



Spielanleitung

(Seiten 3 bis 5)

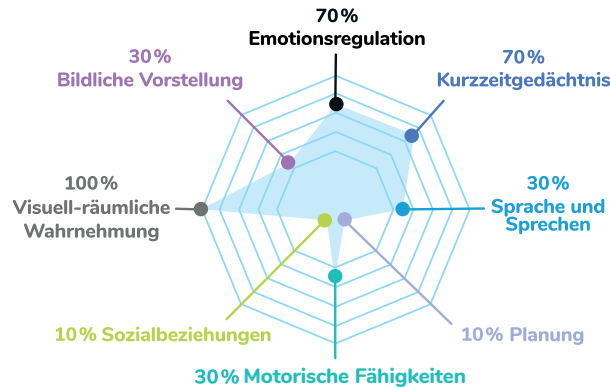
**Informationen unserer
Expertinnen und Experten**

(Seiten 6 bis 11)



EIN HINWEIS VOM TEAM

Dobble Access+ ist eine Version des beliebten Kartenspiels **Dobble**, veröffentlicht von Zygomatic 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.

Spielmaterial



65 Dobble-Karten, davon:

- 13** einfache Karten (mit jeweils 4 Symbolen auf der Vorderseite)
- 21** fortgeschrittene Karten (mit jeweils 5 Symbolen auf der Vorderseite)
- 31** schwierige Karten (mit jeweils 6 Symbolen auf der Vorderseite)

1 Heft mit der Spielanleitung (Seiten 3 bis 5) und Informationen unserer Expertinnen und Experten (Seiten 6 bis 11)

Der Turm

So gewinnst du

Baue den größten Turm.

So baut ihr das Spiel auf



- 1** Entscheidet euch für eine Schwierigkeitsstufe (einfach, fortgeschritten oder schwierig). Nehmt die passenden Karten. Achtet darauf, dass ihr keine anderen Karten nehmt!
- 2** Zieht alle 1 Karte und legt sie mit der Vorderseite nach unten vor euch.
- 3** Legt die Karten, die noch übrig sind, mit den Vorderseiten nach oben als Stapel in die Mitte zwischen euch.

- 4** Schaut euch diese oberste Karte vom Stapel genau an. Ihr könnt euch gegenseitig beschreiben, was für Symbole ihr seht.
- 5** Wenn ihr damit fertig seid, könnt ihr anfangen!



So funktioniert das Spiel

Drehe gleichzeitig mit den anderen deine Karte um. Vergleiche die Symbole auf deiner Karte mit der obersten Karte vom Stapel. Du musst das einzige Symbol benennen, das auf beiden Karten ist. Warst du am schnellsten und hast das richtige Symbol gefunden? Dann darfst du dir die oberste Karte vom Stapel nehmen und auf deine Karte legen. So machst du deinen Turm größer! Danach musst du am schnellsten das einzige Symbol finden, das auf der neuen Karte in der Mitte und auf deiner eigenen obersten Karte ist.

Es gibt immer nur ein einziges Symbol, das sowohl auf deiner Karte und der Karte in der Mitte ist!

Spielt so lange weiter, bis der Stapel in der Mitte leer ist.



So endet das Spiel

Das Spiel ist zu Ende, wenn der Stapel in der Mitte leer ist. Zähle alle Karten, die du auf deinem Turm gesammelt hast. Wenn du den größten Turm hast, gewinnst du!

Der Brunnen



So gewinnst du

Lege als Erstes alle deine Karten in den Brunnen.



So baut ihr das Spiel auf



1 Entscheidet euch für eine Schwierigkeitsstufe (einfach, fortgeschritten oder schwierig). Nehmt die passenden Karten. Achtet darauf, dass ihr keine anderen Karten nehmt!

2 Zieht alle so viele Karten, wie in der Tabelle steht. Das hängt davon ab, mit welcher Schwierigkeitsstufe ihr spielt und wie viele ihr seid. Ihr dürft euch die Vorderseiten noch nicht anschauen!

	Zu zweit	Zu dritt	Zu viert
Leicht (nur zu zweit)	6	/	/
Fortgeschritten (nur zu zweit oder zu dritt)	10	6	/
Schwierig	15	10	7

3 Legt 1 Karte, die noch übrig ist, mit der Vorderseite nach oben in die Mitte zwischen euch. Das ist der Brunnen. Wenn noch mehr Karten übrig sind, legt sie einfach in die Schachtel. Ihr braucht sie nicht mehr.

