

Arbeitsmaterialien für Lehrkräfte

Kreative Ideen und Konzepte inkl. fertig ausgearbeiteter Materialien und Kopiervorlagen für einen lehrplangemäßen und innovativen Unterricht

Thema: Unterrichtsmethoden, Ausgabe: 2

Titel: Übungspuzzle und Übungsmemory: Lerninhalte üben und sichern (20 S.)

Produktinweis zur »Kreativen Ideenbörse Sekundarstufe«

Dieser Beitrag ist Teil einer Print-Ausgabe aus der »Kreativen Ideenbörse Sekundarstufe« der Mediengruppe Oberfranken – Fachverlage GmbH & Co. KG*. Den Verweis auf die jeweilige Originalquelle finden Sie in der Fußzeile des Beitrags.

- ▶ Alle Beiträge dieser Ausgabe finden Sie [hier](#).

Seit über 15 Jahren entwickeln erfahrene Pädagoginnen und Pädagogen kreative Ideen und Konzepte inkl. sofort einsetzbarer Unterrichtsverläufe und Materialien für verschiedene Reihen der Ideenbörse.

- ▶ Informationen zu den Print-Ausgaben finden Sie [hier](#).

* Ausgaben bis zum Jahr 2015 erschienen bei OLZOG Verlag GmbH, München

Beitrag bestellen

- ▶ Klicken Sie auf die Schaltfläche **Dokument bestellen** am oberen Seitenrand.
- ▶ Alternativ finden Sie eine Volltextsuche unter www.eDidact.de/sekundarstufe.

Piktogramme

In den Beiträgen werden – je nach Fachbereich und Thema – unterschiedliche Piktogramme verwendet. Eine Übersicht der verwendeten Piktogramme finden Sie [hier](#).

Nutzungsbedingungen

Die Arbeitsmaterialien dürfen nur persönlich für Ihre eigenen Zwecke genutzt und nicht an Dritte weitergegeben bzw. Dritten zugänglich gemacht werden. Sie sind berechtigt, für Ihren eigenen Bedarf Fotokopien in Klassensatzstärke zu ziehen bzw. Ausdrucke zu erstellen. Jede gewerbliche Weitergabe oder Veröffentlichung der Arbeitsmaterialien ist unzulässig.

- ▶ Die vollständigen Nutzungsbedingungen finden Sie [hier](#).

Haben Sie noch Fragen? Gerne hilft Ihnen unser Kundenservice weiter:

[Kontaktformular](#) | ✉ Mail: service@eDidact.de

✉ Post: Mediengruppe Oberfranken – Fachverlage GmbH & Co. KG
E.-C.-Baumann-Straße 5 | 95326 Kulmbach

☎ Tel.: +49 (0)9221 / 949-204 | 📠 Fax: +49 (0)9221 / 949-377

<http://www.eDidact.de> | <https://www.bildung.mgo-fachverlage.de>

Übungspuzzle und Übungsmemory: Beschreibung der Methode

Memory und Puzzle sind zwei spielerische Formen, die in der Freizeitbeschäftigung gerne als Konzentrationsübungen herangezogen werden. Wir nutzen sie im unterrichtlichen Bereich des Übens und Sicherens. Während das **Puzzle** dem kognitiven Erkennen und Zusammenfügen von Zusammengehörigem dient, unterstützt das **Memory** die Gedächtnis- und Merkfähigkeit.

Herstellung:

Eine völlig beliebige Bildseite aus einer Zeitschrift, ein Teil eines Plakates oder einer anderen bildlichen Darstellung wird auf einen Zeichenkarton geklebt. Anschließend wird die Rückseite in Quadrate unterteilt, deren Zahl der Anzahl an Lerninhalten entspricht.

- Beim **Puzzle** werden die Lerninhalte in der logischen und erarbeiteten Abfolge nacheinander auf die entstandenen Quadrate geschrieben. Anschließend werden die Quadrate auseinandergeschnitten.
- Für das **Memory** wird das gleiche Puzzle noch einmal hergestellt. Man hat dann zwei identische Sätze zur Verfügung.

Vorgehensweise:

Puzzle:

1. Die Puzzleteile werden gemischt und mit der Bildseite nach unten aufgelegt.
2. Die Schüler wiederholen die Lerninhalte und ordnen die Teile.
3. Anschließend überprüfen sie die Richtigkeit durch Umdrehen. Haben sie die Lerninhalte der richtigen Abfolge nach gelegt, ist das Originalbild entstanden.

Memory:

1. Ein Satz Quadrate wird mit der Bildseite nach unten, der andere Satz mit der Bildseite nach oben aufgelegt.
2. Die Schüler lesen die Lerninhalte und suchen die entsprechende Parallelkarte dazu.
3. Die Kontrolle erfolgt durch den Bildvergleich.

Sozialform:

Die Methode eignet sich für die Übungs- und Sicherungsphase des Unterrichts. Sie wird in Einzelarbeit durchgeführt, kann aber auch für die Gruppen- oder Partnerarbeit genutzt werden.

Hinweis:

Beide Übungsformen muten zunächst sehr einfach an. Allerdings kann durch Variation der Schwierigkeitsgrad erhöht werden:

- Auf das eine Memory-Quadrat wird jeweils die Arbeitsfrage, auf das andere das Ergebnis notiert.
- Beim Puzzle wird nach einiger Übung des zu sichernden Inhaltes nur noch mit der Bildseite gearbeitet. Die Schüler setzen das Puzzle zusammen und geben bei jedem Teil den auf der Rückseite stehenden, gelernten Sachverhalt wieder. So wirkt die Bildseite des Quadrats zugleich psychologisch als Anker im Erinnerungsprozess.

Übungspuzzle und Übungsmemory: Fachspezifische Einsatzmöglichkeiten

Im Fach Deutsch

Textarbeit: Auf die Rückseite der Puzzlequadrate notiert die Lehrkraft Stichwörter zu einem Text auf (z.B. ein Stichwort pro Textabschnitt und Puzzlequadrat). Der Text wird vorgelesen oder von den Schülern still erlesen. Anschließend erhalten die Schüler das Übungspuzzle zum Text und legen die Quadrate so auf, dass die Stichwörter lesbar sind. Sie ordnen die Quadrate nacheinander so, dass eine logische Reihenfolge des Inhaltes entsteht. Die Kontrolle besteht durch die Rückseite der Quadrate: Erscheint das Bild als Ganzes, so wurde richtig gelegt.

Rechtschreiben: Die Lehrkraft stellt die benötigte Anzahl von Memory-Quadraten her. Auf einem Quadrat notiert sie das Beispielwort in der richtigen Schreibweise. Auf dem anderen Kärtchen wird die dazugehörige Rechtschreibregel notiert.

Das Spiel kann auf zweierlei Weise lernwirksam gespielt werden:

1. Der Kartensatz mit den Beispielwörtern wird offen und der Kartensatz mit den Regeln verdeckt aufgelegt. Entsprechend kann andersherum verfahren werden: Regeln offen, Wörter verdeckt auflegen. Die Schüler suchen jeweils nach dem passenden Kärtchen.
2. Beide Kartensätze werden offen aufgelegt. Der Schüler sortiert die Karten nach Zusammengehörigkeit von Regel und Wort. Diese Möglichkeit ist vor allem für schwächere Schüler geeignet.

Mündliche Sprachgestaltung: Ein Bild wird in Puzzlequadrate unterteilt. Auf der Rückseite werden die jeweiligen Anschlussquadrate durch Nummern gekennzeichnet. Die Puzzleteile werden dann durcheinander an die Schüler ausgeteilt.

Die Schüler üben sich anhand der Vorderseite in der sprachlichen Beschreibung des Abgebildeten. Mithilfe dieser Beschreibung müssen sich diejenigen Schüler melden, welche die entsprechenden Anschlusskarten in der Hand halten, und nun ihrerseits mit der Bildbeschreibung beginnen (Kontrolle durch die Nummern auf der Rückseite).

Hat der Schüler sein Quadrat beschrieben und seinen Anschlusspartner gefunden, so wird das Puzzleteil aufgelegt. So entsteht aus der mündlichen Beschreibung das Gesamtbild.

Im Fach Erdkunde

Die Arbeit mit Puzzleteilen eignet sich besonders für die Kartenarbeit und hat hier auch ihren ursprünglichsten Einsatz. Wir finden auf dem kommerziellen Markt viele an geografischen Karten orientierte Puzzles. Die Variation unserer Methode besteht darin, dass je nach Thema auf der Rückseite der Puzzlequadrate weitere Aufgaben stehen. Beispielsweise wird eine Deutschlandkarte als Puzzle erstellt. Auf der Rückseite werden nur Ortsnamen notiert. Der Schüler legt nun anhand der Ortsnamen das Puzzle und überprüft es anhand der Karte auf der Rückseite. In gleicher Weise können Flüsse, Gebirgszüge oder andere markante Kartenpunkte aufnotiert werden.

Als Memoryspiel eignen sich die Quadrate besonders dann, wenn Inhalte aus einem bereits erarbeiteten geografischen Sachverhalt aufnotiert werden: Je zwei Karten sind auf einen inhaltlichen Aspekt bezogen und einander zugeordnet. Die Schüler versuchen sich wie bei einem herkömmlichen Memory – nur mit dem Unterschied, dass die Begriffe nicht gleich sein müssen, sondern die Partnerkarte lediglich inhaltlich passen muss. Durch die Suche nach dem dazugehörigen Kärtchen werden geografische Inhalte mehrmals wiederholt und so gelernt.

Im Fach Musik

Ein Puzzle wird spielerisch genutzt. So kann z.B. im Mozart-Jahr ein Puzzle aus einem Veranstaltungsplakat erstellt werden. Auf der Rückseite werden Informationen zu Mozart und seinem Werk aufnotiert. Der Schüler liest die Informationen und legt das Puzzle zusammen. Auf diese Weise erfährt er spielerisch einiges über Mozart und sein Werk.

Im Fach Kunst

Mit der Puzzlearbeit kann die Bildbetrachtung im Kunstunterricht unterstützt werden. Die Vergrößerung eines Bildes wird als Puzzle erstellt, die Schüler setzen das Gesamtbild zusammen. Auf der Rückseite jedes Puzzleteiles wird eine Aufgabenstellung formuliert (z.B. beschreibe, was dargestellt ist; kennzeichne die Form; bestimme die Farbgestaltung; benenne die künstlerische Besonderheit auf diesem Teil – und anderes mehr).

Es gibt derartige Puzzles und Memorys bereits im Kunsthandel. Für die Lehrkraft ist die Herstellung nach den eigenen Lehrabsichten zunächst aufwändig. Aber sie lohnt sich, da der Schüler durch die Aufgabenstellung das Teil näher betrachten muss. Zugleich ergibt sich aus der genauen Kennzeichnung der Puzzleteile schon ein Hinweis auf die Bearbeitung des Gesamtkunstwerkes.

Die Puzzlebilder können in einem Umschlag archiviert werden und bei der Freiarbeit wieder hervorgeholt werden.

Im Fremdsprachenunterricht

Wortschatzarbeit: Eine Memorykarte enthält das Bild eines Gegenstandes, die dazugehörige den fremdsprachlichen Begriff. Die Rückseite bleibt in diesem Fall ungenutzt. Zweierlei Vorgehensweisen sind möglich:

1. Die Memorykarten werden gemischt und offen aufgelegt. Die Schüler suchen die Bild-Begriffs-Paare und legen sie zusammen vor.
2. Das Spiel wird nach den Originalregeln durchgeführt. Wechselseitig werden Karten aufgedeckt und wenn ein zusammenpassendes Paar gefunden wurde, so wird dieses beiseite gelegt. Durch das mehrmalige Aufdecken lernen die Schüler die Begriffe.

Fremdsprachliche Textarbeit: Ein landeskundlicher Text wird als Puzzle gestaltet. Auf der Rückseite des Textblattes wird ein landeskundliches Bild, das einen Bezug zum Text haben kann, aufgeklebt. Die Puzzleteile werden ausgeschnitten. Die Schüler suchen die passenden Textstücke zusammen. Die Kontrolle erfolgt sprachlich, weil das Textganze als sinnvoller Textzusammenhang vorgelesen werden kann, und bildlich, weil das Bild auf der Rückseite stimmig ist. Zugleich kann das Bild auf der Rückseite als Sprech Anlass über den Text genutzt werden.

Übungspuzzle und Übungsmemory: Hinweise zu Teil 2 „Praxisbeispiele“

Die folgenden Hinweise zur Umsetzung der Methode „Übungspuzzle und Übungsmemory“ beziehen sich auf den in Teil 2 („Praxisbeispiele“) mitgegebenen Beitrag „**Elizabeth I – a Queen to Lend Her Name to an Entire Century**“ (Fach: Englisch; vgl. S. 75 ff.).

Übungspuzzle und Übungsmemory sind im Fremdsprachenunterricht sinnvolle Hilfen für die Vokabelarbeit und die mündliche Spracharbeit. Sie bieten immer wieder neue Sprechansätze, unterstützen das Behalten und Erinnern.

In der vorliegenden Einheit wird eine Epoche behandelt. Der Beitrag bietet Wortschatz und Bildmaterial zum Thema.

Übungsmemory:

- Die **Bilderseiten M5a** und **M5b** (vgl. S. 85/86) lassen sich in ein Memory umwandeln. Die Lehrkraft kopiert die Bilder auf Memorykärtchen.
- In einem ersten Durchgang decken die Schüler reihum eine Bildkarte auf und beschreiben die jeweilige Darstellung in der Fremdsprache.
- Dann kommt ein zweiter Kartensatz ins Spiel, dessen Karten je eine kurze Beschreibung des Bildinhaltes enthalten (vgl. **Arbeitsblatt M7**, S. 88).
- Hier kann auch die Form der Memory-Quadrate verlassen werden. Es bietet sich an, auf Spielkartenformat auszuweichen.
- Dabei ergibt sich eine Variationsmöglichkeit: Die Schüler spielen in Gruppen zu je drei Mitspielern. Die Spielkarten werden verteilt und verdeckt gehalten. Ein Mitspieler beginnt mit der Beschreibung einer seiner Bildkarten, die anderen Mitspieler müssen aus der Beschreibung erkennen, ob sie die zugehörige Textkarte besitzen und diese dem Mitspieler aushändigen. Beide Karten werden abgelegt. Der links sitzende nächste Mitspieler setzt die Fragereihe fort.

Übungspuzzle:

- Aus den oben genannten Materialien lassen sich ebenso geeignete Übungspuzzleteile erstellen.
- Die beiden **Bilderseiten M5a** und **M5b** (vgl. S. 85/86) werden als Ganzes jeweils auf ein DIN-A4-Blatt kopiert. Anschließend werden sie in Puzzleteile beliebiger Größe zerschnitten.
- Die Teile werden verdeckt aufgelegt, gezogen und dann aneinandergesetzt, wenn sich passende Anschlüsse ergeben.
- Eine Variation besteht darin, dass auf der Rückseite der DIN-A4-Blätter vor dem Auseinanderschneiden ein das jeweilige Bild auf der Vorderseite betreffender Text aufgeschrieben wird. So enthalten die Puzzleteile auf der Vorderseite einen Bildaspekt und auf der Rückseite ein Textfragment. Die Puzzleteile werden gleichmäßig innerhalb der Gruppe verteilt. Ein Schüler liest das Textfragment vor. Der Mitspieler, der das Anschlussstück besitzt, liest zunächst seinen Text vor und legt dann das Bildstück auf. Die Kontrolle über das Verstehen besteht darin, dass die Puzzleteile richtig aneinandergesetzt werden können.