

Denkathlon® TO GO



8 Übungen

Karte DK1

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 Denkathlon®-TO-GO-Karte DK1 und Übungsbeschreibungen.

Übungen S.1

Das Huhn hat zu tun.

Auf?RÄUMEN-W

Ro.tunden

Übungen S.2

Leisten?VERS!

Kalkulus oZ

Tierdomino

4Eck

Exakt?GENAU!



Hinweise zur sicheren Benutzung

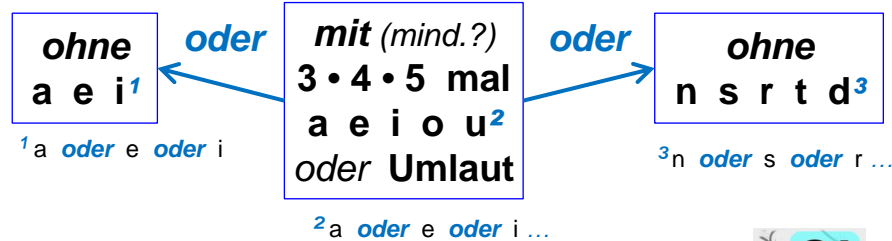
**Achte auf den Weg und auf
andere Verkehrsteilnehmer,
wenn Du die Karte draußen nutzt!
Lass' Dich nicht so sehr
ablenken, dass Du vergisst, dass
noch andere unterwegs sind ...
z.B. Fußgänger, Jogger,
Radfahrer, Autos.**

**Nicht geeignet ist die Karte für
schnelle Aktivitäten
wie zügiges Joggen und
Radfahren.**

S.1

Das Huhn hat zu tun.

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



Kreativ-Übung ↑



Denkathlon®
TO GO-Karte DK1

S.1

Ro.tunden

Auf?RÄUMEN! - W

Wähle
Wörter mit 3 bis 8 Buchstaben,
und räume die Buchstaben auf:
Aus BANANE wird A A B E N N;
aus SPIEL wird E I L P S (aufsteig.).

Weitere Vorschläge (für auf- und absteigend!):

AUTOBAHN **MERKMAL** TRAINING
SALAT **BIER** SAFT **WASSER** SONNE
HUND KATZE **ENKEL** TOCHTER **SOHN**
FERIEN URLAUB STRAND **OBST**
GEBIRGE **AST** LAUB GESICHT
TIGER NASHORN

Leisten?VERS!

* ... aus der Kategorie:

Pflanze (keine)

Getränk
Essbares

Tier
Ort
Name

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

Denkathlon®-Domino Tiere
Beginne z.B. mit

Tier-Domino

- Biene
- Maus
- Geier
- Fuchs

- Tiger
- Hai
- Hund
- Katze



- Kobra
- Zecke
- Reh
- Krabbe
- Nashorn

„auch“-Kriterien:

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



© Christian Bosenick

Zahlen

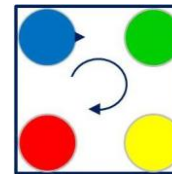
Kalkulus oZ

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

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!

Denkathlon®
TO GO-Karte DK1



4ECK

2 oder 3
Farben!

Zahlengruppen

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

„... Summe der Zahlen
bei ?“



8 Übungen

Karte DK1

Du kannst die Karte auch ausdrucken
und laminieren.

Folge dazu dem **Tipp 2** ab Schritt 7) auf
der *Unterseite* **Tipps zum Handbuch.**

**Es folgen die Übungsbeschreibungen
mit [Aufgabenbeispielen](#).**

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 DK1 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 ruh'n.**“

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.**“

Ro.tunden

(SG L-M; Wortfindung, Kreativität, logisches Denken)

Spiel-Idee und Spielverlauf

Man soll Wörter mit einer gegebenen Wort-Endung finden.

Die Übungsleitung (ÜL) wählt eine Wort-Endung aus und sagt sie in die Runde.

Jetzt werden von allen Mitmachenden 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!**

Auf?RÄUMEN!-W *(SG L-S; Merkfähigkeit, logisches Denken)*

Spiel-Idee und Spielverlauf

Wörter aufräumen: Die ÜL oder jemand aus der Gruppe sagt ein Wort mit 3 bis höchstens 8 Buchstaben.

Jetzt sollen die **Buchstaben** dieses Wortes alphabetisch aufsteigend (oder absteigend) sortiert werden.

Auf der Karte sind einige Wörter gegeben, man kann beliebig eigene Wörter nehmen.

Ein Beispiel:

Räume das Wort **Gehirn** auf, alphabetisch aufsteigend.

Die Lösung: **E G H I N R.**

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

S.2

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 **Leistenvers** gebildet werden. **Das gegebene 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.

... mehr ... →

Leisten?VERS! (... Fortsetzung)

S.2

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.“

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.

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

S.2

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

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.

Hinweis: Es kann mehrere richtige Lösungen geben, wenn nämlich eine andere Reihenfolge der Zahlen zum selben Ergebnis führt. (Beim obigen Beispiel ist das allerdings nicht der Fall.)

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

S.2

In dieser Übung sollen Sätze gebildet werden, die zwei Bedingungen erfüllen. Bedingungen sind die Anzahl der Wörter und die Anzahl der Buchstaben.

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

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

Hinweis: Dies ist eine schwierige Übung, bei der man relativ wenige Wörter als Vorgabe geben sollte (maximal 5, wenn man unterwegs ist).

Im **Handbuch** gebe ich weitere Hinweise zur Durchführung dieser Übung.

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

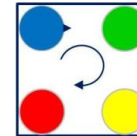
S.2

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 ZGn

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)

Beispiele für die 2 Typen von Aufgaben

Typ 1 (Ansprache von Seiten des 4Ecks):

„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)

Typ 2 (Ansprache einzelner Ecken):

„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