



THINK[®]

TRAINING FÜR DEN KOPF



MERK-MAL

Origineller Erzählspaß, der Konzentration, Gedächtnis und Kreativität trainiert. Mit Fantasie und Humor zur mentalen Topform.

Ravensburger

Wulf Belu

Ravensburger® Spiele Nr. 27 426 0

Inhalt:
Autor: Wolf Balu
Illustration: Bengt Fosshag
Anleitung: Iris Schotten

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

MERK-MAL

*Origineller Erzählspaß,
der Konzentration, Gedächtnis
und Kreativität trainiert.*

Inhalt: 80 illustrierte Bildkarten zu
ausgewählten Begriffen
10 Memokarten
1 Anleitung

Wann ist es Zeit für MERK-MAL?

Es gibt viele Gelegenheiten, bei denen man gerne einmal ein einfaches und unterhaltsames Trainingsprogramm zur Hand haben möchte, mit ganz simpler Anleitung, damit es schnell erklärt werden kann. Es erfordert nicht viel Taktik und Strategie, sondern es soll Spaß machen und Ihre „grauen Zellen“ anregen:

- in geselliger Runde mit Freunden oder der Familie
- oder an einem lauschigen Sommerabend auf der Terrasse oder im Garten
- oder während einer Bahnreise im Gruppenabteil
- oder im Skiurlaub abends vor dem Kamin
- oder beim Wanderurlaub abends auf der Hütte
- oder unter einer schattigen Palme bei einem kühlen Drink
- oder, oder, oder

Warum MERK-MAL nicht nur Spaß macht?

MERK-MAL ist für alle diese Gelegenheiten ideal: Es ist schnell erklärt und sehr unterhaltsam. Darüber hinaus ist MERK-MAL auch hervorragend geeignet, um Ihr Gedächtnis und Ihre Kreativität zu aktivieren, denn das sind die wichtigsten Hilfsmittel im Training!

Nutzen und trainieren Sie den effektivsten Weg zu Ihrem Gedächtnis: Machen Sie sich ein Bild von allem, was Sie sich merken wollen. Investieren Sie diesen kleinen Augenblick und machen Sie sich „vor Ihrem geistigen Auge“ eine Vorstellung von dem, was Sie behalten wollen.



Stures Pauken und Wiederholen ist nicht annähernd so effektiv!

Kreativität spielt hier die Hauptrolle gleich in zweierlei Hinsicht: Je kreativer und merkwürdiger (!) Ihre Bilder, desto leichter können Sie sich diese einprägen und um so unterhaltsamer sind dann schließlich auch die Geschichten, die gesponnen werden.

Worum geht es?

Der erste Teilnehmer legt eine seiner Begriffskarten aus und fängt an, eine Geschichte zu erzählen. Der Nachbar legt eine weitere Karte auf den Stapel und erzählt die Geschichte weiter. So entwickelt sich eine mitunter recht lange, aber auf jeden Fall interessante Story, die sich jeder Teilnehmer gut merken muss, denn sicher hat der eine oder andere auch einige MEMO-Karten auf der Hand, die er – wenn er an der Reihe ist – einsetzen kann. Wenn die MEMO-Karte ausgespielt wird, muss der vorherige Teilnehmer die ganze Geschichte von vorne (!) wiederholen: Die Reihenfolge und die exakten Begriffe müssen stimmen, die Story ebenfalls.

Wer gewinnt?

Wer als Erster alle Begriffskarten losgeworden ist, hat gewonnen.

Wie geht's los?

Die achtzig illustrierten Begriffskarten und zehn MEMO-Karten werden gemischt und verteilt. Bei Runden mit bis zu vier Teilnehmern erhält jeder 16 Karten, bei mehr als vier Teilnehmern erhält jeder 13 Karten.

Der jüngste Teilnehmer beginnt, indem er eine Begriffskarte ausspielt und zu dem ausgespielten Begriff **einen** Satz sagt. Beispiel:

Der Begriff lautet „Autokino“.

Der betreffende Satz könnte lauten:

„Gestern war ich mit meiner Schwiegermutter im Autokino.“

Der im Uhrzeigersinn nächste Teilnehmer

legt eine weitere Begriffskarte offen auf die zuvor ausgespielte Karte und sagt **einen**

neuen Satz, der

in irgendeinem Zusammenhang mit dem vorhergesagten Satz

stehen sollte, aber natürlich nicht streng logisch passen muss bzw. kann. Beispiel: Der Begriff lautet „Hochzeit“. Der Satz des zweiten Teilnehmers könnte lauten: „Witzigerweise feierte dort ein älteres Paar mit Freunden seine Hochzeit“.



Wann kommt die MEMO-Karte ins Spiel?

Das Erzählen geht nun so lange in der oben beschriebenen Weise weiter, bis ein Teilnehmer, der an der Reihe ist, eine MEMO-Karte ausspielt. Dies kann der Fall sein, wenn er glaubt, nun selber den Faden verloren zu haben, oder wenn ein anderer Teilnehmer mit wenigen Karten zu gewinnen droht und man ihm unbedingt noch einmal eine „Gedächtnisfalle“ stellen will.

Eine MEMO-Karte kann auf zwei verschiedene Weisen ausgespielt werden.

Entweder sie wird **vor** einen beliebigen Teilnehmer gelegt, der dann die gesamte Geschichte wiederholen muss, oder sie wird **auf den Kartenstapel** in der Mitte gelegt. Dann versuchen die anderen Teilnehmer so schnell wie möglich mit der Hand auf die Karte zu schlagen, denn wer als Letzter seine Hand auf den Stapel legt, muss nun versuchen, die komplette Geschichte zu wiederholen.



Können Sie sich gegen eine MEMO-Karte wehren?

