

# Denkathlon® TO GO



## Karte 3 <sup>8 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 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 3, eine Inhaltsübersicht und Beschreibungen der Übungen dieser Karte, mit Beispielen.

Übungen S.1

CUBES-W

CUBES-Z

Sortiere?FÜNF!

Kal.kulus oZ

Übungen S.2

Ingo jongliert Kekse

Das Huhn hat zu tun

Tierdomino

Ro.tunden

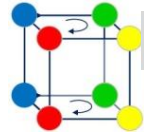


## **Hinweise zur sicheren Benutzung**

**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.**

KALENDER APFELMUS **SENFEIER** SARDINEN **FELDMAUS**  
 SAUMAGEN **BUDAPEST** TRICHTER **LEINWAND** TIERARZT  
**LAUFZEIT** **Wörter** **BOLIVIEN** TROMPETE **LANDWIRT**  
 SLOWAKEI **SPITZWEG** DIRIGENT  
**SPESSART** ANTILOPE **TURNERIN**



**CUBES**

**-Zahlengruppen**

- Z.1+
- Z.2+
- Z.3+
- Z.17-
- Z.16-
- Z.4+
- Z.5+
- Z.15-
- Z.14-
- Z.12-
- Z.6+
- Z.7+
- Z.8+
- Z.10-
- Z.8-

**Früchte-Menü**

- Blaubeere
- Erdbeere
- Aubergine
- Tomate
- Kiwi ●
- Zitrone ●
- Erbse ●
- Mais ●

**Tänze Sortiere? FÜNF!**

„... Summe der Zahlen bei folgenden (2 od.3) Früchten?“

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

Denkathlon®  
 TO GO 3  
Kal.kulus oZ

Sortier-Übung **CUBES**



© Christian Bosenick

Zahlen	Lösungen	5,7,8	6,7,9*	6,8,9
1,2,7	4 5 6 14 16 21	3	4	6
2,3,7	2 7 12 13 35 42	5	9	7
2,4,8	1 2 12 14 16 64	20	22	23
2,7,9	0 1 18 23 65 81	27	47	39
3,5,9	1 6 17 22 30 72	47	<b>51</b>	62
3,7,8	2 4 17 29 53 168	96	117	126
4,5,8	1 7 8 17 44 160			

Bsp.: \*  $6 \times 7 + 9 =$  51

**Sortier-Übung** Ingo jongliert Kekse.  
Weiteres Bsp.: Maria näht Schürzen.



„Das Huhn hat zu tun.“

Bilde einen Satz mit 3 • 4 • 5 • 6 • 7 Wörtern  
und

ohne **oder** mit (mind.?) **oder** ohne

a e i<sup>1</sup> 3 • 4 • 5 mal a e i o u<sup>2</sup> n s r t d<sup>3</sup>

<sup>1</sup>a oder e oder i      <sup>2</sup>a oder e oder i ...      <sup>3</sup>n oder s oder r ...

© Christian Bosenick

Sortier-Übung      Kreativ-Übung

Denkathlon®  
TO GO 3

**Ro.tunden**

© Christian Bosenick

Denkathlon®-Domino Tiere  
Beginne z.B. mit

- Ameise
- Fliege
- Maus
- Adler
- Katze
- Hering
- Hund
- Löwe
- Wolf
- Meise
- Zebra
- Mücke
- Frosch

„auch“-Kriterien:

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

.aus .amm .agen .ase  
.che .erz .bei .del .dal  
.ell .eister .al  
.ecke .ger  
.hne .fer .icht  
.gal .nie .ind .log .ion  
.lon .ort .nig .nze .rken  
.schlag .tom .oten .old  
.tzig .urn .unde  
.tern .ücken .utter  
.werk

## Beschreibungen der Übungen auf der Karte 3, mit Beispielen

### Glossar

**Wörter**  
 BUDAPEST TRICHTER LEINWAND TIERARZT  
 LAUFZEIT BOLIVIEN TROMPETE LANDWIRT  
 SLOWAKEI SPITZWEG DIRIGENT  
 SPESSART ANTILOPE TURNERIN

**Zahlengruppen**  
 Z.1+ Z.2+ Z.3+ Z.17- Z.16-  
 Z.4+ Z.5+ Z.15- Z.14- Z.12-  
 Z.6+ Z.7+ Z.8+ Z.10- Z.8-

**Früchte-Menü**  
 Blaubeere Kiwi  
 Erdbeere Zitrone  
 Aubergine Erbse  
 Tomate Mais

**Tänze Sortiere? FÜNF!**  
 ... Summe der Zahlen bei folgenden (2 od. 3) Früchten? ...

**Kategorien**  
 Möbel Früchte Kleidung Gebirge Getränke Städte Tiere  
 Gebäude Edelsteine \*Kategorien\* Gewürze Berufe  
 Teiggerichte Blumen y Metalle Maler Fahrzeuge  
 Bäume Sternze esse Länder

