelbe Gummi unter oder über dem grünen Gummi?)</li> <li>• visuelles Gedächtnis (wenn man die Aufgabe erschwert und die Karte nur für kurze Zeit zeigt)</li> <li>• Farbwahrnehmung</li> </ul> <p><i>Feinmotorik</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Allgemeine Fingergeschicklichkeit</li> <li>• Hand-Hand-Koordination (mit einer Hand die Gummis spannen, die Finger der anderen Hand gebeugt halten um die Gummis darüber zu lassen)</li> <li>• Fingerbeweglichkeit</li> <li>• Kraftdosierung (Wie stark muss ich die Gummis spannen, damit sie über die richtige Anzahl Finger kommen?)</li> </ul> <p><i>Handlungsplanung</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Schritt-für-Schritt-Vorgehen (Welcher Gummi kommt zuerst?)</li> </ul> <p><i>Sozial – emotionaler Bereich</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Regelbewusstsein (Karte abgeben bei Verlust)</li> <li>• Umgang mit Gewinnen – Verlieren (Thema der Frustrationstoleranz)</li> </ul>

Qualität der Anweisung / Anleitung	kurz und knapp, aber gleichzeitig klar verständlich
Zielgruppe laut Verfasser / sonstige Eignung	Familien, Kinder der Vorschulstufe der Schwierigkeitsgrad lässt sich mit Zusatzregeln für ältere Kinder steigern
Hinweise zu Qualität / Evaluation	Das Spiel hat durch seine anregende Gestaltung einen hohen Aufforderungscharakter. Die Karten sind extra so gezeichnet, dass sie für Linkshänder wie auch Rechtshänder anwendbar sind.
Übungsintensität im Verhältnis zur Spieldauer	Es muss nicht geübt werden, sondern kann eigentlich direkt mit dem Spiel begonnen werden. Für jüngere Kinder (6 Jahre) ist es vielleicht hilfreich gemeinsam eine Karte durchzuspielen, damit das Spielverständnis sicherlich vorhanden ist.
Spielablauf / Spassfaktor	Der Spassfaktor ist für die meisten Kinder vom Erfolg abhängig. Gewinnt man mehrere Runden nacheinander keine Karte, sinkt die Lust am Spiel sofort. Man merkt, dass man nicht plötzlich gewinnen wird, da die Aufgaben stets dieselben sind. Umso motivierender ist das Spiel jedoch für den Gewinner: die jeweiligen Aufgaben sind so kurz, dass ein Erfolg dem Nächsten folgt.
Dauer	ca. 10 Minuten
Handhabbarkeit	Das Spiel ist fast schon ohne das Reglement selbsterklärend. Zusätzlich können die Regeln gut angepasst und modifiziert werden (mehr Runden; keine Abgabe bei Verlust; Karte unterschiedlich lang aufgedeckt lassen; nur das Muster muss stimmen und die Farben nicht (Farbenblinde, Vereinfachung); ...). Wenn man das Niveau erhöhen / senken will, kann man auch zusätzlich selbst Karten malen, die dem Niveau der Kinder angepasst sind.
Therapeutische Varianten / Transfer	Das Spiel kann sicherlich gut zur Förderung der Feinmotorik und visuellen Wahrnehmung eingesetzt werden. Um es in einer Therapieeinheit zu integrieren, könnte man die ganze Stunde als „Fingertraining“ von Anfang an deklarieren. Denkbar wäre mit den Gummis dann die ganze Stunde zu arbeiten, ein „Weitspicken“ oder „Zielspicken“ zu veranstalten oder auch einen kleinen Geschicklichkeits-Parcours aufzubauen, durch den man die Gummis mit möglichst wenig Versuchen durchspicken soll. Das Spiel kann dann noch als Abrundung am Ende gespielt werden. Wenn der Fokus vermehrt auf die visuelle Wahrnehmung gelegt werden möchte, kann man in der Stunde bereits die Raumorientierung / Raumlage thematisieren (z.B. mit einer Schatzsuche, bei der das Kind die Schatzkarte lesen soll und die Schätze z.B. gerade die Gummis sind oder mit einem Spiel, bei dem es darum geht die Raumbegriffe „oben, unten, hinter, etc.“ zu üben) und dann ebenfalls noch das Spiel dazu einbauen. Oder man kann den Fokus mehr auf die visuelle Merkfähigkeit legen und Spiele wie zum Beispiel das

	Fotografenspiel (ein Kind ist die Kamera, das andere der Fotograf: Bilder fotografieren (durch Augenöffnen und merken) machen und ebenfalls mit dem Fingertwist verbinden (dann aber die Karten nur für eine bestimmte Zeit offen lassen und danach zudecken).
Im Kontext Schweizerdeutsch verwendbar?	Ja
Zusätzliches	In Deutschland heisst das Spiel „Ring'!Ding“
das sagt der Verlag:	Hier heisst es für alle am Spieltisch: Farben flink finden, Ringe richtig raufstecken – „Ding!“
Eigene Erfahrungen:	Das Spiel stellt eine scharfe Beobachtungsaufgabe und erfordert auch strategisches Denken. Es wird sehr schnell während dem Spielverlauf klar, wer gewinnen wird. Die Aufgaben bleiben stets gleich (Vorzeigekarte mit Gummis an Fingern, die dann nachgeahmt werden soll), es braucht für den Erfolg eine schnelle visuelle Auffassungsgabe, Fingergeschicklichkeit und das unabhängige Bewegen der Finger. Hat ein Kind diese Fertigkeiten besser ausgebildet, wird immer dieses Kind der Gewinner bleiben, man hat nicht eine Chance um plötzlich besser zu sein. Das kann dann (bei solch einer Mitspielerkonstellation) sehr schnell demotivierend sein. Ein Kartendurchgang dauert (je nach Schwierigkeit) nicht einmal eine Minute: so erlebt man sehr viele Niederlagen / Erfolge direkt nacheinander. Die Klingel ist für alle Kinder eine grosse Motivation und erhöht den Spassfaktor ungemein, die Haargummis mit den vielen Farben faszinieren sogar auch Jungs.
Votum zu Preis - Leistung	kostenneutral: kleines Spiel, kleiner Preis
unser zusammenfassendes Inhalts-Votum:	Das Spiel ist günstig, man hat sich sehr schnell eingelesen und hat eine kurze Spieldauer: der Einsatz ist also sehr einfach zu gestalten. Die Fördermöglichkeiten sind sicherlich vorhanden, jedoch sollte man sich unbedingt Gedanken zur Erschwerung und Vereinfachung machen, damit man auf die individuellen Niveaus eingehen kann.
Zusammenfassung wichtigster Schlagwörter zum Material	Fingergeschicklichkeit, kurze Dauer, unkompliziert
Datum, textverantwortlich	9. Juni 2013, Florence Haas, SOJ