

Denkathlon® TO GO



8 Übungen

Karte 1

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

Übungen S.2

Reihum-Übung 1
Reihum-Übung 2
Reihum-Übung 3

Tierdomino

Ro.tunden

potzblitz



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

S.1 Wer.../was...

macht Spaß schwitzt
 wird produziert schmeckt
 ist olympisch tritt auf **lebt**
 steht **fließt** feiert man
arbeitet **wächst**
 behandelt (man) macht Werbung
duftet macht Schlagzeilen
 singt (man) fängt man trinkt (man)
blüht macht Urlaub sieht man nachts
 transportiert **lärm**
 krecht und fleucht

in

- Prag
- Bern
- Warschau
- Schweiz
- Rom
- England
- Wien
- Hamburg
- Zagreb
- Berlin
- Lissabon
- Caracas
- Madrid
- Budapest
- Helsinki
- Brüssel
- Köln
- Belgien
- Paris
- London
- Portugal
- Uruguay
- Oslo
- Athen
- Ulm

Denkathlon® TO GO 1
 Was-blüht-in-Rom?
 Kal.kulus oZ

© Christian Bosenick



Zahlen

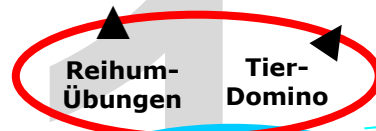
Zahlen	Lösungen	1,3,5	2,4,6**	2,5,9
1,2,3	0 2 5 6 7 9	1	0	2
2,3,4	1 4 5 9 10 24	2	8	13
3,4,5	4 6 7 12 23 60	14	12	19
4,5,6*	2 5 7 15 26 29	16	14	47
5,6,7	3 7 18 23 29 77	18	16	63
6,7,8	5 7 21 41 50 55	20	48	90
7,8,9	6 8 24 65 71 79			

Bsp.: * 4 + 5 + 6 = 15
 ** 2 x 6 + 4 = 16

R.Übung 1
Anton hat alte Anzüge
Beate mag blaue Blusen.

R.Übung 2
Edith lebt in Essen.
Norbert lebt in Nürnberg.
Gerd lebt in Gera. usw..

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



Denkathlon®-**Domino Tiere**
Beginne z.B. mit

- Biene
- Maus
- Geier
- Fuchs
- Tiger
- Hai
- Hund
- Katze

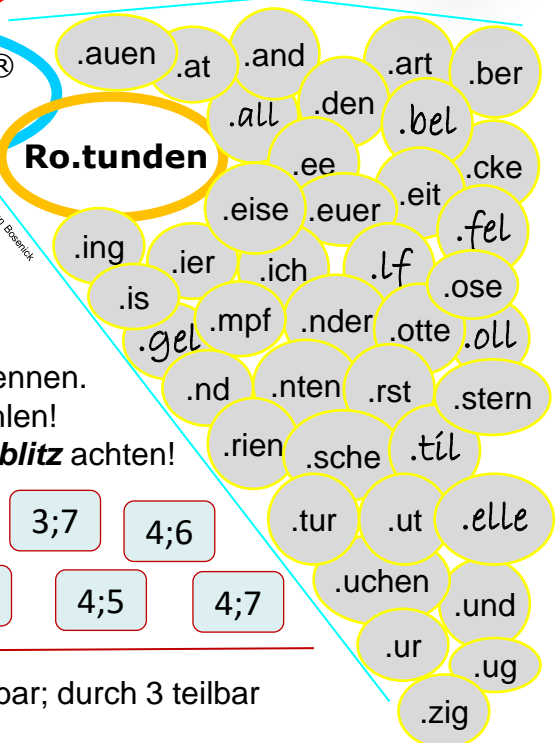


© Christian Bosenick

- Kobra
- Zecke
- Reh
- Krabbe
- Nashorn

„**auch**“-Kriterien:

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



1. Zahlenpaar wählen, nennen.
2. Laut ab **1** aufwärts zählen!
Auf **potz**, **blitz** und **potzblitz** achten!

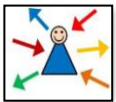
- | | | | | |
|-----|-----|-----|-----|-----|
| 2;3 | 2;6 | 3;4 | 3;7 | 4;6 |
| 2;4 | 3;5 | 3;6 | 4;5 | 4;7 |

2;3 = durch 2 teilbar; durch 3 teilbar

Beschreibungen der Übungen auf der Karte 1, mit Beispielen

Glossar

reihum ↑
Antwortmodus
 chaotisch ↓



S.1 Wer.../was...

