

# Denkathlon® TO GO



7 Übungen

## Karte 6

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

Übungen S.1

Zasta

T.O.N.-Reihe

Kal.kulus oZ

Übungen S.2

**Leisten?VERS!**  
*mit Kategorie*

**Ro.tunden**

**Ro.tunden im Satz**

**Das Huhn hat zu tun**  
*mit Kategorie*



## **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

# ZASTA

ZASTA.1+

Zahlengruppen			1	2	3
Z.1+	Z.2+	Z.3+	4	5	6
Z.4+	Z.5+	Z.6+	7	8	9
Z.7+	Z.8+	Z.8-			

Z.10- Z.12- Z.14- Z.15- Z.16-

1) Welche Zahl: Li - Mi - Re?

2) Bewegung? OR oder UR

3) Neue Summe?  
für Ebene: 1 · 2 · 3

# T.O.N.-Reihe

Wähle:

T.O.N. T.E.O.

Startkategorie?

Tier Ort Name  
Ess-Trinkbares

Start-Anf.-BuSt?

BuSt-Schritte?

1 · 2 · 3  
nä ü.nä üü.nä

S.1

Merk-Übung

Reihum-  
Übungen

Denkathlon®  
TO GO 6

Kal.kulus oZ



Zahlen	Lösungen
1,2,6	2 7 8 9 12 18
1,2,8	3 5 7 10 17 24
1,4,5	0 2 15 16 19 25
1,9,10	0 2 18 19 90 100
2,3,5	0 6 11 16 17 30
3,4,8	1 4 15 20 44 56
3,5,7	5 8 16 38 56 105

0	5	7	4
2	8	15	10
18	9	44	20
19	11	54	21
90	109	56	69
100	200	154	96

\*Bsp.: (11-10) x 9 = 9

© Christian Bosenick

S.2

# Leisten?VERS!

Bilde einen Leistenvers  
für ein **Wort\*** mit  
3 • 4 • 5 • 6 • 7 Buchstaben

\* ... aus der Kategorie:

- Tier (keine)
- Ort
- Name
- Pflanze
- Getränk
- Essbares

Word bank items: .ant, .anken, .antel, .ban, .as, .äume, .band, .ater, .bus, .bar, .bung, .eizen, .ege, .eere, .enken, .eck, .egen, .ere, .eist, .ist, .eiste, .ik, .mon, .lch, .mus, .itter, .inken, .otten, .orf, .orn, .nkt, .nne, .ohn, .rat, .rte, .um, .uchen, .rren, .unge, .tte, .zung, .umme, .zeit, .ung

© Christian Bosenick



S.2

**Ro.tunden im Satz**  
Bilde einen Satz  
mit den 2 (3) Ro.tunden . . (!)

## Das Huhn hat zu tun

Bilde einen Satz mit 4 • 5 • 6 • 7 **Wörtern\***

ohne a e i <sup>1</sup>	mit 3 • 4 • 5 mal a e i o u <sup>2</sup> oder Umlaut	ohne n s r t d <sup>3</sup>
<sup>1</sup> a und/oder e, i	<sup>2</sup> a und/oder e, i ...	<sup>3</sup> n und/oder s, r ...

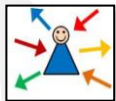
Arrows labeled 'oder' connect the boxes.

- \* 1x davon
- Tier
- Ort
- Name
- Pflanze
- Getränk
- Essbares

## Beschreibungen der Übungen auf der Karte 6, mit Beispielen

### Glossar

reihum ↑  
Antwortmodus  
chaotisch ↓



**ZASTA** ZASTA.1+

Zahlengruppen	1	2	3	
Z.1+	Z.2+	Z.3+	4 5 6	
Z.4+	Z.5+	Z.6+	7 8 9	
Z.7+	Z.8+	Z.8-		
Z.10-	Z.12-	Z.14-	Z.15-	Z.16-

1) Welche Zahl: Li - Mi - Re?  
2) Bewegung? OR oder UR  
3) Neue Summe?  
für Ebene: 1 • 2 • 3

