

Denkathlon® TO GO



8 Übungen

Karte 2

Übungen S.1

Tierdomino
Das Huhn hat zu tun
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 2, eine Inhaltsübersicht und Beschreibungen der Übungen dieser Karte, mit Beispielen.

Übungen S.2

April-August-Dez.
Auf?RÄUMEN!-W
Auf?RÄUMEN!-Z
Ro.tunden
4ECK



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.**

Denkathlon®

TO GO
Karte 2

S.1

Denkathlon® - Domino Tiere

Beginne z.B. mit

- Ameise
- Fliege
- Maus
- Adler



- Katze
- Hering
- Hund
- Löwe

„auch“-Kriterien:

- Wolf
- Meise
- Zebra
- Mücke
- Frosch

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



S.1

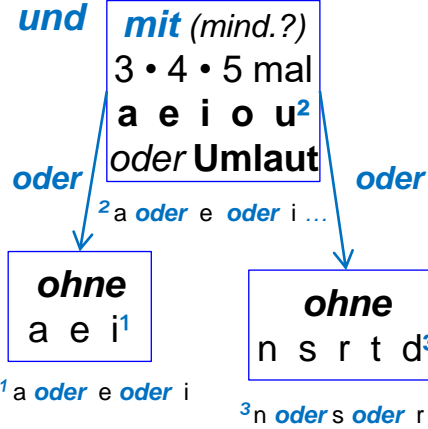


© Christian Bosenick



Das Huhn hat zu tun.

Bilde einen Satz mit
2 • 3 • 4 • 5 • 6 Wörtern



Zahlen

Zahlen	Lösungen
1,2,4	1 2 3 8 10 12
1,4,6	1 2 23 25 28 30
1,4,9	5 6 13 14 35 45
2,3,9*	4 9 14 21 45 54
2,4,9	1 3 7 14 15 72
2,6,8	1 4 10 16 24 96
3,4,7	1 5 6 14 25 49

3,6,8	4,5,7**	5,6,9
5	2	2
10	3	9
11	6	10
16	13	20
30	27	21
72	63	39

Bsp.: * $2 \times 9 + 3 = 21$
 ** $4 \times 5 + 7 = 27$

Sortier-Übung: April-August-Dezember

Sortiere alphabetisch die Monate; die Jahreszeiten; unsere Nachbarländer; Belgiens Nachbarländer; die Kontinente; die Zahlen 1-5 / 7-11 / 14-18 / 19-23; die Quadratzahlen zwischen 7 und 50; die 5 Tageszeiten; die Hauptstädte von A+CH+D+F+S; I+SP+P+GR+N; GB+DK+NL+B+FIN; die Alpenländer; die 6 Tier-Sternzeichen; die 5 Sinne; die Wochentage; die Planeten; ...



© Christian Bosenick

Sortier-Übung: Auf?RÄUMEN!

Wähle Wörter mit 3 bis 8 Buchstaben, Zahlen mit 3 bis 7 Ziffern und räume Buchstaben und Ziffern auf:
Aus **BANANE** wird **A A B E N N**; aus **SPIEL** wird **E I L P S**.
Aus **8.451** wird **1 4 5 8**; aus **31.509** wird **0 1 3 5 9**.

Sortier-Übungen

Denkathlon® TO GO 2

4ECK

Ro.tunden

4ECK - Zahlengruppen

1+	2,4,6,8	1,3,5,7
2+	3,6,9,12	7,4,6,3
3+	3,1,4,2	12,4,8,1
6+	6-	11,7,9,2
5+	4+	9,7,5,8
7+	11-	10-
8+	9-	8-
9+	12-	13-
10+	15-	14-

Farben-Menü für Aufgaben:

„... Summe der Zahlen bei **●●** ?“

2-3 Farben!

Beschreibungen der Übungen auf der Karte 2, mit Beispielen

Glossar

reihum ↑
Antwortmodus

chaotisch ↓

Tier-Domino
Beginne z.B. mit

- Ameise
- Fliege
- Maus
- Adler
- Katze
- Hering
- Hund
- Löwe

„auch“-Kriterien:

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

Das Huhn hat zu tun.
Bilde einen Satz mit
2 • 3 • 4 • 5 • 6 Wörtern
und mit (mind.?)
3 • 4 • 5 mal
a e i o u²
oder Umlaut

ohne a e i¹ ohne n s r t d³

S.1

Denkathlon® TO GO 2

Lösungen

1,2,4	1 2 3 8 10 12	3,6,8	5 2 2
1,4,6	1 2 23 25 28 30	4,5,7**	10 3 9
1,4,9	5 6 13 14 35 45		11 6 10
2,3,9*	4 9 14 21 45 54		16 13 20
2,4,9	1 3 7 14 15 72		30 27 21
2,6,8	1 4 10 16 24 96		72 63 39
3,4,7	1 5 6 14 25 49		

Bsp.: * $2 \times 9 + 3 = 21$
** $4 \times 5 + 7 = 27$

Sortier-Übung: April-August-Dezember
Sortiere alphabetisch die Monate; die Jahreszeiten; unsere Nachbarländer; Belgiens Nachbarländer; die Kontinente; die Zahlen 1-5 / 7-11 / 14-18 / 19-23; die Quadratzahlen zwischen 7 und 50; die 5 Tageszeiten; die Hauptstädte von A+CH+D+F+S; I+SP+P+GR+N; GB+DK+NL+B+FIN; die Alpenländer; die 8 Tier-Sternzeichen; die 5 Sinne; die Wochentage; die Planeten; ...

Sortier-Übung: Auf?RÄUMEN!
Wähle Wörter mit 3 bis 8 Buchstaben, Zahlen mit 3 bis 7 Ziffern und räume Buchstaben und Ziffern auf:
Aus BANANE wird A A B E N N; aus SPIEL wird E I L P S.
Aus 8.451 wird 1 4 5 8; aus 31.509 wird 0 1 3 5 9.

S.2

Denkathlon® TO GO 2

4ECK

4ECK -Zahlengruppen

1+	2,4,6,8	1,3,5,7
2+	3,6,9,12	7,4,6,3
3+	3,1,4,2	12,4,8,1
6+ 5+	11,7,9,2	9,7,5,8

Farben-Menü für Aufgaben:
Summe der Zahlen bei 2-3 Farben!

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 -

Das Huhn hat zu tun.

- 9 -

Tier-Domino

- 7 -

Tier-Domino

- Beginne z.B. mit
- Ameise
 - Fliege
 - Maus
 - Adler
 - Wolf
 - Meise
 - Zebra
 - Mücke
 - Frosch
- „auch“-Kriterien
- äußere Merkmale
 - Lebensraum
 - Klasse
 - Geografie
 - Nahrung
 - Bez. zum Menschen
 - Lebensweise

Das Huhn hat zu tun

Bilde einen Satz mit

2 • 3 • 4 • 5 • 6 Wörtern

und mit (mind.?)

3 • 4 • 5 mal

a e i o u

oder Umlaut

oder

ohne

a e i

oder e oder i ...

ohne

n s r t d

April-August-Dezember

- 10 -

Sortier-Übung: April-August-Dezember

Sortiere alphabetisch die Monate, die Jahreszeiten, unsere Nachbarländer, Belgiens Nachbarländer, die Kontinente, die Zahlen 1-5 / 7-11 / 14-18 / 19-23, die Quadratzahlen zwischen 7 und 50, die 5 Tageszeiten, die Hauptstädte von A+CH+D+F+S; I+SP+P+GR+N; GR+DK+NL+B+FIN; die Alpenländer; die 8 Tier-Sternzeichen; die 5 Sinne; die Wochentage; die Planeten.

Sortier-Übung: Auf?RÄUMEN!

Vähle Wörter mit 3 bis 8 Buchstaben, Zahlen mit 3 bis 7 Ziffern und räume Buchstaben und Ziffern auf:
aus BANANE wird A A B E N N; aus SPIEL wird E I L P
aus 8.451 wird 1 4 5 8; aus 31.509 wird 0 1 3 5 9.

Auf?RÄUMEN!

- 11 -

S.1

Denkathlon®

Zahlen

Zahlen	Lösungen	3,6,8	4,5,7**	5,6,9
1,2,4	1 2 3 8 10 12	5	2	2
1,4,6	1 2 23 25 28 30	10	3	9
1,4,9	5 6 13 14 35 45	11	6	10
2,3,9*	4 9 14 21 45 54	16	13	20
2,4,9	1 3 7 14 15 72	30	27	21
2,6,8	1 4 10 16 24 96	72	63	39

Bsp.: * 2 x 9 + 3 = 21
** 4 x 5 + 7 = 27

www.findedas.eu

S.2

Denkathlon®

4ECK

4ECK -Zahlengruppen

1+	2,4,6,8	1,3,5,7
2+	3,6,9,12	7,4,6,7
3+	3,1,4,2	12,4,8,1
6+	11,7,9,2	9,7,5,8

Farben-Menu für Aufgaben:

Summe der Zahlen bei ... Farben!

www.findedas.eu

- 12 -

Ro.tunden

Kal.kulus oZ

- 10 -

Die Beschreibung der Übung

4ECK

- 13 -

steht auf dieser

Seite der Datei

Denkathlon®
TO GO 2

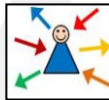
- 7 -

Tier-Domino

- 7 -



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.

