

Für das Lernen spielen die Neuronen im Gehirn eine wichtige Rolle. Lernen bedeutet die Vermehrung und Stabilisierung von Verknüpfungen zwischen Neuronen im Gehirn; das Gehirn sucht von sich aus kontinuierlich Anregungen und neue Reize. Jeder Reiz (neue Information, neue Vokabel) kommt im limbischen System im Hirn an. Wenn das Lernumfeld eine positive Atmosphäre ermöglicht, wird anschließend gefiltert, ob der neue Reiz, die neue Information *bekannt/unbekannt*, *wichtig/unwichtig* und *angenehm/unangenehm* ist. Der Vergleich mit schon bekannten oder emotional positiv besetzten Inhalten entscheidet über den Prozess der Speicherung im Gehirn. Dieser Vorgang verläuft sehr individuell, d. h. was für einige Lernende wichtig und angenehm sein kann, können andere als irrelevant erleben (Grein 2013, 10–11).

VERMITTLUNG UND VERSCHRIFTLICHUNG VON NEUEN WÖRTERN

Lernen lernen und Verschriftlichung

In einigen Ländern wird Wissen über Lernprozesse frühzeitig vermittelt, in anderen ist dies nicht so verbreitet und muss deshalb – insbesondere auch im Hinblick auf den → Wortschatzerwerb – in den Sprachunterricht integriert werden. In Kanada beispielsweise kann man keine Vokabelhefte kaufen, sie werden in den Schreibwarengeschäften grundsätzlich nicht angeboten. Weder die (überholten)

zweispaltigen noch die dreispaltigen, die mit Beispielsätzen oder Bildern arbeiten. Für den Erwerb der Fremdsprache spielt deshalb die Vermittlung von Strategien, wie man neue Wörter am besten schriftlich festhält, diese lernt und auch behält, eine zentrale Rolle: Es geht darum, das Lernen zu lernen.

Bei der Arbeit mit Texten empfiehlt sich häufig eine semantische Vorentlastung, d. h. neue Wörter werden vorab eingeführt. Dabei hat sich folgende Reihenfolge bewährt: **Hören** des neuen Wortes, (chorisches) **Sprechen** des Wortes durch die Lernenden, **Lesen** des Wortes (Visualisierung via Tafel oder Bildschirm) und das eigene **Schreiben** (vgl. Neveling 2017, 379). Für die Verschriftlichung gibt es verschiedene Optionen. Grundsätzlich sinnvoll ist es, einen Teil des Heftes / des Schulordners für neue Wörter zu reservieren (z. B. Wortnetz, Abb. 1), ein Vokabelheft mit drei Spalten (Abb. 2) zu führen oder eine Wortschatzkartei / einen Zettelkasten (Abb. 3–5) anzulegen.

Beispiel für ein Wortnetz zum Thema Wetter

Vorteil: Auf der Grundlage von Assoziationen werden Wörter verknüpft; die kreative Darstellung bietet Platz für Ergänzungen; die Wörter werden im Kopf im mentalen Lexikon in → *Chunks* (sprachlichen Bausteinen) gespeichert, vergleichbar mit gespeicherten Bildern (vgl. Funk, 2015).



Abb. 1: Skizze Wortnetz

WORT AUF DEUTSCH (Substantiv: mit Artikel; unregelmäßige Verben: alle Formen)	MERKHILFESPALTE: Bild / Eselsbrücke / Beispielsatz / Liedzeile / Synonym / Antonym etc.	WORT IN DER MUTTERSPRACHE (HIER: ENGLISCH)
das Wetter	So ein Mistwetter!	weather
die Schneeflocke	❄	snow flake
die Sonne	S☀ne	sun
scheinen, schien, geschienen	Die Sonne scheint.	to shine

Abb. 2: Vokabelheft mit drei Spalten

Beispiel eines dreispaltigen Vokabelhefts zum Thema Wetter

Vorteil: Geeignet für diejenigen, die sich über das Schreiben gut Wörter einprägen können; Vokabelheft ist leicht transportierbar; überall zur Hand (Bus, Bahn); Wörter sollen in Kollokationen/Chunks notiert und gelernt werden.

