



WARNING!
Not suitable for children under 3 years.
Choking hazard due to small parts! Danger of suffocation!
Please keep all the information.



TLW 79403
TLW 81305



HABA education

HABA Sales GmbH & Co. KG
August-Grosch-St. 28-38
96476 Bad Rodach · GERMANY

Made in China

Code
158843

- 🇫🇷 Fex - Les im-
perturbables petits
architectes !
- 🇳🇱 Fex - Storen stoort
niet!
- 🇪🇸 Fex - El fastidio
que no fastidia
- 🇮🇹 Fex - Disturbare
non disturba
- 🇩🇪 Fex - Stören stört
nicht!
- 🇨🇳 菲克斯——不要紧！



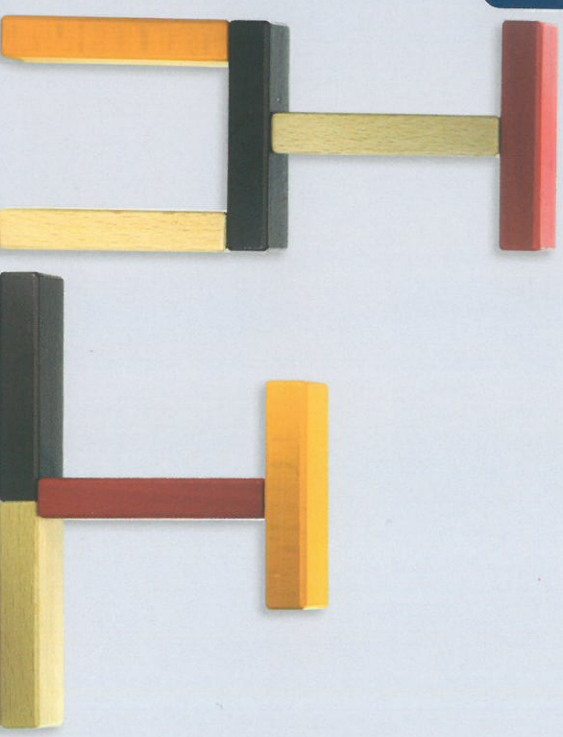
HABA education

Fex - Never mind!

encourages:

- self regulation
- control of attention
- concentration and focus

Age 4+





Fex - Stören stört nicht!

Spielidee:

Dr. Sabine Kubesch und Laura Waik, ZNL Transferzentrum für Neurowissenschaften und Lernen an der Universität Ulm

Dr. Xuezhao Lan, Harvard Graduate School of Education, Cambridge, USA

Illustration:

Sonja Hansen

Ein spannendes Fex-Spiel für 2 - 5 Baumeister ab vier Jahren, mit drei zusätzlichen Schwierigkeitsstufen für neue spielerische Herausforderungen. Außerdem mit Solo-Variante und weiteren Spielvarianten mit Fex-Effekt.

Spieler: 2 - 4

Alter: 4 +

Spieldauer: ca. 20 Minuten

Stein auf Stein – nur wer fließig baut und sich nicht ablenken lässt, gewinnt dieses Bauspiel. Aber das ist leichter gesagt als getan! Mit allen Mitteln der (Bau)Kunst versucht ein Störenfried möglichst viel Unruhe zu stiften und die Baumeister damit von ihrer Arbeit abzulenken.

Im Spiel „Fex - Stören stört nicht“ trainieren die Kinder spielerisch ihr Arbeitsgedächtnis und die Fähigkeit, ihre Aufmerksamkeit gezielt steuern zu können bzw. sich nicht ablenken zu lassen. Darüber hinaus wird die Emotions- bzw. Selbstregulation der Kinder gezielt trainiert. All diese Fähigkeiten tragen zur Förderung der schulischen Lernleistung bei.