4 Schaut euch die Karte im Brunnen genau an. Ihr könnt euch gegenseitig beschreiben, was für Symbole ihr seht.

5 Wenn ihr damit fertig seid, könnt ihr anfangen!



So funktioniert das Spiel

Drehe gleichzeitig mit den anderen deine oberste Karte um.

Vergleiche die Symbole auf deiner Karte mit der Karte im Brunnen. Du musst das einzige Symbol benennen, das auf beiden Karten ist.

Warst du am schnellsten und hast das richtige Symbol gefunden? Dann darfst du die oberste Karte von deinem Stapel auf die Karte im Brunnen legen. Danach musst du am schnellsten das einzige Symbol finden, das auf der neuen Karte im Brunnen und auf deiner eigenen obersten Karte ist.

Es gibt immer nur ein einziges Symbol, das sowohl auf deiner Karte und der Karte in der Mitte ist!

Spielt so lange weiter, bis jemand alle Karten in den Brunnen gelegt hat.



So endet das Spiel

Das Spiel ist zu Ende, wenn jemand alle Karten in den Brunnen gelegt hat. Wenn du das bist, gewinnst du!

So spielst du alleine

Du kannst **Dobble Access+** auch alleine spielen. Lass dir aber in den ersten paar Runden von jemandem helfen!

Dabei gelten die gleichen Regeln wie immer. Wir haben aber auch ein paar Tipps für dich:

- **Miss die Zeit!** So kannst du mitverfolgen, wie du je nach Schwierigkeitsstufe schneller wirst.
- **Spiel mit weniger Karten!** (So kannst du dich leicht an den unterschiedlichen **Schwierigkeitsstufen** ausprobieren. Fange entweder mit Leicht oder Schwierig an.

• **Benenne alle Symbole und Farben!** So lernst du neue Worte und verbesserst dein Gedächtnis!

• **Spiele die Spielvariante, die du lieber magst!** Du kannst frei entscheiden, ob du *Der Turm* oder *Der Brunnen* spielst. Spiel einfach, was dir mehr Spaß macht oder was du besser kannst!

Im klassischen **Dobble** gibt es über 50 Symbole auf 55 Karten, wobei auf jeder Karte genau acht Symbole abgebildet sind. Zwischen zwei Karten gibt es immer nur genau ein Symbol, das auf beiden vorkommt. Wie funktioniert das? **Dobble** basiert auf dem mathematischen Prinzip, dass zwei Linien immer genau einen gemeinsamen Punkt haben. 1976 hatte Jacques Cottereau, einer der Autoren des Spiels, die Idee, die bekannte mathematische Problemstellung „Problem der 15 Schulfrauen“ für ein Spiel zu verwenden: „Fünfzehn Schulfrauen gehen sieben Tage lang immer in Dreiergruppen spazieren. Wie kann man diese Gruppen so zusammenstellen, dass an keinem Tag dieselben beiden Schulfrauen zweimal zusammen gehen?“ Er entwickelte unter Zuhilfenahme von Theorien zu Fehlerkorrekturverfahren eine Struktur, die die Problemstellung verallgemeinerte. Diese Umgebungen kennen Mathematiker unter dem Begriff Blockpläne („incomplete balanced blocks“). Auf dieser Grundlage (den Prinzipien von Schnittpunkten und Optimierung) entwickelte Jacques Cottereau erfolgreich zwei Spiele, indem er die Prinzipien auf unkonventionelle Art und Weise einsetzte. Das erste dieser Spiele „a strange retriever“ wurde in den Magazinen „Le Petit Archimède“ und „Pour la Science“ (dt. „Der kleine Archimedes“ und „Für die Wissenschaft“) veröffentlicht.

Danach entwickelte Jacques Cottereau ein zweites Spiel, das auf der Zahl 5 basierte, in dem er die Linien durch Karten und die Punkte mit Bildern von Insekten ersetzte. Er nannte es „Insektenspiel“. Es ging darum, das übereinstimmende Insekt auf zwei Karten zu finden. Der direkte Urahn von **Dobble** war geboren!



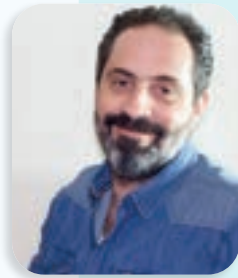
Im Frühjahr 2008 stolperte Denis Blanchot über einige Karten des „Insektenspiels“, das drei Jahrzehnte früher entstanden war. Er war von dem genialen Mechanismus begeistert und arbeitete mit Jacques

Cottereau daran, das Insektenspiel zu einem „echten“ Spiel weiterzuentwickeln. Für Denis Blanchot war klar, dass die Muster des Originals überarbeitet werden mussten, da diese zu komplex für ein schnelles Reaktions-Party-Spiel sind. Die Symbole mussten leicht verständlich, gut unterscheidbar und spielerischer sein. Außerdem waren es zu wenige Karten (31), die zu wenige Symbole zeigten (jeweils 6). Daher wuchsen sowohl die Kartenanzahl (auf 57) als auch die Anzahl der Symbole (auf 8 je Karte). So ergab sich ein echtes Spielgefühl mit Kombinationsmöglichkeiten im siebenstelligen Bereich. Und dann mussten noch die Regeln verfasst werden. Kurzgesagt, es gab noch jede Menge zu tun.

Denis Blanchot erstellte viele Prototypen und ließ diese in erster Linie von und mit Kindern testen. Dann trat er an Verlage heran und fand mit dem Team von Play Factory schließlich einen Verleger, mit dem er zusammen die schlussendlich veröffentlichte Version erstellte. Im Frühjahr 2009 erschien dann **Dobble**, so wie wir es heute kennen.

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! “



DEBIEN, CHRISTOPHE
Krankenhausarzt in der Psychiatrie

Christophe Debien ist Facharzt für Psychiatrie und an der Umsetzung des französischen Überwachungssystems für Selbstmordgefährdete, Vigilans, beteiligt. Außerdem leitet er die Einsatzabteilung der französischen Suizidpräventionshotline 3114, die vom Universitätsklinikum in Lille betrieben wird.

” Spielen, um zu heilen – vielleicht. Aber spielen, um zu trösten, zu wachsen, gestärkt hervorzugehen – auf jeden Fall.

Darum gehören Spiele zu den vielen Förderinstrumenten, die wir täglich in der Pflege einsetzen, sei es, um eine Erinnerung an die Oberfläche zu holen, beeinträchtigte Aufmerksamkeit und Projektionsfähigkeit zu verbessern oder eingeschlafene motorische Fähigkeiten wiederzubeleben.

Aber Spiele können viel mehr als das: Sie schaffen Momente des Austauschs; einen Raum, in dem die Leistung weniger zählt als das Miteinander. Die Spielenden lernen, ihre eigenen Gefühle zu erkennen, sie zu akzeptieren, sie auszudrücken und sie mit den Gefühlen der anderen zu vergleichen. Sie lernen, Dinge zu erzählen, manchmal über sich selbst. Und vor allem lernen sie, wie man gemeinsame Erinnerungen schafft. Spiele bieten eine Möglichkeit zur Flucht. Sie eröffnen die Möglichkeit, den schwierigen Alltag zu vergessen oder zu bewältigen.

Die neuen Spiele der **Access+**-Reihe machen sowohl Betreuenden als auch Betreuten die Freude am Spielen zugänglich. Aber sie machen noch viel mehr: Sie machen es möglich, Spiele durch Anpassungen und Veränderungen als Teil der Pflege zu nutzen, und so helfen sie dabei, dass alle – Familien, Therapeutinnen und Patienten – zusammen mit anderen wachsen können.

Spielen, um zu heilen – vielleicht. Aber spielen für die Pflege – auf jeden Fall. “





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!





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 Optineuron-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 *Dobble Access+* angesprochen werden

Aufmerksamkeit und Beobachtungsgabe

Die beiden angepassten Spielvarianten von **Dobble Access+** fördern die Aufmerksamkeit, indem die Spielenden aufgefordert werden, sich die Karten genau anzuschauen. Sie müssen ihre Konzentration und **Aufmerksamkeit** auf die beiden Karten lenken, die sie vergleichen sollen, und dabei andere Reize ignorieren. Außerdem müssen sie die abgebildeten visuellen Details schnell, genau und strategisch erfassen (**Beobachtungsgabe**).