**T.O.N.-Reihe**  
Wähle:  
**T.O.N. T.E.O.**  
Startkategorie?  
Tier Ort Name  
Ess-Trinkbares

Start-Anf.-BuSt?  
BuSt-Schritte?  
1 • 2 • 3  
nä ü.nä üü.nä

**S.1** Merk-Übung  
Denkathlon® TO GO 6  
Lösungen  
Zahlen  
1,2,6 2 7 8 9 12 18  
1,2,8 3 5 7 10 17 24  
1,4,5 0 2 15 16 19 25  
1,9,10 0 2 18 19 90 100  
2,3,5 0 6 11 16 17 30  
3,4,8 1 4 15 20 44 56  
3,5,7 5 8 16 38 56 105

\*Bsp.: (11-10) x 9 = 9

**Leisten?VERS!**  
Bilde einen Leistenvers  
füreine Wort\* mit  
3 • 4 • 5 • 6 • 7 Buchstaben  
\* ... aus der Kategorie:

**Tier (keine)**  
Pflanze Ort Name  
Getränk Essbares

**S.2** Kreativitäts-Übung  
Denkathlon® TO GO 6  
Kreativitäts-Übungen  
Ro.tunden im Satz  
Bilde einen Satz mit den 2 (3) Ro.tunden

**Das Huhn hat zu tun**  
Bilde einen Satz mit 4 • 5 • 6 • 7 Wörtern\*

ohne a e i' oder mit 3 • 4 • 5 mal a e i o u<sup>2</sup> oder Umlaut ohne n s r t d<sup>2</sup>  
\* a und/oder e, i ...<sup>2</sup> a und/oder e, i ...<sup>3</sup> n und/oder s, r, t, d

\* 1x Tier Ort Name Pflanze Getränk Essbares  
davon Name Getränk Essbares

**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 -

T.O.N.-Reihe

- 14 -

Leisten?VERS!

- 19 -

ZASTA

- 7 -

Ro.tunden

- 21 -

**ZASTA**

Zahlengruppen			1	2	3
Z.1+	Z.2+	Z.3+	4	5	6
Z.4+	Z.5+	Z.6+	7	8	9
Z.7+	Z.8+	Z.8-			
Z.10-	Z.12-	Z.14-	Z.15-	Z.16-	

1) Welche Zahl: Li - Mi - Re  
2) Bewegung? OR oder UR  
3) Neue Summe?  
für Ebene: 1 • 2 • 3

**T.O.N.-Reihe**  
Wähle:  
**T.O.N. T.E.O**  
Startkategorie?  
Tier Ort Name  
Ess-Trinkbares  
Start-Anf.-BuSt?  
BuSt-Schritte?  
1 • 2 • 3

**Leisten?VERS!**  
Bilde einen Leistenvers  
für ein Wort\* mit  
3 • 4 • 5 • 6 • 7 Buchstaben  
\* ... aus der Kategorie:  
Pflanze Tier (keine)  
Getränk Ort  
Essbares Name

ant anken  
ban as antel  
band ater äume  
bar bung bus  
bege eere eizen  
eck egen enken  
ikleist listeiste  
mon Lan mus inken  
otten or om nkt nne  
ohn rat rte  
m uchen  
tte zuna rren

Kreativitäts-Übung  
Denkathlon® TO GO 6  
S.2  
Ro.tunden im Satz  
Bilde einen Satz

**Das Huhn hat zu tun**  
Bilde einen Satz mit 4 • 5 • 6 • 7 Wörtern\*  
ohne a e i' oder mit 3 • 4 • 5 mal a e i o u<sup>2</sup> ohne n s r t d<sup>2</sup>  
\* 1x davon Tier Ort Name Pflanze Getränk Essbares

Ro.tunden im Satz

- 22 -

Merk-Übung  
Denkathlon® TO GO 6  
S.1  
Lösungen  
Zahlen  
1,2,6 2 7 8 9 12 18  
1,2,8 3 5 7 10 17 24  
1,4,5 0 2 15 16 19 25  
1,9,10 0 2 18 19 90 100  
2,3,5 0 6 11 16 17 30  
3,4,8 1 4 15 20 44 56  
3,5,7 8 16 38 56 105  
\*Bsp.: (11-10) x 9 = 9

Kal.kulus oZ

- 18 -

Die Beschreibung der Übung

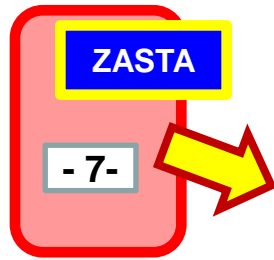
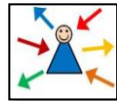
- 24 -

Das Huhn hat zu tun plus Kategorie

steht auf dieser Seite der Datei !



