



Bundesverband
Gedächtnis-
training e.V.

kleiner einblick

Dieses Heft des Bundesverbandes Gedächtnistraining e.V. gibt einen kleinen Einblick in das vielfältige Übungsprogramm zur Förderung der Gehirnleistung.

Inhaltlich wendet es sich mit den unterschiedlichsten Übungen zum Thema „Einheimische Tiere“ an Menschen aller Altersgruppen und ist besonders gut einsetzbar in Verbindung mit Besuchen von Tier- und Wildparks.

Die Aufgaben gliedern sich in verschiedene Kategorien ...



Zum Aufwärmen ... auch geeignet für Kinder



Das Gehirn in Schwung bringen



Übung macht den Meister

Inhalte

<i>Nummer</i>		<i>Übung</i>
1		Seltsame Regeln
2		Anagramm
3		Malbild Waschbär
4		Rätselhaftes
5		Wortfindungsübung
6		Tiere gesucht!
7		Tierfamilien
8		Tierpuzzles
9		Rätselhafte Märchen-Tiere
10		Unsere bunte Tierwelt
11		Malbild Pfau
12		Tierische Augenblicke
13		Wortfindungsübung
14		Die Sprache der Tiere
15		Viele Wege führen nach Hause
16		Was frisst der Damhirsch?
17		Tier-Master-Mind
18		Kopfloze Tiere
19		Was gehört zusammen?
20		Tier-Sudoku
		Zum Vorlesen

7

Seltsame Regeln!



Ein Buchstabe in jedem Wort passt nicht und muss ausgetauscht werden – dann weiß jeder, welche Regeln für alle Besucher des Parks gelten!

Beispiel: Rekeln = Regeln

REKELN AM PANK

1. KUNDE BISTE IN DIR BEINE HASTEN!
2. KUR AUS DES REGEN REHEN!
3. FEINEN ANFALL RUF WEN LEG WERDEN!
4. BUTTER ZUR BUS DER AUTORATEN LAUFEN!
5. NACHT LAST RUHEN ADER SCHNEIEN!
6. FICHT ALTE TIEFE ANLASSEN!
7. DEIN FEGER LACHEN!
8. ALTERN HEFTEN TÜR IRRE FINDER!

2

Anagramm



Bei dieser Anagramm-Art (ohne Einschränkung) sollen mit den Buchstaben eines Wortes neue Wörter gebildet werden. Dabei müssen nicht alle Buchstaben verwendet werden.

Beispiel: B R O T E

B: - Brot, Boe
 R: - rot, Robe, Re
 O: - Ort, Ober, ob
 T: - Tor, Tore, tobe!
 E: - er

WILDGEHEGE

W
 I
 L
 D
 G
 E
 H
 E
 G
 E

3

Bild zum Ausmalen



Kleine Waschbären kann man in manchen Wildparks besuchen. Man kann sie ausmalen und ihnen Namen geben!



4

Rätselhaftes ...



Anhand der folgenden Steckbriefe ist herauszufinden, um welche Tiere es sich handelt!

A

Ich fresse Gräser, Kräuter, junge Triebe und Rinde.
Ich lebe in einem Rudel.

Ich bin ein Säugetier und der Größte meiner Art in Mitteleuropa.
Als junges Tier habe ich viele weiße Flecken in meinem braunen Fell.
Ich wälze mich gerne im Schlamm oder in Wasserlöchern.
Ich trage bis zu 15 kg Kalk auf dem Kopf.
Jedes Jahr werfe ich im Februar diese Kopflast ab.
Mein Bild hängt als Ölgemälde in vielen deutschen Wohnzimmern.

B

Ich fresse fast alles, am liebsten Insekten, Baumfrüchte und Knollen.

Ich werde bis zu 1,60 m lang, aber höchstens 90 cm hoch.
Ich lebe im Wald; die Bauern mögen mich gar nicht, weil ich ihre Felder zerstöre.
Ich wälze mich gern in Schlammflöchern, um mich anschließend an Bäumen abzuschleuern.
Als männliches Tier habe ich vier kräftige Hauer.

C

Ich bin ein Säugetier, das oft nachts unterwegs ist.
Meine Nahrung erkenne ich durch Riechen und Tasten.

Ich esse gerne Käfer, Schnecken, Obst und Eier.
Mein Fell ist grau, und im Gesicht habe ich schwarze Streifen.
Da ich sehr neugierig bin, werde ich auch oft gefangen!
Viele Menschen lieben meinen Pelz.
Ursprünglich stamme ich aus Nordamerika.

5

Beispiele: Baum, Wurm, Gras ...

[illegible]

6

1. ABS _ _ _ _ N

2. E B

3. PAPIERKL

4. D TÜR

5. UN BERKEIT

6. PFENNIG ER

7. LEBENSP

8. SC ROMAN

9. GEG IL

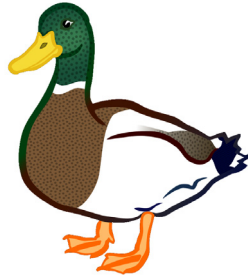
10. NERVEN EL

© BVGT e.V. – Dr. Andrea Frieese



In Suchrätsel auf der gegenüberliegenden Seite sind 21 Wörter versteckt, und zwar waagerecht, senkrecht und diagonal zu lesen. Es handelt sich um die Mitglieder von sieben Tierfamilien, die in die Tabelle einzuordnen sind.

Achtung: Die Jungtiere von zwei Familien haben die gleiche Bezeichnung!



