

Für Sie durchgesehen – im DiZ (HfH) einsehbar

<p>Chocolate Fix – Das zuckersüsse Logikspiel Verfasser: Mark Engelberg Bezugsquelle, Jahr: Geiger Toys GmbH, 2010 Preis: 36.00 CHF</p>	 <p>The image shows the 'Chocolate Fix' game box, which is blue and yellow. The box features the 'Thinkfun' logo and the title 'CHOCOLATE FIX Das zuckersüsse Logikspiel'. In front of the box, there is a black tray containing several chocolate pralines in different colors (brown, pink, white) and a small spiral-bound notebook with the game's instructions and puzzles. A small blue bag of pralines is also visible.</p>
<p>Therapiematerial</p>	<p>Logikspiel</p>
<p>Umfang, Grösse</p>	<p>relativ klein und handlich 1 Spiel beinhaltet: 1 Pralinenschachtel, 1 kleiner Spiralblock mit 40 Aufgaben und Lösungen, 9 Pralinen-Spielsteine, 18 Platzhalterkärtchen und 1 Mitnahmebeutel</p>
<p>Kategorie (z.B. speziell für Therapie oder als Adaptation einsetzbar?)</p>	<p>nicht speziell für die Therapie entwickelt aber gut einsetzbar</p>
<p>Aufwand, Vorbereitung</p>	<p>Es braucht keine Vorbereitung, die Spielanleitung ist kurz und verständlich geschrieben, das Spiel praktisch selbsterklärend</p>
<p>Alter / Zielgruppe</p>	<p>Kinder ab 8 Jahren, Einzelspiel</p>
<p>Gibt es ein Modell (Normalität und Abweichung, Handlungsmodelle)?</p>	<p>Andere Logikspiele wie „Rushhour“, „Logix“ und „Think-a-Dot“</p>
<p>Förderbereiche</p>	<p>Aufmerksamkeit und Konzentration:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Fokussierung der Aufmerksamkeit - Konzentrationsdauer <p>kognitiver Bereich:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Strategisches Denken - Handlungsplanung <p>visuelle Wahrnehmung:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Figur-Grund-Wahrnehmung - Wahrnehmung der Raumlage - Wahrnehmungskonstanz - Wahrnehmung von räumlichen Beziehungen - Formen-Wahrnehmung

	<p>Sozial-emotionaler Bereich:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Frustrationstoleranz (Umgang mit Frust, wenn die Aufgaben nicht beim ersten Mal gelingen, Durchhaltewillen zeigen)
Qualität der Anweisung / Anleitung	einfach und verständlich erklärt mit kurzen Texten und Bildbeispielen
Zielgruppe laut Verfasser / sonstige Eignung	Das Spiel ist für jung und alt geeignet – für alle die Lust haben zu knobeln.
Hinweise zu Qualität / Evaluation	Durch das farbige und kreative Design erhält das Spiel einen sehr motivierenden Charakter. Das Material wirkt stabil und qualitativ hochwertig.
Übungsintensität im Verhältnis zur Spieldauer	Nach dem Durchlesen der kurzen Anleitung mit einem Beispiel kann direkt mit dem Knobeln begonnen werden. Es braucht also keine Übungsphase. Durch den Aufbau der Aufgaben (von einfach bis schwer) wird der Spieler optimal ins Spiel eingeführt. Für jüngere Spieler ist es sicherlich hilfreich, zu Beginn eine Aufgabe gemeinsam zu lösen.
Spielablauf / Spassfaktor	Der Spassfaktor ist hoch, die Aufgaben motivieren den Spieler immer weiter zu kommen und besser zu werden, das Spiel kann „süchtig“ machen!
Dauer	Die Aufgaben können einzeln oder nacheinander gelöst werden. Mit der Schwierigkeit der Aufgaben steigt auch die Lösungsdauer.
Handhabbarkeit	Das Spiel ist sehr handlich und praktisch verpackt. Durch die verschiedenen Niveaus der Aufgaben ist das Spiel für Jung und Alt spannend.
Therapeutische Varianten / Transfer	<p>Das Spiel kann in der Therapie zur Förderung der Aufmerksamkeit und Konzentration eingesetzt werden. Durch den motivierenden Charakter des Spieles fällt es Kindern und Jugendlichen leichter sich darauf zu fokussieren und die Konzentrationsdauer kann erhöht werden. Ebenso kann mit dem Spiel die Handlungsplanung thematisiert werden. Beim Spielen entwickeln sich eigene Strategien und eine „Schritt-für-Schritt-Vorgehensweise“ wird eingeübt. Beispielsweise kann das Kind einen „Wettbewerb“ mit sich selber führen und die Anzahl der am Stück gelösten Aufgaben von Therapiestunde zu Therapiestunde erhöhen. Um die Handlungsplanung (in Form einer „Schritt-für-Schritt-Vorgehensweise“) zu üben, können z.B. die Signalkarten von Döpfner, Schürmann und Frölich (Buch: Therapieprogramm für Kinder mit hyperkinetischem und oppositionellem Problemverhalten THOP) als zusätzliches Material verwendet werden. Diese zeigen einem Kind eine Vorgehensweise auf, die es dann im Spiel üben kann. Beispiel: 1. Signalkarte „Stopp, was soll ich tun?“ → Das Kind soll lernen sich nicht ohne überlegen in eine Aufgabe zu stürzen, sondern zuerst die Aufgabe richtig zu verstehen. Im Spiel könnte man dazu zuerst die Anleitung mit dem Kind lesen und eine Beispielaufgabe machen. Auch bietet das Spiel eine Förderung im Bereich der visuellen Wahrnehmung. So kann es als Alternative zu Arbeitsblättern und nicht zwingend am Tisch durchgeführt</p>