- 7 -



6

# ZASTA (Zahlenstapel)

(SG M; Merkfähigkeit, Konzentration, logisches Denken)

## Die Spiel-Idee

Man verteilt eine Gruppe von **neun Zahlen** auf **drei imaginäre *Stapel*** mit je 3 Zahlen (vgl. **Bild 1** mit der Zahlengruppe **9Z.1+**).

Für jede **Ebene** (untere – mittlere – obere Ebene) könnte man die **Summe der 3 Zahlen** errechnen.

Man nimmt jetzt aber eine Zahl der oberen oder der unteren Ebene weg und setzt sie an der gegenüberliegenden Seite wieder ein, wobei sich die beiden Zahlen über bzw. unter der herausgenommenen Zahl mit verschieben.

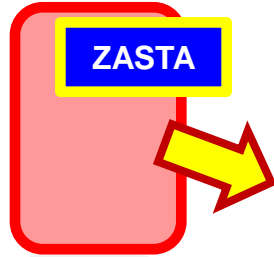
**Das alles macht man im Kopf!**

Als Ergebnis dieser Verschiebungen haben sich die Summen der drei Ebenen geändert, und **die Aufgabe** ist jetzt, **die neuen Summen zu nennen**.



**Bild 1**

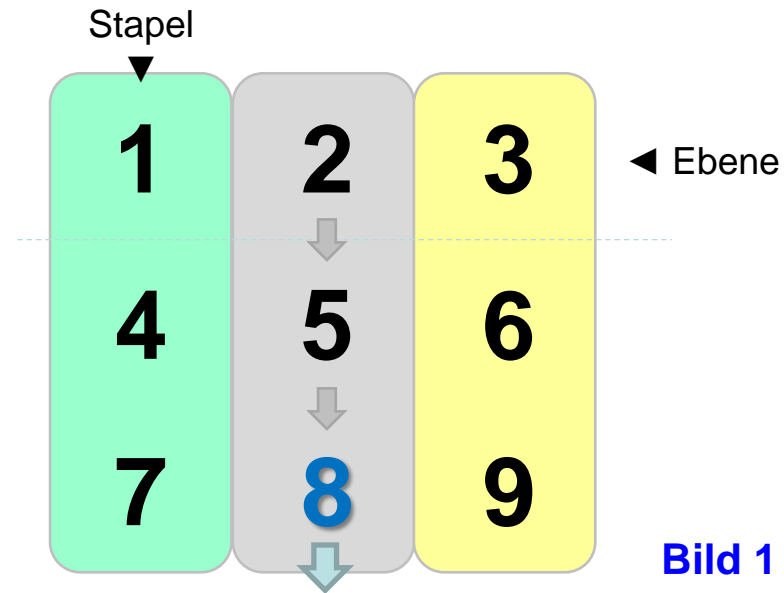
... mehr ...→



# ZASTA (Fortsetzung ...)

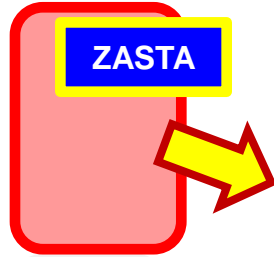
Die  
Zahlengruppe  
9Z.1+

**vor** dem Zug:



... mehr ...→





# ZASTA (Fortsetzung ...)

Die  
Zahlengruppe  
9Z.1+

**nach** dem Zug:

Stapel

1

8

3

4

2

6

7

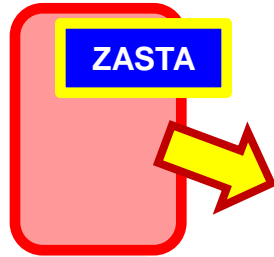
5

9

← Ebene

Bild 2

... mehr ...→



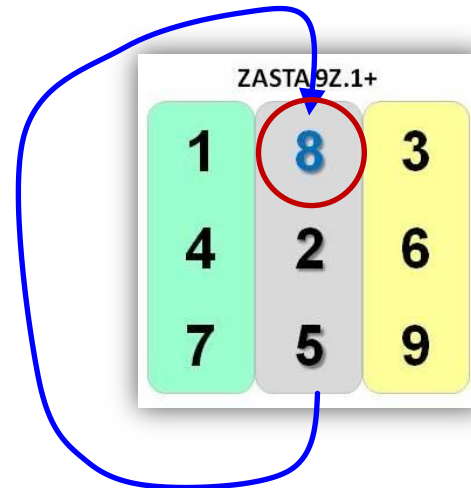
## ZASTA (Fortsetzung ...)

Im **Bild 2 (unten)** ist die **8** aus der unteren Ebene *nach unten* herausgenommen (Variante UWE, *unten weg*) und *oben* wieder eingesetzt worden. Dadurch sind die **2** und die **5** eine Position nach unten gerutscht.

### Beispiel – *Summe der mittleren Ebene*

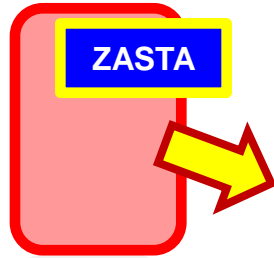
*Vor* der Verschiebung war die Summe der mittleren Ebene **15** ( $4+5+6$ ).

*Nach* der Verschiebung ist die Summe der mittleren Ebene **12** ( $4+2+6$ ).



