

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Wie trainiere ich mein Denken? Band 2 Schlau - schlauer - am schlausten

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de



Inhaltsverzeichnis

Liebe junge Lernende!	4
Wie arbeitest du erfolgreich mit diesem Buch?	5
Fünf Schritte zur Lösung von Problemen	6
So sieht eine Einführungsseite aus!	7
So sieht eine Aufgabenseite aus!	7
1. Wo läuft das Mäuschen hin?	8
2. Sprachbasteleien	16
3. Was gehört zusammen?	25
4. Fragen über Fragen	35
5. Rätsel, Scherzfragen, Knobeleyen	40
6. Probleme mathematisch lösen	44
7. Bilder, Bilder, Bilder	55
8. Bekanntes, Unbekanntes, Interessantes	61
9. Meine Persönlichkeit und meine Mitwelt	69
10. Zeichnen, zeichnen, zeichnen	78
11. Forschen	86
Quellen- und Literaturverzeichnis	91

Liebe junge Lernende!

Wie kannst du dein Denken trainieren?

Kreativität ist nicht angeboren, aber die Fähigkeit, Probleme kreativ zu lösen, kann erlernt werden. Warum ist das wichtig? Du brauchst kreativitätsfördernde Eigenschaften, wenn sich etwa deine Lebensumstände oder Traditionen ändern oder die Umwelt und die Verhältnisse um dich herum. Dann musst du dich anpassen und dem Neuen offen und unvoreingenommen begegnen können. Du musst bereit sein, neue Situationen mit bekannten Erfahrungen zu verknüpfen, um den Lebensalltag zu bewältigen. Dieses Denken und Handeln ist immer verbunden mit Fantasie und schöpferischem Gestalten sowie mit der Fertigkeit, logisch und folgerichtig zu denken.

Was bedeutet kreatives und problemlösendes Denken?

Es ist ein Denken, das **den ganzen Menschen** umfasst:

seine Fähigkeiten zu erschaffen und zu gestalten, künstlerisch produktiv zu sein, Lust am Spielen zu haben, auf die Suche nach neuen Ideen zu gehen, Bestehendes zu verändern vor allem da, wo das Ergebnis nicht mehr zufriedenstellt und nicht mehr effizient ist, neue Situationen mit bekannten Erfahrungen zu verknüpfen, neue und ungewöhnliche Lösungsversuche zu unternehmen.

Kreatives problemlösendes Denken umfasst alle **menschlichen Eigenschaften**: Intuition, Wahrnehmung mit allen Sinnen, Mitgefühl, Achtsamkeit, Umweltbewusstsein, sensibel sein gegenüber seinen eigenen Gefühlen und denen der Mitmenschen, logisches und rationales Denken.

Wie geschieht das?

Durch Denken in Alternativen, Ausprobieren von neuen Denkmustern, Querdenken, gegen Regeln denken, Flexibilität, Fantasie und Originalität in allen Bereichen (Alltag, Technik, Kunst, Wirtschaft, Wissenschaft), Fragen stellen, Hypothesen bilden. Dieses Denken muss von logischem und schlussfolgerndem Denken untermauert sein.

Welche Eigenschaften weist ein kreativer, lösungsbereiter Mensch auf?

- Er ist offen und unvoreingenommen, ohne Vorurteile.
- Er ist risikobereit und flexibel neuen Situationen gegenüber.
- Er kann vernetzt denken.
- Er hat Vertrauen zu sich selbst und zu seinen Mitmenschen.
- Er kann seine Gefühle wahrnehmen und empfindet Mitgefühl für andere.
- Er kann Fehler zugeben und Konflikte aushalten.
- Er ist schöpferisch, initiativ und zeigt Liebe zum Detail.
- Er ist neugierig und optimistisch.
- Er ist aufgeregt, motiviert und zuversichtlich.
- Er kann Informationen in Beziehung zueinander setzen.
- Er kann logisch und schlussfolgernd denken.

Wie arbeitest du erfolgreich mit diesem Buch?

