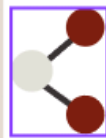
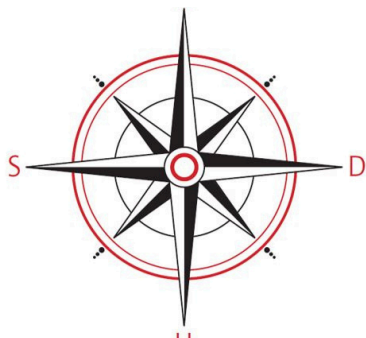


Beurteilung von Spielen nach dem Schlaumeier-Punkte-System



Schlaumeier-Punkte-System

So funktioniert es:

0 Anton-Punkte bei 0 Merkmalen



1 Anton-Punkte bei 1-2 Merkmalen



2 Anton-Punkte bei 3-4 Merkmalen

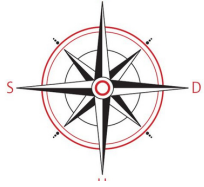


3 Anton-Punkte bei 5-6 Merkmalen



Je mehr Anton-Punkte
umso intensiver die Förderung

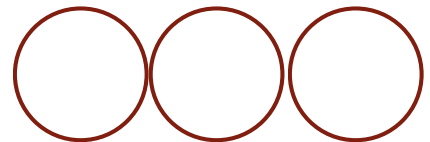
© Wits



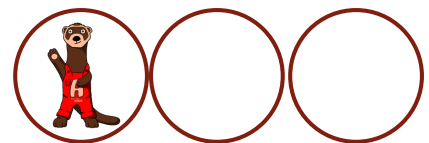
Schlaumeier-Punkte-System

Streiche an! So funktioniert es:

0 Anton-Punkte bei 0 Merkmalen



1 Anton-Punkte bei 1-2 Merkmalen



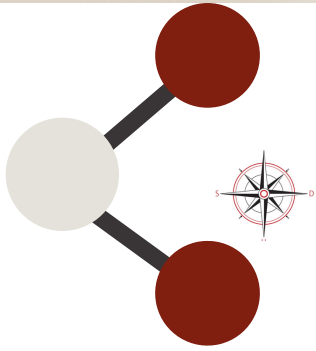
2 Anton-Punkte bei 3-4 Merkmalen



3 Anton-Punkte bei 5-6 Merkmalen



Je mehr Anton-Punkte
umso intensiver die Förderung

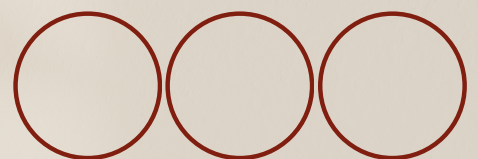


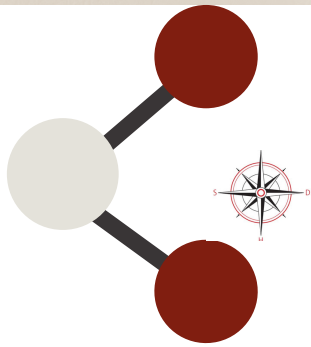
Schlaumeier- Punkte-System 1

Diese wichtigen Fähigkeiten der **Impuls-
Steuerung** schulst du mit die Spiel

- Aufmerksam sein und sich nicht ablenken lassen Im richtigen
- Moment reagieren und eine Aktion ausführen Handlungen plötzlich abbrechen, wenn es die Regel verlangt.
- Sich zurückhalten, wenn ein Mitspieler an der Reihe ist Impulse kontrollieren und nicht unangemessen reagieren, z. B. bei einer Niederlage
- Bei plötzlichen Regeländerungen eingeschliffene Handlungen und alte Regeln unterdrücken

Drei Anton-Punkte





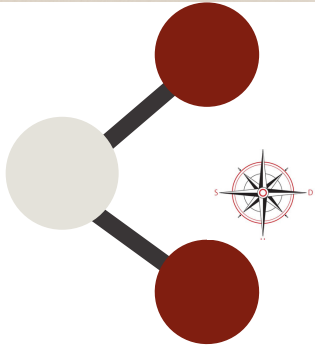
Schlaumeier- Punkte-System 2

Diese wichtigen Fähigkeiten der **kognitiven Flexibilität** schulst du mit diesem Spiel

- Sich einfache bis komplexe Regeln merken können
- Handlungen strategisch planen
- Zielgerichtet vorgehen
- Taktisches Vorgehen, Lösungswege abwägen und Konsequenzen berücksichtigen
- Unterschiedliche Informationen zusammenfügen

Drei Anton-Punkte





Schlaumeier- Punkte-System 3

**Diese wichtigen Fähigkeiten des
Arbeitsgedächtnisses schulst du mit diesem Spiel**

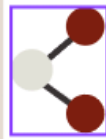
- Sich einfache bis komplexe Regeln merken können
- Handlungen strategisch planen
- Zielgerichtet vorgehen
- Taktisches Vorgehen, Lösungswege abwägen und Konsequenzen berücksichtigen
- Unterschiedliche Informationen zusammenfügen

