

Memory

1. Kurze Darstellung der Methode

Bei *Memory* (englisch: Gedächtnis; Erinnerung) geht es darum, bestimmte Informationen, Symbole oder Bilder miteinander in Verbindung zu bringen, sich diese zu merken und schließlich zu reproduzieren.

Je nach Motivation und Zielsetzung kann die Methode als klassisches Memory-Spiel, als Variation davon, oder als Methode des Gedächtnistrainings eingesetzt werden.

Der Einsatz aller Sinne, Fantasie, Kreativität und Konzentration nimmt dabei einen zentralen Stellenwert ein. Motivationen, Zielsetzungen und Verwendungszwecke können sein: Auflockerung von Lernprozessen, Entwicklung von Spaß beim Lernen, Freude am Erfahren des eigenen Erinnerungsvermögens und Messen mit anderen, Sinneserfahrung, Einprägen und Verarbeiten von Lernstoff wie Fakten, Namen, abstrakten Begriffen, Reden, Zahlen, Checklisten, Gesichtern, Witzen usw. Die Methode bietet sich als Abwechslung mit anderen Methoden zum Erlernen und Einprägen von Lernstoff an.

Das klassische Memory-Spiel ist vor allem unter der Verwendung von Karten bekannt, mittlerweile aber auch im Internet zugänglich. Dabei wird versucht, je doppelt vorhandene oder zusammengehörige Bilder, Symbole, Worte usw. unter verdeckt liegenden Karten zu finden, indem abwechselnd mit den Mitspielenden je 2 Karten aufgedeckt werden.

Als Gedächtnis-Training gilt die Mega Memory-Methode von Gregor Staub als besonders erfolgreich. Die zu merkenden Lerninhalte werden dabei anhand eines Systems zum Verbinden von Symbolen mit Bildern und Geschichten mit den Zahlen von 1 bis 100 fantasievoll verknüpft.

2. Primäre und sekundäre Quellen

2.1. Primäre Quellen

Echte primäre Quellen lassen sich nicht ausmachen. Hier nennen wir daher einige ausgewählte Arbeiten, die sich eng auf das Thema Memory beziehen.

Geisselhart, Roland; Burkart, Christiane: *Memory-Gedächtnistraining und Konzentrations-training*. Planegg: STS-Verlag, 1999.

Kommentar: Das Buch eignet sich besonders zum Gedächtnistraining unterwegs oder im Urlaub, die kleine, handliche Form macht das Gedächtnistraining für jeden überall möglich. Es finden sich hier einfache Erklärungen zum Training des „perfekten“ Gedächtnisses sowie Listen mit Zahlensymbolen. Der Zusammenhang von Konzentrationsfähigkeit, Fantasie und Steigerungsmöglichkeiten für bessere Gedächtnisleistungen wird verdeutlicht.

Geisselhart, Roland; Geisselhart, Oliver: *Power-Tool Gedächtnis*. Regensburg, Düsseldorf, Berlin: Fit for Business, 2002.

Kommentar: Sehr praktisch orientiertes Buch, überprüft immer wieder den gelernten Inhalt anhand von kleinen Tests. Enthält viele Listen und Verknüpfungsformen. Besonders geeignet, wenn man sich mit dem Thema noch nicht befasst hat, da der Autor den Leser einfach durch

das Buch führt. Bietet zusätzlich Tests über Lerntypen, erklärt die Blitzlichtmethode und Techniken zum Vokabellernen.

Geisselhart, Roland; Burkart, Christiane: Gedächtnis ohne Grenzen. Zürich: Oesch-Verlag, 1999.

Kommentar: Dieses Buch ist interessant, wenn man sich ausführlich mit dem Thema Gedächtnisleistungen auseinandersetzen möchte. Mit vielen praktischen Beispielen ausgestattet wird der Lernende langsam zu immer größeren Gedächtnisleistungen herangeführt. Das Buch enthält zusätzlich Informationen zu den Themen: Gehirn, Intelligenz, Gedächtnistraining und NLP, Entspannung, Motivation und Intelligenz, sowie Persönlichkeitsentfaltung.

Staub, Gregor: Mega Memory, Optimales Gedächtnistraining für Privatleben, Schule und Beruf. Landsberg am Lech: mvg-Verlag, 2001.

Kommentar: Gregor Staub stellt im vorliegenden Übungsbuch mit CD (auch als Kassettenreihe erhältlich) ein Lernsystem vor, das offensichtlich von vielen Zielgruppen zu vielfältigen Verwendungszwecken in Alltag, Freizeit, Ausbildung und Beruf gefragt ist und enorme Erfolgsbilanzen aufweist. Er bietet auch Seminare zum Erlernen und Anwenden der Methode an. Im Buch wird ein schrittweises, pragmatisches Vorgehen zum Erlernen eines Systems beschrieben, mit dem sich für einen Themenbereich bis zu 100 Dinge gemerkt werden können, es ist übersichtlich aufgebaut und verständlich geschrieben. Es wird deutlich, dass die Methode viel Spielraum für Individualität und Kreativität lässt. Die unterschiedlichen Anwendungsbeispiele und die anschauliche Anleitung zum Erlernen und Üben der Methode ermöglichen zeitnahe Erfolgserlebnisse und die Entwicklung von Motivation. Der empfohlene zeitliche Aufwand zum Erlernen der gesamten Methode beträgt 10 - 20 Stunden, mit zusätzlichen regelmäßigen Wiederholungen zur Übertragung des Gelernten ins Langzeitgedächtnis.

Links:

<http://www.megamemory.ch/>

Kommentar: Übersichtsseite zu Informationen über Gregor Staub, Mega Memory, Produkte und Angebote, Semindaten, Beispiel-Videos, Feedback von Teilnehmenden, Empfehlungen, Kontakt usw.

<http://www.netzwert.at/lern/staub.htm>

Kommentar: Biografie von Gregor Staub.

2.2. Sekundäre Quellen

Memory hat mit Gedächtnis zu tun. Und hierfür gibt es mittlerweile eine große Anzahl an Ratgebern, die jeweils eigene Akzente setzen, aber doch oft bloß das wiederholen, was andere gesagt haben. In der Literatur vermisst man in der Regel einen theoretischen Hintergrund, der umfassender die neuere Lernforschung einbezieht. Gleichwohl finden sich viele praktische Anregungen, die zum Experimentieren mit dem Gedächtnis einladen. Und es muss wohl auch festgehalten werden, dass die Diskrepanz zwischen Theorieforschung und praktischen Experimenten mit spekulativen Annahmen über das menschliche Gehirn daran liegt, dass wir noch zu wenig über uns Gehirn und Gedächtnis wissen.

Birkenbihl, Vera F: „Stroh im Kopf? Gebrauchsanleitung fürs Gehirn.“ mvg-Verlag, Landsberg am Lech 1999. Neu Auflage auch: Birkenbihl, Vera F: Das „neue“ Stroh im Kopf? Vom Gehirnbesitzer zum Gehirn-Benutzer, 37. Auflage, Landsberg 2000.

Kommentar: Ein vielschichtig anregendes und hilfreiches Buch für jeden, der sein Lernen und sein Gedächtnis verbessern will.

Buzan, Tony: „Kopftraining. Anleitung zum kreativen Denken. Tests und Übungen.“ Goldmann-Verlag, München 1999.

Kommentar: Mit diesem Buch soll man besser verstehen, wie unser Verstand arbeitet. Die Anleitung soll helfen, schneller als bisher zu lesen, effektiver zu lernen, Probleme leichter zu lösen und das Erinnerungsvermögen zu aktivieren.

Buzan, Tony: „Nichts vergessen. Kopftraining für ein Supergedächtnis.“ Goldmann-Verlag, München 2000.

Kommentar: Anhand eines systematisch aufgebauten Programms sollen die Leistungen des Gedächtnisses bei verschiedenen Anforderungen und Aufgabenstellungen gesteigert werden.

Buzan, Tony: „Power Brain. Das Tony Buzan Training. Besser denken, mehr behalten, Neues leichter aufnehmen.“ mvg-Verlag, Landsberg am Lech 1999.

Buzan, Tony; Keene, Raymond: „Die Genie-Formel.“ mvg-Verlag, Landsberg am Lech 1999.

Buzan, Tony: „Memory Power. Die Gebrauchsanweisung für Ihr Gehirn.“ MIDENA-Verlag, Augsburg 1999.

Kommentar: In diesen Büchern werden unterschiedliche Anwendungsfelder mit verschiedenen Methoden und v.a. Hinweise für erweiterte Major-Codes und schnelleres Lernen von Fremdsprachen gegeben. Kauft man eines der Bücher decken sich viele Darstellungen mit den anderen.

Cassing, Wilhelm; Stanek, Wolfram u.a.: „Elektromagnetische Wandler und Sensoren.“ Expert-Verlag, Renningen 2001.

Kommentar: In diesem Fachbuch werden aus dem Blickwinkel der Elektrodynamik zentrale physikalische Disziplinen bis hin zur Relativitätstheorie und Quantenmechanik auch auf der Basis von Analogien und mit Einsatz der Mnemotechnik abgeleitet. Interessant, aber auch kritisch zu betrachten.

O'Brien, Dominic: „How to develop a perfect memory.“ Headline Book, Publishing, London 1993.

Kommentar: Ein Buch des zwischenzeitlich siebenfachen Gedächtnisweltmeisters für unterschiedlichste Anwendungen – ein Insidertipp nicht nur für Gedächtnisprofis.

Kürsteiner, Peter: Gedächtnistraining. Wien: Ueberreuter-Taschenbuch, 1998.

Kommentar: Das Buch enthält unter anderem die Loci-Methode sowie einige andere Anregungen zu Methoden, um sich Alltagswissen anzueignen.

Steiner, Verena: Exploratives Lernen. Der persönliche Weg zum Erfolg. Zürich 2000.

Kommentar: Bezieht die einfachen Techniken auf den persönlichen Erfolg.

Stengel, Franziska: Gedächtnis spielend trainieren. Stuttgart: Klett-Verlag, 1982.

Kommentar: Wie der Titel dieses Buches schon verrät, enthält es 333 Spielvariationen zum Gedächtnistraining.

Vester, Frederik: Denken, lernen, Vergessen. Was geht in unserem Kopf vor, wie lernt das Gehirn, und wann lässt es uns im Stich? Aktualisierte Neuausgabe, München 1998.

Vester, Frederik: Die Kunst, vernetzt zu denken. Ideen und Werkzeuge für einen neuen Umgang mit Komplexität. Stuttgart 1999.

Kommentar: Vester hatte mit seinem Buch „Denken, Lernen und Vergessen“ schon früh auf eine neue Lerntheorie aufmerksam gemacht. Nach wie vor ein Klassiker, der im zweiten Buch um neue Akzente erweitert wird.

Zehetmaier, Helga; Prof. Dr. Stanek, Wolfram: Gedächtnistraining, Das neue Erfolgsprogramm gegen mentales Rosten. Niedernhausen/Ts.: FALKEN Verlag, 2002.

Kommentar: Das Buch richtet sich an Erwachsene und enthält Informationen zu Gehirnfunktionen, dem eigenen Gehirnpotential (Bestandsaufnahme, Einschätzung und Vornahmen bzgl. des eigenen Gehirnpotentials), Gedächtnistechniken, Strategien und Memo-Maps, Voraussetzungen zur Anwendung der Techniken, Gedächtnisspiele, Übungen und weitere Literaturhinweise. Es ist übersichtlich und verständlich aufgebaut und geschrieben.

Zintl, Viola: Lernen mit System. München; Wien; Baltimore: Urban und Schwarzenberg, 1998.

Kommentar: Dieses Buch wendet sich an Erwachsene und richtet seinen Fokus darauf, wie Erwachsene das Lernen neu lernen können. Es ist speziell für Pflegekräfte in der Weiterbildung konzipiert, bietet aber auch für sonstige pädagogische Arbeitsfelder hilfreiche Einblicke. Mit vielen veranschaulichenden Abbildungen und Beispielen geht es insbesondere um folgende Themen: Lernen im Erwachsenenalter, Lernorganisation und -koordination, Strukturieren des Lernstoffes, Erstellen schriftlicher Arbeiten und Materialien, Informationsverarbeitung und Mnemotechniken, Kommunikationsfähigkeit und Leitfragen zur Beurteilung von Weiterbildungsangeboten. Neben den kontinuierlichen Fallbeispielen sind Aufgaben zur Selbstreflexion und Übungen vorhanden. Das Buch ist mit einfacher Sprache und humorvoll geschrieben. Außerdem bietet es weitere Literaturangaben zum Thema Lernen und Lehren.