Erfreulicherweise kann man die MEMO-Karte auch abwehren, indem man nun selbst eine MEMO-Karte ausspielt. Es ist übrigens erlaubt, dass der Teilnehmer, der die erste MEMO-Karte gelegt hat, dann eine weitere MEMO-Karte (sofern er eine hat) ausspielt. Nun darf der andere Teilnehmer wieder kontern. Wer schließlich den Kürzeren zieht, oder die wenigsten MEMO-Karten hat, der muss nun in seinem Gedächtnis nach der kompletten Geschichte suchen.

Und was passiert dann?

Der betreffende Teilnehmer muss nun alle bisher genannten Sätze wiederholen. Die exakten Begriffe müssen fallen (Boot statt Tretboot ist nicht gestattet!) und zwar in der richtigen Reihenfolge. Die Geschichte selbst muss im übrigen zwar nicht wörtlich, aber sinngemäß stimmen. Ein Teilnehmer nimmt die bisher abgelegten Karten auf und kontrolliert die Richtigkeit. **Macht der geforderte Teilnehmer alles richtig**, kann er die oberste MEMO-Karte aufnehmen und eine seiner Begriffskarten ablegen. Diese Karte kommt dann zusammen mit allen bis dahin abgelegten Karten zurück in die Schachtel. Der „unterlegene“ Herausforderer muss zur Strafe fünf neue Begriffskarten aufnehmen die „unbeteiligten“ Teilnehmer lediglich drei.



Gelingt es dem geforderten Teilnehmer nicht, die Geschichte richtig zu wiederholen, erhält er die MEMO-Karte nicht und muss statt dessen selbst fünf neue Begriffskarten aufnehmen. Der Herausforderer darf eine seiner Karten abgeben, alle übrigen Teilnehmer müssen drei neue Begriffskarten ziehen.

Wie geht's weiter?

Eine neue Geschichte wird nun von dem Teilnehmer begonnen, der links vom Sieger des vorangegangenen „MEMO-Duells“ sitzt. Es werden so lange neue Geschichten erfunden, bis ein Teilnehmer alle Begriffskarten endgültig losgeworden ist.

Wie lässt sich die Gedächtnisakrobatik mit MERK-MAL variieren?

Für besonders kreative Runden kann man vorher ein Thema festlegen, um das sich die jeweilige Geschichten ranken muss. So wird die Kreativität noch ein wenig mehr gefordert – aber auch gefördert.

Zu diesem Zweck wird nach dem Mischen die oberste Begriffskarte umgedreht und dann gemeinsam das Rahmenthema festgelegt. So könnte zum Beispiel die Karte „Plüschsofa“ zum Thema „Ein Wochenende im Möbelhaus“ passen. Die Karte „Korkenzieher“ steht für „eine Weinprobe im Rheingau“ usw.

Solovariante

Sie können mit „MERK-MAL“ auch alleine trainieren und Ihre Gedächtnisleistung steigern. Hierzu nehmen Sie zu Beginn den Kartenstapel, sortieren die MEMO-Karten aus, mischen ihn verdeckt und nehmen die obersten zehn Karten, die sie verdeckt vor sich ablegen. Die restlichen Karten legen Sie beiseite.

Dann decken Sie die oberste Karte auf und legen sich auf ein beliebiges Thema fest. Mit dem ersten Begriff beginnen Sie nun Ihre Geschichte. Wie in der Mehr-Personen-Variante bilden Sie mit diesem Begriff einen Satz. Die soeben benutzte Karte legen Sie verdeckt ab. Dann decken Sie die nächste Karte auf und bilden den zweiten Satz zu Ihrer Geschichte. Diese Karte schieben Sie nun **unter** die erste benutzte Karte usw. Wenn Sie auch zu der zehnten Karte einen Satz in Ihre Geschichte eingebaut haben, schieben Sie diese als letzte **unter** den Stapel mit den benutzten Karten. Diese liegen jetzt in der richtigen Reihenfolge, von oben nach unten, so wie Sie die Karten verwendet haben.

Und jetzt kommt Ihre eigentliche Übung!

Sie erinnern sich an Ihre eigene Geschichte und beginnen mit dem ersten Satz. Wichtig ist, dass der Inhalt des Satzes stimmt und der erste Begriff darin auch wieder vorkommt! Dann decken Sie zur Kontrolle die erste Karte auf und



prüfen, ob Ihr Einstieg richtig war. Sie fahren mit dem zweiten Satz Ihrer Geschichte fort, überprüfen ihn wieder mit Hilfe der nächsten Karte usw., bis Sie die ganze Geschichte erzählt und anhand aller zehn Karten die richtige Reihenfolge der verwendeten Begriffe überprüft haben.

Wenn Sie alles richtig gemacht haben, dürfen Sie stolz auf sich sein und sich auf die Schulter klopfen! Sollten Sie jedoch einen Fehler machen und einen Begriff in der falschen Reihenfolge in Ihre Geschichte einbauen, dann endet an dieser Stelle Ihre Trainingsrunde und Sie sollten mit neuen Karten und einem neuen Thema eine neue Geschichte starten.

Schnell werden Sie merken, dass Sie sich durch die bildhafte Vorstellung und die Verknüpfung der Begriffe in der Geschichte mehr als zehn Begriffe in der richtigen Reihenfolge merken können. Dann steigern Sie die Zahl der eingesetzten Karten einfach in Zwischenschritten. Bald werden Sie stolz auf Ihr Erinnerungsvermögen sein!

Und schließlich noch ein Tipp: Erzählen Sie sich Ihre Geschichte laut und sprechen Sie jedes Wort laut und deutlich aus.

© 2005 Ravensburger Spieleverlag

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

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

224994

