

# Denkathlon® TO GO



## Karte HD1 <sup>15 Übungen</sup>

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

**Jede Übung trainiert das Arbeitsgedächtnis.**

Absolviere möglichst viele 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 HD1, eine separate Inhaltsübersicht für jede Seite der Karte und Beschreibungen der Übungen dieser Karte, mit Beispielen.

### Übungen S.1

---

Was blüht in Rom

Kal.kulus oZ

Auf?RÄUMEN-W

Exakt?GENAU!

ABC.345

Gipfel?STÜRMER!

Tal?FAHRT!

4ECK

### Übungen S.2

---

Das Huhn hat zu tun

Reihum-Übung 1

Sortiere?FÜNF!

potzblitz

Tierdomino

Ro.tunden

Reihum-Übung 3



## **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

**Wer/was...**  
 macht Spaß  
**blüht** **lebt**  
 schmeckt  
**fließt** **duftet** **in**  
 krecht  
 & fleucht  
**arbeitet**  
 trinkt  
 (man) **lärm**  
**singt**

Athen  
**Berlin**  
 Budapest  
**Caracas**  
 Hamburg  
**Lissabon**  
 London  
 Montreal  
**Paris**  
 Prag  
**Rom**  
 Vancouver  
**Zagreb**

**Auf?RÄUMEN! - W**  
 Wähle Wörter und räume  
 die Buchstaben auf:  
 Aus **BANANE** wird **A.A.B.E.N.N.**

**Exakt?GENAU!**  
 Bilde einen Satz  
 mit 3 · 4 · 5 · 6 · 7 Wörtern  
 und genau 7 8 9 10 12 15  
 20 25 30 35 40 **Buchstaben!**

**ABC.345** bis Wortlänge  
 Bus 3  
 Chor 4  
 Diele 5  
 Elster ... 6 ...

8 9  
 7 6 10  
 12 11

Buchstaben,  
 dann umkehren.

**Was-blüht-in-Rom?**  
 S.1  
 Denkathlon®  
 TO GO HD1

**Kal.kulus oZ**  
**Gipfel? STÜRMER!**  
**Tal?FAHRT!**

S1	+11	+5	Z300
S5	+9	+6	Z200
S6	+7	+6	Z110
S1	+7	+5	Z80
S70	-7	-2	R0
S100	-11	-5	R4
S150	-9	-4	R7
S200	-7	-5	R1

Zahlen

Lösungen

2,3,3	2	3	4	8	12	18
2,8,9	2	5	7	10	26	70
3,8,9	4	5	19	24	45	96
3,7,10	1	6	11	31	67	73
5,8,9	4	6	31	32	37	85
6,8,12	4	6	14	16	24	36
7,9,12	4	10	21	45	75	101
8,10,11	8	9	13	30	22	198

www.findedas.net

© Christian Bosenick

**4ECK - Zahlengruppen**

1+	2+	2,4,6,8
3+		3,6,9,12
4+	8-	7- 12-
6+	8+	10+ 10- 11- 9-

... Summe der Zahlen bei ?“ 2 oder 3 Farben!

S.2

## Das Huhn hat zu tun.

Bilde einen Satz mit

3 • 4 • 5 • 6 • 7 Wörtern

und mit (mind.?)

3 • 4 • 5 • 6 mal

a e i o u<sup>2</sup>

und/oder oder Umlaut und/oder<sup>2</sup> a oder e oder i ...

ohne

a e i<sup>1</sup>

ohne

n s r t d<sup>3</sup>

<sup>1</sup> a oder e oder i  
<sup>3</sup> n oder s oder r ...



Kreativ-Übung

Sortiere? FÜNF!

Denkathlon®  
TO GO HD1

S.2

Tier-Domino

potzblitz!

Ro.tunden

Beginne  
z.B. mit

- Katze
- Hering
- Hund
- Löwe

- Wolf
- Meise
- Zebra
- Mücke
- Frosch

„auch“-Kriterien:

- äußere Merkm.
- Lebensraum
- Klasse
- Geografie
- Nahrung
- Lebensweise
- Beziehung z.Menschen



## Reihum-Übung 1

Anton hat alte Anzüge

Beate mag blaue Blusen.