Think-Spielebeschreibungen (MEGA MEMO; MEMO STORY, usw.)

Ravensburger – Spielverlag GmbH, Postfach 1860, D-88188 Ravensburg, Stand Dezember 1997.

Kommentar: Verschiedene Gedächtnisspiele, Abwandlungen des klassischen Memoryspiels.

Links:

Es gibt sehr viele Internet-Einträge zum Begriff „Memory“, wobei die meisten entweder auf Gedächtnis und Erinnerung im physiologischen Sinn bezogen sind, oder auf das Memory-Spiel, wie es in klassischer, hier unter Darstellung beschriebener Form bekannt ist. Letzteres ist im Internet auf vielerlei Arten umgesetzt und kann z.B. mit virtuellen Karten gespielt werden. Nicht bei allen Spiele-Titeln ist jedoch klar, was sich dahinter verbirgt, und es können Bildmotive auftauchen, die obszön sind.

Unter Eingabe der hier genannten Autoren und Autorinnen in Suchmaschinen des Internets lassen sich bei verschiedenen Verlagen Rezensionen zu der Literatur finden, die einen Einblick in Buchinhalte, Methoden und Praxiserfahrungen bieten. Auch themenverwandte Bücher und andere Medien können dort aufgefunden werden.

<http://www.blinde-kuh.de/spiele/memory>

Kommentar: Verschiedene Memoryspiele zum selber spielen und basteln.

<http://www.edition-deutsch.de/buecher/fd-25.php3>

Kommentar: Nennung von Beispielen für den Einsatz von Memory im Lernen von Deutsch als Fremdsprache: ‚Uhrzeiten-Memory‘ und ‚Sprichwörter als Memory‘.

http://german.about.com/library/quiz/blqz_memory03.htm

Kommentar: Weiteres Beispiel zum Erlernen von Deutsch als Fremdsprache. Hier ist Memory ein virtuelles Konzentrations-Spiel, um Farben im Deutschen zu lernen. Die Spielanleitung ist auf Englisch und Deutsch wählbar. Es sind virtuelle Memory-Karten/Kästchen vorhanden. Für ein Kästchen, auf dem eine Farbe abgebildet ist, ist das mit der deutschen Bezeichnung für die Farbe zu finden.

<http://www.golem.de/0106/14602.html>

Kommentar: Darstellung eines Beispiels für ein interaktives Memory-Spiel zum Kennenlernen von Mitarbeitern. Eine Idee zur Personal-Integration des Unternehmens Ray Sono mit der Bezeichnung MemoRAY, erfunden von Marius Müller. Das Unternehmen konzipiert, realisiert und implementiert Lösungen in den Bereichen E-Business und E-Learning. Das Spiel ist in Unternehmen im eigenen Intranet einzusetzen und ist hauptsächlich für die eigene Anwendung und Stärkung des sozialen Umfelds programmiert (s. 5. Beispiele).

<http://www.spielewiese.at/RezClassicMemory>

Kommentar: Zeigt die Erfolgsbilanz des klassischen Memory-Spiels auf und begründet diese.

<http://www.tibs.at/materialien/volksschule/spiel.htm>

Kommentar: Anregungen zu Anwendungsmöglichkeiten vom Memoryspielen im Unterricht.

Zehetmaier, Helga/Stanek, Wolfram: „Kreatives Lern- und Gedächtnistraining“, www.innopro.de (2001)

Kommentar: Ein Internetbuch mit etwa 100 Detail-Webseiten zu den Themen Lernen, Gedächtnis und Kreativität; mit Seminaren, innovativen Projekten und Gedächtnistests; darunter Basisinformationen für Lernen und Gedächtnis

www.innopro.de/lernged.htm

vielschichtige Mind- und Memo-Maps

www.innopro.de/medien_internet_universalwissen.htm

und Online-Gedächtnistests www.innopro.de/gedaechtnistests.htm mit Memo-Map, Tier-Uhr-Ankersystem, Zahl-Form-Code, Körpersystem usw.

HJP-Multimedia GmbH: www.t-online.de/bildung/index/jobbix07.htm (2001) oder direkt www.hjp-multimedia.de:

Kommentar: Dieser interaktive Gedächtnistrainer (auch auf CD erhältlich) bietet auch Hintergrundinformationen zum Thema. (2001)

Supermemo, PC-Lernprogramm: www.super-memo.de/german/index.htm (2001)

Kommentar: Diese Webseite bietet viele Hintergrundinformationen zum Lernen und eine kostenlose Download-Möglichkeit für ein interessantes Memo-Programm.

Ravensburger Online Denksportaufgaben: www.think-online.de (2001)

Kommentar: Diese schönen Webseiten sind eine gute Ergänzung zum interaktiven Gedächtnistrainer.

3. Theoretische und praktische Begründung

3.1. Theoretische Begründung

Der Ursprung von Methoden, die auf das Merken und Erinnern abzielen, geht bereits auf Pythagoras und Aristoteles zurück. Diese haben Lern- und Gedächtnistechniken vorgeschlagen, damit das, was gelehrt wurde, möglichst leicht im Gedächtnis behalten wird. Als Gedächtnistraining wurde z.B. der vorherige Tagesablauf gedanklich wiederholt, indem akustische und taktile Reize einbezogen wurden. Den Griechen waren Lern- und Gedächtnistechniken so wichtig, dass sie eine Göttin danach benannten, nämlich Mnemosyne, die Göttin der Erinnerungsgabe.

Heute gelten alle Methoden, die das Auswendiglernen und Erinnern erleichtern, als Mnemotechniken (vgl. Zintl 1998, 108). Als Spiel wie als Gedächtnistraining begründet sich Memory theoretisch in Erkenntnissen über Gehirn- und Gedächtnisleistungen sowie Lernen und Lernvoraussetzungen. Wichtige Faktoren für die Anwendung und den Erfolg von Memory sind in der Regel eine klare Zielsetzung, Motivation, Konzentration, Entspannung, Kreativität und die Verknüpfung mit allen Sinnen. Bezüglich des Einsatzes der Sinne könnte z.B. ein Auftrag an Gedächtnistrainierende so lauten: Stell dir die Geschichte, die du entwickelst, vor, sehe sie, spüre sie, schmecke sie und höre sie.

Die Mega Memory-Methode lebt von der Verknüpfung eines zu lernenden Inhaltes mit Sinneswahrnehmungen, Gefühlen, optischen Bildern und Symbolen. Darüber hinaus spielen Geschichten oder Aktionen eine wichtige Rolle, die in der Vorstellung im Blick auf ihre Anzahl, Größe, Farben, Formen usw. stark übertrieben werden, „denn unser Gehirn lechzt geradezu nach aberwitzigen Bildern. Ihm sind diesbezüglich keine Grenzen gesetzt“ (Staub 2001, 42).

Bei der Mega Memory-Methode wird die Logik mit der Kreativität verknüpft, wobei eine Lokalisierung von Begriffen im Gehirn entstehen soll. Diese Technik, die Gregor Staub als „Briefkasten-Technik“ bezeichnet, ist auch unter der Bezeichnung „Haken-Technik“ oder „Loci-Technik“ (von griechisch locus = der Ort) bekannt (ebd., 91). Während die festen Symbole, die als Grundlage der Mega Memory-Methode dienen, in der linken Hirnhälfte verarbeitet werden, so lautet die durchaus umstrittene Hypothese, welche vermehrt die Funktion des logischen, rationalen Denkens übernimmt, verarbeitet die rechte Hirnhälfte mehr die kreativen Verknüpfungen, die individuell hergestellt werden. Wir sollten jedoch zur Zeit auf solche hirnebezogenen Herleitungen verzichten, da sie uns keineswegs eindeutig verifiziert erscheinen.

Laut Geisselhart sind Lerntechniken dann besonders erfolgreich anzuwenden, wenn man sich in einem Entspannungszustand befindet (vgl. Geisselhart 2002, 81 ff). Ein Entspannungszustand ist vor allem durch eine entspannte Konzentration gekennzeichnet, was Kinder offenbar im Memory auf der Kurzzeitgedächtnisebene leichter als Erwachsene realisieren können. Optimal erscheint in der Literatur hier der sogenannte Alpha-Zustand, den Erwachsene durch Entspannungstechniken (z.B. Autogenes Training) erreichen können.

In Bezug auf das Einprägen von Lerninhalten ist es wichtig, vorab zu klären, ob das Gelernte für kurze oder längere Zeit gemerkt werden soll. Für das Einprägen eines Einkaufszettels, der noch am gleichen Tag benutzt wird, würde ein Transfer ins Kurzzeitgedächtnis ausreichen, während z.B. das Merken von Geburtstagen oder anderen wiederholt abzurufenden Informationen günstiger im Langzeitgedächtnis gespeichert werden sollte. Um das Gelernte möglichst sicher im Kurzzeitgedächtnis zu behalten, gilt es, das gerade Gelernte nach mindestens 5 und spätestens 30 Minuten zu wiederholen, wie besonders Vester aus der Literatur zusammenfasst. Allerdings sollte man auch hier wissen, dass die Gedächtnismodelle,

von denen hier heutzutage ausgegangen wird, hypothetische Konstrukte sind. Menschen zeigen zudem große Varianzen, so dass jeder sein optimales Gedächtnis mit den für ihn optimalen Techniken finden muss. Zur Sicherung der Übertragung vom Kurz- ins Langzeitgedächtnis sind, so zeigt die Praxis immer wieder, Wiederholungen erforderlich. Die erste Wiederholung, so vermutet man, sollte nach 24 Stunden, die letzte nach mindestens drei Tagen erfolgen (vgl. Staub 2001, 37 ff).

3.2. Praktische Begründung

Das klassische Memory-Spiel hat den Vorteil, dass seine methodische Struktur vielen bekannt ist, so dass einfach zu lernen und anzuwenden ist. Es ist allen Altersgruppen und Generationen zugänglich und kann in allen denkbaren Lehr- und Lernkontexten angewandt werden, um sich bestimmte Inhalte auf spielerische Art einzuprägen. Das Memory-Spiel kann sowohl von einem „Spieler“ alleine durchgeführt werden und einen selbst gesteuerten Lernprozess darstellen, als auch zu mehreren gespielt werden, was zwischenmenschliche Kontakte unter Gleichaltrigen wie ebenso unter Angehörigen verschiedener Generationen fördern kann. Es kann auflockernd wirken, Spaß und Lerneifer mit sich bringen, vielleicht auch Freude am Wettbewerb mit anderen und Motivation aufgrund schneller, sofort überprüfbarer Erfolgserlebnisse.

Es ist möglich, das Material für Memory als Spiel selbst zu erstellen und zu gestalten und damit bereits in der Vorbereitung den Einsatz von Fantasie, Kreativität und Spaß anzuregen. Auch erzielt die eigene Erstellung des Spielmaterials einen ersten Lerneffekt durch die Beschäftigung und ggf. das Notieren der zu lernenden Begriffe und Inhalte.

Die Durchführung des Spiels beinhaltet weitere Lernanreize, um sich mit neuem Lernstoff vertraut zu machen oder bereits bekannten zu wiederholen und einzuprägen. Insbesondere für Unterricht ist das gemeinsame Erstellen eines Memorys oft wichtiger als das spätere Spiel, da in der Erstellungsphase ein intensiver Lernprozess in der Auseinandersetzung mit dem Material notwendig ist.

Memory bietet als Methode, deren Verlauf durch die Sinneswahrnehmungen der Spieler bestimmt ist, eine ganzheitliche Lernerfahrung und vermag die Sinneswahrnehmung zu fördern und zu schulen. Dies kann nach unserer Erfahrung das persönliche Wohlbefinden steigern, zu einer erhöhten Wahrnehmungsfähigkeit von sich selbst und der Umwelt sowie zu einer Stärkung des Selbstwerts und Selbstbewusstseins besonders gut beitragen.

Mega Memory wurde in seinen Grundzügen in der menschlichen Geschichte in ganz unterschiedlichen Kulturen immer angewandt. Der Akzent der Methode liegt auf ihrer sofortigen Umsetzung und in ihrem unmittelbaren Nutzen für eine Praxis der Gedächtnisbildung vor allem symbolisch wichtiger Zusammenhänge im kulturellen Kontext. Wie beim Memory-Spiel steht auch bei der Mega Memory-Methode die Entwicklung von Spaß und Begeisterung durch das Erfahren von Erfolgserlebnissen im Vordergrund. Dies dient Gregor Staub zufolge gleichsam als Motor zur Anwendung und trägt erheblich zum Erfolg der Methode bei (ebd., 16).