**Bild 2**

... mehr ...→



## ZASTA (Fortsetzung ...)

Oder man nimmt eine Zahl oben aus einem Stapel weg (Variante ORA, **oben raus**) und drückt sie unten wieder in den Stapel hinein, so dass die anderen beiden Zahlen des Stapels um eine Position nach oben geschoben werden.

### Spielverlauf

Bei den „codierten“ Zahlengruppen spielt man immer mit aufeinanderfolgenden Zahlen. Welche das sind, wird vor dem Spiel wie folgt angesagt:

Man nennt die erste Zahl der Gruppe der 9 Zahlen und dazu ein + Zeichen oder - Zeichen.

+ bedeutet aufsteigend, - bedeutet absteigend.

### Beispiele

#### ZASTA.1+ =

Die Gruppe der 9 Zahlen beginnt mit **1**.

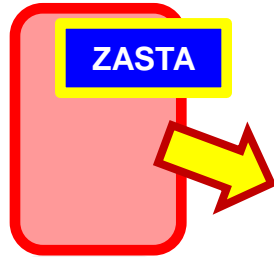
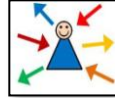
Die übrigen Zahlen folgen **aufsteigend** und sind also 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9.

#### ZASTA.10 - =

Die Gruppe der 9 Zahlen beginnt mit **10**.

Die übrigen Zahlen folgen **absteigend** und sind also 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2.

... mehr ...→



## ZASTA (Fortsetzung ...)

### Verschiebungen

Es wird eine Zahl der unteren Ebene genannt, die nach unten aus dem Stapel „fällt“ und oben wieder auf den Stapel gelegt wird; die anderen beiden Zahlen aus dem Stapel rutschen eine Position nach unten. **Man stellt sich jetzt den Stapel vor, wie er nach den Verschiebungen aussieht**, und beantwortet **Fragen** wie z.B.

**„Wie ist die Summe der Zahlen in der oberen Ebene?“**

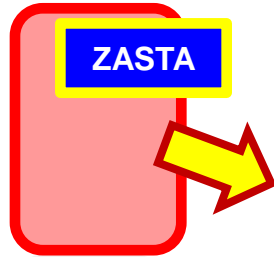
### Weiterer Verlauf des Spiels

**Entweder** setzt man dieselbe Gruppe in die Ausgangsstellung zurück und verschiebt dann eine andere Zahl (UWE oder ORA).

