



THINK®

TRAINING FÜR DEN KOPF

FINGERABDRUCK

LIPPENSTIFT

HANDSCHELLEN



DENK-KRIMI

Spannender Krimi-Spaß, der Konzentration,
Gedächtnis und Kreativität trainiert.
Ein Fall für mehr mentale Fitness.

Ravensburger

Max Kobbert

Ravensburger® Spiele Nr. 27 425 3

Inhalt:
Autor: Max Kobbert
Illustration: Klaus Wilinski
Design: Klaus Wilinski/Iris Schotten

Packung:
Illustration: Wolfgang Scheit
Foto: Michael Ehrhart/Clive Davis/
Becker Studios
Design: Peter Schmidt Group/
DE Ravensburger

DENK-KRIMI

Spannender Krimi-Spaß,
der Konzentration, Gedächtnis
und Kreativität trainiert.

Inhalt:

- 1 beidseitig bedruckte Aktionsfläche
- 6 Figuren
- 6 Karrieresteine
- 1 Würfel
- 128 Hinweiskarten
- 36 Ereigniskarten

Worum geht es?

Wer bei der Kripo vorankommen will, braucht seine kleinen grauen Zellen. Fakten, Zeugen, Beweismstücke - da schwirrt der Kopf. Wehe man bringt alles durcheinander, dann droht Staubputzen im Archiv, und die lieben Kollegen freuen sich. Doch wer aufpasst und alle Kriminalfälle im Kopf hat, schafft die Karriereleiter bis ganz nach oben, wird schließlich Polizeipräsident und damit Sieger beim DENK-KRIMI.



Die Trainingseinheit wird vorbereitet

Auf der Aktionsfläche befinden sich sechs bzw. vier verschiedene Schreibtische, die durch Lauffelder miteinander verbunden sind. Wenn mehr als vier Personen zusammen trainieren, sollten Sie die Seite mit den sechs Schreibtischen wählen. Bei bis zu vier Personen steht es Ihnen frei, welche Seite sie wählen.

Die Hinweiskarten werden in zwei lose Haufen beiderseits der Aktionsfläche gelegt - mit der Rückseite nach oben.



Die Ereigniskarten werden gemischt und mit der Rückseite nach oben in die Mitte der Aktionsfläche gelegt.

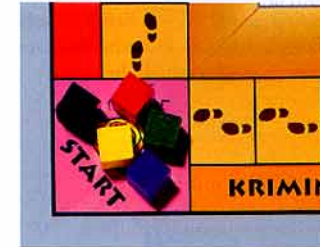


Jeder Trainingspartner wählt eine der sechs Farben und bekommt eine entsprechende Figur und einen Karrierestein.



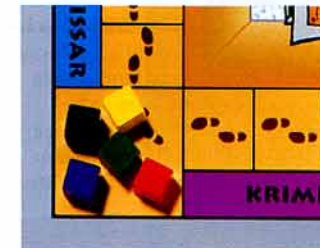
Jeder setzt nun seine Figur auf einen beliebigen Schreibtisch.

Am Rand der Aktionsfläche entlang verläuft die Karriereleiter. Alle beginnen als Kriminalmeister: Die Karrieresteine kommen auf das Startfeld mit dem Telefon.



TIPP

Für eine schnelle Trainingseinheit, besonders bei 5 oder 6 Trainingspartnern, dürfen alle schon als Kriminalkommissar beginnen und setzen den Karrierestein auf das nächste Eckfeld (großes, gelbes Feld).



Die Trainingspartner würfeln aus, wer beginnt. Dabei zählt die Hand am höchsten.

Der Krimi beginnt ...

Der Erste beginnt, sich mit einem Kriminalfall zu befassen. Dazu zieht er zwei beliebige Hinweiskarten und legt sie aufgedeckt übereinander in die Aktenablage auf seinem Schreibtisch. Er kann sich aussuchen, welches Kärtchen unten und welches oben liegt.



Die Karten enthalten die ersten Hinweise zu dem Kriminalfall, den der erste Kriminalmeister nun zu konstruieren beginnt und fantasievoll den Trainingspartnern erzählt.

Beispiel: Hat man mit der ersten Akte „Berta Baumann“ und mit der zweiten „Sack“ gezogen, könnte der Fall so beginnen:
„Kürzlich wurde Berta Baumann in einem alten Sack gefunden ...“.
Wichtig ist, dass dabei die Hinweise in der gleichen Reihenfolge genannt werden, in der sie auf den Schreibtisch gelegt wurden.