## Sortiere? FÜNF!

Tänze Edelsteine Gebäude

Möbel Bäume Metalle

Gewürze Kleidung Früchte

Maler Kategorien

Fahrzeuge Blumen

Währungen Sternzeichen

Länder Berufe Städte

Tiere Fische Gebirge

Getränke Teiggerichte Flüsse

Werkzeuge

3;5

3;6

4;5

4;7

1. Zahlenpaar wählen, nennen.

2. Laut ab 1 aufwärts zählen!

Auf **potz**, **blitz** und **potzblitz** achten!

5;6

.äume .amme .bung

.auen .ank .deln .ilz

.fall .nker .nke .ton

.nnen .mpf .reise .til .tter

.otte .uchen .zung .zeit

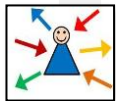
R.Übung 3 Vornamen  
sagen, Anfangsbuchstab.  
von A bis Z aufsteigend,  
Schritt: 1 - 2 - 3 Bu.St.

## Beschreibungen der Übungen auf der Karte HD1, mit Beispielen

### Glossar

reihum ↑  
Antwortmodus

chaotisch ↓



**Wer/was...** Athen **Berlin** **Auf?RÄUMEN! - W**  
 macht Spaß **Budapest** *Wähle Wörter und räume*  
**blüht lebt** **Caracas** *die Buchstaben auf:*  
 schmeckt **Hamburg** *Aus BANANE wird A.A.B.E.N.N.*  
**fließt duftet** in **Lissabon**  
 kreucht & fleucht **London**  
**arbeitet** **Paris** **Exakt?GENAU!**  
 trinkt (man) **Prag** *Bilde einen Satz*  
**singt** **Rom** *mit 3 • 4 • 5 • 6 • 7 Wörtern*  
**Vancouver** **Zagreb** *und genau 7 8 9 10 12 15*  
**Zagreb** *20 25 30 35 40 Buchstaben!*

**ABC.345** Bus 3  
 bis Wortlänge Chor 4  
 Diele 5  
 Elster... 6...

**S.1** Denkathlon® TO GO HD1  
 Kal.kulus oz

**Lösungen** Tal?FAHRT!  
 1,2,7 4 5 6 14 16 21  
 2,4,8 1 2 12 14 16 64  
 3,8,9 4 5 19 24 45 96  
 5,6,7 3 7 18 23 29 77  
 6,7,8 5 7 21 41 50 55  
 6,8,12 4 6 14 16 24 36  
 3,4,7 1 5 6 14 25 49  
 2,3,3 2 3 4 12 15 18

**4ECK** S70 -7 -2 R0  
 S100 -11 -5 R4  
 S150 -9 -4 R7  
 S200 -7 -5 R1

**4ECK - Zahlengruppen**

1+	2+	2,4,6,8
3+		3,6,9,12
4+	8-	7- 12-
6+	8+	10+
10-	11-	9-

Summe der Zahlen bei 2 oder 3 Farben!

**Das Huhn hat zu tun.** **Reihum-Übung 1**  
**Bilde einen Satz mit** **Anton hat alte Anzüge**  
**3 • 4 • 5 • 6 • 7 Wörtern** **Beate mag blaue Blusen.**

**Sortiere?FÜNF!**  
 Tänze Edelsteine Gebäude  
 Möbel Bäume Metalle  
 Gewürze Kleidung Früchte  
**Maler Kategorien**  
 Fahrzeuge Sternzeichen Blumen  
 Währungen Berufe Städte  
 Länder Fische Gebirge  
 Tiere Teiggerichte Flüsse  
 Getränke Werkzeuge

**Sortiere? FÜNF!**  
 3;6 4;5 4;7  
 5;6

**S.2** Denkathlon® TO GO HD1  
 Tier-Domino potzblitz!  
 Ro.tunden

**Beginne** z.B. mit „auch“  
 • Katze  
 • Hering  
 • Hund  
 • Löwe

**-Kriterien:**  
 • äußere Merkm.  
 • Lebensraum  
 • Klasse  
 • Geografie  
 • Nahrung  
 • Lebensweise  
 • Beziehung z.Menschen

**R.Übung 3** **Vornamen**  
 sagen, Anfangsbuchstab.  
 von A bis Z aufsteigend,  
**Schritt: 1 - 2 - 3 Bu.St.**

**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

# S.1

Auf?RÄUMEN!-W

- 10 -

Was blüht in Rom

- 8 -

Exakt?GENAU!

