



Das DUELL der GEHIRNE

Anzahl der Spieler oder Teams: 2-4

Alter: ab 10 Jahren

Trainieren Sie gerne Ihr Gedächtnis? Haben Sie Spaß an Rätseln? Dann ist „Das Duell der Gehirne“ genau richtig für Sie. Unterhaltsame, neue und immer wieder spannende Gedächtnis-, Logik-, Wörter- und Zahlenspiele helfen Ihnen dabei, Ihr Gehirn fit zu halten und Ihr verstecktes Potential zu entdecken. Los geht's!

Inhalt:

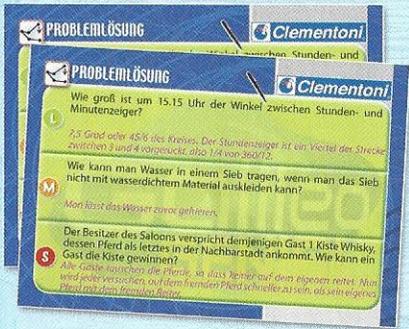
- 1 Spielplan
- 200 Fragekarten
- 36 Frage-Plättchen
- 8 Wettplättchen (je 2 pro Spielerfarbe)
- 4 Spielfiguren (je 1 pro Spielerfarbe)
- 40 Chips
- 2 Kästchen zum Aufbewahren der Fragekarten
- 1 Sanduhr (Laufzeit ca. 60 Sekunden)
- 1 Spielregel

Hinweis: Die vier Blanko-Plättchen werden für das Spiel nicht benötigt.

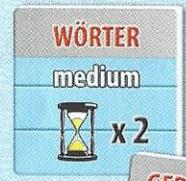
Niederlassung in Deutschland:
Clementoni GmbH
 Augustinusstraße 11a - 50226 Frechen - Deutschland
 Tel.: 02234 93650-0 – Fax: 02234 93650-15
 E-Mail: info@clementoni.de

HERSTELLER:
Clementoni S.p.A.
 Zona Industriale Fontenoce s.n.c.
 62019 Recanati (MC) - Italy
 Tel.: +39 071 75811 - Fax: +39 071 7581234

www.clementoni.com



Fragekarten



Frage-Plättchen



Wettplättchen



Faltanleitung für die Kästchen

Die farbigen Streifen der Mittelstege müssen dieselbe Farbe haben wie Vorder- und Rückseite des jeweiligen Kästchens und zu der Seite mit derselben Farbe zeigen.

Vorbereitung

Die Spieler bilden 2-4 Teams, oder jeder spielt allein gegen die anderen.

- Jedes Team wählt eine Farbe und nimmt sich die Spielfigur und die beiden Wettplättchen dieser Farbe.

Rund um den Spielplan verläuft ein Zählleiste für die Punkte. Die Teams setzen ihre Figuren auf das Feld mit der Null auf der Zählleiste.

Hinweis: Die Farbe der Felder auf der Zählleiste hat keine spieltechnische Bedeutung.

- Die Fragekarten werden nach den vier Kategorien (Gedächtnis, Logik, Wörter, Zahlen) getrennt gemischt. Zur leichteren Unterscheidung hat jede Kategorie eine andere Hintergrundfarbe.

Dann werden die Karten jeder Kategorie in die entsprechend gekennzeichneten Fächer der Kästchen gestellt. Dabei muss die Schmalseite mit dem grauen Balken und dem Clementoni-Logo nach oben zeigen. Die Kästchen werden gut erreichbar neben den Spielplan gestellt.

- Die Chips werden auf das Chips-Feld oben auf dem Spielplan gelegt.

Die Frage-Plättchen werden gemischt und verdeckt neben dem Spielplan auf mehrere, nicht zu hohe Stapel verteilt. Das ist der Vorrat.

- Es werden 9 Frage-Plättchen vom Vorrat gezogen, auf die neun Felder in der Mitte des Spielplans gelegt und aufgedeckt. Das ist die Auslage.

Nun wird auf jedes Frage-Plättchen in der Auslage 1 Chip vom Chips-Feld gelegt.



Ablauf

Der jüngste Spieler bzw. dessen Team beginnt.

Kommt ein Team an die Reihe, muss es zuerst ein Frage-Plättchen aus der Auslage wählen. Alle Chips, die auf dem Plättchen liegen, kommen auf das Punkte-Feld am unteren Rand des Spielplans. Das Team nimmt sich das Frage-Plättchen und legt es verdeckt vor sich ab. Das Team darf sich die eigenen Plättchen jederzeit ansehen, es darf sie aber nicht den anderen zeigen. Hinweis: Die im Spielverlauf gesammelten Frage-Plättchen werden für die Schlusswertung bei Spielende benötigt. Das ausgewählte Frage-Plättchen gibt die Kategorie und den Schwierigkeitsgrad (L=leicht, M=medium, S=schwer) der Frage an, die das Team nun beantworten muss. Ein Spieler des nächsten Teams zieht eine Karte der betreffenden Kategorie aus dem Kästchen und liest dem Team, das gerade an der Reihe ist, die Frage mit dem entsprechenden Schwierigkeitsgrad (L=leicht, M=medium, S=schwer) vor. Ein Symbol oben auf der Karte weist darauf hin, ob das Team sich Notizen zu der Frage machen darf. Die Symbole werden im Abschnitt „Erläuterungen zu den Fragen“ erklärt. Nachdem die Frage vorgelesen wurde bzw. nachdem das Team sich Notizen gemacht hat, wird die Sanduhr umgedreht. Das Team muss die Frage beantworten, bevor die Sanduhr abgelaufen ist.

- Antwortet das Team richtig, rückt es seine Spielfigur auf der Zählleiste um so viele Felder vor, wie Chips auf dem Punkte-Feld liegen. Danach kommen alle Chips vom Punkte-Feld wieder auf das Chips-Feld.

- Antwortet das Team falsch oder nicht rechtzeitig, geschieht nichts. Das Team behält das Frage-Plättchen trotzdem, und die Chips auf dem Punkte-Feld bleiben für das nächste Team dort liegen.

Anschließend kommt in jedem Fall das Team an die Reihe, das links von dem Team sitzt, das gerade eine Frage gestellt bekam. Hinweis: Bei einigen Fragen kann es vorkommen, dass sich die Antwort des Teams von der Antwort auf der Fragekarte unterscheidet, jedoch ebenfalls richtig ist. In diesem Fall gilt die Antwort nur dann, wenn sie von den anderen Teams einstimmig als richtig akzeptiert wird.

WORTSCHATZ

Das Team muss die Definition finden, die das genannte Wort beschreibt. Es hat drei Definitionen als Antwort zur Auswahl.

Beispiel: ZOISIT

ungebräuchliches Synonym für „zoologischer Garten“ – die Neigung, Dinge zu dramatisieren – Mineral aus der Klasse der Silikate und Germanate

Lösung: Mineral aus der Klasse der Silikate und Germanate.

ZAHLEN

KOPFRECHNEN

Das Team muss die gestellte Aufgabe lösen.

Beispiel: $1432 - 156 = ?$

Lösung: 1276

MAGNETISCHE ZIFFERN

Das Team muss die gestellte Aufgabe lösen. Es darf die vorgegebenen Ziffern beliebig zu neuen Zahlen zusammensetzen. Es darf nur die Grundrechenarten (Addition, Subtraktion, Multiplikation und Division) verwenden.

Beispiel: Wie erhält man die Zahl 21, wenn man nur die Ziffer 7 dreimal verwendet?

Lösung: $7+7+7 = 21$

PRODUKT FINDEN

Das Team muss alle diejenigen Zahlen links vom Pfeil finden, die das Produkt einer Multiplikation zweier ganzer Zahlen sind. Dabei muss die Zahl rechts vom Pfeil immer einer der Multiplikatoren sein. Es ist möglich, dass keine der Zahlen links ein Produkt der Zahl rechts ist.

Beispiel: $91\ 315\ 431 \rightarrow 7$

Lösung: 91 und 315 ($91 = 7 \times 13$; $315 = 7 \times 45$)

RECHENWEG FINDEN

Das Team muss mit Zahlen links vom Pfeil einen Rechenweg finden, dessen Ergebnis die Zahl rechts vom Pfeil ist. Dabei darf es jede Zahl nur einmal und nur die Grundrechenarten (Addition, Subtraktion, Multiplikation und Division) verwenden. Es müssen nicht alle Zahlen links vom Pfeil verwendet werden!

Beispiel: $3\ 4\ 6\ 9 \rightarrow 45$

Lösung: $(9+6) \times 3 = 45$

SCHULPROBLEME

Das Team muss die gestellte Aufgabe lösen.

Beispiel: Du hast 14 Packungen Eier gekauft. Jede Packung enthält 6 Eier. 38 Eier hast du davon bereits zum Backen verwendet. Wie viele Eier sind noch übrig?

Lösung: 46 Eier. ($14 \times 6 - 38 = 84 - 38 = 46$)

TEILER FINDEN

Das Team muss alle Zahlen links vom Pfeil finden, die Teiler für die Zahl rechts vom Pfeil sind. Das heißt, wenn man die Zahl rechts vom Pfeil durch eine der linken Zahlen teilt, muss das Ergebnis eine ganze Zahl ohne Rest sein. Es ist möglich, dass keine der Zahlen ein Teiler ist.

Beispiel: $4\ 6\ 8 \rightarrow 128$

Lösung: 4 und 8 ($128:4 = 32$; $128:8 = 16$)

UHRZEITEN RECHNEN

Das Team muss die gestellte Aufgabe lösen. Zur Erklärung: Die Zahl vor dem „h“ steht für die Stunde, die Zahl mit einem Strich steht für die Minuten und die Zahl mit zwei Strichen steht für die Sekunden.

Beispiel: Wie viel Zeit ist noch bis 15h 12' 16", wenn es jetzt 12h 33' 29" ist?

Lösung: $2\text{h } 38' 47''$ ($1' 16'' - 29'' = 76'' - 29'' = 47''$; $1\text{h } 12' - 33' - 1' = 72' - 33' - 1' = 38'$; $15\text{h} - 12\text{h} - 1\text{h} = 2\text{h}$)

VERSCHWUNDENE RECHENZEICHEN

Das Team muss zwischen die Zahlen links vom Gleichheitszeichen die passenden Rechenzeichen setzen, damit die Gleichung das angegebene Ergebnis hat. Dabei darf es keine Klammern und nur die Grundrechenarten (Addition, Subtraktion, Multiplikation und Division) verwenden.

Beispiel: $63\ 11\ 4 = 19$

Lösung: $63 - 11 \times 4 = 19$

VERSCHWUNDENE ZAHLEN

Das Team muss die ganze Zahl finden, die anstelle des Fragezeichens stehen muss, damit die Gleichung das angegebene Ergebnis hat.

Beispiel: $64 - ? + 7 = 52$

Lösung: $64 - 19 + 7 = 52$

Beispiel: Wachtmeister Roger verfolgt einen Einbrecher. Plötzlich steht er zwei völlig gleich aussehenden Zwillingen gegenüber, die auch die gleiche Kleidung tragen. Wie kann Roger herausfinden, wen von beiden er verfolgt hat?

Lösung: Da der Einbrecher bei der Verfolgungsjagd gerannt ist, müsste er sichtbar außer Atem und verschwitzt sein.

WÖRTER

BUCHSTABENSALAT

Das Team muss das gesuchte Wort finden, indem es die Buchstaben in die richtige Reihenfolge bringt. In der Klammer ist ein Oberbegriff angegeben, zu dem das gesuchte Wort passen muss.

Beispiel: LEFAP (Obst)

Lösung: APFEL

GALGENMÄNNCHEN

Das Team muss das gesuchte Wort finden, indem es die Platzhalterzeichen „+“ durch die richtigen Vokale und die „-“ durch die richtigen Konsonanten ersetzt. Bereits ausgeschriebene Buchstaben kommen niemals unter den Platzhaltern vor – so wie im klassischen Spiel „Galgenmännchen“. Das gesuchte Wort steht immer in seiner Grundform.

Beispiel: B + I – – I + L

Lösung: B E I S P I E L

GEGENTEILE

Das Team muss den Begriff nennen, der genau die gegenteilige Bedeutung des angegebenen hat. Es hat fünf Begriffe als Antwort zur Auswahl.

Beispiel: nah

unmittelbar – umnachtet – fern – übertrieben – bescheiden

Lösung: fern

GESCHRUMPFTE SPRÜCHE

Das Team muss das gesuchte Wort oder die gesuchte Wortfolge finden, indem es die fehlenden Vokale zwischen den Konsonanten einfügt. Die Leerzeichen müssen beachtet werden.

Beispiel: VM WND VRWHT (Titel)

Lösung: Vom Winde verweht

IRREFÜHRENDE DEFINITIONEN

Das Team muss mit Hilfe der angegebenen Erklärung den gesuchten Begriff finden. Die Zahl in der Klammer gibt an, wie viele Buchstaben der gesuchte Begriff hat.

Beispiel: Die Frau deines Vaters (6)

Lösung: Mutter

MAGISCHES WORT

Das Team muss das Wort finden, das alle fünf angegebenen Begriffe miteinander verbindet.

Beispiel: GLEICHUNG – KREUZWORTRÄTSEL – AUFGABE – PROBLEM – VERBINDUNG

Lösung: LÖSEN: Eine GLEICHUNG lösen – ein KREUZWORTRÄTSEL lösen – eine AUFGABE lösen – ein PROBLEM lösen – eine VERBINDUNG lösen

TEEKESSELCHEN

Das Team muss das Wort finden, das für beide vorgegebene Begriffe stehen kann. Die Zahl in der Klammer gibt an, wie viele Buchstaben das gesuchte Wort hat.

Beispiel: TEIL DES BETTS – TEIL EINES ZIMMERS (5)

Lösung: DECKE

VERSTECKTER TAUSCH

Das Team muss die genannten Wörter jeweils durch ein Synonym ersetzen. Diese beiden Synonyme dürfen sich nur in einem einzigen Buchstaben voneinander unterscheiden. Die Zahl in der Klammer gibt an, wie viele Buchstaben jedes der gesuchten Synonyme hat.

Beispiel: HEIM – NAGETIER (4)

Lösung: HAUS – MAUS

VIP

Das Team muss Vor- und Nachnamen eines Prominenten finden, indem es die Buchstaben in die richtige Reihenfolge bringt. In der Klammer sind der Beruf und die Länge von Vor- und Nachname des gesuchten Prominenten angegeben.

Beispiel: Deren Schicksal (englischer Schriftsteller, 7 7)

Lösung: Charles Dickens

Frage-Plättchen auffüllen

- Die Auslage der Frage-Plättchen wird nur dann aufgefüllt, wenn in einer Reihe, in einer Spalte oder in einer Diagonale keine Plättchen mehr liegen – ähnlich wie beim Tic-Tac-Toe (siehe Abb. A).
- Zuerst werden alle freien Plätze in der Auslage mit Plättchen aus dem Vorrat aufgefüllt.
- Dann wird auf jedes Plättchen in der Auslage 1 Chip vom Chips-Feld gelegt. Das heißt, dass auf Plättchen die schon vor dem Auffüllen in der Auslage waren, jetzt mehrere Chips (siehe Abb. B) liegen. Bleiben Plättchen längere Zeit liegen, gibt es für die entsprechenden Fragen also mehr Punkte!



Abb. A



Abb. B

Besondere Symbole

Einige Frage-Plättchen zeigen zusätzlich ein Symbol. Wählt ein Team ein Plättchen mit einem Symbol aus, wird die entsprechende Aktion ausgeführt:

- Sanduhr $\times 2$: Das Team hat für diese Antwort doppelt so viel Zeit. Die Sanduhr wird zweimal umgedreht.
- Punkte $\times 2$: Wenn das Team dieses Plättchen auswählt, wird die Anzahl der Chips darauf verdoppelt. Die Chips dafür kommen vom Chips-Feld. Beispiel: Auf dem Punkte-Feld liegen bereits 3 Chips. Auf dem Plättchen liegen 2 Chips. Es werden also nicht 2 sondern 4 Chips auf das Punkte-Feld gelegt, so dass dort nun 7 Chips liegen.
- JA – NEIN: Bevor die Fragekarte gezogen wird, wetten alle anderen Teams ob das Team, das an der Reihe ist, die Frage richtig beantworten wird. Dazu wählt jedes Team sein entsprechendes Wettplättchen aus und legt es verdeckt neben den Spielplan. Nachdem die Antwort des Teams ausgewertet wurde, werden die Wettplättchen der übrigen Teams aufgedeckt. Wer die Antwort richtig, erhält jedes Team, das „JA“ gewettet hat, 1 Punkt. War sie nicht richtig, erhält jedes Team, das „NEIN“ gewettet hat, 2 Punkte. Anschließend erhält jedes Team sein Wettplättchen zurück.

Ende und Schlusswertung

Kann die Auslage nicht mehr vollständig aufgefüllt werden, beginnt die letzte Phase des Spiels: Wie zuvor auch, wird auf jedes Plättchen in der Auslage ein Chip gelegt. Das Spiel endet, wenn ein Team das letzte Frage-Plättchen aus der Auslage genommen und die Frage beantwortet hat. Hinweis: So war jedes Team gleich häufig an der Reihe (je nach Anzahl der Teams 9-, 12- oder 18-mal). Nun deckt jedes Team seine gesammelten Frage-Plättchen auf. Für jeden Satz erhält das Team 4 Punkte. Ein Satz besteht aus 4 Plättchen verschiedener Farben – einem aus jeder Kategorie. Beispiel: Ein Team hat 3 Plättchen der Kategorie „Wörter“, 2 Plättchen „Zahlen“, 2 Plättchen „Logik“ und 2 Plättchen „Gedächtnis“. Das Team hat 2 vollständige Sätze und rückt seine Spielfigur 8 Felder vor. Das Team, das nach der Schlusswertung die meisten Punkte hat, gewinnt.

Varianten

- 1) Spielen jüngere Kinder mit, wird für sie der auf dem Frage-Plättchen angegebene Schwierigkeitsgrad um eine Stufe herunter gesetzt, also von schwer auf medium und von medium auf leicht.
- 2) Für das Team, das gerade die meisten Punkten hat, erhöht sich der auf dem Frage-Plättchen angegebene Schwierigkeitsgrad um eine Stufe, also von leicht auf medium und von medium auf schwer.
- 3) Beantwortet ein Team eine Frage falsch, werden die Chips vom Punkte-Feld trotzdem zurück auf das Chips-Feld gelegt. Diese

Variante empfiehlt sich besonders im Spiel mit 3 oder 4 Teams.

4) Bei zwei Teams können vor Beginn Frage-Plättchen aus dem Spiel genommen werden (z. B. 12 oder 18). Dabei muss eine gerade Anzahl Plättchen im Spiel bleiben, so dass beide Teams gleich häufig an die Reihe kommen. Das Spiel kann auf diese Weise individuell angepasst werden, und es wird kürzer. Die Spieler können absprechen, welche Plättchen sie aus dem Spiel nehmen oder sie entfernen zufällige Plättchen. Beispiele: Zwei fortgeschrittene Teams nehmen die 12 Plättchen für leichte Fragen aus dem Spiel. Fans von logischen Rätseln und Mathematik können mit den 18 Plättchen der Kategorien Logik und Zahlen spielen und die übrigen entfernen.

ERLÄUTERUNGEN ZU DEN FRAGEN

Die Fragen sind in 4 Kategorien unterteilt: Gedächtnis, Logik, Wörter und Zahlen. In jeder Kategorie gibt es mehrere Untergruppen. Im Folgenden werden diese Untergruppen erklärt. Stehen in einer Lösung Angaben in Klammern, handelt es sich dabei um Erläuterungen. Diese sind nicht Teil der Lösung, das heißt, das ratende Team muss diese Details nicht nennen.

Die folgenden Symbole oben auf der Karte geben an in welchem Umfang das Team sich Notizen zu der Frage machen darf:



Das Team darf sich Details der Frage notieren und die Aufgabe schriftlich lösen.



Das Team darf sich Details der Frage notieren. Die Aufgabe muss es jedoch im Kopf lösen.



Das Team darf sich überhaupt keine Notizen machen und muss die Aufgabe im Kopf lösen.

GEDÄCHTNIS

DATUM

Das Team muss das Datum nennen, an dem das genannte Ereignis stattfand. Es hat vier Daten als Antwort zur Auswahl. Nur die erste Antwort zählt.

Beispiel: In welchem Jahr wurde die Internet-Enzyklopädie Wikipedia gegründet?

1997 – 1999 – 2001 – 2003

Lösung: 2001

GEDÄCHTNISTEST CODES

Das Team, das an der Reihe ist, bestimmt einen seiner Spieler, der die Aufgabe lösen muss. Dann wird die Sanduhr umgedreht, und der betreffende Spieler erhält die Fragekarte, um sich die Codes durchzulesen. Jeder Code besteht aus einem Buchstaben und einer Zahl. Ist die Sanduhr abgelaufen, muss er die Karte zurückgeben und die Codes wiederholen. Die Antwort gilt nur dann als richtig, wenn er alle Codes wiederholt und dabei keinen Fehler macht. Er muss die Reihenfolge der Codes auf der Karte nicht einhalten.

Beispiel: A4 P5 G1 K3

GEDÄCHTNISTEST STRECKE

Das Team, das an der Reihe ist, bestimmt einen seiner

Spieler, der die Aufgabe lösen muss. Dann wird die Sanduhr umgedreht, und der betreffende Spieler erhält die Fragekarte, um sich die Namen der Orte oder Länder durchzulesen. Ist die Sanduhr abgelaufen, muss er die Karte zurückgeben und die Namen in der richtigen Reihenfolge wiederholen. Die Antwort gilt nur dann als richtig, wenn er dabei keinen Fehler macht.

Beispiel: Berlin – Hamburg – Bremen – München – Köln

GEDÄCHTNISTEST WÖRTER

Das Team, das an der Reihe ist, bestimmt einen seiner Spieler, der die Aufgabe lösen muss. Dann wird die Sanduhr umgedreht, und der betreffende Spieler erhält die Fragekarte, um sich die Wörter durchzulesen. Ist die Sanduhr abgelaufen, muss er die Karte zurückgeben und die Wörter wiederholen. Die Antwort gilt nur dann als richtig, wenn er alle Wörter wiederholt und dabei keinen Fehler macht. Er darf keine anderen Wörter als die angegeben verwenden. Er muss die Reihenfolge der Wörter auf der Karte nicht einhalten.

Beispiel: Mathematik – Deutsch – Geschichte – Geographie – Latein – Philosophie

GEDÄCHTNISTEST ZAHLEN

Das Team, das an der Reihe ist, bestimmt einen seiner Spieler, der die Aufgabe lösen muss. Dann wird die Sanduhr umgedreht, und der betreffende Spieler erhält die Fragekarte, um sich die Zahlen durchzulesen. Ist die Sanduhr abgelaufen, muss er die Karte zurückgeben und die Zahlen wiederholen. Die Antwort gilt nur dann als richtig, wenn er alle Zahlen wiederholt und dabei keinen Fehler macht. Er muss die Reihenfolge der Zahlen auf der Karte nicht einhalten.

Beispiel: 12 – 26 – 48 – 63 – 78

GRUPPEN

Das Team muss alle Mitglieder der bezeichneten Gruppe in beliebiger Reihenfolge nennen. Nur die erste Antwort zählt. Unvollständige Antworten gelten als falsch.

Beispiel: Welche sind die fünf längsten Flüsse, die durch Deutschland fließen?

Lösung: Donau (647 km) – Rhein (865 km) –

Elbe (727 km) – Oder (187 km) – Weser (744 km)

MUSIKTITEL

Das Team muss den Titel des Liedes nennen, in dem die angegebene Zeile vorkommt.

Beispiel: Hielten sich für Captain Kirk, das gab ein großes Feuerwerk

Lösung: 99 Luftballons (Nena, 1971)

ZITATE

Das Team muss den Namen des Prominenten nennen, von dem das Zitat stammt. Es hat vier Namen als Antwort zur Auswahl. Nur die erste Antwort zählt.

Beispiel: Wenn ich scherzen will, sage ich die Wahrheit. Das ist immer noch der größte Spaß auf Erden.

Michelle Hunziker – George Bernard Shaw – Barack Obama – Oscar Wilde

Lösung: George Bernard Shaw

LOGIK

ANALOGIE

Das Team muss zuerst herausfinden, welche Beziehung zwischen den beiden ersten in der Frage genannten Wörtern besteht. Dann muss es das Wort finden, das eine

ähnliche Beziehung zum dritten Wort hat. Das Team hat fünf Wörter als Antwort zur Auswahl.

Beispiel: Die Glühbirne verhält sich zum Glühfaden so wie die Kerze zu:

dem Wachs – der Flamme – dem Streichholz – dem Kerzenhalter – dem Docht

Lösung: Wachs. Wird die Kerze angezündet gibt das verbrennende Wachs Licht – so wie der Glühfaden Licht gibt, wenn die Glühbirne eingeschaltet wurde.

DEDUKTIVE LOGIK

Das Team muss die gestellte Frage beantworten.

Beispiel: Auf einem Regal stehen drei verschlossene Dosen. Eine Dose enthält Zucker, die anderen beiden enthalten Salz. Die erste Dose hat die Aufschrift „Zucker“, die zweite Dose „Salz“ und die dritte Dose „In der zweiten Dose ist Salz“. Wir wissen, dass mindestens eine Aufschrift richtig und mindestens eine Aufschrift falsch ist. In welcher Dose ist der Zucker?

Lösung: Wäre der Zucker in der ersten Dose, wären alle drei Aufschriften richtig. Wäre der Zucker in der zweiten Dose, wären alle drei Aufschriften falsch. Also muss der Zucker in der dritten Dose sein.

INDUKTIVE LOGIK

Das Team muss die gestellte Frage beantworten.

Beispiel: Was haben die folgenden Begriffe gemeinsam?

Tomate – Rose – Herz – Marienkäfer – Rubin

Lösung: Sie sind alle rot.

LATERALES DENKEN

Das Team muss die gestellte Frage beantworten. Die Teammitglieder sollten daran denken, dass in der Frage oft bestimmte Voraussetzungen als gegeben angenommen werden. Manchmal müssen sie etwas „um die Ecke denken“.

Beispiel: Professor Großmund schickt einen Artikel mit vielen Grammatikfehlern an ein angesehenes Linguistikmagazin. Der Artikel wird jedoch vollständig und ohne Korrekturen veröffentlicht. Wie ist das möglich? Lösung: Der Professor hat einen Artikel über Grammatikfehler geschrieben und die Fehler sind Fehlerbeispiele.

PROBLEMLÖSUNG

Das Team muss die gestellte Frage beantworten.