Alle Kriminalbeamten müssen sich die begonnene Story merken!

Danach eröffnen der Reihe nach die anderen Kriminalbeamten ihre ersten Fälle in gleicher Weise.

Im folgenden Verlauf ziehen die Kriminalbeamten von Schreibtisch zu Schreibtisch und tragen fortlaufend weitere Hinweise zu den verschiedenen Fällen zusammen. Dabei werden die Fallgeschichten, die man sich merken muss, immer länger ...



Es geht rund

Wenn jeder einen Kriminalfall eröffnet hat, wüchelt der erste Kriminalmeister und zieht seine Figur entsprechend der Augenzahl im Uhrzeigersinn weiter. Lauffelder und die Schreibtische zählen je einen Schritt. Nach ihm folgen die Anderen im Uhrzeigersinn.



Die Hand auf dem Würfel bedeutet, dass man sofort zum nächsten freien - also von keiner anderen Figur besetzten - Schreibtisch zieht. Sind alle Schreibtische bereits besetzt, zieht der Kriminalbeamte zum nächstmöglichen im Uhrzeigersinn.

Wer auf einem Schreibtisch landet, auf dem noch keine Akten liegen, eröffnet dort in der bereits beschriebenen Weise einen neuen Fall.

Aufstieg oder Abstieg, das ist hier die Frage

Kommt jemand mit seiner Figur auf einen Schreibtisch, auf dem bereits ein Aktenstapel liegt, muss er zunächst den dortigen Fall berichten. Wichtig dabei ist, dass die Hinweise des Aktenstapels in der richtigen Reihenfolge genannt werden - von unten nach oben. Hilfreich dabei ist natürlich, dass der jeweils letzte Hinweis offen zu sehen ist.

Kleine Änderungen in der Story sind erlaubt. Zusammenhangloses Herunterspulen der Facts reicht allerdings nicht, also nicht etwa „Berta Baumann - Sack!“.

Um die Richtigkeit der Falldarstellung zu prüfen, hebt ein anderer Kriminalbeamter den Aktenstapel an und blättert ihn für alle anderen sichtbar durch. Wenn der berichtende Kriminalbeamte einen kleinen Blackout hat und ihm nichts einfällt, wird der Aktenstapel trotzdem durchgeblättert - auf diese Weise können sich alle die Geschichte wieder in Erinnerung rufen.



Waren die Angaben richtig, rückt der Kriminalbeamte seinen Karrierestein vor. Die Anzahl der Schritte entspricht dabei der Anzahl der Hinweiskarten im Stapel. Waren die Angaben fehlerhaft (fehlt z.B. ein Vorname oder wurden Begriffe vertauscht), muss der Karrierestein um die Anzahl der Hinweiskarten rückwärts gezogen werden.

Anschließend ergänzt der Kriminalbeamte den Fall um einen neuen Hinweis. Er deckt eine neue Hinweiskarte auf, legt sie offen auf den Stapel und setzt damit die Story des Kriminalfalles fort. Er zieht z.B. „Mond“:
„Man fand Berta Baumann in einem alten Sack, als der Mond schien...“.



Bedenkzeit

Wenn einem Kriminalbeamten die Fallgeschichte nicht innerhalb von ca. einer halben Minute einfällt, gilt die Aufgabe als nicht gelöst. Kleine Variationen der Story sind erlaubt, solange die Hinweise in ihrer Reihenfolge erhalten bleiben.



Die Sonderfelder



Ziehen Sie eine Ereigniskarte!



Rücken Sie vor zum nächsten freien, unbesetzten Schreibtisch!



Sie dürfen bei einem beliebigen Aktenstapel heimlich die oberste Karte anheben und die darunterliegende Karte anschauen. Wenn Sie darauf verzichten, dürfen Sie stattdessen einen Schritt auf der Karriereleiter vorrücken.



Sie dürfen einen beliebigen Aktenstapel heimlich komplett durchblättern. Wenn Sie darauf verzichten, dürfen Sie stattdessen zwei Schritte auf der Karriereleiter vorrücken.



