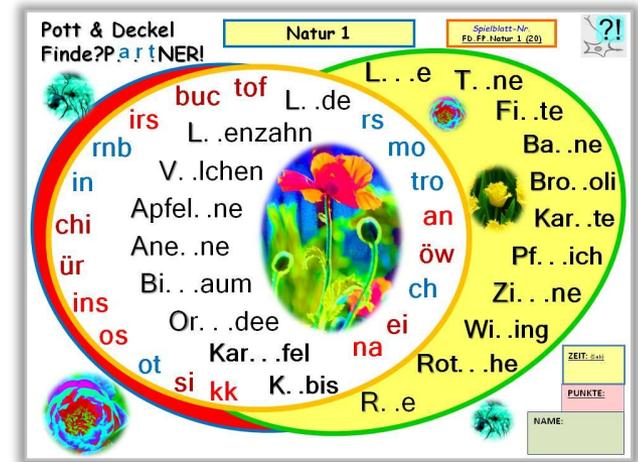


Pott & Deckel

Inhaltsübersicht

Seitenangaben = Seiten des PDF-Dokuments

Entschuldigung: Der besseren Lesbarkeit zuliebe verwende ich überwiegend das Wort **Spieler** und entsprechende Pronomen und Wörter. Natürlich meine ich stets auch die weibliche Form **Spielerin!**



Hinweis zum Urheberrecht	2
Vorstellung der Übung, mit Nennung der GGT ¹ -Trainingsziele	3
Erklärung der drei verschiedenen Aufgaben (ohne/mit Code, Fragen)	6
Übungs-(Spiel-)blätter zum Ausdrucken (Natur 1,2; Tiere 1,3; SpSpSp1)	9
Fragen und Übersichten zu den Spielblättern, für die Übungsleitung	14
Empfehlungen für die Durchführung von Übungen, Spielvarianten	25
Deckel-Macher zum Ausdrucken	27

¹ GGT = Ganzheitliches Gedächtnistraining (nach Bundesverband Gedächtnistraining e.V.)

Es ruft der Chor der Jung-Neuronen: „Gib‘ uns zu tun, es wird sich lohnen!“



Pott & Deckel



Herzlichen Glückwunsch zum Download dieser Übung!

Hier geht es darum, zum Pott den passenden Deckel zu finden.

Pott und Deckel gemeinsam bilden dann einen Begriff aus dem Thema des Spielblattes.

Insgesamt sind in den 5 Spielblättern 100 unterschiedliche Begriffe enthalten, getrennt in 100 Pötte und 100 Deckel!

Sie oder Ihre Gruppe benötigen für diese Übungen nichts weiter als gute Laune, eine gute Portion Neugier, eventuell einen Stift für jeden Spieler und ein Blatt Papier für Notizen. Die einzelnen Übungsblätter können Sie nach Bedarf ausdrucken – zur Vorbereitung und Durchführung von Übungsrunden finden Sie in diesem Dokument viele Hinweise und zahlreiche vorbereitete Fragen und Übersichten. Wenn Sie die Blätter laminieren, können diese viele Male verwendet werden. **Viel Spaß und Erfolg beim Rätseln und Deckeln!**

Wichtiger Hinweis zum Urheberrecht

Alle Inhalte dieser Datei sind zum persönlichen Gebrauch und auch zum beruflichen oder ehrenamtlichen Gebrauch für die Arbeit mit Einzelpersonen oder Gruppen bestimmt.

Alle Inhalte dieser Datei wie Spielblätter und Spielanleitung sind urheberrechtlich geschützt und **dürfen nicht gegen Entgelt an Dritte weitergegeben werden**, weder auf Papier noch in digitaler Form per Email oder auf Datenträgern.



Ein Spielblatt von Pott & Deckel, hier mit dem Thema **Natur 1**. Im Spielblatt „Pott & Deckel“ stehen **20 Begriffe** zum Thema. Jeder Begriff wurde in einen **Pott** und einen **Deckel** *getrennt* und so auf zwei Kreise verteilt.

Pott & Deckel Natur 1 Spielblatt-Nr.
FD_FF_Natur_1 (20)

Finde?P a r t N E R!

POTT

irs L..enzahn V..lchen Apfel..ne Ane..ne Bi...aum Or...dee Kar...fel si kk

DECKEL

L...e T...ne Fi..te Ba...ne Bro...oli Kar..te Pf...ich Zi...ne Wi..ing Rot...he R..e

ZEIT: (Sek)
PUNKTE:
NAME:

**GGT-
Trainingsziele** ▶

- Assoziatives Denken
- Konzentration
- Logisches Denken
- Merkfähigkeit
- Wortfindung
- Zusammenhänge erkennen



Linker Kreis
die **Deckel**

- tof
- rs
- mo
- tro
- an
- öw
- ch
- ei
- na
- kk
- si
- ot
- os
- ins
- ür
- chi
- in
- rn
- rs
- buc

Der linke Kreis sind die **Deckel**, 20 Buchstabenkombinationen mit je zwei oder drei Buchstaben. Im rechten Kreis (*s.nächstes Blatt*) stehen die **Pötte**; jeder Punkt (.) im Pott steht für einen fehlenden Buchstaben. ...