Vater

Mutter

Kind

Ente

Pfau

Reh

Wildschwein

Ziege

Kaninchen

Waschbär



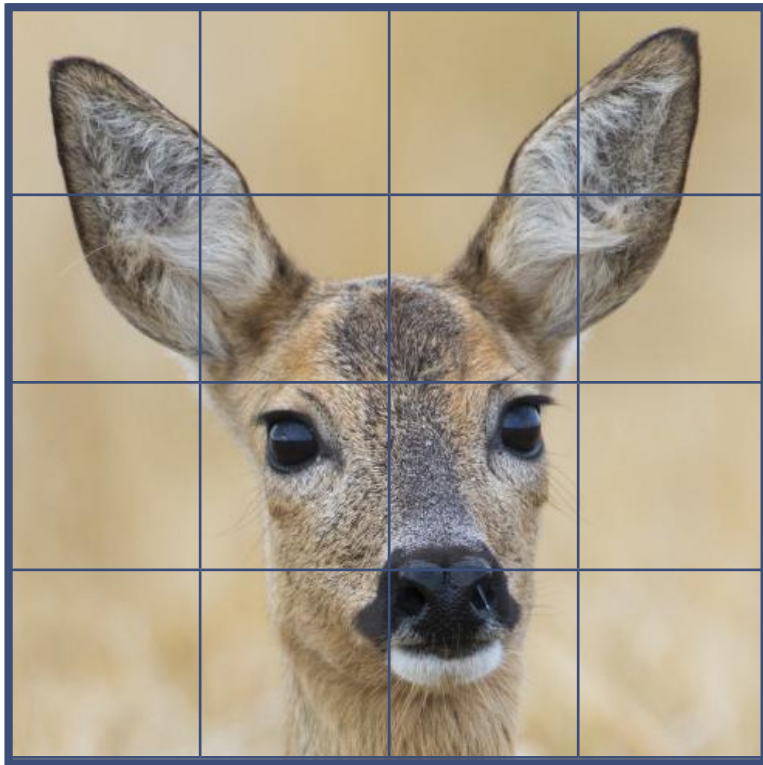
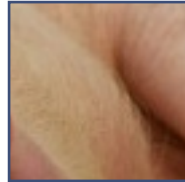
A	O	X	F	Ä	H	E	L	J	R	N	N	M	E
E	K	E	B	E	R	J	K	U	H	B	G	Z	N
F	R	Ü	Z	I	E	G	E	N	B	O	C	K	T
R	B	P	K	K	H	J	M	G	E	M	G	Q	E
I	R	O	E	E	E	E	R	K	Ü	K	E	N	Y
S	E	R	B	L	N	H	N	A	N	K	C	U	L
C	H	T	A	K	Z	A	P	N	M	V	A	N	F
H	B	B	C	I	I	H	C	I	E	M	I	I	D
L	O	A	H	T	C	N	N	N	R	S	L	G	O
I	C	V	E	Z	K	C	E	C	Ä	R	L	E	J
N	K	D	D	S	L	Y	N	H	C	T	P	I	R
G	Ü	K	M	M	E	F	I	E	C	L	P	S	E
R	I	C	K	E	I	Y	C	N	E	L	H	S	W
T	H	R	G	C	N	A	I	W	U	H	G	M	G

8

Tierpuzzles



Welches Puzzleteil gehört zum Reh?



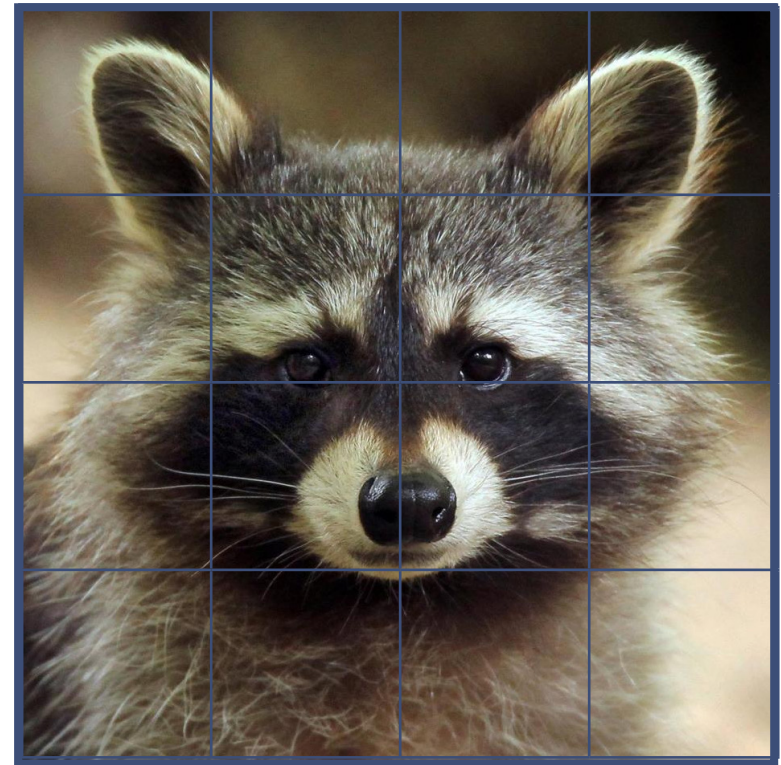
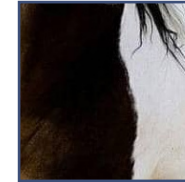
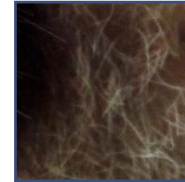
Schneidet man die beiden Bilder je in die 12 Quadrate, ergibt dies ein Puzzlespiel!

8

Tierpuzzles



Welches Puzzleteil gehört zum Waschbären?



Vermischt man die 24 Quadrate der beiden Bilder miteinander, erhöht man den Schwierigkeitsgrad!



In den folgenden Märchen spielen Tiere eine wichtige Rolle. Um welche Tiere handelt es sich ?



Ein Schneider lebt mit seinen drei Söhnen und einer ? zusammen, die sie mit ihrer Milch ernährt, wozu sie täglich auf die Weide muss. Als der Älteste sie schön geweidet hat und fragt, ob sie satt sei, antwortet diese: „Ich bin so satt, ich mag kein Blatt: – Mäh! Mäh!“

Als aber der Vater zu Hause die ? fragt, antwortet sie mit einer Lüge: „Wovon sollt ich satt sein? Ich sprang nur über Gräbelein, und fand kein einzig Blättlein: Mäh! Mäh!“ Der Vater erkennt die Täuschung der ? nicht und jagt im Zorn den Ältesten mit der Elle aus dem Haus. Den beiden anderen Söhnen ergeht es die folgenden Tage genauso. Als der Vater die ? dann selbst ausführt und sie draußen so und zu Haus so antwortet, erkennt er, dass er seinen Söhnen Unrecht getan hat, schert der ? den Kopf und jagt sie mit der Peitsche fort. Die Söhne gehen bei einem Schreiner, einem Müller und einem Drechsler in die Lehre und bringen schließlich die Gegenstände mit, die dem Märchen den Namen geben: Ein „Tischlein deck dich“, den „Goldesel“ und den „Knüttel aus dem Sack“. Welches Tier ist es, das der ganzen Familie so übel mitspielt?



