

Oberbauer, M. (2000) Abenteuer Gedächtnis.
Wirkungsvolles Gehirnjogging als packendes Lesevergnügen.
Herbig: München. 269 Seiten. ISBN 3-7766-2150-8

Abenteuer Gedächtnis handelt von einer Phantasiereise, die der Leser interaktiv gestalten kann: Es geht darum, einem Rätsel auf die Spur zu kommen und sich dabei abwechslungsreichen und konkreten Herausforderungen im Denken zu stellen.

Als unverzichtbaren Proviant für die Reise benötigt der Leser Zeit, Konzentrationsfähigkeit, (figurales, numerisches und verbales) Gedächtnis, visuelle Vorstellungsleistung, Kombinationsfähigkeit und schlussfolgerndes Denken. Nach einer achtseitigen Einführung über den Umgang mit Hirnleistungswerkzeugen und einer kurzen Beschreibung der Funktionsweise des Gedächtnisses, wird der Leser schon auf die Reise geschickt. Die Suche nach der Lösung des Geheimnisses erstreckt sich auf 420 Kapitel, die individuell durchlaufen werden können. Auf dem Weg durch die Geschichte kann der Leser Konzentrations- und Gedächtnispunkte sammeln, die am Ende der Lektüre ohne statistische Normgruppenvergleiche bewertet werden.

Das vorliegende Gehirnjogging ist angewandte Gedächtnispsychologie mit Unterhaltungswert. Es ist einem Leserkreis ab dem 14. Lebensjahr empfohlen, der dem Training von kognitiven Leistungen „verfallen“ ist. Die Bucherscheinung kommt möglicherweise auch für Patienten in der neuropsychologischen Nachbehandlung in Frage.