- 11 -

ABC.345

- 12 -

- 13 -

Gipfel?STÜRMER!

- 14 -

Tal?FAHRT!

Kal.kulus oZ

- 9 -

Die Beschreibung der Übung

4ECK

- 15 -

The screenshot shows a mobile application interface with several puzzle cards. At the top, there's a card titled 'Auf?RÄUMEN!-W' with a red border, containing the text 'Wähle Wörter und räume die Buchstaben auf: Aus BANANE wird A A B E N N'. Below it is a card titled 'Exakt?GENAU!' with an orange border, containing 'Bilde einen Satz mit 3 • 4 • 5 • 6 • 7 Wörtern und genau 7 8 9 10 12 15 20 30 35 40 Buchstaben'. To the left is a green card titled 'Was blüht in Rom?' with a green border, containing a list of cities and verbs like 'lüht lebt', 'schmeckt', 'duftet', etc. Below that is a blue card titled 'ABC.345' with a blue border, containing a grid of numbers and letters. At the bottom left is a grey card titled 'Kal.kulus oZ' with a grey border, containing a grid of numbers. At the bottom right is a pink card titled '4ECK' with a pink border, containing a grid of numbers and letters. A large 'S.1' watermark is overlaid on the center of the screenshot.

Denkathlon®  
TO GO HD1

steht auf dieser Seite der Datei !

# S.2

Reihum-Übung 1  
- 21 -

Das Huhn hat zu tun.  
- 19 -

Das Huhn hat zu tun.  
Bilde einen Satz mit  
3 • 4 • 5 • 6 • 7 Wörtern  
und mit (mind.?)  
3 • 4 • 5 • 6 mal  
a e i o u<sup>2</sup>  
oder Umlaut  
ohne ohne  
a e i<sup>1</sup> n s r t d<sup>3</sup>

Reihum-Übung 1  
Anton hat alte Anzüge  
Reihe machen  
Sortiere? FÜNF!  
Tänze Edelsteine Gebäude  
Möbel Bäume Metalle  
Gewürze Kleidung Früchte  
Maler Kategorien  
Fahrzeuge Sternzeichen Blumen  
Währungen Berufe Städte  
Länder Fische Gebirge  
Tiere Teiggerichte Flüsse  
Getränke Wälder

Sortiere? FÜNF!  
- 22 -

potzblitz  
- 23 -

# S.2

Kreativ-Übung  
Denkathlon  
TO GO HD1

Sortiere?  
3;5 3;6 4;5 4;7  
5;6  
wählen, nennen.  
aufwärts zählen!  
itz und potzblitz achten!

- 24 -  
Ro.tunden

Tierdomino  
- 20 -

Tier-  
potzblitz  
beginne  
B. mit  
Katze  
Hering  
Hund  
Löwe  
Wolf  
Meise  
Zebra  
Mücke  
Frosch

Ro.tunden  
a u e n a n k d e l n i l z  
-fall nker nke  
mpf reise tül ton  
tte uchen zung zeit

R.Übung 3  
Vornamen  
sagen, Anfangsbuchstab.  
von A bis Z aufsteigend.  
Schritt: 1 - 2 - 3 Bu.St.  
www.denkathlontraining.com

Reihum-Übung 3  
- 25 -

Die Beschreibung  
der Übung

steht auf  
dieser  
Seite der Datei

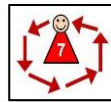


Denkathlon®  
TO GO HD1

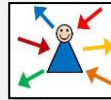
- 8 -

Was blüht in Rom

- 8 -



oder



## Was-blüht-in-Rom? (SG L-M; Assoziatives

Denken, Wortfindung, Merkfähigkeit)

### Spiel-Idee und Spielverlauf

Was blüht in **Rom**? **Rosen**, **Oleander** und **Margeriten**.

