



Dixit UNIVERSE



Spielanleitung

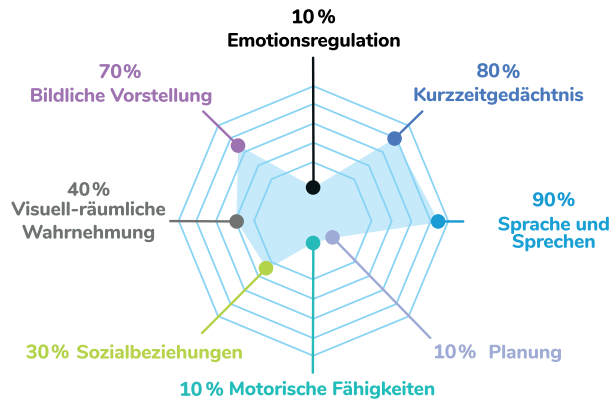
(Seiten 3 bis 5)

**Informationen unserer
Expertinnen und Experten**

(Seiten 6 bis 11)

EIN HINWEIS VOM TEAM

Dixit Universe Access+ ist eine Version der Spiele *Dixit* und *Stella – Dixit Universe*, veröffentlicht von Libellud und vertrieben von Asmodee.



Bildliche Vorstellung:

Bildliche Vorstellung heißt, mental ein Objekt, eine Idee, eine Situation usw. zu visualisieren.

Emotionsregulation:

Emotionsregulation heißt, den eigenen emotionalen Zustand zu kontrollieren. Dadurch reduzieren sich die negativen Effekte einer Emotion und die eigene Impulsivität. Außerdem hilft Emotionsregulation einer Person dabei, den Fokus auf das zu setzen, was sie beruhigt oder glücklich macht.

Kurzzeitgedächtnis:

Es gibt unterschiedliche Gedächtnisformen. Das Kurzzeitgedächtnis kann für kurze Zeit eine kleine Informationsmenge abspeichern. Das Arbeitsgedächtnis hilft dabei, diese Informationen zu verarbeiten. Diese beiden Gedächtnisformen machen es u. a. möglich, Konzepte zu verstehen und zu entwickeln oder mentale Berechnungen anzustellen.

Sprache und Sprechen:

Das Sprechen macht es möglich, Ideen mündlich auszudrücken, gelerntes Vokabular anzuwenden und eine korrekte Aussprache sowie den eigenen Redestil zu entwickeln.

Planung:

Beim Planen muss man Schritte aufstellen, entlang derer man ein Ziel in der Zukunft erreicht. Planung macht es möglich, organisiert zu sein und Entscheidungen in komplizierten Situationen zu treffen.

Motorische Fähigkeiten:

Motorische Fähigkeiten sind die Fähigkeiten, mit denen man durch die Muskeln Bewegungen ausführt, wie z. B. Gehen, Rennen oder Radfahren. Feinmotorische Fähigkeiten werden für präzise Bewegungen benötigt, um beispielsweise kleine Objekte zu benutzen (z. B. beim Schreiben oder Malen), Schuhe zu binden usw.

Sozialbeziehungen:

Sozialbeziehungen umfassen die Interaktionen und die Kommunikation mit anderen sowie die unterschiedlichen persönlichen Bande, die man im Leben knüpft.

Visuell-räumliche Wahrnehmung:

Die visuell-räumliche Wahrnehmung hilft dabei, Objekte im Umfeld zu erkennen und sich in der eigenen Umwelt zu orientieren.

Spielanleitung



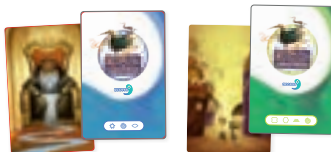
- 18 Wortkarten (lila)
- 10 Wortkarten mit Symbolen (grün)



- 1 Spielanleitung



Spielmaterial



- 35 fortgeschrittene Bildkarten (blaue Rückseite)
- 35 einfache Bildkarten (grüne Rückseite)



- 1 Spielplan für **Dixit Universe Access+** mit 9 Feldern mit Zahlen für die Bildkarten
+ 1 Feld für die Wortkarte



- 20 Punkte-Plättchen



- 4 Abstimmungs-Sets in 4 Farben mit Abstimmungs-Karten von 1 bis 9

Gegeneinander (Für 3 oder 4 Personen)



So gewinnst du

Sammel als Erstes 5 Punkte-Plättchen.