Finde?DAS!
Pott & Deckel

Natur 1

Spielblatt-Nr.
FD.FP.Natur 1 (20)

ZEIT: 5min
PUNKTE:
NAME:



... Die Aufgabe: Finde zum Pott den Deckel. Es gibt 3 verschiedene Versionen dieser Aufgabe: 1. Der Deckel wird gesagt; 2. Ein Code für den Deckel wird gesagt: Er muss zuerst *entziffert* werden; (3) Fragen werden gestellt, die direkt zum Begriff führen (Nennung des Deckels zur Kontrolle!).

- Rechter Kreis die Pötte**
- V..lchen
 - L..de
 - L...e
 - T..ne
 - Fi...te
 - Ba..ne
 - Kar..te
 - Kar...fel
 - Pf...ich
 - K..bis
 - Wi..ing
 - Rot...he
 - Zi...ne
 - R..e
 - Or...dee
 - Bi...aum
 - Ane..ne
 - Apfel..ne
 - L..enzahn

Finde?DAS!
Pott & Deckel

Natur 1

Spielblatt-Nr.
FD.FP.Natur 1 (20)

L...e T..ne

L..de

V..lchen

L..enzahn

Apfel..ne

Ane..ne

Bi...aum

Or...dee

R..e

Fi...te

Ba..ne

Bro..oli

Kar..te

Kar...fel

Pf...ich

K..bis

Wi..ing

Rot...he

Zi...ne

ZEIT: 5min

PUNKTE:

NAME:

Pott & Deckel

Erklärung der Aufgabe



ohne Code

Aufgabe:

Finde im *Spielblatt* den **Pott** zum **Deckel** und dann den Begriff!

Der **Deckel** wird genannt:

Deckel ▶ **ra** ▶ Begriff: **Piranha**

1

3

Dies ist die leichtere Version. Der Gruppe wird direkt ein **Deckel** genannt, für den der Pott und damit der **Begriff** zu finden ist.

Pott & Deckel

Erklärung der Aufgabe



mit Code

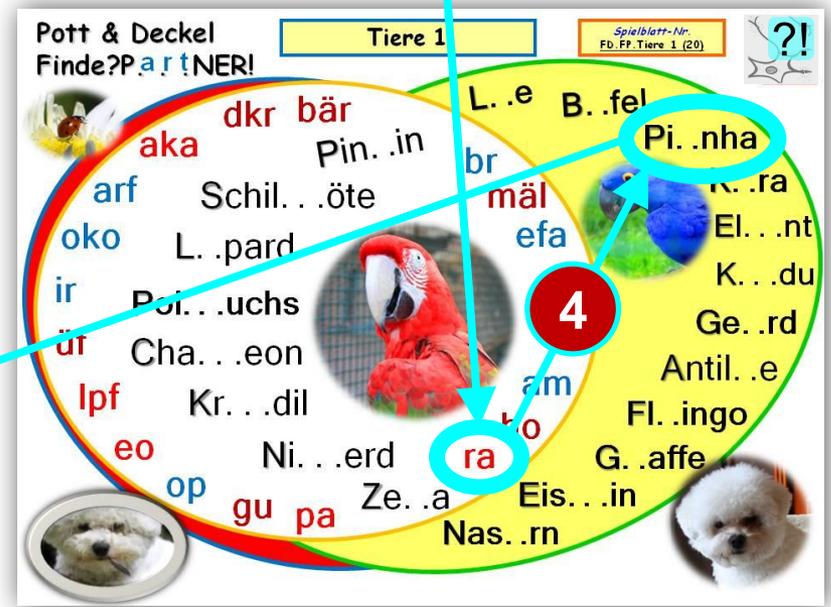
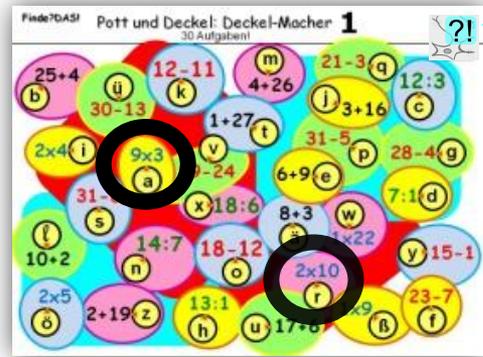
Aufgabe:

Finde im *Spielblatt* den **Pott** zum **Deckel**. Finde dafür zuerst den **Deckel** über dessen **Code** im *Deckel-Macher*. **Der Code wird genannt!**

mit Code
via Deckel-Macher

Code: 20, 27 ▶ ra ▶ Pott = Pi..nha

Lösung:
20 = 2x10 = r
27 = 9x3 = a
▶ Deckel = ra



Begriff = Piranha

1

2

3

4

5

Pott & Deckel

Erklärung der Aufgabe



Fragen

Frage der Übungsleitung an die Gruppe:

„Was sollte man essen, wenn man traurig ist?“

Antwort: **Zitrone** (*sauer macht lustig*)

Zu jedem Spielblatt gibt es vorbereitete Fragen mit Lösungen¹:

Kontrollfrage

(um Raten auszuschließen / zu entlarven):

Wie lautet der Deckel (im Spielblatt)?

Antwort: **tro**

Pott und Deckel 1

Fragen an die Gruppe für Thema **Natur 1**



So spielt man:

Die Übungsleitung (Ü.L.) liest eine Frage vor. Die Frage bezieht sich stets auf die Begriffe des Themas!