Beispiel für eine Wortschatzkartei / einen Zettelkasten

Die Einteilung in fünf Abschnitte hat sich bewährt. Wörter, die man beherrscht, wandern weiter, andere bleiben für die regelmäßige Wiederholung zur Hand. Vorteil: Man kann gezielt die Vokabeln wiederholen, die noch nicht sitzen; Partnerarbeit gut möglich; Lernstapel mit Gummiband oder Schlüsselring (Lochen) zusammenhalten. Gestaltung der Karten: z. B. Vorderseite als Bild, auf der Rückseite das Wort, ein Beispielsatz und ggf. die Übersetzung.

Das Gehirn benötigt zum Speichern von Wortschatz ausreichend Pausen und Wiederholungen. Idealerweise erfolgt die Wiederholung von Wissensbeständen in einem Zeitraum von drei bis vier Wochen, dann erneut nach drei Monaten (Grein 2013, 78).

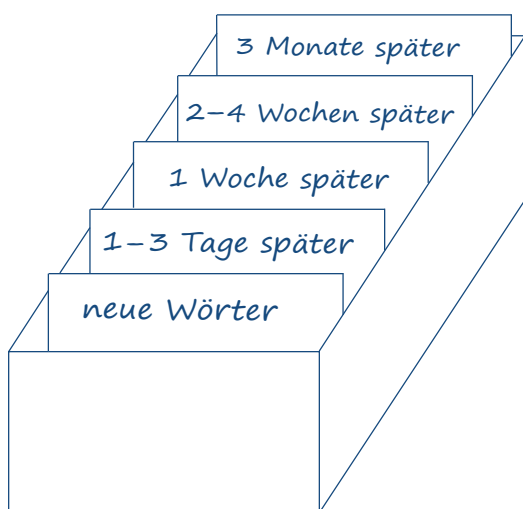


Abb. 3: Wortschatzkartei/Zettelkasten: Modell



Abb. 4: Wortschatzkartei/Zettelkasten: Erstellen © Andrea Frings



Abb. 5: Wortschatzkartei/Zettelkasten: Partnerarbeit © Andrea Frings

Digitale Varianten

Auch digitale Tools machen sich das Prinzip der Wortschatzkartei zunutze, beispielsweise *Phase 6* (digitaler Vokabeltrainer) oder *Babbel* (E-Learning Plattform). Für die dauerhafte Verankerung im mentalen Lexikon sind – wie gesagt – zahlreiche Wiederholungen nötig; hier empfiehlt sich eine Mischung analoger und digitaler Formen, um auch verschiedene Wahrnehmungskanäle für die Aufnahme der sprachlichen Informationen zu nutzen. In jedem Fall sollte darauf geachtet werden, dass die Beschriftung korrekt erfolgt – gerade im digitalen Bereich ist es wichtig, dass die Groß- und Kleinschreibung Beachtung findet (wegen Auto-korrektur). In vielen Sprachen fehlt diese Unterscheidung, und die Großschreibung muss deshalb im Unterricht behandelt und beim Eintragen von Wörtern beachtet werden.

Lernen über Anwendung

Darüber hinaus ist eine Verständigung darüber, dass Deutsch – wann immer möglich – in allen Phasen des Unterrichts als Kommunikations- und Arbeitssprache verwendet wird, ausgesprochen relevant. Dieser Hinweis erscheint vor allem für anglophone Regionen wichtig, wo die Dominanz von Englisch als *lingua franca* den Erwerb anderer Sprachen stärker zu beeinflussen scheint als in anderen Sprachregionen der Welt. Die Sprachlehrkräfte sollten alles dafür tun, mit DaF als Arbeitssprache diese Lerngelegenheiten so kontinuierlich wie möglich anzubieten. Lernplakate im Klassenraum (»Was heißt ... auf Deutsch?«, »Kann ich bitte auf die Toilette gehen?«, »Wer kann mir ein Blatt Papier leihen?«, »Hat jemand einen Stift für mich?«, »Bitteschön!«, »Kein Problem!« etc.) erweisen sich hier als hilfreich und einprägsam.

Lerneinheiten klug dosieren

Die Lernprogression sollte beim Erwerb sprachlicher Mittel so gestaltet werden, dass die Lernenden überschaubare und machbare Fortschritte verzeichnen können (also eine bestimmte Anzahl an neuen Wörtern/*Chunks* aus dem Anwendungsbezug oder z. B. einige unregelmäßige Verben, je nach Stundenverteilung in der Woche, lernen lassen). Hier ist die Lehrkraft gefragt, denn die angemessene Portionierung entscheidet vielfach darüber, ob Frustrationen oder Erfolgserlebnisse den Unterricht begleiten. Letztere vermitteln positive Emotionen – und die damit verbundene Ausschüttung von körpereigenen Substanzen (z. B. Dopamin = gute Gefühle) begünstigt das Lernen.