So baut ihr das Spiel auf



- 1 Legt den Spielplan zwischen euch.
- 2 Entscheidet euch für eine Schwierigkeitsstufe und nehmt die passenden Bildkarten: einfach (Karten mit grünen Rückseiten) oder fortgeschritten (Karten mit blauen Rückseiten).
- 3 Nehmt davon 9 zufällige Bildkarten und legt sie mit den Vorderseiten nach oben auf die großen Felder des Spielplans.
- 4 Nehmt euch alle jeweils 1 Abstimmungs-Set.
- 5 Mischt alle Wortkarten (lila) und legt sie mit der Vorderseite nach unten (sodass ihr die Wörter nicht sehen könnt) als verdeckten Stapel neben den Spielplan.
- 6 Jetzt könnt ihr anfangen!



So funktioniert das Spiel

- Deckt 1 Wortkarte auf und legt sie auf das kleine Feld des Spielplans. Lest das Wort darauf laut vor.
- Überlege dir, welche 3 Bildkarten am besten zu dem Wort passen. Lege die 3 Abstimmungs-Karten, die die gleiche Zahlen wie die Felder der Bildkarten haben, mit der Zahl nach unten vor dich.



Drehe gleichzeitig mit den anderen deine 3 Abstimmungs-Karten um. Lege sie so vor dich hin, dass die kleinste Zahl links ist und die größte Zahl rechts ist.

Wenn ihr möchtet, könnt ihr eure Abstimmungs-Karten auch auf die passenden Bildkarten legen.

Lest dann die Zahlen, die ihr gewählt habt, vor.

Beginnt dafür bei der kleinsten Zahl und endet bei der größten Zahl:

- Hast du eine Zahl gewählt, die noch jemand gewählt hat? Dann bekommst du ein Punkte-Plättchen!
- Hast du als Einziges eine Zahl gewählt? Dann bekommst du leider kein Punkte-Plättchen.

- Danach nimmst du alle deine Abstimmungs-Karten zurück.
- Jetzt beginnt die nächste Runde. Deckt dafür 1 neue Wortkarte auf und legt sie auf das kleine Feld des Spielplans. Die Bildkarten bleiben gleich.



So endet das Spiel

Das Spiel ist zu Ende, wenn jemand 5 Punkte-Plättchen gesammelt hat. Alle, die jetzt 5 Punkte-Plättchen haben, gewinnen!

Miteinander (Für 1–4 Personen)

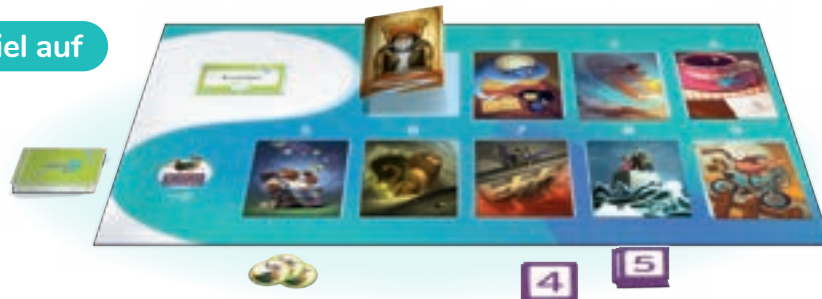


So gewinnt ihr

Sammelt zusammen 5 Punkte-Plättchen.



So baut ihr das Spiel auf

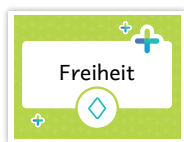


- 1 Legt den Spielplan zwischen euch.
- 2 Entscheidet euch für eine Schwierigkeitsstufe und nehmt die passenden Bildkarten: einfach (Karten mit grünen Rückseiten) oder fortgeschritten (Karten mit blauen Rückseiten).
- 3 Nehmt davon 9 zufällige Bildkarten und legt sie mit den Vorderseiten nach oben auf die großen Felder des Spielplans.

- 4 Nehmt nur 1 Abstimmungs-Set. Ihr teilt es euch.
- 5 Mischt alle Wortkarten mit Symbolen (grün) und legt sie mit der Vorderseite nach unten (sodass ihr die Wörter nicht sehen könnt) als verdeckten Stapel neben den Spielplan.
- 6 Jetzt könnt ihr anfangen!



