

Denkathlon® TO GO



Karte 2L ^{5 Übungen}

Die Übungen dieser Karte eignen sich auch für Menschen, die kognitiv nicht mehr so fit sind.

Jede Denkathlon® TO GO - Karte ist ein Menü mit Übungen und Aufgaben für viele verschiedene kognitive Funktionen.

Jede Übung trainiert das Arbeitsgedächtnis.

Absolviere möglichst alle Übungen der Karte mit jeweils zwei bis fünf Aufgaben, aber pro Übung nicht mehr als 10 bis 15 Minuten.

Diese Datei enthält die beiden Seiten der Karte 2L, eine Inhaltsübersicht und Beschreibungen der Übungen dieser Karte, mit Beispielen.

Übungen S.1

Tierdomino – L
Kal.kulus oZ - L

Übungen S.2

Sortiere?DREI!
mit Wir?GEFÜHL!

Ro.tunden

Eine Ro.tunde
im Satz



Hinweise zur sicheren Benutzung

**Achte auf den Weg und auf
andere Verkehrsteilnehmer,
wenn Du die Karte draußen nutzt!
Lass' Dich nicht so sehr
ablenken, dass Du vergisst, dass
noch andere unterwegs sind ...
z.B. Fußgänger, Jogger,
Radfahrer, Autos.**

**Nicht geeignet ist die Karte für
schnelle Aktivitäten
wie zügiges Joggen und
Radfahren.**

Frage nach Gemeinsamkeiten von (2 Tiere auswählen) ...

AFFE	MEISE	ALPAKA
EBER	PIROL	AMEISE
ELCH	RATTE	BARSCHE
EULE	ROBBE	DACKEL
FINK	FUCHS	DORSCH
FLOH	GEIER	EISBÄR
STAR	HECHT	FERKEL
STÖR	MÜCKE	FROSCH
UNKE	KRÖTE	SPERBER
WOLF	LACHS	TERMITE
WURM	LARVE	TERRIER
		WACHTEL

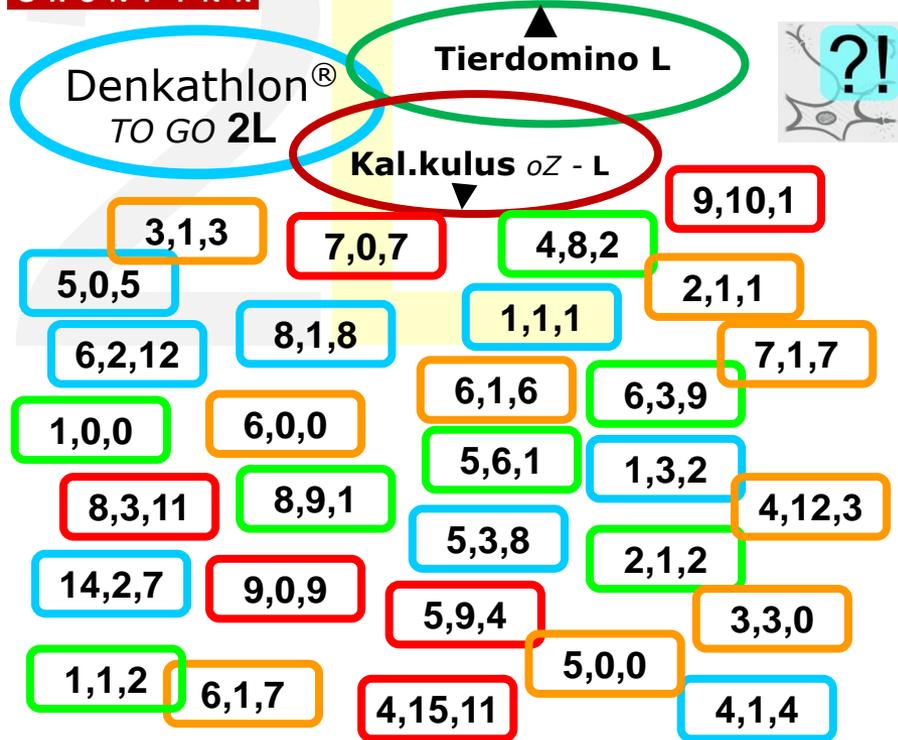


Gemeinsamkeiten

- äußere Merkmale
- Lebensraum
- Klasse
- Geografie
- Nahrung
- Bez. zum Menschen
- Lebensweise