Sie zeigen auf einen beliebigen Stapel und bestimmen einen Trainingspartner, der den dortigen Fall nun darstellen muss. Je nachdem, ob sein Bericht richtig oder falsch war, rückt sein Karrierestein der Höhe des Aktenstapels entsprechend vor oder zurück. Ihre Figur und Ihr Karrierestein bleiben unverändert stehen.

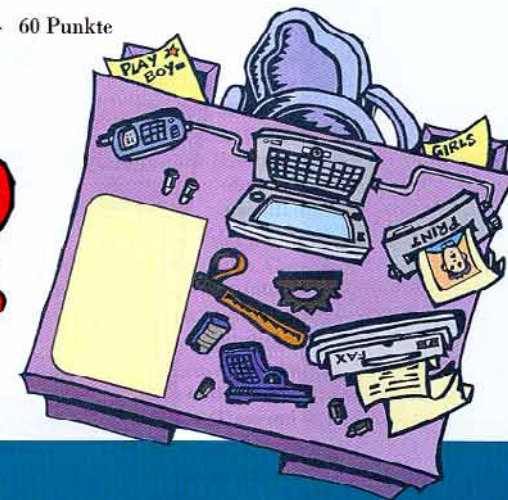


Ende des DENK-KRIMIS

Sobald jemand Polizeipräsident geworden ist oder zum Staubwischen ins Archiv muss, ist die Trainingseinheit zu Ende. Gewonnen hat, wer in der Karriere am weitesten gekommen ist.

Bei mehreren Trainingsrunden hintereinander werden die Punkte notiert. Dabei zählen:

Staubputzer im Archiv	- 0 Punkte	Kriminalhauptkommissar	- 70 Punkte
Hilfspolizist	- 10 Punkte	Kriminalrat	- 80 Punkte
Kriminalmeister	- 20 Punkte	Kriminaloberrat	- 90 Punkte
Kriminalobermeister	- 30 Punkte	Kriminaldirektor	- 100 Punkte
Kriminalhauptmeister	- 40 Punkte	Polizeipräsident	- 150 Punkte
Kriminalkommissar	- 50 Punkte		
Kriminaloberkommissar	- 60 Punkte		



Doppelter Spaß mit DENK-KRIMI

Hier haben Sie nicht nur Spaß und Unterhaltung - Sie trainieren gleichzeitig Ihr Gedächtnis und Ihre Kreativität.

Wir sind es gewohnt, uns vieles durch bloßes Wiederholen einzupauken. Doch das ist langweilig, anstrengend und nicht besonders effektiv. Wir sind es ebenso gewohnt, das unvermeidliche Lernmaterial möglichst knapp zu halten. Doch das ist nur scheinbar ökonomisch.

In DENK-KRIMI lernen Sie zwei Tricks kennen, die das Einprägen erleichtern:

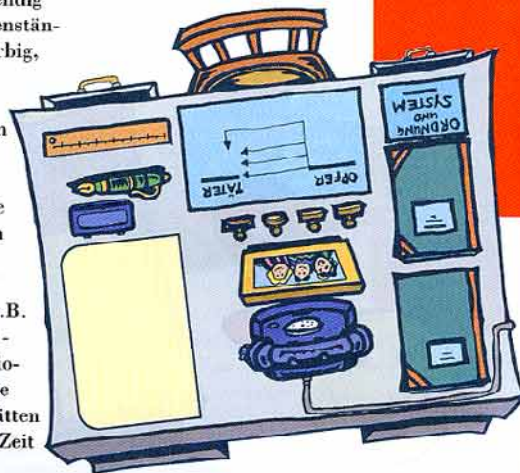
1. Sie stellen sich jeden Begriff bildlich vor. Die Personen werden „lebendig“ und zeigen Charakter. Die Gegenstände werden plastisch; sie sind farbig, haben Gebrauchsspuren usw.

2. Sie bringen die verschiedenen Dinge in einen szenischen Zusammenhang. Der braucht gar nicht realistisch zu sein. Gerade die „verrücktesten“ Situationen sind besonders einprägsam.

Angenommen die Reihe lautet z.B. Kellner - Brieföffner - Wanduhr - Brief - Fenster“. Nach konventioneller Methode würden wir diese Reihe ein paar Mal lesen und hätten sie wahrscheinlich nach kurzer Zeit wieder vergessen.

Aber angenommen, wir machen eine Geschichte daraus: „Der Kellner stach mit dem Brieföffner in die Wanduhr, spießte dann noch den Brief auf und warf alles aus dem Fenster“. Wir brauchen uns das Ganze nur einmal (!) bildlich vorzustellen und werden feststellen, dass wir uns daran möglicherweise noch nach Monaten (!) erinnern.

