

Mag. Helene Schmidt
Klinische- und Gesundheitspsychologin
Haptstr. 108
A-7111 Parndorf
0650-400 24 36
schmidt.helene@aon.at
www.zukunftskompetenzen.org/spiele.htm

Logisches Denken:

Logik ist die Lehre von der Folgerichtigkeit von Argumenten!

Ein Argument besteht aus beliebig vielen, jedoch mindestens einer Prämisse, einem Folgerungsindikator und einer Konklusion.

Logik ist die Lehre vom richtigen Denken, genauer von den Formen und Methoden (also nicht vom Inhalt)des richtigen Denkens. Sie kann nicht zeigen, was man denken muss, sondern nur, wie man von irgendeinem Gegebenen ausgehend, denken fortschreiten muss, um zu richtigen Ergebnissen zu gelangen.

(Wikibooks.org)

„Logos“ (Wort, Rede, Aussage, Behauptung, Vernunft,...) wurde als „Wissenschaft vom richtigen Schließen“ von Aristoteles gegründet. Logik ist demnach die Lehre von den Prinzipien des richtigen Schließens, also des schlüssigen Denkens und Beweisführens.

Die moderne Logik bzw. Logistik geht auf Boole und De Morgan (Mitte des 19. Jhdts.) zurück.

Die Logistik setzt die Aussagen durch „und“, „oder“, „wenn-dann“ in Beziehung zueinander. Sowohl die klassische, wie auch die moderne Logik sind Systeme der Deduktion (lat. Herabführung).

Beispiele für schlussfolgerndes Denken im Alltag: Bremsspuren → zu schnell gefahren; kein Parkplatz zu finden → hier ist etwas los.

Stichworte zum Thema:

Induktion/Deduktion/Abduktion/Analogien/Syllogismen/Aussagenlogik/schlussfolgern des Denken/analoges Schließen/Aussagenlogik/Prädikatenlogik/Wahrheitswerte-
Junktoren:Negator-Konjunktore-Disjunktore-Subjunktore- Bisubjunktore/ Prämisse/ Konklusion/Tautologien/Folgerichtigkeit/...

Internetseiten:

www.wikipedia.org
www.webcarelife.at
www.stangl-taller.at/Denkentwicklung
www.win-future.de

Logisches Denken lernen:

Hüther meint: „Kinder lernen immer dann am besten, wenn sie eigene Erfahrungen machen dürfen“.

Spielkompetente Kinder haben im kognitiven Bereich ein besser vernetztes Denken, eine höhere Konzentrationsfähigkeit, ein ausgeprägteres kausales Denken, eine differenziertere Sprechfähigkeit und einen umfassenderen Wortschatz (Krenz).

In die „Zauberkraft des Spiels“ (aus Gebauer: „Klug wird niemand von allein“, Pattmos 2007) meint Gebauer: „Im Spiel eröffnen sich die Kinder die Möglichkeit, bedeutsame Selbsterfahrungen in inneren Bildern, gedanklichen Selbstgesprächen und Handlungsvollzügen anzulegen und zu speichern. Sie bilden wiederum die GRUND-MATRIX für abstrakte Gedanken und Erinnerungen (= Grundlagen für die kognitive Entwicklung und Lernmotivation). Das Kind erlebt sich als URHEBER des Spielverlaufs – und damit als Entscheidungsträger für Erfolg und Misserfolg.

Logikspiele:

Logik bedeutet im Zusammenhang mit den vorgestellten Spielen:

- Schlussfolgerndes Denken
- Abschätzen der Auswirkungen des eigenen Handelns
- Einbeziehung der Folgen auf das zukünftige Handeln
- Lösungsstrategien suchen und finden
- Aktives Umdenken bei Verfolgung nicht zielführender Überlegungen
- Frustrationstoleranz entwickeln und üben
- Selbsteinschätzung
- Leistungssteigerung erfahren – „Übung macht den Meister“ erleben
- Spaß beim Spielen haben
- Persönliche Stärken entdecken
- Übertragung auf andere Situationen werden gebahnt.

Die angebotenen Logikspiele haben hohen Aufforderungscharakter und sind für Menschen ab 3-6-8 J. bis 99 Jahre geeignet (die Altersangaben sind natürlich nur Richtwerte).

Die Preise der Spiele liegen zumeist zwischen 18,00 und 30,00 Euro.

Die Regeln sind einfach und bedürfen keiner langen Einführungszeit.

Die Spiele sind Spiele für eine Person bzw. als Kooperationsmöglichkeit auch für mehr Spieler gedacht.

Sie sind kompakt verpackt und können gut mitgenommen werden.

Auch Erwachsene und ältere Menschen haben Spaß bei den Spielen!

Die Schwierigkeitsstufen sind angegeben und tragen so zur Selbsteinschätzung bei.

Die richtige Lösung ist eindeutig und beinhaltet sogleich ein implizites Lob.

Die Teile sind robust gestaltet und auch für ungeschicktere Hände geeignet.

Haupt-Spielstrategien der einzelnen Spielgruppen und Beispiele von Spielen samt Preisen:

Wenn-dann-Beziehungen:

- Rush Hour (Collectors Box 32,00)
- Rush Hour Railroad (26,00)
- Rush Hour Safari (26,00)
- Anti Virus (24,00)

Visuelles Training:

- Sink or Swim (22,00)
- Crazy Campers (23,00)
- Top This (18,00)
- Cover Your Tracks (17,00)

Magnetismus erleben:

- Tic Tac Toe (21,00)
- Bumper Cars (21,00)
- Burst (21,00)

Logische Schlüsse ziehen:

- Chocolate Fix (21,00)
- Serpentiles (18,00)
- Colour Code (30,00)

Räumliches Denken (Auflege-Aufgaben):

- Airport (24,00)
- Nordpol (24,00)
- Safari (24,00)
- Piraten (24,00)

Für die Jüngsten (ab 3 bzw.4 Jahren):

- Camelot Jr. (30,00)
- Castle Logix (30,00)
- Clever Castle (25,00)
- Hoppers Jr. (25,00)

Bei Fragen und Wünschen können Sie sich gerne an mich wenden

Mag. Helene Schmidt

Brain & Body