Für richtig genannte Begriffe gibt es einen Punktstein (Knopf, Münze, etc). Ü.L.: Deckel kontrollieren!

Ü.L. markiert den gefundenen Begriff mit einem Strich – beim 2. Strich ist der Begriff „raus“!

Spielblatt "Natur 1"	Deckel	Code / DeMa1	Begriff #	Frage-Nr.	Fragen	Antworten: (# des Begriffes, ## der Begriffe)
Anemone	mo	30 - 6	1	1	Finde das Obst!	2, 3, 14, 20
Apfelsine	si	25 - 8	2	2	Finde das Gemüse!	5, 7, 8, 9, 11, 19
Banane	na	2 - 27	3	3	Finde die Bäume!	4, 6, 10, 16, 17
Birnbäum	rnb	20 - 2 - 29	4	4	Finde die Blumen!	1, 12, 13, 15, 18
Brokkoli	kk	1 - 1	5	5	Welche Nadelbäume findest Du?	6, 17
Fichte	ch	4 - 13	6	6	Welches ist das kleinste Gemüse?	11
Karotte	ot	6 - 28	7	7	Welche ist das größte Gemüse?	9
Kartoffel	tof	28 - 6 - 16	8	8	Welches Obst hat die/den größten Kern/e?	14
Kürbis	ür	17 - 20	9	9	Welche Blume bekommt man nach einer Prügelei?	18
Linde	ins	8 - 2	10	10	Welche Gemüse sind Kohlsorten?	5, 19
Linse	ins	8 - 2 - 25	11	11	Welcher Begriff steht am Brunnen (... vor dem Tor)?	10
Löwenzahn	öw	10 - 22	12	12	Welche Blume reimt sich auf welches Obst?	1, 20
Orchidee	chi	4 - 13 - 8	13	13	Welcher Begriff enthält einen zündenden Gedanken?	13
Pfirsich	irs	8 - 20 - 25	14	14	Was findet man im Maul des Königs der Tiere?	12
Rose	os	6 - 25	15	15	Auf wessen Schale kann man ausrutschen?	3
Rotbuche	buc	29 - 23 - 4	16	16	Was sollte man essen, wenn man traurig ist?	20 (sauer macht lustig.)
Tanne	an	27 - 2	17	17		
Veilchen	ei	15 - 8	18	18		
Wirsing	rs	20 - 25	19	19		
Zitrone	tro	28 - 20 - 6	20	20		

Finde?DAS![®]

© Christian Bosenick

Pott & Deckel Natur 1 Spielblatt-Nr. 1 (20)

Finde?DAS! NER!

in

L...e

rnb

L...enzahn

rs

mo

Ba...ne

chi

V...lchen

tro

Bro...oli

Kar...te

ür

Apfel...ne

Ane...ne

an

Pf...ich

ins

Bi...aum

öw

Zi...ne

Wi...ing

os

Or...dee

ch

ei

Wi...ing

ot

Kar...fel

na

Rot...he

R...e

si

K...bis

R...e

ZEIT: min

PUNKTE:

NAME:

¹ für Sport+Spiel+Spaß gibt es ein Fragenblatt in anderem Format und eine Übersicht der Eigenschaften der Begriffe, nach denen man fragen kann.

Pott & Deckel
Finde?P.a.r.t.NER!

Natur 1

Spielblatt-Nr.
FD.FP.Natur 1 (20)



L...e T...ne
 buc tof L...de
 irs L...enzahn rs
 rnb mo
 in V...lchen tro
 chi Apfel...ne an
 ür Ane...ne öw
 ins Bi...aum ch
 os Or...dee ei
 ot Kar...fel na
 si kk K...bis R...e

ZEIT: (Sek)

PUNKTE:

NAME:

Pott & Deckel
Finde?P.a.r.t.NER!

Natur 3

Spielblatt-Nr.
FD.FP.Natur 3 (20)



ißk pri Az...e E...e B...e
 uc Gr...ohl ego Bi..e
 li Stec...be app irs Lä..he
 oku Man...ine rb Kr...s
 lau Er...ere rk C...atis
 lem We...ohl rc Pf...me
 ünk We...ohl dbe K...che
 irn B...nie krü E..se
 ale ich P...el dar Li..e
 Pa...ka B..he

ZEIT: (Sek)

PUNKTE:

NAME:

Pott & Deckel Finde?P.a.r.t.NER!

Tiere 1

Spielblatt-Nr.
FD.FP.Tiere 1 (20)



aka dkr bär
Pin. .in

L. .e B. .fel

Pi. .nha

arf Schil. . .öte

br mäl

K. .ra

oko L. .pard

efa

El. . .nt

ir Pol. . .uchs

ob

K. . .du

üf Cha. . .eon

öw

Ge. .rd

lpf Kr. . .dil

am

Antil. .e

eo Ni. . .erd

ho

Fl. .ingo

op gu pa Ze. .a

ra

G. .affe

Eis. . .in

Nas. .rn



Pott & Deckel
Finde?P.a.r.t.NER!

Tiere 2

SpielblattNr.
FD.FP.Tiere.2 (20)



ard Ist hwa G...r L...hs H...ch
ieg Wal...ß er Dal...iner
hwe M...äfer nz R...te
mei Sc...n tt S...ine
atz Wa...e uc K...e
rd Da...el eie E...er
aik Ma...er mat Fl...e
ro tie ck Mo...e at S...r
H...ing Sc...in A...se

ZEIT: (Sek)

PUNKTE:

NAME:

Pott & Deckel
Finde?P.a.r.t.NER!

Sport+Spiel+Spaß 1

Spielblatt-Nr.
FD.FP.Sport+Spiel+Spaß 1 (20)



ini oke Ke. .In S. .t Te. .is
 ana Sc. .ch sho M. . .do
 urn B. . .hlon ika Ro. . .tte
 Im Dopp. . .opf üh C. . .sta
 ule F. . . all ha Ta. .en
 la Ei. . .ckey ge T. . .en
 dba M. . .golf nz M. . .ry
 emo nn ka ußb M. .le iat elk Han. . .ll
 Bil. .rd
 P. . . rn
 Ha. .a

ZEIT: (Sek)

PUNKTE:

NAME:



Pott & Deckel
Finde?PARTNER!

Natur 1

Spielblatt-Nr.
FD.FP.Natur 1 (20)

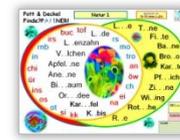
ZEIT: (Sek)

PUNKTE:

NAME:

Spielblatt "Natur 1"	Deckel	#
Anemone	mo	1
Apfelsine	si	2
Banane	na	3
Birnbaum	rnb	4
Brokkoli	kk	5
Fichte	ch	6
Karotte	ot	7
Kartoffel	tof	8
Kürbis	ür	9
Linde	ins	10
Linse	ins	11
Löwenzahn	öw	12
Orchidee	chi	13
Pfirsich	irs	14
Rose	os	15
Rotbuche	buc	16
Tanne	an	17
Veilchen	ei	18
Wirsing	rs	19
Zitrone	tro	20

"Natur 1"= 5x Bäume, 5x Blumen, 4x Obstsorten, 6x Gemüsesorten



So spielt man:

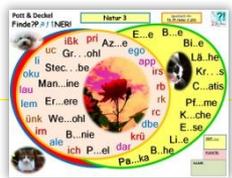
Die Übungsleitung (Ü.L.) liest eine Frage vor. Die Frage bezieht sich stets auf die Begriffe des Themas!

Für richtig genannte Begriffe gibt es einen Punktestein (Knopf, Münze, etc). **Ü.L.: Deckel kontrollieren!**

Ü.L. markiert den gefundenen Begriff mit einem Strich – beim 2.Strich ist der Begriff „raus“!

Spielblatt "Natur 1"	Deckel	Code / DeMa1	Begriff #	Frage- Nr.	Fragen	Antworten: (# des Begriffes, ## der Begriffe)
Anemone	mo	30 - 6	1	1	Finde das Obst!	2, 3, 14, 20
Apfelsine	si	25 - 8	2	2	Finde das Gemüse!	5, 7, 8, 9, 11, 19
Banane	na	2 - 27	3	3	Finde die Bäume!	4, 6, 10, 16, 17
Birnb Baum	rnb	20 - 2 - 29	4	4	Finde die Blumen!	1, 12, 13, 15, 18
Brokkoli	kk	1 - 1	5	5	Welche Nadelbäume findest Du?	6, 17
Fichte	ch	4 - 13	6	6	Welches ist das kleinste Gemüse?	11
Karotte	ot	6 - 28	7	7	Welche ist das größte Gemüse?	9
Kartoffel	tof	28 - 6 - 16	8	8	Welches Obst hat die/den größten Kern/e?	14
Kürbis	ür	17 - 20	9	9	Welche Blume bekommt man nach einer Prügelei?	18
Linde	ins	8 - 2	10	10	Welche Gemüse sind Kohlsorten?	5, 19
Linse	ins	8 - 2 - 25	11	11	Welcher Begriff steht <i>am Brunnen</i> (... vor dem Tore)?	10
Löwenzahn	öw	10 - 22	12	12	Welche Blume reimt sich auf welches Obst?	1, 20
Orchidee	chi	4 - 13 - 8	13	13	Welcher Begriff enthält einen zündenden Gedanken?	13
Pfirsich	irs	8 - 20 - 25	14	14	Was findet man im Maul des Königs der Tiere?	12
Rose	os	6 - 25	15	15	Auf wessen Schale kann man ausrutschen?	3
Rotbuche	buc	29 - 23 - 4	16	16	Was sollte man essen, wenn man traurig ist?	20 (sauer macht lustig.)
Tanne	an	27 - 2	17	17		
Veilchen	ei	15 - 8	18	18		
Wirsing	rs	20 - 25	19	19		
Zitrone	tro	28 - 20 - 6	20	20		

Natur 3



Pott & Deckel
Finde?P.a.r.t.NER!

Natur 3

Spielblatt-Nr.
FD.FP.Natur 3 (20)

Wörter im Bild: ißk, pri, Az...e, E...e, B...e, Bi..e, uc, Gr...ohl, Stec...be, Lä..he, li, Man...ine, Er...ere, irs, Kr...s, oku, We...ohl, B...nie, ale, ich, P...el, dar, Pa...ka, B..he, rc, dbe, K...che, E..se, Pf...me, C...atis, rb, rk, app, ego, app, irs, rb, rk, rc, dbe, Li..e

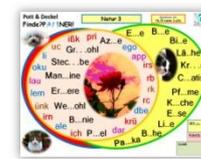
ZEIT: (Sek)

PUNKTE:

NAME:

Natur 3	Deckel
Azalee	ale
Begonie	ego
Birke	rk
Birne	irn
Buche	uc
Clematis	lem
Eiche	ich
Erbse	rb
Erdbeere	dbe
Grünkohl	ünk
Kirsche	irs
Krokus	oku
Lärche	rc
Lilie	li
Mandarine	dar
Pappel	app
Paprika	pri
Pflaume	lau
Steckrübe	krü
Weißkohl	ißk

"Natur 3"= 5x Bäume, 5x Blumen, 5x Obstsorten, 5x Gemüsesorten



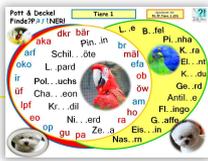
So spielt man:

Die Übungsleitung (Ü.L.) liest eine Frage vor. Die Frage bezieht sich stets auf die Begriffe des Themas!

Für richtig genannte Begriffe gibt es einen Punktestein (Knopf, Münze, etc.). **Ü.L.: Deckel kontrollieren!**

Ü.L. markiert den gefundenen Begriff mit einem Strich – beim 2.Strich ist der Begriff „raus“!

Spielblatt "Natur 3"	Deckel	Code / DeMa1	Begriff #	Frage-Nr.	Fragen	Antworten: (# des Begriffes, ## der Begriffe)
Azalee	ale	27 - 12 - 15	1	1	Finde das Obst!	4, 9, 11, 15, 18
Begonie	ego	15 - 24 - 6	2	2	Finde das Gemüse!	8, 10, 17, 19, 20
Birke	rk	20 - 1	3	3	Finde die Bäume!	3, 5, 7, 13, 16
Birne	irn	8 - 20 - 2	4	4	Finde die Blumen!	1, 2, 6, 12, 14
Buche	uc	23 - 4	5	5	Welche Nadelbäume findest Du?	13
Clematis	lem	12 - 15 - 30	6	6	Welches ist das kleinste Gemüse?	8
Eiche	ich	8 - 4 - 13	7	7	Welche ist das größte Gemüse?	20 (hierüber kann man "streiten" - 19?)
Erbse	rb	20 - 29	8	8	Welches Obst hat die/den größten Kern/e?	18
Erdbeere	dbe	7 - 29 - 15	9	9	Was blüht im Frühling?	11, 12
Grünkohl	ünk	17 - 30 - 1	10	10	Was wird gerne mit Hackfleisch gefüllt gegessen?	17
Kirsche	irs	8 - 20 - 25	11	11	Was heißt auch Helene, wenn es gegessen wird?	4
Krokus	oku	6 - 1 - 23	12	12	Woraus macht man gerne Eintopf?	19
Lärche	rc	20 - 4	13	13	Was wird nach dem ersten Frost geerntet?	10
Lilie	li	12 - 8	14	14	Was kann sauer oder süß sein?	11
Mandarine	dar	7 - 27 - 20	15	15	In welchem Begriff verstecken sich ganz feine Haare?	18 (Flaum)
Pappel	app	27 - 26 - 26	16	16	Welcher Baum hat sehr weiches Holz? Warum?	16 (wächst sehr schnell)
Paprika	pri	26 - 20 - 8	17	17	Was, wenn mit e geschrieben, steigt hoch hinauf und singt?	13
Pflaume	lau	12 - 27 - 23	18	18		
Steckrübe	krü	1 - 20 - 17	19	19		
Weißkohl	ißk	8 - 9 - 1	20	20		



Tiere 1

Pott & Deckel
Finde?P.a.r.t.NER!

Tiere 1

Spielblatt-Nr.
Fd. FP. Tiere 1 (20)

Tiere 1	Deckel
Antilope	op
Büffel	üf
Chamäleon	mäl
Eisbärin	bär
Elefant	efa
Flamingo	am
Gepard	pa
Giraffe	ir
Kakadu	aka
Kobra	ob
Krokodil	oko
Leopard	eo
Löwe	öw
Nashorn	ho
Nilpferd	lpf
Pinguin	gu
Piranha	ra
Polarfuchs	arf
Schildkröte	dkr
Zebra	br

"Tiere 1" = 3x Vögel, 12x Säugetiere, 4x Reptilien, 1x Fische



So spielt man:

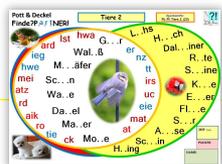
Die Übungsleitung (Ü.L.) liest eine Frage vor. Die Frage bezieht sich stets auf die Begriffe des Themas!

Für richtig genannte Begriffe gibt es einen Punktestein (Knopf, Münze, etc.). **Ü.L.: Deckel kontrollieren!**

Ü.L. markiert den gefundenen Begriff mit einem Strich – beim 2.Strich ist der Begriff „raus“!