So funktioniert das Spiel



- Deckt 1 Wortkarte auf und legt sie auf das kleine Feld des Spielplans. Lest das Wort darauf laut vor. Das Symbol darauf ist bei manchen Bildkarten auf der Rückseite zu sehen.

Beispiel: Das Wort „Freiheit“ und ein Viereck.

- Überlegt euch zusammen, welche Bildkarten am besten zu dem Wort passen. Ihr dürft bis zu 3 Bildkarten wählen. Legt die Abstimmungs-Karten, die die gleichen Zahlen wie die Felder der Bildkarten haben, vor euch.

- Dreht dann die Bildkarten um, die ihr gewählt habt. Wenn ihr auf der Rückseite das gleiche Symbol wie auf der Wortkarte seht, bekommt ihr für jede richtige Bildkarte 1 Punkte-Plättchen.

Wenn ihr findet, dass ihr recht habt, obwohl das Symbol nicht zu sehen ist, könnt ihr euch trotzdem 1 Punkte-Plättchen nehmen.



- Danach nehmt ihr alle Abstimmungs-Karten zurück.
- Dreht alle Bildkarten wieder zurück auf die Vorderseite.
- Jetzt beginnt die nächste Runde. Deckt dafür 1 neue Wortkarte auf und legt sie auf das kleine Feld des Spielplans. Die Bildkarten bleiben gleich.

So endet das Spiel

Das Spiel ist zu Ende, wenn ihr 5 Punkte-Plättchen gesammelt habt.



Hinweise für Betreuende

Du kannst zusätzliche Abstimmungs-Karten, Punkte-Plättchen und leere Wortkarten für eigene Wörter unter accessplus-asmodee.com zum Ausdrucken herunterladen.

Wenn jemand zu lange braucht, um abzustimmen, kannst du einen 30-Sekunden-Timer stellen.

Du kannst Wörter raussuchen, die am besten zu den Fähigkeiten der Spielenden passen. Außerdem kannst du die Karten am Rundenanfang erklären.

In der Variante „Miteinander“ diskutieren die Spielenden zusammen und wählen gemeinsam die Bildkarten aus. Dabei kann auch auf die Abstimmungs-Karten verzichtet werden.

Unterrichtsblätter und Texte zur Förderung von Selbstständigkeit im Klassenzimmer sind auf accessplus-asmodee.com erhältlich.

Einführung

„ Durch unsere Spiele geben wir auch unseren Expertinnen und Experten eine Stimme. Dank ihrer Vision sind wir in der Lage, Ärztinnen, Betreuer sowie Patientinnen und Patienten über den Nutzen der einzelnen Spiele und die kognitiven Funktionen, die sie ansprechen, zu informieren. Das gesamte Team von **Access+** wünscht euch viel Spaß beim Spielen! “



PROF. ROBERT, PHILIPPE
Professor für Psychiatrie

Philippe Robert ist Professor für Psychiatrie an der Universität Côte d'Azur und leitet dort das Team für Kognition, Verhalten und Technologie (CoBTeK) sowie die Abteilung für Sprachtherapie.

„ Schwierigkeiten, sich zu konzentrieren, sich zu erinnern oder einer Freizeit- oder Berufsaktivität nachzugehen; mangelnde Motivation, eine emotionale Empfindungsschwäche, das Interesse an den Beziehungen zu anderen zu verlieren; all diese Symptome können Anzeichen für eine Reihe von neurodegenerativen Erkrankungen wie z. B. die Alzheimer-Krankheit und damit verbundene

Störungen sein, aber auch für neuropsychiatrische Störungen, wie z. B. depressive Zustände, psychotraumatischer Stress oder Schizophrenie.

Seit nunmehr vielen Jahren zeigen medizinische Fachkräfte reges Interesse an nicht-pharmazeutischen Methoden für die Behandlung solcher Pathologien. Diese Methoden, die einzeln oder in Gruppen durchgeführt werden, nutzen eine Vielzahl von Mitteln und Hilfsmitteln, darunter auch Brettspiele!