Impulskontrolle

Die Spielenden müssen darauf achten, dass sie beim schnellen Erfassen der Karten keine Fehler machen. Sie müssen sich mental bremsen, um nicht zu schnell zu handeln. Das erfordert **Impulskontrolle**. So können sie ihre mentale Aktivität, ihre Entscheidungen und ihre körperlichen Handlungen in einem gewissen mentalen Freiraum überwachen, um optimale Ergebnisse zu erzielen.

Kurzzeit- und Arbeitsgedächtnis

Bei beiden angepassten Spielvarianten von **Dobble Access+** müssen die Spielenden Informationen in ihrem **Kurzzeitgedächtnis** verarbeiten. Beim Betrachten der Bilder auf einer Karte müssen die Spielenden die visuellen Informationen (oder verbalen Informationen, wenn sie die Symbole benennen) in ihrem Kurzzeitgedächtnis speichern, um sie auf der anderen Karte wiederzufinden. Ihr **Arbeitsgedächtnis** ermöglicht es ihnen, die Informationen in ihrem Kurzzeitgedächtnis durch Wiederholung oder mentale Visualisierung der Abbildungen mit dem Spielgeschehen in Verbindung zu bringen.

Weitere kognitive Fähigkeiten

Unabhängig von den gewählten Regeln müssen die Spielenden ihre **Emotionen regulieren**, da nicht alle im gleichen Tempo spielen können. Dies kann zu Irritationen und Frustrationen führen und Stimmungsschwankungen hervorrufen. Die Spielenden nutzen auch ihr **mentales Lexikon**, um auf die Wörter zuzugreifen, die die Bilder beschreiben und so die Assoziation benennen zu können. Wer lexikalische Defizite hat, kann einfach auf das passende Symbol zeigen, anstatt es zu benennen. Schließlich verwenden die Spielenden ihre **bildliche Vorstellung**, um sich die beobachteten Bilder vorübergehend zu merken und sie manchmal mental zu verändern, damit sie sie besser vergleichen können. Wenn die Spielenden ihre visuelle Suche vor Spielbeginn **planen**, können sie diese Assoziationen schneller herstellen.



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 und allen wissenschaftlichen Expertinnen und Experten danken wir für ihre Forschungen, die die Vorteile von Brettspielen beleuchtet haben, was zur Entwicklung dieser Spielereihe geführt hat. Außerdem danken wir dem Studio Zygomatic für die Zusammenarbeit bei der Entwicklung der wunderbaren Spiele dieser Spielereihe. Vielen Dank auch an Nathalie, Mélanie, Emmanuelle, Juliette und alle Asmodee-Teams auf der ganzen Welt für ihre Unterstützung und ihr Engagement.

Für alle Kundenservice-Fragen wenden Sie sich bitte an Ihren Vertrieb.

Credits

Ein Spiel von: D. Blanchot, J. Cottereau und der Play Factory, mit Unterstützung des Play-Factory-Teams, unter anderem: J.F. Andreani, T. Benedetti, G. Gille-Naves und I. Polouchine unter Mitarbeit von Atelier Libellud

Verlag: Studio Access+

Studio-Management: Mikaël Le Bourhis

Marken-Management: Sarah Favaron

Projekt-Management: Aurélie Raphael

Künstlerische Leitung: Yannick Da Veiga

Grafikdesign: Allison Machepy

Herstellung: Christelle Aujard und Sandrine Vuccino

Deutschsprachige Ausgabe – Asmodee Germany

Übersetzung: Sebastian Klinge

Redaktion & Lektorat: Steffen Trzensky, Franziska Wolf



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



Erfahrt mehr über **Dobble** unter www.asmodee.de/produkte/dobble-classic



Ein Spiel von
Denis Blanchot,
Jacques Cottereau
und der Play Factory, mit
Unterstützung des Play-
Factory-Teams, unter anderem:
Jean-François Andreani, Toussaint
Benedetti, Guillaume Gille-Naves und
Igor Polouchine

Spot it!, Dobble und die Dobble-Charaktere
sind Handelsmarken von Asmodee Group
© Asmodee Group, 2022. Alle Rechte vorbehalten.