Man wählt eine Kombinationen von Aktivität und Ort aus und ruft beides der Gruppe zu, die dann nach passenden Wörtern sucht, einen Begriff für jeden Buchstaben des Ortes. Die BuSt des Ortes bilden die AB der zu findenden Wörter.

**Beispiel** Gewählt wurde die Kombination  
**Was fließt in Hamburg?**

Mögliche Begriffe:

Honig Alster Malzbier Bier Unstrut Rhein Ganges

**Auf dieser Karte:**

**10 Themen x 13 Orte = 130 verschiedene Kombinationen**

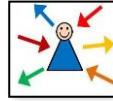
Wählen Sie selbst auch andere Themen und Orte!

**Wichtig** sind Fantasie und Wissen.

Es ist nicht wichtig, dass das (der *Begriff*), was genannt wird, auch wirklich in dem Ort fließt; aber es muss fließen *können*.

Und ob die **Unstrut** durch Hamburg fließt, ist bei *Was-blüht-in-Rom?* nicht entscheidend; **wichtig** ist, dass unser Gehirn in unserem gewaltigen Wortspeicher nach Wörtern sucht und sie findet, die zur Frage und zum Ort passen.





## 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!“

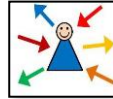
$$\text{Lösung} \rightarrow 9 : (4 - 1) = 3$$

Auf der Karte wird ein weiteres Beispiel mit Lösung gezeigt.

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

Kal.kulus oZ

- 10 -



## Auf?RÄUMEN!-W

(SG L-S; Merkfähigkeit, logisches Denken)

### Spiel-Idee und Verlauf

**Wörter aufräumen:** Die ÜL oder ein/e DA sagt ein Wort mit 3 bis höchstens 8 Buchstaben. Je nach Fitness der Gruppe können die Wörter auch deutlich länger sein. Die DA sollen die **Buchstaben** dieses Wortes alphabetisch aufsteigend (oder absteigend) sortieren. Auf der Karte sind einige Wörter gegeben, man kann beliebig eigene Wörter nehmen.

### Beispiel

Die Buchstaben des Wortes **Gehirn** räumt man alphabetisch aufsteigend auf zu **EGHINR**.

Auf?RÄUMEN!-W

- 10 -





**Exakt?GENAU!** (SG S; Kreativität,  
Formulierung, Wortfindung, Merkfähigkeit, logisches Denken)

### Spiel-Idee und Verlauf

In dieser anspruchsvollen Übung sollen Sätze gebildet werden, die zwei Bedingungen erfüllen.

**Die erste Bedingung** ist die Anzahl der Wörter, die der Satz haben muss.

**Die zweite Bedingung** ist die exakte (genaue) Anzahl der Buchstaben, die der Satz haben muss.

### Beispiel

„Bilde einen Satz **mit exakt 3 Wörtern** und **mit genau 10 Buchstaben!**“

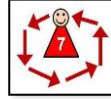
Eine mögliche Lösung: „**Sei bitte da!**“

### Anderes Beispiel:

„Bilde einen Satz **mit exakt 4 Wörtern** und **mit genau 12 Buchstaben!**“

Eine mögliche Lösung: „**Er ist nicht da.**“

Exakt?GENAU!



## ABC?345! (SG M-S; Merkfähigkeit, Wortfindung, Kreativität und logisches Denken)

Reihum werden Wörter gesagt, deren Länge immer um einen Buchstaben zunimmt oder abnimmt und deren Anfangsbuchstaben (AB) alphabetisch aufeinander folgen. Erlaubt sind alle Wörter, die im Duden stehen. **Schwieriger** wird es, wenn man z.B. *nur Substantive* oder *nur Substantive und Adjektive* erlaubt.