Im Juni 2021 traf sich eine Expertengruppe aus Klinikärztinnen und -ärzten, Forschenden, Pflegekräften, Künstlerinnen und Brettspielexperten, um zu definieren, welche Rolle Brettspiele bei nicht-pharmazeutischen Methoden spielen können. In ihren Empfehlungen wird betont, dass Spiele in erster Linie zur Stimulierung der kognitiven Fähigkeiten, der Motivation und der positiven Emotionen sowie zur Förderung der sozialen Interaktion eingesetzt werden sollten. Je nach Art und Schweregrad der Pathologie ist es hilfreich, den Schwierigkeitsgrad des Spiels so anzupassen, dass der oder die Betroffene nicht das Gefühl des Scheiterns hat, sondern stattdessen Erfolge erlebt. Diese Empfehlungen wurden auf die Spiele der **Access+**-Reihe angewandt.

Brettspiele sind keine Medikamente, die Störungen des Gehirns heilen. Sie leisten aber einen zusätzlichen Beitrag, indem sie die Lebensqualität der Menschen verbessern.

Viel Spaß beim Spielen! “





BATLLE, AURÉLIA
Sonderschullehrerin

Aurélia Batlle ist seit 13 Jahren Lehrerin und Koordinatorin einer lokalen Einheit für integrative Bildung und kognitive Störungen in Frankreich. Sie gründete die Plattform Pedaludys, um ihre Edutainment-Methoden zu teilen und Anpassungen vorzuschlagen, die Kindern mit „Dys“-Lernbehinderung (Dyslexie, Dyspraxie usw.) helfen sollen. Aurélia ist außerdem Sekretärin des Vereins Ludikaccess, der sich dafür einsetzt, Menschen mit Behinderungen den Zugang zu Spielen zu ermöglichen.

„ Alle Lerninhalte können auf spielerische Art und Weise über verschiedene Zeiträume im Klassenzimmer vermittelt werden. Brettspiele sind ein ideales Hilfsmittel für Schülerinnen und Schüler, insbesondere für solche mit Lernbehinderungen. Durch Spiele werden sie ermutigt, sich anzustrengen und das Risiko einzugehen, einen Fehler zu machen, um ein Hindernis zu überwinden.

Das Spielen hilft bei der Entwicklung akademischer, kognitiver, sozialer und psychoaffektiver Fähigkeiten. Es macht den Kindern die Schritte ihrer Denkprozesse bewusst, was ihnen hilft, sich kognitive Werkzeuge anzueignen, die sie dann im Unterricht und im Leben nutzen können.

Dafür müssen die Spiele allerdings oft angepasst werden, um sie für Schülerinnen und Schüler mit kognitiven Störungen zugänglich zu machen.

Die **Access+**-Varianten der Spiele sind ideal für meine Schülerinnen und Schüler und machen ihnen Spaß. Diese Spiele fördern das visuelle Erkennen und die visuell-räumliche Wahrnehmung und helfen, die Aufmerksamkeit zu fokussieren. Die Karten sind für Menschen mit Dyspraxie leichter zu handhaben. Außerdem machen die verschiedenen Schwierigkeiten das Spiel für alle Spielenden fairer, was ihre Motivation erhöht.

Die Spiele der **Access+**-Reihe stärken die verschiedenen Fähigkeiten, die für das schulische Lernen notwendig sind: Emotionsregulation, Hemmungskontrolle, Flexibilität, Sprache, bildliche Vorstellung, Gedächtnis, motorische Fähigkeiten und soziale Interaktionen. Das Spiel allein reicht dafür jedoch nicht aus. Die Spielenden müssen sich dieser Aspekte bewusst werden. Die Aktivität hat Lernziele, die auf der Schachtel deutlich angegeben sind. Diese Informationen können einen metakognitiven Dialog auslösen und sind wichtig, um den Schülerinnen und Schülern bewusst zu machen, woran sie arbeiten müssen, um ihre Schwierigkeiten zu überwinden. “





PELLETIER, ANICK

Heilpädagogin, Bachelor of Science in Schul- und Sozialanpassung

Anick Pelletier arbeitet seit 2003 mit Schülerinnen und Schülern, die mit einer Behinderung oder mit Anpassungs- oder Lernschwierigkeiten leben. Sie ist die Gründerin der Optineuronales-Klinik und der OptiFex-Ausbildung. Sie ist außerdem Dozentin und Ausbilderin, Autorin des *Guide des jeux de société pour apprendre en s'amusant* (Leitfaden für das Verbinden von Gesellschaftsspielen und Lernen, das Spaß macht), Autorin von drei Spielen, Gründerin des YouTube-Kanals OptiJeu und Initiatorin des Forschungsprojekts JEuMETACOGITE.