- Bevor du mit der Arbeit beginnst, richte dir einen Arbeitsplatz ein! Gut ist es, wenn es immer der gleiche ist. Alle Materialien (Stifte, Radiergummi) und natürlich dein Arbeitsbuch solltest du zur Hand haben.
- Meide alle Störfaktoren, wie Musik, Fernsehen, Handy, PC-Spiele. Richte deine ganze Aufmerksamkeit und Konzentration auf deine Arbeit!
- Gönn dir Pausen! Am besten machst du mehrere kleine Pausen, indem du z.B. durchs Zimmer gehst, das Fenster öffnest oder dich ausgiebig streckst.
- Du brauchst die Aufgaben nicht der Reihe nach lösen. Sie sind unterschiedliche schwierig, daher wirst du bei einigen Aufgaben feststellen, dass sie dir sehr leicht fallen, bei anderen Aufgaben wirst du dir schwerer tun. Suche dir die Aufgabe zuerst aus, die dich am meisten interessiert!
- Lies bitte die Einführungsseite zu jedem Kapitel aufmerksam durch. Nach der Überschrift sind die Kompetenzen notiert, die du in diesem Kapitel trainierst.
- Kreuze bitte die Aufgaben direkt an und kontrolliere mit der Lösung. Da es sich vielfach um sehr individuelle Lösungen handelt, haben manche Aufgaben keine Lösungen, manche Aufgaben Lösungsvorschläge. Kapitel 4 und 8 gehören inhaltlich zusammen.
- Arbeite alleine, dann kannst du dich über richtige Lösungen freuen und bist mit deinem Erfolg zufrieden! Wenn du mit einer Aufgabe gar nicht weiterkommst, hole dir Hilfe!

Nun wünschen wir dir viel Freude und gutes Gelingen mit diesem Buch!

Fünf Schritte zur Lösung von Problemen

Schritt 1: Was ist die Frage? Was ist das Ziel?

Lies das Problem oder die Fragestellung! Entscheide, was du herausfinden sollst! Das ist oft in Form einer Frage oder einer Aufforderung geschrieben.

Schritt 2: Finde die Fakten!

Die tatsächliche Information kannst du auf dreierlei Arten herausfinden:

- a. Du brauchst Schlüsselinformationen, um das Problem zu lösen.
- b. Fakten, die du nicht brauchst, sind auch nicht wichtig zur Lösung des Problems.
- c. Entscheide, ob du noch mehr Informationen brauchst, um das Problem zu lösen!

Schritt 3: Wähle eine Methode aus!

Entscheide, welche Methode du wählen und welchen Weg du gehen willst! Gut sind bildhafte Methoden wie: Zeichnen, Clustern, Mindmapping, Brainstorming, Denken in Bildern. Überlege dir eine mögliche Antwort! Probiere verschiedene Methoden aus!

Schritt 4: Löse das Problem!

Passe deine Methode, deinen Weg der Aufgabenstellung, dem Problem an! Führe die Aufgabe durch!

Schritt 5: Ergibt deine Antwort einen Sinn?

Schreibe deine Antwort in einem ganzen Satz bzw. in ganzen Sätzen auf! Lies das Problem oder die Aufgabenstellung nochmals durch! Prüfe, ob deine Antwort sinnvoll ist!

So sieht eine Einführungsseite aus!

Aufgaben mit gleichen Kompetenzen werden – über mehrere Seiten verteilt – durch eine Einführungsseite eingeleitet.

Aufgabenart

Diese Überschrift beschreibt die Aufgabe. Außerdem sind die Kompetenzen angeführt, die du hier übst.

Was gehört zusammen?

Zusammenhänge erkennen, Kategorien bilden, in Bildern denken, Handlungsabläufe erkennen und planen

Was ist da zu tun?

In den **Aufgaben 1 – 8** findest du ganz unterschiedliche Bilder, von denen immer 2 in einem Zusammenhang stehen. Ein Bild der ersten Reihe gehört jeweils zu einem Bild der zweiten Reihe. Welche die Bilder, die zusammen gehören? Nenne die einen Beispielt: Unser Schlämmer: Muskottchen hat schon ein Beispiel für dich gebaut.

Jetzt kannst du deine Fantasieflügel weit spannen! Die Begriffe in den **Aufgaben 9 – 17** stammen aus den unterschiedlichsten Bereichen. Hier gibt es viele, zusammengehörende Begriffe zu finden. Sie sind, wie in den Aufgaben zuvor, in 2 Reihen angeordnet. Verbünde sie und verwende dazu einen Beispielt!

In den **Aufgaben 18 – 23** sind unsere Bilder unglücklicher Weise durcheinandergewirrt! Bitte überlege, wie der Ablauf der Handlung sein kann! Schreibe die Nummern der Bilder in der richtigen Reihenfolge auf!

So ist es richtig!

9 Maus-Computer/Sonne-warmes Wetter/Sprachen-lernen/Ferien-schwimmen/Schnee-Kälte
 10 Korn-Sonne/Schale-Wennrauber/Volat-gefahr/Rolle-Risik/Stempel-Blume
 11 Bismarck-Julius/Reise-Gesetz/Schneeweißchen-Rosemarie/Frisch-brot/Schneewittchen-7 Zwerge
 12 Waffel-Spielzeug/Funkel-Rahmen/Tafel-Deckel/Messer-Ringel/Mobiler/Nachricht
 13 Biene-Wabe/Fuchs-Bau/Alder-Hund/Bir-Höhle/Hund-Hüte
 14 Muskel-Faser/Knochen-Mark/Zahn-Schmelz/Haut-Poren/Herz-Kammern
 15 Planet-Tabak/Foto-Aparat/Gelbe-Gletscher/Eiszeit-Moräne/Dziane-Kontinent
 16 Staat-Chemikalie/Wahl-Länder/Bayer-Recht/Mission-Aus/Straße-Verkehrsplanung
 17 Xyppen-Nofreue/Mittelalter-Karl der Große/Renaissance-Leonardo da Vinci/Brock-Prinz-Eugen/Neuzelt-Stephen Hawking

18	19	20	21	22	23
3-1-1-2	5-2-4	5-3-1	2-5-1	2-5-4	2-1-4
4-6-5	3-6-1	6-2-4	4-6-3	3-6-1	3-5-6

Aufgabenstellung

Hier bekommst du eine Erklärung, wie die Aufgabe zu lösen ist. Manchmal jedoch findest du die Angaben bei den Aufgaben selbst. Manche Aufgaben sind selbsterklärend, d. h. du kannst auch ohne die Angabe zurecht kommen. Probiere das zuerst immer aus! Als Kontrolle kannst du dann die Angabe lesen.

Die Lösungen

Bitte schau dir die Lösung immer erst dann an, wenn du die Aufgabe gelöst hast. Nur so hat die Arbeit für dich einen Sinn und du kannst dich über richtige Lösungen freuen.

So sieht eine Aufgabenseite aus!

Ergebnisfeld

Hier trägst du deine Ergebnisse ein, die du dann mit den Lösungen vergleichst. Es kann auch fehlen, wenn die Lösung direkt in die Aufgabe einzutragen ist.

Fortlaufende Aufgaben

Das ist die Nummer der Aufgabe, unter der findest du auf der Einführungsseite auch die Lösung.

Was gehört zusammen?

1

... / 5
 ... / 5

... / 6
 ... / 6

2

Punkte

Hier kannst du deine Punkte eintragen. Die Zahl gibt an, wie viele Punkte du erreichen kannst. Bei richtiger Lösung trage deine erreichten Punkte ein. Wenn du die Aufgabe nicht fehlerfrei gelöst hast, kannst du sie wiederholen und deine Punkte erneut eintragen.

Aufgabenfeld

Du findest hier die verschiedenen Aufgaben, die du pro Seite auf einmal lösen sollst. Das ist wichtig, um deine Ausdauer zu trainieren.



Wo läuft das Mäuschen hin?

**Konzentration, Merkfähigkeit,
Beobachtungsgenauigkeit, visuelle Differenzierung**

Was ist da zu tun?

In den **Aufgaben 1 – 4** gehören Bilder oder Zeichen an ihren richtigen Platz. Das machst du, indem du zuerst den Linien mit den Augen folgst und sie erst dann mit Buntstift nachzeichnest. Unser Schlaumeier-Maskottchen hat im ersten Beispiel das Mäuschen schon an seinen richtigen Platz gesetzt. Mache es ihm nach! In den weiteren Beispielen ist es ein Tier, ein Gegenstand oder ein Zeichen, das du an den Platz, an den es hingehört, zeichnest.

Aufgaben 5 – 7 zeigen dir in der oberen Reihe geometrische Formen mit unterschiedlichen Punkten darin. Zeichne in sämtliche Formen die gleiche Punkteanzahl wie oben. Wenn du zusätzlich dein Gedächtnis trainieren willst, deckst du nach gründlicher Betrachtung der oberen Reihe diese ab und zeichnest die Punkte aus dem Gedächtnis.

Unser Maskottchen wünscht dir viel Glück!



SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Wie trainiere ich mein Denken? Band 2 Schlau - schlauer - am schlausten

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de