Spielblatt "Tiere 1"	Deckel	Code / DeMa2	Begriff #	Frage- Nr.	Fragen	Antworten: (# des Begriffes, ## der Begriffe)
Antilope	op	6 - 26	1	1	Welche Tiere leben vegetarisch?	1, 2, 5, 8, 14, 15, 19, 20
Büffel	üf	17 - 16	2	2	Welche Tiere leben im Wasser?	11, 17, 15(?), 19
Chamäleon	mäl	30 - 11 - 12	3	3	Welche Tiere können fliegen?	6,9,
Eisbärin	bär	29 - 11 - 20	4	4	Wer kann sich schlecht für eine Farbe entscheiden?	3
Elefant	efa	15 - 16 - 27	5	5	Welche Tiere sind Raubtiere?	4, 7, 11, 12, 13, 17(?), 18
Flamingo	am	27 - 30	6	6	Welche Tiere gehören zur Familie der Katzen?	7, 12, 13
Gepard	pa	26 - 27	7	7	Welche Tiere haben nur 2 Beine?	6, 9, 16
Giraffe	ir	8 - 20	8	8	Welche Tiere haben Federn?	6, 9
Kakadu	aka	27 - 1 - 27	9	9	Welche Tiere sind giftig?	10
Kobra	ob	6 - 29	10	10	Welche Begriffe bestehen aus 2 anderen Wörtern?	4, 15, 18, 19
Krokodil	oko	6 - 1 - 6	11	11	Welches Tier gab einer Verkehrssignalisation den Namen?	20
Leopard	eo	15 - 6	12	12	Welches Tier kann am schnellsten laufen?	7
Löwe	öw	10 - 22	13	13	Von welchem Tier gibt es kleine und riesige Exemplare?	19
Nashorn	ho	13 - 6	14	14	Aus der Milch welchen Tieres wird Mozzarella gemacht?	2
Nilpferd	lpf	12 - 26 - 16	15	15	Welches Tier war beim Optiker?	10
Pinguin	gu	24 - 23	16	16	Welches Tier spielt ein Blechinstrument?	5
Piranha	ra	20 - 27	17	17		
Polarfuchs	arf	27 - 20 - 16	18	18		
Schildkröte	dkr	7 - 1 - 20	19	19		
Zebra	br	29 - 20	20	20		

Tiere 2



Pott & Deckel
Finde?P.a.r.t.NER!

Tiere 2

SpielblattNr.
FD.FP.Tiere.2 (20)

?!

ard Ist hwa G...r L...hs H...ch
ieg Wal..ß er Dal...iner
hwe M...äfer R...te
mei Sc...n tt
atz Wa..e irs
rd Da..el eie
aik Ma..er mat
ro tie ck Mo..e at
H..ing Sc...in A...se

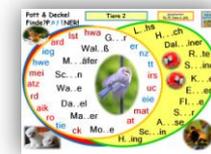
ZEIT: (Sek)

PUNKTE:

NAME:

Pott	Deckel
Ameise	mei
Dackel	ck
Dalmatiner	mat
Elster	Ist
Fliege	ieg
Geier	eie
Hering	er
Hirsch	irs
Katze	atz
Luchs	uc
Maikäfer	aik
Marder	rd
Motte	tt
Ratte	at
Sardine	ard
Schwan	hwa
Schwein	hwe
Stier	tie
Walroß	ro
Wanze	nz

"Tiere 1" = 3x Vögel, 10x Säugetiere, 2x Fische, 5x Insekten



So spielt man:

Die Übungsleitung (Ü.L.) liest eine Frage vor. Die Frage bezieht sich stets auf die Begriffe des Themas!

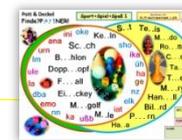
Für richtig genannte Begriffe gibt es einen Punktestein (Knopf, Münze, etc). **Ü.L.: ! Deckel kontrollieren !**

Ü.L. markiert den gefundenen Begriff mit einem Strich – beim 2.Strich ist der Begriff „raus“!

Spielblatt "Tiere 2"	Deckel	Code / DeMa1	Begriff #
Ameise	mei	30 - 15 - 8	1
Dackel	ck	4 - 1	2
Dalmatiner	mat	30 - 27 - 28	3
Elster	lst	12 - 25 - 28	4
Fliege	ieg	8 - 15 - 24	5
Geier	eie	15 - 8 - 15	6
Hering	er	15 - 20	7
Hirsch	irs	8 - 20 - 25	8
Katze	atz	27 - 28 - 21	9
Luchs	uc	23 - 4	10
Maikäfer	aik	27 - 8 - 1	11
Marder	rd	20 - 7	12
Motte	tt	28 - 28	13
Ratte	at	27 - 28	14
Sardine	ard	27 - 20 - 7	15
Schwan	hwa	13 - 22 - 27	16
Schwein	hwe	13 - 22 - 15	17
Stier	tie	28 - 8 - 15	18
Walross	ro	20 - 6	19
Wanze	nz	2 - 21	20