Prag, Bern, Warschau, Schweiz, Rom, Wien, England, Zagreb, Hamburg, Berlin, Lissabon, Caracas, Madrid, Budapest, Helsinki, Brüssel, Köln, Belgien, Paris, London, Portugal, Uruguay, Oslo, Athen, Ulm

macht Spaß, schwitzt, wird produziert, schmeckt, ist olympisch, tritt auf, lebt, steht, fließt, feiert man, arbeitet, wächst, behandelt (man), macht Werbung, duftet, macht Schlagzeilen, singt (man), fängt man, blüht, macht Urlaub, trinkt (man), sieht man nachts, transportiert, lärmt, krecht und flucht

S.1 in-Rom?

Denkathlon® TO GO 1

Lösungen

1,2,3	0	2	5	6	7	9
2,3,4	1	4	5	9	10	24
3,4,5	4	6	7	12	23	60
4,5,6*	2	5	7	15	26	29
5,6,7	3	7	18	23	29	77
6,7,8	5	7	21	41	50	55
7,8,9	6	8	24	65	71	79

1,3,5 2,4,6** 2,5,9

1	0	2
2	8	13
14	12	19
16	14	47
18	16	63
20	48	90

Bsp.: * 4 + 5 + 6 = 15
 ** 2 x 6 + 4 = 16

www.findedas.eu

R. Übung 1
 Anton hat alte Anzüge
 Beate mag blaue Blusen.

R. Übung 2
 Edith lebt in Essen.
 Norbert lebt in Nürnberg.
 Gerd lebt in Gera. usw..

R. Übung 3 Vornamen sagen, Anfangsbuchstaben von A bis Z aufsteigend

Tier-Domino
 Beginne z.B. mit

- Biene
- Maus
- Geier
- Fuchs
- Tiger
- Hai
- Hund
- Katze

„auch“-Kriterien:

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

Denkathlon TO GO 1

S.2

potz! blitz! potzblitz!

1. Zahlenpaar wählen, nennen.
 2. Lautzählen!
 Auf **potz, blitz und potzblitz** achten!

2;3	2;6	3;4	3;7	4;6
2;4	3;5	3;6	4;5	4;7

2;3 = durch 2 teilbar, durch 3 teilbar

www.findedas.eu

AB = Anfangsbuchstabe(n)
BuSt/n = Buchstabe/n
DA = Denkatlet*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 -

Was blüht in Rom

- 6 -

Wer.../was...

macht Spaß, schwitzt, wird produziert, schmeckt, ist olympisch, tritt auf, lebt, steht, fließt, feiert man, arbeitet, wächst, behandelt (man), macht Werbung, duftet, macht Schlagzeilen, singt (man), fängt man, blüht, macht Urlaub, transportiert, riecht und flüchtigt, lernt

Bern, Rom, Wien, Zagreb, Lissabon, Budapest, Brüssel, Belgien, London, Oslo, Athen, Warschau, Schweiz, England, Hamburg, Berlin, Caracas, Madrid, Helsinki, Köln, Paris, Portugal, Uruguay, Athen, Ulm

S.1

Denkathlon® TO GO 1

Lösungen

1,2,3	0	2	5	6	7	9
2,3,4	1	4	5	9	10	24
3,4,5	4	6	7	12	23	60
4,5,6*	2	5	7	15	26	29
5,6,7	3	7	18	23	29	77
6,7,8	5	7	21	41	50	55
7,8,9	2	4	6	5	7	9

Bsp.: * 4 + 5 + 6 = 15
** 2 x 6 + 4 = 16

Reihum-Übungen

1 - 12 -

2 - 13 -

3 - 14 -

Tier-Domino

- 10 -

R. Übung 1
Anton hat alte Anzüge
Beate mag blaue Blusen.

R. Übung 2
Edith lebt in Essen.
Norbert lebt in Nürnberg
Gerd lebt in Gera, usw.

R. Übung 3
Voramen sagen, Anfangsbuchstabe von A bis Z aufsteigend

Tier-Domino
Beginne z.B. mit

- Biene
- Maus
- Geier
- Fuchs
- Tiger
- Hai
- Hund
- Katze

„auch“-Kriterien:

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

S.2

Denkathlon® TO GO 1

potz! blitz! potzblitz!