Gregor Staub hat die ursprüngliche Technik auf konkrete alltägliche Lebensbedürfnisse hin weiterentwickelt. Der Bedarf an dieser Methode zeigt sich in der großen Nachfrage nach Seminaren von Lehrenden und Lernenden, aber auch z.B. von Journalisten und der breiten Öffentlichkeit. Die Methode kann an Schulen und Universitäten, am Arbeitsplatz und im Alltag in allen Lebensbereichen eingesetzt werden. Durch das Verknüpfen von Lernstoff mit eigenen Vorstellungen, Geschichten, Bildern und Empfindungen, lässt die Methode einen sehr individuellen und gestalterischen Zugang zum Lernen und dessen Umsetzung zu. Um eine nachhaltige Wirkung zu erzielen, empfiehlt Staub beim Erlernen der Methode eher möglichst

viel Zeit auf praktische Übungen aufzuwenden als in theoretischen Überlegungen zu investieren. Und: „Neben einer Steigerung der Konzentrationsfähigkeit ist in den meisten Fällen auch eine massive Stärkung des Vertrauens in das eigene Gedächtnis zu beobachten“ (ebd., 27).

4. Darstellung der Methode

4.1. Memory-Spiel

Das klassische Memory

z.B. Memory von Ravensburger mit fertig bedruckten Karten

Memory-Spiele lassen sich leicht selber herstellen und stellen somit eine kostengünstige Alternative dar. Hierbei können schon vor dem Spiel Kreativität und soziale Komponenten (gemütliches Beisammensein, Austausch, Spaß...) gefördert werden.

Für das klassische Memory benötigt man zwei gleiche Bilder (Postkarten, Aufkleber, Fotos,...), die auf gleichgroße Pappen geklebt werden. Nach dem Memory-Prinzip wird eine Karte aufgedeckt und danach eine zweite Karte. Bei Übereinstimmung darf sich der Spieler die Karten nehmen und kann solange fortfahren, bis er keine Pärchen mehr aufdeckt. Werden von einem Spieler zwei verschiedene Karten aufgedeckt, so ist der Mitspieler an der Reihe, zwei neue Karten aufzudecken. Diese Art von Memory kann als Wettkampfspiel eingesetzt werden. Der, der den größeren Stapel an Karten am Schluss besitzt, hat gewonnen. Nebenbei schult das Memory-Spiel hervorragend das Gedächtnis. Zu Variationen des klassischen Memory vergleiche Punkt 5: Memory und Sinneswahrnehmungen, zum Beispiel Obst- und Gemüsememory.

4.2. Mega Memory

(1) Einführung

Mega Memory ist eine Methode, bei der Fantasie und individuelle Verknüpfungen von Kreativität und Logik eine große Rolle spielen. Das zu Grunde liegende System kann individuell ausgestaltet werden und ermöglicht Variationen. Dadurch entsteht Spielraum und Offenheit für die einzelnen Lernenden. Die Methode kann grundsätzlich von Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen bis ins Seniorenalter hinein erlernt und angewandt werden, von Einzelnen oder in Gruppen, innerhalb aller denkbaren Institutionen und Settings, zur Aneignung verschiedenster Lerninhalte, zum Unterrichtseinsatz und zu allgemeiner Verwendung.

(2) Grundlagen der Methode

Für das Erlernen und Anwenden von Mega Memory als optimalem Gedächtnistraining in Privatleben, Schule und Beruf gilt die Klärung und Beschreibung der persönlichen Zielsetzung als wesentliche Voraussetzung. Mögliche Zielsetzungen, die sich mit Mega Memory realisieren lassen, sind das Merken von Namen, von Zahlen und Daten, von Argumenten, „To-Do“-Listen, Vokabeln, abstrakten Begriffen, Witzen usw. Als Anwendungsbeispiele können das Lernen und Merken von Fremdwörtern genannt werden, die Aufzählung der

Staaten Afrikas, das Lernen schwer zu merkender Vokabeln, die Wiedergabe der Quintessenz einer interessanten Lektüre durch die Erstellung einer Liste von etwa 50 bis 100 Stichwörtern, die das Gelesene wiedergibt usw. (vgl. Staub 2001, 23-31).

Die Basis für das Erlernen der Mega Memory-Methode, mit der letztlich bis zu 100 Begriffe memoriert werden können, stellt die Erarbeitung der sogenannten **Baumliste** dar, mit der sich bis zu 20 Punkte merken lassen. Zusammen mit der sogenannten **Wohnungsliste**, die für die Zahlen 21 bis 90 steht, und der sogenannten **Körperliste** für die Zahlen 91 bis 100, entsteht nach und nach die sogenannte **100er-Liste**.

Die Baumliste oder das Merken von bis zu 20 Punkten

Bei der Baumliste ist jeder Zahl von 1-20 ein Symbol zugeordnet. Im Folgenden die von Staub beschriebene Zuordnung von Symbolen für die Baumliste (vgl. ebd., 194):

Baumliste

1 Baum	⇒ der Stamm gleicht einer Eins
2 Lichtschalter	⇒ zwei Wörter, ein/aus, hell/dunkel, zwei Schrauben
3 Hocker	⇒ drei Beine
4 Auto	⇒ vier Räder, vier Türen, Vierradantrieb
5 Hand	⇒ fünf Finger
6 Würfel	⇒ sechs Seiten, eine Sechswürfel
7 Zwerg	⇒ sieben Zwerge hinter den sieben Bergen
8 Achterbahn	⇒ geformt wie eine Acht
9 Katze	⇒ neun Leben hat eine Katze
10 Bibel	⇒ die Zehn Gebote
11 Fußball	⇒ elf Spieler, Elfmeter
12 Geist	⇒ Mitternacht = Geisterstunde
13 Lift	⇒ ohne dreizehntes Stockwerk
14 Herz	⇒ 14. Februar = Valentinstag, Tag der Liebe
15 Ritter	⇒ 15. Jahrhundert: Ende des Mittelalters
16 Teenager	⇒ Jugend, Romantik
17 Kartenspiel	⇒ „Siebzehn und vier“
18 Feierabendverkehr	⇒ findet etwa um 18 Uhr statt
19 Abendessen	⇒ findet oft um 19 Uhr statt
20 Tagesschau	⇒ Hauptausgabe um 20 Uhr

Das Erlernen der Baumliste dient dazu, ohne längere Überlegung eine bestimmte Zahl zwischen 1 und 20 sofort einem bestimmten inneren Bild zuzuordnen. Die Bilder können individuell verändert werden, wenn andere Assoziationen individuell-persönlich oder situativ besser passen. Wichtig ist die eindeutige Verbindung eines Symbols mit einer bestimmten Zahl. Erst nach dem Einprägen und sicheren Wiedergeben dieser Liste wird das Lernen und Anwenden der Mega Memory-Methode fortgesetzt. Das Einprägen kann auf die oben beschriebene Art zum Transfer in das Kurz- und Langzeitgedächtnis erfolgen.

Anwendungsbeispiel

Als Anwendungsbeispiel für die Baumliste kann das Einprägen einer Einkaufsliste mit 20 Punkten dienen (vgl. ebd., 40 ff.):

Einkaufsliste

Eier

1 Dose braune Schuhcreme

Spaghetti

Rosenkohl

Zum Optiker gehen

Zahnseide

Schwarzer Pfeffer

Schreibpapier

1 frische Ananas

Nähseide

Prospekt aus dem Reisebüro holen

Seife

Nagellack

Batterien

Briefmarken

Briefumschläge

Rinderfilet

Ketchup

Honig

Toilettenpapier

Die Begriffe der Einkaufsliste werden nun an den Begriffen der Baumliste „aufgehängt“ und verknüpft. So kann z.B. ein **Baum** vorgestellt werden, an dem *Eier* wachsen. Es ist möglich, zu experimentieren, mit welcher Vorstellung persönlich am besten gearbeitet werden kann. Hier bietet es sich an, optische Bilder einzusetzen, Gefühle, Geräusche oder Gerüche. Je außergewöhnlicher und übertriebener die Vorstellungen sind, desto günstiger sind sie oft. Der erste Punkt des Einkaufszettels könnte auch ein Marzipanei sein, verknüpft mit der Vorstellung des Geschmacks davon und dem Bild eines Baumes, auf dem Marzipaneier wachsen.

Zum zweiten Punkt der Einkaufsliste, der braunen Schuhcreme, könnte vorgestellt werden, einen **Lichtschalter** quasi als Streich mit *Schuhcreme* einzuschmieren. Die nächste Person, die diesen berührt, wird zurückzucken und ein schmieriges Gefühl an den Fingern haben, den Geruch der Creme in der Nase und auf die braune Farbe starren.

Für den dritten Posten der Einkaufsliste wäre ein **Hocker** denkbar, auf dem eine Schüssel mit *Spaghetti* steht. Vielleicht dampfen diese noch. Dann kommt jemand und setzt sich auf den Hocker, so dass die Nudeln quasi am Gesäß kleben. Wie wird sich das wohl anfühlen? Entsprechend klar sind die Verknüpfungen: Baum und Eier; Lichtschalter und Schuhcreme; Hocker und Spaghetti.

Sind die ersten fünf Begriffe der Baumliste entsprechend verknüpft, wiederholt und überprüft man innerlich, ob sich die ersten fünf Punkte der Einkaufsliste vor dem geistigen Auge vollziehen lassen. Dann kann das Entwickeln und Einprägen der restlichen Posten fortgesetzt werden.

Im Anschluss werden auf einem Blatt Papier die Zahlen 1 bis 20 notiert und dann wird mit Hilfe der Baumliste die Einkaufsliste aufgeschrieben. Bei 1 wird an den Baum gedacht, und was auch immer an dem Baum hängt, aufgeschrieben usw. Können beim ersten Versuch noch nicht alle Posten derart zugeordnet werden, werden die entsprechenden Verknüpfungen erneut betrachtet und wiederholt, bis kein Fehler mehr unterläuft.

Die Assoziationen mit der Baumliste lassen sich beliebig oft anwenden. Die Liste kann jederzeit und ohne größeren Aufwand neu belegt werden. Auch unterschiedliche Listen können auseinandergehalten werden, wenn der neue Lernstoff logisch gut vom alten Lernstoff getrennt ist oder eine Zeitspanne von etwa einem Tag nach Belegung der vorherigen Liste vergangen ist.

Die Körperliste oder das Merken der Zahlen von 91 bis 100

Um sich mehr als 20 Begriffe oder Zahlen einzuprägen und zudem Abwechslung zum Lernsystem der Baumliste zu haben, erfolgt nun die Darstellung der Entwicklung der sogenannten Körperliste, die für den Zahlenraum 91 bis 100 relevant sein könnte (vgl. ebd., 53 ff). Der Bereich 21 bis 90 wird anschließend beschrieben. Für den Zahlenbereich 91 bis 100 wird Schritt für Schritt ein größeres System aufgebaut. Zum Erlernen der Körperliste werden die im Folgenden genannten Körperteile im Stehen mit einer Hand berührt. Die Bezeichnungen können zudem laut ausgesprochen werden, so dass neben einem optischen und taktilen, auch ein akustischer Reiz zum Einprägen genutzt wird:

Körperliste

- *Zehen oder Schuhe (je nachdem, was gerade an den Füßen getragen wird)*
- *Knie*
- *Oberschenkel*
- *Gesäß*
- *Taille*
- *Brustbereich*
- *Schulter*
- *Hals*
- *Gesicht*
- *Haare oder Scheitel*

Im Anschluss wird das Ganze rückwärts wiederholt. Unterstützt durch eine Abbildung zur Körperliste wird die Liste erneut durchgelesen. Daraufhin folgt ein Durchgehen der Liste mit geschlossenen Augen, während die jeweiligen Körperteile berührt werden. Die Liste wird so lang von oben bis unten und wieder zurück wiederholt, bis sie fehlerfrei auswendig beherrscht wird.