**S.1**  
 Denkathlon® TO GO 3  
 Kal.kulus oz

**Lösungen**

Zahlgr.	Lösungen	5,7,8	6,7,9*	6,8,9
1,2,7	4 5 6 14 16 21	1	4	6
2,3,7	2 7 12 13 35 42	3	9	7
2,4,8	1 2 12 14 16 64	20	22	23
2,7,9	0 1 18 23 65 81	27	47	39
3,5,9	1 6 17 22 30 72	47	51	62
3,7,8	2 4 17 29 53 168	96	117	126
4,5,8	1 7 8 17 44 160			

Bsp.: \* 6 x 7 + 9 = **51**

**Sortier-Übung** Ingo jongliert Kekse.  
 Weiteres Bsp.: Mana näht Schürzen.

„Das Huhn hat zu tun.“  
 Bilde einen Satz mit 3 · 4 · 5 · 6 · 7 Wörtern und

ohne a e i' oder mit (mind.?) 3 · 4 · 5 mal a e i o u<sup>2</sup> oder Umlaut ohne n s r t d<sup>3</sup>

**S.2**  
 Denkathlon TO GO 3  
 Tier-Domino

**Tier-Domino**  
 Beginne z.B. mit

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

**„auch“**  
 -Kriterien:  
 •äußere Merkmale  
 •Lebensraum  
 •Klasse  
 •Geografie  
 •Nahrung  
 •Lebensweise  
 •Beziehung z.Menschen

- 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 -

CUBES-W /-Z

- 13 -

Ingo jongliert Kekse

- 9 -

Das Huhn hat zu tun.

- 10 -

Sortiere?FÜNF!

- 7 -

**Denkathlon® TO GO 3**

**S.1**

**Sortier-Übung CUBES**

**Wörter**  
 KUMAGEN BUDAPEST TRICHTER LEINWAND TIERARZT  
 AUFZEIT BOLIVIEN TROMPETE LANDWIRT  
 SLOWAKEI SPITZWEG DIRIGENT  
 SPESSART ANTILOPE TURNERIN

**-Zahlengruppen**  
 Z.1+ Z.2+ Z.3+ Z.17- Z.16-  
 Z.4+ Z.5+ Z.15- Z.14- Z.12-  
 Z.6+ Z.7+ Z.8+ Z.10- Z.8-

**Früchte-Menü**  
 ● Blaubeere Kiwi  
 ● Erdbeere Zitrone  
 ● Aubergine Erbse  
 ● Tomate Mais

**Denkathlon®**

**Kal.kulus oZ**

Lösungen			5,7,8	6,7,9*	6,8,9
1,2,7	4 5 6 14 16 21	1	4	6	
2,3,7	2 7 12 13 35 42	3	9	7	
2,4,8	1 2 12 14 16 64	20	22	23	
2,7,9	0 1 18 23 65 81	27	47	39	
3,5,9	1 6 17 22 30 72	47	51	62	
3,7,8	2 4 17 29 53 168	96	117	126	
4,5,9	7 8 17 44 160				

Bsp.: \* 6 x 7 + 9 = 51

**S.2**

**Sortier-Übung**

**„Das Huhn hat zu tun.“**  
 Bilde einen Satz mit 3 • 4 • 5 • 6 • 7 Wörtern und

ohne a e i' oder mit (mind?) 3 • 4 • 5 mal a e i o u<sup>2</sup> oder Umlaut ohne n s r t d<sup>2</sup>

**Denkathlon® TO GO 3**

**Tier-Domino**  
 Beginne z.B. mit

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

**„auch“**

- äußere Merkmale
- Lebensraum
- Klasse
- Geografie
- Nahrung
- Lebensweise
- Beziehung

- 11 -

Ro.tunden

Kal.kulus oZ

- 8 -

Die Beschreibung der Übung

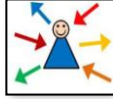
Tier-Domino

- 12 -

steht auf dieser Seite der Datei



- 7 -



Sortiere?FÜNF!

- 7 -

## 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.

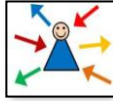
### Beispiel

„**Sortiere fünf Getränke.**“

**Mögliche Lösung :**

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

- 8 -



## 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!“

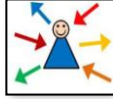
$$\text{Lösung} \rightarrow 9 : (4 - 1) = 3$$

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.