” Brettspiele haben heute einen festen Platz in Familien und Freundschaften. Die Vorteile, die Spiele bieten, sind für Kinder umso wichtiger, da sie zur Entwicklung vieler Fähigkeiten beitragen.

Wenn ein Kind ein Brettspiel spielt, das sorgfältig ausgewählt wurde (altersgerechte Komplexität, visuelle Attraktivität, Erfolgserlebnisse, Unterhaltung usw.), findet fast sofort eine emotionale Öffnung statt. Diese natürliche Offenheit ermöglicht es dem Kind, seine intellektuellen und exekutiven Ressourcen zu nutzen, ohne dass es dabei die Anstrengung, die es tatsächlich unternimmt, unbedingt spürt. Aufgrund des sozialen Charakters von Brettspielen hilft das Spielen den Kindern außerdem bei der Entwicklung sozialer Fähigkeiten: Sie müssen Flexibilität beweisen, indem sie offen für die Ideen der Mitspielenden sind und ihre Reaktionen auf die Aktionen der Mitspielenden und die Spielregeln anpassen. Die Kinder lernen auch, ihre kognitiven und exekutiven Fähigkeiten sowie die spezifischen Fähigkeiten, die ein Spiel erfordert, zu nutzen und zu stärken: Emotionsregulation und Impulskontrolle, Planung und Organisation, Gedächtnis, Sprache oder logische und mathematische Fähigkeiten usw.

Brettspiele haben sich als hervorragendes Mittel erwiesen, um diese Fähigkeiten zu stimulieren, an denen es Kindern mit kognitiven, Entwicklungs- oder anderen Störungen mangeln kann.

Einmal angepasst, wird dieses unterhaltsame Medium zu einem sehr guten Instrument für die Bewertung, Aktivierung und Förderung der Kindesentwicklung.

Die Spiele der **Access+**-Reihe sollen Familien und Fachleuten helfen, diese Ziele zu erreichen. Sie bietet eine Vielzahl von Spielen, die so angepasst wurden (z. B. durch vereinfachte Regeln oder visuelle und taktile Anpassungen), dass sie leichter zu spielen sind und die Spielenden an soziale Spiele heranzuführen. Darüber hinaus verringern diese Anpassungen die mentale Belastung (es müssen nicht mehrere Elemente auf einmal verarbeitet werden) und ermöglichen das Spielen in bestimmten Kontexten. Diese Spielreihe ist speziell darauf ausgerichtet, die Behandlung von spezifischen kognitiven, exekutiven, sozialen, Verhaltens- oder Lernstörungen zu unterstützen. Alle **Access+**-Spiele verfügen daher über die nötige Subtilität, um auf einfache Weise eine emotionale Öffnung und Freudenmomente zu ermöglichen. Gleichzeitig stimulieren sie bestimmte Funktionen und Fähigkeiten, die möglicherweise fehlen, um sanft an diesen zu arbeiten. “

Kognitive Fähigkeiten, die in *Dixit Universe Access+* angesprochen werden

Exekutive und kognitive Fähigkeiten

Kurzzeit- und Arbeitsgedächtnis

Die Regeln von **Dixit Universe Access+** erfordern von den Spielenden, flüchtige Informationen zu verarbeiten.

Sie müssen das Wort der Wortkarte in ihrem **Kurzzeitgedächtnis** abspeichern und sich dann die Bildkarten anschauen, um eine Assoziation herzustellen. Dabei behalten sie das Wort in ihrem **Arbeitsgedächtnis**, indem sie es mental wiederholen oder es in ihrem Kurzzeitgedächtnis visualisieren, bis sie sich für eine Assoziation entschieden haben.

Bildliche Vorstellung und visuell-räumliche Wahrnehmung

Die Spielenden setzen **bildliche Vorstellung** und ihr **visuelles Kurzzeitgedächtnis** ein, um sich die betrachteten Bilder kurzfristig zu merken und teilweise mental zu verändern. Dadurch können sie sie miteinander vergleichen. **Ihre visuelle Suche vorher zu planen** sorgt dafür, dass die Spielenden schneller Assoziationen herstellen können.

Sprachfähigkeiten

Lexikalischer Zugriff

Die Spielenden müssen auf ihr **mentales Lexikon zugreifen**, um die Wörter zu verstehen und Assoziationen herzustellen.

