

Inhalt

	<i>Thema</i>
1 Perspektive ändern I	<i>Betrachten einer geometrischen Figur</i>
2 Perspektiven ändern II	<i>Betrachten geometrischer Figuren</i>
3 Gesichter zeichnen	<i>Gesichtsausdruck benennen, merken, zeichnen</i>
4 Aus dem Gedächtnis zeichnen I	<i>Dinge nachzeichnen</i>
5 Aus dem Gedächtnis zeichnen II	<i>Tiere nachzeichnen</i>
6 Tiernamen merken	<i>Die Namen von Tieren zuordnen und wiedergeben</i>
7 Hier geht's rund!	<i>Gegenstände betrachten, Merkmale einprägen</i>
8 Für flotte Denker	<i>Details von bildlichen Darstellungen merken</i>
9 Für Detektive	<i>Fehler auf Hinweistafeln finden, Texte merken</i>
10 Sich erinnern	<i>Nach kurzem Betrachten ein Foto frei beschreiben</i>
11 Originelle Erklärungen finden	<i>Die Phantasie wecken</i>
12 Originelle Entschuldigungen finden	<i>Freude an Witz und Skurrilität</i>
13 Abspecken mit Köpfchen	<i>Labyrinth mit Rechenaufgabe</i>
14 Wüstenritt	<i>Augengymnastik im Labyrinth</i>
15 Insektenjagd	<i>Augengymnastik und Zusammenzählen</i>
16 Figuren geschickt zeichnen	<i>Zwei komplexe Figuren in einem Zug zeichnen</i>
17 Geometrieakrobat	<i>Puzzleteile zu Rechteck (Quadrat) zusammensetzen</i>
18 Rechenakrobatik	<i>Zahlenkreuz ausfüllen</i>
19 Arne Kipf-Reiff	<i>Mit den Buchstaben des eigenen Namens spielen</i>
20 Die Worttreppe	<i>Wortspiel, Textspiel</i>
21 Erinnern nach Stichwort	<i>Merkübung mit Sätzen</i>

Lösungen