Neue Wörter sollten in sinnvollen Zusammenhängen geübt werden (Synonyme, Antonyme,

Wortfamilien und Kollokationen). Liedtexte und das Lernen über Musik sind ebenfalls hervorragende Möglichkeiten in diesem Zusammenhang. Die Zugänge sollten so interessant und anregend wie möglich gestaltet werden. Auch für das selbstständige Wörterlernen benötigen die Lernenden Angebote für Strategien, u. a. das Schreiben der Wörter und deren kreative Ausgestaltung (Neveling 2017) (s. u.: Beispiele für → Mnemotechniken). Besonders im Anfangsunterricht empfiehlt sich auch das Auswendiglernen von Phrasen und kurzen Dialogen, damit diese Redemittel gespeichert und in den entsprechenden Situationen angewendet werden können (»Wie geht es dir?«, »Wie heißt du?«, »Wo wohnst du?«, »Was ist deine Lieblingsfarbe?« etc.). Diese Sequenzen sollten als → *Chunks* vermittelt und gelernt werden (vgl. Aguado 2016b).

LERNSTILE UND LERNSTRATEGIEN

Lerntypen/Lernstile

Auch wenn die Diskussion von verschiedenen Lernstilen nicht unumstritten ist, da diese kaum klar voneinander abgrenzbar sind und sich nicht empirisch belegen lassen (Viebrock 2017), hat sich ein Lerntypentest (Vester 2020) bei Workshops als hilfreich erwiesen. Der Test wurde dazu genutzt, sich über Wahrnehmungskanäle zu verständigen und auch die eigenen Präferenzen und Lernstile zu reflektieren (auditive, visuelle, kinästhetische und taktile/haptische Perzeptionsstile). Ein vielseitiger Unterricht wird möglichst viele dieser Zugänge nutzen. Individuelle Lernstile sollten durch Fremd- und Selbstbeobachtungen ermittelt werden (Aguado 2016a, 265).

Wünschenswert ist eine Sensibilisierung der Lehrenden dafür, welche Lernstile am besten zu den einzelnen Lernenden passen. Die Lernstilforschung schlägt hier *Matching* und *Stretching* vor:

Während es beim *Matching* darum geht, dass Lehrende ihr Lehrverhalten an die Lernstilpräferenzen ihrer Lernenden anpassen, geht es beim *Stretching* darum, dass sich Lernende z. B. durch angeleitete Reflexionen ihrer individuellen Präferenzen bewusst werden und die Bereitschaft entwickeln, ihre Komfortzone zu verlassen oder zumindest auszuweiten (Aguado 2016a, 265).

Das heißt für die Lernenden, sich ggf. auf neue Strategien einzulassen. Im Hinblick auf Differenzierung im Unterricht sollte die Lehrperson den leistungsschwächeren Lernenden gezielt helfen und den leistungsstärkeren gezielt Freiräume für selbst gestaltetes Lernen geben, dies bezieht auch die verschiedenen Formen der → Wortschatzarbeit ein (z. B. Umwälzen/Wiederholen der Wörter auf unterschiedlichen Wegen) (Paradies/Linser 2017).

Selbsterfahrung der Lehrenden

Um den Lehrenden Anregungen zur Vermittlung zu geben, habe ich in einem Workshop zum Thema »Wortschatz und Behaltensleistung« ein türkisches Zitat gezeigt (niemand aus der Gruppe sprach Türkisch), das sie sich merken sollten: »Bir lisan, bir insan. İki lisan, iki insan.« (Eine Sprache, ein Mensch. Zwei Sprachen, zwei Menschen.) Es ging darum, dass sich alle Lehrenden ihrer eigenen Lernstrategien bewusst werden sollten und ein Austausch über die individuellen Zugänge erfolgen konnte. Nach einigen allgemeinen Beobachtungen zum Fremdspracherwerb wurden die Teilnehmenden des Workshops nach ca. acht Minuten gebeten, sich an das türkische Sprichwort zu erinnern. Im Austausch über die Behaltenswege (Struktur der beiden kurzen Sätze, assoziative Wege) kamen wir auf unterschiedliche Stra-

tegien und das Lernen über verschiedene Sinne und → Mnemotechniken zu sprechen.

