

Ein interessantes Lernspiel

Autor(en): **Ruckstuhl, Hans**

Objektyp: **Article**

Zeitschrift: **Schweizer Schule**

Band (Jahr): **37 (1950)**

Heft 3

PDF erstellt am: **27.06.2024**

Persistenter Link: <https://doi.org/10.5169/seals-526679>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.

Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.

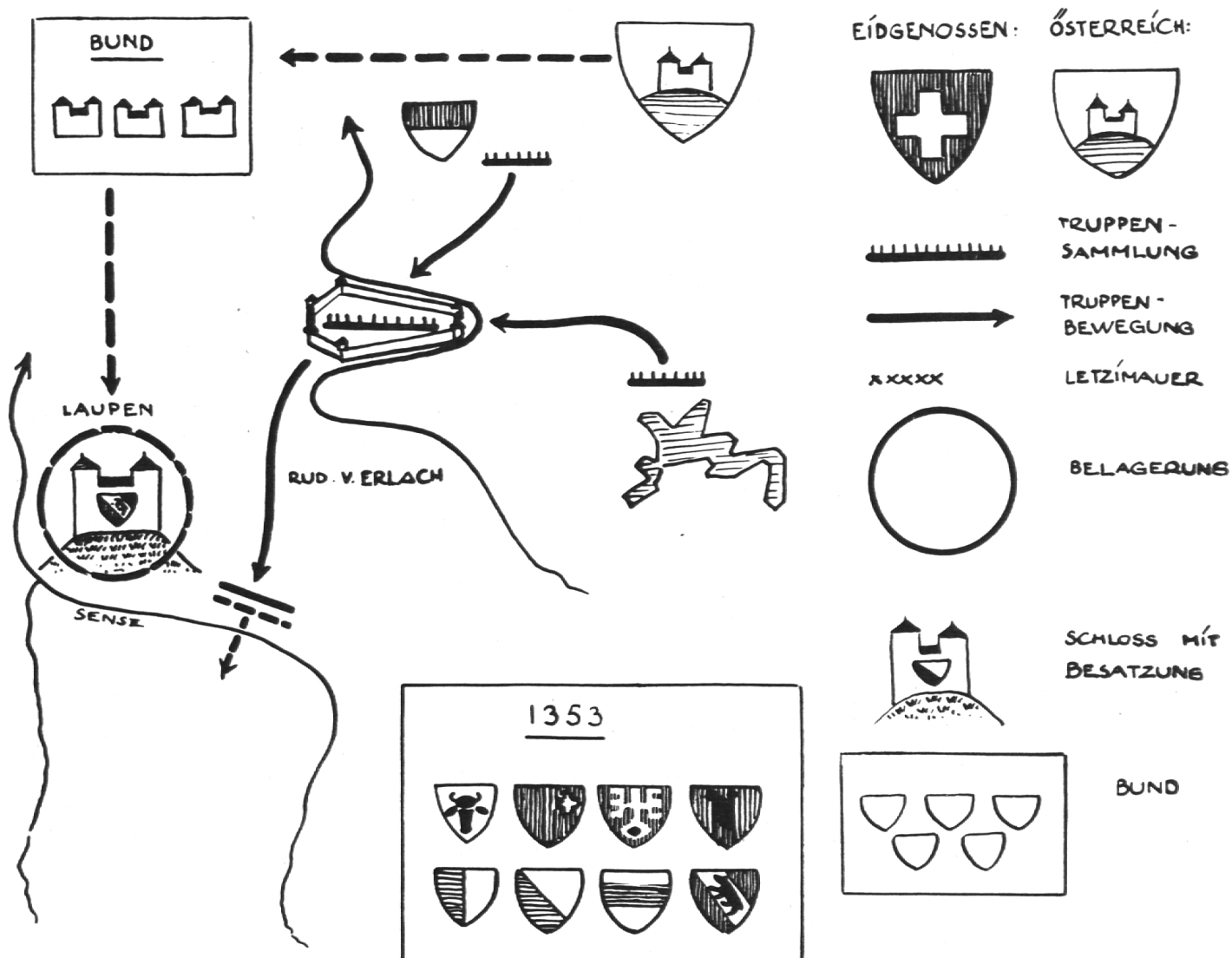
Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

Haftungsausschluss

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

BERN

LEGENDE



Die Schüler müssen nun lediglich die Zeichnungen erklären können. Sehr oft lese ich ihnen die Beschreibung im Buche noch vor und zeige ihnen die passenden Bilder aus einem Geschichtsbilderwerk. Nach einer Stunde sind die Schüler so weit, daß sie den betreffenden Abschnitt der Geschichte nacherzählen können. Zur Vertiefung dürfen die Schüler die neue Zeichnung in ein Geschichtsheft eintragen,

wobei ich ihnen Schablonen als Hilfsmittel zur Verfügung stelle, die nach der »Wischtechnik« von Hs. Hunziker, Schaffhausen, verwendet werden. An Stelle der Farbstifte benützen wir farbige Wandtafelkreide. Mit Hilfe dieser Schablonen bringt auch der schwächste Schüler eine brauchbare Zeichnung fertig, die ihm nun als Gedächtnisstütze dient.

EIN INTERESSANTES LERNSPIEL

Von Hans Ruckstuhl

Der Lehrmittelverlag *Werner Egle, Goßau (SG)* bringt eben ein interessantes Lernspiel auf den

Markt, das in seinem neuartigen Aufbau und seiner fesselnden Grundidee in der Schule mannigfache

Anwendung finden könnte. Zwar handelt es sich bei MEMOFIX um einen neuen Weg zur Fremdsprache; allein dieser Weg weist uns auch zu neuen Möglichkeiten im Deutschunterricht, wie wir noch sehen werden.

Was ist nun MEMOFIX und wie arbeitet diese Methode? MEMOFIX zeigt eine neue Art, sich rasch und zuverlässig *das Vokabular einer fremden Sprache anzueignen oder es zu repetieren*. Es will also nur ein *Hilfsmittel* sein und weder Lehrer, noch Schule, noch Lehrbuch ersetzen. Das MEMOFIX-Lernspiel *besteht aus* einer Reihe von Tafeln, die in zweifarbigen Druck auf kleinen Feldern (auf der einen Seite) die zu lernenden Wörter und (auf der Rückseite) deren Übersetzung enthalten. Diese Tafeln werden nun durch den Schüler nach der Gebrauchsanweisung in kleine Kärtchen zerschnitten. Nach einer bestimmten Spielregel wandern die Wort-Kärtchen in die drei verschiedenen Abteilungen der Spiel-Schachtel hin und zurück, bis alle als gelernte Wörter in der Ausschalt-Abteilung versammelt sind.

In die erste (sagen wir neutrale) Abteilung kommen die 66 Wörter einer Tafel. Man nimmt nun das erste Wort-Kärtchen auf, gleichgültig ob es gerade das Wort in der Mutter- oder in der Fremdsprache zeigt, und versichert sich, ob man dessen Übersetzung kenne. Wenn ja, wandert es in die 3. (die Ausschalt-)Abteilung, wenn nein, in die mittlere. Auf diese Weise werden nun alle Wort-Kärtchen durchgespielt. Die als unbekannt übrig bleibenden Wörter wandern nun in die neutrale Abteilung zurück, und das Spiel dauert so lange fort, bis alle Wortkärtchen in der 3. Abteilung liegen. Hierauf wird die Schachtel umgekehrt. Das Spiel wiederholt sich, indem man aber systematisch zuerst das Wort in der Fremdsprache aufnimmt und es in die Muttersprache übersetzt. Der 3. Spielgang schließlich wendet sich zuerst der Muttersprache zu und sucht das fremdsprachige Wort, so daß *insgesamt jedes Wort dreimal* eingepägt und wiederholt wird.

Dieser neue Wörter-Lehrgang weist vor allem folgende Vorteile auf:

1. Das Einbeziehen der *manuellen Tätigkeit* in den Lernprozeß lockert diesen in einer Art und Weise auf, daß der Lernende gar nichts von der sonst üblichen Langeweile spürt.

2. Da nicht alle Wörter einer Fremdsprache gleich schwer zu lernen und zu behalten sind und sich hierin auch bei den einzelnen Schülern wieder *individuelle Schwierigkeiten* ergeben, nimmt MEMOFIX als bisher einzige Methode auf diesen Umstand Rücksicht. Es wird darum jedes Wort so oft repetiert, wie dies für es selber und den betreffenden Schüler notwendig ist.

3. Weil nach der Spielregel jedes Wort sofort ausgeschaltet wird, sobald es sicher im Gedächtnis sitzt, *gewinnt man* beim Lernen mit MEMOFIX *Zeit*. Man spielt immer nur mit den unbekanntesten Wörtern. Dadurch wird das Spiel interessant und gibt zudem eine genaue Kontrolle darüber, was man weiß und was repetiert werden muß.

4. Da beim MEMOFIX-Spiel *jeder* zu lernende *Begriff einzeln* vor das Auge kommt, lenkt er die ganze Aufmerksamkeit auf sich und hinterläßt dadurch einen viel stärkeren und bleibenderen Eindruck im Gedächtnis, als wenn das gleiche Wort in einer ganzen Kolonne steht.

In MEMOFIX hat sein Erfinder, *Dr. Walter Willi* in Zürich, etwas völlig Neues geschaffen, das die Nachteile der bisher gebräuchlichen Art des Wörter-Lernens vermeidet und auf unterhaltsame Art ein präzises, immer präsentenes Wissen vermittelt.

Welche Anwendungsmöglichkeiten dieses Lernspiels lassen sich für den *Deutschunterricht* denken? Mir scheint vor allem diese zwei: Mundart und Schriftsprache (statt Muttersprache und Fremdsprache) und wichtige Begriffe mit deren Synonymen (sinnverwandten Ausdrücken). Mundartwörter oder schriftsprachliche Ausdrücke, die immer wieder besondere Schwierigkeiten bereiten, könnten in genau gleicher Weise durch ein solches Spiel gelernt werden, indem man auf die eine Seite des Wortkärtchens das Mundart-, auf die andere Seite das schriftdeutsche Wort setzte. Ebenso könnte die Vorderseite einen wichtigen Begriff, die Rückseite die wichtigsten Synonyme enthalten. (Natürlich käme eine solche Verwendung nur zu rein persönlichem Schulgebrauch in Frage, da MEMOFIX unter Patentschutz steht.)

Um nun aber noch auf MEMOFIX selbst zurückzukommen: es erhebt sich die Frage: Was bietet es materiell? Das Lernspiel enthält 1056 Wörter (Latein 2800!) auf 16 Karten, sowie 175 typische Ausdrücke und Redewendungen der betreffenden Sprache auf 5 Karten. Darüber hinaus liegen noch 4 Karten mit leeren Feldern bei, die der Lernende selbst nach Gutdünken und Notwendigkeit ausfüllen kann.

Diese rund tausend Wörter sind nach rein praktischen Gesichtspunkten sehr sorgfältig ausgewählt worden. Sie bilden den unumgänglichen Bestand einer modernen Verkehrssprache. Mit Hilfe dieses elementaren Wortschatzes und einiger Kenntnis der Grammatik wird es jedermann möglich gemacht, eine einfache Unterhaltung zu führen und sich weiterhin in der betreffenden Sprache zu vervollkommen. Als besonders wertvoll erweisen sich die beigefügten 175 typischen Redewendungen der betreffenden Sprache, da sie nicht wörtlich, sondern nur dem Sinne nach übersetzbar sind und

deshalb ebenfalls dem Gedächtnis eingepägt werden sollten.

Ich selbst habe MEMOFIX (mit einer Anzahl anderer Interessenten) auf mannigfache Weise erprobt und kann bestätigen, daß wir es hier tatsächlich mit einer Sprachenrepetitionsmethode (die sich aber auch für Anfänger eignet) zu tun haben, bei der man fröhlich, zeitsparend und sicher lernt. (Gerade vor einigen Tagen hat mir eine Schülerin gestanden, sie hätte die kaufmännische Abschluß-

prüfung kaum bestanden, wenn sie nicht MEMOFIX durchgearbeitet hätte.) Aus diesen Gründen kann ich Dr. Willis wertvolle Lernspiele jedem Sprachbessenen rückhaltlos empfehlen.

Es sind bei *Werner Egle*, Lehrmittelverlag, *Göb-
au (SG)* folgende Lernspiele zu beziehen:

Dr. Willi, Memo-Fix, Deutsch-Französisch Fr. 9.—

Dr. Willi, Memo-Fix, Deutsch-Englisch Fr. 9.—

Dr. Willi, Memo-Fix, Deutsch-Italienisch Fr. 9.—

Dr. Willi, Memo-Fix, Deutsch-Latein Fr. 10.—

MITTELSCHULE

DIE EIGENGESETZLICHKEIT DES LEBENS

Von Dr. P. Ildelfons Regli OSB.

»Wo blinde Kräfte sinnlos walten, da kann sich kein Gebild gestalten.« Dieses so inhaltsreiche Wort Schillers hat nicht nur seine Berechtigung in der menschlichen Gesellschaft, sondern auch in der uns umgebenden belebten wie unbelebten Natur. Ein Stein fällt nach einem bestimmten Gesetz, die Elektrizität hat ihre Gesetze, noch mehr haben die Lebewesen ihre Gesetzmäßigkeiten. Verschieden ist die Gesetzlichkeit der Lebewesen von den Gesetzen der leblosen Welt.

A. Grundgesetze der leblosen Welt.

1. *Das Energiegesetz.* Dieses besagt, daß bei Umsetzungen von einer Energie in eine andere keine Energie gewonnen, aber auch keine verloren geht. Dieses Gesetz entspricht ganz dem Kausalitätsprinzip: Die Wirkung muß der Ursache entsprechen und kann nicht größer sein als diese.

2. *Das Energiegefälle.* Bei Umwandlungen von einer Energie in eine andere (Wasserkraft wird zur Erzeugung von Elektrizität benutzt) ist die *erzeugte Energie geringer* als die erzeugende Kraft. Man spricht dann vom *Nutzeffekt*, z. B. einer Turbine: Eine solche hat 83—87 % Nutzeffekt. Die 13—17 % der aufgewendeten Wasserenergie gehen »praktisch« verloren durch Um-

setzung in Wärme, für Reibung usw. Der französische Artilleriehauptmann *Carnot* hat dieses Gesetz zum erstenmal für die Dampfmaschine erkannt. Würde der Dampf sich nicht kondensieren, also *kein Energiegefälle* haben, würde er in einen *Raum von gleicher Spannung* ausströmen müssen, aber dann könnte keine Dampfmaschine in Bewegung gesetzt werden.

Würde das Wasser, die Elektrizität, der Wind usw. kein Energiegefälle haben, so hätten wir weder Wasserturbinen, noch Windmühlen, noch elektrische Maschinen.

3. *Das Gesetz der mechanischen Bewegung.* Die Bewegung eines leblosen Körpers ist eine *passive* und *keine aktive*. Ein lebloser Körper *wird bewegt* durch eine äußere Kraft: z. B. eine Turbine durch Wasser oder Dampf, ein Elektromotor durch die Elektrizität etc. Hört die Wirkung der äußeren Kraft auf, so kommt die Bewegung zum Stillstand, gelangt zum sogenannten »*toten Punkt*«.

4. *Erhöhter Widerstand verringert die Bewegung.* Ein Auto z. B., das von der Ebene bergan steigen soll, wird bei gleicher Schaltung langsamer sich bewegen.

B. Verhältnisse bei den Lebewesen.

1. Die Lebewesen haben eine *Selbstbewegung*, bewegen sich *aktiv*, *nicht passiv*. Die