

Talande luffarschack

Gör en kvadrat med minst tre fästbrickor, kardborrelappar eller rutor i varje sida (nio stycken). Tala in de två spelarnas namn på fyra VoiSec-knappar vardera. Spelarna försöker sedan att med en knapp i taget få tre av sina likaljudande knappar i rad (vågrätt, lodrätt eller diagonalt) och hindra motståndaren från att göra samma. Segrare är den som först fått tre av sina knappar i rad.

Spelets svårighetsgrad ökar med antalet "rutor", d.v.s brickor, och antalet som ska läggas i rad. Prova med fem knappar i rad på ett spelbräde med 15 rutor i sida.

Ljuddomino

Gör en lista på ordpar. Det kan vara sammansatta ord (cykel-styre) eller ord som parvis hör till samma område (cykel/bil). Spela in två olika, ej sammanhängande, ord på varje knapp (spann/cykel, styre/vatten) så att det sista ordet på en knapp hör samman med det första på en annan. Spela också in samma ord två gånger på några knappar. Man kan enkelt göra varianter som tex. använder ljudkategorier (fågelsång, maskiner, skratt, osv.), teman eller saker som kan kombineras i verkligheten. Spela sedan enligt vanliga Dominoregler med ljud i stället för prickar. Medspelarna kan höra varandras knappar men måste minnas dem. Svårighetsgraden ökar med fler kategorier.

Talande schack, damspel och Othello

Klistra 64 fästbrickor rätvinkligt i en kvadrat med 8 brickor per sida eller skaffa ett schackbräde med rutor stora nog för en VoiSec. Klipp ut symboler för schackpjäserna och klistra ovanpå VoiSec-knappar. Tala in namnet på pjäsen i knappen och eventuellt hur den får röra sig (t.ex. "Vit kung, får gå ett steg åt alla håll"). Spela sedan enligt vanliga schackregler.

Samma bräde kan också användas för att spela t.ex. dam, Stratego och Othello. Tala då in knappens namn, färg eller vem den tillhör och märk den gärna på locket.

Tips: tejpa för den lilla piggen som sticker ut på knappens undersida i intryckt läge. Detta för att säkerställa att inspelningen inte raderas när knappen inte sitter i en fästbricka.

Kinaschack

Gör ett stort Kinaschackbräde, i form av en sexuddig stjärna, av fästbrickor eller kardborrelappar. Gör färre eller fler platser än vanligt, beroende på användarna. Tala in sex grupper av färger, föremål eller begrepp på tio knappar vardera. Spela sedan som vanligt Kinaschack, där en grupp knappar ska flyttas från en stjärnudd till motstående.

Distributör



VoiSec är listad som
"Bra hjälpmedel" av
Hjälpmedelsinstitutet.

VoiSec är formgiven och
utvecklad av Libego AB.

VoiSec är patenterad, registrerat
varumärke och förmskyddad.

Vi förbehåller oss rätten att
ändra all information utan
föregående meddelande.

libego

Libego AB
Teknikringen 7
SE-583 30 Linköping

013 - 342 01 60
info@libego.se
www.voisec.se



en idésamling från

libego

Spelidéer för VoiSec i kognitiv träning

VoiSec kan i allmänhet användas som en talande spelpjäs för de användare och situationer där tal är att föredra. Just användningen av tal och möjligheten att kombinera med en visuell märkning av knapparna ger också särskilda möjligheter.

VoiSecs konstruktion med särskilda fästbrickor och fästmedel som dubbelhäftande tejp, magneter och kardborrerundlar ger möjligheter att skapa billiga och flexibla lösningar. En och samma knapp kan användas för olika spel med varierande inspelningar och märkningar.

Möjligheterna att använda Voisec för kognitiv träning är så många att alla inte kan nämnas här. Endast fantasin sätter gränserna. Vi hoppas att följande idéer ska inspirera till att leka och spela med VoiSec för nöje och nytta.

Memory

Spela in samma ord på parvisa VoiSec. Lägg ut på ett bord och blanda om. En spelare i taget trycker på två VoiSec efter varandra. Om samma ord hörs tar spelaren upp knapparna. Om inte, blir det nästa spelares tur. Vinnare är den som har flest knapparna när alla har tagits.

En variant är att istället för samma ord använda ord som hör i hop, t.ex. två färger, fordon, klädesplagg, etc.

Ljudpussel

Använd bilder av alfabetet, miljöer eller andra sammanhang. Fäst kardborrelappar på rätt platser. Tala sedan in ord som stämmer med dessa platser på VoiSec-knapparna, t.ex. "apple" att sättas på bokstaven Å eller tvärtom.

Flera varianter är lätta att göra. Man kan "bygga gubbe" genom att sätta knapparna med namn på kroppsdelar på en bild av människokroppen, o.s.v.

Tips: klistra bilder ovanpå knappen för att koppla syn och hörselinttryck. Dela en större bild på flera knapparna för att skapa ett bild- och ljudpussel som båda, var för sig och tillsammans, skapar sammanhang.

Vad är vad?

Spela in namn tillhörande grupper av begrepp på VoiSec-knapparna, t.ex. tio djur/tio frukter/tio känslor, osv. Gör ett "bo" för respektive begreppsgrupp och spelare. Lägg alla knapparna på ett bord och blanda om. Spelarna turas sedan om att ta en knapp i taget och placera i boet. Om det är rätt blir knappen kvar, om det är fel läggs den tillbaka. Turen går till nästa spelare. Segrare är den som har samlat flest knapparna när ingen är kvar på bordet.

Vad ska bort?

