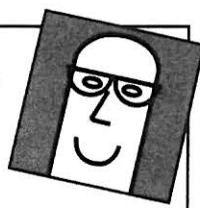


Bei einem stärkeren visuellen Gedächtnis (,ich vergesse nie ein Gesicht'), kann man sich zu Wörtern oder Namen ein Bild machen. Sehen Sie das zu Erinnernde bildhaft vor sich, und dabei am liebsten so detailliert wie möglich.



Ist das verbale Gedächtnis stärker, sollten Bilder, Situationen und Handlungen so viel wie möglich benannt werden: Sagen Sie, was Sie sehen oder was Sie tun müssen.

Das Behalten geht noch besser, wenn Sie einen Zusammenhang herstellen zwischen den Wörtern, die Sie sich merken müssen. Machen Sie daraus eine kleine Geschichte. Denn es ist ja eher leichter, sich eine Geschichte als lose Wörter zu merken. Die besten Ergebnisse erreicht man natürlich, wenn man die drei Sparten kombiniert. Benutzen Sie die Art Gedächtnis, die Ihnen am besten liegt, ersinnen Sie eine Geschichte und übertreiben Sie, denn Übertreibung veranschaulicht bekanntlich. Sicher wird es Zeit für ein Beispiel:

Sie müssen im Supermarkt ein Hähnchen und Shampoo kaufen und dann noch ein Geschenk für Tante Anna aussuchen. Wenn Sie sich dabei einen lebensgroßen Hahn mit einem eingeseiften Kamm vorstellen, der mit einem Geschenk in den Krallen bei Tante Anna klingelt, ist die Chance groß, dass Sie sich im nächsten Monat noch an die Sache erinnern!

Noch eine letzte kurze Theorie. Die handelt von der Speicherung von Informationen. Dazu stehen drei Gedächtnissysteme zur Verfügung: das ultrakurze Gedächtnis, das Kurzzeitgedächtnis und das Langzeitgedächtnis. Die Unterschiede sprechen für sich. Wenn Sie sich nun eine Reihe von Wörtern merken müssen wie bei den roten Fragen der Spielteile ,Welches Wort fehlt?' und ,Erinnern Sie sich noch daran?', dann werden die letzten Wörter im ultrakurzen Gedächtnis gespeichert; von denen schwingen die Laute noch ein wenig nach. Wenn Sie diese Wörter wiedergeben sollen, müssen Sie sie als erste nennen. Sie sind nämlich nach ein paar Sekunden verschwunden. Die anderen Wörter versuchen Sie im Kurzzeitgedächtnis unterzubringen, dann bleiben sie länger hängen.

Fürs Erste soll dies genügen. Wenn Sie mehr über das Funktionieren des Gedächtnisses wissen wollen (denn es ist sehr faszinierend!), schlagen Sie in einem Buch nach. Erwarten Sie nicht, dass die Leistungen nach dem Lesen dieses Abschnitts in die Höhe schnellen. Übung macht den Meister. Das Denken in Bildern, und diese aneinanderzureihen, erfordert einige Übung.

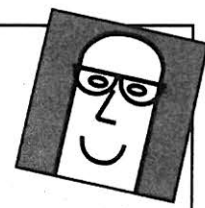
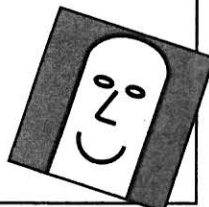
Aber der Nutzeffekt dieser Übung kann durchaus hoch sein. Und was ist schöner, als das Nützliche mit dem Angenehmen zu verbinden?

Super-Hirn, das Einzige, was man vergisst, ist die Zeit!

Super-Hirn basiert auf einem Konzept von Arthur van Schaik und Paul van der Zande.

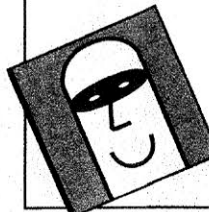
© 1998 Jumbo International, Amsterdam.
<http://www.jumbo-spiele.de>

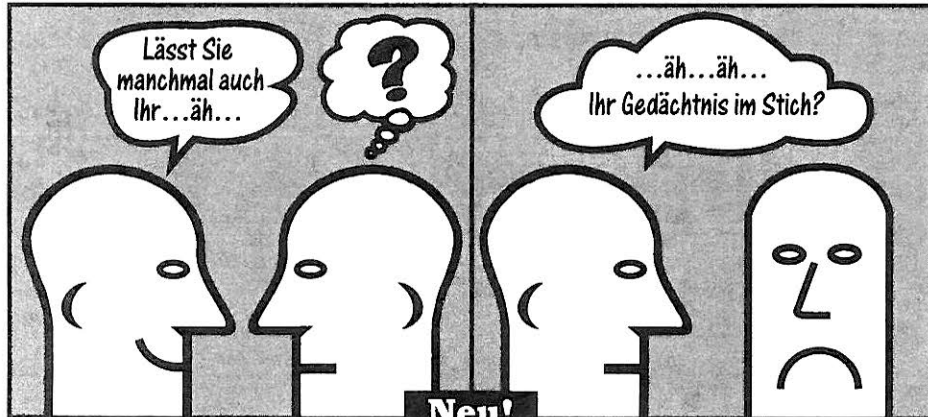
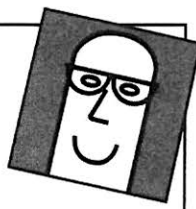
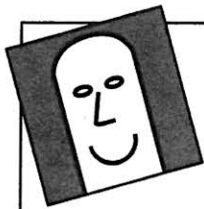
1e druk



Spielregeln

3442





Neu!

Super-Hirn Das große Gedächtnisspiel von



Mitspieler legt auf eine der Abbildungen die kleine Kim-Karte. Danach schreiben die beiden Duellanten auf, was verdeckt worden ist. Es sind 2 Punkte zu verteilen; geben beide die richtige Antwort, bekommt jeder 1 Punkt; beide antworten falsch, dann gibt es 0 Punkte; ein Spieler gibt die richtige Antwort, dann erhält er 2 Punkte.

Wird das Spiel zu zweit gespielt, dann wird das Spiel 2-mal gespielt und der eine deckt für den anderen eine Abbildung zu. Die Punkteverteilung bleibt gleich.

Das Finale:

Ein Spieler, der mit seiner Spielfigur auf Nummer 16 kommt, spielt das nächste Mal DAS FINALE. Im Finale wird wieder das Kim-Spiel gespielt, das schon aus dem Duell bekannt ist. Der Spieler spielt auf seinem eigenen Niveau, das heißt, 2 Karten für das leichte Niveau, 3 Karten für das mittlere Niveau und 4 Karten für das schwierigste. Er darf sich die Karten 30 Sekunden lang ansehen und dreht sich dann um. Einer der Mitspieler verdeckt eine Abbildung. Wissen Sie, welche? Wenn Sie es nicht wissen, versuchen Sie es nochmals mit anderen Kim-Karten, wenn Sie an der Reihe sind. Wenn Ihre Antwort stimmt, sind Sie SIEGER, falls Ihnen keiner zuvorkommt!

In der Gedächtnisküche:

Zur Verbesserung von Gedächtnisleistungen ist es angebracht, etwas vom Funktionieren des Gedächtnisses zu wissen. Es gibt drei Phasen, die beim Behalten eine wichtige Rolle spielen: die Wahrnehmung der Information, das Speichern der Information und das Zum-Vorschein-Holen der Information.

Konzentration ist am wichtigsten, um ein gutes Ergebnis zu erzielen.

Lassen Sie sich nicht ablenken! Die Aufmerksamkeit ist am stärksten, wenn die Information besondere Eigenschaften hat. Und wenn die Information nicht so besonders ist, kann man sie natürlich zu etwas Besonderem machen.

Wollen Sie behalten, wo ein Schlüssel liegt, stellen Sie sich einen riesigen Schlüssel vor, der in der Zimmerecke steht. Dasselbe kann man mit Wörtern tun, die man sich beim Spielen merken muss: Übertreiben Sie!

Informationen nehmen wir mit den Sinnesorganen wahr.

So prägen sich Dinge auf dreierlei Art ins Gedächtnis ein, je nach dem eingesetztem Sinnesorgan:

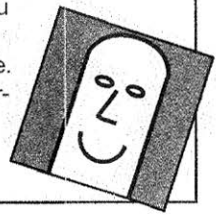
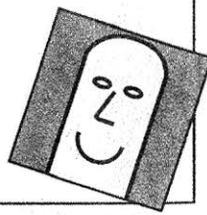
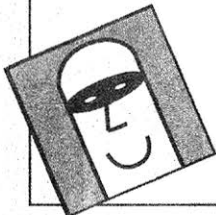
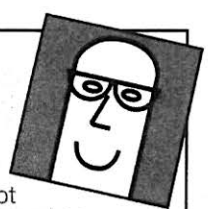
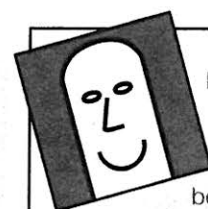
Verbal

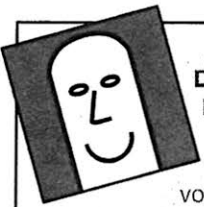
Visuell

Erfahrung.

Das verbale Gedächtnis nimmt sich der Wörter und Worte an, das visuelle Gedächtnis hält Bilder fest, und die Erfahrung bewahrt die Wahrnehmungen anderer Sinnesorgane. Nicht immer sind genaue Grenzen zu ziehen, aber beim Behalten einer Reihe von Wörtern wird das verbale Gedächtnis angesprochen.

Wer Bilder betrachtet und sie zu behalten versucht, verlässt sich auf sein visuelles Gedächtnis. Wer lernen will, Schuhbänder zu knüpfen oder Tennis zu spielen, braucht das Erfahrungsgedächtnis. Den meisten liegt das eine mehr als das andere. Und das kann man nutzen. Man kann die Information, bearbeiten, bevor sie gespeichert wird.





Die gelben Felder

Kommt ein Spieler mit der großen Spielfigur auf ein gelbes Feld, dann nimmt sein linker Nachbar eine der Karten mit den gelben Fragen und liest vor. Wenn es auf der Karte vorgesehen ist, beantworten die anderen Mitspieler die Frage.

Diese Antworten werden auf einen Zettel geschrieben. Diesen Zettel legt der Spieler zusammen mit der Fragenkarte so vor sich, dass er die Frage und die Antwort nicht sehen kann. Wenn der Spieler erneut auf ein gelbes Feld kommt, legt er die neue Karte mit einem neuen Antwortzettel neben die erste. Sie müssen aber so hingelegt werden, dass deutlich ist, welche Frage zuerst gestellt wurde. Auf diese Art und Weise kann eine Reihe von Fragen und Antwortzetteln vor den Spielern liegen. Gelbe Fragen werden erst später beantwortet; die Information muss eine Weile im Kopf gespeichert werden. Da man oft mehrere Fragen vor sich liegen hat, kann es im Kopf ein ziemliches Gedränge geben!

Die grünen Felder

Erst wenn der Spieler auf ein grünes Feld kommt, wird eine gelbe Frage beantwortet. Zuerst die Frage, die als erste gestellt wurde. Die Mitspieler kontrollieren anhand der Karte und eventuell des Zettels, ob die Antworten stimmen. Das nächste Mal, wenn der Spieler wieder auf einem grünen Feld landet, beantwortet er die nächste Frage und so weiter. Wenn er keine gelben Fragen vor sich hat, hat er Pech; es geschieht nichts. Für jede gelbe Frage, die der Spieler auf seinem Niveau richtig beantwortet, bekommt er 2 Punkte. Die eigene Spielfigur in der Brettmitte darf also um zwei Felder vorgerückt werden.

Die grün-gelb-roten Felder

Hier darf der Spieler wählen, was er möchte: Rot, Gelb oder Grün. Siehe die Beschreibung oben. Ein Spieler, der viel gelbe Fragen vor sich liegen hat, entscheidet sich für Grün, hat er dagegen keine gelben, so wählt er Gelb.