Eine Hexe mit einer eigenen hässlichen Tochter behandelt ihre beiden Stiefkinder, einen Knaben und ein Mädchen, so schlecht, dass diese keinen anderen Ausweg sehen, als zu fliehen. Als die Stiefmutter die Flucht bemerkt, belegt sie alle Brunnen und Quellen im Wald mit einem Verwandlungsauber.



An der dritten Quelle kann „Brüderchen“ nicht länger seinem Durst widerstehen und wird in ein ? verwandelt. Brüderchen und Schwesterchen leben eine Zeit lang gemeinsam in einem Waldhaus. Bei einer Jagd wird das ? von königlichen Jägern verletzt, sodass ein Jäger dem ? folgen kann, das Haus entdeckt und dem König die Begebenheit meldet. Der König entflammt in Liebe zu dem Mädchen, nimmt es mitsamt dem ? auf sein Schloss und heiratet „Schwesterchen“. In welches Tier wird Brüderchen verwandelt?



Die junge Tochter eines reichen Kaufmannes wächst wohlbehütet auf, bis etwa ein halbes Jahr nach dem Tod der Mutter der Vater eine Witwe heiratet, die zwei Töchter mit ins Haus bringt. Stiefmutter und Stiefschwestern machen dem Mädchen auf alle erdenkliche Weise das Leben schwer. Weil es nicht nur gröbste Schmutzarbeit leisten, sondern fortan auch in der Asche neben dem Herd schlafen muss, wird das Mädchen Aschenputtel genannt. Der König lässt bald darauf auf seinem Schloss ein dreitägiges Fest ausrichten, zu dem alle Jungfrauen des Landes eingeladen werden, damit sein Sohn eine Gemahlin wählen kann.

Die Stiefmutter und die eitlen Stiefschwestern wollen nicht, dass Aschenputtel auch an dem Fest teilnimmt, obwohl es darum bittet. Die Stiefmutter gibt ihm stattdessen auf, Linsen aus der Asche auszulesen. Dies gelingt Aschenputtel mit Hilfe der von ihm herbeigerufenen ? : „...die guten ins Töpfchen, die schlechten ins Kröpfchen!“ Welche Tiere sind es, die Aschenputtel helfen?



*In der Liste sind so schnell wie möglich alle Tiere
anzustreichen, die nur im Wasser leben!*

Bremse Löwe Wolf Kuh Monster Tiger Hund Pferd Strauß
Fuchs Rind Maus Schwein Bär Ziege Star Krebs Katze Schaf
Hahn Hirsch Adler Wal Hase Fliege Milan Hummel Fink Huhn
Ibis Elefant Affe Hai Käfer Taube Hengst Lama Kolonie Ratte
Ente Bock Frosch Bulle Ur Sau Stier Falke Schwan Stute
Spitz Drachen Herde Esel Schmetterling Biber Kakadu Ochse
Admiral Drachen Ochse Kleiber Kater Hecht Made Ross
Kamel Sau Schwarm Zander Puma Lachs Krabbe Aal Gans
Ungeheuer Rabe Reh Biene Rappe Wurm Jaguar Muschel
Spinne Hering Horde Krokodil Spatz Henne Ameise Papagei
Pinguin Phönix Delfin Leopard Eber Specht Pony Igel Kormoran
Goldammer Kröte Mücke Salamander Biest Möwe
Wallach Trupp Schwalbe Storch Geier Schnecke Mammut
Spatz Robbe Gaul Bestie Eule Forelle Mähre Dackel Pelikan
Meute Hummer Tauber Terrier Skorpion
Wiesel Floh Pudel Wanze
Pfau Rudel Scholle
Greif Steinbock
Pegasus Grille
Koralle Amsel
Dorsch Kranich
Karpfen Elch Krähe
Gorilla Nachtigall Schimpanse Kiwi Falter Hamster
Tukan Python Gockel Fasan Chamäleon Gibbon Dachs
Giraffe Hündin Wespe Taube Eber Rappen Lipizzaner
Gazelle Wachtel Ara Koala Meise Alligator Krake Büffel



