



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. Die Dateien selbst **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



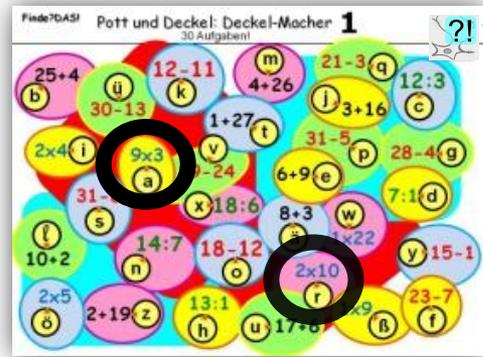
mit Code

Aufgabe:

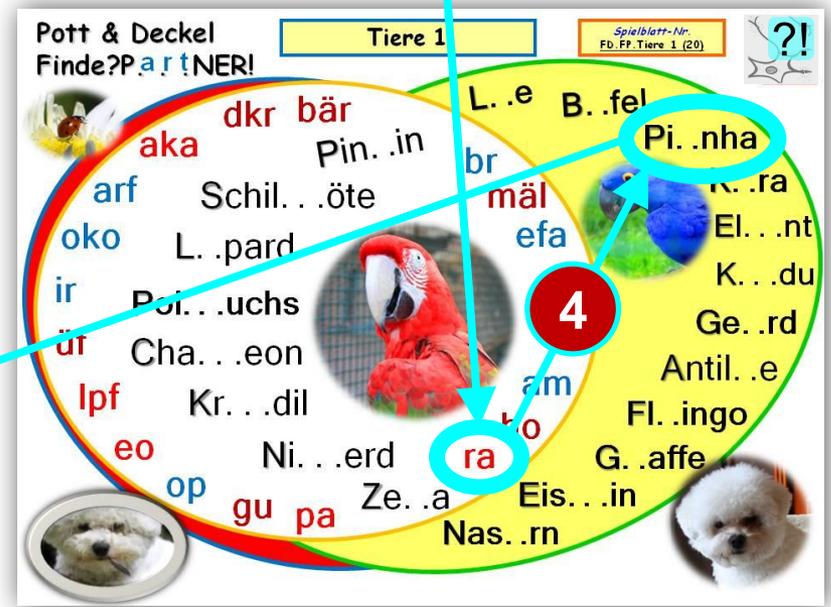
Finde im *Spielblatt* den **Pott** zum **Deckel**. Finde dafür zuerst den **Deckel** über dessen **Code** im *Deckel-Macher*. **Der Code wird genannt!**

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!

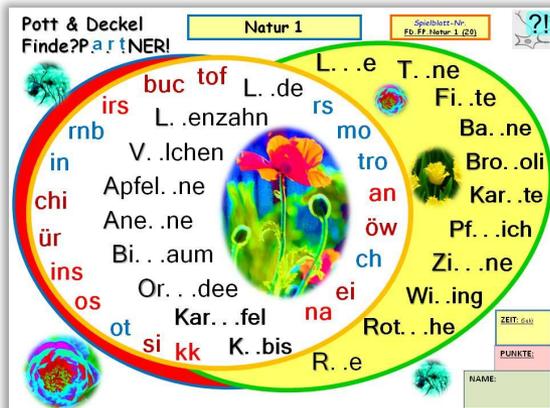
Für richtig genannte Begriffe gibt es einen Punktestein (Knopf, Münze, etc). Ü.L.: Deckel kontrollieren!

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
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



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)



Word search puzzle content:

- Letters: L...e, T...ne, Fi...te, Ba...ne, Bro...oli, Kar...te, Pf...ich, Zi...ne, Wi...ing, Rot...he, R...e, L...de, rs, mo, tro, an, öw, ch, ei, na, Kar...fel, K...bis, Or...dee, Bi...aum, Ane...ne, Apfel...ne, V...lchen, L...enzahn, buc tof, ins, os, ot, si kk, in, rnb, chi, ür, rns

ZEIT: (Sek)

PUNKTE:

NAME:



Pott & Deckel
Finde?PARTNER!

Natur 1

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

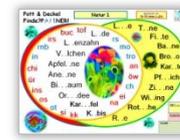
ZEIT: (Sek)

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
Birnbaum	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		



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.

- oder gar nicht, je nach Fitness der Gruppe.

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 math problem and a letter. The letters are arranged to spell out 'MATHS' and 'ZUFALL'.

$25+4$ 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	$29-24$ x	$6+9$ e	$18:6$ w	$7:1$ d	$8+3$ ä
$10+2$ l	$14:7$ n	$8+3$ ä	1×22 w	$15-1$ y	2×10 r
2×5 ö	$18-12$ o	2×10 r	1×22 w	$23-7$ f	1×9 ß
$2+19$ z	$13:1$ h	$17+6$ u	1×9 ß		