Rot und Grün mit Rahmen

Auf solch einem Feld erhält der Spieler doppelte Punkte: bei Rot 2 Punkte und bei Grün 4 Punkte. Hat der Spieler keine gelbe Karte und er kommt auf ein eingerahmtes grünes Feld, dann hat er Pech und es geschieht nichts.

Männchen mit Brille

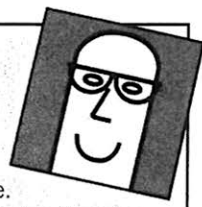
Der Spieler darf eine gelbe Karte mit den Antworten nochmals betrachten. Er darf sich aussuchen, welche er nimmt.

Männchen mit Maske

Der Spieler darf eine gelbe Frage eines Mitspielers beantworten. Macht er es richtig, dann bringt ihm das 2 Punkte ein.

Zwei Männchen (Duell)

Der Spieler wählt einen Gegenspieler und legt die Kim-Karten und das kleine Kärtchen bereit. Er entscheidet sich, mit wie viel Kim-Karten er spielen will: 2, 3 oder 4. Der Spieler und sein Gegner dürfen 30 Sekunden lang die Karten betrachten. Danach sehen die beiden Spieler weg und ein dritter



SUPER-HIRN

Willkommen in der Wunderwelt des Gedächtnisses! Sie werden beim Spielen von Super-Hirn über die Leistungen Ihres Gedächtnisses staunen.

Diese Spielanleitung scheint lang, aber Sie brauchen nur ein kurzes Stück zu lesen und schon kann das Spiel beginnen. Lesen Sie bis zum Abschnitt 'Die roten Felder' und fangen Sie an. Sobald ein Spieler auf ein Feld kommt, schauen Sie in diesen Spielregeln nach, um zu sehen, was dieser Spieler tun muss oder darf.

Am Ende dieser Spielanleitung behandelt ein kurzer Abschnitt einfache Theorien über Gedächtnisfunktionen. Wenn Sie dies lesen und anwenden, verbessern Sie wahrscheinlich Ihre Leistungen.

Inhalt der Schachtel:

Spielbrett, 100 gelbe Spielkarten, 236 rote Spielkarten (Achtung: Gelbe und rote Spielkarten können zusammen verpackt sein), 6 Spielfiguren, 1 große Spielfigur, 4 Kim-Karten (Sie heißen so, weil das sog. Kim-Spiel eine bekannte Methode ist, das visuelle Gedächtnis zu trainieren. Die Figur Kim kommt im Werk von Rudyard Kipling und Baden Powell, dem Gründer der Pfadfinderbewegung, vor.), 1 kleine Kim-Karte, 1 Würfel

Vorbereitung:

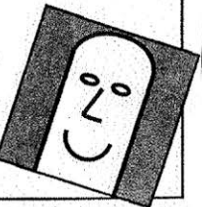
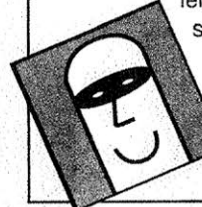
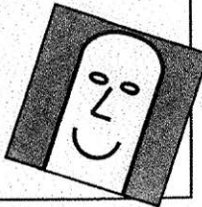
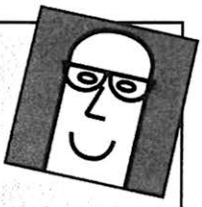
Stellen Sie die große Spielfigur auf das Startfeld mit dem Pfeil. Die Fragenkarten werden gemischt und stehen in Reichweite aufrecht in der Schachtel. Die gelben Karten zusammen in einem Fach, die roten beliebig über zwei andere Fächer verteilt. Die kleinen Spielfiguren stehen mitten auf dem Brett am Beginn der Punktstrecke. Die 4 Kim-Karten und die kleine Kim-Karte liegen neben dem Brett bereit. Bleistift und Notizzettel werden ebenfalls bereitgelegt.

