



THINK®

TRAINING FÜR DEN KOPF



DENKSPORT

Originelles Mentaltraining für Logik,
Fantasie und Kreativität.
Um die Ecke denken und topfit werden!

Ravensburger

Binary Arts und Ivan Moscovich

Ravensburger® Spiele Nr. 27 424 6

Inhalt:
Autor: Binary Arts und
Ivan Moscovich
Illustration: Gerold Como
Anleitung: Iris Schotten

Packung:
Illustration: Wolfgang Scheit
Foto: Michael Ehrhart/Clive Davis
Design: Peter Schmidt Group/
DE Ravensburger

DENKSPORT

*Originelles Mentalstraining für Logik,
Fantasie und Kreativität.*

Inhalt:
70 beidseitig bedruckte Bildkarten
1 Anleitung

Stellen Sie sich vor ...

... Sie sitzen im Wartezimmer beim Zahnarzt und Sie wissen, dass es noch einige Minuten dauern wird bis Sie „drankommen“.

Sie überlegen, was Sie tun können: Das Taschenbuch, das Sie eben in der Buchhandlung gekauft haben, lassen Sie lieber stecken, denn es lohnt sich nicht, hier mit der Lektüre anzufangen. Sie werden ja doch gleich wieder herausgerissen.

Natürlich könnten Sie in den Zeitschriften blättern, aber diese Regenbogenpresse interessiert Sie eigentlich nicht. Und die einzig wirklich interessante Zeitschrift liest gerade jemand anders ...



In den medizinischen Fachblättern zu lesen ist auch nicht gerade ideal, denn von den Detailaufnahmen zu verschiedenen Krankheitsbildern wird Ihnen mulmig und die vielen Gesundheitstipps dazwischen bereiten Ihnen nur ein schlechtes Gewissen.

Was hielten Sie davon, wenn Sie jetzt einfach in Ihre Jacken- oder Handtasche greifen und ein paar DENKSPORT-Karten herausziehen könnten?

Wie, Sie wissen nicht, was DENKSPORT-Karten sind?

Das sind Karten mit Bilderrätseln, die Ihnen zu denken geben. Auf der Vorderseite finden Sie eine Illustration und darunter eine Frage, die Ihnen ein Rätsel aufgibt. Diese Frage können Sie nur beantworten, indem Sie gleichzeitig (!) Ihre Fantasie und Ihr logisches Denkvermögen miteinander arbeiten lassen. Hier helfen keine Kenntnisse in Chemie, Physik oder Geographie weiter – diese Bilderrätsel lösen Sie nur, indem Sie vor Ihrem geistigen Auge eine Vorstellung von den möglichen Lösungen entwickeln und quasi im Kopf „so tun als ob“.



Neugierig geworden?

Das geht nicht nur Ihnen alleine so, sondern auch demjenigen, der im Wartezimmer neben Ihnen sitzt. Oder der Dame, die Sie in der S-Bahn beobachtet hat und plötzlich auch die Stirn in Falten legt, weil sie darüber nachdenkt wie das Rätsel gelöst werden könnte – denn schließlich haben Sie künftig immer und überall ein paar DENKSPORT-Karten dabei. Vielleicht geben Sie ja einmal einige an Ihren Kollegen weiter oder Sie legen sich jeden Tag eine neue Karte in Ihren Terminkalender, damit Sie jeden Tag ein wenig Denksport betreiben können.

DENKSPORT-Karten sind folglich nicht nur eine Herausforderung an Ihren Kopf, sondern sie sind regelrecht kommunikationsfördernd – probieren Sie es einfach aus!

Die Rätsel-Kategorien der DENKSPORT-Karten

Die Bilderrätsel sind sehr vielfältig: Es gibt logische Denkaufgaben, verrückte Labyrinth, verschlüsselte Botschaften, 2-D und 3-D-Verwirrbilder, verzwickte naturwissenschaftliche Fragen und Kopfzerbrecher. Fast jede Karte weist auch eine Zusatzfrage auf.

Wenn Sie ein Auge auf der Kartenvorderseite sehen, wird Ihr visuelles Erinnerungsvermögen, also Ihr Bilder-gedächtnis mit einer solchen Zusatzfrage auf die Probe gestellt.



Band



haben eine Probefahrt auf
n. Befinden sich die bei-
oder nicht, wenn die
schwindigkeit fahren
her den Kopf einziehen?



Messerscharfe Sch
Unser Küchenchef Ferdi
mit lediglich drei gerade
gleiche Stücke zerteilen.

