

Denkathlon® TO GO



8 Übungen

Karte 5

Übungen S.1

Was blüht in Rom

Kal.kulus oZ

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 5, eine Inhaltsübersicht und Beschreibungen der Übungen dieser Karte, mit Beispielen.

Übungen S.2

Reihum-Übung 1

Reihum-Übung 2

Reihum-Übung 3

Tierdomino

potzblitz

Ro.tunden



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.**

S.1

Auf?RÄUMEN! - RA

Bilde Aufgaben (Add./Multipl.) aus Zahlen aus den Feldern **A** und **B**.
Errechne das Ergebnis (?) und räume dann alle Ziffern auf:

Aus $9 \times 12 = 108$ wird **0 1 1 2 8 9**.

A	+ <i>oder</i> X	B	= ?
4 3 8 5 7 6 9 10 11 12		8 9 10 7 11 13 12 15 14 17 16 18 19 20	

ABC.345.X

bis Wortlänge

.. Buchstaben,

dann umkehren.

9
8 7 10
12 11

X = Xtra schwierig:

Alle Wörter nur aus den

4 Kategorien: **N.O.T. E.**

**Namen - Orte - Tiere
Ess-/Trinkbares**

Bär	3
Cola	4
Düren	5
Eduard ...	6 ...



Zahlen

	1,3,6	1,6,9	2,6,7	3,6,9	4,5,9	5,7,9*	8,7,1
Lösungen	1 2 4 12 19 24	3 4 14 45 48 53	3 10 11 21 28 84	0 9 27 45 57 81	1 8 9 10 41 81	7 11 18 52 68 108	1 2 15 48 63 64

S	\$50	-4	-1	R0
	\$60	-7	-2	R6
	\$70	-7	-2	R0
	\$90	-7	9	R3
	\$100	-7	-4	R1
	\$120	-11	-4	R0
	\$150	-7	-5	R6
	\$300	-7	-4	R3
	\$400	-9	-7	R0
	\$500	-7	-4	R5

S.1

*Bsp.: $9 \times (7 - 5) = 18$

Spieglein Spieglein

oder: 19 | 91

1. Ziffern/Zahlen/Begriffe wählen, laut sagen.*
2. Zi/Be in Za umwandeln, laut sagen.
3. Diese Zahl spiegeln, laut sagen.

* 2- bis 8-stellig

beliebiges Datum

Geburtstag

PLZ

wähle:

Uhrzeit

beliebige Zahl

Telefonnummer

beliebige Ziffern

Jahreszahl

Gipfel?Stürmer!

S5	6	3	Z50
S0	4	3	Z60
S1	5	3	Z70
S1	7	5	Z80
S2	5	3	Z90
S6	7	6	Z110
S3	9	7	Z140
S5	9	6	Z200
S1	11	5	Z300
S3	11	7	Z500

Konzentrations-Übung

Spieglein Spieglein

Denkathlon® TO GO 5

DA-Domino Ess-/Trinkbares „E.T.“

Ro.tunden

© Christian Bosenick



Vorschläge Startbegriffe

- Brot
- Zimt
- Zucker
- Milch
- Kuchen
- Rotwein
- Pizza
- Wasser
- Joghurt
- Rührei
- Sardine
- Roulade
- Olivenöl



- Reis
- Käse
- Sahne
- Roggen
- Soja
- Senf

„auch“ - Kriterien

- äußere Merkmale
- Servierform
- Liebhaber
- Servieranlass
- Geschmacksrichtung
- Zubereitungsart
- Klasse
- Herkunft

- 3
- 4
- 5
- 6
- 7

Für Start-Ziel-Version:

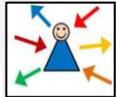
Mindest-Anzahl der E.T., die zwischen Start- und Ziel-E.T. liegen müssen.

Beschreibungen der Übungen auf der Karte 5, mit Beispielen

Glossar

reihum ↑
Antwortmodus

chaotisch ↓



Auf?RÄUMEN! - RA
Bilde Aufgaben (Add./Multipl.) aus Ziffern aus den Feldern A und B. Errechne das Ergebnis (?) und räume dann alle Ziffern auf.
Aus $9 \times 12 = 108$ wird 0 1 1 2 8 9.