Können die 10 Begriffe in der richtigen Reihenfolge aufgezählt werden, werden sie den Zahlen 91 bis 100 so zugeordnet, dass schnell darauf zugegriffen werden kann. Die Zuordnung erfolgt wiederum über die Baumliste, z.B. wird die **Hand** an die *Taille* gelegt. Die Hand hat fünf Finger und ist sozusagen der fünfte Briefkasten, in den wir eine Assoziation ablegen. Die Verknüpfung lautet dementsprechend: Die *Taille* ist die *Nummer 5* (= 95) der Körperliste. Statt abzuzählen (Zehen 1, Knie 2, Oberschenkel 3), taucht auf diese Weise sofort eine Assoziation auf.

Als anderes Beispiel könnte das sogenannte Sitzen auf den vier Buchstaben dienen, wie etwa im **Auto**, was das *Gesäß* mit der *Nummer 4* (= 94) verbindet. In dieser Weise wird fortgefahren, bis alle Teile der Körperliste mit den Zahlen assoziativ verknüpft sind.

Eine weitere Vorstellung wäre beispielsweise, dass einem die 7 **Zwerge** und Schneewittchen auf der Schulter herumturnen, was die 7 mit der *Schulter* verknüpft (= 97).

Die genaue Bezeichnung der jeweiligen Körperteile spielt für den Erfolg der Methode weniger eine Rolle, als das Denken an den jeweiligen Körperteil bzw. ein Vorstellen, das sich assoziativ mit der Zahl und dem zu merkenden Begriff verbindet. So könnte z.B. für die 3 anstatt des Begriffes „Oberschenkel“ auch „Muskel“ oder „Hosentasche“ eingesetzt werden. Das Gehirn merkt sich die Begriffe nicht als Buchstaben, sondern als Teil des eigenen

Körpers. Bei der Anwendung der Liste hat die beschriebene Freiheit einen großen Vorteil, denn auf diese Weise lassen sich ggf. besser passende Verknüpfungen für eine Geschichte entwickeln. Die Festlegung einer Reihenfolge der vorstellbaren Dinge auf der Körperliste bleibt dabei von entscheidender Bedeutung.

Die Wohnungsliste für die Zahlen 21 bis 90 oder das Vervollständigen der 100er-Liste

Die Wohnungsliste, die sich auf die Zahlen 21-90 bezieht, geht laut Staub auf die alten Römer zurück. Sie stellten sich z.B. in einen Tempel (weshalb es lange Zeit die Bezeichnung „Tempeltechnik“ gab) oder in eine Kirche und prägten sich die Reihenfolge der dort stehenden Dinge ein. So wird auch bei der Wohnungsliste vorgegangen. Es geht darum, vertraute Räume und deren Inhalt in einer bestimmten Reihenfolge mit Zahlen zu versehen und dem Prinzip der Baum- und der Körperliste entsprechend, in der eigenen Wohnung oder bekannten Räumen sozusagen Informationen abzulegen, die dann bewusst abgerufen werden können.

Zuerst werden die sieben Zehnergruppen von 20 bis 90 sieben Zimmern zugeordnet, die häufig besucht werden und entsprechend vertraut sind. Falls eine ausreichende Menge von Räumen zu Hause vorhanden ist, könnten dies sein: Wohnzimmer, Eßzimmer, Schlafzimmer, Kinderzimmer, Badezimmer, Küche, Flur. Ansonsten könnten Räume, in denen regelmäßig gearbeitet wird z.B. dazu genommen werden, wie Klassenzimmer, Sporthalle, Büro, Bibliothek usw. Die Reihenfolge der Zuordnung sollte individuell möglichst Sinn ergeben, was bedeuten kann, nicht als erstes den Keller und im Anschluss direkt den Dachboden zu wählen, sondern z.B. in einem Spaziergang durch die eigene Wohnung die Räume in der Reihenfolge des Besuchs den Zahlengruppen 21-30, dann 31-40 usw. zuzuordnen. Diese Zuordnungen werden auf einem Blatt Papier festgehalten und daran wird überprüft, ob die Reihenfolge in der Vorstellung stimmig erscheint (vgl. ebd., 118 ff).

Anschließend wird das erste Zimmer, also die Zahlen 21-30, mit zehn Fixpunkten versehen. Vor dem geistigen Auge, oder besser direkt vor Ort, werden aus diesem Zimmer zehn Gegenstände ausgewählt, die unverwechselbar sind. „Tür“ und „Fenster“ kommen beispielsweise in vielen Zimmern vor und sollten wenn dann in Variationen wie „Türklinke“, „Schlüsselloch“ oder „Glas“ verwandt werden (vgl. ebd., 120). Bei der Auswahl der Gegenstände ist es wichtig, dass der Blick von der Tür aus im Uhrzeigersinn (oder einer anderen persönlich sinnvoll erscheinenden Reihenfolge, die so dann beibehalten wird) im Zimmer umhergeht und die Gegenstände in der Reihenfolge, in der sie zu sehen sind, nummeriert werden. Befindet sich z.B. rechts von der Tür ein Waschbecken, wird dies der erste Punkt und steht für die 21. Das Handtuch rechts daneben ist Punkt zwei, also 22. Daneben steht die Badewanne, die Punkt drei bzw. 23 darstellt. Der Duschvorhang wird Punkt vier/24, die Kommode Punkt fünf/25 usw. Die gefundenen Fixpunkte werden notiert. Anschließend erfolgt eine Überprüfung, ob das Zimmer mit allen Fixpunkten in der richtigen Reihenfolge vor dem geistigen Auge vorgestellt werden kann. Der Vorgang wird solange wiederholt, bis die korrekte Reihenfolge wiedergegeben werden kann.

Zusätzlich ist folgende Hilfestellung möglich: Der fünfte Punkt wird gedanklich mit den Händen berührt, was im Gedächtnis verankert, dass dies der fünfte Punkt im Raum ist (**Hand = 5**, Baumliste). In Verbindung mit dem siebten Fixpunkt können die **sieben Zwerge** oder Schneewittchen vorgestellt werden usw. Durch die deutliche Verknüpfung mit 5 und 7 sind Orientierungshilfen gegeben, so dass beispielsweise bei Nennung der Zahl 28 mit großer Wahrscheinlichkeit sehr schnell der Gegenstand benannt werden kann, der „nach den sieben Zwergen oder Schneewittchen kommt“.

Nun werden die zehn Fixpunkte in Form einer Zeichnung oder schriftlich in ein Kästchen eingetragen, um deren Reihenfolge zu visualisieren. Genauso wird mit dem zweiten und daraufhin den anderen Räumen verfahren: Hineingehen, den Blick wandern lassen, zehn

charakteristische Gegenstände bestimmen und auf ein Blatt Papier schreiben, die Augen schließen und die Fixpunkte wiederholen, wenn es erfolgreich war, die Punkte fünf (mit der Hand berühren) und sieben (sieben Zwerge) kennzeichnen und schließlich die Gegenstände in die zugehörige Raumliste eintragen oder einzeichnen.

Um sich gut merken zu können, welche Zahlen zu welchem Zimmer gehören, kann wieder die Baumliste verwendet werden. Im dritten Zimmer fangen beispielsweise neun der zehn Zahlen mit einer Vier an: 41, 42, 43,...49, 50. Die Vier ist dann sozusagen der Schlüssel. Handelt es sich hierbei z.B. um das Wohnzimmer, könnte die Verknüpfung lauten: Ich habe in meinem Wohnzimmer eine Sammlung von **Spielzeugautos**. Da das **Auto** in der Baumliste für die **Vier** steht, gehört die Vier und somit die 40er-Zahlen zum Wohnzimmer. Das sechste Zimmer könnte zum „**Würfelzimmer**“ werden (Baumliste **6** = **Würfel**), indem der entsprechende Raum mit der Vorstellung verknüpft wird, dort einen Tisch stehen zu haben, auf dem gewürfelt werden kann. Die **sieben Gartenzwerge** wiederum könnten in das Zimmer gestellt werden, das der **Zahl Sieben** zugeordnet ist usw.

Die 100er-Liste

Die 100er-Liste, also Baumliste, Körperliste und Wohnungsliste, sollte am besten sieben oder acht Tage lang täglich ein bis zweimal wiederholt werden, danach ca. fünf Minuten lang am Tag. Laut Gregor Staub sollte sie auf diese Weise nach maximal drei Wochen „in Fleisch und Blut“ übergegangen sein (vgl. ebd., 125). Es wird empfohlen, in diese Lernphase konkrete Übungen einzubauen, indem z.B. ab und zu eine 10-stellige Zahl auswendig gelernt wird. Die 100-er Liste stellt 100 „Haken“ zur Verfügung, an denen Informationen jeglicher Art „aufgehängt“ werden können.

Die Technik des Geschichtenerzählens

Die Technik des Geschichtenerzählens kann dann besonders wirkungsvoll eingesetzt werden, wenn es um das Wiedergeben relativ bekannter Informationen in einer bestimmten Reihenfolge geht, wie z.B. die Nennung von berühmten Opernkomponisten. Dabei werden die Namen in leicht abgewandelter Form als Geschichte verknüpft. Diese soll zweimal durchgelesen werden und anschließend sollten möglichst viele Stichpunkte auswendig wiederholt werden (vgl. ebd., 91 ff):

„Die Geschichte vom Wagen

Stellen Sie sich einen Heuwagen vor, auf dem steht ein Ross. Auf dem Ross sitzt Mozart. Mozart trägt einen grünen Pullover, dieser Pullover ist gewebt. In der rechten Hand hält Mozart einen Blumenstrauß, in der linken einen bayerischen Bierhumpen. In dem Humpen befindet sich kein Bier, sondern Rumpunsch. Weil Mozart diesen Humpen so lange schleppen muss, bekommt er einen riesigen Bizeps und wird deshalb zu einem englischen Lord geschlagen – und zwar mit einem Zinnbecherchen. Nachdem er Lord geworden ist, geht er in den Hof hinaus und betet.“ (Ebd., 91 f)

Danach wird folgende gekürzte Version der Geschichte zweimal durchgelesen und anschließend auswendig schriftlich wiedergegeben:

„Die Geschichte vom Wagen – zweite Version

Sie sehen einen Wagen mit einem Ross, da sitzt Mozart, trägt einen grünen Pullover, ist gewebt, rechte Hand Blumenstrauß, linke Hand Humpen mit Punsch, wird wegen Bizeps zum Lord geschlagen mit Zinnbecher, geht in den Hof beten.“ (Ebd., 92)

Den meisten Menschen soll es nach dieser einfachen Methode gelingen, die Geschichte in der richtigen Reihenfolge wiederzugeben.

Die Ableitung der Komponistennamen von den Stichwörtern ist folgendermaßen möglich (vgl. ebd., 93):

Wagen: Wagner

Ross: Rossini

Mozart: Mozart

Grün: Verdi

(von „grün“ im Italienischen = „verde“)

Gewebt: Weber

Blumenstrauß: Richard Strauß

(Blumen sind ein Reichtum der Natur; reich – englisch: „rich“ – Richard)

Humpen: Humperdinck

Punsch: Puccini

Bizeps: Bizet

Lord/Zinn: Lortzing

Hof beten: Beethoven

Auf ähnliche Weise können z.B. mathematische Formeln mit einer Geschichte verbunden werden oder die Namen und Geburtstage in der Familie (vgl. ebd., 94 ff).

(3) Erweiterung der Methode

Die ABC-Liste

Eine Ergänzung bietet die sogenannte ABC-Liste (vgl. ebd., 65 ff) für das Merken abstrakter Begriffe sowie eine Liste für das Merken abstrakter Informationen (vgl. ebd., 82 ff). Auch hier geht es darum, im Kopf Bilder zu entwerfen und zu speichern, wobei die jeweiligen Informationen nicht sichtbar oder greifbar sind. Dies könnten z.B. eine Formel, ein Wort aus dem Lateinischen oder Russischen, geographische Begriffe oder Namen sein, wie Machowonky-Spiegelbert. Das Grundprinzip dieser kreativen Methode besteht in der Verwandlung von Buchstaben und Buchstabengruppen (Silben) in Bilder. So kann beispielsweise anstelle des Buchstaben **B** ein **B**esen, ein **B**aum oder eine **B**lume vor dem geistigen Auge auftauchen. Die Silbe **na** könnte mit dem Bild einer **N**achtigall assoziiert werden, **ni** mit **N**ilpferd. Auch für die Endung eines Wortes kann diese Technik eine große Hilfe darstellen. Stellt sich beispielsweise jemand mit dem Namen **Böckler** vor, und im Nachhinein besteht Irritation darüber, ob der Name Böckler, Böckner oder Böckle war, könnte zunächst ein Bock als lebendiges Tier vorgestellt werden. Für den Namen **Böckler** sehen wir im Geist eine **L**erche auf dem Bock sitzen und hören sie singen; war es **Böckner**, könnte an einen Bock gedacht werden, der sich mit einem **N**erzfell verkleidet hat; im Falle **Böckle** ist der Bock doch kein lebendiger, sondern besteht aus **L**ego. Dies lässt sich auch mit längeren, abstrakten Begriffen bewältigen (vgl. ebd., 69 ff).