Wortschatz

Die Wortkarten von **Dixit Universe Access+** stimulieren den Wortschatz. Mit ihnen kann am Verständnis von **Wortfeldern** gearbeitet werden. (Familie = Zusammensein, Liebe, Teilen, Gemeinsamkeit, Kind, Generationen, Eltern, Erwachsene, Jugend usw.) Sie können außerdem dazu beitragen, ein Verständnis für **Synonyme** und **Antonyme** zu schaffen. (Langeweile = Qual, Eintönigkeit; Langeweile ≠ Freude, Unterhaltung usw.)

Wortarten

Alle Wortkarten können zur Arbeit mit Wortarten verwendet werden (**Nomen und Adjektive**). Sie können auch in die jeweils andere Wortart geändert werden, um die Fähigkeiten bei dieser Wortart zu verbessern (z. B. Rätsel = rätselhaft, Glück = glücklich, zerbrechlich = Zerbrechlichkeit usw.)

Innerer Monolog

Während die Spielenden nach Assoziationen suchen, sollten sie einen **inneren Monolog** führen, um das Wort zu wiederholen. Diese kognitive Fähigkeit unterstützt das **auditive Kurzzeitgedächtnis**.



TRO, MATHILDE

Abteilungsleiterin für nicht-pharmazeutische Unterstützung des französischen Unternehmens Korian

Mathilde Tro kam im Februar 2014 während des zweiten Jahres ihres Psychologie-Masterstudiums mit dem Schwerpunkt Gerontologie zur Korian-Gruppe. Zuvor war sie in verschiedenen Einrichtungen für betreutes Wohnen älterer Menschen, in Nachsorge- und Rehabilitationszentren und in kognitiv-behavioralen Einrichtungen tätig. Sie hat dazu beigetragen, eine therapeutische Unterstützung zu implementieren, die sich an den Fähigkeiten des Einzelnen orientiert, um dem pathologischen Altern zu begegnen. Seit 2021 ist sie Leiterin der Abteilung für nicht-medikamentöse Unterstützung.

” Spielen ist in jedem Alter wichtig! Kinder und Erwachsene spielen, warum also nicht auch ältere Menschen? Der weit verbreitete Irrglaube, dass Spiele oder Spielzeuge nur etwas für Kinder seien, lässt den Einsatz dieses Instruments bei älteren Menschen undenkbar erscheinen. Und doch können Spiele sehr hilfreich sein, um ältere Menschen mit einer neurodegenerativen Erkrankung zu unterstützen. Wenn Pflegekräfte ein Spiel mit einer älteren Person spielen, ist der Rahmen der Interaktion der des Spiels.

Infolgedessen spielt es keine Rolle mehr, wer pflegt und wer gepflegt wird; beide sind Spielende und somit vor den Spielregeln gleichberechtigt. Ihr gemeinsames Ziel ist es, einen Moment des Wohlbefindens zu genießen. Da es im Rahmen des Spielens erlaubt ist, Fehler zu machen, wird dies nicht als Misserfolg gewertet, sofern das Spiel an die Fähigkeiten der Person angepasst ist. Diese Anpassung (zusammen mit der Vorbereitung) ist für alle Beteiligten der Schlüssel zu einer erfolgreichen Partie. Das Spielen kann als Hilfsmittel zur Stimulierung und Aufrechterhaltung der Fähigkeiten eingesetzt werden. Wenn die Krankheit ein sehr fortgeschrittenes Stadium erreicht hat, kann das Spielen dazu beitragen, den gemeinsamen Spaß in den Vordergrund zu rücken. Dieser Schritt kann jedoch ein Fallstrick für die Unterstützung sein, wenn nicht darauf geachtet wird, dass die Person nicht infantilisiert wird. Ältere Menschen müssen in der Lage sein, weiterhin ihren freien Willen auszuüben, unabhängig von ihrer Pathologie und deren Entwicklung. Sie sollten also diejenigen sein, die entscheiden, welches Spiel sie spielen wollen oder wie sie es spielen wollen. Die Fachkraft sollte ihnen mit Hilfe von **Access+**-Spielen folgen und nicht selbst führen.

