

Angepasste SFU-Methoden zur Anwendung von Lernkarten

Im Folgenden werden einige SFU-Methoden vorgestellt, die speziell an den Einsatz der Lernkarten aus dieser Vorlage angepasst wurden, damit nicht für jede Methode neues Material erstellt werden muss.

Das Spielen mit Lernkarten eignet sich vor allem zur Wiederholung und Vertiefung von Lernstoff und zur Einübung von Fachvokabular.

Die Schülerinnen und Schüler können die Kärtchen selbst herstellen, wenn die Lehrkraft die Richtigkeit der Inhalte anschließend überprüft. Aber am vorteilhaftesten und zeitsparendsten hat sich herausgestellt, dass die Lehrkraft ein Kartenarchiv auf dem Computer anlegt, das jederzeit erweitert, geändert und in beliebiger Anzahl ausgedruckt werden kann.

1 Zuordnung (getrennte Aufgaben- und Lösungskarten)

Die Schülerinnen und Schüler müssen hierbei je zwei Kärtchen einander zuordnen. Ein Kärtchen enthält z. B. das Bild eines Gegenstandes, eine Frage oder ein Symbol, das andere den dazu passenden Fachbegriff bzw. die richtige Antwort. Dabei arbeiten die Schülerinnen und Schüler in Gruppen. Sie können die Zuordnungen nonverbal vornehmen, müssen aber bei der anschließenden Auswertung im Plenum ihre Entscheidung und die Begründung dazu auf Deutsch vornehmen.

2 Gedächtnisspiel (getrennte Aufgaben- und Lösungskarten)

Hierbei werden zusammengehörende Kartenpaare (z. B. Frage und Antwort) an die Schülerinnen und Schüler ausgeteilt. Gespielt wird in kleinen Gruppen oder Paaren. Die vermischten Karten werden von den Spielern mit der bedruckten Seite nach unten ausgelegt. Ein Schüler deckt eine Karte auf und liest die Frage bzw. Antwort auf der Karte laut vor, dann deckt er eine zweite Karte auf und liest sie vor. Gehören die beiden Karten zusammen, darf er das Paar behalten und weiterspielen, sonst müssen die beiden Karten wieder mit der Bildseite nach unten gedreht werden. Gewonnen hat, wer am Schluss die meisten Kartenpaare hat.

3 Würfelspiel (doppelseitige Aufgaben-Lösungskarten)

Gespielt wird in Gruppen. Jede Gruppe erhält ein Spielfeld (mindestens DIN A 3) und einen Würfel. Wer gewürfelt hat, rückt um die gewürfelte Augenzahl auf ein neues Feld vor und muss, wenn er auf ein Ereignisfeld kommt, eine Aufgabenkarte ziehen und beantworten (siehe „Experimento“-Würfelspiel).

4 Partnerkärtchen (doppelseitige Aufgaben-Lösungskarten)

Gespielt wird in Zweiergruppen. Jede Gruppe bekommt einen Kartensatz. Jede Karte enthält auf der Vorderseite eine Frage oder Aufgabe und auf der Rückseite die Antwort oder Lösung. Einer der Partner löst eine Aufgabe, der andere kontrolliert. Dann wird mit dem nächsten Kärtchen umgekehrt verfahren. Alternativ können auch an jede Partnergruppe nur zwei Karten verteilt werden, die nach ihrer Bearbeitung in der Klasse weitergereicht werden. Die Aufgaben sollten von unterschiedlichem Schwierigkeitsgrad sein.

5 Kettenquiz (getrennte Aufgaben- und Lösungskarten)

Jeder Schüler in der Klasse erhält jeweils eine zufällig ausgewählte Aufgabenkarte und Lösungskarte. Der erste Schüler liest seine Frage auf der Karte vor, ein anderer, der die dazu gehörige Antwortkarte besitzt, antwortet. Dann liest dieser seine Frage vor. Den Schülerinnen und Schülern dient dieses Spiel als Hör- und Ausspracheübung.

Um zu vermeiden, dass sich Schülerinnen und Schüler, die schon geantwortet haben, langweilen, kann man die Klasse auch in zwei Gruppen einteilen, die zueinander in Konkurrenz stehen. Gibt nun ein Schüler die falsche Antwort, wird die Frage ans Plenum gestellt und derjenige, der die richtige Antwort (auch ohne passende Karte) geben kann, erhält einen Punkt für seine Gruppe.

6 Zwei aus Drei (es werden nur die Aufgaben- bzw. Lösungskarten getrennt benutzt)

Bei diesem Spiel werden mehrere Sätze Karten benutzt, deren leere Rückseite laufend durchnummerierte sind. Jede Gruppe erhält einen Satz Karten, die vermischt und mit der Aufgabe nach unten gestapelt werden. Dann zieht ein Schüler drei Karten, und die Gruppe vergleicht sie. Aufgabe ist, ein Merkmal zu finden, das für zwei der Karten gilt, aber für die dritte nicht. Sind beispielsweise Pflanzen abgebildet, so könnte ein gemeinsames Kriterium die Zugehörigkeit zu einer bestimmten Pflanzenfamilie, die gleiche Art der Bestäubung, die Giftigkeit oder eine gemeinsame Blütenform sein.

Dann werden die Kartennummern auf einem Protokollblatt notiert und die Gemeinsamkeit, die zwei der Karten verbindet, in ganzen Sätzen beschrieben. Anschließend werden die Karten in den Stapel zurückgegeben, dieser vermischt und wieder von neuem begonnen. Alternativ werden die bereits gespielten Karten nicht zurückgegeben und das Spiel endet, wenn der Stapel abgearbeitet ist. Die Lehrkraft kontrolliert am Ende die Richtigkeit der Protokollblätter und korrigiert diese gegebenenfalls.

Da dieses Spiel hohe Anforderungen an die sprachliche Formulierungsfähigkeit stellt, sollte die Lehrkraft sprachliche Hilfen, z. B. Fachwörter oder Sprachmittel für das Vergleichen, bereitstellen. Der Lerninhalt sollte begrenzt und von der Struktur her einfach sein.

7 Kugellager (doppelseitige Aufgaben-Lösungskarten)

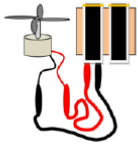
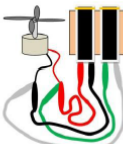
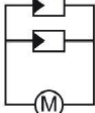
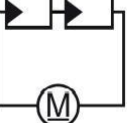
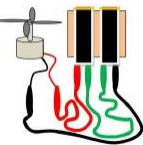
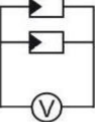

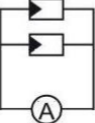
Alle Schülerinnen und Schüler erhalten eine Karte. Dann postieren sich die Schülerinnen und Schüler in einem Innenkreis und einem Außenkreis paarweise einander gegenüber. Je ein Schüler liest dem Schüler gegenüber die Aufgabe bzw. Frage auf seiner Karte vor. Der Zuhörer muss die Frage auf Deutsch beantworten. Sein Partner muss bei Bedarf die Antwort mit Hilfe der Antwort auf der Karte auf Deutsch verbessern. Dann vertauschen die Schülerinnen und Schüler ihre Rolle als Frager und Antwortender.

Auf ein Signal (z. B. Pfiff) des Lehrers hin rückt der Außenkreis um einen Platz im Uhrzeigersinn weiter. Das Rotationsverfahren muss unbedingt vor Spielbeginn vereinbart werden, weil es viele Varianten gibt. Die Gruppengröße sollte zwischen 12 und 30 Schülerinnen und Schülern liegen. Falls die Anzahl der Schülerinnen und Schüler ungerade ist, spielt der Lehrer mit.

8 Domino (Aufgabendoppelkarten und Lösungsdoppelkarten)

Für den Einsatz im Domino müssen die Doppelkarten nach dem rechts gezeigten Schema ausgeschnitten werden.

Domino spielt man am besten zu je zweien. Der Kartensatz wird gemischt und auf die Spieler verteilt. Ein Spieler legt eine seiner Karten aus und der Partner legt eine passende Karte an. Hat er diese nicht, ist der andere Spieler erneut am Zuge. Gewinner ist, wer zuerst alle seine Karten gelegt hat.

<p style="text-align: center;">FRAGE / AUFGABE</p> <p>Zeichne den Schaltplan zu dieser Schaltung.</p> 	
<p style="text-align: center;">FRAGE / AUFGABE</p> <p>Zeichne den Schaltplan zu dieser Schaltung.</p> 	<p style="text-align: center;">ANTWORT / LÖSUNG</p> 
	<p style="text-align: center;">ANTWORT / LÖSUNG</p> 
	<p style="text-align: center;">FRAGE / AUFGABE</p> <p>Zeichne den Schaltplan zu dieser Schaltung.</p> 
<p style="text-align: center;">ANTWORT / LÖSUNG</p> 	<p style="text-align: center;">FRAGE / AUFGABE</p> <p>Zeichne den Schaltplan zu dieser Schaltung.</p> 
<p style="text-align: center;">ANTWORT / LÖSUNG</p> 	

✂		✂	<p style="text-align: center;">ANTWORT / LÖSUNG</p>
✂	<small>hier ausschneiden</small>	✂	
✂		✂	ANTWORT / LÖSUNG
✂		✂	ANTWORT / LÖSUNG
✂		✂	ANTWORT / LÖSUNG
✂		✂	ANTWORT / LÖSUNG
	↓		zusammenkleben
	↑		
✂	<small>hier ausschneiden</small>	✂	ANTWORT / LÖSUNG
✂		✂	ANTWORT / LÖSUNG
✂		✂	ANTWORT / LÖSUNG
✂		✂	ANTWORT / LÖSUNG
✂		✂	ANTWORT / LÖSUNG
✂		✂	ANTWORT / LÖSUNG


hier
ausschneiden

FRAGE / AUFGABE

ANTWORT / LÖSUNG



FRAGE / AUFGABE

ANTWORT / LÖSUNG



FRAGE / AUFGABE

ANTWORT / LÖSUNG



FRAGE / AUFGABE

ANTWORT / LÖSUNG



FRAGE / AUFGABE

ANTWORT / LÖSUNG



für die Methoden Würfelspiel, Partnerkärtchen und Kugellager hier falten und eventuell zusammenkleben.