

Parallelogramm	294	Dramen- und Operntitel	311
Dreierauswahl	294	Sprichwörter und Redensarten	311
Stecker	295	Sprichwörter- und Phrasensalat	312
Kurzfilm	296		
Irisblende (Bilderstufenspiel)	296	29 Allzuwörtlich	316
26 Das Hören	296	Denkgymnastik	
Melodien und Geräusche erkennen		Spiele 291 bis 330	318
Spiele 233 bis 244	297		
Kombination mit der Sprache, mit Wissensfragen, Parallelogramm und Stecker	300	S P I E L E VI	
		30 Gut formuliert ist halb gewonnen	323
		Ein Spiel mit Phantasie	
S P I E L E V		31 Das Kurzreferat	325
27 Aufträge	305	Hauptsache interessant und wesentlich	
Heitere Spiele mit Wörtern		32 Mnemotechnik	328
Spiele 245 bis 278	306	Erinnerungsstützen	
28 Mach's richtig!	309	Spiele 331 bis 333	328
Sich lösen von fixen Assoziationen		33 Die Einwortdefinition	330
Spiele 279 bis 290	309	Treffsichere Wortfindung	
		Neue Welten	332
		Stecker-Index	336

Vom gleichen Autor erschienen im gleichen Verlag:

KÖSTLICHES LANGES LEBEN
33.000 Auflage

„Dieses Buch konnte so glaubwürdig nur von einer Ärztin geschrieben werden. Nur sie konnte so viele Ratschläge geben. Nur sie so großartigen Trost spenden: Daß etwa der ältere Mensch weniger Pausen bei anstrengenden Denkprozessen braucht als der jüngere.“

Welt am Sonntag, Hamburg

„Ein Buch, das in seiner positiven Einstellung und dennoch unbedingten Realität den Leser gewissermaßen an die Hand nimmt und zu neuen Konsequenzen führt. Es gibt keines von anderer Seite, mit dem es zu vergleichen wäre.“

Kuratorium deutsche Altershilfe, Köln

Inhalt

<p>Einleitung</p> <p>Wie dieses Buch entstand 3</p> <p>Gedächtnistraining — wozu?</p> <p> Ein Leben lang 6</p> <p> Die Fülle dieser Welt entdecken 7</p> <p> Die höchste Tugend der alten Griechen 8</p> <p>Fünf Ansätze des Gedächtnistrainings:</p> <p> Konzentration 10</p> <p> Wortfindung 13</p> <p> Merkfähigkeit 14</p> <p> Reproduktion 15</p> <p> Formulierung 16</p> <p>Üben: wie, wann und wo? 19</p> <p>Gedächtnistrainings-Kurse 21</p> <p>Zehn goldene Regeln für den Mittler:</p> <p> Mut machen 26</p> <p> Erleben vermitteln 28</p> <p> Spannung in Frage und Antwort bringen 30</p> <p> Gruppengemäß spielen 30</p> <p> Fordern — denn</p> <p> Geforderte wachsen 31</p> <p> Gedankensperren sofort beheben 32</p> <p> Pausen einschalten 33</p> <p> Nicht nur Vielwisserei prämiieren 34</p> <p> Anekdoten sammeln 34</p> <p> Wir alle sind Lehrer und Lernende zugleich 35</p>	<p style="text-align: center;">S P I E L E I</p> <p>1 Wissensfragen 39</p> <p> Wissen sammeln und Wiedererkennen</p> <p> Spiele 1 bis 15 41</p> <p>2 Combi 65</p> <p> Ein gleicher Buchstabe am Anfang</p> <p> Spiele 16 bis 21 67</p> <p>3 Such- und Steckbriefe/ Stecker 80</p> <p> Spannende Umschreibung — Spurensuche durch Assoziation</p> <p> Spiele 22 bis 122 84</p> <p> Spiele/Lösungen 132</p> <p>4 Zweierauswahl/ Alternative 161</p> <p> Entscheiden und Beurteilen</p> <p> Spiele 123 bis 128 163</p> <p>5 Dreierauswahl/Toto 171</p> <p> Denkbeweglichkeit</p> <p> Spiele 129 bis 134 172</p> <p style="text-align: center;">S P I E L E II</p> <p>6 Logika 195</p> <p> Nachdenken — Überlegen — einen Schluß ziehen</p> <p> Spiele 135 bis 159 195</p> <p>7 Unter- und Überordnungen 208</p> <p> Unser Denken ordnen</p> <p> Spiele 160 bis 167 209</p>
---	---

8	Unterschied —		17	Anagramm und	
	Gegensätze	213		Katagramm	247
	Begriffe klären			Wortbilder entflechten	
	Spiele 168 bis 172	213		und aufbauen	
9	Außenseiter —			Spiele 200 bis 203	247
	Innenseiter	216	18	Das Homonym	250
	Hirntraining im			Ein Wort für mehrere	
	Schlußfolgern			Begriffe — Was fällt uns	
	Spiele 173 bis 176	220		zuerst ein?	
10	Proportionen-Suchen	221		Spiele 204 bis 213	250
	Logik und Entscheiden		19	Homophthong	254
	Spiele 177 bis 178	221		Ein gleiches Wortgerüst	
11	Wer oder was bin ich?	223		Spiele 214 bis 215	254
	Logisches Einkreisen der		20	Wortakrobatik	258
	Begriffe — ein soziales			mit sprachlich-sachlich-	
	Gruppenspiel			gebräuchlichen	
	Keine überflüssigen			Assoziationen	
	Fragen stellen	226		Spiele 216 bis 221	259
	Nichts Unerratbares ins		21	Vier W-Fragen	261
	Spiel bringen	227		Zusammenhänge	
12	Vier Köpfe	229		erfassen und erinnern	
	Assoziationen bilden —			Spiele 222 bis 223	261
	ein Turnierspiel		S P I E L E I V		
	Spiele 179 bis 181	231			
			Das Sinneskonzert	265	
S P I E L E I I I			22	Das Geschmackskonzert	266
13	Summenrätsel	235		Spiel 224	266
	Begriffe suchen, die		23	Das Geruchsgedächtnis	267
	eine vorgegebene			Spiel 225	268
	Bedingung erfüllen		24	Das Tastspiel	269
	Spiele 182 bis 187	235		Spiel 226	269
14	Zuordnen/		25	Bilder erraten	270
	Parallelogramm	238		Schauen lernen und	
	Zusammenhang-Denken			benennen	
	und Kombination			Die Farbbilder	271
	Spiele 188 bis 195	239		Spiel 227	271
15	Wortpaare und			Farbbild-Serie	273
	Sprichwörter	243		Die Schwarzweißbilder	290
	Gedächtniskramen —			Spiele 228 bis 232	290
	leicht und locker			Auswahlkriterien	291
	Spiele 196 bis 197	243		Umwandlung in andere	
16	Dreieck	245		Spiele	293
	Verhältnis dreier				
	Begriffe klarstellen				
	Spiele 198 bis 199	245			