5. Beispiele

Für die Anwendung der Memory-Methode als Spiel und als Lerntechnik gibt es zahlreiche Beispiele. Im Folgenden wird eine Auswahl zur Einführung vorgestellt.

5.1. Memory als Lernmethode im Unterricht

Memorystrategien und –spiele lassen sich hervorragend variieren, was insbesondere für ihren Einsatz in der Schule spricht.

Gemüse- und Obstmemory

Als Grundlage dienen einfache Memorykarten, gekauft oder selbst gebastelt.

Das Gemüse- und Obstmemory kann in allen Klassen eingesetzt werden.

Dieses Memory sollte ergänzend zum Unterricht genutzt werden, um Obst- und Gemüsesorten zu wiederholen. Nach dem Memoryprinzip benötigt man zwei gleiche Obst- und Gemüsesorten (Bilder), die auf Pappen geklebt werden.

Didaktisches Ziel des Lehrers: Die Schüler sollen die Obst- und Gemüsesorten benennen können und den identischen Part finden.

Statt Gemüse und Obst eignen sich auch andere konventionelle Begriffsbenennungen aller Fachgebiete.

Gemüse- und Obstdomino

Das Gemüse- und Obstdomino kann erst eingesetzt werden, wenn Kinder bereits lesen können. Im Gegensatz zum klassischen Memory werden zur Dominotechnik ein Bild und ein Wort benötigt.

Beispiel: Ein Bild von einem Kohlrabi und das Wort Apfel.

Die Schüler sollen nun nach dem Dominoprinzip den entsprechenden Part für beide Seiten finden und anlegen.

Nach dem oben dargestellten Beispiel müsste auf die Seite des Kohlrabis das Wort Kohlrabi ergänzt werden. Für das Wort Apfel, das Bild eines Apfels.

Die Beispiele des Gemüse- und Obstmemory, sowie Dominos zeigen die Grundlagen für alle weiteren Möglichkeiten und Abwandlungen von Memory- und Domino-Spielen auf.

Im Unterricht lässt sich dieses Grundmuster für alle Fächer einsetzen, egal ob es sich um formale oder inhaltliche Zuordnungen handelt. Sprachliche, grammatikalische oder naturwissenschaftliche Sachverhalte können anhand von Memory erfasst und geübt werden.

Es lassen sich zwei Prinzipien unterscheiden:

a) Gleichheit der Darstellung (Wort oder Bild)

b) Zusammengehöriges oder Ergänzendes (Dominoprinzip)

Auch als Frage und Antwort möglich, auf einer Karte steht eine Frage auf der anderen die Antwort.

Beide Verfahren finden auch Verwendung im Erwachsenenbildungsbereich, manchmal sogar als Prüfungselemente. Es handelt sich hierbei um das Abfragen von inhaltlichen Sachverhalten und eine Überprüfung auf deren geistige Aufnahme durch die Teilnehmer.

Memory und Dominospiele lassen sich im Klassenverband herstellen. Dabei können Bilder aus Zeitungen gesammelt oder selber gemalt werden. Das Geschehen wird den Kindern nicht

nur Spaß bereiten, sondern auch einen Lernerfolg fördern. Visuelle und sprachliche Verknüpfungen, sowie Recherchen lassen sich so spielend einführen (vgl. z.B. <http://www.tibs.at>)

5.2. Mega Memory

Eine Anwendungsmöglichkeit für Mega Memory ist z.B. das Merken der 20 Regionen Italiens, sowohl namentlich als auch bildhaft (vgl. Staub 2001, 162 f). Dazu sollten eine Liste mit den Namen der Regionen vorliegen und eine Abbildung Italiens mit den regionalen Aufteilungen. Diese werden so mit Nummern versehen, dass die gewählte Reihenfolge von 1-20 einer nachvollziehbaren Logik folgt. Z.B. könnten alle Regionen, die am Meer liegen, der Reihe nach vom Norden der Westküste über den Süden bis hoch zum Norden der Ostküste durchnummeriert werden. Die Nummerierung der anderen Regionen im Landesinneren kann dann im Anschluss erfolgen (vgl. ebd., 164).

Beim Lernen dient die Baumliste als Referenz. Für die ersten fünf Regionen könnten beispielsweise folgende Verknüpfungen hergestellt werden (vgl. ebd., 164 f):

1 Baum	Aosta	am Baum hängt ein Apfel, und zwar im Osten
2 Lichtschalter	Piemont	auf dem Lichtschalter klebt ein englischer Kuchen = Pie
3 Hocker	Ligurien	auf dem Hocker liegt eine Gurke
4 Auto	Emilia-Romagna	der Schweizer Komiker Emil sitzt am Steuer seines Autos und fährt nach Rom
5 Hand	Toskana	ich schüttele einigen Menschen in Florenz die Hand <i>oder</i> ich halte einen Topf und eine Kanne in der Hand

Auf diese Weise wird fortgefahren, bis alle 20 Regionen Italiens auf der Baumliste abgelegt sind. Um sich dabei Zeit zu lassen, besteht die Möglichkeit, sich je fünf Regionen, die nacheinander gelernt werden, vorzunehmen. Sind alle 20 Regionen gelernt, ist es wichtig, diese auf der Karte wiederzufinden oder in ein leeres Blatt mit abgebildeter Landkarte einzutragen. Die Übung sollte möglichst solange wiederholt werden, bis die Karte auswendig aufgezeichnet werden kann. Anhand der Zeichnungen wird sichtbar, was noch einzuprägen ist und was bereits vertraut ist.

Gleichermaßen kann beim Lernen anderer Weltregionen u.ä. vorgegangen werden. Die Abwechslung verschiedener Methoden vermag dabei hilfreich zu sein. So könnte ein Land an der Baumliste „aufgehängt“ werden, das nächste im eigenen Schlafzimmer, ein weiteres kann anhand einer Geschichte einen Platz im Gedächtnis finden. Je öfter und umfangreicher die gelernten Techniken angewandt werden, umso mehr Übung und Training bedeutet dies (vgl. ebd., 166).

5.3. Memory als Sinneswahrnehmung

Der Themenbereich Memory umfasst auch Sinneswahrnehmungskomponenten. Spätestens seit Maria Montessori ist bekannt, dass Sinneserfahrungen besonders gut als Einstieg zur

Schulung des Gedächtnisses eingesetzt werden können und zu einem besseren Lernerfolg beitragen.

Tastmemory

Tastmemory definiert sich als Erfühlen von Gegenständen mit geschlossenen Augen.

Beispiel: Steine ertasten

In einer Runde reicht ein Spielleiter/Trainer/Lehrer Steine an seine Mitspieler weiter. Die Mitspieler haben nun die Aufgabe, mit verbundenen Augen (geschlossenen Augen) zu entscheiden, welchen Stein sie in der Hand behalten oder lieber an ihren linken Nachbarn weitergeben. Dies geschieht so lange, bis alle Mitspieler mit einem Stein versorgt sind. Die Augen werden nun geöffnet, um den ausgewählten Stein in Augenschein zu nehmen. Die Steine werden zur Seite gelegt, optimal wäre es, eine Tätigkeit wie Sport oder andere Bewegungen anzuschließen.

Nach ungefähr einer Stunde findet das oben erwähnte Eingangsritual nochmals von vorne statt. Jeder Spieler sollte beim 2. Durchgang „seinen Stein“ wieder erkennen (die Erfolgsquote beträgt fast 100 %).

Zur Auswahl der Steine: Es empfiehlt sich, die Steine so zu wählen, dass sie aufgrund ihrer Form, Farbe usw. direkt wieder zu erkennen (mit geöffneten Augen) sind. Bei starker Ähnlichkeit können die Steine einfach mit Edding beschriftet werden, Zahlen oder Symbole bieten sich zur Kennzeichnung an. Schließlich sollte das Erfolgserlebnis nicht ausbleiben.

Dieses Spiel ist ein reines Wahrnehmungsspiel ohne Wettkampfcharakter, es schult nur die eigene Sinneswahrnehmung und trägt somit zu besseren Gedächtnisleistungen bei.

Waldmemory

In der freien Natur sollen vorher festgelegte Naturbestandteile, wie Pflanzen oder Baumbestandteile, wieder erkannt werden. Ein Spielleiter legt verschiedene Bestandteile aus der Natur in einen Kreis. Beispiele: Baumrinde, Blüte einer Pflanze, Pilz (Achtung: keine Giftpilze), Blatt einer Pflanze.

Jeder Teilnehmer entscheidet sich für ein Element (pro Mitspieler sollte ein Element zur Verfügung stehen) und macht sich auf die Suche nach dem passenden Gegenstück. Ist nach Meinung eines Spielers das Gegenstück gefunden, wird als Gruppe beratschlagt, ob es sich tatsächlich um ein solches handelt.

Wie beim klassischen Memory können didaktische und lerntheoretische Schleifen eingebaut werden. In Bezug auf einen Baum wäre es möglich, bestimmte Daten zu erläutern: Was ist das für ein Baum, wie groß wird er, wo kommt er normalerweise vor usw. Zu beachten ist bei diesem Memory ganz besonders die Zielgruppe und Intention.

Schüttel (Hör-) Memory

Zwei Röhren (aus Holz oder Säckchen, Filmdosen) werden mit denselben Inhalten gefüllt. Die Röhren können mit Reis, Getreide oder Büroklammern usw. gefüllt werden. Es gilt, so viele gleiche Paare wie möglich zu „erschütteln“. Dieses Spiel kann auf Zeit gespielt werden, wobei ein Spielleiter die Zeit stoppt.

Es empfiehlt sich, Zahlen unter die Röhren zu kleben, um zu kontrollieren, ob gleich gefüllte Paare erschüttelt wurden.

Schmeckmemory

Einem Mitspieler werden die Augen verbunden, er muss die vorher durch einen weiteren Mitspieler festgelegten Lebensmittel (Gewürze) erschmecken bzw. den identischen Part geschmacklich erkennen.

Praktische Durchführung: 5 verschiedene Gewürze/Lebensmittel herausuchen und den Spieler erschmecken lassen. Zusätzlich wird als 6. Komponente ein identisches Gewürz/Lebensmittel eingesetzt (bzw. eines der fünf Gewürze ein zweites Mal angeboten), welches der Spieler erkennen soll.

Hervorragend geeignet sind hierbei: Milch, Pfefferminztee, Mineralwasser. Als Lebensmittel eignen sich Apfelstücke ohne Schalen, Kartoffeln (halbgekocht), Senf (Vorsicht: Messerspitze reicht zum Erschmecken), Selleriestücke. Alles in kleine Stücke schneiden, da sonst der Tastsinn angesprochen wird. Um den Tastsinn ganz auszuschließen, könnte der Mitspieler gefüttert werden (vgl. Stengel 1982, 266 f).

Geruchsmemory

Angelehnt an das Schmeckmemory. Geeignete Geruchsproben: Essig, Salmiak, Benzin, Petroleum, Rum, Aceton. Zu beachten sei hierbei, dass der Geruchsnerv schnell ermüdet (vgl. ebd., 276 ff).

WICHTIG:

Bei allen Memoryspielen ist das Alter der Teilnehmer zu berücksichtigen, dies trifft vor allem auf das Schmeck-, Schüttel-, und Geruchsmemory zu. Kinder sollten keinen Alkohol erschnüffeln. Das Schüttelmemory eignet sich nur für ältere Kinder, da sonst die Geräusche schlecht zugeordnet werden können. Beim Schmeckmemory: Vorsicht mit scharfen Lebensmitteln. Es ist zu beachten, dass Teilnehmer unter Umständen an Lebensmittelallergien leiden können, vorher nachfragen!