	<p>werden.</p> <p>Das Spiel könnte auch Eltern empfohlen werden die ein Spiel suchen, das ihr Kind selbstständig zuhause spielen kann und gleichzeitig logisches Denken und Konzentration fördert.</p>
das sagt der Verlag:	<p>Chocolate Fix ist ein Logikspiel in seiner einfachsten Form: Ein 3x3-Felder-Spiel im Stil von Tic Tac Toe mit neun Spielsteinen, die jeweils zwei bestimmte Attribute haben (Form und Farbe). Chocolate Fix wurde, inspiriert von Logix und Think-a-Dot, als ein Logikspiel erfunden, das dir auf witzige und süsse Weise den Denkprozess beim Kombinieren und Schlussfolgern bewusst macht.</p>
Im Kontext Schweizerdeutsch verwendbar?	Ja
Zusätzliches	Es ist auch ein iPhone-App zu Chocolate Fix verfügbar.
bei Praktikerinnen nachgefragt:	<p>In der Praxis mit Jugendlichen während einer Therapiestunde ausprobiert:</p> <p>Diese waren von Anfang an sehr angetan vom Äusseren des Spieles und starteten sogleich motiviert. Nach kurzer Erklärung konnten sie die Übungen selbstständig lösen. Mit der Zeit entwickelte jeder Spieler eigene Strategien und Vorgehensweisen. Durch wiederholte Erfolgserlebnisse durch das Lösen der einzelnen Aufgaben werden die Jugendlichen immer wieder zu neuen und schwierigeren Aufgaben motiviert. Erst einmal mit dem Lösen der Aufgaben begonnen, wollten sie fast nicht mehr aufhören. Auch der Umgang mit Frust wird zum Thema, gerade wenn man eine Aufgabe falsch gelöst hat und diese dann nochmal von Neuem beginnen muss. Hier wurde der Durchhaltewillen und die Frustrationstoleranz der Jugendlichen beobachtbar.</p> <p>Chocolate Fix kann auch zu Zweit gespielt werden, entweder abwechslungsweise (dann kann der andere Spieler das „Warten“ üben) oder zusammen. Im gemeinsamen Spiel mussten sich die Jugendlichen in Absprache und Kooperation üben und über mögliche Lösungswege diskutieren.</p>
Votum zu Preis - Leistung	Angemessen, da das Material sehr schön gestaltet und qualitativ hochwertig ist
unser zusammenfassendes Inhalts-Votum:	<p>Schönes, motivierend gestaltetes Spiel mit hohem Aufforderungscharakter. Die Anleitung ist kurz und verständlich geschrieben und ein direkter Einstieg in das Spiel ist danach ohne Probleme möglich. Die Platzhalterkärtchen sind eine gute Hilfestellung im Lösen der Aufgaben.</p> <p>Ein Logikspiel für Jung und Alt!</p>
Zusammenfassung wichtigster Schlagwörter zum Material (für Schlagwortsuche)	Logikspiel, Konzentration, Motivation
Datum, textverantwortlich	11.06.2013, Laura Held und SOJ

gez. STR 18.10.2012