**Wichtig:** Man sagt immer nur das nächste Wort, nicht auch die schon vorher gesagten Wörter!

### Wortlänge

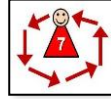
Das erste Wort muss 3 BuStn haben. Dann muss die Länge des Wortes immer um einen BuSt wachsen, bis zur vorher genannten maximale Wortlänge, von der aus es wieder abwärts geht: Die Wortlänge wird dann jedes mal um 1 BuSt kürzer, bis man wieder bei einem Wort mit 3 BuSt ankommt.

**Beispiel: Start-AB = E, max.Wortlänge 10 BuSt.:**  
**Luxusmarke** hat 10 BuSt, nach diesem Wort wird bez. Wortlänge umgedreht (s.Bsp.u.).  
Das nächste Wort muss 9 BuSt habe, das nächste Wort 8 BuSt usw., bis zum letzten Wort mit 3 BuSt.

**Hier eine mögliche Wortkette:** Erz - Fink - Gurke - Himmel - Italien - Jüngling - Karabiner - Luxusmarke - Malkasten - Nilpferd - Osterei - Palast - Quark - Ruhe – See.

ABC.345

- 12 -



## 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.

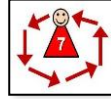
Wenn man mit der letzten Addition genau **Z** erreicht, hat man richtig gerechnet.

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!





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

### Spiel-Idee

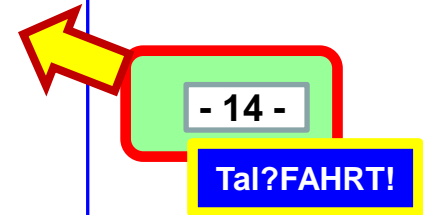
Von einer gegebenen Start-Zahl werden im Wechsel zwei Zahlen subtrahiert, bis man nicht mehr weiter subtrahieren kann, ohne eine negative Zahl zu bekommen: Entweder hat man die Null erreicht oder einen positiven Rest.

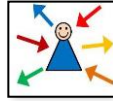
**Spielverlauf/Vorbereitung** Man wählt eine der auf der Karte angebotenen Kombinationen und sagt sie der Gruppe. Es wird bestimmt, wer beginnt, und dann wird reihum gezählt.

**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





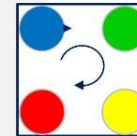
**4ECK** (SG M; Merkfähigkeit, logisches Denken, Zusammenhänge erkennen)

### Spiel-Idee und Spielverlauf

In die Ecken eines imaginären Vierecks wird eine Gruppe von vier Zahlen gesetzt (*Zahlengruppe* = ZG). Jede Ecke hat eine bestimmte Farbe, wie im Bild dargestellt. Man merkt sich, welche Zahl in welcher Ecke sitzt und beantwortet anschließend Fragen zu den Zahlen in verschiedenen Ecken.

Die Zahlen werden nach einem einfachen Prinzip in die 4 Ecken gesetzt: Man beginnt oben links, dann geht es im Uhrzeigersinn weiter.

Die **Farben der Ecken** sind immer gleich: oben links ist BLAU, dann folgen GRÜN, GELB und ROT im Uhrzeigersinn.



Auf der Karte sind zwei Arten von ZGn genannt. Bei der einfacheren Version gilt: Die vier Zahlen sind immer aufsteigend oder absteigend sortiert und folgen direkt aufeinander.

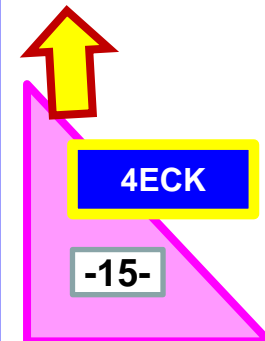
### Zwei Beispiele für ZGen

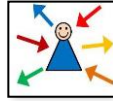
**4+** ist die ZG **4,5,6,7** (+ = aufsteigend).

**10-** ist die ZG **10,9,8,7** (- = absteigend).

In der schwierigeren Version stehen die vier Zahlen durcheinander, und alle vier Zahlen werden genannt. *Zwei Beispiele*: **5,2,1,9** oder **12,14,7,2**. **Wichtig**: Die genannte Reihenfolge ist auch die Reihenfolge für das Einsetzen der Zahlen in die Ecken des Vierecks.

