

## **Lernspiele: Memory vs. Domino**

### **Beitrag von „Aktenklammer“ vom 7. Februar 2007 17:43**

Ich möchte Lernspiele für die Schüler herstellen, bei denen es z.B. um Gegenteile geht oder auch um Wort + Definition.

Spontan fallen mir da Memory und Domino ein.

Gibt es eurer Meinung nach Vorteile bei den einzelnen Spielen bzw. Lernzielen, die durch eine Spielart besser erreicht werden können?

Der Effekt von Memory ist ja, dass Worte immer und immer wieder gelesen werden und sich dadurch einprägen. Aber sie stehen nicht in Zusammenhang.

Der Vorteil von Domino ist, dass die Paare lange sichtbar sind. Aber ob sie nach dem Anlesen noch einmal gelesen werden, ist natürlich die Frage.

Wie seht ihr das?

---

### **Beitrag von „Gina-Maria“ vom 7. Februar 2007 20:13**

Klammerkarten wären auch möglich.

---

### **Beitrag von „ninale“ vom 7. Februar 2007 21:50**

Ich finde Memorys schöner, weil das Material nicht nur zum Memoryspielen einsetzbar ist, sondern auch für Schnappspiele oder als Sprech- / Schreibanlass. Wenn man verschiedene Memorys in der gleichen Kartengröße herstellt, kann man sie auch untereinander kombinieren, z.B. Wort - Bild, Wort - Definition, Wort - Gegenteil.

Dominos und Klammerkarten können ja immer nur in einem bestimmten Kontext eingesetzt werden.

ninale

---

## **Beitrag von „indidi“ vom 7. Februar 2007 22:34**

Ich seh auch das Problem mit der Kontrolle.

Das ergibt sich beim Domino von selbst.

Wer kontrolliert beim Memory?

---

## **Beitrag von „ninalle“ vom 10. Februar 2007 19:00**

Hallo indidi,

ich stehe der Selbstkontrolle bei Lernspielen grundsätzlich eher skeptisch gegenüber.

Man kann oft beobachten, dass die nicht inhaltlich statt findet, sondern das eben alles "passend" gemacht wird. Das betrifft insbesondere für den GS- Bereich solche Lernspiele, bei denen zusätzliche Zeichen oder Bildchen eingefügt sind, an Hand derer dann kontrolliert wird.

Ich baue eher auf die Kontrolle über einen Partner, mit dem man sich eben inhaltlich austauschen kann.

ninalle