1. Zahlenpaar wählen, nennen.
2. Lautzählen!
Auf **potz, blitz und potzblitz** achten!

2;3	2;6	3;4	3;7	4;6
2;4	3;5	3;6	4;5	4;7

2;3 = durch 2 teilbar, durch 3 teilbar.

- 9 -

Ro.tunden

Kal.kulus oZ

- 7 -

Die Beschreibung der Übung

potzblitz

- 11 -

steht auf dieser Seite der Datei

Denkathlon® TO GO 1

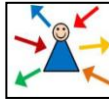
- 7 -

Was blüht in Rom

- 7 -



oder



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

Denken, Wortfindung, Merkfähigkeit)

Spiel-Idee und Spielverlauf

Was blüht in **Rom**? **R**osen, **O**leander und **M**argeriten.

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**?

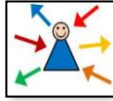
Mögliche Begriffe:

Honig Alster Malzbier Bier Unstrut Rhein Ganges

25 Themen x 25 Orte = 625 verschiedene Kombinationen

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

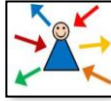
„Kombiniere die Zahlen 1,4 und 9 so, dass als Ergebnis 3 herauskommt!“

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

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



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:

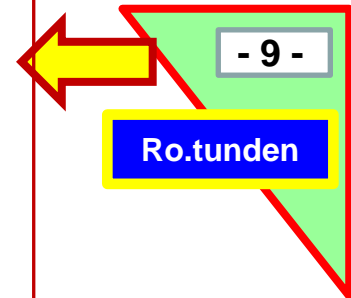
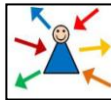
Gewählt wurde die Wortendung

.uten

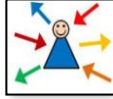
Mögliche Wörter :

Bauten, Stuten, Kanuten, sputen

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



- 10 -



Tier-Domino

- 10 -



1

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.

Jetzt nennt jemand 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.

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“.



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 (Größe der Gruppe) 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!**“.

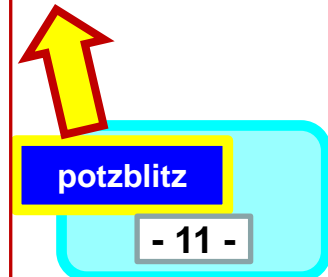
Je kleiner eine Zahl oder beide Zahlen des ZP desto öfter ist **potz!** oder **blitz!** oder **potzblitz!** zu rufen.

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!





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

(SG L-M)

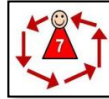
Name, Adjektiv und Substantiv fangen mit demselben Buchstaben an.

Die DA sind abwechselnd an der Reihe.

Man beginnt mit **A** oder einem beliebigem Buchstaben und setzt dann alphabetisch aufsteigend fort.

Findet man für einen Buchstaben keinen Vornamen, so überspringt man ihn.

1



Reihum-Übung 2: Max lebt in München ▶ Nina ... Nürnberg ▶ Gerd ... Gera ▶ A... (SG M)

Ein*e DA beginnt mit einem beliebigen Buchstaben.

Die/der nächste DA muss jetzt einen Namen nehmen, der mit dem *letzten* Buchstaben des Ortes beginnt, in dem die vorher genannte Person lebt.

Je nach Zeit und Laune spielt man zwei oder mehr Runden.

1



Reihum-Übung 3 - Vornamen A-Z:

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

Aнна ▶ Berta ▶ Christian oder Anton ▶ Christian
▶ Emil oder Anton ▶ Dieter ▶ Gerda

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

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

Man spielt eine oder mehrere Runden, die Runde wird bestimmt durch den ersten Anfangsbuchstaben.