A	B
4 3	8 9 10
5 8	7 11
6 7	13 12
9 10	15 14
11 12	17 16
13 14	18
15	19 20

ABC.345.X
bis Wortlänge 8 7 10
.. Buchstaben 12 11 dann umkehren.
X = Xtra schwierig:
Alle Wörter nur aus den 4 Kategorien: N.O.T.E.
Namen - Orte - Tiere Ess-/Trinkbares
Bär 3
Cola 4
Düren 5
Eduard ...6 ...

Sortier-Übung
Denkathlon® TO GO 5
Kal.kulus oz Tal?FAHRT!

Ziffern	Lösungen
1,3,6	1 2 4 12 19 24
1,6,9	3 4 14 45 48 53
2,6,7	3 10 11 21 28 84
3,6,9	0 9 27 45 57 81
4,5,9	1 8 9 10 41 81
5,7,9*	7 11 18 52 68 108
8,7,1	1 2 15 48 63 64

*Bsp.: $9 \times (7 - 5) = 18$

Spieglein Spieglein
oder: 19 91
1. Ziffern/Zahlen/Begriffe wählen, laut sagen.*
2. ZuBe in Za umwandeln, laut sagen.
3. Diese Zahl spiegeln, laut sagen.
*2- bis 8-stellig

Gipfel?Stürmer!
\$5 6 3 750 Z
\$0 4 3 60
\$1 5 3 770
\$1 7 5 280
\$2 5 3 290
\$6 7 6 2110
\$3 9 7 2140
\$5 9 5 2200
\$1 11 5 2300
\$3 11 7 500

Spieglein Spieglein
Denkathlon® TO GO 5
DA-Domino Ess-/Trinkbares „E.T.“

„auch“-Kriterien
äußere Merkmale • Servierform
• Liebhaver • Servieranlass
• Geschmacksrichtung
• Zubereitungsart
• Klasse • Herkunft

Vorschläge Startbegriffe
Brot
Zimt
Zucker
Milch
Kuchen
Rotwein
Pizza
Wasser
Joghurt
Rührei
Sardine
Roulade
Olivenöl
Reis
Käse
Sahne
Roggen
Soja
Senf

Mindest-Anzahl
der E.T., die zwischen Start- und Ziel-E.T. liegen müssen.

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 -

- 8 -

Spieglein Spieglein

- 14 -

ABC.345.X

- 12 -

Gipfel?Stürmer!

Auf?RÄUMEN!-RA

- 7 -

Auf?RÄUMEN!-RA
 Bilde Aufgaben (Add./Multipl.) aus Zahlen aus den Feldern A und B. Errechne das Ergebnis (?) und räume dann alle Ziffern auf.
 Aus $9 \times 12 = 108$ wird 0 1 1 2 8 9.

4	3		8	9	10
5	8		7	11	
6	7	+	13	12	
9	10	oder	15	14	=?
11	12	X	17	16	
13	14		18		
15			19	20	

ABC.345.X
 Buchstaben, dann umkehren.
 = Xtra schwierig: Alle Wörter nur aus den Kategorien: N.O.T.E.
 Namen - Orte - Tiere
 Ess-/Trinkbares

Bär	3
Cola	4
Düren	5
Eduard	6

Spieglein Spieglein
 oder: 19 | 91
 1. Ziffern/Zahlen/Begriffe wählen, laut sagen.
 2. ZuBe in Za umwandeln, laut sagen.
 3. Diese Zahl spiegeln, laut sagen.
 *2- bis 8-stellig

beliebiges Datum Geburtstag
 PLZ wähle: Uhrzeit
 beliebige Zahl Telefonnummer

Gipfel?Stürmer!

\$5	6	3	750
\$0	4	3	60
\$1	5	3	270
\$1	7	5	280
\$2	5	3	290
\$6	7	6	2110
\$3	9	7	2140
\$5	9	5	2200
\$1	11	5	2300
\$3	11	7	2500

Denkathlon® TO GO 5

S.1
 Sortier-Übung
 Denkathlon® TO GO 5
 Konzentrations-Übung

S.2
 Spieglein Spieglein
 Denkathlon® TO GO 5
 DA-Domino
 Ess-/Trinkbares „E.T.“

Ro.tunden

- 15 -

Kal.kulus oZ

- 10 -

Tal?FAHRT!
 Lösungen

1,3,6	1	2	4	12	19	24
1,6,9	3	4	14	45	48	53
2,6,7	3	10	11	21	28	84
1,6,9	0	9	27	45	57	81
4,5,9	1	8	9	10	41	81
5,7,9*	7	11	18	52	68	108
8,7,1	1	2	15	48	63	64

*Bsp.: $9 \times (7 - 5) = 18$

„auch“-Kriterien
 Vorschläge Startbegriffe

3	äußere Merkmale	• Servierform
4	• Liebhaber	• Servieranlass
5	• Geschmacksrichtung	
6	• Zubereitungsart	
7	• Klasse	• Herkunft

Für Start-Ziel-Version: Mindest-Anzahl der E.T., die zwischen Start- und Ziel-E.T. liegen müssen.