Frage-Nr.	Fragen	Antworten: (# des Begriffes, ## der Begriffe)
1	Welche Tiere leben vegetarisch!	8, 11, 13, 16
2	Welche Tiere leben im Wasser?	7, 15, 19 (z.T.)
3	Welche Tiere können fliegen?	1(einige), 4, 5, 6, 11, 13, 16
4	Welches Tier mag Autos?	12
5	Welche Tiere sind Raubtiere?	9, 10, 12, 14 (?),
6	Welche Tiere gehören zur Familie der Katzen?	9, 10
7	Welche Tiere haben nur 2 Beine?	4, 6, 16
8	Welche Tiere haben Federn?	4, 6, 16
9	Welche Tiere sind giftig?	1 (Ameisensäure)
10	Welche Tiere sind Insekten?	1, 5, 11, 13, 20
11	Welche Hunde findet ihr?	2, 3
12	Wer stiehlt und welches hört ab?	4, 20
13	Wer hat ein Geweih oder Hörner?	8, 18
14	Welche Begriffe bestehen aus 2 anderen Wörtern?	11, 19
15	Welches Tier verbindet man mit Glück?	17
16	Welches Tier hat verschiedene Berufe?	11 (Müller, Schornsteinfeger, ...?)
17	Welche Tiere haben mehr als 4 Beine?	1, 5, 11, 13, 20
18		
19		
20		

Sport+Spiel+Spaß 1



Pott & Deckel
Finde? **P a r t N E R!**

Sport+Spiel+Spaß 1

Spielblatt-Nr.
FD.FP.Sport+Spiel+Spaß 1 (20)

?!

ini oke Ke..In S..t Te..is
ana Sc..ch sho M...do
urn B...hlon ika Ro...tte
Im Dopp...opf üh C...sta
ule F...all ha Ta..en
la Ei...ckey ge T...en
dba M...golf nz M...ry
emo nn ka ußb M..le iat Bil..rd
Ha..a P...rn

ZEIT: (Sek)

PUNKTE:

NAME:

Pott & Deckel	Deckel
Biathlon	iat
Billard	la
Canasta	ana
Doppelkopf	elk
Eishockey	sho
Fußball	ußb
Halma	lm
Handball	dba
Kegeln	ge
Memory	emo
Mikado	ika
Minigolf	ini
Mühle	üh
Pokern	oke
Roulette	ule
Schach	ha
Skat	ka
Tanzen	nz
Tennis	nn
Turnen	urn



Pott & Deckel
Finde? P a r t N E R!

Sport+Spiel+Spaß 1

Spielblatt-Nr.
Fd. Ff. Sport+Spiel+Spaß 1 (20)

?! ?!

Zeit: (6+8)

Punkte:

NAME:

Finde alle ... (Begriff/ Begriffe), ...

- Brettspiele.**
- Spiele, wo man etwas Rundes **einlochen** muss.
- Spiele, wo man ein gutes Gedächtnis braucht.
- die man **im Casino** spielt.
- die man meistens **im Winter** macht.
- die man mit **Karten** spielt.
- die man mit einem Ball spielt
- die man mit Stäbchen spielt
- die man in einer Mannschaft spielt
- die man in Dritteln spielt.
- wo man Hochzeit feiern kann.
- die man mit Schlägern spielt.
- wobei man viel Geld verlieren oder gewinnen kann.

Pott & Deckel	Deckel
Biathlon	iat
Billard	la
Canasta	ana
Doppelkopf	elk
Eishockey	sho
Fußball	ußb
Halma	lm
Handball	dba
Kegeln	ge
Memory	emo
Mikado	ika
Minigolf	ini
Mühle	üh
Pokern	oke
Roulette	ule
Schach	ha
Skat	ka
Tanzen	nz
Tennis	nn
Turnen	urn

FRAGEN:

- Was geht nur mit **Musik**?
- Wo darf nichts wackeln?
- Wobei **fällt etwas um**?
- Was spielt man in **Bahnen**?
- Wo müssen 3 in eine Reihe?
- Wobei braucht man Geräte?
- Wofür braucht man Ringe und Barren?
- Wo gibt es Schiedsrichter?
- Wo gibt es ein Netz oder Netze?
- Wobei wird geschossen?
- Was wird **nicht in Turnieren** ausgetragen?
- Was ist das schwierigste Brettspiel?
- Wofür braucht man drei Spieler?
- Wofür braucht man 4 Spieler/innen?
- Was macht am meisten Spaß?
- Wo darf man den Ball mit dem Kopf spielen?

Finde ...

- den Pott zum Deckel .. **emo..**
- den Pott zum Deckel .. **elk..**
- den Pott zum Deckel .. **iat..**
- den Pott zum Deckel .. **ana..**



Tabellarische Übersicht für Fragen an die Spielrunde

„Was spielt man mit Karten?“ – Antworten: Canasta, Doppelkopf, Memory, Pokern, Skat

Spielblatt "Sport+Spiel+Spaß 1"	Deckel	Zahlen nach Deckel- Macher 1	#	Macht man zu Zweit	Schnee und Eis	Man spielt mit Kugeln (1 od.viele)	Man spielt mit 1 Ball	Man spielt mit Karten	Mann- schafts- sportart	Brett- spiel	Geschick- lichkeits- spiel	Man spielt um Geld	Macht man nur in der Halle
Biathlon	iat	8 - 27 - 28	1		X								
Billard	la	12 - 27	2	X		X							
Canasta	ana	27 - 2 - 27	3					X				X	
Doppelkopf	elk	15 - 12 - 1	4					X				X	
Eishockey	sho	25 - 13 - 6	5		X				X				X
Fußball	ußb	23 - 9 - 29	6				X		X				
Halma	lm	12 - 30	7							X			
Handball	dba	7 - 29 - 27	8				X		X				
Kegeln	ge	24 - 15	9			X			X				
Memory	emo	15 - 30 - 6	10					X					
Mikado	ika	8 - 1 - 27	11								X		
Minigolf	ini	8 - 2 - 8	12				X						
Mühle	üh	17 - 13	13	X						X			
Pokern	oke	6 - 1 - 15	14					X				X	
Roulette	ule	23 - 12 - 15	15			X						X	
Schach	ha	13 - 27	16	X						X			
Skat	ka	1 - 27	17					X				X	
Tanzen	nz	2 - 21	18	X					X				X
Tennis	nn	2 - 2	19	X			X		X				
Turnen	urn	23 - 20 - 2	20						X				X