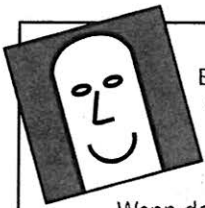
Kurzbeschreibung des Spiels:

Wer an der Reihe ist, würfelt und rückt mit der blauen Figur in Pfeilrichtung vor. Das Feld, auf dem diese Figur landet, bestimmt, was zu tun ist: Auf einem roten Feld ist eine rote Frage zu beantworten; auf einem gelben Feld bekommt der Spieler eine gelbe Frage vorgelegt, die er beantworten muss, wenn er das nächste Mal an der Reihe ist und mit der blauen Figur auf ein grünes Feld kommt. Dazu gibt es noch einige spezielle Felder. Richtige Antworten ergeben Punkte. Die werden auf der Punktstrecke in der Spielbrettmitte festgehalten. Gewinner ist der Spieler, der als Erster die sechzehn erreicht hat und dann das Kim-Spiel gewinnt.

Das Spiel:

Die meisten Fragen dieses Spiels sind auf drei Niveaus zu spielen: Anfänger, Fortgeschrittene und weit Fortgeschrittene. Für die erste Spielrunde schlagen wir das mittlere Niveau vor. Wenn sich dies als zu schwer erweist, nehmen Sie das leichtere, wenn es zu leicht ist, entscheiden Sie sich für das schwierigste Niveau. Es ist auch möglich, dass Spieler auf unterschiedlichen Niveaus zusammen spielen. Wenn Sie ein bestimmtes Niveau mittlerweile leicht bewältigen, wagen Sie sich an einen höheren Schwierigkeitsgrad.





Bei diesem Spiel darf der Älteste anfangen. Er würfelt und versetzt die große blaue Spielfigur in Pfeilrichtung. Dann gibt diese Spielanleitung Auskunft, was zu tun ist:

Die roten Felder:

Wenn der Spieler mit der großen Spielfigur auf ein rotes Feld kommt, nimmt der Spieler an seiner linken Seite der Schachtel eine rote Karte. Auf den roten Karten stehen verschiedene Gedächtnisspielvariationen. Wer auf einem gewöhnlichen roten Feld die Aufgabe richtig löst, erhält einen Punkt. Das bedeutet, er darf mit seiner Spielfigur in der Spielbrettmittme um ein Feld vorrücken. Bei keinem der Spiele in dieser Kategorie dürfen Notizen gemacht werden. Hiernach folgen nähere Erläuterungen:

A. Welches Wort fehlt?

Unter dem Titel stehen 8 Wörter, zu denen der Titel passt. Abhängig vom Niveau des Spielers liest der linke Mitspieler außer dem Titel 4, 6 oder 8 Wörter vor.

Die Wörter werden langsam, laut und deutlich vorgelesen. Danach liest der Vorleser die Wörter noch einmal vor, aber lässt dabei irgendein Wort weg.

Und die Frage lautet natürlich: ‚Welches Wort fehlt?‘

B. Erinnern Sie sich noch daran?

Auf der Karte stehen 10 Wörter. Die liest der Nachbar alle langsam und deutlich einmal vor. Der Spieler versucht sie sich zu merken. Dann nennt er – abhängig von seinem Niveau – 4, 6 oder 8 Wörter.

C. Alphabetische Reihenfolge

Zu lesen sind eine Reihe von bekannten Textzeilen. Die meisten Spieler werden die Zeilen kennen. Der Mitspieler links wählt eine Zeile aus und liest sie einmal vor. Dann muss der Spieler die Wörter in alphabetischer Reihenfolge nennen. Wenn ein Wort zweimal oder mehrmals in dem Satz vorkommt, muss das Wort auch zweimal oder mehrmals genannt werden. Wenn mehrere Wörter mit demselben Buchstaben anfangen, bestimmt natürlich der zweite Buchstabe, welches Wort zuerst gesagt werden muss usw.

Wer einen (kleinen) Fehler macht, muss warten, bis er wieder an der Reihe ist.

D. Kartenlesen

Sehen Sie sich 30 Sekunden den Plan an. Halten Sie Schreiber und Papier bereit. Die Karte wird weggenommen. Wer auf dem leichtesten Niveau spielt, zeichnet nur die roten Verbindungslinien nach und macht ein Kreuz an der Stelle, an der die kleinen Figuren standen. Beim mittleren Niveau zeichnet der Spieler die richtigen Figuren und gibt an, ob sie weiß oder schwarz sind.