In diesem Kapitel wurde nochmals aufgeführt, wie facettenreich die Memorymethode einsetzbar ist. „Der Phantasie sind beim MEM keinerlei Grenzen gesetzt; was immer zusammengehört oder zumindest zusammengebracht werden kann, kann nach dem Paarprinzip Schülern spielerisch Lernen gewähren. MEM kann zur bloßen Eröffnung, zur Wiederholung und Übung ebenso verwendet werden wie als integrierender Teil einer umfassenderen Lernsequenz. Und: warum immer nur mit Grundschulern MEM betreiben, warum nicht auch mit Oberprimanern?!“ (Peterßen, W.: Kleines Methodenlexikon. Oldenbourg: München, 1999, 191 f)

5.4. MemoRay zur Personalintegration

MemoRay ist ein interaktives Memory-Spiel zum Kennenlernen von Mitarbeitern. Das Programm wird auf oben genannter Internet-Seite folgendermaßen beschrieben:

„Unter Berücksichtigung gängiger Datenschutzaufgaben erscheinen die Portraits der Kolleginnen und Kollegen auf virtuellen Memory-Karten – von vorne, von der Seite – bzw. nur der Name, so dass die Wiedererkennung und die Zuordnung der Gesichter zu den Namen spielerisch erlernt wird. MemoRay ist dabei grafisch eher schlicht konzipiert, die klare Gliederung der verschiedenen Bereiche und Funktionen soll die Handhabung erleichtern. Da fast jeder die Regeln von Memory kennt, ist das Spiel selbst schnell zu verstehen und benötigt keine Hilfsfunktionen. Eine integrierte Highscore-Liste soll zur Teilnahme anregen.

Die Datenbank des Spiels ermöglicht Mitarbeitern einen schnellen Überblick über Talente und vermittelt die wichtigsten Infos der Kollegen.

Zusätzliche Funktionen bietet die ‚MemoRay-Talk‘-Newsgroup. Sie ist ein kleines Extra, um Feedback zu sammeln und Leben ins Spiel zu bringen. MemoRay soll schnell um neue Mitarbeiter, Spielstufen und –Varianten erweitert werden können“ (vgl.

<http://www.golem.de/0106/14602.html>).

5.5. Das Betriebsmemory

Bereits in den vorigen Kapiteln hat sich gezeigt, dass Memory eine vielseitig einsetzbare Methode ist. Hier soll auch noch am Beispiel des Betriebsmemorys skizziert werden, wie die Memory-Methode auf erwachsenbildnerische Tätigkeiten übertragen bzw. dort eingesetzt werden kann.

Folgende allgemeine Ziele lassen sich aus dem Betriebsmemory ableiten:

- a) Optimierung von Arbeitsabläufen in Unternehmen
- b) Kompetenzen von Mitarbeitern stärken
- c) Nutzung eigener Ressourcen

Das Betriebsmemory lässt sich in speziellen Situationen hervorragend anwenden:

- a) in verkaufsspezifischen Situationen
- b) zur rhetorischen Unterstützung
- c) Anwendung (Optimierung) von Arbeitsabläufen

Für alle drei Situationen muss zuallererst eine Grundbasis geschaffen werden. Diese Grundbasis besteht aus dem Erlernen von Zahlensymbolen (vergleichbar mit den Prinzipien von Gregor Staub, Mega Memory). Im Folgenden sind die Zahlenreihen von 1-10 und von 11-20 aufgeführt. Es handelt sich hierbei um Zahlenreihen, die von dem Autor Roland Geisselhardt entwickelt wurden. Dementsprechend sind diese Zahlenreihen und Symbole nicht identisch mit denen von Gregor Staub.

Roland Geisselhardt führt in seinem Buch nur die Zahlenreihen 1-20 auf, es werden in der nachfolgenden Aufzählung also keine Zahlenreihen weggelassen.

Zahlensymbole R. Geisselhardt, veranschaulicht in: Das perfekte Gedächtnis, 1989 Zürich:

1 Kerze	Die Kerze entspricht der Form einer 1
2 Schwan	Der Schwanenhals symbolisiert eine 2
3 Dreizack	Der Dreizack besitzt drei Zacken
4 Kleeblatt	Das vier blättrige Kleeblatt
5 Hand	Eine Hand hat 5 Finger
6 Elefant	Der Rüssel des Elefanten entspricht einer 6
7 Fahne	Mit etwas Phantasie ist aus der Fahne eine 7 erkennbar
8 Sanduhr	Die Sanduhr symbolisiert die 8
9 Schlange	Die Schlange krümmt sich zu einer 9
10 Golfball und Schläger	Der Schlägerkopf und der Ball ergänzen sich zu einer 10
11 Spaghetti und Gabel	Mit Phantasie verknüpfen sich Spaghetti und Gabel zur 11
12 Wecker	Der Wecker hat 12 Ziffern und zeigt mit beiden Zeigern auf die 12
13 Katze	Der Schwanz der Katze zeigt die 1 und der grazile Rücken die 3
14 Gerader und gezackter Blitz	Der gerade Blitz steht für die 1, der gezackte Blitz für die 4
15 Aufzug und Mann	Die linke Wand stellt eine 1 dar, ein Mann in einer gekrümmten Haltung eine 5
16 Angelrute	Die Angelrute formt eine 1, der Hacken eine 6
17 Geodreieck	Die Kanten lassen sich als 1 und 7 identifizieren
18 Vogelhäuschen	Die linke Wand des Häuschens stellt eine 1 dar. Die beiden (doppelten) Eingangslöcher eine 8

19 Luftballon mit Schnur	Die Schnur zeigt eine 1, der Ballon mit herunterhängender Schnur symbolisiert eine 9
20 Geschenkeschlitten	Der geschwungene Schlittenkopf sieht aus, wie eine 2, das Gepäck und der Sitz lassen sich als 0 identifizieren

Tipp: Es sollte vermieden werden, im Stress oder unter Druck zu lernen, da es dann besonders schwer fällt. Ausschlaggebend für einen guten Lernprozess ist der so genannte Alpha-Zustand (Entspannungszustand).

Die angegebene Symbolenzahlenreihe mit den ausgeführten Erklärungen versteht sich wie alle Beispiele in unserem Text nur als Anregung und ist selbstverständlich austauschbar. Ist der Geschenkeschlitten mit der Zahl 20 für jemanden zu abstrakt, so ist es durchaus möglich, sich die Zahl 20 auch mit anderen Symbolen und Erläuterungen zu merken.

Der zweite Schritt besteht in der Verknüpfung der Zahlensymbole mit einer bestimmten Situation oder einem Inhalt.

Im weiteren Verlauf werden 3 typische Situationen zur Anwendung des Betriebsmemorys erläutert.

(1) Verkaufssituationen

Verkaufssituationen zeichnen sich durch Kundenkontakt aus. In einer solchen Situation muss der Verkäufer besonders kompetent und aussagekräftig in Hinsicht auf das Produkt wirken und diese Kompetenz durch seine eigene Persönlichkeit und sein Auftreten ausstrahlen. Produktinformationen werden dem Kunden hier nur nebensächlich präsentiert, vorrangig sollte sich der Verkäufer auf den Kunden und dessen Wünsche einstellen können. Dies kann er jedoch wiederum nur, wenn er die Produktinformationen genauestens kennt, so dass er sie jederzeit abzurufen weiß. Konzentriert er sich auf das Aufzählen der Details, so tritt der Kundenkontakt in den Hintergrund.

Praktische Umsetzung:

Um im Kundengespräch kompetent zu erscheinen, ist es zunächst wichtig, Informationen über ein Produkt zu sammeln, die die Kaufkraft des Kunden erhöhen. Diese Produktinformationen verknüpft der Verkäufer mit den Zahlensymbolen und prägt sie sich somit ins Langzeitgedächtnis ein.

Ein Beispiel:

Möbelverkäufer, Verknüpfung der Zahlensymbole mit Produktinformationen zu einer Couch

1 Kerze	Eine Kerze ist im heißen Zustand verformbar (wandelbar), die Couch ist ausziehbar, lässt sich also wandeln
2 Schwan	Der grazile Schwan mit seinem weißen Federkleid könnte für das tolle Design der Couch stehen
3 Dreizack	Die Couch ist durch ihr robustes Material besonders für Kinder geeignet. Bildliche Vorstellung: Ein Kind stößt einen Dreizack in die Couch.

Dieses Modell lässt sich beliebig fortführen, je abstrakter und absurder eine Geschichte (ein Bild) ist, desto besser scheint das Gehirn diese Informationen speichern und dann vor allem erinnern zu können. Die eigene Fantasie kann dabei unbegrenzt walten.

Wurde diese Liste einmal verinnerlicht, dann ist jede Produktinformation sofort abrufbar. Der Vorteil liegt auf der Hand: Der Kunde kann individuell beraten und weitere verkaufsstrategische Prinzipien können eingesetzt werden. Mit dem Fachwissen „im Rücken“ wirkt jeder Verkäufer in hohem Maße selbstbewusster und kompetenter. Mit dem Verkaufsmemory können nicht nur Produktinformationen weitergegeben, sondern auch aufeinanderfolgende Handlungen abgespeichert werden. Zum Beispiel: Angebot unterbreiten, Preisvergleich anbieten, das Gespräch abschließen, einen Kaufvertrag unterbreiten, den Kunden verabschieden.

(2) Memory als rhetorische Stütze

Memory eignet sich nicht nur zum Merken bestimmter Informationen, sondern kann im weitesten Sinne auch dazu beitragen, in Situationen mit rhetorischem Anspruch schlüssige Argumentationsketten und Gliederungen aufzubauen. Somit entfaltet die Memory-Methode ihre Vorteile nicht nur im Lernbereich des Personals, sondern eignet sich auch für Führungskräfte.

Memory dient in dieser Situation als Stütze bzw. Leitfaden in einem Vortrag.

Praktische Umsetzung:

Wie schon beim Verkaufsmemory sollte der Vortrag sinnvoll aufgebaut werden. Für die Einsetzung des Memoryverfahrens werden Schlüsselbegriffe gefiltert und mit den jeweiligen Zahlensymbolen verknüpft. Anhand der Stichwörter setzt sich der Vortrag zusammen. Allerdings ist der Vortrag so vorzubereiten, dass die Schlüsselwörter im Sinne eines Gerüsts zu seiner inhaltlichen Abrufbarkeit und Ausformulierung verhelfen. Voraussetzung hierfür: Das inhaltliche Wissen, das durch und in dem Vortrag vermittelt wird, muss dem Redner auch gegenwärtig sein, sofern in flüssiger Form vorgetragen und nicht eine Aneinanderreihung von Schlüsselwörtern präsentiert werden soll.

Beispiel:

Vortrag über ein Lebensmittelprodukt

- | | |
|------------|---|
| 1 Kerze | gesundes Produkt, enthält viel Kohlenhydrate
Bild: Kerze verbrennt Kohlenhydrate im Körper |
| 2 Schwan | Produkt enthält keine tierischen Fette
Bild: Schwan schwimmt immer noch auf unserem Teich, er muss nicht geopfert werden |
| 3 Dreizack | Verpackung gut versiegelt und deshalb lange haltbar
Bild: Sogar der Dreizack schafft es nicht die Tüte zu zereisen |

Die Symbole lassen sich auch hier wieder auf die Handlungen des Redners und deren Abfolge übertragen: Jetzt aufstehen, Folie auflegen, Gruppendiskussion anleiten, Abschlusskundgebung, Schließen des Gespräch, Verabschieden.

(3) Optimierung von Arbeitsabläufen

Zur schnellen Abwicklung von Arbeitsabläufen lässt sich Memory in Bildform einsetzen. Das Erlernen der Zahlensymbole ist die Basisvoraussetzung. Anders als bei den beiden anderen Beispielen, sind diese Bilder und Symbole im Büro oder arbeitsintegrierten Räumen präsent. Diese Form des Memorys eignet sich, wenn es in einem Unternehmen immer wieder zu unverrichteten Arbeitsvorgängen kommt. Arbeitet ein Betrieb mit vielen Azubis oder Praktikanten, so weiß jeder Azubi oder Praktikant, welche Aufgaben er an bestimmten Stellen/ Orten zu verrichten hat, ohne Mitarbeiter bei der Arbeit stören zu müssen.

Praktische Umsetzung:

Wie auch in den beiden anderen Beispielen werden die Zahlensymbole gelernt, die inhaltliche Zuordnung erfolgt anhand der Firma (des Chefs). Die Mitarbeiter lernen die Symbole mit den dazugehörigen Ergänzungen nur „auswendig“.

Der Fantasie der Mitarbeiter sind natürlich keine Grenzen gesetzt. Durch ihre Verknüpfungen werden die Arbeitsabläufe im Langzeitgedächtnis gespeichert, nicht durch die begriffliche Formulierung des vorgegebenen Arbeitsschrittes des Unternehmens.

- | | |
|-------------|---|
| 1 Kerze | Akten in den dazugehörigen Ordner zu heften
Bild: Die Kerze verbrennt die Akten, wenn sie nicht eingehftet werden |
| 2 Schwan | Lampen beim Verlassen des Arbeitsplatzes ausschalten
Bild: Der Geschwungene Hals des Schwans, symbolisiert eine Tischlampe |
| 3. Dreizack | Anrufbeantworter einschalten
Bild: Kunden gehen mit einem Dreizack „auf einen los“, wenn sie keinen erreichen können. |

Anhand der drei Beispiele sieht man, wie wandelbar und vielseitig einsetzbar Memory für den Erwachsenenbildungsbereich ist. Die Kreativität und Fantasie, die zur Verknüpfung von Gedächtnisleistungen benötigt werden, kann spielerisch realisiert werden. Allerdings ist auch erkennbar, dass immer doppelt gelernt werden muss. Optimaler wäre es, wenn jemand eine Technik hätte, sich den Stoff unmittelbar zu merken. Manchen Menschen gelingt dies auch sehr gut, andere aber können über das Memory sich Hilfen erarbeiten, erste Erfolge zu erzielen, die ihre Gedächtnisleistungen verbessern, Sicherheit geben und dazu führen, sich auch direkt mehr merken zu können.

5.6. Kinder, Memory und Geschichten verbinden

Kinder besitzen ein ausgeprägtes Kurzzeitgedächtnis, deshalb ist es für sie einfacher, Gedächtnisleistungen, wie sie etwa im Memoryspiel gefordert werden, zu erbringen. Um jedoch von einer bloßen Wiedergabe einzelner Elemente wegzukommen, ist es sinnvoll, das Memory mit Geschichten zu verbinden (vgl. Geisselhart 1999, S. 13 ff).

Beispiel:

Als Grundlage dient ein ganz normales Memoryspiel. Die Karten werden unter den Mitspielern aufgeteilt (2 oder mehrere). Jeder Spieler zieht abwechselnd aus seinem Stapel zwei Karten und erzählt eine Geschichte abgestimmt auf die gezogenen Karten. Dabei ist es nicht wichtig, dass die beiden Karten identisch sind, dies sollten sie eher nicht sein.

Beispiel gezogene Karten:

a) *Sonnenblume* b) *Biene*

Mögliche Geschichte:

Die Biene war so dick und schwer, dass die Sonnenblume umknickte, als sich die Biene auf sie niedersetzte, um sie zu bestäuben.

Sind schließlich alle Karten aufgebraucht, werden sie durcheinander gemischt. Eine Karte wird aufgedeckt und die Mitspieler müssen erraten, welche Karte dazugehört. Dieses Spiel lässt sich im Anspruch steigern, indem drei oder vier Karten zum Geschichtenerzählen hinzugenommen werden.

Voraussetzungen für das kreative Geschichtenerzählen und seinen Memorierungswert sind die oben genannten Übertreibungen. Das Memory kann auch als Wettkampfspiel durchgeführt werden: Wer die zugehörige Karte errät, darf sich die zwei Karten nehmen, wer am Schluss die meisten Karten gesammelt hat, hat gewonnen.

Das klassische Memoryspiel bietet eine gute Möglichkeit, um Kinder auf die Zahlensymbole vorzubereiten.

Bei älteren Kindern können die Zahlenreihen von 1 – 10 eingeübt werden. Findet das Kind Gefallen an den systemischen Gedächtnisleistungen, so können die Zahlenreihen auf 11-20 erweitert werden. Letztlich mündet die Zielsetzung in der Kompetenz, Verknüpfungen mit Schulstoff oder Alltagssituationen herstellen zu können. Beherrscht man die Zahlenreihen, so kann durchaus Schulstoff aus Fächern wie Geographie, Chemie oder Biologie mit den Zahlensymbolen verknüpft werden.

Zum Üben reichen kleinere Aufgaben, wie sich den Einkaufszettel einprägen, also Gedächtnisleistungen, die zunächst nur im Kurzzeitgedächtnis bleiben.

5.6. THINK- Spielevorstellung

Memo Story

(<http://www.ravensburger.de/portal/index,1451245-1451247-1456397-1456838.html>)

Ein kommunikatives Spiel von Ravensburger, bei dem Gedächtnis und Kreativität gefragt sind und gefördert werden.

Wie bei Mega Memory ist sich auch hier ein Bild von dem zu machen, was man sich merken will. Je kreativer und merkwürdiger die Bilder und Geschichten, umso besser. Das Spiel soll vor allem Spaß machen.

Spielverlauf:

Jede Person hat eine Reihe von Begriffskarten und MEMO-Karten auf der Hand. Der Spieler, der anfängt, legt eine dieser Karten aus und beginnt, den Begriff in eine Geschichte einzubetten. Die nächste Person legt eine ihrer Karten darauf und setzt die Geschichte fort. Auf diese Weise entsteht eine unterhaltsame Geschichte, die sich jeder Mitspieler gut einprägen sollte, denn sie muss früher oder später von jedem abgerufen werden können. Wird nämlich von einer Person in ihrem Spielzug eine MEMO-Karte statt einer Begriffskarte gelegt, muss der Spieler, welcher zuvor „an der Reihe war“, die gesamte Geschichte in genannter Reihenfolge sinngemäß, aber mit den exakten Begriffen der Begriffskarten wiedergeben. Wer zuerst alle eigenen Begriffskarten abgelegt hat, hat gewonnen.

Beispiele:

Die Person, die beginnt, spielt eine Karte mit dem Begriff „Tapetenwechsel“ aus und sagt dazu den Satz: „Ich brauche dringend einen Tapetenwechsel.“ Der nächste, der an der Reihe ist, legt eine seiner Begriffskarten offen auf die vorhergehende Karte und sagt einen neuen Satz. Lautet der Begriff z.B. „Betriebsausflug“, dann könnte der zweite Satz lauten: „Deshalb organisiere ich gerade einen Betriebsausflug.“ Die Anschlussätze sollten dabei in irgendeinem Zusammenhang mit den vorher gesagten stehen.

Das Spiel geht so lange weiter, bis von einer Person, die an der Reihe ist, eine MEMO-Karte ausgespielt wird. Eine MEMO-Karte kann auf zweierlei Arten eingesetzt werden. Wird sie vor einen beliebigen Mitspieler gelegt, muss dieser dann die gesamte Geschichte wiederholen. Wird sie auf den Kartenstapel in der Mitte gelegt, dann versuchen alle Mitspielenden so

schnell wie möglich mit der Hand auf die Karte zu schlagen. Die Person, die dies zuletzt schafft, muss die gesamte Geschichte wiederholen.

Variation:

Als Variation kann vor Beginn des Spiels ein Thema festgelegt werden, um das die jeweilige MEMO-STORY geht. Für die Auswahl des Themas könnte z.B. eine der Begriffskarten gezogen werden und dann das Rahmenthema gemeinsam festgelegt werden. Wäre der Begriff auf der Karte z.B. „Sofa“ könnte dies zum Thema „Ein Wochenende im Möbelhaus“ gemacht werden.

6. Reflexion der Methode

6.1. Methodenkompetenz

Die Memory Methode bezeichnet eine Lernmethode, mit der vorrangig das Gedächtnis trainiert wird. Hierbei handelt es sich jedoch nicht um bloßes Auswendiglernen, sondern um Gedächtnisleistungen, die in ihrem Anspruch und ihren Erfolgsaussichten weit darüber hinaus reichen können, sofern nicht bloß eine 1:1-Reproduktion angestrebt wird. Mit der Methode sollten immer Fähigkeiten, wie beispielsweise die bildliche Vorstellungskraft oder das kreative Erfinden von kurzen Geschichten, verbunden und gefördert werden. Deshalb ist es ausschlaggebend bei dieser Methode, nicht bloß ein vordergründiges Lernspiel einsetzen zu wollen und zugleich möglichst hohe Erfolgserlebnisse zu ermöglichen.

Für die Anwendung von kleinen Memory Methoden im Unterricht sollte die genaue Ausgangssituation der Teilnehmer, z.B. Wissenstand, Alter usw., bekannt, sowie das Ziel für den Einsatz der Methode klar definiert sein, damit die Aufgaben angemessen für den Lernstand entwickelt und eingesetzt werden können. Der Lehrende sollte sich in jedem Fall mit dem Hintergrund von Gedächtnismodellen auseinandersetzen.

Hierbei ist es grundsätzlich ein Problem, dass einige Lerner sich leichter etwas im Kontext bzw. am jeweiligen Gegenstand merken können, andere dazu jedoch Eselsbrücken oder Memory-Techniken gebrauchen können, um ihre Gedächtnisleistungen zu verbessern. Zwar hat die Forschung nachgewiesen, dass die Memory-Techniken bei isoliert zu lernenden Begriffen helfen, aber für das meist übliche Lernen von Kontexten trifft dies nicht zu, da der Kontext selbst so aufgebaut sein sollte, dass das Lernen leicht fällt. Deshalb wird Memory vor allem in solchen Fällen sinnvoll eingesetzt werden können, wo es um das Auswendiglernen elementarer, abstrakter oder fremder Begriffe oder Zuordnungen geht, für die zu wenig Kontext derzeit zur Verfügung steht.

Als Lernender muss ich bereit sein, mich mit der Methode auseinander zu setzen. Dies kann ein sehr zeitaufwendiges Unterfangen sein, das erstmal Geduld des Lernenden voraussetzt. Der Lernprozess benötigt vor allem anfangs viel Zeit, weil es zuerst die Zahlensymbole zu verinnerlichen gilt, bevor das gewünschte Wissen gemerkt und abgerufen werden kann. Der Lerner muss wissen, dass er diese Methode nur beim Erwerb bestimmten Wissens sinnvoll einsetzen kann.

Staub und Geisselhart betonen in ihren Büchern zwar die Bedeutung von Fantasie und Kreativität beim Geschichtenerzählen bzw. Verknüpfen von Zahlensymbolen und Inhalt, wenn mit Variationen von Memory gearbeitet wird. Aber dies darf nicht mit einer Überbetonung dieser Methode gleichgesetzt werden. Keinesfalls kann Memory kontextbezogene Methoden ersetzen. Memory wird stets nur eine Ergänzung sein können.

6.2. Methodenvielfalt

Memory ist vielfältig einsetzbar. Alleine das Wort Memory und dessen Bedeutung, sowie die Ableitungen Domino und Mnemotechniken spiegeln die Bandbreite der Einsatzmöglichkeiten und Zielsetzungen der Methode. Bei Memory werden gleiche Teile zusammengesetzt, bei Domino zusammengehörende Dinge verknüpft, und das Wort Mnemotechniken umfasst inhaltlich die Begriffe Memory und Domino. Mnemo bezeichnet die Gedächtnisleistungen mit Hilfe der Memorymethode.

In Organisationsformen wie Schule, Erwachsenenbildung und Alltag finden sich zahlreiche Verwendungsmöglichkeiten. In der Schule wird Memory häufig zur Wiederholung eines Stoffes eingesetzt und zur Überprüfung von Gelerntem/ Nichtgelerntem. In der Erwachsenenbildung dient Mnemotechnik zur Speicherung von wissenswerten Informationen im Langzeitgedächtnis, zur Optimierung von Arbeitsabläufen bis hin zur rhetorischen Unterstützung bei Vorträgen. Im Alltag allgemein verhilft die Mnemotechnik häufig zur erfolgreichen Speicherung von Informationen im Kurzzeitgedächtnis (Einkaufszettel merken).

In der klassischen Form können Memorys als Spiele mit oder ohne Wettkampfcharakter durchgeführt werden. Abwandlungen wie Tast-, Schmeck- und Geruchsmemory eignen sich nicht nur, um Gedächtnisleistungen zu erbringen und mit allen Sinnen zu lernen, sondern auch als Partyspiele oder für Kindergeburtstage.

Die Weite des Einsatzgebietes zeigt, dass auch die Zielgruppe sehr variationsreich ist, so können sowohl Kinder als auch Erwachsene mit Memory Techniken arbeiten, die Altersgruppe spielt hierbei keine Rolle, sollte aber zur Auswahl des geeigneten Memorys mit einbezogen werden.

Der inhaltliche Kontext ist austauschbar und kreativ handhabbar. Es können sprachliche, mathematische, berufsbezogene oder freizeitbezogene Themen gelernt und vermittelt werden. Je nach Lerntyp variabel einsetzbar sind die Verknüpfungsmöglichkeiten.