Panda

Luchs Zebra Ku-

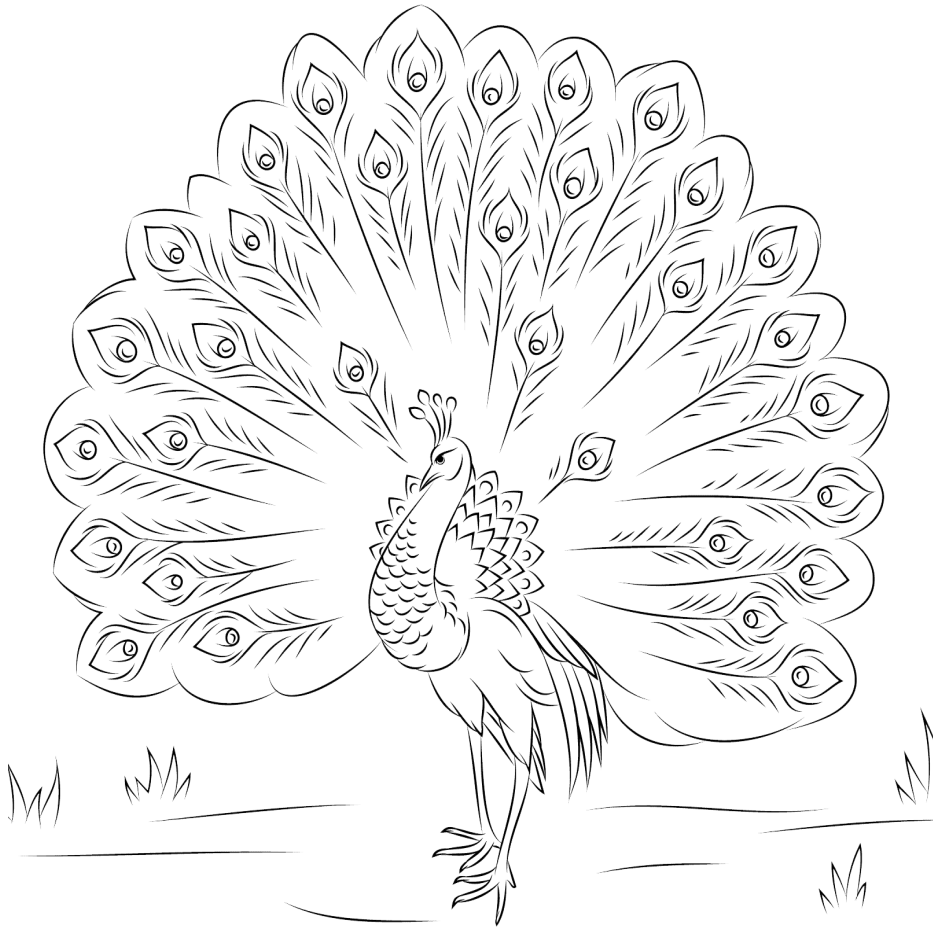


Flamingo Rottweiler Zecke Aar Haflinger Welp Habicht
Viper Hyäne Hydra Kaiman Lemming Stör Elefant Löwin
Libelle Widder Garnele Heuschrecke Sperling Fasan Kabel-
jau Antilope Dogge Eidechse Hammel Stieglitz Kobra Ka-
kerlak Uhu Kauz Marder Mustang Wels Pfau Nerz Pavian
Qualle Ren Reiher Drohne Echse Leguan Bernhardiner Lan-
guste Dromedar Milbe Schakal Bison Hornisse Polyp Yak
Stockente Piranha Gnu Zerberus Emu Lemur Mops Pute
Gams Kitz Natter Menagerie Waschbär Karnickel Salm Sar-
dine Termite Makrele Rhinoceros Hase Harpyie Dohle Dros-
sel Okapi Schabe Sikahirsch Walross Zikade Kojote Kolibri
Bache Barsch Gams Sprotte Collie Merle Beagle Erpel Assel
Bärin Bulldogge Setter Tarantel Bussard Tausendfüßler Ka-
ribu Keiler Lurch Minotaurus Pinscher Pirol Quastenflosser
Skarabäus Wölfin Chinchilla Egel Pekinese Sardelle Ganter
Guppy Puter Tapir Kondor Nandu Sittich Dingo Gecko Häs-
in Muli Mungo Schnepfe Spaniel Tümmeler Wisent Iltis Ka-
paun Marabu Rochen Chihuahua Ozelot Alpaka Eselin Kohl-
weißling Wiedehopf Füchsin
Schnake Wombat Skunk
Basset Käuzchen Mam-
ba Eichelhäher Kanarie
Mufflon Bobtail Brasse
Mandrill Opossum Häher





Dieser Pfau zeigt sein prächtiges Gefieder.
Man kann ihn nach eigenen Vorstellungen ausmalen!



Anhand der Augenpartie soll herausgefunden werden, um welche Tiere es sich handelt. Fast alle Tiere sind hier in Mitteleuropa zuhause – bis auf eines! Welches ist es?

1



2



3



4



5



6



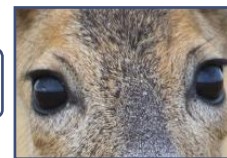
7



8



9



10





Gesucht werden Begriffe mit drei Silben von Dingen, die während eines Spazierganges in der Natur wahrzunehmen sind!

Beispiel ... Baumrinde, Stockente, Schautafel ...

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



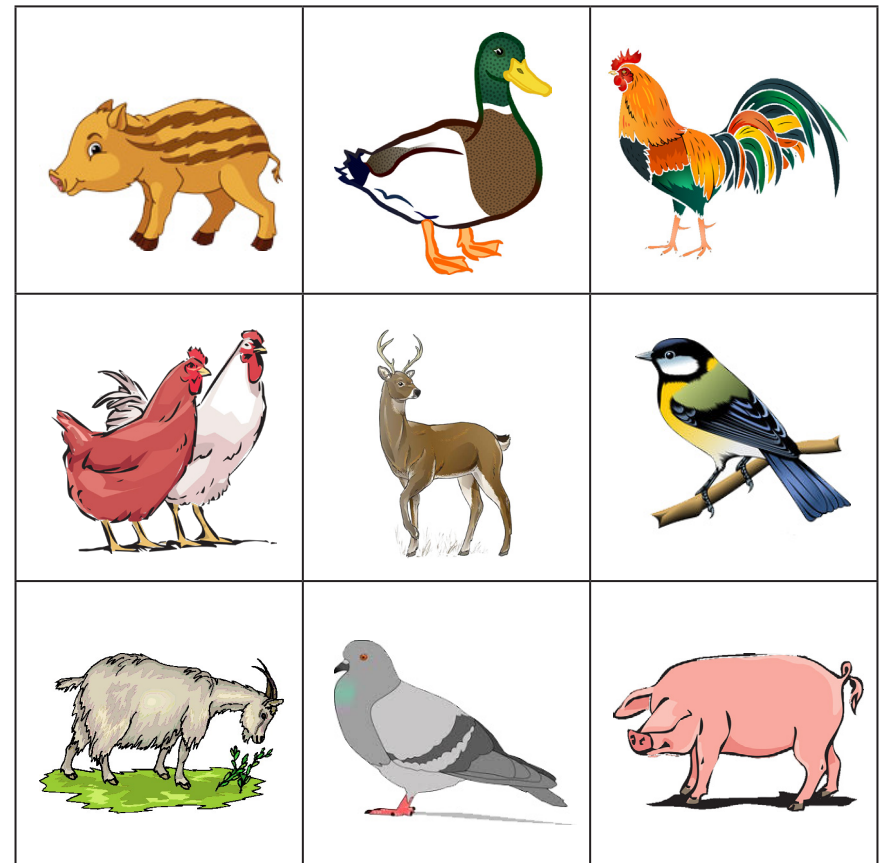
Jedes dieser Tiere hat seine eigene Sprache. Welches Tier ist gemeint?

gackern
krähen
quieken

grunzen
meckern
röhren

gurren
quaken
singen

Wer kann die Tierlaute auch selbst nachmachen?





