|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **X-3 – SOLITÄR MANUELL**  **Verschiedene Aktionen** | **Grad der Unselbstständigkeit: von 0 bis 4** | **Reihenfolge eingehalten :ok oder ko** | **Beobachtungen :**  **Irrtümer, geleistete Hilfestellungen, Kommentare** | **Erschwerende Faktoren** | | | **Defizit-Hypothese** | | | | | |
| EMOTIONALE, AFFEKTIVE UND AUF DAS VERHALTEN ZURÜCKZUFÜHRENDE FAKTOREN | AUF DIE UMGEBUNG ZURÜCKZUFÜHRENDE FAKTOREN | SENSORIELLE UND MOTORISCHE FUNKTIONEN | ARBEITSSPEICHER | LANGZEITGEDÄCHTNIS | GNOSTISCHE UND PRAXISCHE FUNKTIONEN | SPRACHE | AUFMERKSAMKEITSFUNKTIONEN | EXEKUTIVE FUNKTIONEN |
| **(1) Karten vorbereiten**a) ein Kartenspiel nehmen | 0 1 2 3 4 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| b) Die « Joker » aus dem Spiel herausnehmen | 0 1 2 3 4 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| c) Karten mischen | 0 1 2 3 4 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **(2) Karten auslegen** a) 7 Karten nebeneinander auf den Tisch legen ; die erste mit der Bildseite nach oben, die 6 anderen umgedreht | 0 1 2 3 4 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| b) Das gleiche wiederholen, d.h. auf die umgedrehte Kartenreihe eine neue Kartenreihe legen (wieder die erste Karte mit der Bildseite nach oben, die nächsten umgedreht) | 0 1 2 3 4 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| c) Diesen Vorgang solange wiederholen, bis dass auf jedem der 7 Stapel die obere Karte mit der Bildseite nach oben liegt | 0 1 2 3 4 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| d) Den restlichen Stapel Karten umgedreht auf den Tisch ablegen | 0 1 2 3 4 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **(3) Aus der gleichen Kartenfarbe (Herz, Pik, Kreuz, Karo) Haufen bilden, aufsteigend vom As zum König**  a) Eventuell vorhandene Asse aus den sichtbaren Karten der 7 Stapel ausfindig machen | 0 1 2 3 4 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| b) Das gefundene As oberhalb der 7 Kartenstapel auf den Tisch legen | 0 1 2 3 4 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| c) Die Karte, die von dem As verdeckt wurde, jetzt aufdecken | 0 1 2 3 4 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| d) Den Vorgang b) und c) solange wiederholen, wie Asse zu sehen sind und sie nebeneinander auslegen | 0 1 2 3 4 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| e) Jeweils die 2 der selben Kartenfarbe wie das As suchen | 0 1 2 3 4 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| f) Jede gefundene Karte auf das passende As legen | 0 1 2 3 4 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| g) Die Karte, die unter einer gefundenen Karte lag, aufdecken | 0 1 2 3 4 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| h) Den Vorgang e, f und g mit den nächsten Bildern (3, 4, usw.) wiederholen | 0 1 2 3 4 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **(4) Aus den 7 nebeneinander liegenden Kartenstapeln Kolonnen bilden, absteigend vom König bis zum As und in abwechselnder Farbe (rot, schwarz)**  a) Aus den 7 Kartenstapeln die Karten mit dem höchsten Wert ausfindig machen | 0 1 2 3 4 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| b) Aus den anderen Stapeln eine Karte mit dem nächst niedrigeren Wert und in anderer Farbe finden | 0 1 2 3 4 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| c) Diese Karte auf die soeben aufgedeckte Karte mit dem nächst höheren Wert legen ( z.B. rote 3 auf schwarze 4) | 0 1 2 3 4 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| d) Wenn eine sichtbare Karte eines Stapels verlegt worden ist, die Karte, die darunter lag, aufdecken | 0 1 2 3 4 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| e) Wenn eine neue Karte aufgedeckt wird, versuchen, diese entweder auf eine der Kolonnen oder auf einen der Haufen, die von einem As angeführt werden (siehe Punkt 3), abzulegen und dabei die Regeln der Anordnungen beachten | 0 1 2 3 4 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **(5) Neue Karten erhalten** a) Aus dem verbliebenen Kartenstapel 3 Karten so umdrehen, dass nur die 3. Karte sichtbar wird | 0 1 2 3 4 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| b) Wenn möglich, diese Karte auf eine Karte mit dem nächst niedrigeren Wert auf den Haufen mit gleichfarbigen Karten legen  oder  b) Wenn möglich, diese Karte auf eine Karte mit dem nächst höheren Wert auf eine Kolonne mit gegensätzlicher Farbe legen | 0 1 2 3 4 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| c) Wenn die Aktion b geschafft wurde, das gleiche wiederholen mit der 2. der 3 umgedrehten Karte und so fort.  oder  c) Wenn die Aktion b nicht geschafft wurde oder wenn alle 3 Karten bereits gebraucht werden konnten, werden die 3 nächsten Karten des verbliebenen Kartenstapels umgedreht und wie in b beschrieben, verlegt. | 0 1 2 3 4 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| d) Diese Aktion wiederholen, bis dass der Kartenstapel aufgebraucht ist | 0 1 2 3 4 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| e) Bei jedem Verlegen einer Karte auf einen der 7 Stapel oder einen der 4 Haufen, überprüfen, ob dieser nicht durch eine einzelne Karte eines anderen Stapels vervollständigt werden kann, um die darunter liegende Karte aufdecken zu können und so fort. | 0 1 2 3 4 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| f) Ist man am Ende des Kartenstapels angelangt, beginnt man mit den Karten, die bisher nicht gebraucht werden konnten, von vorne (Schritt a) | 0 1 2 3 4 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| (6) Verlegen der Könige  a) Wenn eine der 7 Kolonnen leer ist, d.h. kein Stapel dort liegt, wird er durch eine Kolonne, die mit einem König beginnt, aufgefüllt oder a) Wenn in den sichtbaren Karten der Kolonnen kein König dabei ist, bleibt die leere Stelle frei, bis dass ein König aufgedeckt wird | 0 1 2 3 4 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| b) Die Karte, die unter der verlegten Kartenkolonne lag, aufdecken | 0 1 2 3 4 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **(7) Wenn es nicht mehr möglich ist, Kartenkolonnen oder Kartenhaufen zu vervollständigen, wird das Spiel beendet** | 0 1 2 3 4 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |