

### ...das sagen Experten:

Die empirische Evaluation der Trainingsprogramme zeigt, dass das (hoch gesteckte) Ziel einer systematischen Förderung häufig benötigter Denkprozesse erreicht wird. Insbesondere der Lerntransfer und die Dauerhaftigkeit der Trainingseffekte dürften für den Anwender des Denktrainings von großem Interesse sein.

(E. Souvignier, 2003)

An der potenziellen Wirksamkeit der verschiedenen Varianten des Klauer-Trainings kann es keinen Zweifel geben – kein anderes Denktraining ist auch nur annähernd oft und umfassend evaluiert worden.

(M. Hasselhorn & A. Gold, 2006)

### ...das sagen Anwender:

Ich finde die Denkspiele super: Dass man dabei klüger wird, die Belohnung am Ende, einfach alles. Manche sagen vielleicht nur »mittelgut«, aber »biöd« sagt keiner.

(Salomon, 6 Jahre)

Die Elfe ist total hübsch. Aber Mathis mag ich auch.

(Luzia, 6 Jahre)

### BESTELLSCHEIN

Bitte informieren Sie mich per E-Mail über Neuheiten aus Ihrem Sortiment. Meine E-Mail-Adresse lautet:

\_\_\_\_\_

Zahlung erfolgt auf Rechnung.

## TESTZENTRALE

Herbert-Quandt-Str. 4  
37081 Göttingen

Tel. (0551) 999 50-999 • Fax (0551) 999 50-998  
E-Mail: testzentrale@hogrefe.de • <http://www.testzentrale.de>

Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten.

Dezember 2011/ 1.000 Ex.

### Absender:

Name/Vorname: \_\_\_\_\_

Straße: \_\_\_\_\_

PLZ/Ort: \_\_\_\_\_

### Ich/wir bestelle/n beim Hogrefe Verlag Göttingen

folgende Titel zu den angegebenen Preisen

- |              |                                                                                                                                     |          |
|--------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------|
| __ 50 823 01 | <b>Denkspiele mit Elfe und Mathis</b><br>bestehend aus: Manual und Programm-CD                                                      | € 99,00  |
| __ 50 823 02 | <b>Denkspiele mit Elfe und Mathis Gruppenlizenz</b><br>bestehend aus: 1 Manual und 5 Programm-CDs<br>für Kindergärten, Schulen etc. | € 198,00 |

Datum/Unterschrift: \_\_\_\_\_

Alexandra Lenhard · Wolfgang Lenhard · Karl Josef Klauer

# DENKSPIELE

## mit Elfe und Mathis

Förderung des logischen Denkvermögens  
für das Vor- und Grundschulalter



Kostenlose Demoversion unter  
[www.testzentrale.de](http://www.testzentrale.de)



HOGREFE

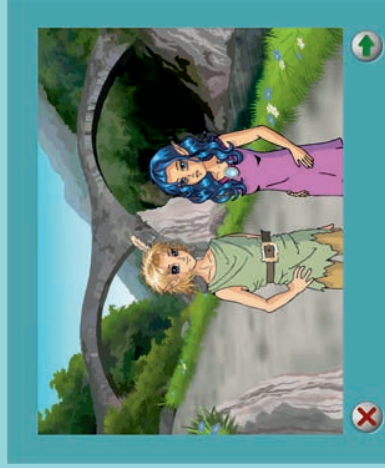


# DENKSPIELE

## mit Elfe und Mathis

Evidenzbasierte Intelligenzförderung für  
das Vor- und Grundschulalter

Nicht nur Rechen- und Rechtschreibfertigkeiten lassen sich durch geeignete Förderung verbessern. 1989 legte Prof. Karl Josef Klauer mit dem Denktraining für Kinder ein systematisch angelegtes Förderprogramm vor, mit dem sich die Fähigkeit zum schlussfolgernden Denken langfristig steigern lässt. Bis 2011 wurden hierzu insgesamt 97 Experimentalstudien durchgeführt, an denen mehr als 4.000 Kinder aus Deutschland, Österreich, den Niederlanden und den USA teilnahmen. Dabei zeigte sich, dass das Denktraining nicht nur nachhaltige positive Auswirkungen auf die Leistung in Intelligenztests hat, sondern dass auch Schulleistungen durch das Denktraining bedeutsam verbessert werden.

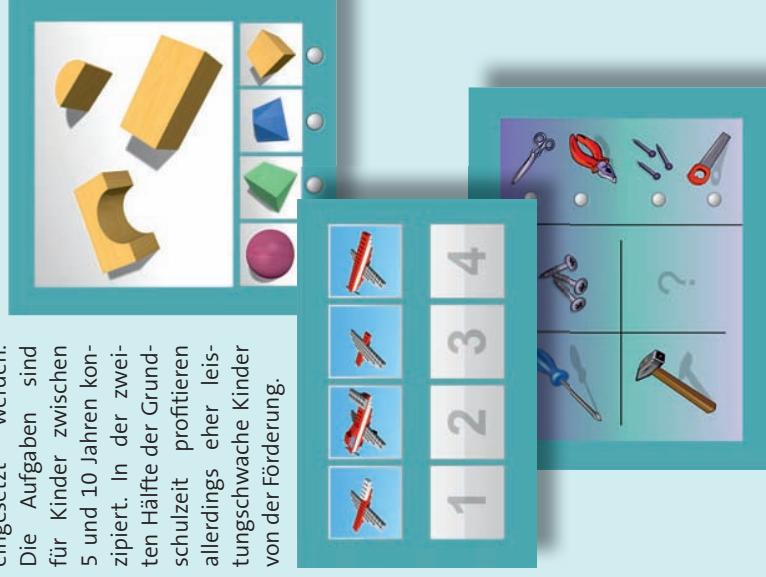


Mit den **Denkspielen mit Elfe und Mathis** liegt das bewährte Denktraining für Kinder 1 von Karl Josef Klauer nun erstmals als Computerspielvariante vor.

### Förderinhalte

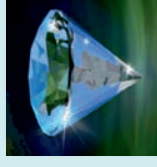
Das Training umfasst 120 Aufgaben des schlussfolgernden Denkens, deren Schwierigkeiten sich im Verlauf des Trainings steigern. Kinder lernen dabei, systematische Vergleiche in Bezug auf Merkmale von Objekten oder in Bezug auf Beziehungen zwischen Objekten zu ziehen. Die Strategien, die sie sich dabei aneignen, können später zum Lösen beliebiger Aufgaben des schlussfolgernden Denkens eingesetzt werden.

Die Aufgaben sind für Kinder zwischen 5 und 10 Jahren konzipiert. In der zweiten Hälfte der Grundschulzeit profitieren allerdings eher leistungsschwache Kinder von der Förderung.

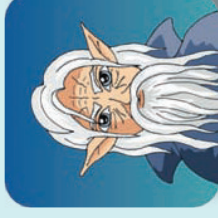


### Rahmeninhalte

Die 120 Denkaufgaben sind in eine Rahmenhandlung aus dem Elfenland eingebettet. Ziel ist es, den blauen Diamanten der Weisheit zu erlangen, der in den Bergen versteckt ist. Auf dem Weg dorthin müssen die Aufgaben der Reihe nach gelöst werden. Wurde eine Aufgabe bewältigt, dann fassen Elfe und Mathis zusammen, welche Schlussfolgerungen der Aufgabenlösung zugrunde liegen.



Der alte und weise Elf Osarion gibt Hinweise, die bei der Lösung der Aufgabe unterstützen.



Auf einer Schatzkarte kann die aktuelle Position auf dem Weg zum blauen Diamanten der Weisheit abgerufen werden.

### Systemvoraussetzungen

- Betriebssystem: Windows 2000, Windows XP, Windows Vista, Windows 7
- Bildschirmauflösung: 1024\*768 oder größer
- Prozessor: Pentium IV oder neuerer Prozessor
- Arbeitsspeicher: 1024 MB oder mehr
- Grafikkarte mit 64 MB RAM oder mehr

### Durchführung

Die **Denkspiele mit Elfe und Mathis** sind je nach Fähigkeit des Kindes für etwa 10 bis 20 Trainingseinheiten à 20 bis 40 Minuten konzipiert. Das Programm kann als Einzelförderung oder in Kleingruppen von 2 bis 5 Kindern durchgeführt werden. Die Kinder werden dabei von einem Tutor angeleitet.