Verwendung finden kann auch die so genannte Loci-Methode. Die Verknüpfungen beziehen sich im Rahmen dieser Methode hauptsächlich auf Möbelstücke aus einem vorher festgelegten Raum (vgl. z.B. Kapitel 4.2. Wohnungsliste).

Findet Memory korrekte Anwendung, so stellt sich ein schneller Lernerfolg ein, der wiederum zum weiteren Einsatz und zum Ausbau der Methode bezüglich ihrer Anwendung auf andere Situationen motiviert.

6.3. Methodeninterdependenz

Die Wurzeln des Memory lassen sich bis in die Antike zur Zeit des Aristoteles und Pythagoras zurückverfolgen. Die erfolgreiche Anwendung der Memory Methode hat über Jahre angehalten und ist so ausgebaut worden, dass unterschiedliche Gedächtnistrainings entwickelt wurden. Es wichtig, die Methode, mit der man sich entscheidet zu arbeiten, besonders daraufhin zu überprüfen, ob sie zu der Erzielung des eigenen persönlichen Lernerfolges geeignet ist. Es empfiehlt sich, anfangs mit einer Methode sorgfältig und genau zu arbeiten, um das Grundprinzip von Memorytechniken (z.B. Zahlenreihen) zu erlernen. So entwickelt sich eine grundlegende methodische Kompetenz, durch die zu behaltende Gegenstände und Informationen anhand von Verknüpfungen memoriert werden können. Erst nach erfolgreichen Ergebnissen in der „Anfangsphase“ lassen sich verschiedene Techniken mischen und verbinden, so dass ein optimaler Lernerfolg erreicht werden kann. Die Kompetenz und Einsatzbereitschaft der lernenden Person spielt hier also eine ausschlaggebende Rolle, vor allem, wenn Memorytechniken in Eigeninitiative gelernt werden. Wurde die Methode von Grund auf verstanden, so lassen sich auch andere Methoden

mit Memory koppeln. Die Grenzen des Memorys zeigen sich allerdings besonders dann, wenn in größeren handlungsbezogenen Kontexten gelernt wird. Hier kann Memory allenfalls als Ergänzung, aber nicht als Grundmethode eines zusammenhängenden Lernens von komplexen Inhalten und Beziehungen herangezogen werden.

Memory kann in vielen Bereichen Anwendung finden, entsprechend vielgestaltig ist das Feld möglicher Verbindungen mit weiteren Methoden. Im Rahmen des Unterrichts lässt sich bereits angeeignetes Wissen durch Memory im Gedächtnis verankern. Die Aneignung dieses Wissens kann sich der Durchführung unterschiedlichster Methoden verdanken, z.B.: Referaten und Vorträgen, Freiarbeit, Erkundungen, Gruppenrallye usw. Memory könnte an diese Methoden angeschlossen werden, es besteht jedoch auch die Möglichkeit, Memory in diese einzugliedern: So ist es etwa möglich, dass die Lernenden innerhalb einer Projekt- oder Freiarbeit in Gruppen oder aber einzeln selber ein Memoryspiel erstellen, zudem dienen Memorytechniken als Hilfe für den gelungenen Einsatz von Methoden wie Moderation und wissensvermittelnden Lehr- und Lernformen wie Referaten und Vorträgen.

7. Praxiserfahrungen

7.1. Klassisches Memory-Spiel

In Hinsicht auf das klassische Memory-Spiel sind vielfache Erfahrungswerte mit Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen vorhanden, die zeigen, dass das Grundschema des Spiels einen anregenden, motivierenden Charakter hat und im Rahmen zahlreicher Kontexte in Freizeit und Ausbildung attraktiv ist.

Memory mit Kindern

Als Beispiel einer Praxiserfahrung mit dem klassischen Memory-Spiel als Lernmethode kann ein Englischkurs mit Grundschulkindern dienen, den wir durchführten. Die Methode wurde wiederholt angewandt, um Zahlen im Englischen, Monatsnamen, Früchtebezeichnungen usw. einzuprägen. Zuerst wurden gemeinsam mit den 6 Kindern zu einem bestimmten Thema je doppelt vorhandene Memory-Karten erstellt. Hierbei spielte zunächst die Konzentration auf die richtige Schreibweise eine Rolle und sollte einen ersten Lernanreiz darstellen. Außerdem standen verschiedene Farbstifte zur Verfügung, die erlaubten, die Karten nach eigenem Ermessen zu gestalten. Hiermit haben alle zur Entstehung des gesamten Spiels beigetragen und waren stolz auf das entstandene Werk. Im Anschluss wurden die Karten verdeckt gemischt und dann verdeckt auf dem Tisch ausgebreitet. Die Person, die an der Reihe war, durfte zwei Karten hintereinander aufdecken und hatte die Aufgabe, die aufgedeckten Begriffe jeweils vorzulesen, womit gleichzeitig die Aussprache und das Hören der Worte geübt und verbessert werden konnten. Die verschiedenen Zugangsweisen zum Lernstoff (schreiben, sehen, hören, sprechen) bieten mehrere Möglichkeiten zum Aufnehmen der Begriffe, und die Wiederholungen durch das mehrmalige Aufdecken einer Karte erleichtern möglicherweise das Merken und Erinnern. Stimmt die zwei Begriffe überein, durften von derselben Person zwei weitere Karten aufgedeckt werden usw. Die Lernberaterin gab bei der Aussprache Unterstützung und moderierte das Spiel.

Die Lernenden schienen von Anfang an begeistert von der Idee, ein Memory-Spiel zu spielen, und waren kontinuierlich bei der Sache. Der Spielcharakter schien eine motivierende Wirkung auf sie zu haben. Wieviel sie letztlich dabei gelernt bzw. sich eingeprägt haben, ist nicht im Anschluss an das Spiel überprüft worden und der Lerneffekt somit unklar. Erneute Wiederholung innerhalb kurzer Zeit erscheint jedoch wichtig, um das Einprägen zu

unterstützen. Darüber hinaus könnte es von Bedeutung sein, mit Einzelnen im Verlauf und am Ende des Spiels möglichst sensibel in Hinsicht darauf umzugehen, dass manche ggf. mit wenigen oder gar keinen Karten ausgeben und dies Auswirkungen auf ihr Selbstvertrauen, besonders bezüglich des zu lernenden Stoffes haben könnte. Hier wäre ggf. eine weitere Lernmethode anzuschließen, die den Einzelnen eine Wiederholung und Erfolgserlebnisse ermöglicht.

Sind mehrere erstellte Memory-Spiele zu unterschiedlichen Themengebieten vorhanden, so ist es möglich, diese zu einem größeren, erweiterten Spiel zusammenzunehmen und dieses Spiel schließlich im Sinne einer Gesamtwiederholung zu nutzen.

7.2. Memory und Sinneswahrnehmung

Mit Kindern und Jugendlichen

Auf einem Spielefest für Kinder und Jugendliche in Luxemburg wurde ein sogenannter „Bazar der Sinne“ angeboten, den eine der Autorinnen mit betreute. Dieser umfasste mehrere Stationen:

1. Ein Fühl-Memory, bei dem kleine Stoffsäckchen mit jeweils zweimal den gleichen Inhaltsstoffen an einer Pinwand befestigt waren. Inhalte waren z.B. Sand, Kieselsteine, Schaumgummi, Karton usw.
2. Ein Riech-Memory, bei dem in längeren Röhren mit kleiner Öffnung je zwei gleich riechende Inhaltsstoffe vorhanden und herauszufinden waren, wie z.B. Pfefferminze, Zitrone, Kaffeebohnen, Nelkengewürz usw.
3. Ein Hör-Memory, bei dem in kleinen Filmdosen befindliche Gegenstände gleicher Art gefunden werden sollten, wie Münzen, Steine, Sand, Haselnüsse usw.
4. Ein Laufparkur, bei dem idealerweise mit geschlossenen, ggf. verbundenen Augen, wenn gewünscht an Arm oder Hand begleitet, ohne Schuhe über verschiedene Bodenbeläge gegangen werden konnte und geraten werden sollte, um welchen Belag es sich handelt. Als Beläge dienten z.B. Sand, Schaumgummi, Heu, Kieselsteine.

Bei jedem dieser Angebote ging es um die Erfahrung und den Einsatz der eigenen Sinne. Neben der Zuordnung von zwei gleich riechenden, sich anhörenden oder –fühlenden Inhaltsstoffen war es bei allen Stationen eine mögliche Zusatzaufgabe, diese zu benennen. Dies bot einen weiteren Lerneffekt. Eine eigene Überprüfung der Zuordnungen und die Aufschlüsselung zu den tatsächlichen Inhaltsstoffen ermöglichten sich dadurch, dass auf der Rück- oder Unterseite der jeweiligen Gegenstände farbliche oder anderweitige Kennzeichen gegeben waren (Buchstaben, Zahlen, Wörter). Die Helferinnen erklärten die Aufgaben, gaben Unterstützung, wenn sie gefragt wurden, begleiteten jede einzelne Person bei ihrer Erfahrung und halfen bei der Aufschlüsselung. Der Bazar war einer der am meisten besuchten Stände auf dem Spielefest. Er wurde vorwiegend von ca. 6 – 11-jährigen Jungen und vor allem Mädchen, teils auch jüngeren und älteren Kindern bzw. Jugendlichen, besucht. Die meisten probierten alle Angebote aus und konnten die zusammengehörigen Inhaltsstoffe größtenteils zuordnen. Auch eine Benennung der Inhaltsstoffe war oftmals möglich. Das machte Spaß und regte an, über die Sinne neue Erfahrungen zu machen.

7.3. Mega Memory

Merken von Einkaufslisten mit Erwachsenen. Während der Erarbeitungsphase dieses Textes, beim Sichten und Bearbeiten, galt es, für uns zu erfahren, wie schnell das Gedächtnis Zahlensymbole speichert und Verknüpfungen herstellt. Um zu schauen, wie Personen ohne Hintergrundwissen die Memory-Methode umsetzen, testeten wir nachfolgend angeführte Aufgabe.

Wir baten 3 „Probanden“ (jeden einzeln, unabhängig voneinander), einen Einkaufszettel mit 5 Artikeln mit den ersten 5 Zahlensymbolen zu verknüpfen (laut Geisselhart für den Anfang ausreichend). Diese Geschichten/Verknüpfungen sollten sie uns mitteilen. Nach 10 Minuten konnten alle die 5 Begriffe aufzählen. Nach 30 Minuten auch noch. Nach zwei Stunden fehlte einem der drei ein Begriff. Nach einer Woche konnten zwei Personen immer noch den kompletten Einkaufszettel benennen (die Zeitdauer ist eher zufällig entstanden, hat keinen empirischen Wert und spiegelt auch nicht die empfohlenen Wiederholungszahlen der Autoren Geisselhart und Staub). Ausschlaggebend für die Erinnerung waren die Verknüpfungen und Geschichten. Tatsächlich wurden nicht die einzelnen Einkaufsgüter benannt, sondern die Geschichten, und daraus wurde dann der einzukaufende Gegenstand abgeleitet.

Konsequenz: Die Person, die einen Begriff vergessen hatte, konnte auch die dazugehörige Geschichte nicht rekonstruieren.

Dies unterstützt die These, dass, wie schon öfter betont, Gedächtnisleistungen sehr wohl über die Anwendung von Bildern, Geschichten usw. erfolgreich erbracht werden können.

7.4. MEMO-Story

Mit Erwachsenen

MEMO-Story ist einer der Autorinnen aus dem Freizeitbereich mit Erwachsenen bekannt. Die Erfahrung hat gezeigt, dass sich Begriffe in Verbindung mit einer Geschichte gut einprägen ließen. Anhand der entstehenden Geschichten, die besonders dann gut zu merken waren, wenn sie interessante Verknüpfungen aufwiesen, amüsant oder skurril erschienen, war es möglich, lebhaftere Vorstellungen des zu Merkenden zu entwickeln. Im Laufe der Entwicklung und Wiederholung der gemeinsam konstruierten Geschichten entstanden Motivation, Spaß und ein Gemeinschaftsgefühl. Das Ziel der Geselligkeit und eines heiteren, konzentrierten Zusammenseins wurde dabei erreicht. Die positive Wirkung des Gedächtnistrainings stellte einen Nebeneffekt dar, der zwar nicht bewusst eingeplant war, vielleicht aber gerade deshalb und durch den Spielcharakter erreicht werden konnte.