... mehr ...→





## 4ECK (Fortsetzung ...)

**Es gibt zwei Typen von Fragen / Aufgaben:**

1. Die Frage bezieht sich auf die vier **Seiten** des Vierecks.
2. Die Frage bezieht sich auf die vier **Farben** des Vierecks.

### Fragen zu Typ 1

**Wie ist die Summe der Zahlen in den Ecken der rechten Seite des Vierecks?**

... der linken / oberen / unteren Seite?

### Fragen zu Typ 2

**Wie ist die Summe der Zahlen in der roten und der gelben Ecke?**

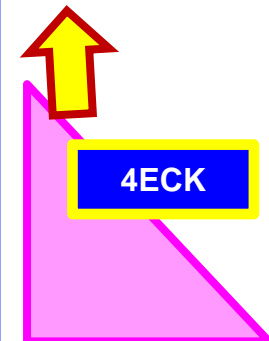
... in der blauen und grünen Ecke?

... in der blauen und gelben Ecke? usw.

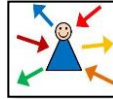
**Wie ist die Summe der Zahlen im 4Eck ohne die rote Ecke?**

... ohne die grüne Ecke? usw.

**Wie ist die Summe der Zahlen im 4Eck ohne die blaue und die gelbe Ecke?** usw.







## 4ECK (Fortsetzung ...)

### Beispiele für Fragen und Aufgaben

#### zu Typ 1:

„Die ZG im 4Eck ist **5+** . Wie ist die Summe der Zahlen in der unteren Seite?“

**Antwort: 15** (7 + 8)

„Die ZG im 4Eck ist **4+** . Wie ist die Summe der Zahlen in der rechten Seite?“

**Antwort: 11** (5 + 6)

„Die ZG im 4Eck ist **4+** . Wie ist die Summe der Zahlen im 4Eck **ohne** die obere Seite?“

**Antwort: 13** (22 - 9)

#### zu Typ 2:

„Die ZG im 4Eck ist **6-** . Wie ist die Summe der Zahlen in der roten und der blauen Ecke?“

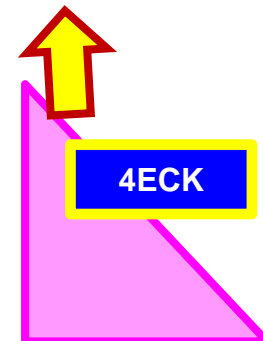
**Antwort: 9** (6 + 3)

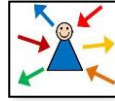
„Die ZG im 4Eck ist **6-** . Wie ist die Summe der Zahlen im 4Eck ohne die grüne Ecke?“

**Antwort: 13** (6 + 5 + 4 + 3) - 5

„Die ZG im 4Eck ist **2+** . Wie ist die Summe der Zahlen im 4Eck ohne die gelbe und die blaue Ecke?“

**Antwort: 8** (2 + 3 + 4 + 5) - 4 - 2





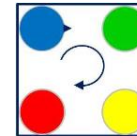
**4ECK** (SG M; Merkfähigkeit, logisches Denken, Zusammenhänge erkennen)

### Spiel-Idee und Spielverlauf

In die Ecken eines imaginären Vierecks wird eine Gruppe von vier Zahlen gesetzt (*Zahlengruppe* = ZG). Jede Ecke hat eine bestimmte Farbe, wie im Bild dargestellt. Man merkt sich, welche Zahl in welcher Ecke sitzt und beantwortet anschließend Fragen wie „*Was ist die Summe der Zahlen in der roten und der blauen Ecke?*“.

Die Zahlen werden nach einem einfachen Prinzip in die 4 Ecken gesetzt: Man beginnt oben links, dann geht es im Uhrzeigersinn weiter.

Die **Farben der Ecken** sind immer gleich: oben links ist BLAU, dann folgen GRÜN, GELB und ROT im Uhrzeigersinn.