Tal?Fahrt!

- 11 -

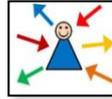
Die Beschreibung der Übung

E/T-Domino

- 16 -

steht auf dieser Seite der Datei !

- 7 -



Auf?RÄUMEN!-RA

- 7 -



5

Auf?RÄUMEN! - RA (SG M-S; Merkfähigkeit, logisches Denken, Konzentration; Arbeitsgedächtnis)

RA steht für **R**echen-**A**ufgaben. Bei dieser Übung werden die Ziffern von Rechenaufgaben „aufgeräumt“, indem sie in eine „ordentliche“ Reihenfolge gebracht werden:

Die Ziffern der Zahlen der Rechenaufgabe **einschließlich der Lösung** werden aufsteigend oder absteigend sortiert, das Aufräum-Ergebnis wird dann laut in die Runde gesagt.

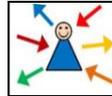
Spielverlauf - Die ÜL wählt aus dem Menü auf der – Karte zwei Zahlen und ein Rechenzeichen aus, formuliert die Rechenaufgabe und sagt sie laut in die Runde, zusammen mit der Art der Sortierung der Ziffern: auf-/absteigend, aber **ohne** die Lösung der Rechenaufgabe - die Lösung muss von den DA errechnet werden. Dann räumen die DA im Kopf die Ziffern einschließlich der Lösung der Rechenaufgabe auf. Sind alle fertig, sagt ein/e DA das Ergebnis der Denkarbeit laut in die Runde. Alle prüfen, ob das Ergebnis stimmt. Danach wird die nächste Aufgabe formuliert und in die Runde gesagt.

Beispiel: „**37 + 28 = ? , sortiere aufsteigend**“
Das Ergebnis der Rechenaufgabe ist **65**, also wird die gesamte Aufgabe sortiert zu **2.3.5.6.7.8**.

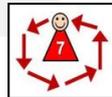
- 8 -

- 8 -

ABC.345.X



oder



ABC.345.X (SG S; Merkfähigkeit, Wortfindung, Kreativität und logisches Denken)

Dies ist die schwierigere Variante der Übung ABC.345.

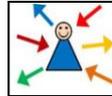
X steht für e**X**tra schwierig. Auch bei dieser Übung sagen die TN reihum oder in chaotischem Modus Wörter, deren Länge zunächst immer um einen Buchstaben zunimmt, dann abnimmt und deren Anfangsbuchstaben alphabetisch aufeinander folgen.

Aber anders als bei der Grundversion dürfen die Wörter nur aus folgenden **vier Kategorien** stammen: (Vor-) **Namen, Orte, Tiere und Ess-/Trinkbares, abgekürzt **N.O.T.E.** .**

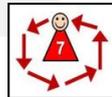
Spielregeln

- 1) Das erste Wort muss 3 BuStn haben.
- 2) Dann muss die Länge des Wortes immer um einen BuSt wachsen, bis zur vorher genannten maximale Wortlänge, von der aus es wieder abwärts geht: Die Wortlänge wird dann jedes mal um 1 BuSt kürzer, bis man wieder bei einem Wort mit 3 BuSt ankommt.

... mehr ...→



oder



ABC.345.X (Fortsetzung Spielregeln ...)

3) **Erlaubte Wörter** - Erlaubt sind alle Wörter aus den vier N.O.T.E.-Kategorien, die im **Duden** stehen.

4) **Überspringen von Buchstaben** - Findet man kein Wort mit einem bestimmten AB, das die geforderte Wortlänge hat, darf man den AB überspringen und für den nächsten AB ein Wort mit der geforderten Wortlänge suchen.

Ein Beispiel

Wir starten mit dem AB **E** und geben die maximale Anzahl BuSt mit **8** vor:

(in Klammern zur Verdeutlichung die Anzahl Buchstaben,)

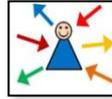
Eis (3) - **Fink** (4) - **Gurke** (5) - **Hameln** (6) - **Italien** (7) - **Johannes** (8)

jetzt „umkehren“, Wortlänge **8** Buchstaben wurde erreicht

Känguru (7) - **Leimen** (6) - **Nepal** (5) - **Otto** (4) - **Pia** (3).

