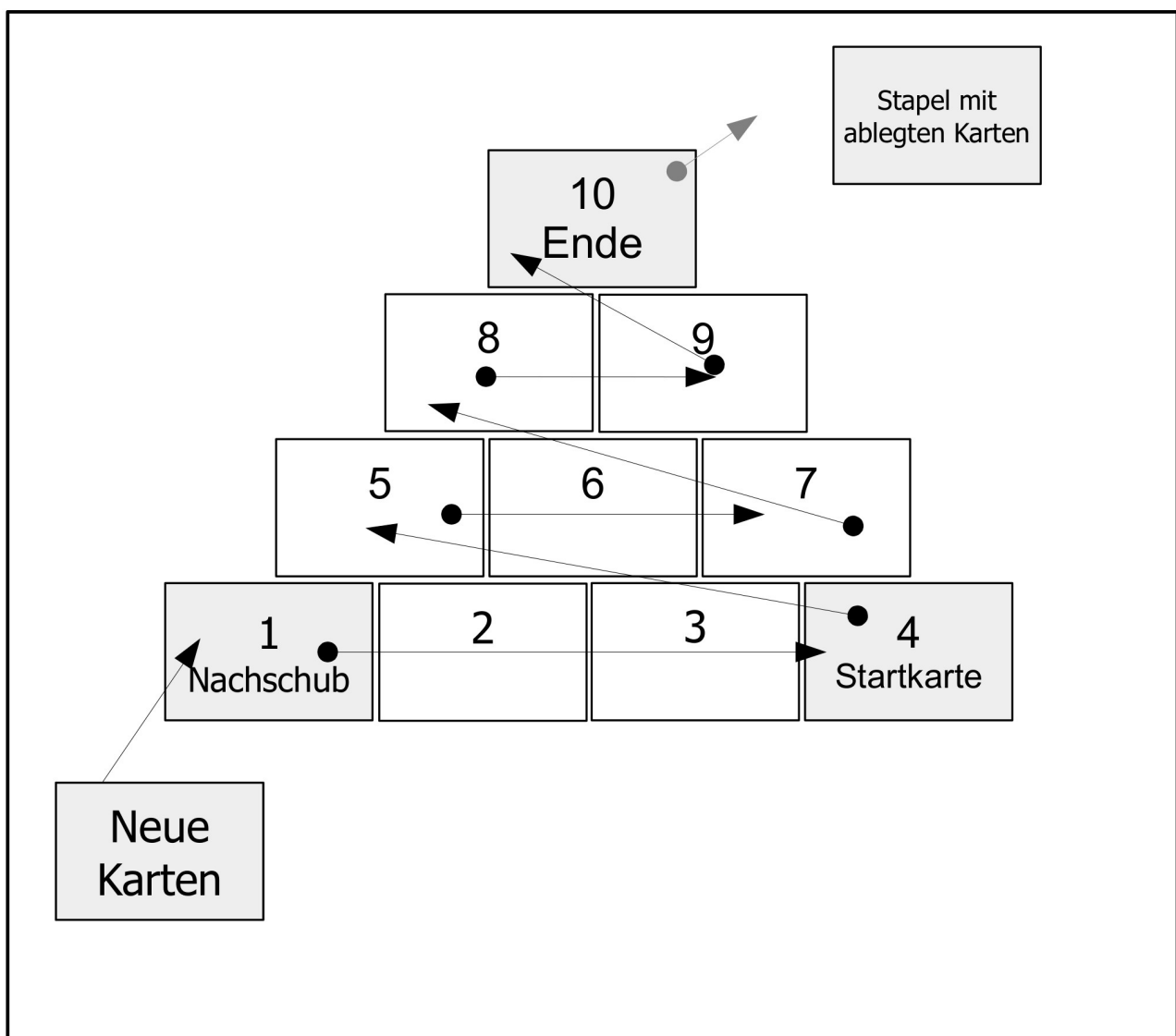


i. Das Pyramidenspiel (Lernpatience) zum Auswendiglernen von Karteikarten

Das Pyramidenspiel (auch bekannt unter dem Begriff Lernpatience) ist eine spielerische Variante, um Vokabeln mit Karteikarten zu automatisieren und zu wiederholen. Bei den Schülern ist das Pyramidenspiel sehr beliebt, denn der Lernprozess wird konkret. Schwierige Wörter können nicht übergangen werden. Die Hände sind mit dem Herumschieben der Karten beschäftigt. Diese Methode kann ebenso für andere Schulfächer verwendet werden und ist für 10 bis 20 Karten geeignet.

Trainingseffekt: Sichere Karten werden auf diese Weise viermal abgefragt, bevor sie das Spielfeld verlassen dürfen. Unsichere Karten rutschen so lange zurück auf Feld 1, bis sie gesichert sind und das Spielfeld einwandfrei durchlaufen haben.





Anleitung Pyramidenspiel

Die Karten werden im Verlauf des Spiels nach obigen Schema auf dem Tisch abgelegt. Zum besseren Verständnis wurden die Felder von 1 bis 10 durchnummeriert. Die ersten vier Karteikarten auf den Feldern 1 bis 4 ablegen, anfangs die englische Form nach oben.

Das Grundprinzip: Das Startfeld ist immer rechts Feld 4. Karte von Feld 4 aufnehmen, übersetzen (= englisches Wort laut lesen, Schreibung nachlautieren, Bedeutung), kontrollieren.

- Gewusst? Die Karte rutscht auf Feld 5 vor. Die Karten von den Feldern 1, 2 und 3 rutschen je ein Feld weiter, so dass sie jetzt auf den Feldern 2, 3 und 4 liegen. Die untere Reihe auffüllen mit einer neuen Karte auf Feld 1.

Weiter: Eine Karte von Feld 4 aufnehmen, übersetzen, kontrollieren.

- Gewusst? Die Karte wandert von Feld 4 auf Feld 5. Die bisherige Karte auf Feld 5 wandert auf Feld 6.

Bei der nächsten Runde sind dann die Felder 5, 6 und 7 gefüllt. Kommt nun eine weitere Karte von Feld 4 in den „2. Stock“, die Karten auf den Feldern 5 - 7 jeweils ein Feld weiterrücken. Nun die Karte von Feld 7 abfragen und, wenn gewusst, auf Feld 8 in den „3. Stock“ hochschieben. Danach geht es weiter mit der nächsten Karte auf Feld 4. usw.

Alle Karten durchlaufen auf diese Weise jedes Feld und verlassen auf Feld 10 mit Abfragen das Spielfeld.

- Bei einem Fehler wandert die Karte zurück auf Feld 1, egal ob sie von Feld 4, 7, 9 oder 10 aufgenommen wurde.