

NAME DER ÜBUNG: LOGIKSPIELE

Übung Nr. 1 / Gedächtnis & Vorstellungskraft

Inhalt	Fertigkeiten	Soft Skills
Logisches Denken	<ul style="list-style-type: none"> - Fakten von Meinungen unterscheiden können - Wahre und falsche Aussagen unterscheiden können - Emotionen identifizieren können - Störfaktoren hinsichtlich Gedächtnisleistungen analysieren können 	<ul style="list-style-type: none"> - Logisches Denken - Kritisches Denken - Analytisches Argumentieren - Emotionale Intelligenz

LOGIKSPIELE	
Allgemeine Beschreibung	Lassen Sie die Teilnehmer die vorgestellten Aussagen bewerten. Diskutieren Sie dann Ihre Beobachtungen. Sprechen Sie über die Arten von Logik und Argumentation, die die Teilnehmer in ihrem Denken leiten. Sprechen Sie über mögliche logische Irrtümer und machen Sie Vorschläge, wie man sie vermeiden kann.
Benötigte Materialien	Mehrere Blätter Papier/virtueller Desktop Einige Stifte, Textmarker
Dauer	1h
Geeignet für	Eignet sich für Gruppen, am besten im Präsenzunterricht



Spiel 1: Fakt oder Meinung

Entscheiden Sie, ob es sich bei den Aussagen um Fakten oder Meinungen handelt. Eine Tatsache kann im Allgemeinen bewiesen werden. Über eine Meinung kann man debattieren oder streiten. Präsentieren und diskutieren Sie Ihre Beobachtungen. (Hinweis: Seien Sie vorsichtig! Sie sollen nicht feststellen, ob die Aussagen wahr oder falsch sind.)

Notiere ein **F**, wenn die Aussage ein Fakt ist. Schreibe **M**, wenn die Aussage eine Meinung ist.

1. ____ Katzen sind bessere Haustiere als Hunde.
2. ____ Manche Menschen bevorzugen Katzen als Haustiere.
3. ____ Einem Hund kann man Tricks beibringen.
4. ____ Ein Hund ist ein besserer Begleiter als eine Katze.
5. ____ Eine Katze verliert zu viele Haare im Haus.
6. ____ Katzen haben raue Zungen.
7. ____ Hunde sind pflegeleichter als Katzen.
8. ____ Viele Hunde sind größer als Katzen.
9. ____ Viele Katzen fangen Mäuse.
10. ____ Katzen sollten nach draußen gehen dürfen.
11. ____ Ein großer Hund sollte nicht in einer Wohnung gehalten werden.
12. ____ Viele Katzen mögen Katzenminze.
13. ____ Ein Hund sollte mindestens eine Meile am Tag ausgeführt werden.
14. ____ Viele Hunde kauen gerne auf Knochen.
15. ____ Einer Katze sollten die Vorderkrallen entfernt werden.



Spiel 2: Negative Wahr/Falsch Aussagen

Schreiben Sie **W**, wenn die Aussage wahr ist. Schreiben Sie **F**, wenn die Aussage falsch ist. Da es sich um negative wahr/falsch-Aussagen handelt, sind sie knifflig. Nehmen Sie sich Zeit und denken Sie in Ruhe nach.

Präsentieren und diskutieren Sie Ihre Beobachtungen.

1. ___ Kaffee ist kein Heißgetränk.
2. ___ Mäntel sind nichts, was man an einem brütend heißen Tag tragen sollte.
3. ___ Ein Hund ist kein Tier, das bellt.
4. ___ Lastwagen sind kein Spielzeug, mit dem Kinder spielen.
5. ___ Eine Hupe ist nichts Lautes, das man betätigen kann.
6. ___ Eine Säge ist kein Werkzeug, mit dem man schleift.
7. ___ Ein Blumenhändler ist keine Person, die Tiere schlachtet.
8. ___ Feuer ist nichts Heißes, das brennt.
9. ___ Ein Waschbecken ist keine Schublade einer Kommode.
10. ___ Eine Eistüte ist nichts, das man ablecken kann.
11. ___ Cola ist nichts Sprudelndes zum Trinken.
12. ___ Ein Licht ist nichts Helles, das man im Dunkeln anschalten kann.
13. ___ Ein Portemonnaie ist nicht etwas aus Leder das man trägt.
14. ___ Turnschuhe haben keine Sohlen.
15. ___ Bäume haben keine Hände.
16. ___ Pfannen sind nicht aus Plastik.
17. ___ Katzen sind keine Tiere mit scharfen Krallen.
18. ___ Eine Alarmanlage ist nichts, das beim Autofahren Lärm macht.
19. ___ Ein Tisch ist kein Möbelstück.
20. ___ Wasser löscht nicht immer einen Fettbrand.



Spiel 3: Objekte nach Attributen

Beantworten Sie die folgenden Fragen. Es kann mehr als eine richtige Antwort geben. Präsentieren und diskutieren Sie Ihre Beobachtungen.

1. Was kann kurz oder lang sein?
2. Was ist rechteckig und groß?
3. Was kann sich biegen, aber nicht brechen?
4. Was ist aus Metall und Gummi hergestellt?
5. Was ist kalt und glitschig?
6. Was ist klein, aber teuer?
7. Was ist groß, aber preiswert?
8. Was kann man in der Nacht besser sehen als am Tag?
9. Was kann rot, grün oder gelb sein?
10. Was kann scharf oder stumpf sein?
11. Was kann fliegen, aber nicht laufen?
12. Was hat vier Ecken?
13. Was kann dauerhaft oder vorübergehend sein?
14. Was kann aus Holz oder Metall hergestellt werden?
15. Wodurch können Menschen sehen?
16. Was ist kleiner als vor zehn Jahren?
17. Was lebt länger als ein Mensch?
18. Was schläft mehr als es wach ist?
19. Was kann sowohl im Wasser als auch an Land leben?
20. Was kann sowohl nach oben und unten als auch nach links und rechts gehen?

Spiel 4: Emotionen benennen

Erzählen Sie, wie sich die Person(en) in der jeweiligen Situation fühlen würden. Verwenden Sie nicht: Glück, Traurigkeit oder Wut. Präsentieren und diskutieren Sie Ihre Beobachtungen.

1. ein Kind in einem Zirkus
2. eine Frau, deren Mann gerade gestorben ist
3. ein Läufer vor einem Rennen
4. jemand, der die Schule oder die Ausbildung/Uni abschließt
5. ein Jugendlicher, dessen Eltern ihm verboten haben, an einem Wochenende mit seinen Freunden feiern zu gehen
6. ein Zuschauer, dessen Fußballmannschaft gerade ein Tor erzielt hat
7. ein Offizier, der seine Männer in die Schlacht führt
8. eine Person, die keine Freunde hat und nirgendwo hingehen kann
9. ein werdender Vater, dessen Frau in den Wehen liegt
10. ein Babysitter, der draußen Geräusche hört
11. Eltern, die gerade erfahren haben, dass ihr Kind in einen Autounfall verwickelt war
12. eine Person, die in einem Aufzug gefangen ist
13. jemand, der eine Lüge erzählt hat und dabei ertappt wurde
14. ein Baby, das gerade gefüttert wurde und von seiner Mutter gehalten wird
15. eine Person bei einem Vorstellungsgespräch
16. ein Lottogewinner
17. eine Person, die sich nur schwer an Namen und Ereignisse erinnern kann
18. eine Person, die sich einen zweistündigen Vortrag über etwas anhört, das sie nicht interessiert
19. eine Mutter, deren Kinder erwachsen sind und weggezogen sind
20. eine Familie, die in ein anderes Bundesland umzieht

Spiel 5: Störfaktoren

Lesen Sie jeden Absatz. Beantworten Sie dann die Fragen. Präsentieren und diskutieren Sie Ihre Beobachtungen.

Das Paar bereitet sich seit dem frühen Morgen vor. Sie hoffen, dass alles perfekt sein wird. Die Gäste werden jeden Moment erwartet. Das Paar arbeitet zusammen, um den Tisch zu decken und sicherzustellen, dass alles bereit ist. Sie hören, wie es an der Tür klingelt und die ersten Gäste eintreffen. Am Ende des Abends bedanken sich alle bei den Gastgebern für den schönen Abend. Alles war großartig, aber jetzt ist das Paar erschöpft. Sie beschließen, nicht aufzuräumen und direkt ins Bett zu gehen.

1. Was bereitet das Paar vor?
2. Was könnte der besondere Anlass sein?
3. Ist das Paar wegen des Ereignisses nervös? Woher wissen Sie das?
4. Waren viele Gäste bei ihnen zu Hause? Woran können Sie das erkennen?
5. Können Sie feststellen, ob das Paar in einer Wohnung oder in einem Haus lebt?
6. Zu welcher Tageszeit findet die Party statt?

Tipps/Vorschläge/Best Practices für diese Übungen

- Sie können so viele Spiele durchführen, wie es die Zeit zulässt.
- Planen Sie nach jedem Spiel Zeit für Diskussion und Reflexion ein.
- Sie können die Unterschiede im Denken der Teilnehmer bei der Durchführung verschiedener Übungen diskutieren und vergleichen.
- Stellen Sie sicher, dass Sie den Zusammenhang zwischen den Übungen und dem Lehrstoff sowie die realen Anwendungen herausarbeiten, d. h. wie sich das Ganze auf unser tägliches Leben und/oder unsere Arbeit auswirkt.



Quellen:

Tomlin K, 2007, LinguiSystems, Inc., Accessed 27.01.2022

[WALC™ 9: Verbal and Visual Reasoning Workbook of Activities for Language and Cognition](#)