Man kann **ABC.345.X** auch gut allein oder zu zweit spielen.

- 10 -



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

Diese Übungen sind das Richtige für Menschen, die gerne mit Zahlen knobeln.

Spiel-Idee Man sagt der Gruppe vier Zahlen, zuerst drei Zahlen, die **zu kombinieren** sind, dann als vierte Zahl **das Ergebnis**, das die DA mit ihrer Kombination erreichen sollen.

Man muss sich also vier Zahlen merken und dann noch die verschiedenen Möglichkeiten durchrechnen, die es gibt, wenn man die Rechenzeichen **+ - x :** und **()** benutzt.

Beispiel

„Kombiniere die Zahlen 1,4 und 9 so, dass als Ergebnis 3 herauskommt!“

$$\text{Lösung} \rightarrow 9 : (4 - 1) = 3$$

Auf der Karte wird ein weiteres Beispiel mit Lösung gezeigt.

Tip: Leichtere Versionen sind Kal.kulus oZ - xL auf der Karte 1L und Kal.kulus oZ - L auf der Karte 2L.

5



- 11 -



Tal?FAHRT! (SG L-M; Merkfähigkeit, Konzentration, logisches Denken)

Spiel-Idee

Von einer gegebenen Start-Zahl werden abwechselnd zwei Zahlen subtrahiert, bis man nicht mehr weiter subtrahieren kann, ohne eine negative Zahl zu bekommen: entweder erreicht man die Null oder einen positiven Rest.

Spielverlauf

Man wählt eine der auf der Karte angebotenen Kombinationen.

Wichtig: Man muss beim vorgegebenen Rest ankommen! Jede andere Zahl ist falsch, man hat irgendwann auf dem Weg zum Rest einen Fehler gemacht.

Beispiel für eine Kombination auf der Karte:

S100 -11 -5 R4

Tal?Fahrt!

- 11 -



Spieglein Spieglein oder 19||91

(SG M-S; Wortfindung, Kreativität, logisches Denken)

Spiel-Idee Wir *spiegeln* eine Zahl.

Spielverlauf Zunächst wählen wir eine beliebige Zahl, z.B. eine PLZ, oder wir bilden eine Zahl aus Ziffern oder aus Bestandteilen eines *Begriffes*. Ein **Begriff** ist z.B. ein Datum oder eine Uhrzeit.

Hat man die Zahl gewählt / gebildet, spricht man sie laut aus, für sich selbst oder in die Runde. Dann **spiegelt** man diese Zahl: Man dreht sie (im Kopf!) um: Die letzte Ziffer steht jetzt an erster Stelle usw., und spricht auch die so gespiegelte Zahl laut aus.

Beispiele:

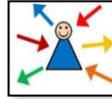
19 = *neunzehn* wird zu **91** = *einundneunzig*

2734 = *zweitausendsiebenhundertvierunddreissig*
wird zu **4372** =
zweitausendsiebenhundertvierunddreissig.

Ein Datum benutzt man ohne die ersten beiden Ziffern der Jahreszahl.

... mehr ... →





Spieglein Spieglein

(Fortsetzung ...)

Eine **Uhrzeit** benutzt man *pur* oder nur mit dem Datum des Tages („13:42 am 25. des Monats“).

Beispiel : Uhrzeit *pur* : 13:42 > 1342, gespiegelt 2431.

Uhrzeit *mit Datumstag* : 13:42 Uhr am 25. > 134225, *gespiegelt* 522431.

WICHTIG: Die Zahl soll immer laut in ihrer geschriebenen Form ausgesprochen werden, dies ist eine zusätzliche kognitive Anstrengung!

Behandlung der Null – Beim Datum und bei Uhrzeiten wird eine nicht gesprochene, eingeschlossene **Null** immer *mitgespiegelt*.

Beispiel : „16.09.“ wird zur Zahl **1609** = eintausendsechshundertneun; gespiegelt **9061** = neuntausendeinundsechzig.

Weiteres Bsp.: „24.11.95“ > **241195** = zweihunderteinundvierzigtausendeinhundertfünfundneunzig, *gespiegelt* **591142** = fünfhunderteinundneunzigtausendeinhundert zweiundvierzig





Gipfel?STÜRMER!