Mnemotechniken und Wortschatz

Bei auffallend vielen Rückmeldungen wurde die *Ersatzwortmethode* (auch *Schlüsselwortmethode*, *Keyword Method*) genutzt; das Wort *lisan* wurde über *lesen* erinnert, *insan* über das englische Wort *insane* (verrückt). Die Behaltensleistung der meisten Workshopteilnehmenden (allesamt Sprachlehrende) war hoch. Mit den Lernenden sollten solche Wege unbedingt besprochen werden – denn Lernen ist immer ein individueller Prozess. Was für die eine Person funktioniert, bietet einer anderen Person vielleicht gar keinen Zugang. Folgende Auswahl an → Mnemotechniken und Präsentationsformen hat sich als hilfreich erwiesen (vgl. Bimmel 2012; Haß 2006, 121–123; Hueber-Wiki; Neveling 2016; Sperber 2009).

AUSWAHL AN MNEMOTECHNIKEN UND PRÄSENTATIONSFORMEN

1. *Ersatzwortmethode* (auch: *Schlüsselwortmethode*; *Keyword Method*), z. B. Hose (vgl. hose: engl. Schlauch; Assoziation: Hosenbeine wie ein Schlauch); z. B. frz. chien (Hund fährt auf Skiern bergab) – am besten in die mittlere Spalte des Vokabelhefts zeichnen oder auf die Rückseite einer Karteikarte für den Zettelkasten (eignet sich sehr gut für neue Vokabeln; Andocken an Bekanntes).
2. *Visualisierung/Realia*: für Gegenstände einsetzen, wann immer möglich.
3. *Kreative Wortbildgestaltung*: Schrift/Wortbild sollen an den Inhalt erinnern. (Abb. 5)
4. *Merkverse/Eselsbrücken*: Nach l, n, r das merke ja, steht nie tz und nie ck. (Ausnahme: Eigennamen)
5. *Falsche Freunde*: Fettnäpfchen aufzeigen (Gift (deutsch) ≠ gift (englisch)).
6. *Bewegung/Psychomotorik*: bei Erklärung/Wiederholung von Wortschatz, wenn möglich.
7. *Melodie/Lieder/rhythmische Wiederholungen*, z. B. Kinderlieder, Merkverse.
8. *Loci-Technik (Simonides-Technik)*: Wörter oder Sachverhalte werden bestimmten Plätzen oder Körperteilen zugeordnet, die dann im Geiste abgesprochen werden.
9. *Kettentechnik/Geschichtentechnik*: Geschichte zu Begriffen entwickeln (assoziativ) – eignet sich besonders, wenn es um das Merken von Gegenständen geht, die kurz gezeigt werden (unsinnige Geschichten haben besonders hohe Behaltensqualität).
10. *Chunking*, hier: von Substantivendungen zu einem Fantasiewort: In diesem Fall geht es um die Endungen für die Artikelzuordnung, z. B. dass Substantive auf -ung im Deutschen den Artikel die (die Heizung) haben. Sperber (2009) reduziert 18 Endungen auf vier einprägsame Fantasiewörter (Chunking).

AUS FOLGENDEN ENDUNGEN	WIRD DAS FANTASIEWORT
-ig -ling -or -ismus	der Iglingorismus
-heit -ung -keit -ei -schaft -ion -ität -ik	die Heitungkeitei die Schaftionitätik
-tum -chen -ma -ment -(i)um -lein	das Tumchenmament(i)umlein

In der Umkehrung zu einem Satz machten die Teilnehmenden in Halifax (Nova Scotia, Kanada) daraus: der + Substantiv: Der König saß vor dem Jüngling lieber als vor dem Diktator und las den Katechismus.

WIEDERHOLUNG DES WORTSCHATZES DURCH SPIELERISCHEN ZUGANG

Aus den neurodidaktischen Erkenntnissen folgt, dass unterrichtlich zahlreiche Anlässe für das Umwälzen neuer Wörter gefunden werden sollten. Wörter, die näher an L1 sind (z. B. Apfel/apple) prägen sich schneller ein als andere, für die viel mehr



Abb. 6: Beispiel für kreative Wortbildgestaltung

Wiederholungen nötig sind. Spiele und Aktivitäten eignen sich besonders gut für die Wiederholungen.