Beim Spielen von Pott & Deckel erlebt Ihre Gruppe neben dem Training der kognitiven Fitness auch Unterhaltung, Geselligkeit, Kommunikation und spielerischen Wettkampf. Gefordert werden das Kurzzeitgedächtnis, das assoziative Gedächtnis, das autobiografische Gedächtnis; trainiert werden Aufmerksamkeit, Wortfindung, Wahrnehmung, Merkfähigkeit, Zusammenhänge erkennen, Denkflexibilität, logisches Denken.

Bei der langen und schwierigeren Variante mit „Deckel-Codes“ und „Deckel-Macher“ wird auch Kopfrechnen geübt.

Verstehen der Aufgabe der Übung: Beim ersten Mal benötigen die Gruppenmitglieder ausreichend Zeit, um die Übung zu verstehen. Am besten beginnt man mit der leichten Variante oder mit Fragen, die zum Begriff führen; mit Codes spielt man erst später.

Dauer einer Übung mit Pott & Deckel: bis zu 30 Minuten, bei Kombination mit anderen Einzelnen Übungen 10 bis 15 Minuten .

Hier nochmals die Trainingsziele nach dem Ganzheitlichen Gedächtnistraining:

**GGT-
Trainingsziele ▶**





Spielvarianten (Einzelspieler*in –E.S.- oder Gruppenspiel)

- 1) **a. Spiel nur mit dem Spielblatt:** Die Spielleitung umschreibt **exakt einen** zu findenden POTT.
Bsp.: „Ein Spiel nur mit Stäbchen?“ (Richtig, „Mikado“!)
Stellen Sie die Kontrollfrage: „Wie heißt der DECKEL?“ (Richtig, „ika“)
Für die schnellsten beiden E.S. oder die schnellste Gruppe gibt es PUNKTE – entweder mittels Notieren auf einem Zettel oder in Form kleiner Gegenstände, z.B. Spielsteine oder Markierungssteine vom WörterBingo.
b. Spiel nur mit dem Spielblatt: Die Spielleitung umschreibt **eine Kategorie** zu findender PÖTTE.
Bsp.: „Alle Spiele, die man mit Karten spielt?“ Für das Thema **Sport+Spiel+Spass** sind in der ÜBERSICHT der PÖTTE die möglichen Kategorien genannt – man kann beliebig andere Kategorien oder gemeinsame Merkmale finden. Belohnungen / Punkte gibt es wie bei 1)a. Für die anderen Themen gibt es Tabellen mit empfohlenen Fragen – die Übungsleitung kann natürlich eigene Fragen hinzufügen!
- 2) **Spiel mit Spielblatt und DECKEL-Tabellen:** Die Spielleitung **nennt eine Zahl** zwischen 1 und 20, die E.S. oder Gruppen suchen für den neben der Zahl stehenden DECKEL den passenden POTT. Diese Übung ist schwieriger als die „qualifizierten“ Fragen in Variante 1).
- 3) **Spiel mit Spielblatt, DECKEL-Codes und Blatt Deckel-Macher (DM):** Die Spielleitung **nennt einen Code (für einen Deckel) aus der entsprechenden Tabelle.** Die ES oder Gruppen suchen im DM die Buchstaben, die bei den Aufgaben stehen, deren Lösungen die einzelnen Ziffern des Codes sind. Dies ist die schwierigste Übung, gut geeignet für das Spiel Gruppen gegen Gruppen.
- 4) **Umschreiben:** Die TN sollen zunächst den Begriff finden, nachdem Deckel oder Code genannt wurden – sie hören also keine Fragen zum Begriff. ABER: die TN dürfen den gefundenen Begriff nicht direkt sagen – sie müssen den Begriff umschreiben! Dadurch wird die Fähigkeit geübt, etwas zu formulieren, mit anderen Worten auszudrücken.



A collection of 30 colorful circles, each containing a mathematical problem and a letter. The problems are arranged in a grid-like pattern. The letters are placed in small circles with arrows pointing to the corresponding letter in the problem.

$25+4$ b	$30-13$ ü	$12-11$ k	$4+26$ m	$21-3$ q	$12:3$ c
2×4 i	9×3 a	$1+27$ v	$3+16$ j	$31-5$ p	$28-4$ g
$31-6$ s	$18:6$ x	$6+9$ e	$8+3$ ä	$7:1$ d	
$10+2$ l	$14:7$ n	$18-12$ o	1×22 w	$15-1$ y	
2×5 ö	$2+19$ z	$13:1$ h	2×10 r	1×9 ß	$23-7$ f
		$17+6$ u			