“





GUEYRAUD, CÉDRIC

Doktor der Erziehungswissenschaften, Leiter des nationalen französischen Ausbildungszentrums für den Spiele- und Spielzeughandel (FM2J) und Dozent an den Universitäten Lyon 1 und Lyon 2

Cédric Gueyraud leitet das nationale französische Ausbildungszentrum für den Spiele- und Spielwarenhandel und hält zahlreiche Schulungen und Vorträge für Fachleute und Pflegekräfte, die mit Personen mit Einschränkungen spielen wollen. Er ist Autor mehrerer Veröffentlichungen, darunter eine Doktorarbeit mit dem Titel *Jeu et maladie d'Alzheimer (Spiele und die Alzheimer-Krankheit)*.

„ Jeder Mensch kann eine spielerische Seite haben, aber wenn jemand mit einer Behinderung lebt oder bestimmte altersbedingte Krankheiten entwickelt hat, kann es für Pflege- und Fachkräfte schwieriger sein, sie hervorzulocken.

Es ist von entscheidender Bedeutung, dass auch die Schwächeren von uns Zugang zum Spielen haben, da es so viele Vorteile bietet. Das Spielen schafft einen Raum, in dem man frei, unabhängig und kreativ sein kann, was zu einem Gefühl der Erfüllung führt. Für Fach- und Pflegekräfte sind Spiele ein Kulturgut, eine pädagogische und therapeutische Unterstützung sowie ein sozialer Motor. Um diese Aspekte zu fördern, muss das Ziel eines Spiels nicht geändert werden. Im Gegenteil: Je unterhaltsamer und spielerischer ein Spiel bleibt, desto mehr Wohlbefinden und Erfüllung wird es bei den Spielenden hervorrufen.

Allerdings kann es dabei vorkommen, dass eine Pflege- oder Fachkraft dem Spiel ein externes Ziel hinzufügt, wodurch es manchmal etwas zu ernst oder didaktisch wird. Außerdem ist es nicht immer einfach, ein geeignetes Spiel auszuwählen. Um die Schwierigkeit bestimmter Spiele auszugleichen, neigt man dazu, den Spielenden helfen zu wollen. Das mag gut gemeint sein, doch man sollte dabei immer bedenken, dass ein „gutes“ Spiel immer eines ist, das die Spielenden selbst ausgewählt bzw. dem sie zugestimmt haben und das wenig oder keine Hilfe von außen benötigt. Mit ihren angepassten Spielen stärkt die **Access+**-Reihe das Selbstwertgefühl und die soziale Anerkennung schwächerer Menschen, indem sie ihnen die Möglichkeit gibt, in Spielen mit hohem Unterhaltungswert mehr Autonomie zu erleben. So können sie den Spaß am Spiel und die Vorteile, die es bietet, weiterhin genießen.

Mit der großen Vielfalt an Herausforderungen und unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden kann ein Spiel geschaffen werden, das auf die Spielenden zugeschnitten ist. “



Danksagungen

Wir möchten den Teams von Korian und CoBTek für ihren Beitrag zu diesem Projekt und zu den verschiedenen Testphasen danken. Professor Philippe Robert, Léa Martinez und allen wissenschaftlichen Expertinnen und Experten danken wir für ihre Forschungen, die die Vorteile von Brettspielen beleuchtet haben, was zur Entwicklung dieser Spielreihe geführt hat. Außerdem danken wir dem Studio Libellud, Jean-Louis Roubira, Gérald Cattiaux, Marie Cardouat, Xavier Collette, Carine Hinder und Jérôme Pélissier für ihre Mitarbeit am Dixit-Universum.

Außerdem danken wir Mounia El Mansouri und Fondation Jean-Louis Noisiez, Noémie Maury Courtais, Morgane Olek, Aurélien Richez, Aurélia Batlle und den Schülerinnen und Schülern des Verbands für inklusive Bildung (ULIS) an der weiterführenden Schule Le Moulin à Vent in Cergy, Frankreich: Vielen Dank an Brithney, Enzo, Idriss, Léa, Lucas, Miley, Noah, Sofia, Suzanna für das Leiten von Betatests und ihrem sehr hilfreichen Feedback.

Vielen Dank auch an alle Asmodee-Teams auf der ganzen Welt für ihre Unterstützung und ihr Engagement.



Mehr Informationen auf www.accessplus-asmodee.com
und unseren **Access+**-Social-Media-Auftritten.



© Asmodee Group, 2024. Alle Rechte vorbehalten.