Auf der Karte sind zwei Arten von ZGn genannt. Bei der einfacheren Version gilt: Die vier Zahlen sind immer aufsteigend oder absteigend sortiert und folgen direkt aufeinander.

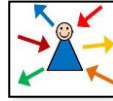
#### Zwei Beispiele:

**4+** ist die ZG **4,5,6,7** (+ = aufsteigend).

**10-** ist die ZG **10,9,8,7** (- = absteigend).

In der schwierigeren Version stehen die vier Zahlen durcheinander, und alle vier Zahlen werden genannt. *Zwei Beispiele: 5,2,1,9 oder 12,14,7,2.* **Wichtig:** Die genannte Reihenfolge ist auch die Reihenfolge für das Einsetzen der Zahlen in die Ecken des Vierecks.





Das Huhn hat zu tun.

**Das Huhn hat zu tun!** (SG M-S; Kreativität, Formulierung, Wortfindung, Merkfähigkeit)

### Spiel-Idee und Spielverlauf

In dieser Übung sollen Sätze gebildet werden, die bestimmte Bedingungen erfüllen. Bedingungen sind die Anzahl der Wörter, die Anzahl bestimmter Vokabeln oder die Anzahl bestimmter Konsonanten.

Man kann die drei verschiedenen Bedingungen miteinander kombinieren, aber die Bedingung „Anzahl der Wörter“ muss nicht jedes Mal dabei sein. Aus dem **Menü** auf der Karte kann man beliebig Aufgaben komponieren.

**Beispiel:** „Bilde einen Satz **ohne e** und **mit 5mal u!**“

Eine mögliche Lösung:

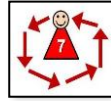
„**Das Huhn hat zu tun und darf nicht ruhn.**“

**Anderes Beispiel:** „Bilde einen Satz **mit 4mal o!**“

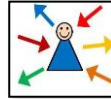
Eine mögliche Lösung: „**In Osterode blüht Ostern kein Mohn.**“

**Und ein drittes Beispiel:** „Bilde einen Satz mit **mindestens 6 Wörtern** und **drei Umlauten!**“

Eine mögliche Lösung: „**Der Lärm im Hotel war eine böse Überraschung.**“



oder



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

**Tiere sind miteinander durch ein gemeinsames Kriterium zu verbinden.**

Es gibt nur zwei Regeln: Weder ein Tier noch ein Kriterium dürfen direkt wiederholt werden!

Es gibt diese **7 Kriterien**: äußere Merkmale, Tier-Klasse (Säugetier, Vogel, Fisch, Reptil, Amphibie, Insekt), Beziehung zum Menschen, Nahrung, Lebensraum, Geografie, Lebensweise.

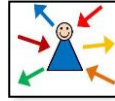
**Ablauf**: Man beginnt mit einem beliebigen Tier, z.B. aus der Karte.

Der/die Nächste **nennt jetzt ein anderes Tier und sagt, wie es mit dem vorigen Tier verbunden ist** (das **auch-Kriterium**). So geht es reihum oder *chaotisch* weiter. Man spielt eine festgelegte Zeit, z.B. 10 Minuten. In der einfacheren Version ist es erlaubt, das Kriterium bis zu drei Mal zu wiederholen.

**Hier ein Beispiel** für eine Tierdomino-Kette: Als erstes Tier wird **Hund** genannt; als nächstes Tier wird die **Katze** genannt, **BEGRÜNDUNG** „sie ist auch ein Haustier“; es folgt **Giraffe** - „hat auch vier Beine“; dann sagt jemand **Kuh** und begründet „ist auch Pflanzenfresser“; **Pferd** – „hat auch vier Beine“; **Bär** - „ist auch Land- bewohner“; **Schimpanse** – „auch ein Säugetier“.

Tierdomino

- 20 -



## Reihum-Übung 1: Anton hat alte Anzüge; Beate mag blaue Blusen

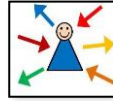
(SG L-M)

Name, Adjektiv und Substantiv fangen mit demselben Buchstaben an. Die DA sind abwechselnd an der Reihe. Man beginnt mit A oder einem beliebigem Buchstaben und setzt dann alphabetisch aufsteigend fort. Y überspringt man.