**Oder** man spielt mit der neuen Anordnung der Zahlen – nach der ersten Verschiebung, **Bild 2** - weiter und verschiebt nochmals eine Zahl – dies ist die schwierigere Variante.

**Oder** man wählt eine neue Zahlengruppe und beginnt von vorn.

*... mehr ...→*

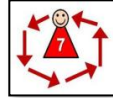


## ZASTA *(Fortsetzung ...)*

### Nicht codierte Zahlengruppen

Alternativ zu den „codierten“ Zahlengruppen kann man auch 9 Zahlen wählen, die nicht direkt aufeinander folgen, zum Beispiel die Null und zwei Jahreszahlen: „020152016“ oder die 5 und ein (Geburts-)Datum: „516111955“.

Auch diese Variante ist schwieriger, weil man sich mehr merken muss als nur die erste Zahl und das Plus- oder Minuszeichen wie bei den codierten Zahlengruppen.



T.O.N.-Reihe



## Reihum-Übung T.O.N. - Reihe

Version *T.O.N.* = Tiere • Orte • Namen ;

A→Z / Z→A / 1-2-3

(SG M, Wortfindung, Denkfähigkeit, Logisches Denken)

### Spiel-Idee und Spielverlauf

Die **DA** sagen reihum und abwechselnd **in der Reihenfolge T.O.N.** ein **Tier**, einen **Ort** und einen **Namen**.

Ein Ort darf auch ein Land sein oder ein Gebirge oder ein See.

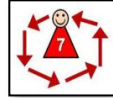
In der Standardversion wird immer mit einem Tier begonnen.

Es gibt **zwei Bedingungen** für das Finden der Begriffe aus den drei Kategorien:

1. Die **ABn** der Begriffe wechseln alphabetisch aufsteigend **A→Z** oder absteigend **Z→A**.
2. Der **AB** des folgenden Begriffes muss der nächste (1), der übernächste (2) oder der überübernächste (3) Buchstabe im Alphabet sein (je nach Vorgabe, s.o., auf- oder absteigend).

Vor Beginn der Übung wird der **erste** AB gesagt, und es wird gesagt, in welchen Schritten (1), (2) oder (3) die **ABn** der folgenden Begriffe alphabetisch auf- oder absteigen müssen.

... mehr ...→



T.O.N.-Reihe



## Reihum-Übung T.O.N. - Reihe

(Fortsetzung ...)

### Spielverlauf und -regeln

Weiß jemand keinen Begriff mit **G**, obwohl G an der Reihe wäre, darf nochmals ein Begriff mit dem vorigen **AB** gesagt werden.

Man spielt eine oder mehrere komplette Alphabet-Runden.

Hat man zum Beispiel mit **G** angefangen, so spielt man bis zum **AB F** (alphabetisch aufsteigend) **oder H** (alphabetisch absteigend).

### Beispiel-Aufgabe

„Beginne eine T.O.N. - Reihe mit dem Buchstaben **D**, alphabetisch aufsteigend in 2er Schritten!“

### Eine mögliche Folge:

Dachs ► Frankfurt ► Helmut ► Jaguar ►  
Landshut ► Nina ► Pudel ► Rom ► Thomas ► ...

... mehr ...→





T.O.N.-Reihe

## Reihum-Übung T.O.N. - Reihe

Version *T.E.O.* Tiere • Ess-/Trinkbares • Orte; A→Z / Z→A / 1-2-3

### Spiel-Idee und Spielverlauf

Die **DA** sagen reihum *in der Reihenfolge T.E.O.* abwechselnd ein **T**ier, etwas **E**ss-/**T**rink**b**ares und einen **O**rt.

Ein Ort darf auch ein Land sein oder ein Gebirge oder ein See.

In der Standardversion wird immer mit einem Tier begonnen.

Es gibt **zwei Bedingungen** für das Finden der Begriffe aus den drei Kategorien:

1. Die **AB**n der Begriffe wechseln alphabetisch aufsteigend **A→Z** oder absteigend **Z→A**.
2. Der Anfangsbuchstabe des folgenden Begriffes muss der nächste (1), der übernächste (2) oder der überübernächste (3) Buchstabe im Alphabet sein (je nach Vorgabe, s.o., auf- oder absteigend).