ANTILOPE	FAULTIER
FELDMAUS	SEEZUNGE
GRÜNFINK	TIGERHAIE



Fische Weine Kartenspiele
 Tänze Sprachen Weltall
 Geschirr Schmuck Sportarten
 Komponisten Ballspiele Inseln
 Planeten Gemüse Verkehrsmittel

Fußbekleidung Hauptstädte
 Gebäude Musikinstrumente

Teiggerichte Früchte

Kategorien

Sortiere?DREI!
 und Wir?GEFÜHL!

Denkathlon®
 TO GO 2L

Sortiere?DREI!
 mit Wir?GEFÜHL!

Kategorien

Kleidung Metalle Möbel
 Blumen Berufe Flüssiges
 Ozeane Getränke Tiere
 Fische Edelsteine Autoren
 Staaten Gebirge
 Bäume Währungen Flüsse
 Sternzeichen Gewürze Spiele
 Verwandte Städte

Werkzeuge Maler



A large word search grid consisting of many grey ovals containing various suffixes and partial words. Some words are circled in yellow, including: .atur, .amme, .agen, .anke, .atze, .abe, .ade, .asse, .ausen, .ber, .bern, .agen, .cht, .cke, .ch, .ber, .deln, .eit, .ecke, .den, .ich, .end, .est, .etzen, .haft, .fer, .ete, .fall, .fel, .ier, .kel, .gen, .ine, .ische, .inkt, .meln, .ken, .licht, .mpf, .ite, .mm, .los, .nte, .nnen, .nder, .ng, .nker, .ollen, .nung, .ommen, .rn, .rst, .ose, .reise, .ster, .tern, .pel, .sche, .sal, .tter, .ühle, .ume, .ppe, .uten, .ube, .ücken, .ummel, .ver, .zig, .stein.

© Christian Beyerick

Beschreibungen der Übungen auf der Karte 2L, mit Beispielen

Glossar

reihum ↑
Antwortmodus
 chaotisch ↓

S.1 Denkathlon®- Domino Tiere L
 Frage nach Gemeinsamkeiten von (2 Tiere auswählen) ...

AFFE	MEISE	ALPAKA
EBER	PIROL	AMEISE
ELCH	RATTE	BARSCH
EULE	ROBBE	DACKEL
FINK	FUCHS	DORSCH
FLOH	GEIER	EISBÄR
STAR	HECHT	FERKEL
STÖR	MÜCKE	FROSCH
UNKE	KRÖTE	SPERBER
WOLF	LACHS	TERMITE
WURM	LARVE	WACHTEL

Gemeinsamkeiten

- äußere Merkmale
- Lebensraum
- Klasse
- Geografie
- Nahrung
- Bez. zum Menschen
- Lebensweise

S.1 Denkathlon® TO GO 2L

3.1,3 7.0,7 4.8,2 9.10,1
 5.0,5 8.1,8 1.1,1 2.1,1
 6.2,12 4.15,11 6.1,6 6.3,9 7.1,7
 1.0,0 6.0,0 5.6,1 1.3,2
 8.3,11 8.9,1 5.3,8 2.1,2 4.12,3
 14.2,7 9.0,9 5.9,4 3.3,0
 1.1,2 6.1,7 5.0,0 4.1,4

S.2 Denkathlon® TO GO 2L

Kategorien

Sortiere?DREI! und Wir?GEFÜHL!

S.2 Denkathlon® TO GO 2L

Sortiere?DREI! mit Wir?GEFÜHL!

Kategorien

Kleidung Metalle Möbel Blumen Berufe Flüssiges Ozeane Getränke Tiere Fische Edelsteine Autoren Staaten Gebirge Bäume Währungen Flüsse Sternzeichen Gewürze Spiele Verwandte Städte Werkzeuge Maler

AB = Anfangsbuchstabe(n)
BuSt/n = Buchstabe/n
DA = Denkathlet*in
Fleckkant = Summe der Flächen, Ecken und Kanten eines geometrischen Körpers

ÜL = Übungsleitung
T.O.N. - Kategorien Tiere, Orte, Namen
T.E.O. - Kategorien .., Ess-/Trinkbares, ..
ZG = Zahlengruppe

- 6 -

Tierdomino L
- 7 -

Denkathlon® TO GO 2L S.1

Frage nach Gemeinsamkeiten von (2 Tiere auswählen) ...