Karli, Randi und Emil wohnen in einem Wildpark. Jedes der drei Tiere geht den mit seinen Symbolen markierten Weg, um zu seiner nächsten Mahlzeit zu gelangen. Dabei muss die Reihenfolge der Zeichen genau eingehalten werden. Wenn du diese Reihenfolge gezielt verfolgst, erfährst du, welches Tier wohin möchte! Wenn du den richtigen Weg gefunden hast, kennst du auch die Namen von dem Eichhörnchen, dem Kaninchen und dem Reh.

Karli

Randi

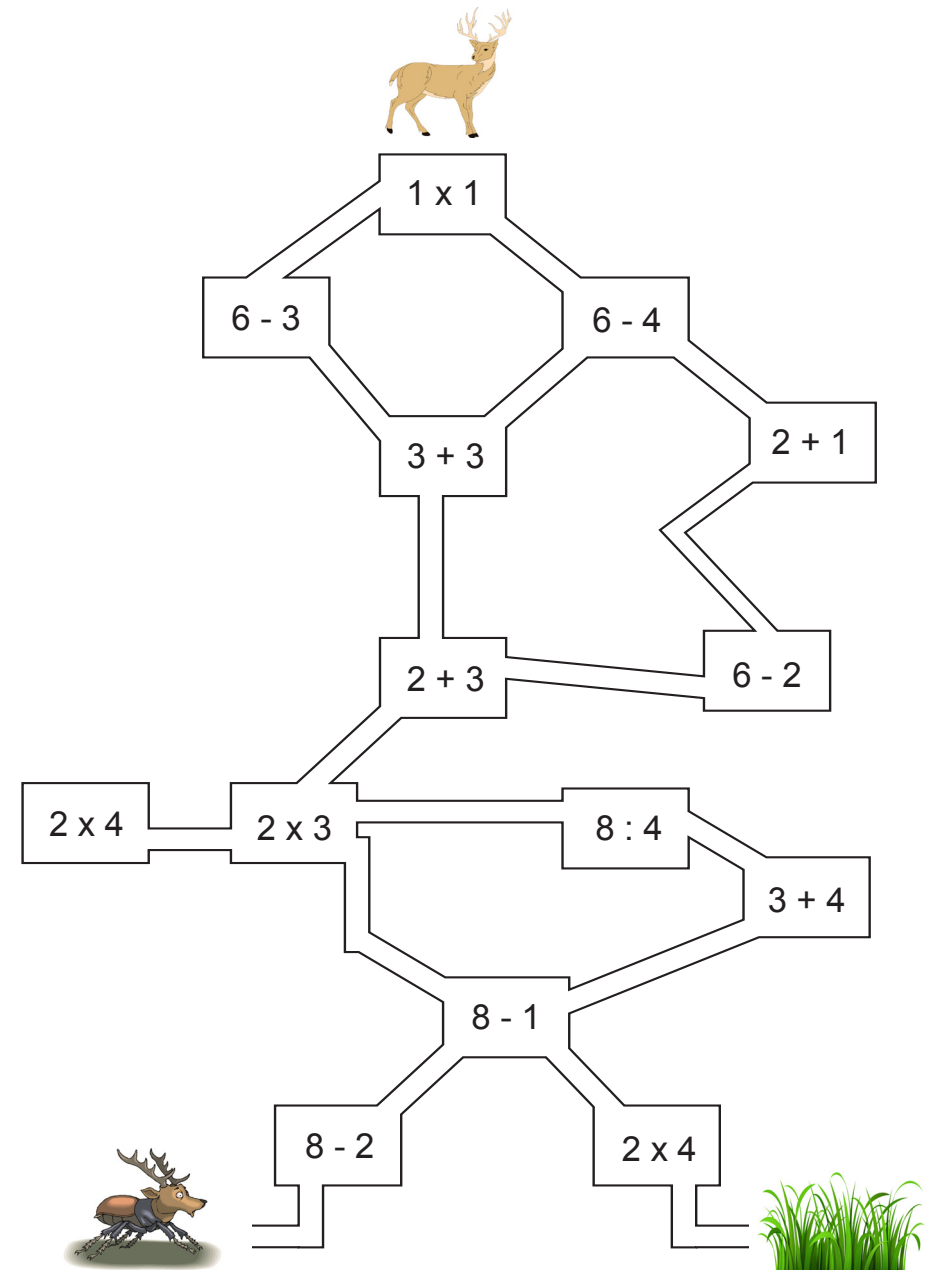
Emil



EMIL													
RANDI													
KARLI													



Wenn die Rechenaufgaben richtig gelöst sind und dann der Reihenfolge der Zahlen gefolgt wird, erfährt man, was dieser Damhirsch am liebsten verspeist!





Es werden Tiere oder Fachbegriffe aus der Tierwelt mit einer jeweils vorgegebenen Anzahl von Buchstaben gesucht.

Um herauszufinden, welche Buchstaben jeweils gebraucht werden, muss man das folgende Schema anwenden ...



	Die Ziffer im grau unterlegten Feld nennt die Anzahl der Buchstaben, die auf dem richtigen Platz stehen.
	Die Ziffer im weißen Feld nennt die Anzahl der Buchstaben, die im gesuchten Wort vorkommen, aber nicht auf dem richtigen Platz stehen.

Beispiel ...

G	E	R	T	I	0	5
N	A	G	E	R	3	0
T	I	B	E	R	4	0

Alle 5 Buchstaben kommen vor, müssen jedoch in die richtige Reihenfolge gebracht werden.