Der Wechsel von Methoden und Sozialformen ist wichtig, denn die Aufmerksamkeitsspanne der Lernenden ist begrenzt. Schätzungen gehen von 1-2 Minuten Aufmerksamkeitsspanne pro Lebensjahr aus, bei einem sehr interessanten Thema von ca. 3 Minuten (Grein 2013, 68–69).

Zur Orientierung:
junge Lernende (5-Jährige): ca. 10 Minuten
ältere Lernende (12-Jährige): ca. 15-20 Minuten
Erwachsene: ca. 50 Minuten

Empfehlung für die Unterrichtsplanung: Inhalte sollten möglichst ansprechend präsentiert werden, und nach 10–20 Minuten sollte ein emotional positiv besetzter Stimulus folgen (Grein 2013, 68–69).

Im analogen Klassenraum sind viele Spiele möglich. Die Erfahrungen des Jahres 2020 (Corona-Pandemie und Schulschließungen weltweit) zeigen jedoch, dass viele Spielvarianten auch im digitalen Raum genutzt werden können. Teilweise sind Abwandlungen vom analogen zum digitalen Raum

notwendig, vor allem für die haptische Komponente, aber einiges lässt sich auch im Digitalen umsetzen, beispielsweise bei Videokonferenzunterricht über Plattformen. Die Erfahrungen der Schulen im Jahr 2020 legen nahe, dass die Unterrichtseinheiten im digitalen Raum verkürzt werden müssen, weil die Aufmerksamkeitsspanne geringer ausfällt; umso wichtiger sind Methodenwechsel.

Trennung von Üben und Bewerten sowie Feedback

Wichtig ist, dass die Lernenden bei spielerischen Lernaktivitäten das Spiel als solches erfahren dürfen. Es ist eine Lerngelegenheit, und die Trennung von Üben und Bewerten ist an dieser Stelle wichtig, damit die positiven Aspekte der Neurodidaktik zum Tragen kommen. Differenzierte Rückmeldungen, Lob, Ermutigung etc. können zur Ausschüttung von Hormonen führen (wie dem Glückshormon Dopamin) (Grein 2013, 74), die die Behaltensleistung verbessern.

Gleichzeitig sind hier auch John Hatties Beobachtungen zur Bedeutung von Feedback äußerst relevant: »[es] gehört zu den effektivsten Instrumenten, um den Lernerfolg zu steigern« (Hattie 2013, 5). Lob

SPIEL / AKTIVITÄT	KURZBESCHREIBUNG (Webseiten zuletzt abgerufen am 27.08.2020)	ANALOG MÖGLICH	VERSION IM ONLINE-UNTERRICHT MIT DER LERNGRUPPE MÖGLICH (wenn Videokamera vorhanden)	GGF. ERLÄUTERUNG FÜR ONLINE-VERSION ODER SONSTIGER KOMMENTAR
a) Koffer packen	»Ich packe meinen Koffer und nehme mit ...« – alle fügen etwas hinzu, die Liste wird immer länger. (http://www.spieledatenbank.de/spiele/3747.html)	X	X	
b) Scharade	Begriffe werden pantomimisch dargestellt und müssen erraten werden. (https://de.wikipedia.org/wiki/Scharade_(Pantomimespiel))	X	X	
c) Rückenschreiben	In Paaren schreiben sich Lernende (einfache) Wörter auf den Rücken; das Wort muss erraten werden. (http://www.deutschkiste.de/spiel.pebble.html_flipstack-request_path_oid_s296_e820_o18960_,_op_u0026_,_negative_false_,_offset_0,_limit_20,_all_false.html)	X		Diese Übung ist je nach Kulturraum und Konstellation der Lerngruppe anzupassen, da körperliche Berührung erfolgt.
d) Kreuzworträtsel	Kreuzworträtsel mit neuen Wörtern selbst erstellen, kann auch von Lernenden gemacht werden, wenn die Lehrkraft noch einen kritischen Korrekturblick darauf wirft. (https://www.puzzle-maker.com)	X	X	
e) Buchstabenkette	Wort bilden aus dem Endbuchstaben des vorigen Wortes	X	X	

Tab. 1: Spiele, analog und digital

SPIEL / AKTIVITÄT	KURZBESCHREIBUNG (Webseiten zuletzt abgerufen am 27.08.2020)	ANALOG MÖGLICH	VERSION IM ONLINE-UNTERRICHT MIT DER LERNGRUPPE MÖGLICH (wenn Videokamera vorhanden)	GGF. ERLÄUTERUNG FÜR ONLINE-VERSION ODER SONSTIGER KOMMENTAR
f) Montagsmaler	Spiel für zwei Teams; beide Teams denken sich Begriffe für das andere Team aus. Oder Lehrkraft bereitet Begriffe vor. Diese müssen dann gezeichnet und von den Teams erraten werden (war eine beliebte Fernsehsendung in (West-)Deutschland bis 1996). (https://www.helles-koepfchen.de/artikel/931.html)	X	X	z. B. Whiteboard digital
g) Stadt-Land-Fluss (oder andere Begriffe)	Alle bereiten ein Blatt mit Spalten vor, z. B. Stadt, Land, Fluss etc. Eine Person sagt sich innerlich das Alphabet vor, eine andere Person sagt »Stopp« und alle müssen alle Kategorien so schnell wie möglich ausfüllen. Wer fertig ist, sagt wieder Stopp. Die Punkteverteilung muss vorher festgelegt werden (z. B. 5 Punkte, wenn mehrere dasselbe Wort haben; 10 bei verschiedenen Wörtern und 20, wenn sonst niemand ein Wort in dieser Spalte hat). (https://www.kindersache.de/bereiche/spiel-spiss/spieletipps/stadt-land-fluss)	X	X	
h) Akrostichon	Antikes Schreibspiel, bei dem die Buchstaben eines Wortes untereinander stehen und dann den ersten Buchstaben eines horizontal geschriebenen Wortes oder Satzes bilden. (http://www.medienwerkstatt-online.de/lws_wissen/vorlagen/showcard.php?id=18593)	X	X	z. B. mit Einblenden des Dokuments für die Präsentation
i) Flüsterpost	Mindestens 5 Mitspielende; erste Person flüstert Wort ins Ohr der zweiten Person usw. Die letzte Person in der Runde oder Reihe spricht das Wort laut aus. Mit der Zeit können die Wörter schwieriger werden. (https://www.kinderspiele-welt.de/spiele-fur-drinnen/flusterpost.html)	X		
j) Welches Wort passt nicht?	In einer Gruppe von Wörtern passt eines (semantisch) nicht. (https://www.schubert-verlag.de/aufgaben/xg/xg05_02.htm)	X	X	
k) Wettspiele zum Suchen von Wörtern oder Bedeutung im Kontext (Wörterbuch)	Alle benötigen dieselbe Ausgabe eines Wörterbuchs; z. B.: Auf welcher Seite steht das Wort ...? z. B. Welches Wort folgt auf das Wort ...? z. B. Wie viele Komposita gibt es mit dem Wort ...?	X	X	digital: wenn dieselben analogen Wörterbücher zur Verfügung stehen
l) Wortschatz-Rallye	Material auslegen, z. B. in der Sporthalle, mit der Lerngruppe anschauen; Kinder/Jugendliche stellen sich in Gruppen in Reihen auf; Begriff wird genannt, je die Vorderen laufen los und finden/holen den richtigen Gegenstand (z. B. Apfel, Deutschbuch, Turnschuh) (Wilkening 2017, 41)	X	X	digital in abgewandelter Form: Vorgaben machen und Dinge holen und zeigen lassen (z. B. drei grüne Dinge; einen eckigen Gegenstand etc.) – haptische Wahrnehmungskanäle nutzen. <i>Ein besonderer Dank geht an Relanah Sharif, Schulleiterin der Deutschen Sprachschule Halton, Ontario, für diesen Hinweis.</i>

SPIEL / AKTIVITÄT	KURZBESCHREIBUNG (Webseiten zuletzt abgerufen am 27.08.2020)	ANALOG MÖGLICH	VERSION IM ONLINE-UNTERRICHT MIT DER LERNGRUPPE MÖGLICH (wenn Videokamera vorhanden)	GGF. ERLÄUTERUNG FÜR ONLINE-VERSION ODER SONSTIGER KOMMENTAR
m) verbale Schnitzeljagd mit Spiegelschrift	Wörter/Sätze hängen spiegelverkehrt im Raum/in den Gängen (spiegelverkehrt drucken); in Kleingruppen mit Spiegel geht es darum, diese Botschaften zu entziffern; funktioniert auch sehr gut mit Erwachsenen. (https://praxistipps.chip.de/word-in-spiegelschrift-schreiben_31988)	X	X	Im digitalen Raum entfällt leider die Variante mit der räumlichen Verteilung. <i>Ein besonderer Dank geht an Bettina Rampelt, Deutsche Sprachschule Kitchener, Ontario, für diese kreative Idee der verbalen Schnitzeljagd mit Spiegelschrift.</i>
n) Berufe raten (Ja-/Nein-Fragen)	Eine Person denkt sich einen Beruf aus; die anderen versuchen, diesen Beruf zu erraten. Sie stellen Fragen, die mit Ja oder Nein beantwortet werden können (geht auch mit anderen Themen, z. B. Nahrungsmitteln, berühmten Personen etc.).	X	X	
o) Memory (Bildkarten und Wort auf Deutsch)	Eignet sich in erster Linie für Nomen; für jede Bildkarte gibt es auch eine Wortkarte. Es müssen die passenden Kartenpaare gefunden werden. Einzelarbeit, Partnerarbeit, Gruppenarbeit möglich.	X	X	Für die digitale Variante (z. B. Partnerarbeit) können die richtigen Kartenpaare durch Hochhalten gezeigt werden.
p) Tabu	z. B. Begriff aus frisch gelerntem Wortschatz (z. B. Auto) mit 2 Tabuwörtern (z. B. Straße; fahren) auf Kärtchen schreiben; Lernende umschreiben, ohne die Tabuwörter zu verwenden; die anderen raten (https://de.wikipedia.org/wiki/Tabu_(Spiel))	X	X	digital: Der Begriff könnte via Chat (Privatfunktion) von der Lehrkraft verschickt werden (oder auch via E-Mail).
q) Trimino	wie Domino, nur mit Dreiecken (http://schule.paul-matthies.de/Trimino/index.php)	X	X	
r) Quizlet	digitale Lernsets und Spiele (https://quizlet.com/de)	X	X	
s) Kahoot	Digitales Quiz-Tool, z. B. für Vokabelquiz (https://kahoot.com/) (https://www.klett-sprachen.de/downloads/quizfragen-fuer-kahoot/c-2350)	X	X	Kann für viele unterrichtliche Wiederholungen eingesetzt werden; sehr beliebt bei Lernenden.
t) Laufdiktat	Es gibt verschiedene Varianten. Z. B. werden Lernende paarweise zugeordnet; das Diktat hängt in einer Ecke des Raumes. Eine Person (ohne Stift) geht dorthin, merkt sich einen Satz und diktiert diesen der zweiten Person am Platz. Möglich als Wettbewerb – das Paar, das als erstes fertig ist, hat gewonnen (hier kann sich eine Korrekturrunde anschließen).	X		Beispiel für bewegtes Lernen: Die Durchblutung fördert das Lernen und die Ausschüttung von Neurotransmittern (Botenstoffe des Nervensystems); gelernt wird am besten, wenn eine Aktivität Spaß macht (Grein 2013, 70; vgl. auch Köckenberger 2016, 26: »Bewegtes Lernen motiviert«).

allein ist Hattie zufolge kein gutes Feedback; gutes Feedback ist differenziert und meldet zurück, wo richtige und wo falsche Wege gegangen worden sind, und wie noch anspruchsvollere Ziele erreicht werden können (Hattie 2013, 5).

FAZIT

Damit neue Wörter erfolgreich memoriert werden können, bedarf es zahlreicher Wiederholungen. Es wird einige wenige Lernende geben, die Wörter/Sequenzen selbstständig bis zu hundertmal in verschiedenen Kontexten einüben. Für die Mehrheit der Schülerinnen und Schüler oder Kursteilnehmenden wird es jedoch hilfreich sein, wenn die Sprachlehrenden diese Wiederholungsangebote unterrichtlich berücksichtigen und vor allem die Portionierung der neu zu lernenden Wörter so gestalten, dass diese bewältigbar ist und deshalb zu Erfolgserlebnissen führt. Wer Erfolge spürt, lernt besser. Zusammengefasst heißt das:

- Lernumgebung und Atmosphäre so gestalten, dass das limbische System im Entspannungsmodus und aufnahmebereit ist.
- Viele verschiedene Wahrnehmungskanäle nutzen (visuell, auditiv, haptisch; singen, spielen ...).
- Lernstrategien vermitteln, Mnemotechniken nutzen.
- Reflexion über Lernwege und Lernstrategien einbauen.
- Wiederholung: individuell, in Partner- und Gruppenarbeit (»Use it or lose it!«).

LITERATUR

- Aguado, Karin (2016a), Lernstile. In: Burwitz-Melzer, Eva / Mehlhorn, Grit / Riemer, Claudia / Bausch, Karl-Richard / Krumm, Hans-Jürgen (Hrsg.), *Handbuch Fremdsprachenunterricht*. 6., völlig überarbeitete und erweiterte Auflage. Tübingen/Basel, Francke, 262–266.
- Aguado, Karin (2016b), Deutsch lernen mit Chunks. In: *Fremdsprache Deutsch. Sonderheft 2016: Deutschunterricht für*

- Lernende mit Migrationshintergrund*, Berlin, Erich Schmidt Verlag 2016, 30–33.
- Bimmel, Peter (2012), Lernstrategien vermitteln. Beispiele aus Lehrwerken. In: *Fremdsprache Deutsch* 46. Berlin, Erich Schmidt Verlag, 50–54.
- Freudenstein, Reinhold (1992), Wählen Sie Kanal 93! Unterrichtsmaterialien für das 21. Jahrhundert. In: *Informationen Deutsch als Fremdsprache* 19, 5. München, IUDICIUM, 543–550.
- Funk, Hermann: Minivorlesung Nr. 2: Wortschatzarbeit statt Vokabeln pauken. Friedrich Schiller Universität Jena 2017, <https://www.youtube.com/watch?v=TIEKlvnNGY4> (15.05.2020).
- Grein, Marion (2013), *Neurodidaktik. Grundlagen für Sprachlehrende*. Ismaning, Hueber.
- Haß, Frank (2006), *Fachdidaktik Englisch. Tradition, Innovation, Praxis*. Stuttgart, Klett.
- Hattie, John (2013), »Schaut hin!«. *ZEIT Online*, aus *ZEIT* Nr. 19, 14.05.2013 <https://www.zeit.de/2013/19/schulforscher-john-hattie> (13.05.2020).
- Hueber-Wiki, 99 Stichwörter für den Fremdsprachenunterricht. Mnemotechniken, <https://www.hueber.de/wiki-99-stichwoerter/index.php/Mnemotechniken> (14.05.2020).
- Köckenberger, Helmut (2016), *Bewegtes Lernen. Lesen, Schreiben, Rechnen mit dem ganzen Körper in Kita, Schule und Therapie*. 8., völlig überarbeitete Auflage. Dortmund, verlag modernes lernen.
- Neveling, Christine (2016), Verfügen über sprachliche Mittel: Wortschatz. In: Burwitz-Melzer, Eva / Mehlhorn, Grit / Riemer, Claudia / Bausch, Karl-Richard / Krumm, Hans-Jürgen (Hrsg.), *Handbuch Fremdsprachenunterricht*. 6., völlig überarbeitete und erweiterte Auflage. Tübingen/Basel, Francke, 116–121.
- Neveling, Christine (2017), Wortschatz und Wortschatzvermittlung. In: Surkamp, Carola (Hrsg.), *Metzler Lexikon Fremdsprachendidaktik. Ansätze – Methoden – Grundbegriffe*. 2. Auflage. Stuttgart, Metzler, 378–381.
- Paradies, Liane / Linser, Hans Jürgen (2017), *Differenzieren im Unterricht*. 9. Auflage. Berlin, Cornelsen.
- Sperber, Horst (2009), Gedächtnistechniken für Deutsch als Fremdsprache. Workshop im Informationszentrum München am 1. April 2009, Ismaning, Hueber (<https://www.hueber.de/media/36/nachlese-mnemotechniken.pdf>) (14.05.2020).
- Vester, Frederick (2020), *Denken, Lernen, Vergessen. Was geht in unserem Kopf vor, wie lernt das Gehirn und wann lässt es uns im Stich?* Aktualisierte Neuausgabe. 39. Auflage. München, dtv.
- Viebrock, Britta (2017), Lernertypen. In: Surkamp, Carola (Hrsg.), *Metzler Lexikon Fremdsprachendidaktik. Ansätze – Methoden – Grundbegriffe*. 2., aktualisierte und erweiterte Auflage. Stuttgart, Metzler, 217–219.
- Wilkening, Nina (2017), *DaZ mit dem ganzen Körper. 50 Bewegungsspiele zum Deutschlernen*. Mülheim, Verlag an der Ruhr.