Drei Anton-Punkte





Beispiel Anwendung "Speed"



Schlaumeier-Punkte-System

So funktioniert es:

0 Anton-Punkte bei 0 Merkmalen



1 Anton-Punkte bei 1-2 Merkmalen



2 Anton-Punkte bei 3-4 Merkmalen

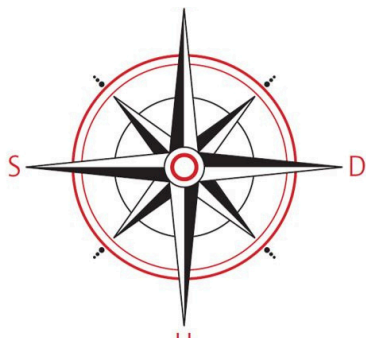


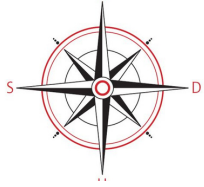
3 Anton-Punkte bei 5-6 Merkmalen



Je mehr Anton-Punkte
umso intensiver die Förderung

© Wics

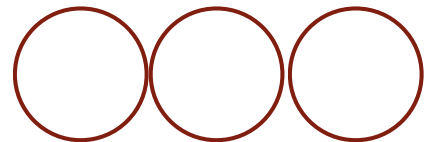




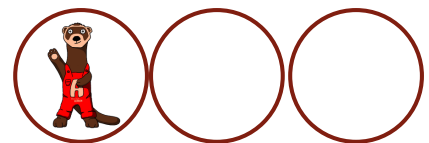
Schlaumeier-Punkte-System

Streiche an! So funktioniert es:

0 Anton-Punkte bei 0 Merkmalen



1 Anton-Punkte bei 1-2 Merkmalen



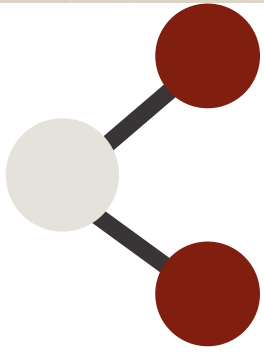
2 Anton-Punkte bei 3-4 Merkmalen



3 Anton-Punkte bei 5-6 Merkmalen



Je mehr Anton-Punkte
umso intensiver die Förderung



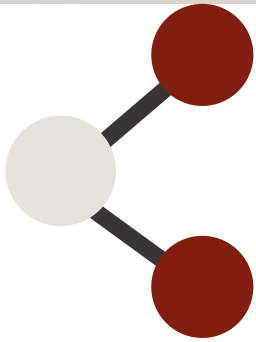
Schlaumeier- Punkte-System 1

Diese wichtigen Fähigkeiten der **Impuls-
Steuerung** schulst du mit "**Speed**"

- ✓ Aufmerksam sein und sich nicht ablenken lassen
- ✓ Im richtigen Moment reagieren und eine Aktion ausführen
- ✗ Handlungen plötzlich abbrechen, wenn es die Regel verlangt
- ✗ Sich zurückhalten, wenn ein Mitspieler an der Reihe ist
- Impulse kontrollieren
- ✓ Nicht unangemessen reagieren, z. B. bei einer Niederlage
- ✗ Bei plötzlichen Regeländerungen eingeschliffene Handlungen und alte Regeln unterdrücken

Drei Anton-Punkte





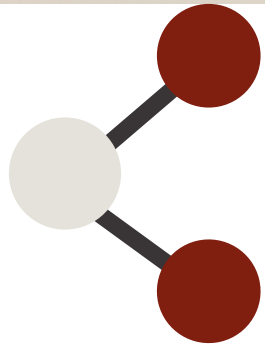
Schlaumeier- Punkte-System 2

Diese wichtigen Fähigkeiten der **kognitiven Flexibilität** schulst du mit "**Speed**"

- ✓ Sich auf das momentane Spiel-Geschehen einstellen
- ✓ Auf Veränderungen reagieren
- ✗ Kreativ nach Lösungen suchen
- ✗ Sich in Mitspieler hineinversetzen und Strategien erkennen
- ✗ Unterschiedliche Ansichten und Meinungen nachvollziehen und abwägen

Ein Anton-Punkt





Schlaumeier- Punkte-System 3

Diese wichtigen Fähigkeiten **des
Arbeitsgedächtnisses** schulst du mit **"Speed"**

✓ Sich einfache bis komplexe Regeln merken können

✗ Handlungen strategisch planen

✓ Zielgerichtet vorgehen

✗ Taktisches Vorgehen, Lösungswege abwägen und
Konsequenzen berücksichtigen

✓ Unterschiedliche Informationen zusammenfügen

Zwei Anton-Punkte