3 Buchstaben stehen auf dem richtigen Feld, das können nur GER sein.

4 Buchstaben stehen richtig, das können nur TI und ER sein.

Lösung

TIGER



Aufgabe 1

Z	O	P	F	0	2
M	A	U	S	0	2
G	R	A	U	2	0
P	L	O	T	1	0

Lösung

--	--	--	--

Aufgabe 2

F	A	B	E	L	2	0
F	A	S	E	R	3	0
F	A	S	T	E	3	0
M	I	L	A	N	2	0

Lösung

--	--	--	--	--

Aufgabe 3

B	E	S	E	N	2	0
M	A	S	E	R	2	2
S	E	L	M	A	0	5
A	S	T	E	R	2	1
R	A	S	E	N	2	1

Lösung

--	--	--	--	--

17

Tier-Master-Mind



Aufgabe 4

S	C	H	I	R	M	0	5
F	R	O	S	C	H	3	1
H	I	R	T	E	N	3	0

Lösung

--	--	--	--	--	--

Aufgabe 5

S	C	H	A	F	0	4
F	E	S	C	H	1	3
S	U	C	H	T	3	1
G	E	I	S	S	1	0
B	U	C	H	E	3	0

Lösung

--	--	--	--	--

18

Kopfloze Tiere



Diese Begriffe bekommen, wenn man einen oder mehrere Buchstaben (je nach Anzahl der Striche) voran setzt, eine völlig neue Bedeutung - und zwar eine tierische!

Beispiel __ und = Hund

__ LIEGE	=	_____
__ EISE	=	_____
__ EIER	=	_____
__ ALTER	=	_____
__ ESPE	=	_____
__ ACHTEL	=	_____
__ UTE	=	_____
__ ALM	=	_____
__ GEL	=	_____
__ RASSE	=	_____
__ PATZEN	=	_____
__ ECKE	=	_____
__ ACHSE	=	_____
__ __ AU	=	_____
__ __ ALLE	=	_____
__ __ ESEL	=	_____
__ __ ERDE	=	_____
__ __ __ LACHE	=	_____
__ __ __ NECKE	=	_____
__ __ __ WAN	=	_____



Jeweils ein Bild auf der rechten Seite in Kombination mit einem der Begriffe unten ergibt eine Spezies aus der Tierwelt!

Heu

Falter

Wurm

Salamander

Kaiser

Falke

Robbe

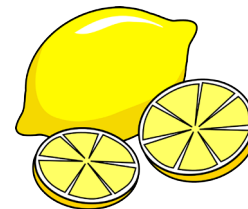
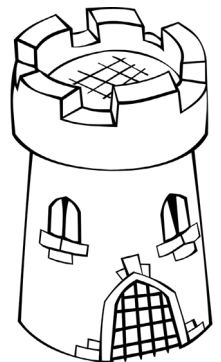
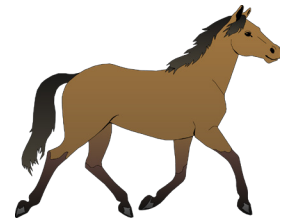
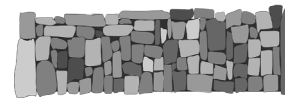
HAUBEN

SEGLER

KANINCHEN

Otter

Bär





In dieser Sudoku-Art sind keine Hilfszahlen eingetragen – die logische Reihenfolge ist selbst herauszufinden!

Und so geht's ... Alle Antworten einer Frage müssen in eine Reihenfolge gebracht werden, z. B. alphabetisch oder chronologisch. Jeder Antwort ist eine arabische Ziffer von 1 – 4 zuzuordnen. Diese arabischen Ziffern werden nun nach und nach in das leere Gitter eingetragen, denn jedes Feld ist eindeutig einer Ziffer zugeordnet. Die Koordinate A1 gehört z.B. zur waagerechten Frage I Teil A sowie zur senkrechten Frage A Teil I. Und wer nicht alle Antworten weiß, kann durch logisches Schlussfolgern die übrigen Ziffern einsetzen.

	A	B	C	D
I				
II				
III				
IV				

Waagerecht

- I** Womit sind welche Tiere gut geschützt?
 A Fell C Federn
 B Schuppen D Borsten
 1 Ente 2 Fisch 3 Ziege 4 Wildschwein
- II** Die folgenden Tiere werden nach ihrer Größe (aufsteigend) geordnet ...
 A Pfau B Spatz C Taube D Ente



- III** Die geschüttelten Tiere bitte alphabetisch ordnen:
 A AHIRKSISCH C TECKONSTE
 B ENSICKTOB D FUMNOLF
- IV** Wie lautet die erste Hälfte der Redensarten?
 Nach den Anfangsbuchstaben sortieren!
 A ... fängt den Wurm. C ... beißen nicht.
 B ... geht er aufs Eis tanzen. D ... das Mäusen nicht.

Senkrecht

- A** Sprichwörtliche Tiere – der Größe nach sortiert (von klein bis groß)!
- I** Wer den schießt, macht eine Dummheit!
II Den gibt es manchmal im Porzellanladen, doch nicht in einem Wildpark.
III Diese beiden Tiere sagen sich draußen „Gute Nacht“!
IV Die beiden spielen auf der Hand und auf dem Dach eine Rolle.
- B** Bitte zuordnen ...
I Eitel wie ein ... **III** Kalt wie ein ...
II Störrisch wie eine ... **IV** Scheu wie ein ...
 1 Ziege 2 Pfau 3 Fisch 4 Reh
- C** Tierzubehörteile ...
I Löffel **III** Schaufel
II Hauer **IV** Sporn
 1 = Hase 2 = Wildschwein 3 = Fasan 4 = Hirsch
- D** In der Reihenfolge nach der Anzahl ihrer Buchstaben ordnen!
I Hirsch **III** Reh
II Ziege **IV** Pfau

Zum Vorlesen

Hasensalat

Morgens in den Garten trat	Kommt zurück schon mit dem Krug,
Liese, klein und niedlich,	Niemals lief sie schneller -
Saß ein Häslein im Salat,	Essig gießt sie jetzt genug
Schmaust und tat sich gütlich.	Auf den Hasenteller.