 (SG L-M; Merkfähigkeit, Konzentration und logisches Denken)

Spiel-Idee und Spielverlauf

Zu einer **Startzahl S** werden abwechselnd **zwei Zahlen addiert**, bis man **Z**, das **Ziel**, erreicht. Startzahl, Summanden und Zielzahl werden auf der Karte gegeben.

Auf der Karte stehen 10 Kombinationen.

Wenn man mit der letzten Addition genau **Z** erreicht, hat man richtig gerechnet.

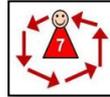
Spielt man mit einer Gruppe, wird laut reihum gerechnet: Jede/r **DA** addiert die beiden Zahlen zum Ergebnis des/r vorigen **DA**.

Wichtig:

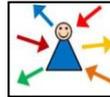
Man muss **genau** bei der gegebenen Zielzahl ankommen!



- 15 -



oder



5

Ro.tunden

(SG L-M; Wortfindung, Kreativität, logisches Denken)

Spiel-Idee und Spielverlauf

Man soll Wörter mit einer gegebenen Wort-Endung finden.

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

Jetzt werden von allen DA abwechselnd Wörter gesagt, die sich mit der Wort-Endung bilden lassen.

Erlaubt sind alle Wörter, die im Duden stehen, auch Deklinationen und Konjugationen.

Einzigste Bedingung: Der Wortanfang, der zusammen mit der gegebenen Wort-Endung das Wort bildet, darf **nicht mehr als fünf** Buchstaben haben.

Ein Beispiel:

Gewählt wurde die Wortendung

.uten

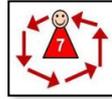
Mögliche Wörter :

Bauten, Stuten, Kanuten, sputen

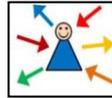
**Insgesamt gibt es auf allen Karten
240 Ro.tunden!**

Ro.tunden

- 15 -



oder



Denkathlon®-Domino des Ess- und Trinkbaren (ET-Domino)

(SG M-S; Assoziation, Kreativität, Erkennen von Zusammenhängen, logisches Denken, Langzeitgedächtnis)

Beim klassischen Domino legt man Steine aneinander, die eine Gemeinsamkeit haben – dieselbe Zahl oder dasselbe Symbol. Beim ET-Domino werden ETs - *ess- oder trinkbare Sachen* aneinander gelegt, die eine Gemeinsamkeit haben.

Die möglichen Gemeinsamkeiten sind acht verschiedene KRITERIEN: ihre ...

... **äußeren Merkmale**, (Aussehen, Konsistenz, Zustand, Textur - flüssig, fest, weich, hart, bröselig, körnig, cremig, ...)

Klasse (Rohstoff, Zutat, Zwischenprodukt, fertiges Produkt oder fertiges Gericht) **Geschmacksrichtung** (süß, sauer, bitter, salzig, umami¹, fettig)

Servierform („als was wird das ET gereicht“ - Vorspeise, Aperitif, Hauptgericht, Nachtisch ...)

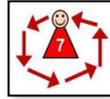
Servieranlässe (Frühstück, Mittagessen, Abendessen, Hochzeit, Geburtstag ...) **Zubereitungsart**

(roh, geräuchert, gekocht, gegrillt, gebraten, geschmort ...)

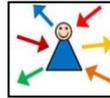
Herkunft (wo kommt es her, wo wird es angebaut, wo gefunden, ...) **Liebhaber** (wer isst oder trinkt es ebenfalls gerne?)

... mehr ...→





oder



ET-Domino (Fortsetzung ...)

Spielregeln:

- 1) Man darf **keinen ET - Begriff** wiederholen.
- 2) Man darf **ein Kriterium *nur einmal* direkt** wiederholen.

Beispiel Jemand aus der Gruppe sagt das erste ET, z.B. **Nudeln**.

Der/die Nächste wählt ein passendes ET, sagt dieses laut und sagt dazu das verbindende Kriterium, z.B. „**Brot**, ist auch aus Teig“.

Variante S-Z

Bei dieser kürzeren, schwierigeren Variante werden zwei ET vorgegeben, ein **Start-ET** und ein **Ziel-ET**. Dazu wird eine **Mindestanzahl von ET** gefordert, die **zwischen** Start-ET und Ziel-ET gelegt werden müssen.

Auf der Karte 5 wird eine Auswahl von **Mindestanzahlen** gegeben.