Gelb  leicht

Blau  schwierig

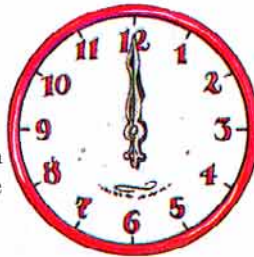
Rot  sehr schwierig

DENKSPORT als Einzeltraining

Entnehmen Sie dem Kartenstapel eine beliebige Karte und versuchen Sie diese für sich alleine zu lösen. Stecken Sie zwei, drei Karten in Ihren Terminkalender, damit Sie zwischendurch einmal eine „Denkpause“ – im wahrsten Sinne des Wortes – einlegen können. Fahren Sie mit öffentlichen Verkehrsmitteln zur Arbeit? Dann überbrücken Sie Fahr- und Wartezeiten doch mit interessanten Denksportaufgaben.

DENKSPORT als Teamtraining

Bilden Sie zwei Gruppen (eine oder mehrere Personen pro Gruppe). Für jede Frage wird ein Zeitlimit und ein Punktelimit festgesetzt. Der Kartenstapel wird gemischt und mit den Rätsel-seiten nach oben auf dem Tisch abgelegt. Einigen Sie sich, welches Team beginnt. Nun befragen sich die Gruppen gegenseitig und legen anhand der Punkteanzahl (siehe Abschnitt „Punktewertung“) den Gewinner fest. Die Zusatzfrage kann bei richtiger Beantwortung Zusatzpunkte bringen.



DENKSPORT als Gruppentraining

Diese Form eignet sich für mehrere Personen (2-6). Jeder ist mit einem Blatt Papier und einem Schreibutensil ausgestattet. Eine Person nimmt eine Karte von dem Stapel und legt diese in die Mitte des Tisches, so dass sie für jeden zu sehen ist.

Derjenige, der meint, die Lösung gefunden zu haben, notiert diese auf dem Blatt Papier und ruft „STOPP“. Die Anderen haben jetzt noch die Möglichkeit eine weitere Minute lang zu überlegen.

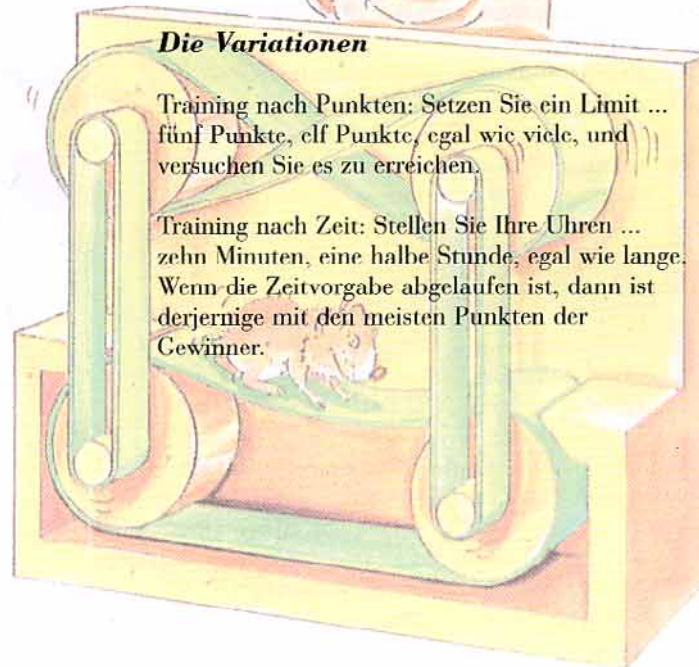
Jeder, der das Rätsel gelöst hat, erhält die Punktzahl entsprechend der Skala (siehe Abschnitt Punktewertung). Der Schnellste erhält die doppelte Punktzahl und hat außerdem die Gelegenheit, durch die richtige Beantwortung der Zusatzfrage Sonderpunkte zu erhalten.

Wenn der Schnellste die Frage falsch beantwortet hat, werden die entsprechenden Punkte als Minuspunkte angeschrieben. Alle übrigen Personen mit richtiger Antwort erhalten die einfache Punktzahl.

Die Variationen

Training nach Punkten: Setzen Sie ein Limit ... fünf Punkte, elf Punkte, egal wie viele, und versuchen Sie es zu erreichen.

Training nach Zeit: Stellen Sie Ihre Uhren ... zehn Minuten, eine halbe Stunde, egal wie lange. Wenn die Zeitvorgabe abgelaufen ist, dann ist derjenige mit den meisten Punkten der Gewinner.



Die Punktwertung

Die Farbe der Karten bezeichnet den Schwierigkeitsgrad und den Punktwert:

Gelb:  „Einfache Frage“ 1 Punkt

Blau:  „Schwierige Frage“ 2 Punkte

Rot:  „Besonders schwierige Frage“ 3 Punkte

Zusatzfragen:  1 Punkt

Unser besonderer Dank gilt: Martin Gardner, Steve Wagner, Bill Ritchie, Marie Yap und Option X, Jane Roessner, Monte Fung und Agnes Lau, Alicia Springer, Andy Gallant und Harry Nelson.

© 2005 Ravensburger Spieleverlag
© 1995 Binary Arts Corp.

Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG
Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos

www.ravensburger.com
Ravensburger Spieleverlag
Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg