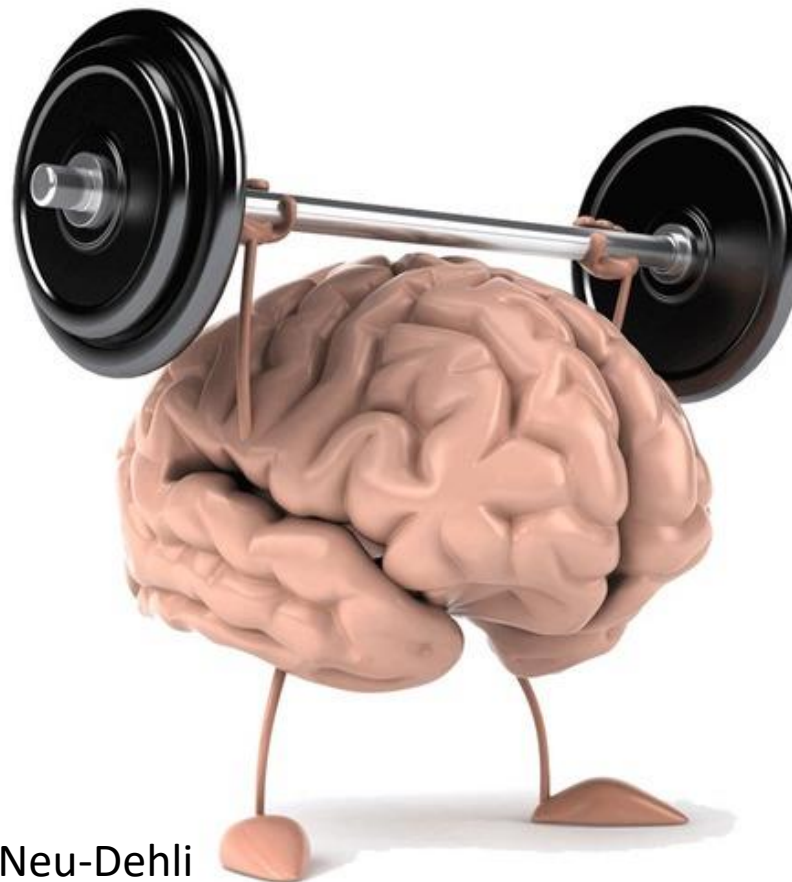


Gehirnaktivierende Übungsformen



Deutschlehrertagung Neu-Dehli

Aktivität – selbst agieren – Verbindung mit Gestik & Bewegung verbessert den Speicherungsprozess

Lernrelevante Erkenntnisse der Gehirnforschung

BEWEGUNG FORMT DAS HIRN

Laura Walk

Mit der Einführung bildgebender Verfahren hat sich unser Verständnis der Hirnfunktionen erheblich verbessert. Insbesondere konnte nachgewiesen werden, dass es Zusammenhänge zwischen körperlicher Bewegung und Hirnaktivität gibt. Welche Erkenntnisse dies in Bezug auf Bewegung und Lernen liefert, fasst die Autorin aus dem Team von Manfred Spitzers Transferzentrum für Neurowissenschaften und Lernen (ZNL) zusammen.

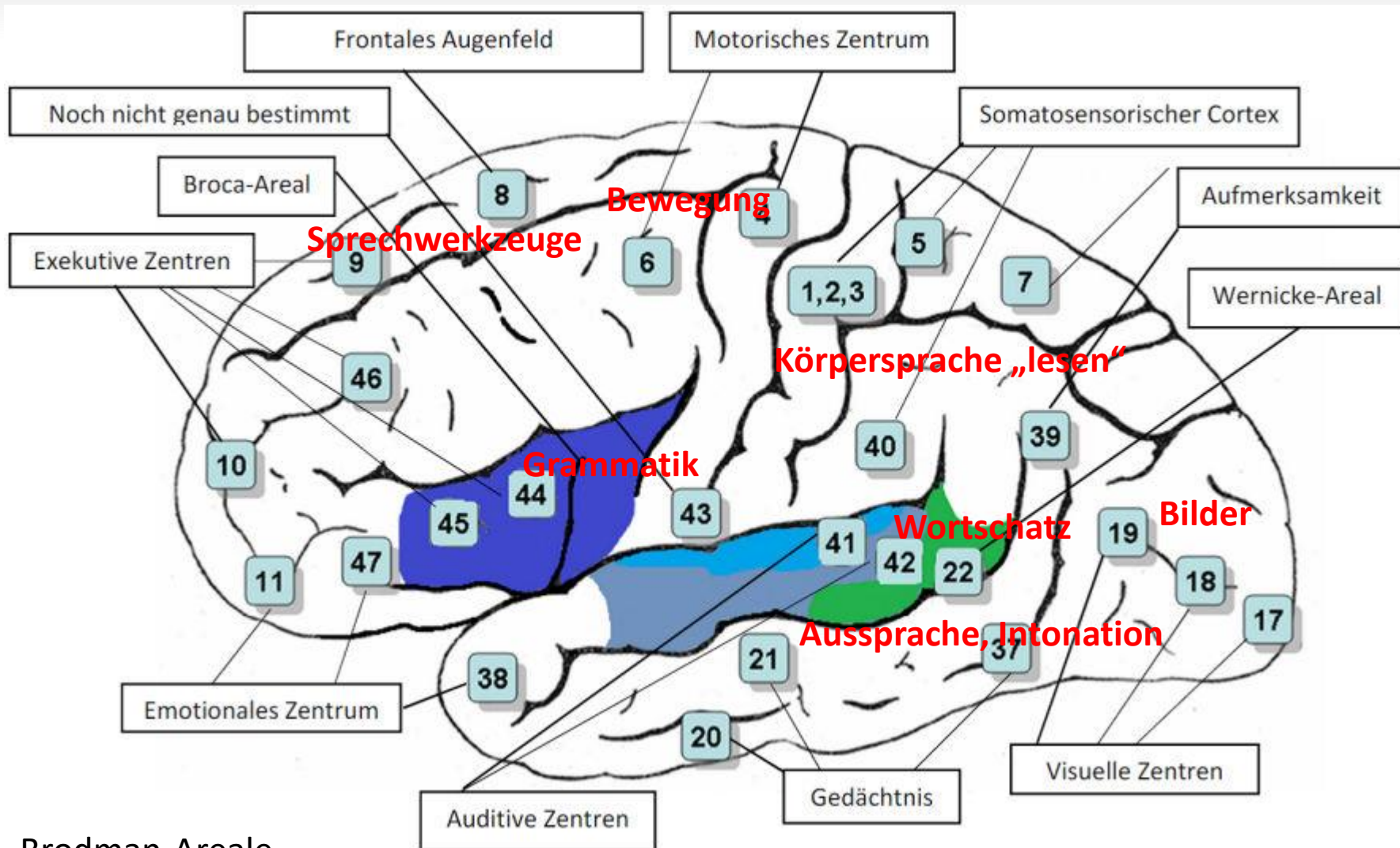


Interhemisphärisches Lernen und Gehirnaktivierung

1. Das Gehirn wird immer nur dann „trainiert“, wenn es neue oder ungewohnte Tätigkeiten ausübt, d.h. Gehirn trainieren, ist nicht automatisch lernen.
2. Das beste Gehirntraining ist das Erlernen einer Sprache, da Sprache im gesamten Cortex verarbeitet wird (siehe nächste Folie)
3. Interhemisphärisches Lernen (Schiffler, Ludger)

Grundlagen:

- a) Werden Inhalte immer über den gleichen Kanal rezipiert, sinkt die Behaltensleistung.
- b) Die Aktivierung neuronaler Bahnen in der rechten Hemisphäre steigern die Behaltensleistung -> bekannt durch den Einsatz von Musik, melodiöses Sprechen, Bewegung (Sauerstoffzufuhr, Blutzirkulation) -> Tanz, Bilder



Brodman-Areale

linke Gehirnhälfte

Analytisch

Logisch

Sprache dominant
(Wortschatz, Grammatik)

Denken/Beweisführung

Schreiben (wenn
alphabetisiert)

Zahlen

Linear

Detailsuche



rechte Gehirnhälfte

Ganzheitlich

Nonverbal

Paraverbal (Intonation!)

Intuition

Musik, Rhythmus

Bilder

Farben

Mustersuche, Assoziationen

Tastsinn

Bewegung/Motorik

Erinnerungen

Einstiegstest: (im Internet zusätzlich: <http://quiz.sueddeutsche.de/quiz/2081640111-hirndominanztest>)

Falten Sie jetzt alle ohne zu überlegen Ihre Hände ineinander und lassen Sie sie so liegen



Welcher Daumen liegt bei Ihnen oben? Schauen Sie auch nach Ihren Nachbarn!

Rechtshänder: Liegt der rechte Daumen oben, gibt gerade die linke Hirnhälfte den Ton an, liegt der linke oben ist es die rechte Hälfte. Jeder Mensch unterliegt mal dem einen mal dem anderen Kommando, tendiert aber generell zu einer der beider Seiten.

Quellen (u.a.)

Ludger Schiffler: zahlreiche Publikationen

Die Rolle der motorischen Interaktion beim Erwerb begrifflichen Wissens. Zeitschrift für Pädagogische Psychologie (2008), 22, pp. 47-58. DOI: 10.1024/1010-0652.22.1.47. © 2008 Hogrefe AG.

Sambanis, Michaela. Weniger stillsitzen, mehr lernen= Effekte bewegungsbasierter Wortschatzarbeit in der Primar- und Sekundarstufe -> übertragbar auf alle Altersstufen

Aktuell: Jennifer Rowsell & Diane R. Collier (2016) Researching Multimodality in Language and Education. Springer.

Studien Manuela Macedonio (u.a. Uni Linz, Graz)

Exploring the Neural Representation of Novel Words Learned through Enactment in a Word Recognition Task (2016)

<http://journal.frontiersin.org/article/10.3389/fpsyg.2016.00953/full>

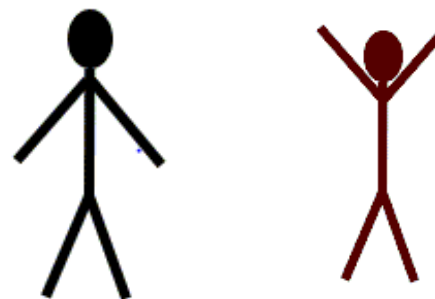
1. (5 Minuten) Aktives Buchstabieren (Wortfelder, Namen, Vokabeln der letzten Woche, etc.)



Arme nach oben = Konsonant
Arme zur Seite = Vokal
Umlaute = Klatschen

Heute: Obstsorten

Stellen Sie sich drei Personen vor



Starten wir!

9 Alle im Kurs. Stellen Sie sich alphabetisch auf.

- ◆ Ich heiße Antonio. Und du?
- ⦿ Mein Name ist Bea.



Starten wir! (A1-B1)

Deutsch als Fremdsprache

Starten wir! – das moderne Grundstufen-Lehrwerk für junge Erwachsene



© Thinkstock/iStock/Wavebreakmedia

Schlank und praxiserprobt: *Starten wir!* führt mit modernster Didaktik, einer ganz klaren Struktur und einem frischen Layout in drei Bänden zur Niveaustufe B1.



► [Zum Shop](#)

2. Speed-Dating (bei uns 1 Minute; Thema: was mache ich heute Abend)

10 Speed-Dating ÜBUNG 8

Sie haben 3 Minuten Zeit, um Ihre Lernpartnerin / Ihren Lernpartner besser kennenzulernen. Stellen Sie viele Fragen und unterhalten Sie sich über Dinge, die Sie interessieren. Danach wechseln Sie die Plätze.



Aus: *Sicher!*



Sicher! (B1+-C1)

Deutsch für Fortgeschrittene

Sicher! – das Lehrwerk im Baukastensystem



© Getty Images/OJO Images

Alltag, Beruf, Studium und Ausbildung – für diese Bereiche baut *Sicher!* solide Sprachfertigkeiten für fortgeschrittene Deutschlerner auf.

► [Weiter zur Konzeption](#)



► [Zum Shop](#)

Alternative: Arbeit mit Plakaten und Ball

Starten wir!

10 **Ja, das kann ich ...** Schreiben Sie Ihre Hobbys auf Karten und kleben Sie die Karten auf ein Poster.



11 **Alle im Kurs. Spielen Sie mit dem Ball.** Fragen und antworten Sie. Zeigen Sie auf das Poster.

- ◆ Was sind deine Hobbys?
- Ich höre gerne Musik.

3. Wahre/falsche Geschichte/Aussage (Binnendifferenzierung)

Überlegen (und notieren Sie) zwei „wahre“ Aussagen/Geschichten und erzählen Sie dann – die anderen versuchen zu erraten, was stimmt

Schritte International neu

↻ D3 Ihr Tag

Schreiben Sie vier Informationen über sich. Eine Information ist falsch. Lesen Sie Ihre Informationen vor. Die anderen raten. Was ist falsch?

Ich stehe um sechs Uhr auf.
Am Vormittag lerne ich Deutsch.
Am Nachmittag räume ich auf.

- ◆ Ich glaube, du stehst nicht um sechs auf.
- Falsch. Ich stehe um sechs auf.
Auch am Wochenende.
- ▲ Aber du räumst nicht am Nachmittag auf.

Schritte International Neu (A1-B1)

Schritte international Neu

Die Neuauflage des weltweit erfolgreichen DaF-Lehrwerks



Schritte international Neu ist die komplette Neubearbeitung des bewährten und jahrelang erprobten Konzepts von *Schritte international* – für Jugendliche und Erwachsene in Grundstufenkursen weltweit.

► [Zum Erfolgsrezept von Schritte international Neu](#)



► [Zum Shop](#)

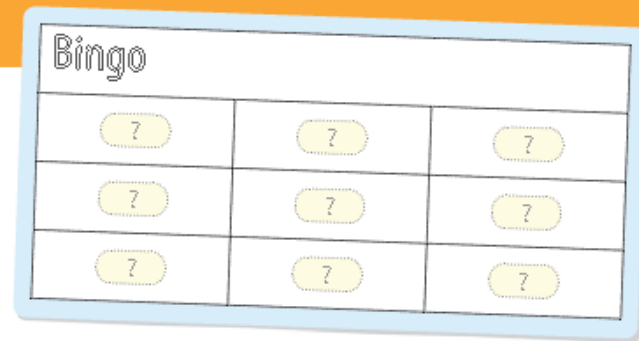
4. Bingo Beste Freunde



Wiederholung

Lektion 1

- 1a** Mal ein Bingo-Feld. Schau dann die Bilder auf Seite 13 an und wähle neun Wörter aus. Schreib sie mit Artikel ins Bingo-Feld.
- b** Deine Lehrerin / Dein Lehrer liest Wörter vor. Hör zu und streich deine Wörter durch. Wenn du alle Wörter durchgestrichen hast, ruf „Bingo“.
- c** Spielt nun in der Gruppe weiter Bingo.



Beste Freunde Lektion 4 Hinweise zur Kopiervorlage: Spiel

Modul
Simon

Nomen-Bingo

Ein Spiel für je 3 S
Dauer: ca. 10 – 15 Min.

Hinweise für die Lehrerin / den Lehrer

Das Spiel wiederholt Nomen des Lernwortschatzes aus den Lektionen 1–4.

Vorbereitung

Kopieren Sie die Vorlage 1 so oft, dass jeder S ein Blatt mit vier Bingo-Rastern zum Ausfüllen bekommt. Kopieren Sie die Vorlage 2 für jede Dreiergruppe einmal und schneiden Sie die Kärtchen aus. Geben Sie die Kärtchen in einen Briefumschlag. Jede Dreiergruppe bekommt zusätzlich noch eine Kopie von Vorlage 2.

Beste Freunde Jugend (A1-B1)

Deutsch für Jugendliche: Beste Freunde

Willkommen!

Jugendliche lernen am besten von- und miteinander.

Beste Freunde setzt deshalb auf eine Gruppe Jugendlicher, die die Lernenden durch das Lehrwerk begleiten und ihnen den deutschen Alltag in unterhaltsamen Geschichten zeigen.

In jedem Modul erleben die Lernenden mit einem Protagonisten die Sprache ganz direkt. Das macht Spaß und ist motivierend.



► [Zum Shop](#)

Schritte International neu

Spiel: Bingo – Wer kann was wie gut?

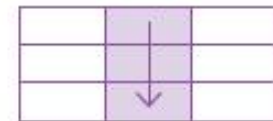
Fragen Sie im Kurs und notieren Sie die Namen.

Wer hat zuerst vier Personen in einer Reihe?

sehr gut	gut	nicht so gut	gar nicht
Fahrrad fahren	Kuchen backen 	schwimmen	singen 
reiten 	stricken	jonglieren 	kochen
tanzen	einen Handstand machen 	Französisch sprechen	Klavier spielen 
malen 	Ski fahren 	Tennis spielen 	fotografieren 

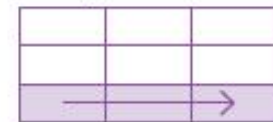
Möglichkeit 1:

senkrecht



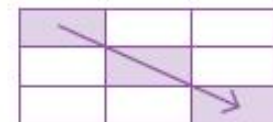
Möglichkeit 2:

waagrecht



Möglichkeit 3:

diagonal



Alternative zu Gruppen-Bingo – Magst du? (10 Minuten)

Jeder schreibt einen Zettel mit der Überschrift „Magst du?“ (Kennst du? Isst du? Etc.)

Magst du?
-
-
-
-
-



Jeder notiert 4 oder 5 (je nach Zeit) Gegenstände, die er selbst mag. Nun muss jeder 4 oder 5 andere im Raum finden, die das gleiche mögen. Die Person, die am schnellsten unterschiedliche Personen gefunden hat, die jeweils einen der Gegenstände/Dinge/Gefühle auch mögen – ruft wiederum Bingo und hat gewonnen. Es muss nicht auf dem Zettel des anderen stehen!

5. Alle die ... (5 -10 Minuten)



Eigentlich Sitzkreis (Stuhlzahl = Zahl der Personen -1)

Ablauf: Alle sitzen im Kreis, ein KT steht in der Mitte.

KT in der Mitte sagt an: „Ich suche alle, die ... mehr als zwei Geschwister haben!“
Alle, auf die das zutrifft, müssen aufstehen und sich einen neuen Platz suchen.

Der KT aus der Mitte versucht auch einen Platz zu bekommen.

Der KT, der übrig bleibt, sucht neue „Besonderheiten“. („Ich suche alle, die heute gute Laune haben...“)

Ziel: Die KT lernen sich besser kennen, die Bewegung lockert die Atmosphäre,
Einüben von Relativsätzen

6. Wen suche ich?

Vervollständigen Sie den folgenden Satz:

Ich habe in meinem Leben unter anderem auch



Geben Sie den ausgefüllten Zettel dem Kursleitenden, der die Zettel nun verteilt (bitte nicht den eigenen behalten)

Suchen Sie nun im Raum

a.) alle, auf die das auch zutrifft

b.) die Person, die den Zettel geschrieben hat

A4 Wünsche raten

a Notieren Sie drei Wünsche auf einem Zettel.

- Wo wären Sie jetzt gern?
- Was hätten Sie gern?
- Was würden Sie gern mal machen/lernen?

Ich wäre jetzt gern am Meer.
Ich hätte gern viel Geld.
Ich würde gern Gitarre spielen.

Wo?	Was?	Machen/Lernen?
am Meer	viel Geld	Gitarre spielen
in meiner Heimat	einen Hund	Motorrad fahren
...

Schritte international neu

- b Mischen Sie die Zettel und verteilen Sie sie neu.
Lesen Sie vor. Die anderen raten: Wer hat diese Wünsche?



Einfache Variante in *Beste Freunde*

10a Spielt das Partnersuchspiel.



Schritte international neu

A3 Was wollten Sie früher werden?

a Machen Sie Notizen zu den Fragen.

- 1 Was wollten Sie als Kind/mit ... Jahren werden?
- 2 Was wollten Sie als Jugendliche/Jugendlicher werden?
- 3 Was machen Sie jetzt?

1 Astronaut
2 Musiker

b Schreiben Sie. Sammeln Sie die Texte ein und verteilen Sie sie neu. Lesen Sie und raten Sie: Wer hat das geschrieben?

als
mit

Kind
Jugendliche/Jugendlicher
11 (Jahren)

7. Der Reporter (ca. 20 Minuten)

Bilden Sie Gruppen á 4 Personen, verfassen Sie schriftlich (leserlich!) eine kurze „Reportage“ über den Workshop heute (ca. 5 Sätze) – geben Sie Ihren Text der nächsten Gruppe, die ihn vortragen muss - Ansprach der rechten Gehirnhälfte (Intonation) – wählen Sie die „Variante“

- flüstern, aggressiv, sehr fröhlich, betrunken
- wie ein Computer, ein Sportreporter
- wie ein Politiker, Pfarrer, Hochzeitsredner
- nach 10 Tassen Kaffee
- traurig, mit Liebeskummer/Weltschmerz



Beste Freunde

d Sprecht mit verschiedenen Emotionen. Die anderen raten: Welches Adjektiv passt?

1. Wo bist du denn?
2. Ja, wirklich.
3. Warum?
4. Nein danke.

traurig • sauer • unfreundlich • nett • neugierig • genervt • lustig

d Sprecht zu zweit. Sprich die Sätze mit verschiedenen Emotionen.
Deine Partnerin / Dein Partner rät: Welches Adjektiv passt?

1. Wo bist du denn?
2. Ja, wirklich.
3. Warum?
4. Nein danke.



traurig • sauer • unfreundlich • nett • neugierig • lustig

8. Redensarten erraten (höheres Niveau)

- Jemanden aufs Glatteis führen
- auf großem Fuß leben
- Sand in die Augen streuen
- den Buckel runter rutschen
- Auf die lange Bank schieben
- das Fass zum Überlaufen bringen
- ein Brett vor dem Kopf haben
- eine starke Schulter zum anlehnen
- etwas hängt einem zum Hals raus



Aus Sicher!

Jede Gruppe (2-3 Personen) erhält eine „Redensart“ (die vorher thematisiert wurden) und versucht, die Redensarten als Pantomime zu gestalten.

Die Pantomimen werden den anderen Gruppe vorgeführt, und die anderen TN müssen die dargestellte Redensart erraten.

Einfachere Varianten: *Beste Freunde*

Spielt Pantomime.



Schritte International neu

➡ **A4 Pantomime: Arbeiten Sie in Gruppen. Spielen Sie. Die anderen raten.**

- ◆ Was mache ich?
- ◆ Schminkst du dich?
- ◆ Ja, das ist richtig.

sich rasieren

sich schminken

sich umziehen

sich kämmen

sich waschen

sich beeilen

sich anziehen

sich konzentrieren

sich beschweren



Starten wir!

11 In Gruppen. Ideen fürs Wochenende. Spielen Sie ohne Worte.

Schreiben Sie auf eine Karte, zum Beispiel:

ins Fitness-Studio gehen

→

Legen Sie alle Karten auf den Tisch und mischen Sie. Jeder nimmt eine Karte und spielt ohne Worte (Pantomime). Alle raten.

◆ Wir können ins Fitness-Studio gehen.



9. Berufe raten / Berühmtheiten etc. aus *Schritte international neu*

Beruferraten: Was bin ich von Beruf?

- 1 Wählen Sie einen Beruf und schreiben Sie ihn auf ein Kärtchen.
Notieren Sie auch drei Informationen zu Ihrem Beruf.

Altenpfleger/in Arzt/Ärztin Bäcker/in
 Beamter/Beamtin Blumenhändler/in
 Busfahrer/in Computerspezialist/in
 Fotograf/in Friseur/in Fußballprofi
 Hotelmanager/in Journalist/in
 Kaufmann/Kauffrau Kellner/in
 Kindergärtner/in Koch/Köchin
 Krankenpfleger/Krankenschwester
 Lehrer/in Mechaniker/in Musiker/in
 Politiker/in Polizist/in Putzhilfe
 Sänger/in Schuhverkäufer/in Taxifahrer/in



Friseur/in
 1 Ihr kommt manchmal zu mir.
 2 Ich arbeite oft
 mit einer Schere. 
 3 Ich mache eure Haare schön.

10. Lebendige Sätze

C5 Spiel: Lebende Sätze

a Schreiben Sie Sätze im Perfekt. Machen Sie Kärtchen.



b Suchen Sie Ihre Partner. Bilden Sie Sätze.



Starten wir!

13 In Gruppen. Schreiben Sie einen Satz mit *müssen* auf Karten (1 Wort = 1 Karte).

Mischen Sie die Karten. Jeder nimmt eine Karte und sucht seine Position. Spielen Sie dreimal.



11. Unsere Lieblingsübung (je nach Zeit)

Drehen Sie in der Gruppe (ca. 4-5 Personen) ein 30-Sekunden-Video über die Übungsform, die Ihnen am besten gefallen hat.

Nutzen Sie dazu Ihr Smartphone - Bericht, Reportage, Interview ... Sie entscheiden!



Schritte International neu



Zusammenfassung

Die neurobiologische Forschung zeigt:

1. Aktivierung und selbstentdeckendes Lernen bilden neuronale Netze stärker aus.
2. Nicht alle Teilnehmenden mögen Aktivitäten – wenn man Ihnen aber erläutert (in der Muttersprache z.B.), warum das sinnvoll ist, sperren sich wenige
3. Die vorgestellten Übungen waren die TOP 11 von über 800 Sprachkursteilnehmenden
4. Die Übungen werden nach Erprobung in die Lehrwerke integriert

Vielen Dank für Ihre Mitarbeit 😊



www.marionneurodidaktik.wordpress.com