**Vor Beginn der Übung** wird der **erste AB** gesagt, und es wird gesagt, in welchen Schritten (1), (2) oder (3) die **AB**n der folgenden Begriffe alphabetisch auf - oder absteigen müssen.

... mehr ...→



T.O.N.-Reihe

## Reihum-Übung T.O.N. - Reihe

Version *T.E.O.* Tiere • Ess-/Trinkbares • Orte (Fortsetzung ...)

### Spielverlauf und Spielregeln

Weiß jemand keinen Begriff mit **G**, obwohl G an der Reihe wäre, darf nochmals ein Begriff mit dem vorigen **AB** gesagt werden.

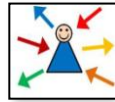
Man spielt eine oder mehrere komplette Alphabet-Runden. Hat man zum Beispiel mit **G** angefangen, so spielt man bis **F** (alphabetisch aufsteigend) oder **H** (alphabetisch absteigend).

### Beispiel-Aufgabe

„Beginne T.E.O. mit dem Buchstaben F, alphabetisch aufsteigend in 2er Schritten!“

### Eine mögliche Folge

Fasan ▶ Haferflocken ▶ Jena ▶ Löwe ▶  
Nusskuchen ▶ Peine ▶ Reiher ▶ Tee ▶ Venedig  
▶ ...



## 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.

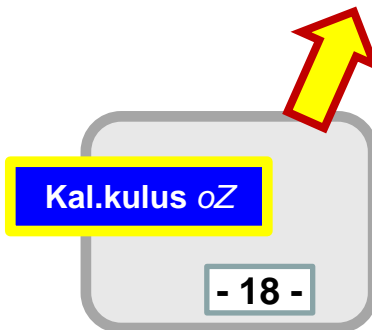
### Beispiel

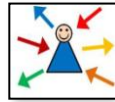
„Kombiniere die Zahlen **1**, **4** und **9** so, dass als Ergebnis **3** herauskommt!“

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

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.





## Leisten?VERS! (SG L-S; Kreativität, logisches Denken, Formulierung, Wortfindung)

### Spiel-Idee

Ein **Leistenvers** ist ein Satz, bei dem die Anfangsbuchstaben seiner Wörter **hintereinander gelesen** ein **Wort** ergeben.

In den Aufgaben dieser Übung soll für ein **gegebenes Wort** ein **Satz** gebildet werden, bei dem die **ABn** seiner Wörter, hintereinander gelesen, das gegebene Wort bilden.

**Dieses Wort hat also so viele Buchstaben wie der Satz Wörter hat.**

Der zu bildende Satz – der **Leistenvers** – soll ein sinnvoller Satz sein, auch wenn er durchaus kreativ und fantasievoll und überraschend sein darf!

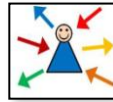
Je länger das Wort ist, desto schwieriger wird es, einen Leistenvers zu bilden. Man sollte daher mit kurzen Wörtern beginnen und langsam steigern, wenn die Gruppe sich eingeübt hat.

### Spielverlauf

Der Spielverlauf ist denkbar einfach: Man sagt der Gruppe ein beliebiges Wort mit drei oder mehr Buchstaben; hier bieten sich gut Begriffe aus den Kategorien Tiere, Orte und Namen an.

Man kann Leisten?VERS! auch sehr gut allein oder zu zweit spielen.





## Leisten?VERS! (Fortsetzung ...)

Als **zusätzliche Herausforderung** kann man vorgeben, dass im Leistenvers ein Begriff aus einer bestimmten Kategorie vorkommen muss, zum Beispiel ein Beruf oder ein Ort oder ein Tier.

### Aufgaben-Beispiele

#### 1. Bilde einen Leistenvers für das Wort

**U r l a u b !**

Eine mögliche Lösung: „**U**nerschrockene **R**eisende lieben **A**benteuer und **B**ewährungsproben.“

#### 2. Bilde einen Leistenvers für das Wort

**A u t o !**  
Eine mögliche Lösung: „**A**utomatische **U**hren ticken optimal.“

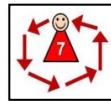
#### 3. Bilde einen Leistenvers für das Wort

**P f e r d !**  
Eine mögliche Lösung: „**P**utzfrauen fegen endlich richtig **d**urch.“

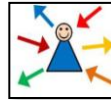
Leisten?VERS!