Neben dem Gedächtnistraining bietet DENK-KRIMI außerdem freie Entfaltungsmöglichkeiten der Fantasie. Geschichten erfinden, witzige Kommunikation und wechselseitige Anregung - es ist erstaunlich, welchen Erfindungsreichtum DENK-KRIMI aus den Teilnehmern herausholt. DENK-KRIMI fördert Kreativität pur - denn es sind die ungewöhnlichsten Geschichten, die am besten behalten werden.



Soloversion

Man kann Einfallsreichtum und Gedächtnis auch gut allein trainieren. Dazu legt man den Plan vor sich und daneben die Hinweiskarten mit der Rückseite nach oben.

Trainingsablauf

Zunächst entscheidet man sich für den Schwierigkeitsgrad, nämlich, ob man 2, 3, 4, 5 oder gar 6 Geschichten bilden will. Man sollte mit 2 Geschichten anfangen:

Man nimmt zwei Hinweiskarten auf und denkt sich aus, wie die erste Geschichte anfängt. Hat man zum Beispiel „Foto“ und „Keller“ gezogen, könnte es losgehen mit: „Das Beweisfoto zeigte einen Keller voller Gerümpel.“

Die beiden Karten legt man offen übereinander auf einen der Schreibtische auf dem Plan.

Es ist leichter, wenn man laut spricht. Nicht laut zu sprechen, bedeutet eine Steigerung des Schwierigkeitsgrades.

Danach nimmt man zwei weitere Hinweiskarten auf, bildet daraus den Beginn der zweiten Geschichte, etwa aus „Pistolenkugel“ und „Bar“:

„Der Barkeeper lag mit einer Pistolenkugel in der Brust auf dem Boden der Bar.“

Die Karten legt man offen übereinander auf einen zweiten Schreibtisch.

Jetzt wird es zum ersten Mal spannend. Wie begann noch mal die erste Geschichte? Richtig: „Das Foto zeigte einen Keller voller Gerümpel.“ Man hebt den begonnenen Kartenstapel an und prüft Wort nach Wort, indem man die Karten nacheinander herabfallen lässt.

Hat man die Geschichte so wiedergegeben, dass die Reihenfolge der Wörter auf den Hinweiskarten stimmt, zieht man eine neue Karte, z.B.

„Rentner“. Man setzt die Geschichte fort, etwa:

„Das Foto zeigte einen Keller voller Gerümpel. Er gehörte einem alten Rentner.“

Die neue Karte wird offen auf den Stapel gelegt.

Nun geht's ganz entsprechend wieder zur zweiten Geschichte. Wie begann sie noch?

Abwechselnd, bzw. bei mehreren Geschichten der Reihe nach, werden die Geschichten nacherzählt, überprüft und bei Richtigkeit mit einer neuen Hinweiskarte verlängert.

Tipp:

Die Bilder auf dem Plan sind eine große Hilfe. Gerade den Beginn einer Geschichte vergisst man leicht. Da ist es gut, ihn an einem fassbaren Gegenstand zu verankern. Solche Gegenstände finden wir auf den Schreibtischen. Z.B. könnte der erste Schreibtisch der unaufgeräumte sein. Er erinnert dann an das Gerümpel und damit an die erste Geschichte mit dem Keller.

An den erschossenen Barkeeper der zweiten Geschichte könnte dagegen die umgekippte Maus auf dem zweiten Schreibtisch erinnern ...

Trainingsende und Auswertung

Das Training geht immer weiter fort, indem die Stapel bei jedem Mal um eine Karte erhöht und die Geschichten entsprechend länger werden.

Sobald man einen Fehler macht - etwa einen Begriff auslässt oder die Reihenfolge verwechselt - ist die Trainingseinheit zu Ende.

Der Stapel mit dem Fehler geht aus der Wertung.

Den oder die übrigen Stapel zählt man durch. Die Gesamtzahl dieser Karten notiert man als erreichte Punktzahl.

Bei weiteren Trainingsrunden lässt sich anhand der erreichten Punkte der Fortschritt feststellen.

Die höchstmögliche Punktzahl ist 128 bei fehlerfreier Wiedergabe der Wörter von allen Hinweiskarten!