## Ingo jongliert Kekse

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

### Spiel-Idee und Spielverlauf

Nachdem die Übungsleitung die Übung angesagt hat, hat die Gruppe circa eine Minute Bedenkzeit. Im chaotischen Modus wird dann ein Satz gesagt, der folgende Bedingung erfüllen muss:

Die Anfangsbuchstaben der Wörter sind im Satz alphabetisch aufsteigend oder absteigend sortiert!

### Beispiel:

*Anna kauft leckere Pfirsiche.*

(*a - k - l - p = alphabetisch aufsteigend*)

### Weiteres Beispiel:

*Walter verdient Geld durch Angeln.*

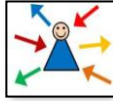
(*w - v - g - d - a = alphabetisch absteigend*).

Je länger der Satz , je größer die Anzahl Wörter also, desto schwieriger ist die Übung.

Man kann der Gruppe eine Anzahl Wörter vorgeben, Minimum sind dann 3 Wörter.

Oder man überlässt den Einzelnen, wie lang sie ihren Satz gestalten.





## 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 3mal 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.**“

Das Huhn hat zu tun.





oder



3

## 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:

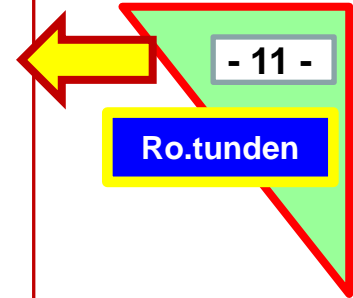
Gewählt wurde die Wortendung

.uten

Mögliche Wörter :

**Bauten, Stuten, Kanuten, sputen**

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





oder



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

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

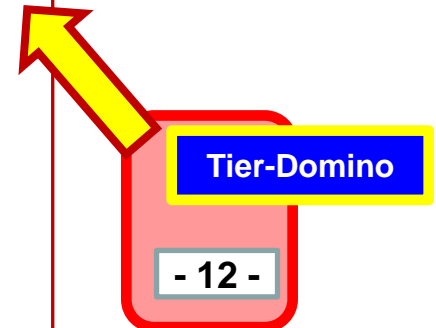
Es gibt nur zwei Regeln: Weder ein Tier noch ein Kriterium dürfen direkt wiederholt werden!

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 Landbewohner“; **Schimpanse** – „auch ein Säugetier“.



- 13 -



CUBES-W /-Z

- 13 -



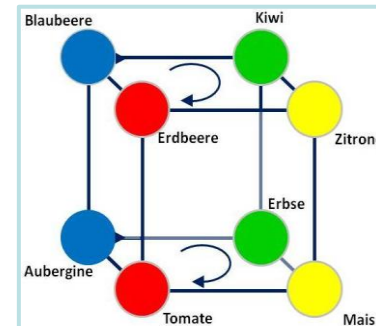
3

## CUBES (SG S; Merkfähigkeit, logisches Denken, Arbeitsgedächtnis)

In die acht Ecken eines imaginären Würfels werden die Buchstaben eines **achtbuchstabigen Wortes (CUBES-W)** oder die Zahlen einer Zahlengruppe (ZG) mit **acht Zahlen (CUBES-Z)** gesetzt. Man beginnt in der blauen Ecke hinten oben links und macht im Uhrzeigersinn weiter, setzt mit dem 5. Buchstaben unten hinten links fort. Dann wird mit den Buchstaben oder den Zahlen in den Ecken „gespielt“ – ein völlig neues, anspruchsvolles 3D-Vergnügen!

Jede Ecke des Würfels hat eine eigene Farbe, aber die Eckenfarben oben und unten sind gleich. Außerdem hat jede Ecke eine eigene „Frucht“ - oben sind es Obstsorten, unten Gemüsesorten.

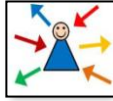
Um CUBES spielen zu können, lernt man zunächst, welche Farben die Ecken haben und welche Früchte in den Ecken des Würfels sind – wie im Bild des Würfels rechts.



### Das Merken der Farben

der Ecken ist mit Hilfe einer kleinen Geschichte nicht schwer: „*Ich mache eine Fahrt ins BLAUe, sehe eine Ampel, die GRÜN zeigt. Als ich näher komme, springt sie auf GELB und dann auf ROT.*“

... mehr ...→



CUBES-W /-Z



## CUBES (... Fortsetzung)

**Die Ecke hinten links** ist immer **BLAU**, oben und unten. In der blauen Ecke oben sitzt immer die **Blaubeere**, in der blauen Ecke unten sitzt immer die **Aubergine**, usw.