Liese sprach: „Du armes Tier,	„Lieselchen, ich danke dir“,
Wart einmal, indes ich	Sprach der kleine Fresser,
Lauf ins Haus und hole dir	„Eigentlich doch schmeckt es mir
Zum Salat den Essig.“	Ohne Essig besser.“

Johannes Trojan (1837 – 1915)

Der Hirsch, der Hase und der Esel

Ein Hirsch mit prächtigem Geweih
Von achtzehn Enden ging spazieren.
Ein Hase lief vorbei,
Sah ihn und stutzte. Starr auf allen Vieren

Steht er und gafft ihn an,
Macht Männchen, geht heran,
Sagt: „Lieber, sieh mich an!
Ich bin ein kleiner Hirsch!
Denn, spitz' ich meine Ohren,
So hab' ich solch Geweih wie du.“

Ein Esel hörte zu,
Sprach: „Häschen du hast recht,
Wir sind von einerlei Geschlecht,
Der Hirsch und ich und du!“

Der Hirsch tat einen Seitenblick,
Und ging in seinen Wald zurück.

Johann Wilhelm Ludwig Gleim (1719 – 1803)

Lösungen

Übung 1 Regeln im Park

HUNDE BITTE AN DER LEINE HALTEN!
NUR AUF DEN WEGEN GEHEN!
KEINEN ABFALL AUF DEN WEG WERFEN!
FUTTER NUR AUS DEM AUTOMATEN KAUFEN!
NICHT LAUT RUFEN ODER SCHREIEN!
NICHT ALLE TIERE ANFASSEN!
KEIN FEUER MACHEN!
ELTERN HAFTEN FÜR IHRE KINDER!

Übung 2 ANAGRAMM – Lösungsmöglichkeiten ...

W – WEDEL, WEG, WEGE, WEH, WEHE, WEIDE, WEIGEL,
WEIH, WEIHE, WEIL, WEILE, WG, WIE, WIEGE, WILD
I – IDEE, ISEL
L – LEDIG, LEGE, LEID, LEIDE, LEIHE, LID, LIED, LIEGE,
D – DELHI, DIE, DIELE
G – GEDIEH, GEH, GEHE, GEHEGE, GEHWEG, GEHWEGE,
GEIGE, GELD, GELEE, GEWEIH, GILDE
E – EDEL, EDLE, EG, EGEL, EGGE, EHE, EI, EID, EILE, EWIG
H – HEDWIG, HEGEL, HEIDE, HEIL, HEILE, HELD, HILDE
E – s. o.
G – s. o.
E – s. o.

Übung 4 Rätselhaftes

A = Hirsch B = Wildschwein C = Waschbär

Übung 5 Wortfindungsübung – Lösungsmöglichkeiten ...

Auen, Bank, Baum, Bock, Eber, Efeu, Eibe, Ente Erle, Espe,
Farn, Gams, Gras, Hase, Holz, Horn, Hund, Igel, Kitz, Klee,
Moos, Nuss, Pfau, Pilz, Sand, Wald, Wild, Wind, Wurm, Zaun,
usw.

Lösungen

Übung 6 Tiere gesucht

ABSTAUBEN, EIGELB, PAPIERKLEBER, DREHTÜR,
UNSAUBERKEIT, PFENNIGFUCHSER, LEBENSPHASE,
SCHHUNDROMAN, GEGENTEIL, NERVENKITZEL,
Lösungswort: TIERSCHUTZ

Übung 7 Tierfamilien

Ente – Erpel, Ente, Küken

Pfau – Hahn, Henne, Küken

Reh – Rehbock, Ricke, Kitz

Wildschwein – Eber, Bache, Frischling

Ziege – Ziegenbock, Geiß, Zicklein

Kaninchen – Rammler, Häsin, Jungkaninchen

Waschbär – Rüde, Fähe, Welp

			F	Ä	H	E		J					E
E		E	B	E	R			U					N
F	R		Z	I	E	G	E	N	B	O	C	K	T
R		P			H			G					E
I	R		E			E	R	K	Ü	K	E	N	
S	E		B	L		H	N	A					
C	H		A	K	Z	A		N	M			N	
H	B		C	I	I	H		I	E	M	I		
L	O		H	T	C	N		N		S	L	G	
I	C		E	Z	K			C	Ä			E	
N	K	D			L			H			P	I	R
G	Ü				E			E		L		S	
R	I	C	K	E	I			N	E			S	
					N			W					

Übung 8 Tierpuzzles

Tierpuzzle 1 – Das Puzzleteil Nr. 2 gehört zum Hals des Rehs, wenn man es dreht.

Tierpuzzle 2 – Das Puzzleteil Nr. 3 zeigt die Brust des Waschbären.

Lösungen

Übung 9 Rätselhafte Märchen-Tiere

1. Ziege, 2. Reh, 3. Tauben

Übung 10 Übung zur Konzentration

Krebs, Frosch, Hecht, Zander, Lachs, Krabbe, Aal, Muschel, Hering, Krokodil, Delfin, Robbe, Forelle, Hummer, Scholle, Koralle, Dorsch, Karpfen, Alligator, Krake, Hydra, Kaiman, Stör, Garnele, Kabeljau, Wels, Qualle, Languste, Polyp, Piranha, Salm, Sardine, Makrele, Barsch, Sprotte, Quastenflosser, Egel, Sardelle, Guppy, Tümmeler, Rochen, Brasse

Übung 12 Tierische Augenblicke

1. Waschbär, 2. Eichhörnchen, 3. Steinbock, 4. Wildschwein, 5. Pfau, 6. Kaninchen, 7. Ziege, 8. Elefant (den gibt es hier nicht!), 9. Reh, 10. Igel

Übung 13 Wortfindungsübung – Lösungsmöglichkeiten ...

Ententeich, Frischlinge, Hirschkühe, Streichelzoo, Wildschweine, ...

Übung 14 Die Sprache der Tiere

Das Huhn gackert: „Gack, gack!“

Das Schwein grunzt: „Grunz! Oink!“

Die Taube gurr: „Grrr!“

Der Hahn kräht: „Kikeriki!“

Die Ziege meckert: „Mäh!“

Die Ente quakt: „Quak!“

Das Ferkel quiekt: „Quiek!“

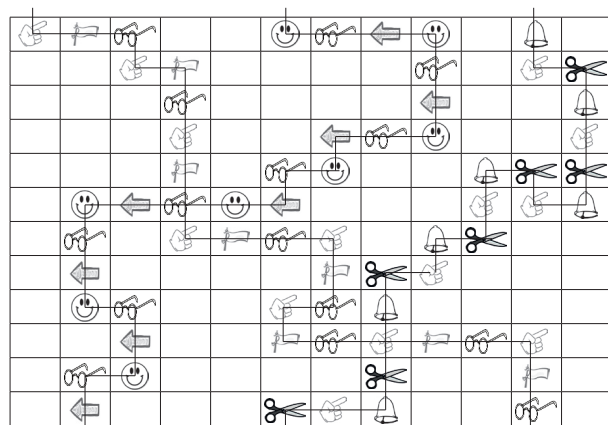
Der Hirsch röhrt: „Röhr!“

Der Vogel singt: „Piep!“ oder „Tschiep!“

Lösungen

Übung 15 Viele Wege führen zur Mahlzeit!