Spielmaterial:

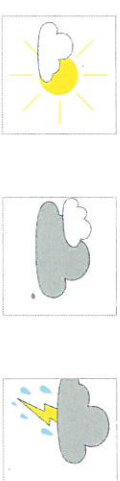
- 24 farbige Bausteine
- 30 Bauplan-Karten in 3 verschiedenen Schwierigkeitsstufen
- Rosa (schwer): 12 Karten mit 6 Bausteinen
- Blau (mittel): 12 Karten mit 5 Bausteinen
- Grün (leicht): 6 Karten mit 4 Bausteinen
- 6 Störkarten
- 6 Beruhigungskarten
- 1 Stopuhr
- 1 Batterie AG13
- 1 Würfel
- 15 Fex-Punktechips (= 5 Punkte)
- 20 Fex-Punktechips (= 1 Punkt)
- 1 Spielanleitung

Hinweis:

Es wird empfohlen, dass ein Erwachsener den Kindern vor Spielbeginn die Spielmaterialien und Spielregeln erklärt.

Die Störkarten:

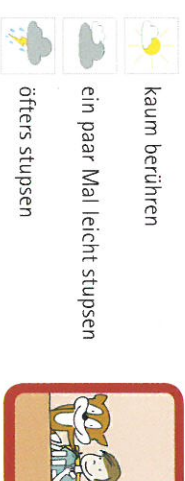
Jede Störkarte zeigt eine Störaktion. Im Spiel ist immer ein Kind der Störenfried. Bei den Aktionen geht es aber nicht darum, möglichst laut, sondern gezielt und nach Vorgabe des Würfels zu stören. Das Kind soll sich also beim Stören ebenfalls selbstreguliert verhalten. Der Würfel zeigt drei unterschiedliche Störintensitäten:



Je nach Würfelergebnis führt der Störenfried eine der folgenden Aktionen der Störkarten aus:

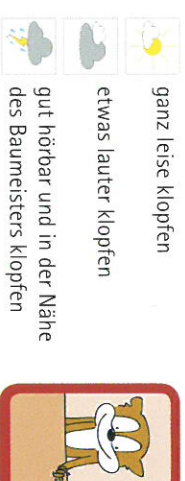
Anstupsen

Der Störenfried stups den Baumeister auf Arm oder Schulter.



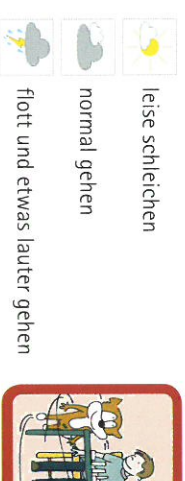
Auf den Tisch klopfen

Der Störenfried klopft mit seinen Fingern immer wieder auf den Tisch.



Um den Tisch gehen

Der Störenfried geht ein paar Mal um den Baumeister herum.



über die Schulter schauen
Der Störfried schaut dem Baumeister über die Schulter.



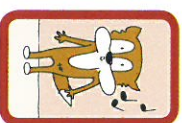
nur dahinter stehen
und schauen
näher rankommen und mal
rechts, mal links schauen
den Baumeister beim
Zuschauen fast berühren



Pfeifen oder Summen
Der Störfried pfeift oder summt immer wieder vor sich hin.



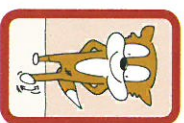
ganz leise einzelne Töne
pfeifen oder summen
etwas lauter pfeifen oder summen
gut hörbar längere Melodien
pfeifen oder summen



Mit den Füßen tippen
Der Störfried tippt immer wieder mit den Füßen unter dem Tisch.



ganz leise tippen
etwas lauter tippen
gut hörbar tippen, auch mal leicht
auf den Fuß des Baumeisters



Die Beruhigungskarten:

Die sechs Beruhigungskarten zeigen Möglichkeiten, wie sich ein Kind in einer Situation verhalten und beruhigen kann, in der es seine Gefühle nicht mehr richtig unter Kontrolle hat:

Tief durchatmen



Der Baumeister atmet
fünf- bis sechsmal tief und
ruhig ein und wieder aus.

Bis 10 zählen



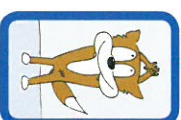
Der Baumeister zählt leise
oder in Gedanken langsam bis 10.

Kurz aus der
Situation gehen



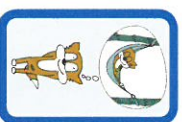
Der Baumeister steht auf,
dreht sich um und geht
ein paar Schritte.

Ausstrecken und Arme
verschränken



Der Baumeister lehnt sich
zurück, verschränkt die Arme
und streckt sich richtig lang aus.

An etwas Schönes denken



Der Baumeister denkt an
eine für ihn schöne und
beruhigende Situation.

Fex-Joker



Der Baumeister sucht sich die für ihn
beste Methode zur Beruhigung aus
(eine eigene oder eine aus den Karten).

Spielvorbereitung:

Legt die Bausteine in die Tischmitte. Vor Spielbeginn entscheiden sich die Kinder, mit welcher Schwierigkeitsstufe der Bauplan-Karten sie spielen möchten. Die Bauplan-Karten der gewählten Schwierigkeitsstufe (= Farben der Kartenrahmen) werden aussortiert und verdeckt gestapelt. Die Störkarten und Beruhigungskarten werden ebenso jeweils in einen eigenen Stapel gemischt und verdeckt gestapelt. Haltet die Stoppuhr, den Würfel und die Fex-Punktechips bereit.

Spielablauf:

Das Spiel geht reihum im Uhrzeigersinn. Das Kind, das am schnellsten „Stein auf Stein!“ sagen kann, ist der erste Baumeister und nimmt den verdeckten Stapel der Bauplan-Karten zu sich.

Der Störenfried

Der linke Mitspieler des Baumeisters ist der Störenfried und würfelt. Der Würfel zeigt an, wie stark er den Baumeister kontrolliert beim Bauen stören darf (Intensität 1-3). Dafür zieht er eine Störkarte und versucht mit der darauf abgebildeten Aktion den Baumeister aus der Ruhe zu bringen, sobald dieser mit dem Bauen beginnt. Dabei muss sich der Störenfried natürlich an die gewürfelte Störintensität halten. Wenn der Störenfried will, darf er nach etwa der Hälfte der Zeit eine neue Störkarte ziehen.

Der Zeitnehmer

Der rechte Mitspieler des Baumeisters ist der Zeitnehmer und nimmt die Stoppuhr. In der Grundvariante stellt er die Zeit der Stoppuhr auf 1 Minute ein. Achtung: Bei der Bedienung der Stoppuhr ist es anfänglich ratsam, die jüngeren Kinder zu unterstützen!

Der Baumeister

Jetzt kann das Spiel losgehen! Gemeinsam rufen alle Kinder das Startsignal „Let's Fex!“ und der Zeitnehmer startet die Stoppuhr. Gleichzeitig zieht der Baumeister die oberste Bauplan-Karte des ausgewählten Stapels, legt die Karte vor sich ab und versucht das bunte Bauwerk schnellstmöglich mit den Bausteinen nachzubauen. Hat der Baumeister ein Bauwerk richtig nachgebaut, bestätigen die Mitspieler dies mit

einem kurzen „okay“. Der Baumeister zieht sofort die nächste Bauplan-Karte vom Stapel und baut auch dieses Bauwerk nach.

Bemerkt der Baumeister während des Spiels, dass es ihm durch die Ablenkung des Störenfrieds zunehmend schwerer fällt, sich zu konzentrieren und seine Gefühle zu kontrollieren, kann er eine Beruhigungskarte ziehen und sich mit der darauf abgebildeten Aktion beruhigen. Während der Beruhigungszeit stoppt der Zeitnehmer die Stoppuhr. Er startet die Uhr wieder, wenn der Baumeister sich beruhigt hat und weiterbaut.

Rundende:

Sobald die Stoppuhr abgelaufen ist, ruft der Zeitnehmer „Stopp!“ und die Runde ist beendet. Der Baumeister erhält jetzt für jede erfüllte Bauplan-Karte einen Fex-Punkt aus dem Vorrat. Alle Bauplan-Karten werden neu gemischt und wieder verdeckt gestapelt. Anschließend werden die Rollen (Baumeister, Störenfried, Zeitnehmer) um eine Position im Uhrzeigersinn getauscht.

Tipps:

- Der Baumeister darf frei wählen, ob er die Steine (wie auf den Karten abgebildet) mit der schmalen Seite oder aber lieber mit der breiten Seite nach vorn verbaut. Wichtig für den korrekten Aufbau sind die Farben, Positionen und Lagen (senkrecht/waagrecht) der einzelnen Bausteine.
- Mit zunehmender Bau- und Spielerfahrung können die Kinder die Schwierigkeitsstufe steigern (von 4 auf 5 auf 6 Bausteine pro Karte). Die Baumeister sollten darauf achten, sich weder unter- noch überzufordern.
- Natürlich können auch alle Bauplan-Karten in einem Stapel zusammengefasst werden. Somit kommt noch mehr Abwechslung ins Spiel!
- Hat ein Kind fünf 1er-Fex-Punkte gesammelt, tauscht es diese gegen einen Ser-Fex-Punktechip ein.

Spielende:

Das Spiel endet, wenn jedes Kind dreimal in die Rolle des Baumeisters geschlüpft ist. Jetzt zählt jeder seine gesammelten Fex-Punkte. Wer die meisten Fex-Punkte gesammelt hat, gewinnt das Spiel und ist der allergrößte Baumeister. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.



Die Fex-Schwierigkeitsstufen:

Das Grundspiel kann durch die Fex-Schwierigkeitsstufen sehr gut an die Leistungen der Kinder angepasst werden. Der Baumeister darf sich vor Spielbeginn für eine Stufe entscheiden. Bei allen Schwierigkeitsstufen wird nach den Regeln des Grundspiels gespielt. Ergänzend gelten jeweils die Regeln der nachfolgend beschriebenen Schwierigkeitsstufen.

Hinweis: Die Fex-Schwierigkeitsstufen sind als grobe Orientierungshilfen gedacht und werden zunehmend schwieriger. Sie sind vom Alter bzw. der Arbeitsgedächtnisleistung und der Selbstregulation der Kinder abhängig. Auch die Zeitangaben sind als Richtwerte zu sehen: Frischgebackene Baumeister können zum Beispiel auch länger bauen bzw. der Störfried darf weniger stören.

Schwierigkeitsstufe 1:

Zeitvorgabe: 1 ½ Minuten

Der Baumeister zieht zwei Bauplan-Karten und prägt sich beide Bauwerke ein. Die Farben der Bausteine muss sich der Baumeister nicht merken. Anschließend dreht er die Karten um und versucht beide Bauwerke aus dem Gedächtnis nachzubauen. Sobald er glaubt, die Bauwerke richtig nachgebaut zu haben, überprüft er sie schnell mit seinen Mitspielern und deckt die beiden Bauplan-Karten auf. Danach deckt der Baumeister zwei weitere Bauplan-Karten auf und prägt sie sich wieder ein, usw.

Für jedes richtig gebaute Bauwerk erhält der Baumeister einen Fex-Punkt.

Schwierigkeitsstufe 2:

Zeitvorgabe: 1 ½ Minuten

Der Baumeister zieht eine Bauplan-Karte. Er prägt sich das Bauwerk und die Farben der Bausteine ein. Danach dreht er die Karte wieder um. Jetzt versucht er, das bunte Bauwerk aus dem Gedächtnis nachzubauen. Wenn er glaubt, das Bauwerk richtig aufgestellt zu haben, überprüft er es schnell mit seinen Mitspielern und deckt die Bauplan-Karte auf. Nur wenn das Bauwerk richtig gebaut wurde, erhält der Baumeister einen Fex-Punkt. Der Baumeister zieht anschließend eine neue Bauplan-Karte und prägt sie sich wieder ein, usw.