Beim höchsten Niveau wird etwas Schwieriges erwartet: Figuren, Farben und Linien müssen alle richtig wiedergegeben werden.

E. Quartettspiel

Jeder kennt wohl das Quartettspiel: Alle Karten werden gemischt und ausgeteilt. Die Karten setzen sich aus Serien von jeweils vier zusammen (ein Quartett).

Es müssen vollständige Quartette gesammelt werden.



Wer an der Reihe ist, verlangt von den Mitspielern die benötigten Quartettkarten.

In dieser Anlehnung an das altbekannte Quartettspiel wird hier die Konzentrationsfähigkeit angesprochen.

Wichtig ist es dabei im Auge zu behalten, dass ein Quartett

immer aus 4 Karten besteht. Wenn es sich also um ein Quartett ‚Raubtiere‘ handelt, müssen vier Raubtierkarten unter den angeblichen Spielern verteilt sein.

Es geht darum zu folgern, welche Karten der letzte Spieler in der Hand hält.

Alle Spieler sagen, welche Karten sie selbst in der Hand halten, außer dem Letzten. Seine Hand muss alle Quartette der anderen vervollständigen.

Ein Beispiel soll dies verdeutlichen: Es gibt drei Spieler, dazu auch drei Quartette, und Hans hat 2 Raubtiere, 1 Nagetier und 3 Raubvögel. Karin hat 1 Raubtier, 2 Nagetiere und 1 Raubvogel. Welche Karten hat dann Susanne?

Die Antwort: 1 Raubtier und 1 Nagetier! Erst bekommt man immer zu hören, wie viel Spieler es gibt und um wie viel Quartette es geht. Die Quartette werden bei jedem Spieler in derselben Reihenfolge genannt. Mehrmaliges Vorlesen erleichtert die Aufgabe. Auf dem schwierigsten Niveau wird nur einmal vorgelesen.

F. Swahili lernen

Sie hätten sicher nie gedacht, Sie würden noch einmal Swahili lernen! Auf der Karte stehen 6 Wörter mit der entsprechenden Übersetzung.

Der Mitspieler links liest alle sechs mit der Übersetzung vor. Swahili-Wörter sind meistens leicht auszusprechen und wohlklingend. Einige Wörter sind allgemein bekannt, z.B. ‚Daktari‘ und ‚Jenga‘. Der Vorleser liest alle mit der richtigen Bedeutung vor. Wenn das Niveau leicht ist, liest er danach ein Wort auf Swahili vor und fragt nach der Bedeutung.

Spielt der Spieler auf dem mittleren Niveau, wählt der Vorleser zwei Wörter aus, deren Übersetzung genannt werden muss. Beim schwierigsten Niveau muss der Spieler die Übersetzung von drei Wörtern nennen.

G. Fragen, Fragen, Fragen

Ja, ein Dummkopf kann mehr fragen als zehn Weise beantworten können, wird oft behauptet. Das gilt sicher, wenn dieser Dummkopf nur nach Einzelheiten fragt. Der linke Nachbar liest den ganzen Text vor. Abhängig vom Spielniveau des Spielers liest er danach 1, 2 oder 3 Fragen von der Rückseite vor. Der Fragensteller wählt die Fragen aus.

H. Positionsspiel

Der Vorleser liest erst die Frage über dem Text vor, anschließend den Text selbst. Abhängig vom Niveau des Spielers liest er den Text noch ein zweites oder drittes Mal vor. Der Spieler nennt zur Antwort die neue Reihenfolge.

I. Das ist die Frage

Dies erscheint leichter als es ist. Zuerst hört der Spieler, worauf er achten muss, dann folgt der Text. Aber diese kleinen Texte sind so randvoll von Informationen, dass es doch schwer ist, sich alles zu merken. Abhängig vom Niveau des Spielers wird der Text 1-mal, 2-mal oder 3-mal vorgelesen. Am Schluss wird die Frage gestellt.