Reihum-Übung 1



H D 1



## Sortiere?FÜNF!

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

Zu einer **gegebenen Kategorie** sind **fünf Begriffe** zu finden und alphabetisch aufsteigend zu sortieren, nach ihren Anfangsbuchstaben und den Folgebuchstaben.

(Man kann auch alphabetisch absteigend sortieren lassen.)

Auf der Karte sind 23 Kategorien genannt.

Jemand sagt eine Kategorie, alle suchen für sich fünf Begriffe und sortieren sie im Kopf.

Dann werden reihum, von verschiedenen DA, die sortierten Begriffe laut genannt.

Danach wird die nächste Kategorie genannt, usw.

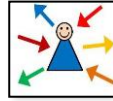
**Beispiel:**

**Sortiere fünf Getränke!**

**Mögliche Lösung :**

„Ananassaft – **Bier** – **Brühe** – **Saft** – **Wein**“

Sortiere?FÜNF!



## potz! blitz! potzblitz! (SG L-M;

Konzentration, Merkfähigkeit, Denkgeschwindigkeit)

Man wählt vor Beginn der Übung ein Zahlenpaar (ZP) aus. Dann zählt man von 1 aufwärts, je nach Anzahl DA bis 20 oder 30 oder auch noch weiter. Jede Zahl wird laut gesagt. Trifft man auf eine Zahl, die durch die kleinere Zahl des gewählten ZP teilbar ist, ruft man „**potz!**“. Trifft man auf eine Zahl, die durch die größere Zahl des ZP teilbar ist, ruft man „**blitz!**“. Trifft man auf eine Zahl, die durch beide Zahlen des ZP teilbar ist, ruft man „**potzblitz!**“. Je kleiner eine Zahl oder beide Zahlen des ZP desto öfter ist **potz!** oder **blitz!** oder **potzblitz!** zu rufen.

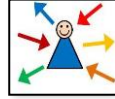
### Beispiel

Gewählt wurde das Zahlenpaar 2;5. Jetzt wird abwechselnd (reihum) laut gezählt bzw. gesprochen:  
1 ► **potz!** ► 3 ► **potz!** ► **blitz!** ► **potz!** ► 7 ► **potz!**  
► 9 ► **potzblitz!** ► 11 ► **potz!** ► usw.

**potz!** wird anstelle der Zahl gerufen, wenn die Zahl durch 2 teilbar ist. **blitz!** wird gerufen, wenn die Zahl durch 5 teilbar ist. **potzblitz!** wird gerufen, wenn die Zahl durch 2 und durch 5 teilbar ist, also zum ersten Mal bei der 10. Je kleiner die Zahlen des Zahlenpaares, desto öfter muss das betreffende Wort gerufen werden und nicht die Zahl – man muss sich ganz schön konzentrieren!

potzblitz

- 23 -



## 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

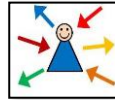
.uten

Mögliche Wörter :

**Bauten, Stuten, Kanuten, sputen**

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





## Reihum-Übung 3 - Vornamen A-Z

Alphabetisch aufsteigend in Schritten von 1, 2 oder 3 Buchstaben (SG L-M; Wortfindung, logisches Denken)

Schritt 1 BuSt → Anna ▶ Berta ▶ Christian

Schritt 2 BuSt → Anton ▶ Christian ▶ Emil

Schritt 3 BuSt → Anton ▶ Dieter ▶ Gerda

Die DA sagen nacheinander (reihum) einen Vornamen, der mit dem nächsten, übernächsten oder überübernächsten Anfangsbuchstaben im Alphabet beginnt – siehe Beispiele oben.

**Tipp:** Weiß jemand keinen Namen mit **G**, obwohl **G** an der Reihe wäre, darf nochmal ein Vorname mit **F** gesagt werden.

Man spielt eine oder mehrere Runden.

Die Runde wird bestimmt durch den ersten AB.

Reihum-Übung 3