6



oder



## 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:

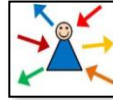
Gewählt wurde die Wortendung **.uten**

*Mögliche Wörter :*

**Bauten, Stuten, Kanuten, sputen**

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





## Ro.tunden im Satz (SG M-S, Wortfindung, Kreativität, Formulieren, logisches Denken)

**Die Spiel-Idee** Für mehrere gegebene Wort-Endungen (= Ro.tunde) soll ein sinnvoller(!) Satz gebildet werden, in dem jeweils ein Wort mit einer der gegebenen Wortendungen vorkommt.

**Der Satz darf durchaus witzig sein!**

Die gegebenen Wortendungen müssen im Satz also **jeweils ein Mal** vorkommen.

Erlaubt sind alle Wörter, die im Duden stehen.

**Die einzige *generelle* Bedingung** ist, dass die jeweiligen Wortanfänge nicht mehr als **fünf** BuStn haben dürfen.

**Zusätzliche *erschwerende* Bedingungen**

- 1) **Vorgabe Satzlänge** (= Anzahl Wörter)  
„**genau 6 Wörter**“ oder „**höchstens 5 W.**“ oder „**mind. 8 Wörter**“.
- 2) **Position im Satz** - Eines der Wörter muss am Anfang oder Ende des Satzes stehen.
- 3) **Kombination von 1) und 2).**

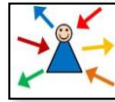
Für die erschwerenden Bedingungen muss die Gruppe sehr fit sein.

... mehr ...→

Ro.tunden  
im Satz

- 22 -





## Ro.tunden im Satz (Fortsetzung ...)

**Spielverlauf** Die ÜL wählt zwei oder drei Endungen aus und sagt sie in die Runde. Jetzt versuchen alle, Wörter für die Wortendungen zu finden und diese in einem Satz unterzubringen. Die **Denkzeit** hierfür soll ein bis zwei Minuten betragen.

**Tipp:** Man kann natürlich auch die Ro.tunden der anderen Karten verwenden!

**Wichtig:** Ein Satz mit **drei** Ro.tunden ist viel schwieriger zu formulieren als ein Satz mit zwei Ro.tunden, weil man sich die drei Wortendungen ja erst einmal merken muss –das beansprucht das Arbeitsgedächtnis sehr stark!  
Also sollten zu Beginn des Trainings nur Sätze mit zwei Ro.tunden gefordert werden.

### **Beispiel für eine Aufgabe mit zwei Ro.tunden**

*Bilde einen Satz, in dem die folgenden beiden Wortendungen vorkommen: **.ter** und **.stern** !*

**Mögliche Lösung:** ***Ostern wird das Wetter gut!***

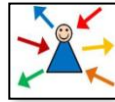
### **Beispiel für eine Aufgabe mit drei Ro.tunden:**

*Bilde einen Satz, in dem die folgenden 3 Wortendungen vorkommen: **.ein** **.ung** **.ist***

**Mögliche Lösung:**

***Mein Hahn bringt auf dem Mist keine Leistung.***

Ro.tunden  
im Satz



## Das Huhn hat zu tun! *plus Kategorie*

(SG M-S; Kreativität, Formulierung, Wortfindung, Merkfähigkeit)

### Die Spiel-Idee

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.“

**Anderes Beispiel:** „Bilde einen Satz mit **4mal o!**“  
**Eine Lösung:** „In Osterode blüht Ostern kein Mohn.“

**Und ein drittes Beispiel:** „Bilde einen Satz mit **mindestens 6 Wörtern und drei Umlauten!**“  
**Eine Lösung:** „Der Lärm im Hotel war eine böse Überraschung.“

„**plus Kategorie**“: Bei dieser Variante gibt man der Gruppe eine oder mehrere **Kategorien** vor, aus eines oder mehrere Wörter stammen müssen.