Schwierigkeitsstufe 3:

Zeitvorgabe: 1 Minute

Der Baumeister legt drei Bauplan-Karten vor sich ab und prägt sich die drei Bauwerke gut ein. Die Farben der Bausteine muss sich der Baumeister nicht merken. Sobald er sich die Bauwerke eingepägt hat, dreht er die Karten um. Der Zeitnehmer tippt jetzt mit dem Finger auf eine verdeckt liegende Bauplan-Karte. Der Baumeister versucht nun genau dieses Bauwerk richtig nachzubauen. Hat der Baumeister das Bauwerk fertiggestellt, deckt er die dazugehörige Karte auf. Danach tippt der Zeitnehmer sofort auf das nächste Bauwerk. Auch dieses Bauwerk versucht der Baumeister richtig nachzubauen. Hat der Baumeister noch Zeit, darf er auch noch das dritte Bauwerk nachbauen. Spätestens wenn die Zeit abgelaufen ist, werden alle Bauwerke gemeinsam kontrolliert. Für jedes richtig gebaute Bauwerk erhält der Baumeister einen Fex-Punkt.

Tip: Baumeister-Profis können die Schwierigkeitsstufen 1 und 3 noch schwieriger gestalten, indem sie sich zusätzlich die Farben der Bausteine einprägen. Die Zeitvorgabe sollte jetzt aber mindestens zwei Minuten betragen!

Weitere Spielvarianten:

Bei allen Spielvarianten wird nach den Regeln des Grundspiels und der gewählten Schwierigkeitsstufe gespielt. Zusätzlich gelten jeweils noch die Regeln der nach-folgend beschriebenen Spielvarianten.

Die Solo-Variante

Das Spiel kann natürlich auch solo gespielt werden. In der Solo-Variante gibt es keinen Störfried, sondern der Baumeister spielt gegen die Zeit. Er baut möglichst schnell drei Bauwerke richtig nach (mit aufgedeckten Bauplan-Karten oder aus dem Gedächtnis) und stoppt die dafür benötigte Zeit. Anschließend versucht der Baumeister seinen eigenen Rekord zu knacken!

Spielvarianten für junge Baumeister

Diese Varianten eignen sich gut als Einstieg ins Baugeschäft:

- Junge Baumeister können die Bauwerke zum Einstieg zuerst flach auf dem Tisch nachbauen.
- Beim Übergang zu den dreidimensionalen Bauwerken können anfangs die Farben der Bausteine außer Acht gelassen werden. So baut es sich leichter, denn jetzt muss nur die Form des Bauwerks mit der Bauplan-Karte übereinstimmen.

Die Spielvariante für besonders schnelle Baumeister – mit Fex-Effekt!

In dieser Variante spielt jeder Baumeister nacheinander zwei Runden:

- In der ersten Runde baut der Baumeister möglichst schnell drei Bauwerke richtig nach (mit aufgedeckten Bauplan-Karten oder aus dem Gedächtnis), ohne dass er dabei vom Störfried gestört wird. Der Zeitnehmer stoppt die Zeit, die der Baumeister dafür benötigt. Die Zeiten werden für jeden Baumeister auf einem Blatt notiert.
- In der zweiten Runde baut der Baumeister ebenfalls möglichst schnell drei Bauwerke. Jetzt darf der Störfried aber den Baumeister ablenken. Der Baumeister versucht die Störung zu ignorieren. Der Zeitnehmer stoppt wiederum die benötigte Zeit.

Hat jeder zwei Runden gespielt, werden die Zeiten für jeden Baumeister addiert. Wer für beide Runden insgesamt die geringste Zeit benötigt hat, gewinnt das Spiel.

Tip: Diese Spielvariante eignet sich sehr gut, um Kindern bewusst zu machen, dass man schneller ist, wenn man ungestört arbeiten kann. Dies gilt natürlich auch für die Erledigung der Hausaufgaben. Also: Türe zumachen und CD-Spieler, Computer und Handy ausschalten, wenn es an die Hausaufgaben geht oder auf eine Klassenarbeit gelernt wird!

Tip: Natürlich ist es auch möglich, die einzelnen Varianten miteinander zu kombinieren!