Kaninchen Karli, Reh Randi, Eichhörnchen Emil



Übung 16 Was frisst der Damhirsch

Der Damhirsch ist ein Wiederkäuer und damit ein reiner Vegetarier, das heißt, er ernährt sich von Gras, Laub und manchmal auch Baumrinde.

Übung 17 Tier-Master-Mind

Aufgabe 1: Pfau

Aufgabe 2: Fasan

Aufgabe 3: Amsel

Aufgabe 4: Hirsch

Aufgabe 5: Fuchs

Übung 18 Kopfloze Tiere

1. FLIEGE, 2. MEISE, 3. GEIER, 4. FALTER, 5. WESPE,
6. WACHTEL, 7. PUTE, 8. SALM, 9. EGEL oder IGEL,
9. BRASSE, 10. SPATZEN, 11. ZECKE, 12. DACHSE oder
LACHSE, 13. PFAU, 14. QUALLE, 15. WIESEL, 16. PFERDE,
17. WALLACHE, 18. SCHNECKEN, 19. SCHWAN

Lösungen

Übung 19 Was gehört zusammen?

Heu – Pferd, Regen – Wurm, Feuer – Salamander,
Turm – Falke, Kegel – Robbe, Zitronen – Falter,
Hauben – Taucher, Mauer – Segler, Zwerg – Kaninchen,
Kreuz – Otter, Nasen – Bär, Kaiser – Pinguin

Übung 20 Tier-Sudoku

Waagerecht

- I A Fell = Ziege (3), B Schuppen = Fisch (2),
C Federn = Ente (1), D Borsten = Wildschwein (4)
- II A Pfau = 4, B Spatz = 1, C Taube = 2, D Ente = 3
- III A SIKAHIRSCH (2), B STEINBOCK (3),
C STOCKENTE (4), D MUFFLON (1)
- IV A Der frühe Vogel ... (1), B Wenn es dem Esel zu wohl
wird ... (4), C Hunde, die bellen ... (3), D Die Katze ... (2)

Senkrecht

- A I Bock (3), II Elefant (4), III Fuchs und Hase (2),
IV Spatz und Taube (1)
- B I Eitel wie ein Pfau (2), II Störrisch wie eine Ziege (1),
III Kalt wie ein Fisch (3), IV Scheu wie ein Reh (4)
- C I Löffel = Hase (1), II Hauer = Wildschwein (2),
III Schaufel = Hirsch (4), IV Sporn = Fasan (3)
- D A Hirsch (4), B Ziege (3), C Reh (1), D Pfau (2)

	A	B	C	D
I	3	2	1	4
II	4	1	2	3
III	2	3	4	1
IV	1	4	3	2

Anregungen ...

für noch mehr Futter für's Gehirn finden Sie in unserem online-Shop unter www.bvgt.de



denkspaß aus dem denkbzettel

Ausgewählte Übungen aus der Mitgliederzeitschrift des BVGT e.V.

denkspaß aus dem denkbzettel ist der erste Band der neugestalteten Reihe mit Übungen aus der Mitgliederzeitung *denkbzettel*. Die vielfältigen Übungen rund um die 12 Trainingsziele des BVGT e.V. sind von erfahrenen Ganzheitlichen Gedächtnistrainern erstellt und erprobt worden. Die Mappe ist sowohl für Alleintrainierende als auch für Gruppenleiter im Gedächtnistraining geeignet. Passende Elemente können herausgesucht und es kann gezielt trainiert werden. Die Lösungen stehen auf der Rückseite jeder Übung. *denkspaß aus dem denkbzettel* enthält Übungen aus den Ausgaben des *denkbzettel* von Februar 2008 bis August 2011.



Fitte Birne®

Ganzheitliches Gedächtnistraining mit Kindern – Übungsmappe 3. und 4. Schuljahr

Fitte Birne® bietet im Rahmen des Ganzheitlichen Gedächtnistrainings praxisorientierte Übungsmaterialien für das Gruppentraining mit Kindern an. Sechs FiBi-Freunde stellen die für Kinder ausgewählten Trainingsziele des Ganzheitlichen Gedächtnistrainings vor.



Frische Farbe für die grauen Zellen

Übungsmappen zu ausgewählten Trainingszielen

In dieser auf zwei Bände angelegten Publikation werden die 12 Trainingsziele im Einzelnen näher erläutert und mit vielen beispielhaften Übungen belegt. Die Übungen sind größtenteils in Farbe und für Kursleitungen von Gedächtnistrainingsgruppen konzipiert, können aber auch von interessierten Menschen durchgeführt werden, die etwas für ihre geistige Fitness tun wollen und Spaß am Denken haben.

Band 1 – In dieser Mappe werden die 6 Trainingsziele Assoziatives Denken, Denkflexibilität, Fantasie & Kreativität, Formulierung, Konzentration und Logisches Denken umschrieben und mit entsprechenden Übungen dargestellt.

Band 2 – In dieser Mappe werden die 6 Trainingsziele Merkfähigkeit, Strukturieren, Urteilsfähigkeit, Wahrnehmung, Wortfindung und Zusammenhänge erkennen beschrieben und mit entsprechenden Übungen dargestellt.

Bundesverband
Gedächtnis-
training e.V.

©Copyright by

Bundesverband Gedächtnistraining e.V.

Black-und-Decker-Str. 17 B, 65510 Idstein

www.bvgt.de Mail: info@bvgt.de

Herausgeber: Bundesverband Gedächtnistraining e.V.

Autorin: Dr. Andrea Frieze

Gestaltung: Dr. Andrea Frieze und Nicole Hantke