AFFE	MEISE	ALPAKA
EBER	PIROL	AMEISE
ELCH	RATTE	BARSCHE
EULE	ROBBE	DACKEL
FINK	FUCHS	DORSCH
FLOH	GEIER	EISBÄR
STAR	HECHT	FERKEL
STÖR	MÜCKE	FROSCH
UNKE	KRÖTE	SPERBER
WOLF	LACHS	TERMITTE
WURM	LARVE	WACHTEL

Gemeinsamkeiten

- äußere Merkmale
- Lebensraum
- Klasse
- Geografie
- Nahrung
- Bez. zum Mensch
- Lebensweise

Denkathlon® TO GO 2L

3,1,3	7,0,7	4,8,2	9,10,1
5,0,5	8,1,8	1,1,1	2,1,1
6,2,12	4,15,11	6,1,6	6,3,9
1,0,0	6,0,0	5,6,1	1,3,2
8,3,11	8,9,1	5,3,8	2,1,2
14,2,7	9,0,9	5,9,4	3,3,0
1,1,2	6,1,7	5,0,0	4,1,4

Sortiere?DREI!
und
Wir?GEFÜHL!
- 10 -
- 11 -

Denkathlon® TO GO 2L S.2

Sortiere?DREI!
und Wir?GEFÜHL!

Sortiere?DREI!
mit Wir?GEFÜHL!

Kategorien

- Fische
- Weine
- Kartenspiele
- Tänze
- Sprachen
- Werkzeuge
- Geschirr
- Schmuck
- Sorten
- Komponisten
- Ballspiele
- Inseln
- Planeten
- Gemüse
- Verkehrsmittel
- Fußbekleidung
- Hauptstädte
- Gebäude
- Musikinstrumente
- Teiggerichte
- Früchte

Kategorien

- Kleidung
- Metalle
- Möbe
- Blumen
- Berufe
- Flüssiges
- Ozeane
- Getränke
- Tiere
- Fische
- Edelsteine
- Autoren
- Staaten
- Gebirge
- Bäume
- Währungen
- Flüsse
- Sternzeichen
- Gewürze
- Verwandte
- Städte
- Werkzeuge
- Male

Eine
Ro.runde
im Satz
- 13 -

Kal.kulus oZ L
- 9 -

Die Beschreibung
der Übung
steht auf
dieser
Seite der Datei

- 10 - Sortiere?DREI!
und
- 11 - Wir?GEFÜHL!

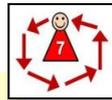
Denkathlon®
TO GO 2L



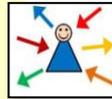
- 7 -

Tierdomino L

- 7 -



oder



Tierdomino - L (SG L; Assoziatives Denken, Zusammenhänge erkennen, Logisches Denken)

Spiel-Idee und Spielverlauf

Anders als beim Standard-Tierdomino werden von der ÜL bei der L-Version zwei Tiere genannt, und es soll dann nur gesagt werden, was diese beiden Tiere gemeinsam haben.

Die Kategorien der Gemeinsamkeiten sind die „**auch**-Kategorien“ des Standard-Tierdomino. Zusätzlich gelten auch die Gemeinsamkeiten „**Anfangsbuchstabe**“ und „**Anzahl Buchstaben**“.

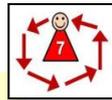
Beispiele

1. Die ÜL wählt aus den Tieren der Karte **2L** (oder der **Begriffekarte 1**) zwei Tiere aus oder sagt beliebige andere Tiere und fragt dann „**Was haben die beiden Tiere gemeinsam, die ich jetzt sage?**“
2. Die ÜL sagt die beiden Tiere, zum Beispiel „**Hund**“ und „**Katze**“.
3. Mögliche Antworten - „**Beide sind Haustiere.**“ „**Beide haben vier Beine.**“ Jetzt kann man die Antworten noch in der Gruppe diskutieren.

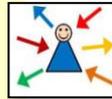
Es werden etwa fünf bis 10 Pärchen abgefragt. Je nach der kognitiven Fitness der Gruppe kann man auch **drei** Tiere nennen.

... mehr ...→

Tierdomino L



oder



Tierdomino – L (Fortsetzung ...)

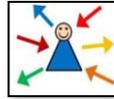
Ein Tipp zum normalen DA-Tierdomino: Bei einer schwächeren Gruppe kann man die Spielregeln *aufweichen*: Erlaubt sind dann beliebig viele Wiederholungen der einzelnen Kriterien.

KRITERIEN

Die folgenden **9** Kriterien können

Gemeinsamkeiten der Tiere sein: **ihre**

- **äußeren Merkmale** (z.B. Anzahl Beine; Stoßzähne; Hörner; Geweih; Fell; Rüssel; Flügel)
- **Klasse** (Säugetier, Vogel, Fisch, Reptil, Amphibie, Insekt)
- **Beziehung zum Menschen** (Haustier, Nutztier, Nahrungsmittel, Wildtier)
- **Nahrung** (wovon ernährt sich das Tier – Pflanzen, Fleisch, Insekten, Allesfresser)
- **Lebensräume** (auf dem Land, im Wasser; Land und Wasser = amphibisch, ...)
- **Geografien** (wo kommt es vor / lebt es: Kontinent, Land, Region, ...)
- **Lebensweisen** (wie lebt das Tier - in *Staaten*, *Schwärmen*, *Rudeln*, *Herden*; ...)
- **Anfangsbuchstabe** (Ameise und Amsel fangen beide mit **A** an.)
- **Anzahl Buchstaben** (**Katze** und **Tiger** haben beide **5** Buchstaben.)



Kal.kulus oZ - L (SG L; logisches Denken, Kopfrechnen, Merkfähigkeit)

Spiel-Idee, Spielverlauf

Die ÜL sagt der Gruppe drei Zahlen, die mit einem Rechenzeichen **so** zu kombinieren sind, **dass** eine Rechenaufgabe herauskommt. *Die Reihenfolge der Zahlen in der gefundenen Rechenaufgabe muss nicht die Reihenfolge sein, in der die Zahlen auf der Karte stehen oder in der sie genannt werden.*

Erlaubt sind die Rechenzeichen **+ - x :**

Beispiel auf der Karte 2L:

1,3,2

„Kombiniere die Zahlen 1, 3 und 2 zu einer Rechenaufgabe!“

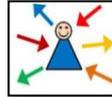
Eine mögliche Lösung $3 - 1 = 2$

Weiteres Beispiel:

4,12,3

„Kombiniere die Zahlen 4 , 12 und 3 zu einer Rechenaufgabe!“

Eine mögliche Lösung $3 \times 4 = 12$



Sortiere?DREI!

(SG L-M; Semantisches Gedächtnis, Wortfindung, Merkfähigkeit, logisches Denken)

Spiel-Idee

Zu einer gegebenen Kategorie sind drei Begriffe zu finden und alphabetisch aufsteigend zu sortieren, nach ihren Anfangsbuchstaben. Auf der Karte 2L werden **45** Kategorien vorgeschlagen.

Spielverlauf

Die Übungsleitung sagt eine Kategorie.
Alle DA suchen für sich drei Begriffe aus dieser Kategorie und sortieren sie im Kopf.
Dann werden die gefundenen Reihen laut gesagt.
Danach wird die nächste Kategorie genannt.
Nach drei bis fünf Aufgaben wechselt man zu einer anderen Übung.

Beispiele

„**Sortiere drei Berufe!**“

Eine mögliche Lösung:

„**Anwalt → Bergmann → Dachdecker**“

„**Sortiere drei Verwandte!**“

Eine mögliche Lösung:

„**Cousine → Mutter → Tante**“

... mehr ...→

Sortiere?DREI!
und
Wir?GEFÜHL!





Wir?GEFÜHL! (SG L-M; Semantisches Gedächtnis, Wortfindung, Merkfähigkeit, logisches Denken)

Spiel-Idee

Die Mitglieder der Gruppe sollen erkennen, welche Gemeinsamkeit zwei oder drei Begriffe haben, die von der Übungsleitung (ÜL) genannt werden.

Bei dieser Übung ist es die Kategorie, zu der die Begriffe gehören, die das **Wirgefühl** begründet.

Auf der Karte **2L** sind **45 Kategorien** aufgeführt, aber keine Begriffe. Die ÜL muss also vor Aufgabenstellung selbst Begriffe aus der von der Gruppe zu findenden Kategorie auswählen.

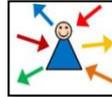
Auf den **Begriffekarten 1** und **2** befinden sich insgesamt **20 Kategorien** und dazu **620 Begriffe**. Die Kategorien auf den Begriffekarten habe ich ausgewählt, weil man nicht unbedingt viele Begriffe aus diesen Kategorien parat hat, man aber sehr gut andere Aktivierungen mit den Begriffen dieser Kategorien machen kann.

Für viele Kategorien auf der Karte 2L dagegen fallen einem schnell zahlreiche Begriffe ein, wie zum Beispiel für die Kategorie **Bäume**.

... mehr ...→

Sortiere?DREI!
und
Wir?GEFÜHL!





Wir?GEFÜHL! (Fortsetzung ...)

Spielverlauf

Die ÜL wählt zwei oder drei Begriffe aus, je nach kognitiver Fitness der Gruppe, und sagt die Begriffe der Gruppe. Nach kurzer Bedenkzeit – falls erforderlich - werden die Antworten gegeben.

Die ÜL kann jetzt dann weitere Fragen zu den Begriffen oder Gemeinsamkeiten stellen, um die Gruppenmitglieder zusätzlich zu aktivieren.

Nach drei bis fünf Aufgaben wechselt man zu einer anderen Übung.

Beispiele

„Was haben Klavier, Trompete und Gitarre gemeinsam?“

Eine richtige Antwort:

„Es sind Musikinstrumente.“

„Was haben Esche und Eiche gemeinsam?“

Mögliche Antworten:

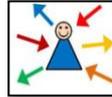
„Es sind Bäume!“

„Sie fangen mit E an!“

„Sie haben 5 Buchstaben!“

Sortiere?DREI!
und
Wir?GEFÜHL!





Eine Ro.tunde im Satz (SG L-M, Wortfindung, Kreativität, Formulieren, logisches Denken)

Spiel-Idee und Spielverlauf

Für **eine** gegebene Wort-Endung (= Ro.tunde) soll ein sinnvoller(!) Satz gebildet werden, in dem ein Wort mit der geforderten Wortendung vorkommt.

Erlaubt ist jedes Wort, das im Duden steht.

Der Satz darf durchaus witzig sein!

Eine Bedingung ist, dass die jeweiligen Wortanfänge nicht mehr als fünf Buchstaben haben dürfen. *Diese Regel kann man aber auch weglassen, dann sind also auch längere Wortanfänge erlaubt, und die Anzahl möglicher Wörter ist größer.*

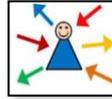
Als erschwerende Bedingung kann die ÜL die Länge des Satzes vorgeben, also die Anzahl Wörter:
„Der Satz muss *genau 6 Wörter* ...“ oder
„... darf *höchstens 5 Wörter* ... “ oder
„ ... muss *mindestens 8 Wörter haben!*“.

Hierfür aber muss die Gruppe kognitiv fit sein.

Hinweis Auf der Karte 2L stehen **70 Ro.tunden**, und ich habe hier fast nur solche Wort-Endungen aufgeführt, für die ich sehr viele Wortanfänge und also Wörter gefunden habe.

... mehr ...→





Eine Ro.tunde im Satz (Fortsetzung ...)

Spielverlauf

Die ÜL wählt eine Endung aus und sagt sie in die Runde.

Jetzt versuchen die DA, Wörter für die Wortendung zu finden und für eines davon einen Satz zu formulieren.

Die Denkzeit hierfür soll ein bis zwei Minuten betragen.

Wer einen Satz formuliert hat, meldet sich zu Wort und trägt den Satz der Gruppe vor.

Idealerweise kann jedes Gruppenmitglied einen eigenen Satz formulieren.

Beispiel

„Bilde einen Satz, in dem die folgende Wortendung vorkommt: **.tern !**“

Eine mögliche Lösung:

Ostern wird das Wetter hoffentlich gut.

Tipp: Natürlich kann man auch die normale Übung Ro.tunden spielen!