I sin enklaste variant placeras tre VoiSec bredvid varandra. Två innehåller namnet på saker som hör ihop (t.ex. häst + ko = djur), en innehåller något avvikande (t.ex. äpple). Deltagarna ska säga vilket ord som ska tas bort och ge en förklaring. Mer komplicerat blir det med fler knapparna och sammansatta eller näraliggande ord.

En variant är att låta en deltagare fundera ut ett sammanhang. Fyra överensstämmande och ett avvikande ord spelas in på VoiSec-knapparna. Både konstruktör och lösare får poäng när det avvikande ordet tagits bort och rätt sammanhang avslöjats.

Vad hör ihop?

Använd stora bilder av t.ex. en person (bonde, snickare, pojke, osv.) eller en miljö (kök, sovrum, bondgård, osv.). Tala in enstaka ord på VoiSec-knapparna, varav en del har med bilderna att göra och andra inte. Deltagarna ska sedan fästa rätt knapparna på rätt bild, t.ex. ordet "hammare" på bilden av en snickare. Poäng kan ges för varje knapp som satts på rätt plats. Kanske extrapoäng för bra förklaringar?

Bygga berättelse

Spela in ett antal substantiv, verb, adverb, etc. på knapparna. Märk dem eventuellt med klisterlappar och fördela dem efter kategori. Deltagarna bygger sedan en berättelse genom att i turordning sätta samman knapparna. Exempelvis kan berättelsen byggas på ett tema, "snögubben/skidar/långsamt/tomten/skrattar/kissnödigt".

En variant är att spela in meningar på flera knapparna där ett eller flera ord är felaktiga. De rätta orden spelas in på knapparna som fördelas slumpmässigt på spelarna som sedan i turordning ska ersätta ett felaktigt ord med en av sina knapparna. Om det är rätt byts knappen ut. Om det är fel behåller spelaren sin knapp och får en knapp av varje medspelare. Segrare är den som först har blivit av med sina ersättningsknapparna.

Skattjakt

Gör en "orienteringsbana" med start, mål och kontroller på vägen. Skattjakten blir roligare med ett tema, inlagda överraskningar och genomförande i smågrupper. Ge varje deltagare/grupp en VoiSec vid starten, innehållande skattjaktens tema och ledtrådar för att hitta till den första kontrollen. Vid varje kontroll finns tre VoiSec-knapparna att lyssna av. En av dessa innehåller rätt ledtrådar för att hitta nästa kontroll men också ett lösenord att komma ihåg (eller ta med om ersättare finns). De andra kan innehålla indikationer på att vara fel och leda till extrakontroller eller gå-tillbaka-skyltar.

Under skattjakten kan också överraskande händelser ske. Besegra Röde Piraten, gör det hemliga tecknet eller svara på sfinxens gåta för att få nya ledtrådar, lösenord eller extrapoäng. Vid målet ska sedan

lösenorden presenteras i rätt ordning (t.ex. bilda en hel mening) och extrapoäng redovisas för att skatten ska vara vunnen.

Språkmatchning

Gör två kolumner av fästbrickor med inte alltför många rader. Spela in ord på ett språk, t.ex. svenska, på Voisec-knapparna som sätts i den vänstra kolumnen. Spela in motsvarande ord på ett annat språk, t.ex. engelska, och lägg på ett bord. Spela in ytterligare ord som tillsammans bildar en mening, t.ex. "You/were/very/good". Dessa knapparna blir kvar på bordet när kolumnerna är klara och ska tryckas på i rätt ordning av den som först har klarat att göra korrekta kolumner.

Talande pratbubblor

Använd en stor bild av människor i vardagliga dialogsituationer. Sätt en tom fästbricka (eller en kardborrerundel, med maken på en fästbricka) på vardera figuren. Sätt dessutom en "poängplats" bredvid. Spela in en för situationen och figuren vettig mening på en VoiSec och fäst på rätt plats. Spela in en för dialogen vettig och kompletterande mening och flera "felaktiga" eller tokiga. Lägg dessa på ett bord. Spela också in en serie "poängmeddelanden" för varje deltagare, bestående av lika många knapparna som situationer., t.ex. "Kalle är en/duktig/smart/kunnig/vinnare".

Tryck först på knappen på bilden. Prova sedan en knapp på bordet. Om den är rätt sätts den på plats och en ny prövas. Om den är fel är det nästa spelares tur. När dialogen är komplett sätts en poängknapp på plats. Spelaren med flest rätt får trycka på de kvarvarande knapparna i rätt ordning för att höra berömmet.

Pratande karta

Spela in namn på platser och personer, ord på olika språk, kända melodier, etc. på ett flertal VoiSec. Fördela dessa lika mellan spelarna. Sätt fast fästbrickor eller kardborrerundlar på en stor karta. Låt deltagarna i turordning sätta en knapp på rätt plats på kartan och förklara varför. Om det inte stämmer får deltagaren tillbaka knappen och turen går till nästa. Segrare är den som först blivit av med sina knapparna.

Gör gärna versioner som tränar lokalmiljön, trafiksäkerhet, m.m.

Synonymer och antonymer

Klistra två eller flera kolumner av fästbrickor eller kardborrelappar (eller rita markeringar) bredvid varandra. Spela in adjektiv på VoiSec-knapparna som fästs i den vänstra kolumnen. Spela in ord med samma eller motsatt betydelse till adjektiven och lägg på ett bord. Spelarna turas sedan om att ta en knapp från bordet och sätta den bredvid rätt adjektiv. Om det är fel läggs knappen tillbaka. Segrare är den som fått flest rätt när inga knapparna är kvar på bordet.