Jemand 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.

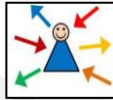
Ein Beispiel für eine Tierdomino-Kette:

Als erstes Tier wird **Hund** genannt; als nächstes
Tier **Katze**, 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 Landbewohner“; **Schimpanse** -
„auch ein Säugetier“.

- 8 -

Das Huhn hat zu tun.

- 8 -



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

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 Denkathlon® TO GO - Karte 2 kann man beliebig Aufgaben komponieren.

Beispiel: „Bilde einen Satz **ohne e** und **mit 3mal u!**“

Eine mögliche Lösung:

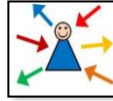
„**Das Huhn hat zu tun und darf nicht ruhn.**“

Zweites 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.**“



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.

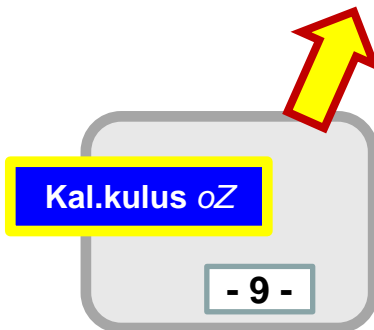
Beispiel

„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.





April-August-Dezember

(SG M; Merkfähigkeit, logisches Denken)

Spiel-Idee

Wörter einer Gruppe von Begriffen sind alphabetisch nach ihrem Anfangsbuchstaben zu sortieren, aufsteigend oder absteigend.

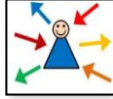
Auf der Karte gibt es 19 Aufgabenvorschläge, leichte bis schwierige, bei denen auch das Allgemeinwissen ein wenig beansprucht und aktiviert wird.

Man kann natürlich auch eigene Aufgaben anfertigen und der Gruppe stellen.

Ein Beispiel: „Sortiere die Wochentage alphabetisch aufsteigend!“

Lösung: Dienstag – Donnerstag – Freitag – Mittwoch – Montag – Samstag – Sonntag.





Auf?RÄUMEN!-W und Auf?RÄUMEN!-Z

(SG L-S; Merkfähigkeit, logisches Denken)

Spiel-Idee und Spielverlauf

Wörter aufräumen: Die ÜL oder ein/e DA sagt ein Wort mit 3 bis höchstens 8 Buchstaben. 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** z.Bsp. räumt man auf zu **E G H I N R**.*

Zahlen aufräumen: Ziffern einer Zahl oder Rechenaufgabe sortieren: ÜL sagt eine Zahl mit 4 bis 6 Ziffern oder eine kleine Rechenaufgabe mit 2 bis 4 Ziffern, letztere ohne ihre Lösung. Die DA sollen die Ziffern dieser Zahl oder Rechenaufgabe aufsteigend sortieren. Die Lösung der Rechenaufgabe ist mit zu sortieren.

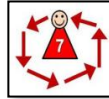
Beispiel für eine Zahl: **4.523**; aufgeräumt aufsteigend: 2 3 4 5; absteigend: 5 4 3 2

Beispiel für eine Rechenaufgabe:
14 + 62 = ? (? = 76). Also ist die aufgeräumte Reihenfolge **1 2 4 6 6 7**.

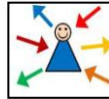
Zwei weitere Rechenaufgaben:
12 + 23 = ? (? = 35). aufgeräumt: **1 2 2 3 3 5**
28 + 32 = ? (? = 60). Aufgeräumt: **0 2 2 3 6 8**

Auf?RÄUMEN!

- 11 -



oder



2

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!**



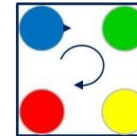
4ECK (SG M; Merkfähigkeit, logisches Denken, Zusammenhänge erkennen)

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.

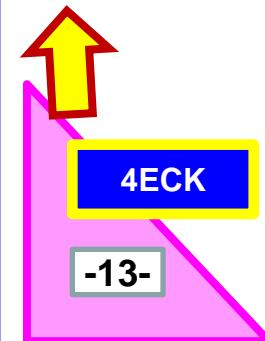
Zwei Beispiele für ZGen

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?

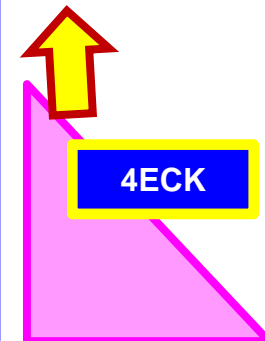
... in der blauen und grünen Ecke?

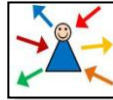
... in der blauen und gelben Ecke? usw.

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