**Auf der Karte** sind 20 achtbuchstabile Wörter und 15 ZGn gegeben.

Hier noch einige **weitere passende Wörter**, aus denen man gut andere Wörter bilden kann:  
SCHNALLE, SCHATTEN, GOLDMINE, ZEICHNEN,  
MASCHINE, FEUERMAL, KOITEICH, FROSCHEI,  
ANTILOPE, ANGELIKA.

Finde selbst noch andere Wörter !

Auch weitere ZGn kann man sich selbst ausdenken, z.B. **Z.15+**; je größer die Zahlen einer ZG werden, desto schwieriger ist das Lösen von Aufgaben.

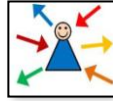
Die ZGn bei **CUBES-Z** sind immer acht direkt aufeinander folgende Zahlen, aufwärts oder abwärts sortiert. Eine ZG wird bezeichnet durch ihre *erste Zahl und ein PLUS- oder MINUS-Zeichen*. So braucht man sich nicht acht verschiedene Zahlen zu merken sondern nur das CUBES-Prinzip.

**Zwei Beispiele für CUBES-Z Zahlengruppen:**

**Z.1+** = 1,2,3,4,5,6,7,8

**Z.11-** = 11,10,9,8,7,6,5,4.

... mehr ...→



CUBES-W /-Z



## CUBES (... Fortsetzung)

### Spielverlauf

**Man wählt** ein Wort mit 8 Buchstaben oder eine ZG mit 8 Zahlen und setzt deren Buchstaben / Zahlen in die Würfecken. *Spielt man nicht allein sondern zu zweit oder mit mehreren anderen, sagt man Wort oder ZG laut den Mitspieler\*innen.*

**Merken! WICHTIG** - Man merkt sich, in welchen Ecken und somit bei welchen Begriffen die Buchstaben oder Zahlen sitzen. Hat man das entsprechende Bild vor seinem geistigen Auge, stellt man sich selbst oder der Gruppe die verschiedenen Aufgaben.

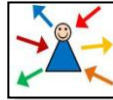
### Aufgaben stellen.

**Bei CUBES-W** baut man aus den Buchstaben des in den Würfel gesetzten Wortes neue Wörter und *buchstabiert* sie laut mittels der zugehörigen Begriffe. Sagt man die Begriffe nicht in der richtigen Reihenfolge, wird das Finden des gesuchten Wortes noch etwas schwieriger. Das Gehirn wird noch mehr gefordert .

**Bei CUBES-Z** fragt man nach der Summe von zwei oder mehr Begriffen bzw. der Zahlen, die in den Ecken dieser Begriffe sitzen.

*Aufgabenbeispiele auf den nächsten Seiten... →*





## CUBES (... Fortsetzung)

### Beispiel für CUBE-W

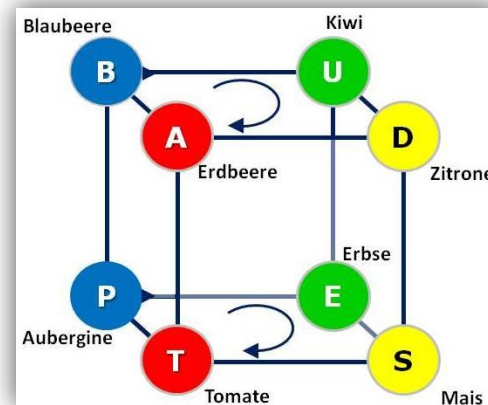
Wort im Würfel: **BUDAPEST**

Man findet ein neues Wort und buchstabiert laut

mit Früchten: „ **Mais**  
**Tomate**  
**Erdbeere**  
**Kiwi** “

mit Farben: „ **GELB unten**  
**ROT unten**  
**ROT oben**  
**GRÜN oben** “

**Frage:** Wie heißt das neue Wort?



... mehr ...→



CUBES-W /-Z



## CUBES (... Fortsetzung)

### Beispiel für CUBE-Z

Zahlengruppe im Würfel: **4+**

(also die Zahlen 4,5,6,7,8,9,10,11)

#### Fragen:

Was ist die Summe von **Erbse** und **Zitrone**?

Was ist die Summe  
von **GRÜN oben** und **ROT unten**?

Was ist die Summe  
von **Blaubeere**, **Aubergine** und **Mais**?

Was ist das Produkt  
von **Erdbeere** und **Erbse** ?

